

FOLKLOR VE SİBER ÇAĞ

Folklore and the Cyber Age

Umay TÜRKEŞ-GÜNAY *

ÖZET

Sanayileşmeyle doğan halkbilimi/folklor sanayinin siber-teknolojiye dönüşmesiyle ortadan mı kalkacak yoksa izlerini geçmişten alarak Anadolu'da radyo, televizyon, araba, buzdolabı, çamaşır makinesi gibi araçları dantel örtülerle süsleyerek kimlik kazandırma gibi çabalarla bizim bu gün göremeyeceğimiz bir başka terki-be mi yol alacak? Folklor tanımlarını ve doğuşundaki temel etkenleri hatırlatarak küreselleşme sürecinde bu bilim dalı ve kültür birikiminin geleceğine dikkat çekmek istedim. Folklor nasıl ve hangi etkiler altında kalabilir? Bütünüyle de-formasyona mı uğrar yoksa tarihi çalışmalar arasında unutulmak üzere kayıp mı olur? Gelişerek devam mı eder? gibi pek çok soru sorulabilir ve bunlara cevap aranabilir. Kültürü insan yaratmakta ancak bütünüyle hiçbir zaman yönetemekte, kültür insanı yönetmektedir. Siber-uzay denilen alanı da insan yaratmıştır. Ancak ulaşılmakta olan noktada siber-uzay bireyi ve toplumları yöneterek, esir alacak gibi görünmektedir. Siber-punk "yüksek teknoloji - düşük kalitede yaşam" kavramlarına dikkat çekerek ünlenmiş bilimkurgunun alt türüdür. Bu türdeki eserler bilgi teknolojisi ve sibernetik gibi bilimler konusunda bilgi aktarıken sosyal hayatta getirdiği dağınıklık, çöküntü ve radikal değişikliklere dikkat çekmektedirler. 21. yüzyılda siber-punk akımı çizgi filmlerle ve bilgisayar oyunları ile çocukları, sosyal medya, sinema ve müzik klipleri ile gençleri etkilemektedir. Kolektif şuuraltı birikimlere ve ortak kültür birikimine dayalı folklor diye adlandırdığımız olgu yeni nesillerin kolektif birikimleri arasında bu şartlarda yer alabilir mi sorusunu sormak gerekir. Evimizde özenle büyüttüğümüzü zannettiğimiz çocuklarımız ve gençlerimiz/ yeni diji nesiller, biz çok güzel bilgisayar kullanıyorlar diye gururlanırken bilinçli ve bilinçsiz bizim üretmediğimiz, denemediğimiz ve en önemlisi tanımadığımız değerlerin, kabullerin temsilcisi olma yolunda ilerlemektedirler. Türk folklorunun asırlara dayanan kültürel birikimi, şifreleri, kodları kaybolmakta ve bilinmeyenle yer değişmektedir.

Anahtar Kelimeler; Siber çağ, siberpunk edebiyat, folklor

ABSTRACT

Folklore has been formed in the last century related to industrialization and colonialism. We must question whether folklore can survive today when a new

* Prof. Dr., Emekli Öğretim Üyesi.

age is transforming into cyber-technology. Will folklore gain another synthesis and new functions which we cannot foresee today? In the 21st century, cyber-punk movement attracting children with animations and computer games and the youth with social media, cinema and music videos. We need to ask the question "will collective subconscious accumulations propped upon folk culture will hold a place within the younger generation's knowledge in these conditions?" At our homes while we are dreaming that we raise our children and youth with diligent care and so proud of their computer skills; the new "digi-generations" consciously or unconsciously moving along the path of values to become representatives and acceptors of things that we have not generated or experienced and most importantly which we are not familiarized with. Can the Turkish folklore survive which based on cultural ciphers and codes since centuries are nowadays disappearing and shifting by the unknown.

Keywords; *Cyber age, cyber-punk literature, folklore.*

Çalışmaların bir önceki yüzyılın sonlarında başlamasına rağmen 20. yüzyılda gelişerek bağımsız bir bilim dalı haline gelen folklor, çok çeşitli biçimlerde tanımlanmıştır. Bu alanda çalışan araştırmacılar kendi ihtisaslarına paralel tanımlar yapmışlardır. Standart Dictionary of Folklor, Mythology and Legend'de 21 araştırmacının 21 farklı folklor tanımı vardır.¹ Türkiye'de de Batıdaki kabullere paralel ilgili eserlerde yazarına göre tanım ve tasvirlerin sayısı eser ve araştırmacı sayısına eşdeğer gibi görünmektedir. Bu çeşitlilik ve subjektiflik folklor araştırmalarının tarihî gelişiminden, alanın genişliği ve derinliğinin sonradan ve yavaş fark edilmesinden en önemlisi parçaları esas alıp bütünü kavrayamamaktan kaynaklanmıştır. "Türkmen göçü yolda düzülür" deyimini çağrıştıran biçimde folklor çalışmaları geliştikçe önceleri etnografya ve etnoloji gibi komşu bilimlerin alanlarında incelenen materyaller de folklor alanına dahil edilirken tanımlar da farklılaşarak genişlemiştir. A.B.D.de folklor çalışmalarının 100. yılı kutlanırken folklor araştırmaları kültürler arası çalışmalara dönüşmüştür. Amerikalı folklorcular başlangıçtan itibaren büyük ölçüde diğer kültürlerle ilgilenmişlerdir.

Bizde de batıya paralel pek çok değerlendirme yapılmıştır. 1980'li yıllarda ben folkloru, millî kültür denilen pek çok unsurdan oluşan birikimin tarihî gelişim içinde bir milletin çeşitli grupları tarafından farklı ölçülerde yaşanan ve yaşatılan hem veri ve varyantlarına hem de bu verileri ve varyantları inceleyen bilime verilen ad olarak tanımlamıştım. Bu gün de bu tanımın alanı kapsayıcı ve doğru olduğuna inanmaktayım. Çünkü folklorun kapsadığı kültür birikimi her milletin veya etnik grubun anlamlar değerler ve kurallar bütünüdür. Her kültürün kendi tarihine ve kolektif bilinçaltına dayalı kendine özgü kodları ve şifreleri vardır. Bu kodlar ve şifreler kültürlerin temel dinamiklerini oluşturmanın yanında millî ve etnik karakteri de belirler. Türk folklorunun zenginliği M.Ö. 4. binden bugüne uzanan tarihi birikimi ve yayıldığı geniş coğrafyadan taşıdığı izlerden kaynaklanmaktadır. Ortak destanlar dönemi sonrasında siyasi ve coğrafi çeşitlenmeye paralel olarak özdeki ortak-

¹ **Motif Index of Folk Literature**, Newyork 1972, s.398-403.

lıkları ve iç dinamikleri, şifre ve kodları muhafaza ederek farklılaşan bugüne kadar bütünüyle değerlendirilememiş olağanüstü bir kültür birikimi.

“Benzemez kimse sana, tavrına hayran olayım. Bakışından süzülen işvене kurban olayım. Lütfuna ermek için söyle perişan olayım” mısraları ve ezgisi Türk kültür tarihinin yalnız aşk ile ilgili çağrışımlarını değil aynı zamanda Türk insanının diğer etnik gruplardan farklı hayat algısını, dünya görüşünü ve kırılğan karakterini yansıtanın yanında Türkçenin şiirde yarattığı zarif üslûbu da sergilemektedir. Türk tarihi ve kültürü fetihle zarafeti bileştiren örnekleriyle dünya tarihi içinde farklı bir yer işgal eder. Bu açıdan alp-erenler başlı başına bir inceleme ve tahlil konusudur. Bizim yaşarken bilincine vardığımız veya varamadığımız kültürümüzün içinde saklı şifrelerimiz ve kodlarımız doğru ve yanlışlarıyla bizim kişisel kaderimizi olduğu kadar, milletimizin ve devletlerimizin de kaderlerini belirlemektedir.

Amerikalı araştırmacılarından biri fabrikasyonun karşısında olmak, insan emeği ile meydana gelmek ve ak saçlı olmak ifadelerinin içeriğini folklorun temel karakteri olarak kabul ediyordu. Folklor çalışmaları başlangıçta temelde sanayileşmenin başlamasıyla hızlanan kültür değişikliğinin dışladığı malzemeleri korumak ve İngiltere, Fransa ve Hollanda'nın sömürgelerini yönetebilmek üzere bu halkları tanımak için başlattıkları çalışmalara bağlı olarak bu iki ana sebeple etnoloji ve etnografyanın içinden ayrılarak gelişmiştir. Bu anlayışla ilk folklor tanımlarında avam, ilkel, eski ve modası geçmiş gibi sınıflara yer verilerek araştırılan kültür ve bu kültürün sahipleri küçümsemmiştir. Demokratikleşme ile birlikte folklor malzeme ve çalışmalarına 20. yüzyılda göreceli bir itibar sağlanmış ve küçümseyici sınıflar tanımlardan çıkarılmıştır. 20. yüzyılın son çeyreğinde Afrika'daki ve Avustralya'daki topluluklar üzerinde çalışan Amerikalı araştırmacılar burada folklorun bütünüyle bu grupların geçerli değer ve kabulleri olduğunu fark etmişlerdir. Sanayileşmeden etkilenmemiş tek katli medeniyete sahip gruplarda folkloru yaşayan geçerli kültür olarak kabul etmişlerdir.

Bu girişle folklor tanımlarını ve doğuşundaki temel etkenleri hatırlatarak küreselleşme sürecinde bu bilim dalı ve kültür birikiminin geleceğine dikkat çekmek istedim. Folklor nasıl ve hangi etkiler altında kalabilir? Bütünüyle deformasyona mı uğrar yoksa tarihi çalışmalar arasında unutulmak üzere kayıp mı olur? Gelişerek devam mı eder? gibi pek çok soru sorulabilir ve bunlara cevap aranabilir.

1990'lı yıllardan itibaren “küreselleşme”² olgusu, resmî ilişkilerden günlük hayata, politikadan sanata ekonomiden bilime kadar uzanan çizgide hayatın her safhasını kapsadıkça ve her kesimi daha fazla değişime zorlandıkça, 2000'li yıllarda bu kavram bütün yönleriyle değerlendirilmeye ve tartışılmaya başlanmıştır. Önceleri, küresel elektronik ağlar/sanal dünyalarla/internetle birlikte bir şekilde az veya çok herkesin hayatına giren küreselleşme, sosyal bilimciler tarafından bu gelişmeler çerçevesinde değerlendirilmiştir. Başlangıçta küreselleşme kavramı, hem dünyanın küçülmesi/daraltması, hem de dünyanın bir bütün olarak algılanmasını sağladığı yönleri temel alınarak tanımlanmıştır.

Büyük ölçüde doğru kabul edilen ve yaygın olarak kullanılan bu ve benzeri tanımlar, dünyanın, elektronik ağlar/ internet ve medyanın etkisi ile “küresel bir köy” oluşuna işaret

² Prof. Dr. Oya Batum Menteşe, “Küreselleşme ve Üniversitelerin Ölümü” **Atılım Üniversitesi Web sitesi.**

etmekle birlikte farklı coğrafya ve gruplarda, farklı boyutlarda yaşanan değişimleri ve küreselleşmenin gerisinde yatan gerçek sebepleri ve hedefleri tanımlamakta yeterli olmamıştır. Bu sebeple küreselleşme olgusu çeşitli yönleriyle incelenmeye ve tanımlanmaya devam etmektedir. Çünkü küreselleşme insana ait bütün olgularda olduğu gibi bütünüyle tamamlanmış ve etkileri sabitleşmiş, sonuçları tespit edilmiş bir birikim değildir.

Bugün küreselleşme tanımlarının tamamını açıklayabilecek tanım ekonomideki küreselleşme ile ilgili yapılan tanımdır. Ernest Mandel, 1975 de yayınlanan “Kapitalizm’in Son Dönemi” adlı kitabında kapitalizmin gelişmesini üç aşamada değerlendirmiştir. Sırasıyla 19. asır piyasa kapitalizmi; 20. asır tekelci kapitalizm; bugün sanayi sonrası çok uluslu kapitalizm. Mandel, bunu aynı zamanda yeni-emperyalist dönem olarak tanımlamıştır; ona göre, bu son aşamada teknolojik gelişmeyi tekelinde tutan çok-uluslu kapitalizm, küresel ekonomiye hâkim olmuştur. Bunun sonucunda da ülkelerin politik ve ekonomik alanlarının kontrolü, ulusal ve yerel güç sistemlerinin elinden, çok uluslu güçlerin eline geçmiştir. Bu ve benzeri görüşler çerçevesinde “küreselleşme” çok uluslu kapitalizmin sürekli büyüme ve kazanç çoğaltma hedefleri doğrultusunda ülkelerin, ekonomik, siyasî ve kültürel kurumlarını kontrol altında tutan bir üst yapı bir çeşit şemsiye haline gelmiştir.

Çok uluslu kapitalizm bir yandan çağdaş tekno-bilimin, medya ve reklam sektörünün bütün imkânlarını kullanarak dünyanın her tarafından en parlak beyinleri de kendi saflarına alarak, sahip oldukları çok uluslu “hybrid/melez” kurumlarını dünyanın çeşitli ülkelerinde hâkim kılarken, diğer yandan da yeni-liberal politikalar üreterek yeni bir takım değerleri o ülkelerde kabul ettirme yoluna gitmektedirler.

Dünyada sosyalizmin başarısızlığı ve ideolojilerin gereksizliği ilan edilmiş; ulusal üst kimliğin, sınıfsal ve cinsiyetçi ayrımın yerine, etnik ve dini kimlikler, grup kimlikleri ve çok kültürlülük konulmuştur, böylece ulusal kimlik ve ulusal sınırlar aşılmaya çalışılmaktadır. Diğer yandan da bireycilik, yarışmacılık ve kapitalizmden başka seçenek olmadığı görüşleriyle geleneksel değerlere ve farklı yaklaşımlara kapılar kapatılmaktadır. Böylece kapitalist yapılanma “küreselleşme” kavramı arkasına saklanarak, egemenliğini güçlendirmektedir.

Bu bilgiler ışığında önümüze baktığımızda, tanımladığımız ve üzerinde çalıştığımız halkbilimi/folklorun, siber-çağ da denilen bu yeni yüzyılda bir yeri ve fonksiyonu olacak mı? Hayatın bütünü teknolojiye dönüştüğü, sanal dünyalar hayatın bütününe kapsadığında, sosyal ilişkiler sanal gerçeklikte yaşandığında, bireysellik kolektif paylaşımların önüne geçtiğinde, bilgisayarlar bireyleri yönetmeye başladığında; çalışma ve beklentilere göre yemek bir hapa indirgendiğinde, yapay üremeler sağlandığında toy düğün yapılacak mı? İnsan beynine yeni teknolojilerle bilgi aktarımı yapılabildiğinde bilgiyi aktaranların tercihi bilgiyi belirle-yeceğine göre ulusal ve doğal kültürel birikimleri yaşayabilecek mi?

Siber çağda bilgisayarlarla şekillenecek olan ve insanın da bir ölçüde yapay zekâlarla donatılarak ve fiziki olarak robot teknolojisi ile güçlendirilerek dönüştürüldüğünü farz edersek, folklor malzemelerinin temel niteliklerinden olan kolektiflik, insan elinin değmesiyle oluşan orijinallik, her halının dokuyan kişiden izler taşıması, her türkünün her söyleyenle, her masalın anlatanla zenginleşmesi veya fakirleşmesi gibi hem varyantlaşma hem de yaratıcılık ortadan kalkacaktır. Ayrıca gelenekler ve görenekler, sosyal kabul ve ihtiyaçlarla bağlantılı olduğuna göre sosyal ihtiyaçlar da siber çağda ortadan kalkacak veya çok büyük ölçü-

de deęişim geçirecek ve sanal bir dünyanın başka ihtiyaçları ortaya çıkacaktır. Ayrıca folklor birikimi sözlü ve uygulamalı örneklerle aktarılamayacağına ve sanal âleme aktarılmadığına göre mevcut ve gelecek nesiller teknolojiyi üretenlerin aktardığı birikimlere göre şekillenecektir diye düşünülebilir.

Sanayileşmeyle doğan halkbilimi, sanayinin siber-teknolojiye dönüşmesiyle ortadan mı kalkacak yoksa izlerini geçmişten alarak Anadolu'da radyo, televizyon, araba, buzdolabı, çamaşır makinesi gibi araçları dantel örtülerle süsleyerek kimlik kazandırılması gibi çabalarla bizim bu gün göremeyeceğimiz bir başka terkibe mi yol alacak?

Bizde genç nesil yazarlarda da akisleri görünen yeni yüzyılın siber-punk edebiyat türü ve alt kültürü küreselleşme imkânlarıyla yayılmaya başlamış bulunmaktadır. William Gibson'ın³ siber uzayı tanımladığı kabul edilen kitabı "Neuromancer" ile belirginleşen siber-punk kavramının işlendiği bu ve benzeri eserlerde zaman dilimi genellikle yakın gelecektir ve ortam da genellikle distopyandır/ütopik olmayan/iyi olmayan. Siber-punk türünün yaygın temaları içinde bilgi teknolojilerindeki gelişmeler, özellikle İnternet/siber uzay ve dev şirketlerin devletlerden daha etkin olduğu demokrasi ötesi toplumsal kontrol sistemleridir. Nihilizm⁴, post-modernizm ve kara film⁵ teknikleri yaygın olarak kullanılmakta ve lider karakterler memnuniyetsiz ve isyankâr anti-kahramanlardır. Bu karakterlerin çözümsüzlük ve beklentisizlik içinde olmaları bu türü diğer edebiyat akımlarından farklılaştıran özelliklerindedir. 1982 yapımı "Blade Runner" filmi ve büyük çoğunluğun bildiği 'Matrix' filmi görsel siber-punk türünün en belirgin örnekleridir. Bilimkurgu Ansiklopedisi /"The Encyclopedia of Science and Finction", siber-punk'u 1980'li yıllarda doğmuş ve popüler olmuş bir edebiyat ekolü olarak tanımlamaktadır.

³ William Ford Gibson (d. 17 Mart 1948) yazdığı bilim kurgu romanları ile tanınır. Siber-punk akımının babası olarak bilinen Gibson'ın ilk romanı Neuromancer, yayınlandığı 1984 yılından beri dünyada 6.5 milyonun üzerinde satmıştır

⁴ Nihilizm; metafizik ve ahlaki güçleri yok sayan, mevcut olan değerlere ve düzene karşı çıkan, hiçbir iradeye boyun eğmeyen görüşlerin genel adıdır. Nihilizm; bilgi felsefesi, ahlak ve siyaset alanında kabul görmüştür. Ve yine nihilizm, her şeyi, her gerçeği ve değerleri reddetme şeklinde ortaya çıkmıştır. Nihilizm; her türlü bilgi imkânını reddeder ve hiçbir doğru, genel geçer bilginin olamayacağını savunur. Varlığı her şekliyle şüphe ile karşılar ve hatta yok sayar.

⁵ Kara film (Fransızca: film noir), Kahramanlarını çürümüş ve itici algılanabilecek bir dünyanın içine yerleştiren Hollywood suç filmlerini tanımlamak için kullanılan bir sinema terimidir. Hollywood'un klasik kara film dönemi, 1940'ların başından 1950'lerin sonuna kadar uzanır. Bu dönemin az ışıklı, siyah beyaz çekilmiş kara filmleri, Alman Dışavurumcu sinemasından etkilenmiştir. İlk kez 1946 yılında İsviçreli eleştirmen Nino Frank tarafından Hollywood filmleri için kullanılan "kara film" terimi, zamanında klasik kara filmler yapmış ve yapmakta olan film yapımcıları ve oyuncular tarafından bilinmiyordu. Pek çoğu, kara filmlere imza atmış olmasına rağmen, böyle bir tür yarattığının farkında olmadığını itiraf etmiştir. Kara film akımının ölçütleri, tarihçiler ve eleştirmenler tarafından sonradan belirlenmiştir.

Bruce Bethke'in⁶ "Cyber-punk" adlı kısa hikâyesi ve William Gibson "Neuromancer" adlı romanı bilinen bilimkurguya farklı bir boyut kazandırmıştır. Birçok önde gelen post-modern akademisyen siber-punk'ı yeni bir akım olarak kabul etmektedir. Siber-punk akımını diğer bilimkurgu veya edebiyat akımlarından farklı kılan önemli bir özellik ise sadece edebiyat dünyası içerisinde kalmayıp günlük hayatta somut yer bulabilmesidir. "Neuromancer"ın yayınlanmasının ardından iki üç yıl içerisinde siber-punk sadece bir edebî akım olmaktan çıkmış, belli kesimler tarafından benimsenen bir alt kültür ve bir hareket halini almıştır. Bu alt kültürün romandan doğduğunu düşünmek eksik bir değerlendirme olur. Batıdaki teknolojik ilerlemeyle şekillenmekte olan siber-çağın hissedilen yansımalarının özellikle genç nesiller tarafından algılanmasına roman ve hikâye bir cevap olmuştur da denilebilir. Edebiyat, bir çeşit hayatın köpüğüdür.

Gibson'ın kitaplarında anlattığı doğduğu günden itibaren bilgisayar ile iç içe büyüyen, bilgisayarın dilini konuşan yeni nesiller/diji kuşaklar şekillenmekte olan bu alt kültürü şimdiden benimsemişlerdir. Siber-punk türü eserlerde bilimkurgu eserlerinde olduğu gibi teknolojik ve geleceğe ait objeler veya terimler kullanılmaktadır. Ancak siber-punk kahraman bu teknolojiye başkaldırı ve mücadele içindedir. Bilim kurgu eserlerinin çoğu kahramanların teknolojiyi kullanarak karşılaştıkları problemleri nasıl çözdüğü ile ilgilidir. Siber-punk diyarında ise birey bu teknoloji ile çatışmaktadır. Siber-punk kahraman için asıl problem, teknolojinin oluşturduğu kültür değişiminin yarattığı ortam ve kabullerdir. Siber-punk yazarları daha çok teknolojinin getirdiği insanı yönlendiren ve yöneten bireysel seçim ve kararları ortadan kaldıran olumsuzluklar ve sorunlar üzerinde durmaktadırlar. Siber-punk dünyasında teknoloji insan hizmetinden çıkmış, insan teknolojinin hem parçası olmuş hem de teknolojinin emrine girmiştir.

Kültürü insan yaratmakta ancak bütünüyle hiçbir zaman yönetememekte, kültür insanı yönetmektedir. Siber-uzay denilen alanı da insan yaratmıştır. Ancak ulaşılmakta olan noktada siber-uzay bireyi ve toplumları yöneterek, esir alacak gibi görünmektedir. Siber-punk "yüksek teknoloji - düşük kalitede yaşam" kavramlarına dikkat çekerek ünlenmiş bilimkurgunun alt türüdür. Bu türdeki eserler bilgi teknolojisi ve sibernetik gibi bilimler konusunda bilgi aktarıırken sosyal hayatta getirdiği dağınıklık, çöküntü ve radikal değişikliklere dikkat çekmektedirler.

Siber-punk karakterlerinin ortak özellikleri şöyledir: Distopik/ütopyası olmayan/kararsız gelecekte toplumdan uzak, günlük yaşamın hızlı teknolojik gelişmelerle sıkıştırıldığı, bilgisayarla işlenmiş bilgilerin yaygınlaşmasıyla ve insan beynini ve bedenini değiştirebilen saldırgan veri alanlarında yaşayan; farklılaştırılmış ve yabancılaştırılmış karakterlerdir.

⁶ Bruce Bethke, 1955 yılında doğmuş, 1983'te yayınlanan ve çok tanınan kısa hikâyesi "Cyberpunk"la bilinen Amerikalı yazardır. Siber-punk teriminin dünyada yaygınlaşması bu hikâye ve "Headcrash" adlı romanıyla gerçekleşmiştir. Bethke'nin siber-punk alt kültürü konusundaki düşünceleri ve "The Etymology of Cyberpunk" başlıklı, siber-punk etimolojisi ile ilgili bir denemesi kendi web sitesinde yayındadır.

Genelde siber-punk hikâyelerinin konusu, merkezi hackerlar⁷, yapay zekalar ve mega şirketler arasındaki anlaşmazlık ve gerilimlerdir. Siber-punk yazarları, Isaac Asimov'un⁸ "Foundation" veya Frank Herbert'in⁹ "Dune"u gibi romanlardaki uzak gelecek kurgularını yakın bir gelecek içine yerleştirmişlerdir. Bu kurgular genellikle endüstriyel distopyalardır.

Siber dünyanın yaratıcıları ortaya çıkan sıra dışı kültürel tahrik ve teknoloji kullanımının ulaşacağı olumsuz boyutu asla tahmin etmemişlerdir. Sokaklar ve farklı yaradılışlar bu teknolojiyi kendi amaçları için kullanabileceklerini keşfetmişlerdir. Böylece dünya kurulduğundan bu tarafa süregelen çatışmalar yeni bir anlam ve yeni bir boyutta yeniden şekillenmiştir.

Masalların sihirli imkânları gerçek hayatın içine taşınmış, ancak insanların birbirlerine zarar vermeleri engellenememiş ve insanı mutlu edecek sağlıklı ortamlar yaratılamamıştır. Basit ifade ile mitolojilerin anlattıkları gece ile gündüzün iyilikle kötülüğün mücadelesi yeni yüzyılın da temel konusu haline gelmiştir. Masallarda mutlu sonlar varken siber-punk dünyasında mutluluğun ve huzurun yeri olmadığı gibi ulaşma umudu da yer almamaktadır. Bu tür eserlere göre insanlık tarihinde ilk defa bütünüyle umutlar yitirilmiş gibidir. Sözlü ve yazılı edebiyatın başlangıcından itibaren şartlar ne kadar kötü olursa olsun insanlığın dâima umutları ve iyi beklentilerini gerçekleştirecek kahramanları olmuştur. Siber-punk türü hem edebî hem alt kültür olarak bu açıdan çok düşündürücü ve araştırılmaya ihtiyaç gösteren bir alan olarak görülmelidir.

⁷ Hacker, Türk Dil Kurumu'nun internet üzerindeki sözlüğüne göre bu kelimenin anlamı "Bilgisayar ve haberleşme teknolojileri konusunda bilgi sahibi olan, bilgisayar programlama alanında standartın üzerinde beceriye sahip bulunan ve böylece ileri düzeyde yazılımlar geliştiren ve onları kullanabilen kişi" olarak tanımlanır. Hacker, yetenekli ve zeki bir bilgisayar kurdudur. Gerçek yeteneği ise bilgisayar güvenliği ve mantıksal programlama üzerinedir.

Hacker kavramının nasıl Türkçeleştirileceği konusundaki karmaşa dışında, bu kavramın evrensel boyuttaki anlamı da gerçek bir muammadır. Değişik sözlüklerde bu kavram hakkında bazı ortak ifadeler olsa da, bu konuda tam anlamıyla bir mutabakata varılmış değildir.

Bilgisayar programcılığı alanında, bir hacker var olan bir birikime bir dizi düzeltme uygulama veya var olan kodları kullanma yoluyla bir amaca ulaşan ya da onu 'kıran' bir programcıdır. Türkçede yaygın olarak günlük kullanımda, "hacker" kelimesi "sistem kıran" anlamında olumsuz programcılık görevlerini yapan kişiler için kullanılmaktadır.

⁸ Isaac Asimov, (2 Ocak 1920 - 6 Nisan 1992), Rus asıllı ABD'li yazar ve biyokimyacı. Pek çok konuda eserleri olmakla beraber, bilim kurgu eserleri ve popüler bilim kitapları ile tanınmıştır. Kurgu olmayan çok sayıda eserinin yanı sıra Fantezi dalında da yazmıştır. Dewey Ondalık Sınıflandırma sistemindeki felsefe hariç tüm ana dallarda eserleri vardır. Asimov ortak görüşle bilim kurgu dalının ustasıdır, Robert A. Heinlein ve Arthur C. Clarke ile birlikte yaşadığı dönemde üç büyük bilim kurgu yazarından biri olarak kabul edilmiştir.

⁹ Frank Patrick Herbert (8 Ekim 1920 - 11 Şubat 1986), Amerikalı bilim kurgu kitapları yazarı, 1938'de üniversiteden mezun olmuş, 1939'da Glendale Star adlı gazetede yazarlık kariyerine başlamıştır. Frank Herbert'in roman yazarlığı kariyeri 1955'te yazdığı Denizdeki Ejderha "The Dragon in The Sea" ile başlamıştır. Adını duyuran ve en önemli eseri olan Dune adlı bilimkurgu serisi için ilk araştırmalarına 1959 yılında başlamış ve kitabı tamamlaması altı yıl sürmüştür.

İlk zamanlar ve 1980'lerin ortaları boyunca, siber-punk'ın post-modernist araştırmaları akademik çevrelerde moda haline gelmiştir. Aynı zamanda Hollywood'u da etkilemiş ve sinemanın bilimkurgu biçimlerinden biri haline gelmiştir. "Blade Runner", "Matrix Trilogy" veya son zamanlardaki P. K. Dick'in "A Scanner Darkly" uyarılması gibi çoğu etkileyici film siber-punk biçimi ve temasının görsel alandaki göze çarpan örnekleridir.

Bilgisayar oyunları, board game ve role-playing games (Shadowrun ya da Cyberpunk 2020 gibi) genelde siber-punk yazılarınca ve filmlerince belirlenmiş hikâye şekillerine sahiptir. 1980'lerin başlarında modada ve müzikte bazı eğilimler de siber-punk'dan etkilenmiştir. Aksiyon yeri internet ve siber uzay olan bazı siber-punk yazılarında güncel ya da sanal gerçeklik arasındaki sınır bulanıklaştırılmaktadır. Bu tür çalışmalarda tipik mecaz, insan beyni ile bilgisayar sistemleri arasında doğrudan bağlantı kurmaktır. Siber-punk karanlık ve karmaşık yerlerle birleşmiş, hayatın her bir parçasına hükmeden bilgisayarların olduğu bir dünyayı göstermektedir. Devasa çok uluslu şirketler, politikanın merkezi olan hükümetleri değiştirme gücü yanında askeri güç olarak büyük haklara sahiptirler. Her ne kadar geleneksel bilim kurguda totaliter sistemler sterilize, düzenli ve toplumcu olsa da dışlanmış yabancıların totaliter ve yarı totaliter sisteme karşı verdikleri savaş, bilim kurgunun ve özellikle "Cyberpunk"ın yaygın temasıdır (Nineteen Eighty-Four, 1984)¹⁰.

Siberpunk yazılarının başkahramanları genellikle Robin Hood, Zorro gibi adaletsizliklerle savaş düşüncesinde sabitlenmiş bilgisayar korsanlarını içerir. Onlar genelde mahrum edildikleri, insanların yerleştirildiği statülerden, parlak bilim adamlığı ve uzay mekiği kapitanlığından ziyade, macera ararlar ve her zaman doğru kahraman/ örnek karakter değildir. Clint Eastwood'un "Man with No Name" filmindeki karakter bu ahlakî bulanıklığa uygun bir örnek olabilir.

Cyberpunk tarzının proto-tip karakterlerinden biri de Gibson'un "Neuromancer"-ından Case'tir. Case, örgütlenmiş suçlu ortağına ihanet eden parlak bir bilgisayar korsanıdır. İntikamcı ortağı tarafından, yeteneğinin kalıcı bir hasara uğratılmasının acısını çeker. Case bir medikal uzmanın yardımıyla iyileşir, ancak tek koşul yeni bir tayfa ile başka bir suçta katılmasıdır. Case gibi birçok siber-punk başkahramanı, istemedikleri bir seçime zorlanmış, kötülüğe yönlendirilmiş, çok az şeye veya hiçbir şeye sahip olmadıkları bir yere yerleştirilmiş ve kurtuluş için gerekenleri yapamamış, yaptırılmamış kişilerdir. Bu anti-kahraman suçlular, yabancılar, hayalperestler, muhalifler ve uygunsuzlardır. Epik karakterler gibi kahramanların serüvenini denemezler, deneyemezler. En hileli durumları çözebilen ama asla bir ödül almayan, dedektif romanlarının özel gözleri gibidirler. Uygunsuzluk ve hoşnutsuzluk üzerindeki vurgu, siber-punk'ın parçası olan 'punk'ı temsil etmektedir.

Büyük ölçüde Amerika'da şekillenen bu kültürel birikim ve yaklaşım üzerinde kurulmakta olan edebiyat ve ilgili değerlendirmeler, bilgiyi ve teknolojiyi üretenlerin kültürü ve

¹⁰ **Bin Dokuz Yüz Seksen Dört**, George Orwell tarafından yazılmış alegorik bir politik romandır. Hikâyesi distopik bir dünyada geçer. Distopya romanlarının ünlülerindedir. Kitapta tanımlanan Big Brother (**Büyük Birader**) kavramı günlük hayata giren kavramlardandır.

sanatı da ürettiklerini ve şekillendirdiklerini göstermektedir. Geçen yüzyılda başta Ziya Gökalp olmak üzere bizim düşünürlerimizin ileri sürdüğü gibi bilim ve teknolojiyi batıdan alıp kendi harsımızla birleştirerek yeni bir terkibe ulaşmak mümkün değildir. Çünkü gelişen teknoloji insanı ve kültür dinamiklerini de kodları da şifreleri de değiştirmektedir. Bilgiyi üreten ve keşif yapan toplumlar sanayi devriminde olduğu gibi kültürü de üretmektedir. Geçen yüz yılda Amerika tüketim toplumlarının oluşmasının ve bu zemin üzerinde şekillenen edebiyat ve sanatın da öncüsü olmuştur. Bu dönüşüme karşı çıkmalarına rağmen dünyadaki bütün toplumlar az veya çok bu değerleri paylaşmışlardır. Mutluluğun cocakola ile simgeleşmesi, günlük hayatın süratine uygun olarak fast-food modasına anlamlar yüklemek gibi. Bilgisayar teknolojisiyle gelişen internet/siber uzay ortamı edebiyatı da görsellikle buluşturmakta, bilgiye, sanata, edebiyata sanal âlemde ulaşılmakta, basılı malzeme kullanımı giderek azalmaktadır. Yazılı malzeme siber-punk örneğinde olduğu gibi kısa sürede sinema, çizgi film, bilgisayar oyunları ile kaynaşmaktadır. Bu teknolojilerin alıcısı kullanıcıları olan bütün toplumlar kendi yaratmadıkları hissetmedikleri bunalımları da ödünç alarak yeniçağda Amerika'yı izlemeye devam edecekler gibi görünmektedirler,

21. yüzyıl yukarıda çok kısaca tanıtmaya çalıştığım siber-punk akımı çizgi filmlerle ve bilgisayar oyunları ile çocukları, sinema, müzik klipleri ve sanal sosyal medya ile gençleri etkilemekten öte şekillendirmektedir. Kolektif şuurlu birikimlere dayalı folklor diye adlandırdığımız birikim yeni nesillerin kolektif birikimleri arasında bu şartlarda yer alabilir mi? sorusunu sormak gerekir. Evimizde özenle büyüttüğümüzü zannettiğimiz çocuklarımız ve gençlerimiz, biz çok güzel bilgisayar kullanıyorlar diye gururlanırken yeni bir deyimle diji nesillere dönüşmekte, bilinçli ve bilinçsiz bizim üretmediğimiz, denemediğimiz ve en önemlisi tanımadığımız değerlerin, kabullerin temsilcisi olma yolunda ilerlemektedirler. Türk folklorunun asırlara dayanan kültürel birikimi, şifreleri, kodları yeni nesillere aktarılamanın ötesinde bir kısmı değiştirilirken bir kısmı da eriyip yok olmaktadır.