

# SÖZLÜ, YAZILI VE ELEKTRONİK KÜLTÜR ORTAMLARINDA BİLMECEDEN BULMACA VE BİLGİ YARIŞMASINA DÖNÜŞÜM

**Mehmet Çevik\***

## Giriş

Biyolojik, psikolojik ve sosyolojik bir varlık olan “insan”ın inşa ettiği “kültür” kavramı, hem çok boyutlu olması hem de farklı bakış açılarına sahip birçok bilim disiplininin inceleme alanına girmesi bakımından geniş bir anlam yelpazesine sahiptir. Bu nedenle kültür, herkesin fikir birliğine vardığı tartışmasız bir tanıma sahip değildir (Gans 2005: 21). Bununla birlikte, genel olarak “İnsan topluluklarına kimliklerini veren ve onları birbirlerinden ayırt eden özelliklerin toplamı” (Mutlu 2004: 193) şeklinde tanımlanan kültür kavramı, sosyal bilimlerde, “insan toplumunda biyolojik olarak değil, toplumsal araçlarla aktarılıp iletilen her şeyi” (Marshall 1999: 442) ifade eder.

Kültürün toplumsallık boyutu, “iletişim” kavramıyla yakın bir ilişki içinde olmasına yol açmaktadır; “çünkü toplumsal olan her şey gibi kültür de iletişime dayalıdır” (Sağlam ve Yüce 2004: 124). Bu bakımdan, aslında kendisi de kültürün bir parçası olan iletişimin seyri, kültürün seyrinde de büyük oranda belirleyici olmaktadır. Bu belirleyicilik, özellikle kültürün değişim süreçlerindeki gücüyle dikkat çekici niteliktedir. Çünkü her kültür, bugünkü kadar hızlı ve kitlesel olmasa da, çeşitli nedenlere bağlı olarak er ya da geç değişir (Haviland 2002: 84, 469). Ancak burada söz konusu tüm nedenlerin ortaya çıkmasında ve aktarılıp yayılmasında etkili olan, insanlar arasındaki iletişim ve bu iletişimle şekillenen düşünme biçimidir. Nitekim değişimin günümüzdeki baş döndürücü hızı da, iletişim araç ve biçimlerinde yaşanan değişimlerle yakından ilişkilidir. Bu çerçevede, çağımız kültüründe her şeyin büyük bir hızla değiştiğine dikkat çeken Barry San-

\* Yrd. Doç. Dr., Aksaray Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü.

ders (1999: 142), değişimin etkilerinin öncelikle kitlesel iletişim gücüne sahip popüler medya araçlarında, moda, müzik ve filmlerde görüldüğünü belirtir. Ancak moda, müzik ve filmlerin de popüler medya araçlarıyla yayıldığı düşünülürse, günümüzde, değişimi ilk hisseden ve kitlesel değişime yön veren ortamın medya araçları olduğu söylenebilir.

Kültürdeki değişim, insanın düşünme biçimindeki değişimin hem bir sebebi hem de bir sonucudur. Düşünme biçimindeki değişimde ise araç ve ortam anlamında iletişim biçimindeki değişim etkili olur\*. Konuyu, sözlü şiir sanatı bağlamında edebiyat bilimi açısından ele alan Edward R. Haymes, şu belirlemelerde bulunur:

*Her yeni iletişim vasıtası insan bilincinde kesin bir değişikliği de beraberinde getiriyor. [...] Sözlüden yazılıya, yazılıdan basılıya, basılıdan radyoya, radyodan televizyona hüküm süren medyanın tarihi evrimi, diğer teknik kabiliyetlerin gelişimini önemli bir derecede etkilemekte ve insanın düşünce tarzında da buna uygun bir değişikliğe sebep olmaktadır.* (Haymes 2010: 11)

Haymes'in dikkat çektiği düşünce tarzındaki değişimin temel sebebi, medya ve iletişim araçlarındaki değişimdir. Bu araçlara, bugün çok daha kuşatıcı ve kapsayıcı olan bilgisayar ve internet teknolojilerini de eklemek gerekir. Çünkü iletişim teknolojilerinde meydana gelen gelişmeler, toplumsal iletişimde yeni bir alan olan interneti ortaya çıkarmış ve internet birçok değişim ve dönüşümün itici gücü olmuştur (Dağtaş ve Yıldırım 2015: 151). Bugün diğer tüm iletişim araçlarını bünyesinde barındıran bir teknoloji olan internet; iletişim, kültür ve değişim konularında apayrı bir öneme sahiptir. Ancak Türkiye ölçeğinde, etki ve yaygınlık bakımından temel kitle iletişim aracı hâlâ -ancak şimdilik- televizyondur\*\*. Bu çerçevede, iletişim ve elektronik alanlarındaki hızlı ve hayalleri zorlayan gelişmelerin, insanların gündelik yaşamları üzerinde etkili olmaya devam ettiğini belirten Nebi Özdemir (2005: 244-245), “Son yıllardaki Türk sosyokültürel yaşamındaki değişimlerin en temel dinamiklerinin başında televizyon gelmektedir.” değerlendirmesini yapar.

Kültürün, doğası gereği daima değişime açık olduğunu ve onun üreticisi olan insanın, her zaman çağın gereklerine göre daha pratik ve kullanışlı olanı tercih ettiğini belirten Şeref Boyraz (2009: 92), bu çerçevede şu belirlemelerde bulunur:

*“İnsanoğlunun tabiata ilave ettiği her şey” biçiminde de tarif edilebilen kültürel unsurlar, malumdur ki herhangi bir ihtiyacı görmeleri için ortaya çıkarılırlar ve o ihtiyacı gördükleri müddetçe de yaşamlarını sürdürürler. Ancak bunlar daima aynı vaziyette kalmazlar, değişen şartlar çerçevesinde birtakım değişim ve dönüşümlere maruz kalırlar. Maruz kaldıkları bu değişim ve dönüşümün şekli, hızı, miktarı ve yönü toplum yapısındaki farklılaşmanın da ipuçlarını*

\* İletişim araç ve biçimlerindeki gelişimin kültürde değişmeye yol açmasının temelinde, aslında teknolojik ilerlemenin işleyiş mantığındaki değişim yatar. Şöyle ki önceleri tamamen kas gücünün yerini tutma yolunda ilerleyen teknoloji, iletişim alanındaki gelişmelerle meydana gelen enformasyon toplumunda, beyin ve zihin gücünün işlevini üstlenmekte; böylece de enformasyon genel anlamda kültürün, özel anlamda da düşüncenin yerini almaktadır (Güneş 2001: 144-145).

\*\* Türkiye’de ilk denemeleri 1950’lerde başlayan ancak gerçek anlamda düzenli yayına 1960’ların sonlarında geçen ve 1990’dan itibaren özel kanalların açılışına kadar TRT’nin tekelinde bulunan televizyon (Kocabaşoğlu 1980: 8-9; Özdemir 2008: 212), bugün artık, birçoğunda birden çok olmak üzere hemen her evde bulunmaktadır. Buna bağlı olarak da, çeşitli kültürel etkinliklerin yerini alan televizyon, “hanelerin tam orta yerine demir atan bir tüketim alanı” hâline gelmiş durumdadır (Arun 2010: 189).

*vermektedir. Diğer bir deyişle kültürel unsurlardaki değişim ve dönüşüm dinamiklerinin izini sürmek, halk denilen organizasyonun zaman içerisinde çizmiş olduğu rotanın yönünü takip etmek demektir aynı zamanda.* (Boyraz 2009: 87)

Boyraz'ın burada dikkat çektiği kültürel unsurlardaki değişim, son yıllardaki gibi, güncel olarak takip etmenin dahi zorlaştığı büyük bir hızla gerçekleşmese de tarih boyunca tüm toplumlar ve tüm kültür ortamları için geçerli olmuştur. Kültürün en önemli bileşenlerinden olan gelenekler de, insanlık tarihinin yaşadığı üç kültür sürecinde -sözlü, yazılı ve elektronik kültür ortamlarında- değerlendirildiğinde, farklı sosyokültürel bağlamlarda, yeni yapılanmalarda ortaya çıkmaktadır (Koçak 2005: 273). Bir kültür bünyesindeki gelenekler ya da diğer unsurlar, kültürdeki değişimlerin mahiyetine bağlı olarak elbette zamanla değişime uğrar. Ancak kültürde, düşünme ve yaşama biçimlerini derinden etkileyen radikal değişiklikler meydana geldiğinde çeşitli kültür unsurları ve gelenekler değişimin gerisinde kalabilmektedir. Böyle bir durumda söz konusu kültür unsurları ve gelenekler, giderdikleri ihtiyaçlar açısından daha cazip ve pratik bulunan yeni ve güçlü alternatiflerle karşılaştıklarında, yerlerini yavaş yavaş bu alternatiflere bırakırlar. Böylece, bir kültür unsuru, işlevsel anlamda yerine ikame edilen başka bir kültür unsuruna dönüşür. Bu bağlamda Türk sözlü kültürünün köklü yapılarından biri olan bilmece geleneği de, hem soru-cevap prensibine dayanan işleyişi hem de eğlenme, bilgilenme ve üstünlük sağlama gibi işlevleri açısından yerini, yazılı kültür ortamında “bulmaca”ya, elektronik kültür ortamında da “bilgi yarışması”na bırakmış gibi görünmektedir.

### 1. Sözlü Kültür Ortamı ve Bilmece

İnsanlık duygu, düşünce, deneyim ve bilgilerini diğerleriyle paylaşmak üzere tarih boyunca çeşitli iletişim zeminleri ve araçları geliştirip kullanmıştır. Bu araçların en kapsayıcı olanı, insanlığın başlangıçtan bugüne tüm zamanlarında varlığını koruyan ve farklı iletişim zeminlerinde farklı biçimlerde ifadesini bulan “dil”dir. Ancak dil, sese dayanan bir olgudur ve “esas olarak iletişime hâkim olan dil ve dili duyuran tane tane seslerdir”; bu bakımdan da dilin özünü ses dünyası oluşturur ve dil, yazıyla bir mekâna bağlansa hatta işaret dili olarak jest ve mimiklerle işletilese bile, temel itibarıyla sözlü bir yapıdır (Ong 1999: 18-19). Dilin temeldeki sözlü yapısı ve başlangıcından beri sese/söze dayalı bir iletişim biçiminin aracı olması, insanlık tarihi boyunca süregelen “sözlü kültür ortamı”nın da ortaya çıkıp gelişmesinde hareket noktası olmuştur.

Her kültür ortamı, iç dinamikleri çerçevesinde kendi unsurlarının yaratılacağı ve bunların, işlevselliklerini korudukları sürece, kültürün üreticisi ve taşıyıcısı durumundaki insanlar vasıtasıyla yaşatılacağı bir zemin tesis eder. Kültürün diğer tüm unsurlarıyla birlikte edebî ürünler ve gelenekler de, böyle bir zeminin sunduğu imkânlar çerçevesinde inşa edilip varlık gösterirler. Bu bağlamda, genel olarak “İnsanların yazı, matbaa ve elektronik gibi ses ve sözü mekâna bağlayan teknolojiler kullanmaksızın yüz yüze ve sese dayanarak iletişim kurduğu ortam” (Çobanoğlu 2000: 124) şeklinde tanımlanan sözlü kültür ortamının da, Türk kültürü özelinde ortaya çıkardığı ürünlerden birini “bilmece” oluşturmaktadır. Ancak özellikle sosyal bilimlerin alanındaki birçok kavram gibi bilmece-nin de tüm araştırmacıların fikir birliğine varacağı tam bir tanımını yapmak pek mümkün değildir (Başgöz ve Tietze 1999: 1-2). Aslında, çok önemli yayınlar yapılmış olmasına rağmen bilmeceyle ilgili çalışmaların henüz tatmin edici bir düzeye ulaşamamış olduğu (Sakaoğlu 1995: 491; Duymaz 2006: 470) gerçeği, sıkıntı ya da eksikliğin sadece tanım

konusunda olmadığını ortaya koymaktadır. Bununla birlikte Şükrü Elçin, tanım aktarılan hemen her araştırmada atıf yapılan çalışmasında, bilmeceyi şöyle tanımlar:

*Bilmeceler; tabiat unsurları ile bu unsurlara bağlı hâdiseleri; insan, hayvan ve bitki gibi canlıları; eşyayı; akıl, zekâ veya güzellik nev'inden mücerred kavramlarla dinî konu ve motifleri vb. kapalı bir şekilde yakın-uzak münâsebetler ve çağrışımlarla düşünce, muhâkeme ve dikkatimize aksettirerek bulmayı hedef tutan kalıplaşmış sözlerdir.* (Elçin 1993: 607)

Elçin'in bu tanımından da hareketle, bilmecelerin soru-cevap esasına dayandığı rahatlıkla söylenebilir. Bu soru ve cevabının da nasıl şekilleneceği, ne zaman kullanılacağı ve ne gibi işlevler yükleneceği, bilmecenin meydana getirildiği ve kullanıldığı kültüre göre belirlenmektedir. Nitekim bilmeceler, onları üreten insanların -yaşadıkları coğrafyadan inanç dünyalarına ve günlük yaşamlarına varıncaya kadar birçok bileşenle ortaya çıkan- kültürleri içinde şekillenir ve bu kültürden derin izler taşır (Önal 1997: 83). Bu çerçevede ilk yazılı örneklerine, 14. yüzyılda Aşağı Volga bölgesindeki Kumanlar (Kıpçak Türkleri) arasında Hıristiyanlığı yaymaya çalışan misyoner papazlarca kaleme alınmış Codex Cumanicus'ta rastlanan (Tekin 1978: 590) Türk bilmeceleri de, doğal olarak Türk kültür evreninde şekillenmiştir. Bu evren içindeki şekillenme sürecinde bilmece, halk edebiyatının diğer türleriyle\* de yakın bir ilişki içinde olmuştur. Bu bağlamda, kısa bir forma sahip olmalarının da katkısıyla bilmeceler, “Bağımsız bir tür olmalarının yanında masallarda, destanlarda, âşık atışmalarında ve halk edebiyatının diğer pek çok türünün içinde” (Karadavut 2006: 481) yer alabilmiştir. Bu iç içelik çerçevesinde, örneğin bilmece ve masalın aynı metin içinde yer aldığı “bilmecemsi masallar” (Alptekin 2006: 334) ya da yine soru-cevap esasına dayanan “bilmeceli oyun çeşitleri” (Boratav 1997: 109) de bulunmaktadır.

Bilmecelerin çeşitli oyunlarda ve eğlenmek üzere kullanılması, bu türün sadece bir eğlence vasıtası gibi algılanmasına yol açsa da aslında bilmece, eski çağlarda toplum yaşamında çok ciddi ve önemli işlevleri bulunan bir türdür (Başgöz 1986: 251; Boratav 1997: 113-115). Ancak günümüze doğru yaklaşıldıkça bu işlevlerini kaybeden bilmeceler neredeyse sadece çocuklara yönelik eğlencelik bir türe dönüşmüştür. Bununla birlikte bilmecelerin, kitle iletişim araçlarının olmadığı ya da yaygınlaşmadığı dönemlerde belirli bir geleneğe bağlı kalınarak büyükler tarafından kullanıldığı da bilinmektedir (Türkyılmaz 2009: 46). Türkiye ölçeğinde bilmeceler, radyo ve televizyon gibi araçların hemen her eve girmediği 1980 öncesi yıllara kadar, özellikle de kırsal kesimlerde geleneksel olarak yaşatılmıştır (Kaya 2004: 472). Ancak bugün, yazı ve daha yoğun bir şekilde elektroniğe dayalı iletişim biçimlerinin günlük yaşam üzerinde belirleyici olduğu günümüz kültür ortamında bilmeceler, eğlence aracı olma işlevini de yitirme ve tamamen kaybolma noktasına gelmiştir. Bu anlamda bilmecelerin hayat bulduğu kültür ortamının değişip kaybolması, bu türün artık işlevselliğini kaybedip hayatımızdan çıkmaya yüz tutmasının önemli nedenlerinden birini oluşturmaktadır (Karademir 2010: 9). Tüm bunlara rağmen bilmece, bugün bile, çocukların özellikle dil ve zihinsel becerilerini geliştirmeye yönelik eğitim süreçlerinde önemli bir materyal olarak da kullanılabilir\*\*.

\* Bilmecelerin Türk halk edebiyatı bünyesindeki diğer türlerle ilişkisi için bkz.: İçel 2010: 23-36.

\*\* Bilmecelerin dil-düşünce bağlamında eğitimdeki yeri ve önemiyle ilgili tespit ve değerlendirmeleri için bkz: Balta 2013.

## 2. Yazılı Kültür Ortamı ve Bulmaca

Yazının icadı ve zamanla yaygınlaşması, insanlığın bugüne ve geleceğe uzanan gelişim çizgisindeki en önemli kırılma noktalarından biridir. Matbaanın gelişimiyle derinlik kazanan bu kırılma, sonraki yıllarda icat edilecek tüm teknolojilerin de zeminini oluşturur. Ancak “teknoloji” denince makinelerin ve gelişmiş elektronik sistemlerin akla geldiği günümüzde yazı, bir teknoloji gibi algılanmamaktadır. Bu algılama biçimine karşı çıkan Walter Ong (1999: 101), yazının teknoloji olduğunu vurgular. Ong’a göre, günümüz insanı matbaa ve bilgisayarı kolaylıkla teknoloji olarak nitelendirmesine rağmen yazıyı teknoloji olarak görme konusunda zorlanmaktadır. Aslında bu durum, günümüz insanının, yazıyı tamamen içselleştirmiş ve benliğinin ayrılmaz bir parçası hâline getirmiş olmasından kaynaklanır. Ancak yazı, özellikle de alfabeli yazı, önemli bir teknolojidir. Dahası yazı, matbaa ve bilgisayar teknolojilerine göre çok daha zorlayıcıdır. Çünkü yazı, özünde sözlü, yani konuşmaya dayalı olan kelimeyi görsel mekâna yerleştirmiştir. Dolayısıyla hem matbaa hem de bilgisayar, dinamik sesi suskun mekâna indiren ve kelimeyi yaşanan andan koparan yazının açtığı yolda ilerlemişlerdir yalnızca (Ong, 1999: 101, 146). Bu çerçevede, zamanla kendi kültür ortamını da meydana getirmiş olan yazı, en başta tamamen sözlü kültür ortamında yaşayan insanın, bugün yaşamını büyük oranda kuşatmış olan elektronik kültür ortamına geçişinin de temel basamağıdır.

Menkıbelerin sözlü kültür ortamından yazılı kültür ortamına geçişini değerlendirdiği bir çalışmasında Aynur Koçak, yazılı kültür ortamıyla ilgili şu belirlemelerde bulunur:

*Yazılı kültür ortamı sözlü kültür ortamının devam ettiği dönemlerde yazının icadıyla ortaya çıkan ve iletişim malzemesinin birtakım ses değerleri yüklenen sembollerle ifade edilmesi ve iletişim malzemesinin papirüs, deri, taş, tahta ve kâğıt gibi yüzeylere yazılmasıyla doğmuştur. [...] Sözden yazıya geçişte olduğu gibi, yazının benimsenmesinde ve kullanım şekillerinde de aşamalar görülür. Bir teknoloji olan yazı, toplumların hayatına girerken önce el yazması, zamanla taş basması ve en son matbaa ile karşılaşır. (Koçak 2005: 277)*

Koçak’ın on yıl önceki bir çalışmasından aktarılan bu belirlemelere, yazının, günümüzün elektronik kültür ortamındaki bilgisayar ve internet teknolojileri sayesinde artık matbaayı da aşan yeni bir zemin bulduğu da eklenebilir. Bu çerçevede, Koçak’ın da belirttiği gibi, insanın genel anlamda yazılı kültür ortamına geçişi ve bu ortamdaki gelişmesi tek vasıtayla ve birdenbire olmamıştır. İnsanın yazı kullanmaya başlamasının en fazla beş bin yıl geriye gidebildiğini belirten Özkul Çobanoğlu (2000: 123-124), “yazılı kültür” kavramıyla asıl kastedilenin, çok sınırlı kullanılan ve sözlü kültür ortamının etkisinden kurtulmamış olan yazılı yapının değil; özellikle matbaanın yaygın olarak kullanımıyla ortaya çıkan ve insanın düşünme şeklini etkileyen yazılı kültür olduğunu ifade eder. Bu çerçevede, yazının önceleri çok sınırlı sayıdaki uzman gruplarca kullanıldığını, ancak zamanla yaygınlaştığını belirten Raymond Williams (1993: 93), yazı öncesi toplumların ve marjinal yazılı toplumların “sözel” edebiyatının çok karmaşık aşamaları izleyerek yazıya geçtiğini ve dahası bu kültür içinde yol alarak geliştiğini ifade eder. Williams, bu süreci şöyle değerlendirir:

*Yazı, (i) sözel anlatımın ve geleneğin hâlâ önde geldiği toplumlardaki destekleme ve kaydetme işlevinden, (ii) bu işlevin, sözel gösterimi sağlamak için*

*yazılı anlatımla kaynaştığı bir aşamadan ve (iii) sadece okunmak için yazılmış anlatımın yer aldığı bir ilerideki aşamadan geçerek, (iv) bütün anlatımların adeta sessizce okunduğu ve en azından bu nedenle de “edebiyat” şeklinde genelleştirildiği daha sonraki ve çok bildik bir aşamaya geçmiştir. (Williams 1993: 93)*

Williams’ın işaret ettiği çizgide gelişim gösteren yazılı kültürün hareket noktasını oluşturan “yazı”, çeşitli açılardan eleştirilere de konu olmuştur. Örneğin Platon ve onun aktarımlarıyla Sokrates’in yazıyla ilgili düşüncelerine değinen Ong (1999: 98), “Platon yine Sokrates’in ağzından yazının belleği çürüttüğünü söyler. Yazıya alışan unutkan olur, kendi öz kaynaklarından yararlanacağına dış kaynaklara bağımlı kalır ve öz kaynaklarını yitirir. Yazı, zihni zayıflatır.” değerlendirmelerini aktarır. Bununla birlikte, haklılık payı oldukça yüksek olan bu eleştirilerin bile ancak yazı aracılığıyla bugüne ulaşabildiği düşünülürse; yazının, aslında bir mekâna bağlayarak somutlaştırdığı sözün yerini almış olduğu rahatlıkla söylenebilir. Bu hâliyle yazı, bireysel belleği tembelleştirip zayıflatırken toplumsal belleği güçlendirmektedir.

Yazının, sözü mekâna bağlama özelliği, daha önce sözlü kültür ortamında karşılanan birtakım ihtiyaçların zamanla yazılı kültür ortamında da karşılanmasının önünü açmıştır. Bu çerçevede bir taraftan sözlü kültür materyalleri olduğu gibi yazıya aktarılırken diğer taraftan da, benzer ihtiyaçları karşılamak üzere, bunlara alternatif olacak yeni formlar ve materyaller ortaya çıkarılmıştır. Elbette yazının icadıyla başlayan bu süreç, yazı kullanımının arttığı günümüze doğru yaklaşıldıkça yoğunlaşmıştır. Bu çerçevede, Türkiye ölçeğinde sözlü kültür ortamındaki bilmecelerin de işlevi, yazılı kültür ortamının kitle iletişim araçları olan gazete ve dergilerin yaygınlaşmasıyla birlikte ortaya çıkan bulmacalara aktarılmıştır. Başka bir deyişle, sözel olarak sorulan ve aynı şekilde cevaplanan bilmecenin, en azından soru-cevap mantığı ve eğlenerek bilgilenme işlevi; yazılı kültürün sözlü kültüre baskın geldiği ortam ve şartlarda, yazılı olarak sorulup cevaplanan bulmacaya yüklenmiştir.

Bulmacalar genel olarak gazete, dergi ve müstakil bulmaca kitaplarında yer alır. Dolayısıyla bulmacanın yer aldığı ortam, hem hazırlayanı hem de çözeni için okuryazar olma önkoşulunu taşır. Bu hâliyle bulmaca, “yazı” ile ilişkilidir ve tam anlamıyla bir yazılı kültür ortamı ürünüdür.

Türkçe Sözlük’te (1998: 355), “Çeşitli biçimlerde düzenlenen ve düşündürerek, aratarak buldurmaya amaç edinen oyun” şeklinde açıklanan bulmaca, yapı ve tür açısından oldukça geniş bir yelpazeye sahiptir (Tikbaş 2011: 15-21). Ancak en çok bilinen ve hemen her gazetede yer alabileni, “kare bulmaca” ve “çengel bulmaca” olarak bilinen türleridir. Bu anlamda, bugün bilinen şekliyle ilk örneği 1913’te New York’ta gazeteci Arthur Wayne tarafından geliştirilmiş olan bulmaca, 1920’lerden itibaren tüm dünyaya yayılır (Swift 2015: 188-189)\*. Türkiye’de de bulmaca ilk kez, 1925 yılında Resimli Mecmua’nın dördüncü sayısındaki “Bilmeceler ve Zevkli Düşünceler Sahifesi”nde yer alır (Tikbaş 2011: 10-13). Bugün ise günlük gazetelerin hemen hepsi, ya sayfaları arasında ya da yayın eki olarak bulmacaya yer vermektedir.

Bulmacayı, hazırlanmasından yayınlanmasına önemli bir “endüstri” olarak değerlendiren Olivia Swift (2015: 181); bulmacaların, gazete ve benzeri materyallerin satın

\* Bulmacanın dünyada ve Türkiye’deki tarihî gelişimi, biçim ve tür özellikleri, işlevleri vb. konularda geniş bilgi için bkz.: Tikbaş 2011.

alınmasında güdüleyici bir etkisinin olduğunu belirtir. Swift ayrıca, “Üstelik bulmacalar, sadece basit bir yayın sattırma aracı değildir; yayının kültürel yapısının reklamını da ortaya koymaktadır.” (2015: 181) diyerek bulmacanın ideolojiyle ilişkisine vurgu yapar. Bu çerçevede Türkiye’de de bazı gazetelerin, yayın politikalarını da şekillendiren ideolojik duruşlarını, yayınladıkları bulmacalara çok belirgin bir şekilde yansıtıkları görülmektedir (Dursun 2009). Bu durum bulmacaları, bir eğlenme ve bilgilenme aracı olmanın ötesinde, ideolojik bir aygıta da dönüştürmektedir.

Başlı başına bir yazılı kültür ürünü durumundaki gazetede doğup yaygınlaşmış olan ve bugün de hemen her gazetede yayımlanan bulmaca, teknolojik gelişmelere paralel bir şekilde önce televizyonlarda (Tıkbaş 2011: 42-43), ardından da bulmaca sitesi ve forumları olarak internet ortamında yer almıştır. Bu çerçevede, esas itibarıyla yazıya dayanan bulmaca, yine bu karakterini koruyarak elektronik kültür ortamında da kendine yer bulabilmektedir.

### 3. Elektronik Kültür Ortamı ve Bilgi Yarışması

İletişim biçim ve araçlarındaki değişimler, kültürü meydana getiren unsurların üretim, taşınma ve tüketim gibi süreçlerini de doğal olarak etkiler ve bunların, şartlara göre değişmesine, başka bir forma dönüşmesine ya da tamamen ortadan kaybolmasına neden olur. Üretilen her yeni iletişim teknolojisi, bir taraftan önceki teknolojilerin oturtulduğu zeminden, kullanıma sunduğu kültürel pratiklerden ve bu pratiklere bağlı alışkanlıklardan yararlanırken diğer taraftan da varlığını pekiştiren yeni birtakım üretim, tüketim ve kullanım pratikleri de geliştirmektedir (Binark 2015: 10). Bu anlamda elektronik kültür ortamı da, doğal olarak hem kendisinden önce ortaya çıkmış olan sözlü ve yazılı kültür ortamlarının imkânlarını kullanır hem de kendine özgü pratiklerini geliştirir.

Her türlü elektronik cihazı içeren elektronik kültür ortamı, Türkiye’de, 1900’lü yılların başında gramofonla başlar ve ilerleyen yıllarda radyo, pikap-plak, kasetçalar-kaset, televizyon gibi teknolojilerle gelişerek devam eder (Çobanoğlu 2000: 152-158). Ancak günümüzün bilgisayar ve özellikle internet gibi çok daha gelişmiş teknolojileri ve bunlarla desteklenen cep telefonu gibi yenilikleri, elektronik kültürü apayrı bir boyuta taşımıştır. Bu bakımdan gramfondan itibaren plak, kaset ve CD gibi araçlarla tek yönlü ve sabitleşmiş, ya da ilk dönem radyo ve televizyonları gibi çok sınırlı düzeyde geribildirimi olan bir iletişim şekline sahip teknolojiler ile özellikle internet ve cep telefonu sayesinde rahatlıkla interaktif hâle gelebilen ve anında değişime imkân sunan günümüz teknolojilerini aynı elektronik kültür dairesinde ele almak tartışmaya açık bir konudur. Örneğin bu konuya dikkat çeken Mete Taşlıova (2014: 81), âşıklık geleneğinin elektronik ortama taşınmasıyla ilgili bir çalışmada, cep telefonu ve internet kullanılarak interaktif hâle getirilen televizyon yayınları için elektronik yerine “dijital platform” ifadesini tercih etmektedir. Bu anlamda, günümüz televizyonlarında sunulan pek çok program türü gibi, özellikle telefon bağlantısı veya kısa mesajla yayına televizyon izleyicisinin de dâhil edilebildiği bilgi yarışmalarını da, elektronik kültür ortamı içinde dijital platform ürünü olarak değerlendirmek mümkündür.

Televizyon, günümüzde kültürü aktif olarak üreten ve bu konuda belirleyici olan bir güçtür, ancak aynı zamanda içinde bulunduğu kültür çevresinin de bir ögesidir (Aytaç 2002: 150). Başka bir deyişle televizyon, çeşitli kaynaklardan beslenerek ürettiği kültü-

rü geniş kitlelere taşır ve bunu yaparken, kendisinin de bir parçası olduğu kültüre yön verir. Bu anlamda, Türkiye’de elektronik kültür ortamının en yaygın ve etkili aracı olan televizyonlar, “yayın hayatına başlamalarıyla birlikte Türk insanının yaşamını, değiştirmeye ve yeniden biçimlendirmeye başlamıştır” (Özdemir 2005: 245). Ancak televizyon, her ne kadar elektronik kültür türünü olsa da, kendisinden önce oluşmuş yazılı ve sözlü kültürden de doğal olarak kopmuş değildir. Nitekim sözlü ortam, yazılı ortam sonrası uğradığı tüm değişimlere rağmen ortadan kalkmayıp devam etmiştir (Yıldırım 1998: 95) ve bu nedenle yazılı kültür kaynakları, sözlü kültürle ilişkileri nedeniyle, sözlü kültür biliminin inceleme alanına girebilmiştir (Çobanoğlu 1999: 66). Bu durum, doğal olarak elektronik kültür ortamı için de geçerlidir. Yani hem sözlü kültür hem de yazılı kültür, elektronik kültür ortamı içinde değişip dönüşerek ve yeni formlar içine girerek de olsa varlığını korumuştur. Bu anlamda, Türk sözlü kültüründeki bilmecelerin ve onların yazılı kültürdeki yansımaları niteliğinde olan bulmacaların, elektronik kültür ortamındaki iz düşümünü de bilgi yarışmaları oluşturmaktadır.

Günümüz televizyonlarında, soru-cevap esasına dayanan yarışma programlarının ilk örnekleri 1920’li yıllarda Amerika’da ortaya çıkar ve 1950’lerden itibaren de televizyona taşınarak yeni bir türe dönüşür (Anderson 1978’den akt. Dursun ve Evirgen 2014: 134-135). Türkiye’de ise televizyonda yayınlanan ilk bilgi yarışması, 1950’lerden itibaren deneme yayınları yaparak çok kısıtlı bir kitleye ulaşan İTÜ-TV’de, Halit Kıvanç ile Vural Tekeli’nin sunuculuğunda 1963’te yayınlanan ve aslında bir liseler arası bilgi yarışması olan “Talih Kuşu” programıdır (İSMMMO 2010: 118). Ancak özellikle yaygınlık ve etki açısından gerçek anlamda ilk bilgi yarışması ise yine Halit Kıvanç’ın sunuculuğunda 1969-1973 yılları arasında yayınlanan “Bildiklerimiz, Gördüklerimiz, Duyduklarımız” adlı programdır (Kıvanç 2002: 83-87). İlk örneklerinde yarışmacılara daha entelektüel soruların yöneltildiği ve kazananlara mütevazı ödülleri verildiği bilgi yarışmaları, ilerleyen yıllarda, değişen sosyokültürel ortamla birlikte büyük bir değişim yaşar. Özellikle 1980’li yıllarda toplumsal düzlemde gerçekleşen liberalleşme süreciyle birlikte yarışma programları; türsel melezleşmeye maruz kalır, eğitici ve bilgilendirici işlevi magazin-eğlence dünyasına yönelik olarak yeniden yapılandırılır ve böylece entelektüel bilgi yerine gündelik bilgiyi ölçerken izleyicide yarattığı heyecandan beslenen bir “televizyon şovu”na dönüşür (Dursun ve Evirgen 2014: 126-127, 140). Bu şovların başarısı, 2000’li yıllardan itibaren, benzer ad ve formatlarla birbirlerini taklit de edebilen çok sayıda yarışma programının ekranlarda yer almasına yol açar (Sekmen 2010: 82-83). Ayrıca, ekranlarda yer alan bilgi yarışmaları ya da benzer niteliklerde başka yarışmalar, bugün elektronik kültürün en önemli ortamı olan internette de bireysel kullanıcıların hizmetine sunulmaktadır. Kullanıcılar, çeşitli sitelerde yer alan bu yarışmaları çevrimiçi olarak ya da akıllı telefon ve benzeri elektronik cihazlara indirerek cevaplayabilmekte ve böylece kendilerini sinayip eğlenebilmektedir.

#### **4. Bilmecedan Bulmaca ve Bilgi Yarışmasına Dönüşüm**

Bilmecedan bulmaca ve bilgi yarışmasına dönüşüm, aslında türsel bir değişim değil kültür ortamlarındaki değişimlerin bir sonucudur. Bu çerçevede, sonradan gelişen yazılı ve elektronik kültür ortamları sözlü kültürü de etkisi altına almış ve sözlü kültür bünyesindeki çeşitli edebî türlerin yüzeysel de olsa işlevlerini üstlenebilecek yeni içerikler meydana



getirerek birtakım dönüşümlere neden olmuştur. Bununla birlikte Türkiye’de, 21. yüzyıl- da olunmasına rağmen okuryazar oranının hâlâ %100’e ulaşamadığı (TÜİK 2015), ancak önemli bir kısmında birden çok olmak üzere hemen her evde televizyonun bulunduğu (Arun 2010: 189) düşünülürse, elektronik kültürün yazılı kültüre göre daha baskın olduğu rahatlıkla söylenebilir. Bu anlamda bireysel ve toplumsal yapıdaki değişimlere bağlı olarak iyi ya da kötü “vakit geçirme”nin temel aracı hâline getirilen televizyon ve internet merkezli medya kültürü, sözlü edebiyatın bütün türlerinin hatta sözlü kültür ortamında geliştirilen sosyal ilişkilerin bile yerini alma noktasındadır (Çevik 2014: 188-120). Bu çerçevede sözlü kültür ürünü olan bilmecenin de işlevsel anlamda yerini yazılı kültürde bulmacaya, elektronik kültürde de bilgi yarışmasına bıraktığı söylenebilir.

Bilmecenin bulmaca ve bilgi yarışmasıyla ilişkisi ya da bilmecenin, yerini bulmaca ve bilgi yarışmasına bıraktığı düşüncesi bu üç türün işleyiş prensibi ve işlevlerinin yakınlığından kaynaklanmaktadır. Şöyle ki bilmece, temelde soru-cevap prensibine dayanır ve eğlenme, boş zamanı değerlendirme, bilgilenme, cevaplayan açısından kendini sınama ve başkalarına üstünlük sağlama gibi işlevlere sahiptir. Bu anlamda bulmaca çözmek ve televizyon başında bilgi yarışması izlemek de benzer bir prensibe ve işlevlere sahiptir. Bu çerçevede, daha 1979 yılında yayımlanan çalışmalarında -gelişmekte olan elektronik kültür ortamının etkisiyle- bilmecelerin yavaş yavaş kaybolduğuna değinen Âmil Çelebioğlu ve Yusuf Ziya Öksüz (1979: 8), “Millî kültürümüzün her sâhası gibi, bir hikmetler hazînesi olan bilmecelerimiz de maalesef, kadir-bilmezliğimizin bir neticesi olarak târihe mâl olmak üzeredir.” tespitini yapar. Çelebioğlu ve Öksüz ayrıca Ahmet Uysal’ın 1975’te yayımlanan bir çalışmasındaki fıkralarla ilgili önemli tespitlerinin bilmeceler için de geçerli olduğunu belirtir. Uysal’ın söz konusu tespitleri şöyledir:

*Radio ve televizyon gibi kitle yayın araçlarının memleketimizde hızla gelişmeye başlaması ve yavaş yavaş yurdun her yanına ulaşması karşısında, diğer folklor türünleri gibi fıkralarımız da yavaş yavaş âile, arkadaş ve kahve sohbetlerinin bir özelliği olmaktan çıkacaktır. Çünkü halkımız da Amerikalı ve Avrupalıların yıllarca evvel olduğu gibi, konuşma zevkini kaybetmiş pasif seyirciler durumuna girmeleri bir zaman meselesidir. Bunun gecikmesini hatta hiç olmasını dilerken televizyona sâhip olan köy kahvelerinde tatlı sohbetlerin yerini bir ekrana dikilmiş donuk gözlerin aldığını ve mahallî kültürün bir kitle kültürü tarafından silinip süpürülmekte olduğunu görmemek ve bunun karşısında üzülmemek imkânsızdır. (Uysal 1975: 177’den akt. Çelebioğlu ve Öksüz 1979: 16)*

Uysal’ın bu çok önemli öngörülleri, Çelebioğlu ve Öksüz’ün de belirttiği gibi bilmeceler için de geçerlidir; hatta artık 2010’lu yılları yaşadığımız günümüzde, fıkralardan daha çok bilmeceler için tamamen gerçekleşmiş durumdadır. Benzer tespitleri, üstelik bilmece-bulmaca-bilgi yarışması çizgisinde, yaklaşık 20 yıl önce Altan Alperen de yapar. Bilmecelerin hızla kaybolduğunu kaydeden Alperen, bu folklorik ve edebî türe sahip çıkılması gerektiğini vurgular ve şu tespitlerde bulunur:

*Günümüzde gazetelerde ve çeşitli dergilerde okuyucunun vaktini hoşça geçirmesi, boş zamanlarını değerlendirmesi için, resimlerle, kelimelerle, rakamlarla düzenlenen oyunlar, bilmecelerin zeka ve bilgi oyununa dönüşmesinden doğmuştur. Fakat bu tip bilmecelere bulmaca adı verilir. [...] [K]itap ve gazete*

*gibi yayın araçlarının her yana kolaylıkla dağılması, radyo televizyon gibi uygularlık araçlarının geniş halk kitlelerine yayılması gibi nedenlerle halk zekası ve düşüncesinin ürünü olan folklor maddeleri unutulmağa ve terk edilmeğe başlamıştır. [...] Günümüzde basın-yayın araçlarında bilmece türü yerini bulmacaya ve bilgi yarışmalarına bırakmıştır. [...] Çağımızın bilmececi sayılan bu bilgi yarışmaları ne yazık ki toplumun kültürünü değil, bireylerin genel kültürünü (ansiklopedik bilgiyi) yansıtmaktadır. (Alperen 1996: 118-119, 125)*

Alperen'in de bu tespitlerinde işaret ettiği üzere, bilmeden bulmaca ve bilgi yarışmasına dönüşüm, teknolojik gelişmelere bağlı birtakım sosyal ve kültürel değişimlerle ilgilidir. Kültür ortamlarında meydana gelen değişimler, sözlü kültürdeki bilmeden yerine yazılı kültürde bulmacanın, elektronik kültürde de televizyonlarda sunulan bilgi yarışmalarının ikame edilmesine yol açmıştır. Bilmeden bulmaca ve bilgi yarışmasına doğru yaşanan söz konusu dönüşüm, bu üç tür ve üretilip yaşatıldıkları kültür ortamlarıyla ilişkileri çeşitli açılardan karşılaştırılarak daha net anlaşılabilir. Bu çerçevede bilmece, bulmaca ve bilgi yarışması birkaç maddede şu şekilde karşılaştırılabilir:

1. Bilmece, bulmaca ve bilgi yarışmasının karşılaştırılmasında dikkat edilmesi gereken en önemli özellik, bu türlerin farklı kültür ortamlarına ait olmasıdır. Çünkü karşılaştırma yapılırken ortaya çıkan tüm ölçüt ve özellikler, türlerin ait olduğu kültür ortamlarının genel karakteristiği çerçevesinde şekillenmektedir. Bu çerçevede bilmece sözlü; gazete, dergi ya da müstakil kitaplarda karşılaşılan bulmaca yazılı; televizyonlarda sunulan bilgi yarışması ise elektronik kültür ortamının ürünüdür. Ancak bulmacaların ait olduğu yazılı kültür ortamı, bu ürünlerin en baştan beri yer aldığı gazete ve dergi yayıncılığıyla; bilgi yarışmalarının ait olduğu elektronik kültür ortamı ise televizyon yayıncılığıyla ilgilidir. Bu bağlamda bilmece-bulmaca ve sözlü-yazılı kültür ilişkisi Türk kültürü özelinde ayrıca ele alındığında, sözlü kültürdeki bilmeden yazılı kültürdeki karşılığı sayılabilecek muamma ve lügazların da göz önünde bulundurulması gerekir. Nitekim Esma Şimşek de, bilmeceyle ilgili tasnifinde muamma ve lügazı, "Bilmece Yerine Söylenen Şiirler" başlığı altında değerlendirir (Şimşek 2003: 235). Bugün sözünü ettiğimiz bulmacalardan çok daha önce, hem Âşık şiirinde (Onay 1996: 379-387) hem de Divan şiirinde (Dilçin 1997: 489-490) yer alan ve bir bakıma bilmece işlevi yüklenen muamma ve lügazlar da, özellikle Divan şiiri kapsamında yazılı olarak ortaya konmuşlardır. Ancak sözlü kültür ortamındaki bilmeden yaygınlığı karşısında, ilgilenmek için okuryazar ve eğitilmiş olma önkoşulunu gerektiren Divan şiiri muamma ve lügazları, her ne kadar yazılı kültür ürünleri olsalar da, en azından hedef kitle açısından bilmeden yazılı kültür ortamındaki karşılığı olarak düşünülemezler. Bu anlamda bilmece-muamma/lügaz ilişkisine kıyasla bilmece-bulmaca arasında daha güçlü bir korelasyon bulunmaktadır.

Kültür ortamlarının ortaya çıkma ve gelişme seyrinin "sözlü-yazılı-elektronik" şeklinde bir kronoloji izlediği göz önünde bulundurulursa, bilmece-bilgi yarışması ilişkisinin de bulmacadan bağımsız bir şekilde ele alınması pek mümkün görünmemektedir. Çünkü bulmacaların Amerika'da yazılı/basılı medya organları olan gazete ve dergilerde ortaya çıkıp gelişmesi gibi, bilgi yarışmaları da, yine Amerika'da radyolarda başlamış olmakla birlikte, kitlesel etki ve yaygınlık açısından görsel medyanın, başka bir deyişle televizyon kültürünün ürünüdür. Bu bakımdan bulmacanın bilmece yerine, bilgi yarış-

masının ise bilmeceyle birlikte bulmacanın yerine ikame edildiğini düşünmek daha gerçekçi olacaktır. Nitekim Fadime Tikbaş (2011: 3) da bulmacalarla ilgili yüksek lisans tezinde; bulmacaların, televizyonlarda bilgi yarışmasına dönüştüğüne dikkat çekmektedir.

Bilmece-bulmaca-bilgi yarışması arasındaki ilişkinin anlaşılması için sözlü-yazılı-elektronik kültür ilişkisindeki seyrin ve ortaya koyduğu değişikliklerin dikkatlice irdelenmesi gerekir. Bu çerçevede, teknolojik gelişmelerle ortaya çıkan yeni elektronik medya ile bellek dışı kaydın, dolayısıyla da yapay belleğin mümkün olduğu bir çağa girildiğini belirten Jan Assmann (2015: 17), bunun, matbaa ve ondan önce yazının keşfine eşdeğerde bir kültürel devrim anlamına geldiğini ifade eder. Yazı, kâğıt ve matbaanın icadıyla “medeniyet” tanımı ve algısının da değiştiğine dikkat çeken Nebi Özdemir (2008: 35-36) ise, bu gelişmelerle toplumların yazılı kültür temelinde yeniden kurgulanmaya başladığını, böylece ilerleyen yıllar için elektronik, dijital ve sanal kültür çağlarının kapısının da aralandığını belirtir. Özdemir (2008: 36) ayrıca, “Bu dönüşüm, kültür ortamlarının, kümelerinin, kurumlarının, araçlarının, anlayışlarının ve aktörlerinin farklılaşması anlamına da gelmektedir.” değerlendirmesini yapar. Bu anlamda elektronik kültür ortamına geçişte belirleyici bir konumu olan yazılı kültür, elektronik ortamın şekillenmesinde de etkili olmuş ve hem kendisini hem de sözlü kültürden kendisine aktarılan birikimi elektronik kültüre taşımıştır. Elektronik ortamın içeriğini tabii ki başlı başına yazılı kültür ürünleri oluşturamaz. Bu içeriğin oluşumunda ve sunumunda, elbette sözlü kültür de doğrudan doğruya etkilidir. Ancak konuya bilmece, bulmaca ve bilgi yarışması özelinde bakıldığında; bilmece, bilgi yarışmasına daha çok bulmaca üzerinden aktarıldığı söylenebilir.

**2.** Bilmece Türk halk edebiyatı dairesinde, kısa hacimli de olsa bir edebî türdür. Başka bir ifadeyle, bilmece edebî bir üründür. Bu bakımdan bilmece, sanatsal bir yönü, estetik bir boyutu vardır. Oysa ne bulmaca ne de bilgi yarışması sanatsal, estetik bir boyuta sahiptir. Bulmacanın okurları, bilgi yarışmasının da izleyicileri bilgilendirme ve eğlendirerek iyi vakit geçirmelerini sağlama gibi tüketiciye yönelik amaçlar taşıdıkları düşünülse de; aslında bu ürünler, tüketicinin değil üreticinin asli amacına hizmet eden birer araçtan başka bir şey değildir. Çünkü bulmacanın üreticisi, okurun ilgisinden istifade ederek basılı yayını satma amacındayken bilgi yarışmasının üreticisi de izleyicinin ilgisinden istifade ederek programı izletme amacındadır. Nitekim, aslında birer ticari kuruluş olan gazete ve televizyon gibi kitle iletişim araçları, okurun ya da izleyicinin ilgisini toplamak ve bu ilgiyi reklamcılara satmak (McQuail ve Windahl 2005: 76) şeklinde genel bir amaca sahiptir. Bu anlamda basılı ürünlerdeki bulmacaların varlığı, “tiraj”; televizyonlardaki bilgi yarışmalarının varlığı da “rating” kavramıyla yakından ilişkilidir. Bu durum da, bilmece, bulmaca ve bilgi yarışmasının birer edebî ürün olmasına karşılık bulmaca ve bilgi yarışmasının gerçekte ticari değere sahip birer meta olduğunu ortaya koymaktadır.

**3.** Bilmece gerçek anlamda sözlü kültür ürünüdür. Geleneksel olarak varlığını ortaya koyabilmek için biri soran, biri de cevaplayan olmak üzere en az iki kişiye ihtiyaç duyar. Bu hâliyle bilmece sormak ve cevaplamak, sosyal bir eylemdir. Bulmaca çözmek ve televizyonda bilgi yarışması izlemek ise temelde bireysel eylemlerdir ve kişiyi yalnızlaştırıcı niteliktedir. Nitekim bulmaca çözen ya da televizyonda bilgi yarışması izleyen kişi,

bu eylemleri gerçekleştirebilmek için aynı ortamı paylaşacağı ikinci bir kişiye ihtiyaç duymaz. Bu çerçevede bulmaca çözmene "yalnızlığa/tek başınalığa bağlı doğası"ndan söz eden Olivia Swift (2015: 174), bulmaca karelerinin oluşturduğu çubuklu düzenin, Frankfurt Okulu eleştirel teorisyenlerinden Theodor Adorno'nun tanımladığı Kültür Endüstrisi'nin hapishanesini temsil ettiği görüşündedir (Swift 2015: 173).

Benzer bir durum, televizyon kültürünün metası olan bilgi yarışmaları için de söz konusudur. Gerçi bilgi yarışmalarının çekildiği televizyon stüdyolarında soruyu programın sunucusu sorar, yarışmacı veya yarışmacılar da cevaplar. Bilgi yarışması, bu hâliyle sosyal ve sözlü bir iletişim ortamında gerçekleşiyor gibi görünse de esas itibarıyla durum böyle değildir. Çünkü yarışma, yarışmacı ya da izleyici olarak stüdyo ortamında bulunanlar için değil, televizyon karşısında programı izleyecek kitleler için çekilmektedir. Bu da, pasif durumda ekran başında bilgi yarışması izlemenin, özünde sosyal bir eylem olmadığı anlamına gelmektedir. Bununla birlikte bilgi yarışması, elektronik kültür ürünü olmasına rağmen, özellikle basılı bir materyal hâlindeki bulmacaya kıyasla sınırlı da olsa bir sözellik içerir. Bu çerçevede John Fiske (1992: 265) televizyonlardaki yarışma programlarının sözlü kültüre dayandığını ve bu durumun onlara, izleyiciyle güçlü bir etkileşim kurma imkânı tanıdığını belirtir. Ancak genel olarak televizyon kültürünü "yanılsama" hatta "yalan" şeklinde ele alan Barry Sanders (1999: 45) ise, şu değerlendirmeyi yapar: "Televizyon, sözellikten binlerce adım uzaktadır; bu kutu, bize içinde birbiriyle özgür ve kolayca dökülen sözlerle sohbet eden gerçek insanlar varmış yanılsamasını sunar. [...] Gerçek sözellik açısından televizyon yayınları sessel ve görsel bir yalan olmanın ötesine geçemez". Buna rağmen geniş kitlelerin kültürel kaynak olarak televizyon yayınlarına bağlı olduğuna değinen David Morley ve Kevin Robins (2011: 102), bu kitlelerin, eğlenme ya da bilgilenme açısından gereksinimlerini az ya da çok bu kaynak aracılığıyla giderdiğini belirtir. Bu durumun büyük oranda geçerli olduğu Türkiye'de de, "abartılı" bir orana sahip olan televizyon izleme eylemi, televizyon kanallarının sayısı ve programların yapısı nedeniyle de "televizyon bağımlılığını" sürekli kılmaya yönelik bir hâldedir (Taşlıova 2011: 127). Bu bakımdan gerçek bir bağımlılığa dönüşebilen televizyonda bilgi yarışması izleme eylemi de sosyal değil, bireysel bir eylem olma özelliğindedir.

Sosyallik-bireysellik konusunda dikkat edilmesi gereken başka bir nokta da, bilmececin aksine bulmaca ve bilgi yarışmasının insana değil; madde, meta ve teknolojiye bağımlı olmasıdır. Bu anlamda bulmaca çözmek için en basit şekliyle bulmacanın basılı olduğu bir kâğıda ve kaleme ihtiyaç vardır. Bilgi yarışması izlemek için de elektrik, televizyon, bilgisayar, internet vb. teknolojik araçlar gereklidir. Bu açıdan, en azından ikinci bir insanın varlığına bağımlı olan bilmece geleneği, doğası gereği sosyal bir nitelik taşıırken; bulmaca çözmek ve bilgi yarışması izlemek, insanın ve sözel iletişimin yerini almış olan madde ve teknolojiye bağımlılığı nedeniyle özünde bireysel niteliktedir.

4. Bilmece, bulmaca ve bilgi yarışmasının üçünün de işleyişi soru-cevap prensibine dayanır. Böyle olmakla birlikte bilmece, bu prensip açısından da birkaç yönüyle diğer iki türden ayrılır. Birincisi, bilmece başlı başına bir sorudan oluşur. Yani tek bir soru bilmeceyi meydana getirir. Ancak klasik anlamda bulmaca ve bilgi yarışması birer sorudan oluşmaz. Bir soru, bulmaca ve bilgi yarışmasının sadece küçük bir parçasıdır. Ö-

neğın, çok bilinen ve cevabı “sabun” olan “Bilmece bildirmece el üstünde kaydırmaca” ifadesi başlı başına bir bilmecedir. Ancak “Kazakistan’ın başkenti (neresidir?)” ifadesi tek başına bulmaca ya da bilgi yarışmasını meydana getirmez. Bununla birlikte cevabı sırasıyla “ateş, rüzgâr, toprak, gök gürültüsü” olan ve altı dizeden meydana gelen “Biz dört kardeşiz/Birimiz yer doymaz/Birimiz koşar yorulmaz/Birisi içerde durmaz/Birisi şarkı söyler/Sesi hoş gelmez” (Çelebioğlu ve Öksüz 1979: 244) örneğinde olduğu gibi bazı bilmeceler birden çok cevabı sorgulayabilmektedir. Ancak böyle bir örnek bile, tek seferde sorulup cevaplandırıldığı için, bilmecenin bir soruluk genel yapısını değiştirmez.

Soru-cevap açısından bakıldığında bilmeceyi, bulmaca ve bilgi yarışmasından ayrılan ikinci özellik, soruların genel karakteriyle ilgilidir. Bu çerçevede bilmecenin sorusu ansiklopedik bir bilgi değildir. Aslında bilmece, kişiyi, verdiği ipuçlarından oluşan çağrışımlar aracılığıyla cevaba götürür. Bu bakımdan bilmece, hafızayı olduğu kadar analitik düşünme becerisini de zorlayıcı ve geliştirici niteliktedir. Oysa bulmaca ve bilgi yarışmasında popüler ya da ansiklopedik bilgiler sorulur. Sorulan soru, muhatapın daha önce hiç karşılaşmadığı bir konudaysa ve belleğinde cevaba dair net bir bilgi yoksa, muhatap ya soruyu cevaplayamamakta ya kendince bir akıl yürütüp tahminde bulunmakta ya da bazı bilgi yarışmalarında olduğu gibi soru çoktan seçmeli ise cevaba dair hiçbir fikri olmasa bile bu seçeneklerden birini seçmektedir. Ayrıca bulmaca çözen ya da televizyonda bilgi yarışması izleyen kişi, cevabını bilmediği bir soruyla karşılaştığında, sözlük ve özellikle de internet kullanarak cevaba kolayca ulaşabilmektedir. Oysa geleneksel olarak kendisine bilmece sorulan kişi, sözlü kültür ortamında bulunduğundan, cevaba ulaşmak için bu tür kaynaklar kullanamamaktadır.

Soru-cevap konusundaki üçüncü bir ayrım da, muhatap açısından sadece cevabın değil aynı zamanda sorunun da önemli olup olmamasıyla ilgilidir. Bu çerçevede, bilmece sorulan kişi için cevabı bulmak kadar sorunun kendisi de önemlidir. Çünkü aynı soruyu, farklı bir ortam ve zamanda kendisi de başkalarına bilmece olarak yöneltebilecektir. Bu, bilmecenin dolaşımında olması ve cevaplamak üzere kendisine yöneltilen kişiler tarafından sözlü gelenekte yine bilmece olarak taşınması anlamına gelir. Dolayısıyla geleneksel ortamda bilmeceyle karşılaşan herkes, yeni bilmecelerin üretilmesi ve mevcut olanların taşınması konusunda aktiftir. Oysa bulmaca çözen ya da bilgi yarışması izleyen kişi için aslolan cevaptır. Bu kişiler soruya değil, cevaba odaklanır. Kişinin, bulmaca ya da bilgi yarışmasında karşılaştığı soru da bir şekilde ilgisini çekmiş olsa ve bunu yine soru olarak başkalarına yöneltse bile, yaptığı iş sadece bir soru sormak olacaktır. Bu anlamda söz konusu kişinin soracağı bir ya da birkaç soru, bulmacayı ya da bilgi yarışmasını sözlü kültürde taşıdığı anlamına gelmez. Başka bir deyişle, cevabı öğrenilen bir bilmecenin başkalarına sorulması yine bilmece kullanmaktır. Ancak bulmaca ya da bilgi yarışmasından öğrenilen bir sorunun başkalarına sorulması bulmaca oluşturmak ya da bilgi yarışması yapmak anlamına gelmez. Bu anlamda geleneksel olarak bilmecenin muhatapı, soruyla da ilgilendiği için taşıyıcı olarak da aktiftir; oysa bulmaca çözen ve özellikle de bilgi yarışması izleyen kişiler ise bu anlamda pasiftir. Söz konusu aktif-pasif olma durumu, bu türlerin “yarışma, diğerine üstünlük sağlama” boyutları için de geçerlidir. Şöyle ki, bilmece cevaplamak, sözlü kültür ortamında gerçekleştirilen sosyal bir eylem olduğu için, cevabın bilinmemesi durumunda kişiyi zor durumda bırakacak niteliktedir. Oysa bulmaca çözmek ve bilgi yarışması izlemek, tek başına yapılabilen eylemler oldu-

ğu için, zor durumda kalmak ya da mahcup olmak ihtimalleri açısından bilmeceye göre daha risksiz eylemlerdir. Bu özellik de bilmece çözeni daha aktif bir noktaya taşıırken, bulmaca çözeni ya da bilgi yarışması izleyeni tamamen pasif bir noktaya taşımaktadır.

5. Bugün her ne kadar zayıflamış olsa da, Türk kültüründe yüzyıllarca yaşatılmış olan bilmece geleneği millî ve yerel bir karakterdedir. Yazılı ve elektronik kültür ortamlarının ürünleri olan bulmaca ve bilgi yarışması ise format olarak 20. yüzyılda ithal edilmiş ve ancak yazılı ve elektronik kültürün gelişmesiyle birlikte son yıllarda yaygınlaşmış türlerdir. Elbette hem bulmacada hem de bilgi yarışmasında millî kültür çerçevesinde sorular da yer alabilir. Ancak burada bilmece, bulmaca ve bilgi yarışması için asıl önemli olan, sorunun millî kültürle ilgili olması değil; bir bütün olarak türün, millî kültür bünyesinde yoğunlup yoğunlunmasıdır. Bu anlamda bilmece, deyimlerde olduğu gibi sözcük sözcük başka bir dile çevrildiğinde anlamını kaybedecektir. Oysa bulmaca ve bilgi yarışmalarında karşılaşılan sorular genel olarak daha formel ve evrensel nitelikte olduğu için sözcük sözcük çevrildiği başka dillerde de anlamlı olacaktır. Bu bakımdan bilmece, millî kültürün, görünenin de ötesinde bilinçaltı bir süreç olarak aktarımında önemli bir araç durumundayken bulmaca ve bilgi yarışması, en azından mevcut yaygın örnekleriyle, böyle bir özelliğe sahip değildir.

### Sonuç

Türk kültüründe, sözlü ortam yaratmaları olan ve Anonim Halk edebiyatı bünyesinde üretilmiş kısa hacimli edebî eserler niteliği taşıyan bilmeceler, halk kültüründe yakın zamanlara kadar canlı bir şekilde yaşatılmış ve böylece yüzyılların birikimini yansıtan köklü bir gelenek oluşturmuştur. Ancak bu gelenek, Türkiye’de 20. yüzyılın özellikle ortalarından itibaren gelişme göstermeye başlayan önce yazılı, ardından da elektronik kültür ortamlarının ortaya koyduğu alternatif kültür modelleri nedeniyle, halk edebiyatının birçok türü ve geleneği gibi, zayıflamaya başlamış ve 2010’lu yılları yaşadığımız günümüzde, geleneksel varlık alanı anlamında tamamen yok olma noktasına gelmiştir.

Bilmece, temelde soru-cevap prensibine dayanır ve kişilerin sosyal bir bağlamda eğlenme, bilgilenme ve yarışma psikolojisiyle diğerlerine karşı üstünlük sağlama gibi ihtiyaçlarını karşılar. Böylece, kişilerin bir bakıma nitelikli vakit geçirmelerinin aracı olarak işlevsellik kazanan bilmece; bu işlevini -işleyiş prensiplerinin ve karşıladıkları ihtiyaçların benzerliği dolayısıyla- yazılı kültür ortamında bulmacaya, elektronik kültür ortamında da bilgi yarışmasına bırakmış durumdadır. Başka bir deyişle, sözlü kültür ürünü olan bilmecenin yerine yazılı kültür ortamında bulmaca, elektronik kültür ortamında da bilgi yarışması ikame edilmiştir. Bu nedenle, özellikle elektronik kültürün yaygınlaşmış sözlü ve yazılı kültürü tam anlamıyla etkisi altına almaya başladığı 1980’li yıllara kadar, organik bir ilişki çerçevesinde soran ve cevaplayan taraflar olarak bilmece geleneğini yaşatan kişiler, bugün artık mekanik bir ilişki kurdukları bulmacaları çözmekte ve/veya televizyon karşısında tamamen pasif bir hâlde bilgi yarışması izlemektedir. Böyle olmakla birlikte bulmaca ve bilgi yarışmasının, tüm yönleriyle bilmecenin işlevlerini yerine getirdiğini söylemek pek mümkün değildir. Çünkü her ne kadar yüzeysel olarak benzer özellikler taşısalar da bilmece, bulmaca ve bilgi yarışması; farklı kültür ortamları

rının çok farklı özellikler taşıyan üç farklı ürünüdür. Nitekim yukarıda da karşılaştırıldığı üzere bilmece, aslında bulmaca ve bilgi yarışmasından birçok yönüyle farklılık göstermektedir. Özellikle bilmecenin sosyal boyutu karşısında bulmaca çözenin ve bilgi yarışması izlemenin bireyselliğe dayanan ve bu nedenle yalnızlaştırıcı niteliğe sahip olan yapısı; bilmecenin, bulmaca ve bilgi yarışmasına göre çok daha işlevsel bir tür olduğunu ortaya koymaktadır.

Sonuç olarak, bugün artık bulmaca çözmeye ve bilgi yarışması izleme eylemlerinin, sözlü kültür ortamında sorulup cevaplanan bilmece geleneğine göre günlük yaşamda çok daha fazla yer aldığı rahatlıkla söylenebilir. Ancak aslında bu durum, genel olarak sözlü kültür ortamının geleneksel yapısındaki gerilemenin, buna karşılık yazılı ve özellikle de elektronik kültür ortamındaki ilerlemenin bilmece-bulmaca-bilgi yarışması düzleminde dışı vurulan somut bir yansımasıdır.

### Kaynakça

- Alperen, Altan (1996). “Folklor ve Edebiyatın Unutulan Unsuru: Bilmeceler”. *Millî Folklor*, IV, 31-32: 117-125.
- Alptekin, Ali Berat (2006). “Türk Masallarında Karşılaştığımız Bilmecemsi Unsurlar”. *Prof. Dr. Saim Sakaoğlu'na Armağan*, (Haz.: Ali Berat Alptekin), Konya: Kömen-SOTA Yayınları, 334-361.
- Anderson, Kent (1978). *Television Fraud/The History and Implications of the Quiz Show Scandals*. USA: Greenwood Press Inc.
- Arun, Özgür (2010). “Türkiye’de Televizyon Alanının Sosyal Yapısı ve Televizyon Alanında Kültürel Tüketim Pratikleri”. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Assmann, Jan (2015). *Kültürel Bellek*. (Çev.: Ayşe Tekin), İstanbul: Ayrıntı.
- Aytaç, Gürsel (2002). *Edebiyat ve Medya-Kitaptan Ekran Edebiyat*. Ankara: Kültür Bakanlığı.
- Balta, Elif Emine (2013). “Bilmecelerin Dil-Düşünce Bağlamında Eğitimdeki Yeri ve Önemi”. *Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, VIII, 1: 891-899.
- Başgöz, İlhan ve A. Tietze (1999). *Türk Halkının Bilmeceleri*. Ankara: Kültür Bakanlığı.
- Başgöz, İlhan (1986). *Folklor Yazıları*. İstanbul: Adam.
- Binark, Mutlu (2015). “Yeni Medya Özel Sayısı Hakkında: Neden?”. *Folklor/Edebiyat*, XXI, 83: 9-18.
- Boratav, Pertev Naili (1997). *100 Soruda Türk Halk Edebiyatı*. İstanbul: Gerçek.
- Boyraz, Şeref (2009). “‘Okuntu’dan Davetiyeye Bir Dönüşümün Anatomisi”. *Millî Folklor*, XI, 84: 87-96.
- Çelebioğlu, Âmil ve Y. Z. Öksüz (1979). *Türk Bilmeceler Hazinesi*. İstanbul: Ülker.
- Çevik, Mehmet (2014). “Kültürel Değişim, Gelenek ve Türk Halk Hikâyeciliği”. *Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, IX, 12: 113-123.
- Çobanoğlu, Özkul (1999). “Sözlü Kültürden Yazılı Kültür Ortamına Geçiş Bağlamında Erken Dönem Osmanlı Tarihlerinden Aşıkpaşazâde’nin Epik Karakteri Üzerine Tespitler”. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, Osmanlı Devleti’nin Kuruluşunun 700. Yılı Özel Sayısı, 65-82.
- Çobanoğlu, Özkul (2000). *Âşık Tarzı Kültür Geleneği ve Destan Türü*. Ankara: Akçağ.
- Dağtaş, Erdal ve O. Yıldırım (2015). “İnternet ve Sosyal Ağlar Dolaylı Gündelik Yaşam Pratikleri: Anadolu Üniversitesi Öğrencileri Üzerine Mikro Alan Araştırması”. *Folklor/Edebiyat*,

XXI, 83: 149-180.

- Dilçin, Cem (1997). *Örneklerle Türk Şiir Bilgisi*. Ankara: Türk Dil Kurumu.
- Dursun, Onur ve D. Evirgen (2014). “Bilginin Popüler Kültür-Popüler Kültürün Bilgi Aracı Olarak Kullanıldığı Bir Alan: Yarışma Programları”. *Global Media Journal*, IV, 8: 125-153.
- Dursun, Onur (2009). “Medyada (Basın) Eğlenceyle Sunulan İdeoloji *Anadolu’da Vakit* Gazetesinin Bulmacası Üzerine Bir Analiz”. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 37: 65-87.
- Duymaz, Ali (2006). “Afganistan Özbeklerinin Bilmeceleri ile Anadolu Sahası Bilmecelerinin Ortak Yapı Özellikleri Üzerine”. *Prof. Dr. Saim Sakaoglu’na Armağan*, (Haz.: Ali Berat Alptekin), Konya: Kömen-SOTA Yayınları, 470-480.
- Elçin, Şükrü (1993). *Halk Edebiyatına Giriş*. Ankara: Akçağ.
- Fiske, John (1992). *Television Culture*. London: Routledge.
- Gans, Herbert J. (2005). *Popüler Kültür ve Yüksek Kültür*. (Çev.: Emine Onaran İncirlioğlu), İstanbul: Yapı Kredi.
- Güneş, Sadık (2001). *Medya ve Kültür*. Ankara: Vadi.
- Haviland, William A. (2002). *Kültürel Antropoloji*. (Çev.: Hüsamettin İnaç ve Seda Çiftçi) İstanbul: Kaknüs.
- Haymes, Edward R. (2010). *Sözlü Destan/Sözlü Şiir Araştırmasına Bir Giriş*. (Çev.: Ali Çelik), Ankara: Türk Dil Kurumu.
- İçel, Hatice (2010). *Türk Bilmecelerinin Şiirsel Yapısı*. Ankara: Akçağ.
- İSMMM [İstanbul Serbest Muhasebeci Mali Müşavirler Odası] (2010). “Hayaller Yarışıyor”. *2009 Yılı Oda Faaliyet Raporu*, Şubat 2010, E-kitap 51: 103-119. <http://www.istanbulismmmodasi.org.tr/yayinlar.asp?Gid=3> Erişim: 07.09.2015.
- Karadavut, Zekeriya (2006). “Kırgız Bilmeceleri”. *Prof. Dr. Saim Sakaoglu’na Armağan*, (Haz.: Ali Berat Alptekin), Konya: Kömen-SOTA Yayınları, 481-514.
- Karademir, Fevzi (2010). *Türk Halk Bilmeceleri/Yapı-Dil-Üslup Özellikleri*. Gaziantep: Lazer Ofset.
- Kaya, Doğan (2004). *Anonim Halk Şiiri*. Ankara: Akçağ.
- Kıvanç, Halit (2002). *Telesafir/“Bizde TV Böyle Başladı”*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Kocabaşoğlu, Uygur (1980). *Şirket Telsizinden Devlet Radyosuna*. Ankara: Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi.
- Koçak, Aynur (2005). “Sözlü Kültür Ortamından Elektronik Kültür Ortamına Menkıbeler: Mehmed Emin Tokadi Örneği”. *Hacı Bektaş Velî*, 35: 273-284.
- Marshall, Gordon (1999). *Sosyoloji Sözlüğü*. (Çev.: O. Akınhay ve D. Kömürçü), Ankara: Bilim ve Sanat.
- McQuail, Denis ve S. Windahl (2005). *İletişim Modelleri*. (Çev.: Konca Yumlu) Ankara: İmge Kitabevi.
- Morley, David ve K. Robins (2011). *Kimlik Mekânları*. (Çev.: Emrehan Zeybekoğlu), İstanbul: Ayrıntı.
- Mutlu, Erol (2004). *İletişim Sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat.
- Onay, Ahmet Talât (1996). *Türk Halk Şiirlerinin Şekil ve Nev’i*. (Haz.: Cemal Kurnaz), Ankara: Akçağ.
- Ong, Walter J. (1999). *Sözlü ve Yazılı Kültür-Sözün Teknolojileşmesi*. İstanbul: Metis.
- Önal, Mehmet Naci (1997). “Dobruca Türkleri’nin Bilmeceleri”. *Folklor/Edebiyat*, II, 10: 83-107.
- Özdemir, Nebi (2005). *Türk Eğlence Kültürü*. Ankara: Akçağ.
- Özdemir, Nebi (2008). *Medya Kültür ve Edebiyat*. Ankara: Geleneksel.
- Sağlam, Musa Yaşar ve T. Yüce (2004). “Cola Turka Örnekleminde Reklam Bildirimlerinde Kültürel Öğeler”. *Türkbilgi*, 2004/7: 114-124.
- Sakaoglu, Saim (1995). “Azerbaycan ve Anadolu Sahası Bilmecelerinde Görülen Yapı Ortaklıkları Üzerine”. *İpek Yolu Uluslararası Halk Edebiyatı Sempozyumu Bildirileri*, Ankara: Kültür



- Bakanlığı, 491-499.
- Sanders, Barry (1999). *Öküzün A'sı/Elektronik Çağda Yazılı Kültürün Çöküşü ve Elektronik Kültürün Yükselişi*. (Çev.: Şehnaz Tahir), İstanbul: Ayrıntı.
- Sekmen, Muhsine (2010). "Küreselleşme ve Değerler Bağlamında Televizyon Yarışma Programlarının Bir Analizi". Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Swift, Olivia (2015). "Halkın Bulmacaları: Kare Bulmacalar ve Bilgi Politikaları". (Çev.: Onur Dursun), *İleti-ş-im, Haziran*, 22: 173-192.
- Şimşek, Esmâ (2003). "Bilmeceler". *Türk Dünyası Ortak Edebiyatı-Türk Dünyası Edebiyat Tarihi*, C. 3, Ankara: Atatürk Kültür Merkezi, 222-250.
- Taşlıova, M. Mete (2011). "Televizyon Folkloru: Alan Araştırmasında Televizyon Tekniği ve Elektronik Turist Rehberliği". *Türkbilig*, 22: 121-136.
- Taşlıova, M. Mete (2014). "Stüdyoya Taşınan Âşıklık veya 'Stüdyo Tipi' Âşıklığa Doğru: Sözlü <Doğal> ve Dijital <Elektronik> İcra Yapıları Üzerinde Mukayese". *Türkbilig*, 27: 79-104.
- Tekin, Talât (1978). "Avrupalılar ve Türkçenin Latin Harfleriyle Yazımı". *Türk Dili*, Kasım, Yazı Devrimi [Özel Sayısı], XXXVIII, 326: 590-594.
- Tikbaş, Fadime (2011). "Kültür, Eğitim ve Kültür Ekonomisi Kapsamında Bulmacaların İşlevleri". Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- TÜİK (2015). "İstatistiklerle Kadın 2014". *TÜİK Haber Bülteni*, 18619. E-erişim: <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=18619> 15.09.2015
- Türkçe Sözlük* (1998). Ankara: Türk Dil Kurumu.
- Türkyılmaz, Dilek (2009). "Ortak Sır Kalıplarımız: Türk Dünyası Bilmeceleri Üzerine". *Millî Folklor*, X, 81: 40-53.
- Uysal, Ahmet (1975). "Behlül Dâna Fıkralarının Türk Halk Edebiyatındaki Yeri". *Türk Folkloru Araştırmaları Yıllığı Belleten 1974*, Ankara: Kültür Bakanlığı, 177-189.
- Williams, Raymond (1993). *Kültür*. (Çev.: Suavi Aydın), Ankara: İmge Kitabevi.
- Yıldırım, Dursun (1998). *Türk Bitiği-Araştırma/İnceleme Yazıları*. Ankara: Akçağ.

## Öz

### Sözlü, Yazılı ve Elektronik Kültür Ortamlarında Bilmecedan Bulmaca ve Bilgi Yarışmasına Dönüşüm

Kültür ürünleri, çeşitli nedenlere bağlı olarak zamanla değişime uğrar. Bu değişim biçim, içerik, icra ve işlev gibi oldukça geniş bir yelpazede meydana gelebilir. Aslında değişim, zamana yayılmış bir süreçtir ve bu süreç, bir kültür ögesinin yeni formlarda varlığını devam ettirmesi ya da tamamen yok olmasıyla sonuçlanabilir. Bu konuda en önemli özellik, söz konusu kültür ögesinin işlevselliğini devam ettirip ettiremediğidir. Başka bir deyişle, herhangi bir kültür ögesi, artık işlevini tamamlamışsa ve yerine geçecek daha güçlü bir alternatifle karşılaşmışsa, değişme ya da yok olma sürecine girmiş demektir. Bu açıdan toplumların sözlü kültür ortamından, önce yazılı, ardından da elektronik kültür ortamına geçişleri birçok kültürel ürünün değişip dönüşmesine hız kazandırmıştır. Türk kültüründe, özellikle işlev açısından değişim ya da dönüşüme uğrayan kültür ürünlerinden birini bilmece

oluşturur. Bilmece, soru-cevap prensibine dayanan geleneksel bir sözlü kültür ürünüdür. Türk kültüründe ilk yazılı örneklerine 14. yüzyılda rastlanan bu ürün, kişileri eğlendirme, düşündürme ve bilgilendirme gibi genel işlevlere sahiptir. Sözlü kültür ortamında yüzyıllarca yaşatılmış olan bilmece, bu işlevlerini yazılı kültür ortamında bulmacaya, elektronik kültür ortamında da bilgi yarışmasına bırakmış durumdadır. Bu çalışmada bilmece, bulmaca ve bilgi yarışması kavramları sözlü, yazılı ve elektronik kültür ortamları içinde kısaca değerlendirilmiş ve bilmece türü, bulmaca ve bilgi yarışması türleriyle karşılaştırılmıştır. Böylece kültürel değişim bağlamında bilmeden bulmaca ve bilgi yarışmasına dönüşüm konusu tartışılmaya çalışılmıştır.

**Anahtar sözcükler:** bilmece, bulmaca, bilgi yarışması, dönüşüm, sözlü/yazılı/elektronik kültür ortamı.

### *Abstract*

#### **In the Oral, Written and Electronic Culture Environment, Transformation from Riddle to Crossword and Quiz Show**

Cultural products are subject to change over time depending on various reasons. This change can occur in a wide range such as form, content, performance, and function. Indeed, change is an extended process and this process of change may end up with the sustainance of a cultural element in a new form or its absolute disappearance. The most important point in this sense is whether the functionality of certain culture element continues or not. In other words, if any element culture has completed its function and encountered a more powerful alternative to replace it, it is already in the process of change or disappearance. In this respect, the transition of societies from oral culture first to written and then to electronic cultural stag has accelerated the change and transformation of many cultural products. In Turkish culture, the one of the culture products which are subject to change or transformation in particularly functionality is the riddle. Riddle based on the question-answer principle is a traditional oral culture work. This work seen its first written examples in Turkish culture in the 14th century has general functions such as to entertain, to make think and to inform people. Riddle, which had been lived for centuries in the oral culture environment, left these functions to the crossword in the written culture environment and quiz show in the electronic culture environment. In this study, riddles, crossword and quiz show concepts were briefly reviewed in oral, written and electronic culture environment and riddle genre was compared with crossword and quiz show genres. Thus, in the context of cultural transformation, transformation issue from riddle to crossword and quiz show has been tried to discuss.

**Keywords:** riddle, crossword, quiz show, transformation, oral/written/electronic culture environment.