

MİZAH VE TEKNOLOJİ

Nebi ÖZDEMİR*

Özet

Bu bildirinin ana tartışma alanını mizah ve teknoloji ilişkisi oluşturmaktadır. Mizah ve teknoloji ilişkisinin “teknoloji mizahı ve mizah teknolojisi” gibi farklı boyutları bulunmaktadır. Teknoloji her dönemde mizahın ana konularından biri olmuştur. Teknolojik ilerlemeler teknoloji mizahının ve mizah teknolojisinin gelişmesini sağlamıştır. Sözlü kültür mizahının yazılı-basılı mizaha daha sonra da elektronik ve sanal-dijital mizaha evrilmesi öncelikle teknolojik gelişmelerle mümkün olabilmıştır. Teknolojik gelişmelerin biçimlendirdiği yazılı-basılı ve elektronik kültür kapsamında sözlü kültür mizahından beslenilse de özgün mizah gelenekleri geliştirilmiştir. Bu mizah gelenekleri mizah kültürünü oluşturmuştur. Nitekim fıkra anlatma geleneği yazmalar kültürünün letâifname türünden eserlerin yaratılmasına zemin hazırlamıştır. Sözlü mizah zamanla görsel-işitsel mizaha kaynaklık etmiştir. Bu nedenle Nasreddin Hoca yazmalar kültürünün olduğu gibi basmalar ve elektronik kültürün mizahçıların da bilgesi olmaya devam etmektedir. Bugünün sanal ve dijital mizah geleneği ise müstakil bir araştırma alanı olarak kabul edilmektedir. Yakın dönemde yapay zekâ mizahından veya akıllı teknolojik mizahtan söz edilebilecektir. Mizahın üretilmesinde olduğu gibi paylaşılmasında, erişiminde ve deneyimlenmesinde de teknoloji temel bir dinamiktir. Özetle bu bildiride teknoloji temelli bağlamlar arası değişim ve dönüşümlerin dolayısıyla yaratıcı etkileşimlerin Türk mizah kültürünü biçimlendirmesi örnek verilerle açıklanmaya ve yorumlanmaya çalışılmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Mizah, Türk mizah kültürü, teknoloji, teknoloji mizahı, mizah teknolojisi.

* Prof. Dr., Hacettepe Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Türk Halkbilimi Bölümü, Ankara/ Türkiye, nozdemir@hacettepe.edu.tr, ORCID: 0000-0002-4881-5503.

Abstract

The central theme of this paper is the relationship between humour and technology. The relationship between humour and technology is multi-faceted, encompassing a range of dimensions such as ‘technology humour and humour technology’. Technology has been a recurring subject in humour throughout history, with technological advancements driving the evolution of technology humour, humour technology, and other forms of humour. The transition from oral humour to written and printed forms, and subsequently to electronic and virtual digital formats, has been predominantly driven by technological progress. Within the context of written, printed and electronic cultures, shaped by technological advancements, oral humour traditions have flourished, contributing to the development of original humour traditions and the formation of a distinct humour culture. Indeed, the tradition of storytelling jokes has played a pivotal role in the emergence of works within the *letâifname* genre of manuscript culture. The evolution of humour, particularly in the context of audiovisual media, has been significantly influenced by oral traditions. For this reason, Nasreddin Hodja continues to be the sage of manuscript culture as well as the humourists of print and electronic culture. Contemporary virtual and digital humour traditions have come to be recognised as an independent research domain. In the imminent future, discourse on humour will undoubtedly extend to encompass artificial intelligence and smart technological humour. Technology has emerged as a pivotal dynamic in the realm of humour, encompassing its sharing, access, experience and production. In summary, this paper aims to explicate and interpret the shaping of Turkish humour culture by technology-based inter-contextual changes and transformations, and thus creative interactions with sample data.

Keywords: Humour, Turkish humour culture, technology, technology humour, humour technology.

Giriş

Yaratıcı etkileşim yaşamın, kültürün dolayısıyla mizahın özünü ve temelini oluşturmaktadır. Bu kapsamda alanlar, ürünler, aktörler, gelenekler, unsurlar, kültürler, toplumlar vb. arası yaratıcı etkileşimlerin varlığından söz edilebilir. Yaşam ve kültür alanlar arası yaratıcı etkileşimlerin ürünü, bütünü ve kaynağıdır. Kültür de bir yandan yaşamı oluşturan dış dinamiklerin diğer yandan da gelenekler arası yaratıcı etkileşimlerle yaratılmakta ve geliştirilerek yaşatılmaktadır. Yaşamın, insanlığın ve kültürün eleştirel yaratıcı düşünce ile değerlendirilmesinden oluşan mizah ise sanılanın aksine

merkezi geleneklerin başında gelmektedir. Mizah iç ve dış dinamikler arası yaratıcı etkileşimlerle yaratılmakta ve geliştirilmektedir. Diğer yandan mizah kültürü ise farklı bağlamların mizah geleneklerinden oluşan bir bütünü tanımlar. Dolayısıyla mizah kültürü araştırmalarında yaşamı oluşturan eğitim, politika, ekonomi, ulaşım, iletişim ve sağlık gibi dış dinamiklerle geleneği oluşturan iç dinamikler arasındaki etkileşimler dikkate alınmalıdır. Bu dış dinamiklerden biri de teknolojidir. Türkiye’de müstakil ve ayrıntılı olarak ele alınmayan teknolojinin ve teknolojik gelişmelerin mizah kültürü üzerindeki etkilerinin çözümlenmesi, bu çalışmanın temel amacını meydana getirmektedir (Yukarıdaki değerlendirmeler için bkz. N. Özdemir 2021).

1. Analiz: Mizah ve Teknoloji İlişkisi

Mizah ve teknoloji ilişkisinin farklı boyutları bulunmaktadır. Öncelikle sanayileşme ve teknoloji mizahın temel konularından biri olduğu vurgulanmalıdır. Diğer yandan teknoloji mizahın gelişmesini ve yaygınlaşmasını sağlayan ana dinamiklerin başında gelmektedir. Bu nedenle mizahın teknolojileşmesi ve teknolojinin mizahileş(tiril)mesi gibi farklı olguların çözümlenmesi gereklidir. Yine mizah teknolojisinin de müstakil bir şekilde incelenmesi yararlı olacaktır. Aşağıdaki mizah ve teknoloji ilişkisinin söz edilen boyutları değerlendirilecektir:

1.1.Mizah ve teknoloji ilişkisi

Her kültür bağlamı önceki veya öncekilerden beslenmekle birlikte kendi mizahını yaratmıştır. Bu nedenle mizah kültürü görsel, sözlü, yazılı, basılı, elektronik ve akıllı teknoloji kültür bağlamlarında yaratılan mizah geleneklerinin bütünüdür. Sözlü mizah geleneği bir yana bırakıldığında diğerlerinin temelde teknoloji ile bağlantılı olduğu görülür. Dolayısıyla mizah ve teknoloji ilişkisi, mizah geleneklerinin ve kültürlerinin oluşumu, gelişimi ve yaşatılması açısından önemlidir ve mizah kültürü araştırmalarında dikkate alınmalıdır. Mizah alanında sıklıkla gerçekleştirilen içerik ve tip merkezli araştırmaların dahi mizah ve teknoloji ilişkisi bağlamında yetkin bir şekilde çözümlenebileceği açıktır. Keza bu tür mizah içeriklerinin ve tiplerinin yaratılmasında ve geliştirilmesinde teknolojinin etkisi söz konusudur. Özetle mizahın yaratılmasında, paylaşılmada ve geliştirilmesinde teknolojinin katkısı büyüktür.

Görsel mizah, mizahın köken türüdür. Sözel mizah henüz gelişmeden önce görsel mizah beden hareketleri ve mağara duvarlarında veya kaya yüzeylerinde yaratılmaya ve paylaşılmaya başlanmıştır. İnsanlar karikatürün de ilk formlarını kalem yerine kullandıkları doğal araçlarla (kömür parçası, ucu keskin sivri taş, sert ağaç dalı, kemik vb.) doğal yüzeylere çizmişlerdir veya hakketmişlerdir. Yontuculuk görsel mizahın farklı formda ifade ve aktarım biçimlerinden biri olarak gelişmiştir. En basit anlamıyla teknoloji, alet kullanma bilgisi olarak tanımlanmaktadır. Bu durumda ilk insanların görsel mizah yaratırken teknoloji kullanmaya başladıkları söylenebilir. Diğer bir ifadeyle mizah ve teknoloji birlikteliği insanlığın ilk dönemlerine kadar uzanmaktadır. Zamanla pişmiş topraktan ürünlerin (tablet, çömlek vd.) veya bazı eşyaların yüzeyleri mizah sabitleme, biriktirme ve paylaşım araçları olarak değerlendirilmiştir.

Yazı, sözün teknolojileşmesi olarak tanımlanır (W.J. Ong 2014). Böylelikle mizah doğal sözden ve sahibinde ayrılır ve yazılı bellek içeriklerine dönüştürülerek kalıcılaştırılır. Yazılı kültür araçları, ürünleri ve bağlamı görsel ve sözel mizahın gelişmesini sağlamıştır. Öncelikle yazı ve kâğıt teknolojilerindeki gelişmeler bunda etkili olmuştur. Yazı yazma araçlarının ve kâğıt kalitesinin artmasıyla birlikte mizah içerikleri çeşitlenerek ayrıntı ve çeşitlilik kazanmıştır. Bu durum mizahın aktarılmasını ve paylaşılmasını dolayısıyla yaygınlaşmasını kolaylaştırmıştır. Yazılı mizah geleneğinin yaratılmasıyla birlikte mizah kültürü çeşitlenmeye, zenginleşmeye ve özerkleşmeye başlar. Nitekim yazmalar dönemi, diğerleri gibi Türk mizah kültürünün önemli aşamalarından biridir. Görsel ve sözlü mizah gelenekleri yazılı mizahın ana kaynaklarını oluşturmuştur. Yazılı kültür bağlamı mizahın derinlik kazanmasını ve çeşitlenmesini sağlamıştır. Yazılı kültür bağlamıyla birlikte mizah müstakil gelenek hatta kültür haline gelmiştir. Yazmalar kültürü aktörleri mizah içeriklerini eserlerine taşıyarak çekicilik ve etkinlik kazanmaya çalışmışlardır. Mevlâna gibi yazmalar kültürünün en “ciddi” aktörleri dahi sıklıkla mizah ürün ve unsurlarından yararlanmışlardır. Bunun nedeni tıpkı müstehcenlik ve argo gibi mizahın da yaşamın en doğal, eleştirel, yaratıcı, analitik, rahatlatıcı ve çekici alanlarından birisini oluşturmasıdır. Yazmalar kültürüyle latife, letâifname ve fıktrat gibi özel yazılı mizah türleri ve eserleri ortaya çıkmıştır. Bu arada sözlü mizah geleneği de yazılı mizahtan beslenerek gelişmeye devam etmiştir. Örneğin Nasreddin Hoca fıkra belleğinin yazmalar dönemindeki

yeni fıkra eklemeleriyle genişlemeye devam ettiği belirlenmiştir (N. Özdemir 2022: 6-10).

Yazının teknolojileşmesiyle oluşturulan ve geliştirilen *basmalar kültürü* temsilcileri mizahı sözlü ve yazmalar dönemi mizah geleneklerinden beslenmekle birlikte kendine özgü mizah geleneklerini yaratmışlardır. Osmanlı mizahının Tanzimat dönemine kadarki dönemi bir yana bırakılırsa basmalar kültürü mizah geleneği taşbaskısı ve matbu süreli yayınlarla hızlı bir gelişme göstermiştir. Nitekim bu dönemde Nasreddin Hoca fıkralarının 1837 yılındaki ilk hurufat nüshası başta olmak üzere Boşboğaz Bir Adem (1852), Meğu (1856), Terakki (Terakki gazetesinin eki olarak Diyojen'den altı ay önce yayımlanmaya başlayan ilk Türkçe dergi; 28 Mayıs 1870) ve Diyojen (1870) gibi dergilerin yayımlanması basılı mizah geleneğinin oluşmasını sağlamıştır (G. Demirkol 2016: 142, 157-158). Tanzimat ve Meşrutiyet dönemleri Türk mizah basınının ve basılı mizah edebiyatının hızla geliştiği dönemlerdir. Özellikle Nasreddin Hoca sözlü ve yazmalar kültürü fıkra belleği ile Meddahlık, Karagöz ve Ortaoyunu gibi halk tiyatrosu geleneklerinden beslenilerek oluşturulan basılı mizah basını ve edebiyatı geleneğinin oluşturulması ve geliştirilmesi temel olarak matbaa dolayısıyla basın ve yayıncılık teknolojisine dayanmaktadır (N. Özdemir 2015: 73-80).

Cumhuriyet döneminin başlangıcı ve Latin alfabesine geçişle birlikte mizah basını ve edebiyatındaki gelişmelerin hızlandığı görülür. Bu dönemle birlikte yeni mizah dergileri, gazeteleri ve eserleri yayımlanmaya ve ülke genelinde paylaşılmaya başlanmıştır. Mizah yayınları, Türk basın ve yayıncılığının en çok tutulan ürünleri haline gelmiştir. Pek üzerinde durulmamakla birlikte eskiden olduğu gibi bugün de basın ve yayıncılık sektörünün en çok kültürel ekonomik değer yaratan alanlarının başında mizah kültürü gelmektedir. Örneğin Gırgır adlı mizah dergisi Türkiye'nin ve dünyanın da en satılan süreli yayınlarından biri haline gelmiştir (G. Çetinkaya 2006:82-83). Diğer yandan Aziz Nesin'in mizah öykülerinden oluşan kitapları farklı dillerdeki baskılarıyla dünyanın en çok satılan mizah edebiyatı eserleri arasına girmiştir. Cumhuriyet döneminde Hüseyin Rahmi Gürpınar, Aziz Nesin, Rıfat Ilgaz, Haldun Taner ve Muzaffer İzgü gibi mizah yazarları yetişmiştir. Gerçekte ise Tanzimat döneminden beri Türk edebiyatının ve basınının temsilcilerinin tamamına yakınının mizah basını

ve yayıncılığı alanında yetiştiği söylenebilir. Namık Kemal başta olmak üzere ciddi olarak tanımlanan pek çok yazar ve şairin dahi bir şekilde yollarının mizah dergilerinden geçtiği görülür. Mizah basını ve edebiyatı yeni yazar ve şairlerin yetişmeleri için gerekli olan eleştirel, yaratıcı dahası hoşgörülü ortam olarak işlev görmüş ve görmeye de devam etmektedir. Diğer yandan mizah basını ve edebiyatının radyo, sinema, televizyon hatta sanal-dijital mizah geleneklerinin de gelişmesini sağladığı gerçeği burada vurgulanmalıdır.

Mizah dergiciliği alanındaki teknolojik gelişmeler basılı mizahın yaygınlaşmasını sağlamıştır. Tipo baskı tekniği Osmanlı matbaacılığının ilk döneminde kullanılmıştır. Türkiye’de ilk baskı tekniği olan litografi tekniği 1831 yılında İstanbul’da Henry Carol’un ilk taşbaskı atölyesini kurmasıyla kullanılmaya başlanmış (İ. Keskin 2017:11) ve Tanzimat sonrası dönemde yaygınlaşmıştır. Taşbaskı atölyeleri özellikle halk hikayelerinin görselleştirilmesinde ve Anadolu’da Köroğlu ve Karacaoğlu gibi kahvehaneleri süsleyen duvar resimlerinin basılmasında önemli işlevlere sahip olmuştur (İ. Keskin 2017:13). Taşbaskı atölyeleri 1920’den sonra ofset basımevlerine dönüşmüş, 1928 senesindeki harf devrimi ile birlikte Linotype (dizgi) ve baskı makineleri yurt dışından getirilerek kitap ve gazete baskısına geçilmiştir (C.O. Bozkurt ve G. Çubukçu 2018: 958, 961). Özellikle önce renkli sonra da ofset baskı teknolojisinin kullanılmaya başlanması karikatür dergilerinin sayısının ve baskı adetlerinin artmasına neden olmuştur. Nitekim Sedat Simavi tarafından 1921 yılında kurulan, Kurtuluş Savaşı’na desteğiyle tanınan ve 122 sayı yayımlanan *Güleryüz* adlı mizah dergisi renkli kapak ve resimlerle basılmıştır. 1956 yılında Turhan Selçuk ve İlhan Selçuk tarafından yayımlanmaya başlayan Dolmuş ile birlikte söz ve yazıya dayanmayan çizgilerle mizahın üretildiği yeni bir döneme girilmiştir. Oğuz Aral’ın yöneticiliğinde 1970 yılında kurulan Gırgır dergisi renkli veb ofset baskı tekniğiyle basılmış, daha sonra bu teknik Çarşaf ve Fırt ile devam ettirilmiştir. Renkli ve veb ofset tekniğinin kullanılmasıyla birlikte mizah yazar ve çizerliği dolayısıyla dergiciliğinin çekiciliği arttırılmış ve Gırgır dergisi Cumhuriyet döneminin en çok satan mizah dergisi haline getirilmiştir. Burada basın ve yayıncılık alanında olduğu gibi mizah dergiciliği alanında da Sedat Simavi (Dolmuş) ile başlayan teknolojik yeniliklerin oğulları Haldun Simavi ve Erol Simavi (Gırgır, Çarşaf) tarafından sürdürüldüğüne işaret edilmelidir. 1980’li

yıllarda basın ve yayıncılık alanında bilgisayar teknolojisi kullanılmaya başlanmıştır. 1990'ların sonundan itibaren dijital baskı tekniği, grafik gibi diğer yaşam alanlarını dolayısıyla mizah dergiciliğini de etkilemiştir (N. Özdemir, 2015:73-80; C.O. Bozkurt ve G. Çubukçu, 2018: 970-971).

21.asrın başlangıcından itibaren basın yayın alanında köklü değişiklikler ortaya çıkmıştır. Bu süreçte gazetecilik gibi mizah dergiciliği de dönüşmeye başlamıştır. Matbu dergilere olan ilgi azalmış dolayısıyla bazı dergilerin tirajları düşmüş bazıları da kapanmıştır. Sanal ve dijital bağlama matbu olarak yayımlanan pek çok karikatür ve diğer mizah içerikleri izinsiz olarak aktarılmıştır. Bu durum matbu dönemde yetişmiş karikatüristlerin telif haklarının ihlalini de beraberinde getirmiştir. Bütün bu olgular matbu mizah dergiciliğinin zayıflamasına neden olmuştur. Diğer yandan basılı mizah dergiciliğinde yetişmiş mizah yazar ve çizerleri sanal ve dijital kültür bağlamına uyum sağlamakta zorlanmışlardır. Bazı mizahçılar kendi sitelerinde mizah yaratılarını meraklılarıyla paylaşma yolunu seçmiştir. Siyasal iktidar ile mizahçılar arasındaki ilişkiler de teknolojik bağlam değişikliklerinden etkilenmiştir. Matbu dönemlerde dergi toplatma ve kapatma gibi sansür uygulamalarının yerini tazminat davaları ve erişim engelleri almıştır. Sanal ve dijital mizah geleneğinin aktörleri ise bir taraftan kendi bağlamlarına aktardıkları matbu içeriklerle ilgi çekmeye devam ederlerken diğer taraftan özgün mizah içeriklerini üretmeye ve kendi mizah geleneklerini yaratmaya çalışmaktadırlar. Bu değişim ve dönüşüm sürecinde mizah öyküleri, fıkralar ve karikatürlerle birlikte caps ve vine gibi sanal-dijital mizah içerikleri eş zamanlı olarak paylaşılmaya başlanmıştır. Her kültür bağlamında olduğu gibi bu süreçte ilk olarak önceki kültür bağlamlarının mizah içerikleri sanal-dijital bağlama aktarılmış daha sonra yeni bağlama uygun uyarlama ve taklit mizah içerikleri üretilmiştir. Son dönemde ise özgün sanal-dijital mizah yaratılarının ortaya konulduğu gözlenmektedir.

Görsel-işitsel medya teknolojilerindeki gelişmeler de Türk mizah kültürünü etkilemiştir. Plak, radyo, televizyon, video ve internet teknolojilerinin gelişmesinin basılı mizah geleneğini olumsuz olarak etkilediği sıklıkla dile getirilmiştir. Bu duruma yukarıda mizah dergiciliği kapsamında değinilmiştir. Kitle iletişim araçlarının yaygınlaşmasıyla mizah edebiyatı yayıncılığı da gerilemeye başlamıştır. Okunan mizah dinlenir ve

izlenir hale gelmiştir. Türk mizah edebiyatının klasiklerinin yerine çok radyo ve TV programı veya sinema filmleriyle tanınan son dönem popüler kültür temsilcilerinin eserleri öne çıkmıştır. Değişen bağlamlar birlikte mizah yazarları, tarzları ve eserleri de farklılaşmıştır. Her kültür bağlamı kendi mizah temsilcilerini, eserlerini, eğilimlerini ve geleneğini yaratmış ve yaratmaya da devam etmektedir. Ahmet Haşim, Memduh Şevket Esendal, Aziz Nesin, Rıfat Ilgaz, Haldun Taner, Turhan Selçuk ve Muzaffer İzgü gibi yazarların ve çizerlerin yerini bugünkü ardılları almıştır. Bağlamlarla birlikte temsilciler ve meraklılar dolayısıyla mizah türleri, içerikleri ve anlayışları da değişmektedir. Mizah okuru zaman içinde mizah dinler, izler ve deneyimler kitleye dönüşmüştür.

19. asrın sonu ve 20.asrın başından itibaren Osmanlı toplumunda görülmeye başlanan ses kayıt ve paylaşım teknolojileri işitsel mizah geleneğinin temellerini oluşturmuştur. Meddah plakları bu kapsamda ilk dikkati çeken ürünlerdir. Gramofon ve taş plaklarla başlayan kayıtlı mizah dönemi daha sonra plakçalarlar aracılığıyla devam ettirilmiştir. Mizah plakları, mizah kasetler çıkıncaya kadar etkisini korumuştur. Kasetçalarının ortaya çıkışıyla birlikte mizah kasetleri Türk mizah kültürünün farklı türden ürünlerle geliştirilmesini sağlamıştır. Kayıtlı materyale dayalı mizah geleneğinin son ürünlerini video kasetler oluşturmuştur. Bu kapsamdaki içerikler daha çok tiyatro ve müzikal vb. gösterilerin kayıtlarından oluşmaktadır.

Radyo, gazete ve dergilerden sonra mizahın ikinci önemli kitle iletişim aracıdır. Sözlü mizahın elektronik kültür ortamında ikinci dönemi radyo ile başlamıştır. Türk mizah kültürü belleği de radyo yayınları aracılığıyla yurt içine ve dışına yayılmıştır. Karagözcülerin yanında İsmail Dümbüllü gibi geleneksel tiyatro ustaları radyoda mizah geleneklerini sürdürmüşlerdir. Böylelikle geleneksel mizah belleği yeni bir yaşam aracı ve bağlamı kazanmıştır. Yazılı-basılı mizah basınının ve edebiyatının temsilcileri de radyo yayınları aracılığıyla geniş kitlelere hitap etme olanağına sahip olmuşlardır. Modern Türk tiyatrosunun önemli oyunları da radyoda “radyo tiyatrosu” olarak yayımlanmıştır. Mizah edebiyatının temel eserleri Arkası Yarın türünden dramatik programlar aracılığıyla dinleyicilere ulaştırılmıştır. Radyo skeçlerinde Türk mizahının sözlü ve yazılı-basılı belleğinden yararlanılmıştır. Zamanla “radyo mizahı” adıyla müstakil bir

mizah geleneği veya türü ortaya çıkmıştır. Özetle Türk mizah kültürü radyo ile zenginleşerek gelişmeye devam etmiştir.

Türk mizah kültürünü etkileyen diğer bir kitle iletişim aracı veya sanatı da *sinema*dır. Radyo ile birlikte Cumhuriyetin ilk döneminde gelişmeye başlayan sinema, öncelikle Türk mizah kültürü belleğinden beslenmiştir. Geleneksel tiyatronun oyun tekniği ve dağarcığının yanında tipleri de Türk sinemasının geliştirilmesi sürecinde değerlendirilmiştir (N. Özdemir 2015:271-280). Örneğin Karagöz ve Hacivat ile Kavuklu ve Pişekar ile başlayan komik ikili eksen yapı İsmail Dümbüllü ve Münir Özkul, Metin Akpınar ve Zeki Alasya, Şener Şen ve Kemal Sunal gibi Türk sinemasının ustaları tarafından farklı bağlamda sürdürülmüştür. Yine İsmail Dümbüllü'nün başlattığı Türk sinemasına çağdaş Nasreddin Hoca olarak hizmet etme geleneği ardılı ustalar tarafından devam ettirilmiştir (N. Özdemir 2015:274). Diğer yandan Türk sinemasının doğuşunda ve gelişmesinde Darülbeyazıt'ın Komedi Bölümü'nün katkısına burada işaret edilmelidir. Türk mizah basını ve edebiyatının belleği de Türk sinemasının gelişmesini sağlamıştır. Aziz Nesin gibi Türk mizah basını ve edebiyatının pek çok ustası bizzat Türk sinema filmlerinde senaristlik görevini üstlenmişlerdir. Türk mizah dergilerinde yetişen pek çok yazar ve çizerin Türk sinemasının gelişmesine geçmişte olduğu bugün de katkı verdiği görülmektedir. Yine Rıfat Ilgaz'ın Hababam Sınıfı örneğinde olduğu gibi Türk mizah edebiyatının pek çok eseri Türk sinemasının başyapıtları haline gelmiştir. Türk komedi sinemasının ustaları Nasreddin Hoca mizah geleneğinin takipçileri olarak bir taraftan kendi komedi sinema geleneklerini yaratmışlar diğer taraftan da Türk mizah geleneğinin zenginleştirilerek geleceğe aktarılmasına hizmet etmişlerdir. Tıpkı mizah basını ve edebiyatı ile radyo ve TV mizahında olduğu gibi Türk komedi sineması da Türk mizah kültürü temeli üzerinde kurulduğundan ulusal ve özgün bir yapıda gelişmiş ve gelişmeye de devam etmektedir. Bir başka deyişle Türk sözlü veya yazılı-basılı mizah gelenekleri radyo ve sinema mizahının gelişmesiyle ortadan kalkmamışlar aksine yeni bağlamlarda yaşamlarını sürdürmüşlerdir.

Türkiye'de 1970'li yıllardan itibaren yaygınlaşmaya başlayan *televizyon* yayıncılığının da Türk mizah kültürünü biçimlendirdiği görülür. Radyo yayıncılığı ve sinema yapımcılığı kapsamında elde edilen

deneyimlerle Türk televizyoncuları Türk mizah kültürünün farklı ürünlerle geliştirilmesini sağlamışlardır. Türk mizah kültürü televizyonla birlikte “parodi, taklit yarışması, komedi dizisi, durum komedisi, reklam, talk Show, stand-up, komik dans show, güldürü ve şaka programları (gag vb.), kısa komedi filmi ve komedi tiyatrosu” türünden yapımlarla zenginleştirilmiştir. Hatta geleneksel mizah kültürü belleğinden beslenen GÜM (Güldürü Üretim Merkezi) ve BKM gibi kurumlar ortaya çıkararak tutulan televizyon ve sinema yapımlarına imza atmışlardır.

Bilgisayar, İnternet, akıllı telefon ve sosyal medya gibi son dönemin teknolojik gelişmeleriyle Türk mizah kültürünün postmodern/elektronik/sanal-dijital sözlü kültür çağı başlatılmıştır (G. Çetinkaya 2006: 52-64; N. Özdemir 2015: 416-426). Türk mizah kültürü açısından anlatıdan görsele veya elektronik içeriğe dönüşüm dolayısıyla çeşitlenme sürecinde elektronik teknolojiler (fotokopi, ofis ve iletişim araçları, video, bilgisayar, dijital fotoğrafçılık, fotomontaj, uydu teknolojisi, internet, akıllı cep telefonu) alanındaki gelişmelerin etkili olduğu vurgulanmıştır (A.Ö. Güvenç 2018: 101-112). Radyo, televizyon ve internet mizahını da içeren elektronik kültür ortamı, Türk mizah ekolojisinin son bölümü olarak değerlendirilmiştir (A. Sevindik 2021: 303-350). Geleneksel tiyatro (U. Durmaz 2019: 217-256 ve 2020: 123-176) ve fıkra belleği (H.K. Uygur 2017: 182-190 vd.) dahil Türk mizah kültürü elektronik ortamda sanal ve dijital içeriklere dönüştürülerek zenginleştirilmektedir. İnternet ve sosyal medya ile Türk mizah geleneği küresel ölçekte erişebilirlik, görünürlük, çeşitlilik ve yaygınlık kazanmış; mizahçılar arasındaki yaratıcı etkileşim artmış, mizahın eleştirelilik ve farkındalık etkisi belirginleşmiştir. Bu dönemde sanal ve dijital Türk mizah kültürü oluşmaya ve hızla yaygınlaşmaya başlamıştır. Mizah, sanal ve dijital alemin en fazla tutulan içerikleri haline gelmiştir. Sözlü, yazılı-basılı ve elektronik mizah gelenekleri sanal dijital bağlama aktarılarak yaşatılmaktadır. Bu kapsamda mizah dergileri dolayısıyla mizah basını ve karikatür belleği sanal-dijital bağlama aktarılıp paylaşılmaya başlanmıştır. Bu durumun (basılı) mizah dergiciliği üzerindeki olumsuz etkileri belirlenmeye çalışılmıştır (B. Öztürk ve G.D. Türk 2023:173-196). Diğer yandan sanal dijital mizah yaratılarak Türk mizah geleneği zenginleştirilmektedir. Memler (Meme) (S. Rzayeva 2021:71 vd.), absürt veya sempatik edebiyat (S. Özdemir 2021:207-218), kısa videolar, dijital karikatürler, skeçler, kısa komediler, dijital komedi dizileri ve parodilerin

yanında mizah içerikli oyun, podcast, blog, vlog, anket, challenge ve etkileşimli sosyal medya paylaşımları sanal ve dijital mizah kültürünün temel içerikleri olarak ortaya çıkmaktadır (M. Özdemir, 2020:97-98 vd.).

Yukarıdaki değerlendirmeler teknolojik gelişmelerin diğer milletlerinki gibi Türklerin mizah kültürünü de etkilediğini ortaya koymaktadır. Bir başka deyişle Türk mizah kültürü sözün teknolojileşmesi olan yazılı mizah geleneğinin ortaya çıkışından beri teknolojik gelişmelerin etkisiyle değişerek ve dönüşerek yaşatılmış ve yaşatılmaya da devam etmektedir. Bu kapsamda teknoloji mizah gelenekleri ve kültürü açısından “iletişim, erişim ve etkileşim kolaylığı sağlamış, yeni mizah biçim ve türlerinin yaratılmasına öncülük etmiş, mizah alanındaki yaratıcılığı ve üretkenliği artırmış, eleştirel ve yaratıcı düşünciyi mizah üzerinden yaygınlaştırmıştır.”

Yapay zekâ gibi akıllı teknolojilerin yaygınlaştığı son dönem dikkate alınırsa karma ve insansı olmayan akıllı (teknolojik/yapay) teknolojik mizah geleneğinin yaratılmasının söz konusu olduğu söylenebilir. YZ’nin genel olarak yaşayan kültürel mirasın korunmasına yaratıcı çözümler ürettiği (N. Orta 2024) özel olarak da masal gibi sözlü anlatı belleğinden hareketle yenilerini üretebildiği (H. Kızıldağ 2023) ile ilgili çalışmalar bulunmaktadır. Buna karşılık Türkiye’de mizah gelenekleri ile YZ ilişkisini çözümleyen araştırmaların oldukça sınırlı olduğu görülür (Örnek çalışma için bkz. N.S. Çetin 2023:283-313). Günümüzde “Caricaturer.io” gibi yapay zekâ karikatür yaratma programlarının sayısının hızla arttığı gözlenmektedir. Buna karşılık insani mizah belleği dolayısıyla geleneklerinden beslenen yapay zekâ veya akıllı teknolojik/YZ mizah geleneğinin durumu, içeriği, işlevi, etkileri vb. konular henüz belirsizdir. İnsan ve toplum psikolojinin derinliklerini de yansıtan mizah dilini ve belleğini anlamak konusunda yapay zekanın henüz yeterince yetkin olamadığı veya yüzeysel kaldığı bugün için söylenebilir. Buna karşılık mizah kalıpları, klişeleri temelinde mizah içeriklerinin üretilmesini yapay zekâ sağlayabilir. Yapay zeka, insanların ilgi alanlarını ve anlayışlarını analiz ederek kişiselleştirilmiş mizah içerikleri üretebilir; belirli bir mizahi zamanlama ve rastlantısal unsurlar kullanarak komik anlar yaratabilir; öğretici ve bilgilendirici mizah ortaya koyabilir; mizah diliyle eğlendirirken bilgilendirebilir; sohbet robotları ve sanal asistanlar aracılığıyla etkileşimli mizah oluşturabilir; kültürel bağlamlara uygun mizah üretme yeteneği kazanabilir; absürt mizah

ve soyut espriler veya alışılmadık kombinasyonlar oluşturarak yeni mizah biçimlerini ve formatlarını keşfetme fırsatı sunabilir. Diğer bir ifadeyle bugün için yapay zekâ mizah geleneği ayrıntı ve derinlikten yoksun bir şekilde kalıplar ve klişelerden oluşmaktadır. Buna karşılık yapay zekanın ve akıllı teknolojilerin yaratıcı espriler ve stand-up gösterileri üretebildiği de belirlenmiştir. Yapay zekanın kontrolden çıkması olasılığına karşı insanın şu anki durumu dahi (ilkokul öğrenci sıralarında oturan) robota defalarca ‘insanlara zarar vermemeliyim (I must not hurt humans)’ yazma cezasının verilmesi şeklindeki (Filipe Vilas-Boas ve Paul Coudamy’nın “The Punishment” adlı yerleştirmesi, “Seni Gidi Asi Robot, Cezalısın!” teması etrafında şekillenen bir sanat eseri; URL-1) kara mizah yoluyla ele alınmıştır. Sonuçta bireysel deneyim ve duygusal zekâ yoksunluğu yapay zekâ ve akıllı teknolojilerin mizah yaratma konusundaki potansiyellerini şimdilik sınırlamaktadır. ChatGPT’nin vurguladığı gibi “mizahın temelinde yatan insan deneyimlerinin ve yaşantılarının derinliğine ulaşmanın yapay zekâ için hala büyük bir meydan okuma olduğu” söylenebilir. Söz konusu sınırlılıkların aşılmasıyla birlikte akıllı teknolojik/YZ mizah geleneğinin özerk ve özgün bir yapıya evrileceği öngörülebilir. Özellikle Nasreddin Hoca fıkra belleği dahil sözlü mizah gelenekleri ile yazılı mizah basını ve edebiyatı ürünlerinin YZ’ya mizahi derinlik ve yetkinlik kazandırabileceği ileri sürülebilir. Hatta yapay zekâ veya akıllı teknolojik mizah geleneği kapsamında insanın, toplumun, yaşamın ve kültürün dolayısıyla insani mizah belleğinin mizahleştirilmesi veya parodileştirilmesi dahi söz konusu olabilir.

1.2.Mizahın konusu teknoloji:

Teknoloji bir taraftan mizahın gelişmesini sağlarken diğer taraftan mizahın temel konusu haline gelmiştir. İlk çizimlerde öncelikle çizim aracının mizah içeriklerinde kullanıldığı görülür. Bugün dahi karikatür yarışmalarının en önemli içerik unsurlarından birini çizim (çubuk, kuş tüyü, divit, kalem, fırça vb.) araçları oluşturmaktadır. Değişen yaşam ve kültürel bağlama göre mizah yaratma ve paylaşım aracı değişmektedir. Kuş tüyünün ve kâğıdın yerini dijital kalem ve elektronik sayfa almıştır. Bununla birlikte mizah aktörü öncelikle yaratma aracını mizahileştirmeye veya mizahi içeriğe ve motife dönüştürmeye devam etmiştir.

Teknolojik icatlar, mizahın temel konusu olmaya devam etmektedir. Özellikle siyasal baskıların arttığı dönemlerde mizahçılar insanlık hallerine özellikle de yaşamı biçimlendiren diğer dinamiklere dolayısıyla teknolojik gelişmelere yönelmişlerdir. Tekerleğin icadı, ateşin bulunması ve dumanla iletişim kurma gibi teknolojik icat ve gelişmeler mizah ürünlerinde değişen bağlamlara uyarlanarak ele alınmaya da devam etmiştir. Diğer yandan her teknolojik gelişme bir şekilde mizah yaratılarına konu edilerek eleştirel açıdan yorumlanmıştır. Mizah yaşamdaki ve kültürdeki değişimleri ve dönüşümleri dev aynasına taşıyarak bireysel ve toplumsal açıdan bilinçli farkındalığın gelişmesini sağlamıştır. Teknolojinin yaşamı ve kültürü nasıl değiştirdiği ve dönüştürdüğü öncelikle mizah ürünlerinde vurgulanmıştır. Mizahçılar eleştirel ve yaratıcı bakış açılarıyla teknolojinin bireysel ve toplumsal yaşamdaki etkilerini açık bir şekilde ortaya koymuşlardır. Diğer bir ifadeyle mizahçılar teknoloji kökenli değişim ve dönüşümlerden beslenmişlerdir. Söz konusu değişim ve dönüşümler ile ilgili bireysel ve toplumsal uyum sorunları dahası uyumsuzluklar mizahçıların temel kaynaklarındanır. Aslında mizahçılar yaşam ve kültürdeki değişim ve dönüşümlerle ilgili uyumsuzluklar temelinde üretimlerini gerçekleştirmişlerdir. Böylelikle değişimler ve dönüşümler konusunda bireysel ve toplumsal farkındalık sağlayarak uyumlu ve huzurlu bir yaşamın ortaya çıkmasına katkı sağlarlar. Bu nedenle mizah ürünleri yaşam ve kültür değişimleri ile ilgili araştırmaların temel veri kaynakları olarak değerlendirilebilir.

Mizah ürünlerinde geçmişte olduğu gibi bugün de teknolojik icatlar temel konular arasındadır. Karikatürist İrfan Sayar tarafından 1977 yılında yaratılıp Gırgır dergisinde yayımlanmaya başlayan “Porof. Zihni Sinir Proceler” gibi absürt icatlar üzerinden müstakil bir mizah serisinin üretilmesi bu kapsamda anlamlıdır. Tekerleğin, ateşin ve yazının icadı 21.asrın mizahçılarınca ele alınmaya devam etmektedir. Lokomotif ve buharlı gemilerin yerine bugünün mizahçıları yapay zekâ gibi konuları ele almaktadır. İlginç olan ise insanın zaman makineleri ile geçmişe ve geleceğe yolculuk yapma hayalinin günümüz karikatürlerine de konu edilmesidir. Aşağıda örnekleneceği üzere özellikle iletişim, ulaşım, robotik, sağlık, uzay, gıda ve ev teknolojileri gibi alanlarda pek çok mizah içeriği üretildiği gözlenmiştir.

Sözsüz, sözlü, yazılı, basılı, elektronik ve akıllı kültür çağlarına geçiş konusu bugünün mizah ürünlerinde işlenmektedir. İlk karikatür ve karikatürist mağara resimleri ve bunların çizerleri kabul edilmektedir. Dolayısıyla bütün bu değişim ve dönüşümlerle ilgili tartışmalar görsel, işitsel ve görsel-işitsel mizah ürünlerinde ele alınmıştır. Günümüzün karikatüristleri mağara dönemini, taş devrinden cilalı taş devrine geçişi, Orhun Abideleri'ni, atlı-göçebe bozkır yaşamını, Oğuz Kağan ve Dede Korkut gibi destan kahramanlarını başarılı bir şekilde karikatürlerinde işlemeye devam etmektedirler. Nasreddin Hoca ise geçmişte olduğu gibi günümüz mizahının da ana bilge kahramanıdır. Nasreddin Hoca çağları aşan dahası kendi mizah zamanını ve bağlamını yaratan bilge olarak akıllı kültür çağında da yaşamaya ve sanal-dijital yerli torunlarına eş evrende yaratıcı eleştirel düşünceyi öğretmeye devam etmektedir.

Mizah öncelikle *iletişim* alanındaki değişim ve dönüşümleri ele alır. Nitekim bugün dahi dumanla haberleşme karikatürlerin temel konusudur. Güvercinle haberleşme de mizahçıların kullandıkları ana temalardandır. Kitap, mektup, gazete ve dergi, telgraf ve telli telefonun yerini bugün e-kitap, internet, akıllı telefon, ileti uygulamaları ve sosyal medya almıştır. Medya ve medya teknolojileri mizahın ana konularından biridir. Bu kapsamdaki değişim ve dönüşümler de mizah ürünlerine yansıtılmıştır. Radyo ve televizyon, eski medyalar olarak mizah içeriklerinde kullanılmaktadır. Hatta televizyon yayıncılığındaki tek kanallı ve siyah-beyaz dönemden çok kanallı ve renkli döneme geçiş tartışmalarını dahi mizah yaratılarından izlemek mümkündür. Yine küçük ekranlı televizyonlardan büyük ve yüksek yoğunluklu ekranlı ve internet bağlantılı televizyonlara geçiş sürecinin dahi karikatürlerde ele alındığı görülür. Diğer yandan mizah içeriklerindeki gazete ve dergiler gibi radyo ve televizyon çizimleri de kaybolmaya dizüstü bilgisayar ve akıllı telefonlar öne çıkmaya başlamıştır. Bununla birlikte mizah, iletişim araçları üzerinden veya aracılığıyla üretilmeye devam etmektedir.

Ulaşım yaşamın diğer alanlarını da etkileyen temel sektörlerdendir. Dolayısıyla kültürü ve doğal olarak mizahı da biçimlendirmiş ve biçimlendirmeyi sürdürmektedir. Örneğin karikatüristler at ve at arabalarıyla başlattıkları çizim süreçlerini buharlı gemi, tren, otomobil, balon, uçak, metro, uzay taşıtı ve insansız hava aracı vb. ile zenginleştirmişler böylelikle

ulařım sektöründeki deęiřim ve dönüşümleri karikatürlerine yansıtmıřlardır. Özellikle dolmuş ve kamyon gibi taşıtlar üzerinden müstakil mizah türleri yaratılmıřtır. Bugün seyrek görölmekle birlikte “kamyon edebiyatı” uzun süre mizah dergilerinde ele alınmıřtır. Örneęin Gırgır dergisinde “dolmuş folkloru” ile ilgili pek çok içerik yayımlanmıřtır. Günümüzün “yurdum insanı” başlıklı caps ve vine türünden sanal mizah içeriklerinde taşıt folkloru merkezli mizahi üretimlerin sürdürüldüęü belirlenmiřtir. Son dönemde özellikle uzay, ufo, uzaylı, uzay araçları ve astronot temalı mizah içeriklerinin sıklıkla üretildięi gözlenmektedir. Dięer yandan bugünün mizah ürünlerinde dolmuş ve kamyon řoförü ve yolcuları gibi önceki dönemlerin unsurlarına da daha az yer verildięi belirlenmiřtir. Bu nedenle meslekler alanındaki deęiřimler de mizah yaratılarında izlenebilmektedir. Mizah gündemi ve günceli dolayısıyla yařamdaki ve kültürdeki deęiřim ve dönüşümleri yansıtmayı sürdürmektedir.

Yařama uyum süreci ve etkinlięi olan *eęitim-öęretim* alanı mizah geleneklerinin temel konularının başında gelmektedir. Eęitim alanındaki teknoloji başta olmak üzere farklı dinamiklerle ortaya çıkan deęiřim ve dönüşümler de mizah ürünlerine yansıtılmıřtır. Dolayısıyla eęitim teknolojilerindeki gelişmeler mizahçıları da etkilemiřtir. Kuř tüyü, kalem, kâğıt, kara tahta, okul, sınıf, sıra vb. mizah unsurları zamanla bilgisayar, internet, elektronik tahta ve akıllı cep telefonu gibi araçlar ile yer deęiřtirmiřtir. Özerkleřemeyen mizah eęitiminin de bu tür teknolojik gelişmelerden etkilendięi görölr.

Ev teknolojileri, gerçekte bireysel ve toplumsal yařamı doğrudan etkilemektedir. Mizah ürünlerinde daha çok radyo, telefon, televizyon, buzdolabı, çamařır makinesi, vantilatör, bilgisayar, akıllı süpürge, yoęurt ve kahve makinesi gibi teknolojik ev araçlarına yer verildięi belirlenmiřtir. Özellikle biz Türkler ve yurdum insanı başlıklı mizah içeriklerinde bireyin ve toplumun teknoloji ile “mücadelesi” ele alınmıřtır. Söz konusu araçların farklı amaçlarla kullanımı bu tür içeriklerde belirginleřtirilmektedir. Yine “adını ben verdim gücünü devreleri versin” dileęiyle isim verilerek robot süpürgelerle iletiřim kurma temelli mizah içeriklerinin üretildięi belirlenmiřtir (N. Avcı 72-75). Aslında bu durum otomobil ve kamyon gibi taşıtlarla yurdum insanının iliřkisini (süsleme, ad verme vb.) anımsatmaktadır. Dięer yandan bugün insansı robotlar ve yapay zekâ

ile kurulan iletişim ve ilişkiler bu durumun ardıl mizah örnekleri olarak değerlendirilebilir. Ancak burada farklı olan iletişim kurulan teknolojinin mizahla karşılık verebilmesidir. Yakın bir gelecekte insani mizahın parodileştirdiği teknolojinin yapay zekâ mizahı kapsamında insanı ve yarattığı kültürü mizahileştirmesi olasılığının mizah kültürünü kökten değiştirebileceği ileri sürülebilir.

1.3.Mizahın teknolojileşmesi veya Mizah teknolojisi:

Mağara duvarları ve kaya resimleriyle başlayan mizah özellikle yazılı-basılı ve elektronik kültür ile geliştiği daha önce vurgulanmıştır. Burada sözün teknolojileşmesinin yazılı kültürü, yazının teknolojileşmesinin de basılı kültürü doğurduğu hatırlatılmalıdır. Sözün, yazının ve basılı ürünlerin teknolojileşmesi ise elektronik kültür çağını başlangıcı olarak değerlendirilebilir. Mizahın görsel ve sözlü niteliğinin zamanla yazılı-basılı ve elektronik içeriklere dönüşmesi söz konusudur. Aksi halde mizah yazını ve basınından bahsedilemezdi. Hatta mizah kültürü söz konusu değişim ve dönüşümlerle zenginleştiği, geliştiği ve yaygınlaştığı söylenebilir. Teknolojik gelişmelerin önceki mizah geleneklerini yok etmediği gibi geliştirdiği de görülür. Buna karşılık mizahçılar genellikle yetiştikleri mizah geleneklerine bağlı kalmayı sürdürmüşler ve yeni teknolojik bağlamlara dolayısıyla mizah teknolojilerine uyum sağlamakta zorlanmışlardır. Fırça, kâğıt, kalem ve çini mürekkeple karikatürlerini yaratan çizerlerin dijital mizah teknolojisini kullanabilmeleri pek mümkün olamamaktadır. Bu nedenle yazar ve çizerlerin sembolü olan fırça ve kalem uzun süre karikatür yarışmalarının ana motifi olarak kullanılmıştır. Bu nedenle fırça ve kalem ile kâğıt temelinde yetişen mizahçıların çoğunluğu elektronik ve özellikle sanal-dijital mizah teknolojileri çağına geçiş konusunda pek istekli olmamışlardır. Bugünün sanal-dijital yazar ve çizerleri de ataları olan yazılı-basılı kültür çağı mizahçılarının uyum sağlama çabalarına pek de yardımcı olmadıkları gözlenmektedir. Eskiden beslenen yeniler eskilerin/eskiyenlerin yaşama özellikle de değişim ve dönüşümlere uyum sağlamaları konusunda gerekli duyarlılığı göstermemişlerdir. Diğer yandan kalıplarının keyfine ve rahatlığına kendini kaptıran eski(yen)ler ise doğal olarak sanal-dijital mizaha uyum sağlamayı gereksiz görmüşlerdir. Eskiler kendilerini ve dönemlerini kültürleştirerek belirsizleşirken yeniler de geleceğin peşinde hızlı bir şekilde ilerlemekteler. Mizah ürünleri de her iki yakada yaşananları yansıtmaya

devam etmektedir. Mizah aslında yaşamdaki uyum ve uyumsuzluklar arası yaratıcı etkileşimlerle gelişmesini sürdürmektedir. Günümüzün mizah dünyasında kapsamında ise insani zekâ ve yapay zekâ birlikteliğinden beslenen karma bir mizah döneminin başladığı gözlenmektedir. Bugün yapay zekâ ürünü mizahtan söz edilmektedir. Özetle insansı olmayan akıllı teknolojik/YZ mizah çağı ve kültürü ortaya çıkmaya başlamıştır.

Diğer yandan mizah teknolojisinin mizah yaratım, dağıtım ve paylaşım süreçlerini yetkinleştirdiği de bir gerçektir. Nitekim siyah-beyaz baskıdan veb ofset renkli baskıya geçişin 1970 ve 1980’li yıllarda Gırgır adlı mizah dergisini dünyanın en çok satılan yayın organlarından biri haline getirdiği görülür. Dolayısıyla içeriklerinin tamamına yakını sanal bağlama aktarılmış olan basılı kültür karikatüristlerinin dijital teknolojik imkanlardan yararlanarak mizah üretimlerini sürdürmeleri daha akılcı ve pratik bir yaklaşım olabilir. Yapay zekâ uygulaması Gemini, bu konuda yazılı-basılı kültürde yetişen mizahçılar açısından dijital ve akıllı teknolojilerle birlikte “yaratıcılık potansiyelinin artışı, hızlı çizim ve düzenleme, paylaşım kolaylığı ve meraklılarla eşzamanlı iletişim, farklı mizah geleneklerinden beslenme, daha geniş kitleye erişim, hızlı yayılım ve etkileşim, ek kültürel ekonomik değer elde etme (dijital satış, lisans, sponsorluk, reklam, telif hakkı takibi vb.), 3D modelleme şeklindeki yeni ifade biçimleri vb.” avantajların yanında “geleneksel becerilerin sürdürülememesi, istendik hızda değişim ve dönüşümün gerçekleştirilememesi ve çağdaş rakiplerle mücadele gücünün azalması, telif hakları ihlalleri” gibi dezavantajların ortaya çıkabileceğini belirtmiştir. Özellikle yapay zekâ destekli dijital çizim program ve uygulamaları sayesinde daha hızlı, etkili ve kolay karikatürlerin yaratılabileceği dahası çizimlerin renk, ışık ve üç boyutlu efektlerle olgunlaştırılabileceği ileri sürülmektedir. Yine kâğıda ve baskıya bağımlılığın dolayısıyla basım maliyeti sorununun aşılmasıyla karikatürist ve karikatür sayısının artabileceği öngörülmektedir. Editöre, yayıncıya ve diğer takım çalışanlarına bağımlılığın ortadan kalkmasıyla karikatüristlerin daha özgür olabileceği söylenebilir. Yine sanal-dijital bağlamda meraklı kitleyle etkileşimin artmasıyla daha kişiselleştirilmiş içeriklerin yaratılabileceği öne sürülebilir. Bireysel mizah yaratıcılığının ve yayıncılığının gelişmesiyle daha demokratik bir mizah anlayışından ve ortamından bahsedilebilecektir. Nitekim internet ve sosyal medya, herkesin kolaylıkla mizah içeriği üreticisine dönüşebileceğini göstermiştir. Zaman,

mekân ve dil gibi sınırlamaların aşılmasıyla artan küresel etkileşimlerin yeni aktör, ürün, tür ve tarzların ortaya çıkmasını dolayısıyla ulusal ve yerel mizah geleneklerinin zenginleşmesini sağlayabileceği iddia edilebilir. Nitekim Amerikalı karikatürist Ward Sutton ve Türk karikatüristlerinden Selçuk Erdem, Yiğit Özgür, Erdil Yaşaroğlu, Bülent Ceylan, Aykut Cebeci, Erbil Kaya vd. sosyal medya ve dijital platformları ve teknolojileri etkili bir şekilde kullanan mizahçılar olarak öne çıkmaktadırlar. Yine sanal, dijital ve akıllı teknolojiler karikatürlerin animasyonlara, 3D baskılı oyuncak, biblo, hediyelik eşya ve heykellere dönüşümünü kolaylaştırmaktadır.

Akıllı teknolojiler çağı mizahı üzerine araştırmalar henüz ortaya çıkmaya başlamıştır. Akıllı teknolojiler çağı mizahında “kişiselleştirilmiş mizah, etkileşimci mizah, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik mizahı, yapay zekâ mizahı, siber/küresel mizah” gibi yeni kavramların, tarzların, türlerin, konuların ve alanların öne çıkacağı söylenebilir. Yeni dönemde bireysel ilgi alanlarına göre kümelenmiş mizah içerikleri ortaya çıkacaktır. Mizah yaratıcısı ile meraklısı arasındaki eş zamanlı etkileşim mizah yaratılarını yetkinleştirebilecektir. Sanal ve artırılmış gerçeklik teknolojileriyle yeni mizah evrenleri yaratılabilir özellikle karikatürler yeni boyutlar kazanarak daha çekici ve etkileyici hale gelebilir. Sesli yardımcılar ve konuşan karakterlerle mizah daha doğal, etkileşimli ve samimi nitelik kazanabilir. Veri madenciliği sayesinde mizahçılar küresel ölçekte gündemi izleyebilirler ve hangi mizah konularının ve türlerinin öne çıktığını belirleyerek meraklı kitlelerine çekici yaratılar sunabilirler. Küresel ölçekte mizah geleneklerinin birbirlerini beslemesiyle dünya mizah kültürünün gelişmesi sağlanabilir. Diğer yandan yapay zekâ vb. akıllı teknolojilerin mizah içerikleri (fıkra, senaryo, stand-up, karikatür, skeç, oyun vb.) üretebilme olasılığı, mizah yaratmadaki insani boyutun belirsizleşmesini de beraberinde getirebilir. Bu kapsamda akıllı teknolojilerin orantısız kullanımı mizah alanında özgünlüğün kaybolmasına ve var olan mizah kalıplarının (Keza yapay zekâ hala daha önce yaratılmış insani bellek temelinde ürünler ortaya koyabilmektedir.) yaygınlaşmasına neden olabilir. Yine yapay zekâ ürünü mizah içerikleri olumsuz amaçlarla (propaganda, yanlış bilgi ve olumsuz söylemlerin yaygınlaştırılması vb.) kullanılabilir.

Akıllı teknolojiler mizah içerikleriyle de geliştirilmeye devam edecektir. Hatta eleştirel ve yaratıcı zekanın ürünü mizah içeriklerinin yapay zekâ gibi

akıllı teknolojilerin eğitilmesinde temel kaynaklardan biri haline gelebileceği söylenebilir. Nitekim eleştirel ve yaratıcı zekanın geliştirilmesinde mizahın etkili olduğu pek çok araştırma ile ortaya konulmuştur. Oyun gibi insanın ve toplumun en derin ve karmaşık yanlarını yansıtan mizahın da YZ gibi akıllı teknolojilerin eğitiminde ve geliştirilmesinde temel alan olarak değerlendirilebileceği söylenebilir. Özetle ciddi alan olarak görülen akıllı teknolojiler sözde gayri ciddi olarak algılanan oyun ve mizahla eğitilecek ve yetkinleştirilecektir. Oyunla başlayan ve mizahla geliştirilen yaratıcı eğitim sistemi veya modeli akıllı teknolojiler çağının, toplumunun ve yaşamının temelini oluşturacaktır.

Google Gemini'nin mizah kültürü ve YZ ilişkisiyle ilgili “YZ, mizahı insanları birleştiren bir araç olarak kullanmalı, mizahın etik sınırlarına saygı gösterilmeli, insanların yaratıcılığını desteklemeli ve mizah geleneklerinin korunmasına katkıda bulunmalı” şeklindeki dilekleri insan-YZ ortaklığının mizahı daha keyifli, kapsayıcı ve anlamlı bir deneyim haline getirebileceğini ortaya koymaktadır. Yapay zekayı bireysel yaratıcılığın etkili bir tamamlayıcısı ve yardımcısı olarak kabul edilmesiyle ortaya konulacak mizah kültürü insanlığın mutluluğuna ve refahına önemli katkılar sağlayabilecektir.

Sonuç

Yukarıda örneklendiği üzere mizah ve teknoloji arasında oldukça karmaşık ve güçlü bir ilişki mevcuttur. Bu ilişkinin temel olarak “mizahın bir konusu olarak teknoloji ile mizah teknoloji” şeklinde iki boyutunun bulunduğu belirlenmiştir. “Teknolojik icatlar, iletişim, ulaşım, ev aletleri vb.” teknolojinin dünyada olduğu gibi Türk mizahının da temel konuları arasında yer aldığı görülmüştür. Diğer yandan matbaa, plak, radyo, film, kaset, TV, CD, internet, sosyal medya ve yapay zekâ temelinde Türk mizah kültüründe köklü değişim ve dönüşümlerin ortaya çıktığı ifade edilmiştir. Yine mizah teknolojilerindeki özellikle dijitalleşme ve sanallaşma gibi olguların da Türk mizahçılarını etkilediği vurgulanmıştır. Ulaşım, bilişim ve akıllı teknolojilerdeki gelişmelerle mizah gelenekleri ve aktörleri arasındaki etkileşimin kolaylaştığı, hızlandığı ve etkinleştiğine dikkat çekilmiştir.

Son dönemde ise akıllı makinelerin mizah içerikleri üretmeye başladığı açıklanmıştır. Mizahın kültürler, bireyler ve toplumlar gibi

yapay zekâ açısından da yetkinlik ölçütü olarak değerlendirilebileceğine vurgu yapılmıştır. Yapay zekanın, telif hakları nedeniyle genellikle anonim niteliğe sahip geleneksel kültürlerden özellikle de mizah ürün, gelenek ve kültürlerinden beslenerek eleştirel, analitik ve yaratıcı dolayısıyla toplumsal ve bireysel iletişim ve etkileşim yollarını geliştirdiğine işaret edilmiştir. Şimdilik okul öncesi çocuk seviyesinde mizah üretebilen yapay zekanın tıpkı insanlar gibi genellikle gayri ciddi olarak tanımlanan buna karşılık yaşamın temel çözüm ve sağaltım alanları olan oyun ve eğlencenin yanında mizahla eğitildiği, bu çalışmada belirginleştirilmiştir.

Bu bildiriye Türk mizah kültürünün sözlü, yazılı-basılı, elektronik, sanal-dijital kültür bağlamları ve kuşakları arasındaki yaratıcı etkileşimlerle değiştiği, dönüştüğü ve gelişerek zenginleştiği ortaya konulmuştur. Aslında Türk mizah kültürünün bağlamlar ve kuşaklar arası yaratıcı etkileşimlerin ürünü, bütünü ve kaynağı olduğu; mizah ürünleri aracılığıyla yaşamdaki ve kültürdeki değişim ve dönüşümler konusunda bireysel ve toplumsal farkındalığın geliştiği belirtilmiştir. Bu değişim ve dönüşüm dolayısıyla gelişme süreçlerinde teknolojinin önemli bir dinamik olduğu vurgulanmıştır. Özetle Türk mizah kültürü özellikle teknolojik gelişmelerle yaratılan yeni ürün, ortam, aktör ve geleneklerle gelişmeye, zenginleşmeye ve yaygınlaşmaya dolayısıyla yaşamdaki ve kültürdeki değişim ve dönüşümleri yansıtarak bireysel ve toplumsal yaşamı sağaltmaya, yenilemeye ve canlandırmaya devam etmektedir.

Kaynakça

Avcı, Neslihan (2022). “Teknoloji, İnsan ve Kültür İlişkisi: Akıllı Ev Aletleriyle Gösterişçi Tüketimin Tembel Yaşamı”, *Culture Academy*, C.2, S.2, s.61-91.

Bozkurt, Cevdet Onur ve Çubukçu, Gökçin (2018). “Geçmişten Günümüze ve Geleceğe Yönelik Baskı Teknolojilerinin Grafik Tasarıma Olan Etkileri”, *6. Uluslararası Matbaa Teknolojileri Sempozyumu*, s.943-976.

Çetin, Nida Sümeyye (2023). “Mizahın Yapay Zekâ Hali”, *Medyatik Mizahın Panoraması*, (Ed. Fatma Nisan ve Ömer Faruk Yücel), Ankara: Eğitim Yayınevi, s.283-313.

Çetinkaya, Gülnaz (2006). *Gırgır Dergisi'nin Türk Halkbilimi Açısından İncelenmesi*, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Halkbilimi A.B.D. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara.

Demirkol, Gökhan (2016). “Türkiye’nin İlk Türkçe Mizah Dergisi: Terakki”, *Akademik Bakış*, C.10, S.19, s.141-160.

Durmaz, Uğur (2019). “Dijital Kültür Çağında Geleneksel Türk Tiyatrosu: Köy Seyirlik Oyunları ve Meddah”, *Dijital Kültür*, (Ed. M. Özdemir), İstanbul: Arı Sanat Yayınları, s.217-256.

Durmaz, Uğur (2019). “Dijital Kültür Çağında Geleneksel Türk Tiyatrosu: Gölge Oyunu ve Ortaoyunu”, *Dijital Kültür-2*, (Ed. F. Balcı), İstanbul: Arı Sanat Yayınları, s.123-176.

Güvenç, Ahmet Özgür (2018). “Anlatıdan Görsele Elektronik Mizah Kültürü”, *Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi-Journal of Turkish Researches Institute TAED-61*, Ocak-January, s.101-112.

Keskin, İsmail (2017). “1831-1920 Yılları Arasındaki Türkiye’deki Litografi (Taşbaskı) Sanatı”, *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, S.38, s.9-20.

Kızıldağ, Hasan (2023). “Yapay Zekâ Bir Masal Yaratıcısı/Anlatıcısı Olabilir Mi?: Chatgpt Masalları”, *Turkish Studies-Language*, 18(3), s.1759-1775. <https://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.71763>.

Ong, Walter J. (2014). *Sözlü ve Yazılı Kültür; Sözüün Teknolojileşmesi*, İstanbul: Metis Yay.

Orta, Nejla (2024). “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunmasında Yapay Zekâ, Veri Bilimi ve Makine Öğrenmesinden Yararlanma”, *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (38), s.748-777. DOI: 10.29000/rumelide.1439731.

Özdemir, Mehmet (2020). “Dijital Kültür ve Mizah Belleği”, *Dijital Kültür-2*, (Ed. F. Balcı), İstanbul: Arı-Sanat Yayınları, s.91-122.

Özdemir, Nebi (2015). *Medya, Kültür ve Edebiyat*, Ankara: Grafiker Yayınları.

Özdemir, Nebi (2021). *Kültür Bilimi Araştırmaları*. (e-Kitap), Ankara: Akademi Kültür Yayınları.

Özdemir, Nebi (2022). “Nasreddin Hoca Mizah Geleneği ve Kültürel Bağlamlararasılık”, *Culture Academy*, C.2, S.2, s.1-23.

Özdemir, Sümeyye (2021). “Dijital Kültürde Absürt veya Sempatik Edebiyat”, *Dijital Kültür-3*, (Ed.U.Durmaz), İstanbul: Arı-Sanat Yayınları, s.199-220.

Öztürk, Bahar ve Türk, Gül Dilek (2023). “Dijitalleşmenin Bir Getirisi Olarak Mizah Dergilerinin İnternete Evrilmesi: Mizah Dergiciliğinin Sonu Mu?”, *Medyatik Mizahın Panoraması*, (Ed. Fatma Nisan ve Ömer Faruk Yücel), Ankara: Eğitim Yayınevi, s.173-196.

Rzayeva, Sona (2021). “Dijital Kültürde Memler”, *Dijital Kültür-3*, (Ed.U.Durmaz), İstanbul: Arı-Sanat Yayınları, s.61-84.

Sevindik, Azem (2021). *Türk Mizah Ekolojisi*. Ankara: Akçağ Yay.

URL-1: <https://bigumigu.com/haber/seni-gidi-asi-robot-cezalisin/>

Uygur, Hatice Kübra (2017). “Mizah Anlayışının Fıkra Türü Bağlamında Elektronik Ortamda Dönüşümü”, *Türk Fıkra Kültürü*, (Ed. K. Öncül ve S. Çek), Ankara: Akçağ Yayınları, s.175-192.