

# DİJİTAL İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ ARACILI BİR FOLKLORİK DENEYİM ALANI OLARAK SANAL ORTAM\*

## Virtual Enviroment as a Digital Communication Technologies-Mediated Folkloric Experience Sphere

Dr. Öğr. Üyesi Erol GÜLÜM\*\*

### ÖZ

Gündelik kullanımda ilişki etkinleştirici unsurlar olarak iş gören dijital iletişim teknolojileri ile Web 2.0 tabanlı etkileşim uygulamaları arasındaki yakınsamalar dolayımında her an yeniden üretilmekte olan ortak bir tekno-sosyal yaşam alanı olarak sanal ortamın, çevrimdışı bir çok kültürel pratik ve etkinliğin icra kapsamlarını genişletmenin yanı sıra özü itibarıyla iletişimsel bir süreç olan folklorun üretimi, aktarımı ve tüketimi hususunda da son derece verimli bir mecraya dönüştüğü gözlemlenmektedir. Özellikle folklorun gerek koşulu yüz yüze etkileşimler yerine, onu da önceleyen unsurlar olan insanın güdülere, kendini ifade etme ihtiyacı ve yaratıcılığa sabitlendiğinde sanal ortamın folklorik üretimin yeterlilik koşulunu sağlayabilen bir değişken olduğu gerçeği daha da belirginleşmektedir. Bu bağlamda ele alındığında kullanıcılar tarafından çeşitli kendileme (appropriation) stratejileriyle evcilleştirilerek “üzerinde” veya “içinde” çeşitli sosyo-kültürel etkinliklerin gerçekleştirilebildiği bir imgelemsel uzama dönüştürülen sanal ortamın, zamanla orijinal ve hatta otantik denebilecek icra ve üretimlerin ortaya çıkmasına olanak tanıyan yeni bir folklorik deneyim alanına evrildiği iddia edilebilir. Bu durumun halkbilimini doğrudan ilgilendiren yönleri ise genel anlamda iletişim ve etkileşim teknolojilerinin özelde ise internetin, artık folklorik üretimin asal bir unsuru haline gelmiş olması ve yaratılan bağlamlarda her an üretilmekte, aktarılmakta ve tüketilmekte olan folklorik mahiyetli yeni, yaratıcı ve melez kültürel dışavurumların ortaya çıkmış olmasıdır. **İşte sanal ortamın genel anlamda tüm kültürel verimler, özelde ise folklorik üretim açısından uygun olup olmadığının** sorunsallaştırıldığı bu çalışmada, belirlenen çeşitli parametreler özelinde folklorun sanallaşmasından ziyade sanal ortamın folklorlaşmasından, yani dijital iletişim teknolojileri aracılığında üretilen kültürel ortam ve bağlamların zamanla nasıl folklor için neredeyse sözel ortamdakine denk bir alana dönüştüğünden bahsedilecektir.

### Anahtar Kelimeler

Halkbilimi, internet, dijital folklor, aracılı kültürel ortam, dijital insani bilimler.

### ABSTRACT

It is observed that virtual environment as a shared techno-social life space which is momentarily being reproduced through the convergence between digital communication technologies that work as relationship enabler in everyday use and Web 2.0 based interaction applications have turn into a efficient channel for the production, transmission and consumption of folklore besides expanding the performance scope of various offline cultural practices and activities. Especially, when the necessary condition of folklore is fixed the motive of human, the need of expressing oneself and creativity instead of face to face interactions, it becomes more evident that the virtual environment is a factor that can provide the sufficient condition for folkloric production. When dealt with in this context, it could be claimed that domesticated virtual environment in which or on which socio-cultural activities can be performed have evolved a new folkloric experience domain that makes possible the emergence of original and even authentic folkloric performances and productions. The aspects of this situation that directly interest folklore studies are that communication and interaction technologies in generally and Internet in particular anymore have become a main factor of folkloric production and that many new, creative and hybrid cultural expressions which have some folkloric qualities have emerged in the generated virtual contexts. Here, in this study which problematized whether virtual environment is appropriate for cultural production in general and folkloric production in particular will be discussed the folklorization of virtual environment rather than virtualization of folklore according to specified parametres. Hence, it will be tried to reveal how cultural environment and contexts that are generated through digital communication technology have turn into an area of experience which is almost equivalent to oral environment over time.

### Key Words

Folklore, internet, digital folklore, mediated cultural enviroment, digital humanities.

\* Geliş tarihi: 22 Ocak 2018 - Kabul tarihi: 1 Eylül 2018 / Gülüm, Erol. “Dijital İletişim Teknolojileri Aracılı Bir Folklorik Deneyim Alanı Olarak Sanal Ortam” *Milli Folklor* 119 (Güz 2018): 127-139

\*\* Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Bilecik/Türkiye, erol.gulum@bilecik.edu.tr

## Giriş

Bütünleşik iki gündelik yaşam alanından dijital dünya, analog dünyanın aleyhine olacak şekilde sürekli genişlemekte ve bunun yansıması olarak çevrimiçi ile çevrimdışı ortamlar arasındaki sınırlar giderek aşınmaktadır. Bu süreç, insanların benliklerini tanımlayan unsurlar da dâhil olmak üzere önem atfettikleri hemen her şeyi dijitalleştirmelerinin ve gündelik hayatta gerçekleştirilmeye alışılmış neredeyse tüm kültürel etkinliklerin benzer işlevlerle, fakat farklı biçimlerde sanal ortamın sunduğu ortak tekno-sosyal yaşam bağlamlarında yeniden üretilmesinin ve icra edilmesinin önünü açmaktadır. Dijital devrimin etkisiyle gündelik yaşamı oluşturan alanlarda yaşanan bu türden radikal gelişmelerin bir uzantısı olarak genel anlamda gelenek kültürünün içerik ve anlam dünyasının, özelde ise gelenek bilgisi art alanlı bir kültürel üretim kategorisi olarak folklorun da Floridi'nin (2014: 43, 94) çağımızın yeni insan modeli olarak tanımladığı "inforq"un (informational organism/bilgisel organizma) organik habitatu olan "infosfer"de (infosphere/bilgi ortamı) işlevsel kalabilmek ve temsil edilebilmek uğruna çeşitli dönüşümler geçirdiği, özellikle deneyimsel boyutta tekno-kültürel dünyanın sunduğu fırsat ve olanaklarla uyumlulaşmaya başladığı gözlemlenmektedir.

Folklor ile dijital iletişim teknolojileri arasındaki etkileşimler odağında yaşanmakta olan bu türden gelişmeler, aslında alanda görülen ne ilk ne de son dönüşümdür. Çünkü Bauman'ın (1983: 153) da açıkça ifade ettiği üzere halkbiliminin entelektüel tarihindeki en büyük ironilerden biri, kültürel bir kategori olan folklorun icadı ile

bunu araştıran disiplinin geleneksel toplumların yerini tekno-endüstriyel toplumlara bırakmaya başladığı bir sosyo-kültürel bağlamda belirmeye başlamasıdır. Buna göre teknolojikleşme, endüstrileşme, kentleşme gibi modernitenin nişaneleri sayılan olgusal dönüşümlerin her biri, folklor olarak tanımlanan unsurlara yönelik farkındalığın ve bir disiplin olarak halkbiliminin ortaya çıkışının ve işlevselliğinin varlık koşulu olarak düşünülebilir. Dolayısıyla bu etkileşimsel ilişki, teknoloji geliştikçe bir kültürel reaksiyon odağı olarak folklorun da her defasında zamanın ruhuna uyumlanarak varlığını sürdürdüğüne işaret etmektedir.

Dijital medyanın halk kültürü içerikleri ve geleneklerinin yeniden üretimi, icrası ve temsili açısından uygun bir mecra olmadığını savunan kesimlerin temel yanılgısı ise folklorik bilgiyi sadece sözel medya (sözel ve bedensel kodlar) ile özdeşleştiren sınırlandırıcı bir ön kabule sahip olmalarıdır. Oysa kültür, temelde ilgili topluluğun üyelerinin zihin ve bedenlerine kodlanmış müşterek yaşam bilgisi olarak tanımlandığında bu yapış-ediş bilgisinin gayriresmî boyutunu oluşturan folklorun dışsallaştırılmasında sözlü medyanın imkanlar içerisinde sadece bir imkan olarak belirdiği, bu türden kolektif zihin içeriklerinin farklı medya biçimleri vasıtasıyla ve farklı formatlarda somutlaştırılmasının önünde en azından teorik anlamda herhangi bir engelin bulunmadığı ve bu türden somutlaştırmaların nitelik olarak sözlü dışavurumlardan daha az otantik ve buna bağlı olarak daha az değerli olmadığı sonucuna varılmaktadır. Dolayısıyla folklorun dışavurumu ve temsilinde işe koşulan teknolojik araç ve ortamların

sadece birer şekillendirme kabından ibaret olduğu ileri sürülebilir.

Bu aşamada folklorun sadece teknolojinin belirlemeciliğinde dönüşümler geçirmek zorunda olan pasif bir kültürel kategori olarak düşünülmemesi gerektiğini, çünkü teknolojinin folklorlaşmasının da en az folklorun teknolojikleşmesi kadar yaygın bir kültürel olgu olduğunu da belirtmek gerekmektedir. Nitekim folkloru dinamik, icrasal, paylaşımcı ve gayriresmî nitelikli bir süreç olarak ele alan ve dijital iletişim teknolojilerindeki gelişmelerin sözlü kültür ortamına özgü folklorik pratiklerin icra kapsamlarını çevrimiçi bağlamları da içine alacak şekilde genişlettiğini fark eden halkbilimciler, onun sadece televizyon ve radyo gibi kitle iletişim aygıtları değil, yeni medya teknolojileri özelinde de tartışılması gerektiğini savunmuşlardır. Örneğin dijital iletişim teknolojilerinin sunduğu ortam ve bağlamların folklorun doğası ve mahiyetiyle ilgili yeni sorgulamaları kaçınılmaz kıldığını düşünen halkbilimcilerden biri olan Blank (2012: 3) folklorun dijital iletişim teknolojilerine de adapte olmayı başardığını, dolayısıyla dijital çağda da folklorun, yeni, zengin ve yaratıcı biçimlerde her an yeniden üretilmekte olduğunu iddia etmektedir. Baki'nin (2014) farklı geleneklere ait sözlü kültür ürünlerinin folklorun yeni bir bağlamı olarak imlenen katılımcı sözlükler dolayımındaki yeniden üretimlerini ele alan çalışması ile Şafak'ın (2017) kurşun dökme geleneğinin sanal ortama uyumlulanmış biçimlerini inceleyen makalesi bu iddiayı destekleyen kanıtlarından yalnız birkaç tanesidir.

Bu türden gözlem, tespit ve analizler dijital medya teknolojilerinin

sunduğu ortam ve bağlamların artık folklorik deneyimin asal bir unsuru hâline gelmiş olduğunu ve bu durumun halkbilimini doğrudan ilgilendirdiğini göstermektedir. Dolayısıyla bu noktada artık sorulması gereken soru, folklorik mahiyetli geleneklerin sanal ortamda yeniden üretilmesi veya deneyimlenmesinin mümkün olup olmadığı değil, sözlü kültür ortamına özgü olduğu düşünülen folklorik unsurların sanal kültür ortamında hangi parametreler ve dinamikler özelinde üretilebildiği ve deneyimlenebildiğidir. Çalışmanın temelini de oluşturan bu sorunun cevaplanabilmesi için ilerleyen bölümlerde öncelikle folklorun çoğunlukla iletişimsel ve pratiksel özünü ön plana çıkaran bir tanımlama çerçevesi sunulacak, daha sonra bu çerçeveyi oluşturan temel parametrelerin sanal ortamdaki eşlenikleri üzerinde durulacaktır.

### **Sanal Ortamın Folklorik Bir Deneyim Alanına Dönüşümünü Sağlayan Teknolojik, Sosyal ve Kültürel Parametreler**

Folklorun sanal ortam ve bağlamlarda da üretilebilen ve icra edilebilen bir kültürel kategori olduğunun daha net anlaşılabilmesi için öncelikle folklorik olanın zihinlerdeki kolektif düşüncelerden, belirli bir mekân ve zamanda icra edilen kültürel pratiklere dek uzanan yani zihinsel, sosyal ve bağlamsal boyutlarını içleyen bir tanımlama çerçevesine ihtiyaç duyulmaktadır. Bu ihtiyacın giderilmesi adına, yani sanal ortamın folklorik üretime uygunluğunun kanıtlanması hususunda bir çıkış noktası olarak değerlendirilebilecek tanımlardan biri şu olabilir: Folklor; eyleycilerinin zihninde taşınan, belirli bir mekânsal organizasyon özelinde, çoğunlukla ta-

nımlı bir sosyalite çerçevesinde, icat edilen çeşitli iletişimsel stratejiler aracılığıyla ve tekrarlanabilen, varyantlaşabilen kültürel pratikler dolaşımında icra edilen müşterek gelenek bilgisidir. Parametrik bir çerçeve sunan bu tanıma göre dijital folklorun söz edilebilmesi için sanal ortamın, kültürel üretime imkân tanıyacak bir mekânsallık, bu mekânsallık dolayımında inşa edilebilecek tanımlı sosyaliteler, sosyaliteyi yeniden üretecek iletişimsel ve etkileşimsel stratejiler ve bu türden stratejilere dayalı, tekrarlı ve varyantlaşabilen pratiksel dizgelerin kültürel icralara evrilmesine imkân tanıyabilecek tekno-sosyo-iletişimsel bir altyapıya sahip olması gerekmektedir.

#### a. Mekânsallık

Siberuzam bağlamsal dinamikleri, kullanıcıların ihtiyaçlarına cevap veren yapısı, davranış ve deneyimi çerçeveleyebilme potansiyeli bakımından gün geçtikçe işlevsel, kavramsal ve biçimsel boyutlarıyla “üzerinde” veya “içinde” kültürel etkinliklerin gerçekleştirilebildiği bir mekânsal organizasyona dönüşmektedir. Parker’e (2007: 111) göre siberuzamın mekansallaştırma (place-making) prensibi uyarınca metaforlaştırılarak kültürel bir ortama dönüştürülmesinde ve kendine özgü kültürler üretmesinde tüm canlı türlerine özgü bir nitelik olan ve iki aşamalı bir süreç sonucunda tatmin edilebilen “kendileme içgüdü” etkin bir rol oynamaktadır. Bu içgüdü’nün yönlendirmesiyle kullanıcılar, önce çeşitli etkinlikler gerçekleştirebildikleri sanal ortamdaki belirli platformları bilindik bir mekânsal organizasyon olarak algılamaya başlar. Daha sonra söz konusu platformlar, iletişim ve etkileşimin sürdürülebil-

mesi için çeşitli semboller, ifadeler, gelenekler, alışkanlıklar, belirli davranış kalıplarıyla donatılarak bir yandan mekânlaştırılan uzamın sınırları çizilir öte yandan bu sınırlılıklar içerisinde özgün kültürel üretimler gerçekleştirilir. Sohbet sitelerinde kullanılan “oda” kavramı, popüler sosyal medya mecralarından biri olan Facebook’ta kullanıcıya tahsis edilen profil ara yüzünün “duvar” olarak terimleştirilmesi ve buna bağlı olarak “duvara yazmak” ifadesi veya gündelik yaşamda sıkça kullanıldığı biçimiyle “internete/siteye girmek” veya “internette/siteye çıkmak” gibi yer-yön bildiren ifadeler siberuzamın metaforlaştırılarak mekansallaştırıldığı terminolojik kanıtları olarak değerlendirilebilir.

Siberuzam, Chayko’nun (2008: 22) ifade ettiği gibi fiziksel uzamın bilişsel eşleniği olarak muhatapların kolektif zihinsel habitatında konumlandırılmış bir “sosyo-mental” mekânsal organizasyon olarak ele alındığında da kendine has kültürel yapılar üretmesi mümkün görünmektedir. Çünkü ister fiziksel ister imgelemsel boyutlarıyla ele alınsın mekânlar ile kültürler arasında her zaman organik bağlar söz konusudur. Özellikle kültürel üretimin varlık koşulu olan sosyalitenin, teorik anlamda mekânsal organizasyonlar, insanlar ve iletişimler odağında inşa edilebildiği göz önüne alındığında mekânsallık ile kültürelilik arasındaki ilişkiler daha da netleşmektedir. Bu bağlamda düşünüldüğünde *Mekânın Üretimi* (2015) başlığıyla dilimize de çevrilen eserinde mekân-kültür etkileşimini yeni mekânların yeni sosyal ilişki biçimleri üretme potansiyeli üzerinden temellendiren Lefebvre’nin (1991: 59) analiz modelinin siberuzam özelinde de açılması mümkün

görülmektedir. Buna göre imgesel bir mekânsal organizasyon olarak siberuzam, yeni sosyal ilişki biçimleri, yeni sosyal ilişki biçimleri yeni iletişim pratikleri, yeni iletişim pratikleri ise yeni kültürel dışavurum formları yaratmaktadır. Bu nedensel ilişkiden de anlaşıldığı üzere mekânsallık ve iletişimsellik alanındaki niteliksel değişimler, sosyal ve kültürel yapıların da dönüşümü anlamına gelir. Dolayısıyla sanal cemaat ve sanal/dijital kültür özelindeki tartışmalar da daha temelden, yani dijital iletişim teknolojileri aracılığında üretilen alternatif mekânsal organizasyonlar ve iletişimsel modlar özelinde ele alınabilir. Mekânsallığı insan etkileşimlerine dayalı ve her an yeniden üretilmekte olan bir gerçeklik olarak ele alan bu türden yaklaşımlar, dijital çağla birlikte sadece toplulukların değil mekanların da seyyarlaşığına işaret etmektedir.

Bu bağlamda değerlendirildiğinde sanal ortamın sunduğu mekânsallığın sadece kültürel üretim, aktarım ve tüketim biçim ve modlarında değil kültürel araştırmalar yürüten disiplinler için birincil önem taşıyan “alan” veya “saha” kavramının içeriğinde de önemli değişimlere neden olduğu görülmektedir. Gelinen nokta itibarıyla folklor alan araştırması deneyiminin sanal ortamı da kapsayacak şekilde genişlemiş olduğu iddia edilebilir. Çünkü iki kültür ortamı arasındaki iç içe geçmeler, üst üste binmeler ve sızmalar çevrimdışının anlaşılmasında çevrimiçinin, çevrimiçinin anlaşılmasında ise çevrimdışının göz önünde bulundurulmasını zorunlu kılmaktadır. Dolayısıyla artık kültür bilimcilerin fiziksel sınırlarla belirlenmiş coğrafi bir mekânda saha araştırmaları yapar-

ken araştırılan topluluk ve kültürel unsurlarla ilgili önemli veriler sunan çevrimiçi bağlamları da göz önünde bulundurmaları gerekmektedir. Ayrıca sanal ortam folkloruyla ilgili yapılacak çalışmalarda da bağlamından kopartılmış, yani ilgili kültürel dışavurumların sadece metinsel boyutlarıyla ilgilenen soruşturmalardan kaçınılmalıdır. Zira bu türden bir olasılık bile halkbilimi disiplinin geçmişinde yaşanmış olan metin merkezlilik-bağlam merkezlilik tartışmalarının dijital folklor alanına da taşınabileceğine işaret etmektedir.

### **b. Sosyallik**

Folklor, temelde iletişimsel bir kültürel üretim pratiği olarak ele alındığında teorik anlamda belirli bir mesajın kaynağı ve alıcısı konumlarında bulunan en az iki muhabata gereksinim duyulduğu, dolayısıyla her zaman tanımlanabilir bir sosyal etkileşimin sonucu olarak üretilip icra edilebildiği sonucuna varılmaktadır. Bu ön kabulde hareket eden çoğu halkbilimci, folklorun kaynağını yüz yüze, sıcak ve samimi etkileşimler dolayımında inşa edilen folklorik gruplar özelinde ele almayı tercih eder. Fakat folklor üretici sosyaliteyi tanımlarken ontolojik anlamda fiziksel olanın sembolik olanı öncelediği bir metodolojik tavrın kültürel olanın anlaşılması açısından temelde sorunlu olduğu açıktır. Nitekim bir sosyo-kültürel topluluk olmanın aidiyetlik duygusuyla ilişkili olduğu göz önüne alındığında folklorik gruplar da dâhil olmak üzere belirli bir kategori özelinde ele alınabilen ve özü itibarıyla birer kültürel yapı olan çeşitli toplulukların fiziksel yakınlık ve yüz yüze ilişkiler sayesinde değil çoğunlukla imgesel ve sembolik unsurların yaratıcı ve işlevsel kullanımlarıyla meydana geldiği daha net anlaşılabilir.

Bu bağlamda ele alındığında dijital teknolojilerin ve sanal ortamın sunduğu olanaklardan etkin ve yaratıcı şekillerde yararlanan kullanıcıların da zaman ve mekân sınırı olmadan bir araya gelip folklorik mahiyetli olanlar da dâhil olmak üzere çeşitli nitelikte sanal topluluklar oluşturabileceği sonucuna varılmaktadır. Nitekim *Who Are The Folk* başlıklı meşhur makalesinde endüstrileşmenin ürünü olan yeni halk biçimleri ve bunların ürettiği yeni folklorik verimlere örnek vermek için bilgisayar kullanıcıları ve bunların iletişim kurmada kullandığı özel yöntemlere de değinen Dundes (1980: 17), gelişmekte olan dijital medya teknolojilerinin hem yeni folklorik grupların ortaya çıkmasına olanak tanyacağını hem de özgün folklorik unsurların üretilebileceği ortam ve bağlamlar sağlayacağını net bir şekilde ifade etmişti. Bu öngörünün geçerliliğini de teyit eden *Virtual Communities* başlıklı çalışmasıyla çevrimiçi ortamda ortak değerler ve çıkarlar etrafında bir araya gelen kullanıcıların oluşturduğu yeni cemaat biçimleriyle ilgili tartışmaların tonunu belirleyen Howard Rheingold (1994: 12-14) yeterli sayıda insanın, sosyal ilişkiler kurmak ve kamusal tartışmalara katılmak amacıyla sanal ortamda oluşturduğu her bir kümelenmenin özü itibarıyla sosyo-kültürel nitelikler sergileyen birer topluluk/cemaat olduğu savını ileri sürmüştür. Buna göre sanal ortam teknolojileri aracılığında bir araya gelen insanlar temelde bilgi paylaşımı, yaşam deneyimlerinin değiş-tokuşu veya çeşitli ortak sorunlar, ilgiler veya kaygılar üzerinden sosyal bağlar kurup bu sosyal bağları kendilerine özgü protokollerle destekleyerek gündelik yaşamda ihtiyaç

duydıkları çeşitli sosyalleşme ortam ve biçimlerine kavuşabilirler. Dolayısıyla anlık ve çoklu etkileşime imkân tanyarak müstakil sanal kimliklerinin bir araya gelmesini sağlayan sanal kamusal platformların, eyleyici pozisyona konumlandırılan kullanıcıların toplumsal eylem üretme ve yeni sosyo-kültürel etkileşim ve dışavurum biçimleri oluşturma hususunda teşvik edici olduğu söylenebilir.

Gerçek yaşamda bir grubun üyesi haline gelmenin daha sınırlı ve daha zahmetli bir iş olduğu göz önünde bulundurulduğunda özellikle ilgi ve yetenek odaklı toplulukların oluşturulması ve bunların niteliği konusunda sanal ortamın daha verimli bağlamlar sunduğu dahi ileri sürülebilir. Sosyal baskıdan kaynaklı otosansürün, anonim karakterli sanal etkileşim platformlarında devre dışı bırakılıyor olması bu mecralarda bir araya gelen insanların, gerçek yaşamlarında dahi yaratamayacakları “marjinal” folklorik gruplar oluşturabilmelerine imkân tanır. Dolayısıyla yakınlık, sosyalleşme ihtiyacı, düzenli ve anlık etkileşim, ortak ilgi ve deneyimler gibi motivasyonların güdümünde sanal etkileşim platformlarında bir araya gelen kullanıcıların oluşturduğu toplulukların bir folklorik grubun sahip olduğu çoğu niteliği bünyesinde barındırıyor olması, sanal toplulukların reel hayatta muadili olmayan yeni, zengin ve özgün folklorik gruplar ve içerikler üretebilme kapasitesine sahip olduğunun en açık göstergesi olarak yorumlanabilir.

### c. İletişimsellik

Sanal ortamdaki iletişimselliğin kültürel açılımlarının temelinde metinsellik kavramının dijital iletişim teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte radikal dönüşümler geçirmesi



yatmaktadır. Özellikle wiki siteleri, web siteleri, bloglar, e-mailler, forumlar, anlık mesajlaşma, sosyal medya mecraları gibi karşılıklı etkileşim ve iletişimin yoğun yaşandığı dijital bağlamlarda bireysellik, ciddiyet, sabitlik ve durağanlığıyla karakterize edilen metin kavramının her an kolektif şekilde üretilen, her müdahaleyle yeniden bağlamsallaştırılan gündelik iletişimin temel unsuru haline getirilecek kadar sıradanlaştırılan bir unsura dönüştürüldüğü gözlemlenmektedir. Yazılı metnin dijital iletişim teknolojileriyle etkileşimi neticesinde geçirdiği bu türden bir dönüşüm, onun kullanıcıları tarafından söze yaklaştırıldığını göstermektedir. Dolayısıyla dijital iletişim teknolojileri aracılı iletişimsel bağlamlarda bu işaretleyicilerin muhataplar arasında birer performatif unsur olarak kullanılmakta olduğu ileri sürülebilir. Bu da yazının işlevselliğinin metinsel uzamlardan icrasal bağlamlara taşmakta olduğu anlamına gelir.

Yazılı iletişimi zenginleştiren yaratıcı işaretleyiciler sayesinde yüz yüze sözlü iletişimin kalitesini artıran jest, mimik ve aksiyonları taklit eden dijital metnin özellikle “dijital yerli”ler açısından daha tatmin edici olduğu da ortadadır. Schandorf (2012: 320-321) tarafından “dijital jest” olarak tanımlanan ve yüz yüze iletişimin birincil karakteristiklerinden biri olan sözlü olmayan dışavurumlara denk gelen bu türden işaretleyiciler, bilgisayar aracılı iletişim ve etkileşim pratiklerine sosyal ipuçları ekleyerek kültürel bir performansa dönüştürülmesine olanak sağlar. Dijital metinlerinin jestsel fonksiyonları, kullanıcıların aracılı iletişim ortamlarında kendilerini daha iyi ifade etmek, duygu, düşüncelerini

vurgulamak veya duygu durumlarını muhataplarına daha net bir şekilde aktarmak için alternatif iletişim stratejileri geliştirdiklerini ve bunları etkin bir şekilde uyguladıklarını göstermektedir. Nitekim Gürçayır (2009: 112), kullanıcıların bu türden stratejiler aracılığıyla sanal bedenlere büründüğünü ve böylece deneyimin gerek koşulu olan bedenselleşme ihtiyacını tatmin etmeye çalıştıklarını iddia etmektedir.

Yazılı iletişimin insanlık tarihinin hiçbir döneminde sözel dile bu kadar yaklaşmadığını iddia eden ve yeni iletişim pratiğinin gündelik iletişimin merkezine yerleşmesiyle metne dayalı ilişkiler çağına adım atıldığını bildiren Suler’a (2016: 159) göreyse bilgisayar aracılı iletişimde son yıllarda görülen gelişmelerle beraber metin tabanlı mesajlaşmalar, temel işlevinin ötesine geçerek bir tür konuşma pratiğine yani “metinsel konuşma”ya (textual talk) evrilmiştir. Özellikle yaratıcı kullanıcılar tarafından üretilen ve kısa sürede popülerleşen ifade kalıpları genelleştirilerek yazılı iletişimin ayrılmaz parçası haline getirilmiştir. Dolayısıyla bu dışavurum yöntemlerini yüz yüze iletişimde sıkça başvurduğumuz jest ve mimiklerin sanal ortamdaki muadilleri olarak görebiliriz. Bu anlamda yazılı konuşmanın yaratıcı ve dışavurumsal doğasının kullanıcılara sunduğu fırsatların, onların kendi dillerini oluşturmasına dahi olanak tanıdığını açıktır. Bilgisayar aracılı iletişim konusunda son yıllarda yapılan birçok çalışma, bu iletişim pratiğinin kullanıcıların duygu durumlarını da aktaracak şekilde gelişmekte olduğunu göstermektedir. Örneğin dijital medyanın duygu aktarımında hem biçim (metin, video, müzik, fotoğraf) hem de kap-

sam (küresel, milli, bölgesel, yerel ve bireysel) anlamında birçok alternatif sunduğunu bildiren Garde-Hansen ve Gorton (2013: 3, 20) çevrimiçi ortamı duygusal araçların kesişim alanı olarak tanımlar ve sanal ortamın duygu durumu aktarımı için son derece elverişli olduğunu çeşitli vaka analizleriyle kanıtlar. Dijital devrimin iletişim ve etkileşim biçim ve pratikleri üzerindeki bu türden dönüştürücü etkilerden insanlar arası iletişimin en organik biçimlerinden biri olan folklorun da payına düşeni aldığı söylenebilir. Çünkü bu türden teknolojiler, sadece insanlar arası iletişim formlarının çeşitlenmesi ve zenginleştirilmesi açısından değil, bu iletişim formları ve pratiklerince üretilmekte olan kültürel dışavurumları da doğrudan veya dolaylı olarak etkilemektedir.

#### **d. Geleneksellik**

Gelenek kavramının folklor araştırmalarının merkezinde yer almasına rağmen folklorik örüntülerin ya da süreçlerin çözümlenmesinde sanıldığı kadar yardımcı olmadığını düşünen halkbilimciler, folklor tanımlarının revize edilmiş bir gelenek kavramı özelinde yeniden değerlendirilmesinin daha uygun olacağı konusunda hemfikirdirler. Bu yaklaşımı benimseyen kesimlerinden biri olan ve seremonik aktivitelere zemin teşkil eden beceriler, örtük yapış-ediş bilgileri ve ön kabuller ile kültürel ve dışavurumsal etkinlikleri yönlendiren, somutlaştıran, bağlamsallaştıran yapılandırılmış bilişsel çerçevelerin izahatıyla ilgilenen pratik-yönelimli halkbilimciler, geleceğin kendini önceleyen aksiyonu referans alan bir düşünme modunun yeniden kavramsallaştırılmasından ibaret olduğunu ileri sürmüştür (Bronner 2016: 14, 15). Bu bakış açısına sahip

bir halkbilimcinin gelenek kavramı özelinde yaptığı soruşturmalarda ya tekrarlanabilen ve varyantlaşabilen pratiklere içkin gelenek bilgisinin bireyselleştirilmiş permütasyonlarını ya da pratiklerden yola çıkarak geleneksel bilginin biçimlendirilmesini sağlayan düşünme modlarını (analojik, çağrışımsal ve sembolik) ele alıp incelemesi gerekmektedir (Bronner 2016: 18). Dolayısıyla tanımlı gelenek bilgisinin nasıl pratiğe dönüştürüldüğünden yola çıkılarak folklorun, gözlemlenebilir pratiklerden yola çıkılarak da gelenek bilgisinin bilgisine erişilebilmesi mümkün görünmektedir. Fakat sadece gelenek bilgisinin pratiğe dökülüşüyle ortaya çıkan bir aksiyonlar dizisinin veya etkinliğin folklorik olarak değerlendirilmek için yeterli olmadığını da belirtmek gerekir. Çünkü gelenek bilgisi art alanlı pratiklerin folklorik bir mahiyet taşıyabilmesi için ilgili aksiyon dizgelerinin belirli formlarda çerçeveselmesi, tekrarlanması ve rutinleşmesi de gerekmektedir.

Bu tespitler özelinde düşünüldüğünde gelenek denen şeyin, tipleştirilen eylem formlarının zamansal ve uzamsal boyuttaki tekrarlarıyla oluşan ve işlevselliğinden ötürü zamanla normatif değerler kazanan sosyo-kültürel bir olgu olduğu sonucuna varılmaktadır. Dolayısıyla folklorik olma potansiyelini taşıyan her yeni formun, bir içeriğin ifası ve nakli konusunda kendine özgü kodlama, ifade ve aktarım biçimleri ürettiği ve bu kalıpları her icrada tekrarlamaya başladığı andan itibaren zamansal ve uzamsal boyutta gelenekselleşmeye başladığı söylenebilir. Bu ilke özelinde gerçekleştirilecek basit bir akıl yürütmeye dahi sanal etkileşim platformlarında belirli amaçlarla bir araya gelen kul-



lanıcıların oluşturdukları toplulukların da kendilerine özgü gelenekler icat edebileceği çıkarımına ulaşılabilir. Nitekim Özdemir'e (2012: 146) göre de "göçen gelenek" veya "gelenekğin göçü" gibi tartışmalar yerini artık zaman ve mekân sınırlamalarından kurtulan "sanallaşan gelenek" veya "sanal gelenek" tartışmalarına bırakmıştır. Bu bağlamda ele alındığında da dijital iletişim ve etkileşim teknolojilerinin hem verili geleneklerin aktarımı, yeniden üretimi ve uyarlanması açısından hem de sanal ortamın kendi mantığına özgü yeni geleneklerin icadına ve icrasına imkân tanıyan ortam ve bağlamlar sunduğu ileri sürülebilir.

Gelenek, doğası gereği zamansal ve uzamsal bir olgu olarak ele alındığında sanal ortamda üretilen kültürel verimlerin de zamanda ve uzamda yayılıp gelenekselleşebildiği iddia edilebilir. Sanal ortamdaki geleneklerin uzamsallığı, farklı topluluklarca oluşturulan müstakil platformlara bağlıken zamansallığı tıpkı reel hayatta olduğu gibi çizgisel bir karaktere sahiptir. Buna göre sanal dünyada bir grup tarafından üretilen davranış kalıpları, örtüntüler, spesifik formüller, kodlar veya kurallar zaman içerisinde etkileşim kurulan diğer gruplar tarafından da benimsenip icra edilme-ye başladığında sanal bir gelenekğin siberuzamdaki yayılımı gerçekleşmiş olur. Bu noktada sanal ortamın en önemli avantajlarından biri uzamı ve zamanı sıkıştırabilmesinden dolayı daha dinamik yapılar ve süreçlerin gelişmesine olanak tanınmasıdır. Reel dünyada bir topluluk veya bölgeye özgün geleneklerin tarihi ve coğrafi olarak yayılımı görece uzun bir zaman diliminde ve sınırlı bir alanda gerçekleşirken sanal ortamdaki gelenekler

çok kısa sürelerde metaforlaştırılan siberuzamın hemen her köşesine yayılabilecek potansiyellere sahiptir. Bir gelenekğin fiziksel dünyadaki uzamsal yayılımı genelde merkezden çepçevre doğru yönelen dalgalı bir seyir gösterirken sanal dünyada bu düzenlilikte yayılan geleneklerden bahsedemeyiz. Çünkü reel dünyada birbiriyle temas kurmaları dahi söz konusu olmayacak topluluklar ve onların geleneksel dışavurumlarının sanal dünyada etkileşime girmesi anlık bir meseledir. Sanal ortam geleneklerinin araçsallığının en tipik örnekleri ise bir topluluk içerisinde nasıl davranılacağını belirleyen kurallarla ilgilidir. Sanal toplulukların birçoğunda bulunan ve topluluk üyelerinin hem pasif hem de aktif durumdayken nasıl davranması gerektiğini belirleyen çeşitli protokoller ve kurallar, zamanla "biz bunu bu şekilde yaparız" anlamına gelen kültürel kodlara dönüşmeye başlar. Bu unsurlar, bazı gruplar arasında kendiliğinden oluşurken bazılarında topluluk içi etkinlikleri yöneten kullanıcılar, yani "admin"ler tarafından belirlenir. Kıdemli üyelerin grup kurallarını belirlemede ve bunlara uyulup uyulmadığını kontrol etmede etkin rollerde olması da sanal ortamdaki geleneklerin reel yaşamdakilere benzerliğinin bir diğer göstergesidir.

Bu bağlamda düşünüldüğünde "caps" üretmenin sanal ortamın en belirgin geleneklerden biri olduğu ileri sürülebilir. Sanal topluluklar arasında iletişim ve etkileşimi sağlayan, çoğunlukla amatör ve anonim bir karakter sergileyen, bazı mevcut folklorik türlerle arasında tarihi süreklilikler bulunan bağlamsal, performatif, artistik ve dışavurumsal bir tür olan caps, folklorik imgelem ve söylemin

dijital imgeler ve yazılı ifadeler dolayımında farklı bağlamlarda ve biçimlerde yeniden üretilmesine olanak tanımaktadır. İfade araçları, teknikleri ve biçimleri bakımından sabit bir yapıya sahip olan caps türü, genelde bu konuda uzmanlaşmış, mizahi yeteneği olan, bilgisayar dilinden anlayan aktif üyelerce üretilmektedir. Topluluk üyelerinin belirlediği kriterlere göre biçimlenen bu üretimler, çeşitli yollardan başka platformlara aktarılabilir, farklı bağlamlarda yeni işlevlerle icra edilebilir. Böylece sözlü anlatılar gibi kalıplaşmış birtakım nitelikleri sabit kalmak koşuluyla ilgili üretimlerin varyantları, hatta varyantlarının da varyantları yaratılabilir.

#### e. İcrasallık

Halkbilimciler arasında performans kavramının tanımı konusunda tam ve net bir görüş birliği olmamasına rağmen bu alandaki hemen her araştırmacı folklorik verimin basit bir metinden daha fazla bir şey olduğunu belirtmek için bu kavrama sıkça başvurur. Folklorik performansı Bauman (1992: 41) estetik boyutu da olan bir çeşit iletişimsel gösteri, Sims ve Stephens (2011: 136) ise spesifik durumlar ve ortamlarda belirli nedenlerle bir araya gelen kültürel grup veya toplulukların ürettiği anlamlı iletişimsel pratikler olarak tanımlar. Folklorik icranın iletişimsel boyutunu inceleyen bu türden yaklaşımlar, verili bir topluluğu oluşturan üyelerce belirlenmiş ve aktüelleştiği an tanımlanabilen özel işaretleyicilerin (sözler, davranış biçimleri, formüller) sıradan bir iletişimi folklorik bir performansa dönüştürdüğü iddiasına dayanır. Buna göre folklorik bir icrayı belirleyen asıl şey, içerik, biçim, uzunluk-kısalık, ortam ve bağlam gibi metni şekillendiren un-

surlar değil, ilgili topluluk üyelerinin iletişim biçimlerini sıradan iletişimlerinden ayıran referans çerçeveleridir.

Performans kavramı bu perspektiften, yani çerçevelenmiş estetik bir iletişim pratiği olarak ele alındığında sadece sözlü değil dijital kültür ortamlarında da folklorik mahiyetli çeşitli icraların varlığından söz edilebilir. Dolayısıyla katılımcı dijital medya aracılığında üretilen çoğu kültürel unsurun da icrasal nitelikler taşıdığı ve bunlardan bir kısmının folklorik icra kategorisinde değerlendirilebilecek bir mahiyete sahip olduğu ileri sürülebilir. Bu iddiayı destekler çalışmalar yürüten halkbilimcilerden biri olan Buccitelli'ye (2012: 61) göre de dijital ortamlardaki kültürel dışavurumlara yönelik yapılacak derin analizlerle folklor araştırmacılarının yüz yüze etkileşim bağlamlarında görmeye alıştığı sosyal ve estetik niteliklerin birçoğunun sanal ortamın sunduğu bağlamlar için de geçerli olduğu ortaya konabilir. Çünkü tıpkı sözlü ortam gibi dijital ortam da bir iletişimi üreten pratiklerin çerçevelenmesini sağlayacak sosyal, kültürel ve fiziksel bağlamlar sunmaktadır. Nitekim dijital kültür özelinde yapılan çalışmalarda reel fiziksel bağlamların bir uzantısı veya eşleniği olarak tanımlanan ve sanal icralar üzerinde doğrudan etkili olduğu düşünülen yeni bir bağlam türü olarak "sanal fiziksellik"ten (virtual physicality) bahsedilmektedir.

Sanal fiziksel bağlamın reel fiziksel bağlamdan temel farkı ise bir icrada ortaya çıkabilecek her an ve ayrıntıyı somutlaştırması ve kayıt altına almasıdır. Bu niteliği sanal ortamda reaksiyon aldığı sürece devam eden, yani açık uçlu ve bitimsiz icraların ortaya çıkmasına yol açmaktadır.

Buccitelli'nin (2012: 76) zamansal yayılım (temporal extension) olarak tanımladığı bu durum, dijital performansları geleneksel olanlardan ayıran ve onların diğer karakteristiklerini de belirleyen yapısal bir unsurdur. Dijital performanslardaki zamansal yayılım, ilgili ortamda üretilen etkinliğin neliğine bağlı olarak anlık olabileceği gibi aylar veya yıllar sürebilecek kadar uzun icraların ortaya çıkmasına da olanak tanımaktadır. Türkiye'de siber kültürün oluşumu ve gelişiminde önemli bir rol üstlenen ve "kutsal bilgi kaynağı" sloganıyla yayın yapmaya devam eden Ekşi Sözlük'teki "başlık"lar altında gerçekleşmekte olan sayısız sanal icra bu durumun aktüel örnekleri olarak ele alınabilir. Platforma içerik ekleme inisiyatifine sahip olan üyeler, eşanlı olarak devam etmekte olan çeşitli icraların aktif bir parçası haline gelebilir ya da seneler önce açılmış bir başlığa yeni girdiler ekleyerek dondurulmuş icraların yeniden canlandırılmasına vesile olabilir.

Bu türden örnekler sanal icralardaki zamansal yayılımın icra bağlamında kurulan iletişim ve etkileşimin niteliğiyle doğrudan ilişkili olduğunu gösterir. Dolayısıyla eşanlı bir iletişim düzleminde başlayan bir icranın türlü nedenlerle yarıda kesildiği, bir süre sonra eşanlı olmayan bir düzlemde devam ettiği ya da tam tersi durumların yaşandığı sanal icralara rastlamak da mümkündür. Bu bağlamda düşünüldüğünde sanal ortamda oluşturulan kültürel unsurların her an yapım aşamasında olduğu söylenebilir. Çünkü olaya müdahil olan her yeni katılımcı onun üzerinde yapısal ve içeriksel değişiklikler yapabileceğine sahiptir. Bu durum sanal icraların da tıpkı sözlü kültür ortamı icraları gibi kolektif

yaratıcılığa geniş olanaklar tanıdığını gösterir. Kolektif yaratıcılıktan kasıt, ilgili unsurun ortaklaşa yaratılması değil, icra esnasında bağlama müdahil olmak ve icranın yaratımına çeşitli düzeylerde katkıda bulunmaktır. Dolayısıyla her iki kültür ortamında gerçekleşen icraların inşasında sadece o topluluğun aktif üyeleri olan icracılar değil görece pasif konumda olan dinleyici ve izleyiciler de etkilidir.

Sanal fiziksel bağlamların sağladığı en önemli avantajlardan biri de sanal icraları oluşturan her bir ayrıntıyı somutlaştırması ve bunları kayıt altına almasıdır. Dolayısıyla folklor araştırmalarında olduğu gibi, fiziksel bağlamın niteliklerini tasvir eden notlar almaya veya ilgili bağlamın kayıt cihazları vasıtasıyla kaydedilmesine gerek yoktur. Sanal fizikselliğin bu niteliği araştırmacıları bağlam derlemesinden kurtardığından tüm dikkatlerini icra üzerine yoğunlaştırmasına imkân tanır. Sanal fiziksel bağlamların reel olanlara kıyasla bir diğer avantajı da araştırmacıların bağlamla ilgili tüm ayrıntılara hâkim olmasıdır. Reel fiziksel bağlamdaki ayrıntılar bilincin niyetselliği, araştırmacının ortamdaki konumu ve icrayı öncelemesinden dolayı gözden kaçabilir. Sanal fiziksel bağlamlar ayrıca araştırmacının aynı anda birden fazla icrayı takip etmesine de olanak tanır. Reel fiziksel bağlamda çalışan bir araştırmacı sadece ilgili fiziksel bağlamda gerçekleşen icraları takip edebilirken sanal fiziksel bağlamlarda araştırmalar yapanlar aynı anda birden fazla icrayı takip edebilir. Sanal fizikselliğin sunduğu bu imkanlar karşılaştırmalı kültür çalışmaları için de yeni ve verimli araştırma alanları sunar.

Bu türden olanaklar, bir icranın

kâğıt üzerindeki kaydıyla sanal ortamdaki kaydı arasında yapısal boyutları da aşan farklılıkların olduğunu gösterir. Çünkü metinsel düzlemde gözlemci tarafından bir icranın her anı ne kadar iyi tasvir edilirse edilsin icrayı şekillendiren fiziksel bağlam hiçbir zaman yeniden üretilemez. Sanal ortamlardaki kayıtlardaysa fiziksel bağlam, olduğu gibi korunduğundan icranın devamı için çeşitli reaksiyonlar vermek yeterlidir. Buccitelli'ye (2012: 78) göre bu durumla ilişkili olarak sanal performansların bir diğer önemli niteliği de serileşme (serialization) eğilimi göstermeleridir. Katılımcı dışavurumlarının icra esnasında üst üste binmek yerine sekanslara ayrılması sanal performansların yapısal anlamda serileşmesine neden olur. Dolayısıyla dijital performansların zamansal yayılımında olduğu gibi dayanıklılığı ve serileşmesinde de bağlamsal niteliklerin belirleyici bir faktör olduğu görülmektedir.

Performans, Goffman'ın (2014: 33) tanımladığı şekilde, yani bir kimşenin belli bir gözlemci kümesi önünde bulunduğu bir süre boyunca gerçekleştirdiği ve gözlemciler üzerinde etkisi olan tüm faaliyetler olarak ele alındığında ve set-vitrin modeli özelinde çözümlenmeler yapıldığında sanal ortamdaki çeşitli kolektif aktivitelerin icrasal mahiyeti daha da netleşmektedir. Birer çözümlenme modeli olarak sunulan bu kategoriler sanal icralara uyarlandığında setin uzamsal bir unsur olarak sanal fizikselliğe, vitrinin ise sanal fiziksel bağlamların birer uzantısı olan kullanıcı bilgileri ve pratiklerine denk düştüğü görülmektedir. Set olarak ele alınan sanal fiziksel bağlamların reel dünyaya taşınmayacağı göz önüne alındığında ise ak-

törlerin sanal bir performans icra etmeleri için öncelikle dijital teknolojiler vasıtasıyla sanal fiziksel bağlamlara intikal etmeleri, akabinde ise standart ifade donanımları olarak tanımlanan vitrinleriyle kendilerini ifade etmeleri beklenir. Bu durum icracıların sanal performansların gerçekleştiği vitrin işlevindeki etkileşim platformlarında yan yana gelseler dahi performansın öncesinde, esnasında ve sonrasında aslında hep farklı bağlamlarda buldukları anlamına gelir.

### **Sonuç**

Deneyimlemekte olduğumuz medya-doygunu (media-saturated) dünyada, çağın yaygın medya biçimlerini odağa almadan kültürlerin anlaşılmasının mümkün gözüküyor oluşu, halkbilimi başta olmak üzere kültürel araştırmalar yürüten disiplinlerin kendilerini bir kez daha güncellemesini zorunlu kılmaktadır. Bu gerekliliğin bir neticesi olarak alanda yaşanmakta olan gelişmeler, halkbiliminin de çağdaş kültür araştırmalarını yönlendiren dijital insani bilimler paradigması kapsamında yeni konu, araştırma sahası, malzeme ve metod arayışında olduğunu göstermektedir. Bizce bu dönüşümü kolaylaştıracak en önemli stratejik hamlelerden biri, güncellenmiş tanım ve teoriler ışığında folklorik üretimi tanımlayan mekânsallık, sosyallik, iletişimsellik, geleneksellik ve icrasallık gibi birincil parametrelerin sanal ortamın özgün yapısına uyarlanabilecek şekilde yeniden yorumlanmasıdır. Zira çalışma boyunca da ortaya konduğu üzere otantik ortam ve bağlamlarında folklorik üretime olanak tanıyan birincil parametrelerin birçoğu, farklı bir perspektiften ele alındığında sanal ortamda beliren folklorik mahiyetli

kültürel üretimler için de belirleyici unsurların başında gelmektedir. Dolayısıyla ilgili bölümde sunulan folklor tanımı ve sanal ortama uyarlanmış folklor üretici parametreler özelinde geliştirilebilecek çeşitli analiz çerçevelerinin hem folklorun sanal ortamdaki varlığının bağlamsal dinamiklerinin ortaya konması hem de sanal ortam folklorunun bağlamsal bir çözümlemesinin yapılabilmesini olanaklı kılacağı açıktır. Sözlü kültürün etki alanında ve sözel teknoloji dolayımında yaratılıp icra edilmeye aşına olunan bir çok folklorik üretimin sanal bağlamlardaki uzantılarını uzamdan icraya uzanan bütüncül, analitik ve bağlam merkezli bir bakış açısıyla ele almaya olanak tanıyan bu türden modellerin, sadece sanal ortam folklorunun daha iyi anlaşılması açısından değil siberuzamın ne şekilde kullanıldığı, nasıl bir kültürel üretim ve tüketim alanına dönüştürüldüğü, uzamdaki etkileşimlerin ne tür sosyal ilişki ve dışavurum biçimleri yarattığının ortaya konması bakımından da önem arz ettiği düşünülmektedir.

#### KAYNAKÇA

- Baki, Zeynep Safiye. *İnternet Folkloru/Netlore Bağlamında Sözlü Kültürün Dönüşümüne Netnografik Yaklaşımlar: Katılımcı Sözlük Örnekleri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi, 2014.
- Bauman, Richard. "Folklore and the Forces of Modernity", *Folklore Forum*, 16(2), 1983: 153-158.
- Bauman, Richard. "Folklore", *Folklore, Cultural Performance, and Popular Entertainments*. (ed.R. Bauman) New York: Oxford University Press, 1992: 29-40.
- Blank, Trevor. "Introduction: Pattern in the Virtual Folk Culture of Computer Mediated Communication", *Folk Culture in the Digital Age: The Emergent Dynamics of Human Interaction*. (ed. T. Blank) Utah: Utah State University Press, 2012: 1-25.
- Bronner, Simon J. "Toward a Definition of Folk-

lore in Practice", *Cultural Analysis: An Interdisciplinary Forum on Folklore and Popular Culture*, 15(1), 2016: 6-27.

- Buccitelli, Anthony. "Performance 2.0: Observations toward a Theory of the Digital Performance of Folklore", *Folk Culture in the Digital Age: The Emergent Dynamics of Human Interaction*. (ed. T. Blank) Utah: Utah State University Press, 2012: 60-84.
- Chayko, Mary. *Portable Communities: The Social Dynamics of Online and Mobile Connectedness*. New York: SUNY Press, 2008.
- Dundes, A. (1980). "Who Are The Folk", *Interpreting Folklore*. Bloomington: Indiana University Press, 1980: 1-20.
- Floridi, Luciano. *The Fourth Revolution: How Infoshere Is Reshaping Human Reality*. Oxford: Oxford University Press, 2014.
- Garde-Hansen, Johanne-Gorton, Kirstyn. *Emotion Online: Theorizing Affect on the Internet*. New York: Palgrave Macmillan, 2013.
- Goffman, Erving. *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*. (çev. B. Cezar) İstanbul: Metis Yayınları, 2014.
- Gürçayır, Selcen. "İnternet Çağının Hiyeroglifleri Ya Da Evrenselleşen Sanal Bedenler: Msn İfadeleri", *Milli Folklor*, 21(83), 2009: 111-115.
- Lefebvre, Henri. *The Production of Space*. (çev. D. Nicholson Smith) Oxford: Blackwell, 1991.
- Özdemir, Nebi. *Kültür Ekonomisi ve Yönetimi Seçki*. Ankara: Hacettepe Yayıncılık, 2012.
- Paker, Kamile Oya. "İletişimin Fast Food'u: Sanal Diyarlarda Oyun, Chat ve Gizemli Yabancı". *Medya Okumaları* (der. Özgür Yılmazkol). Ankara: Nobel Yayıncılık, 2007: 107-137.
- Rheingold, Howard. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. New York: Harper Collins, 1994.
- Schandorf, Michael. "Mediated Gesture: Paralinguistic Communication and Phatic Text", *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 19(3), 2012: 319-344.
- Sims, Martha C. ve Stephens, Martine. *Living Folklore: An Introduction to the Study of People and Their Traditions*. Utah: Utah State University Press, 2011.
- Suler, John. *Psychology of the Digital Age: Humans Become Electric*. New York: Cambridge University Press, 2016.
- Şafak, Demet. "Etnografi'den Netnografi'ye Sanal Ortamda Kurşun Dökme: Sen Bi Kurşun Döktür", *Milli Folklor*, 29(116), 2017: 156-168.