



Dijital Kültür Belleğine Katkıları: “Türk Masal Külliyyatı (TÜMAK) – I Projesi” Örneği

Mehmet MİÇOOĞULLARI¹ & Mehmet KILIÇ²

Özet

Günümüzde çoğu şey gibi kültür de teknolojiden payını almış; geleneksel yapısından farklı olarak kültür -ve bünyesinde barındırdığı her türlü paydaş- dijitalleşme yolunda evrilmiştir. Teknolojinin durmak bilmez yapısı ve gelişimi ile çok ortamlı ve duvarsız iletişim imkanı; aynı zamanda toplumun bütün dinamiklerini -siyaset, ekonomi, hukuk, eğitim, sağlık, güvenlik, kültür, sanat...- etkilemiş; bu durum, yeni bir alanın doğuşuna ve gelişimine zemin hazırlamıştır. Teknoloji destekli yeni alan, “dijital(leşme)” kavramı doğrultusunda, sahip olduğu sınırsız gelişim ve süreç içerisinde edindiği kurallar ile bütün bileşenleri aynı potada eritme imkanına sahip olmuştur. Toplum dinamiklerini dijital sistemler aracılığıyla çevrim içi ortama aktarma sürecini temsil eden kavram; sahip olduğu ve olacağı nitelikler bağlamında kendine has bir çevre yaratmış ve söz konusu çevre, insanlığın sahip olduğu geleneksel tüm öğeleri bünyesinde barındıran bir kültüre dönüşmüştür. Dijital ortamdaki her unsurun bir araya gelerek oluşturduğu dijital ekosistem, bu anlamda oldukça dikkate değerdir. Dijital kültürün paydaşlarından olan dijital anlatı niteliğindeki *Türk Masal Külliyyatı – I Projesi*, -ulusal ya da uluslararası fark etmeksizin- kültürün aktarıcısı olan masalları dijitalleştirme amacı güden bir girişim olarak nitelendirilebilir. İlgili çalışmayla masalların dijitalleşmesine yönelik eyleme dönüştürülen bir proje olan “TÜMAK – I Projesi” hakkında bilgi vermek ve projeyi dijital kültür bağlamında irdelemek amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kültür, dijital kültür, Türk Masal Külliyyatı Projesi, TÜMAK.

Contributions to Digital Culture Memory: The Example of “Turkish Fairy Tale Collection (TÜMAK) - I Project”

Abstract

Like most things today, culture has its share of technology; unlike its traditional structure, culture - and all kinds of stakeholders it contains - has evolved towards digitalization. With the unceasing nature and development of technology, the possibility of multimedia and wallless communication; at the same time, it influenced all the dynamics of society - politics, economy, law, education, health, security, culture and art... - and this situation paved the way for the emergence and development of a new field. In line with the concept of "digital -or digitalization-", the technology-supported new field has had the opportunity to melt all the components in the same pot with the unlimited development and rules it has acquired in the process. The concept representing the process of transferring the dynamics of society to online environment through digital systems; It has created a unique environment in terms of the qualities it has and will be, and the environment in question has turned into a culture that includes all the traditional elements of humanity. The digital ecosystem created by the combination of every element in the digital environment is quite remarkable in this sense. The Turkish Fairy Tale Collection - I Project, which is a digital narrative, one of the stakeholders of digital culture, can be described as an initiative that aims to digitize the tales that are the transmitters of culture, regardless of whether they are national or international. With

¹ Yüksek Lisans Öğrencisi, Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türkçe Eğitimi Yüksek Lisans Programı. E-posta: m2mehmetmico@gmail.com. Orcid: 0000-0003-2021-8499.

² MEB. E-posta: kilicmehmet.9246@gmail.com. Orcid: 0000-0001-6306-2215.

the related study, it is aimed to give information about the "TÜMAK - I Project", a project that is transformed into action for the digitalization of fairy tales, and to examine the project in the context of digital culture.

Key Words: Culture, digital culture, Turkish Fairy Tale Collection Project, TÜMAK.

Giriş

Türk Dil Kurumu *Türkçe Sözlük*'te (2011, s. 1558) “Tarihsel, toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan bütün maddi ve manevi değerler ile bunları yaratmada, sonraki nesillere iletmede kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların bütünü” olarak tanımlanan kültür insanlığın ortak ürünü olan yaratım-aktarım alanı ile -bir çeşit- ölçü aracı olarak vücut bulur. İnsan odaklı ve insan üretimi olan kültür, toplumun ayrılmaz bir parçası olan bireyin karmaşık bir bütünü olarak nitelendirilebilir (Yalçınkaya, 2016, s. 596).

İnsan eliyle oluşturulan kültür, sahip olduklarıyla yaratıcı olan insanları ve hüküm sürdüğü toplumları yeniden şekillendirme gücüne sahiptir. Kaldı ki teknolojinin günlük hayattaki genişleyen etki alanı ile ucuz, basit erişim imkanı ve insanlığın günlük hayatının bir parçası hâline evrilmesi, toplumların özelliklerini değişikliğe uğratmıştır (Önder, 2016, s. 29). Söz konusu değişiklik; bilgisayar, iletim araçları ve çoklu ortam teknolojisiyle toplumu bu bağlamda “bilgi toplumu” hâline dönüştürmüştür denilebilir (Dola ve Aydın, 2020, s. 18).

Günümüzde ulusal ve uluslararası mecrada birçok alanda çeşitli dijital dönüşüm projelerine rastlamak mümkündür. Türkiye’de T.C. İçişleri Bakanlığı Nüfus ve Vatandaşlık İşleri Genel Müdürlüğü tarafından gerçekleştirilen “Dijital Arşiv Projesi”, Türkiye Radyo ve Televizyon Kurumuna bağlı Arşiv Dairesi Başkanlığı faaliyetleri, Milli Kütüphane tarafından yürütülen dijital faaliyetler, Milli Eğitim Bakanlığı tarafından hazırlanan “Anadolu Masalları Projesi” günümüzde dijitalleşmenin ne denli önemli ve değerli olduğunun gösteren projelerden yalnızca birkaçıdır. Dijital dönüşümün yaşandığı bir dönem olsa da teknoloji destekli girişimlerin olumlu yanları olduğu kadar olumsuz yanları olduğu gerçeği göz ardı edilemez. Dijitalin sanal kimlik geliştirmeye müsait olması, paydaşların sahip olduğu gerçek ile ideal benlik arasındaki farklılıkların artma eğiliminde olması, sürecin olumsuz yönüne işaret etse de Gollner’e göre (aktaran Önder, 2016, s. 32) hızlı teknolojik gelişim ve yayılış; -ulusal sınırlardan ziyade- ülkeleri de birbirine yakınlaştırmış ve bağlı hâle getirmiştir. Söz konusu bağlılık, birbirini etkiler niteliktedir ki ilgili durum, toplumu oluşturan her bireyi kapsayan, genelden özele indirgenebilecek bir niteliğe dahi dönüşmüştür.

Türk kültürünün ayrılmaz sözlü parçalarından biri olan masalları, dijital ortama aktarmayı hedefleyen proje hakkında bilgi vermeyi amaçlayan bu çalışmada yanıtı aranan araştırma soruları şu şekilde oluşmuştur:

1. Türk Masal Külliyyatı (TÜMAK) Projesi'nin içeriği nedir ve nasıl bir organizasyon ile meydana getirilmiştir?
2. Proje, hangi aşamalardan oluşmaktadır?
3. Proje, dijital kültüre dönük bir girişim olarak değerlendirilebilir mi?
4. Proje, sözlü kültüre, dijital kültüre ve diğer paydaşlara dönük ne tür katkılar vadedmektedir?

Tarama ve derleme modelleri üzerinden kültür aktarıcılarında biri olan masalları dijital ortama yansıtmayı hedefleyen *Türk Masal Külliyyatı – I Projesi*, bu yönüyle dijital kültüre bir katkı olarak değerlendirilebilir. Bu çalışma, ilgili düşünce doğrultusunda, “TÜMAK – I Projesi” hakkında bilgi vermeyi ve projeyi dijital kültür bağlamında irdelemeyi amaçlamaktadır.

Günümüzde sayısı giderek artan dijital girişim ve projelerin çeşitli değişkenler (dijitalleşme, dijital toplum, dijital kültür, çeşitli dijital ortam ve uygulamalar gibi) açısından incelenen akademik çalışmaların azlığı oldukça dikkat çekicidir. Çalışma, özede *TÜMAK – I Projesi*'ni dijital kültür bağlamında inceliyor olsa da genelde dijital kültür yelpazesini tanıtan ve konu ile ilgili kavramsal çerçeveyi tartışmaya açan bir yapıda kurgulanmıştır. Bu yönüyle çalışmanın; dijitalleşme süreci dahilinde farkındalık yaratarak başta sözlü kültür unsurlarına dönük TÜMAK benzeri projelerin hazırlanmasına aracılık edebileceği, yeni nesil derlemecilerin içerik üretim, paylaşım ve/veya projeye katkı sunma konusunda heveslendirici olabileceği ve konuyla ilintili farklı akademik çalışmaları teşvik edebileceği düşüncesi açısından önemli görülmektedir.

Çalışmada öncelikle analog ve dijital sistemler arasındaki geçişi ifade etmesi açısından önemli görülen dijital(leşme) kavramı ele alınmıştır. Akabinde dijital kültür kavram alanı üzerinde durulmuştur. Kavramsal çerçevenin ortaya konması sonrasında “Türk Masal Külliyyatı (TÜMAK) – I Projesi” hakkında bilgi verilmiş ve proje dijital kültür bağlamında ayrıca irdelenmiştir. Çalışmanın son bölümünde ise projeye dönük birtakım tespit ve öneriler sıralanmıştır.

Dijital(leşme): Tanım, Süreç, Avantaj ve Ortaya Çıkan Farklılığa Dair

Türkçeye Fransızcadan geçen “dijital” sözcüğü *Türkçe Sözlük*'te (2011, s. 657); “Sayısal; verileri bir ekran üzerinde elektronik olarak gösteren” anlamını taşımaktadır. Fatma Acun (2008, s. 13) kavramı, eğitim veya diğer tür materyalin dijital/elektronik ortama, bilgisayar ortamına aktarılarak içeriğin internet aracılığıyla istifadeye sunulması şeklinde tanımlamıştır. Persude Erdem (2019, s. 530), sözcüğü kağıda dökülmüş bir sözün yeni iletişim teknolojilerinin

ortaya koyduğu ortamlarda yaşamaya devam etmesi şeklinde tanımlarken Picard'tan da kavramın içerik merkezli üretme-depolama-paylaşma-tüketme sürecinin analogtan dijitalle doğru değişimi ifade ettiğini aktarır. Genel anlamda ise dijitalleşme, özellikle eski yazılı kaynakların çeşitli uygulamalarla dijital ortama aktarılma işlemidir. Kavram, aktarılacak öğelerin, sayısal kodlara dönüştürülmesi sürecini kapsayan bir girişimdir (URL6).

Dijitalleşme ile birlikte topluma ait bakış açısı, yaşam şekli, maddi-manevi değerleri ile alışkanlıklar değişime uğramış (Erdem, 2019, s. 537) ve kültür de bu durumdan payını alarak dijitalleşme yolunda evrilmiştir. Dijitalleşme, kültürün bir belirteci olabilir çünkü süreç, insan yapımı eserleri ve anlam-iletişim sistemlerini kapsar (Gere'den aktaran Olgun, 2020, s. 186-187).

Evrensel erişimin sağlanması yönüyle herhangi bir ürünün dijital ortama aktarımı -ya da dijitalleştirilmesi- yazı, resim, ses, imge, görsel-işitsel her türlü ürün ile gerçekleşebilirken ürünün de ayrıca planlanmış elektronik aşamalardan geçmesi gerekir. Dijitalleşme, aktarılacak ürünün seçimi, ürünün amaç doğrultusunda uygun tarama modeli ile gerekli teknik alt yapının belirlenmesi ve model ile alt yapının işe koşulması, sürecin başından sonuna değin tüm paydaşların kalite kontrolüne tabi tutulması ve sürecin sonunda ürünün dijital korunumun sağlanması ile sağlanır. Kaldı ki Ahmet Aldemir ve Esin Sultan Oğuz (2006, s. 293), sayısal materyallere uzun süreli erişimin sağlanabilmesi için yazılım-donanımın iyi bir yönetimi ile içerik depolama tekniklerinin kullanılmasıyla sağlanabileceğini de belirtmişlerdir.

Kaynakların yıpranmasının önüne geçmek, belgenin aslını korumak ve bilginin kullanıcı açısından yaygınlaştırılması açısından dijitalleşme oldukça önemlidir. Dijitalleşme ile milli kültürel mirasın kayıt altına alınarak korunması ve gelecek kuşaklara aktarımının rahatça sağlanması; tek kopyaların yedeklenmesi ve böylece dijital kopyaların elde edilmesi; kaynakların rahat depolanma-taranma ve onlardan faydalanma imkanının yaratılması; ilgilileri zaman-mekân kıstasından kurtararak paylaşımın sağlanması; arşiv korumasının sağlanması gibi amaçlar gerçekleştirilir (Acun, 2008, s. 13-14; URL6). Süreç içerisinde dikkat edilmesi en önemli noktalar arasında “dijital emek”in (Terranova, 2015, s. 343-363) olduğu da yadsınamaz. Zira geleneksel yapıda olsun dijital dünyada olsun yapılacak her işlem bir emek gerektirir. Geleneksel kültürel üretim süreci, insanlığın yıllarını alsa da sürecin evrilmesi, teknoloji ile daha kısa sürede değişmiş ve gelişmiştir. Söz konusu ilerleme ile insanlık, kültürel unsurlara teknoloji ve dijitalleşmenin eklenmesi sonucu bambaşka alanlarda vücut bulduğunu gözlemlemiştir.

İletişim araçlarının gelişimi ve kullanımı ile insanlık, dijital materyallerle kendilerini ifade edecek, zaman-mekân sınırlılığından kurtularak üretimlerini başkalarıyla paylaşabilecek, paylaşımları sonrası beğeni ve/veya yorum alabilecek dijital alan(lar) yaratmıştır. Dijitalleşme, temelindeki durdurulamaz gelişimi ile yarattığı futuristik beklenti; toplumu derinden etkilemiştir. Söz gelimi, anında başlatılan canlı yayınlar; interaktif ortamlarda gerçekleşen etkinlikler, paylaşımlar... Söz konusu yenilik, insanlığın istediği hâl, zaman ve mekânda kendisini -bir şekilde- ifade etme imkanı sağlamıştır. İlgili tespiti desteklemesi bağlamında denilebilir ki Castells (aktaran Sucu, Şenkal ve Aydın, 2019, s. 8), kullanıcıların zaman ve mekânı aştığını; bir yandan kişisel içeriklerini üretirken diğer yandan bağlantılar kurarak pratikleri birleştirdiğini aktarır.

Dijitalleşme ile birlikte, bilgiye ulaşım ekonomik açıdan pratik, emek açısından kolay, süreç açısından da daha hızlı bir hâle bürünmüştür ve süreç, çoklu ortamlarda farklı fırsatlar sunarak gelişimine katkıda bulunmaktadır. Denilebilir ki dijitalleşme; düşünce çeşitliliği, bağımsız bilgi, yerel ya da küresel ilimler üzerinde uzmanlaşma ve aktarma şartlarını da içermektedir (Surowiecki'den aktaran Yalçınkaya, 2016, s. 612). Günümüzde yaşamın her noktasına temas eden dijitalleşme olgusu, kendine has dilini ve kültürünü oluşturmuş durumdadır. Dijitalleşme sürecinin doğal bir sonucu olarak görülebilecek dijital kültür de beraberinde hızlıca tüketilebilen çeşitli görsel-işitsel biçimleri de getirmiştir (Medin, 2018, s. 151).

Dijital Kültür: Tanımlar-Özellikler-Paydaşlar-Türler Üzerine

Kültür, pek çok akademik yayının merkezinde ele alınan; farklı değişkeler açısından incelenen bir kavram olmasının yanı sıra günümüzde teknolojik güç ile değişim ve gelişim sürecine girmiştir. Bu süreç, iletişim ile teknolojinin çift yönlü ilişkisini görünür kılan önemli bir detaydır. Pek çok disiplini tek bir çatı altında toplayan dijital kültür, engellenemez bir hızla bireyleri etkilemiş ve günlük hayatın ayrılmaz bir parçası hâline gelmiştir.

Medin (2018, s.145), dijital kültür terimine alternatif olarak Levy'nin "siberkültür", Manovich'in "enformasyon kültürü", Catells'in "internet kültürü" ve Jones'in "sanalkültür" terimlerini tercih ettiklerini aktarsa da genel anlamda dijital kültür, teknolojinin kullanımına dayalı; insana ait maddi-manevi değerlerin iletişim ağlarıyla bağlanması aracılığıyla ortaya çıkan yeni bir kültürel deney alanı, olarak tanımlanabilir. Selva Karakulakoğlu (2012) dijital kültüre ilişkin tanımlar yaparken farklı isimlere atıf yapar. Manovich'e göre kavram kültürlerin bilgisayar ortamındaki biçimlere dönüşmesi demek iken Deuze'ye göre (aktaran Karakulakoğlu, 2012, s. 33) değerler sistemi ile beklentilerin çevrim içi ortam kullanıcıları

tarafından ifade edilmesidir. Thumim (aktaran Erdem, 2019, s. 538) dijital kültür kavramından teknolojiye çok yönlülüğünün gündelik hayatı şekillendirmesi anlamını çıkarmıştır. Yalçınkaya (2016, s. 603) kavramı toplumun ekonomik kanadının değişimine bağlı olarak değerlendirmektedir. Mehmet Akif İnci, Ümmühan Akpınar ve Adalet Kandır (2017, s. 495) ise dijital kültür terimini “çağın oluşturduğu bir yaşam şekli ile alışkanlıklar bütünü” şeklinde ifade etmişlerdir. Olgun (2020, s. 189) ise dijital kültürü insanlığın sahip olduğu kültürel tüm unsurların dijitalleşerek yeni bir forma dönüşmesi şeklinde aktarmıştır. Dijital kültürün bileşenleri arasında ayrıca “katılım”, “iyileştirme” ve “kendi kendine yapabilme” kavramlarını Karakulakoğlu (2012, s. 33-35) şu şekilde aktarmaktadır: daha çok bilgi sahibi olmak isteyen insanların seslerini duyurma çabası ve bu çabanın yansıması olarak ortaya çıkan dijital girişimleri “katılım” kavramı ile; yeninin eskiyi yenilemesi ve/veya eskiyi yeniden üretmesi “iyileştirme” kavramıyla ve parçalardan bir bütün meydana getirme, teknoloji araçları ile seçme-düzenleme ile tem üretme ve paylaşma “kendi kendine yapabilme” kavramı ile dile getirmektedir.

Dijital kültürde esas olan kültürel unsurların dijital ortama aktarımıyla gerçekleşen üretim bolluğudur. Söz konusu transfer akımı, insanlığın sahip olduğu hatırlanma, tanınma, ait olma gibi duyguların birer yansımasına aracılık edebilir. Bu bakış açısından hareketle insanlık, kültürel üretime hiç son vermeden somut emeğini dijitalleştirerek sonsuza dek görünür olmayı elde edeceği düşünülebilir. Dijital kültürün en önemli avantajlarından biri de insanlık adına kağıda mecbur kalan sınırlılığı kaldırarak yeni ve farklı bir hafıza yaratmasıdır (Erdem, 2019, s. 541). Kültürel kayıtlar, daha çok, arşiv, kütüphane, müze benzeri kurumlarda tutulur ancak dijital kültür kayıtları, mekânsal anlamda, teknolojik cihaz ve ağ benzeri donanımlarda saklanır (Tonta, 2020, s. 234). Söylenebilir ki dijital kültür argümanlarının korunması, sonraki nesillere aktarımı ve -belki de en önemlisi- argümanlara erişimin sürekli sağlanması, insanlığın geçmişine dönük en büyük hizmeti olabilir. Dijitalleşmenin de bir sonucu olarak zaman-mekân kıstasından kurtarılan kültürel unsurlar, yeni toplumsal tavır ve düşünce yapılarının birer yansıması olarak özgür ve sınırsız ortamlarda da yaşayabilmektedir. Dijital kültür bir dildir; sahip olduğu özelliklerden hareketle denilebilir ki bu dil, günümüz uygulamaları da şekillendirmiştir (Medin, 2018, s. 142). Kültür ve kültürün yarattığı dil, dijitalleşme sürecinde evrilmiş ve dijital ortamdaki yansıması olan dijital dili meydana getirmiştir.

Sözlü kültür argümanları, dinleme/izleme ve konuşma yetileri ile kuşaklar boyu aktarılır. Bu aktarımın sonsuza değin yaşayacağını garanti yoktur çünkü sözler ağızdan çıkıp kaybolabilmekte, unutulabilmekte veya her sözlü ürün harfi harfine hatırlanmayabilmektedir. Bu anlamda devreye yazılı kültür argümanları geçer ki sözlü kültüre dair bileşenlerin kaydı,

aktarımı ya da değişimi sağlanabilsin. Kalıcılığı sağlama amacı doğrultusunda ortaya çıkan süreç de durmaksızın değişmekte ve gelişmektedir. Özellikle teknoloji alt yapılı birtakım girişimlerin sözlü ya da yazılı kültürel formlara sahip çıkma amacı ve arzusu bir anlamda dijital kültürün doğuşunu da hızlandırmış denilebilir. Zaten dijital kültür, sözlü ve yazılı kültürden ve onların temel formlarından beslenir.³

Dijital kültür aracılığıyla bilgiler gelişirken kültürü oluşturan her paydaş yerinde durmadan yaşamaya evrilerek devam eder. Dijital kültürde bilgi erktir ve bu dinamizmde insanlık bilgileri kullanırken dijital kültür de herkesin sahip olduğu birikimden yararlanmayı seçer. Çift taraflı bir etkileşim boyutu oluşturan söz konusu alışveriş katılım oranını teknolojik materyallerle işlevsel kılmaktadır (Yalçınkaya, 2016, s. 613-614).

Dijital kültürün olumsuz yanı, argümanların eskime sürecini hızlandırmasıdır. Söz konusu eskime hızı, ürün çeşitliliğine bağlı -bir anlamda kendi üreticisi olan- dijital emeğin de sömürülmesi anlamına gelebilir. Bu tespit -her ne kadar olumsuz bir tem olarak belirse de- dijital kültürün durmak bilmez değişim/gelişimine de ayrıca katkı sağlar. İlgili süreç dijital tüketiciler tarafından (olumlu ya da olumsuz olacak şekilde) farklı yorumlansa da bir şekilde dijital kültürün çeşitlenmesi anlamına gelecektir.

Teknolojik gelişmelerin hızı ve ortaya koyduğu somut ve/veya elektronik ortamdaki ürün çeşitliliği, dijital kültürün kaynağını oluşturur. Bunun yanı sıra internet de, dijital kültür tarihinin başlangıcı olarak kabul edilen en önemli buluştur ve dahası Ebru Güzel (2016, s. 42-43), internet öncesi kuşaklara “dijital göçmen”; sonrası kuşaklara ise “dijital yerliler” kavramlarının kullanıldığını aktarır. Dijital kültür, barındırdığı içerikten hareketle üst düzey düşünme yetisine sahip, dijital dili anlayan, çoklu ortam uygulamalarını kullanabilen dijital bir nesil dahi oluşturmuştur (İnci vd., 2017, s. 495-496). Dijital yerliler, 18-30 yaş grubunda olan ya da Y kuşağı olarak ifade edilen (Medin, 2018, s. 144-146); Y'nin yanı sıra Z kuşağı olarak adlandırılan nesli de kapsayan; teknolojinin getirisi olan değişim/gelişim süreci içinde doğan ve teknolojik kültür ile yetişen ve dijitalin sunduğu imkanlardan faydalanan kesimi tanımlarken teknolojiye ayak uyduran, teknoloji öncesi dönemde doğan ve sürece uyum sağlamaya gayret eden kesim, dijital göçmen olarak ifade edilmektedir. Yerliler; göçmenlere göre pek çok mesajı hızlı bir şekilde alabilen, aynı anda farklı işlerle uğraşabilen ve daha çok görsel-işitsel medyayı seçen bir kitlenin adıdır (Medin, 2018, s. 146). Benzer bir ayrımı Tonta (2020, s. 241) bilgi kaynakları üzerinde de yapmış; dijital ortamlarda yaratılan bilgi kaynaklarına “anadan doğma”,

³ Detaylı bilgi için Ong, W. J. (2010). *Sözlü ve yazılı kültür-sözün teknolojileşmesi* (çev. S. P. Banon) (5. Basım). İstanbul: Metis Yayıncılık.

format işlemleri akabinde dijital ortama aktarılan bilgi kaynaklarına da “sonradan olma” kavramlarını kullanmıştır. Benzeri bir durum, internet öncesi ve sonrası doğan nesiller için de kullanılabilir.

Dijital okuryazarlık (Glister’den aktaran Avcı, 2020, s. 112), teknolojik araçlar vasıtasıyla ortaya konan çoklu ortamlarda bilgilerin kavranması ve doğrudan işe koşulması becerisine sahip olunan bir kavram şeklinde tanımlanabilir. Dijital okuryazarlığın gerçekleşmesi için yazı, kayıt, görsellik, video ortamlarını aktarıcı nitelikte olan akıllı tüm teknolojik cihazların tanınması, erişebilirliği (Avcı, 2020, s. 122-123) ve doğrudan kullanılması gerekmektedir. Dijitalleşme konusunda farklı bakış açılarından hareketle dijital okuryazarlığı, okur ve yazar olarak ikiye ayırmak mümkündür. Avcı (2020, s. 123-126), kavramın okur bölümünde sunulan içeriklerin tercihlere bağlı seçimi konusu üzerinde durur ve internet aracılığıyla oluşturulan çeşitli arama motoru veya paylaşım sitelerindeki seyir sürecini merkeze alır. Kavramın ikinci boyutu olan yazarlık bölümünde ise -herhangi- dijital bir verinin dijital ortama sürülmeden önceki aşamalarında görev alan yapıya atıf yapar. Fikir, hazırlık, verilerin hazırlanması/tasnif edilmesi, dijital ortama aktarılması adına hazırlığın yapılması/tamamlanması, dijital ortama transferi ile verilerin depolanması gibi teknik işlemler, yazarlık bölümünün ne denli çok boyutlu olduğunun kanısını güçlendirmektedir.

Dijital kültürü oluşturan paydaşlar arasında dijital anlatı (çeşitli paylaşım ve mesajlaşma siteleri/uygulamaları, dijital öykü(ler), dijital günlük(ler), açık erişimli ansiklopedi(ler),...), dijital işçilik, dijital ekonomi, dijital oyun, dijital müzik, dijital sanat, dijital medya, dijital dil, uzaktan eğitim sayılabilir.⁴ Bahsi geçen her bir paydaşın özündeki etkilik, aktarım ve değişim gücü, sahanın oluşması konusunda önem arz etmektedir. Önemli bir üretim ve tüketim sahası oluştursa da yazılı, sözlü, görsel-işitsel şekillerini aynı yapı bünyesinde buluşturan bir “hipermetin” aracılığıyla dijital kültür, etkileşimli olması yönüyle de geliş(tiril)meye açık bir yapı ortaya koyar (Güzel, 2016, s. 47; Sucu vd, 2019, s. 8). Çünkü dijital kültür ortamları, geleneksel kültürel ortamların aksine çift yönlü bir akışa sahiptir. Söz konusu özellik, dijital kültür unsurlarına, geleneksele kıyasla zamansız bir nitelik kazandırmaktadır.⁵ Dijitalleşerek zamansız bir boyuta kavuşan dijital kültür argümanları, temelinde farklı alanlarda yaşamaya devam eden alt kültürel olay, oldu ve değerleri de bünyesinde barındırır. İçine aldığı sayısız bileşen ile dijital kültür, geleneksel kültür benzeri bir yapı ortaya koyar. Dijital kullanıcı, ilgileri doğrultusunda bileşenleri aynı potada eritebilir, kendine uygun olanı seçebilir, kendince eksik

⁴ Detaylı bilgi için Özdemir, M. (Ed.). (2019). *Dijital kültür-tradijital-medya-internet-edebiyat ve halkbilimi araştırmaları*. İstanbul: Arı Sanat Yayınevi.

⁵ Detaylı bilgi için Balcı, F. (Ed.). (2020). *Dijital kültür-2 Yeni medya-küreyerelleşme-hibritleşme-dil-edebiyat ve halkbilimi araştırmaları*. İstanbul: Arı Sanat Yayınevi.

gördüğü bulgulara destek verebilir ve onları geliştirebilir. Bu yönüyle dijital kültür, süreçsel bazda dijital olan her paydaştan beslenir ve kullanıcıların istifadesine sunar.

Mesajların, oluşturulan profiller aracılığıyla dil ve/veya simgeler aracılığıyla paylaşıldığı ortamlardan meydana gelen dijital kültür alanlarında insanlık, kendine ait olan -neredeyse- tüm unsurları beraberinde dijital dünyaya taşır ve onları dijitalleştirerek geliştirir. Taşıma ve gelişim sürecinde olan dijital kültür paydaşlarından yalnızca biri olan dijital anlatılar ise etkileşim, hareketlilik, ait olma gibi öne çıkan birtakım özelliklerinin yanı sıra kurgusal nitelikleri de bünyesinde barındırır (Aydın, 2020, s. 5).

Sonuç olarak her ne kadar geleneksel kültürün oluşum süreci birey ile ilişkili olsa da aynı tespit dijital kültür ve oluşum ve gelişimi ile de ilişkilidir. Geleneksel kültür, geleneksel toplumun bir sonucu ise dijital kültür de bilgi toplumunun -ya da dijital toplumda denilebilir- başat ürünüdür.

Yöntem

Bu araştırmada nitel araştırma modeli doğrultusunda hazırlanmıştır. Veriler, doküman tarama yolu ile elde edilmiş; akademik yayınlar ve projeye dönük tanıtıcı-bilgilendirici internet sayfaları ayrıca incelenmiştir. Doküman incelemesi tekniğiyle söz konusu alanyazı taraması yapılmış ve proje, alanyazı ışığında değerlendirmeye tabii tutulmuştur. Doküman incelemesinde olgu(lar) hakkında bilgi içeren yazılı ve/veya elektronik araç-gereçlerin çözümlemesi söz konusudur (Yıldırım ve Şimşek, 2006). Çalışmanın ilk bölümünde kavramsal çerçevenin oluşturulmasına dönük dijital(leşme) ve dijital kültür terimleri farklı değişkeler bağlamında irdelenmiş; *Türk Masal Külliyyatı – I Projesi* özelinde bilgiler sunulmuştur. Akabinde proje ile dijital kültür arasında bağ kurulmaya çalışılmış ve tespitler sıralanmıştır.

Dijital Kültür Belleğine Yönelik Bir Girişim: “Türk Masal Külliyyatı (TÜMAK) – I Projesi”

“Masal Masal Türkiye” deyişiyle T.C. Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı tarafından başlatılan ve paydaşları arasında T.C. Cumhurbaşkanlığı Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü ile Türk Dil Kurumu Başkanlığı gibi kurumların olduğu “Türk Masal Külliyyatı (TÜMAK) – I Projesi”, Türkiye sahasında yer alan masalların bilimsel bir şekilde derlenerek toplanmasının yanı sıra sözlü ve yazılı bir masal külliyyatının oluşturulmasına da aracılık etmektedir (URL1, URL2, URL3, URL4). Tarafımızca dijital anlatı olarak nitelendirilen söz konusu proje ile yapılmış masal derleme çalışmalarını bir araya getirmek, kaybolma eşiğinde olan masalları kayıt altına almak ve sonunda somut bir eser ortaya koymak amaçlanmıştır. Projenin diğer amaçları arasında ise sözlü kültürden beslenen masalların nesillerarası kültürel aktarımda işlevsel olmasını sağlamak,

masallardan hareketle toplumun kültürel kodlarının yaşatılmasına aracılık etmek, toplum normlarına uygun birey ortaya koymak, okurlara psikolojik rahatlama ve eğlence imkanı tanımak yer almaktadır (URL1, URL2).

2019 yılında başlanan, üç (3) yıl süreli kurum içi kapsamlı; 767 sayılı Cumhurbaşkanı Kararı ile yatırım programına alınan (URL5) ve “var olanın kıymetini bilme” anlayışıyla tasarlanan proje, literatür tarama ve derleme yöntemleri ile yürütülmektedir. Konu ile ilintili önceden yapılmış masal araştırmaları literatür taraması yöntemi ile elde edilmektedir. Literatür taraması kaynakları arasında yayımlanmamış masal çalışmaları, basılmış kitaplar, lisans ve lisansüstü çalışmalar ile yazılı ve görsel medya kaynakları bulunmaktadır. Birincil işlemin akabinde Türkiye sahasında masal derlemesi yapılmamış ve/veya gözden kaçırılmış bölgeler taranarak derleme faaliyetlerinin tamamlanması sağlanmaktadır. Böylelikle ilgili yöntemler kullanılarak derlenen masallar, somut bir eser olan külliyata dahil edilmiş olacaktır (URL1, URL2).

Masala emek veren herkesin birer paydaşı olduğu belirtilen projede, akademisyenlerden oluşturulmuş kurul ve komisyonlar bulunmaktadır. Söz konusu oluşumlar arasında proje yürütme komisyonu, proje danışma (denetleme) kurulu ve editör kurulu bulunmaktadır. İlgili kurul ve komisyonların dışında proje dahilinde faaliyet gösteren proje bölge sorumluları ile proje il temsilcileri de yer almaktadır. Yedi coğrafi bölge ve seksen bir ilden derlenen/derlenecek masallar, “www.masal.gov.tr” internet adresi aracılığıyla gönderilen metin/ses kayıtlarına da dayanmaktadır.

Toplumun kendine özgü sözleri olan sözlü kültür örneklerini barındıracak olan proje kapsamında iş birliği ön planda olup çalışma mekanizması iş bölümü ile yürütülmektedir. Süreç derleyicinin derlediği/önerdiği masalı çeşitli özellikleri ile (özet, kaynak kişi ile derleyici künye bilgileri ile -varsa- yöresel ağızlara ait sözcük ve anlamların dipnot gösterimi) ilgili adrese yüklemesi ile başlamaktadır. Bölge sorumlusu araştırmacı ise derleyici tarafından gönderilen masal(lar)ı ve gönderinin sahip olduğu bilgi ve argümanları -derleme çalışmaları yazılı kaynakların dışında video ve ses kaydı gibi dijital kaynaklar yardımıyla da uygulanmaktadır- incelemektedir. Masala dair tasnif, masal adı doğrulama gibi işlemleri yürüten araştırmacı, gerekli görmesi hâlinde derlenen masalı derleyiciye geri göndermekte veya onaylaması hâlinde dil editörlerine aktarmaktadır. Dil editörü tarafından, bölge sorumlusu araştırmacısının onayını alan masal derlemesine dönük dil ve şekil denetlemeleri yapılır. Dil editörünün gerek gördüğü birtakım düzenlemeler sonrası masal derlemesi, danışma kuruluna aktarılır. Danışma kurulu üç ayda bir, bir araya gelerek masalları ve süreci değerlendirir. Gerekli görülmesi hâlinde üç ayda bir toplanan kurul, toplanma süresini daha sık hâle de getirebilir (URL1).

The Guardian, 3300'den fazla masalın toplandığını ifade etmektedir (URL8). T.C. Cumhurbaşkanlığı Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğünce yapılan çalışmalar sonunda 143 yazılı belgeden 435 adet, 41 ses kaydından ise 71 adet masalın tespit edildiği aktarılmıştır. Ayrıca müdürlükçe gerçekleştirilen saha çalışmalarında da 540 adet masal derleme çalışması yapılmıştır (URL5).

Dijital Kültür Bağlamında TÜMAK – I Projesi Üzerine Dikkatler

Dijital ağlar aracılığıyla metin aktarımı; etkileşimli, geliştirilebilir açık uçlu bir yapıya kavuşmuştur. Dijital kültür bünyesinde bir anlatı aracı olarak değerlendirilebilecek proje, sözlü ve/veya yazılı içeriklere ulaşmada dijital materyalleri aracı olarak kullanmaktadır.

Araştırmaya konu olan materyalin -masalın-, dijital ortama aktarımı ve internet üzerinden ilgili kullanıcıların kullanımına sunuluyor olması, teknoloji destekli girişimlerin geldiği son durumu örneklendirebilecek önemli bir girişimdir. Dijital ortamlarda dijital kaynaklara ulaşım daha merkezidir (Tonta, 2020, s. 235). Bu açıdan projenin tek bir elektronik adres (www.masal.gov.tr) üzerinden yürütülüyor olması oldukça önemlidir.

Belirlenen derleme yöntemleri dahilinde argümanların paylaşımında yazılı anlatım becerisi ön planda olurken aktarımların yüz yüze olmaması bir anlamda avantaj olarak değerlendirilebilir. Teknolojik altyapıya sahip bir projede geleneksel yöntemlerin işe koşulması; çalışmanın özünü zedeler nitelikte olacaktır. Gerçekleşen paylaşım sonrası, sürecin elektronik kayıt tahlilleri üzerinde yoğunlaşacağı düşünülmektedir. Denilebilir ki ilgili proje kapsamında bilgi akışıyla ortaya çıkacak dijital metin üretimi; gözden geçirilme, düzenleme, sınıflandırma gibi teknikler aracılığıyla miras alınan -tüm- örneklerin dilsel açıdan yeniden üretilmesine dayanmaktadır. Sözlü ve/veya yazılı bir şekilde kuşaktan kuşağa aktarılmış olsa da toplumu oluşturan her kültürel yapı -ya da altkültür unsurları da denilebilir- masallar sayesinde daha da görünür olacak; farklı kültürleri tanımayan/tanımak isteyen ilgililerin bir araya gelmelerine olanak tanıyacaktır.

Sayısal kütüphane kavramının sunduğu fırsatları değerlendiren Mehmet Genç, V. Sinan Tunaliolu ve M. Fatih Köksal'dan (URL7) esinlenerek benzeri bir yapıda hizmete sunulacağı düşünülen projenin sahip olabileceği başlıca nitelikler şu şekilde sıralanabilir: Kullanıcıya dönük tarama becerisi kazandırırken diğer yandan bir kaynağa birden çok kişinin erişimi kolaylaşacaktır; zaman- mekân kısıtlamasından sıyrılacak, erişim ortam tanımayacaktır; hızlı bir içeriğe ulaşma imkanının yanı sıra ürünler arasında istenebilecek bağlar hızlıca kurulabilecektir; derlenen eserlerin korunabilirliği, gelecek nesillere aktarım imkanı dijital yolla sağlanacaktır.

Günümüz teknolojik gelişmeler ışığında her birey, tek başına olsa dahi, kendisini zaman-mekân-emek kıstasından kurturarak dilediği her konudaki girişimi dijital yollarla gerçekleştirebilmektedir. Bu teknolojik gerçekleştirmeye ile sağlanan bireysel özgür girişim ortamı düşünüldüğünde kurumlara düşen en basit görev, -amaçları ölçüsünde- bireylerle iş birliği kurmak olabilir (Önder, 2016, s. 34). Bu bakış açısı doğrultusunda proje yürütücüsü kurumların, anlatı derleme faaliyetlerinde konuyla ilgili bireyleri birer paydaş olarak kabul edip iş birliği yoluna gitmesi; kurumun teknolojiden faydalanması ve bu yolla argüman toplaması oldukça önemlidir. Teknolojinin yardımıyla kendisini güncelleyen her birey ve kurum; böylelikle dijital kültürün oluşmasına katkı sunan birer paydaş olarak aitlik duygusunu taşıyacaktır. Nitekim tek tek bireylerin, kurum veya kuruluşların böylesi ölçekteki bir projeyi yürütmeleri zaman- mekân ve emek açısından önemli sorunlar yaratabilirdi. Çünkü bu tür hizmetlerin oluşturulması, sunulması ve sürdürülmesi arkasında ciddi bir ekonomik destek de gerektirir.

Veri toplama safhasında önemli bir paydaş olarak dikkat çeken derleyicilere “derleyici” önadının yetersiz olduğu düşünülmektedir. Çünkü derleyici, süreç içerisinde teknolojik cihazların kullanımına hakim -ya da derleme ve aktarma sürecinde hakim olabilecek- bir konumdadır. Bu tespitten hareketle derleyicilere “dijital okuryazar” tanımlamasının yapılması uygun olacağı düşünülmektedir. Ancak yeni nesil derlemecilerin, ‘dijital okuryazar’ olma yolunda, ilgili kavram içinde yer alan okur ve yazar şeklindeki iki boyut; projeye katkı sunacak bireylerin doğrudan temsilini sağlayacak niteliktedir.

Proje, dijital kültüre katkı sunma girişimi bağlamında dinamik yüzü temsil etmektedir. Dijitalleşme süreci ile oluşan kavram alanlarından olan dijital okuryazarlık, “siberkültürel düşüncenin kendi kendine örgütlenen” (Terranova, 2015, s. 353) paylaşım hissi aracılığıyla proje sürecinde somut hâle geldiği düşünülmektedir. Günümüzde, bilgi toplumunun getirisi olan dijitalleşme sürecinde insanlık bilgi ve becerilerini de geliştirmek zorunda kalmıştır. Söz konusu gelişim, bilginin üretiminden sunumuna, içeriğinden hayata aktarımına kadar devam eden bir dinamizmi temsil eder (Gömlüksiz ve Pullu, 2017). Bu tespit bağlamında günümüz insanlığına “dijital okuryazar” tanımının yapılması elzemdir. Projeye katkı sunacak olan her yeni nesil derleyici için “dijital okuryazar” ifadesinin tercih edilme gerekçesi de ilgili düşünceye dayanmaktadır. Dijitalliğe aşina olmayan kimseler -dijital göçmenler de denilebilir- de sürece katkı sunmak amacıyla bir şekilde dijital beceriye sahip olabilmek isteyecek ve bireysel girişimlerde bulunabilecektir; bu durumun, sürecin dijital kültüre katkısını destekler nitelikte olacağı düşünülmektedir.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü öğretim üyesi ve proje paydaşlarından Prof. Dr. Mehmet Naci Önal, akademisyenlerin, yazarların ve sanatçıların projenin gelecek kuşaklara ait masal veri tabanından yararlanmasını umuyor (URL8). Proje paydaşlarından biri olan Kafkas Üniversitesi öğretim üyesi Doç. Dr. Adem Balkaya (URL4) ise Kars iline ait 53 masal metninin sisteme yüklendiğini belirtmiştir. Proje bünyesinde akıllara gelebilecek sorulardan biri -belki de- toplanan/derlenen masalların birer dijital kültürel varlık özelliği taşıyıp taşımayacağıdır. Bu bağlamda dijital anlatı külliyatı farklı değerlendirmelere tabi tutulabilir. Söz gelimi dijital kültürel varlıklar, yeni nesil derleyiciler aracılığıyla üretilse ve sonraki dijital kültür ilgililerine/kullanıcılarına aktarılsa da külliyata ilişkin süreç, somut eserin meydana getirilmesi ile sona mı erecek? Projenin yöneticileri, külliyatın Şubat 2022'ye kadar tamamlanacağını umuyor (URL8) ve üretim ve aktarım girişimi, sonraki nesillere dönük önemli bir değer olarak görülse de proje, sürekli yenilenen teknolojik gelişmeler aracılığıyla güncellenmelidir. Çünkü elektronik kaynaklar, yapıları gereğince değişken ve dinamiktir (Aldemir ve Oğuz, 2006, s. 286); dijital bilginin üretimi, aktarımı ve sunumu konusunda her geçen gün yeni örnekler ortaya çıkmaktadır (Yalçınkaya, 2016, s. 601). Tonta (aktaran Aldemir ve Oğuz, 2006, s. 286) ise sürekli erişimin devam edebilmesini kayıt edilmiş bilginin ve bilgi ortamının korunmasına bağlı görmüştür. Külliyat, dijital anlatı olarak varlığını sürdürebilmek ve devamlılık arz etmek istiyorsa sürekli şekillendirilmelidir. Proje her ne kadar topluma ait bilgi ve tecrübeleri dijital belgeleme biçiminde zaman ve mekândan bağımsız, ulaşılabilir bir niteliğe büründürecek ve geleceğe aktaracak olsa da nihayetinde dijital dünya sürekli gelişen/değişen bir alandır ve gelişim/değişim içinde olmayan -herhengi- bir unsur, dijital dünyanın belleğinde atıl bir hâlde rahatlıkla yer edinebilir.

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Küreselleşme sonucu ortadan kalkan sınırlar ile insanlığın -neredeyse- tüm özelliklerini barındıran bir olgu olarak ortaya çıkan dijitalleşme süreci, tüketim toplumunun bir iz düşümü olarak nitelendirilebilir. Geleneksel yapının bir anlamda dijital dünyadaki yansıması olan dijital kültür ve kültürü oluşturan her bir paydaş, dijitalleşme sürecinde değişmekte ve gelişmektedir.

Sözlü kültürün en önemli bileşenlerinden biri olan masalların taranarak ve derlenerek elektronik ortama transferini amaçlayan proje bu anlamda dikkate değerdir. Yeni nesil derleyicilerin, 'dijital okuryazarlık becerileri' ile dijital kültüre katkıları artacaktır. Çünkü öznel her girişim dahi, dijital ortama aktarılacak bilgi anlamına gelecektir ki -doğru olduğu sürece- bilginin dijital ortamın yansıması olan kültürü de bir şekilde geliştireceği düşünülmektedir. Projenin en büyük avantajı sadece girişime dönük yönelmeleri değil aynı zamanda onu geliştirmek isteyenlere de

açık bir şekilde kurgulanmış olmasıdır. Proje, -bir bakıma- sadece literatür taramasına da dayandırılabilir. Ancak yeni nesil derleyicilerin -çalışmada dijital okuryazar terimi tercih edilmiştir- projeye katacakları değer, oldukça önemlidir. Uygulanan literatür taraması, projenin masal takibinin yanı sıra masal varlığından değer üretmenin peşinde de olduğunun bir göstergesi olarak değerlendirilebilir. Sistemli bir şekilde yürütülecek literatür taraması, bu anlamda proje sonunda oluşturulacak külliyyatın ilk adımını oluşturacaktır. Böylesi bir yöntem yeni nesil derleyiciler tarafınca derlenen ve dijitalleşen masallar, çeşitlenecek ve -proje tanıtımında da ifade edildiği üzere- gün yüzüne çıkmamış masalların önünü de ayrıca açmış olacaktır. Platformun ayrıca katılımcılar arasındaki iş birliğini de teşvik etmesi oldukça önemli görülmektedir. Projenin, yeni nesil derleyici duygusal kültürel üretimini besler nitelikte olduğu düşünülmektedir. Bu anlamda dijital kültür paydaşlarından oluşan saha, sürekli gelişebilecek unsurlara sahip bir elektronik alan (e-alan) olarak kendini gösterebilir. Proje yeni nesil derleyicilerin gönüllü katılımlarına bağlı ilerlemektedir. Belki de bu bağlılık, ekonomik kaygı gütmeyen, pazarlanabilir kültürel tarzdaki bir üretimin -insanlık için- ne denli önemli bir unsur olduğunu gözler önüne serer. Toplum üretiminin sonraki kuşaklara aktarımı böylesi duygusal kültürel üretimin devamlılığını da sağlayabilir. Dijital ortamın dinamik temsillerinden biri olarak nitelendirilebilecek projenin, süreçsel bazda, her bir paydaşın katkılarıyla kitlesel bir kimliğe bürüneceği düşünülmektedir.

Kabul edilmelidir ki globalleşen dünyada kültür ortamı, coğrafya ve/veya yaş ile sınırlı değildir. Bu doğrultuda sahip olunan mirasın aktarımı, gönüllülük esasına bağlı olması yönüyle dijital anlatı niteliğindeki proje ile daha anlamlı ve kayda değer bir temsil sunmaktadır. Projenin birey ile yaratımı olan kültürü arasında işlevsel bir derin bağ kurabilecek nitelikte olduğu düşünülmektedir.

Sisteme dijital okuryazarlar (konu ile ilgili yeni nesil derleyiciler) tarafından derlenen/eklenen masallar; sistematik bir tasnif modeli ile sunulacağı düşünülmektedir. The Guardian, taranan ve derlenen masalların “*hayvan hikayeleri, büyülü veya sıra dışı hikayeler, gerçekçi hikayeler ve komik hikayeler*” şeklinde sınıflandırılacağından bahsediyor olsa da proje tanıtım ana sayfasında taranan/derlenen ürünlerin hangi yöntem ile tasnif edileceği belirtilmemiştir. Proje tanıtım metninde külliyyat bünyesinde yer alacak ürünlerin ne tür kıstaslarla taranacağı, ilgili kitlenin masallara ulaşmada nasıl bir yol izleyecekleri beyan edilmemiştir ancak “*başlık, şehir adı, bölge adı, kayıt tarihi, anahtar sözcük, masal türü, random seç veya random oku*” gibi seçeneklerle ürünlerin tespitinin sağlanacağı düşünülmektedir. Ayrıca proje bünyesinde elektronik ortama kazandırılan masalların orijinal metin mi yoksa birer varyant mı olduğu

sorunu da gündeme gelebilir ve belki de söz konusu dijital anlatı külliyatı, toplumsal çözülmeye dahi gidebilecek herhangi bir yabancılaşma sürecini engelleyecek bir unsur olabilir.

Çalışma sürecinde tespit edilerek fişleme tekniği ile not alınan birtakım öneriler sıralanabilir. Dijitalleştirilerek dijital kültürün birer parçası olacak olan masallar, dijital öykü formatında da güncellenebilir. Metinlere eklenecek görsel, ses, video gibi dijital unsurlar ile masallar daha çekici hâle gelebilir; dijital okuryazarlar da bu tür farklı girişimlerle sürece dahil edilebilir. Proje kapsamında dijital ortama aktarılarak oluşturulan külliyat, ücretsiz ve/veya kayıt gerektirmeyecek bir hizmet anlayışı ile ilgililerin hizmetine sunulabilir.

Yürütücüler, dijital bir uygulama (digital application) teknik altyapı kapsamında çevrim dışı çalış seçeneği ile hizmete sunabilir; bu durum ilgili kitlenin -interneti olan ya da olmayan her türlü- çeşitli mekânda masallarla buluşma imkanı sağlayabilir. Külliyat bünyesinde yer alan/alacak masallar, dijital anlatı oturumları şeklinde de düzenlenebilir. Taranan/derlenen masalların standart (klasik-geleneksel) bir bakış açısıyla sadece yazınsal birer ürün olarak sergileneceği düşünülmektedir. Ne tür bir web arşiv modelinin kullanılacağı belirtilebilir; havuzda toplanan masallara ilişkin “görsel-işitsel arşiv”in de yaratımı, projenin daha ilgi çekici hâle gelmesini de sağlayabilir. Özellikle salgın ve benzeri durumlarda uygulanagelen uzaktan eğitim sürecinde dijital anlatı niteliğindeki külliyat, bir alternatif yaratabilir; proje, lisans/lisansüstü eğitim süreçlerinin yanı sıra örgün/yaygın eğitimde de işe koşulabilecek birer yardımcı materyal olarak değerlendirilebilir.

Yazma eylemi; bir süreci gerektiren bir dil becerisi alanıdır. Bu anlamda derleyicilerin masalları nasıl yazmaları gerektiğini bilmeleri gerekir. Bu düşünceden hareketle proje yürütücüleri, ürün eklemeye dönük birtakım görsel materyalleri kitlenin hizmetine sunabilir; süreç, yeni nesil derleyicilerce daha da şeffaf hâle getirilebilir. Proje bünyesinde taranan/derlenen masalların orijinal metin mi yoksa birer varyant mı olduğu sorunsalı öne çıkabilir. Yürütücülerin dijital okuryazarlar ile sürdürdüğü işlemin bir benzeri, paydaş olan akademisyenlerle de sağlanmalıdır. Söz konusu birliktelik ile uzmanlar, dijital anlatıların orijinal mi/varyant mı olduğunu, yapacakları akademik çalışmalarla tespit edebilirler. Dijital anlatıların yer alacağı düşünülen elektronik ekranlarda (tespit edilen) dijital lejantların da yer alması sağlanabilir.

Kaynakça

- Acun, F. (2008). Küresel Rekabette Dijital Kültür. Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları (9), 11-46.
- Aldemir, A., & Oğuz, E. S. (2006). Sayısal (Dijital) Kültürün Korunması: Web Arşivleme. Türk Kütüphaneciliği, 20(3), 283-312.

- Avcı, A. (2020). Dijital Okuryazarlıkta Müzik Eğitimi. *Akra Kültür Sanat ve Edebiyat Dergisi*, 8(20), 111-131.
- Aydın, O. Ş. (2020). Dijital Kültürün "Oynanan" Masalları: Brawl Stars Oyununun Greimas'ın Eylemsel Örnekçesine Göre İncelenmesi. *Anasay* (14), 1-16.
- Dola, N., & Aydın, İ. S. (2020). Dijital Öykü Yazarlığının Çeşitli Değişkelere Göre İncelenmesi. *Journal of Language Education and Research*, 6(1), 17-34.
- Erdem, P. (2019). Dijital Kültür Ortamında Belleğin Durumu. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi* (48), 529-545.
- Gömlüksiz, M. N., & Pullu, E. K. (2017). Toondoo ile Dijital Hikayeler Oluşturmanın Öğrenci Başarısına ve Tutumlarına Etkisi. *Electronic Turkish Studies*, 12(32), 95-110.
- Güzel, E. (2016). Dijital Kültür ve Çevrimiçi Sosyal Ağlarda Rekabetin Aktörü: "Dijital Habitus". *AJIT-e*, 7(23), 41-54.
- İnci, M. A., Akpınar, Ü., & Kandır, A. (2017). Dijital Kültür ve Eğitim. *GEFAD*, 37(2), 493-522.
- Karakulakoğlu, S. E. (2012). Sosyal Medyanın Karanlık Yüzü. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 2(4), 32-40.
- Medin, B. (2018). Dijital Kültür, Dijital Yerliler ve Günümüzdeki Yeni Film Seyir Denemeleri. *Erciyes İletişim Dergisi*, 5(3), 142-158.
- Olgun, C. K. (2020). Dijital Kültürün Yükselişine Doğru: Riskler ve Fırsatlar. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* (35), 186-218.
- Önder, H. B. (2016). Dijital Kültür ve Dijital Aktivizm Karşısında Stratejik Halkla İlişkilerin Değişen Durumu. *Orta Karadeniz İletişim Çalışmaları Dergisi*, 1(1), 29-35.
- Sucu, A., Şenkal, Y., & Aydın, D. (2019). Sosyal Ağlarda Dijital Hikaye Anlatımı. *Anadolu Bil Meslek Yüksekokulu Dergisi*, 14(53), 1-20.
- Terranova, T. (2015). Bedava Emek: Dijital Ekonomide Kültür Üretimi (çev.: E. Bulut ve A. Ateş). *folklor/edebiyat*, 21(83), 343-363.
- Tonta, Y. (2020). Dijital Kültürel Kaydın Korunması. *Türk Kütüphaneciliği*, 34(2), 229-248.
- Türk Dil Kurumu (TDK) (2011). *Türkçe Sözlük*. Ankara: TDK.
- Yalçınkaya, Y. (2016). Dijital Kültür ve Dijital Kütüphane. *Türk Kütüphaneciliği*, 30(4), 595-618.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2006). *Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin.

Elektronik Kaynaklar

URL1: <https://www.masal.gov.tr/>, adresinden 30 Aralık 2020 tarihinde alınmıştır.

URL2: <http://www.akmb.gov.tr/Haber.aspx?HaberId=1330>, adresinden 30 Aralık 2020 tarihinde alınmıştır.

URL3: <https://aregem.ktb.gov.tr/Eklenti/74225,e2brosurtumak-ipdf.pdf?0>, adresinden 02 Ocak 2021 tarihinde alınmıştır.

URL4: <http://www.karshakimiyet.com/karsin-kayip-masallari-gun-yuzune-cikiyor-7994h.htm>, adresinden 03 Ocak 2021 tarihinde alınmıştır.

URL5:<https://aregem.ktb.gov.tr/TR-272466/turk-masal-kulliyati-i-projesi.html>, adresinden 03 Ocak 2021 tarihinde alınmıştır.

URL6: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Dijitalle%C5%9Fme>, adresinden 05 Ocak 2021 tarihinde alınmıştır.

URL7:https://www.researchgate.net/publication/242658944_Merkezsiz_Bir_Dunyada_Bilgi_Paylasimi_Acik_Kaynak_Sayisal_Kutuphaneler_ve_UniversiteInisiyatifleri/link/00b4953a480a0741ea000000/download, adresinden 07 Ocak 2021 tarihinde alınmıştır.

URL8:<https://www.theguardian.com/culture/2021/jan/08/turkey-embarks-on-cultural-mission-to-preserve-its-fairytales>, adresinden 08 Ocak 2021 tarihinde alınmıştır.

Extended Abstract

Man-made culture has the power to reshape people who are creative with what they have and the societies they rule. Moreover, with the expanding domain of technology in daily life, cheap and simple access and evolving into a part of humanity's daily life, the characteristics of societies have changed. The said change has transformed the society into an "information society" in this context with computers, transmission devices and multimedia technology.

The research questions that were sought to be answered in the study aiming to provide information about the project aiming to transfer the tales, which are an integral verbal part of Turkish culture, to the digital environment were formed as follows:

1. What is the content of the Turkish Fairy Tale Collection (TÜMAK) Project and what kind of organization was it created?
2. What are the stages of the project?
3. Can the project be considered as an initiative towards digital culture?
4. What kind of contributions does the project promise to oral culture, digital culture and other stakeholders?

In the study, the concept of digitallization, which is considered important in terms of expressing the transition between analog and digital systems, is discussed. Subsequently, the concept of digital culture was focused on. After the conceptual framework was put forward, information was given about the "Turkish Fairy Tale Collection (TÜMAK) - I Project" and the project was also examined in the context of digital culture. In the last part of the study, some determinations and suggestions regarding the project are listed.

The Turkish Fairy Tale Collection - I Project, which aims to reflect tales, which are one of the cultural transmitters of culture through scanning and compilation models, can be considered as a contribution to digital culture in this respect. This study aims to give information about the "TÜMAK - I Project" in line with the relevant thought and to examine the project in the context of digital culture. Although the study examines the TÜMAK - I Project in the context of digital culture in particular, it has been constructed in a structure that generally introduces the digital culture spectrum and opens the conceptual framework related to the subject to discussion. Working in this aspect; It is considered important in terms of the idea that by raising awareness within the digitalization process, it can mediate the preparation of TÜMAK-like projects, especially for verbal cultural elements, digital literacy can be enthusiastic about content

production, sharing and / or contributing to the project, and can encourage different academic studies related to the subject.

This study was prepared in line with the qualitative research model. The data were obtained by scanning documents; academic publications and introductory and informative websites regarding the project were also examined. The related literature was scanned with the document review technique and the project was evaluated in the light of the literature.

It was initiated by the T.R. Atatürk High Institution of Culture, Language and History, Atatürk Cultural Center and among its stakeholders T.R. Presidential Culture and Tourism Ministry Research and Education General Directorate of Turkish Language Institution as institutions such as Presidency "Turkish Fairy Tale Collection I Project", Turkey field located in the tale of a scientific manner by compiling the collection as well as the oral and written a tale corpus of the creation of the mediates.

There are boards and commissions made up of academicians in the project, which is stated to be a stakeholder of everyone who makes a great effort in fairy tale genre. These formations include the project execution commission, project advisory (supervision) board and editorial board. In addition to the relevant boards and commissions, there are project region officials and project provincial representatives operating within the project. The tales compiled / to be compiled from seven geographical regions and eighty-one provinces are also based on text / audio recordings sent via the internet address "www.masal.gov.tr".

Some suggestions that are determined during the working process and noted with the filing technique can be listed. Tales that will become a part of digital culture by being digitized can also be updated in digital story format. Fairy tales can become more attractive with digital elements such as visual, sound and video to be added to texts; digital literacy can also be involved in such different initiatives. Within the scope of the project, the corpus created by being transferred to the digital environment can be offered to the service of the relevant people with a service concept that is free and / or does not require registration.

Executives can offer a digital application with the option of working offline within the scope of technical infrastructure; This situation may provide the audience with the opportunity to meet fairy tales in various places - with or without internet. The tales that are / will be included in the collection can also be organized as digital narrative sessions. It is thought that the scanned / compiled tales will be exhibited only as literary products with a standard (classical-traditional) perspective. It can be specified what kind of web archive model to use; Creating an "audio-visual archive" of tales collected in the pool can also make the project more interesting. The

digital narrative corpus can create an alternative, especially in the distance education process applied in epidemic and similar situations; The project can be considered as an auxiliary material that can be employed in formal / non-formal education as well as undergraduate / postgraduate education processes.

Writing action; It is a language skills field that requires a process. In this sense, compilers need to know how to write fairy tales. With this in mind, the project coordinators can offer some visual materials for adding products to the service of the mass; the process can be made even more transparent by digital literate people. The question of whether the tales scanned / compiled within the project are original text or a variant may come to the fore. A similar transaction between the executives and the digital literate should be provided with the academicians who are stakeholders. With this partnership, experts can determine whether digital narratives are original / variant through academic studies. It can be ensured that digital legends (detected) are also included in the electronic screens where digital narratives are thought to take place.