



Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı

Türk Halkbilimi Bilim Dalı

GELENEK KÜLTÜRÜ KÖKENLİ DİJİTAL ANLATIM VE GÖSTERİMLER

Erol GÜLÜM

Doktora Tezi

Ankara, 2017

GELENEK KÜLTÜRÜ KÖKENLİ DİJİTAL ANLATIM VE GÖSTERİMLER

Erol GÜLÜM

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı

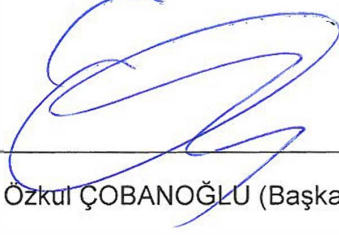
Türk Halkbilimi Bilim Dalı

Doktora Tezi

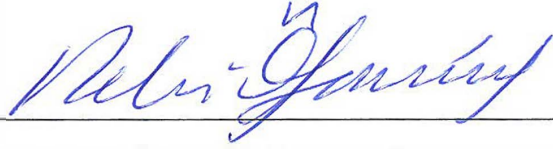
Ankara, 2017

KABUL VE ONAY

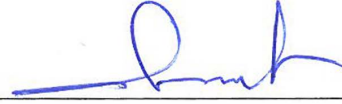
Erol Gülüm tarafından hazırlanan "Gelenek Kültürü Kökenli Dijital Anlatım ve Gösterimler" başlıklı bu çalışma, 22.08.2017 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Doktora Tezi olarak kabul edilmiştir.



Prof. Dr. Özkut ÇOBANOĞLU (Başkan)



Prof. Dr. Nebi ÖZDEMİR (Danışman)



Prof. Dr. Ali YAKICI



Prof. Dr. Metin ÖZARSLAN



Doç. Dr. Evrim ÖLÇER ÖZÜNEL

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylım.

Prof. Dr. Musa Yaşar SAĞLAM

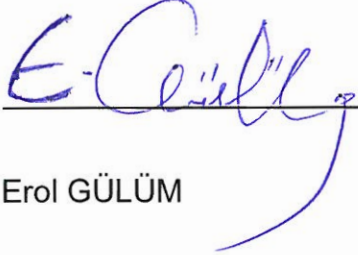
Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kâğıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim/Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin/Raporumun yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

22.08.2017



Erol GÜLÜM

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinlerin yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Tezimin/Raporumun tamamı dünya çapında erişime açılabilir ve bir kısmı veya tamamının fotokopisi alınabilir.


(Bu seçenekle teziniz arama motorlarında indekslenebilecek, daha sonra tezinizin erişim statüsünün değiştirilmesini talep etseniz ve kütüphane bu talebinizi yerine getirirse bile, teziniz arama motorlarının önbelleklerinde kalmaya devam edebilecektir)

Tezimin/Raporumuntarihine kadar erişime açılmasını ve fotokopi alınmasını (İç Kapak, Özet, İçindekiler ve Kaynakça hariç) istemiyorum.

(Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir, kaynak gösterilmek şartıyla bir kısmı veya tamamının fotokopisi alınabilir)

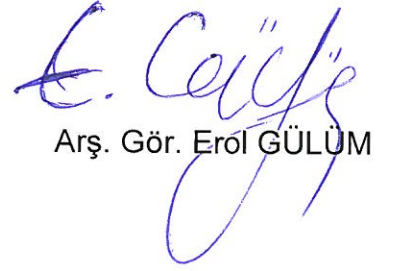
Tezimin/Raporumun 22/08/2020 tarihine kadar erişime açılmasını istemiyorum ancak kaynak gösterilmek şartıyla bir kısmı veya tamamının fotokopisinin alınmasını onaylıyorum.

Serbest Seçenek/Yazarın Seçimi

13/09/2017

Erol GÜLÜM

ETİK BEYAN

Bu çalışmadaki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, kullandığım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı, yararlandığım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu, tezimin kaynak gösterilen durumlar dışında özgün olduğunu, Prof. Dr. Nebi ÖZDEMİR danışmanlığında tarafımdan üretildiğini ve Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Yönergesine göre yazıldığını beyan ederim.


Arş. Gör. Erol GÜLÜM

TEŞEKKÜR

Bu tez çalışmasıyla ilgili arařtırmaların önemli bir kısmını “2214/A Yurt Dıřı Doktora Sırası Arařtırma Burs Programı” kapsamında Amerika Birleřik Devletleri’nde yürütmeme imkan tanıyan TÜBİTAK’a, yurtdıřı görevlendirmelerim konusunda kolaylık gösteren Bilecik Őeyh Edebali Üniversitesi’ndeki ilgililere ve Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü’nün öğretim üyelerine, yurtdıřında bulunduđum süre boyunca her konuda destek ve yardımlarını esirgemeyen Prof. Dr. Elizabeth Libby TUCKER’a, öğrencisi olduđum günden beri deđerli fikir ve eleřtirileriyle çalışmalarına katkı sađlayan ve bana yol gösteren bařta danıřman hocam Prof. Dr. Nebi ÖZDEMİR olmak üzere Hacettepe Üniversitesi Türk Halkbilimi Bölümü’nün kıymetli hocalarına ve her kořulda yanımda olan aileme teőekkür ederim.

ÖZET

GÜLÜM, Erol. *Gelenek Kültürü Kökenli Dijital Anlatım ve Gösterimler*, Doktora Tezi, Ankara, 2017.

Dijital iletişim teknolojilerindeki gelişmelerin etkisiyle gündelik hayatın birçok alanında hızlı değişim ve dönüşümler yaşanırken gelenek kültürünün de buna ayak uydurduğu, imgelem ve anlam dünyasını tekno-kültürel dünyanın sunduğu fırsat ve olanaklarla uyumlulaştırmaya başladığı gözlemlenmektedir. Bu türden radikal dönüşümlerin halkbilimini ilgilendiren tarafı ise genel anlamda iletişim ve etkileşim teknolojilerinin özede ise internetin, artık folklorik üretimin asal bir unsuru haline gelmiş olmasıdır. Halkbilimi açısından en az bunun kadar önemli olan bir diğer gelişme de ilgili teknolojiler dolayımında yaratılan ortam ve bağlamlarda her an üretilmekte, aktarılmakta ve tüketilmekte olan folklorik mahiyetli yeni, yaratıcı ve melez kültürel dışavurumların ortaya çıkmış olmasıdır. Özellikle geleneksel pratiklerin kapitalist imitasyonları olarak algılanan ve halkbilimcilerce “folklorizm” “folklorismus” veya “fakelore” olarak da adlandırılan kültürel üretimlerin sanal bağlamlardaki uzantılarının ortak tekno-sosyal yaşam alanlarını paylaşan kullanıcılar tarafından etkileşim ve iletişim kurma, eğlenme veya estetik biçimlerde kendilerini ifade etme işlevlerinde üretilmekte ve tüketilmekte olduğu gözlemlenmektedir. Kamu malı olarak değerlendirilen geleneksel kültür veya birinci el folklorun yeniden yorumlanması, adaptasyonu veya temellük edilmesiyle ortaya çıkan çağcıl ifadeleri de bir folklorik üretim kategorisi olarak ele alan, sanal ortamdaki folklorik mahiyetli kültürel üretimleri uzamdan, icraya uzanan bütüncül, analitik ve bağlam merkezli bir bakış açısıyla irdeleyen metinsel, bağlamsal ve işlevsel perspektiflerin iç içe geçtiği bir araştırma modeline göre ilerleyen ve çağdaş kültür araştırmaları özelinde gelişmekte olan paradigmanın karakteristiklerini yansıtan problem odaklı bu çalışmada, çağcıl insanın görece yeni bir kültürel ortamın sunduğu ifade biçim ve olanaklarını deneyimlerken gelenek kültüründen bir rezerv veya referans çerçevesi olarak neden ve nasıl yararlandığı teorik ve pratik düzeylerde ortaya konmaya çalışılmıştır.

Anahtar Sözcükler

Dijital Kültür, İnternet, Gelenek, Folklorizm, Dijital Folklor, Netlore, Netnografi.

ABSTRACT

GÜLÜM, Erol. *Traditional Culture-Originated Digital Expressions and Performances*, PhD Dissertation, Ankara, 2017.

It is explicitly observed that traditional cultures have recently begun to keep pace and comply with the rapid changes and the emerging developments in digital communication technologies which have significantly influenced nearly all domains of the everyday life over the last decade. These kind of opportunities and possibilities that the techno-cultural world offers interest folklore studies as well in many aspects because the communication technologies in general terms and the internet in specific manner have lately become the primary component of the folkloric production, transmission and consumption mechanism. In addition to this, many new, creative and hybrid cultural expressions that are momentarily reproduced, transmitted and consumed among users on virtual platforms have some folkloric qualities. Especially, the cultural productions which are usually perceived as capitalist imitations of traditional practices or products and generally termed as “folklorism”, “folklorismus” or “fakelore” are mostly used by internet users, who share common techno-social living spaces, in communication, interaction, artistic expression and entertainment functions. In brief; in this study which regards contemporary cultural expressions that are generated by interpreting, adapting or appropriating of the “first hand folklore” or traditional culture as a folkloric production category; which proceeds according to an eclectic research model in which textual, contextual and functional perspectives intertwine has been tried to reveal holistically why and how “digital natives” consciously or unconsciously make use of traditional cultures as a reserve or a frame of reference when they interact with each other in the specific cultural contexts on cyberspace.

Keywords

Digital Culture, Internet, Tradition, Digital Folklore, Folklorism, Netlore, Netnography.

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY.....	i
BİLDİRİM.....	ii
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....	iii
ETİK BEYAN.....	iv
TEŞEKKÜR.....	v
ÖZET.....	vi
ABSTRACT.....	vii
İÇİNDEKİLER.....	viii
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xi
GİRİŞ.....	1
A) ARAŞTIRMANIN TARİHSEL, KAVRAMSAL VE TEORİK ÇERÇEVESİ.....	5
1. Bağımsız Bir Disiplin Olma Yolunda Halkbiliminin Kimlik Edinme ve Kurumsallaşma Süreci.....	6
2. Tekno-Endüstriyel Dünyada Folklor.....	12
3. Kitle İletişim Çağında Folklor.....	18
4. Dijital Çağda Folklor.....	26
B) ARAŞTIRMANIN KONUSU, KAPSAMI, AMACI, TASARIMI VE İLKELERİ.....	35
1. BÖLÜM: ORTAMLAR VE İLİŞKİLER.....	43
1.1. KÜLTÜREL ORTAMLARIN ŞEKİLLENMESİNDE İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN ROLÜ VE SOSYO-KÜLTÜREL YANSIMALARI.....	43
1.2. SİBERUZAMIN KÜLTÜREL ORTAMA DÖNÜŞÜMÜ VE ETNOGRAFİK MAHİYETİ.....	50
1.3. FOLKLORUN KAYNAĞINDAKİ YAPISAL DÖNÜŞÜMLER VE SİBERUZAMDAKİ FOLKLOR KAYNAKLARI OLARAK SANAL TOPLULUKLAR.....	58
1.4. SANAL TOPLULUKLARI ŞEKİLLENDİREN YAYGIN İLİŞKİ ÖRÜNTÜLERİ VE PSİKO-SOSYAL DİNAMİKLER.....	67

2. BÖLÜM: PRATİKLER VE DENEYİMLER.....	74
2.1. YARATICILIĞIN SOSYO-KÜLTÜREL MAHİYETİ VE FOLKLORİK ÜRETİMDEKİ ROLÜ.....	74
2.2. FOLKLORİK YARATICILIĞIN KARAKTERİSTİKLERİNİ YANSITAN YENİ NESİL BİR KÜLTÜREL ÜRETİM PRATIĞI: DİJİTAL BRİKOLAJ.....	80
2.3. GELENEĞİN FOLKLOR ÜRETİMİNDEKİ PARAMETRİK ROLÜ BAĞLAMINDA KAVRAMSAL VE İŞLEVSEL BOYUTTA GEÇİRDİĞİ DÖNÜŞÜMLER.....	87
2.4. SİBERUZAMDA TORTULAŞAN KOLEKTİF PRATİKLER OLARAK SANAL GELENEKLER VE BUNLARIN FOLKLORİK MAHİYETİ.....	95
2.5. FOLKLORLAŞMAYI SAĞLAYAN PRATİKLER OLARAK AKTARIM VE VARYANTLAŞMA.....	103
2.6. FOLKLORİK VARYANTLAŞMA ÖZELİNDE HALK KÜLTÜRÜ İLE POPÜLER KÜLTÜR ARASINDAKİ İÇERİKSEL, YAPISAL VE İŞLEVSEL YAKINSAMALAR	112
3. BÖLÜM: DIŞAVURUMLAR VE GÖSTERİMLER.....	128
3.1. FOLKLORİK İMGELEMİN NESNELEŞ(TİRİL)ME BİÇİMLERİNİN ÇEŞİTLİLİĞİ.....	128
3.2. FOLKLORİK İMGELEMİN NESNELEŞTİRİLMESİNDE DİJİTAL İMAJIN SÖZ KARŞISINDAKİ YÜKSELİŞİ.....	132
3.3. FOLKLORUN POPÜLER KÜLTÜRDEKİ TEMSİLLERİNE YÖNELİK YENİ YAKLAŞIMLAR: FOLKLORESK VE TRANSMEDYA HİKAYECİLİĞİ.....	138
3.4. FOLKLORİK DIŞAVURUMLARIN TÜRSEL BOYUTU VE İLETİŞİMSEL BİR AKSİYON OLARAK TÜR.....	146
3.5. SANAL ORTAMDA BELİREN FOLKLORİK MAHİYETLİ BİR TÜR: İNTERNET/DİJİTAL MEM.....	159
3.6. FOLKLORİK GÖSTERİMİN YENİ BİR BOYUTU: SANAL İCRA.....	187

4. BÖLÜM: ANALİZLER VE ÇÖZÜMLEMELER.....	197
4.1. BAŞVURULAN ÖRNEKLEM, AKTARIM VE ÇÖZÜMLEME YÖNTEMLERİ	197
4.2. EKŞİ SÖZLÜK'TE BİR SANAL İCRA ÖRNEĞİ: “PROGRESSİVE AŞIK ATIŞMASI”	202
4.2.1. İcrayı Biçimlendiren Bağlamsal Dinamikler ve Pratikler.....	203
4.2.2. İcranın Biçimsel ve İçeriksel Çözümlemesi.....	211
4.3. YOUTUBE'DA BİR ÇAĞDAŞ EFSANE İCRASI: “STALKED”	236
4.3.1. Stalked'in İcrasal Mahiyeti ve Başlangıç Epizotlarından Bazı Kesitler.....	240
4.3.2. İcranın Türsel, Retoriksel ve İşlevsel Çözümlemesi.....	245
4.4. KÜLTÜREL BELLEĞİN TAŞIYICILIĞINI VE FOLKLORİK İMGELEMİN YENİDEN KURGULANMASINI SAĞLAYAN BİR SANAL GÖRSEL MİZAH TÜRÜ: CAPS.....	276
4.4.1. Bir Kültürel Hatırlama Örneği Olarak Nasreddin Hoca Capsleri ve “Göle Maya Çalma” Anlatısının Sanal Ortamdaki Bazı Varyantları.....	277
4.4.2. Bir “Yeniden Kurgulanan Folklor” Örneği Olarak Sinderalla Capsi.....	290
SONUÇ.....	298
KAYNAKÇA.....	304
EK 1. ORJİNALLİK RAPORU.....	326
EK 2. ETİK KURUL İZİN MUAFİYETİ FORMU.....	327

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. İnternetin uzamsal yorumu.....	51
Şekil 2. İmge tabanlı bir mem örneği.....	180
Şekil 3. İmge tabanlı bir mem örneği.....	180
Şekil 4. Bir reaksiyonel fotoşop örneği.....	181
Şekil 5. Bir reaksiyonel fotoşop örneği.....	181
Şekil 6. Sabit bir poza dayalı mem örneği.....	181
Şekil 7. Sabit bir poza dayalı mem örneği.....	181
Şekil 8. Sabit bir poza dayalı mem örneği.....	182
Şekil 9. Sabit bir poza dayalı mem örneği.....	182
Şekil 10. Bir internet karikatürü örneği.....	183
Şekil 11. Bir internet karikatürü örneği.....	183
Şekil 12. Bir “onlarda/bizde” mem örneği.....	184
Şekil 13. Bir “onlarda/bizde” mem örneği.....	184
Şekil 14. Ekşi Sözlük'teki “Progressive Aşık Atışması” başlığının arayüzünden bir kesit.....	215
Şekil 15. Stalked'tan bir kesit.....	242
Şekil 16. Stalked'tan bir kesit.....	242
Şekil 17. Stalked'tan bir kesit.....	242
Şekil 18. Stalked'tan bir kesit.....	243
Şekil 19. Stalked'tan bir kesit.....	243
Şekil 20. Stalked'tan bir kesit.....	243
Şekil 21. Stalked'tan bir kesit.....	244
Şekil 22. Stalked'tan bir kesit.....	244
Şekil 23. Stalked'tan bir kesit.....	244
Şekil 24. Stalked'tan bir kesit.....	254
Şekil 25. Stalked'tan bir kesit.....	254
Şekil 26. Stalked'tan bir kesit.....	255
Şekil 27. Stalked'tan bir kesit.....	255
Şekil 28. Stalked'tan bir kesit.....	257
Şekil 29. Stalked'tan bir kesit.....	257
Şekil 30. Stalked'tan bir kesit.....	274
Şekil 31. Stalked'tan bir kesit.....	274
Şekil 32. Nasreddin Hoca Capsi.....	281
Şekil 33. Nasreddin Hoca Capsi.....	281
Şekil 34./Şekil 35./Şekil 36./Şekil 37. Nasreddin Hoca Capsi.....	282
Şekil 38./Şekil 39. Nasreddin Hoca Capsi.....	289
Şekil 40. Sinderalla Capsi.....	290
Şekil 41. Sinderalla Capsi'nin yayımlandığı platformun arayüzünden bir kesit.....	297

GİRİŞ

Doğanın ve birçok varlığın devasa gücüne oranla prematüre sayılabilecek insanın, türünün devamını ve kültürünün sürekliliğini sağlanabilmesi için organizmasına sonradan eklemlenen ve kendisini avantajlı kılan çeşitli teknolojiler üretmesi ve bunları etkin şekillerde kullanması gerekmiştir. Marx ve Engels (2013, s. 36), bu zorunluluğu yani ihtiyaçları karşılayacak araçların üretimini ve buna bağlı olarak yeni ihtiyaçların ortaya çıkmasını ilk tarihsel eylem, tüm tarihin temel koşulu ve insan doğasındaki dönüşüm sürecinin ilk adımı olarak değerlendirir. Freud'a (2013, s. 50) göreyse insan birer yardımcı organ işlevi gören teknolojik aygıtlarıyla donandığında adeta bir "protezli tanrı"ya yani ürettiği teknolojik aygıtlar sayesinde doğayı kontrol altına alabilen aşkın bir varlığa dönüşür. Buna göre yaratıcı edimleri ve teknolojiyle dış dünyayı dönüştüren insan hem öz bilincinin farkına varmış hem de kendi amaçları peşinde koşan aktif bir faile dönüşmüştür.

Benzer bir bakış açısını benimseyen McLuhan ve Fiore (2012, s. 26), teknolojik aygıtların birçoğunu ve medyanın tamamını insanların bazı fiziksel ve ruhsal yetilerinin uzantısı olarak ele alırken, Haraway (2006, s. 2-3) yüksek teknolojiyle donanmış tekno-kültür çağında insan ile makineler arasında gelişen etkileşimli ilişkilerin insanı adeta siborg (cyber-organism) figürüne dönüştürdüğünü iddia eder. Teknolojinin yapay, yapaylığın ise insanların doğal bir parçası olduğunu belirten Ong (2012, s. 102) ise tam anlamıyla içselleştirilen bir teknolojinin yaşamı alçaltmadığı, tersine yücelttiği görüşündedir. Çünkü O'na göre teknolojinin içselleştirilerek organizmaya eklemlenmesi insana içkin potansiyelin açığa çıkarılması anlamında edimselleştirici bir işlemdir. İnsan-teknoloji etkileşimine yönelik bu türden yaklaşımlar, teknolojinin insanın kültürel yaşamının da ötesinde bizzat bir organizma olarak insanın kendisinden dahi ayrı düşünülmemeyeceğini vurgulamaktadır. Bu bağlamda düşünüldüğünde günümüzde içselleştirilen bilgisayar ve internet teknolojilerinin de biçimsel olarak yapay, mahiyet ve işlev bakımından doğal ve gündelik yaşam kültürünü zenginleştiren araçlar olduğu sonucuna varılmaktadır.

İnsanlık tarihi bu bağlamda değerlendirildiğinde Homo Faber'den Siborg'a evirilen insanın yarattığı gündelik yaşam kültürünün hiçbir zaman diliminde teknolojiye ayrı düşünülmemeyeceği görülmektedir. Dolayısıyla insan ile kültür arasında olduğu kadar kültür ile teknoloji arasında da ontolojik anlamda organik bir ilişkiden söz etmek mümkündür. Çünkü temelde kültür, teknolojiyi yaratan bir unsur gibi görünse de teknolojik boyutta gerçekleşen her türlü inovasyonun da kültüre içkin düşünce ve davranış kalıplarının yanı sıra kurum ve mekânları dönüştürme potansiyeline sahip olduğu gözlemlenmektedir. Postman'ın da belirttiği gibi her kültürün teknolojiyle müzakere masasına oturma zorunluluğu vardır. Teknolojinin neler kaybettiği ve kazandırdığı göz önünde tutularak bir anlaşmaya varılan bu masada, teknolojinin hangi kültürel değerleri yok edebileceği veya dönüştürebileceği ise bahsi geçen unsurların iç dinamikleri ve işlevselliği özelinde değerlendirilir (Postman, 2013, s. 11). Bu argümana göre icra edildiği toplum için önem arz eden ve henüz işlevini yitirmemiş hiçbir geleneksel unsur teknoloji tarafından tamamen yok edilemez. Hatta çoğu zaman teknolojik aygıt, araçsallığının gereğini yerine getirerek ilgili kültürel unsurun temsili, aktarımı, dönüştürülmesi ve çağa uyarlanması adına yapıcı ve yaratıcı girişimlerde dahi bulunabilir.

Hayatın her anı ve alanını şekillendiren teknolojik gelişmelerin hayal dahi edilemeyecek seviyelere ulaştığı günümüzde, kültür de sanal bağlamlarda yaratılmaya, yaşatılmaya, aktarılmaya, değiştirilmeye yani sanallaşmaya başlanmıştır (Özdemir, 2008, s. 290). Özellikle gelenek kültürünü imleyen kod ve imgelerle donatılmış sözlü kültürel belleğin, sanal ortamın sunduğu yeni ve etkileşimli bağlamlar dolayımında yeniden üretiliyor, aktarılıyor ve tüketiliyor olması son derece ironiktir. Sanal ortamın, tekno-kültür çağında yaşamasına rağmen geleneksel halk bilgisine göre yaşamlarını şekillendiren kesimler tarafından geleneklerin teknolojiyle harmanlandığı yeni bir icra ortamına dönüştürülmüş olması bu ironinin en somut örneğidir. Kahvehane ve köy odası gibi gelenek üretim ve icra mekânları yerine ikame edilen sanal ortam platformlarında bir araya gelen kullanıcılar, dijital teknolojiler ve çevrimiçi ağlar dolayımında zaman ve mekân sınırlarını aşarak gelenek kültürünü yeniden üretmekte, aktarmakta, icra edip kayıt altına almaktadır.

Gelenek kültürünün imgelem ve anlam dünyasının doğal bağlamının dışında da bu kadar canlı ve üretken bir yapıya sahip olmasının ise iki temel nedeni vardır: Bunlardan biri gelenek kültüründen güç alan içeriklerin modası hiç geçmeyen yapılara sahip olması (Baudrillard, 2010, s. 93), diğeri ise teknolojinin özü itibariyle iletişim ve etkileşim kurmak gibi üretici aktivitelerin icra edilmesini ve bununla ilintili olarak çeşitli işlevlerin yerine getirilmesini sağlayan bir süreçsel pratik (Jary ve Jary, 1991, s. 515) olmasıyla alakalıdır. Postman göre de teknolojik ve geleneksel dünya görüşleri çoğu zaman huzursuz edici bir gerilim içinde birlikte olmalarına rağmen geleneksel olan bir şekilde yaşamına tüm canlılığıyla devam edebilir (Postman, 2013, s. 50). Bu bağlamda düşünülüğünde gelenek kültürünün imgelem ve anlam dünyasının somut görünümelerini sunan, iletişimsel ve icrasal bir öze sahip olan folklor ile teknoloji arasında en azından ontolojik anlamda herhangi bir sorunun olmadığı ileri sürülebilir.

Teknolojinin folklorik içerik ve formlarla yıkıcı değil, yapıcı bir ilişki içerisinde olduğunu öne süren ve halkbiliminin araştırma nesnesini, çalışma alanını ve araştırma sahasını dar bir yapıdan kurtarıp her teknolojik gelişmeye uyarlanabilecek bir forma sokmaya çalışan halkbilimciler, folklor-teknoloji ilişkisinin bu disiplin için yeni fırsatlar sunduğunu dolayısıyla teknolojinin folklorun düşmanı değil, dostu olduğunu çeşitli saha araştırmalarıyla açıkça ortaya koymuştur. Kültürün canlı bir organizma olarak değişip dönüşerek gelişebildiğini savunan bu türden yaklaşımlar, teknolojinin yutuculuğunun var olan geleneksel formları tamamen yok etmek yerine bünyesine kattığı unsurları yaratıcı yıkımlarla yeniden üretilip yepyeni ve talep edilebilir çıktılara dönüştürerek sunduğunu iddia eder. Bahsi geçen üretimler bu yeni ortamlarda geleneksel form, işlev ve bağlamından koparılsa da içeriği meydana getiren anlamsal boyutunu korumaya devam eder ve böylece yeni form ve işlevler kazanarak kendilerini yenilemiş olur. Böylece sınırlı ve kapalı bir bağlamın ürünü olan çeşitli yaratımlar global medya ağına müdahil olarak dünyanın en ücra köşesinde dahi temsil edilebilecek bir potansiyele kavuşmuş olur. Özellikle Web 2.0 tabanlı etkileşim uygulamaları ve yeni iletişim ve enformasyon teknolojileri arasında gerçekleşen yakınsamaların bir neticesi olarak çevrimdışı kültürel pratiklerin icra kapsamlarının dijital

bağlamları da kapsayacak şekilde genişlemiş olması, bu potansiyelin edimselleştiğini ve pratiğe dökülebildiğini gösterir. Bu türden pratikler yeni teknolojilerin şekillendirdiği kültürel yapıların da folklorun üretimi, aktarımı ve tüketimi için yeni bağlamlar ve içerikler sunduğu görüşünü güçlendirmektedir.

Dijital aygıtlar, internet teknolojisi ve sosyal medya platformları dolayımında üretilen sanal ortamın sunduğu yeni ve etkileşimli kültürel bağlamların en belirgin karakteristiği ise normal şartlarda birbirinin yanına gelemeyecek yerel, ulusal ve hatta küresel nitelikli kültürel içeriklerin bir potada eritilmesine olanak sağlayan üretim biçimlerinin ortaya çıkmasına ön ayak olmasıdır. Bu yeni ve yaygın kültürel üretim formlarının folklorun doğası ve mahiyetiyle ilgili yeni sorgulamaların yapılmasını kaçınılmaz kıldığını düşünen Bronner (2011, s. 399), internetin folklorik sistemin başat unsurlarından birine dönüşmüş olduğunun göz ardı edilmemesi gerektiğini ısrarla vurgulamakta ve disiplinin “folk Web” olarak tanımladığı bu görece yeni kültürel üretim, aktarım ve tüketim alanına yönelmesini tavsiye etmektedir. Bu yönde bir farkındalığın oluşturulabilmesi ise araştırmacıların disiplinin yüzünü çağcıl gündelik yaşam kültürüne döndürebilmelerine, özellikle dijital teknolojiler dolayımında yaratılan kültürel bağlamların gayri resmi alanlarında üretilmekte, aktarılmakta, tüketilmekte olan verimleri fark edebilmelerine ve bu unsurları disiplinler arası bakış açısıyla çözümlenebilecek donanımlar edinebilmelerine bağlıdır. Folkloru tanımlayan parametrelerin derin yapıda hala etkin olduğu bu tür ortam ve bağlamların halkbilimsel bir perspektiften incelenmesinin insan davranışlarını ve geleneklerini çalışarak, objesi olan insanı daha iyi anlamayı ve onun hakkında daha derin bilgiye kavuşmayı (Çobanoğlu, 2005, s. 21) iddia eden bir disiplin için yeni fırsatlar sunacağı açıktır. Bu türden yönelimler folklorun sadece sözlü olarak üretilip, aktarılmadığının ya da yaratıcılık manasında sınırları net bir şekilde çizilmiş bir grubun inisiyatifinde olmadığını anlaşılması ve teknoloji odaklı kültürel değişimin tetiklediği ve disiplini doğrudan ilgilendiren çağcıl problem ve meselelere yoğunlaşılması açısından da önem taşımaktadır.

A) ARAŞTIRMANIN TARİHSEL, KAVRAMSAL VE TEORİK ÇERÇEVESİ

Gene Bluestein'e göre fizikçiler çoğu zaman ele alacakları materyalin orada olduğunu bilen, onun anatomisini çözümleyebilen ve etkilerini ölçebilen bilim insanları olmalarına rağmen genel tanımların dışında tam olarak ne üzerine çalıştıkları hakkında çok az şey söyleyebilirler. Araştırma alanları ve çalışma malzemesinin neliğine dair yapılmış birbiriyle ilişkisiz 21 tanım, halkbilimcilerin de bu türden sorunlarla karşı karşıya olduğunu göstermektedir (Bluestein, 1994, s. 12).

Oring'e (1987, s. 4) göre alanı ve çalışma malzemesini tanımlayacak belirli, güncel ve kesin tanımların üretilmemiş olmasının temelinde mantıksal değil, tarihsel nedenler yatmaktadır. Bir disiplinin limitlerinin üzerine araştırmalar yapılan konularca belirlendiğini savunan Chocchiara (1981, s. 2) da halkbilimindeki bu muğlaklığın temel sebebinin tarihsel süreçte değişim ve dönüşümler gösterebilen araştırma konusu, problemi ve malzemesiyle ilişkili olduğunu bildirmektedir. Buna göre tüm kavramlar gibi folklor kavramı da farklı tarihlerde farklı içeriklerle beslenerek anlamsal boyutta çeşitli değişimler geçirmektedir. Başka bir deyişle, folklor kavramı da tarih üstü bir kategori veya bir zorunluluk değil, tarihsel tesadüflerin bir ürünüdür. Bu da folklor kavramının tarihsel, kültürel ve ideolojik belirlenmişliklerden sıyrılarak açıklamayacağı anlamına gelmektedir. Dolayısıyla hem halkbiliminin nasıl bağımsız bir disiplin haline geldiğinin hem de disiplinin araştırma malzemesi ve varlık nedenini oluşturan problemlerin neler olduğunun net bir şekilde anlaşılabilmesi için tarihsel bir bakış açısına ihtiyaç vardır (Chocchiara 1981, s. 6). Bu türden bir gereklilik araştırmacıya, folklorun ve folkloristik'in idealize edilmiş tarih dışı birer kategori olarak değil, tarihsel birer fenomen olarak ele alınmasını dayatmaktadır. Bu bağlamda düşünüldüğünde güncel ve geçerli tanımlar için alanın sınırlarını ve çalışma malzemesinin karakteristiklerini belirleyen kavramların tarihsel süreçte geçirdiği dönüşümlere odaklanmanın isabetli bir başlangıç olacağı sonucuna varılır.

1) Bağımsız Bir Disiplin Olma Yolunda Halkbiliminin Kimlik Edinme ve Kurumsallaşma Süreci

Bağımsız bir disiplin olma yolunda halkbilimine yönelik farkındalığın Avrupa'da başladığını (Cocchiara, 1981, s. 8) gösteren en somut deliller disiplinin ilk bilimsel çalışması olarak kabul edilen *Ev ve Çocuk Masalları*'nın (1812) nerede ve kimler tarafından gerçekleştirildiği ile disiplini tanımlayan "Folk-Lore" (1846) teriminin kim tarafından icat edildiğiyle yakından alakalıdır. Folklor çalışmalarının bu zaman dilimi ve coğrafyadaki gelişimi ve rotası, önceki yüzyıllardan kalma soylu vahşi nosyonu, modernite ve emperyalizm karşıtlığı, romantik akımın yükselişi, köken arayışları, ulus devlet ve milliyetçilik fikri gibi birbirine neden-sonuç ilişkisiyle bağlı olan spesifik tarihi, sosyal ve kültürel faktörlerce belirlenmiştir. Bu faktörlerin önemli bir bölümü ise Isaiah Berlin'in aşağıda özlü bir şekilde tarif ettiği ve halkbiliminin gelişim seyrini de dolaylı yollardan etkileyen radikal dönüşümlerin neticesidir:

"Bir Fransız dix-huitieme'yle başlıyoruz: Her şeyin önce sakin ve düzgün olduğu, yaşamda ve güzel sanatlarda kurallara uyulduğu, aklın genel bir ilerlemesi olduğu, akılcılığın geliştiği, Kilisenin gerilediği, Fransız philosophe'larının akla aykırılığa büyük saldırılarda bulunduğu zarif bir yüzyıla. Barış var, sükûnet var, zarif binalar yapılıyor, evrensel akıl hem insan işlerine hem sanat yapılmasına, ahlaka, siyasete, felsefeye uygulanıyor. Sonra aniden, nedeni açıklanabilir gibi görünmeyen bir istila oluyor. Birdenbire şiddetli duygu, coşku patlaması geliyor. İnsanlar Gotik yapılarla, içebakışla ilgileniyorlar. İnsanlar birdenbire nörotik ve melankolik hale geliyor; kendiliğinden dehanın açıklanamayacak uçuşuna hayran olmaya başlıyorlar. Her şeyin o bakışıklı, zarif, ayna gibi durumundan genel bir geriye çekilme var. Aynı zamanda başka değişiklikler de oluyor. Büyük bir devrim patlak veriyor; hoşnutsuzluk var, Kral başını kestiriyor; terör başlıyor." (Berlin, 2010, s. 24).

Löwy ve Sayre romantikliğin temel karakteristikleri hususunda Berlin'e katılmakla beraber bu akımın ortaya çıkış nedenleri, motivasyonları ve etkileri konularında farklı görüşlere sahiptir:

"Bizce romantizm olgusu -iktisadi ve toplumsal alandaki- daha yavaş ve daha derin bir dönüşüme yani Fransız Devriminden çok önce başlamış olan kapitalizmin yükselişine cevap olarak görülmelidir...Gerçekten de bizim hipotezimiz -yani romantizmin özünde kapitalist toplumdaki yaşam tarzına karşı bir tepki olduğu varsayımı- doğrulanırsa, bu bakış açısı bizzat

kapitalizmle birlikte genişler... Bize göre romantizm modernitenin yani modern kapitalist uygarlığın, geçmişteki değer ve idealler adına eleştirisini temsil eder” (Löwy ve Sayre, 2016, s. 32, 33).

Sanayi devriminin yarattığı modern uygarlık ile pazar ekonomisinin genelleştirilmesiyle ortaya çıkan modernitenin belli başlı özellikleri olan hesap ruhu (rechnenhafigkeit), dünyanın büyüünün bozulması (entzauberung der welt), araçsal rasyonalite (zweckrationalität), bürokratik egemenlik ile kapitalizm ruhunun gelişmesinin birbirinden ayrı düşünölemeyeceğini belirten Löwy ve Sayre’ye göre romantizm, bu kapitalist/modern gerçekliğe muhalefetten doğmuştur. Başka bir deyişle, kapitalizmin yarattığı uygarlığa karşı isyanı temsil eden romantik duyarlılık, anti-kapitalist bir itkinin taşıyıcısıdır (Löwy ve Sayre, 2016, s. 34-35, 38). Modern dünyanın eleştirisinin özel bir tarzı olan romantik tavrın bağrındaki şey ise nostaljidir. Kapitalist-öncesi geçmişe özlem şeklinde somutlaşan nostaljik itkiler, modernitenin zararlı özelliklerinin henüz var olmadığı ve modernitenin boğduğu insani değerlerin varlığını hep sürdürdüğü “gerçek” geçmiş zamanın bir anını alıp onu ütopyaya dönüştürülmüş ve kaybedildiği düşünölen bu şeyin arayışına birçok tarzda girişilmiştir (Löwy ve Sayre, 2016, s. 39-40).

Bu arayışın farklı tarzdaki yansımaları veya yan ürünleri, folklor olarak tanımlanan kültürel verimlere yönelen ilginin yoğunlaşmasını ve bağımsız bir disiplin olarak halkbiliminin ortaya çıkmasını hızlandırmıştır. Çünkü nostaljik arayış nosyonu odağında dünyanın büyüünün bozulmasına, niceliklendirilmesine, mekanikleşmesine, rasyonalist soyutlamaya ve toplumsal bağların çözümlmesine tepki olarak doğan romantik eleştirinin sunduğu somut çözüm önerilerinden veya panzehirlerden biri de halka ve onların egzotik kültürlerine yönelmektir. Bu ilkelcilik nosyonu, Aydınlanma Çağı’nın asimile edici etkilerinden sakınarak geleneksel değer ve yaşam biçimlerini sürdürmeyi başarabilen toplulukların bir milletin en saf halini temsil ettiği görüşünü kültürel araştırmaların eksenine yerleştirerek bu türden soruşturmanın niteliğini, amaç ve işlevlerini yeniden tanımlamıştır. Löwy ve Sayre’nin (2016, s. 112) popülist romantizm olarak tanımladığı bu yönelim, modernite öncesi halkın, köylü ve zanaatkar cemaatin yaşamı ile üretim biçimlerini toplumsal başkalık olarak imlemiş ve bunları kurtarmaya, onarmaya ya da geliştirmeye özlem duymuştur. Dolayısıyla halkbiliminin araçsal bir disiplin

olarak romantizm ve milliyetçiliğe hizmet etmesi o çağlarda revaçta olan saf, bozulmamış ve orijinal olana yönelen yoğun ilgiyle alakalıdır. Bu yönelimin tezahürleri Montaigne ya da Rousseau gibi dönemin üst düzey aydınlarının eserlerinde dahi görülebilir. Isaiah Berlin'in, aşağıdaki sözleri dönem aydınlarının genel ruh hallerini ve aradıkları şeyin ne olduğunu şöyle tarif eder:

“...doğal insandaki ilkel, eğitimsiz, genç, coşkun, yaşam duygusudur; aynı zamanda yaşamın karmakarışık dolgunluğu ve zenginliğidir; tüketilmeyecek çoğunluk, sarsıntı, şiddet, çatışma, kargaşa – ama aynı zamanda barış, büyük Ben’le aynılık, doğal düzenle uyum, yer ve gök kürelerin müziği, her şeyi kaplayan ezeli tin’in içinde erime demek olan Fülle des Lebens’tir. Garip olandır, egzotiktir, grotesktir, gizemlidir, doğaüstüdür, yıkıntılardır, ay ışığıdır, büyülü kalelerdir, av borularıdır, cücelerdir, devlerdir, griffinlerdir, düşen sudur, ırmağın yanındaki değirmendir, karanlıktır, karanlığın güçleridir, hayaletlerdir, vampirlerdir, adsız terördür, akıldışı olandır, dile getirilmez olandır. Ama aynı zamanda bildik olandır, eşi benzeri olmayan gelenekler duygusudur, gündelik doğanın gülümseyen yüzündeki sevinçtir, hallerinden memnun, basit köylülerin alışılmış görünüşleri ve seslerdir. Toprağın pembe yanaklı evlatlarının sağlıklı ve mutlu bilgeliğidir. Eski olandır, tarihi olandır. Gotik katedrallerdir, eski zamanların sisidir, eski köklerdir ve çözümlenemeyecek nitelikleri, eksiksiz ama anlatılmayacak sadakatlara olan, dokunulmayacak, ölçülmeyecek eski düzendir. Aynı zamanda yeniliğin, devrimci değişikliğin peşinde koşmaktır, hızlı uçup giden, şimdi için kaygılanmaktır, anı yaşama istediğidir; bilgiyi, geçmişi ve geleceği yadsımaktır, mutlu masumiyetin çobansı şiiridir...” (Berlin, 2010, s. 35-36).

Yukarıdaki ifadeler bu yüzyılda egemen olan ruhsal durumun felsefi altyapısının doğa ile insan arasındaki süper organik ilişkiye dair fikirlerden türediğini kanıtlar niteliktedir. Bu bakış açısına göre insan yaratıcılığının ürünü olarak imlenen hemen her şey, aslında doğa ve tarihin insanın ihtiyaçlarına verdiği reaksiyonel çıktılardan ibarettir. Dolayısıyla doğa ve tarihten ayrı, ondan kopuk, ona rağmen ya da ona karşı kasıtlı ve sistematik bir yaratıcılıktan söz etmek mümkün değildir. Bu fikirlerin savunuculuğunu yapan kesimlere göre sarsıcı devrimlerin ürünü olan “medeni” insan, doğa ve tarihle arasındaki varoluşsal bağı kopararak tarihindeki en büyük hatasını yapmış olmasına rağmen henüz her şey tamamen yitirilmiş değildir. Çünkü bu varoluşsal bağı taşıyan yani henüz medeniyetin dönüştürücü etkilerine maruz kalmamış köylülere ve onların yaşam biçimlerine yönelerek yitirilen şeyler bir nebze de olsa geri alınabilir. Bu çabalar, medenileştirme projesinin henüz ulaşamadığı, yozlaşmamış ilkel yerlinin eğitimsiz yüreğinde keşfedilebilecek doğal bir yasa olduğunu kanıtlama girişimidir.

Bu bağlamda düşünülduğünde sosyal ve beşerîbilimlerdeki birçok disiplin gibi halkbiliminin de bir çağın ihtiyaç duyduğu ruh halini yakalamak ve çeşitli ideolojilerin sağlamasını yapmak gibi çoğunlukla araçsal hatta deneysel amaçlara hizmet eden bir disiplin olarak ortaya çıktığı söylenebilir.

Bu amaçlar doğrultusunda geçmişten yadigâr kalan şey ve yaşayan kalıntı kavramlarıyla eşleştirilen araştırma malzemesi, folklor araştırmalarını gücün, varsıllığın, ilerlemenin, endüstrileşmenin, entelektüel ve politik aktivitelerin merkezi sayılan şehir yaşamının dışında kalan, orada yaşan insanlardan farklı ruhsal, kültürel ve sosyal özelliklere sahip insanların kültürüyle ilgilenmeye yöneltmiştir. Geleneksel kültür-modern kültür dikotomisi ekseninde şekillenen bu tür tanımlamalarda geleneksel kültürü biçimlendiren dinamikler; “halk”tan olma, kırsallık, tarımsal üretim, köylülük, eğitimsizlik, sözlü iletişim, geri kalmışlık, batıl inançlar, sihirsel düşünme ve marjinalite kavramları; modern kültür ise elitlik, kentli olma, endüstriyel üretim, fabrika işçiliği, okuryazarlık, makineler, kitle iletişim araçları, modernite, rasyonalite, bilimsellik ve merkezsellik kavramları dolayımında tanımlanmaktaydı (Dorson, 1978, s. 11-12). Bu türden genellemelerin hem folklorun araştırma alanı, malzemesi ve metotlarıyla ilgili önemli kısıtlamalara hem de disiplinin geleceğiyle ilgili bir takım stratejik hataların yapılmasına zemin hazırladığını fark eden ve geçmişteki gelenek ve inançlara ait çeşitli motiflerin bazı folklorik dışavurumların içerisine sızmış olmasının halkbiliminin tamamen geçmişle ya da ilkel düşüncenin kalıntısı olan şeylerle ilgilenen bir disiplin olduğunu kanıtlamak için yeterli olmadığını düşünen bazı araştırmacılar folklorun yeniden tanımlanması gerekliliğini vurgulamışlardır (Oring, 1987, s. 7).

Folklorun yeniden tanımlanmasıyla ilgili en net kopuşlar ise bu disiplinin Amerika Birleşik Devletleri’ndeki yükselişiyle doğrudan ilintili olmuştur. Amerika halkbilimi ekolünün alanın ve araştırma malzemesinin tanımlanması hususundaki asıl katkısı ise geleneksel tanımların odağında yer alan “ürün”ün yerine “aktarım biçimi”ni, “yaşayan kalıntı” nosyonunun yerine ise “sözlü gelenek” (oral tradition) kavramlarını ikame etmesidir. Görece esnek olan bu tür tanımlamalardaki en önemli yenilik folklorun sözlü iletişime dayanan ve nesilden nesile aktarılacak

bir fenomen olarak kabul edilmesini sağlamasıdır. Bu bakış açısını benimseyen araştırmacılardan biri olan Newell'a göre bir şeyin folklor olarak değerlendirilmesi için o "şey"nin nesilden nesile sözel olarak aktarılmış olması yeterlidir. Bu tanımla birlikte özünde tarihselliğe vurgu yapan "nesilden nesile aktarım" ile "gelenek" kavramları folklor araştırmalarının merkezine yerleşmeye başlamıştır (Oring, 1987, s. 8-9). Buna göre folklor, belirli formlar kazanarak kendini devam ettirebilme yeteneğine sahip olan, aktarım biçiminden kaynaklı olarak zaman ve uzamda varyantlaşma eğilimi gösteren ve zaman-uzamdaki yayılmaya bağlı olarak yaratıcısından bağımsızlaşarak anonimleşen kültürel verimlerdir. Açıkça fark edildiği üzere bahsi geçen niteliklerin birçoğu folklorun bitmiş veya tamamlanmış bir ürün olarak kabul edildiğini göstermektedir. Dolayısıyla Amerika'da folklorun doğasına yönelik ilk tanımlamalar, bu bakış açısının da birçok yönden hala Avrupa folklor geleneğinin etkisinden kurtulamadığını göstermektedir. Çünkü folklor "yazılı olmayan ve nesilden nesile aktarılan sözel gelenek ve inançlar" olarak tanımlandığında geçmiş ve ilkelik kavramlarının taşıdığı anlamların bu sefer de "gelenek" kavramına yüklendiği görülmektedir (Oring, 1987, s. 10).

Newell gibi edebi gelenekten gelen halkbilimcilerin dışında folkloru antropolojik bir veri olarak ele alan ve içerikten ziyade "işlev"e yoğunlaşan antropolog kökenli halkbilimciler de özellikle 19. yüzyılın son çeyreğinden 1930'lara kadar alanda oldukça etkili olmuşlardır. Bu gelişmelerle birlikte alan adeta edebi merkezli halkbilimi ve antropoloji merkezli halkbilimi olmak üzere ikiye bölünmüştür. Fine'a göre bu iki branş arasındaki ayrılıklar Boas'ın öğrencileri olan Ruth Benedict, Paul Radin, Melville Herskovits ve Melville Jakobs gibi antropolojik halkbilimciler tarafından giderilmeydi bütüncül ve disiplinler arası bir nitelik taşıyan ve halkbilimini kökünden dönüştüren performans merkezli yaklaşımın ortaya çıkması mümkün olamazdı. Bu dönüşüme somut katkıları bakımından en önemli antropologlarından biri ise şüphesiz William Bascom'dur. 1953 yılında yayımladığı *Folklore and Anthropology* adlı makalesinde antropologlar arasında folklorun bir üründen ziyade bir süreç olarak çalışılmaya başladığını ilan eden

Bascom, 1955 yılında yayımladığı *Verbal Art* adlı makalesiyle de folklorik fenomenlerin estetik boyutlarına dikkatleri çekmiştir (Fine, 1984, s. 17, 38).

Bascom'un folkloru, dinamik, iletişimsel ve estetik bir sanat formu olarak ele almayı öneren girişimleri, 1960'lı yılların sonunda Dan Ben-Amos, Roger Abraham, Roger Georges ve Kirshenblatt-Gimblett'in katkılarıyla daha da ileriye taşınmış ve böylece folklorun doğasının ve disiplinin yeniden tanımlanmasıyla ilgili radikal adımlar atılmıştır. Ben-Amos, *Folklore: The Definition Game Once Again (1967)* adlı makalesinde folkloru, küçük gruplardaki artistik iletişim olarak tanımlarken, Abrahams *Introductory Remarks to a Rhetorical Theory of Folklore (1968)* adlı makalesinde folklorun sözel dışavurumlarının sadece edebi yönünü değil, estetiksel ve performatif niteliklerini de göz önünde bulunduracak metotların geliştirilmesi gerektiğini bildirir. Folkloru iletişimsel nitelikli estetik bir icrasal süreç olarak ele bu öncü çalışmaların alanda yarattığı etkiler, 1972 yılında yayımlanan *Toward New Perspective in Folklore*, 1974 yılında yayımlanan *Explorations in Ethnography of Speaking* ve 1975 yılında yayımlanan *Folklore: Performance and Communication* gibi çalışmalarla iyice derinleştirilmiş ve kazanılan ivmeyle halkbiliminin metin merkezli paradigmadan bağlam ve icra merkezli paradigmaya geçişi büyük oranda tamamlanmıştır (Fine, 1984, s. 46-47). Bağlam ve işlev gibi iki önemli kavramın gündeme girmesiyle disiplinin yavaş yavaş 19. yüzyıldan kalma tanım ve bakış açılarından kurtulmaya başladığı, geçmiş odaklı tarihsel bir disiplin olmaktan sıyrılarak şimdiye odaklanan sosyolojik nitelikli bir disipline dönüştüğü yani sosyal, kültürel ve ekonomik dönüşümlerin yarattığı dünya düzeninde işlevsel bir disiplin olarak ayakta kalabilmek adına kendisini sürekli yenilemeye çalıştığı görülmektedir. Bu türden yönelimlerle beraber folklorun geçmişten kalmış, bitmiş ve donmuş bir ürün değil; belirli bir süreç ve bilinçli bir yaratıcılıkla üretilen artistik bir icra, süreç veya olay olduğu da kabul edilmiştir.

2) Tekno-Endüstriyel Dünyada Folklor

Bauman'a göre halkbiliminin entelektüel tarihindeki en büyük ironilerden biri kültürel bir kategori olan folklorun icadı ile bunu araştıran disiplininin, geleneksel toplumların yerini endüstriyel toplumlara bırakmaya başladığı bir sosyo-kültürel bağlamda ortaya çıkmasıdır. Bu ironinin en somut delillerinden biri ise folklor kavramının Caryle tarafından yeni toplum yapısını tanımlamak için ortaya atılan "endüstriyalizm" (industrialism) kavramıyla hemen hemen aynı mekânda zaman diliminde ortaya çıkmasıdır (Bauman, 1983, s. 153). Bu bağlamda ele alındığında W. J. Thoms'un Folk-Lore (1846) kavramını, endüstriyalizm (1830) kavramıyla tanımlanan yeni toplum düzenin panzeri olarak önermiş olabileceği ileri sürülebilir.

Teknoloji ve folklor kavramlarının modernitenin ürünü olduğunu bildiren Bendix de bu iki kavramın yaşanan radikal dönüşümleri tanımlayan karşıt kategoriler olarak düşünülmesi gerektiğini vurgular. Buna göre folklor kavramı ve bununla ilgilenen disiplin, teknolojinin tetiklediği endüstrileşmenin neyi yok ettiği veya etmekte olduğunu hatırlatan ve gösteren bir kategori olarak ele alınmalıdır (akt. Moezzi, 2004, s. 10). Bu etkileşimsel ilişkide teknoloji değişimi tetikleyen, folklor ise bu değişime reaksiyon gösteren taraftır (Moezzi, 2004, s. 30). Bahsi geçen dikotomik ilişkiden çıkan sonuç ise folklor olgusunun ve halkbiliminin varlık koşulunun gelenek-modernite veya eski-yeni diyalektiğine dayandığıdır. Dolayısıyla teknolojikleşme, endüstrileşme, kentleşme gibi modernitenin nişaneleri sayılan olgusal dönüşümlerin her biri ve bir bütün olarak modernitenin kendisi, folklor olarak tanımlanan unsurlara yönelik farkındalığın ve bir disiplin olarak halkbiliminin ortaya çıkışı ve işlevselliğinin varlık koşulu olarak düşünülebilir.

Dorson'a göre bu farkındalıkla birlikte anonim karakterli sosyal etkileşimlerin merkezi olan modern kentlerin de barındığı kültürel unsurlar bakımından folklor araştırmaları için oldukça verimli bir araştırma sahası olduğu keşfedilmeye başlanmıştır (Dorson, 1978, s. 25). Bu yönelimde, kentli iletişim teknolojilerinin folklorun aktarımı ve yayılımına yardımcı olması, geleneksel içeriklerin yaratıcı dönüşümlerine olanak tanınması ve talepkâr alımlayıcı kitleler ile yeni alımlama

form ve deneyimleri sunma potansiyellerinin fark edilmesi de etkili olmuştur. Halkbilimcilerin kent folklorunun kaynağı yani üreticisiyle ilgili de pek fazla sıkıntı çektiği söylenemez. Çünkü kentleşmenin doruğa ulaştığı zamanlarda dahi bu mekanları dolduran insanların birçoğu henüz köylerinden yeni gelen ve çoğunlukla kırsal yaşam biçimlerini modern mekanlarda da sürdürmeye çalışan kitlelerden oluşmaktaydı. O zamana kadar görülmeyen ve hızla yükselişe geçen işçi sınıfının da kent folkloru araştırmaları için çok verimli bir kaynak olduğu çok geçmeden anlaşılmıştır. Köylülere benzer yapısal ve sosyal özellikler taşıyan bu sınıfların arasından yükselen alt kültürlere yönelik çalışmalar, hem disiplinin değişen dünya düzeninde ayakta kalabilmesi hem de sınırlarını genişletmesi açısından olumlu sonuçlar vermiştir.

Yerel-kent etkileşimin sadece yerelin kentleşmesi şeklinde tek ve basit bir dönüşümden ibaret olmadığını fark eden halkbilimciler ise bu dönüşümün, kentin köyleşmesi ve hatta kentlilerin yerelleşmesini kapsayacak kadar geniş ve etkileşimsel bir süreç olduğunu çeşitli araştırmalarla ortaya koymuşlardır. Özdemir'e göre yeni/postmodern yerellerin kentli geçmişlerini ve deneyimlerini köylere taşıyarak oranın özgünlüklerinin ulusala ve küresele taşınmasına katkıda bulunması özellikle yerel kültürün/belleğin bilinçli bir şekilde değerlendirilmesinin önünü açmıştır (Özdemir, 2012, s. 125-126). Bu ilginin yoğunluğu, kentteki yığınların görece daha karmaşık ve modern niteliklere sahip olsa da yerel topluluklara özgü olduğu düşünülen çeşitli ortak değerler etrafında bir araya gelebildiğinin ve bu değerler üzerinden icat edilen gelenekler özelinde bir takım kolektif, anonim ve dışavurumsal kültürel üretimler oluşturulduğunun fark edilmesiyle giderek artmıştır. Böylece kentin, siyasetiyle, ekonomisiyle, ulaşımıyla, edebiyatıyla, müziğiyle, medyasıyla, iş ve eğlence hayatıyla, mimarisi ve teknolojileriyle kısaca gayri resmi alanda üretilen, aktarılan ve tüketilen tüm soyut ve somut unsurlarıyla halkbiliminin temel araştırma alanlarından biri olması gerektiği açıkça anlaşılmıştır. Roger D. Abrahams'ın (2009) ilk baskısı 1964 yılında yayınlanan *Deep Down in the Jungle: Negro Narrative Folklore from the Streets of Philadelphia* başlıklı çalışması bahsi geçen farkındalığın ve yönelimin somutlaşmış ilk örneklerinden biri sayılır. Güney Philadelphia'nın kent

merkezinde yaşayan bir Afro-Amerikan topluluktan derlenen çoğunlukla sözel folklor (anlatılar, şakalar, selamlaşmalar, kutlamalar vb.) unsurlarının çeşitli yönleriyle ele alınıp çözümlendiği bu çalışma, modern kentte yerelliğin görünümünü sunması bakımından da öncü bir girişim olarak literatürdeki yerini almıştır.

Kent ve kentlinin halkbiliminin araştırma kapsamına dahil edilmesinden sonra endüstrileşme ve teknolojinin halk kültürü üzerindeki etkilerini hedef alan yeni problem alanları belirlenmiştir. Özellikle el işçiliğine dayalı üretimlerin endüstrileşme ve teknolojiye ne şekilde etkilendiğine dair ilk soruşturmalar, bir süre sonra bu iki etkenin halk kültürünün diğer boyutlarını nasıl biçimlendirdiğine yönelik daha bütüncül sorgulamalara evrilmiştir. Kısmen Marksist bakış açısının güdümünde gelişen izlenimler, makineleşmenin, fabrikaların, kitlesel üretim ve tüketim sisteminin yerel halkbilgisini ve otantik halk kültürünü yok ettiği ve endüstrileşmenin sadece folklorik üretim ve örüntülerini değil bizzat bunları üreten halk topluluklarına da zarar verdiği yönündeydi. Kültürel bağlamından koparılarak fabrikaların yozlaştırıcı, yabancılaştırıcı ortamında çalışmaya zorlanan toplulukların bir süre sonra geleneklerini de yitirerek yok olmaya başlayacağı öngörüsünde dahi bulunulmuştur.

Hâkim paradigmanın dışına çıkan bazı araştırmacılar ise halk kültürünün endüstrileşmeye çeşitli şekillerde uyum sağladığını, değişen sosyo-kültürel dinamiklerce beliren bu yeni yaşam tarzının folklorik mahiyetli yeni kültürel verimlerin üretilmesine olanak tanıdığını edindikleri saha çalışmaları verileriyle ortaya koymuştur. Bu doğrultuda yapılmış en önemli çalışmalardan biri Hermann Bausinger'in 1961 yılında yayımlanan *Volkskultur in der technischen welt* adlı eseridir. Tübingen ekolünün üyelerinden biri de olan Bausinger'in halkbilimi açısından asıl önemi, önceki ekollerin "takıntılı" bir biçimde derleme ve tasnif faaliyetlerine yoğunlaşmış olmasını, malzemeye yönelik çözümlenmelerin göz ardı edilmesini, teoriye değer vermeksizin folklor mahsullerinin çok eski veya kadim bir bilgeliği ileri süren mutlak "gerçek"ler olarak görülmesini ve bundan dolayı halkbilimi çalışmalarında adeta Grimm kardeşlerin bıraktığı yerde ve yaptıklarının

neredeysi aynısının yapıyor olmasını, alanda etkin bir şekilde kullanılan karşılaştırmalı metodunun yetersizliğini, halkbilimi çalışmalarının sadece derleme, arşivleyip koruma faaliyetlerine indirgenmiş olmasını eleştirel bir şekilde sorgulamış olmasıdır (Çobanoğlu, 2005, s. 322).

Dan Ben-Amos (1990, s. VII), eserin (*Folk Culture in a World of Technology*) İngilizce çevirisine yazdığı önsözde Bausinger'in bu çalışmayla alana teorik bir bakış açısı kazandırmanın yanı sıra folklorun araştırma alanı ve malzemesini sorunsallaştıran sorgulamaları da tetiklemiş olduğundan bahseder. Dorson'a (1978, s. 33) göre de kent, popüler kültür, folklorik yeniden üretim, geleneğin temsili gibi hala güncelliğini koruyan birçok meseleyi halkbiliminin gündemine taşıyan ve araştırma kadrosuna dahil edilmesini sağlayan kişi Bausinger'dir. Çünkü Bausinger'e göre halkbiliminin araştırma nesnesi ne kadar tarihi ve geçmiş ile ilgiliyse en az o kadar da güncel ve çağdaştır. Dolayısıyla kalabalık sokaklarıyla, kirli havasıyla ve çok etnikli kültürel yapısıyla şehirler de folklorun organik üretim ortamlarındandır (Ben-Amos, 1990, s. VII).

Bausinger'in halkbilimine yönelik diğer bir önemli katkısı da alanı romantik, milliyetçi ve ideolojik amaçlarla kullanılan bir disiplin olmaktan kurtarmasıdır. Milliyetçilik ve halkbilimi arasındaki ilişkinin hümanistlik romantizm tarafından icat edildiğini ve bu yapay ilişkinin modern çağlarda da politik ideolojilerle desteklendiğini belirten Bausinger, bunun doğal ve gerçek bir durum olmaktan ziyade belirli amaçlarla üretilmiş yapay bir algı olduğu konusunda oldukça nettir. O'na göre halkbiliminin belirli ideolojik amaçları yerine getirmek için bir araç olarak kullanılmasının önüne geçilebilmesi için disiplinin nasyonalizm kısılcısından kurtarılarak duygulara hitap eden bir araç değil, gerçek bir sosyal bilim olarak yeniden düzenlenmesi gerekmektedir (Ben-Amos, 1990, s. VIII). Bu noktada halkbilimine ön ayak olacak disiplin olarak ise sosyoloji işaret edilmekte ve halkbiliminin ancak sosyolojinin bir alt disiplini olarak kabul edilmesiyle romantik, milliyetçi ve ideolojik bir araç olarak kullanılmaktan kurtulabileceği savunulmaktadır. Alman "Volkskunde" çalışmalarının da işlev ve anlamını yitirdiğini düşünen Bausinger, modern halkbilimi çalışmalarının geçmiş saplantılı

milli ve ulusal ideolojileri destekleyen, modası geçmiş bakış açılarını bir an önce terk ederek kentleşen ve endüstrileşen global kültürel sistem içerisinde halk kültürünün geçirdiği değişim ve dönüşümlere odaklanması gerektiği konusunda ısrarcıdır. Çünkü halkbiliminin birincil amacı bir topluluğun sosyal zeminini ya da onun kültürel dışavurumlarının tarihi-motifsel yapısını anlamak değil, belirli sosyal temellere bağlı olarak üretilen spesifik kültürel dışavurumları üreten mantaliteyi anlamak ve açıklamaktır. Bu yönde bir kaygı gütmesi gereken bir disiplinin ilgileneceği ilk alan ise teknoloji çağında üretilen halk kültürü olacaktır. O'na göre folklor, çağın şartlarına uyumlanabilmek için arketipsel dönüşümler geçirebilen, düşünsel ve dışavurumsal nitelikleri kılık değiştirirse de anlamsal ve işlevsel bakımından hala tanınabilecek niteliklere sahip kültürel fenomenler olarak anlaşıldığında mevcut zorlukların önemli bir kısmı aşılabılır (Bausinger, 1990, s. 1-3).

Bausinger (1990, s. 117-120), bahsi geçen çalışmasında geleneksel toplulukların teknoloji yüzünden yok olduğuna dair ön yargıları da yıkarak geleneklerin aslında canlı birer organizma gibi hareket eden, toplumsal evrimlere reaksiyon gösterebilen, yok olmak yerine çeşitli mutasyonlar geçirerek mevcut şartlara adapte olabilen verimler olduğunu çeşitli saha çalışmaları örnekleriyle göstermiştir. Ayrıca derleme ve tasnif çalışmalarının ötesine geçilerek alanı sosyal bilimler kategorisine taşıyacak ve folklorun sosyal fonksiyonlarını ortaya koyabilecek teorik bir altyapının oluşturulması gerekliliğini de savunmuştur. Bu türden açılımların temel amacı, halkbilimini sosyal hayat açısından işlevsel bir sosyal bilim haline dönüştürmek ve böylece toplumun karşılaştığı sosyal ve kültürel meselelerin çözümünde bu disipline sorumluluk yüklemektir.

Bu tür çabalar halkbilimcilerin modern dünyada her an gerçekleşen değişimlerle yüzleşmesi ve bu dönüşümlere uyum sağlayacak şekilde disiplinlerini güncellemeleri adına teşvik edici olmuştur. Örneğin kentli modern teknolojiler dolayımında üretilen unsurları da kent folkloru kapsamında ele alan halkbilimcilerden Dundes ve Pagter (1992, s. 20) folklorun sadece nostaljik bir sosyal ve kültürel pratik olmadığını göstermeye çalışmışlardır. Onlara göre

folklorun tamamen gemiři yansıtan bir pratik olduėunu ileri sürmek onun güncel, dinamik, yaratıcı, işlevsel, bağlamsal ve süreçsel yönünün göz ardı edilmesi anlamına gelir. İletişim, medya, bilgisayar, internet ve dijital teknolojilerin özü itibarıyla modern kent toplumunun icatları olduėu ve bu teknolojilerin kentli yaşamın sosyal, kültürel ve ekonomik şartlarıyla doğrudan ilişkili olduėu göz önüne alındığında sanal ortam folklorunun da hem altyapısal hem de içeriksel ve işlevsel nitelikler bakımından kent folklorunun bir uzantısı olduėu da ileri sürülebilir. Bu bağlamda düşünöldüğünde kentin sosyal, kültürel ve teknolojik altyapısının kitle iletişim ve dijital teknolojilerin icadına, icat edilen ve etkin bir şekilde kullanılan teknolojilerin ise kent folklorunun sınırları ve çeşitliliğinin genişletilmesi ve geliştirilmesine katkı sağlamak bakımından nedensel ve etkileşimsel bir ilişki içerisinde olduėu söylenebilir.

Netice olarak 1960'lı yıllardan itibaren kentleşme ve teknolojinin folkloru yok edeceğine yönelik algının terse dönmeye başladığı, kent kültürü ve teknolojinin folklor için yeni olanaklar sunan, özellikle disiplinin araştırma kadrosu, yayılım kanalları, kaynağı ve üzerinde çalıştığı türler açısından yüksek bir potansiyele sahip mecralar olduğunun anlaşılmaya başlandığı gözlemlenmiştir (Moezzi, 2004, s. 16). Bu gelişmelerle birlikte o zamana kadar yok olduğu sanılan unsurların dinamik bir dışavurum biçimi olarak folklorun kendisi değil, işlevini yitirmesinden dolayı tedavülden kalkan veya çağın şartlarına uyumlanamayan müstakil gelenekler olduğu anlaşılmıştır. Böylece ilk kez gelenek ile folklor arasındaki ayrımın netleştiğı, folklorun esasında gelenekler bileşkesi olmasına rağmen, onları aşan bir kültürel üretim kategorisi olduğu anlaşılmaya başlanmıştır. Moezzi'ye (2004, s.14) göre bu türden bir farkındalık, yok olmaya yüz tutmuş ve otantik olarak etiketlenmiş folklor yerine köklü bir geçmişe sahip ve yaşamakta olan ya da kent diasporalarında kimliğin inşasına olanak tanıyan geleneklerin anlaşılması ve açıklanmasına yönelik bir eğilimin gelişmesine yol açmıştır.

3) Kitle İletişim Çağında Folklor

20. yüzyılın ortalarından itibaren halkbilimini ilgilendiren konulardan biri de kitle iletişim araçlarının gündelik hayat ve halk kültürü üzerindeki etkileri olmuştur. Radyo, sinema, televizyon gibi güçlü kitle iletişim araçlarının imkân ve cezbediciliği karşısında özellikle eğlendirme ve eğitime işlevini üstlenen sözlü geleneklerin tutunamayacağını düşünen birçok halkbilimci, iletişim teknolojilerindeki devrimi folklorun sonu olarak görmekteydi. Dorson'a (1978, s. 37) göre McLuhan'ın "küresel köy" yaklaşımı özelinde halk kültürü ile kitle kültürü arasında kurduğu ilişkiler bu endişelerin bir nebze de olsa giderebilmesinde ve tekno-kültür çağında folklorun durumuyla ilgili yeni bakış açılarının geliştirilmesinde önemli bir aşamadır. Degh'e göre de kitle iletişim teknolojileri sadece insanları değil, zamanla onların gündelik yaşam biçimlerini de birbirine yaklaştırmıştır. Çünkü modern dünyanın insanları birbirine benzeyen alışveriş merkezlerinde aynı şekilde alışveriş yapar, aynı televizyon programlarını izler, aynı filmlere gider, aynı arabalara biner. Bu durum, gündelik yaşamı idame ettirmeyi sağlayan değerlerin, sembollerin ve davranışsal kodların da benzeşmesi anlamına gelir. Dolayısıyla kitle kültürünün bir parçası olan her birey adeta birbirinin kapı komşusudur ve bu küresel köyde halkbilimcinin bizatihi kendisi de bir kaynak kişidir (Degh, 1994, s. 4-5).

Bu türden ufuk açıcı hamlelerden sonra folklor ile kitle iletişim araçları arasındaki etkileşimler üzerine çeşitli araştırmalar yapmaya karar veren bazı yenilikçi halkbilimciler, bu yeni kültürel bağlamda folklorun yok olmak bir yana, kitle iletişim medyası vasıtasıyla sınırlı bağlamlarının ötesine taşınabildiğini gösteren çalışmalar yayınlamışlardır. Hatta Degh'e (1994, s. 1) göre kitle iletişim ortamındaki folklorun durumu, yeni şişedeki eski şaraba benzer. Şişe ne kadar yeni görünürse görünsün, içindeki şey yıllanmış bir şaraptır. Dolayısıyla folklor, yüzyıllar boyunca mutasyonlar geçirmiş, yaratıcı yıkımlarla yeni ortamlara adapte olmayı becerebilmiş dinamik bir yapıdır. Folklorun bu özelliği elektronik kültür ortamının bir parçası olan kitle iletişim medyası için de geçerlidir. Yaygın kanaatin aksine, kitle iletişim ortamı folkloru yok etmek yerine onu hem sınırlandıran

bağlarından kurtararak özgürleştirmiş hem de bu dışavurum biçimine güç ve prestij kazandırmıştır.

Şehirli, endüstriyel toplumun sıradan insanların artık ilgilerini, endişelerini, korkularını, hayallerini ve umutlarını elektronik kültür ortamı üzerinden aktardığını fark eden araştırmacılar, bu özelliklere sahip bir ortamın folkloru yok etmek yerine onu her an ve alanda yeni biçimlerde yeniden ürettiğini gösteren çalışmalar yayınlar. Örneğin Raphel Patai, 1972 yılında yayımlanan *Myth and Modern Man* çalışmasında klasik mitler ile popüler kültür ürünleri arasında önemli yapısal benzerlikler ortaya koymuş, mitolojik bir kahraman olan Herakles ile Walt Disney'in çizgi film kahramanı Mickey Mouse karşılaştırmış, Superman, James Bond, Kovboy gibi popüler kültür ikonlarının sadece bir tür eğlence malzemesi değil, modern dünyanın arketipsel mitik kahramanları olduğunu ileri sürmüştür. Degh bu durumu şu sözlerle özetler: Biz modern efsanelerin, modern sihirselliğin ve modern irrasyonalizmin hâkim olduğu bir dünyada yaşıyoruz. Bunları sevmeyenler, televizyonlarını kapatmalıdır (Degh, 1994, s. 53).

Sözlü kültür ile kitle iletişim kültürü arasındaki benzerliklere yoğunlaşan Fiske ve Hartley'e (2003, s. 64) göre ise televizyon, modern dünyada sözlü kültürün yeniden yaratıldığı en etkili popüler kültür mecrasıdır. Popüler kültür ile halk kültürü arasında çeşitli analogiler kuran araştırmacılar, televizyonun ozansı işlevler taşıdığını ileri sürerek ozansı televizyon (bardic television) teorisini geliştirmişlerdir. Bu teori folklor ile medya teknolojileri arasındaki etkileşimlerin folkloru medyanın, medyayı da folklorun bir parçası haline getirdiğini savlaması bakımından ayrı bir önem arz etmektedir. Araştırmacılara göre televizyon ile ozan arasında şu türden benzerlikler mevcuttur (Fiske ve Hartley, 2003, s. 65-66):

1. Televizyon da tıpkı ozan gibi dilsel bir uzlaştırıcıdır. Yani kültürel sistem içerisinde mesaj üretebilecek tüm dilsel kaynakları bünyesine alıp bunları kompoze ederek grubu oluşturan üyelerin ihtiyaçlarına cevap verebilecek şekillere sokar. İzler kitle tarafından paylaşılan, bir kültüre özgü duygu, düşünce ve değer kalıplarını içeren, anlaşılması için eğitime gerek

duyulmayan, ayartıcı, anonim ve toplumsal kökenli geniş alan yayıncılığı kodları bu anlamda önemli bir yere sahiptir.

2. Sözlü kültürde olduğu gibi televizyon kültüründe de aktarılan içerikler referans topluluğun ilgisine ve ihtiyaçlarına göre şekillenir. İçerikler bireysel yaratıcıların tekil iradesince değil, ilgili topluluğun kolektif kültürel ihtiyaçlarınca belirlenir. Dolayısıyla televizyon da tıpkı ozan gibi ilgili içeriklerin yaratıcısı değil, sadece icracısıdır.

3. Televizyon da mesajlarını tıpkı ozan gibi en etkin iletişim biçimi olan görsel işitsel yollarla aktarır.

4. Sözlü kültürde icracı olarak ozan, popüler kültürde ise televizyon merkezi konumdadır. Televizyonun gündelik kültürel yaşamdaki merkezi konumu, ilgili kitlelerin bu araca yönelik doğal bir ihtiyaç hissetmesine bağlıdır.

5. Hem ozan hem de televizyon tarafından üretilen içerikler arasındaki bir diğer benzerlik de bu unsurların özellikle yan anlam düzleminde mitik işlevlere sahip olmasıdır.

Yukarıda değinilen benzerliklerden yola çıkılarak televizyonun şu türden ozansı işlevlere sahip olduğu ileri sürülmüştür (Fiske ve Hartley, 2003, s. 67):

1. Gerçekliğin doğasına ilişkin yerleşik kültürel oydaşmanın ana hatlarını ortaya koymak,
2. Başat değer sistemlerini besleyerek ve bunların pratikte de işlediğini göstererek kültürün birey-üyelerini bu değer sistemi içine çekmek,
3. Kültürün bireysel temsilcilerinin yaptıklarını duyurmak, açıklamak, yorumlamak ve haklılaştırmak,

4. K lt r n, ideolojilerinin/mitlerinin pratik ve potansiyel olarak  ng r lemez d nyayla etkin meşguliyetini onaylayarak ve g clendirerek d nyadaki pratik yeterliliğini ortaya koymak,
5. Ya da tam aksi istikamette k lt r n, dıřardaki d nyanın deęiřen kořullarından ya da k lt rdeki yeni ideolojik tutumların oluřturduęu baskıdan kaynaklanabilen kimi pratik yetersizliklerini aıęa vurmak,
6. İzleyicileri, bireysel konumlarının ve kimliklerinin bir b t n olarak k lt r tarafından g vence altına alındıęı konusunda ikna etmek,
7. Kullanılan tekniklerle k lt rel aidiyet duygusu yaratmak.

Bu bakıř aısına g re telefon, radyo, televizyon ve eřitli ses kayıt cihazları gibi modern d nyanın yaygın iletiřim aralarının yarattıęı elektronik k lt rel baęlam, k lt rel performanslara katılıma olanak tanınması, toplumsallık anlayıřını g clendirmesi, řimdiki ana odaklanması ve s zl  k lt re has yapısal ve ieriksel kodlar barındırması bakımından bir t r yeni s zellik biimi yaratmıřtır.  zellikle televizyonun sahip olduęu s zellik t r n n bir zamanlar folkloru yok edeceęi d ř n len iletiřim aygıtlarının aslında folklorik unsuru yaratan kataliz rlere d n řt ę n n kanıtı olarak deęerlendirilmiřtir. Bu gereęi fark eden ve modern d nyada etkin folklor alıřmalarının yapılabilmesi iin halkbilimcilerin yeni g rme biimleri edinmeleri gerektiğini savunan arařtırmacılardan biri olan Bluestein, “folklore” kavramının “poplore” ile deęiřtirilmesini  nerir. O’na g re ilk bakıřta tamamen pop ler k lt r  r n  gibi g r nen bir unsurla ilgili detaylı arařtırmalar yapıldıęında bu  r n n derin yapıda bazı folklorik  zellikler tařıdıęı g r l r. Dolayısıyla pop ler k lt r n de  z nde folklorik mahiyetli bir arařtırma alanı olduęu s ylenebilir (Bluestein, 1994, s. 6). Bu erevede yapılan birok arařtırmayla kitle iletiřim ortamlarının gelenek k lt r ne  zg  form ve ieriklerin yeniden  retilbildięi, aktarılabilidięi ve varyantlařabildięi yeni, yaratıcı ve dinamik  retim, icra ve t ketim baęlamları sunduęu ortaya konmuřtur.

Kitle iletişim medyası ile gelenek kültürü ve içerikleri arasındaki etkileşimler, Adorno ve Horkheimer'in geliştirdiği "kültür endüstrisi" kavramı özelinde de ele alınabilir. Endüstrinin içerik üretici teknolojilerinin kültürü dönüştürebilecek ve hatta bir kitle kültürü üretilen potansiyele sahip olduğunu iddia eden araştırmacılar, özellikle sinema, televizyon, radyo ve yazılı-basılı teknolojiler dolayımında üretilen içerikleri bütüncül bir sistem olarak ele almakta, bu teknolojiler ve içerikler dolayımında yaratılan kitle kültürünün her şeye benzerlik bulaştırarak hem kültürleri hem de kültürler üzerinden toplum ve bireyleri dönüştürdüğünden bahsetmektedir. Kitle kültürünün dönüştürücü etkisi sadece genel veya ulusal kültürler üzerinde değil, bir toplumun en üst kesimini temsil eden toplulukların kültürleri ile toplumun en ücra köşesinde yaratılan aktarılan ve tüketilen yerel kültüre dahi sirayet edecek kadar etkin bir şekilde çalışmaktadır. Yani her alanda olduğu gibi halk kültürünün de metalaştırıldığı ve paha ucuz, kalitede düşük ve kitlesel olarak üretilen metalar bir süre sonra halk kültürü ve yüksek kültürün özgün ve otantik üretimlerinin yerini almaya başladığı düşünülmektedir. Bu mekanizmanın ardındaki temel motivasyon, kapitalist sosyo-ekonomik sistemce üretilen hegemonyanın yeniden üretimini ve yayılımını sağlayacak bir düzenin devamlılığını garanti altına almaktır (Adorno, 2012, s. 47).

Kültür endüstrileri ile halk kültürü arasındaki yoğun etkileşimlerin temelinde ise her iki sistem arasındaki yapısal ve işlevsel benzerlik ve yakınsamalar bulunmaktadır. Örneğin bir kültürel sistem olarak folklorun başat işlevlerinden biri tıpkı kültür endüstrisinde olduğu gibi eğlendirmektir. Ayrıca negatif folklor olarak tanımlanabilecek gayri resmi kültürel alanda üretilen, aktarılan ve tüketilen, içeriksel anlamda ideolojik, cinsiyetçi, ırkçı, maskülen, hegemonik ve statücü niteliklere sahip unsurların toplumsal bilinç üzerindeki etkileri de Adorno ve Horkheimer'in olumsuz nitelikler atfettiği kültür endüstrisiyle işlevsel benzerlikler gösterir. Dolayısıyla folklor da tıpkı kültür endüstrisi gibi ilgili topluluğun kültürel kodlarına, düşünüş ve yaşam biçimlerine aşina paydaş kitlelerin bilinçdışında yarattığı etkiyle bir ideoloji veya söylemi kanıksatan ve bu doğrultuda eylemde bulunmayı teşvik eden işlevsel bir sosyo-politik aygıt olarak değerlendirilebilir.

Bu bağlamda düşünülürken folklorun da başat değerler sistemini besleyen ve bunların farklı mecralara yansıdığını ve orada da işlediğini gösteren iyi güdülenmiş gösterge dizgelerinden meydana gelmiş olduğu görülebilir. Bu yönüyle folklor hem toplumsal bilinçdışını inşa eden hem de bizzat onun içeriğini oluşturan kültürel bir sistemdir. Nitekim Burke (1996) de, halk kültürü kökenli kaynaklar üzerinde çalışılırken propaganda olasılığının hep akılda tutulması gerektiğini salık verir. O'na göre bu kaynaklar, kendi dönemlerinin kitle iletişim araçları olduğu için siyasi ve dini liderler, bu araçları insanları etkilemek ve kontrol altına almak için bilinçli bir şekilde kullanmıştır. Folklorun da tüm kültürel alanlar gibi özünde hegemonik bir mücadele alanı olduğu göz önüne alındığında tıpkı kültür endüstrileri gibi toplumsal bütünleşmeyi baskın grupların kültür üzerindeki etkisini güçlendirmek ve böylece ona yön tayin etmek gibi özünde manipülatif bir gaye etrafında şekillendiği söylenebilir. Netice olarak kültür endüstrisinde üretilen kitle mantalitesi ile geleneklerin otoritesince şekillendirilen cemaat mantalitesi arasında yapısal ve işlevsel anlamda önemli benzerlikler olduğu ortadadır.

Birer kültürel üretim pratiği olan folklor ile kültür endüstrisi arasındaki bir diğer önemli benzerlik de içerik ile tüketici arasındaki ilişkilerle alakalıdır. Geleneksel bir folklorik gösterimin alımlayıcısı ile televizyon karşısındaki izleyicinin içeriği tüketim pratikleri arasında gözlemlenebilir yapısal ve işlevsel benzerlikler mevcuttur. Adorno'nun şu tespitlerinin bir folklor icrası ile alımlayıcısı arasındaki etkileşimler için de geçerli olduğu ortadadır:

“Her filmin başında nasıl biteceği, kimin ödüllendirilip kimin cezalandırılacağı ya da unutulacağı anlaşılır; bundan başka, hafif müzikte, kulağı alıştırmış dinleyici, şarkının daha ilk ölçülerini duyar duymaz devamını kolayca kestirir, tahmini doğru çıktığında da sevinir. Kısa öykülerin ortalama sözcük sayısı kesindir. Komiklikler, efekt ve espriler bile, içinde yer aldıkları sahnenin taslağı kadar önceden hesaplanmıştır”. Yani “aynılığın sürekliliği geçmişle olan ilişkiyi de düzenler” (Adorno, 2012, s. 54, 65).

Bu noktada üzerinde durulması gereken konulardan biri de Hans Moser tarafından “ikinci el folklor” olarak tanımlanan folklorizm/folklorismus olgusudur. Folklorismi, halk kültürü içeriklerinin taklidine dayanan, zamandan münezzeh ve temel bir kültürel üretim biçimi olarak tanımlayan Moser, bu pratiğin sadece kültür

endüstrilerinin kurumsallaştırılmasıyla özdeşleştirilen bir çağa veya zamana özgü olmadığını vurgular. Ona göre geçmişin ve hatta arkaik folklorisminden de söz edilebilir (Bendix, 1997, s.177-178). Bendix'e göre ise bu kavramla tanımlanan kültürel olguların gündelik yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelişinde ekspresif kültürün ekonomik amaçlarla metalaştırılması ve politik manipülasyonlar için etkin bir şekilde kullanılmaya başlaması etkili olmuştur (Bendix, 1997, s. 176).

Bausinger (1990, s. 152), folkloru otantik formundan çıkartıp yabancı olduğu bir bağlama sürükleyen moderniteyi ve kültür endüstrisini folklorismin manivelası olarak ele alırken Moser, folklorismi tanımlayan şeyin sosyo-kültürel yapıda görülen dramatik değişimler olduğunu ileri sürer. Bu yaklaşım folklorismi, folklorun kültürel yapıda görülen değişimlere uyum sağlamak adına geçirdiği dönüşümlerin neticesi olarak görür. Konuyla ilgilenen araştırmacıların hem fikir oldukları temel nokta ise folklorismin "birincil gelenek" veya "otantik folklor" olarak tanımlanan yani belirli kurumlar eliyle ve nesiller boyu devam eden kültürel üretimin dışında kalan, biçim, içerik ve işlev olarak folklor benzeyen fakat otantik folklorun doğasını belirleyen spontaneliğe sahip olmayan üretimler olduğudur (Smidchens, 1999, s. 53). Buna göre bir folklor elementinin ikinci el'liğiyle, organik üretim, icra ve kullanım bağlamındaki birincil anlamsal, dokusal ve işlevsel niteliklerinden soyutlanarak farklı bağlamlarda yeni fakat ikincil nitelikli değerler kazanması kast edilmektedir. Bağlam faktörünün bir kültürel üretimin biçimi, anlamı, dokusu ve işlevi üzerinde dönüştürücü etkilere sahip olduğu göz önüne alındığında bağlamsal göçler yaşayan her bir folklorik elementin folklorisme dönüştüğü sonucuna varılır. Nitekim Bausinger de folklorismi sadece emtialaştırma ve manipülasyonlar neticesinde ortaya çıkan folklorun bozulmuş bir biçimi değil, folklorun farklı ortamlarda yeniden bağlamsallaştırılması olarak tanımlamıştır. Dolayısıyla Alman ekolü açısından folklorizm, kültür endüstrisinin bir parçası olan nostaljik, geleneksel, köy işi ve halk tipi niteliği taşıyan tüm içerikleri kapsayan bir görünüm arz etmektedir (Smidchens, 1999, s. 52).

Folklorizm konusunda daha akademik ve daha geniş mahiyetli bir diğer tanım Viktor Gusev öncülüğündeki Rus halkbilimciler tarafından geliştirilmiştir. Folklorismi folklorun dönüşümü (transformation), yeniden üretimi (reproduction) ve uyarlama (adaption) süreci olarak tanımlayan Gusev ile beraber bu sürecin temelini oluşturan halk yaratıcılığı ile çıktısı olan çağdaş folklor konusunda yapılan çalışmaların niteliği ve niceliğinde dikkat çekici artışlar yaşanmıştır. Bu yönelimin temsilcilerinden biri olan Smidchens'a göre ise en geniş anlamıyla folklorizm milli, bölgesel ve etnik kültürün sembolü olan halk geleneklerinin bilinçli tekrarı (yeniden üretim) ve tasvibidir (alımlama) (Smidchens, 1999, s. 52, 56).

Folklor ile folklorizm arasındaki etkileşimi çözümlenmeye yönelik görece güncel hamlelerden biri ise Roginsky'nin (2007) önerdiği senkronizasyon (synchronization) yaklaşımıdır. Folklor ile folklorizm arasında var olduğu düşünülen keskin çizgilerin zamanla silikleştiğini düşünen Roginsky'e göre ilgili süreçler arasındaki etkileşimleri çözümlenmeye talip olan yaklaşımların öncelikle bu iki üretim sürecinin çağdaş dünyada senkronik bir şekilde bir arada olduğunu kabul etmesi gerekir. Çünkü gündelik yaşamın her anı ve alanı hem folklorun hem de folklorismin birbirleriyle etkileşim halinde olduğu dinamik ve eş zamanlı kültürel bağlamlarda üretilir. Dolayısıyla gündelik kültürün önemli bir bölümü, folklorun naif ve şeyeleştirilmiş formlarının yan yana var olabildiği veya iç içe geçtiği bir alan olarak görülmeli ve folklorun şeyeleştirilmiş formlarının (folklorizm) da en az naif formları (otantik folklor) kadar anlamlı ve işlevsel olduğu kabul edilmelidir (Roginsky, 2007, s. 44).

4) Dijital Çağda Folklor

Folkloru dinamik, icrasal, paylaşımcı ve gayri resmi nitelikli bir süreç olarak ele alan halkbilimciler, bu kültürel yapının izlerinin yeni medya teknolojileri özelinde de tartışılması gerektiğini savunmuşlardır. Bu doğrultuda caba gösteren halkbilimcilerden Simon Bronner, kitle iletişim araçlarının “par excellence”si sayılan internet teknolojisini bir “folklor ambarı”, Bruce McClelland ise interneti dijital çağın “folklor alanı” olarak tanımlar (akt. Blank, 2009, s. 4, 7). Özdemir (2008, s. 290) bu tespitlere, yerelin sandığının sanal alemde açıldığını belirterek katkıda bulunur. Blank (2012, s. 3) ise folklorun bu yeni iletişim biçimine de kendini adapte etmeyi başardığını, dolayısıyla dijital çağda da folklorun, yeni, zengin ve yaratıcı biçimlerde her an yeniden üretildiğini savunmakta ve bu iddiasını çeşitli vaka çözümlenmeleriyle ispatlamaktadır.

Dijital teknolojilerin halkbilimini ilgilendiren bir araştırma alanı haline gelmesinde ise katılımcı iletişim ve etkileşim teknolojilerinin küresel yayılımı, web teknolojilerinin gelişimi ve bu devrimsel dönüşümlerin kültürel yansımalarını sorunsallaştıran disiplinler arası yaklaşımların ortaya çıkması etkili olmuştur. Özellikle 1990’da Tim Berners-Lee tarafından icat edilen ve “Hypertext Markup Language” ya da HTML olarak bilinen “hipertekst” sistemine dayalı bilgisayar dilinin geliştirilmesiyle birlikte herhangi bir bilgisayar ağı üzerinden çeşitli metinler ve grafikler paylaşılmasının önü açılmış ve kısa bir süre sonra da web teknolojisinin temelleri atılmıştır (Baym, 2010, s. 5-6). Fakat bu teknolojinin kurumsal amaçlar için icat edilmiş olması ve henüz kullanım alanları ve potansiyellerinin farkına varılmamış olması web’in ilk yıllarda sadece sınırlı bir teknisyen ekip tarafından kullanılmasına neden olmuştur. Baym (2010, s. 13), internet teknolojisinin bu aşamasını “metinsel internet” (the textual internet) kavramıyla tanımlar. Buradaki “metinsel”lik vurgusu internet teknolojisinin henüz dinamik ve esnek etkileşim olanaklarına kavuşmadığı kapalı ve bitmiş bir metin olarak algılandığı aşamayı niteler.

Sanal ortamda sıradan kullanıcıların yetkin içerik üreticileri ve taşıyıcıları konumuna yükselmesini sağlayan asıl devrim, katılımcı medyanın da temellerini oluşturan ve Web 2.0 olarak tanımlanan teknolojik gelişmelerdir. Bu teknolojiyle beraber internet dinamik, süreğen, katılımcı ve performatif iletişim ve etkileşim ortamları sunan süreçsel bir yapıya evrilmiştir (Baym, 2010, s. 16). Aşılan bu eşik internet teknolojisinin artık evcilleştirildiği bir aşamaya işaret eder. İnternetin “evcilleştirilmesi”, onun tıpkı otomobil, telefon, bilgisayar gibi gündelik yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelmesi ve sıradan insanın ihtiyaçlarına cevaplar üretebilecek işlevsel bir araca dönüştürülmesi anlamına gelir (Baym, 2010, s. 45). Her kullanıcının sanal ortamda yaratılan içeriklere müdahale etmesine ve hatta özgün içerikler üretmesine olanak tanıyan Web 2.0 teknolojileri, sanal ortamı gündelik yaşam kültürüne özgü pratiklerin aktarıldığı, yeniden yaratıldığı ve içeriğin üretim, aktarım ve dağıtımının merkezlessiz gerçekleştiği kamusal bir mecraya dönüştürmüştür.

Howard’a (2012, s. 44) göre wiki siteler, sosyal ağlar, fotoğraf paylaşım siteleri, bloglar, video paylaşım siteleri gibi Web 2.0 tabanlı katılımcı medya formları sadece sıradan insanı ve onun gündelik yaşamını kültürünü dijital ortama aktarmakla kalmamış, sanal ortamı halk kültürü ile kurumsal kültürün kesişme alanı haline getirmiştir. Bu iki kültürel üretim biçiminin sanal ortamlarda iç içe geçmesiyle birlikte çevrimdışı dünyada görülmeyen melez kültürel formlar ortaya çıkmıştır. Katılımcı medyanın çoksesliliğe izin veren yapısı bir süre sonra sanal ortamda halk kültürlerinin kurumsal kültürlerin, sıradan insanın ise medya profesyonellerinin yerini almasına olanak tanımıştır. Özellikle içinde bulunduğumuz dönemde amatörler tarafından üretilen ve gündelik yaşama dair konular etrafında şekillenen içeriklerin profesyoneller tarafından üretilen ve kuramsal bir kimlik taşıyan içeriklere kıyasla daha çok rağbet gördüğü bilinen bir durumdur. Sıradan insan, sanal ortamda kendi gibilerle kurduğu yaygın iletişim ağları sayesinde popüler kültürün kitlesel-kurumsal içerikleriyle boy ölçüşebilecek kültürel verimler üretmekte ve bu içerikler gün geçtikçe popülerleşmektedir. Çoğunlukla amatör bir ruhla yaratılan içeriklerin bu kadar çok rağbet görmesinin temel nedeni bu içerikleri tüketecek kesimin de aynı sosyo-kültürel kodlara aşına

olması ve aynı gündelik yaşam kültürünü deneyimliyor olmasıdır. Her ne kadar sözlü kültür ortamının kültürel içerik üretiminde benzer özellikler taşıdığı düşünülse de geleneklerin ve ilgili kültür aktörlerin otoritesinin sınırsız bir yaratıcılığa izin vermediği bilinen bir durumdur. Sanal ortamda ise ne geleneğin otoritesi ne de otoriter kültür aktörlerinin etkisi söz konusudur. Dijital teknolojileri az çok kullanmayı bilen her insan, artık üretilen bir içeriğe müdahale etme, onu başka bir mecraya aktarma ya da yeniden üretme ayrıcalığına sahiptir. Dolayısıyla sanal ortamın halk kültürü için uygun bir zemin oluşturmasında tüketicinin aynı zamanda üretici konumunda olmasının ve bu ortamda üretilen ve tüketilen içeriklerin birer meta olarak değil, ilgili insanlar arasında bir tür etkileşim ve iletişime vesilesi olarak görülmesinin etkili olduğu söylenebilir.

Howard'a göre bu türden gelişmeler sanal kültür ortamında büyük kurumsal söylemlerin zamanla etkisini yitirmesine, bunların yerine etkileşim ve iletişimi önceleyen kurumsal olmayan, gayri resmi ve yerel söylemlerin ikame edilmesine ve böylece daha yaratıcı, daha zengin ve daha fazla doyum sağlayan bir kültürel üretim sisteminin geliştirilmesine yol açmıştır. Yerel söylemlerin merkezileştiği sanal ortamlarda önceki devirlerden kalan egemen söylemlerin ve onların ürettiği ideolojilerin de büyük oranda etkisini yitirdiği ileri sürülebilir. Çünkü bu tür ortamlarda kurumsal yapılarca üretilen kültürel içeriklerden yararlanılsa dahi üretimin arkasında kurumsal yapının profesyonelleri değil sıradan insanlar bulunmaktadır. Böylece içerik kurumsal söylemin güdümünde iş gören bir ideolojik araç değil, sıradan insanların kendini ifade etmesine yarayan bir unsura dönüşmüştür. Medya teknolojilerinde görülen bu radikal değişim, reel gündelik yaşamın temelini oluşturan halk söyleminin sanal ortamda üretilen kültürel yapının içerisine de sızdığı anlamına gelir (Howard, 2012, s. 26).

Dijital folklorla yönelik negatif değerlendirmelerin ve ön yargıların temel sebepleri ise halkbilimcilerin bu ortamda yaratılan yapı ve içeriklere aşina olmaması ve sanal ortamda yaratılan folklorik dışavurumların henüz net bir şekilde tanımlanmamış olmasıdır. Konuya ilgili negatif değerlendirmelerin bir kısmı ise bazı araştırmacıların hakiki, orijinal, gerçek folklor olarak etiketlediği unsurların dijital ortamda yaratılan muadilleri tarafından yok edileceğine veya onların yerini

alacağına yönelik kaygılara dayanır. Araştırmacılar arasında bu türden kaygıların son dönemlerde nüksettiğinden bahseden Blank (2009, s. 7), dijital ortamda yaratılan folklorik üretimlerin gerçek yaşamda üretilen geleneksel kültürel dışavurumların yerini alabilecek bir potansiyel taşımadığını ısrarla vurgular.

Dijital ortamda yaratılan folklorik karakterli dışavurumların birçoğunun sadece ilgili ortamın kodlarına aşina kimselerce tüketilebildiği ve ilgili bağlamlara ilişkin nitelikler taşıdığı göz önüne alındığında da bu tür dışavurumların reel dünyadaki geleneksel formların yerini alabilmesinin ya da onları yok etmesinin söz konusu olmadığı anlaşılacaktır. Hatta tam tersine internet ortamında geleneksel formlara benzer dışavurumların üretilmesinin ilgili tür ve içeriğin başka bir uzama taşınması, yaygınlaşması ve böylece devamlılığını sağlaması anlamında olumlu bir etkiye sahip olduğu dahi ileri sürülebilir. Böylece reel yaşamdaki muadilleri yok olsa dahi sanal ortamda ilgili yapının uyumlulaşmış suretleri çeşitli formlarda devamlılığını sürdürebilir. Ayrıca insanlar, analog dünyanın bir parçası olmaya devam ettiği sürece sanal dünyada üretilen folklorik dışavurumların reel dış dünyadan tamamen soyutlanması mümkün görünmemektedir. Çünkü sanal dünyanın yerlileri bile hem fiziksel hem sosyal anlamda hala çevrimdışı dünyanın ilişkiler ağının şekillendirdiği bir bağlamın uzantılarıdır. Dolayısıyla hem geleneksel folklorik unsurların dijital ortama taşınması hem de dijital ortamın sunduğu olanaklar çerçevesinde yepyeni folklorik dışavurumların üretimi ve icrası analog ile dijital arasındaki etkileşime dayalı melez bir bağlamda gerçekleşir. Kullanıcılar dijital dünyanın kapılarını ancak bilgisayar ekranı, klavye, mouse, akıllı telefonlar, tabletler gibi analog dünyasının teknolojilerini kullanarak açabilmektedir. Bu türden bir zorunluluk, dijital folklorun da reel dünyanın uzamsal-zamansal ve sosyokültürel etkilerinden tamamen bağımsız bir kültürel üretim pratiği olmadığına en açık göstergesidir.

Folklorun sadece yüz yüze iletişimi mümkün kılan sözlü kültür ortamlarında icra edilip aktarılabilirliğini düşünen birçok araştırmacı da internetin bu türden bir ortama olanak tanımaması dolayısıyla folklorun üretimi, icrası ve aktarımı konusunda yetersiz kaldığı görüşündedir. Folklorun sadece aktarım biçimine odaklanan modası geçmiş bu bakış açısında gözden kaçırılan şey folklorik

üretimin doğası ve yaratılış biçimidir. Folklor sadece aktarım biçimi üzerinden değil de onu önceleyen bir nitelik olarak artistik bir aksiyon ya da iletişimsel bir süreç olarak ele alındığında her an ve alanda bu görüngüye rastlanabileceği görülecektir. Dolayısıyla folklorun gerek koşulu yüz yüze iletişim ortamları değil, insanın güdülere, kendini ifade etme ihtiyacı ve yaratıcılığıdır. Bu temel öncüller, folklorun üretim bağlamını, içeriğini, yapısını ve aktarım biçimlerini belirler. İletişimin temelde sembolik bir etkileşim biçimi olduğu ve sanal ortamda bir araya gelen insanların bu mecrayı iletişim kurabilecek bir kanala dönüştürebildikleri göz önüne alındığında sanal ortamın folklorun üretimi, icrası ve aktarımı konusunda son derece verimli bir mecra olduğu görülecektir.

Folklor araştırmalarının geçmişinde “gelenek” kavramına yüklenen muğlak anlamların da kitle iletişim araçları dolayımında yaratılan yeni ifade biçimleri üzerine düşünmeyi engellediğini belirten Howard’a (2008, s. 201) göre folklorun doğası gelenek kavramı üzerinden değil, dinamik, süreçsel ve yaratıcılık gibi kavramları içeren “süreklilik” ve “tutarlılık” çerçevesinde değerlendirilmelidir. Nitekim Toelken’in (1996, s. 135) de belirttiği gibi folklor, temelde zaman ve uzama özelde ise ilgiye, bağlama, dinleyiciye, yaş ve cinsiyete bağlı bir icra biçimi olarak dinamik, icraya içkin mesajların aktarımının sorunsuz olması için başvurulan kalıplaşmış ve aşina olunmuş örüntülerin tekrarlanması anlamında ise muhafazakâr niteliklere sahiptir. Folklorik dışavurumlarda bu ikili karşıtlığın bir spektrum oluşturduğunu savunan Toelken’e (1996, s. 39) göre ibrenin hangi tarafa yöneleceği üretim bağlamı ve ortamına göre değişebilir. Buna göre geleneksel bağlamında icra edilen ritüelistik bir folklorik olayda ibre muhafazakarlıktan yana iken teknolojik ortamlarda ve daha heterojen gruplar içerisinde üretilen folklorik dışavurumların yapısı spektrumun diğer tarafında bulunan dinamizm ilkesince belirler. Sanal ortamın üreticilerini yeni, güncel ve alternatif ifade tarzları oluşturmaya teşvik eden yapısı bu bağlamlardaki kültürel dışavurumların muhafazakarlıktan çok dinamik nitelikler taşımasını sağlar. Dolayısıyla bu tür çözümlenelerde, kullanılan üretim teknolojilerinin (söz, yazı, aksiyon vb.) ilgi unsurları üzerinde kendine has izler bırakacağına da göz ardı edilmemesi gerekir.

Yukarıda ana hatlarına değinilen öncü çalışmaların ve radikal dönüşümler geçirmekte olan modern dünyada halkbiliminin yerini sorgulayan, akıbeti konusundaki kaygılarını dile getiren ve krizin çözümü ve çıkış yoluyla ilgili çeşitli önerilerde bulunan araştırmacıların açtığı yollar, bugün halkbilimin dijital bağlamlarda araştırmalar yürütebilen bir disipline evrilmesinde önemli bir yere sahiptir. Dolayısıyla genel anlamda folklor-teknoloji özelde ise folklor-sanal ortam etkileşimini konu alan bir literatür taramasında dolaylı ve doğrudan etkileri nedeniyle bu türden kaygıları dile getiren araştırmacıları ve çalışmalarının da göz önünde bulundurulması isabetli bir karar olacaktır. Bu bağlamda düşünüldüğünde sanal ortam folkloru alanını şekillendiren güncel literatürün Herman Bausinger, Dan-Ben Amos, Richard Dorson, Alan Dundes, Richard Bauman, Linda Degh, Kirshenblatt-Gimblett, Regina Bendix, Nancy Baym ve Simon Bronner gibi halkbilimcilerin kaygılarını, uyarılarını ve önerilerini içeren öncü çalışmalar üzerinde yükselmiş olduğu söylenebilir. Bu halkbilimciler, folklor-teknoloji ilişkisinin alan için yeni fırsatlar doğurabilecek bir ortam hazırladığını dolayısıyla bu araştırma alanının çağdaş çözümler yapabilecek kapasiteye sahip yenilikçi araştırmacılar tarafından mutlaka dikkate alınması gerektiği üzerinde ısrarla durmuştur.

Bu bağlamda ele alındığında Herman Bausinger'in *Folk Culture in a World of Technology*, Richard Bauman'ın *Folklore and the Forces of Modernity* ve *Folklore, Cultural Performances, and Popular Entertainments: A Communications-Centered Handbook*, Dan Ben-Amos'ın *Toward a Definition of Folklore in Context*, Regina Bendix'in *In Search of Authenticity: The Formation of Folklore Studies*, Simon Bronner'ın *Following Tradition: Folklore in the Discourse of American Culture*, Linda Degh'in *American Folklore and the Mass Media* ve *The Dialectics of the Legend*, Richard Dorson'un *Is There a Folk in the City*, Alan Dundes'in, *On Computers and Folktales*, *Who are the Folk*, *Folkloristics in the Twenty-First Century* ve *Urban Folklore from the Paperwork Empire*, Diane Goldstein'in *Once Upon a Virus: AIDS Legends and Vernacular Risk Perception*, Barbara Kirshenblatt-Gimblett'in *The Future of Folklore Studies in America: The Urban Frontier*, *From the Paperwork Empire to the Paperless Office: Testing the Limits of the Science of Tradition*, *The Electronic Vernacular* ve *Folklore's Crisis*,

Bruce McClelland'ın *Online Orality: The Internet, Folklore, and Culture in Russia* gibi mevcut paradigmanın dışına taşan öncü çalışmalarda modern dünyada folklorun yok olacağına dair korkuların yersiz olduğu, teknolojinin bu içeriklerin yaşatılması, yayılımı, yeni formlar kazanması veya kayıt altına alınması için de sınırsız olanaklar sunduğu ısrarla savunulmuş ve spesifik saha araştırmaları özelinde ilgili iddialar kanıtlamıştır. Elektronik iletişim teknolojileri dolayımında gerçekleşen kültürel etkileşimlerin folklor disiplinine yeni olanak ve fırsatlar sunduğunu gösteren bu tür girişimler, alanın kendisini yeniden gözden geçirerek çağın gerekliliklerine uyum sağlayabilecek dönüşümler geçirmesini de tetiklemiştir. Dolayısıyla günümüzde etkin bir şekilde yürütülmekte olan dijital folklor araştırmalarının başarısını bu alanın gelişimini ön gören, teşvik eden, doğrudan veya dolaylı yoldan yönlendiren yukarıda isimleri zikredilen halkbilimcilere ve onların değerli çalışmalarına borçlu olduğu söylenebilir.

Bir kısmı sıralanan erken dönem çalışmalarına rağmen sanal ortam kültürünü halkbilimsel bir perspektifle doğrudan ve bilinçli bir şekilde ele alan çalışmaların yaklaşık yirmi yıllık bir geçmişe sahip olduğu görülmektedir. Son dönemdeki etkili çalışmalarıyla bu literatüre önemli katkılarda bulunan Trevor J. Blank, dijital folklorla yönelik ilk bilinçli girişimleri 2007 yılında Indiana Üniversitesi tarafından basılan Folklore Forum'da yer alan iki makaleyle dayandırmaktadır (Blank, 2009: 3). Yapılan araştırmalarda özellikle Nancy Baym'in çalışmalarının bahsi geçen girişimleri öncelediği fark edilmiştir. Örneğin; 1993 yılında yayımlanan *Interpreting Soap Operas and Creating Community: Inside a ComputerMediated Fan Culture* adlı makalesinde Baym'in belirli bir dizinin "fan"larının sanal ortamdaki etkileşimler dolayımında nasıl özgün bir kültürel yapı oluşturduklarını halkbiliminin araştırma ve çözümleme metodlarını ilgili ortam ve içeriğe uyarlayarak ortaya koyduğu görülmektedir. Baym, 1994 yılında yayımlanan *From Practice to Culture on Usenet* ile bahsi geçen diğer makalesinin geliştirilmiş bir biçimi olan ve 2000 yılında yayınlanan *Tune In. Log On: Soaps, Fandom and Online Community* adlı çalışmasında da sanal ortam kültürünü halkbilimsel bir perspektifle çözümlemektedir. Son dönemlerde halk kültürü, söylemi ve gelenek olgusunun dijital çağda geçirdiği dönüşümler üzerine önemli çalışmalar yürüten Robert Glenn Howard'ın 2001 yılında sunulan *Passages Divinely Lit: Revelatory*

Vernacular Rethoric on the Internet başlıklı doktora tezi de bu alandaki ilk girişimlerden biri olarak kabul edilebilir.

Trevor J. Blank'ın editörlüğünde 2009 yılında yayınlanan, Simon Bronner, Elizabeth Tucker, Lynne S. McNeill, Robert Glenn Howard, Gregory Hansen gibi halkbilimcilerin dijital folklorun teorisi ve pratiğini ele alan makalelerine yer veren *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World* başlıklı eser ile 2012 yılında yine Trevor J. Blank'ın editörlüğünde yayınlanan, Simon Bronner, Elizabeth Tucker ve Robert Glenn Howard dışında Tok Thompson, Anthony Bak Buccitelli, Elliott Oring, Bill Ellis gibi halkbilimcilerin makalelerinden oluşan *Folk Culture in the Digital Age: The Emergent Dynamics of Human Interaction* adlı kitap kısa sürede bu alandaki çalışmalara yön veren temel kaynaklar arasında gösterilmeye başlanmıştır. John Miles Foley'in 2012 yılında yayımlanan ve internet teknolojisi ile sözel teknoloji arasındaki benzerlikler dolayımında sözlü kültürün sanal ortamda nasıl yeniden canlandırıldığını göstermeyi amaçlayan *Oral Tradition and the Internet: Pathways of the Mind* başlıklı eseri de alanla ilgili son dönemlerde yapılmış önemli çalışmalardan biri olarak kabul edilmektedir.

Trevor J. Blank ve Robert Glenn Howard'ın editörlüğünde 2013 yılında çıkartılan, gelenek kavramı ve onunla ilintili olguların dijital çağda geçirdiği dönüşümleri irdeleyen makalelerden oluşan *Tradition in the Twenty-First Century* başlıklı eser de ele alınan konular ve yazar kadrosu bakımından dijital folklor araştırmaları açısından önemli bir kaynak niteliği taşımaktadır. Aynı yıl, Trevor J. Blank'ın Amerikan mizah anlayışı ve üretim biçimlerinin dijital çağda geçirdiği dönüşümleri çeşitli boyutlarıyla çözümlediği *The Last Laugh: Folk Humor, Celebrity Culture, and Mass-Mediated Disasters in the Digital Age* başlıklı çalışması da ilgili literatür açısından önem taşımaktadır. Aynı şekilde Micheal Kinsella'nın 2011 yılında yayınlanan *Legend-Tripping Online: Supernatural Folklore and the Search for Ong's Hat* başlıklı kitabı ile Eric Newsome ve Shira Chess'in 2015 yılında birlikte yayınladıkları *Folklore, Horror Stories, And The Slenderman: The Development of an Internet Mythology* adlı çalışma da dijital folklor kapsamında değerlendirilen çeşitli vakaların çok boyutlu çözümlenmelerini sunmaları bakımından önem arz etmektedir.

Ele alınan kitapların yanı sıra bu alanla ilgili çeşitli akademik dergilerde yayınlanmış önemli makaleler, henüz basılmamış olan lisansüstü tezler ve araştırma projelerinden türetilmiş birçok yazılı kaynak da bulunmakta, çeşitli ülkelerde uluslararası düzeyde sempozyum ve konferanslar düzenlenmekte ve daha da önemlisi alanın öncü kurumları tarafından ilgili alanı konu alan disiplinler arası nitelikli dersler okutulmaktadır. Özetle, Simon Bronner'ın 2016 yılında yayınlanan *Folklore: The Basics* adlı ders kitabı mahiyetindeki eserinde dahi ele alınıp tartışılan dijital folklor veya sanal ortam folkloru adı altında kavramsallaştırılan bu zengin, güncel, popüler ve disiplinler arası araştırma alanının farklı boyutlarıyla etkin bir şekilde çalışılmakta olduğu ve genişlemekte olan literatürle birlikte halkbiliminin araştırma kadrosuna başarılı bir şekilde eklenmekte olduğu görülmektedir.

B) ARAŞTIRMANIN KONUSU, KAPSAMI, AMACI, TASARIMI VE İLKELERİ

Sanal ortam folklorunu çeşitli boyutlarıyla ele alan ve yukarıda bir kısmına değinilen çalışmaların büyük bölümünde ya sadece ilgili verimlerin metin merkezli çözümlenmeleriyle ya da teorik meselelerle uğraşmıştır. Bu yönüyle literatürün sanal ortamdaki folklorik mahiyetli verimlerin üretiminden, aktarımına, icrasından tüketimine kadar bütüncül bir bakış açısı sunabilen yani teoriyle pratiğin iç içe geçtiği çalışmalar bakımından henüz yeterli seviyeye ulaşmadığı görülmektedir. Sözlü kültürün etki alanında yaratılıp icra edilmeye aşına olunan birçok anlatı ve gösterim geleneğinin sanal bağlamlardaki uzantılarını uzamdan, icraya uzanan bütüncül, analitik ve bağlam merkezli bir bakış açısıyla ele alacak bu çalışmanın birincil amacı, bahsi geçen bu boşluğun doldurulmasına bir nebze de olsa katkı sağlamaktır.

İlgili literatürde eksikliği tespit edilen bir diğer mesele de sanal ortam folklorunu folklorizm kategorisinde ele alan çalışmaların azlığıdır. Folklorizm kategorisini tanımlayan bir üretim tarzıyla yaratılmış verimlerin birçok çalışmada birer folklorizm örneği olarak ele alınmak yerine dijital folklor olarak tanımlanan yeni bir üretim kategorisine dahil edildiği görülmektedir. Hâlbuki WIPO tarafından hazırlanan, folklorik üretimde fikri mülkiyet ve telif hakkı gibi yasal koruma hususlarının ele alındığı *Consolidated Analysis of the Legal Protection of Traditional Cultural Expressions (2003)* adlı raporda dahi folklor; a) önceden var olan, kültürel mirasın ve geleneksel kültürün temelinde yer alan kadim içerikler ve b) geleneksel kültüre dayanan veya ondan türetilmiş çağcıl artistik üretimler olarak iki temel kategoriye ayrılmıştır (WIPO, 2003, s. 12). Raporda geleneksel kültür ya da birinci el folklor bir veya daha çok grup veya toplulukça sahiplenilen kuşaklar arası bir üretim olarak ele alınırken birincil folklordan beslenen, türetilen ya da ondan ham madde olarak yararlanan ikinci el folklor, çoğunlukla bireysel, yaratıcı, orijinal, çağcıl, yeni ve artistik bir üretim biçimi olarak tanımlanmıştır.

Anne ile çocuk arasındaki bağı bir metafor olarak kullanan Zhang (2007), WİPO'nun raporunda geleneksel kültür veya birinci el folklor olarak tanımlanan kategori için "anne-tarzı folklor" (mother-style folklore), geleneksel kültürden türetilen çağcıl ifadeler ya da ikinci el folklor için ise "çocuk-tarzı folklor" (childstyle folklore) adlandırmalarının kullanılmasını önerir. Bu ayrıma göre üretici ve malikleri belli olan, anne-tarzı folklorun -bir dereceye kadar- yeniden geliştirilmesi veya yeniden gösterilmesiyle ortaya çıkan çocuk-tarzı folklorla ait içerikler şahsidir. Bu tarzda gerçekleşen üretimlerde genelde üretici veya icracılar bilinçli veya bilinçsiz olarak geleneksel kültüre özgü olan basit örüntü ve formülleri değiştirir, geliştirir, yeniden yorumlar veya geleneksel semboller ve zihinsel imgelem çağın estetik beğenilerine uygun olarak yeniden gösterilir. Gelenek kültüründen türetilerek veya esinlenerek üretilen bu içeriklerin temel karakteristiği ise herhangi bir etnik grup veya topluluğun kültürel belleğinden kaynaklanan otantik verimler olmamalarına rağmen bir "folklor hissi" verebilmeleridir (akt. Li, 2014, s. 35-37).

Bu türden kabullerin halkbilimi açısından asıl önemi, kamu malı olarak görülen geleneksel kültür veya birinci el folklorun yeniden yorumlanması, adaptasyonu veya temellük edilmesiyle ortaya çıkan çağcıl ifadeleri de bir folklorik üretim kategorisi olarak ele almasıdır. Özellikle kiç (kitsch) veya geleneksel pratiklerin kapitalist imitasyonları olarak algılanan ve halkbilimcilerce "folklorizm" "folklorismus", "fakelore" olarak da adlandırılan kültürel üretimlerin sanal bağlamlardaki uzantılarının aynı sosyo-kültürel bağlamı paylaşan kullanıcılar tarafından etkileşim ve iletişim kurma, eğlenme veya estetik biçimlerde kendilerini ifade etme işlevlerinde üretilmekte ve tüketilmekte olduğu gözlemlenmektedir. Bu da sanal ortama uyumlanan folklorismin, üreticisinden icracısına, üretim ve tüketim örüntülerinden, anlam ve işlevine kadar birçok radikal dönüşüm geçirdiğine işaret etmektedir. İşte bu çalışmanın odak noktalarından biri de çağımız insanının görece yeni bir kültürel ortamın sunduğu ifade biçim ve olanaklarını deneyimlerken gelenek kültüründen bir rezerv veya referans çerçevesi olarak nasıl yararlandığını folklorizm kategorisi özelinde ele almaktır. Sunulacak teorik çerçeve ve ele alınacak çeşitli bulgularla, çalışmanın rotasını da

belirleyen bu gözlem ve tespitlerin sağlamasının türlü şekillerde yapılabileceği ve bu bakış açısı özelinde gerçekleştirilecek çalışmalarla folklor araştırmalarının farklı boyutlara taşınabileceğini gösterilmeye çalışılacaktır.

Araştırma alanının ve malzemesinin bağlamsal, etkileşimsel ve iletişimsel dinamiklerce belirleniyor oluşu teorik çerçevenin üretim-aktarım-tüketim aşamalarını ve icracı-icra-alımlayıcı etkileşimlerini kapsayan bir kavramsal dizge üzerine inşa edilmesini zorunlu kılmaktadır. Bu zorunluluğun bir neticesi olarak çalışmanın alt yapısı etnografi, antropoloji ve halkbilimi gibi kültürel olgu ve süreçlerle ilgilenen disiplinler için bütüncül araştırma modelleri sunabilecek kapsama sahip bazı temel kavramlar etrafında şekillenecektir. Bunlar; ortam ve (sosyal) ilişki, pratik ve deneyim, dışavurum ve gösterim, analiz ve çözümlerdir. Seçilen bu kavram çiftleri özelinde 4 bölüme ayrılması uygun görülen çalışmanın kavramlar arası ve bölümler arası hiyerarşik düzeni, Henri Lefebvre'nin *The Production of Space (1991)* başlıklı çalışmasında değindiği ve mekân-kültür etkileşimini açıklamada son derece işlevsel olduğu düşünülen bir analiz modeli referans alınarak belirlenmiştir.

Mekân-kültür etkileşimini yeni mekanların yeni sosyal ilişki biçimleri ya da yeni sosyal ilişkilerin yeni mekanlar üretme potansiyeli üzerinden temellendiren Lefebvre'nin (1991, s. 59) önerdiği analiz modelinin siberuzam özelindeki açılımı şu şekildedir: Siberuzam yeni sosyal ilişki biçimleri, yeni sosyal ilişki biçimleri yeni iletişim formları, yeni iletişim formları ise yeni kültürel dışavurum biçimleri yaratmaktadır. Hakken'in (2009, s. 2) bilgisayar aracılı bilgi işleme yöntemlerinin yeni sosyal formasyonlar ürettiği ve bu gelişmenin de özgün kültürel yapılar oluşturma potansiyeli taşıdığı, yani antropolojik bir ifadeyle siberuzamın kültürün yeni ve yaratıcı bir biçimi olduğu yönündeki tespitlerinin de belirlenen analiz modelini destekler nitelikte olduğu görülmektedir. Dolayısıyla interneti uzamsal dinamikleri özelinde ele almamızı sağlayacak bu model, sadece sanal ortam folklorunun daha iyi anlaşılması açısından değil, insan denekleri merkeze alan internet araştırmalarında sıkça başvurulan bir araştırma yönteminin kullanılmasına olanak tanınması bakımından da önem arz etmektedir. Ayrıca metinsel yaklaşım, interneti özel veya kamusal niteliklere sahip, belirli üreticileri

ve tüketicileri olan ve kültürel olarak üretilmiş bir ürünün veya içerik olarak ele alırken, uzamsal yaklaşım siberuzamın ne şekilde kullanıldığı, nasıl bir kültürel üretim ve tüketim alanına dönüştürüldüğü, uzamsal dinamiklerin bireysel ve kolektif eylemleri ne şekilde şekillendirdiği, uzamdaki etkileşimlerin ne tür sosyal ilişki ve dışavurum biçimleri yarattığına odaklanır (Bassett ve O'Riordan, 2002, s. 234, 236). Araştırma konusunun sosyal, bağlamsal ve icrasal nitelikleri göz önünde bulundurulduğunda bu türden bir çalışmada uzamsal modelin tercih edilmesinin daha isabetli bir karar olacağı açıktır.

Kültürel üretimin sistematigi hakkında genel bir teorik çerçeve sunan yukarıdaki model ve yaklaşımların yanı sıra sanal bağlamlarda üretilen, aktarılan ve tüketilen kültürel verim ve süreçlerden hangilerinin folklorik bir mahiyet taşıdığına da belirlenmesi gerekmektedir. Bu gereklilik doğrultusunda Goldstein'in (1993, s. 19) tespit ettiği ve folklorun karakteristiklerini belirleyen yani onu başta antropoloji olmak üzere kendisine yakın diğer disiplinlerden ayıran 3 temel parametrik kavram dikkate alınacaktır. Bunlar; "gelenek" (tradition), "aktarım" (transmission) ve "tür" (genre)dür. Goldstein'e göre halkbilimi araştırma malzemesi, araştırma metotları ve başvurduğu teoriler bakımından bazı disiplinlerle ortak özelliklere sahip olmasına rağmen diğer hiçbir bilim alanı bu 3 temel kavramın bir araya gelmesiyle oluşan süreç, olgu ve ürünlerle uğraşmaz. Çalışmanın teorik çerçevesi ve tasarımını da şekillendirecek olan bu 3 ana parametreye, folklorik verimlere özgü olduğunu düşündüğümüz 3 yan parametre olarak yaratıcılık, dışavurum ve icra biçimleri de eklenerek araştırma evrenin kapsamı daraltılacaktır. Özetle sanal ortam ve bağlamları, geleneksel kültüre dayanan veya ondan türetilmiş çağcıl artistik dışavurumların yeni üretim, aktarım, tüketim mecraları olarak ele alacak bu çalışmanın teorik çerçevesi ve tasarımı şu kabullere göre şekillenecektir:

1. Geleneksel veya otantik folklorla özgü basit örüntü ve formüllerin değiştirilmesi, geliştirilmesi veya yeniden yorumlanmasıyla üretilen ve çoğunlukla fakelore, folklorismus, fulklore veya folklorik olarak tanımlanan kültürel verimlerin doğal üretim, aktarım ve tüketim bağlamlarından birisi de sanal ortamdır.

2. Sanal ortamın genel anlamda tüm kültürel verimler, özelde ise tanımlanan türdeki üretimler için uygun bir mecraya dönüşümü, dijital teknolojilerin etkin ve yaratıcı kullanımıyla teknik uzamlardan kültürel ortamlar, kültürel ortamlardan sosyal ilişkiler, sosyal ilişkilerden özgün pratik ve deneyimler, pratik ve deneyimlerden ise çeşitli kültürel dışavurum ve gösterimlerin elde edilmesiyle gerçekleşmektedir.

3. Sanal ortam ve bağlamlarda her an üretilmekte, aktarılmakta ve tüketilmekte olan bu dışavurum ve gösterimlerden hangilerinin çeşitli yönlerden (yapısal, içeriksel, işlevsel) folklorik bir nitelik ve mahiyete sahip olduğu folkloru diğer kültürel verimlerden ayırmak için kullanılan bazı parametrelere göre belirlenebilir.

Belirlenen bu teorik çerçeve özelinde düşünüldüğünde araştırma evreninin, iletişim pratiklerinin gelenekselleşmesiyle ortaya çıkan, türsel nitelikler taşıyan, zaman ve uzamda aktarılabilen ve bunun bir neticesi olarak varyantlaşabilen, tarihi, kültürel ve sosyal bağlamla ilişkili olan, anonim, çeşitli aşamalarda bireysel ve kolektif yaratıcılıkla ilişkili olarak tanımlanabilir üretim ve aktarım örüntülerine sahip, söylemsel ve retoriksel nitelik ve stratejileri bulunan, biçim, yapı, içerik ve motif anlamında yüksek bir etkileşim ve geçişkenliği olan, eğlendirme, hoş vakit geçirme, protesto etme gibi bir takım açık ve örtük işlevleri yerine getiren, doğal ortamında bağlamsal ve icrasal niteliklere sahip, yeniden üretim ve varyantlaşma aşamalarında değişen ve değişmeyen nitelikler barındıran, bireysel ve kültürel düzeyde dışavurumsal olan, kullanım bağlamında ilgili grup üyeleri arasında artistik bir iletişimsel araç mahiyeti taşıyan unsurlardan oluştuğu görülmektedir.

Araştırmanın yürütülmesi ve yapısına doğrudan etki etmesi dolayısıyla değinilmesi gereken bir diğer husus da dijital ortamda kültürel araştırmalar yapılırken benimsenmesi gereken temel ilkelerin neler olduğudur. Dijital kültür araştırmalarına yön veren araştırmacılarca hazırlanmış *Digital Ethnography Principles and Practice (2016)* adlı eserde önerilen ve bizim de çalışma boyunca bağlı kalmaya gayret göstereceğimiz temel ilkeler şu şekilde özetlenebilir (Pink ve diğerleri, 2016, s. 22-27):

1. Çeşitlilik/Çok Katlılık (Multiplicity) İlkesi: Dijital teknolojiler ve medyanın gündelik, sosyal ve kültürel hayatın farklı yönleriyle etkileşim içerisinde olmasından kaynaklı olarak belirli bir konunun farklı perspektiflerden ele alınabileceğini belirten bu ilke, dijital kültür araştırmalarında disiplinler arası bakış açıları ve eklettik araştırma metotlarının kullanımının önemine vurgu yapar. Bu ilkenin kültürel araştırmalar açısından asıl önemi, dijital bağlamlarda üretilen kültürel unsurların ortaya çıkmasını sağlayan faktörlerin derinlikli ve farklı boyutlarıyla irdelenmesini önermesidir. Buna göre sanal ortamdaki kültürel bir çıktının üretimini sağlayan teknik, sosyolojik, kültürel, psikolojik unsurlar bütüncül bir bakış açısıyla göz önünde bulundurulmalıdır.

2. Dijital Merkeziyetsizlik (Non-digital-centric-ness) İlkesi: Bu ilkeye göre dijital ortamda yapılacak sosyolojik ve kültürel araştırmalarda ilgili teknolojiler ve medya biçiminin odağa yerleştirilmesinden kaçınılmalıdır. Çünkü sosyo-kültürel olgular açısından dijital medya bir amaç değil, araçtır. Buna göre aktör rolündeki aktif öznenin kendisi, onun toplumsal eylemleri ve ilgili bağlamlarda edindiği deneyimler, kullandığı medya veya teknolojilerden daha önemlidir. Bu ilke, dijital medyanın gündelik yaşamdan bağımsız bir unsur olarak değil, insan ilişkilerinin bir uzantısı olarak ele alınmasının önemine vurgu yapar. Halkbilimi gibi temelde kültürel ortamı, insanı, ilişkilerini, pratiklerini ve deneyimlerini araştıran ve anlamaya çalışan bir disiplin açısından da kültürel üretime katkı sağlayan medyanın analiz ve çözümlenmelerin merkezine yerleştirilmesinin problemleri bir bakış açısı olacaktır. Dolayısıyla dijital merkeziyetsizlik ilkesi uyarınca bu araştırmanın odağına teknolojinin kendisini değil, onu var eden ve çeşitli amaçlarla kullanan insanı, onun ilişkilerini, pratiklerini ve bu unsurların etkileşimi sonucunda ortaya çıkan üretimler ve icralar yerleştirilmiştir.

3. Açıklık (Openness) İlkesi: Açık kaynak, sınırsız erişim, yaratıcı ortak kullanım ve diğer dijital paylaşım ve iş birliği formları, dijital medya aracılı kültürel üretime dayalı unsurların açık uçlu bir olaya (event) dönüşmesine olanak tanımaktadır. Kolektiviteye, katılımcılığa, yaratıcılık ve inovasyona sınırsız olanaklar tanıyan bir kültürel bağlamda yaratılan unsurların dinamik, değişken ve açık uçlu bir yapıya sahip olması, bunların bitmiş ve tamamlanmış bir metinden ziyade bir olay, süreç

veya icra olarak değerlendirilmesini zorunlu kılmaktadır. Folklorun da özü itibariyle belirli bir süreç ve bilinçli bir yaratıcılıkla üretilen etkileşimli ve katılımcı yapıya sahip, dinamik, devingen, esnek ve artistik bir olay olduğu göz önünde bulundurulduğunda sanal ortam folkloruna yönelik bir araştırmanın bu ilkeyi dikkate alarak yürütülmesinin uygun olduğu görülecektir.

4. Düşünümsellik (Reflexity) İlkesi: Yapı ile eyleyici arasındaki diyalektik sürece odaklanan Bourdieu sosyolojisinin karakteristiğini belirleyen metodolojik bir yaklaşım olarak düşünümsellik, özü itibariyle araştırmacının kendisini de incelenen olay ve olgunun bir parçası olarak görmesi yani “nesneleştiren öznenin nesneleştirilmesi işi”dir (Bourdieu ve Wacquant, 2014, s. 38). Bourdieu’a göre başarılı bir sosyolojik veya kültürel araştırma, toplumsal dünyayı nesneleştirmeyi meslek edinenlerin kendi kendilerini de nesneleştirme yeteneği göstermelerine ve görünürde bilimsel olan söylemlerin nesneden çok, nesneyle ilişkilerini anlattığını fark etmelerine yani "bilimcinin epistemmerkezciliği"ne karşı sürekli olarak uyanık olmalarına bağlıdır (Bourdieu ve Wacquant, 2014, s. 53, 54). Etnometodoloji çalışmaları açısından da önem arz eden bir kavram olarak düşünümsellik, bir durumu betimlemenin aynı zamanda onu yaratmak anlamına geldiği teziyle, sorgulamadan kabul edilen anlamlar yerine, düzen duygusunu oluşturan araçları ve yorumlayıcı kuralları incelemenin gerekliliğini savunan bir araştırma ilkesidir (Emiroğlu-Aydın, 2003, s. 246). Bu ilkeye göre sübjektiviteden ya da değer yüklülükten kurtulamayacak olan bir araştırmacı, araştırma alanıyla ilgilenirken en azından onu nesneleştirdiğinin farkında olmalıdır. Araştırmacının malzemenin onu, onun da malzemeyi kurduğunun yani oyunu dışardan gözlemleyen objektif bir gözlemci değil, elde ettiği bulguların ortaya çıkmasında kendisinin de etkili olduğunun bilincinde olması beklenir. Dolayısıyla kültürel bir araştırmada düşünümsel davranmak, araştırma boyunca elde edilen bilginin önemli bir kısmının araştırmacı ile araştırma malzemesi arasındaki etkileşimler sonucu sübjektif olarak üretildiğinin farkına varma, bu gerçeği kabul etme ve bu süreçte geliştirdiği bir tür oto-kontrolle araştırmaya olan etkilerini de sorunsallaştırmak anlamına gelir.

Bu çalışmanın genelinde, hem sanal bağlamlarda gerçekleşen yakınsamalar ve etkileşimler sonucu ortaya çıkan üretimlerin işlev ve anlamlarının ortaya koyması hem de araştırmayı yönlendiren problem, soru ve hipotezlerin mahiyetlerine daha uygun olması dolayısıyla kalitatif araştırma (qualitative research) yaklaşımı benimsenecektir. Çalışmanın dördüncü bölümünde ele alınacak ortak teknoloji alanları ile seçilecek odak grupları (focus groups) arasındaki etkileşimlerin yansımaları olan çeşitli kültürel dışavurumların derlenmesi ve çözümlenmesi aşamalarında halkbilimsel araştırmalarda sıkça kullanılanlar (katılımlı/katılımsız gözlem) da dahil olmak üzere çeşitli kültürel veri toplama yöntemlerine başvurulacaktır. Sanal kültür aktörleri arasındaki bağlar ve etkileşimlerden doğan sosyal ilişkilerin örüntüsel ve yapısal niteliklerinin ortaya konması noktasında ise halkbilimsel soruşturmaya uyumlandırılmış, betimsel nitelikli ve gözleme dayalı sosyal ağ analizlerinden (social network analysis) yararlanılacaktır. Ayrıca araştırma evreninin ve örneklemin sanal ortamdaki sosyal ilişkilerle ve bu ilişkiler odağında üretilen multimediyatik kültürel verilerle doğrudan ilintili olmasından kaynaklı olarak özellikle teorik alt yapının oluşturulması aşamalarında farklı disiplinlerden (sosyoloji, antropoloji, etnoloji, halkbilimi, göstergebilimi) edinilen çağcıl kuram ve yaklaşımlara da başvurulacaktır.

Netice itibarıyla metinsel (textual), bağlamsal (contextual) ve işlevsel (functional) perspektiflerin iç içe geçtiği çoklu bir bakış açısıyla ve belirtilen araştırma modeline göre ilerleyecek olan problem odaklı bu soruşturmaya sanal ortamda üretilen folklorik mahiyetli verimlerin tanımlanması, sınıflandırılması, yapısal özelliklerinin belirlenmesi ve kullanım bağlamları itibarıyla yaratıcıları ve alımlayıcıları için taşıdığı anlam ve işlevlerin ortaya konması amaçlanmaktadır. Dolayısıyla bu çalışmada sanal ortama özgü toplulukların, kimliklerin, benlik sunumlarının, sosyal davranış örüntülerinin, kolektif pratiklerin ve altkültürlerin folklorik mahiyetine yönelik açıklamalar yapıldıktan sonra bu unsurların etkileşiminden doğan çağcıl dışavurumların üretim, aktarım ve tüketim mekanizmalarının ana hatlarını ortaya koyacak çözümlenmelere yer verilecektir.

1. BÖLÜM

ORTAMLAR VE İLİŞKİLER

1.1. KÜLTÜREL ORTAMLARIN ŞEKİLLENMESİNDE İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN ROLÜ VE SOSYO-KÜLTÜREL YANSIMALARI

Bir iletişim aracının mekâna veya zamana bağlılığını geliştirdiği “iletişim yanlılığı” (bias of communication) teorisi özelinde ele alan Harold Innis’a göre tarih boyunca her medeniyet ve kültür ekolojisi belirli bir iletişim aracını öne çıkarmakta ve bu araçlarla din, hukuk, politika gibi toplumsal kurumlara ve kültürel dışavurumlara biçim vermektedir. Medya formlarının bilginin zamansal ve mekânsal yayılımı üzerindeki etkilerine yoğunlaşan Innis, her yeni medya formunun temelde zaman ve uzamı sıkıştırarak daha etkin bir konuma evrilmeye çalıştığını iddia eder. O’na göre icat edilen her yeni iletişim aracıyla birlikte uygarlıklarda toplumsal denge altüst olmakta, bir kültür biçiminden ötekine geçilmektedir (Innis, 2006, s. 28).

İnsanlık tarihini “sözlü kültür”, “yazılı kültür” ve “elektronik kültür” olmak üzere üç evreye bölen McLuhan da iletişim araçlarını kültürel değişimin manivelası olarak ele almıştır (Meyrowitz, 1985, s. 17). Ayrıca duysal denge (sensory balance) teorisi çerçevesinde her yeni icadın insan organizmasına eklenen bir uzantıya (extension of man) dönüştüğünü belirten McLuhan, organizmaya eklenen her bir “protez” ile bir organın, duyunun veya fonksiyonun yoğunlaştığını, duyu organizasyonlarının bu durumdan etkilenmesinin neticesi olarak da insanın nesnel gerçekliliği deneyimleme biçimlerinin değiştiğini ve bu durumun dünyayı algılama, anlama ve açıklama biçiminde köklü değişimleri tetiklediğini savunmuştur (Meyrowitz, 1985, s. 3).

Teknolojik determinizm paradigması çerçevesinde fikirler üreten ve “ikincil sözlü kültür” kavramı özelinde yaptığı tespitlerle McLuhankine benzer sonuçlara ulaşan bir diğer önemli isim de Walter Ong’dur. O’na göre elektronik kültür çağında sözlü

gelenekler niteliksel bir dönüşüm geçirerek güçlenme eğilimi içine girmişlerdir. Dolayısıyla tipografiyle özsel niteliklerinden bir süreliğine kopan iletişim olgusu, elektronik kültür çağının sunduğu olanaklar sayesinde tekrar öz kaynağına yani sözlü kültür modeline dönmüştür (Ong, 2012, s. 161-162). Ong'a göre ikincil sözellik, birincil sözellik ile yazılı iletişim biçimlerini de kapsayan özünde yakınsamacı ve eklektik bir iletişim modelidir (Ong, 1977, s. 82-83).

Bu eklektik modeli "medyamorfoz" kavramıyla tanımlayan Roger Fidler'e göreyse yeni olarak etiketlenen iletişim formlarından hiçbiri spontane bir şekilde veya birdenbire ortaya çıkmaz. Her yeni iletişim formu bir süreç dâhilinde ve aşama aşama bir öncekilerinin metamorfoza uğramasıyla yaratılır. Ayrıca eski medya formu yenisi tarafından tamamen yok edilmek yerine kendisini ilgili ortama uyumlaştırabilmek için gerekli evrimsel değişimlere odaklanıp işlevselliğini arttırarak dolaylı yollardan diğerinin işlevsizleşmesine neden olur ve bir süre sonra onun yerini alır. Dolayısıyla ortaya çıkan her iletişim formu aslında bir öncekinin birçok özelliğini en azından potansiyel olarak bünyesine katarak gelişimini sürdürür. Medyamorfoz olgusunun temel dinamiği ise teknolojik değişimdir. Buna göre her yeni iletişim formu ortaya çıkan ve kısa bir sürede merkezleşen yeni medya teknolojilerine bağlı olarak morfoza uğrar (Fidler, 1997, s. 22-23). Bu modelinin folklorun ham maddesi olan "söz"ün medya teknolojilerindeki gelişmelerin etkisiyle ne türden dönüşümler geçirdiğinin tespit edilebilmesi adına da oldukça işlevsel olduğu düşünülmektedir. Özellikle sözlü kültür ortamında icra edilen folklorik bir yaratım ile elektronik kültür ortamında yaratılan arasındaki benzerliklere odaklanılarak benzer ihtiyaçların farklı araçlarla ve farklı ortamlarda nasıl tatmin edildiği bu teori özelinde ortaya konabilir.

Teknolojinin bireyin duyu ve algı sistemi üzerindeki etkilerinin bir kültürel dönüşümü tetiklediğini savunan araştırmacılara göreyse, ağızdan kulağa, elden göze yani sözden yazıya ve nihayetinde söz, yazı ve görselin alışımı anlamına gelen multimediyatik medyaya doğru yaşanan değişim, iletişimi insanın tüm duyularına hitap edecek şekilde geliştirmiştir. Bu bakış açısına göre elektronik iletişim teknolojilerinin tetiklediği duysal denge değişimini daha önceki değişimlerden ayıran en önemli noktalardan biri de gelişmekte olan yeni

medyanın tek bir duyu organı yerine tıpkı sözlü kültür ortamında olduğu gibi tüm bir merkezi sinir sisteminin uzantısı şeklinde işliyor olmasıdır. Tüm duyulara senkronik bir biçimde hitap eden yeni teknolojiler, özellikle söz-imge-text alışımı ifade biçimleri sunması bakımından birincil sözellikten daha üstün ve daha yoğun bildirişim imkanları sağlamaktadır. Birçok araştırmacının hemfikir olduğu konulardan biri de iletişim alanındaki her teknolojik gelişmenin aşamalı olarak sözlü kültürü yeniden kurma gibi bir ironi barındırmasıdır. Bunun en önemli nedeni ise elektronik kültürün, yazılı kültürden farklı olarak bireyciliği değil bilinçdışında özlem duyulan sözlü kültüre özgü cemaatçi ruhu yeniden canlandırmasıdır.

Post-endüstriyel dünyanın yarattığı ilişkiler ağı ve bu ağın alt yapısını oluşturan yeni iletişim teknolojilerinin sözün ve özellikle söz aktarımında devrimsel manada niceliksel ve niteliksel değişimleri tetiklediği ve insanlığın yazıyı icat ederek kendi eliyle büyüsünü bozduğu organik iletişimsel kültür ortamını, çağımızda geliştirdiği yeni iletişim teknolojileriyle yeniden inşa etmeye çalıştığı gözlemlenmektedir. Bu hedefe ulaşma yolunda bilgisayar ile telekomünikasyon arasındaki kusursuz birlikteliğin ve daha sonra görülen internet teknolojilerindeki gelişmelerin özel bir rolü vardır. Yeni bir kültürel yapıya geçişin nüvelerinin 1980'li yıllarda aranması gerektiğini bildiren Castells (2008, s. 16) de "ağ toplumu" olarak tanımladığı yapının kitle iletişim medyasındaki gelişmelerle ortaya çıkmasına rağmen asıl eşiğin bilgisayar ve internet teknolojilerindeki gelişmelerle beraber aşıldığını belirtmektedir.

Yakın dönem teknolojilerinin manivelası olarak görülen ve İkinci Dünya Savaşı'nın ürünü olan ilk bilgisayarlar aslında daha kusursuz hesaplar yapabilme ihtiyacından doğmuş olup çoğunlukla balistik incelemelerde, savaş araçlarının uzaktan kontrolünde, istihbarat alanında, bilgi yönetimi, askeri eğitim alanlarda etkin bir şekilde kullanılmıştır. 1940'larda kuramsal çalışmalarla alt yapısı hazırlanan ve devlet fonlarıyla desteklenen araştırmalar ENIAC gibi ilk elektronik bilgisayarların faaliyete geçmesiyle sonuçlanmıştır. Transistörlerin geliştirilmesini takiben daha verimli hale gelen bilgisayarlar çeşitli devlet kurumlarının yanı sıra üniversiteler ve büyük şirketler tarafından da kullanılmaya başlanmıştır. 20.

yüzyılın son çeyreğinde geliştirilen mikro işlemciler ve çiplerin gücünün giderek artmasını takiben mikrobilgisayarların gücü ciddi bir biçimde artmıştır (Castells, 2008, s. 53-55).

Bilgisayar gibi internet teknolojisinin icadı ve gelişimi de tarihsel bir dönemi tanımlayan politik ve ideolojik çatışmaların gölgesinde gerçekleşmiştir. Soğuk Savaş döneminde SSCB ile ABD arasındaki teknolojik rekabetin sonucu olarak uydu ve haberleşme teknolojilerinde hızlı gelişmeler yaşanmış, SSCB'nin dünyanın ilk uydusu olan Sputnik'i 1949'da uzaya fırlatmasının ardından 1957'de Amerikan Savunma Bakanlığı İleri Araştırma Projeleri Ajansı'nı(ARPA), Amerikan Hava Kuvvetleri ARPANET Projesi'ni (1968) hayata geçirmiştir. Herhangi bir nükleer saldırı durumunda komuta ve kontrol iletişiminin kesilmeden sürdürülmesini sağlamayı hedefleyen bu projelerdeki gelişmeleri takiben ARPANET adını taşıyan ilk bilgisayar ağı 1 Eylül 1969'da kurulmuştur (Castells, 2008, s. 58-59). 1972 yılında ilk elektronik posta Ray Tomlinson tarafından gönderilmiş, bir yıl sonra da ARPANET ilk uluslararası bağlantısını İngiltere ve Norveç arasında sağlanmıştır. 1973'te İnternet üzerinden bilgisayarların iletişimini sağlayan TCP/IP protokolü çalışmalarına başlanmış, 1979'da Kuzey Carolina Üniversitesi'nde bilim adamlarının kendi aralarında haberleşmesini sağlayan USENET kurulmuş, 1983'te Wisconsin Üniversitesi'nde İnternet üzerindeki adresleri düzenleyen Domain Name System (DNS) oluşturulmuştur (Castells, 2008, s. 62). İnternet teknolojisi açısından bir devrim sayılan "World wide web" in icadı ise 1990'da Avrupa'da, dünyanın önde gelen fizik araştırmaları merkezi olan Cenevre'deki Avrupa Nükleer Araştırmalar Merkezi'nde Tim Berners-Lee ile Robert Cailliau öncülüğündeki bir ekip tarafından gerçekleşmiştir (Castells, 2008, s. 64-65).

Yukarıda değinilen gelişmeleri takiben aşamalı olarak yaygınlaşmaya ve çeşitlenmeye başlayan dijital teknolojiler ve internet ağı kısa sürede kültürel ve sosyal hayatın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Becerikli girişimciler ve akademisyenlerin öncülüğünde bilgisayarların kullanım alanı ve amacında belirgin bir dönüşüm yaşanmış, işlev ve boyutunda da önemli değişiklikler yapılmıştır. Bilgisayarların her türden hizmetin yeni biçimler almasını olanaklı

kılmaları için daha küçük ve daha ucuz hale getirilmeleri bu teknolojilerin önemini daha da arttırmıştır (Castells, 2008, s. 65-66). Yeni enformasyon ve iletişim araçlarının geleneksel olanlara kıyasla kültürler üzerinde daha yoğun dönüşümleri tetiklediğini düşünen birçok çağdaş teorisyen özellikle dijitalleşme ve hiper-realite kavramları özelinde çarpıcı tespitlerde bulunmuşlardır. Özellikle bilgisayar temelli yeni teknolojiler sayesinde günümüzde yepyeni kamusalılık biçimlerinin oluştuğunu ileri süren araştırmacılar, reel sosyo-kültürel yaşamın bu dijital platformlarda simüle edilmekle yeniden üretildiğini, bu durumun ise geleneksel medya teknolojilerinin etkilerinden daha yoğun ve radikal dönüşümleri tetiklediğini dile getirmişlerdir.

1980'lerde tümüyle belirginleşen bu eğilim üzerinden toplumu tanımlamak isteyen diğer araştırmacılardan Zbigniew Brzezinski "teknokratik çağ", Daniel Bell "sanayi-sonrası toplum", Peter F. Drucker "bilgi toplumu", Yoneji Masuda "enformasyon toplumu", Castells "ağ toplumu" ve Marshall McLuhan "küresel köy" kavramlarını kullanmıştır (Kumar, 1999, s. 23). Son yıllardaysa birçok teorisyen, yeni medya teknolojileri bakımından devrimsel bir dönüşümün tam da ortasında bulunduğumuzu, bilgisayar merkezli bir kültüre geçmekle tüm sosyal ve gündelik yaşamı oluşturan üretim, dağıtım ve iletişim formlarında dramatik değişimlerin yaşandığını kabul etmekle birlikte bu aşamayı tanımlamak için farklı adlandırmalar kullanmıştır. Levy'nin (2001) siberkültür'ü (cyberculture), Manovich'in (2001) bilgi kültürü, Johns'un (1997) ara yüz kültürü, Jones'in (1998) sanal kültür'ü ya da siber toplum'u bu tür adlandırmaların en popülerlerindedir. Bu teorisyenler 20. yüzyılın son çeyreğinde ortaya çıkan ve kısa sürede devrimsel gelişmelere yol açan bilişim teknolojilerini tarihsel bir kopuşa tekabül edecek şekilde moderniteden postmoderniteye, endüstriyel toplumdaki enformasyon toplumuna geçişin manivelası olarak görmüşlerdir. Nitekim Jameson (2011, s. 31) da, söz konusu kopmanın salt kültürel bir bağlamda gerçekleşmediğini, sık sık tüketici toplumu, medya toplumu, bilgi toplumu, elektronik toplum ya da "hightech" toplumu gibi adlarla da anılan tümüyle yeni bir toplum türünün ortaya çıktığını ve bu yeni toplumsal formasyonun klasik kapitalizm yasalarının artık iş görmediği bir aşamaya işaret ettiğini bildirmektedir.

Lyotard'a göre ise deneyimlemekte olduğumuz "postmodern durum" toplumların post-endüstriyel çağa, kültürlerin ise postmodern çağa geçtikleri ve bununla bağlantılı olarak bilginin statüsünün tamamen değiştiği bir aşamadır. Bu yeni toplum modelinin temel karakteristiği ise bilgisayarlar, enformasyon, bilimsel bilgi, ileri teknoloji, bilim ve teknolojide sağlanan yeni ilerlemelerden kaynaklı olarak "toplumun bilgisayarlaşması"dır. Bu topyekûn dönüşümde bilginin mahiyetinin de hiç değişmeden kalamayacağını belirten Lyotard, bilginin yeni kanallara adapte olup iş görebilmesi için "enformasyon niceliklerine" çevrilebilmesinin gerekliliğine vurgu yapar. Bilginin "üreticileri" icat etmeye, kullanıcıları ise öğrenmeye/öğretmeye çalıştıkları şeyleri bu dillere çevirecek imkânlarla sahip oldukça sadece bilimsel bilginin değil, gündelik yaşam bilgilerinin yani kültürlerin de benzer değişim ve dönüşümlere tabi olacağı ön görülmüştür (Lyotard, 2013, s. 13-14).

Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki devrimsel gelişmelerin insanlık durumu üzerinde radikal değişimler yarattığına kabul eden bir grup akademisyen yaşanan bu dönüşümü "The Onlife Manifesto" adlı eserde tanımlamaktadır. Manifesto'da ilgili alandaki teknolojik gelişmelerin şu 4 alanda bir takım radikal dönüşümleri tetiklediği belirtilmiştir (Floridi, 2015, s. 2):

1. Öz-kavrayışımız konusunda (biz kimiz);
2. Karşılıklı ilişkilerimiz konusunda (nasıl sosyalleşiriz);
3. Gerçekliği kavrayışımız konusunda (metafizik açıklamalarımız vb.);
4. Gerçeklikle etkileşimlerimiz konusunda (gerçekliği deneyimleme vasıtalarımız).

Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki devrimsel gelişmelerin neden olduğu yukarıdaki temel dönüşümlerin şimdiye kadar gözlemlenebilen sonuçları ise şunlardır (Floridi, 2015, s. 2):

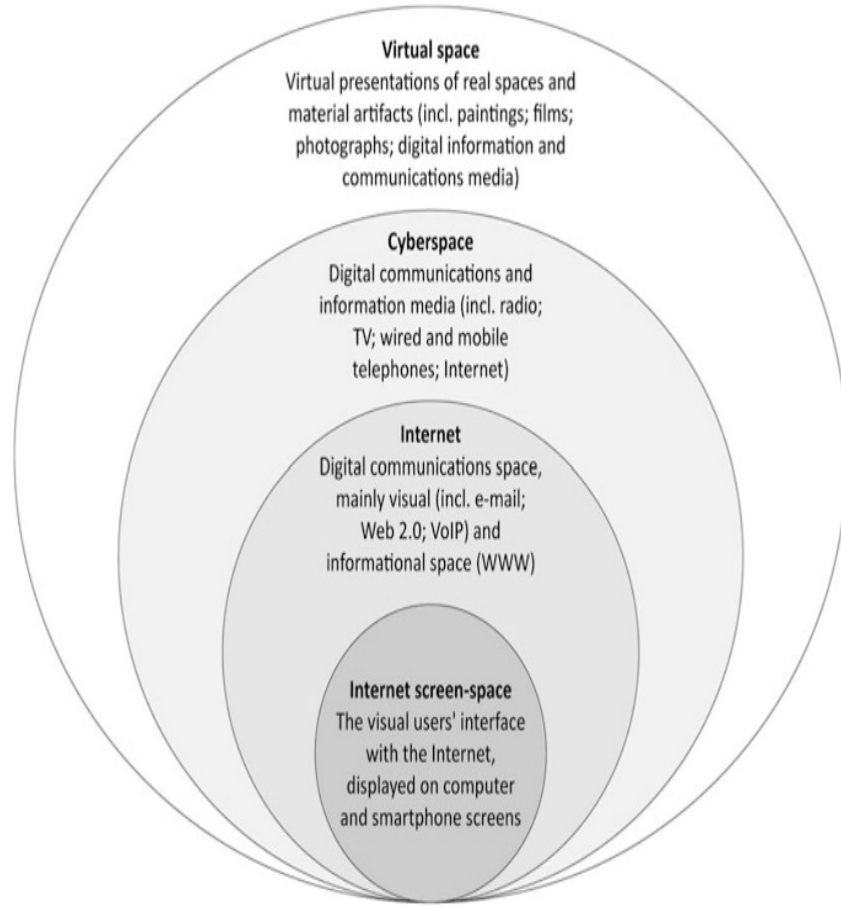
1. Gerçeklik ile sanallık arasındaki fark gittikçe belirsizleşmiştir.
2. İnsan, makine ve doğa arasındaki fark belirsizleşmiştir.
3. Bilgi kıtlığı yerini bilgi bolluğuna bırakmıştır.
4. Tekçil, merkezçil ve ikili karşıtıklara dayalı yapıların üstünlüğü yerini etkileşimler, süreçler ve ağların üstünlüğüne bırakmıştır.

Bu topyekûn dönüşüm, Postman'ın (2013, s. 29) "teknolojik araçların ekolojisi" teorisi özelinde de açıklanabilir. Parsons'ın genel sistem teorisi üzerinde yükselen teknolojik ekoloji teorisine göre yaşamın belirli bir alanını kuşatan teknolojik aygıtlar arasındaki etkileşimler bir süre sonra onları bir sistemin parçaları haline getirerek parçalardan bütün oluşturan işlevsel bir makineye dönüştürür. Buna göre yeni bir teknoloji ortaya çıktığında mevcut olana ne bir şey ekler ne de çıkarır: her şeyi toptan değiştirir. Sosyal ve sembolik dünyalar bile teknolojinin belirleyiciliğinden kendisini kurtaramaz (Postman, 2013, s. 22). Tüm gündelik yaşam pratiklerinin bu yeni ekolojik alanla uyumlulaşarak yeniden üretildiği bir kültürel ortamda, folklorik karakterli üretim veya çıktılarının da kendini yenilemesi, yeni araç ve teknolojilerle üretilip, icra edilmeyi kabul etmesi bu uğurda gerekli mutasyonları geçirerek sürekliliğini garanti altına alması gerekmektedir.

1.2. SİBERUZAMIN KÜLTÜREL ORTAMA DÖNÜŞÜMÜ VE ETNOGRAFİK MAHİYETİ

Genel kullanıma 1990'lı yıllardan itibaren giren "siberuzam" (cyberspace) kavramı aslında bu tarihten çok daha önce -1938 yılında, Harper's Magazine'nin yazarı-C.R White tarafından ve farklı bir anlama gelecek şekilde kullanılmıştır. White, teknolojinin çok geçmeden gerçekliğin topraklarını işgal edeceği ön kestiriminde bulunmuş ve bu öngörüsünü "günümüzdeki yarış açıkça kendileri olan şeyler ile şeymiş gibi görünen şeyler arasındadır" şeklinde dile getirmiştir. Siberuzam sözcüğünü ilk kez 1984 yılında yayınlanan *Neuromancer* adlı ünlü romanında kullanan kişi ise avangart bilim kurgu yazarı William Gibson'dur. 1991 yılında Michael Benedikt'in editörlüğünde çıkan *Cyberspace, First Steps* adlı kitap da uzun bir süre siberuzam kavramı özelinde yapılacak tanımların tonunu belirlemiştir (Briggs ve Burke, 2011, s. 343). Benedikt'e göre siberuzam gerçek yaşamdaki bilgisayar ve iletişim hatları tarafından yaratılan ve sürdürülen yeni ve paralel bir sanal dünyadır. Bu dünyada global bilgi trafiği, sınırlar, göstergeler, ölçümler, eğlenceler ve değişen insan kurumları görüntü, ses ve yapılarla şekillenir (akt. Bell, 2005, s. 7). Benedikt, siberuzamı "verilerle ve yalanlarla, doğanın zihin yapısı ve anılarıyla, bir milyon ses ve iki milyon gözle dolu bir bölge" olarak hayal etmiştir (Briggs ve Burke, 2011, s. 343).

Siberuzamı, dijital aygıtlar ile internet teknolojisi arasındaki yakınsamalara dayanan hayali uzamlar olarak ele alan Kellerman, bu oluşumu 4 temel alan arasındaki kaplam-içlem ilişkisi üzerinden açıklamaya çalışır. Aşağıdaki modelden de anlaşıldığı üzere kaplam alanı bakımından hiyerarşik bir ilişki içerisinde olan bu dört uzamdan en geniş sanal alan (virtual space) en darı ise internete bağlanma imkânı tanıyan ekran/monitördür. Dolayısıyla bir kullanıcının siberuzama ulaşabilmesi kendi içerisinde ayrı uzamsal nitelikler barındıran dijital aygıtlar ve internet teknolojisinin doğru kullanımına bağlıdır (Kellerman, 2016, s. 21-22):



Şekil 1. İnternetin uzamsal yorumu (Kellerman, 2016, s. 22)

Siberuzamın cazibesini Horkheimer ve Adorno'nun geliştirdiği rasyonalizasyon mantığı tezi dolayımında açıklamaya çalışan Robins'e göre bu paralel dünyanın önemi, insan için artık bilinmeyen veya kontrol dışında kalan hiçbir şeyin bulunmamasını sağlamasıyla ilgilidir. Siberuzamı bilincin bir uzantısı olarak gören bu tür yaklaşımlar onun üzerinde her an, her şeyin yapılabileceği savunur. İnsanın en temel arzusu olan her şeye ve her ana hükmetme isteği bu şekilde gerçekleşmiş olur. Kısacası olması istenen şey, alternatif bir "cisimsiz doğa" gerçekliği yani dokunamayacağımız, onun da bize dokunamayacağı bir gerçeklik biçimi inşa etmektir. Bu denetleme isteği aynı zamanda fiziksel şeylerin kusurlarından ve düzensizliklerinden kaçma isteğinin ifadesi olarak da yorumlanabilir. Bu türden düşüncelerin ardında modernitenin temel dinamiklerini de belirleyen ve ütopyacı bir karakter arz eden ideal bir düzen yaratma arzusu yatmaktadır (Robins, 2013, s. 35-41).

Bu arzuyu tatmin etme potansiyeline sahip olan sanal gerçeklik, güncel gerçekliğin düzensizliğini hayali ütopya düzeniyle değiştirme ve dünyayı yeni baştan kurma iddiasındadır (Robins, 2013, s. 42). Gerçekliğin, bedenlerin, kaos ve katastrofinin olmadığı bu dünya, gerçek dünya varoluşumuzun yüklediği sıkıntılardan ve korkulardan kurtulduğumuz, kendimizi ifade edebileceğimiz ve yaratıcılığımızı kullanabileceğimiz yeni ufukların kapısının aralandığı bir uzamdır. Bu anlamda siberuzamın fantazyalarla ve zevkle dolu imajlar dünyası nesnel dünyanın yol açtığı hüsrana ve acılara karşı kabul edilebilir bir alternatiftir (Robins, 2013, s. 52). Dış dünyada karşılığı olmayan tam anlamıyla yapay içeriklerden oluşan bu imajlar dünyası artık gerçekliği temsil etme veya onu taklit etme zorunluluğundan da kurtulmuş olur. İmajın göndergesinden koparılması yani gerçeklikle belirtisel ya da göndergesel ilişkisinin kopması bilgisayarın yapay, formel ve mantıklı alanında geleneksel gerçekliğimizden ayırt edilemeyecek, hatta bu geleneksel gerçekliği gölgede bırakabilecek yeni gerçeklik biçimleri yaratmıştır (Robins, 2013, s. 82-83).

Yukarıda tasvir edilen arzuların tatmini ve modern hayal gücünün gereksinimlerinin karşılanması adına aktif özneler tarafından gerçekleştirilen yaratıcı hamleler siberuzamı zamanla sosyal etkileşim ve ilişkilerin gerçekleştiği, toplulukların oluşturulduğu ve kültürlerin üretildiği, aktarıldığı ve tüketildiği bir ortama dönüştürmüştür. İnternet araştırmalarının en açık sözlü peygamberlerinden biri ve *Mirror World*'un yazarı olan David Gelernter, bu eserinde bahsi geçen dönüşümü tasvir eden ve siberuzamdan daha eski bir sözcük olan “yaşam akışı” kavramını kullanmıştır. O’na göre siberuzam, birçok şeyin yanı sıra aynı zamanda üzerinde “yaşanılabilir” de bir mekandır (akt. Briggs ve Burke, 2011, s. 329). Gelernter’in “yaşam akışı” olarak tanımladığı bu yapay mekân eğer yaşanabilecek bir yer ise kendine has kültürel yapılar da üretmesi gerekir. Çünkü sosyal mekanlar ile kültürler arasında nedensel ve organik bağlar söz konusudur. Dolayısıyla siberuzamın sosyo-kültürel mahiyeti, mekânlaştırılan uzam ile kültür arasındaki bağlara odaklanan analiz modelleri özelinde de ele alınabilir.

Bir topluluktan ve onların kültüründen bahsedilmesinin grup üyelerinin ortak bir uzamı paylaşmasına bağlı olduğunu düşünen birçok sosyal bilimciye göre ise bu ön koşulu yerine getiremeyen sanal ortamda topluluk kavramından bahsetmek mümkün değildir. Bu görüşlere katılmadığını belirten Baym, sanal ortamda kurulan birçok grubun fiziki anlamda coğrafi bir alanı paylaşmadığını, fakat ortak imgelemde insanların metaforik anlamda bir alana sahipmiş gibi davrandığını öne sürer (Baym, 2010, s. 75). Siberkültürün çok kısa bir zaman içerisinde yaratılması ve reel kültürel yapılara kıyasla daha yaratıcı ve daha dinamik bir karaktere sahip olmasında siberuzamın bu şekilde mekânlaştırılmasının önemli bir etkisi vardır. Özellikle siberuzamın yapaylığının sağladığı esneklik, bu ortamlarda kısa bir sürede yeni kültürel yapıların oluşturulmasını kolaylaştırmıştır. Çünkü yapaylaştırıldıktan sonra kültürün doğasıyla uyumlulaşmaya başlayan mekânları esnetmek veya onlar üzerinde değişiklikler yapmak onu üretenlerin inisiyatifindedir.

Siberuzamın metaforlaştırılarak kültürel bir ortama dönüştürülmesinde tüm canlı türlerine özgü bir nitelik olarak "kendileme" içgüdüsünün etkin bir psiko-sosyal etken olduğu düşünülmektedir. Siberuzamdaki kendileme süreci ise temelde iki şekilde işler: Birinci aşamada kullanıcılar belirli bir çaylaklık dönemini atlatıp kendi gibi olanlarla karşılaşmaya başladığında ilgili ortam bir süre sonra mahalledeki tanıdıklarıyla buluşulan bir mekân gibi algılanmaya başlanır. İkinci aşamadaysa söz konusu ortamlar, kullanıcıların kendilerine özgü çeşitli semboller, ifadeler, gelenekler, alışkanlıklar, belirli davranış kalıplarıyla donatılarak mekânlaştırılan alanın sınırları çizilir (Paker, 2007, s. 111). Ortak semboller, gelenekler, alışkanlıklar ve davranış kalıpları, bir araya gelen kullanıcıları birbirine daha da yakınlaştırırken mekânı diğer mekânlardan grubu ise diğer topluluklardan ayırır. Böylece sanal dünyada gerçek dünyadakine benzer mekânlar ve bu mekânlar üzerinden etkileşim kuran insanların ürettiği sosyal ve kültürel unsurlardan bahsedilebilir.

Siberuzamda alanın metaforlaşmasıyla ilgili en çarpıcı örneklerden biri ise çoklu katılıma izin veren sanal oyunlardır. Bu tür oyunlara dâhil olan her kullanıcı adeta diğerleriyle aynı mekânı paylaşıyormuş gibi davranır. Oyun içerisindeki sanal uzamlarla sınırlı olan eylem sahası, oyuna müdahil olan kullanıcıların sanki reel yaşamdakine benzer fiziki bir ortamda bulunuyormuş hissi vererek, buna göre davranmalarını teşvik eder. Bu tür oyunlardaki sanal uzamlar genelde reel yaşamdaki fiziki ortamların simüle edilmesiyle elde edildiğinden oyuncuların yabancı olmadığı uzamsal örüntüler, oyundaki performansın ve etkileşimin niteliği de belirler (Baym, 2010, s. 76).

Sadece sanal çevrimiçi oyunlar değil, metinsel internet ortamları da uzamı metaforlaştırır. Blog ve forum gibi iki temel metinsel sanal platformda etkileşim kurulan sayfanın kendisi iki boyuta indirgenmiş bir mekânsal bağlam işlevi görür. Grup ve topluluk üyeleri etkileşim ve iletişim kurdukları alanlarda sanki aynı ortamdaymışçasına davranırlar. Mekânın metaforlaşmasıyla ilgili bir diğer önemli ipucu da internet terimleriyle alakalıdır. Örneğin; birçok sohbet sitesi ilgi alanlarına göre kategorileştirilirken "oda" kavramını kullanır. "Sohbet odaları" terimi, etkileşim kurulan platformların üyeler açısından imgelemde uzamsal bir anlam taşıdığını gösterir. Bunun yanı sıra Facebook'taki kullanıcıya tahsis edilen profil ara yüzünün "duvar" olarak terimleştirilmesi veya "duvara yazmak" şeklindeki ifadeler de aynı şekilde uzamın bu tür ortamlarda da metaforlaştırıldığını gösterir.

Sanal ortam ve fiziki uzam ilişkisi bağlamında ele alınabilecek bir diğer husus da reel yaşamda benzer coğrafi mekânları paylaşan insanların sanal gruplar üzerinden bir araya gelip etkileşim kurmasıyla alakalıdır. Köy-kasaba-kent siteleri bu ilişki biçiminin en net örnekleri arasındadır. Bunun yanı sıra aynı mahalle, semt, iş yeri, okul, sınıf, yurt da yaşayan yani reel yaşamda aynı mekânı paylaşan insanların bir araya gelerek kurduğu birçok gruptan söz edilebilir. Bu bağlamda düşünüldüğünde sanal platformlarda da ortak bir uzamı paylaşma duygusunun metaforik anlamda da olsa grup üyelerince duyumsandığı, dolayısıyla bu kriterin sanal ortamda toplulukların oluşmasına engel olmadığı söylenebilir. Dolayısıyla

siberuzam ve sanal cemaatler gündelik gerçek sosyal ilişki biçimlerinin birer izdüşümü olarak düşünülmelidir. Yani Robins'in de (2013, s. 167) aktardığı gibi siberuzamın sanal cemaatleri, fiziksel kültür ile sanal kültürün sınırında yaşar. Bu durumun temel nedeni -iletişim teknolojilerindeki altyapı unsurlarının geliştirilmesini takiben- reel ile sanal arasındaki yakınsamanın artmasıdır. Bu yeni örgütlenme ve ondan sudur eden kültürel verimler çevrimdışı gündelik yaşam ile çevrimiçi sanal ortamı birbirine yaklaştırmakta, iki deneyim alanı arasında organik, etkileşimsel ilişkiler tesis etmektedir.

Çevrimiçi ile çevrimdışı arasındaki organik ilişkilerin bir diğer boyutu sözel kültür ortamı ile sanal kültür ortamı arasındaki benzerlikler özelinde ele alınabilir. Nitekim Foley'e (2012) göre dijital iletişim ve etkileşim araçları sadece çevrimdışı gündelik yaşamları taklit etmekle kalmaz, kitle iletişim medyası döneminde unutulmuş ve kaybolmuş üzere olan sözlü kültür ortamlarının yeniden canlandırılması için de alternatif fırsatlar sunar. Dolayısıyla insan türünün en eski dışavurum teknolojileri olan sözel gelenekler ile en yenisi olan internet arasında yapısal ve işlevsel bakımdan şaşırtıcı benzerliklerin bulunduğu ileri sürülebilir. İnternet teknolojisi ile sözel teknoloji arasındaki benzerlikleri ortaya koymaya çalışan Foley (2012, s. 7), sınırları belirleyip, yapısal nitelikleri ortaya koyarken yazı teknolojisini de referans alır. Foley (2012, s. 8) bu üç iletişim ve dışavurum teknolojisi arasındaki farklılık ve benzerliklere değinmeden önce sözel teknolojinin üretim bağlamını "oAgora", yazınınkini "tAgora", internetini ise "eAgora" şeklinde kavramsallaştırır. Bu kavramsallaştırmaya göre oAgora, "kelime pazarı" yani sözlü geleneğin arenasıdır. Söze dayalı bu gelenek insanlığın en eski ve en yaygın iletişim teknolojisidir. tAgora ise fikir alışverişi ve düşünün bilişsel protezleri olarak yaratılan metin arenasının ortamıdır. Son olarak eAgora, yani dijital medya ve internetin yarattığı sanal dünyanın arenası çağımızın en yeni ve en etkin iletişim ve etkileşim ortamıdır (Foley, 2012, s. 9). Çağımız için eAgora'nın önemi ise insanların bir kez daha yani oAgora'da olduğu gibi metinsiz bir dünyaya dalmalarına yani tıpkı sözlü kültür ortamında olduğu gibi sadece bir şeyin üretildiği değil, icrasal bir olayın deneyimlenebildiği ortamlar ve bağlamlar sunmasıdır.

Bilindiği gibi sözlü kültür ortamına müdahil olmanın ve icra sürecinde etkin bir rol almanın ön koşulu o bağlamın kültürel kodlarına aşina olmaya yani bir nevi ortamın yerlisi olmaya bağlıdır. Özellikle yaratımın esası olan dili iyi bilmek icra edilen olayda icracı ve dinleyici olmanın ön koşuludur (Foley, 2012, s. 44). Aynı şekilde sanal ortamda varlık gösterebilmek, çevrimiçi dünyada üretilen unsurları anlamak ve yaratıma müdahil olabilmek için de internetin dilini bilmek, dijital etkileşim ve iletişim araçlarını etkin kullanabilmek bir tür ön gerekliliktir (Foley, 2012, s. 48). Tıpkı sözel kültür ortamında olduğu gibi dijital kültür ortamında da bu kabiliyeti edinmek için fazla çaba harcamaya gerek yoktur. Çünkü bahsi geçen teknolojiler, artık gündelik yaşam kültürünün ayrılmaz bir parçası haline gelmişlerdir. Teknolojik bir ortamda büyüyen yeni nesiller için bu yeni dili öğrenmek, sözlü kültür ortamında büyüüp anadilini öğrenmek kadar doğal bir durumdur.

Bahsi geçen kültürel ortamlarda icra edilen bir olaya müdahil olma, sözlü kültür ortamı için senkronik katılımı, sanal kültür ortamı içinse hem senkronik hem de senkronik olmayan katılımı gerçekleştirilebilir. Bu anlamda sanal kültür ortamının kullanıcılarına daha geniş alternatifler sunduğu söylenebilir. Sanal kültür ortamında icra edilen bir folklorik icra açık uçlu olduğundan ve sanal ortam üzerinde kayıtlı kalabildiğinden paydaşların bu olayın bir parçası olması için üretim anında orada olması gerekmez. Sözlü kültür ortamı içinse bu durum söz konusu değildir, performans kayıt altına alınamadığından olaya müdahil olabilmek için o anda orada bulunmak gerekir. 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 yapabilme inisiyatifine sahiptir. Bu durum sözel kültür ortamı ve sanal kültür ortamında yaratılan folklorik unsurlar arasındaki farklılığın da temelini oluşturur.

Sanal ortam ile sözlü kültür ortamında arasındaki bir diğer benzerlik her iki ortamın da kolektif yaratıcılığa geniş olanaklar tanımasıdır. Kolektif yaratıcılıktan kasıt, ilgili unsurun ortaklaşa yaratılması değil, icra esnasında bağlama müdahil

olmak ve icranın yaratımına çeşitli düzeylerde katkıda bulunmaktadır. 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. Bu anlamda sanal kültür ortamı da tıpkı sözel kültür ortamı gibi kolektif yaratımın işe koşulduğu bir kültürel üretim platformudur. Özellikle, bir folklorik unsuru var eden kolektivite, gelenek, varyantlaşma, kalıplaşma, yaratıcılık, aktarım gibi temel yapısal unsurlar ve süreçler sanal ortamın kendine has mantığı çerçevesinde değerlendirildiğinde bu ortamdaki kültürel üretimde sözlü kültüre özgü üretim, dağıtım ve tüketim örüntülerine sahip çeşitli süreç ve pratiklerden söz edilebilir. Böylece sanal bağlamları geleneksel sözlü kültür ortamının devamı veya onların sanallaştırılmış biçimleri olarak ele almak mümkün olabilir.

Yukarıda değinilen hususlar özelinde siberuzamı yeni bir etnografik saha olarak imleyen Hine (2001, s. 14), genel anlamda siberuzamın tamamının, özede ise internetin hem bir kültür biçimi hem de kültürel bir çıktı olduğu görüşündedir. Hine'nin internetle ilgili sınıflandırmasını zenginleştiren Bell (2005, s. 2) ise siberuzamı; 1) materyal 2) sembolik ve 3) deneysel olmak üzere üç boyuttan oluşan eklektik bir kültürel sistem olarak görür. Bu anlamda siberuzam insanlar, makineler ve semboller tarafından üretilen gündelik yaşama içkin bir kültürel formdur. Siberuzam içerisinde üretilen siberkültürü olanaklı kılan en önemli unsur bu formun oluşturulmasını olanak sağlayan makineler ve bu makineleri işlevsel kılan yazılımlardır. Bu bakımdan siberkültürün ortaya çıkmasını sağlayan şey bilgisayarları birbirine bağlayan global ağ şebekeleri, bu şebekelerin sorunsuz bir şekilde çalışmasını sağlayan alt yapı unsurlarıdır. Dolayısıyla Bell, aslında siberuzam-siberkültür dikotomisini siberuzamın aynı zamanda her zaman siberkültür olduğunu öne sürerek red eder. Çünkü O'na göre siberuzamı kendi kültürel içeriğinden ayırmak mümkün değildir (Bell, 2005, s. 7).

Siberuzamın özünde bilgisayarlar vasıtasıyla kurulan etkileşim sonucu ortaya çıkan imgelenmiş bir alan olduğu düşünüldüğünde siberkültürü oluşturan sembolik boyutun önemi de daha iyi anlaşılacaktır. Bu anlamda kültürün üretimi ve aktarımında sembolik düşünebilme yetisinin de en azından teknik araç ve

gereçler kadar önemli olduğu açıkça ortadadır. Siberuzamın bir kültürel form oluşturabilmesi veya bir kültürel ürün üretebilmesi için gerekli olan bir diğer önemli faktör de insan deneyimidir. Üretilen kültürel formun yaşatılabilmesi için bu alanın sürekli deneyimlenmesi gerekmektedir. Netice itibariyle siberuzam, insanlar tarafından neredeyse artık her yerde ve her zaman üstelik gerçek yaşamın içerisinde ama gerçek yaşamdaki beden ve kimliklerden ayrı olarak deneyimlenebilen sanal bir kültürel deneyim alanıdır.

1.3. FOLKLORUN KAYNAĞINDAKİ YAPISAL DÖNÜŞÜMLER VE SİBERUZAMDAKİ FOLKLOR KAYNAKLARI OLARAK SANAL TOPLULUKLAR

Sanayileşme ve kentleşme devrimlerini takiben ortaya çıkan radikal dönüşümlerin ürünü olan “yersiz-yurtsuz”laştırılmış yığınların, o dönemlerde tedavülde olan “cemaat” ve “halk” gibi klasik kavramların içerdiği tanımların dışında kalması veya onları aşan çeşitli nitelikler sergilemiş olması ilgili alanların bu hususta kendilerini güncellemesini zorunlu kılmıştır. Yeni mekanlara toplanan heterojen kitlelerin birbiriyle kurduğu etkileşimlerle yeni sosyal ilişki biçimleri tesis edebileceğinin keşfedilmesiyle özellikle köy ve kasabalarından, yaşam tarzı ve geleneklerinden koparak fabrikaların etrafında kurulan sanayi kentlerine yerleşen insanların da sosyolojik bir olgu olarak ele alınabileceği ve bu unsurları tanımlayabilecek yeni, esnek ve kapsayıcı kavramlara ihtiyaç duyulduğu açıkça fark edilmiştir (akt. Yelken, 1999, s. 86-87). İnsanın toplumsal bir varlık olarak nerede olursa olsun yeni sosyalleşme biçimleri kurmaya yönelik bir içgüdüye sahip olduğunun bilincinde olan toplumbilimciler, cemaat ve halk olarak tanımlanan toplulukların bağamlarından koparılmasıyla yok edilmediğini sadece önemli ölçüde yapısal dönüşümler geçirdiklerini gözlemledikten sonra bu sosyo-kültürel unsurların tanımlaması için “grup” kavramının diğerlerinden daha isabetli bir tercih olacağına karar vermişlerdir. Dolayısıyla grup kavramının sosyoloji alanında cemaatin, folklor araştırmalarında ise halk kavramının yerine tercih edilmeye başlanmasında bu kavramın geniş bir anlam skalasına sahip olması, kullanım kolaylığı sağlaması ve içinin istendiği şekilde doldurulmaya müsait olması etkili olmuştur.

Bu yönelimin bir diğ er nedeni de Comte, Spencer, Durkheim, Marx, Weber gibi kurucu isimlerin toplumbilim ç alıřmalarının bařından itibaren geliřtirdiđ i ve kapsayıcı genellemelerden oluřan büyük teorilerin zamanla iřlevini yitirmesidir. Toplumbiliminin kapsayıcı genellemeler ve sistemlerin ařırı büyüklüğü içerisinde kaybolduđ unu ve elde somut bir řey kalmadıđ u anlayan sosyologlar radikal sayılabilecek bir hamleyle makro sosyolojiden mikro sosyolojiye yönelmiřlerdir (Yelken, 1999, s. 77). Sosyolojik bakıř açısından bu yönelimin iřlevselliđ i, toplum ve kùltür arařtırmaları yapan diğ er disiplinleri etkilemiř ve böylece kapsamlı yapılar, birbirine bađ ımlı toplumsal kuramlar, toplumsal yařamın küresel ve tarihsel süreçlerini ele alan arařtırmalar zamanla yerini küçük topluluklar arasındaki eylem, etkileřim ve anlamın kuruluřuyla ilgilenen mikro ölçekli sosyolojik ve kùltürel ç alıřmalara bırakmıřtır.

Sims ve Stephens'a göre (2011, s. 31) folklorun kaynađ ı olarak görùlen halk kavramının tařıdıđ u anlamların yüzyıllar içerisinde ne kadar güncellenirse güncellensin hala 18. yüzyıldan kalma bazı olumsuz nitelikler ç ađ ırıřtırdıđ ını fark eden modern halkbilimcilerin bunun yerine daha esnek ve daha güncel anlamlara sahip olan "grup" kavramını kullanmaya bařlamasında da bahsi geç en yönelimin etkileri olmuřtur. Özellikle Amerikan sosyolojisine yön veren Chicago Okulu'nun sosyolojik analiz yöntemlerini ve alan arařtırmasıyla ilgili metotlarını alana uyarlayan halkbilimciler bir folklorik üretim ortam ve bađ lamı olarak kenti ve kentli toplulukları mercek altına almaya bařlamıřtır. Böylece halk kavramının içini dolduran birçok nitelemenin önemini yitirdiđ i, kentte bir bölgeye, bir mahalleye, bir banliyöye yerleřmiř insan grupları arasında da folklorun üretildiđ i, aktarıldıđ ı ve tüketildiđ i kabul edilmiřtir. Bu dönemde modern kentteki topluluklar üzerine yoğunlařan ç alıřmaların geleneksel folklor ç alıřmalarından farkını vurgulamak için alanda yeni tipolojiler de oluřturulmuřtur. Böylece grup kavramı özelinde yapılan ç alıřmalarda sosyoloji yoğun olarak kent olgusu, kentteki insan iliřkileri ve sosyal yapılanmalarla halkbilimi ise bu etkileřimler neticesinde ortaya ç ıkan folklorik karakterli kùltürel verimlerle ilgilenmeye bařlamıřtır.

Halkbilimi arařtırmaları tarihinde cemaat tipi sosyal yapılardan küçük ölçekli gruplara yöneliřte Dundes'in halk kavramıyla ilgili yaptıđı görece modern tanımın da önemli bir rolü vardır. Halkbiliminin arařtırma alanlarının özünü oluřturan kaynak meselesinde hala 19. yüzyıldaki tanımlamalarla iř görüldüğünü belirterek *Who Are The Folk (1980)* başlıklı makalesine bařlayan Dundes, deđiřen sosyo-kültürel yapının bu tür tanımları geçersiz kıldıđını, dolayısıyla kaynak konusunda yeni bir bakıř açısıyla güncel tanımların yapılması gerektiđini savunur. Dundes'a göre konuyla ilgili 19. yüzyılda yapılan çeřitli tanımlardaki en önemli problem halk kavramının bađımlı bir yapı olarak tarif edilmiř olmasıdır. Bu bakıř açısı halkı, yukarı tabakadaki elit kesimin tam zıttı nitelikler tařımına rađmen ilkel" ve "vahři" topluluklardan evrimsel anlamda daha üst basamaklarda yer alan, okur-yazar bir toplumda bu vasfa sahip olmayan, medeniyetin, elit kültürün ve okuryazarlıđın merkezi olan řehirlerin tam tersi özelliklere sahip mekânlarda yani kırsal kesimler veya köylerde yařan, genel nüfus içerisindeki bir yıđın bayađı ve kaba insandan oluřan, en önemli özelliđi ilksel dönemlerden kalma kültürel kalıntıları muhafaza etmek olan bir sosyal kategori olarak tanımlar (Dundes, 1980: 1-6).

Dundes, sözü edilen makalesinde modern dünyada yeni folklor biçimlerinin yaratıldıđı ve bunun aksi yönündeki deđerlendirmelerin bir takım yanlış tanımlamalardan kaynaklandıđını vurguladıktan sonra halkı; "en az bir ortak unsur paylařan herhangi bir insan grubu" olarak tanımlar. O'na göre önemli olan bu grubu birbirine bađlayan ortak unsurun ne olduđu deđil, herhangi bir sebeple bir araya gelmiř ilgili grubun kendisine ait olduđunu kabul ettiđi bazı geleneklere sahip olmasıdır (Dundes, 1980, s. 6-7). Folklorun güncellenmesi ve modern dünyaya uyarlanması noktasında Dundes'in alana en büyük katkısı aslında sosyolojik bir terim olan "grup" kavramını folklor arařtırmalarına uyarlamıř olmasıdır. Bahsi geçen makalede önce halk kavramına tarihi-kültürel süreçte yüklenen olumsuz anlamlar üzerinde durulmuř, daha sonra bu anlamları tařıyan bir kavram etrafında çağdař halkbilimsel arařtırmalar yapılamayacađına vurgu yapılmıř ve nihayetinde grup kavramı halkbiliminin terminolojisine uyarlanarak yeni bir halk tanımı sunulmuřtur. Bu esnek tanıma göre halk, bir aile kadar küçük,

bir ulus kadar geniş olabilir. Ayrıca bu tür grupların bölge, eyalet, şehir, köy gibi coğrafyaya ait kültürel biçimleri, ırk, din, meslek gibi birçok farklı formları da bulunabilir. Bu tanımlamayla beraber folkloru yaratan veya onu icra ederek etkileşim kuran tüm topluluklar halkbiliminin araştırma kaynağı olarak kabul edilmeye başlanmıştır.

Folklorik grupları oluşturan temel dinamiğin dışavurumsal gayri resmi ilişki tipleri olduğunu bildiren Toelken ise, “dyad” kavramıyla tanımladığı iki kişiden oluşan en küçük folklor gruplarından bahseder. Bu hamleyle beraber uzun yıllardır arkadaş olan iki kişinin veya evli çiftlerin dahi birer de birer folklorik grup olarak ele alınmasının önü açılmıştır. Toelken’e göre bu tür çiftler arasındaki uzun soluklu samimi ilişkiler sadece onlara özgü olan ve folklorik bir mahiyet taşıyan sözcüklerin, jest ve mimiklerin, şakaların, lakapların, belirli davranış örüntülerinin ortaya çıkmasını sağlar (Toelken, 1996, s. 57). Folklorik gruplarının kesin şekillerde tanımlanmasının halkbilimi araştırmaları açısından yararlı olmadığını düşünen Noyes’e (2012, s. 23) göreyse folklorun üretimi için niceliksel değerlerden ziyade düzenli etkileşim ve ortak deneyimlerin varlığı yeterlidir. Dolayısıyla sosyal yaşama müdahil olan her insanın, birçok yarı ve tam zamanlı gruba üye olduğu, gündelik hayat içerisinde farklı biçim ve derecelerde folklorun üretim, aktarım ve tüketim mekanizmasının doğal bir uzantısı haline geldiği söylenebilir. Bu bağlamda ele alındığında modern halkbilimi, metodolojik anlamda “küçük gruplar sosyolojisi” adıyla ortaya çıkmış bir disiplinin uzantısı olarak görülebilir.

Dundes’ın (1980, s. 17) bahsi geçen makalesindeki en önemli tespitlerden biri de yeni gruplarla birlikte yeni folklor biçimlerinin ortaya çıkacağıdır. Buna göre belirli amaçlar ve ortak unsurlar özelinde bir araya gelmiş insanların bulunduğu tüm ortam ve bağlamlarda folklorik karakterli kültürel verimlerin üretilmesi ve disiplinin bu gruplar, bağlamlar ve yaratılan dışavurumlarla ilgili araştırmalar yapmasının önünde herhangi bir engel yoktur. Çünkü insan içgüdüsel olarak sosyalleşmeye meyilli/zorunlu bir varlık olarak gündelik yaşamın her an ve alanında bir şekilde kendisi gibi olanlarla bir araya gelmekte ve onlarla iletişim kurabilmek ve kendisini

daha iyi ifade etmek için deęişen sosyo-kültürel dinamiklere göre şekillenen yeni folklorik dışavurum formları üretmekte, aktarmakta ve bunları farklı bağlamlarda icra etmektedir. Bu gerçeğin fark edilmesiyle beraber folklorun kaynağı olarak ele alınan toplulukların bağımlı homojen kitlelerden deęil, bağımsız çeşitliliklerden meydana geldiğı de anlaşılması oldu. Böylece modern toplumlardaki çeşitli grupların da kendilerine ait folklorlarının bulunduğu ve bu unsurların ilgili grup içinde iletişimi sağlama ve dünya görüşünü ifade etmede en az geleneksel folklorik dışavurumlar kadar işlevsel ve değerli olduğı kabul edilmeye başlanmıştır. Endüstrileşmenin ürünü olan yeni halk biçimleri ve bunların ürettiğı yeni folklorik verimlere örnek vermek için bilgisayar kullanıcıları ve bunların iletişim kurmada kullandığı özel yöntemlere de değinen Dundes (1980, s. 17), dijital ortamların da yeni folklorik gruplar yaratacağını öngörmüş, dolayısıyla teknolojinin folkloru yok etmek yerine onun yeniden üretilebileceğı ortam ve bağlamlar sağlayacağını net bir şekilde ifade etmiştir.

Bu türden öngörülere rağmen folklorun kaynağıyla ilgili radikal dönüşümlerin gerisinde kalan birçok araştırmacı, halk kavramıyla tanımlanan toplulukları meydana getiren dinamikleri sanal ortamdaki gruplar arasında göremedikleri için siberuzamda bir araya gelen kullanıcıların oluşturdukları toplulukların folklorik bir grup olarak ele alınamayacağı konusunda ısrarcı olmuşlardır. Geleneksel tanımların modern çağdaki iz düşümü olan bu tür düşüncelerin temel dayanak noktası ise sanal ortamın fiziksel yakınlık ve yüz yüze iletişime olanak tanınamasıdır. Fakat “hayali cemaat” kavramının sahibi olan Benedict Anderson’un (1995, s. 20) da açıkça ifade ettiğı gibi cemaat, ulus veya millet olarak tanımlanan toplulukları fiziksel yakınlık ve yüz yüze ilişkiler dolayımında tanımlamak bir hatadır. Çünkü bir birey ulusunu oluşturan diğer tüm insanları tanıyıp onlarla etkileşime girmese dahi kendisini ortak ulusal kimliğin bir parçası olarak görme eğilimini sürdürebilir. Bir sosyo-kültürel topluluk olmanın aidiyetlik kavramı özelinde ele alınması gerektiğini ve aidiyetlik duygusunun da fiziksel etkileşimler odağında deęil, bayrak, ulusal marş, milli gelenek ve ritüeller gibi ortak sembolik kültürel değer ve pratikler üzerinden inşa edileceğini ileri süren Anderson, folklorik gruplar da dahil olmak üzere belirli bir kategori altında ele

alınabilen ve özü itibariyle birer kültürel yapım olan çeşitli toplulukların fiziksel yakınlık ve yüz yüze ilişkiler sayesinde değil, çoğunlukla sembolik kaynak ve araçların kullanılmasıyla oluşturan soyut ve sembolik unsurlar dolayımında meydana geldiğine işaret etmektedir.

Bu bağlamda düşünülürken dijital teknolojilerin ve sanal ortamın sunduğu olanakları etkin ve yaratıcı şekillerde kullanan kullanıcıların da zaman ve mekân sınırı olmadan bir araya gelip folklorik mahiyetli olanlar da dahil olmak üzere çeşitli nitelikte sanal topluluklar oluşturabileceği sonucuna varılmaktadır. Nitekim "Virtual Communities" başlıklı öncü çalışmasıyla çevrimiçi uzamda ortak değerler ve çıkarlar etrafında bir araya gelen kullanıcıların yeni cemaat biçimleri yarattığını ortaya koyarak konuyla ilgili tartışmaların tonunu belirleyen Howard Rheingold (1994, s. 12-14) da yeterli sayıda insanın, sosyal ilişkiler kurmak ve kamusal tartışmalara katılmak maksadıyla siberuzamda oluşturduğu toplumsal kümelenmelerin de sosyo-kültürel nitelikler sergileyen birer topluluk olarak ele alınmasına engel olacak herhangi bir kısıtlamanın olmadığını bildirmektedir.

İnternet teknolojisini yaşamlarımıza şenlik ve anlayış getirecek kamusal alanların üretimine yardımcı olan bir araç olarak gören Rheingold, bu teknoloji sayesinde bozulan komşuluk ilişkilerinin ve yitirilen kamusal alanların dahi yeniden kurulabileceğine inanmaktadır. Çünkü O'na göre bilgisayar-aracılı iletişimin önlenemez yükselişinde çevrimdışı dünyadaki gayri resmi kamusal alanların yitirilişi ve buna bağlı olarak cemaat ilişkilerinin bozulmasının doğrudan etkisi vardır. Artık elimizde kamusal alanların canlanmasını sağlayacak bir araç bulunduğuna göre oluşturacağımız "elektronik agora"larla birlikte özlem duyulan cemaat tipleri de yeniden üretilebilir. (Rheingold, 1999, s. 418). Sarıbay'a göre ise bu türden cemaatlerin önem kazanmasına yol açan asıl sebep postmodernitede korku ve endişelerin özelleşmiş olmasıdır. Bunlardan kurtulmak için, insanlar güçlü bir otorite arayışına gereksinim duymakta; buna başkalarının aracılığıyla değil bizzat kendilerinin "hayal ettikleri cemaatler" aracılığıyla ulaşmak istemektedirler (Sarıbay, 1995, s. 127).

Benzer bakış açısını paylaşan birçok araştırmacı dijital araç ve ortamlarının toplumsal ortaklığın bilinçli inşasında etkin bir güç olarak yaratıcı ve işlevsel biçimlerde kullanılabileceğini düşünmektedir. Fakat Robins'e göre ne kadar fütüristik görünürse görünsün özellikle Rheingold'un hayalini kurduğu şey temelde tutucu ve nostaljiktir. Çünkü o yitirilmiş ve özlem duyulan bir şeylerin teknik imkânlarla yeniden elde edilebileceğini düşlemektedir (Robins, 2013, s. 168). Buna göre sanal ortamda toplumsal kontrol mekanizmalarının devre dışı bırakılabilir olması, topluluğu oluşturan bireylerin kimliklerinin anonim ve geçici rol ve statülere dayalı olarak şekilleniyor olması ve yüz yüze iletişimin bulunmaması sanal cemaatlerin geleneksel bir cemaatin temel niteliklerinden yoksun olduğunu gösterir.

Cemaat kavramını geleneksel tanım ve bağlamından soyutlayan kimi kesimlere göreyse bu topluluklar gerçek yaşamdaki cemaatlerin yerine ikame edilen değil, yeni bir bağlamda farklı işlevleri yerine getiren alternatif ilişki ve toplumsallaşma biçimleri olarak değerlendirilmelidir. Örneğin, sanal cemaatlerin üyesi olan her bir kullanıcının çevrimiçi kimlikler inşa ettiğini ve sanal ortamdaki etkinliklere bu yeni kimliklerle katılma arzusu taşıdığını iddia eden Turkle (1995, s. 263) sanal toplulukların da gündelik yaşamı şekillendiren gerçeklik mefhumunun etkisine açık olduğunu, dolayısıyla üyelerine tam anlamıyla bütünleşmiş sanal kimlikler sunamayacağını fakat cemaat duygusunun üretimi, iletişim kurma ve kendini ifade etme gibi temel insani ihtiyaçların karşılanması adına önemli bir gelişme olduğunu vurgular. Buna göre anlık ve çoklu etkileşime imkân tanıyarak müstakil sanal kimliklerinin bir araya gelmesini sağlayan sanal kamusal platformlar, öznenin eyleyici bir pozisyonda toplumsal eylem üretmesine imkân tanıyarak yeni sosyo-kültürel etkileşim ve dışavurum biçimlerinin üretilmesine olanak sağlar. Bu türden toplulukların üyeleri çevrimdışı yaşamlarında bildirişimi mümkün kılan sosyal göstergelerin büyük bir kısmını bu yeni kültürel platformlara taşıyarak kendilerini ifade edebilirler. Dolayısıyla çoğunlukla kültürel kod ve anlamların yeni ortam ve formlarda yeniden üretildiği sübjektif gerçeklik ile sanal gerçekliğin iç içe geçtiği eklektik kültürel biçimlerin yaratıldığı söylenebilir.

Siberuzamda oluşturulan topluluklarla ilgili bir diğer önemli kavramsallaştırma ise "elektronik kabile" ya da "e-kabile" (e-tribal) dir. Adams ve Smith'a göre kabile kavramı kan bağına bağlı bir topluluk olarak değil de, ortak bir faktör etrafında bir araya gelen insanların oluşturduğu aktif bir konfederasyon olarak ele alındığında bu tür toplulukların oluşmasında coğrafi, biyolojik ve tarihi faktörlerin değil; insanlar, gayeler, protokoller ve iletişim teknolojilerinin daha etkili olduğu anlaşılabilir (Adams ve Smith, 2008, s. 14). Bu bağlamda düşünüldüğünde belirli amaçlar, hedefler, değerler, normlar, sosyal bağlar ve kültürel örüntüler üzerine inşa edilen çeşitli tartışma ve sohbet grupları, ilgi ve yetenek grupları kabileciliğin siberuzamdaki uzantıları olarak değerlendirilebilir. Nitekim postmodern çağın modern etkileşim ve iletişim imkânlarının yeni sosyalleşme biçimlerini, bu yeni sosyalleşme biçimlerinin ise tıpkı geleneksel topluluklarda olduğu gibi yeni nesil kabileler yarattığını öne süren ve bunu da "Neo-Kabilecilik" kavramıyla açıklayan Michel Maffesoli de bu çağın bireysellik değil, sosyalleşme çağı olduğunu belirtir (akt. Adams ve Smith, 2008, s. 16). Çünkü dijital ve internet teknolojileri vasıtasıyla 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 duydukları çeşitli sosyalleşme ortam ve biçimlerine kavuşurlar. Birçok araştırmacı bu durumu kabisel bir davranış biçimi olan "hikâye anlatma" (storytelling) pratiğine benzetir. Hikâye anlatma kavramı, burada geleneksel tanımın dışında sanal ortamın etkileşimli ortamında insanların soru ve sorunlarına cevaplar ve çözümler aranması anlamında kullanılır. Bu türden gelişmeler, insanın her çağda iletişim ve etkileşim kurmaya, başkalarıyla ortak bir paydada buluşarak sosyalleşmeye duyduğu ihtiyacın sadece sosyo-kültürel zorunluluklardan kaynaklanan bir durum değil, içgüdüsel bir arzu olduğunu göstermektedir.

Bir topluluk veya gruptan bahsedilmesi için genelde üyelerin üzerinde anlaştığı, çeşitli durumlarda duygu ve düşüncelerini dışa vurmalarını sağlayan standartlaşmış birtakım pratiklere de ihtiyaç duyulur. Örneğin -yukarıda da bahsedildiği gibi- metaforik bir mekân varmışçasına davranışlar sergilemek, genel anlamda tüm sanal ortam kullanıcılarının üzerinde anlaştığı ve buna göre

davrandığı bir pratiktir. Bu tür ortamlarda etkileşim kurmak isteyen bir kişinin bu normları öğrenmesi ve bunlara uygun davranması beklenir. Bu normların her biri ilgili topluluğu tanımlayan kültürel kodlar olarak da görülebilir. Norm ve kodlara aşina olmak hem ilgili platformda etkin olmayı hem de o topluluğa yönelik bir aidiyet hissetmek anlamına gelir. Fiktif yakınlıktan kaynaklı grup kimliği ve aidiyet duygusunun güçlenmesi ise ilgili üyenin imgelemde ve pratikte grup içi ve dışı olmak üzere farklı davranış örüntüleri sergilemesine bağlıdır. Kurulan sosyal ağların daha da güçlenmesi ve grup kimliği ve aidiyet duygularının yeniden üretilmesi için reel yaşamda örnekleri görülebilen çeşitli sosyal normlar ve sanal ritüeller dahi üretilir. Hatta üyeler oluşturulan gruba başkaları katılmasını diye “filtre”ler koyabilir ya da farklı önleyici tedbirler alarak grup kimliğinin ve aidiyetinin dışardan yani ilgili topluluğun üyesi olmayanlar tarafından zedelenmesinin önüne geçebilir. Dolayısıyla sanal topluluklarca yaratılan norm ve geleneklerin göz ardı edilmesi ya da bunlara yönelik olumsuz bir tutum takınılması durumunda tıpkı reel yaşamdaki topluluklarda karışılabilir türden tepkiler gözlemlenebilir.

Siberuzamın folklorik grupların oluşturulması açısından uygun bir ortam olarak görülmesinde insanların ilgi ve yeteneklerine göre oluşturulmuş topluluklara reel yaşamdakinden daha kolay erişim sağlaması ve bireysel icrada daha aktif roller sunması da etkilidir. Çevrimdışı yaşamda bir grubun parçası haline gelmenin daha sınırlı ve daha zahmetli bir iş olduğu göz önünde bulundurulduğunda özellikle ilgi ve yetenek odaklı grupların oluşturulması ve bunların niteliği konusunda sanal ortamın daha verimli bağlamlar sunduğu söylenebilir. Sosyal baskıdan kaynaklı oto sansürün çeşitli anonim karakterli sanal etkileşim platformlarında devre dışı bırakılıyor olması bu mecralarda bir araya gelen insanların, çevrimdışı yaşamlarında dahi yaratamayacakları “marjinal” folklorik gruplar oluşturabilmesine imkân tanır. Netice olarak yakınlık, sosyalleşme ihtiyacı, düzenli ve anlık etkileşim, ortak ilgi ve deneyimler gibi motivasyonların güdümünde sanal etkileşim ortamlarında bir araya gelen insanların oluşturduğu toplulukların bir folklorik grubun sahip olduğu neredeyse tüm nitelikleri bünyesinde barındırıyor olması sanal toplulukların reel hayatta muadili olmayan yeni, zengin ve özgün folklorik gruplar ve içerikler üretebilme kapasitesine sahip olduğunun en açık göstergesidir.

1.4. SANAL TOPLULUKLARI ŞEKİLLENDİREN YAYGIN İLİŞKİ ÖRÜNTÜLERİ VE PSİKO-SOSYAL DİNAMİKLER

Sanal ortamda üretilen ve icra edilen folklorik verimlerin yapılarının ve işlevlerinin doğru anlaşılabilmesi için bu tür ortamlarda nasıl iletişim kurulduğunun, ne tür etkileşim stratejilerine başvurulduğunun, kurulan etkileşim ve iletişim biçimlerinin niteliğinin ve bu tür ortamlarda oluşturulan grupların niceliksel özelliklerinin yani kısacası ne tür yaygın sosyal davranış örüntülerinin ortaya çıktığının da göz önünde bulundurulması gerekmektedir. 2012 yılında yayınlanan *Grouped: How Small Groups of Friends Are The Key to Influence on the Social Web* başlıklı çalışmada bu türden meseleleri ele alan Adams'a göre web teknolojileri ile insan davranışları arasındaki ilişkiler evrimsel bir gelişim göstermektedir. Aşamalı ilerleyen web-insan etkileşiminin ilk evresi, sanal ortamda yer alan dokümanlara erişilmesi ve onların belirli amaçlar için kullanılmasına dayanıyordu. Bu evrenin temel özelliği, insanların sadece sanal ortamda üretilen içeriklerle etkileşime girebildiği bir aşama olmasıydı.

Sanal ortamın sadece bir içerik ambarı değil, insan ile insan arasındaki iletişim ve etkileşime imkân tanıyan bir mecra olduğunun keşfedilmesiyle birlikte ise web-insan etkileşiminin bir üst aşamasına geçilmiştir. Başlangıçta alanın uzmanlarıyla sınırlı kalan bu etkileşim biçiminin daha geniş bir potansiyele sahip olduğunun ortaya çıkmasıyla da web-insan ilişkisinin üçüncü evresine geçilmiştir. Üçüncü evrenin temellerini oluşturan en önemli gelişmeler ise Web 2.0 teknolojilerinin geliştirilmesi ve onu takiben yaratılan çeşitli sosyal medya mecralarıdır. Bu gelişmelerle birlikte internet artık sadece belirli bir kitleye sınırlı bir etkileşim ortamı sunan bir araç değil, sıradan insanların sınırsız ilişki ağları kurabileceği bir teknolojiye dönüşmüştür (Adams, 2012, s. 6). Dolayısıyla gündelik yaşamın önemli bir parçası haline gelen internetin tarihi süreç içerisinde geçirdiği en önemli işlevsel dönüşüm, içerik üretimi ve tüketiminden ziyade kullanıcılar arasında etkileşim ve iletişim sağlayan bir araca evrilmesidir.

Ana hatlarına değinilen işlevsel dönüşümün niteliği özellikle kullanıcıların sanal ortamda zamanlarının çoğunu nasıl geçirdiği hakkında da önemli ipuçları vermektedir. Bu doğrultuda yapılan birçok araştırma sosyo-kültürel yaşamdaki etkileşim ve iletişim biçimlerinin çok az değişiklikle sanal ortamlarda yeniden üretildiği göstermektedir. Adams'a göre (2012, s. 9) son 200 yılda iletişim teknolojilerinde görülen muazzam ilerlemelere rağmen insan türünün sosyal ilişki ve etkileşim biçimleri hemen hemen aynı kalmıştır. Elde edilen bulgular, hem sosyal bir varlık olanın insanın çevrimdışı yaşamda zayıflayan etkileşim ağlarını çevrimiçi ortamlarda kuvvetlendirme arzusu taşıdığını, hem de teknoloji ne kadar gelişirse gelişsin insanın geleneksel sosyal davranış örüntülerini terk etmediğini göstermektedir. Bu bağlamda düşünüldüğünde sanal ortamlarda oluşturulan sosyal etkileşim biçimleri ve kültürel formların aslında görüldüğü kadar yeni ve orijinal olmadığı sonucuna ulaşılır. Bu konuda yapılan araştırmalar kullanıcıların sanal ağlar üzerinden çoğunlukla 7 ile 15 arasında değişen sayıda insanla düzenli bir etkileşimde bulunduğunu ve bunların büyük çoğunluğunun da zaten kullanıcıların en yakınlarındaki kişilerden oluştuğunu ortaya koymuştur. Nitekim Fay'ın elde ettiği bulgulara göre de sanal ortamdaki etkileşimlerin %27'si en yakın partnerlerle, %25'i aile üyeleriyle %10 ise en iyi arkadaşlarla gerçekleşmektedir. Buna göre bir sosyal ortamda kullanıcının kurduğu etkileşimin %62'si birinci dereceden tanıdıklarından oluşur (akt. Adams, 2012, s. 23).

Yukarıda değinilen bulgu ve tespitlerden, insanların interneti ve sosyal medyayı çoğunlukla yeni insanlarla etkileşim kurmak için değil, reel yaşamdaki sosyal ağların merkezinde yer alan veya duygusal olarak kendilerine yakın hissettikleri insanlarla geliştirdikleri sosyal bağları iyice kuvvetlendirmek için kullandıkları sonucuna varılmaktadır. İşin ilginç tarafı ise bu örüntünün sadece çevrimdışı sosyo-kültürel yaşamda değil, sanal etkileşim ortamlarında da aynı şekilde dizayn ediliyor olmasıdır. Adams'a göre sosyal ağların ve dolayısıyla gruplarının oluşturulmasındaki temel içgüdüsel tavır genelde benzer olana yönelmektir. Araştırmacının homofili olarak tanımladığı bu tavra göre ağın şekillendiren her birey, genelde çeşitli yönlerden kendisine benzeyenleri ağın merkezine çekerken, farklı olanları dışarıya iter (Adams, 2012, s. 32). Teknolojinin sunduğu birçok

fırsata rağmen gündelik yaşam biçimini oluşturan örüntülerin ısrarla yeni bağlamlara taşınıyor olması ya da onlara benzer yapıların oluşturulmaya çalışılması, insan türünün yaygın davranış yapısının, düşünüş biçiminin, dünyaya bakış açısının ve ruhsal dünyasının ürettiği teknolojilerden daha yavaş evirildiğinin göstergesi olarak da yorumlanabilir.

Sanal ortamdaki iletişim ve etkileşim örüntüleri, sadece tasarım biçimleri bakımından değil, içeriksel olarak da çevrimdışıyla aynıdır. Antropolog Rubin Dunbar, sosyal medya üzerinden etkileşime giren insanların çoğunlukla gündelik ve sosyal konular üzerine konuştuklarını ve kullanıcıların yaklaşık yüzde yetmişinin kişisel yaşam ve deneyimleriyle ilgili paylaşımlarda bulunduğunu belirtir. Araştırmacı bu paylaşımların genelde kim kiminle nerede ne tür şeyleri (iyi mi kötü mü) neden yapıyor şeklinde yani reel gündelik yaşamda da insanların zihinlerini meşgul eden ve genelde “dedikodu” olarak tabir edilen ve sevinç, neşe gibi pozitif duyguların yanı sıra kızgınlık, endişe gibi negatif duyguları içeren içeriklerden oluştuğunu belirtir (akt. Adams, 2012, s. 18). Dolayısıyla insanların, geleneksel iletişim, etkileşim ve sosyalleşme biçimlerini yeni bağlamlara taşıdığı ve onların bu ortamlarda da aksamadan işlemesi için elinden geleni yaptığını görülmektedir.

Çevrimiçi ile çevrimdışı ortamda oluşturulan sosyal ağlarla ilgili bir diğer örüntüsel benzerlik de müdahil olunan grupların niceliksel özellikleri ve bunlara bireyin atfettiği anlamlarla alakalıdır. Birçok antropolojik ve sosyolojik araştırmada insanların genelde 5, 15, 50, 150, 500 üyeli gruplar oluşturduğu ve grupların niceliksel oranı arttıkça grup üyesi için taşıdığı anlamlarda önemli değişiklikler olduğunu gösteren veriler elde edilmiştir. Bu verilere göre en yakınlarımızdan oluşan ve sosyal ağımızın merkezinde yer alan birincil gruplardaki insanların sayısı genelde 5 kişiyle sınırlıdır. Bu tür gruplar, gündelik yaşam içerisinde karşılaşılan çeşitli zorluklar karşısında bizlere yardımcı olan, sorumluluğu paylaşan maddi ve manevi destek sunan yani bize en yakın insanlardan oluşur. Merkezin biraz dışında ise genelde 12 ile 15 kişiden oluşan ve bizim için ikincil dereceden önem taşıyan insanların oluşturduğu gruplar bulunur. Psikologların

“sempati grupları” olarak adlandırdığı bu tür topluluklar, genelde gündelik yaşamda çeşitli vesilelerle ilişki kurduğumuz insanlardan oluşur. Bu grubun ötesinde ise genelde yarı-zamanlı etkileşim kurduğumuz, tanıdığımız ama çok samimi olmadığımız ve yaklaşık 50 kişiden oluşan gruplar bulunur. Sosyal psikologların da arasında bulunduğu birçok araştırmacıya göre gündelik yaşamda aktif olarak etkileşimde bulunacağımız insan sayısı gerçekte budur. Bu sayıyı yani elli kişiyi aşan gruplarda insanların genellikle anti sosyal davranış biçimleri gösterdiği tespit edilmiştir (Adams, 2012, s. 33-34). Sosyal ağların boyutu ve yapısı çoğunlukla aynı kalmış olsa da özellikle dijital etkileşim ortamlarının diğer insanlarla etkileşim kurma potansiyelini artırması sayesinde bu ilişki ağların niteliğinde önemli değişimler olmuştur. Çökü sanal sosyal etkileşim ortamlarının esnek yapısı tanımadığımız insanlarla etkileşim kurmada diğer iletişim araç ve ortamlarına kıyasla daha kolay ve daha davetkâr bir yapıya sahiptir. Tanınmayan birinin iletişim ağına “eklenmesi” veya istemeyenin ağdan “çıkarılması”nın sanal ortamlarda oluşturulan sosyal ağların son derece dinamik, esnek ve değişken bir yapıya sahip olduğunu gösterir.

Çevrimiçi ile çevrimdışı sanal sosyal ağlar arasındaki bir diğer önemli benzerlik ise genelde her bireyin birbiriyle hiç temas kurmayan, dolayısıyla birbirinden tamamen bağımsız grupların üyesi olabilmesidir. Bu grupların yapısı yaş, cinsiyet, coğrafi özellikler, dini ve etnik kimlik, ilgi ve yetenek alanları gibi durumlara göre değişiklik gösterebilir. Bir kişi bahsi geçen kategorilere göre birden fazla ve birbirinden bağımsız grupların üyesi olarak her grup içerisinde farklı roller üstlenebilmekte, grubun kendisine sağladığı bu role göre değişik davranış biçimleri sergileyebilmektedir. Dolayısıyla bir bireyin zihninde üye olduğu grupların kültürel kodlarına bağlı olarak değişkenlik gösteren geniş bir davranış repertuarına sahip olduğu söylenebilir. Sanal etkileşim ortamlarının sunduğu olanaklar göz önüne alındığında teoride bir bireyin istediği sayıda bağımsız gruba üye olabilmesi mümkün görünse de kullanıcıların aktif olarak etkileşimde bulunduğu bağımsız grupların genelde 4 ile 6 arasında değişen bir sayıya tekabül ettiği çeşitli araştırmalarla ortaya konmuştur (Adams, 2012, s. 39).

Bu noktada önemli olan sıkı ya da gevşek bağlarla birbirine bağlı olan bireyleri bir araya getiren grubun niceliği değil, bu tür toplulukların folklorik karakterli bazı unsurlar üretebilme kapasitesine sahip olmasıdır. Sanal etkileşim ortamlarının genelde gayri resmi bir iletişime ve duyguların dışavurumuna olanak tanıyan yapısı göz önüne alındığında bu potansiyelin de giderek arttığı görülür. Çünkü sanal ortamın en önemli yapısal niteliği, sosyal ağların dizayn edilmesinde tamamen kullanıcıyı yetkili kılmasıdır. Halbuki çevrimdışı sosyal ağlarda birey sadece bir gruba dâhil olup olmama yönünde bir irade ortaya koyabilir. evrimiçi ortamda ise bizzat kendisi ağı oluşturabilen, grup dinamiklerini düzenleyebilen, gruba katılacakları belirleyebilen otoriter bir iradeye sahiptir. Özellikle folklorik üretim sürecinin doğası gereği zorunlu değil, iş birliği temelli gönüllü bir katılıma dayalı olduğu düşünüldüğünde bu tür ortamların bahsi geçen unsurların üretimi bakımından daha uygun bağlamlar sunduğu söylenebilir.

Siberuzamda oluşturulan folklorik gruplarının karakteristiğini belirleyen en önemli unsurlardan biri de bu türden toplulukları oluşturan kullanıcıların kolektif bilişsel ve psikolojik nitelikleridir. Postmodern çağın ürünü olan yeni kişilik tipinin ben odaklı bir hayat tarzı yarattığını öne süren Funk (2013, s. 12), daha önce hiçbir kişilik tipinin çağına bu kadar uygun bir yaşam modeli yaratıp sonra da bunu bu kadar yaygınlaştırma fırsatı yakalamadığından bahseder. O'na (2013, s. 11) göre postmodern çağın yaygın yeni kişilik tipi ve bunun oluşturduğu hayat tarzını belirleyen temel düşünce “ben, ben olduğum ölçüde benim” cümlesiyle özetlenebilir. Dolayısıyla postmodern karakter ve yarattığı yaşam modeli için özgürlük ve spontane bir özerklik duygusu ne kadar başat ise aynı zamanda ait olma ve bir grupta birlikte olma arzusu da o kadar önemlidir. Yani çoğu postmodern insan için bir yandan bütünüyle özerk yaşamak, öte yandan da güçlü bir bağlanma ihtiyacı duymak ve bu ihtiyacı gidermek için sosyalleşmek çelişkili bir durum değildir. Çünkü postmodern yaşamı şekillendiren ben odaklılık bizlik duygusunu dışlamaz. Bu kişilik tipinin ortaya çıkmasında günümüz insanının eksikliğini en çok hissettiği sevgi, mutluluk, hoşnutluk, şefkat ve yumuşaklık gibi geleneksel ailevi duygular ile özerklik, özgürlük, kendini büyük, üstün, değerli, mükemmel ve özel hissetme gibi bireysel narsistik duygular yatar (Funk 2013, s.

12). Postmodern karakterin asıl özgünlüğü ise ruh halini şekillendiren karmaşık duygularını elindeki teknik olanaklar vasıtasıyla dışa vurma yetenek ve özgüvenine sahip olmasıdır. Bu yaygın kişilik tipinin ve yaşam modelinin dışavurumu ve icrasında sanal etkileşim ortamları hayati bir öneme sahiptir. Bu türden teknik olanaklar bireyin oturduğu yerden birçok şeyi kontrol etmesine, tüketiciyken üretici pozisyonuna yükselmesine ve böylece kendini dilediği biçimlerde ifade etmesine imkân tanıdığından ilgili yaşam modeli ve kişilik tipinin her an yeniden üretilmesini sağlar (Funk, 2013, s. 42).

Yeni medya teknolojilerinin eğitim alanındaki dönüştürücü etkisini ele alan Prensky (2001, s. 1-2) de yeni nesil iletişim teknolojilerinin genç ve çocuklar tarafından çok etkin, orta yaş ve üstü tarafından yetersiz şekilde kullanıldığını gözlemler ve toplumların global anlamda dijital teknolojileri kullanım yeterliliğine göre iki gruba ayrılabilirliğini öne sürer. Buna göre çocuk ve gençlerden oluşan yeni nesil bu dünya düzeninde doğup, büyüdüğü için bilgisayarların, video oyunlarının ve internetin dijital dilini ana dili kadar iyi bilmektedir. Dolayısıyla dijital çağı yaşadığımız bu yeni dünyada onlar buranın yerlileriyken, bu devirde büyümeyen, dijital teknolojileri kullanma ve adapte olma konusunda gençler kadar yetenekli olamayan orta yaş ve üstü nesiller ise bu yeni dünyanın göçmenleridir. Dijital yerlileri birbirine bağlayan dijital araçlar, onların insan ilişkilerini düzenleyen birincil araç buluculardır. Çünkü dijital yerliler doğar doğmaz sanal ortam ile uyum içerisindedir ve bu bağları doğal karşılar (Fritsch, 2010, s. 22).

Floridi'ye (2015, s. 54) göreyse dijital teknolojilerin gündelik yaşamın sıradan bir unsuru haline geldiği bilgi çağında bu türden insanların (dijital yerliler) zihni de bu duruma uyum sağlayarak düşünme, anlama ve kavrayış biçiminde radikal bir dönüşüm geçirerek bilgi yüklü bir organizmaya dönüşmüştür. "Inforg" (informational organism) kavramıyla tanımlanan, her şeyi her an elde etmek isteyen bu insan modeli için bilgi, organizmasının diğer parçaları kadar hayati bir unsur haline dönüşmüştür. Dolayısıyla bu noktada üzerinde durulması gereken asıl konu, tarif edilen yaygın kişilik tipinin sanal dünyada kendi ihtiyaç ve

isteklerine cevaplar verebilen sosyo-kültürel yaşam formlarıdır. Postmodern yaşam biçimleri ve kültürel yapısını da büyük ölçüde biçimlendiren ve yönlendiren temel dinamikler olarak dijital iletişim teknolojileri ve elektronik medya, gündelik yaşam kültürünü aşağıda belirtildiği şekillerde değiştirmektedir (Funk, 2013, s. 44-45):

1. Moderniteyi takiben zaman ile uzamın birbirinden ayrılmasıyla başlayan süreç, günümüzde zaman ve mekânla ilgili sınırların buharlaştığı bir aşamaya evrilmiştir. Kültürel bağlamın temelini oluşturan bu iki temel kavramdaki büyük değişim, kültürel yaratımın temel prensiplerini de dönüştürmüştür.
2. Dijital teknolojiler ve elektronik medya vasıtasıyla gerçeklik yeniden, başka türlü ve daha iyi bir biçimlerde yaratılabilmektedir. Günümüzde artık simülasyon teknolojilerine sadece dış dünyada bizi çevreleyen sosyal gerçekliğin yeniden üretimi için değil, özgün sanal yaşantı formları oluşturmak için de başvurulmaktadır.
3. Dijital teknoloji ve elektronik medya, kullanıcılarını belirlenmişlikten ve zorunluluklardan kurtararak kendilerini yine kendi kararları doğrultusunda gerçekleştirebilmelerine imkân tanır. Böylece insanların verili gerçekliğin neden olduğu düş kırıklıkları, sınırlılık ve zorunluluklarından kurtulmasına yardımcı olur.
4. Dijital teknoloji ve elektronik medya, insanı başkalarına bağımlı olmaktan kurtararak bireyin sadece kendi istediği kişilerle bağlantı kurmasına olanak tanır. Böylece yeni ve farklı ilişki kalıplarının ortaya çıkmasına yardımcı olur. Bu uzamda oluşturulan topluluklara genellikle kendi istek ve iradeleriyle müdahil olan bireylerin grup kimliği ve aidiyet duyguları da yüksek olur.
5. Yeni medya teknolojileri insanı aşınmış bir kimlik duygusunun baskısından kurtararak ona oyun, fantezi ve yaratıcılığa dayalı alternatif etkileşim biçimleri sunar. Birey bu imkânlar dâhilinde kendini bulma, kişiliğini inşa etme, yetenek ve ilgilerini keşfetme fırsatları yakalar.

2. BÖLÜM

PRATİKLER VE DENEYİMLER

2.1. YARATICILIĞIN SOSYO-KÜLTÜREL MAHİYETİ VE FOLKLORİK ÜRETİMDEKİ ROLÜ

Latince 'creare' sözcüğünden türetilen, Batı dillerinde 'kreativite', 'creativity' olarak karşımıza çıkan ve kelime kökeni itibariyle 'doğurmak, yaratmak, meydana getirmek' anlamlarına gelen (San, 2004, s. 13) yaratıcılık kavramı, hem önceden bir biçimi veya yüzü olmayan bir şeye varlık kazandırılması hem de var olan malzemenin yeni biçimlere dönüştürülmesini sağlayan doğal ve sıradan bir insani yeti olarak tanımlanmaktadır (Demirer Sevimli, 2015, s. 2). Liep'e göre de yaratıcılık mevcut kültürel form ve pratiklerin dönüştürülmesine ya da yeniden birleştirilmesine dayalı yeni bir ürün ortaya çıkarma etkinliğidir (akt. Glăveanu, 2012, s. 34). Dolayısıyla yaratıcılık, yoktan bir var etme süreci değil, olanı olduğu şekilden başka biçimlerde görme veya ona yeni formlar kazandırma işidir. Bu etkinliğin en önemli özelliği ise dışavurumsal boyuttaki eylemselliğidir. Çünkü gerçek yaratıcılık ancak bir potansiyelin edimselleşerek aktüelleşmesi yani kuvve halindenki enerjinin fiile dönüşmesi sonucu ortaya çıkar.

Yeni ile eskinin sonsuz etkileşiminden doğan bir yaratım olan kültürün bizzat kendisinin de yaratıcı bir süreç olduğunu ileri süren Glăveanu (2012, s. 37) ise sosyo-kültürel bir unsur olarak tanımladığı bu sürecin temel niteliklerini şu şekilde sıralar:

1. Sosyo-kültürel bağlamda her yaratıcı aktör hem üretici hem de alımlayıcı konumundadır. Yani aynı birey yaratıcı bir sürecin aktörüken üretici, tarihi, sosyal, kültürel bağlamda üretilen artzamanlı ve eşzamanlı yaratıcı ürün ve süreçleri deneyimlerken alımlayıcıdır.
2. Yaratıcı, yaratım ve alımlayıcı temelde sosyal ilişkiler ve mevcut kültürel çıktılarca tanımlanan bir sosyo-kültürel ortamda işlevsellik gösterebilir.

3. Yaratıcı bir aksiyon aynı anda hem bir dışsallaştırma formu (form of externalisation) hem de bir kültürel dışavurumdur (cultural expression).
4. Her yaratıcı verim, çeşitli uzlaşma ve etkileşimler dolayımında sosyallik kazanır ve toplumlara entegre olur.
5. Alımlayıcılar yaratıcı verimleri, çoğunlukla kültürleşme sürecinde içselleştirerek sosyo-kültürel yaşamlarının bir parçası haline getirir.

Bu kriterler özelinde ele alındığında yaratıcılığın en genel anlamda "sıradan" insanın gündelik yaşamını biçimdirenen kültürel bağlam içerisinde kendisini çeşitli şekillerde ifade etmek için kullandığı doğal bir yeti olduğu görülmektedir. Yaratıcılığın sosyokültürel bir süreç olarak ele alınmasının temelinde ise bu aksiyon ya da sürecin özü itibariyle bireyler arası iş birliğine dayalı olması, ilgili ürün veya sürecin yaratıcı olup olmadığına toplumun karar vermesi ve yaratıcılığın saç ayaklarını oluşturan "yaratıcı", "yaratım" ve "alımlayıcı"nın her zaman bir kültürel bağlam içerisinde var olabilmesi gibi faktörler bulunmaktadır. Dolayısıyla etkileşim ve iletişimin olmadığı sosyal ve kültürel bağlamlardan yoksun ortamlarda yaratıcı bir aksiyon veya süreçten bahsedilemez. Nitekim Csikszentmihalyi de yaratıcılığın bireysel ve bilinçdışı bir etkinlik değil, kolektif ve sistematik bir fenomen olduğu konusunda oldukça nettir. O'na göre yaratıcı bir ürün veya sürecin ortaya çıkması şu 3 temel faktöre ve bunlar arasındaki etkileşimlere bağlıdır:

- a) Korunmaya değer görülüp muhafaza edilen ve gelecek nesillere aktarılan bir kültürel sermaye,
- b) Bu kültürel unsurların yaşamasını, aktarılmasını ve işlemlerini sağlayan sosyal kurumlar,
- c) Bu kültürel alanlarda değişiklikler yapabilme bilgi, yetenek ve inisiyatifine sahip olan yaratıcı bireyler (Csikszentmihalyi, 2014, s. 47).

Csikszentmihalyi'nin geliřtirdiđi bu etkileřimsel modelde “kaynak” olarak imlenen kltrel sermaye, yaratıcılık srecinin en nemli unsuru olarak kabul edilmektedir. Yaratıcı bireyin rettiđi yeni řeyin ham malzemesi buradan temin edilir. Bir tr sembolik sistem olarak da yorumlanabilen kltrel sermaye hem yaratıcılıđın kaynađı hem de sonucudur. Alan olarak adlandırılan sosyal kurumlar ise bir rn veya srecin yaratıcı olup olmadıđına karar veren ve onu kltrel miras alanına ekleyebilme inisiyatifine sahip olan mekanizmalardan oluřur (Csikszentmihalyi, 2014, s. 59). Dolayısıyla yaratıcı ierikleri kltrel sermayeye ekleyenler onları yaratanlar deđil, ilgili verimleri szgeten geiren, onları deneyip deneyimleyen ve bundan tatmin olan sosyal kurumlardır. Bu model yaratıcılıđın, biliřsel ve psikolojik alıřmalarda ortaya konduđu gibi sadece bireysel bir etkinlik deđil, sosyal ve kltrel faktrlerin de aynı dzeyde etki ettiđi temelde kolektif ve rgtl bir var etme sreci olduđunu gsterir.

Yukarıda ele alındıđı biimiyle yani insan trne zg ve sosyo-kltrel bir mahiyete sahip olan yaratıcılık drtsnn zellikle gnmzde hibir zaman diliminde olmadıđı kadar etkin ve grnr hale geldiđini ileri sren Florida (2012, s.5), bu yođunlařmayı bilgi ađından “yaratıcılık ađı”na geiřin gstergesi olarak yorumlar. Yaratıcı drtnn sosyal, kltrel, ekonomik dzeydeki yansımalarının yeni sosyal iliřkiler, kltrel formlar ve ekonomik modeller yarattıđını dřnen Florida bugnn ve geleceđin, yaratıcı birey ve sınıflarca (creative class) dizayn edilmekte olduđunu, bu durumun somut yansımalarının bilimde, teknikte, mhendislikte, mimaride, sanatta, mzikte, eđlence sektr gibi alanlarda ortaya ıkan yaratıcı fikirler, teknolojiler ve ierikler zerinden takip edilebildiđini belirtmektedir.

Yaratıcı drtnn en grnr ve en etkin olduđu alanların bařında ise řphesiz ki gndelik yařam ve onun organik bir uzantısı olan halk kltr gelmektedir. Gndelik yaratıcılıđın (everyday creativity) “orjinallik” (originality) ve “anlamlılık” (meaningfulness) kriterlerini yerine getiren, bilinli olarak icra edilen, belirli bir amacı bulunan ve iletiřimsel niteliklere sahip her trl yapıř ediřte (rn, davranıř veya fikir) hem bir sre hem de bir rn olarak kendisini gsterdiđini

vurgulayan Richard (2007, s. 4-5) bu tür bir yaratıcılığın yeni düşünme, görme ve deneyim biçimleri sunan, iş ve boş zaman olarak ayrımlanan gündelik yaşamın her anı ve alanında karşımıza çıkabilecek insana özgü bir etkinlik olduğunu belirtmektedir.

Gündelik yaşamın, yaratıcı eylem ve süreçlerin doğal üretim ve tüketim bağlamları olarak kabul edilmesi ise bu alanın temelde bireylerarası etkileşimler ve mücadeleler sonucunda kuruluyor olmasıyla yakından alakalıdır. Bu yaklaşımın öncülerinden biri olan Certeau'ya (2008, s. 54) göre gündelik hayat, strateji ve taktik arasındaki ikili karşıtlıklar üzerinden var edilir. Genel olarak strateji, statükonun erk sahibi temsilcileri tarafından öngörülen, yaratılan ve devamlılığı garanti altına alınan kurguları tanımlamak için kullanılırken taktik, zayıf olanın bu tür kurgulara direnmesi ve kendi adına fayda üretmesi amacıyla başvurduğu her türlü edimi kapsar. Taktiklerin gündelik hayat içerisindeki işlevselliği ise onun dinamikliğine, esnekliğine ve tabii ki yaratıcılığına bağlıdır. Sıradan insanın asıl yaratıcılığı ise taktiklerce şekillenmiş toplumsal eylemleri vasıtasıyla stratejilerin ciddi ve kurumsal uzamını kendisi için bir oyun uzamına dönüştürebilmesidir. Dolayısıyla taktiklerin yaratıcı özü, kendisini en çok insanların stratejilerce üretilen uzamları faydaları için kullanma, manipüle etme veya ters yüz etme anlarında gösterir. Certeau (2008, s. 105), bu operasyonları "olanla idare etmek" sanatıyla örtüştürür ve bunlara "kullanımlar" adını verir. Kullanımlar dolayımında eleştirel ve alternatif görme biçimleri edinen bireyler, kurumsal kültürel yapı içerisinde dahi yaratıcı dışavurumlarını sergileyebilecekleri uzamlar üretebilirler. Dolayısıyla gündelik yaşamın içerisinde yayılmacı, merkezci, gösterişli, gürültücü ve ussal kurumsal üretim pratiğinin karşısında fırsatlara göre parçalanıp ufalanabilen ve temel karakteristiği yaratıcılık olan alternatif bir üretim pratiği bulunmaktadır (Certeau, 2008, s. 108).

Yaratıcılık olgusu yukarıda tanımlandığı şekillerde ele alındığında bu etkinlik veya sürecin sadece sanatsal ve bilimsel alanlarda değil, gündelik yaşamın her an ve alanında karşımıza çıkabilecek bir takım insani durumlar, ilişkiler ve kültürel dışavurumlarla yakından ilişkili olduğu görülmektedir. Gündeliğin yaşantısı

içerisinde, alışıldık, sıradan, sessiz ve gösterişsiz nitelikte oldukları, iyi gizlendikleri ve zamana yayıldıkları için her zaman doğrudan izlenemeyen bu yaratıcılık biçimlerinin somutlaştığı dolayısıyla gözlemlenebildiği alanların başında ise şüphesiz ki folklor gelmektedir. Bu bağlamda düşünüldüğünde folklor alanındaki yaratıcılığın yani folklorik yaratıcılığın gündelik veya sıradan yaratıcılığın somut bir uzantısı olarak ele alınabilmesi mümkün görünmektedir.

Gündelik yaşamın farklı an ve alanlarında ortaya çıkabilen, sosyal yapı ve kültürel bağlamdan doğrudan etkilenen, bağlamsal ve kolektif bir mahiyeti olan folklorik yaratıcılığın mühim bir araştırma konusu olarak öne çıkmasında folkloru insan iletişiminin özel bir türü olarak değerlendiren yaklaşımların önemli katkıları olmuştur. Özellikle folklor olgusunu icracı-icra-alımlayıcı arasındaki etkileşimler özelinde ele alan performans teorisine, bu tür artistik dışavurumların da yaratıcı bir sürecin çıktısı olarak ele alınmasının önünü açmıştır. Bu yönelimin takipçilerinden biri olan Gizelis (1973, s. 167), folklorik yaratıcılığı aşağıda sıralanan temel yaratıcılık biçimlerinden üçüncüsüne yani gerçek yaratıcılık kategorisine dahil eder:

- a) Dönüşüm (transformation) ilkesine dayanan yeniden yaratım,
- b) Değiştirme ilkesine (modification) dayalı sınırlı yaratım,
- c) Bu iki yaratım biçimini bünyesinde barındıran gerçek yaratım.

Bir folklor icrasını biçimlendiren yaratıcılık tipinin temel nitelikleri göz önüne alındığında folklorik yaratıcılığın neden bir gerçek yaratım biçimi olarak ele alındığı daha kolay anlaşılabilir. Bu türden icraları biçimlendiren yaratıcılığın ana karakteristiği, -gelenek dairesi içerisinde kalınmak koşuluyla- ekleme, değiştirme ve yeniden düzenleme stratejilerinin tümünü yansıtabilmesidir. Dolayısıyla usta bir icracının sahip olması gereken temel yeti, ham bilgiyi bireysel imgeleminde yeniden düzenleyip, şekillendirerek artistik bir dışavurum ortaya koyabilmesidir. İcracının yaratıcılığı, özelde bağlamın genelde ise içerisinde yetiştirdiği topluluğun realiteyi algılama biçim ve örüntüleriyle sınırlıdır. Bu anlamda da icracı, tamamen yeni bir şey yaratan değil, geleneksel bilgiyi yeniden dokuyup ortaya koyduğu

performansla alımlayıcısını şaşırtan, ona fiziksel ve duygusal patlamalar yaşatan kişidir.

Folklorik yaratıcılığın özgünlüğü onun gelenek kavramıyla olan ilişkisiyle de yakından alakalıdır. Daha önce de bahsedildiği gibi eğer yaratıcı bir ürün ve süreç bir hiçlik veya yokluktan değil de temelde verili zihinsel veya fiziksel materyallerin bir birey veya grupça yeniden şekillendirilmesi ya da yeni ile eski arasındaki bir sentezden doğuyorsa bu denklemde eski olanı daha doğrusu verili olanı tanımlayan, onun sınırlarını belirleyen ve devamlılığını garanti altına alan çeşitli geleneklerin bulunması gerekmektedir. Hatta Glăveanu'ya (2012, s. 55) göre gelenek ile yaratıcılık arasındaki ilişki varoluşsal bir niteliğe sahiptir. Benzer bir bakış açısını paylaşan Baldwin'e göre de aslında her yeni şey bir adaptasyondur ve her adaptasyon eski materyallerle dolu bir alanda eski yöntemlerce şekillendirilen çeşitli süreçlerin ürünüdür (akt. Glăveanu, 2012, s. 56). O halde yaratıcı edim, bireyin içerisinde yetiştiği kültürel geleneğin bir uzantısı olarak ondan bağımsız veya ona rağmen bir şey üretemez.

Bu bağlamda ele alındığında yaratıcılığın geleneğin düşmanı değil, onu yeni bağlamlarda yeniden üreten, böylece yaşamasını garanti eden bir süreç olduğu daha net anlaşılır. Nitekim Negus ve Pickering'e göre de geleneğin diriliğinin motor gücü yaratıcı bir şekilde ortaya çıkan değişimin kapasitesine bağlıdır (akt. Glăveanu, 2012, s. 58). Çünkü geleneği, canlı, dinamik ve yaratıcı kılan şey, özünü oluşturan bilginin onu kullanan insanlar tarafından farklı ihtiyaçlara ve farklı durumlara bağlı olarak manipüle edilebilecek kadar esnek olmasıdır. Bu yaklaşım geleneği, hafıza ile imgelem, anlam ile değer, teori ile pratik arasında sürekli ve yeniden inşa edilen yaratıcı ilişkiler ağı olarak tanımlar. Yenilik üreten değişimin, genelde statik, rutin ve tekrarlı olandan doğduğu ve ona referansla tanımlandığı göz önüne alındığında da insan yaratıcılığının önemli bir bölümünün geleneklere, adetlere ve bunların temelini oluşturan halk bilgisine dayandığı sonucuna varılır. Dolayısıyla geleneğin yaratıcı, yaratıcılığın da geleneksel olduğu ve bu iki olgunun gündeliğin içinde işleyen ve böylece halk kültürünü de üreten bağımlı ve etkileşimsel unsurlar olduğu ileri sürülebilir.

2.2. FOLKLORİK YARATICILIĞIN KARAKTERİSTİKLERİNİ YANSITAN YENİ NESİL BİR KÜLTÜREL ÜRETİM PRATIĞİ: DİJİTAL BRİKOLAJ

İlk kez Levi-Strauss tarafından dar anlamda mitik rasyonalitenin ve anlatıların nasıl ve neden yaratıldığını tespit etmede, geniş anlamda ise insan düşünüşünün yapısal ilkelerini ortaya koyabilmede işlevsel bir araç olarak kullanılan brikolaj kavramı folklorik yaratıcılığın mahiyetinin anlaşılması açısından da yol gösterici olabilir. Yapısalcı antropolojinin da kurucusu sayılan Levi-Strauss'a (2000) göre kültürel yaratımların özü, ilgili topluluğun alet çantasındaki kültürel materyallerin yaptakçılığına dayanır. Yani tüm insanlık kültürü için aşkın seviyedeki bir yaratımdan ziyade eldeki materyallerin yaratıcı kullanımından doğan üretimlerden veya icatlardan bahsedilebilir:

"...yaşamımızda bugün de sürmekte olan bir etkinlik biçimi var ki, ilkel diye adlandırmaktan çok "ilk" diye adlandırmayı yeğlediğimiz bir bilimin kurgul düzlemde ne olabileceğini teknik düzlemde tasarlamamızı oldukça kolaylaştırır; genellikle bricolage (yaptakçılık) terimiyle belirttiğimiz etkinliktir bu... Günümüzde de bricoleur (yaptakçı) dediğimiz kişi, meslek adamının kullandığından daha dolambaçlı araçlar kullanarak elleriyle çalışan kişi olarak kalır. Söylensel düşüncenin özelliği de anlatacağı şeyi karışık öğelerden oluşan ve geniş olmakla birlikte sınırlı kalan bir repertuvar yardımıyla anlatmaktır; amaçladığı iş ne olursa olsun, bunu kullanmak zorundadır, çünkü elinin altında başka hiçbir şey yoktur. Böylelikle, söylen bir tür düşünsel yaptakçılık olarak belirir, aralarında gözlemlediğimiz bağıntılar da bununla açıklanır. Teknik düzlemde yaptakçılık nasıl parlak ve beklenmedik sonuçlara ulaşabilirse, söylensel düşünce de düşünsel düzlemde aynı ölçüde parlak ve beklenmedik sonuçlara ulaşabilir." (LeviStrauss, 2000, s. 42).

Bir yaptakçıyı benzer yöntemle iş yapan diğerlerinden ayıran en temel özelliği ise hem düşünsel hem de pratiksel anlamda mevcutla yetinmeyi bilmesi yani tasarısını sınırlı araçlar evrenin olanakları çerçevesinde gerçekleştirebilmesidir. Bir modele veya taslağa göre çalışmıyor oluşu, yaptakçının daha esnek daha değişken ve daha açık uçlu bir iş yapma tarzına sahip olduğunu gösterir:

"Yaptakçı, birbirinden farklı pek çok işi gerçekleştirebilir; ama, mühendisten farklı olarak, bunların her birini tasarısına göre düşünülüp sağlanmış hammadde ve aletlerin elde edilmesine bağlamaz: araç evreni kapalıdır,

oyununun kuralı da yapacağını "elde bulunanlarla", yani her an sınırlı sayıda, üstelik ayrışık araç ve gereçlerle yapmaya çalışmaktır, çünkü elindeki bütünün bileşimi ne o dakikanın tasarısıyla bağıntılıdır, ne de herhangi bir özel tasarıyla; stoku yenilemek ya da zenginleştirmek, ya da onu daha önceki yapma ve bozuların kalıntılarıyla sürdürmek yolunda çıkmış fırsatların rastlantısal sonucudur. Öyleyse yaptakçının araçlarının bütünü bir tasarıyla tanımlanamaz (böyle olsa, hiç değilse kuramsal açıdan, mühendislikte olduğu gibi, ne kadar tasan türü varsa, o kadar araç bütünü gerekirdi); yalnızca araçsallığıyla tanımlanır bu bütün, çünkü öğeleri, yaptakçılık düşkünü kişinin kendi deyimiyle, "Nasıl olsa bir işe yarar" ilkesi uyarınca toplanıp saklanmıştı." (Levi-Strauss, 2000, s. 43).

Nicolaisen'in "sözlü veya sözsüz davranış, bir bütün olarak benzer üretim örüntüleri ve süreçleri tarafından yönetilir" savı özelinde düşünüldüğünde düşünsel verimler ortaya koyan bir yaptakçının da yukarıda belirtilen ilkeler doğrultusunda üretimde bulunduğu çıkarımına ulaşılmaktadır. Bu sava göre somut bir fiziksel nesne ile soyut bir üretim arasında yaratıcılık örüntüleri ve süreci bakımından pek fark yoktur. Hatta soyut folklorik dışavurumlardaki yaratıcılığın özünü kavrayabilmek adına aynı bağlamda üretilen somut dışavurumdan dahi yararlanılabilir. Çünkü farklı ihtiyaçlara cevap vermelerine rağmen her iki dışavurum tarzı özü itibarıyla benzer yaratıcılık modelleri ve süreçlerin ürünüdür (Nicolaisen, 1990, s. 44).

Bu bağlamda düşünüldüğünde nesnelere dünyasında olduğu gibi düşün dünyasındaki yaratıcılığın da sınırları olduğu sonucuna varılır. Özellikle dilsel ve kültürel yapılar içerisinde sabit anlamlar atfedilmiş göstergeler, düşünsel yaptakçının yaratıcılığının sınırlarını belirleyen faktörlerdir. Verili göstergeler dünyasında düşünsel bir yaptakçının yaratıcılığı, göstergelerin ilgili kültürel dizgilerdeki yerinde değişiklikler yapmasından ibarettir. Dolayısıyla bir yaptakçının ürettiği -hem maddi boyutta hem de düşünsel boyuttaki- tüm üretimler ilgili sosyal ve kültürel bağlamın nesne ve sembol repertuarının genişliği ve zenginliğiyle sınırlıdır. Nesnelere âleminde çalışan bir yaptakçıyı nasıl ki belirli yapı-ediş biçimleri, teknikler ve malzemeler sınırlandırıyor ise düşünsel yaptakçıyı da gelenekler, adetler, teknikler ve ilgili üretimin temelini oluşturan içerikler sınırlandırır. Geleneğin çizdiği sınırlar dışına çıkamayan düşünsel yaptakçı, çoğunlukla verili bellekteki imge, imaj ve göstergelerinden yararlanarak yeni bir şey üretir. Folklorik yaratıcılığın da temelini oluşturan bu üretim tekniğiyle

kültürel bağlamdan tamamen bağımsız, üretilen metne aykırı ve ayrışık unsurlar bir araya getirilmez. Çünkü folklorik yaratıcılığın üretim alanı da özelde gelenek çerçevesi genelde ise bağlamca tanımlanan kültürel sermaye tarafından sınırlandırılır. Bu iki denetleyici unsurdan kültürel bellek, üretilecek ürünün ham maddesi olan içeriği, gelenek ise belli bir türü tanımlayan biçimsel nitelikleri belirler.

Eski ile yeniyi, gelenek ile yaratıcılığı, doğaçlama ile aktif katılımı, bireysellik ile kolektiviteyi bir arada sunan brikolaj tekniği, etnografi, semiyotik, hermenötik, psikanaliz, fenomenoloji, söylem analizi, edebi analiz, sanat eleştirisi gibi alanlarda da tartışılmaya başlanınca Levi-Strauss'un çoğunlukla materyalist bir anlamda tanımladığı basit bir üretim pratiği olmanın ötesine geçmiş ve bir analiz metoduna evrilmiştir. Özellikle M. L. Di Domenico, Helen Haugh ve Paul Tracey'in geliştirdiği "sosyal brikolaj" kavramı, bu yöntemin sosyolojik ve kültürel yaratımların anlaşılmasında kullanılan metodolojik bir araca dönüşmesine ivme kazandırmıştır. Bu araştırmacılara göre sosyal brikolaj, şu 6 temel ilkedен oluşmaktadır (Di Domenico ve diğerleri, 2010, s. 689-696):

1. Olanla idare etme: Bu ilkeye göre sosyal brikolajdan bahsedilebilmesi için aktörün elinde bulunan kaynakları yaratıcı bir şekilde kullanıp dönüştürerek mevcut sorun ve ihtiyaçları giderecek bir şey üretmesi gerekir. Mevcut kaynaklar arasındaki yaratıcı kombinasyonlar bu tekniğin çıktısı olan yeniliğin de özüdür.

2. Sınırlamalardan kaynaklı kısıtlamaları ret etme: Bu ilke mevcut statükonun ve kurumsal kültürün yarattığı sınırlamaları tanımama ya da onlar yüzünden öz kısıtlamaya gidilmemesi anlamına gelir. Çoğunlukla birer sosyal brikolaj formu olarak ele alınabilecek alt kültürel veya karşıt kültürel üretimler için geçerlidir. Çünkü bu türden kültürel üretimlerde resmi ve kurumsal kültürün dayattığı sınırlamalar dikkate alınmaz, birey veya grubun kendisini ifade etmesinin önündeki engeller aşılmaya çalışılır.

3. Dođaçlama: Brikolaj tekniđinin önceden hazırlanmış, planlanmış bir tasarıma dayanmadığı anlık soru ve sorunlara anlık ya da hızlı cevaplar üretebilme işi olduđu göz önüne alındığında bu eylemin çođunlukla dođaçlama bir etkinlik olması gerektiđi sonucuna varılır. Dolayısıyla iyi bir brikolör aynı zamanda sosyal bir olayı icra ederken onun yönünü deđiştirebilecek, ona yeni şeyler ekleyip fazlalıkları çıkarabilecek kıvraklıkta olan iyi bir dođaçlamacıdır.

4. Sosyal deđer yaratma: Sosyal brikolajın temel işlevi, çeşitli ihtiyaçları karşılayacak sosyal deđerler üretmektir.

5. Paydaşların aktif katılımı: Bir bir ürün veya performansın yaratılmasında paydaşların ilgili performansın bir parçası olması da sosyal brikolajın temel ilkelerinden biridir. Brikolajın sosyal boyutuna işaret eden bu ilke, yaratıcılıkta sadece icracı rolündeki aktörün deđil, alımlayıcı konumundaki paydaşların da etkili olduđuna vurgu yapar.

6. İkna etme: Bu ilkeye göre yaratıcı bir ürün veya sürecin niteliđine yaratıcı aktörler deđil, onunla aynı ortamı paylaşan diđerleri karar verir. Dolayısıyla brikolör ne kadar yaratıcı olursa olsun onun ürettiđi ürünün deđerini belirleyen ait olduđu topluluktur. Bu ilke uyarınca aktörün sadece yaratıcı deđil, ikna edici de olması gerekir. Yaratılan bir şeyin ikna edici olabilmesi ise onun topluluk deđerlerine uygun olmasına, sosyal bađları kuvvetlendirmesine, grup aidiyeti ve kimliđini güçlendirmesine bađlıdır.

Yukarıda deđinilen çeşitli yapısal, bađlamsal ve işlevsel hususların birçođunun folklorik yaratım süreçleri için de geçerli olduđu göz önüne alındığında folklorik yaratıcılıđın da bir sosyal brikolaj biçimi olduđu ileri sürülebilir. Folklorik yaratıcılıkta da eldeki kaynakların yeniden düzenleyip, deđiştirilmesiyle ortaya yeni ve kullanışlı bir ürünün çıkarılması esastır. Ayrıca bir folklor icracısının özellikle kaynak edinimi ve bunların etkin kullanımı bakımından en az bir brikolör kadar yetenekli olması gerekir. Folklorik yaratıcılık ile brikolajı birbirine yaklaştıran bir diđer unsur da her iki sürecin temelde kolektif bir etkileşim ortamının ve bu

ortamdan kaynaklanan sosyo-kültürel bağlamın uzantısı olmasıdır. Sosyal ve kültürel bağlam aynı kalsa bile her icra özünde bir yorum olduğu için bir icranın en doğru veya nihai bir şekli yoktur. Dolayısıyla bir icracının yaratıcılığı birçok faktörün birleşiminden doğan ve her birinin fiziksel ve sosyal gerçekliği farklı şekillerde deneyimlemesinden kaynaklanan özgünlükler içerir.

Yaratıcılığın belirli teknolojiler ve mekânsal organizasyonlarla organik bir ilişki içerisinde olduğunu dolayısıyla yaratıcı toplulukların, sosyo-kültürel çeşitliliğe sahip ve bireyin kendisini dilediği gibi ifade etmesine olanak tanıyan alanlarda ortaya çıkabileceğini ileri süren Florida (2012, s. 198), bu tespitiyle yaratıcılığın sosyal ve bağlamsal bir fenomen olduğunu bir kez daha ortaya koymanın yanı sıra yaratıcılığın temel dinamikleri hakkında önemli ipuçları vermektedir. Siberuzamın sunduğu metaforik mekânsal organizasyonların belirtilen iki niteliği yani sosyo-kültürel çeşitlilik ve ifade özgürlüğünü bünyesinde barındırdığı göz önüne alındığında Florida'nın tespitinin sanal ortam yaratıcılığı açısından da geçerli olduğu sonucuna varılır. Nitekim folklorik yaratıcılığın somutlaşmış bir modeli olarak ele alınan brikolaj tekniğinin kolektivite, çeşitlilik, özgürlük ve anonimlik vaadeden sanal ortama da uyarlanabildiği ve "dijital brikolaj" adı altında çağın başat kültürel üretim pratiklerinden biri olarak ele alınıp incelenebildiği görülmektedir.

Sanal belleklere depolanmış eski ve yeni, yerel ve küresel, geleneksel ve popüler kültürel içerikleri yakınsayarak yepyeni gösterge dizgelerinin oluşturulmasına olanak tanıyan dijital brikolajın en belirgin özellikleri, verili içerik ve kaynakları bağlamlarından kopararak yorumlaması, çoğunlukla doğaçlama bir şekilde gerçekleşmesi ve ham madde olarak kullanılan çeşitli unsurlardan yeni ifade tarzları oluşturabilmesidir. Jenkins ve Bertozzi'ye (2008, s. 180) göre mevcut medya içeriklerinin manipülasyonuna dayalı bu kültürel üretim pratiği bir tür intihal olarak görülmemelidir. Çünkü bu türden bir temellük, üreticiyle kültür arasında gerçekleşen kompleks bir müzakereye dayanır. Bu müzakere üreticinin mevcut kültürle buluşması onun belli yönlerini benimsemesi, ham madde olarak seçtiği içerikleri kendisini ifade edecek şekilde dönüştürmesi ve nihayetinde onları

paylaşması aşamalarını içerir. İçerik üretim ve tüketim biçimlerindeki bu tür radikal dönüşümler kitle iletişim medyası tarafından sıradan bireyin elinden alınan ya da pasifleştirilen kültürel üretim aygıtlarının, dijital iletişim teknolojilerin kişiselleştirilmesiyle yeniden onun eline geçtiğinin göstergesi olarak yorumlanabilir.

Bu bağlamda düşünüldüğünde yeni kültürel yapı içerisinde sadece bir kültürel üretim biçimi olarak sanatın kendisinin değil, onun tüketim biçiminin de tamamen değiştiği ileri sürülebilir. Çünkü bu dünyada sanat, artık profan bir alanda üretilen ve tüketilen bir üst bir etkinlik değil, sıradan insanların yaşamlarının bir parçası haline gelmiş gündelik bir pratiktir (Jenkins ve Bertozzi, 2008, s. 175). Gençlerin yönlendirdiği bu yeni sanat dünyası katı hiyerarşik dengeleri yok etmenin yanı sıra estetik değerler olarak dayatılmış standartlaştırıcı kriterleri ve değerlendirme biçimlerini de yok sayar. Özellikle "kendin-yap estetiği"nin (do-it-yourself aesthetics) yükselişe geçtiği sanal ortamın katılımcı kültüründe yerelliğin, gelenekselliğin ve folklorun yeniden canlandırılmasının da önü açılmıştır (Jenkins ve Bertozzi, 2008, s. 177). Dolayısıyla sıradan bireyler tarafından dijital brikolaj tekniğiyle siberuzamda üretilen kültürel verimlerin bir kısmı folklorla artistik bir iletişim hüviyeti kazandıran çoğu niteliği de bünyesinde barındırmaktadır. Çeşitli amaçlarla oluşturulmuş sanal toplulukların üyelerinin, belirli bir sosyo-kültürel yaşam üslubu gereğince ortaya konan üretimler dolayımında duygu ve düşüncelerini aktarmaları veya gerekli görüldüğü durumlarda belirli üretimler ve icralar üzerinde el birliğiyle yaratıcı dönüşümler gerçekleştirebilmeleri bu iddianın somut dayanakları olarak değerlendirilebilir.

Fransız siberbilimci Pierre Levy, sanal ortam yaratıcılığının bu niteliğini "kolektif zekâ" kavramı özelinde açıklar. Ona göre sanal dünyadaki yaratıcılıkta herkesin belirli bir konuyla ilgili her şeyi değil, her bir kullanıcının belirli bir konuyla ilgili bazı şeyleri bildiği" gerçeği belirleyicidir. Dolayısıyla belirli ihtiyaçlara tatmin edici cevaplar verebilmek için insanların tıpkı reel dünyada olduğu gibi kolektif bir bilinçle hareket etmesi gerekir (akt. Jenkins, 2006, s. 4). İnsanlar bu gücün (kolektif zekâ) nasıl kullanılacağını ve ne işe yaradığını gündelik yaşamdaki

deneyimlerinden bildikleri için sanal ortamlarda da ondan etkin bir şekilde yararlanmayı ihmal etmezler. Dolayısıyla sanal ortam yaratıcılığının biçim ve içerik olarak dijital bağlamların sunduğu olanaklardan, işlev ve anlam bakımından ise reel sosyo-kültürel yaşamdan yararlanan çift yönlü bir yaratıcılık biçimi olduğu söylenebilir. Bu da çevrimiçi ortamlardaki yaratıcı birey veya grupların sanal dünya ile reel dünyayı birbirine yakınsama konusunda da son derece kabiliyetli olduğunu gösterir. Hem reel sosyo-kültürel bağlamdan haberdar olan hem de sanal ortamı etkin bir şekilde kullanan dijital yerliler, iki dünyayı birbirine bağlayan araçlar konumundadırlar.

Dijital brikolaj tekniğiyle üretilen dışavurumların en belirgin özelliklerinden biri de bağlamından soyutlanarak alınan kültürel unsurların verili amaç ve işlevlerinin yok edilmesidir. Böylece kurumsal veya popüler kültüre özgü kültürel örnekçeleri tanımlayan damgalar silinerek adeta anonimleştirilir. Anonimleşen örnekçelere yüklenecek yeni işlev ve anlamlar, kullanım bağlamının nitelikleri ve kullanıcıların onlarla ne yapmak istediklerine bağlı olarak değişkenlik gösterir. Dolayısıyla "teknokültürel senkretizm", sadece teknoloji ve kültürün uyumlu bir birlikteliği değil, farklı işlev ve bağlamlardaki kültürel örnekçelerin yaratıcı yakınsanması anlamına da gelir. Gaskins'e göre bu esneklik yaratıcı aktörlerin global, hegemonik veya dominant kültüre özgü örnekçeleri ödünçleyip yerel ifade formlarına dönüştürmesine olanak tanır. Yaratıcı aktör ödünç aldığı kültürel örnekçeleri kendisini ifade edecek şekilde yeniden düzenlediğinde ona kendi imzasını da atmış olur (Gaskins, 2014, s. 16). Bu arada sanal ortam yaratıcılığının da aksiyon ve süreci doğrudan etkileyen çeşitli sınırlamalarla belirlendiği göz ardı edilmemelidir. Reel yaşamda geleneğin biçimlendirdiği yaratıcılık süreç ve aksiyonları, sanal ortamda, teknik bir araç olan bilgisayarın yazılımsal ve donanımsal niteliklerce sınırlandırılabilir. Zamanla geleneğin kendisini yenileyip var olan sınırlamaları kaldırması ya da yaratıcılık için daha geniş alanlar açmasına denk gelecek şekilde dijital teknolojilerin donanımsal ve yazılımsal anlamda geliştirilip güncellendiğine tanık olunmaktadır. Dolayısıyla dijital teknolojilerdeki gelişmelerin geleneğin kendini güncellemesine denk düşen etki ve sonuçları olduğu ileri sürülebilir.

2.3. GELENEĞİN FOLKLOR ÜRETİMİNDEKİ PARAMETRİK ROLÜ BAĞLAMINDA KAVRAMSAL VE İŞLEVSEL BOYUTTA GEÇİRDİĞİ DÖNÜŞÜMLER

Folklorun neliğini ve dolayısıyla halkbilimi araştırmalarının seyrini belirleyebilme otoritesini -geçmişteki kadar olmasa da- hala elinde bulunduran gelenek kavramı, Sosyoloji Sözlüğü'nde belirli davranışsal norm ve değerleri benimseyip aşıl原因an, gerçek ya da hayali bir geçmişle süreklilik gösteren ve genellikle yaygın biçimde benimsenen ritüeller ya da başka sembolik davranış biçimleriyle ilişkili toplumsal pratikler kümesi olarak tanımlanır (Marshall, 1999, s. 258). Shils'e göre ise en yalın anlatımıyla gelenek, "tradtum" anlamına gelir. Traditum, geçmişten günümüze intikal ettirilen ya da miras bırakılan herhangi bir şeydir. Tevarüs edilen şeyin, özel bileşim, fiziksel bir nesne ya da kültürel bir yapı mı olduğu ya da ne zamandan beri ve ne tarzda miras alındığıyla ilgili de net bir şey söylenemez, o "şimdideki geçmiş"tir (Shils, 2003, s. 110).

Gelenek kavramının uzun yıllar boyunca folklor açısından tanımlayıcı bir mahiyette olduğunu yani neyin folklor neyin olmayacağını belirleyen tek otorite olarak görüldüğünü belirten Ben-Amos (1984, s. 98), bu kavram etrafında oluşan kanonun yedi kategori altında incelenebileceğini tespit etmiştir. Buna göre bir kategori oluşturabilen bakış açılarından en eskisi ve en yaygını, geleneği geçmişten günümüze aktarılan bir bilgi (lore) olarak gören yaklaşımdır. Özellikle William Thoms'un alana katkılarından itibaren "lore" terimi, yavaşça fakat kesinlikle yok olacak bilgileri tanımlayan bir kavram olarak değişik disiplinlerince kullanılmaya başlanmıştır (Ben-Amos, 1984, s. 104). Bu bakış açısına göre gelenek denen olgu, temelde belirli bir grubun adetlerinin, göreneklerinin, ritüellerinin, inançların ve sözlü edebiyatının bilgisidir. Bu bilgiler nesilden nesile çoğunlukla sözlü olarak tevarüs etmekte ve zamanla unutulmaya yüz tutmaktadır. Günümüze kadar şans eseri gelebilmiş fakat her geçen gün tamamen yok olmaya yaklaşan "geçmişin bilgisi"nin bir an önce tıpkı arkeolojik materyaller gibi derlenip kayıt altına alınması ve gerekli görüldüğü takdirde yeniden üretilmesi teşvik edilmelidir.

"Folk-lore" terkinindeki "lore"u "geleneksel öz" anlamına gelecek biçimde ele alan bu yaklaşıma göre halk tarafından üretilen gelenekler, araçsal niteliklere sahip folklor türlerince gelecek kuşaklara aktarılmaktadır. O halde folklor, aslında gelenek taşıyıcılığından başka bir şey değildir. Bu durumda folklor araştırmacılarına düşen görev, nesilden nesile aktarılan hikâyeleri, inançları, görenekleri, adetleri ve maddi kültür unsurları gibi geçmiş hakkında bilgi veren folklorik verimleri birer araç olarak görüp onlara içkin geleneklerin geçmişten günümüze nasıl taşındıklarını, ne tür nitelik ve kurallara sahip olduklarını tespit etmek, çözümlmek ve yorumlamaktır. Halkbiliminin bazı çevrelerce "gelenek bilimi" olarak tanımlanmasının asıl nedeni de folklorik türlerin gelenek taşıyıcı araçlar olarak görülmesiyle alakalıdır. Folkloru antropolojinin bir uzantısı olarak gören bu bakış açısı halkbiliminin bugünden ziyade geçmişe odaklanmasını ve hatta mümkünse eldeki delillerle geçmişin yeniden inşasına katkı sağlaması gerektiğini salık verir.

Geleneği bir süreç olarak ele alan yaklaşımlar ise onu kültürel mirasın zaman içerisindeki aktarımını sağlayan bir araç olarak imler (Ben-Amos, 1984, s. 117). Bu bakış açısını benimseyenlerden biri olan Francisco Vaz da Silva'ya göre geleneğin bir ürün değil de süreç olmasının 3 temel nedeni vardır. Bunlar; a) onun ihtiyaç duyulduğu zamanlarda bilinçli bir şekilde icat edilen bir şey olması, b) sembolik eşdeğerliliğe dayanması ve c) sözlü gelenek çalışmalarında da açıkça görüldüğü üzere belirli konu, tema ve biçimlerin değişik kılıklarda ve değişik bağlamlarda yeniden üretilerek uzun zaman boyunca varlığını sürdürebilmesidir (Vaz da Silva, 2012, s. 40). Bu temel nitelikler geleneğin bir ürün ya da bir mirastan ziyade ihtiyaç, zaman, ortam ve bağlama bağlı olarak yenileyebilen açık uçlu bir süreç olduğunu gösterir. "Bilgi" olarak gelenek temelde bir içerik olma niteliğindeyken "süreç" olarak gelenek, kültürel miras olarak tanımlanan içeriği aktaran araçlar olarak tanımlanmıştır. Buradan da anlaşıldığı üzere süreci yaklaşım, geleneği geçmişin bilgisi olarak gören bakış açısının tam tersi konumundadır. Ayrıca süreci yaklaşım, gelenekten değil geleneklerden bahseder. Çünkü bir içerik olarak kültürel mirasın birçok boyutu vardır ve bunlar günümüze farklı geleneklerce taşınır. O halde kültürel mirasın aktarımını

sağlayan bir araç olarak folklorun kendisi de bahsi geçen geleneklerden biri olarak kabul edilebilir. Toplulukların kültürel miraslarının önemli bir bölümünü sözel formlarda aktardığı göz önünde bulundurulduğunda folklorik verimlerin de özünde bu tür içerikleri aktaran birer gelenek, daha doğru bir ifadeyle sözlü/sözel gelenek olarak tanımlanmasının anlaşılabilir bir durum olduğu görülmektedir.

Vasina'ya (1985, s. 3) göre ise geleneğin bir süreç olarak değerlendirilmesinin nedeni, onun geçmişten alınan mesajları kaybolana denk aktaran bir araç olmasıyla alakalıdır. Bu bakış açısı geleneğin, bir içerikten ziyade ilgili içeriği aktaran bir iletişim aracı olduğunu iddia eder. Geleneğin güncel iletişim araç ve kanallarından farkı ise iletişim anında yaratılan mesajlar yerine geçmiş çağlarda üretilmiş mesajları bugüne ve yarına taşımasıdır. Dolayısıyla geleneği geçmişle iletişim kurmamızı sağlayan tek yönlü bir iletişim kanalı olarak görmek mümkündür. Onun bu işlevi yerine getirirken faydalandığı en etkili formlar ise folklorik türlerdir. Söze dayalı folklorik türler, sözlü sanat olarak ele alındığında bu durum daha da belirginleşir. Çünkü Vasina'ya (1985, s. 11) göre her sanat temelde bir metafor ve formdur. Önemli olan onun biçimsel nitelikleri değil, ilgili form veya metafora kodlanan mesajlardır. Dolayısıyla Bauman (1975) tarafından “sözel/sözlü sanat” olarak imlenen folklorik unsurların birçok işlevinin yanı sıra geçmişte önem atfedilen ve bu yüzden kültürel olarak kodlanıp mesajlara dönüştürülen bilgileri farklı biçim, tema ve sembollerle günümüze taşıdığı da söylenebilir.

Seçici bir süreç olarak gelenek ise bellenen ve tekrarlanan aksiyon ve sembollerle geçmişin bugünün içine taşınması ve orada yaşatılması anlamına gelir. Bu bakış açısına göre bir geleneğin zaman içerisinde devamlılığını ve varyantlaşmasını sağlayan temel unsurlar sembolik eşdeğerliliklerdir. Sembolik eşdeğerlilik bir geleneği tanımlayan karakteristiklerin her icrada aynen tekrar edilmek yerine farklı sembollerle ifade edilmesi anlamına gelir. Sembolik eşdeğerlilikler vasıtasıyla gelenek hem varyantlaşarak çeşitlenir hem de kendisini tekrar etmemiş olur (Vaz da Silva, 2012, s. 46). Sembolik eşdeğerliliklere başvurularak icra edilen geleneklerde düz anlamda bazı semantik değişimler gözlense de derin

yapıda ilgili gelenekleri tanımlayan başat yapısal ve içeriksel nitelikler korunur. Dolayısıyla geleneğin semantik dönüşümü, onu tanımlayan karakteristik unsurların yerine sembolik eş değerlerinin ikame edilerek yeni bir şey elde edilmesi anlamına gelir. Dundes'a (2007, s. 319) göre bu tür sembolik eşdeğerlilikler hem o geleneği icra eden aktörler hem de alımlayıcılar arasında bilindiği için icrada yanlış bir kodlama yapılmış sayılmaz.

Shils'e göre de (2003, s. 112) tanınmayacak ölçüde değişimler geçirmiş bir şeyin hala bir gelenek olarak görülmesinin sebebi, temel unsurların değişen unsurlarla hala bağlantısını sürdürmesidir. Gelenekler, bağımsız şekilde kendi kendilerine var olabilen veya kendilerini yeniden üreten şeyler olmadıkları için insanların istek ve ihtiyaçları ile alıcılarının çeşitliliği ve genişliğine bağlı olarak önemli dönüşümler geçirebilirler. Bausinger'e göre ise gelenek öne sürüldüğü gibi dil, sanat, müzik, yapış-ediş bilgisi ve değerler gibi kültürel unsurlar vasıtasıyla nesilden nesile aktarılan bir şey değildir (Ben-Amos, 1990, s. VII). Dahası gelenekler, düzensiz ve anomik durumlarda dağılan, değişimin yoğun baskı altında bozulan, fakat işlevsel olduğu sürece toplumun üyeleri tarafından restore edilebilen ya da eskimiş olanın yeni biçimsel ve içeriksel niteliklerle donatılarak çağa ayak uyduracak şekillerde yeniden üretilebilecek esnek ve dinamik yapılarıdır. Böylece Grimm kardeşlerden kalan ve geleneği bir miras olarak gören yaklaşımdan, geleneğin yaratıldıkları ortamlardan başka bölgelere göçen ve oranın yerel kültür ekolojisinden etkilenerek önemli değişimler geçiren bir unsur olduğu ortaya konmuştur. İronik olan ise kültür aktörlerinin geleneklerde bu tarz dönüşümleri arzulayan bireyler olmalarına rağmen halkbilimcilerin onları değişmez, katı ve sabit kurallara sahip unsurlar olarak görmesidir. Halbuki icracıların geleneğin mevcut haliyle korunması ya da aktarılması gibi bir kaygısı yoktur. Bu kaygı çoğunlukla geleneği incelemek amacıyla onu bağlamından soyutlayan araştırmacıların sorunudur.

Geleneklerin ve bir sözlü gelenek olarak folklorun, kültürel mirasın tevarüs ettirilmesini sağlayan bir aktarım aracı olarak tanımlanması, bu araçları kullananların yani gelenek taşıyıcılarının niteliklerinin sorgulanmasının da önünü

açmıştır. İlk kez Carl von Sydow (1948) tarafından gündeme getirilen bu mesele, geleneğin somut bir olgu olarak incelenmesinin de temelini oluşturur. Gelenek olgusuna bakış açısını tamamen değiştiren Sydow'a göre folklor araştırmaları tarihinde yapılan en büyük hatalardan biri geleneğin toplumdaki tüm üyelerin ortak malı olarak görülmesi ve onun izlerinin bahsi geçen topluluğun her bir üyesinin ruhunun derinliklerinde bulunabileceğine inanılmasıdır. Çünkü bir topluluğa ait her geleneğin profesyonel taşıyıcıları vardır ve bunlar ilgili topluluğun küçük bir kısmını oluşturur. Gelenekler çeşitlendikçe taşıyıcıların niteliksel ve niceliksel özellikleri de değişebilir. Bir toplulukta bir geleneğin bir veya birden fazla taşıyıcısı olabileceği gibi bir taşıyıcının birden fazla geleneğin bilgisine sahip olması ve o hususta ustalaşması da mümkündür. Dolayısıyla gelenek araştırmalarında o geleneğin bulunduğu topluluktaki tüm üyelere değil, bu geleneklerin yaşamasını, icrasını ve aktarımını sağlayan kişi veya kişilere yoğunlaşılmalıdır (Sydow, 1948, s. 12-13).

Sydow'un gelenek çalışmalarına yaptığı bir diğer önemli katkı da gelenek aktörlerini aktif ve pasif taşıyıcılar olarak ikiye ayırmasıdır. Buna göre aktif taşıyıcılar bir geleneğin hayatta kalması ve gelecek nesillere aktarılmasında aktif rol oynayan bireylerken pasif taşıyıcılar geleneğin bilgisine sahip, ona ilgi duyan, içeriği hakkında bilgi sahibi olan fakat bunu icra etmeyen, dolayısıyla ilgili süreçte aktif bir rol oynamayan kişilerden oluşur. Bu iki tip taşıyıcı arasında yüksek bir geçişkenlik de söz konusudur. Yani aktif bir taşıyıcı bir süre sonra pasifleşebileceği gibi pasif bir taşıyıcının da zaman içerisinde aktifleşebilmesi mümkündür. Bir geleneğin aktif bir taşıyıcısı olmak için en kolay yol ise ilgili geleneğin icra edildiği ortamlarda yetişmek, yani geleneği yaşatacak bilgiyi bir önceki kuşaklardan miras edinmektir (Sydow, 1984, s. 12-13). Geleneğin icrası ve aktarımına bizzat tanıklık edilebilen topluluk üyelerinin, ilgi ve yeteneklerine de bağlı olarak bir süre sonra ilgili geleneğin aktif taşıyıcıları konumuna yükselebilmeleri mümkündür. Aktif taşıyıcıları bulunmayan gelenekler, bir süre sonra yok olacağından bir geleneğin yaşamasının ve aktarımının ön şartı bu nitelikteki taşıyıcılara sahip olmasıdır.

Sydow'un (1984, s. 14) önemle üzerinde durduğu bir diğer grup ise pasif taşıyıcılardır. Çünkü bir geleneğin pasif taşıyıcıları, her zaman aktif taşıyıcılara dönüşme potansiyeline sahiptir. Bir pasif taşıyıcının aktifleşmesi için bahsi geçen geleneğe yönelik ilgili, meraklı ve istekli olması gerekir. Pasif taşıyıcıların gelenekler açısından asıl önemi geleneğin icrasını teşvik edecek bir talep oluşturmasıdır. Geleneğe ilgi duyulmayan, onun talep edilmediği bir ortamda icra edilmesinin ve aktarımının da bir anlamı olmayacağından geleneğin devamlılığı açısından pasif kitleler de en az aktif bireyler kadar önemlidir. Çünkü aktif taşıyıcılar gelenekleri onlara ilgi duyan bu kitleler için icra eder. Sydow'un yaklaşımı geleneğin inşası ve icrasında bireyin rolünü açıkça ortaya koymanın yanı sıra bu kavramın mistik ve romantik anlamlardan sıyrılması açısından da önem arz etmektedir.

Sydow'un birey merkezli gelenek yaklaşımı, sonradan yetişen halkbilimciler tarafından bireyin sadece gelenek taşıyıcısı değil, bizzat onun yaratıcısı olduğuna vurgu yapan yaklaşımlar çerçevesinde daha da genişletilmiştir. Gelenekselleşmede bireyin rolü üzerine odaklanarak yapılan birçok saha araştırmasında bu yaklaşımları destekleyecek sonuçlara ulaşılmıştır. Bu saha araştırmalarında geleneğin yaratımı, icrası, aktarımı, işlevi ve anlamıyla ilgili birçok veriye ulaşılrken geleneğin somut bir şekilde çözümlenebilir analitik bir süreç olduğu da ortaya konmuştur. Böylece geleneklerin içsel, mistik, bilinçdışı, süper organik unsurlar olmadığı ve icra edilen her geleneğin kendine özgü kural, formül ve normlara uygun olarak her performansta yeniden üretildiği keşfedilmiştir. Dolayısıyla gelenek ne amaçsız ve bilinçsiz bir tekrar ne de o zamana kadar eşi benzeri görülmemiş ve yüksek gayeleri olan bir yeniliktir. O belirli kural, formül ve normlara uygun olan bir içeriğin bireyin yaratıcılığına bağlı olarak yeniden üretilmesinden başka bir şey değildir. Geleneğin intikalinde nakledilen şey ise bir ürün veya normatif formüller değil, bu geleneği yaşatma sorumluluğunu taşıyan pratiklerdir. Çünkü gelenekler, ancak taşıyıcıları veya yorumlayıcıları onları icra etme sorumluluğu hissettiği müddetçe ayakta kalabilir. Bu türden bir sorumluluğun hissedilmesi ise ilgili geleneğin icra edildiği ortamın sosyo-kültürel bağlamıyla ilişkilidir. Nitekim Glassie de Türk halk sanatları üzerine

yaptığı araştırmalarında geleneğin bir şeyin aktarılmasıyla değil, onun icra edildiği atmosferin (atmosphere of tradition) solunmasıyla edinilebileceği üzerinde önemle durmuştur. Dolayısıyla gelenek, pedagojik bir eğitim sonucunda öğretilen değil, doğal bağlamında çeşit yollarla edinilen bir kazanımdır (akt. Cashman ve diğerleri, 2011, s. 3-4).

Glassie'ye (1993) göre gelenekler varyant ve inovasyonlarla yani onu icra eden ustaların onda bıraktığı özgün izlerle ayakta kaldığından, bir gelenek ancak onun temellerini oluşturan kurallara, normlara, değerlere, formlara, stillere ve yapılara icracısının özgün bireysel kimliğinden bir şeyler katıldıkça mükemmelleşir. Geleneğe atılan imzalar, zamanla unutulup, ustalardan kalan izler birbirine karıştıkça elde senkretik ve isimsiz bir yapı kalır. Geleneğin özünde senkretik bir yapı olması onun aynı zamanda metinler arası bir kültürel unsur olduğunu gösterir. Çünkü bir usta, icra anında geleneği meydana getiren diğer ustalarla her an bir diyalog içindedir. Bu anlamda bireysel nitelikli her icra aslında tarihi-kültürel bağlamda kolektif bir yaratımdır. Dolayısıyla icracı performans anında ne tek başınadır ne de tamamen kendine özgün bir ürün ortaya koymaktadır. O, icra esnasında hem önceki icracılarla diyaloga girebilen hem de önceki ustalar arasında diyalogu sağlayan bir aracı konumundadır. Bu nedenle her icra, özünde atıfsal ve metinler arası ve hatta göstergeler arası bir nitelik taşır. (Cashman ve diğerleri, 2011, s. 6, 9).

Folklorik davranış ve sembollerdeki devamlılığın öneminin farkında olan halk bilimciler ise folklor tanımlarının revize edilmiş bir gelenek kavramı özelinde yeniden değerlendirilmesinin daha uygun olacağı konusunda hemfikirdirler. Bu yaklaşımı benimseyen kesimlerin en güçlü argümanı, gelenek kavramının folklor araştırmalarının merkezinde yer almasına rağmen folklorik unsurların ya da süreçlerin çözümlenmesinde sanıldığı kadar yardımcı olmadığıdır. Bu durumun en önemli sebebi ise gelenek kavramının tarihi, sosyal ve kültürel şartlara bağlı olarak anlamsal bağlamda sıkça geçirdiği radikal dönüşümlerdir. *Toward A Definition of Folklore in Context (1971)* adlı makalesinde folklorun saplantılı bir şekilde gelenek kavramı özelinde tanımlanmasının sorunlu bir tutum olduğunu belirten Ben Amos'a göre de bir unsurun folklor olmasının tek ve en önemli

koşulu, onun icra bağlamda bir iletişim aracı işlevi görmesidir. Dolayısıyla gelenekselliği ön koşul olarak öne sürmekte ısrarcı olmak hem güncel kültürel verimlerin değeri hem de disiplinin geleceği açısından da sorunlu bir tutumdur (Ben Amos, 1972, s. 5). Çünkü Anttonen'in de belirttiği gibi gelenek kavramı aslında folklorun değil, modernitenin tanımının yapılması ve sınırlarının çizilmesinde başvurulan işlevsel ve geçici bir kıyaslama kategorisi olarak icat edilmiştir. İkili karşıtıktaki merkez nosyonun kendisini "diğeri"ni yaratarak var edebildiğini göz önünde bulundurulduğunda gelenek kavramının bizzat modernite tarafından icat edildiği daha açık bir şekilde anlaşılabilir (akt. Thompson, 2013, s. 157).

Bu doğrultuda yapılan değerlendirmeler neticesinde geleneğin özünde değişime açık, yaratıcı ve birey faktörünün etkin konumda olduğu bir olgu olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu yeni bakış açısıyla geleneğin hem zamansal hem de uzamsal bir görüngü olduğu anlaşılmış ve modern topluluklar arasında da geleneklerin var olabileceği kabul edilmiştir. Buna göre bir kültürel unsurun geleneksel olması için büyük bir topluluğa veya mistik, otantik ve köklü bir geçmişe sahip olmasına bile gerek yoktur. Bir geleneğin bir toplum veya grup için asıl önemi ve işlevi ise varlığını sürdürdüğü sürece üyeler arasında grup kimliğini ve aidiyet duygusu yaratması ve korumasıdır. Nitekim Bauman'a göre de bir grup içerisinde üretilen, icra edilen, aktarılan folklorik bir geleneğin başat işlevi onu icra edenlere kim olduğunu hatırlatmasıdır (Bauman, 1971, s. 32-33). Bu temel nitelik dışında gelenekle ilgili yapılan diğer tüm tanımlamalar, onu bağlamından koparan, dolayısıyla varlık nedeni olan anlam ve işlevini göz ardı eden değerlendirmekten ibarettir. Dolayısıyla gelenek, ilgili grup üyelerini bir arada tutan, onların grup kimliğini ve aidiyet duygularını pekiştiren, anlamlı ve işlevsel olduğu sürece korunan, anlam ve işlevini yitirdiğinde ise yerine yenilerinin ikame edilebileceği kültürel aygıtlar olarak değerlendirilebilir. Bu yaklaşımı benimseyen araştırmacılar, halkbilimcilerin bu muğlak kavramla uğraşmak yerine bir kültürel yeniden üretim biçimi olan folklorik icraların hangi şartlar altında gerçekleştirildiğinin, icralarda hangi parçaların değiştirilip hangilerinin sabit kaldığının tespit edilmesinin metodolojik bakımdan daha doğru bir yönelim olacağını vurgulamaktadır.

2.4. SİBERUZAMDA TORTULAŞAN KOLEKTİF PRATİKLER OLARAK SANAL GELENEKLER VE BUNLARIN FOLKLORİK MAHİYETİ

Dağınık, düzensiz veya bastırılmış duygu ve düşünceleri, belirli formüller ve kodlar vasıtasıyla düzene sokan folklor, çağdaş gündelik yaşama özgü deneyimlerin aktarılmasında mevcut dışavurum ve aktarım biçimleri yetersiz veya etkisiz kaldığında çağa uyarlanmış yeni, yaratıcı ve işlevsel formlar üretebilme kapasitesine sahip olan bir kültürel mekanizmadır. Folklorik olma potansiyelini taşıyan her yeni form ilgili mesajın aktarımı konusunda kendine özgü kodlama, ifade ve aktarım biçimleri ürettiği ve bu kalıpları her icrada tekrarlamaya başladığı andan itibaren zamansal ve uzamsal boyutta gelenekselleşme başlar. Dolayısıyla sanal ortam da dahil olmak üzere belirli formlarda üretilen ve aktarılan çeşitli dışavurum biçimlerinin bulunduğu her ortam ve bağlam folklorik mahiyetli geleneklerin doğal üretim ve icra alanları olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda gerçekleştirilecek basit bir akıl yürütmeye dahi sanal etkileşim platformlarında belirli amaçlarla bir araya gelen kullanıcıların oluşturdukları toplulukların da kendilerine özgü gelenekler icat edebileceği çıkarımına ulaşılabilir. Bu minvalde çeşitli tespitleri olan Bronner (2011, s. 399) da özellikle internet teknolojinin resmi işler için kullanılan bir araç olmaktan çıkması ve kitlesel erişime açılmasıyla beraber folklorik mahiyetli geleneklerin icadı ve icrasına olanak sağlayan ortamlar ve bağlamlar sunduğundan bahseder. Kirshenblatt-Gimblet'e göre de bu teknolojinin folklor için asıl önemi, sözel kültür ve geleneklerin farklı ortam ve bağlamlarda yeniden üretimine imkân tanınmasıdır (akt. Bronner, 1995, s. 74).

Geleneğin icat edilebilen bir şey olduğunu savlayan yaklaşımlar da topluluk olma hüviyeti kazanmış sosyo-kültürel yapıların farklı ortam ve bağlamlarda kendilerine özgü gelenekler üretebileceğine işaret etmektedir. Örneğin Hobsbawn ve Ranger, *Geleneğin İcadı (2006)* adlı eserlerinde köklü bir geçmişe sahip olduğu düşünülen birçok geleneğin aslında yakın tarihlerde ve mevcut şartlardan kaynaklanan bazı ihtiyaçları gidermek üzere ilgili otoritelerce çabucak icat edilip yürürlüğe sokulduğunu ve bu şekilde üretilmiş birçok geleneğin çoğu zaman ilgili topluluğun tarihi-kültürel geçmişiyle dahi alakasının olmamasına

rağmen ardı sıra gelen kuşaklarca da devam ettirilebildiğini çeşitli vakalar özelinde ortaya konmuştur. Bu türden vakalar bir şeyin gelenek olup olmamasına onlar üzerinde çalışan araştırmacıların değil, ilgili unsurun yaratılması ve yaşatılmasını sağlayan topluluğun karar verdiğini gösterir.

Geleneği geçmişini yeniden üreten bir aksiyon modu yani şimdide geçmişini hatırlatan veya onu temsil eden bir pratik olarak tanımlayan Santino'ya göre de gelenekler yaşanılan çağ, idrak edilen sosyal ve kültürel ortam ve kullanılan teknolojiler değişse bile geçmiş ile şimdi arasında bağ kurabilen kültürel olgulardır (akt. Thompson, 2013, s. 155). Buna göre geleneksel olan geçmişin aynen tekrar edilmesi değil, ihtiyaç duyulduğu anlarda onun bir parçasını oluşturan motif, materyal ve davranış örüntülerinin şimdide sergilenmesidir. Örneğin sanal ortamda Türk mizahi geleneğinin yaşadığını ileri sürmek orada yüzyıllar önceki mizah formunun aynısının icra edilmesi anlamına gelmez. Kast edilen şey, o mizah tipinin temelini oluşturan motif ve temaların yeni ortam ve bağlamlarda dahi onu çağrıştıracak şekilde kullanılmasıdır. Dolayısıyla değişen şey ilgi, istek ve ihtiyaçların güdümündeki aksiyonlar değil, bu aksiyonların farklı sosyo-kültürel bağlamlarda farklı araç ve teknolojiler yoluyla dışa vurulma biçimleridir. Buna göre gelenek denen şey, sözlü kültürde canlı performanslarda, yazılı kültürdeki el yazmalarında, matbaa teknolojisinin gelişmesinden sonra basılı materyallerde ve dijital teknolojilerle beraber sanal ortamlarda yaşamakta, yaratılmakta ve aktarılmaktadır (Thompson, 2013, s. 150).

Sanal ortamdakiler de dahil olmak üzere bir topluluğa özgü bazı kolektif pratiklerin zamanla neden ve nasıl gelenekselleştiğinin daha net anlaşılabilmesi için gelenek üretiminin sosyolojik temellerine de değinilmelidir. Toplumsal inşacılık (social constructionism) yaklaşımının önemli temsilcilerinden olan ve dolaylı yollardan da olsa gelenek üretimin sosyolojik temellerine değinen Berger ve Luckmann'a (2008, s. 106) göre her toplumsal unsurun temelinde bir kişinin kendisinin ve ötekilerinin icraatlarını tipleştirilmesiyle ortaya çıkan "tipleştirilmiş eylem formları" yatmaktadır. Dolayısıyla bir topluluğa özgü ortak kültür bilgisi müstakil insani tecrübelerin öznellikler-arası tortulaşmasına dayanır.

Öznelliklerarası tortulaşma ise ancak herhangi bir çeşit gösterge sistemi içinde nesnelleştiği zaman, yani ancak ortak bir tecrübenin mükerrer nesneleşme ihtimali ortaya çıktığı zaman gerçekten sosyal olarak adlandırılabilir. Edinilen tecrübelerin bir kuşaktan diğerine ve bir kolektiviteden diğerine aktarılması da ancak ortak kültür bilgisinin mükerrer nesneleşmelerleriyle yani gelenekselleşmesiyle mümkün hale gelir (Berger ve Luckmann, 2008, s. 101). Ortak kültür bilgisi ve tecrübelerin aktarımında başvurulan anonim karakterli bir gösterge sistemi olan folklor da özellikle yeni tecrübelerin nesneleştirilmesi ve somutlaştırılan tortuların bir geleneğin içine aktarılması bakımından son derece işlevsel bir araçtır. Çünkü folklorik bir performans özü itibarıyla tortulaşmış, anonimleşmiş ve meşrulaştırılmış ortak kültür bilgisine dayalı dışavurumların toplulukça belirlenmiş nesneleştirilme formlarına göre tekrarlanmasıdır. 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.

Geleneğin doğasına, kaynağına, anlam ve işlevine yönelik bu tespitler onun, tarihi-kültürel şartlardan kaynaklanan organik bir unsur değil, bir araya gelen insanların bilinçli iradeleriyle her an ve alanda icat edebildiği, aktarabildiği ve işlevini yitirdiğinde terk edilip yerine başkalarının ikame edilebildiği bir kültürel olgu olduğuna işaret etmektedir. Dolayısıyla geleneğin değeri kendisine içkin öz niteliklerinden değil, belirli bir grubu oluşturan üyelerin ona yüklediği anlam ve işlevlerde gizlidir. Nitekim Howard ve Blank'a (2013, s. 3) göre de insanlar birbiriyle etkileşim kurma ihtiyacı duyduğu ve bunun için gerekli ortamları oluşturduğu sürece geleneklerin üretimi ve devamlılığı garanti altına alınmış demektir. Dolayısıyla sanal/dijital medya yerel ve kültürel belleğin arşivlenmesi sorunu ortadan kaldırmanın yanı sıra yaşamın bütün alanları gibi geleneklerin de sanallaşmasının önünü açmıştır. Böylece "göçen gelenek veya geleneğin göçü" gibi tartışmalar yerini zaman ve mekân sınırlamalarından kurtulan "sanallaşan gelenek" veya "sanal gelenek" tartışmalarına bırakmıştır (Özdemir, 2012, s. 146).

Sanal ortam geleneklerinin üretim sürecinin temelinde ise aktarılacak mesajın gündelik dil ve iletişim biçimlerinden farklılaşan spesifik formüllere, kodlara ve kurallara dayanması yatmaktadır. Sıradan bir mesajın gündelik iletişim biçimleriyle değil de özel formül ve kodlarla oluşturulmuş bir dille aktarılması ve bu özel dilin her aktarımda yeniden üretilerek bir süre sonra kalıplaşması, sanal ortamdaki gelenekselleşmenin de özünü oluşturur. Sanal ortamda bir araya gelen kullanıcılar arasındaki yaygın ilişkisel örüntülerinin yanı sıra belirli platformda bir araya gelen kullanıcılarca gerçekleştirilen kolektif, tekrarlı ve yaratıcı aksiyon veya icralar da sanal ortamda çeşitli geleneklerin oluşturulmasına katkı sağlayabilir (Bronner, 2011, s. 408). Topluluğa özgü kültürel örüntüler, kolektif aksiyonlar veya icralar grubun üyeleri tarafından içselleştirilip, ilgili ortam ve bağlamlarda icra edildikçe bir süre sonra özel bir iletişim biçimi olmanın da ötesine geçerek kullanıcılarını diğerlerinden ayıran, onlara yeni kimlikler kazandıran imleyici unsurlara dönüşür. Dolayısıyla grubun amaç ve işleyiş biçimine bağlı olarak çeşitlenebilen özgün içerik ve ifade formlarını bilmek grup içerisinde icra edilen geleneksel pratiklerin hem pasif bir alımlayıcısı hem de aktif bir katılımcısı olmak bakımından da önem arz etmektedir. Pasif üyeler, genelde grup içi etkinliklerde alımlayıcıyı konumda olmalarına rağmen işlerin nasıl yürüdüğünü bilir. Yani istediği zaman, grupta gerçekleştirilen sosyal eylemin aktif bir eyleyicisi konumuna yükselerek ilgili geleneğin icrasına katkıda bulunabilir. Bu durum, Sydow'un (1984) aktif taşıyıcı ve pasif taşıyıcı ayrımının sanal ortamdaki gelenekler için de geçerli olduğunu gösterir.

Bu noktada değinilmesi gereken bir diğer mesele de gelenek üretiminin niceliksellik boyutudur. Yani geleneğin üretimi ve icrası için gerekli olan muhatap sayısı ve bir şeyin geleneksel olarak değerlendirilebilmesi için geçmesi gereken sürenin ne kadar olduğudur. Geleneği özünde değişime açık, yaratıcı ve birey faktörünün etkin konumda olduğu kültürel bir pratik olarak değerlendiren kesimlere göre bir kültürel unsurun geleneksel sayılabilmesi için mutlaka sayıca büyük bir topluluk tarafından icat edilmesine ve mistik, otantik veya köklü bir geçmişe sahip olmasına gerek yoktur. Bu görüşün savunucularından biri olan Oring, teoride en küçük grup olarak tanımlanan "dyadic" yapılar tarafından dahi

spesifik gelenekler üretilebileceğini iddia eder. O'na (1984, s. 19) göre sosyal yaşamı şekillendiren rol, statü ve resmi iletişim biçimlerinin dışarıda bırakıldığı, bireyler arasındaki sıcak, içten ve samimi ilişkiler ağında kurulan “dyadic” gruplar arasındaki folklorik karakterli geleneksel pratikler, genelde bahsi geçen iki kişi arasında iletişim sağlamaya ve sürdürmeye yarayan gruba özel ve özgün davranışsal ya da dilsel rutinlerden meydana gelir. Bu tür gruplarda iletişimi sağlayan unsurların gelenekselliğinin temel nedeni, ilgili bireylerin bir davranışsal veya sözel dışavurumun geçmişteki bir deneyimden kaynaklandığını yani kısa da olsa bir geçmişinin olduğunu bilmesidir. Spesifik davranışsal veya sözel dışavurumların gelenekselleşmesi için icat edildiği andan itibaren birçok kez aynı işlevde tekrar edilmesi ve böylece zamanla özel bir iletişim formuna dönüşmesi gerekir. Dyadic gruplarca icat edilen geleneklerin temel nitelik ve işlevleri ise şu şekilde sıralanabilir (Oring, 1984, s. 21):

1. Yabancı insanların bulunduğu ortamlarda icra edildiklerinde sadece ilgililer arasında iletişime olanak tanırırlar.
2. Sadece grubu oluşturan üyelerin çözümleyebileceği kodlama sistemlerine sahip olduğundan grup içi samimiyeti sembolize ederler.
3. Her icrada, geçmişe ait ortak ve özel bir deneyimi hatırlatırlar. Dolayısıyla bu tür gelenekler paylaşılan bir ilişkinin tarihi olarak değerlendirilebilir.
4. Bu tür gelenekler, daha büyük topluluklara özgü geleneklere kıyasla daha kısa ömürlüdürler. Üyeler arasında kullanılan çeşitli lakaplar, metaforlar, davranış kalıpları bir süre sonra ya tamamen unutulur ya da üyelerin pasif iletişim repertuarının bir parçası olarak yeri geldiğinde kullanılmak belleklerde korunurlar.
5. Bu tür gelenekler, icat edilme, değiştirilme veya terk edilme bakımından sadece iki kişinin iradesine bağlı olduğundan, diğer geleneklere kıyasla daha dinamik ve daha homojen bir yapı sahiptirler.

6. Dyadic gruplara özgü gelenekler yaşanan yeni deneyimlere her iki tarafın aynı şekilde tepki verip vermeyeceğinin test edilmesinde açısından da işlevsel bir rollere sahiptir.

Dyadic gruplar tarafından icat ve icra edilen geleneklerin varlığını kabul eden Toelken'e göre de bir şeyin gelenekselliğini belirleyen kıstas zaman değil, o unsurun ilgili topluluk ve grup için taşıdığı anlam ve işlevlerdir. Buna göre bir şeyden gelenek diye söz edilmesi için kısa anlardan oluşan zaman dilimleri de yeterlidir (Toelken, 1996, s. 37). Çünkü geleneği belirleyen şey, dış bir unsur olarak zaman değil, onun bizzat üreticisi, icrası ve alımlayıcısı olan topluluklardır. Dolayısıyla bir geleneğin hayatta kalmasını sağlayan şey onun sadece kuşaklarca aktarılması değil, bir anlam ve işleve sahip olmasıyla yani bilinçli bir şekilde hem mevcut durumda hem de gelecekte tekrarlanmasına ihtiyaç duyulmasıyla alakalıdır. Gelenek üretiminin niceliksel yönlerine değinen bu savların her birinin sanal ortamda gerçekleşen iletişim ve etkileşimlerin niceliksel boyutları için de geçerli olduğu açıktır.

Gelenek, doğası gereği zamansal ve uzamsal bir olgu olarak ele alındığında sanal ortamda üretilen kültürel verimlerin de zamanda ve uzamda yayılıp gelenekselleşebileceği iddia edilebilir. Sanal ortamdaki geleneklerin uzamsallığı, farklı topluluklarca oluşturulan müstakil platformlara bağlıyken zamansallığı tıpkı reel hayatta olduğu gibi çizgisel bir karaktere sahiptir. Buna göre sanal dünyada bir grup tarafından üretilen içerik ve davranış kalıpları zaman içerisinde etkileşim kurulan diğer gruplar tarafından da benimsenip icra edilmeye başlandığında sanal bir geleneğin siberuzamdaki yayılımı gerçekleşmiş olur. Bu noktada sanal ortamın en önemli avantajlarından biri uzamı ve zamanı sıkıştırabilmesinden dolayı daha dinamik yapılar ve süreçlerin gelişmesine olanak tanımasıdır. Çevrimdışı 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 geleneğin fiziksel dünyadaki uzamsal yayılımı genelde merkezden çeperlere doğru yönelen dalgalı bir seyir izlerken sanal dünyada bu düzenlilikte yayılan

geleneklerden bahsedemeyiz. Sanal ortamlarda bir araya gelen kullanıcıların oluşturduğu etkinlik alanlarının her biri fiziki yasaların geçerli olmadığı bölgeler olarak düşünülürse bir geleneğin bu ağ üzerindeki uzamsal yayılımını takip etmenin imkânsız olduğu görülecektir. Çünkü sanal bölgeleri birbirine bağlayan bu ağ herkesin birbirine eşit yakınlıkta olmasını sağlar. Dolayısıyla reel dünyada birbiriyle temas kurmaları dahi söz konusu olmayacak topluluklar ve onların geleneksel dışavurumlarının sanal dünyada etkileşime girmesi anlık bir meseledir.

Bu arada sanal ortamdaki geleneklerin reel yaşamdakilere kıyasla daha az bağlayıcı olduğunu da belirtmek gerekir. Reel dünyadaki geleneklerin zamanla bir araç olmaktan çıkıp birer amaca dönüştüğü, bireyler tarafından kontrol edilen değil, onları kontrol eden otoriter bir yapıya dönüşme olasılığı her zaman vardır. Böyle bir durum sanal ortamdaki gelenekler açısından pek olası değildir. Çünkü kullanıcıların çoğu hem gruba hem de o topluluk bünyesinde üretilen geleneklere yönelik yoğun bir duygusal bağlılık hissetmezler. İstendiği zaman üyesi olunan bir sanal topluluktan ayrılacağını bilmek orada icra edilen geleneksel pratiklere olan bağlılığı zayıflatan bir faktördür. Bu bağlamda düşünüldüğünde sanal ortamdaki geleneklerin daha rasyonel bir yapıya sahip olduğu, genel anlamda başat işlevi olan grup içi etkileşim ve iletişimi sağlayan bir araç olmanın ötesine geçmediği ileri sürülebilir.

Sanal ortam geleneklerinin araçsallığının en tipik örnekleri ise bir topluluk içerisinde nasıl davranılacağını belirleyen kurallarla ilgili olanlarıdır. 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 "adminler" tarafından belirlenir. Yazılı bir şekilde deklare edilen ve bir süre sonra normlaşabilen bu tür kurallar, kullanıcıların grup içi etkinliklerindeki davranışlarını belirleyebilme kapasitesine sahiptir. Kıdemli üyelerin grup kurallarını belirlemede ve bunlara

uyulup uyulmadığını kontrol etmede etkin rollerde olması da sanal ortamdaki geleneklerin reel yaşamdakilere ne kadar benzediğinin bir diğer göstergesidir.

Geleneğin türsellik ve aktarım biçimiyle ilgili hususlar da sanal ortamda gerçekleşen kültürel pratiklerden hangisinin geleneksel olup olmadığının tespit edebilmesi açısından önem arz etmektedir. Bu noktada gelenek olgusunu "tür" ve "aktarım"ın sentezi olarak tanımlayan McNeill'in (2013, s. 175) önerdiği formülün işlevsel olduğu düşünülmektedir. O'na göre halkbiliminin ilk ve en önemli aracı, bir iletişim biçimine veya ürüne belirli bir yapı kazandırıp onun değerlendirilmesini ve yorumlamasını olanak sağlayan şey "tür"(genre)dür. Ondan sonra ise bir türün biçimsel ve içeriksel niteliklerine göre üretilen unsurların zaman ve uzamdaki yayılımı anlamına gelen aktarım (transmission) gelir (McNeill, 2013, s. 176). Buna göre folklorik dışavurumların gelenekselliği onların hem belirli bir türsel kategoriye sahip olmasına hem de zaman ve mekândaki yayılımına bağlıdır. Kısacası folklorik bir geleneğin formülü şu şekildedir: tür + aktarım: gelenek (McNeill, 2013, s. 183). Bu formül göre sanal ortamdaki folklorik mahiyetli gelenekleri tespit etmek ve onlar üzerinde araştırmalar yürütebilmek için önce belirli bir etkileşim sonucu ortaya çıkan kültürel ürün ve pratiklerin belirli form, kural ve tekniklere sahip olması gerekir. Her üretimde yeniden tekrarlanan biçimsel ve içeriksel örüntüler tespit edildikten sonraki aşaması ise ilgili kural, formül ve teknikleri tanımlayan örüntülerin zaman ve uzamdaki yayılımına odaklanmaktadır. Netice olarak gelenekler de tıpkı diğer kültürel unsurlar gibi belirli bir ihtiyacı karşılamak için insanlar tarafından üretilen, işlev, önem ve anlamını kaybettiğinde terkedilen veya yerine yenileri ikame edilen yapay unsurlardır. Dolayısıyla gelenekler, her çağa damgasını vuran iletişim teknolojilerine göre yeniden biçimlenen, böylece her yeni gelişmeye bağlı olarak önceki çağlardan farklılaşan olgulardır. Geleneği, kültürlerin işleyiş ve değişiminin dinamiği olarak gören bu türden yaklaşımlarda, gelenekselliğin ön koşulu olarak görülen "geçmiş" kavramı yerini "yaratıcılık" ve "değişim" kavramlarına bırakmıştır.

2.5. FOLKLORLAŞMAYI SAĞLAYAN PRATİKLER OLARAK AKTARIM VE VARYANTLAŞMA

Folklor, temelde iki eyleyici tip yani icracı ve alımlayıcı arasında gerçekleşmesi bakımından diğer birçok kolektif kültürel pratiğe benzese de üretimi veya icrayı standartlaştıracak, ona iştirak ve müdahaleyi engelleyecek sınırlamalardan muaf olması bakımından özgün bir niteliğe sahiptir. Dolayısıyla folkloru başta edebiyat olmak üzere diğer sanatsal iletişim formlarından ayıran en önemli özelliği üretim ve icra bağlamındaki alımlayıcının yaratıma iştirak etme ve akışa müdahale etme ayrıcalığına sahip olmasıdır (Propp, 1998, s. 16-17). Yaratım bağlamında icracı ile dinleyicinin yer değiştirmesi bile mümkündür ki bu tüketicinin üretici, üreticinin tüketici konumuna geçmesi anlamına gelir. Üretim ve tüketim biçimlerini de belirleyen bu türden bir esneklik folklorun zaman ve uzamda dolaşan ve insanlık durumuna göre değişim ve dönüşümler geçirebilen yani varyantlaşarak var olabilen bir kültürel pratik olduğunu gösterir. Propp'a göre folklorik varyantlaşmaya neden olan ve yön veren bu türden değişiklikler tesadüfen değil, belli yasalar uyarınca gerçekleşir. Modası geçmiş, yeni ideolojiye, yeni tutumlara ve yeni zevklere aykırı düşen her şey atılır. Yeni zevkler sadece terk edilecek unsurları değil, yeniden işlenecek veya eklenecek olanları da belirler. Tarihsel, sosyal ve kültürel hayattaki değişimlerin bireylerin kişiliği, zevkleri, hayata bakışı açıları, yetenekleri ve yaratıcılık biçimleri üzerindeki etkileri folklorik icraların tüm iç ve dış yapısını belirleyebilir (Propp, 1998, s. 17). Dolayısıyla Degh'in (1969, s. 12) de vurguladığı gibi eğer folklor dinamik bir süreç ise değişim, dönüşüm ve adaptasyonun manivelası olan varyantlaşma da onun yaşam belirtisidir.

Folklorik unsurların varyantlaşması konusunda sosyal deneyler yapan Anderson'a göre bir folklorik iletinin zaman ve mekândaki yayılımının en belirleyici niteliği her icrada "kendini düzeltme"sidir (akt. Degh, 2001, s. 408). Folklorik iletinin değişen zamansal, mekânsal, icrasal unsurlara rağmen her tekrarda orijinal haline atfen kendini düzeltmesi, ilgili unsurun icracıya bir dayatması veya kendi kendisine gerçekleşen mekanik bir işlem değil, icracının icrasını gelenek kültürü çerçevesinde oluşturmasıyla ilgili bir durumdur.

Anderson'un teorisine karşı çıkan Vazsonyi ve Degh'e (1975) göre kendini düzeltme ilkesini kabul etmek folklorik iletilerin varyantlaşmasında icracının yetkinliğini göz ardı etmek anlamına gelir. Onlara göre folklorik bir iletinin varyantlaşmasındaki temel nitelik, onun kendisini düzeltmeye eğilimli olması değil, iletinin alımlanması, icrası ve aktarımında icracıların “gönüllü katılımı” ve “seçme özgürlüğü”dür (Degh, 2001, s. 410-411). Folklorik varyantlaşmanın icracıların öznel deneyimleri ve onları aktarma yeteneğine bağlı olduğunu savlayan bu yaklaşıma göre doğal bağlamında bir icrayı izleyen/dinleyen kişiler, benzer bir kültürel bağlamın uzantıları olmalarına rağmen ilgili icraları kişisel ilgi ve yetenekleri doğrultusunda alımlayıp aktarırlar. Dolayısıyla geleneksel bir icranın yeniden üretiminde icracının kişiliği, zevkleri, hayata bakış açısı, yetenekleri ve yaratıcılık kabiliyeti gibi kişisel faktörler de en az sosyal faktörler kadar belirleyici olur.

Folklorik üretim ve varyantlaşmada ilgili çağın insanın psikolojik ve kültürel ihtiyaçlarının da belirleyici bir faktör olduğu tartışılmaz bir gerçektir. Nitekim Vazsonyi ve Degh (1975), folklorik bir unsurun içeriksel ve biçimsel niteliklerinin yanı sıra anlam, önem ve işlevi bakımından hangi referans çerçevelerine göre ve hangi iletim hatları üzerinden üretilip aktarıldığını açıklamayı hedefleyen çoklu iletim hattı kuramını (multi-conduit theory) geliştirirken bu gerçeği dikkate almışlardır (Degh, 2001, s. 408). Folklorik bilginin (lore) onu üretilip aktaran halk (folk) tarafından ortaklaşa olarak değil, bu tür unsurların aktarımında önemli rollere sahip olan kişilerin bireysel yaratıcılığı ve aktarım için tercih ettiği iletim kanallarıyla ilgili olduğunu iddia eden araştırmacılar, folklorun üretimi ve aktarımında benzer teknolojiler kullanılsa dahi üretimde referans alınan çerçeveye ve aktarım için başvuru olan iletim hattının niteliğine bağlı olarak varyantlaşabileceği ileri sürülmüştür.

Folklorik bir iletinin alımlanmasında referans çerçevelerinin önemi Degh ve Vazsonyi tarafından yapılan birçok sosyal deneyde de ortaya konmuştur. Elde edilen sonuçlara göre sabit bir folklorik ileti farklı referans çerçevelerine sahip bireylerle etkileşime girdiğinde seçici dikkat ve algılama mekanizması devreye

girdiğinden ilgili unsurun alımlanmasında önemli farklılıklar gözlemlenebilir (Degh, 2001, s. 411). Dolayısıyla varyantlaşmanın seyrini belirleyen referans çerçevelerinin, sosyal dürtüler, normlar, moda fikir ve davranışlar, ortak istekler, arzular, korkular ve inançlarla tesis edilen ve genelde bir önceki nesillerden miras kalan kültürel unsurlardan meydana geldiği söylenebilir. Referans çerçevesiyle uyumlu olmayan iletilerin aktarımında ilgili iletilerin alımlanmaması dahi söz konusu olabilir. Bu durum sadece muhatapların ilgili iletiyi algılayamadığı için değil, onu alımlamayı ret ettiği durumları için de geçerlidir. Alıcının gönderilen iletiyi ret etmesi, onu kabul etmesi veya aktarımına katkı sağlaması kadar doğal bir durumdur. İletin ret edildiği durumlarda iletinin o iletim hattı üzerindeki aktarım olasılığı da ortadan kalkmış olacağından varyantlaşma olanağı son bulmuş olur. Dolayısıyla folklorik iletişimde bir iletinin zaman ve mekândaki aktarımı veya varyantlaşmasında, ilgili süreçte en az gönderici kadar aktif bir role sahip olan alımlayıcının konumu da büyük bir öneme sahiptir. Bu da folklorik iletişimin basit ve mekanik bir sistem değil, ilgili tarafların ihtiyaç, arzu ve ilgilerine göre gönüllü olarak müdahil olunan ve iletinin nasıl alımlanacağı konusunda seçme özgürlüğünü ön plana çıkaran çok boyutlu bir süreç olduğunu gösterir. Bu türden yaklaşımlar, halkbilimsel unsurların sürekli bir etkileşim ve yaratım süreci içinde yaşadığının (ve/veya öldüğünün, unutulduğunun) ve özünde yaratıcı bir eylem olan seçme/tercih etmenin her halkbilimsel eylemin prelüdü/başlangıcı (Degh, 2001, s. 412) olduğunun en net göstergesidir. Bu tespitler ışığında folklorik varyantlaşma, icracının gönüllü katılımıyla gerçekleşen ve gelenek dairesi içerisinde kalan yapı ve içerik repertuarlarına bağlı olarak yapılan, bilinçli seçimle yeniden üretilen, her yaratımda aynı zamanda kendisini de düzelter, seçme, yorumlama, düzenleme ve icra aşmalarını içeren bir süreç olarak değerlendirilebilir.

Folklorik unsurların aktarımı ve varyantlaşmasında ileti kanalları da en az iletim hatları kadar önemli bir role sahiptir. Çünkü folklorik iletiler başvuru aktarım kanallarının niteliklerine uyum sağlayacak şekillerde düzenlenirken de önemli değişiklikler geçirirler. Örneğin bir hikâyeyi veya fıkrayı sözlü iletişim ortamında dinleyen bir kimse, bunu başka birine telefon ya da e-posta aracılığıyla aktarmak

istediğinde ilgili anlatı, iletim kanalının nitelikleriyle uyumlulaşmak zorunda kalacağı için değişmiş dolayısıyla varyantlaşmış olacaktır. Günümüzde birçok aktarım kanalının mevcut olduğu göz önünde bulundurulduğunda folklorik iletilerin üretimi, yorumlanması, düzenlenmesi ve varyantlaşması üzerine düşünürken bu kanalların niteliklerinin de göz önünde bulundurulmasının bir tür zorunluluk olduğu görülmektedir. Dolayısıyla geleneksel kitle iletişim araçları ve yeni medya teknolojilerinin teknik yeniden-üretim potansiyeli, folklorun sadece kar ve eğlence üretimi için değil hem eski geleneklerin yeni bağlam ve ortamlarda yaşaması hem de yeni folklorik türlerin üretilmesine katkı sağlaması bakımından önemli işlevlere sahiptir. Özellikle metalaştırma ve tüketim odaklı çağrışımlara sahip olmasına rağmen kitle medyası, folklorik unsurların yeni bağlamlarda üretimi ve aktarımı için yeni bir oyun sahası açmıştır (Degh, 2001, s. 112-113). Özellikle iletişim teknolojinin evcilleştirildikten kısa bir süre sonra folklorun üretim, icra ve aktarım aracına dönüşmeye başladığı düşünüldüğünde çağın karakteristiğini belirleyen multimediyatik medya ile folklor arasındaki ilişkiler daha net bir şekilde anlaşılabilir. Bu durumu olanaklı kılan asıl şeyin folklorun esnek, yaratıcı ve dinamik özü olduğunu da unutmamak gerekir.

İletişim ve etkileşim teknolojilerinin gündelik hayatta işgal ettiği alanlar ve karşıladığı işlevler folklorun sadece sözün egemenliğinde yaratılıp aktarılabilen bir kültürel dışavurum biçimi olmadığını anlaşılması açısından da önem taşır. Fakat Röhrich'e (1990, s. 10) göre sözel olmayan tekstler, halkbilimcilerin miyopluğunun bir neticesi olarak folklorik bir değer taşımadıkları gerekçesiyle uzun süre göz ardı edilmiştir. Halbuki sözel teknolojinin yanı sıra sahip olduğu nitelikler bakımından folklorun üretimi, aktarımı ve icrasına olanak tanıyan çağın yaygın iletişim ve etkileşim teknolojilerinin de göz önünde bulundurulması gerekir. Bu tür ön yargıdan sıyrılarak araştırmalar yapan halkbilimciler, sözellik ve yazınsallık arasındaki ilişkilerden yola çıkarak folklorik unsurların üretimi ve aktarımda yazma ve okuma etkinliklerinin de en az anlatma kadar etkili olduğunu ortaya koymuşlardır. Böylece sözel olmayan tekstlerin de en az sözel muadilleri kadar esnek, nitelikli ve işlevsel olduğunu, dinamik yönlerinin yanı sıra değişmeyen, sürekli tekrarlanan çekirdek yapılarla sahip olduğu anlaşılmaya

başlanmıştır. Bahsi geçen durumun farkında olan Albert B. Lord, sözün dünyası ile yazılı/basılı dünyanın birbirinden birçok yönden farklı olduğunu kabul etmekle birlikte bu iki dünya arasındaki niteliksel farklılıklarının özgün folklorik unsurların yaratılmasına engel olmadığından bahseder. Folklorun doğal üretim bağlamı olarak düşünülen sözel kültürden yazılı kültüre geçebilen unsurlara da değinen Lord, bu tür geçişlerde sanıldığı kadar anlam kaybı yaşanmadığına vurgu yapar. Çünkü tıpkı söz gibi yazının da temelde folklorik imgelemi harekete geçirme gücü vardır (Lord, 1986, s. 19).

Lord'un yaklaşımı folklorun özünde zihinlerde yaşayan imge, düşünce ve duyguları harekete geçirerek paydaşlarda kültürel kimlik ve aidiyet duygularını yeniden üreten somut dışavurumlar olduğunu gösterir. Folklorun işlevine yönelik bu bakış açısına göre bahsi geçen türde duygu, düşünce ve imgeleri bilinç düzeyine çıkarmaya yarayan unsurların nasıl ve hangi teknoloji dolayımında yaratıldığıнын pek bir önemi yoktur. Örneğin milli ve manevi değerleri pekiştiren bir destanın sözel bağlamındaki geleneksel şekliyle dinlenmesi ile onun bir kitaptan okunması, sinema veya televizyondan izlenmesi arasında işlevsel anlamda önemli bir fark yoktur. Buna göre folklorik olanın öz değeri onun somut dışavurumlarında değil, belirli bir kültürel bağlamı paylaşanların zihnindeki geleneksel imgeleri harekete geçirebilme kapasitesiyle alakalıdır. Bu anlamda folklorun icrası, bir bakıma zihnin derinliklerinde yer alan bu kültürel imgeleri harekete geçirmek dışında fazla bir işleve sahip değildir. Dolayısıyla köklü bir geleneğin yapısal ve içeriksel özelliklerinin söz yerine başka yollarla aktarılabilirdiği durumlarda da ilgili unsur folklorik mahiyetinden pek bir şey kaybetmez.

Tüm kültürel metinlerin (sözel, yazılı, davranışsal vb.) aynı anda hem bir şeyleri ortaya çıkaran hem de gizleyen bir doğaya sahip olduğunu vurgulayan Ong (1986, s. 149) da folklorik iletilerin anlam ve öneminin alımlayıcının yorumlanmasına bağlı olduğunu, yorumlamaların ise çoğunlukla yan anlam düzeyinde konumlanan söylemler de alakalı olduğunu belirtir. Söylem ise bir metinden değil, o metne de kaynaklık eden diğer metinsel parçalardan

oluştduğundan metinle özdeş olan bir şey değil, onu aşan verili anlamı ötesine geçen bir unsurdur. Bu anlamda söylem, dilsel dışavurumların kavramsal arka planı yani anlama ve anlamsal olana ilişkin derin yapıyı oluşturan şeylerin toplamı olarak ele alınabilir (Çotuksöken, 2013, s. 203). Bir topluluk tarafından tesis edilen söylemlerin kendilerini farklı şekillerde somutlaştırma, yeniden üretme ve aktarma kapasitesine sahip olduğu göz önüne alındığında folklorik içeriklerin özünde ilgili topluluklarca üretilmiş söylemlerin somut taşıyıcıları olduğu ileri sürülebilir. Özellikle folkloru bir iletişim pratiği olarak ele alan teoriler için söylem kavramı, ilgi kültürel verimlerin anlamsal ve işlevsel yapılarının belirlenmesi, icra esnasındaki ilişki biçimlerinin çözümlenmesi ve icra üzerinde doğrudan etkili olan bağlamsal unsurların anlaşılması açısından önem arz etmektedir.

Butler'a (1984, s. 33) göre halkbilimi araştırmalarında "halk söylemi"nin etkisinin göz ardı edilerek çoğunlukla bu söylemin taşıyıcısı işlevindeki somut dışavurumlara (lore) yönelinmiş olması bir hatadır. Bu gerçeğe rağmen halkbilimcilerin çoğu önce bir sözel formu tanımlayıp sonra o forma uyan dışavurumların sosyal ve kültürel bağlamlarında ne işe yaradıklarını araştırmaktadır. Bu metodolojik tercih ilgili unsurların icra esnasındaki işlev ve anlamlarını anlamak bakımından bir değere sahip olmakla birlikte o geleneksel formların icra bağlamının ötesinde anlam ve işlevlerinin yani ilgili topluluğun dünya görüşünü yansıtmada ne tür bir rol oynadığının tespit edilmesi açısından yetersizdir. Dolayısıyla söylem analizinin temel ilkesi kullanım bağlamı ve icranın ötesine geçerek bir icra esnasında ne anlatıldığıyla değil bu anlatım formuyla "gerçekte" ne kast edildiğini ortaya çıkarmaktır (Butler, 1984, s. 34-38). Çünkü folklorik söylemler, Degh'in belirttiği gibi bir anlatı içerisine "gizlenen mesajlar" ya da "kamufle edilen temalar"la ilişkilidir. Söz dünyasının söylemlerin dünyası olduğunu belirten Ong (1986, s. 148) da bir sözel ifadenin hep bir başkasını doğurduğuna vurgu yapar. Bu bitimsiz süreçte anlamın üretimi taraflar arasındaki müzakerelere dayanır. Anlamı üretici müzakereler, ilgili dışavurumlar ortaya konmadan önce başlar. Yani aslında ne söyleneceği ve onun nasıl anlaşılması gerektiği belirli söylemsel ilişkiler sayesinde önceden bilinir. Dolayısıyla folklorik söylem analizi, hem ilgili söylemi oluşturan imge, düşünce ve pratiklerin

anlaşılması hem de bunların sözel veya sözel olmayan biçimlerde nasıl ve neden somutlaştığının tespit edilebilmesi açısından da özel bir önem taşımaktadır.

Söylem odaklı bakış açısı folklorik olanın ortak imge, duygu ve düşünceleri harekete geçiren biçimsel ve içeriksel unsurlar olduğunu belirten görüşle de uyumaktadır. Biri ilgili grup veya topluluğun ortak imgelemine harekete geçiren tüm gayri resmi dışavurumların folklorik bir mahiyet taşıdığını belirtirken diğeri bir şeyin folklorik olmasının paydaşlarca üzerinde anlaşılmiş söylemleri yeniden üretmesine bağlı olduğunu savunmaktadır. Folklorik olanın doğasına yoğunlaşan bu iki yaklaşıma göre önemli olan bir şeyin nasıl dışa vurulduğu değil, ilgili topluluğa özgü ortak imgelem veya söylemi nasıl yeniden ürettiğidir. Bu niteliklere sahip kültürel verimlerin folklorik bir mahiyete sahip olduğunu savunmak folklorun başka biçimlerde (söz, yazı, işitsel, görsel-işitsel, multimediyatik) karşımıza çıkmasının bir sorun teşkil etmediğini, hatta bu durumun ilgili sürecin doğal bir sonucu olduğunu öne sürmek anlamına gelir. Nitekim Ong'a (1986, s. 149) göre bir alımlayıcı görsel bir imajı çözümlenecek kodları biliyorsa onunla karşılaştığı an görsel olanı işitsel bir sekansa dahi dönüştürebilir. İşte o anda, sabit bir tekst bile ilgili söylemi yeniden üreten dinamik bir ifadeye dönüşmüş olur. Dolayısıyla Debray'ın da belirttiği gibi bir imge çözümlenmesi de özü itibariyle bir tür söylem çözümlenmesidir. Çünkü eğer imge bir dil ise sözcüklere, sözcüklerden de başka imgelere ya da bir başka dile çevrilmesi mümkündür. Bu da görsel ya da görsel-işitsel dil ile sözel dilin birbiri tarafından emilmiş olduğunu gösterir (akt. Yücel, 2013, s.74). "Çerçeveselenen her şeyin bir bakıma imgeye dönüşüyor olması" (Yücel, 2013, s. 102) ve imgeleştirmenin -tıpkı sözelleştirme gibi- dile getirirken aynı zamanda yeniden üreten bir dışsallaştırma aygıtı olması folklorun yaratımında imgenin neden en az söz kadar etkili bir araç olduğunu açıklamaktadır.

Sözel ve sözel olmayan folklorik tekstler arasında sembolik etkileşimler olduğunu gösteren bahsi geçen türden yapısal ve içeriksel özdeşlikler, bir folklorik türün tanımlanması veya sınırlarının belirlenmesi için yeni bağlamlarda üretilen ve çoğunlukla sözel olmayan formlarının da göz önünde bulundurulması gerektiğine işaret etmektedir. Bu yaklaşımın savunucularından biri olan Degh, elinde

makasla gazete köşelerinde çağdaş bir efsane aramanın da özünde bir tür saha çalışması olduğunu ileri sürmektedir. Hatta O'na göre bu türden bir saha çalışması, sözlü kültür ortamında yapılan bir derleme çalışmasından bile daha meşakkatli bir araştırma deneyimine dönüşebilir. Çünkü sözlü kültür ortamındaki derlemelerde araştırmacının yöneleceği kaynaklar çoğunlukla belliyken yazılı kültür ortamında yapılan bir saha çalışmasında ilgili yayınların tek tek taranması gerekebilir. Ayrıca sözlü kültür ortamındaki araştırmalarda sınırları, işleyiş mekanizması ve yapıları önceden belirlenmiş türlere ait örneklerle çalışılırken yazılı kültür ortamındaki araştırmalarda türsel özellikleri dahi henüz netleştirilememiş yani folklorik bir mahiyet taşıyıp taşımadığı bile henüz belirlenmemiş malzemelerle uğraşılması gerekmektedir (Degh, 2001, s. 168). Bu bağlamda düşünüldüğünde de makasla derleme yapmanın çoğu zaman ses kayıt cihazıyla derleme yapmaktan daha zorlu bir deneyime dönüşebileceği kabul edilebilir.

Yukarıda değinilen hususların bilincinde olan yani bir icranın temel dinamikleri olan icracı ile dinleyici arasındaki ilişkinin de çeşitlenebileceğini, folklorik iletilerin anlam, işlev ve yapısının gönderici-ileti-alıcı arasında cereyan eden etkileşimlere bağlı olduğunu fark eden bazı halkbilimciler, özellikle alıcı konumundaki dinleyici/izleyiciye odaklanmaya başlamıştır. Bu yönelimle beraber her ay çıkan bir dergiyi düzenli olarak takip eden, sürekli belirli bir radyo istasyonunu dinleyen veya her hafta yayınlanan belirli dizileri takip eden insanların da aslında folklorik bir grup oluşturduğu, bunların ilgili içeriği tüketirken edindiği rutinlerin, açığa çıkardıkları duygusal ve düşünsel dışavurumların ve sergiledikleri belirli davranışsal örüntülerin de özünde folklorik bir mahiyete sahip olduğu anlaşılmıştır. Böylece sözlü kültürdeki dinleyici, yazılı basın için okuyucu, televizyon için izleyici olacak şekilde yeniden ele alınmıştır.

Folklorik iletilerin nasıl üretildiği, ne şekillerde aktarıldığı ve nasıl alımlandığıyla ilgili olarak alımlama çalışmalarını doğrudan etkilemiş olan "kullanımlar ve doyumlar" yaklaşımından da yararlanabileceği düşünülmektedir. Kurama göre insan türü, temel ihtiyaçları olan ve bunları gidermeye çalışan bir varlık olarak kitle iletişim araçlarını da bu gereksinimlerini giderme ve böylece doyum sağlama

amacıyla yani çoğunlukla araçsal işlevde kullanır. Dolayısıyla iletişim araçlarıyla etkileşime geçen insanlar, göndericinin iletiye iliştiirdiđi anlamları deđil, gereksinim duyduđu unsurları alımlama eğilimi gösterir (Alemdar ve Erdoğan, 2005, s. 161-164). Kuramı Marksist bir perspektiften ele alan Hall (1973), izleyici/dinleyici bir iletiyi temelde 3 farklı şekilde alımlama eğilimi gösterdiğini tespit eder: Bunlardan ilki olan "hegemonik okuma"da alımlayıcı genellikle göndericinin iletiye kodladığı anlamları onun hedeflediđi şekilde algılama eğilimi gösterir. "Müzakereci okuma" da ise alımlayıcı iletinin içerisinden çıkarılması istenen hâkim anlamın ne olduđunun farkındadır. Fakat hâkim tanımların kendi gereksinimlerini karşılamadığını ve esasında doyum sağlamak için bu iletilerle muhatap olduđunu bildiđinden onları kendisi için daha kullanışlı kılacak şekillerde anlamlandırıp alımlar. Bu tür okumalarda iletiye kodlanan anlamla alımlayıcının ona yüklediđi anlam arasında belirgin farklılıklar göze çarpar. "Muhalif okuma"da ise okuyucun iletinin içerdiđi bütün anlam ve yan anlamları karşı bir tutum sergilemesi, ilgili iletinin içerdiđi anlamlara karşı olması ya da ilgisiz olmasından dolayı onu alımlamayı kısmen ret etmesi söz konusudur (Fiske, 2014, s. 216-217).

Ana hatlarıyla ele alınan alımlama biçimleri, folklor da dahil olmak üzere her türden iletişimin gereksinimler ve seçimler özelinde gerçekleştiđini göstermektedir. Folklor özel bir iletişim sistemi olarak tanımlandığında bu sistem üzerinden aktarılan iletilerin de anlam, önem ve işlevine bađlı olarak farklı şekillerde alımlanabileceđini sonucuna ulaşılır. Örneđin dini içerikli ritüelistik folklorik iletilerle karşı karşıya kalan alımlayıcılar ilgili iletinin kutsallığı nedeniyle hegemonik okumayı, seküler nitelikli folklorik iletilerin alımlamasında ise müzakereci ya da muhalif bir okuma modelini tercih edebilir. Vazyonsi ve Degh'in folklorik iletilerin aktarımı ve varyantlaşmasında seçme özgürlüđünün bulunduđunu tespit etmesi, alımlayıcının genelde müzakereci okuma pratiđini benimsediđini gösterir. Müzakereci okumada belirli referans çerçevelerine sahip ve seçme özgürlüđü bulunan dinleyici/izleyiciler ilgi ve gereksinimlerine bađlı olarak iletilerle müzakerede bulunabilir veya onları başka alıcılara da aktararak varyantlaşmalarına katkı sağlayabilir.

2.6. FOLKLORİK VARYANTLAŞMA ÖZELİNDE HALK KÜLTÜRÜ İLE POPÜLER KÜLTÜR ARASINDAKİ İÇERİKSEL, YAPISAL VE İŞLEVSEL YAKINSAMALAR

Her topluluğun spesifik çağcıl kültürü, ilgili topluluğun halk kültürü ile popüler kültürü arasındaki sürekli, karşılıklı ve dinamik etkileşimlerden doğar (Goldstein ve diğeleri, 2007, s. 4). Dolayısıyla Jenkins, çağımızın baskın kültür formunun "yakınsama kültürü" olduğunu iddia ederken sadece iletişim ve etkileşim araçları arasındaki bir yakınsamayı değil, bu araçlar vasıtasıyla üretilen bağlamlar ve kültürler arasındaki yakınsamayı da hesaba katar. Çünkü yakınsama mantığı sadece içerik üretimi açısından değil, ilgili içeriklerin tüketim biçimleri bakımından da bazı radikal dönüşümlere işaret eder. Örneğin tüketiciler artık ilgilendikleri içerikleri kitle kültüründe olduğu gibi sabit bir aktarım kanalı üzerinden ve belirlenmiş biçimlerde edinmek yerine onu dönüşebileceği tüm şekillerde (sözlü, yazılı, görsel vs.) deneyimlemeyi talep eder. Bu tür talepler belirli içeriklerin farklı araç ve medya platformları tarafından farklı şekillerde işlenmesiyle elde edilebilecek birçok varyantın üretilmesini teşvik eder. Üretilen içeriklerin farklı medya platformları ve endüstrileri arasındaki akışı ise tüketicilerin "göçebe davranış pratikleri" geliştirmesini teşvik etmektedir (Jenkins, 2006, s. 2).

Bu türden gelişmeler halkbilimcilerin sözlü gelenekten yazılı, görsel, görsel-işitsel ve sanal ortamlara aktarılacak popülar kültür alanına müdahil olan folklorik yaratımların yanı sıra tersi istikamette yaşanan dönüşümleri de sorunsallaştırmalarına neden olmuştur. Burada kast edilen, sadece bir popülar kültür unsurunun folklorik sistemin bir parçası haline getirilmesi değil, biçim ve içerik olarak popülar kültürün karakteristik özelliklerini taşıyan unsurların anlam ve işlev bakımından da folklorik nitelikler sergilemesiyle alakalıdır. Çünkü bu bakış açısına göre sözel kültür bağlamında folklorun üretimi ve aktarımı açısından sözel teknoloji ne anlama geliyorsa modern dünyadaki güncel folklorik unsurların üretimi, aktarımı ve varyantlaşmasında yeni ve yaygın iletişim teknolojileri ve araçları o anlama gelir. Dolayısıyla bu yönelimin temsilcileri, kitle iletişim medyasının folklorik verimleri gasp ederek kendi amaçları için

araçsallaştırdığından bahsedilirken folklorun etkileşime girdiği alanlardan edindiği ve dönüştürüp kendisine mal ettiği içeriklerin de gözden ardı edilmemesi gerektiğini savunmaktadır.

Bu yönde yapılan birçok araştırmaya rağmen popüler kültürün bir bütün olarak folklorik üretim ve tüketim sisteminin bir varyantı olup olmadığı konusu üzerine düşünen kültür bilimciler arasında tam bir mutabakat sağlandığı söylenemez. Örneğin, bu teze karşı çıkanlardan biri olan Fiske'ye göre popüler kültür ile halk kültürü arasında önemli yapısal benzerlikler bulunmasına rağmen popüler kültür, folklorun bir varyantı ya da uzantısı olarak düşünülemez. Çünkü;

1. Endüstri toplumlarındaki folklorun kaynağı "halk" değildir.
2. Halk kültürü toplumsal uzlaşım ile belirlenmiş kurallarla yönetildiği için sosyal çatışma ekseninde üretilen popüler kültüre kıyasla daha istikrarlı bir yapıya sahiptir.
3. Popüler kültürü folklorun uzantısı olarak görmek onun sosyal tabloya göre değişebilen bir yapıya sahip olduğunu göz ardı etmek anlamına gelir. Çünkü popüler kültür halk kültürünün aksine değişken, fani ve geçicidir. İnsanlık durumu ve değişen ihtiyaçlara bağlı olarak her an yeniden üretilmesi gerekir.
4. Popüler kültür, halk kültürünün tersine heterojen toplumlarda, karmaşık sosyo-kültürel bağlamlarda ve son derece çatışmacı yollarla üretilir.
5. Popüler kültürün halk kültürünün bir uzantısı ya da varyantı olarak ele alınamayacak olmasının bir diğer nedeni de üretimde yararlanılan kültürel kaynakların ilgili toplumlar tarafından üretilmiyor oluşudur (Fiske, 2010, s. 134-135).

Fiske'ninkine benzer bir bakış açısına sahip olan Erdoğan'a göre ise bir kültürel formdan, ancak yerelliğini ve anonimliğini koruduğu ölçüde halkın kültürü olarak bahsedilebilir. Buna göre popüler kültür, merkezileşmiş kültür endüstrileri yerine eskiden olduğu gibi yani yerel bağlamda kendiliğinden üretilen bir kültürel form olarak kalsaydı halk kültürünün bir uzantısı olarak değerlendirilebilirdi.

Günümüzde popüler kültür kavramı, artık "halkın, halka ait, halktan" anlamlarını taşımadığı için bu kültür formunun halkla ve halk kültürüyle herhangi bir bağı kalmamıştır (Erdoğan, 2004, s. 74). Popüler kültürün global kapitalizmin bir parçası olduğu göz önüne alındığında onun halk kültürünün bir uzantısı olmayacağı, hatta bizzat halk kültürünü ve dolayısıyla folklorun modern dünyada yok olmasını hızlandıran bir kültürel yapı olduğu söylenebilir. Modern kitle iletişim medyası yerel halk kültürü alanlarını işgal etmiş, onların kendine özgü farklılığını tehlikeye sokmuş, bağlam ve anlamlarından soyutlayıp gasp ettiği folklorik unsurları kendi çıkarları için kullanmıştır.

Erdoğan'a göre halk kültürünü ve folkloru gasp eden modern üretim teknolojileriyle ve modern kitle iletişim medyası ekseninde üretilen popüler kültür şu temel niteliklere sahiptir:

1. Formüller ve tekrarlarla standartlaştırılmıştır.
2. Daha çok dileklerin gerçekleşmesini (fantezileri) ön plana çıkarır.
3. Sistemin ve pazarın çıkarına ise kolektifliği destekler, değilse bireyselliği vurgular.
4. Ahlak ve resmi sansür karşısında risk almaz.
5. Popüler kültür, halk kültüründen farklı olarak onu kullanan toplum tarafından üretilen kültürel kaynaklardan oluşmaz.
6. Sadece ürün tüketilmez aynı zamanda insanın kendiyile ve başkalarıyla olan ilişkisel anlamlar tüketilir ve üretilir (Erdoğan, 2004, s. 75).

Popüler kültürün özgünlükleri olarak sıralanan yukarıdaki maddelerin her birinin temelde halk kültürü ve folklor için de geçerli olabileceği göz önüne alındığında Erdoğan'ın da tıpkı Fiske gibi öne sürdüğü argümanları net bir şekilde temellendiremediği görülmektedir. Popüler kültürün "yüce, temiz, saf, hakiki ve otantik" halk kültürünü "gasp edip" onun yerine geçtiğini vurgulayan bu araştırmacılar, halk kültürü ve folkloru 19. yüzyıldan miras kalmış ve artık geçerliliğini yitirmiş bir bakış açısını referans alarak yorumlarda bulunmaktadır.

Bu anlamda tıpkı Fiske gibi Erdoğan'ının da halk kültürünü romantik bir bakış açısıyla idealize ettiği ve bu idealdeki sapmaları birer bozulma, çürüme, yok olma olarak görme yanılığine düştüğü gözlenmektedir.

Levine'e göre popüler kültürün -yukarıda da değinildiği gibi- uzun zaman boyunca folklorun antitezi olarak görülmesini ve ciddi bir araştırma alanı olarak ele alınıp incelenmesini engelleyen ön yargılı bakış açıları stereotipleşmiş şu temel argümanlara dayanır:

1. İdeolojik bir aygıt olarak işlev gören kültür endüstrisinde üretilen her türlü içerik, pasifleştirilmiş ve biçimsizleştirilmiş kitleler tarafından olduğu gibi kabul edilmektedir.
2. Tüm popüler kültür ürünleri medya profesyonellerince sınırları belirlenmiş, standartlaşmış bir çerçevede belirli formüllere göre işlemektedir. Dolayısıyla popüler kültür yenilik, yaratıcılık ve katılım bakımından tüketicisine hiçbir sunmaz.
3. Popüler kültür tüketicisinin içerisinde yaşadığı dünyanın ve toplumun reel sorunları üzerine düşünmesini ve onlarla ilgilinmesini değil, tam tersine bu tür gerçekleri göz ardı etmesi ve onlardan kaçmasına neden olur.
4. Popüler kültür ürünleri yaratıcılık, yenilik ve estetiksel anlamda herhangi bir niteliğe sahip olmadığından birer hakiki anlamda sanat formu olarak değerlendirilemez.
5. Popüler kültür ürünlerinin estetik niteliklerden yoksun olduğu için ciddiye alınıp araştırılmasına gerek yoktur. (Levine, 1992, s. 1374-1376).

Popüler kültür, bağlamsal bir perspektiften ele alındığında onun çoğunlukla ön yargılı bir şekilde tarif edilmekle beraber tamamen negatif niteliklere sahip bir kültür olmadığı daha net bir şekilde ortaya konabilir. Bu türden bir analiz için yapılması gereken ilk iş ise popüler kültürün neliğiyle ilgili net, açık, sabit ve pratik bir tanım yapmaktır. Levine'e göre bu niteliklere sahip tanımlardan biri şu olabilir: "bir genel kültürün popüler olan kısmı, popüler kültürdür". Yani kolay erişilebilen ve kalabalık kitleler tarafından izlenen, dinlenen veya okunan üretimlerin kaynağı

olan kültüre popüler kültür denir. Kitle kültürü erişim alanı ve dağıtım ağı anlamında popüler kültüre benzemesine rağmen rağbet görme bakımından ondan farklılaşır. Ayrıca popüler kültür ürünleri çok kısa zamanda ve rızası olan geniş bir tüketici topluluğu tarafından kabul edilirken kitlesel olarak üretilmiş ürünler için bu durum her zaman tarif edildiği şekilde gerçekleşmez. Kitlesel olarak üretilmiş fakat popülerleşemediği için kabul görmemiş ürünler bu durumun somut örnekleri olarak değerlendirilebilir (Levine, 1992, s. 1373).

Popüler kültür ile halk kültürü arasındaki ilişkileri Levine'in yukarıda sıraladığı yanılgılara düşmeden yani Fiske ve Erdoğan'ın tam tersi bir istikamette yorumlayan Erol Mutlu, "Popüler Kültürü Eleştirmek" adlı makalesine popüler kültür eleştirilerini eleştirmekle başlar. Mutlu'ya göre çağımızdaki kültür analiz ve eleştirilerinin çoğunda hala 1930'lardan kalma kitle eleştirileri ile 1940'larda ortaya çıkan Marksist temelli teorilere başvurulmaktadır. Modasını yitirmiş bu tür teoriler popüler kültür üzerine düşünmeyi, bu kültürün çoğunlukla olumsuz nitelikler taşıdığını gösteren işlevsel unsurların tespitiyle sınırlamaktadır. Popüler kültürü sadece işlevleri üzerinden değerlendirmek ise ilk aşamada onun içeriğe indirgenmesi akabindeyse kaçınılmaz olarak bu içeriği üreten ve dağıtan medyaya odaklanmak anlamına gelir. Bu tuzağa düşen araştırmacıların yaptığı şey kültür eleştirisi değil, medya eleştirisidir (Mutlu, 2004, s. 11,14).

Mutlu'ya göre popüler kültüre yönelik olumsuz yaklaşımların bir diğer kaynağı da kültürün seçkinci tanımının ve kültür ile toplum arasındaki ilişkilerin niteliğine dair indirgemeci ve normatif yaklaşımlardır. Kültürel seçkinciliğe dayalı yaklaşımlar, önceki yüzyıllarda halk kültürü için yaptığını günümüzde sıradan hazlara hitap ettiğinden popüler kültür için yapmaktadır. Bu türden ön yargılı, ideolojik ve indirgemeci bakış açılarından sıyrıldığında popüler kültürün son derece zengin, dinamik, çok sesli ve çok anlamlı bir öze sahip olduğu görülebilir. Bu bağlamda düşünüldüğünde popüler kültürün aslında geç kapitalizmin yaygın halk kültürü olduğu bile söylenebilir. Bu bakış açısına göre popüler kültürün halk kültürünün modern bir varyantı ya da uzantısı olarak değerlendirilememesi için bir engel yoktur (Mutlu, 2004, s. 15). Aslında Mutlu'nun bu tespiti popüler kültürün

etimolojik kökeninle de uyumludur. Çünkü Williams'ın (2012, s. 286) da açıkça belirttiği gibi başlangıçta hukuki ve politik bir terim olarak kullanılan “popular” sözcüğü Latince popularis'ten yani "halka ait olan" gelmiştir. Bu anlam, açıkça Herder'in “Kultur des Volkes” kavramıyla ilişkili olmakla birlikte daha sonra İngilizce'de “folk-culture” olarak ortaya çıkan şeyden tarihsel olarak, günümüzdeki anlamıyla kullanılan “popular culture”dan ise anlamsal olarak farklıdır. Buna göre popüler kültür, kökleri yerel geleneklerde bulunan halk inançlarını, pratiklerini ve nesnelere, siyasal ve ticari merkezlerde üretilen kişisel inançları ve pratikleri ve nesnelere içerir.

Popüler kültürü folklorik sistemin başka bir boyutu veya bir varyantı olma ihtimali üzerinden sorunsallaştıran yaklaşımlar, folklorun temelde sabit ve muhafazakâr, popüler kültürün ise dinamik ve geçici olduğu yönündeki ön yargıların kırılmasına da vesile olmuştur. Çünkü birçok açıdan folklorun dinamik ve geçici popüler kültürün ise sabit ve muhafazakâr niteliklere sahip olduğu açıktır. İşte hem halk kültürünü ve hem popüler kültürü yaratıcı, üretken ve devamlı kılan bu türden bir diyalektik yapıya sahip olmasıdır. Bu bakış açısı, popüler kültürün de tıpkı folklor gibi sosyal temellere dayanan etkileşimli bir iletişim biçimi olarak ele alması açısından da önem arz etmektedir. Bu noktada önemli olan popüler kültür alanında üretilen içeriklerin mahiyeti değil, bu içeriklerin sözlü etkileşim bağlamlarında bireyler arasında iletişimi sağlaması ve her icrada tıpkı folklordaki gibi varyantlaşabilmesidir. Dolayısıyla popüler kültürce üretilen içeriklerin birey veya grupların müdahalesine kapalı olduğu iddiası bu türden kullanımlar açısından geçersizdir. Popüler kültür tarafından üretilen ve kitle iletişim medyası üzerinden aktarılan içerikler de tıpkı folklorik olanlar gibi bağlamla ilişkili olarak her an yorumlanmakta, değiştirilmekte ve yeniden yaratılmaktadır. Örneğin sabit ve kapalı bir metin olarak görülen bir televizyon dizisi, film, haber konusu bile izleyicisiyle buluştuktan sonra her an yeniden üretilebilir. Bu tür içerikler aynı sosyal zemini paylaşan alımlayıcılar arasında bir etkileşim unsuruna dönüştüğü andan itibaren folklorik içeriklerde gözlemlenen bir takım biçimsel ve içeriksel dönüşümler geçirebilir. Aktarılan içeriklerin, etkileşime giren alımlayıcılar tarafından temelde sözel değiş tokuşlar ve davranışsal pratiklere bağlı olarak yorumlanıyor olması bu kültürel sürecin de aktif katılıma olanak tanıdığı ve

sadece teknolojik değil, bizzat duyuşal medya tarafından yönlendirildiđi anlamına gelir. Dolayısıyla üretilen içerik, ne kadar güncel olursa olsun onun alımlanması, yorumlanması, etkileşim kurmak için araçsallaştırılması ve aktarılmasında folklorik icralardan aşına olduđumuz pratiklere başvurulur.

Popüler kültürü folklorla yaklaştıran bir diđer faktör de üretilecek içeriđin sanıldıđının aksine sadece bir grup medya profesyoneli tarafından değil, bizzat hitap edilen sosyal grubun niteliklerine bađlı olarak belirleniyor olmasıdır. Dolayısıyla tıpkı folklorik üretimde olduđu gibi popüler kültürde de hitap edilen grubun nitelikleri referans çerçevesini oluşturur. Bu referans çerçevesinin temel hatları ise ilgili toplum veya grubun benimsediđi normlar, deđerler, dünyaya bakış açıları, tarihi ve kültürel şartlara göre belirlenir. Her toplumun kendine özgü bir popüler kültürene sahip olmasında üretilecek içeriklerin ilgili toplumun referans çerçevelerine göre şekilleniyor olması doğrudan etkilidir. Bu anlamda tıpkı folklor gibi popüler kültür de özünde uzlaşımşal bir üretim mekanizması olmanın geređi olarak genel deđerler, normlar ve beđernilere hitap etmek durumundadır. Popüler kültürün bu özelliđi, üreticiler, üretim teknolojileri, üretim biçimleri ve alımlayıcılar arasında yođun bir etkileşimin olduđunu gösterir. Bu durum kültürel formların bazı otoritelerce dışarıdan ithal edilebilen bir ürün değil, bizzat ilgili topluluk tarafından kendi ihtiyaçlarını karışılmak için üretilen, geliştiren ve deđiştirilen bir yapı olduđu gerçeđini teyit etmektedir.

Bu bağlamda düşünüldüđünde medya araçları deđiştikçe bilginin farklı biçimlerde fakat benzer anlam ve işlevlerde yeniden üretildiđi söylenebilir. Medya materyalleri, popüler edebi türler, filmler gibi kitle iletişim kültürünün unsurları olan farklı anlatım ve gösterim formları sözlü folklorlardan farklı özelliklere sahip olmakla beraber, yerelde veya genelde halk ideolojisi, söylemi ve imgelemine yansıtmak ve yeniden üretmek konusunda yaratıcı sektörlerdir. Bu tür ortamlarda üretilen çıktıların tam anlamıyla birer folklorik unsur olmadığı kabul edilmekle beraber çođunun halkın imgelem, söylem ve ideolojisini yansıtmak bakımından folkloristik için önemli araştırma alanları olduđu inkâr edilemez. Benzer bir yaratıcılık sürecinin ürünü olan ve kullanım bağlamında benzer anlam ve işlevlere sahip bu türden dışavurumların sırf sözel olarak yaratılıp aktarılmadıđı için folklorik bir

değer taşımadığını iddia etmek folklorun doğasına aykırı bir çıkarım olacaktır. Ayrıca halkbiliminin sadece geçmişten kalan gelenekleri çalışan bir disiplin değil, günümüzde gelenekleşme eğilimi gösteren çağdaş kültürel dışavurumları veya bu türden dışavurumların ardına saklı olan ve sıradan insanın hayatının büyük bir kısmını yönlendiren modern halk bilgisinin ve söyleminin tespiti ve çözümlenmesiyle de uğraşmak zorunda olduğu düşünüldüğünde bu türden hususların önemi daha net anlaşılmaktadır.

Birçok modern halkbilimci, yukarıda değinilen hususlar özelinde yani folklorik içeriklerin ve hatta türsel niteliklerin popüler kültür alanına nasıl uyarlandığı konusunda önemli çalışmalar yapmış olmasına rağmen çok azı bizzat o alanlarda üretilen unsurların sosyo-kültürel yapıda folklorik işlevlerde kullanıldığına değinmiştir. Örneğin, Stith Thompson 1946 yılında sinemayı sadece geleneksel masalların aktarımı için mükemmel bir iletim kanalı değil, aynı zamanda halk imgelemindeki yaratımların dışsallaştırılabileceği bir tür hikâyeye anlatma etkinliği olarak da ele almıştır (akt. Koven, 2008, s. 4). Bu durum, sadece kültür endüstrilerinin folkloru gasp ederek farklı amaçları için kullandığı şeklinde yorumlanamaz. Çünkü bu tür kullanımlardan da anlaşıldığı üzere yeni teknolojiler ve onların yakınsamasıyla oluşturulan kültürel ortamlar, doğal bağlamında artık alıcısı kalmadığı veya çağın şartlarına uymadığı için yok olabilecek geleneklere biçim, işlev ve anlam değiştirmesi karşılığında yeniden can verebilmektedir. Bu tespit, bir sinema filmi veya bir dizi sözlü kültürde yaratılmış köklü geleneklerin bir uzantısı, yeni ortam, bağlam ve araçlarca üretilmiş yeni bir varyantları olarak görülebilir mi? Ya da sözlü kültür ortamında üretilen anlatılardan farklı içeriklere sahip fakat benzer biçimsel nitelikler taşıyan anlatı çeşitleri ilgili folklorik türlerin (genre) birer örneği olarak sayılabilir mi? gibi soruların sorulmasını meşru hale getirir. Bu türden sorulara popüler kültürün folklor gibi davranıp onunkine benzer işlevler yerine getirdiği için başarılı olduğunu ileri süren Bird (1996, s. 345) ile sözlü anlatımın klasik formlarını ev eğlencesi (home entertainment) menüsü olarak tanımlayan Degh'in (1994, s. 5) olumlu cevaplar vereceği açıktır. Özellikle Degh'in sunduğu bakış açısını benimsemek gündelik yaşamın önemli bir bölümünü kapsayan modern ev eğlencelerinin öncekilerinin mutasyon geçirmiş

muadilleri sayılabileceğini yani folklorun, sosyo-kültürel şartlara bağlı olarak içeriksel ve türsel boyutlarda mutasyonlar geçirebileceğini kabul etmek anlamına gelir.

Bu yaklaşımın temsilcilerinden biri olan Gerald Thomas (1980), pembe dizileri (soap operas) hikâye anlatma geleneğinin bir uzantısı olarak ele aldığı çalışmasında televizyon diziler ile halk hikâyeleri arasında sadece içeriksel değil, biçimsel olarak da önemli benzerlikler olduğunu ortaya koymuştur (akt. Koven, 2008, s. 5). Propp'un masal türünün yapısal nitelikleriyle ilgili yaptığı birçok tespitin günümüzde etkin bir şekilde kullanılan birkaç film teorisinin temelini oluşturması da son derece manidardır. Aynı şekilde Campbell'in mitik anlatıların yapısal nitelikleriyle ilgili görüşlerine de kitle iletişim alanlardaki çalışmalar sıkça başvurulmaktadır. Çünkü çoğu filmde folklor sadece basit bir içerik olarak değil, geleneksel folklorik tip ve motiflerin muadili sayılabilecek niteliklere sahip yeni tipler ve motifler üretebilecek bir kapasiteye sahiptir. Nitekim yakın zamanda vizyona giren ve gişe rekorları kıran Lord of Rings, Hobbit, Batman, Superman, Superwoman, Xmen, Ironman, Transformers gibi filmlerdeki kahraman tipleri ve bunların başından geçen maceralar ile geleneksel anlatılardaki kahramanlar, motifler ve anlatı yapıları arasında önemli benzerlikler tespit edilmiştir. Dolayısıyla folklor için önemli olanın onun biçimsel ve somut çıktıları değil, bunların temelini oluşturan yerel ve evrensel içerikler olduğu anlaşıldığında folklorik olanın her an ve alanda karşımıza çıkabileceği sonucuna varılır.

Yeni nesil halkbilimciler, birer performans olarak ele aldıkları çeşitli medya çıktılarını üretim aşamalarından izleyicisiyle etkileşim kurma biçimlerine, alımlayıcılara sunduğu deneyimlerden, bir folklorik grup oluşturma işlevine kadar geniş bir perspektiften ele almaya başlamışlardır. Günümüzde oldukça yaygın bir izleyici davranışına dönüşen "fan" olma durumunun özellikle işlevsel anlamda sözlü kültürdeki geleneksel izleyici/dinleyici topluluğuyla önemli benzerlikler gösterdiği birçok çalışmayla ortaya konmuştur. Sosyal medya mecraları, fan sayfaları veya bloglar üzerinden etkileşime geçebilen takipçiler, ilgili yapımlarla ilgili fikir ve yorumlarını paylaşmakta, hatta yapımdan sorumlu kimselerle iletişim

kurup, içeriğin şekillenmesine doğrudan çoğunlukla da dolaylı olarak katkı sağlamaktadırlar. Özellikle internetin sağladığı yeni iletişim ve etkileşim olanakları popüler kültür araç ve üretimleri üzerinde tüketicinin otoritesinin artmasına doğrudan etki etmiştir. Televizyonda bir film veya dizi gösterilirken sanal ortam üzerinden eşzamanlı olarak iletişime geçebilen takipçiler artık sadece gösterimle değil birbiriyle de etkileşime girmektedir. Sanal ortamın sağladığı bu etkileşimli ortam ve iletişimde eş zamansallık, özelde medya araçlarının genelde ise popüler kültürün büyük oranda tüketicinin denetimine geçmesine olanak sağlamıştır.

Folklorik bir icra ile film izleme deneyimi arasındaki özdeşliklerden biri de filmlerin tıpkı folklorik türler gibi yenilikçi ve yaratıcı bir öze sahip olmamasıyla ilişkilidir. Özellikle film yaratım sürecinde tıpkı folklorik üretim sürecinde olduğu gibi benzer konular, temalar, motifler ve karakterler etrafında yeni içerikler oluşturulur. Sinemayı sadece bir eğlence olarak gören çoğu izleyici için bu deneyimi satın almak filmin ismine, yönetmen veya senaristin ününe değil, filmde boy gösteren oyuncuların performanslarına, filmin anlattığı hikâyeye veya deneyim esnasında yarattığı duygusal etkinin niteliği ve şiddetine bağlıdır (akt. Koven, 2006, s. 25). Bu bağlamda düşünüldüğünde bir sinema filmi ile izleyicisi arasındaki etkileşimin de sanıldığı gibi tek yönlü olmadığı görülmektedir. Özellikle sinema salonunda bir film izlenirken sessiz kalmak, telefonları kapalı/sessiz konumda tutmak, varsa ortamdaki arkadaşlarla konuşmamak ve tüm dikkati anlatılan hikâyeye odaklamak şeklinde normlaşan film izleme davranışları ilgili etkinliği bir icraya dönüştürür. Bu kuralların ihlal edilmesinin ilgili ortamda bulunan diğerlerince hoş karşılanmayacağını ve küçük çaplı da olsa yaptırımları olacağı bilindiğinden, zamanla kanıksanan davranış kalıplarına büyük oranda uyulur. Ayrıca film boyunca benzer şeylere gülüp, benzer şeylere üzülen veya farklı duygu durumları arasında hızlı geçişler yaşayan izleyiciler, bu deneyim aracılığıyla bir süreliğine duygudaşlık hissi de yaşarlar. Bu anlamda alımlayıcılar sadece metinle değil, birbirleriyle, ortam ve bağlamla da etkileşim haline girmiş olurlar. Dolayısıyla bir film izleme deneyiminde de seyirci, perdeye veya ekrana yansıtılan metnin pasif bir alıcısı değildir. Film izleme deneyiminde metnin kendisi ilgili bağlamda tüm

dikkatleri üzerine toplayan özel bir obje konumundadır. Bu objeyle etkileşime giren izleyici bir süreliğine kendisini reel dünyaya bağlayan unsurlardan soyutlayarak sunulan sinematik deneyimin içerisinde kaybolabilir. "Filmin içinde kaybolmak" deyimi, temelde metnin hem alımlayıcıya hem dolaylı olarak bağlam üzerindeki nüfuzunu ifade etmesi bakımından önemlidir (Koven, 2006, s. 24).

Popüler kültür ile halk kültürü arasında etkileşimleri varyantlaşma meselesi özelinde ele alan halkbilimcilerden olan biri Degh ise American Folklore and the Mass Media (1994) adlı çalışmasında rasyonel bir dünyada yaşadığımız için artık sihirsel dünya görüşüne rastlanmayacağı yönündeki genel sanıların geçersizliğini televizyon reklamlarına yönelik çözümlenmelerle net bir şekilde ortaya koymuştur. O'na göre televizyonlardaki reklamlar dikkatli bir şekilde incelendiğinde son derece "realistik" görünen bu unsurların aslında halk masallarından aşına olunan sihirsel dünya görüşünden izler taşıdığı görülecektir. Reklamlarda sıkça rastlanan sihirsel yardımlar ve modern yetişkinlerin rüyalarını süsleyen dilek, istek ve vaatler, televizyon reklamlarının masalsı doğasının görünen yüzüdür.

Televizyon reklamların masalın yapısal ve içeriksel niteliklerinden yararlandığını kabul eden Zipes'e göre ise bunun temel nedeni masalsı yapı ve içeriklerin herkesçe kolayca tanınıp alımlanabilecek nitelikler taşımasıdır. Bu noktada önemli olan alımlayıcının metne gömülü masalsı unsurları türsel bağlamda algılaması değil, dikkatin uyarılarak ürüne odaklanılmasını kolaylaştırmaktır. Bu amaçla reklamlarda sıkça kullanılan sihir, dönüşüm ve mutlu sonlar gibi masalsı unsurlar tüketicinin satın alacağı ürünle benzer bir sihirsel dönüşüm geçirerek arzu ettiği mutlu bir hayata kavuşacağını vaat eder. Zippes'e göre reklam metni kahramana yol gösteren yardımcı, reklamda gösterilen ürün veya hizmetse kahramanın zorlu görevin üstesinden gelmesi için ihtiyaç duyacağı araçlar işlevindedir. Reklamın (yardımcı) talimatlarına uyan, tanıtılan ürünü (yardımcı araç) belirli bir bedel karşılığı (para) edinen tüketici (kahraman) artık mevcut durumunda kendisini rahatsız eden sorun veya eksiklik her neyse onu giderip hayalini kurduğu hayata ulaşacak, olmak istediği kişiye dönüşecektir (Zipes, 2002, s. 515). Tüketici konumundaki sıradan insana geçireceği mucizevi

dönüşümle bir kahraman olma fırsatı sunan reklamlar, ona sadece yaşaması gereken dönüşümün rotasını değil, bahsi geçen dönüşümü gerçekleştirme için gerekli olan araçları da sunmayı vaat eder.

Durum komedilerindeki her bir karakterin de masallardan aşına olunan nitelikler taşıdığını belirten Zipes (2002, s. 515), bu yapımların olay örgüsünün de tıpkı masallardaki gibi ilerlediğinden bahseder. Her bölümde yeni bir sorunla karşılaşan kahramanlar bu sorunları her defasında çeşitli yollarla çözerek her bölümde mutlu sonu yakalar. İki tür arasındaki en belirgin farklılık ise masal kahramanları tarafından sosyal kural ve normlar sıklıkla çiğnenirken, durum komedilerinde bunların desteklenmesi ve hatta yeniden üretilmesidir. Degh ve Vazsonyi'nin (1979) açtığı yoldan ilerleyen Koven (2008, s. 11) göre ise hem içerdiği motifler ve geleneksel anlatı yapısına yakınlığı dolayısıyla hem de sihirsel dünya görüşünün popüler kültürde sekülerleşme biçimleri bakımından korku filmleri de iyi bir örnek alanıdır. Sihirsel dünya görüşünün sekülerleşmesi popüler kültürce kullanılan büyüsel-sihirsel motiflerin, dinimanevi anlam ve işlevlerinden soyutlanması anlamına gelir. Fakat seyirci, korku filmlerinde karşısına çıkan canavarlar, devler, ucube yaratıklar ve dini-sihirsel dünyayı deneyimlerken modern bir birey olarak bu tür şeylere inanmama tavrını askıya alır. Film boyunca yaratılan büyülü dünyanın baş döndürücü etkisine gönüllü olarak teslim olan izleyiciler, sihirsel-büyüsel dünyanın içerisine daldıklarında reel dünyada karşılaşamayacakları deneyimler edinme şansı yakalar.

Popüler kültürden halk kültürüne aktarılan ve zamanla folklorik bir işlev yüklenen medyatik içeriklerden bir diğeri de kültleşen televizyon programları ve filmlerde, şarkılarda veya türkülerde geçen ve hafızalarda yer edinen "unutulmaz" söz veya repliklerdir. Günümüzde birçok insan özellikle unutulmaz film repliklerini adeta deyim ve atasözü işlevinde yani bir folklorik konuşmalık tür şeklinde kullanmaktadır. Özellikle gençler arasında yerli ve yabancı film ve dizilerden öğrenilen sözlü kalıplar farklı bağlamlarda farklı anlamlara gelecek şekillerde sıkça kullanılmaktadır. Dolayısıyla popüler kültürden edilen içeriklerin folklorik türlere özgü biçimsel ve işlevsel nitelikler yüklenerek kullanılması oldukça

yaygındır. Bu türden ifadelerin folklorik bir işleve sahip olmasının en önemli nedeni aynı kültür ekolojisinde yetişen ve benzer popüler kültür içeriklerini tüketen kitleler arasında anlamlı iletişimler kurabilmesidir. Atasözü ve deyimler kadar estetik bir yapıya sahip olan bu tür sözler, artistik bir iletişim biçimi tesis etmek bakımından da bir takım folklorik işlevlere sahiptir.

Günümüzde izleyici ve dinleyicinin bir performansa doğrudan müdahil olup onun rotası değiştirebildiği popüler kültür üretimlerinden birisi de canlı yayınlardır. Canlı olarak yayınlanan çeşitli tartışma ve eğlence programlarına artık sadece telefonla değil, sosyal medya yoluyla anlık olarak katılabilen dinleyici ve izleyiciler tıpkı sözlü kültür ortamındaki gibi davranmaktadır. Dinleyici ve izleyicinin icranın denetimini eline en rahat alabildiği canlı yayın programları ise genelde yerel ve bölgesel kanallarda yayımlanmaktadır. Ana akım medya kuruluşlarının sahip olduğu imkânlarla sahip olmamakla beraber, yoğun denetim mekanizmasının da işlemediği yayın kuruluşlarınca hazırlanan programların seyirinde izleyicilerin çok büyük etkisi vardır. Özellikle yerel mahiyetli eğlence programları neredeyse tamamen tüketicinin denetimi altındadır. Çoğunlukla izleyici kitlesiyle benzer bir sosyal, sınıfsal ve kültürel arka plana sahip olan amatörler tarafından yönetilen bu tür programlar hem ilgili performansın bir parçası olan icracılar arasında hem de icra ile dinleyici/izleyici arasında sözlü kültürlerdeki etkileşim ortamlarından aşına olunan kültürel örüntüler sergilerler.

Yukarıda değinilen hususlar Sylvia Grider'in (1976) folklor ile kitle iletişim medyası arasındaki etkileşimleri ele aldığı "narriform" teorisini destekler niteliktedir. Bu teori modern dünyadaki folklorik nitelikli üretimlerin birçoğunun içeriksel anlamda kitle iletişim medyasından yararlandığını öne sürmektedir. Grider'e göre halkbilimi çalışmaları genellikle kitle iletişim medyasının folklorik geleneklerden nasıl istifade ettiği üzerinde durmuş, kitle iletişim medyası marifetiyle üretilen ve gündelik yaşamın içerisine sızan ve bir süre sonra sözlü geleneklerin önemli bir parçasına dönüşen içeriklere değinmemiştir. Hâlbuki modern dünyada popüler kültürün temelini oluşturan kitle iletişim medyası doğal bağlamında üretilecek folklorik bir icra için içerik, motif, tema ve konu folklorik

gelenekler ise sunulan bu unsurların anlamlı bir üretime dönüşmesini sağlayacak bağlam ve formlar tedarik etmek bakımından ortak çalışırlar. Bu durumun pratikteki yansımalarını çocuk oyunlarında gözlemleyen Özdemir (1997, s.420-431), özellikle televizyon aracılığıyla aktarılan popüler kültür içeriklerinin (çizgi filmler, diziler, yarışmalar, eğlence programları, müzik klipleri), oyun formülleri, kalıpları ve motifleri üzerinde önemli etkilerinin olduğunu çeşitli vaka analizleriyle ortaya koymaktadır. Dolayısıyla Goldstein ve diğerlerinin (2007, s.5) de vurguladığı gibi folklor ile popüler kültür arasında çoğunlukla içeriksel düzeyde gerçekleşen kendileme/temellük etme (appropriation) ilişkisi karşılıklıdır. Bu etkileşim sürecinde genelde içeriksel olarak popüler kültüre, biçimsel ve bağlamsal olarak ise halk kültürüne özgü melez folklorik yaratımlar ortaya çıkar. Grider'e göre görsel-işitsel bir metnin sözel bir anlatıya çevrilmesinden kaynaklı olarak ortaya çıkan anlatı epizotları arasındaki kopukluklar, popüler kültür kahramanlarının sözlü edebiyattan aşına olunan formlara sokulması, icracının referans alınan içeriğe dair tüm ayrıntıları aktarmayı istemesinden dolayı uzayan icralar, anlatısal icralarda halkbilimcilerin efsane iklimi (legend climate) olarak tanımladığı ve grotesk temelli şiddet içerikli ve sihirsel ve mistik motiflere sıkça yer verilmesi folklorik üretimlerde özellikle bu anlamda popüler kültürün etkisini ortaya koymaktadır (Grider, 1976, s. 345).

Bu teorinin boyutları biraz daha genişletildiğinde kitle iletişim medyasının sadece anlatı gelenekleri için değil, ritüelistik değeri olan adetlerin, geleneklerin ve göreneklerin icrası ve bu icralara iştirak etme açısından da önem taşıdığı görülür. Özellikle televizyon, potansiyel halinde bulunan bir folklorik icranın aktüelleştirilmesi açısından teşvik edici bir kültürel mecra olarak görülebilir. Örneğin; Alevi-Bektaşî geleneğinin önemli bir parçası olan cem ayinlerine bağlı ritüellerin icrasında çoğu durumda televizyon gibi teknolojik aygıtlar teşvik edici olabilmektedir. Bu türden inanç ve değerlere sahip birçok kişinin perşembe günleri ve çoğunlukla yerel televizyon kanallarında canlı olarak yayımlanan cem ayinlerine televizyon aracılığıyla iştirak ettiği tarafımızca birçok kez gözlenmiştir. Özellikle ailenin yaşlı üyeleri, canlı olarak aktarılan bu türden icraları izlerken, sadece doğal bağlamında ortaya çıkacak birçok ritüelistik davranış örüntülerini

(zakirin okuduğu deyişlere iştirak etmek, ayine özgü ritüelistik el-kol vücut hareketleri vb.) sergileyebilir. İlgililerin televizyonda ifa edilen bir icraya katılması, oradaki insanlara yönelik bir tür duygudaşlık hissedip benzer davranış örüntüleri sergilemesi medya ile halk kültürü arasındaki etkileşimin başka bir örneği olarak değerlendirilebilir. Medya araçları ve içerikleri dolayımında gerçekleşen bu türden kültürel pratikler, Nick Couldry (2003) tarafından geliştirilen “medya ritüelleri” (media rituals) teorisi özelinde de açıklanabilir. Bu yaklaşıma göre medya, kanıksanmış temel fonksiyonlarının ötesine geçebildiğinde ve organizasyonel araçlara dönüşerek kullanıcıların kendilerini belirli ve özel bir topluluğun üyeleri olarak hissedebilmelerini sağladığında ritüelistik nitelikler taşıyan kültürel pratiklerin açığa çıkmasına olanak tanır (Couldry, 2003, s. 4). Bu türden vakalar özellikle televizyonun gündelik hayattaki çeşitli kullanımlarda iletişimsel bir araç olmanın da ötesine geçerek adeta ritüelleşen bir kültürel olaya dönüştüğünü gösterir (Selberg, 1998, s. 104). Kitle iletişim araçlarının ve yeni medya teknolojilerinin gündelik hayatta kullanımında karşılaşılan davranışsal örüntüler bu tür araçlara ilgili bağlamlarında ritüelistik bir değer atfedildiğinin de en bariz göstergesidir.

Sanal ortamın tüketiciyi de olaya müdahil eden yapısı ve içerik bakımından daha çeşitli ve daha yerel unsurlara ulaşmaya olanak tanması da bir geleneğe özgü folklorik davranış örüntülerinin sergilenmesi açısından yeni bağlamlar sunmaktadır. Youtube gibi görsel-işitsel materyallerin paylaşıldığı platformlar halk kültürü ve medya arasındaki etkileşimli ilişkinin farklı boyutlarını görmek açısından verimli kültürel mecralardır. Özellikle yerel ve geleneksel unsurlar içeren videoların altında yapılan yorumlar, insanların kayıtlı performanslar aracılığıyla doğal bağlamında sergilenen bir icraya yakın deneyimler edinebildiğini göstermektedir. Dini-manevi içerikli icraların kayıtlı olduğu videoların altına yapılan yorumlar paydaşların duygudaşlık anlamında da doğal ortamdakine yakın bir deneyim edindiklerini göstermektedir. Heyecan, coşku ve duygudaşlığın göstergesi olan ifadeler ve paylaşımlar bu bakımından önem arz etmektedir.

Hem yukarıdaki çözümlerden anlaşıldığı hem de Aygün Cengiz'in (1999) açık bir şekilde ifade ettiği gibi popüler kültürü şekillendiren dolayimsal iletişim modeline dayalı kitle iletişimin üretim, değişim, dağıtım, tüketim ve yeniden üretim döngüsü içerisinde folklor çeşitli değişim ve dönüşümler geçirmek koşuluyla kaba hatlarıyla dört farklı biçimde varlığını koruyabilmekte veya yeniden üretilmektedir. Bunlar;

1. Pazarlama stratejisinin bir parçası olarak kitle iletişim ürünlerine iliştirilen "folklore" mahiyetli folklorik unsurlar,
2. İzler kitlenin kitle iletişim ürünlerinden alıntılıyıp gündelik yaşamına dahil ettiği, folklorik iletişimin üretim-aktarım-tüketim sisteminin bir parçası haline getirilen içerikler,
3. İzler kitlenin kitle iletişim araçlarıyla karşı karşıya kaldığı anlarda izler kitle içinde veya izleyici ile içerik etkileşiminden doğan -yeniden üretilen- folklor,
4. Radyo/televizyon yayınlarındaki canlı bağlantılarda ve internet ortamındaki etkileşimli sistemlerde üretilen/yeniden üretilen folklor (Aygün Cengiz, 1999, s. 8-9).

Sonuç olarak kitle iletişim medyasının sadece popüler kültür unsurlarının yaratıcı ve aktarıcısı işlevini üstlenen asosyal araçlar değil, alımlayıcısıyla etkileşim kurup çeşitli kültürel olayların icra edilmesine olanak sağlayan sosyal mecralar olduğu söylenebilir. Özellikle yeni medya teknolojilerinin gündelik yaşamın sıradan unsurlarına dönüşmüş olması, yani bu teknolojilerin evcilleştirilerek insan habitatının doğal uzantıları haline getirilmesi gündelik yapıp-etmelerde bu aygıtların dahlini normalleştirmiştir. Halkbiliminin temel işlevinin gündelik yaşamın bir parçası olan ve her icrada onu yeniden üreten kültürel olayları incelemek olduğu göz önüne alındığında veya modern yaşamın temel rutinlerinin de birer kültürel dışavurum olduğu düşünüldüğünde günümüzde bu kültürel unsurları belirleyen medya teknolojilerinin alan için ne kadar önemli olduğu bir kez daha anlaşılır. Dolayısıyla, popüler kültürce üretilen biçimsel ve içeriksel unsurların özü itibarıyla folklorik bir mahiyete sahip olma ihtimali düşünüldüğünden de yüksektir.

3. BÖLÜM

DIŞAVURUMLAR VE GÖSTERİMLER

3.1. FOLKLORİK İMGELEMİN NESNELEŞ(TİRİL)ME BİÇİMLERİNİN ÇEŞİTLİLİĞİ

İnsan topluluklarını birey ile toplum arasındaki diyalektik ilişkilerce yönlendirilen bir dünya-kurma girişimi olarak değerlendiren Berger (1993, s. 30), bahsi geçen diyalektik sürecin çıktısı olan kültürel verimlere yönelik çözümler yapılırken sosyalleşmenin de temellerini oluşturan şu üç aşamanın göz önünde bulundurulmasını önermektedir:

- a) Dışsallaş(tır)ma (externatization),
- b) Nesnelleş(tir)me (objectivation),
- c) İçselleş(tir)me (internalization).

Bahsi geçen diyalektik sürecin ilk aşamasını oluşturan dışsallaştırma, insanların hem fiziki hem de zihni faaliyetleriyle dünyaya doğru sürekli taşmaları anlamına gelir. Nesnelleşme, dışsallaştırma aşamasındaki taşmanın somutlaşması veya içsel enerjinin nesnelere dünyasının kalıplarına uygun biçimde dönüşmesiyle ortaya çıkan unsurlar olarak yorumlanabilir. İçselleşme ise verili realitenin objektif dünyanın yapılarından sübjektif bilincin yapılarına nakledilmesidir. Bu mekanizmaya göre dışsallaşma aşamasında toplum, bir insan ürünü olarak algılanırken içselleşme aşamasında insan, toplumun ürününe dönüşmüş olur.

Folklorun da özü itibarıyla benzer dışsallaşma koşulları, özgün nesnelleştirme biçimleri ve sürekli içselleştirmeye uygun olarak şekillenen imgesel gerçeklik alanına ait bir unsur olduğu yani hem ana hatlarına değinilen diyalektik sürecin hem de dünya-kurma girişiminin özel ve estetik bir formu olduğu fark edildiğinde folklorik bir grup veya folklorik üretimin yukarıda değinilen aşamalara uygun olarak çözümlenebilecek bir mahiyete sahip olduğu görülebilir. Bu farkındalığa sahip halkbilimciler bir folklorik ürün veya icrayı ele alırken özünde birer

nesneleştirme biçimi olan bu unsurların öncesi ve sonrasını ya da nedeni ve sonucunu yani dışsallaşma ve içselleşme aşamalarını dikkate almanın daha kapsamlı çözümler yapabilmek açısından oldukça önemli olduğunu bilir. Bu bakış açısı çerçevesinde yapılacak çözümlerde özellikle dışsallaşma aşamasında karşılaşılabilecek zorlukların aşabilmesi için nesneleşme aşamasında folklorik türlerin suretine bürünerek somutlaşan taşmanın folklorik mahiyetinin tespit edilmesi gerekir. Böyle bir girişimde “marjinal” bir halkbilimci sayılan Jay Mechling’in sunduğu alternatif bakış açılarının ve tespitlerinin yol gösterici olduğu düşünülmektedir.

Mechling, *Banana Cannon and Other Folk Traditions between Human and Nonhuman Animals* (1989) adlı makalesinde folklorun sadece insan-insan arasında değil, insan-hayvan ve hatta insan-cansız nesnelere arasında da gerçekleşebilen bir etkileşim formu olduğunu ilgi çekici örneklerle ortaya koymaktadır. İddialarını Oring’in “dyadic” gelenek kavramı üzerine inşa eden Mechling (1989, s. 313), bu tür geleneklerin sadece birbirlerini iyi tanıyan iki insan arasında değil, uzun yıllar birlikte yaşayan insan ile evcil hayvanlar arasında da gerçekleşebileceğini, dolayısıyla insanlar ile evcil hayvanlar arasındaki iletişimsel rutinlerin de folklorik mahiyet taşıyan birer fenomen olarak değerlendirilmesi gerektiğini öne sürer. Özellikle insan ile evcil hayvanlar arasındaki belirgin iletişimsel rutinlerden biri olarak oyunun, savını destekleyebilecek folklorik bir mahiyete sahip olduğunu ileri süren Mechling (1989, s. 313), yapı ve işlev bakımından bu tür oyunlar ile bir insanla oynanabilenler arasında büyük farklılıklar olmadığı görüşündedir.

Oyunların yanı sıra hayvanlara takılan isimlerin, çeşitli jest ve mimiklerin, ritüelistik davranışların ve sözlü ifadelerin de bu teori özelinde değerlendirilebileceğini iddia eden Mechling (1989, s.314), iki tür arasındaki etkileşimsel rutinleri birer icraya dönüştürebilecek üst dilsel unsurlardan dahi bahsetmektedir. Bu dilin, “deneyimi güzelleştirmek” veya “iletişimi stilleştirmek” anlamıyla ele alındığında estetik bir boyutunun olduğu bile ileri sürülmektedir. Özetle, insanlar ile evcil hayvanları arasındaki ilişkilerin, sadece iki tarafın

algılayıp anlayabileceği, rutinleşmiş, belirli bilişsel ve duygusal anlamlar taşıyan, estetik bir mahiyeti olan, geçmiş deneyimlerce biçimlendirilmiş, birçok özgün iletişimsel örüntüye dayalı olarak şekillenen folklorik unsurlar ürettiği söylenebilir.

Mechling'in yukarıda değinilen çalışmasından daha ilginç olanı ise folkloru tek kişilik bir aktivite olarak ele alınıp alınamayacağını sorguladığı *Solo Folklore (2006)* adlı makalesidir. Bu makalenin çalışmamız açısından önemi folklorik üretimin-Berger'in önerdiği modelin- dışsallaşma aşamasıyla ilgili çıkarımlarda bulunmamızı sağlayacak bir bakış açısı sunmasıdır. Özü itibariyle folkloru üreten bilginin epistemolojik temellerini sorgulamaya dönük bu yaklaşım, folklorik bilginin mahiyetini ve ayırıcı yönlerini ortaya koyarak folklorun tek kişilik veya zihinsel boyutta da gerçekleşebilen bir insani edim olduğunu ortaya çıkarmayı hedeflemektedir. Zihni bir "tabula rasa" olarak kabul eden bu yaklaşım, kültürlenme sürecinde ve duyu deneyimleri aracılığıyla edinilen folklorik bilginin, gündelik hayatın rutini içerisinde tek başınayken de dışsallaştırabileceğini ya da zihinsel boyuttaki deneyimlerle yeniden üretileceğini kabul etmektedir.

Mechling'e (2006, s.436) göre tek kişilik folklor (solo folklore) fikrinin temel dayanağı, gündelik yaşamda bir kişinin folklorik bir performansın refleksif olarak hem üretici hem de tüketicisi konumunda olmasıyla ilişkilidir. Buna göre tek kişilik oyunlar veya oyuncaklarla oynamak, tahtaya vurmak, şans getirdiği düşünülen veya kişi için bir anlamı ve değeri olan nesnelere etkileşim kurmak, kutlama yapmak, kendi kendine küfür etmek ve hatta rüya görmek gibi bir kişinin tek başınayken gerçekleştirebileceği çeşitli pratikler de birer folklor icrası olarak değerlendirilebilir. İnsanın folklorik mahiyete sahip birçok sözel veya sözel olmayan pratiği sadece başkalarıyla temas halindeyken değil, tek başınayken de icra edebildiğini iddia eden Mechling (2006, s. 436), taşıdığı nitelikler bakımından bu türden icraların da halkbilimi için birer araştırma alanı olarak değerlendirilmesi gerektiğini savunur. Tek kişilik folklor savından yola çıkarak folklorun zihinsel bir mesele olduğunu ileri süren ve "zihindeki folklor" yaklaşımıyla nesneleşme biçimlerinden ziyade onu önceleyen bir aşama olarak dışsallaşmaya dikkatleri

çeken Mechling (2006, s. 443), bu türden bir yönelimin disiplin açısından dikkate değer teorik ve metodolojik sonuçlarının olacağından da bahsetmektedir.

Bu teori, folklorik üretimin Berger'in (1993) toplumsal sürecinin diyalektik aşamaları olarak tanımladığı dizilimin tersi istikamette gerçekleştiğini göstermektedir. Çünkü folklorik bir grubun içerisine doğan ya da yaşantısının belirli bir zaman diliminde ilgili topluluğun bir üyesi olan bireyin, topluluğu tanımlayan folklorik bilgiyi önce içselleştirmesi gerekmektedir. İçselleştirilen bilginin, etkileşimli ortamlardaki anlam ve işlevini korumasına rağmen tek başınayken veya zihinsel deneyimlerde taşması dışsallaşmaya, bu dışsallaşmanın objektif gerçeklikle temasıyla ortaya çıkan icralar veya üretimler ise nesnelleşmeye denk gelir. Folklorik dışavurumun çeşitliliği, nesnelleşmeyi sağlayan teknolojiler (söz, yazı, imge vb.) ve rutinleştirilmiş örüntülerin (formüller, türler vb.) nitelikleri ve etkileşimlerine bağlı olarak çeşitlenebilir.

Folkloru sembolik bir edim olarak kabul eden bu türden yaklaşımlar özelinde yapılacak çözümlenelerde Saussure'nun (1998) dil olgusunu ele alırken oluşturduğu teorik çerçevenin de uygun ve yol gösterici olduğu düşünülmektedir. Çünkü tıpkı konuşma dili gibi folklorik etkileşimin/çevrimin kalkış noktası da işitimsel ve bedensel imgelerin ötesine yani zihinde yer alan ve kavram olarak tanımlanan bilinç olgularına dek uzanır. Bu bağlamda düşünüldüğünde de folklorun da tıpkı dil gibi kavramsal bir fenomen olduğu, kavramların dışsaltırılmasında başvurulan fizyolojik unsurların ve aşamaların ise folklorik olanı ifade etmede sadece birer tercih olduğu sonucuna varılır. Bu türden çıkarımlar, folklor araştırmalarının söz temelli dışavurumların ötesine geçerek bireysel belleklerde bulunan ortak bilinç olgularını ya da Degh'in (2001, s. 28) tanımladığı şekliyle "müşterek fikirler"i başka hangi şekillerde dışsallaştırılabileceğini yani folklorik olanın fizyolojik yansımalarının ötesine geçilerek ortak bilinç olguları ile onların dışavurumunu sağlayan anlıksal yönüyle de ilgilenmesi gerektiğine işaret etmektedir. Bu tür yaklaşımlar folklorik olanın öz değerinin onun somut dışavurumlarında değil, belirli bir kültürel bağlamı paylaşanların zihnindeki folklorik imgelemi yani "üyeler arasında yapılmış zımni

bir sözleşmeye dayalı olarak bir dizi imge aracılığıyla ilgili topluluğun tüm yönleriyle algılama, içselleştirme, yineleme, yeniden kullanıma sokma vb. anlaksal işlemleri” (Aktulum, 2014, s. 278) harekete geçirebilme kapasitesiyle alakalı olduğunu kabul eder. Bu niteliklere sahip kültürel verimlerin folklorik bir mahiyete sahip olduğunu savunmak folklorun farklı biçimlerde (söz, yazı, işitsel, görsel-işitsel, multimediyatik vb.) karşımıza çıkmasının bir sorun teşkil etmediğini, hatta bu durumun ilgili sürecin doğal bir sonucu olduğunu öne sürmek anlamına gelir.

3.2. FOLKLORİK İMGELEMİN NESNELEŞTİRİLMESİNDE DİJİTAL İMAJIN SÖZ KARŞISINDAKİ YÜKSELİŞİ

Ong'a (2012, s. 103) göre yazının icadı ve alfabe sistemlerinin gelişimi folklorun başat nesneleştirme biçimi olan sözün mutlak anlamda teknolojikleşmesinin ilk ve en şiddetli aşaması olmakla beraber sözün niteliksel dönüşümünün de en önemli eşliğidir. Çünkü yazı teknolojisiyle birlikte söz, artık sadece metabolizmaya bağlı bir organ üzerinden değil, dışsal araç ve teknikler yoluyla da ifade edilebilmeye başlanmıştır. Ontolojik anlamda özneye ilineksel olarak bağlı olan söz, bu araç ve teknikler sayesinde dışsallaştırılarak insan organizması ve bilincinden ayrılmış, zaman ve mekândan bağımsızlaşmıştır. Yazı, rasyonel bir teknik olması dolayısıyla bilinci keskinleştirmenin yanı sıra doğal ortama yabancılaşmaya neden olarak insanların bir deneyim veya olaya dışardan bakma fırsatı yakalamasını da sağlamıştır. Yazıyı, yazılı söz olarak değerlendiren Ellul'a (2012, s. 57) göre ise temelde iki dil vardır: bunlardan biri işitmenin dili, diğeri ise görmenin dilidir. Yazılı söz olarak yazı, özünde görmenin dilidir. Söz yazı teknolojisiyle mekâna bağlandığı an, işitme dilinin kapsamından çıkarak görme dilinin alanına müdahil olur. Fakat söz tıpkı işitme dilinde olduğu gibi görme dilinde de hala ardışık ve çizgiseldir. Dolayısıyla yazılmış olma, onun amacını, anlamını veya niyetini tamamen değiştirmez, sadece hafifletir. Böylece söz, çok merkezli, akış halinde, hatırlatıcı ve mitolojik özelliğini yitirir.

Sözün elektronik devrimle yaşanan niteliksel dönüşümünü kapitalist toplumdaki örgütleniş biçimi üzerinden değerlendiren düşünürlerden birisi de Walter Benjamin'dir. Frankfurt Okulu üyelerinden olan Benjamin, *Son Bakışta Aşk* (2012) adlı kitabının "Hikâye Anlatıcısı" başlıklı yazısında sözün kitle iletişim araçları yoluyla nasıl metalaştırılarak otantik yapısından kopartıldığına değinir. O'na göre sözlü anlatı geleneklerinin son kalıntısı olan hikâye anlatıcılığının da gerilemesine ve yok olmasına yol açan sürecin ilk uğrakları matbaanın icadı ve roman türünün doğuşudur. Bu yeni teknoloji ve tür, deneyimin dilsizleşmesine katkı sağlayarak hikâye anlatımını yerinden etmiştir. Modern yaşamın oluşmasıyla parçalanan destanlar ile hatırlama ve anımsamanın hatıra içindeki beraberliğinin yok oluşu arasında bir ilişki gören Benjamin, binlerce mısrayı bir arada getiren destanı ayakta tutan hafızanın, bir olayı kuşaktan kuşa aktaran gelenek zincirinin ve yaratıcılık biçiminin de bu yok oluşa maruz kaldığını belirtir (Benjamin, 2012, s. 80-82).

Sözün niteliksel değişimin onun değer ve önemi azalttığını düşünenlerden biri olan Ellul, bu düşüşün özellikle görmeyi merkeze yerleştiren görece yeni kitle iletişim araçları eliyle bilinçli bir şekilde yapıldığı görüşündedir. Dolayısıyla sözün özgün hali olan dil-kulak duyu dengesine dayalı işitme-söz-konuşma etkinliğinden el-göz dengesine dayalı görme-bakma-imağ yaratma etkinliğine kayması onun birçok özelliğinin yitimi anlamına gelir. Sözün doğal ve zorunlu işlevi olan toplumsallaşma aracı olmaktan çıkartılıp enformasyon aktarım aracına indirgenmesi onun düşüşünün ilk aşamasıdır. Özellikle görme fonksiyonlarına ve görme biçimlerinin çeşitlenmesine dayanan yeni iletişim teknoloji ve araçlarının yaygın kullanımıyla beraber söz kalıplaştırılmış, dondurulmuş, diyagramlara, eğrilere, grafiklere, istatistiksel temsillere indirgenmiştir (Ellul, 2012, s. 165). Sözün bu yöndeki evrimini belirleyen en önemli faktörlerden biri de bağlamıdır. Teknikleşen söz, otantik ve organik bağlamından koparılarak yabancı olduğu yeni bir bağlama taşındıkça varlığını sürdürmek için adaptasyon gereksinimi duymuştur. Birçok özgün niteliğinden feragat etmesine neden olan bu adaptasyonla birlikte söz, artık anlam taşımaya ihtiyaç duymaz; çünkü anlam verdiği şeyden koparılmıştır (Ellul, 2012, s. 203). Bahsi geçen değer yitimin son

aşaması ise apaçık bir şekilde bize bilgisayar teknolojilerinin armağanıdır. Bu aşamadaki dönüşüm mutlak anlamda bir mutasyon anlamına gelir. Çünkü bilgisayar teknolojileri dolayımında imajlaşmaya başlayan söz, doğal ve organik bağlamında beliren hemen her niteliğini geride bırakarak, sadece anlam taşıyan bir emtiaya dönüşmüştür (Ellul, 2012, s. 205).

Yukarıda ana hatlarına değinilen türden niteliksel dönüşümlerle beraber kültürel üretim ve imgelemin dışavurumunda bir ifade aracı olarak imajın sözün, görmenin ise duymanın yerine geçtiği yani kulağın göze teslim olduğu görsel kültür çağına girilmiştir. Ellul'a (2012, s. 145) göre bu durum, yeterli miktarda kantitatif (nicelik) değişiminin, kalitatif (nitelik) değişime yol açacağı yönündeki Marksist savı doğrulamaktadır. Bu düşünceden yola çıkan Ellul'a göre de modern dünyanın kralı imajdır. Pratik açıdan yararsız olan söz ise her hâlükârda serftir ve dolayısıyla mevcut durumda eşitlerden biri değildir. Çünkü bu çağda sözün işlevi, sadece ekranda görünen şeyi adlandırmaktan ibarettir (Ellul, 2012, s. 267-280). Duyu tecrübelerimizin, düşünce sürecimizin, duygularımızın ve ideolojilerimizin günlük besini olan görsel imajın sözün yerini alabilmesini sağlayan en önemli niteliği ise enformasyon aktarıcı sözü de kapsayacak kadar esnek, yaratıcı ve eklektik bir doğaya sahip olmasıdır (Ellul, 2012, s. 3). Bu bakımdan imaj, sözden daha hızlı hem de daha kısa, açık, net ve anlaşılır bir iletişim biçimidir. Yani asıl olan imajdır. Söz ve yazı ise görülenin anlatımına yardımcı olan araçlardır (Özdemir, 2008, s. 290). Hız çağında veya zamanın satın alınmaya çalışıldığı bir dünyada gerçekliğin imaj varken sözle idrak edilmeye çalışılması dolaylı, zor, boş ve gereksiz bir uğraş olarak görülmektedir.

İmajın yükselişindeki en önemli yapısal faktörlerden biri de tüketim tarzıyla ilişkilidir. Görme, imajların tek tek kaydedilmesi ve onların zihinde yan yana getirilip örgütlenmesi ile etrafımızı kuşatan dünyanın anlamlandırılmasını sağlayan birincil duyumlama biçimidir. Görme yetisinin zihin temelli bir algı sürecine bağlı olması dış gerçekliğin aynen olduğu gibi değil, öznenin onu gördüğü gibi kabul edilmesine yol açar. Dolayısıyla Berger'in de vurguladığı gibi bakmak aslında bir seçme edimidir ve biz sadece baktığımız şeyleri görürüz. İşte

görme yetisi, bizi içinde eylemimizi icra edeceğimiz gerçekliği, eylemin mümkün olup olmadığını bilememizi sağlayarak, çevremizi saran dış dünya ile etkileşimi sağlayacak bilgileri edinmeye yardımcı olur (Berger, 2012, s. 8-10). Salt bir duyum olmanın ötesinde algılanan imajın anlamı yaşanan kültür ekolojisiyle doğrudan bağlantılıdır. Dolayısıyla aslında algılanan imaj, bireyin kültürel arka planına da bağlıdır. Hatta Ellul (2012, s. 15) görmenin, zihnimizde daha önceden var olan bir eidolon'a, daha önce kurumlaşmış bir imaja, belirli bir insanlık nosyonuna atıfta bulunduğunu ve bunlardan kaynaklandığını iddia etmektedir. Ayrıca imaj, sözün aksine doğası gereği alımlayıcısını totaliteye götüren, yani bize bir bakışta muhtemelen ihtiyaç duyabileceğimiz enformasyonun tamamını veren ve böylece kendisine özgü bir düşünme ve algılama biçimi dayatan bir özdür (Ellul, 2012, s. 47). “Anlık algılanan, sorgulanmadan yaşanan deneyimlerin hayatın içeriğini doldurmasının ve anlatım ve gösterim gelenekleri anlatım boyutunun giderek etkisizleşmesinin ve dijital çağın özetlemeler ve kısaltmalar çağı” (Özdemir, 2008, s. 290) olarak deneyimlenmesinin temel nedeni görselin bu niteliğiyle alakalıdır.

Ellul'a göre görsel yeniden üretime dayalı bu yeni düşünme ve algılama biçimlerinin en önemli özelliği ise “çağrışımlı” ve “imajla düşünme” pratiğidir. Örneğin bir fotoğrafa baktığımızda, içinde imajların birbirini çağrıştırdığı bir sürecin fitili anında ateşlenir. Bu imajlar bizim bu tarzda resmedilen bir düşünceden, aralarında hiçbir zorunlu ilişki bulunmayan diğer düşüncelere geçmemize yol açar. Dahası, biz bu sürece hiçbir direnme göstermeyiz; çünkü belirli bir noktaya kadar sürüklenmek ve egemenlik altına alınmak hoşumuza gider (Ellul, 2012, s. 267). İmajla düşünme pratiği algılama ve anlama biçimi üzerinde o kadar etkili olmuştur ki artık alışkanlık icabı hemen her şeyin görselleştirmesine ihtiyaç duyulur. Bu durumla ilintili olarak Guy Debord'un tespitleri de oldukça çarpıcıdır. Ona göre imaj yönelimli toplumlar her şeyi manzaraya dönüştürerek ve bu yolla her şeyi kaskatı hale getirerek (felç ederek) kendisine bir anlam verir. Her şey görselleştirmeye tabi tutulur, çünkü onun dışında kalan hiçbir şeyin anlamı yoktur. Öyle ki artık imajsız enformasyon belirsiz, anlamsız gelmektedir (akt. Ellul, 2012, s. 147). Bahsi geçen dönüşüm kelimelerin gün geçtikçe çok daha fazla imajların arkasına çekilmesine neden

olmuştur. Böylece metin ile imaj arasındaki ilişki tersine dönmüştür. İmajlar bir zamanlar metnin resimleyenleriyken bugün metin, imajların açıklamasına dönüşmüştür. Özellikle dijital imajlar artık kitaplardaki resimler gibi cansız temsiller değil, hayatın ta kendisidir. Çünkü her şeyi modelleyerek gerçekliği parçalayabilecek veya simülasyonuna dönüştürebilecek tekniğe, yaratıcılığa ve inisiyatife sahiptir (Ellul, 2012, s. 149). İmajın bu gücü insanların büyük bir bölümünün hayatlarını yalnızca seyirci olarak geçirmesine neden olmaktadır. Bu durumun farkında olup yine de tepki verememek artık imajların uygarlığın en seçkin ifade biçimi olduğunu kabul etmek anlamına gelir. Bu kabulleniş gözün kulak, görmenin ise duyma üzerindeki zaferinin ilanıdır.

Ele alınan teknik ve kültürel hususiyetler özelinde düşünüldüğünde de televizyon, sinema, video, sosyal medya gibi görsel kültüre yön veren teknolojilerce üretilen içerikler vasıtasıyla her an ve alanda folklorik imgelemin dışavurumunun ihtimaller dâhilinde olduğu görülmektedir. Bu ihtimalin bilincinde olan ve özellikle sinema ve televizyon gibi görsel kültürün başat unsurlarının folklorik imgelemi harekete geçirebilme kapasitesini fark eden halkbilimcilerden biri olan Sherman, *Documenting Ourselves (1998)* adlı çalışmasıyla, 1934'te British Film Institute tarafından geliştirilen ve "folklorik bir içeriğe sahip, objektif temsiliyet kaygısı güden ticari olmayan üretimler" olarak tanımlanan "folklorik film" kavramını halkbilimini de ilgilendirecek şekilde yeniden ele almıştır. Folklorik filmi bir sinema türü olarak ele alan araştırmacıya göre bu tür yapımların açık işlevi izleyicinin temsili yapılan folklorik pratikleri ve olayları gözlemlemesi ve ilgili temsiller dolayımında kendisine/kendi folkloruna yönelerek bir tür kültürel farkındalık edinmesidir (Zhang, 2005: 264-265). Dolayısıyla folklorik filmlerin diğer birçok türün aksine eğlendirmeyi değil, refleksif bir yorumsallığı öncelediğini söylemek yanlış olmayacaktır. Buna göre çağdaş görsel kültüre yön veren sektörler açısından görsel imajların retoriksel gücü, alımlayıcılar içinse çağrışsal gücü önemlidir. Dolayısıyla profesyonellerin bir topluluğun gelenek kültürü repertuarından seçtikleri içeriklerin yaratıcı dönüşümüyle hedefledikleri daha fazla tüketiciyi ikna edip karı maksimize etmek iken alımlayıcının niyeti sadece içeriği değil, onun dolayımında açığa çıkabilecek folklorik nitelikli deneyimleri de edinmektedir.

Zhang'a göre ise sinemada folklorik olanın objektif temsilinin yanında sadece filmlerde karşımıza çıkan ve "hayali folklor" (imagined folklore) olarak tanımlanabilecek içeriksel ya da biçimsel anlamda folklorik verim ve performanslara benzetilen unsurların da dikkate alınması gerekir. Bu tür üretimleri "filmsel folklor" (filmic folklore) olarak tanımlayan araştırmacıya göre bahsi geçen filmlerde folklorik olan, bir sahne, aksiyon, olay, tema, konu ya da sözel veya sözel olmayan formlar şeklinde açığa çıkabilir. Yani filmsel folklorda amaç folklorun belgelenmesini değil, geleneksel olmayan bir ortamda yaratıcı yeniden üretimidir. Bu tür filmler açısından ironik olan, farklı motivasyonlarla folklordan yararlanmayı amaçlayan üretimlerin kendisinin folklorla dönüşmesidir (Zhang, 2005: 267-268). Dolayısıyla bu tür filmler aracılığıyla hem yeni anlam ağları tesis edildiği, hem de ilgililerce geçmiş ve şimdiki yorumlamaya olanak tanıyan bağlamlar üretildiği söylenebilir. Folklorik göstergelerin kültür içerisindeki geleneksel anlamlarını bilenler açısından bu tür kullanımlar filmi daha dikkat çekici kılmamanın yanı sıra göstergelerin ait olduğu semiyotik alana kaçış için de farklı alternatifler sunar. Netice olarak imaj ağırlıklı kültürel üretimler de tıpkı sözel muadilleri gibi yerelde veya genelde halk ideolojisini, söylemini ve imgelemine yansıtma ve yeniden üretme konusunda işlevsel ve yaratıcı unsurlardır. Folklorik deneyimi anlamaktan uzak ve sınırlandırıcı akademik epistemolojiler bir tarafa bırakıldığında ve bir şeyin folklorik değerinin bizzat onu üreten, icra eden, aktaran ve tüketen kesimlerce belirlendiği göz önüne alındığında özellikle parçası olduğumuz görsel kültür içerisinde imajın kendi başına farklı bir folklorik unsur olarak ele alınmasının ve folkloristik içerisinde sırf bu alana yönelmiş alt dalların oluşturulmasının ve geliştirilmesinin özellikle alanın güncelleştirilmesi adına bir tür zorunluluk olduğu ortadadır.

3.3. FOLKLORUN POPÜLER KÜLTÜRDEKİ TEMSİLLERİNE YÖNELİK YENİ YAKLAŞIMLAR: FOLKLORESK VE TRANSMEDYA HİKAYECİLİĞİ

Folklorik imgelemin yeni ve alternatif dışsallaştırma biçimlerine odaklanan güncel yaklaşımlardan biri de 2016 yılında Michael Dylan Foster ve Jeffry A. Tolbert'in editörlüğünde çıkan *The Folkloresque: Refarming Folklore in a Popular Culture Word* adlı çalışmada teorik ve pratik boyutları da ortaya konan "folkloresk" kavramı özelinde geliştirilmiştir. Bu kavram, temel anlamda 3 farklı anlama sahiptir:

1. Folklorik stile sahip bir parça veya bir parça içerisindeki daha küçük elementler,
2. Kendisinin ötesinde ya da öncesindeki bir şeyle bağlantı kuran yani popüler kültürün dışındaki mevcut folklorik kaynaklarla bağlantılı olan unsurlar,
3. Bazı yönlerden folklorun yaratım ve aktarımına benzeyen süreçler neticesinde ortaya çıkan ve kullanım bağlamında potansiyel olarak folklorik bir değere sahip olan üretimler (Foster, 2016, s. 5).

Teoriyi geliştirenlerden biri olan Foster (2016, s. 9), folkloresk kavramının fakelore'un güncel bir yeniden tanımını sunmak için değil işlev, anlam ve değer bakımından "hakiki" folklorla eş değer niteliklere sahip üretimleri tanımlamak için geliştirildiğinin altını özellikle çizer. O'na göre folkloresk kavramıyla kastedilen, fakelore'de olduğu gibi "hakiki" olandan "yapay" olana yönelen basit bir bağlamsal göçün ötesinde bir durumdur. Folklor ve popüler kültür olarak etiketlenen alanlar arasındaki yoğun etkileşim ve geçişkenliği de açıklamayı hedefleyen folkloresk kavramıyla tüketicisine (izleyici, okuyucu, dinleyici, oyuncu) mevcut folklorik geleneklerden türetilmiş izlenimi veren fakat çoğunlukla ticari amaçlarla üretilen ne tam olarak halk kültürü alanına ne de popüler kültüre dâhil edilebilecek tüm yaratıcı içerikler (filmler, çizgi romanlar, video oyunları vs.) kastedilmektedir. Bu türden üretimler özellikle imgelemde nostaljik ve otantiklik

çağrışımlar yaratma gücüne sahip spesifik kaynaklardan edinilen folklorik elementler ile melez nitelikli popüler kültür unsurlarının yeni bağlamlarda, yaratıcı ve bilinçli şekillerde bir araya getirilmesiyle oluşur.

Amatör veya profesyonellerin folklorik göstergelerden yararlanırken çoğunlukla aşağıda sıralanan tekniklere başvurduğunu hatırlatan Foster, “folklorizm” olarak algılanan içeriklerin açık anıştırmayla yani alıntı ve gönderge tekniğiyle, folkloresk olarak tanımlanan üretimlerin ise çoğunlukla üçüncü teknikle yani kapalı anıştırma tekniğiyle üretilmekte olduğunu bildirir (Foster, 2016, s. 43):

1. Versiyon veya Adaptasyon: Bu kullanım, folklorik içeriklerin farklı bir bağlama aktararak yeniden üretilmesi anlamına gelir. Sözlü kültüre özgü anlatıların sinema filmlerine veya televizyon dizilerine uyarlanması en sık karşılaşılan adaptasyon biçimidir. Foster'a göre bağlam tartışmaları dışarıda bırakıldığında folklorun bu tür kullanımları yeniden anlatmalar (retellings) ve yeniden yaratımlar (recreations) anlamında bir tür tekrarlılığa (againness) işaret eder (Foster, 2016, s. 44).

2. Açık Anıştırma: Bu kullanımın temel karakteristiği bir öncekinden farklı olarak tekrarlılığa değil, tazeliğe/yeniliğe (freshness) vurgu yapmasıdır. Folklorik imgeler, motifler, tipler ve söylemler alıntılanırken, bağlamsal ilişkilerden kaynaklı olarak yeni anlam ve işlevler kazanırlar (Foster, 2016, s. 44). Dolayısıyla biçimsel nitelikler anlamda geleneksel, anlam ve işlev bakımından güncel içerikler elde edilir. Bu teknikle elde edilen üretimler folklorik unsurların en azından anlamsal ve işlevsel bakımından verili ve kalıplaşmış niteliklere sahip olmadığını kanıtlar niteliktedir.

3. Kapalı Anıştırma: Foster'ın (2016, s. 46) “belirsiz/kapalı anıştırma” (fuzzy allusion) şeklinde kavramlaştırdığı kullanım biçimi de aslında metinlerarası içeriklerin oluşturulmasında sıkça başvurulan bir üretim tekniğine dayanır. Kapalı anıştırma tekniğine başvurularak üretilen içeriklerde folklorik bir unsurun kaynağına açık göndermeler yapmak yerine tamamen yeni bir şey yaratılır. Dolayısıyla bu teknikle üretilen içeriklerin temel karakteristiği alımlayıcıda folklorik bir unsuru anıştıracak nitelikler

taşımasıdır. Kapalı anıştırmanın, açık anıştırmadan yani alıntı ve gönderge tekniğinden farkı sadece anlam ve işlev bakımından değil, biçimsel yönden de folklorik bir unsura doğrudan göndermelerde bulunmamasıdır. Bu tekniğin folklorik mahiyeti alımlayıcının kolektif belleğinde yer edinmiş soyut folklorik çerçevelere, arketipik unsurlara veya yapısal şemalara uygun içerikler üretmesidir. Alımlayıcı bu tür içeriklerde folklorik bir şeyler olduğunu hisseder ama açık ve kesin bir referans noktası belirtilmediği için tam olarak nereden kaynaklandığını kestiremez.

Geleneksel ile ticari olanın ya da kültürel özgünlükler alanı ile küresel popüler kültür alanları arasındaki kontak bölgelerde üretilen folkloresk, entegrasyon (integration), betimleme (portrayal) veya parodi (parody) kategorilerinden oluşan spesifik bir tür (genre) olma özelliğine de sahiptir (Foster, 2016, s. 15). Folkloresk içeriklerin üretim tekniği ve bir kategorisi olarak entegrasyonun Koven'in daha önce değindiği gibi basit bir motifsel göçün ötesinde bir durum olduğunu belirten Tolbert'e (2016, s. 37) göre de folkloresk, fakelore'da olduğu gibi bir tür folklor yanılgısı (folklore fallacy) yaratmak yerine folklorik otantikliğe özgü duygu durumları oluşturma, deneyimletme ve zihinlerine yerleştirme amaçlarını taşır. Dolayısıyla folkloresk üretimlerde tüketiciyi asıl cezbeden şey, sunulan içeriğin kendisi değil, onun yan anlamına iliştilen unsurlar vasıtasıyla zihninde canlandırılan duygu, düşünce ve imgelerle alakalıdır.

Folkloresk içeriklerin temel karakteristiklerinden biri de alımlayıcıda folklorik bir unsur anıştıracak şekilde metnin ötesine göndermeler yapmasıdır. Özellikle anıştırma tekniğine başvurularak üretilen içeriklerde folklorik bir unsurun kaynağına açık göndermeler yapmanın yanı sıra çoğunlukla yeni bir şeyler üretilebilir. Dolayısıyla anıştırma tekniğiyle üretilen içeriklerin özgünlüğü anlamın tekstin dışında/ötesinde olması ve bu durumun alımlayıcılar tarafından genelde rasyonel değil, sezgisel bir şekilde kavranıyor olmasıdır. Sezgisel boyuttaki aşinalığın yarattığı otantiklik aurası folkloresk içeriklerin folklorik içerikler gibi algılanmasını olanaklı kılmaktadır. Bu türden kültürel verimlerin folkloresk kavramıyla etiketlenmiş olmasının en önemli nedeni de aslında alımlayıcısına sunduğu bu deneyimin niteliğiyle alakalıdır. İngilizce'deki "-esque" sonekinin

Türkçe 'de "ımsı/ımsi" ekine denk geldiği göz önüne alındığında bu kavramın stil ve karakter olarak folklorla benzeyen içerikleri tanımlamak amacıyla icat edilmiş olduğu daha net bir şekilde anlaşılmaktadır.

Folkloresk kavramının yukarıda değinilen özellikle üçüncü anlamı tam olarak sanal ortam folkloruna işaret etmektedir. Çalışmanın daha önceki bölümlerinde de ayrıntılı olarak değinildiği gibi sanal ortamdaki kültürel dışavurumların üretim ve aktarımı birçok yönden otantik folklorik unsurların yaratım ve aktarım süreçlerine benzer. "Dijital folklor"dan daha kapsamlı bir kavram olan folkloresk, hem ticari kaygılar gütmeden sanal ortamlarda yaratılan, aktarılan ve tüketilen kültürel dışavurumlar için hem de resmi, kurumsal ve ticari motivasyonlarla üretilmesine rağmen tüketicileri tarafından folklorik bir işlev ve değer atfedilen popüler kültür içerikleri için kullanılabilir. Folkloresk kavramı bu anlamda popüler kültürü kitle kültürüyle karıştırmayan dolayısıyla ya popüler kültürü halk kültürünün bir uzantısı olarak gören ya da her iki kültürel alanı "gündelik yaşam kültürü" kavramı altında birleştiren bir bakış açısının dışavurumu olarak değerlendirilebilir. Dolayısıyla kültürel bir olgu olarak folkloresk kavramının ortaya çıkmasında gayri resmi ile resminin, yerel ile küreselin, dışavurum ihtiyacı ile ticari motivasyonların, halk ile profesyonellerin karşı karşıya çoğu zaman ise yan yana geldiği dijital medya platformlarının sayısının artmasının önemli bir payı vardır.

Popüler kültür ile yerel kültür arasındaki bariyerlerin kalktığı, sıradan bireyin kendi bireysel duygu ve düşüncelerinin yanı sıra yerel kültüründen izler taşıyan çeşitli dışavurumları özünde kurumsal bir mecra olan dijital medya organları vasıtasıyla ürettiği, aktardığı ve tükettiği çağda bir ayağı popüler kültürde diğeri halk kültüründe olan melez kültürel unsurların (folkloresk) önem ve değeri gün geçtikçe artmaktadır. Bu bağlamda düşünüldüğünde modern dünyanın folkloru, folkloresktir denebilir. Çünkü Bird'in (2006, s. 346) de vurguladığı gibi bu türden popüler kültür unsurlarının asıl başarısı onların artık folklor gibi davranmasından kaynaklanır. Foster (2016, s. 22) ise bu durumu popüler kültürün folklorla dönüşme hayalini sonunda gerçekleştirdiğinin bir göstergesi olarak yorumlar. Özellikle kültürel hayatımızın hemen her alanın (medya, moda, yeme-içme, sanat

vs.) bu tür içerik ve üretimlerle kuşatılmış olduğu göz önüne alındığında popüler kültürün de folklorun gücünü ve marka değerini artık tam anlamıyla kabul ettiği ve onsuz yapamadığı sonucuna ulaşılır.

Hem folkloresk kavramıyla yapısal, içeriksel ve işlevsel benzerliklere sahip olması hem de folklorik imgelemin dışavurumu için yeni fırsatlar sunan bir kültürel pratik olması dolayısıyla bu bölümde üzerinde durulmasının gerekli görüldüğü bir diğer konu “transmedya hikâyeciliği”dir. Medya biçimleri arasındaki yakınsamanın kültür hayatımıza kattığı en önemli yeniliklerden biri olan transmedya hikâyeciliği, folklorik geleneklerin anlamının, işlevinin ve alımlama tarzının icra edildiği ortamlara bağlı olarak ve özellikle çağcıl insanın elindeki teknolojiler ile talep ve ihtiyaçlar arasındaki etkileşimlere göre şekillenmekte olduğunun en net göstergelerinden biri olması bakımından özel bir öneme sahiptir.

Belirli bir kurgunun iç elementlerinin farklı medya formları üzerinden farklı şekillerde işlenmesi mantığına dayanan transmedya hikâyeciliği, alımlayıcısına ilgi duyduğu içerikleri mümkün olabilecek tüm formlarda deneyimleme şansı tanır. Bu çeşitlilik, belirli içeriklerin farklı ilgi ve zevklere sahip kesimlere ulaştırılması anlamında devrimsel bir gelişme olarak kabul edilmektedir. Çünkü Ryan'ın (2015, s. 2) da belirttiği gibi transmedya hikâyeciliği kültleşen hikâyelerin farklı ortamlardaki adaptasyon ve illüstrasyonların tersine bilinçli, planlı ve tüketicilerine tamamen yeni bir hikâye anlatma deneyimi sunar. Bu üretim biçimin ardındaki temel mantık belirli bir içerikle ilgili tüm varyantların bir araya getirilmesiyle bütüncül bir hikâye anlatma/dinleme deneyimi sunmak olduğu için kurgusal değişimlere büyük önem verilir. Dolayısıyla alımlayıcı ilgili hikâyenin temel ve çekirdek unsurlarını bilmesine rağmen bir sonraki deneyiminde tam olarak neyle karşılaşacağını kestiremez. Bu da onun merak ve sabırsızlıkla bir içeriğin farklı bir bağlama aktarılmasını ya da belirli bir bağlamdaki farklı gösterimlerini beklemesine neden olur.

Transmedya hikâyeciliğinin temel karakteristiklerinden biri de üretilen kült anlatılar etrafında kendi alımlayıcı kitlesini oluşturması ve bu anlatıların üretiminde ilgili kitlenin duygu, düşünce, görüş, öneri ve isteklerini göz önünde

bulundurmasıdır. Bu durumun ortaya çıkmasında gelişen teknolojiler arasındaki yakınsamanın, dijital teknolojileri etkin bir şekilde kullanmaya başlayan kullanıcıların ve medya ortamlarına erişimi engelleyen bariyerlerin kaldırılmasının önemli etkileri olmuştur. Dijital dünyada sürekli yeni içerikler edinme ve onlar üzerinde değişiklikler yapma inisiyatifine sahip olduğunu bilerek hareket eden milyonlarca kullanıcı kültürel formların oluşturulmasında eşit derecede yaratıcılık sergilemeseler de yaratılan kültürün alıcısı olmak bakımından yani sadece üretilen içerikleri tüketmekle bile yaratılan kültürün sürekliliğine önemli katkılarda bulunur. Böylece kült anlatılar etrafında bir araya gelen insanlardan oluşan ve çoğunlukla "fan"olarak tanımlanan kimselerin ilgili anlatıların üretimi ve deneyimlenmesinde hem bireysel hem de kolektif manada önemli katkıları olmuştur.

Bu gelişmelerle birlikte ilgili gruplar ile medya ortamları arasında kitle kültüründe olduğu gibi tek yönlü bir akış değil, etkileşimli ilişki biçimleri tesis edilmeye başlanmıştır. Ryan'a (2015, s. 11) göre bu yeni ilişki biçimi hem üretim sistemleri hem de tüketici toplulukları üzerinde kalıcı izler bırakabilen yaratıcı bir süreçtir. Böylece transmedya hikâyeciliği gün geçtikçe daha yaygın ve etkin bir deneyim alanı haline gelmiş ve bunun doğal bir sonucu olarak da eğlence endüstrisinin başat unsurlarından birine dönüşmüştür. Belirli içeriklerin farklı medya ortamları üzerinden farklı şekillerde deneyimlemesinden alınan hazza, içeriklerin üretimine katkıda bulunmak da eklenince transmedya hikâyeciliğinin popülerliği kısa sürede artmıştır. Jenkins'e (2006: 96) göre bu gerçeğin farkına varan profesyoneller, yaratıcı ile tüketiciyi bir araya getiren araç ve sektörlere daha çok yatırımlar yapmakta, amaçlarına ulaşabilmek adına farklı vizyonlara sahip insanları bir araya getirerek ortak yazarlık ve kolektif yaratım gibi konularda teşvik edici girişimlerde bulunmaktadır.

Ryan'a (2015, s. 5) göre ise transmedya hikâyeciliğindeki yaratıcılığın ve başarının sırrı, bu tür üretimlerin trajedi ve fıkralar gibi konu ağırlıklı değil fantezi, bilim-kurgu ve dünya-ağırlıklı olmasında gizlidir. Konu ağırlıklı türlerde genellikle karakterler ve onların başından geçen entrikalar anlatılırken dünya ağırlıklı

türlerde mistik ve fantastik unsurlar ön plandadır. Dünya ağırlıklı bir pratik olan transmedya hikâyeciliği tıpkı masal türünün icrasında olduğu gibi belirli bir konuyu aktarmaktan ziyade masal dünyası gibi fantastik bir dünya yaratma ve alımlayıcısını buraya çekme amacı taşır. Dijital teknolojilerdeki gelişmelerle beraber hikâye anlatıcılığının dünyalar inşa etme sanatına dönüştüğünü belirten Jenkins (2006, s. 112) de ilgili sektörlere yön veren profesyonellerin asla tamamen keşfedilemeyecek, her üretimde sınırları genişleyen, dolayısıyla merak ve heyecan duygusunu sürekli canlı tutabilecek dünyalar inşa etmeye çalıştığının altını çizer.

Masal veya hikâye anlatma geleneklerinin modern dünyadaki varyantları olarak ele alınan transmedya hikâyeciliğinin temelde ekonomik bir kazanç elde etmeyi önceliyor oluşu onların folklorik anlatı geleneğinin farklı zamanlarda, farklı ortamda ve farklı işlevlerle yeniden üretilmiş olması gerçeğini değiştirmez. Jenkins'e (2006, s. 120) göre geleneksel hikâye anlatıcılığının değişim ve dönüşümler geçirmeden günümüzde yaşamayacak olmasının temel nedeni referans çerçevelerinin farklılığıyla ilişkilidir. Çocuk ve gençlerin antik dönemlerden kalan anlatıları anlayamaması veya bunlara ilgi duymamasını temel nedeni ilgili anlatıların çağımızın referans çerçevelerine uyuşmamasıyla ilişkilendiren yani anlatılar ile dinleyiciler arasındaki bağlam kaynaklı anakronik durumların ilgili ürün veya etkinliğin önem, anlam ve işlevinde önemli değişikliklere yol açacağını düşünen Jenkins, anlatıların bir topluluk için işlevsel ve anlamlı olabilmesi için doğal tüketicilere sahip olması gerektiğini bildirir. Bu bağlamda düşünüldüğünde transmedya anlatılarının parçalı ve çok kültürlü çağcıl toplumların modern mitolojileri olarak ele alınabileceği görülmektedir (Jenkins, 2006, s. 121). Bu türden anlatıların, çağcıl insanın sosyal, psikolojik ve kültürel durumunu aksettiren göstergeler olarak imlenmiş olması antik mitlerle olan işlevsel benzerliklerini daha da netleştirir.

Jenkins'e (2006, s. 118) göre transmedya hikâyeciliğinin son yıllardaki yükselişi, hikâye anlatıcılığının modern toplumlarda işlevlerini yitirdikleri için yok olduğunu savlayan yaklaşımları da geçersiz kılmaktadır. Hikâyelerin kültürlerin temel ve

önemli bir parçası olduğunu hatırlatan yazar, bu etkinliğin çağımızda yok olmaktan ziyade yeni iletişim ve etkileşim araçlarına uyarlanarak farklı boyutlara taşındığını ve gün geçtikçe daha yeni deneyim alanları oluşturduğundan bahseder. Transmedya hikâyeciliğinin ardında geleneksel hikâye anlatıcılığından farklı olarak çoğunlukla ekonomik motivasyonların bulunduğunu kabul eden Jenkins (2006, s. 104), bu durumun ilgili etkinliğin anlam ve işlevinde önemli değişimlere neden olmadığını ima etmektedir. Geleneksel hikâye anlatıcılığının da temelde eğlence deneyimi sunan bir etkinlik olduğu göz önüne alındığında ve diğer tüm yapısal ve içeriksel unsurların bu amaç etrafında şekillendiği düşünüldüğünde bu iki etkinlik arasında özellikle tüketici açısından pek bir fark olmadığı daha açık bir şekilde anlaşılabilir. Dolayısıyla araştırmacıya düşen görev bu tür üretimlerin doğruluğu ve yanlışlığıyla ilgili subjektif yorumlar yapmak veya geleneğin araçsallaştırılmasına tepki göstermek değil, karşılaştığı bu kültürel fenomeni tüm açılardan incelemektir. Çünkü modern folklor araştırmaları özellikle folklorik geleneklerin anlamının, işlevinin ve alımlama tarzının icra edildiği ortamlara bağlı olarak çağlar içerisinde radikal değişim ve dönüşümler geçirmesinin bir istisna değil, bir kural olduğunu göstermektedir. Anlatı gelenekleri gibi köklü ve zaruri geleneklerin değişen şartlar karşısında yapabileceği tek şey, kendine özgü biçimsel ve içeriksel karakteristikleri en az kayıpla ilgili kültür ortamına taşımak ve orada yeniden üretilmelerine olanak sağlayacak teknolojilere uyum sağlamaktır.

3.4. FOLKLORİK DİŞAVURUMLARIN TÜRSEL BOYUTU VE İLETİŞİMSEL BİR AKSİYON OLARAK TÜR

Bilim alanı ve disipline göre alt bölümlere ayrılabilen tür kavramını sınıflandırma kategorileri olarak ele alan ve türselliği bilimsel bir araştırmanın ön koşulu olarak gören yaklaşımlar, bu kavramın folklor araştırmalarının merkezine de yerleşmesine neden olmuşlardır. Bu türden yaklaşımların temsilcileri olan yani sınıflandırma işinin folklor çalışmalarındaki diğer tüm metodolojik ve analitik aşamaları öncelediğini düşünen Stith Thompsen, Carl W. Von Sydow ve Vladimir Propp gibi halkbilimcilere göre geleneksel bir dışavurumun halkbilimi için bir araştırma malzemesi olarak ele alınıp incelenmesinin ön koşulu ilgili formun tanımlanmış, çerçevesi çizilmiş bir "tür" kategorisine denk düşmesiyle mümkündür. Ben Amos (1976, s. XII-XIII) tür kavramının folklor çalışmalarında bu kadar merkezi konumda olmasına rağmen tam anlamıyla tanımlanmamış olmasını amatör bir hobiden gerçek bir disipline dönüşen folklorla ilgili net ve açık tanımlamaların yapılmamış olmasına ve bu disiplinin zaman içerisinde geçirdiği teorik dönüşümlere bağlamaktadır. Bu eksiklik halkbilimcilerin folklorik türlerin nitelikleriyle ilgili tam bir fikir birliğine varamamalarına ve masal, hikâye, efsane, atasözü gibi temel türler konusunda dahi farklı görüşler ortaya koymalarına neden olmuştur. Görüş ayrılıkları ve belirsizlikler tür kavramının folklor araştırmaları tarihinde dahi a) sınıflandırıcı kategoriler, b) kalıcı/daimî formlar, c) evirilen formlar ve c) söylem formları biçiminde yani en az 4 farklı anlama gelecek şekilde kullanılmasına yol açmıştır (Ben Amos, 1976, s. XV).

Türleri birer tematik kategori olarak ele alan Fin Okulu ve takipçileri bu kavramı ilgili folklorik verimlerin ayırıcı yönlerini oluşturan kural, formül ve örüntüleri keşfetmek için değil, farklı coğrafyalara yayılan masal ve motiflerin izlerini takip ederek onların tarihsel yeniden inşasına hizmet eden bir sistem dizayn etmek amacıyla kullanılmıştır (Ben Amos, 1976, s. XV-XVI). Temalar ile türler arasında doğrudan ilişkiler olduğunu varsayan bu türden yaklaşımlar, tespit edilen metinlerin önceden belirlenmiş tematik kategorilere göre sınıflandırarak analiz etme yoluna gitmiştir. Honko'ya göre tarihi-coğrafi araştırma metodunun güdümünde gelişen tür kavramı reel folklorik formlara odaklanmak yerine "ideal

tip"ler üretmekte kullanılan teknik bir unsur olarak kalmıştır. Bu bakış açısını benimseyenler açısından her folklorik verimin stil, tema, fonksiyon ve tarihsel özellikler bakımından idealize edilen ve tür olarak tanımlanan kategorilerden birine uyması gerekir (akt. Ben-Amos, 1976, s. XVII-XVIII). Avrupa merkezli folklor araştırmalarının temel formlarının masal, efsane, balat, atasözü, deyim ve türküler olarak belirlenip sadece bu tür kategorilerine uyan malzemeler üzerine araştırmalar yapılmış olmasının halkbiliminin gelişimine ket vuran etkileri de olmuştur. Çünkü özünde folklorik bir dışavurum olmasına rağmen bahsi geçen başat türlerin niteliklerini taşımayan birçok malzeme dikkate alınmamıştır (Ben Amos, 1976, s. XV). Bu eksikliği fark eden bazı halkbilimciler, tür kavramının folklor araştırmalarının merkezine yerleştirilmesinin yanlış olduğunu çünkü folklorik nitelik ve işlevlere sahip olmasına rağmen henüz bir tür olarak tanımlanamadığı için dikkate alınmayan kültürel dışavurumların da en az diğerleri kadar değerli olduğunu ısrarla vurgulamışlardır.

Sydow'un başını çektiği ve türü kalıcı formlar olarak gören bakış açısına göre ise tarihsel ve kültürel faktörlere göre çeşitlenen türler, sözlü gelenekler içerisinde bulunan "gerçek" kültürel varlıklardır. Folklorik türlerin sözlü geleneklerdeki reel ve kalıcı formlar olduğunu savunan bu yaklaşıma göre temel folklorik türler tarihsel süreç içerisinde anlam, önem ve işlev bakımından radikal değişimler geçirebilir. Dolayısıyla eski toplumların gündelik yaşamı içerisinde önemli bir konuma sahip olan birçok folklorik türün toplumsal değişimin tetiklediği yeni sosyal-kültürel yapı içerisinde aynı anlam, önem ve işleve sahip olması beklenemez (Ben Amos, 1976, s. XX-XXII). Buna göre folklorik türler, tarihi ve kültürel şartlara bağlı olarak içeriksel anlamda önemli değişiklikler geçirse bile temel yapısal-biçimsel niteliklerini koruyabilirler. Antropoloji ve folklor çalışmalarında etkin bir konuma sahip olan işlevsel yaklaşıma göre ise folklorik türler sadece kültürde bulunan daimî formlar değil, aynı zamanda sosyal yapıda aktif rol oynayan yani belirli işlevleri yerine getiren kültürel unsurlardır. Buna göre folklorik formlar, kültürel evrimcilerin anladığı şekilde sabit yapılara sahip birer kültürel kalıntı değil, ortaya çıktığı tarihi ve kültürel bağlamlarda sosyal ve spiritüel ihtiyaçları karşılayan ve sosyal grupların devamlılığına katkıda bulunan unsurlardır. İşlevsel teorinin tür çalışmalarına asıl katkısı ise bireysel ve sosyal

ihtiyaçların tümelliği fikrinden hareketle bu formların evrenselliğini öne sürmesidir (Ben-Amos, 1976, s. XXIII-V).

Türleri evrilen formlar olarak ele alan yaklaşımlar ise her türün kökeninde özgün bir anlam alanı olduğunu iddia eder. Bu yaklaşım, türleri bir çeşit biyolojik organizma olarak görüp onların gelişimini insanlık kültürünün evrimiyle eşitler. Buna göre sosyal, kültürel ve psikolojik anlam alanlarında görülen genişlemeleri takiben folklorik türler zaman içerisinde basit yapılardan daha kompleks yapılara evrilebilir. Bu yaklaşımın öncülerinden biri olan Andre Jolles'in ürettiği "einfache Forme" teorisi folklorik türlerin tanımlanması ve analizinde arketipsel yaklaşımın en başarılı örneklerinden biri olarak değerlendirilmektedir. Jolles'e göre insan kutsallık, aile, evrenin özü, çözümlenebilir problemler ve birikmiş deneyimler gibi meselelere saplantılı bir zihne sahiptir. Bu temel zihinsel meşguliyetler, teorik anlamda herhangi bir sözel dışavurumdan bağımsız olarak da mevcuttur. İşte "einfache Formen", bu meşguliyetlerin dışsallaştırılmasına olanak sağlayan temel ve birincil lengüistik formülasyonlardır. Folklorik türler, doğrudan bu konularla ilgili olmasa dahi bütünsel anlamda bu meşguliyetlerin sözel gerçekleştirmeleridir. Dolayısıyla mit, efsane, destan, masal, atasözü, deyim, "the Kasus", "memorabilia", fıkra gibi ana folklorik türler yukarıda bahsi geçen zihinsel meşguliyetlerin sözel temsilleri olarak değerlendirilebilir (Ben-Amos, 1976, s. 222).

Jolles'in formlarla ilgili teorisi folklorik türlerdeki çeşitliliğin söylem farklılıkları ekseninde ele alınmasının da önünü açmıştır. Bu yaklaşıma göre her tür, özgün retoriksel niteliklere, kelime repertuarlarına, gerçekliğe yönelik ve betimsel dili kullanım biçimlerine, karakter tiplerine ve sembolik anlamlara sahiptir. Folklorik türlerin eğlence ve bilgilendirme, fantezi ve realite, optimizm ve pesimizm gibi karşıt niteliklere göre tanımlanması onların biçimsel ve içeriksel niteliklerinden ziyade söylemsel ve retoriksel karakterlerine göre birbirinden ayırt edildiğini gösterir. Dolayısıyla bir söylem formu olarak herhangi bir türün ontolojik bir yapısı dil, semboller ve gerçeklik arasında kurulan ilişkilerle belirlenir (Ben-Amos, 1976, s. XXX, XXXI).

Folklor arařtırmalarında performans teori odaklı bakıř aısının yerleřmesiyle birlikte folklorik trlerin nitelikleri bir kez daha ve bu sefer temelden tartıřılmaya aılmıřtır. Bu ynelimin temsilcilerinden biri olan ve *The Complex Relations of Simple Forms (1976)* adlı makalesinde folklorik trlerin tanımı, nitelikleri ve sınıflandırması konusunda performans merkezli gncel bir yntem neren Abrahams'a gre trler sadece icracı ile dinleyici arasındaki iliřkiye odaklanmak iin deęil, icranın barındırdıęı geleneksel tutum ve stratejilerin iletiřimsel fonksiyonlarının belirlenmesi ve bunların dinleyici zerindeki etkilerinin anlařılması bakımından da olduka nemlidir. Performansın ilgili tre uygunluęu sadece icracı tarafından deęil, bizzat dinleyici tarafından da dikkatli bir Őekilde takip edildięinden folklorik bir icranın planı, anlamı ve deęerinin paydařların zihninde yer alan geleneksel tr bilgisine gre belirlendięi sylenebilir (Abrahams, 1976, s. 193). Bu bakıř aısına gre folklorik trlerin belirleyici zellięi yukarıda deęinildięi gibi sadece onun ierięi, yapısı ve iřlevleriyle ilgili deęil, folklorik bir grup arasında anlamlı bir iletiřim kurabilme nitelięiyle de alakalıdır. Dolayısıyla bir iletiřim birimi olarak trn ilgili baęlamda anlamlı olması onun belirli bir yapıya, topluluęu ilgilendiren bir ierięe ve daha da nemlisi etkileřim kurmak gibi temel bir iřleve de sahip olmasını gerektirir.

Kltrel performansların geleneksellięinin zamandaki tutarlı tekrarlılıklarla mmkn olduęu gz nne alındıęında ve tr kategorilerin bu tekrarlılıkların yaratılması iin bir tr yol haritası iřlevi tařıdıęı anlařıldıęında icranın retimi ve geleneksellięi iin tr kavramının ne kadar nemli olduęu daha iyi anlařılır. Bu baęlamda dřnldęnde trn icrayı nceledięi yani birer geleneksel kategori olarak trlerin ortaya konacak olan bireysel ve kolektif kltrel dıřavurumlara Őekil vererek onları ilgili baęlamda anlamlı unsurlara dnřtrdę sylenebilir. Dolayısıyla Hymes'in de belirttięi gibi trleřmenin n kořulu, ilgili unsurların doęrudan yapısı, ierięi ve iřleviyle deęil, tanımlanabilir formel karakteristiklere sahip olmasıyla ilgilidir. Buna gre bir topluluęun yeleri arasında anlamlı bir etkileřime olanak saęlayan, tanınabilir karakteristik zelliklere sahip olan her kategori birer tr olarak deęerlendirilebilir (akt. Baym 1986, s. 65).

Tür çalışmalarında iletişimselliği önceleyen yaklaşımlar açısından Bakhtin'in *The Problem of Speech Genres (1986)* adlı makalesindeki tespit ve yorumları da önemli bir yere sahiptir. Bahtin'in tür çalışmalarındaki orijinalliği onun türleri ne belirli kurallar ne de belirli yapı ve temaların birleşimi olarak görmesinden kaynaklanır. O'na göre belirli bir söyleyiş biçiminin olduğu her yerde belirli bir tür zaten vardır. Çünkü dil, insanın çeşitli etkinliklerde kendisini ifade etmek için kullandığı tematik içerik, stil ve kompozisyonel yapıya sahip bireysel ve somut formlar dolayımında işler. Buna göre her bireysel ifade, Bahtin'in "konuşma türleri" dediği belirli biçimlerde kaşımıza çıkar ve bu türler gündelik sıradan diyaloglardan edebi türlere kadar çok çeşitli ve sınırsız bir alanı kapsar (Bakhtin, 1986, s. 60). Bu yaklaşıma göre bireysel bir ifadenin dışavurumuna olanak sağlayan her tipik form kullanılan medya biçiminden (söz, yazı, görüntü) bağımsız olarak özünde bir konuşma türüdür. Dolayısıyla türler, iletişim etkinliğine olanak sağlayan anlamlı yapılar olmanın yanı sıra her an yaratıcı müdahalelerle yeniden formüle edilmeye hazırdır (Bakhtin, 1986, s. 80).

Bir söyleyişin üretimindeki en önemli aşama ise öznenin verili düzensel ve türsel formlardan birini seçmesidir. Bu aşamanın önemi, ilgili ifadenin alıcı tarafından anlamlı bir dışavurum olarak algılanmasıyla ilgilidir. Dışsallaştırılacak şeyin alımlayıcı tarafından anlaşılması yani anlamlı bir şey olarak algılanması için belirli bir kompozisyona ve verili bir konuşma türüne başvurulmalıdır. Konuşma türüne karar verilmesi ise iletişim alanına, semantik duruma, iletişim formunun somut durumuna ve alımlayıcıların niteliklerine bağlı olarak değişiklikler gösterebilir (Bakhtin 1986, s. 78). Bu esneklik temelde ilgili türlerin duruma, sosyal pozisyona ve bireysel etkileşimlere bağlı olarak farklılaşacak denli çeşitliğe sahip olmasından kaynaklanır. Değişmeyen tek şey ise bir söyleyişin ancak belirli bir konuşma türü sayesinde üretilbileceğidir (Bakhtin, 1986, s. 80). Verili konuşmalık türler, kullanılan dilin formlarına kıyasla daha değişken, esnek ve yaratıcı olmasına rağmen onları da belirleyen bir takım normatif unsurların olduğu unutulmamalıdır. Bu bağlamda düşünüldüğünde türlerin kullanıma yönelik bireysel özgürlüğün ve yaratıcılığın sınırları da bellidir (Bakhtin, 1986, s. 81).

Bakhtin'in açtığı yolda ilerleyen Miller'ın da tür kavramının dilsel ve edebi bir terim olmaktan kurtulması ve gündelik kültürünün de bir parçası haline getirilmesi açısından önemli katkıları olmuştur. Miller'in tür çalışmaları açısından asıl önemi ise bu kavramı form ve konu odaklı bir sınıflandırma sistemi olmaktan kurtararak tür tartışmalarında söylemsel unsurların da dikkate alınmasını sağlamış olmasıdır. O'na (1984, s. 159) göre tür, "tekrarlanan/ mükerrer durumlara dayalı karakterize edilmiş retoriksel aksiyonlar"dır. Bu tanıma göre insana özgü mükerrer sosyal eylem formları zamanla hem bireysel hem de kolektif anlamda sosyal ihtiyaçlar seviyesine yükseldiğinde ilgili özneler bu ihtiyaçları karşılamak ve onlara cevap verebilmek için tipik retoriksel pratikler ile yapısal ve içeriksel örüntülerce belirlenmiş türler oluşturur (Miller, 1984, s. 153). Dolayısıyla bir türün karakteristiğini (form, içerik, alımlayıcı, bağlam) ve ilgili bağlamdaki işlevini belirleyen şey, gündelik yaşamın ayrılmaz parçaları olan söylem biçimleridir (Miller, 1984, s. 155). Miller'in öne sürdüğü türlerin retorikselliği meselesinin temelini oluşturan fikirler özetle şöyle sıralanabilir (Miller, 1984, s. 163):

1. Türler, geniş anlamda retoriksel aksiyonların tipleşmesine bağlı olarak ortaya çıkan geleneksel söylem kategorileri olarak ele alınabilir.
2. Anlamli aksiyonlar olarak türler, çeşitli şekillerde (sembolik etkileşim) ortaya çıkan kurallar üzerinden yorumlanabilir.
3. Tür, formdan ayırır. Çünkü form, tüm hiyerarşik düzeyler için kullanılan genel bir terimken tür, düşük düzeyli formlar ile karakteristik niteliklerin kaynaşması sonucu ortaya çıkan özel bir unsurdur.
4. Türler, dil kullanımındaki mükerrer örüntüler ve kültürel yaşamın özünü oluşturmak bakımından daha üst düzeylerdeki formların özü olarak iş görür.
5. Retorik bir araç olarak tür, özel niyetler ile sosyal gereklilikler arasında bir uzlaşım vesilesidir.

Pratik, kapsayıcı ve işlevsel inceleme modeliyle tür çalışmalarına yeni bir boyut kazandıran John M. Swales'in görüşleri de özellikle dijital ortamdaki folklorik mahiyetli türlerin tespiti ve tahlili açısından oldukça önemlidir. *Genre Analysis* (1990) başlıklı çalışmasının üçüncü bölümde halkbiliminin de dahil olduğu farklı

alanlardaki (edebiyat, dilbilim, retorik) tür çalışmalarının tarihsel gelişimine değinen Swales'e göre incelenen alanların türü ele alış biçimleri arasındaki ortak noktalardan yola çıkıldığında bir türün özü itibariyle şu temel niteliklere sahip olduğu görülür:

1. Her tür bir iletişimsel etkinlik kategorisidir. İletişimsel etkinliğin üretimi ilgili gruba içkin söylemin yanı sıra bizzat o söylemi üreten ve grubu oluşturan katılımcılarıyla alakalıdır. Yani iletişimsel bir etkinliğin bir tür kategorisi olarak ele alınıp incelenmesinde ilgili söylemin üretim ortamı, tarihi ve kültürel arka planı, biçimi, süreci ve alımlanma biçimi de en az söylemin kendisi kadar önemlidir.
2. Sıradan bir iletişimsel etkinliğin bir tür kategorisi olarak ele alınmasındaki temel ilkesel kriter, ilgili etkinliğin üretildiği grup için bir takım ortak anlam ve amaçlar taşımasıdır. Buna göre bir etkinliğin tür olarak ele alınmasında tekrar eden formel ve içeriksel örüntülerden ziyade bir takım ortak amaçlar önemlidir. Çünkü bir iletişimsel aygıt olarak türün varlık nedeni onu üreten grubun ortak amaçlarını gerçekleştirmesine olanak sağlamasıdır.
3. Verili bir türün örnek veya vakaları prototiplerinden farklılaşabilir. Bu durum, bir bakıma türsel varyantlaşma anlamına gelir. Bir türsel varyantın hangi prototipten türettiği benzer formel ve içeriksel örüntülerin yanı sıra genellikle birinci ilkeye yani ilgili bağlamda hangi iletişimsel amaçlarla kullanıldığına bakılarak belirlenebilir.
4. Bir söylem topluluğunun ürettiği türlerle ilgili terminoloji, ilgili türlerin anlaşılmasında önemli bir kaynaktır. Dolayısıyla tür analizinde onları üreten ve kullananların bakış açısının merkeze alınması gerekir. Bu ilke neyin tür olduğuna ya da bir türün ilgili bağlamdaki işlev, anlam, önem ve değerine araştırmacının değil bizzat onun üreticisinin ve icracısının karar verdiğini gösterir. Çünkü belirli bir bağlamda retoriksel aksiyonu üreten, bu aksiyonlara iletişimsel nitelikler atfeden, onları alımlayan ve isimlendirenler bizzat o topluluğun üyeleridir (Swales, 1990, s. 45-54).

Swales'e göre türleşme potansiyeline sahip olmasına rağmen yüz yüze iletişim ortamının belirsizliğinden dolayı aktüelleşemeyen çeşitli türler, özellikle iletişim teknolojilerindeki gelişmelerle beraber bu hedeflerine büyük oranda ulaşmışlardır. Çünkü hem telefon, ses kayıt cihazları, radyo, televizyon gibi kitle iletişim araçları hem de internet tabanlı dijital teknolojiler bir iletişim etkinliğinin standartlaşması açısından önemli işlevlere sahiptir (Swales, 1990, s. 59-60). Bu durumun ortaya çıkmasında ilgili iletişim araçlarının yüz yüze sözlü iletişim bağlamına kıyasla daha sistematik bir yapıya sahip olması da etkilidir. Teknolojinin bir iletişim etkinliğinin olanak ve sınırlarını belirlemesi bir süre sonra onlara tekrarlanabilen yapısal nitelikler kazandırır. Dolayısıyla bu tür kanallar aracılığıyla bir araya gelip iletişime geçen topluluklar arasındaki etkileşimi sağlayan türlerin yapısı ve biçimsel unsurları büyük oranda kullanılan iletişim kanalının niteliklerince belirlenir. Tür farklılaşmasını sağlayan bir diğer önemli faktör de retoriksel amaç ve kullanılan araçla organik bir ilişki içerisinde olan dilsel kullanımlardır. Yani bir topluluğun etkileşim kurmak için kullandığı dilin biçimi de bir türün karakteristik özelliklerinin belirlenmesinde önemli bir etkidir. Kullanılan dilin nitelikleri (evrensellik/yerellik, söz/yazı/jest-mimik/imge vs.) temelde bu topluluğun ne amaçla, nasıl bir bağlamda ve hangi araç vasıtasıyla etkileşim kurduğuna göre değişiklikler gösterebilir. Özetle; Swales'in önerdiği modele göre genel anlamda bir türün tespiti ve analizinde şu 3 temel faktör göz önünde bulundurulmalıdır (akt. Askehave ve Nielsen, 2005, s. 122-123):

1. İletişimsel Amaç (Communicative Purpose): Yukarıda da değinildiği gibi bir tür için temel belirleyici unsur iletişimsel amaçlardır. Türü üreten ortak iletişimsel ihtiyaçların neler olduğu ise söylem topluluğuna ve bağlama göre değişiklikler gösterir. Dolayısıyla bir topluluk tarafından bir türün oluşturulması ve etkin biçimde kullanımında amaç, bağlam ve işlev aynı oranda belirleyicidir.
2. Şematik Yapı/Hareket Yapısı (Schematic/Move Structure): Türün niteliklerinin uyuşumsuz bir iradeyle şekillendirilebilmesi için ilgili topluluk üyelerinin zihninde önceki deneyimlerden edilen genel ve ortak bir şemanın olması gerekir. Çünkü tekstin ilgili bağlamdaki anlamı bu uyuşumsuz şemaya uygun olarak üretilmesine bağlıdır.

3. Retorik Stratejiler (Rhetorical Strategies): Bir türün örneği olan unsurlara yönelik ilk izlenimler, hangi retoriksel stratejilerin kullanıldığına göre şekillenir. Çünkü içeriğin üretilmesinde başvurulan stratejiler, metinde tanımlanabilir örüntüsel birim ve ilişkiler oluşturur.

Swales'in önerdiği tür modelinin daha net anlaşılması için "söylem topluluğu" terimiyle ne kast edildiği ve bu grupların ne tür özellikler taşıdığına da değinmek gerekmektedir. Çünkü bu modele göre türlerin temel varlık nedeni bahsi geçen topluluklar arasında etkileşim ve iletişim sağlamasıdır. Dolayısıyla söylem topluluğu olmadan tür yaratımı ve icrasından söz edilemez. Epistemik bir olgu ya da grup bilgisinin kurucu unsuru olarak söylem, hem ilgili grubun varlığını idame ettirmesi ve hem de gruba yeni katılacak üyelerin hangi değerleri benimseyeceğini belirleyen işlevsel bir araç hüviyetindedir. Yani gruba özgü bir dile dönüşen söylem, temelde bir sosyal davranış formudur. Bu anlamda aslında söylem topluluğu, sosyolengüistik bir terim olan "konuşma toplulukları" terimine benzemektedir. Teorik anlamda bir söylem topluluğundan bahsedilebilmesi için ise ilgili grubun en azından bir konuşma formuna ve formun nasıl işlediğine dair ortak kullanım bilgisine sahip olması gerekmektedir. Özetle, bir yığın insanın tür üretici bir söylem topluluğuna dönüşebilmesi için şu temel niteliklere sahip olması gerekir (Swales, 1990, s. 24-27):

1. Bir söylem topluluğu, bir takım genel ve ortak amaçlara sahiptir.
2. Bir söylem topluluğu üyeler arası karşılıklı iletişimi/haberleşmeyi sağlayan mekanizmalara sahiptir.
3. Bir söylem topluluğu katılımcı iletişime olanak sağlayan çeşitli mekanizmaları öncelikle bilgi sağlamak ve geri bildirim almak için kullanılır.
4. Bir söylem topluluğu, iletişimsel amaçlarının yerine getirilmesi veya geliştirilmesi amacıyla kullanılan bir veya daha fazla türe sahiptir.
5. Bir söylem topluluğu, sahip olduğu türlerin yanı sıra ortak bir sözcük dağarcığına da sahiptir.

Yukarıdaki açıklamalardan da anlaşıldığı üzere Swales'in (1990, s. 29) tanımıyla söylem topluluğu, bir takım genel amaçlar etrafında bir araya gelmiş, iletişimi sağlayan katılımcı mekanizmalara ve özgün türlere sahip, spesifik bir terminoloji üretebilen ve bunları kullanabilecek uzman üyelerden oluşan bir insan grubudur. Bu tür grupların en önemli özelliği, üyeleri arasındaki coğrafi, etnik ve sosyal mesafelere rağmen değinilen nitelikleri barındıran bir topluluk olabilmeleridir.

Frow'a göre ise tür kavramı sembolik bir aksiyon formu olarak ele alındığında aslında tüm iletişimsel birimlerin (ses, yazı, imaj, jest ve mimikler) aşağıdaki niteliklere sahip türler oluşturabilme kapasitesine sahip olduğu görülür (Frow, 2006, s. 9):

1. Her türün bir takım biçimsel nitelikleri vardır: Hangi dil formu (söz, yazı, imaj vs.) kullanılırsa kullanılsın her türün kendisini tanımlayan bir takım biçimsel karakteristikleri vardır. Biçimsel nitelikler bir ürünün hangi türe kategorisine ait olduğunu, onun nasıl alınıp analiz edileceğine kadar birçok şeyi belirler. Yazılı türlerde biçimsel kompozisyon ve yapı, görsel türlerde imaj ve renklerin seçimi ve dizilimi, sözlü/sesli türlerde seslerin organizasyonu gibi birçok faktör ilgili türün biçimsel niteliklerini oluşturur.
2. Her tür, tematik bir yapıya sahiptir: Bir türün tematik yapısı ilgili türün yaratıcısı ya da icrası olan topluluğun üzerinde büyük oranda uyum sağladığı genel veya özel konulara göre belirlenir. Tematik yapı da temelde uyumsuz bir unsur olmasına rağmen türün biçimsel niteliklerine oranla amaç ve ihtiyaç odaklı olarak daha fazla esneklik, yaratıcılık ve değişkenlik gösterebilir.
3. Her türün hitap ettiği bir konum vardır: Bu konumda anonim bir gönderici gelişmiş güzel olarak ayırt edilmiş bir alıcıya hitap eder. Mesajın anlamlı bir unsur olarak alınması, alıcının ilgili mesajı meydana getiren tür bilgisine sahip olmasına bağlıdır.
4. Her tür, genel bir içerimsel yapıya sahiptir: Tür bilgisine sahip her gönderici ve alıcı türün çıktısı olan bir ürünün sadece bir düz anlam

katmanına sahip olmadığını bilir. Göndericinin türün niteliklerine bağlı olarak metne iliştirildiği imalar yani ilgili metnin yan anlamını oluşturan unsurlar, okuyucu tarafından yine ilgili tür bilgisine bağlı olarak açıklanır.

5. Her türün retoriksel bir işlevi vardır: Bir önceki bölümde de değinildiği bir tür kategorisi altında üretilen her metnin yerine getirmeye çalıştığı ve ulaşmayı hedeflediği bazı pragmatik amaçları vardır.

Bu temel niteliklerden yola çıkan Frow (2006, s. 9), türsel kategorilerin icat edilen, soyut ve hayali şemalar değil, gündelik ve sosyal yaşamın içerisinde bulunan reel yapılar olduğunu iddia eder. Gündelik yaşamın merkezinde yer alan tekrarlı pratiklerin ve çeşitli sembolik aksiyonların karakterleri ve anlamları bu reel/somut unsurların altyapısında gömülü olarak bulunan organize edici güçler yani türsel kategorilerce belirlenir. Bu anlamda türler, özel durumlardaki çeşitli pratiklerin ve sembolik aksiyonların oluşumu için stratejileri şekillendirir. Yani tür kendi başına bir aksiyon ve performans değil, ilgili aksiyonu tipleştiren yapısal bir unsurdur.

Türü iletişimsel bir unsur olarak ele alan yeni tür teorileri de işlev, bağlam, retorik kavramları etrafında modellerini şekillendirirken geleneksel tür teorisinin biçim ve içeriğe vurgu yapan görüşlerini de tamamen ret etmezler. Bu anlamda Devitt'in (1991) "tür kümeleri" (genre sets), Bazerman'ın (1994) "tür sistemleri" (genre systems), Orlikowski ve Yates'in "tür repertuarları" (genre repertoires) ve son olarak Erikson'un "tür ekolojileri" (genre ecologies) teorileri hem bir türün ilgili bağlamdaki işleyiş sistematığının hem de belirli bir türün diğerleriyle etkileşimlerinin anlaşılabilmesi açısından önem arz etmektedir. Örneğin tür repertuarları kavramını geliştiren ve tür kavramını organizasyonel bir iletişim pratiği özelinde ele alan Orlikowski ve Yates (1994, s. 542) göre belirli bir topluluk tarafından belirli sosyal amaçları yerine getirmek için üretilen ve benzer durumlarda rutin bir şekilde kullanılan tanımlanabilir iletişimsel aksiyon tipleri birer türdür. Bu anlamda tür, belirli bir topluluğa özgü iletişimsel sosyal aksiyonun üretimini sağlayan bir taslak ya da organize edici bir yapı olarak görülebilir. Ayrıca türler gözlemlenebilir bir takım karakteristik biçimsel niteliklere de sahiptir ve bu gözlemlenebilir biçimsel özellikler genellikle yapısal niteliklerce belirlenir. Bir

türün temel biçimsel niteliklerini belirleyen unsurlar ise metni oluşturan birimler, iletişimi sağlayan medya biçimi (sözlü, yazılı, elektronik vs.), kullanılan dil veya sembol sistemidir. Dolayısıyla pratikte her topluluğun farklı şekillerde iletişim kurmaya olanak tanıyan bir tür repertuarı vardır. Bu repertuarı oluşturan türler, çeşitli faktörlerin etkisiyle yeniden üretilebilir, yeni durumlara adapte edilebilir ya da yerlerini tamamen yeni türlere bırakabilirler.

Orlikowski ve Yates'e göre bir topluluğunun tür repertuarının zaman içerisindeki gelişimi, değişimi veya evrimi sosyal yaşamın her alanda etkisi görülen aktöreylem-yapı ilişkisi bağlamında gerçekleşir. Tıpkı diğer alanlarda olduğu gibi bir topluluğa özgü türsel repertuar da üretilir, yeniden üretilir ve zaman içerisinde değişebilir. Türsel repertuardaki değişim ve gelişimler, aktörün bir türü belirli bir durumda belirli türleri kullanarak kendisini ne kadar etkili ifade edebildiğine göre değişir. Eğer iletişimsel ve amaçsal bir aksiyon olarak tür ilgili durumda belirli ihtiyaçları yerine getiriyorsa aktör tarafından yinelenerek yani benzer durumlarda yeniden üretilerek tür repertuarındaki yerini sağlamlaştırır. İlgili amaç ve ihtiyaçlara cevap veremeyen türler ise ya değiştirilerek daha işlevsel hale getirilir ya da tamamen yok olarak yerini yeni bir türlere bırakır (Orlikowski ve Yates, 1994, s. 548-549). Özetle bir türsel repertuarı oluşturan birimler ilgili topluluğun belirli amaç ve ihtiyaçlarına bağlı olarak ya zaman içerisinde daha da güçlenerek başat unsurlar haline gelirler ya da türlü faktörlerin etkisiyle zaman içerisinde türlü değişim ve dönüşümler geçirirler. Bu durum türsel repertuarların verili ve değişmez değil, yeni durumlara reaksiyonlar gösterebilen yani sürekli yapılanarak güncel kalabilen unsurlar olduğunu gösterir. Yeni bir türün, tür repertuarının bir parçası halini alması ilgili topluluğun onayına bağlı olduğu için bu süre değişkenlik gösterebilir. Bazı türler ortaya çıkar çıkmaz ilgili grup tarafından benimsenip, kullanılmaya başlanırken bazıları üzerinde uyuşum sağlamak için daha uzun bir süre gerekebilir.

Tür sistemi ve tür repertuarı teorilerini birleştiren Erikson ise her topluluğun iletişim kurmak için bir tür repertuarına sahip olduğunu, bu repertuardaki türlerin ise birbirine bağımlı olduğu için iletişim bağlamının niteliklerine bağlı olarak

sistematik bir işleyiş gösterdiğini savunur ve bu durumu "tür ekolojisi"yle terimiyle tanımlar. Türleri birer canlı organizma olarak ele alan tür ekolojisi teorisi, iletişim etkinliğinin bu canlı organizmalar arasındaki etkileşimsellik ve ardışıklığa dayandığını savunur (akt. Heyd, 2008, s. 197). Bir türün yetkinliğini diğer türlerle kurduğu etkileşimler özelinde ele alan Erikson'un teorisi başta dijital ortamda olmak üzere özellikle katılımcı ve anlık iletişime olanak tanıyan tüm platform ve bağlamlar için geçerli bir bakış açısı sunmaktadır. Bu anlamda tür ekolojisi teorisi sadece türler arası ilişkiler ve işleyiş sistematiğini anlamak için değil, onların zaman içerisinde ne tür yapısal ve işlevsel dönüşümler geçirdiklerini ya da bir topluluğun türsel ekolojisinde bazı türlerin yok olabileceği ve bunların yerine yeni türlerin alabileceği fikrini savunması bakımında da değerli bir bakış açısı sunmaktadır. Nitekim bu bakış açısını benimseyen birçok araştırmacı dijital ortamdaki türlerin eski türlerin bu ortama uyarlanmış biçimleri mi, özgün bir etkileşim platformunda üretilen özgün unsurlar mı yoksa eski ve yeninin alışımı hibrit türler mi olduğunu tartışmaya başlanmıştır.

Folklorik türlerin yukarıda değinilen hususlar özelinde temelde birer iletişim modu olarak ele alınmasının bugünün ve yarının folkloru ve folklorik türlerinin keşfedilmesinin de önünü açacağı düşünülmektedir. Çünkü bu üretimlerin öznesi olan halk, tarihi-kültürel şartlara bağlı olarak sürekli yeni iletişim modları üretip bunları gündelik yaşamda etkin şekillerde kullanmaktadır. Özellikle yeni iletişim modlarının geleneksel olanların işlevlerini karşıladığı bağlamlarda doğal bir süreç olarak geleneksel türlerin yerlerini yeni türlere bırakarak sahneden çekildiği gözlemlenmektedir. Yeni iletişim modlarının eskilerinin yerine tam olarak ikame edilemediği durumlarda ise türler arası etkileşimin arttığına, eskiyeni alışımı melez folklorik türlerin ortaya çıktığına özellikle farklı ortam ve bağlamlar dolayımında gerçekleşen etkileşimler odağında tanık olunmaktadır.

3.5. SANAL ORTAMDA BELİREN FOLKLORİK MAHİYETLİ BİR TÜR: İNTERNET/DİJİTAL MEM

Bilgisayar aracılı iletişime yönelik araştırmaların temel motivasyonlardan biri de tekno-sosyal bir ortamın yeni ve hakiki türler üretme potansiyelini ortaya koymak ve dijital bağlamlarda üretilen yeni türleri tanımlamak olmuştur. Herring'e (2005) göre bu doğrultuda yapılan çeşitli araştırmalar neticesinde ilgili ortamda birçok yeni türün ortaya çıktığı ve bu türlerin genel itibariyle melez nitelikler taşıdığı çeşitli şekillerde kanıtlanmıştır. Sanal ortama beliren türlerin melezliği ve aynı zamanda orijinalliği ise geleneksel türlerin yeni medya ortamlarına taşınırken bir takım yaratıcı dönüşümler geçirmeleriyle alakalıdır. Dolayısıyla McNeill'in (2005) de değindiği gibi dijital türler özelinde yapılan araştırmalar temelde türsel melezlik ve türlerin evrimi fikirleri etrafında şekillenmekte olduğundan bu türlerin henüz "yapım aşaması"nda olduğuna şahitlik edilmektedir (akt. Heyd, 2008, s. 201).

Sanal ortamın geleneksel türlerin yeniden üretimi ya da şimdiye kadar görülmemiş yeni türlerin yaratımı konusunda oldukça verimli bir bağlam sunduğunu düşünen araştırmacılardan olan Giltrow ve Stein (2009, s. 1), *Genres in Internet* adlı çalışmalarında bilgisayar merkezli iletişimin (CMC) tür kavramının yeniden gözden geçirilmesi, test edilmesi ve karşılaştırılması konusunda ideal, verimli ve disiplinler arası bir alan olduğuna vurgu yaparken, başta internet olmak üzere yeni medya teknolojilerin yeni ve özgün türlerin yaratımı ve kullanımına ne şekilde ön ayak olduğundan bahseder. Araştırmacılara göre özellikle kopyalama-yapıştırma teknikleri, hiperbağlantılar ve bilgisayar aracılı tekstlerin sunduğu yeni yaratıcılık biçimleri bu ortamlardaki türlerin üretimi, sınırların muğlaklaşması ve başka bağlamlara aktarımı konusunda sınırsız olanaklar sağlamaktadır. Dolayısıyla internet ortamındaki türlerin doğasını belirleyen şey, yeni iletişim teknolojileri dolayımında beliren yeni ve pragmatik iletişim ve etkileşim biçimleridir. Bu yeni iletişim biçimlerini oluşturan temel bileşenler ise; geniş ve çeşitli kullanım alanları, iletişimi yönlendiren yeni itme ve çekme mekanizmaları, niceliksel kombinasyonlar, yüksek hız ve etkileşimlerin arşivlenebilmesidir (Giltrow ve Stein, 2009, s. 9). Bu faktörler, genel anlamda yeni iletişim ve

etkileşim biçimlerinin, özelde ise yeni türlerin üretimi ve icracısında belirleyici rollere sahiptir.

Sanal ortamda özellikle son dönemlerde türsel bir kategori olma niteliğini sergileyen ve üretim-aktarım, yapı-içerik, retorik-söylem, anlam-işlev bakımından folklorik bir mahiyete sahip olan birçok tür de belirmiştir. Son yıllarda üzerine birçok kitap, tez, makale yazılan bu türlerden en belirginini ise "internet/dijital mem"dir. Dijital kültürün özgün bağlamında ortaya çıkan ve literatürde "İnternet Mem" veya "Dijital Mem" olarak tanımlanan türsel kategorinin tarihsel ve kavramsal geçmişi, Richard Dawkins tarafından 1976 yılında yayımlanan ve Türkçeye Gen Bencildir şeklinde tercüme edilen *Selfish Gene* adlı esere dayanmaktadır. Dawkins tarafından kültürel yapının en küçük birimi olarak tanımlanan mem kavramı, özü itibarıyla kültürel üretimin taklide dayalı doğasını açıklamaya yönelik bir çabanın yansımasıdır:

"...bir kültürel iletim birimi ya da bir taklit birimi düşüncesini taşıyan bir isim..."Mimeme" bu iş için uygun bir Yunanca kök. Fakat ben, bir parça "gen" sözcüğüne benzeyen tek heceli bir sözcük istiyorum. Mimeme sözcüğünü mem olarak kısaltacağım için klasikçi dostlarımla beni affedeceğini umuyorum. Eğer bir teselli olabilecekse "bellek" ile ya da Fransızca meme (kendi) ile bağlantılı olduğu düşünebilir..." (Dawkins, 2001, s. 312).

Dawkins'in yaptığı tanıma göre mem, taklit yoluyla kendini kopyalayabilen uzun ömürlü, doğurgan ve bağlam merkezli bir kültürel aktarım birimidir. Bu kültürel birimlerin biyolojik genlere benzer davranış örüntüleri sergileyerek bencil bir şekilde zaman ve uzamda kendilerini yeniden ürettiğini ileri süren Dawkins, mevcut kültürel yapıların yaygın ve güçlü memler tarafından oluşturulduğunu, zamanla ortaya çıkan yeni ve daha baskın memlerin eskilerinin yerine geçmesiyle de kültürel değişimlerin yaşandığını iddia etmektedir:

"Ezgiler, fikirler, sloganlar, giyside moda, çanak çömlek yapım yolları, kemer yapımı mem örnekleridir. Tıpkı genlerin sperm ya yumurtalar yoluyla bir bedenden diğerine atlayarak gen havuzunda çoğalmaları gibi, memler de geniş anlamda taklit denilebilecek bir süreç yoluyla, bir beyinden diğerine zıplayarak kendilerini gen havuzunda çoğaltırlar. Bir bilim adamı güzel bir düşünce duyduğunda ya da okuduğunda, bunu arkadaşlarına ve öğrencilerine aktarır. Yazılarında ve derslerinde bundan söz eder. Bu düşünce tutunursa, beyinden beyine yayılarak kendini çoğalttığı söylenebilir." (Dawkins, 2001, s. 312).

Yukarıdaki açıklamalardan da anlaşıldığı üzere kültürel evrimi açıklamaya çalışan bir teoriyi tanımlamak için üretilen “mem” (meme) kavramı, geçen süre zarfında birçok bilim alanında farklı anlamlara gelebilecek şekillerde kullanılmaya başlanmıştır. Özellikle mem teorisinin ilk halinin kültürel üretim ve değişim konularını fazlasıyla basit bir şekilde ele aldığını düşünen farklı disiplinlerden birçok araştırmacı, ilgili teorinin eksiklerinin giderilmesi için biyoloji odaklı bakış açısının terk edilerek kültürün de temelini oluşturan iletişim merkezli bir bakış açısının benimsenmesi gerektiğini savunmuş ve bu doğrultuda çalışmalar yürütmüşlerdir.

Mem teorisini yeniden ele alan ve son yıllarda bu alandaki çalışmalara yön veren Dan Sperber, Susan Blackmore, Daniel Dennet, Mogens Olesen gibi araştırmacılar, teorinin eksikliklerini önemli ölçüde gidererek mem kavramının farklı alanlarda etkin bir şekilde kullanılmasının önünü açmışlardır (Diaz, 2013, s. 85). Örneğin mem teorisinin merkezinde bulunan imitasyona dayalı çoğalım fikrine dikkatleri çeken Blackmore, mem kavramının tüm canlılar için değil, sadece kültür yaratabilecek özelliklere sahip insanlara özgü birimler olabileceğini belirterek ilgili kavramın biyolojiden ziyade sosyo-kültürel alanla ilişkili olduğunu altını çizer. Bir kişiden diğerine aktarılabilen her şeyi birer mem türü olarak ele alan Blackmore'a (1999, s. 6) göre bu kültürel üretimin merkezinde kopyalama değil, imitasyon vardır. Yani Dennet'in (1995) de vurguladığı gibi mem, bir tekstin birebir kopyası değil, aktarımında korunanlar kadar değişen unsurları da barındıran bir kültürel üretim tarzıdır (akt. Diaz, 2013, s. 91). Bu da memlerin genler gibi kendilerini kopyalanarak değil, aktif özneler tarafından ve bilinçli bir şekilde taklit edilerek aktarılıp çoğalabilen unsurlar olduğunu gösterir. Bu anlamda Blackmore'un mem teorisine asıl katkısı, kopyalama yerine imitasyonu, kendiliğinden/otomatik aktarım ve çoğalım yerine ise aktif öznenin niyetli eylemlerini ikame etmesidir. Buna göre memler gelişigüzel aktarılan unsurlar değil, kendilerine özgü içerikleri, semantik yapıları ve anlamları olan yararlı olup olmadığına bakılmaksızın aktif özneler tarafından ve taklit yoluyla aktarılan, yayılan, varyantlaşan kültürel birimlerdir (Blackmore, 1999, s. 7).

Reel yaşamda bulunan fakat izleri net bir şekilde takip edilemeyen memler, sanal ortamda yeniden üretilip gündelik yaşamın temel rutinleri haline gelmeye başlayınca üretim-aktarım ve tüketim sürecindeki işleyişi ve işlevleri daha görünür hale gelmiştir. Gatherer'ın (1998) bu durumu fark edip memi gözlemlenebilir bir kültürel fenomen olarak tanımlamasıyla birlikte mem kavramı odaklı kültürel çalışmaların önü tamamen açılmış ve son yıllarda konuyla ilgili birçok akademik yayın yapılmıştır (akt. Diaz, 2013, s. 88). Bu yeni çalışma alanlarından biri de sanal ortamda üretilip kullanıcılar arasında internet ağı üzerinden paylaşılan, aktarılan, kalıplaşıp varyantlaşabilen, genelde anonim nitelikli, tarihi, sosyal, kültürel bağlamdan izler taşıyan, söylemsel ve retoriksel nitelikleri bulunan, eğlenme ve protesto etme gibi birçok açık ve gizli işlevlere sahip tanımlanabilir biçimsel ve içeriksel karakteristikleri olan sanal ortam unsurlarıdır.

Kavramı bu bağlamda ele alan Diaz'a (2013, s. 96) göre genel anlamda mem, üretim ve aktarımı için bir medyaya ve aktif özneye ihtiyaç duyan, iletişim ve etkileşim vasıtasıyla tekrarlanıp çoğaltılan, tekrarlanmasındaki başarısı sosyal bağlamla uyumuna bağlı olan, yatay ve dikey bir şekilde yayılabilen kültürel birimler (örüntüler, kurallar, taklitsel ikonlar, içerikler, yapılar vs.) olarak tanımlanabilir. İnternet mem ise bir ifade, imge, video veya hiperlinke iliştilen ve internet üzerinden yayılan, kullanıcılar arasında ya olduğu gibi kopyalanan ya da çeşitli derecelerde değişim ve dönüşümler geçirebilen enformatik birimlerdir (Diaz, 2013, s. 97). Daha geniş bir perspektiften ele alındığında ise internet memler, reel yaşamla ilişkili, aktif özneler tarafından ve dijital teknolojiler dolayımında yaratılan, çoğunlukla anonim bir karaktere sahip, dijital araçlar ve internet teknolojisi yoluyla yeniden üretilen, aktarılan veya varyantlaşabilen, kolektif yaratıcılığa açık, kullanım bağlamında farklı amaç ve işlevlere sahip kültürel birimler olarak tanımlanabilir.

İnternet mem özelinde son yıllarda tartışılan başlıca konulardan biri de bu kültürel birimlerin bir iletişim modu mu yoksa bir türsel kategori mi olduğudur. Bu kültürel birimleri bir iletişim modu olarak ele alan araştırmacılara göre memler, çeşitli bilgileri taşıyan bir tür iletişim aracından başka bir şey değildir. Bu yaklaşımı

savunanlar, mem kavramını kültürel bir fenomen olarak değil, teorik bir unsur olarak ele almaktadır. Fakat Shifman'a (2014, s. 60-61) göre internet mem bir iletişim biçimi olarak ele alınacaksa dahi bu James Carey'in *Communication as Culture (1989)* adlı kitabında ayrımını yaptığı aktarımsal bir iletişim biçimi değil, ritüelsel bir iletişim biçimi olarak değerlendirilmelidir. Çünkü mem olarak tanımlanan kültürel unsurlar göndericiden alıcıya sadece mesaj aktarmaya yarayan basit iletişim araçları değil, mesajı aktarmanın yanı sıra ortak inançların, sembollerin, kültürel duyarlılıkların tesisi ve temsiline olanak tanıyan birer iletişim pratiğidir. Nasıl ki bir halk şiirine karakteristik özelliklerini kazandıran şey sadece taşıdığı bilgiyle yani içerikle sınırlı değilse, internet mem de sadece aktardığı bilgiyle değil, formla yani iletişim aracı ile içeriğin bütünleşmesiyle ortaya çıkan bir iletişim türüdür. Bu da internet memlerin sadece bilgi taşıyan formlar değil, ilgili bilgiyi kendine has formlarda taşıyan, yani form olmadan içerik ya da mesajın anlamını yitirebileceği bir kültürel unsur olduğunu gösterir. Dolayısıyla internet mem, birer basit medya biçimi değil, belirli yapısal, formel ve işlevsel niteliklere sahip, birçok bireysel, sosyal ve kültürel faktöre bağlı bir türdür.

İnternet meminin bir tür olduğuna işaret gösteren en önemli nitelikleri ise çoğunlukla onların ilgili bağlamdaki iletişimsel fonksiyonlarıyla alakalıdır. Shifman'a (2014, s. 41) göre internet meminin Jakobson'un belirlediği iletişimsel fonksiyonların birçoğunu yerine getirecek niteliklere sahip olması bile bunun en net kanıtıdır:

1. İlgili bağlamın dışına göndermeler yapması bakımından gönderimsel,
2. Üreticisinin duygu durumuna dair ipuçları taşıması bakımından duygusal,
3. Alımlayıcıları aksiyona yönlendirmesi bakımından çağrısız,
4. Paydaşlar arasında etkileşim ve ilişkiler tesis etme, bunları sürdürme ya da sona erdirmesi bakımında ilişkisel,
5. Kodlar üzerinde karşılıklı bir anlaşma tesis etmesi bakımından üstdilsel,
6. Mesajı artistik veya estetik bir biçimde sunması bakımından şiirseldir.

Yukarıda da değinildiği gibi internet memin bir tür olduğunu ortaya koyan çalışmalar bulunmasına rağmen onun hangi alana ait bir tür olduğu henüz net bir şekilde tespit edilmemiştir. Bu çalışma açısından ise internet memin bir tür olmasından daha önemli olan şey, internet memin sanal ortamda beliren folklorik bir tür olmasıdır. Aslında birçok çalışmada internet memin folklorik mahiyeti üzerinde durulmuş olmasına rağmen doğrudan folklorik bir tür olarak ele alınmamıştır. Konuyu ele alan araştırmacıların hem amaçlarının farklı olması hem de halkbilimine dair disiplinler bir altyapıya sahip olmaması bu durumun gözden kaçırılmasının temel nedenleri arasında gösterilebilir. Örneğin bir iletişim bilimci olan Juza (2013, s. 3), internet mem ile mit, efsane, hikâye, dedikodu gibi geleneksel folklorik türler arasında bir analogi kurarken internet memin bu geleneksel türlerin dijital kültürdeki muadilleri olabileceğini sadece ima etmekte yetinmektedir. Halbuki bizce internet mem, hem yeni beliren folklorik bir tür ve hem de tıpkı diğer folklorik türler gibi artistik bir iletişim biçimi olarak ele alınmalıdır. Ayrıca tıpkı diğer folklorik türlerde olduğu gibi internet mem, türe ait somut verimler bakımından bir metin; üretim, yeniden üretim tüketim sirkülasyonu ve kullanım bağlamındaki pratiksel nitelikleri bakımından ise kültürel bir icra formudur. Üretim ve kullanım bağlamının kendine özgü yapısı dışında reel yaşamdaki geleneksel folklorik sürecin yaratım, aktarım ve tüketim örüntülerine benzeyen bir devinime sahip olan bu unsurlar, artık sadece dijital kültürün değil ilgili toplumun genel kültürünün de bir parçasıdır. Dolayısıyla internet memler, tıpkı folklorik verimler gibi bir topluluğun hem yerel hem de genel kültürünün sanal ortamdaki izdüşümleri olarak görülebilir.

İnternet memi, müstakil folklorik bir tür yapan nitelikler tespit edildiğinde onun ilgili bağlamdaki konumu, performatif yapısı, üretim, aktarım ve tüketim örüntüleri daha net şekilde takip edilebilir. Scott'a göre belirlemekte olan bir türle ilgili araştırmalar yapılırken dikkat edilmesi gereken en önemli hususlardan biri "tür tanımı" ile "tür betimlemesi" arasındaki ayrımın farkına varmaktır. Betimleme, temelde bir türün bütün özelliklerinin listelenmesi olup tespit edilen bu özellikler genelde ilgili tür ekolojisinde bulunan diğer türler için de geçerlidir. Dolayısıyla tür betimlemesi bir türün diğer türlerle paylaştığı ortak ve genel niteliklerin

listelenmesi işidir (akt. Stahl, 1975, s. 30). Tür tanımlaması ise bir türü diğerlerinden ayıran, onu müstakil ve özel bir ifade formu kılan özgün biçimsel, yapısal ve içeriksel nitelikleri ortaya çıkarma işidir. Özellikle yeni belirlemeye başlayan türler üzerine çalışırken önce onun hangi alana ait olduğunun tespit edilebilmesi için betimlenmesi, sonra da onun müstakil ve özgün bir tür olduğunun ortaya koyması için tanımlanması gerekmektedir. Bu metotun yeni bir folklorik tür olduğu savlanan internet meme uygulanabilmesi için önce onun folklor alanına ait bir tür olduğunu gösterecek genel ve ortak niteliklerinin belirlenmesi, akabinde ise onu diğer folklorik türlerden farklılaştıran özgün veya ayırıcı niteliklerin tespit edilmesi gerekmektedir.

Folklorik türlerin temel, genel ve ortak nitelikleri aslında bir bakıma folklorun neliğiyle ilgilidir. Tüm folklorik unsurların kültürel fakat tüm kültürel unsurların folklorik olmadığı gerçeği göz önüne alındığında bir kültürel yapı içerisinde hangi unsurların folklor olarak ele alınabileceğine dair net kriterler belirlemenin sanal kültür araştırmaları için de önem arz ettiği sonucuna varılır. Halk kültürünün özünün genel kültür içerisinde aranması gerektiğini bildiren McNeill'e göre folklorun temel karakteristikleri yüksek kültürden farklı olarak gayri resmi, popüler kültürden farklı olarak kurumsal olmamasıyla alakalıdır. Kültürel kavrayışın enformel düzeyini halk düzeyi olarak tanımlayan araştırmacı, bu düzeyde üretilen kültürel bilgiye dayalı unsurların ilgili öznelerce paylaşılan, yeniden üretilen, çoğaltılan ve varyantlaşabilen nitelikler taşıdığından bahseder (McNeill, 2013, s. 4-5).

McNeill'e göre (2013, s. 12) bir unsurun folklorik mahiyetini belirleyen bir diğer faktör ise ilgili üretimin aktarım ve çoğaltım şekilleridir. Yüksek ve popüler kültüre ait unsurlar resmi ve kurumsal dağıtım odaklarıncaya ön görülebilir ve kontrol edilebilir bir aktarım biçimine sahip olmasına rağmen folklor, ilgili unsuru alımlayan öznelerin niceliği oranında farklı aktarım alternatiflerine sahiptir. Folklorun dağıtım mekanizmasının temelini oluşturan dinamizm ve muhafazakarlık ilişkisi bir yandan onun varyantlaşmasını öte yandan gelenekselleşmesini sağlayarak genel kültürel yapı içerisindeki diğer kültürel

unsurlardan ayrılmasına olanak tanır. Bu da folklorun aktarım biçimi ve potansiyeliyle kendisini diğer kültürel unsurlardan ayırdığını gösterir. Bu tespitler ışığında genel bir kültürel yapı içerisinde her şeyin folklor olmadığı, fakat onun da genel kültürün enformel bir parçası olarak diğer kültürel düzeylerde üretilen unsurlarla iç içe yaşadığı sonucuna ulaşılır. Bu durum kültür araştırmaları için adeta bir laboratuvar ortamı sunan sanal kültür için de geçerlidir.

Yukarıda değinilen parametrik nitelikler özelinde düşünüldüğünde her bir özgün folklorik türün, geleneksel nitelikler taşıma, tarihi, kültürel ve sosyal bağlamla ilişkili olma, anonim olma, çeşitli aşamalarda bireysel ve kolektif yaratıcılıkla ilişkili olarak tanımlanabilir üretim, aktarım örüntülerine sahip olma, söylemsel ve retoriksel olarak ortak nitelik ve stratejilere sahip olma, biçim, yapı, içerik ve motif anlamında yüksek bir etkileşim ve geçişkenliğe sahip olma, eğlendirme, hoş vakit geçirme, protesto etme gibi bir takım açık ve gizli işlevleri yerine getirme, doğal ortamında bağlamsal ve icrasal niteliklere sahip olma, özellikle yeniden üretim ve aktarım aşamalarında değişen ve değişmeyen nitelikler kazanma, bireysel ve kültürel düzeyde dışavurumsal olma gibi temel ve ortak niteliklere sahip olduğu görülmektedir.

Folklorik türlere ait bu niteliklerin hemen hepsinin internet memler için de geçerli olduğu açıkça ortadadır. Reel gündelik ve sosyal yaşamdan izler taşıyan, üretim, aktarım ve tüketim örüntüleri bakımından hem evrensel hem de yerel niteliklere sahip olan internet mem, bir folklorik türün sahip olduğu söylemsel, retoriksel ve fonksiyonel niteliklerin hepsini bünyesinde barındırmaktadır. Folklorik üretimlerin aktarımı ve yayılımında olduğu gibi sosyal bağlam ve onun bir parçası olan söylem topluluğunun üyelerinin her türlü bilinçli veya bilinçsiz müdahalesi bu kültürel birimlerin ömrü, biçimi, yayılım şekli ve hızı üzerinde belirleyici etkilere sahiptir. Bu makro türün en özgün yanlarından birisi de tıpkı folklorik verimler gibi bağlam, biçim ve işleve bağlı olarak anlatmalık, söylemelik, seyirlik ve konuşmalık olarak karşımıza çıkabilmesidir. Çünkü internet mem, bir kültürel içeriğin müstakil imge, kısa film, video klip, grafik, metin, alıntı, animasyonların yanı sıra bu temsil biçimlerinin bir kombinasyonu olarak da üretilebilir. Diğer folklorik türlerin biçimsel

ve yapısal niteliklerin belirlenmesinde sözel teknolojinin rolü neyse internet memler için dijital teknolojilerin rolü odur. Folklorik bir tür kategorisindeki üretimlerin yapısal nitelikleri, yaratım ve aktarım biçimleri, formüller ve icra esasları gibi temel hususlar konusunda sözün, sözel iletişimin ve bu iletişim biçiminin ürettiği bağlamın muadili, sanal kültür ortamında da karşımıza çıkmaktadır. Özetle, Shifman'a (2014, s. 41) göre bir tür olarak internet memlere karakteristik niteliklerini kazandıran başlıca unsurlar şunlar;

1. Ortak biçimsel, içeriksel ve tavrısal niteliklere sahip olmaları,
2. Belirli bir ekolojide birbirinden haberdar olarak yaratılmaları,
3. Aktarım, değişim ve varyantlaşma internet teknolojisi vasıtasıyla ve birçok kullanıcının tarafından gerçekleştirilmesi.

Bu türe işlevsel bir perspektiften yaklaşıldığında ise şu temel nitelikleri taşıdığı gözlemlenmektedir:

1. İletişimsel amaçlara, belirli bir şematik yapıya ve retoriksel stratejilere sahip olma,
2. Üretim-aktarım ve tüketim aşamalarının folklorik bir süreci (üretim biçimleri, icraları, aktarım biçimleri, anlam ve işlev) model alması,
3. İlgili ortamda sosyal ilişkiler geliştirme,
4. Birey veya grubun durumsal, sosyal ve kültürel bağlam içerisinde kendisini ifade etmesini sağlama,
5. Kolektif davranış örüntüleri ve yaratıcılık biçimlerinin sergilenmesine olanak tanıma.

Bu nitelikler özelinde düşünüldüğünde internet memlerin sadece kullanıcılar arasında kültürel bilgilerin aktarımını sağlayan araçlar olarak görülmeyeceği ortadadır. Çünkü onlar sadece kültürel bilgileri farklı şekil ve amaçlarda aktaran basit birer araç değil, ürettikleri etkileşim ve deneyim biçimleriyle birer sosyal

fenomendir. Dolayısıyla internet mem, bireysel yaratıcılığa dayalı olmasına rağmen çoğunlukla anonim karakterli, aktarılırken varyantlaştığı kadar kalıplaşabilen, özgün ortamında geleneksel nitelikler taşıyan, tarihsel, kültürel, sosyo-psikolojik niteliklere sahip, sanal topluluklar arasında iletişim ve etkileşimi sağlayan, bazı mevcut folklorik türlerle arasında tarihi süreklilik gösteren, alt türleri bulunan ve bunlar arasındaki etkileşimin bir sonucu olarak özgün bir tür ekolojisine sahip, bağlamsal, performatif, artistik ve dışavurumsal yeni bir folklorik türdür. Bu bağlamda düşünüldüğünde son yıllarda evcilleştirilen dijital medyanın da en az sözel medya kadar folklorik mahiyetli türler oluşturma potansiyeline sahip olduğu ve sanal dünyanın beğen, paylaş, kopyala, yapıştır mantığı üzerine kurulu kültür ortamında bir kullanıcının bir şekilde internet memlerle karşılaşmaması veya bu tür unsurların yaratımı, aktarımı ve tüketimine bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde müdahil olmamış olması oldukça düşük bir olasılık olduğu görülecektir.

a) İnternet Mem'in Üretim Biçimleri ve Teknikleri

İnternet memlerin bağımsız bir tür olarak ele alınmasının yerine folklorun dijital kültür ve sanal ortamdaki bir uzantısı olarak değerlendirmesinin temel nedenlerinden biri, bu üretimlerin "geleneksel yaratıcılık"a (vernacular creativity) dayanmasıyla ilgilidir. Nitekim Burges'a göre de internet memler sıradan insanın gündelik yaratıcılığının ve artistik pratiklerinin taşıyıcılarıdır (akt. Shifman, 2014, s. 99). Geleneksel ve gündelik yaratıcılığın dijital kültürü önelediği düşünüldüğünde ve bu yaratıcılık tipine dayalı artistik dışavurumların en iyi örneklerinin halk kültürü ve folklorik üretimler özelinde somutlaştığı göz önüne alındığında dijital kültürün bir parçası olan bu yaratıcılık tipi ve ona dayalı üretimler ile folklorik yaratıcılık ve üretimler arasında organik bir ilişkinin olduğu iddia edilebilir. Burges'a göre de yeni medya teknolojileri bu yaratıcılık tipinin kaynağı değil, onu görünür kılan böylece önem ve değerini hatırlatan unsurlardır (akt. Shifman, 2014, s. 100). Dolayısıyla sıradan yaratıcılığın daha önceleri halk kültürü ve folklorik üretimler, günümüzdeyse dijital kültür ve çoğunlukla internet memler özelinde görünür kılındığını söylemek yanlış olmayacaktır.

Kültürel yapının görünümünü yansıtan imge örnekçelerinin belirli amaçlarla ve farklı tarz ve tekniklerle yan yana getirilmesi ya da üst üste bindirilmesiyle elde edilen yaratımlar, sanal ortamda bir araya gelen belirli topluluklar arasında oldukça revaçta olan bir mem üretim tekniğidir. Shifman'a (2014, s. 89) göre sabit imgelere dayalı üretimlerden, internet mem kategorisine dahil edilebilecek olanlar tekerrür eden tema, form ve tavırlara sahip olmaktadır. Dolayısıyla fotoğraflık bir üretimin bir mem türü olup olmadığına karar verebilmek için bağlamsal düşünmek bir tür zorunluluktur. Böylece üzerinde çalıştığımız müstakil örnekçenin alt türsel ekolojinin bir parçası olduğu ve bu niteliğiyle sanal ortamda dolaşımda olan diğer kültürel unsurlardan farklılaştığı söylenebilir. Ayrıca bir mem türü için yukarıda sıralanan kriterlerin hepsi bir arada bulunabileceği gibi içlerinden yalnızca birisine göre tasnif edilecekler de rastlanabilir. Yani bir mem hem tematik hem de biçimsel olarak varyantlaşabileceği gibi bazı durumlarda sadece tematik ya da sadece biçimsel bir varyant olarak da karşımıza çıkabilir.

İmge tabanlı memlerin türsel mahiyeti ise üretilen imgelerin sadece ilgililerce anlaşılabilir bir dile, belirli iletişimsel işlevlere ve tekerrür eden içeriksel, biçimsel ve retoriksel örüntülere sahip olmasıyla ilgilidir. Bu da dijital ortamdaki folklorik performansların da sadece biçimsel ve içeriksel unsurlarla değil, bizzat onu tanımlayan yapısal unsurlarla da çerçeveslendiğini gösterir. Bu bağlamda düşünüldüğü diğer folklorik türlere ait verimlerde olduğu gibi internet memler dolayımında üretilen dışavurumların da topluluklara ait izole metinler değil, bir tür yapış-ediş biçimi olduğu sonucuna varılır. İnternet memler diğer folklorik türlere ait verimler gibi müstakil şekilde ele alındığı yani yaratım ve kullanım bağlamından bağımsız değerlendirildiğinde birer folklorik metin, sosyal, kültürel ve fiziksel bağlamındaki kullanım biçim ve işlevleri özelinde ele alındığında ise bir folklorik performans olarak değerlendirilebilir. İnternet memlerin icra bağlamı değiştikçe yeni anlamlar üretecek denli dinamik, farklı işlevlerde kullanılacak kadar çok yönlü olması bu üretimlerin performatif nitelikler taşıdığının en net göstergesidir.

İmge tabanlı memlere folklorik bir mahiyet kazandıran nitelikler ise kullanıcıların ilgisini çektiği, onları eğlendirdiği veya duygu ve düşüncelerini karşı tarafa aktarma işlevini yerine getirdiği müddetçe aktarılıyor olması ve aktarım esnasında müdahaleye yani kolektif yaratıcılığa izin verecek denli esnek olmasıdır. Dolayısıyla başarılı bir imge tabanlı memnin diğer bir özelliği de çok kısa süre içerisinde varyantlar üretilebilmesidir. Hatta Shifman'a (2014, s. 56) göre internet memleri, sanal ortamda dolaşımda bulunan ve memlere benzeyen "viral" içeriklerden farklılaştıran temel nitelik memlerin varyantlaşabilme kapasitesine sahip olmasıdır. Bu anlamda internet mem, tek bir kültürel birimden oluşan viral içeriklerin aksine daima varyantlaşmadan doğan versiyonların bir koleksiyonu olarak görülebilir. İmge tabanlı memlerde varyantlar arası ilişkiler tıpkı folklorik türlerde olduğu gibi genel anlamda kalıplaşan niteliklere bağlıdır. Ayrıca varyantlaşma ve kalıplaşma sadece biçimsel değil, aynı zamanda içerikseldir. Belirli bir konu veya içerik, biçimsel anlamda farklı varyantlarda karşımıza çıkabileceği gibi formların sabit kalıp içeriklerin varyantlaşabildiği örneklerle de rastlanabilir.

İmge tabanlı memler, anlamın spesifik semiyotik modlara değil, spesifik tarihsel ve kültürel yapılara bağlı olduğunu gösteren örnekçeler olmaları bakımından da özel bir öneme sahiptirler. Dolayısıyla internet memler özelinde anlamın üretimi konusunda spesifik imge dağarcığının görsel imge gramerinden daha önemli olduğu söylenebilir. Bu durumun temel nedeni internet ortamında üretilen ve aktarılan içeriklerin çok büyük bir bölümünün kültürel anlamda Batılı, dilsel anlamında ise İngilizcenin yapısal niteliklerinin etkisi altında kalmış olmasıdır. Bu anlamda mem kültürünün formel olarak genel, anlam olarak yerel bir yapıya sahip olduğu söylenebilir. Dolayısıyla memler de internet ortamdaki diğer birçok kültürel üretim gibi küyerel bir yapıya sahiptir.

Bir kişiyi, bir yeri veya bir şeyi temsil eden görsel imgelerin aynı çerçeve içerisinde yan yana getirilerek anlamlı bir mesaj oluşturması yani bağsuz görsel birimlerden anlamlı görsel ifadeler oluşturabilmesi için ilgili kültür ve hatta alt kültürlerce aşına olunan ikonik ve sembolik imgelerin anlamlı bir bütün

oluşturacak şekilde düzenlenmesi gerekmektedir. Dolayısıyla bir iletişim ve ifade türü olarak internet memlerin başarısı da doğru gösterge birimlerinin seçimi ve bunların söylem topluluklarınca belirlenmiş kurallar çerçevesinde ve yaratıcı şekillerde düzenlenmesine bağlıdır. Görsel imgeler dolayımında anlamlı mesajların üretebilmesi için de imgeyi yaratan ile onu alımlayacak olanın haberdar olduğu bazı kurallara ihtiyaç vardır. Görece yeni bir bilim alanı olan görsel semiyotik tam olarak bu kuralların belirlenişi, kullanımı, işleyişi ve değişimine odaklanmaktadır. Bu alanın öncülerinden olan Gunther Kress'e göre görsel semiyotik kısaca görsel imgelerin lengüistiği olarak tanımlanabilir. Bu anlamıyla görsel semiyotik, müstakil bir bilim alanı olarak lengüistiğin sözel ve yazılı imgeler özelinde yaptığını görsel imgeler için yapmaktadır. Dolayısıyla sözel ve yazılı imgeler gibi görsel imgelerin de bir dağarcığı, grameri, ikonografisi, ikonolojisi, düz ve yan anlamları vardır (Kress ve Leeuwen, 2006, s. 1).

İmge birimlerinin bir çerçeve içerisindeki diziliminin kurallı bir yapıya sahip olması sözel ve yazılı dilde seslerin sözcükleri, sözcüklerin cümleleri, cümlelerin ise söylemleri üretmesinin dil bilimsel kurallara bağlı olmasına benzer. Dolayısıyla imge tabanlı memler dolayımında anlamlı mesajların üretilmesi için de görsel bir dağarcığa ve gramere ihtiyaç vardır. Memin anlamlandırılması üretici ve alımlayıcının bu görsel dağarcıktan haberdar olmasına ve görsel bir iletişim mekanizması olarak ilgili metni oluşturmaya ve okumaya olanak sağlayacak gramer kurallarını bilmelerine bağlıdır. Çünkü memler, internet kullanıcısı olmayan kişiler açısından sadece algılanabilecek "tuhaf" görsel fragmanlarından ibaretken internet kullanıcıları için birçok anlama gelebilecek yaratıcı dışavurumlar olarak deneyimlenir. Bu arada memlerin anlamlandırılmasını engellemeyecek ölçüde gramer kurallarının esnetildiği, göz ardı edildiği ya da yaratıcı bir şekilde kullanıldığı durumlara da sıkça rastlandığı, böyle üretimlerin alımlayıcı tarafından beğenilmesiyle yeni kuralların her an bu gramere eklenebildiğini de belirtmek gerekir.

Barthes'a göre imgeye iliştirilen metinsel birimlerin yan anlam düzeyinde içten türemeli mesajlar üretmesi tarihsel bir dönüşüme de işaret eder. Çünkü eskiden yazılı bir metni açıklamak için imgelere başvurulurken günümüzde imgeleri açıklamak için metinlere başvurulmaktadır. Yani eskiden tekstten imgeye bir daralma/indirgeme (reduction) söz konusuyken artık imgeden tekste bir genişleme (amplification) söz konusudur. "Parazitik iletiler" olarak tanımlanan bu tür metinsel birimler hem imgeyi açıklama hem de onu canlandırma işlevinde kullanılır. Bu durum bir nevi fotoğrafın sözelleştirilmesi anlamına gelir (Barthes, 1977, s. 25-26). Bu bağlamda ele alındığında imge tabanlı memlerin işleyiş mekanizmasının Barthes'ın imgenin iletişimselliğini açıklamak için tanımladığı "fotoğrafik mesaj" kavramıyla doğrudan ilişkili olduğu görülmektedir.

The Photographic Message (1977) adlı makalesine belirli amaçlarla üretilen, seçilen ve düzenlenen imgelerin çeşitli mesajlar içerdiğini iddia ederek başlayan Barthes, özellikle fotoğrafın sanıldığı gibi gerçekliği tamamen objektif bir şekilde yansıtmadığını iddia eder. Bir objenin fotoğraf içerisindeki pozisyonun dahi farklı yan anlamlara gelebilecek mesajlar taşıdığı göz önüne alındığında fotoğrafların algısal değil, yorumsal unsurlar olduğu yani görmek ve bakmak yerine okumak ve yorumlamak gerektiği görülecektir (Barthes, 1977, s. 15). Fotoğrafik mesajın en net tespit edilebildiği durumlar ise merkezde bulunan imgeye iliştirilen metinler, başlıklar, alt yazılar ve tabloların bulunduğu gösterimlerdir. Bu unsurlar ilgili imgelere dair ek bilgiler vererek alımlayıcının imgeye yüklenen mesajı daha net bir şekilde anlamasına yardımcı olur. Objenin imgesini yaratan bir teknoloji olarak fotoğraf, bize realitenin kendisini değil, bir indirgenmiş kopyasını sunduğu için genelde herhangi bir koda sahip olmadığı, dolayısıyla fotoğrafa bakan bir kimsenin onu yorumlaması veya anlaması için herhangi bir kod bilgisine sahip olmasına gerek olmadığı düşünülür. Fakat Barthes'a göre fotoğraf da dahil olmak üzere tüm mimetik üretimler yani realitenin her türlü yeniden üretimi düz ve yan anlamlar olmak üzere iki düzeyde mesaj taşır (Barthes, 1977, s. 17).

Günümüzde fotoğraflık mesajların dualitesinin en net şekilde tespit edilebileceği üretimlerin başında sabit imge tabanlı memler gelmektedir. İnternet memlerin bir fotoğraftan farkı ise realiteyi "objektif" bir şekilde imgeleştirmek gibi bir kaygı taşımamasıdır. Özellikle sabit imge tabanlı memlerde alternatif bir realite üretme eğilimi ağır basar. Zaten memleri artistik ve yaratıcı kültürel örnekçeler kılan şey de realitenin yan yana gelemeyecek farklı yansımalarını anlamlı bir mesaj oluşturacak şekilde bir araya getirebilmesidir. İnternet memler, realiteyi kaydeden değil, yeniden üreten üretimler olduğu için üreticinin aktarılacak mesaj üzerinde tam bir otoriteye sahip olmasına da izin verir. Dolayısıyla bir kültürel metin olarak internet mem genelde farklı okumalara izin verecek birçok yan anlamsal mesajlara sahiptir. Alımlayıcının ilgili metne yüklenen mesajı kavrayabilmesi kod açımı yapmasına bağlıdır. Çünkü imgesel brikolaj örneği olarak ele alabileceğimiz internet memlerdeki gösteren-gösterilen ilişkisi ikonik göstergelerden oluşan fotoğraftakinden birçok bakımdan farklılık gösterir. Fotoğrafta anlam ilgili göstergenin kendisine içkinken, internet memlerde anlam üretilen bir şeydir. Shifman'a (2014, s. 343) göre bunun temel nedeni özellikle sabit imge temelli memlerde görüldüğü gibi "hiper-anlamlama"nın kullanılmasıyla ilgilidir.

Hiper-anlamlamanın yaygın bir anlam üretim tekniğine dönüşmesini sağlayan teknolojik gelişme ise dijital fotoğrafçılıktır. Dijital fotoğrafçılık hem obje ile imgesi arasındaki süper organik ilişkiye müdahaleye olanak tanıyan hem de mevcut manipülasyonları gizleyebilen teknik niteliklere sahiptir. Bu durumla bağlantılı olarak Shifman (2014, s. 344) dijital teknolojilerin kullanıcılarına sunduğu olanakların onun gerçekliğin ve anlamın üretiminde yapısökümsel bir tavır takınmasına yol açtığını ima eder. Bizce memlerin hiper-anlamlamsallığı da tam olarak bu yapısökümcü tavırla alakalıdır. İmgelerin manipülasyonu konusunda yapısökümsel bir yetkinliğe sahip olmak ilgili göstergelerin verili anlamları üzerinde de söz sahibi olmak anlamına gelir. Dolayısıyla anlamlamanın işlevselliği, Hall'ın "yeğlenen okuma" dediği durumla da ilgilidir. Mem özelinde yeğlenen okuma tipi genelde düz anlam düzeyinde göstergenin yapaylığına, yan anlam düzeyindeyse verilen mesaja odaklanmayı gerektirir. Yaygın kültürel

imgelere dayalı olan anlamlanmalar, yeğlenen okumanın en çok ortaya çıktığı durumlardır. Bu tür göstergeler özelindeki uzlaşım bir kültürel metin olarak memın nasıl okunması gerektiği konusunda yönlendiricidir.

Folklorun çeşitli anlatı türleri vasıtasıyla reel yaşam içerisinde kurguladığı alternatif gerçeklik ile internet memlerin sanal gerçeklik içerisinde ürettiği imgesel gerçeklik arasında da işlevsel anlamda önemli benzerliklerin olduğu söylenebilir. Bu analogi de internet memlerin sanal kültürün folkloru olduğuna yönelik hipotezleri destekler. Dolayısıyla mem özelinde üretilen gerçeklik tıpkı masallardaki gibi birer taklit değil, eldeki imge stoku, teknik unsurlar ve üreticinin yaratıcılığına bağlı bir temsil olarak görülmelidir. İnternet memlerin realiteyle ilişkileri Degh'in (1994) televizyon reklamlarında tespit ettiği sihirsel düşünüş özelinde de düşünülebilir. Çünkü hem sabit hem de hareketli imgelere dayalı memlerde tıpkı televizyon reklamlarında gördüğümüz sihirsel düşünüşün örneklerini yansıtan gösterimlere rastlamak mümkündür. Çizgi film kahramanlarıyla gerçek kişilerinin imgelerinin dahi yan yana getirilebildiği bu tür üretimlerde, sihirsel düşünüşün somutlaşmasında tek sınır yaratıcının hayal gücüdür. Bu bağlamda ele alındığında sanal ortamın folklorik birimleri olarak ele alınan internet memlerin popüler kültür ile halk kültürü arasındaki ilişkiyi de ters yüz ettiği görülmektedir. Eskiden popüler kültüre ait içeriklerin üretiminde halk kültürünü oluşturan çeşitli folklorik imge, sembol ve motiflerden etkin bir şekilde yararlanılırken bugün tam tersi istikamette bir eğilim söz konusudur. Göze çarpan bir diğer unsur da dijital kültür dolayımında üretilen folklorik türlerin içerik olarak popüler kültürden yararlanma şekliyle popüler kültürün folklordan yararlanma biçimlerinin hemen hemen aynı olmasıdır. Nasıl ki popüler kültür içerik üretiminde yararlandığı folklorik unsurları amaca uygun olarak çeşitli şekillerde işleyip değiştiriyorsa bir folklorik tür olarak internet mem de aynı mantık ve teknikleri kullanarak popüler kültürden yararlanmaktadır.

Memetik fotoğrafların en karakteristik niteliklerinden biri de uyumsuz iki veya daha fazla elementin aynı çerçeveye içerisindeki konumlandırılışıyla ilgilidir. Uyumsuz imgelerin çerçeve içerisindeki konumlanışında en az bir imgenin ilgili

bağlama yabancı olması gerekir (Shifman, 2014, s. 90). Çerçevadaki uyumsuz imge düz anlamda dikkatleri çeken birincil unsur olmanın yanı sıra yan anlam düzeyindeki mesajın üretiminde de önemli bir role sahiptir. Bu tür memleri mizahta uyumsuzluk ilkesinin imgesel boyuttaki bir uygulaması olarak görmek de mümkündür. Kullanılan imgelerin göndergeselliği ve yarattığı çağrılar bu tür üretimlerin sadece görsel değil, düşünsel anlamda uyumsuzluk ilkesini etkin bir şekilde kullandığını gösterir. Ayrıca memlerde uyumsuzluk ilkesinin kullanımı sadece imgesel boyutla da sınırlı değildir. Birçok memde imgeler ile onlara iliştilen sözler arasında da bazı uyumsuzluklara rastlanabilir. Çünkü memlerde kullanılan uyumsuzluk tamamen imgesel değil, temelde durumsal bağlamla da ilişkilidir. Bu anlamda bir folklorik tür olarak sabit imge tabanlı memlerin sözel bir folklorik tür olan fıkralardan farkı hem göze hem zihne hitap etmesiyle ilgilidir. Mizahı uyumsuzluğun fıkralardaki yansımaları düşünsel boyutla sınırlıyken memlerdeki hem görsel hem zihinseldir. Sabit imgelere dayalı memlerin bir diğer önemli özelliği ise fotoğrafın objektifliğine yönelik ön kabulleri lehine kullanabilmesiyle ilgilidir. Fotoşop mantığının da temelinde yatan bu gerçek, ayrı ayrı ele alındığında birbiriyle uyumsuz olan imgelerin yeniden üretimde bağlamlaştırılmasıyla ilişkilidir. Uyumsuzluğun mizahi bir amaçla kullanılmadığı bu tür durumlarda üreticinin uyumsuz imgeleri bağdaştırarak icat edilen yeni bağlamın ardı sıra gelen varyantlarıyla “doğallaştırması” söz konusu olabilir. Bu doğallaştırma karşısında bir süre sonra alımlayıcının da gördüğü şeyleri tuhaf karşılamadığı ve kullanılan imgeleri icat edilen yeni bağlamına göre anlamlandırdıkları gözlemlenmektedir.

İnternet memler, bazı tanımlanabilir ortak biçimsel ve içeriksel niteliklere sahip olmalarına rağmen sürekli akış ve değişim halindedir. Bu durum imge gibi ilk bakışta durağanlığıyla göze çarpan temsiller için de geçerlidir. Hızlı ve yüksek yayılım oranının yanı sıra varyantların sürekli ve birden çok merkezden üretilmesi bu kültürel dışavurumlara devingenlik kazandırır. İçeriğini doğrudan güncel ve gündelik yaşamdan alan memler, bu alanı oluşturan sosyal, kültürel, politik ve teknolojik etkilere tamamen açık olduğundan sadece biçimsel değil, içeriksel anlamda da yüksek bir devingenliğe sahiptir. Bu anlamda imge-tabanlı

memlerin en önemli özelliği güncel kültürel yapıyla senkronik bir ilişki içerisinde olmalarıdır. Dijital teknolojilerdeki önemli gelişmeler, gündelik yaşamda cereyan etmekte olan bir olayın mem özelinde sanal ortama senkronik bir biçimde taşınmasını kolaylaştırmıştır. Dolayısıyla reel dünyada gerçekleşmekte olan bir olayın sanal ortamdaki izdüşümleri genelde tüm internet memler, özelde ise imge tabanlı memler üzerinden net bir şekilde takip edilebilir. Hatta memler, sadece ilgili olaylardan sonra veya onlarla eş zamanlı olarak değil, bizzat onlardan önce üretilip tüketilmektedir. Birçok kullanıcının internet memler üzerinden gündemi takip ettiği göz önüne alındığında bu türün ne kadar dinamik bir biçimsel ve içeriksel yapıya sahip olduğu daha net anlaşılabilir.

b) İnternet Mem'in İcrasal Boyutları

İnternet memler ilk bakışta metinsel nitelikler taşıyan müstakil örnekçeler olarak görünmelerine rağmen aktarım, varyantlaşma ve alımlanma biçimleri bakımından bir kültürel süreç olarak da değerlendirilebilir. Ele alınan konunun çekiciliği ve güncelliğine bağlı olarak sürekli değişim ve dönüşümler geçirebilen başarılı memlerin aktarım yoğunluğu ve varyantlaşma kapasiteleri bu tür unsurların icrasal mahiyetini belirler. Bu durum, hem belirli bir memin zamanla geçirdiği dönüşümler, hem de aynı konu etrafındaki diğer örnekçelerin birbiriyle ilişkisi özelinde gözlemlenebilir. Folklorik üretimlerin icrasallığının belirli metinlerin aktarım, varyantlaşma ve yeniden yaratımıyla ilgili olduğu göz önüne alındığında internet memlerin müstakil halde birer metin, etkileşim halindeyse bir tür kültürel icra olduğunu sonucuna ulaşabilir. Shifman'a (2014, s. 99100) göre teoride internet kullanıcılarının mem üretimi konusunda kendilerini diledikleri şekillerde ifade edebilmesi mümkün görünse de pratikte pek çoğu hemen hemen aynı biçimsel, içeriksel ve tavırsal örüntüler sergilerler. Müstakil kullanıcıların mem üretiminde benzer yollar takip etmesi sanal alemde dolaşan bu kültürel örnekçelerin türsel nitelikler kazanmasında önemli bir etkiye sahiptir.

Memleri ürettiği iletişimsel aksiyonun tanımlanabilir unsurları üzerinden incelemek onların yalnız fonksiyonel ya da yapısal olarak değil, stil, tema, konu ve hitap edilen alımlayıcı bakımından da kendisine özgü yaratım ve aktarım niteliklerine sahip olduğu gösterir. Bu tespitten yola çıkan Heylighen'e (1999, s. 418-421) göre başarılı bir mem'in yaratımı, aktarımı, varyantlaşması 4 temel aşamada gerçekleşir:

1. Asimilasyon/Özümseme: Bir mem'in asimilasyonu daha önceden yaratılan bir verimin fark edilmesi, anlaşılması ve türlü şekillerde alımlanması demektir. Dolayısıyla mem'in fark edilecek kadar dikkat çekici, anlaşılabilir kadar basit ve kabul edilebilecek kadar ikna edici olması gerekir.
2. Akılda Tutma: Bir mem'in başarılı bir şekilde özümsemesinden sonraki aşama onun bir süreliğine akılda tutulmasıdır. Özümseme aşamasında olduğu gibi bir mem'in akılda tutulması da seçmeye dayalıdır. Bir mem'in akılda tutulmasını sağlayacak seçim kriterleri bireysel, sosyal ve kültürel nitelikli birçok faktör bağlı olarak değişiklikler gösterebilir.
3. Dışavurum: Aktif bir öznenin özümsemediği ve akılda tutmaya değer gördüğü mem, ilgili taşıyıcının niteliklerine bağlı olarak yeniden üretilir. Dışavurum aşamasında ilgili kişinin öznel niteliklerinin yanı sıra bu iş için kullanılan dışsallaştırıcı araçları da belirleyici niteliktedir.
4. Aktarım: Bir mem'in devamlılığını sağlaması için geçmesi gereken son aşama, üretilen dışavurumun aktarımıdır. Üretilen dışavurumun aktarımı içinse bu etkinliğe olanak tanıyacak fiziksel bir taşıyıcıya (kitap, fotoğraf, CD-ROM, internet vb.) yani bir medya biçimine başvurulması gerekir.

Shifman ise internet memlerin, yeniden üretim ve aktarım bağlamında 1) içerik, 2) form ve 3) tavır bakımından taklit edildiğini ileri sürer. İçeriği spesifik bir tekste içkin fikir ve ideolojiler olarak ele alan araştırmacı, internet memlerin yeniden üretiminde en çok taklit edilen alanın içerikle ilgili unsurlar olduğunu belirtir. Buna göre internet memlerde içerikten sonra en çok taklit edilen diğer alan onun formu yani ilgili tekstin biçimsel boyutudur. Yeniden üretim aşamasında taklit edilen

diğer alan ise bir konunun ele alınış tavrıdır. Dolayısıyla bir memde tavrı belirleyen unsurlar; üreticinin tekste göre pozisyonu, kullanılan lengüistik kodlar, hitap edilen grubun kimliğine göre değişiklikler gösterebilir (Shifman, 2014, s. 341). Üreticinin tavrı, ilgili kültürel örnekçenin dikkat çekmesi ve işlenen fikir ve ideolojilerin alımlanmasında en az biçim kadar önem arz etmektedir. Dolayısıyla tıpkı içerik ve biçimde olduğu gibi yeniden üretim ve varyantlaşma aşamalarında kaynak metindeki tavrı da potansiyel anlamda mimetik bir nitelik taşır.

İnternet mem, folklor icrasının 3 temel bileşeninden biri olarak ele alınan belirgin dokusal niteliklere de sahiptir. Sims ve Stephens'a (2011, s. 138) göre folklorik bir üretimin dokusu metnin icrasal gösterimi, icra stili ve izleyici/dinleyicilerin reaksiyonları ve bir takım ebedi, lengüistik ve/veya fiziksel karakteristiklere göre belirlenir. Sözel bir metnin dokusu ritim, aliterasyon, metafor gibi figüratif unsurlarla örülürken, görsel bir folklorik metnin dokusu, kullanılan ham maddeler, yapım teknik ve stilleri, şekilsel örüntüler ve sembolik unsurlar gibi görsel metnin düz anlam düzeyinde algılanabilecek her türlü unsurunu kapsamaktadır. Buna göre internet memlerin dokusu metnin hangi teknolojiler ve imge türü kullanılarak üretildiğine göre çeşitlilikler gösterebilir. Birinde imgelerin boyutları, konumları, düzenlenme biçimleri dokusal yapıyı oluştururken diğerinde çekim teknikleri, açıları, sesin kullanımı biçimleri, metindeki vurgu ve tekrarlar dokusal nitelikler olarak öne çıkar.

Sanal ortamdaki içerik üretiminde kullanıcıların yüzde doksanın pasif alımlayıcı ya da içerik taşıyıcıları rolünde olduğunu saptayan Nielsen, geriye kalanlardan %9'unun kendi özel içeriklerini, %1'lik kısmının ise sürekli ve bilinçli şekilde orijinal içerikler ürettiğini bildirir (akt. Juza, 2013, s. 6). Bu veriler internet mem özelinde üretilen özgün içeriklerin tıpkı folklorik verimlerde olduğu gibi sınırlı bir kesim tarafından üretildiğine işaret etmektedir. Dolayısıyla dijital ortamda üretilen folklorik mahiyetli içerikler konusunda da kullanıcıların büyük bir çoğunluğunun genelde pasif alıcılar ya da üretilen içeriklerin taşıyıcıları konumunda kalmayı tercih ettikleri görülmektedir. Bu durum Sydow'un folklorik geleneklerin üretimi, taşınması ve alımlanması konusundaki tespitlerinin sanal ortam folkloru açısından da geçerli olduğunu göstermektedir.

c) İnternet Mem'in İmge Tabanlı Bazı Alt Türleri

İmge tabanlı memlerin taksonomiye izin veren, tekrarlı ve tanımlanabilir karakterlere, temalara ve biçimsel karakteristiklere sahip çeşitli alt türleri de vardır. Nitekim Miller'a (2012, s. 84-85) göre imge tabanlı memler içerik üretiminde kullanılan malzemeye göre a) yeniden düzenlenen imgeler (remixed image), b) sabit imgeler (stable) olmak üzere 2 temel kategori altında toplanabilir. Yeniden düzenlenen imgelere dayalı memler ise kendi içerisinde a) tekil imgelere ve b) istiflenmiş/yığılmış imgelere dayalı memler olmak üzere iki alt kümeye ayrılabilir. Tekil ve yeniden düzenlenen imgelere sahip olan, yapısal ve formel anlamda mikro ölçekte bir tür ekolojisi oluşturabilecek niteliklere sahip olan birçok alt tür mevcuttur.

Tür ekolojisinin önemli parçalarından biri olan ve imge makrosu tekniğiyle elde edilen memler, genellikle sabit bir imgenin üzerine, imgeyle uyumlu olan kısa yazılı ifadelerin bindirilmesi ya da konuyla bağlantılı ve ana imgenin etkisini yok etmeyecek basit yan imgeler yerleştirilmesiyle oluşturulur. İmgenin pozisyonu, niceliksel ve niteliksel değeri ile imgeye bindirilen yazılı ifadelerde kullanılan karakterler, ifadelerin uzunlukları, tercih edilen renkler gibi biçimsel unsurlar genelde tanımlanabilir örüntüler oluşturulmaktadır. Örneğin kullanılacak yazılı ifadenin çerçevedeki konumu ana imgenin pozisyonuna bağlı olarak bazen en üstte bazen de an altta gelecek şekilde ayarlanmaktadır. Ayrıca ilgili ifadenin uzunluğuna bağlı olarak bir kısmı üste diğeri alta gelebilecek şekilde düzenlemesi de mümkündür. Çoğunlukla orta büyüklükteki puntolar kullanılarak üretilen ifadelerde renk olarak genelde sarı veya beyaz tercih edilmektedir. Yazılı ifadeler bazen çerçevenin altına yerleştirilen kırmızı bir şeridin içerisine yazılır. Bu teknikle üretilen memlerde de merkez unsur ifadeler değil, imgelerdir. Çünkü imge tabanlı tüm memlerde göze ilk çarpan unsur, imgenin bizatihi kendisidir. İmgenin merkezi değerine rağmen bu türden görsel metinleri ilgili bağlamda anlamlı kılan şeyler, üreticinin imgeye iliştiği yaratıcı ifadelerdir:



Şekil 2. İmge tabanlı bir mem örneği



Şekil 3. İmge tabanlı bir mem örneği

Bu tür memlerde imgelere konuyla bağlantılı ve genellikle birkaç kelimedenden oluşan kısa ifadeler veya diyaloglar da eşlik edebilir. İmgeyle doğrudan ilişkili olan metin parçaları çoğunlukla imgenin yeğlenen şekilde okunması için bir açıklama yapma, ilgili örnekçede ele alan konuyla ilgili ek bilgiler verme veya imgeye bir diyalog ekleme işlevindedir. İmgenin yeniden düzenlenmesiyle oluşturulan imge tabanlı memlerde ele alınan konuyla bağlantılı olarak seçilecek imgenin, yerleştirileceği bağlamın, imgenin üzerine bindirilecek ifadelerin hem yaratıcı olması hem de alımlayıcıların sosyo-kültürel beklentileriyle uyumlu olması gerekmektedir.

Shifman'ın sabit imge tabanlı bir mem alt türü olarak tanımladığı “reaksiyonel fotoşoplar” ise başta Adobe Photoshop olmak üzere fotoğrafların düzenlenmesi ve manipülasyonuna olanak tanıyan yazılımlara ulaşımın ve kullanımının kolaylaşmasıyla ortaya çıkan bir mem türüdür (Shifman, 2014, s. 100). Sanal görsel mizah alanında en çok başvurulan mem türlerinden biri olan reaksiyonel fotoşoplar adından da anlaşıldığı üzere üretilen bir meme tepki veya cevap olarak benzer biçim, içerik, konu ve tavırda yeni memler üretilmesidir. Bu türün zaman içerisinde geçirdiği gelişim sadece başka bir meme değil, manipüle edilmemiş fotoğrafları da kapsayacak şekilde genişlemesini sağlamıştır:

Mevcut pozun yeni bağlamlardaki konumu genellikle uyumsuzluktan kaynaklı mizahi bir durum oluşturur. Shifman'a (2014, s. 350) göre bu mem türündeki hiper anlamlama, metnin kompozisyonu ve özellikle seçilen şahsiyetin pozuyla ilişkilidir. Bu mem türünün en önemli özelliği ise varyantlar yoluyla bağlamdan bağlama taşınan poza sahip kişinin zamanla adeta bir anlatı karakterine dönüşmesidir. Seçilen pozun yeni bir bağlama yerleştirilmesi ve biçimsel bakımdan doğallaştırılması yani ilgili bağlamın dokusuyla uyum sağlayacak şekilde düzenlenmesi alımlayıcı düzeyinde kişiyi ve pozunu anlatısal bir birime dönüştürür. Bu anlamda her bir varyant ilgili karakter etrafında inşa edilen imgesel bir anlatı olarak ele alınabilir:



SİRKECİ TRENE HANGİSİ ACABA

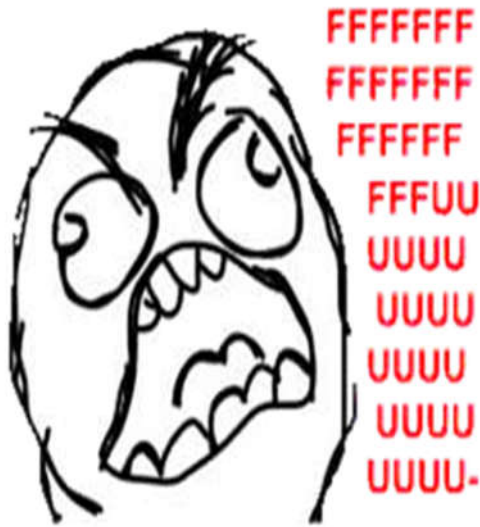


KAPALI ÇARŞIDA KAYBOLDUM İYİMİ

Şekil 8. Sabit bir poza dayalı mem örneği

Şekil 9. Sabit bir poza dayalı mem örneği

Amatör karikatürcülüğün bir örneği olarak da ele alınabilecek bir imge tabanlı mem türü ise genelde öfkeli bir surat ifadesine sahip karakterlerin farklı durum ve olaylarla ilgili düşünceleri etrafında şekillenir. Bu mem türünün özgünlüğü manipülasyonundan ziyade çizime dayanmasıdır. İlk örneklerine 4chan.com adlı mizah sitesinde rastlanan ve popüler olduktan sonra sosyal paylaşım siteleri üzerinden aktarılıp varyantlaşmaya başlayan bu mem türünün zamanla bir kültürel dışavurum unsuruna dönüştüğü gözlemlenmektedir. Öfkeli/ kızgın adam (rage guy) gibi belirli tipler etrafında şekillenen bu karikatürlerin en önemli özellikleri amatör çizimlere dayalı olması, gündelik yaratıcılığın örneklerini sunması ve halk söylemini yansıtmasıdır:



Şekil 10. Bir internet karikatürü örneği



Şekil 11. Bir internet karikatürü örneği

Karikatürlerde yer verilen kısa metinler genelde protipleşen yüz ifadeleriyle uyumlu olacak şekilde seçilir. Douglas'a (2014, s. 317) göre bu mem türünün bu kadar başarılı olmasında a) kolayca yeniden üretilebilir bir stile sahip olmasının ve b) herkesin (özellikle öfkeli insanların) kişisel hikayeler anlatmayı sevmesinin önemli payı vardır. Verilmek istenen mesaja uygun karakterlerin çeşitli sitelerde yer alan imge stoklarından seçilip kopya-yapıştır tekniğiyle kolayca yeniden üretildiği göz önüne alındığında bu mem türünün fotoşop gerektiren diğer türlere kıyasla daha kolay bir stile sahip olduğu söylenebilir. Karakter ile metin arasındaki uyumun üst düzeyde olduğu karikatürlerin zaman içerisinde popülerleşmesi ve bunu takiben sosyal etkileşim ortamlarında imoje işlevinde dışavurumsal iletişim birimleri olarak kullanılması dahi söz konusu olabilir. Tek bir yüz ifadesi ve kısa metinlerden oluşan karikatürlerin yanı sıra yatay ve/veya dikey konumlarda sıralanan ve böylece anlatsal bir birim olarak alımlanan karikatürler de mevcuttur. Bu mem türünde her bir kare zamanda bir anı resmeder ve kareler zihinde yeğlenen bir şekilde birleştirildiğinde akmakta olan sekansların bir olay veya durumu resmeden bir anlatıya dönüştüğü görülür. Berger'e (1997, s. 13) göre görsel anlatılar, metinsel anlatılar gibi her bir ayrıntıyı betimlemek yerine okuyucunun boşlukları doldurmasına yönelik bir okuma biçimi gerektirir. Anlatıdaki süreklilik okuyucunun görsel fragmanlar arasındaki boşlukları doldurmasına bağlıdır.

Literatürde "memes IRL" (memes in real life) olarak bilinen bu mem türü sanal ortamdaki en popüler sabit imge tabanlı memlerdendir (Miller, 2012, s. 87). İlgili mesajın çoğunlukla iki karşıt sabit imgenin yan yana getirilmesiyle oluşturulduğu bu mem türünde "hayal edilen" ile "gerçekte olan" olarak tanımlanan durumlar ironi ve mizah üretecek şekilde kıyaslanır. İki eşit parçaya bölünen çerçevenin bir bölümüne ilgili durumla ilişkilendirilen idealize edilmiş bir imge, diğer tarafına ise tam tersi niteliklere sahip bir imge yerleştirilir. Mizahın imgeler arasındaki karşıtlık üzerinden yaratıldığı bu mem türünde alımlayıcının kendisini "gerçekte olan" yani "kusurlu" imgeyle özdeşleştirilmesi yeğlenir. Bu mem türünün bir diğer popüler varyantı ise farklı kültürleri sembolize ettiği düşünülen iki karşıt imgenin yan yana getirilmesiyle oluşturulan unsurlardır. Genellikle "onlarda/bizde" ifadesinin yer aldığı bu mem türünde farklı kültürlerdeki spesifik durumları yansıtan karşıt imgeler üzerinde hem bir tür kültür mukayesesi hem de toplum eleştirisi yapılmaktadır:



Şekil 12. Bir "onlarda/bizde" mem örneği



Şekil 13. Bir "onlarda/bizde" mem örneği

Günümüzde hareketli imgelere dayalı yani video tabanlı internet memler de en az diğer alt türler kadar ilgi görmektedir. Daha çok "viral video" kategorisinde değerlendirilen bu örneklerin bir internet mem alt türü haline gelmesi, ilgili söylem topluluğunu oluşturan izleyicilerin bu tür videolara müdahalesiyle yani bunları

taklit eden veya parodileştiren yeni videoların üretilmesine bağlıdır. Hatta Shifman'a (2014, s. 43) göre insanların sanal ortamda belirli bir videoyu çeşitli nedenlerden dolayı paylaşmasından daha ilginç olanı, bazı videoların versiyonlarını üretilip paylaşmasıdır. Dolayısıyla video tabanlı memler sadece mevcut bir içeriğin yeniden düzenlenmesine dayanmaz. Tıpkı sabit imgeli örnekçeler gibi üzerinde herhangi bir teknik manipülasyon yapılmamış video tabanlı memler de bulunmaktadır. İnternet meminin tür ekolojisini oluşturan alt türsel örnekçeleri arasındaki göstergelerarasılık göz önünde bulundurulduğunda sabit imge tabanlı memler ile video tabanlı memlerin birçok noktada yakınsandığı söylenebilir. Bu yakınsama ilgili alt türler arasında içerik, konu, tema, tutum ve işlev bakımından hemen hemen benzer nitelikler sergilemelerine neden olur.

Video düzenleme yazılımlarının montaj ve kurgu üzerinde sunduğu geniş müdahale alanı, yaratıcılığın kimi zaman sanatsal boyutlara ulaştığı video tabanlı internet memlerinin yaratılmasına da olanak sağlar. Dolayısıyla sabit imge tabanlı memlerin üretiminde sıkça başvurulan çeşitli yazılım programları, konu video tabanlı memlere geldiğinde daha da önemli bir faktöre dönüşür. Hatta özellikle üretim aşamasında yazılım teknolojisi ile dijital folklor arasında organik bir ilişkinin olduğu söylenebilir. Geleneksel bağlamında folklorik bir üretimin estetik değer ve kalitesinin belirlenmesinde sözel teknolojinin nasıl kullanıldığı ne kadar önemli ise dijital ortamdaki kültürel üretimlerin değer ve kalitesinde de dijital teknolojilerin ve onların ayrılmaz birer parçası olan yazılım programlarının ne şekilde kullanıldığı o kadar önemlidir. Bu bağlamda düşünüldüğünde biçimsel anlamda geleneksel folklorlarda söz söyleme kabiliyeti ile dijital folklorlarda yazılımları kullanma becerisi arasında işlevsel bir analogi kurulabilir.

Video memlerinin bir diğer özelliği de hem biçimsel hem içeriksel anlamda son derece basit bir yapıya sahip olmalarıdır. Shifman'a (2014, s. 81) göre özellikle biçimsel düzeydeki basitlik bu tür videoların görsel yapısının da en önemli ve en karakteristik kısmını oluşturur. Yani hem içeriksel hem de biçimsel basitlik bir bakıma ilgili videoyu bir meme dönüştüren ana etkenlerden biridir. Basitliğin mem üretimindeki etkisi sadece mevcut bir videonun yeniden düzenlenmesi ya da daha

kolay manipüle edilmesiyle ilgili değildir. Tıpkı sabit imgeli memlerde olduğu gibi reaksiyonel videoların oluşturulması için referans alınan örnekçenin kolayca taklit edilebilir bir yapıya sahip olması da gerekmektedir. Memetik videoların bir diğer önemli özelliği de basitlik niteliğiyle de ilişkili olan tekrarlılık (repetitiveness) niteliğidir. Shifman'a (2014, s. 83) göre bu tür videolar üzerinde yapılan analizler, genelde basit bir öğenin klip boyunca sürekli tekrarlandığını göstermektedir.

Memetik videoların göze çarpan en belirgin niteliklerinden biri de videolara konu olan karakterlerin genelde halktan yani sıradan kişilerden seçiliyor olmasıdır. Bu türden videoların başarısı halktan kişilerin halkın duygu, düşünce, davranış biçimlerini temsil etmesi, onlara tercüman olmasıyla ilgilidir. Dolayısıyla videolardaki karakterler ile izleyiciler arasındaki sosyo-kültürel uyumun bu mem türünün popüleritesinde önemli bir payı vardır (Shifman, 2014, s. 74). Hatta günümüzde amatör videoların, birçok alanda profesyonel olanlardan daha fazla ilgi çekiyor olmasının en önemli nedenlerinden biri videolardaki amatörlüğün izleyici nezdinde doğallık ve otantiklik şeklinde alımlanması ve sosyo-kültürel uyumun sonucu olan "biz"lik duygusu vermesiyle ilgilidir. Dolayısıyla folklorla özgü bir nitelik olarak içeriği tüketenlerin aynı zamanda onların üreticisi olma durumunun dijital kültürün yükselişiyle birlikte sözel kültüre özgü ayrıcalık olmaktan çıktığı görülmektedir. Nitekim Shifman'a (2014, s. 76) göre YouTube başta olmak üzere diğer birçok video paylaşım ortamının sadece birer yayın platformu değil, çeşitli alt birimlerden oluşan birer topluluk olduğu gerçeği göz önünde bulundurulursa kullanıcılar tarafından oluşturulmuş amatör içeriklerin neden daha fazla ilgi çektiği daha iyi anlaşılabilir. Katılımcı kültürün bir parçası olan tüketiciler popüler kültürde olduğu gibi bitmiş ya da tamamlanmış kusursuz tekstler değil, kendisini ilgili üretimin aktif bir parçası kılabilen, ifade etme imkânı tanıyan ve diğerleriyle etkileşim kurmasına olanak tanıyacak kadar diyaloga açık tamamlanmamış, amatör görünümlü, "tuhaf" içerikler aramaktadır. Dolayısıyla bu tür videolardaki "tamamlanmamışlık"lar bir kusurdan ziyade insanları boşlukları doldurması için teşvik ederek onu basit izleyiciden aktif bir katılımcıya dönüştüren yani insanın oyun iç güdüsünü harekete geçirerek onu kültürel üretime yönlendiren bir fonksiyona sahiptir (Shifman, 2014, s. 86).

3.6. FOLKLORİK GÖSTERİMİN YENİ BİR BOYUTU: SANAL İCRA

Verbal Art as Performance başlıklı makalesinde performansı, "bir konuşma kipi/biçimi" (1975, s. 290), editörlüğünü üstlendiği *Folklore, Cultural Performances, and Popular Entertainments* çalışmada ise "bir çeşit iletişimsel gösteri" (2008, s. 120) olarak tanımlayan Bauman'a (1992, s. 41) göre sözel iletişime dayalı dışavurumların bir kısmının folklorik bir performans olarak ele alınabilmesi için ilgili unsurun estetik bir boyuta da sahip olması gerekir. Bauman ile aynı çizgide olan Fine (1984, s. 58) göre ise her folklorik performans:

- a) Estetik bir iletişimsel moddur.
- b) Tümleşik olarak spesifik bir olaya/etkinliğe (event) bağlıdır.
- c) Hem bir kültürel spesifik hem de kültürlerarası bir değişkendir.

Bu temel kriterler özelinde ele alındığında sözel bir folklor icrasını gündelik dile dayalı diğer icralardan ayıran temel faktörlerin, gündelik dilin bağlamsal teamüllere uygun artistik kullanımlarıyla alakalı olduğu anlaşılmaktadır. Kültürel bir performansın ortaya çıkmasını belirleyen diğer unsurlar ise genellikle ilgili aktivitenin üretimini sağlayan zamansal ve mekânsal organizasyonlarla ilgilidir. Çünkü iyi güdülenmiş tüm kültürel performanslar, genellikle spesifik bir uzam ve zamanda gerçekleştirilir. Dolayısıyla folklorik mahiyetli performanslar, belirli bir zaman veya mekânda gerçekleştirilen, meta-iletişimsel unsurlarla çerçevelenerek gündelikten ayrılan ve böylece artistik bir mahiyet kazanan, bağlamsal teamüllerce yönlendirilen, yerel ve evrensel niteliklere sahip kültürel aktiviteler olarak tanımlanabilir.

Tanımlanan türden performanslar gündelik deneyimlerde tetiklenmesine rağmen toplulukça imlenmiş özel işaretleyiciler sayesinde sıradan bir iletişim pratiğinden ayrılır. Yani topluluğu oluşturan üyelerce belirlenmiş ve aktüelleştiği an tanınabilen özel işaretleyiciler (sözler, davranış biçimleri, formüller) sıradan bir iletişimi artistik nitelikli bir performansa dönüştürür. Bu durum folklorik performansın sadece iletişimin riteüelistik bir nitelik taşıdığı ortam ve bağlamlarda

değil, spontane olarak gelişen anlarda da ortaya çıkabileceği anlamına gelir. Bu bağlamda ele alındığında gündelik bir sohbet esnasında kullanılan atasözü veya fıkraların da en az folklorik bir geleneğin icrasına dayalı bir gösterim kadar folklorik bir icra olma niteliği taşıdığı söylenebilir. Dolayısıyla performansı belirleyen asıl şey, içerik, biçim, uzunluk-kısalık, ortam ve bağlam gibi metni şekillendiren unsurlar değil, ilgili topluluk üyelerinin iletişim biçimlerini sıradan iletişimlerinden ayıran unsurlar yani özel formüller, biçimsel aygıtlar, şekilsel dil kullanımları ve sosyal, kültürel ve tarihsel dinamiklere bağlı olarak sürekli değişen göstergesel araçlardan oluşan yorumcul çerçevelerdir (Bauman, 2008, s. 120).

Bu arada folklorik performansın sadece somut olmayan kültürel verimler bağlamında düşünülmemesi gerektiğini de belirtmek gerekir. Çünkü alanda yapılan birçok çalışma maddi kültürel unsurlarının (objeler, el sanatı örnekleri, yeme-içme biçimleri, kılık kıyafet, yapılar) da en az sözlü kültür unsurları kadar icrasal nitelikler taşıdığını ortaya koymuştur. Folklorik mahiyetli somut kültürel unsurların üretimi aşamasındaki üretici-ürün ilişkisi başlı başına folklorik bir performans olmakla birlikte bu tür ürünlerin aynı referans çerçevesini paylaşan grubun diğer üyeleriyle ilişkisi de icrasal nitelikler taşır. Örneğin, folklorik bir obje olarak at nalı, tek başına bir performans değilken onun yerleştirildiği yer yani kullanım bağlamı onu bir folklorik performansa dönüştürebilir. Belirli düşüncelerin ve anlamların işaretleyicisi ve tetikleyicisi olan bu tür nesnelere, kullanım biçimleri ve bağlamıyla birlikte ele alındığında izole birer materyal değil, yorumsal ve dinamik birer iletişim birimi olduğu görülecektir (Sims ve Stephens, 2011, s. 138). Folklorik objeler gibi semboller, belirli davranış biçimleri, el-kol hareketleri ve jest mimik gibi birçok somut dışavurumun verili anlamlarının topluluk üyeleri arasındaki dolaylı bir iletişimin temellerini oluşturduğu göz önünde bulundurulduğunda bunların her birinin de folklorik bir performans olarak değerlendirilebileceği sonucuna ulaşılır. Hatta Sims ve Stephens'a (2011, s. 141) göre folklorik mahiyete sahip objelerin yorumlaması dahi başlı başına folklorik bir performans olarak değerlendirilebilir. Çünkü bu tür üretimler bir topluluğa özgü ortak duygu, düşünce, söylem ve kimliklerin somut dışavurumlarıdır.

Performans -yukarıda tanımlandığı şekillerde- özü itibariyle çerçevelenmiş bir iletişim pratiği olarak ele alındığında dijital kültür ortamlarında da çeşitli performansların varlığından söz edilebilir. Performans, özellikle Goffman'ın (2014, s. 33) tanımladığı şekilde yani “bir kimsenin 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. Goffman'ın (2014, s. 33) bir çözümlenme modeli olarak önerdiği bu kategoriler sanal icra özelinde düşünüldüğünde "set" in uzamsal bir unsur olarak sanal fizikselliğe, “vitrin” in ise sanal fiziksel bağlamların birer uzantısı olan kullanıcı bilgileri ve pratiklerine denk düştüğü görülmektedir. Set olarak ele alınan sanal fiziksel bağlamların reel dünyaya taşınamayacağı göz önüne alındığında ise oyuncuların 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.

Performansın ifası için sanal bağlamlara geçiş, "perde arkası" ya da “arka bölge” olarak tanımlanan alandan vitrine geçmek olarak ele alınabilir. Sanal performanslardaki perde arkası-vitrin ilişkisi icracının kişiliği ve amacına bağlı olarak farklılık gösterebilir. Eğer icracı gerçek hayatı bir vitrin olarak görüyorsa sanal bağlamlar perde arkası, sanal bağlamları birer vitrin olarak görüyorsa gerçek hayat perde arkasına dönüşür. Dolayısıyla vitrin-perde arkası ilişkisi bireylerin bastırdıkları gerçekleri hangi bölgede açığa çıkarıp hangisinde gizlediğine göre değişkenlik gösterir. Değişmeyen şey ise vitrinde sergilenen performansın ötesiyle yani perde arkasıyla doğrudan ilişkili olduğu gerçeğidir. 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. Sanal performansların bu çoklu bağlamsallığa rağmen tutarlı bir kültürel etkinlik olarak görülmesinin temel nedeni ise araçsallığıdır. Sanal icracıların araçsallığı ise her biri farklı kültürel, sosyal ve fiziksel bağlama sahip icracı kullanıcıları paylaşımsal ön

bölgede ilgili kültürel etkinliği üretecek ortak bir payda da buluşturabilme kapasitesiyle alakalıdır.

Bu bakış açısı özelinde çalışmalar yürüten halkbilimcilerden biri olan Buccitelli'ye (2012, s. 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 fizikselliğin sunduğu bağlamlar için de geçerli olduğu ortaya konabilir. En basitinden Facebook, Twitter, Instagram, Youtube gibi sosyal etkileşim platformlarındaki kullanıcı-takipçi ilişkileri bile folklorik bir performanstaki icracıdinleyici ilişkileri özelinde ele alınabilir. Bu türden platformların sunduğu söyleşimsel sosyo-kültürel ortamlar, kullanıcıları icracılara, takipçileri ise sergilenen icranın sosyal boyutunu oluşturan izleyicilere dönüştürür. Çünkü tıpkı sözlü ortam gibi sanal ortam da bir iletişimi üreten pratiklerin çerçevelenmesini sağlayacak sosyal, kültürel ve fiziksel bağlamlar ve araçlar sunar. Ayrıca dijital kültür özelinde son yıllarda yapılan çalışmalar, sanal fizikselliğin (virtual physical) sunduğu yeni bağlamların, çevrimdışı fiziksel bağlamların uzantıları olarak algılanmakta olduğunu ve bu bağlamların performanslar üzerinde en az çevrimdışı olanlar kadar etkili olduğuna işaret etmektedir. Sanal fiziksel bağlamların sunduğu en önemli avantaj ise sanal platformdaki icralarda ortaya çıkan her ayrıntıyı somutlaştırması ve bunları kayıt altına almasıdır. Sanal fizikselliğin bu niteliği araştırmacıları bağlam derlemesinden kurtardığından tüm dikkatin icra üzerine yoğunlaştırmasına imkân tanır. Reel fiziksel bağlamdaki ayrıntılar bilincin niyetselliği, araştırmacının ortamdaki konumu ve icrayı öncesinden dolayı gözden kaçabilir. Sanal fiziksel bağlamlar, araştırmacının aynı anda birden fazla icrayı takip etmesine de olanak tanıması bakımından önemli avantajlar sunmaktadır.

Sanal bağlamların bir performansın her anını kayıt altına alması ve sonraki reaksiyonlara açık oluşu, reaksiyon aldığı sürece devam eden yani açık uçlu ve bitimsiz icraların ortaya çıkmasına yol açmaktadır. Buccitelli'nin (2012, s. 76) "zamansal yayılım" (temporal extension) olarak tanımladığı bu durum, dijital

performansları geleneksel olanlardan ayıran ve onlara dolaylı yoldan diğer karakteristik niteliklerini de kazandıran yapısal bir karakteristiktir. 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. Bu arada folklorik karakterli icralar için de zamansal yayılımın geçerli olduğunu fakat bu spektrumun dijital performanslara kıyasla daha dar olduğunu da belirtmek gerekir. Sanal icralardaki zamansal yayılım, icra bağlamında kurulan iletişim ve etkileşimin niteliğine de bağlıdır. İletişimin senkronik bir düzlemde ilerlediği bağlamlarda icraların kapsadığı süreyle senkronik olmayan düzlemdekiler arasında önemli farklılıklar olabilir. İnternet kullanıcılarının bu iki iletişim pratiğini dönüşümlü olarak kullanılması icraların zamansal yayılımını doğrudan etkiler. Dolayısıyla senkronik bir iletişim düzleminde başlayan bir icranın türlü nedenlerle yarıda kesildiği, bir süre sonra senkronik olmayan bir düzlemde devam ettiği ya da tam tersi durumların yaşandığı sanal icralara rastlamak da mümkündür.

Genel bir nitelik olarak sanal platformların işlenen tüm reaksiyonları kayıt altına alıyor olması, bu reaksiyonlarca şekillendiren performansların da kaydedilmesi anlamına gelmektedir. Dolayısıyla dijital performansların geleneksel olanlara kıyasla daha süreğen olması da temelde icranın üretildiği platformun nitelikleri ve zamansal yayılımla doğrudan ilişkilidir (Buccitelli, 2012, s. 77). Bu arada sanal ortamların sadece icrayı şekillendiren reaksiyonları değil, bizzat “sanal” fiziksel icra bağlamını da kayıt ettiğini gözden kaçırmamak gerekir. Çünkü sanal icraların dayanıklılığı, sergilenen reaksiyonların değil daha çok bahsi geçen bağlamın kaydedilmesiyle ilişkilidir. Bu da bir icranın kâğıt üzerindeki kaydıyla sanal ortamdaki kaydı arasında yapısal boyutları da aşan farklılıkların olduğunu gösterir. 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 da olduğu gibi korunduğundan icranın devamı için çeşitli reaksiyonlar göstermek yeterlidir. Buccitelli'ye (2012, s. 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. Yüz yüze ortamlardaki icralarda farklı katılımcılar tarafından senkronik olarak üretilen aksiyon ve dışavurumların icra esnasında üst üste binmesi mümkünken birçok sanal performans türü için böyle bir durum söz konusu değildir. Dolayısıyla dijital performansların zamansal yayılımında olduğu gibi dayanıklılığı ve serileştirmesinde de bağlamsal niteliklerin belirleyici bir faktör olduğu görülmektedir.

Geleneksel ile sanal performanslar arasındaki temel farklılıklardan biri de icra esnasındaki reaksiyonelliğin niteliğiyle ilişkilidir. Yüz-yüze etkileşim ortamlarındaki icralarda icracı-izleyici, izleyici-izleyici arasındaki reaksiyonlar gerçek zamanlı iken sanal ortamdaki performanslarda bu durum çeşitlilik gösterebilir. Ayrıca etkileşim biçimi ve bağlam farklılığından kaynaklı olarak reaksiyonların biçimleri de farklılık gösterir. Frank'a göre sanal performanslar her ne kadar tekst odaklı da olsa, icracı ve dinleyiciler yüz yüze ortamda sergilenen beden diline dayalı ifade biçimlerini taklit eden "metalinguistik dışavurumlar" yaratarak bu eksikliği giderebilirler. Özellikle video tabanlı sanal performanslar kullanıcıların seslerini, yüz-el ifadelerini ve beden duruşlarını aksettirmesi sayesinde reaksiyonel anlamda sözlü kültür ortamındaki benzer icraların üretimine olanak sağlayabilmektedir (akt. Buccitelli, 2012, s. 71).

Yukarıda da belirttiği gibi sanal performansların üretimi için belirli amaçlarla bir araya gelen aktif öznelerin kendilerini ifade etmek için başvurduğu araç ve stratejiler de çeşitlilik göstermektedir. Sanal ortamların sağladığı etkileşim ve iletişim imkânları sadece yeni sosyalleşme biçimlerine değil, bu sosyalleşme biçimlerinin yarattığı yeni etkileşim ve iletişim pratiklerine, reel yaşamda görülmeyecek yeni sosyal normların ortaya çıkmasını sağlaması bakımından da önem arz eder. Geleneksel bir icrada etkileşimleri sağlayan reaksiyonlar, sözel ve bedensel iletişim kodlarınca belirlenirken, sanal ortamdakiler genelde yazılı ve imgesel iletişim kodlarınca oluşturulur. Sözlü konuşmaya (oral talk) dayalı reaksiyonların sanal bağlamlardaki muadilleri metinsel (textual talk) ve imgesel

konuşma (image talk) kalıplarıdır. 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, s. 159) göre bilgisayar aracılı iletişimde son yıllarda görülen gelişmelerle beraber metin tabanlı mesajlaşmalar (text), temel işlevinin ötesine geçerek bir tür konuşma pratiğine evrilmiştir. Özellikle yaratıcı kullanıcılar tarafından üretilen ve kısa sürede popülerleşen ifade kalıpları genelleştirilerek yazılı iletişimin ayrılmaz parçası haline getirilmiştir. Bu ifade kalıplarından en popülerleri arasında parantez içi dışavurumlar, sessel vurgular, hissel simgeler, ünlem işaretleyicileri sayılabilir. Yazılı sohbet esnasında bu ifade kalıplarına sıkça başvurulmasının temel nedeni, yüz yüze sözel iletişimden aşına olunan davranış örüntülerinin yazılı iletişim ortamlarına da taşınmak istenmesidir. Dolayısıyla bu dışavurum yöntemlerini yüz yüze iletişimde sıkça başvurduğumuz jest ve mimiklerin sanal ortamdaki muadilleri olarak görebiliriz (Suler, 2016, s. 174). Yazılı konuşmanın yaratıcı ve dışavurumsal doğasının kullanıcılara sunduğu yeni fırsatlar, onların kendi dillerinin oluşturmasına da izin verir. Tıpkı sözel iletişimde olduğu gibi yazılı iletişimde de kişiler arasındaki ilişkinin yakınlığına bağlı olarak birtakım kısaltmalar, ifade kalıpları ve sembollerle üretilen özel bir dil oluşturulabilir. Ayrıca belirgin dışavurumların, kullanılan duygusal ve soyut ifadelerin, başvuru sözcükler ve cümle yapılarının karmaşıklığının, düşüncenin organize edilme biçiminin kullanıcının bilişsel durumu ve karakteriyle doğrudan ilişkili olduğu düşünüldüğünde de yazılı dilin en az sözel kadar bireysel olması gerektiği sonucuna varılır (Suler, 2016, s. 160).

Bilgisayar aracılı iletişimle birlikte ortaya çıkan bir diğer alternatif konuşma biçimi de imgesel konuşmadır. Görsel imgelerin bir dışavurum veya ifade aracına dönüştürülmesinin önünün açılmasıyla birlikte imge değiş-tokuşuna dayanan yeni iletişim biçimleri de türemeye başlamıştır. Özellikle dijital fotoğrafçılık ile sanal ortam arasındaki yakınsama imgesel konuşmayı geçmişe kıyasla daha basit, güçlü ve dışavurumsal bir iletişim pratiğine dönüştürmüştür (Suler 2016, s. 195). Bu yeni iletişim pratiğinin kısa sürede popüler olmasının nedeni ise duygusal, bütüncül ve kişisel olan mental imgelemin dışsallaştırılması konusunda

başvurulabilecek en etkili iletişim pratiği olmasıdır. Bilgisayar aracılı iletişimde duygu aktarımı konusunda son yıllarda yapılan birçok çalışma da bu iletişim pratiğinin kullanıcıların duygu durumlarını da aktaracak şekilde gelişmekte olduğunu göstermektedir. Bu tür çalışmalar, siberuzamın sadece sosyal değil, aynı zamanda psikolojik bir alan olduğunun anlaşılması açısından ayrı bir öneme sahiptir. Hatta Bell ve Kennedy'e göre duygu durumu aktarımı konusundaki gelişmeler de başta olmak üzere son yıllarda dijital teknoloji alanında ortaya çıkan birçok yenilikle birlikte artık ayrı birer birim olarak teknoloji ve kültür arasındaki ilişkileri değil, tekno-kültürel bir yapıdan, bir bio-tekno matristen veya siborglaşan post-insanlıktan bahsedilmelidir (akt. Garde-Hansen ve Gorton, 2013, s. 11).

2013 yılında yayımlanan "Emotion Online" adlı çalışmanın girişinde çevrimiçi medyanın duygulanımsal aktarımda hem biçim (metin, video, müzik, fotoğraf) hem de kapsam (küresel, milli, bölgesel, yerel ve bireysel) anlamında birçok alternatif sunduğunu bildiren Garde-Hansen ve Gorton (2013, s. 3, 20) da çevrimiçi ortamı duygusal araçların kesişim alanı olarak tanımlar ve sanal ortamın duygu durumu aktarımı için son derece elverişli olduğunu çeşitli vaka analizleri özelinde kanıtlar. Bu araştırmacılara (2013, s. 52) göre televizyon ile bilgisayar ekranı arasındaki temel farklılıklar onları kullanırken sergilenen yaygın davranış biçimleriyle ilişkilidir: Televizyon için arkaya yaslanılırken, bilgisayar için öne eğilir. Arkaya yaslanma etkileşim ve aktif katılım eksiliğinin göstergesi olarak öne eğilme fail ya da iştirakçi olma anlamına gelir. İnteraktif ekranlar vasıtasıyla siberuzama geçebilen her kullanıcı, amaç ve hedeflerine bağlı olarak bazı performansların faili konumdaki icracısı, bazılarının ise aktif nitelikli iştirakçisidir (Garde-Hansen ve Gorton, 2013, s. 103).

Bilgisayar aracılı etkileşim ortamında iletişimsel birimler olarak düşünülebilecek unsurlardan biri de hipermetinlerdir. Hipermetin olarak tanımlanan birimler, dış olaylardan ve etkilerinden uzak, bağlamdan soyut basit üretimler değil, Kristiva'nın "metinlerarasılık" (intertextuality), Bahtin'in "çokseslilik" (polyvocality), Foucault'un "güç ilişkileri" (power relations) veya Deleuze'un "göçer düşünce" (nomad thought) teorileriyle yakından alakalı olan çok boyutlu

kültürel olgulardır (Rahe, 2004, s. 63). Hipermetinlerin sanal performanslar açısından önemi ise söz ile yazı ve dolayısıyla sözlü ortam ile yazılı ortam arasındaki farklılıkları silikleştirmesidir. Çünkü hipermetinler biçimsel anlamda yazılı, işlevsel anlamda sözel nitelikler taşır. Folklorik düşünüş ile teknolojik düşünüş arasında önemli benzerlikler olduğunu dolayısıyla sanal kültürün ve özellikle hipermetinin halkbilimciler için verimli ve alternatif bir araştırma alanı olduğunu savunan Rahe (2004, s. 57), folklor ile hipermetin arasındaki benzerlikleri şu şekilde sıralar:

1. Hipermetin çalışmaları ile folklor çalışmaları arasında metodolojik anlamda önemli benzerlikler mevcuttur.
2. Hipermetnin yaratım, aktarım ve alımlanmasını belirleyen bilişsel süreçler ile folkloru şekillendirenler arasında benzerlikler vardır.
3. Hipermetin de tıpkı folklor gibi yazar/icracı ile okuyucu/dinleyici arasındaki yoğun etkileşimlerin sonucu üretilen verimlerdir.
4. Tıpkı halkbilimciler gibi hipermetin araştırmacıları da kültürel bir verim olarak "metin" kavramı ve onu üreten bağlamsal ve dokusal unsurların çözümlenmesiyle uğraşır.
5. Hipermetin araştırmacıları da halkbilimciler gibi hikâye anlatıcılığında anlatının rolüyle doğrudan ilgilenir.
6. Kişisel anlatılar hem folklor hem de hipermetin araştırmaları açısından önem arz eden bir türdür.
7. Folklorun karakteristiğini belirleyen çeşitli dinamikler (bağlam, icracı/dinleyici etkileşimi, varyantlaşma, kalıplaşma vb.) hipermetinler için de geçerlidir.

Bu türden benzerlikler folklor çalışmaları ile hipermetin çalışmaları arasında sıkı ilişkiler kurulabileceğini, özellikle halkbilimsel araştırma yöntemlerinin hipermetin çalışmalarında, hipermetin alanındaki yöntemlerin ise folklorik araştırmalara uygulanabileceği anlamına gelir. Folklorun neliğine yönelik tanımların çağın ruhuna uygun olarak radikal dönüşümler geçirdiğini hatırlatan Rahe, hipermetinin henüz geleneksel tanımlara uygun bir folklor türü olarak ele alınmasa da sahip olduğu niteliklerden ötürü dikkate değer olduğunu bildirmektedir (Rahe, 2004, s. 91). Ana hatlarına değinilen bilgisayar aracılı iletişim alternatifleri, Özdemir'in (2008, s. 290) dijital çağın temel sorunlarından biri olarak imlediği ifade yitimi ve yetersizliğinin ilgili teknolojiler ve bunların kullanım tekniklerinde görülen gelişmelerle birlikte yavaş yavaş aşılmaya başladığını ve bağlamsal dinamikler, metinsel ilişkiler ve interaktif bir iletişim ortamı sunan her platformda folklorik nitelikli icralardan da bahsedilebileceğini göstermektedir.

4. BÖLÜM

ANALİZLER VE ÇÖZÜMLEMELER

4.1. BAŞVURULAN ÖRNEKLEM, AKTARIM VE ÇÖZÜMLEME YÖNTEMLERİ

Araştırma evrenini ve örneklemini oluşturan unsurların sahip olduğu sosyal, kültürel, metinsel ve bağlamsal nitelikler, bu bölümünde ortaya konacak bilgilerin, belirtilen niteliklerin hepsini göz önünde bulunduran bir analiz ve çözümleme çerçevesi özelinde üretilmesini zorunlu kılmaktadır. Bu noktada Kozinets'in önerdiği netnografik araştırma modelinin yapılacak analiz ve çözümlenmelerin özellikle yapısal boyutlarının şekillendirilmesinde işlevsel olduğu görülmüştür. Genel itibariyle tüm sosyo-kültürel araştırma alanlarında, özelde ise etnografik soruşturmalarda sıklıkla başvurulan ilgili çözümleme çerçevesi, kendi içerisinde hiyerarşik ve süreçsel bir bütünlük arz eden şu beş temel aşamadan oluşmaktadır (Kozinets, 2010, s. 61):

1. Araştırma sorularının, soruşturulacak sosyal alanların ve ele alınması öngörülen konuların tanımlanması,
2. Üzerinde araştırmalar yapılacak odak alanların ve toplulukların belirlenmesi ve seçilmesi,
3. Katılımlı gözlem yöntemiyle ve etik prosedürler dikkate alınarak kültürel verilerin toplanması,
4. Elde edilen kültürel verilerin analizi ve yorumlanması,
5. Bulguların araştırmanın amacına uygun bir şekilde kaydedilmesi.

Belirtilen metodolojik çerçeve özelinde yapılacak analiz, çözümleme ve yorumlamalar gelenek kültürü, dijital iletişim teknolojileri ve sanal bağlamlar arasındaki etkileşimleri sorunsallaştıran ve bir kısmına aşağıda yer verilen araştırma sorularına cevap niteliği taşımaktadır:

a) Dijital iletişim teknolojilerindeki gelişmeler ile gelenek kültürü karşılaştığında neler olur? Teknolojinin yenilikçi özü ile geleneğin yaratıcı özü kaynaşarak etkileşimli bir dönüşüm mü yaşanır yoksa her teknolojik yenilik gelenek kültürüne zarar vererek onu zamanla yok mu eder?

b) Sanal ortamda beliren yeni nesil anlatım ve gösterimler halkbilimsel bir soruşturmanın nesnesi olabilir mi?

c) Gelenek kültürü unsurları doğal bağlamları dışında yeniden üretilirken yapısal, icrasal ve işlevsel boyutlarda ne türden dönüşümler geçirmektedir?

Bu temel araştırma soruları özelinde düşünüldüğünde araştırma evrenin; a) biçimsel, yapısal, içeriksel veya icrasal anlamda gelenek kültüründen -bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde- yararlanmakta olan, b) sanal ortamın aktif katılıma olanak tanıyan platformlarında gerçekleşen, c) estetik niteliklere sahip iletişim ve etkileşim pratiklerinin rutinleşmesiyle ortaya çıkan, d) bireysel veya kolektif yaratıcılık sonucu oluşturulan, e) gözlemlenebilir ve tanımlanabilir türsel nitelikler taşıyan ve varyantlaşabilme kapasitesi bulunan, f) tarihi, sosyal ve kültürel bağlamdan izler taşıyan, g) belirli bir topluluğun kimliğini veya söylemini yansıtabilen, h) eğlendirme, hoş vakit geçirme, etkileşim kurma, protesto etme işlevlerini yerine getirebilen kültürel verilerden oluştuğu görülmektedir. Sıralanan nitelikler göz alındığında bu türden analiz ve çözümlenmeler açısından *Ekşi Sözlük*, *Youtube* ve *Bobiler* adlı sosyal etkileşim platformlarının ve bu platformlarda gerçekleşen sanal icraların uygun olduğu tespit edilmiştir. Belirtilen bu platformların birer deneyim ve araştırma alanı olarak seçilmesinde ise her birinin 1) araştırma konusuyla ilgi olması (relevant), 2) aktif ve düzenli iletişime olanak tanınması (active), 3) interaktif ve katılımcı bir yapıya sahip olması (interactive), 4) katılımcıları açısından belirli bir anlam, önem ve değere sahip olması (substantial), 5) çeşitli yönlerden heterojenlik sergilemesi (heterogeneous) ve 6) içerdiği kültürel veriler bakımından çeşitlilik ve zenginlik arz etmesi (data-rich), yani Kozinetsin'in (2010, s. 89) de işaret ettiği kimi niteliklere sahip olması belirleyici olmuştur.

Örnekleme seçiminde nitel araştırma geleneği içinde ortaya çıkan ve araştırmanın amaç ve tasarımına da son derece uygun olduğuna karar verilen amaçlı örnekleme tasarımlarından biri olan tipik durum örnekleme tekniğine başvurulmuştur. Bu yöntemle seçilen örneklerin hem evreni temsil yeterliliğine sahip olmasına hem de evrenin çeşitliliğini, zenginliğini, farklılıklarını ve ayrılıklarını yansıtacak nitelikler taşımasına dikkat edilmiştir. Yanlı örnekleme hatasına düşmemek için temsil gücü az ya da evrenin sahip olduğu niteliklerle örtüşmeyen vakalara yer verilmemesine özen gösterilmiştir. Sunulan teorik çerçeve ve araştırma evreni dışına çıkmayacak şekilde rastgele seçilebilecek herhangi bir örneğin çözümlenmeye uygun olması örnek seçiminde yanlılık hatasına düşülmediğinin sağlaması olarak görülebilir. Ele alınan vakaların seçimi ve takibi aşamalarında bağlamsal dinamikler uyarınca katılımsız ve katılımlı gözlem metotları bir arada kullanılmıştır. Özellikle katılımlı gözlemler esnasında kaçınılmaz olarak katılımcı statüsüne geçildiği, bunun sonucu olarak araştırma konusu ve katılımcılarla girilen etkileşimler dolayımında türlü deneyimlerin edinildiği fakat bu müdahil olma durumunun öz-düşünümsellik (reflexivity) ilkesinin bir gereği olarak sürekli sorgulandığını ve bu sürecin çözümlenmeye yansıtılmaya çalışıldığını da belirtmek gerekir. İcralarda bazen ilgili platformun olanak tanımamasından bazen de icranın doğal akışına müdahale edilmekten kaçınılması amacıyla araştırmacı kimliği dışa vurulmamış, doğal icra ortamı dışında icracılarla temas kurulmamıştır.

Belirtilen teknik ve kriterler uyarınca seçilen sanal icra örnekçeleri, tüm internet kullanıcılarının erişimine açık olduğundan özel değil, kamusal bir niteliğe sahiptir. Siberuzamdaki katılımcılardan izin alınmaması veya ilgili platformda etnografik bir araştırmanın yapıldığına dair herhangi bir bilgilendirmeye gerek duyulmamasında ilgili içeriklerin kamusal mahiyeti belirleyici olmuştur. Ayrıca Barnes'ın (akt. Binark, 2007, s. 38) da önerdiği gibi araştırma boyunca, katılımcıların kişilik hakları, gizliliği ve anonimliği korunmuş, alan araştırmalarının çevrimiçi grup ilişkilerine zarar vermemesine özen gösterilmiştir. İcracı veya katılımcıların gerçek kimlikleri yerine kamuya açık, icra ve içeriklerin doğal bir parçası olan "avatar" ve "rumuz"larına yer verilmesi uygun görülmüştür. İcracı ve katılımcıların gerçek kimliklerinden ziyade rumuz ve avatarlarının

önemsenmesinin en önemli nedeni ise kültürel icraların benliklerin “sunulduğu” veya “sahnelendiği” gerçeklikler olmasıyla alakalıdır. Bu ön kabul, icracı ve katılımcıların gerçekten kimler olduğunun değil, kendilerini nasıl gördükleri ve gösterdiklerinin daha önemli olduğu gerçeğine dayanır.

Vaka çözümlerinde ise artistik birer iletişim pratiği olan sanal icraları tüm yönleriyle açıklayabilmek için performans ve kısmen etkinlik teorisinden (activity theory) yararlanılacaktır. Vygotsky (1978)'in geliştirdiği "aracılı eylem" kavramını merkeze alan ve bağlam ile insan eylemleri arasındaki ilişkiyi ele alış biçimi bakımından performans teorie kıyasla daha kapsamlı, açık ve tutarlı olan etkinlik teorisinin temel savı tüm insani etkinliklerin belirli araçlar dolayımında gerçekleştirildiğidir. Buna göre her insani etkinliğin temelinde belirli öznelerin belirli araçlar aracılığıyla belirli amaçlara ulaşması yatar. Bu araçlar, kavramsal, sembolik, imgesel, dilsel, fiziksel ve teknolojik nitelikte olabilir (Wali ve diğerleri, 2008, s. 45). Dolayısıyla vaka çözümlerinde a) amaçları, b) aktörleri, c) pratikleri d) üretimleri kapsayan özü itibarıyla hem performans hem de etkinlik teorisinin temel ilkelerine dayanan eklektik bir analiz modelinden yararlanılacaktır. Bu temel analiz kategorileri özelinde yapılacak çözümlerle, ilgili sanal icraları üreten toplulukların yapısal dinamikleri, grup üyeleri arası etkileşimi sağlayan ve performansların temelini oluşturan gelenekselleşmiş pratikleri, ilgili performansların somut yönünü oluşturan kültürel verimlerin türsel nitelikleri ve bir bütün olarak performansın kendisi anlaşılmasına çalışılacaktır.

Bu bölümde üzerinde durulması uygun görülen bir diğer husus da kültürel bir icranın tüm niteliklerini taşıyan yani özü itibarıyla dinamik ve açık uçlu birer süreç olan her bir vakanın standart ve durağan bir medya formu olan yazı ve kâğıt aracılığıyla nasıl aktarılacağıdır. Halkbilimcilerin yanı sıra özellikle semiyotikçileri ve antropologları da ilgilendiren bu konuyla ilgili farklı çözüm önerileri sunulmuştur. Bunların içerisinde en çok ilgi göreni ise tüm kültürel etkinlikleri birer tekst, bu konuda araştırma yapanları da bu tekstleri açıklayacak yorumlayıcılar olarak kabul eden yaklaşımdır (Fine, 1984, s. 90). Tekst kavramını bir metafor olarak kullanan araştırmacıların asıl niyeti, sözel, eylemsel ve

davranışsal unsurların da tıpkı yazılı metinler gibi yazılı medya üzerinden aktarılabilecek nitelikte olduğunu göstermektedir.

Fine, metinsel (textual) yaklaşımın bazı kültürel üretimlerin anlaşılması açısından işlevsel bir metot olduğunu kabul etmekle beraber folklor icraları gibi estetik, iletişimsel ve dinamik süreçlerin anlaşılması ve aktarımı noktasında çeşitli metodolojik problemler doğurduğundan bahseder. Bu türden icraların anlam kaybına uğratılmadan yazılı medyaya aktarımı için aktaran medyanın, kaynak medyanın kimi yapısal niteliklerini yansıtabilecek veya olabildiğince ona yaklaştırabilecek tekniklerin kullanılması gerekmektedir. Dolayısıyla bir halkbilimcinin başvurabileceği iki temel aktarım yöntemi mevcuttur. Bunlar a) icrayı raporlanma (report) veya b) kayıt etme (record)dir. Raporlama, canlı bir performansın form ve/veya içeriğinin aktarıcının kendi sözcükleriyle betimlenmesi işidir. Kayıt (record) ise canlı bir performansın formel niteliklerinin başka bir ortama (çoğunlukla yazılı ortam) taşınması ve orada korunmasını sağlamaya yönelik bir aktarım yöntemidir. Bu aktarım yönteminde raporlamanın tersine ideal olarak icranın baştan sona veya en azından belirli bir bölümünün sistematik bir şekilde kayıt altına alınması gerekmektedir (Fine, 1984, s. 94-95).

İcranın uygun aktarımıyla ilgili bir diğer faktör de araştırmacının icranın gerçekleşmesini sağlayan “kaynak ortam” (source medium) ile onun aktarımını sağlayan “alıcı ortam”ın (receptor medium) nitelikleri, olanak ve sınırları hakkında teknik bilgilere sahibi olmasıdır (Fine, 1984, s. 103, 106, 113). Ele alınan icraların üretimini sağlayan kaynak ortam (dijital medya) ile alıcı ortam (matbu metin) arasındaki benzerlikler, farklılıklarından daha fazla olduğu için sanal icra aktarımları, sözel icra aktarımlarına kıyasla görece daha uygun bir yapı arz etmektedir. Alıcı ortam durumundaki matbu metne çeşitli yöntemlerle iliştilerilebilen kaynak ortam içerikleri ele alınan icraların bire bir kayıt edilmesine olanak sağlamasına rağmen anlamın yakalanması noktasında çeşitli eksiklikler göstermektedir. Bu çalışmada bahsi geçen eksikliğin giderilmesi adına yani bir aktarım yöntemi olarak kayıt etmenin yetersiz kaldığı noktalarda raporlama yöntemine de başvurulacaktır.

4.2. EKŞİ SÖZLÜK'TE BİR SANAL İCRA ÖRNEĞİ: “PROGRESSİVE AŞIK ATIŞMASI”

1999 yılında Sedat Kaplanoğlu tarafından kurulan, Türkiye’de siber kültürün oluşumu ve gelişiminde önemli bir rol üstlenen ve “kutsal bilgi kaynağı” sloganıyla yayın yapmaya devam eden Ekşi Sözlük, akla gelebilecek hemen her konuda ve kategoride bilgi, deneyim, gözlem ve yorum içeren katılımcı, interaktif, eş zamanlı ve yerli bir sosyal etkileşim platformudur (Gürel ve Yakın, 2007, s. 204). Web 1.0 teknolojisi döneminde ortaya çıkmasına rağmen Web 2.0 teknolojisine de uyum sağlamayı başaran ve bu yeni teknolojinin sunduğu olanaklardan en etkili şekilde yararlanılarak gelişmeye devam eden Ekşi Sözlük (Taşdemir ve Çevik, 2013, s. 29), gündelik yaşam kültürü, yaratıcılık ve özgünlüğün bir arada bulunduğu önemli kültürel ortamlardan birine dönüşmüştür. Amatör nitelikli kişisel bir günlükten (blog) kamusal bir platforma evirilen Ekşi Sözlük, günümüzde yerli elektronik kültürün en önemli üretim ve tüketim alanlarından biri haline gelmiştir. Gürel ve Yakın’a (2007, s. 204) göre de Ekşi Sözlük her ne kadar geleneksel sözlük anlayışına ilişkin kalıpları yıkan ve e-sözlük anlayışına paralel bir görünüm arz eden bir yapı olarak düşünülse de esasında e-sözlük anlayışının sınırlarını zorlayan ve hatta onu aşan niteliklere sahiptir. Bu anlamda Ekşi Sözlük’ün, bilgi kaynağı işlevindeki bir esözlük olmanın ötesinde aslında türlü amaç ve motivasyonlara göre şekillenebilen kolektif bir deneyim ortamı veya alt kültür niteliği taşıyan bir üretim ve tüketim alanı olduğu söylenebilir. Özellikle ilgili platformun sunduğu sanal fiziksellik grup kimliğinin edinilmesi, icra kuralları ve sınırlarının belirlenmesi, çeşitli iletişim pratiklerin gelenekselleşmesi anlamında önemli bir role sahiptir. Sözlüğün sunduğu uzamsal çerçeve, grup üyelerinin etkileşimiyle ortaya çıkan kolektif deneyimlerin yapısal, biçimsel ve işlevsel nitelikleri üzerinde de doğrudan etkilidir. Bu anlamda Ekşi Sözlük’ün çevrimdışı dünyada gerçekleşen folklor icralarının ortaya çıkmasını sağlayan temel fiziki, sosyal ve kültürel unsurlara sahip bir ortam olduğu ileri sürülebilir. Dolayısıyla bir etkileşim platformu olarak Ekşi Sözlük’ün kendisi ve içerik üreten kullanıcılardan oluşan sanal topluluk iletişim tabanlı kültürel icraların üretimi için gerekli olan temel alt yapıya sahiptir.

4.2.1. İcraıy Bıçımlendıren Bađlamsal Dınamıkler ve Pratikler

Ekşi Sözlük platformu üzerinden bir araya gelen kullanıcıların oluşturduğu sanal topluluğun nitelikleri ortaya çıkan sanal icraların sosyal ve kültürel bağlamının temel belirleyicisidir. Ekşi Sözlük yazarlarını sanal bir topluluğun üyeleri haline getiren şeyler ise bir araya gelmelerini sağlayacak bir platforma sahip olmaları, ortak dilsel formlar ve kullanım örüntüleri geliştirmeleri, ortak bir etkileşim bağlamını paylaşmaları, çeşitli konularda ortak tutum ve davranış örüntülerine ve benzer sosyo-kültürel niteliklere sahip olmalarıdır. Her bir üyenin kendisini ifade ederken neleri yapıp neleri yapamayacağını belirleyen kurallara göre hareket etmesi de onlara bir grup kimliği, eylemlerine ise toplumsal bir nitelik kazandırır. Grubun bir parçası olan her bir üyenin kolektif bir deneyimde üretici pozisyonuna yükselebilmesi grup içi iletişim bilgisini edinmesine, belirli iletişim becerilerine ve iletişimde anlamı üreten kültürel bilgiye sahip olmasına bağlıdır. Dolayısıyla ilgili platformda gerçekleşen etkileşimlere birer kültürel icra mahiyeti kazandıran asıl şey, her üyenin kendisini ifade ederken ortak pratikler repertuarından seçimler yapmasıdır.

Ekşi Sözlük yazarlarının sanal bir topluluk olduğunu gösteren temel göstergeler, grup içi hiyerarşisi ve içerik üretimindeki rol dağılımlarıyla da yakından alakalıdır. Sözlük, tüm özgürlükçü vurgularına rağmen aslında son derece totaliter bir yapılanmaya sahiptir. Çünkü grup içi hiyerarşisi tepeden tabana doğru “moderatör”, “gammaz”, “preator” ve “yazar” şeklinde sıralanmakta olup her bir statüye tanımlanmış yetki alanları ve haklar vardır. Hiyerarşinin tepesinde bulunan denetleyici rolündeki üyeler, yazarlar ve içerik girişleriyle entryler- ilgili konular da dâhil olmak üzere önemli bir otoriteye sahiptir. Bu üyeler sözlüğe yazar alma ya da Sözlük’ten “yazar uçurma” gibi sıradan üyelere tanınmayan ayrıcalıklara da sahiptir. Ekşi Sözlük’ün grup içi hiyerarşisinde moderatörlük, yazarların Sözlük kurallarına uygun davranıp davranmadığını denetleyen, kimi zaman yazarları yönlendiren ayrıcalıklı üyeleri tanımlayan bir statüdür. Gammaz yazarlar olarak tanımlanan üyelerin “ispiyon”larını onaylama ya da reddetme yetkisine sahip olan moderatörlerin “girdi(entry)” silebilme, düzeltebilme, yazarı

çaylak konumuna düşürme gibi yetkileri de vardır. Moderatörler, mahremiyet ihlallerini kontrol etme ve girdilerin Türk Ceza Kanunu'na uygunluğunu denetleme, sözlük kurallarına uygun olmayan entrylerin düzeltilmesi için yazarları uyarma, kıdemli yazarları çaylak yazar statüsüne düşürme ve uyarıları dikkate almayan üyeleri sistemden ihraç etme ayrıcalıklarına da sahiptir (Gürel ve Yakın, 2007, s. 205-206).

Ekşi Sözlük'ün grup içi hiyerarşisinde önemli bir konuma sahip olan ve “preator” olarak tanımlanan üyeler ise ifade özgürlüğü ile yasalara uyum arasındaki dengeyi gözetlemekle sorumlu gönüllü yazarlardan oluşur. Denetim mekanizması içerisinde önemli bir role sahip olan ve moderatörlerle eşgüdümlü çalışan praetorler çoğunlukla hukuk tecrübesi olan grup üyeleri arasından seçilmektedir (Taşdemir ve Çevik, 2013, s. 29). “Gammaz” olarak tanımlanan üyeler ise denetim konusunda moderatörlere yardımcı olan, sistemdeki hatalı ve sakıncalı girdileri moderatörlere bildiren yazarlardan oluşur. Bu yazarlar genellikle sözlük kuralları, hatalı girdi ve kısıtlayıcı yasalar gibi konularda belirli bilgi ve deneyime sahip üyeler arasından seçilmektedir (Gürel ve Yakın, 2007, s. 207). Yazar ise belirli bir rumuza ve sisteme içerik ekleme hakkına sahip olan üyeleri tanımlayan bir adlandırmadır. Başlık açma ya da açılan başlıklara içerik ekleyerek katkıda bulunma gibi ayrıcalıklara sahip olan yazarlar, “sözlük” ve “user” kelimelerinin birleşiminden türeterek oluşturulan “suser” kelimesiyle de tanımlanır. Sözlük yazarları kendi içerisinde “çaylak yazar” ve “sürekli yazar” olmak üzere iki statüye ayrılmaktadır. Sözlük'e üye olmak için başvurmuş ve geçici bir kullanıcı hesabı edinen üyeler çaylak yazar olarak tanımlanmaktadır. Bu kullanıcıların üyeliklerinin onaylanması ve sürekli yazar statülerine yükselbilmeleri yetkililerce değerlendirmeye alınan girdilerin dil, üslup, bilgi ve yaratıcılık bakımından Sözlük formatına uygun olmasına bağlıdır. Çaylak yazarların başvuruları kabul edilene ve daimî yazar statüsüne kavuşana dek açtıkları başlıklar ve yazdıkları girdiler, sadece kendileri ve moderatörler tarafından görülebilmektedir. İlgili platformun sürekli yazar statüsündeki üyeleri ise “kontrol merkezi”, “sözlük içi mesajlaşma”, “sub-etha” ve “Sözlük temeleri” gibi aktivitelerden yararlanma hakkına kavuşan, açtığı başlıklar ve girdiği entryler kamuya açık olan ve diğer yazarların açtığı başlıklara içerik ekleyebilme hakkına

sahip olan kullanıcılardan oluşur (Gürel ve Yakın, 2007, s. 207-208). Ekşi Sözlük topluluğunda üyelerin yazarlığa kabul tarihlerine göre gruplandırılması ve bunun içerik üretimi ve üyeler arası ilişkilerde önemli bir rol oynaması da ilgili topluluğun örgütlenmesi hakkında fikir verici bir ipucu olarak değerlendirilebilir.

Ekşi Sözlük üzerinden bir araya gelen kullanıcıların bir topluluk oluşturmasında grup içi dinamiklerden üyelik sürecine, üyeler arası ilişkilerden, içerik üretimine kadar hemen her alan ve aşamada görülen gelenekselleşmiş pratiklerin de önemli bir rolü vardır. Grup içi hiyerarşisinin tepesinde yer alan üyelerin otoritesi, üyeler arası ilişkiler, nesillere dayalı gruplanmalar, kıdemli üyelerin grup içi prestiji gibi birçok gösterge bahsi geçen topluluğun kendi bağlamında geleneksel nitelikler taşıdığını göstermektedir. Topluluk üyelerince benimsenen ve sıkı sıkıya bağlı olunan pratikler, sadece topluluğun düzenli ve sistematik bir şekilde işleyişinde değil, kolektif bir kimlik edinme ve aidiyet duygusunun pekiştirilmesi anlamında da önemli işlevlere sahiptir. Yukarıda da değinildiği gibi özellikle topluluk içi hiyerarşik ilişkilerin düzenlenmesinde ve topluluğa yeni üyelerin alımında reel bir toplulukta görmeye alışkın olduğumuz birçok geleneksel pratiğe rastlanmaktadır. Çaylak yazarlıktan sürekli yazarlığa geçiş bile kendi başına bir tür erginlenme ritüeli mahiyeti taşımaktadır.

Topluluğun sahip olduğu geleneksel pratikler sadece grup içi ilişkilerle de sınırlı değildir. Her üyenin kendilik sunumundan içerik üretimine kadar takip ettiği birçok geleneksel pratiğe rastlanabilir. Örneğin topluluğun her bir üyesinin gerçek kimliğiyle değil de kendisini yansıttığını düşündüğü takma adlar ile sisteme kayıt olması gelenekselleşmiş bir pratik olarak değerlendirilebilir. Her bir üyenin ürettiği içerikler kullanıcı hesapları üzerinden takip edilebilse de gerçek kimlikler hakkında bilgi sahibi olunmadığı için üretilen içeriklerin özü itibarıyla anonim nitelikler taşıdığı da söylenebilir. Ekşi Sözlük'ün anonim kimlikler üzerinden içerik üretimine olanak tanıması, gerçekleşen sanal performanslarda hem bireysel hem de kolektif psikolojinin dışavurumuna olanak tanımaktadır. Folklorik verimlerin psikolojik işlevleri göz önüne alındığında özellikle sanal performansların folklorik içeriklerin üretimi için ne kadar uygun olduğu bir kez daha görülecektir.

Kültürel içerik üretiminde anonim kimliklerin önemi konusunda üzerinde durulması gereken bir diğer konuda anonim kimlikler edinmenin tüm sosyal ve kültürel farklılıkların törpülenmesi anlamına gelmediğidir. Birçok kullanıcı görünürde anonim bir kimliğe sahip olmasına rağmen üretim anında sahip olduğu sosyo-kültürel arka planı açık veya örtük şekillerde yansıtabilmektedir. Dolayısıyla bu ortamdaki üretimlerde yaş, cinsiyet, meslek gibi sosyal kategoriler ile içerisinde yaşanılan kültürel yapıyı yansıtan içeriklere rastlanmak mümkündür. Gürel ve Yakın'a (2007, s. 213) göre topluluk üyelerinin gerçek kimliklerini ortaya koymaksızın belirli rumuzlar altında içerik üretmeleri gerçek hayatta olduklarından daha rahat ve özgür davranmalarını, toplumsal rol ve statü gibi kısıtlayıcıların etkisinden sıyrılmaları sonucunu doğurmaktadır. Böylelikle kamuoyunca ve kitle iletişim araçlarında rahatlıkla gündeme getirilmeyen ve özgürce tartışılmayan pek çok konu dile getirilebilir. Topluluk üyelerinin genel anlamda anonim kimliklere sahip olmasına rağmen bazılarının "zirve" olarak adlandırılan toplantılar aracılığıyla zaman zaman bir araya geldiği de bilinmektedir. Sanal ortamda kurulan ilişkilerin reel yaşama tanışmasına olanak tanıyan bu tür toplantılar, üyelerin bir araya gelmesine, tanışmasına, görüşmesine ve paylaşımlarını reel yaşama taşımalarına olanak sağlamaktadır (Gürel ve Yakın, 2007, s. 215).

Ekşi Sözlük özelinde gözlemlenebilen gelenekselleşmiş pratiklerin bir kısmı ise içerik üretim aşamasında başvurulan yöntem ve stratejilerle ilgilidir. Daimî yazar statüsüne yükselerek ilgili topluluğun aktif bir üyesi haline gelmiş her kullanıcının, yeni başlıklar açma, mevcut başlıklar altında devam eden içerik üretimine katkıda bulunma, diğer üyelerce üretilen içerikleri beğenip beğenmeme gibi ayrıcalıkları da bulunmaktadır. Dolayısıyla bu platformdaki her üyenin, içerik üretimine katkıda bulunma anlamında icracı, üretilen içeriği tüketme, beğenip beğenme anlamında dinleyici/izleyici rollerine bürünebildiği görülmektedir. Üyelerin değişen rollere sahip olmasının dışında üretimlerin anlık, etkileşimsel, kolektif, süregelen ve çoğunlukla doğaçlama bir karakter taşıyor olması da bu platformun folklorik nitelikli icralar için de son derece uygun bir platform olduğunu göstermektedir.

Ekşi Sözlükteki geleneksel karakterli unsurların önemli bir bölümü de grup içi iletişim pratiklerle ilgilidir. Özellikle üyelerin dil seçimi ve kullanımı konusunda gözlemlenebilir örüntülere sahip olduğu, içerik üretiminde toplulukça üzerinde anlaşılmiş özel bir dilin kullanıldığı görülmektedir. Saville-Troike'ye göre, her bir topluluk üst üste bindirilmiş ve birbiriyle etkileşim halinde olan birçok farklı dilsel kodlara ve konuşma biçimlerine sahiptir ve bu unsurlar ilgili topluluğun iletişimsel repertuarını oluşturur (Saville-Troike, 2003, s. 41). İşlevsel olduğu sürece topluluk içi iletişimde etkin şekilde kullanılan kodlar ve konuşma biçimlerindeki yaratıcılık topluluğu oluşturan üyeler arasındaki çeşitliliğe dayalıdır. Farklı sosyo-kültürel art alanlara sahip üyelerinden oluşan sanal topluluklarda iletişim tercihlerinin çeşitlilik göstermesinin yanı sıra topluluk içerisindeki uyumu sağlayan genelleşmiş dilsel kodlar ve konuşma biçimleri de bulunmaktadır.

Ekşi Sözlük'te ele alınan konuların niteliklerine bağlı olarak resmi, gayri resmi, didaktik, ironik, şiirsel dil seçimlerin yanı sıra argoya da sıkça başvurulmaktadır. Gelenekselleşen iletişim pratikleri göz önüne alındığında ilgili topluluğun kendine özgü bir jargon oluşturduğu dahi söylenebilir. Yüz yüze iletişimin özünü oluşturan gözlemlenebilir davranışsal dışavurumların eksikliğinin, toplulukça oluşturulan güçlü bir jargon ve bunun etkin bir şekilde kullanımına olanak tanıyan yaratıcı iletişim stilleriyle telafi edildiği gözlemlenmektedir. Ekşi Sözlükle özdeşleştirilen bir iletişim stili olarak yazımda küçük harflerin kullanımı da topluluğa özgü gelenekselleşmiş bir iletişim pratiği olarak değerlendirilebilir. Gürel ve Yakın'a göre yazışmalarda küçük harflerin yeğlenmesinde büyük harf kullanımının yüksek sesle, bağırma ve dolayısıyla nezaketsizlikle ilişkilendirilmesinin etkisi vardır. Sözlükle özdeşleşen bir iletişim stili olarak küçük harf kullanımı okuyucunun üretimde şekilden ziyade içeriğe odaklanması anlamında da işlevsel bir öneme sahiptir (Gürel ve Yakın, 2007, s. 211).

Bilgisayar temelli iletişimin teknik yapısından kaynaklı olarak sanal ortamlardaki yazılı iletişimin, baskı teknolojisi dolayımındaki yazılı iletişimden farklılaştığı ve sağlanan teknik imkânların yazıyı sözel kullanıma yaklaştırdığına önceki bölümlerde değinilmişti. Bu durumun aktüelleşmiş biçimleri Ekşi Sözlük'e özgü

yazılı iletişim biçimlerinde görülebilir. Özgün yazım stillerinin sağladığı avantajların yanı sıra Ekşi Sözlük jargonunu oluşturan argo, mizah ve ironi içeren gündelik, gayri resmi ve samimi bir dilin yazı dolayımında etkin bir şekilde kullanılmasına olanak tanımaktadır. Dolayısıyla Murat ve Yakın'ın (2007, s. 214) da belirttiği gibi Ekşi Sözlük bünyesinde teknik terimlerden argoya kadar geniş bir yelpazeyi kapsayan ve zaman zaman gündelik yaşamın içerisine dahi sızabilen özgün, dinamik ve yaratıcı bir dil oluşturduğu söylenebilir. Ekşi Sözlük'teki icrayı oluşturan dilsel dokunun yukarıda sıralanan temel karakteristikleri bünyesinde barındırması da onun içeriksel anlamda artistik bir tekst, pratiksel anlamında ise bir tür kültürel performans olarak ele alınabilmesine olanak sağlar. Nitekim dil, Lotman'ın tanımladığı şekilde yani "iki ya da daha fazla özne arasındaki iletişim pratiği" (akt. Semenenko, 2012, s. 24) olarak tanımlandığında da sanal ortamda dahil olmak üzere gündelik hayatın her alanında performansa dönüşebilme kapasitesine sahip iletişim pratiklerinden söz edilebilir. Bu bağlamda düşünüldüğünde performansın dilin özel bir kullanımından ziyade dilin estetik bir nitelik taşıyan özel bir kullanımı olduğu sonucuna varılır.

Ekşi Sözlük kültürel performansların üretiminde alımlayıcı onayına olanak tanıyan bir yapıya sahip olmak bakımından da ayrı bir öneme sahiptir. Topluluk üyeleri arasında sosyal ve kültürel yakınlık icranın şekillenmesine dolaylı yoldan etki etmektedir. Özellikle kuralları önceden belirlenmiş alanlarda üretilen içeriklerin konuyla uyumu, icrayı alımlayıcı konumunda takip eden diğer üyelerce çeşitli şekillerde değerlendirilir. Her üyenin girilen enrtyle ilgili doğrudan görüş bildirebilmesinin yanı sıra her bir girdinin altında yer alan "şukela" ve "çok kötü" butonları içerik üretiminde yazarların diğer üyelerin beğenilerini de dikkate alınmasını zorunlu kılmaktadır. Yazarların Sözlük içerisindeki popülaritesinin diğer üyelerden aldığı beğenilere bağlı olduğu göz önüne alındığında içerik üretiminde tam anlamıyla bağımsız olunmadığı görülebilir. Ekşi Sözlük'ün "kendiliğinden düzen" esasına dayalı yaşayan bir organizma olduğu iddiası da aslında kültürel üretimde rotanın topluluğun ortak zevk, istek ve beğenilerine göre belirlendiğine işaret etmektedir. Özellikle etkili söz söyleme yeteneği gerektiren yaratıcı ve estetik nitelikli yaratımlarda icracıların topluluk üyeleri tarafından teşvik

edilmesi, ortaya konan içerikte standartların belirlenmesi açısından önem taşımaktadır. Dolayısıyla diğer sanal etkileşim ortamlarında olduğu gibi Ekşi Sözlük'te de içerik üretiminde o platformu kullanan “diğerleri”nin görüş, düşünce, istek ve beğenileri belirleyicidir. Anonim kimliklere sahip kullanıcıların dahi içerik üretiminde “diğerleri”ni göz önünde bulundurması üretimlerin toplumsal bir eylem tarafından yönlendirildiğinin en net göstergesidir. Dolayısıyla tıpkı sözlü kültür ortamında olduğu gibi sanal kültür ortamındaki icralarda da -özellikle eğlence işlevi taşıyanlarda- en fazla beğeniye alarak ilgili platformdaki en popüler icracı olma kaygısınca hareket edildiği söylenebilir Gürel ve Yakın (2007, s. 212).

Alımlayıcıların sanal bağlamda üretilen içeriklerle ilgili somut değerlendirmeleri de onların pasif gözlemleyici konumundan aktif deneyimleyici konumuna taşınması bakımından pratik bir işleve sahiptir. Üretilen içeriğe yönelik reaksiyonların sanal ortamlarda somutlaşmış biçimleri, alımlayıcının söz konusu içeriği bilişsel veya duygusal düzlemde deneyimlediği ve bu deneyimin niteliğiyle ilgili unsurları karşı tarafa aktararak bir şekilde icracıyla etkileşim kurduğu, bu etkileşim esnasında veya sonrasında yapılan düzeltmelerle de ilgili içeriğin üretimine katkı sağladığı söylenebilir. Nitekim alımlayıcıyı da kültürel bir icranın faillerinden biri olarak ele alan Breel'e (2015, s. 370) göre bir performans aktif katılım 3 şekilde gerçekleştirilir:

1. Performans esnasında gerçekleşen icracı-dinleyici ve dinleyici-dinleyici arasındaki etkileşimler,
2. Dinleyicinin icraya aktif fiziksel katılımı,
3. Dinleyici tarafından yapılan ve icranın artistik niteliğini artıran yaratıcı müdahaleler.

Sanal bağlamda gerçekleşen katılımcı icralarda alımlayıcı konumunda bulunan kullanıcılar her 3 biçimde de üretime müdahil olabilmektedir. İcracı-alımlayıcı ve alımlayıcı-alımlayıcı arasındaki eş veya artsüremli etkileşimler ve fiziksel katılımın sanal biçimleri olarak düşünebilecek müdahalelerin üretimler üzerindeki dönüştürücü etkileri, katılımcı icranın sanal ortamlar için de uygun olduğunu

gösterir. İlgili platformun yapısından kaynaklı olarak alımlayıcıyı, aktif alımlayıcı ve pasif alımlayıcı olarak iki kategoriye ayırdığı söylenebilir. Ekşi Sözlük'teki üretimleri takip edenler içerisinde topluluğun üyesi olanlar, üretimlere müdahil olabilmeye ayrıcalığına sahip olmak bakımından birer aktif katılımcı olma potansiyeline sahiptir. Dolayısıyla Ekşi Sözlük özelindeki sanal icralara aktif katılım, sadece bu topluluğun üyesi olma ayrıcalığına elde etmiş icracı ve alımlayıcılar için geçerlidir. Sözlük özelindeki katılımcı icralarda alımlayıcı-icracılar, doğrudan görüşlerini bildiren entryler girmenin yanı sıra hiperlinkler ve sanal jest ve mimiklerden (emojiler) yararlanarak icralara katılma ve müdahale etme inisiyatifine sahiptir.

Ekşi Sözlük özelinde gerçekleşen iletişimsel performansların birer parçası olan kullanıcılardan bir kısmı “pasif gözlemleyici” konumundayken grubun aktif bir üyesi olma ayrıcalığına sahip kullanıcıların ise Walstrom'un tanımladığı anlamda “katılımcı deneyimleyici” (participant experiencer) statüsündedir. Walstrom'un gözlemci yerine deneyimleyici kavramını tercih etmesinin temelinde bu niteliğe sahip her bir kullanıcının gerçekleşmekte olan performansın akışına müdahil olma veya ona müdahale edebilme ayrıcalığına sahip olması yatmaktadır (Walstrom, 2004, s. 175). İcraya müdahil olmanın ötesine geçen yani bizzat müdahale edebilme ayrıcalığına sahip olan topluluk üyelerinin edindiği deneyim ile bu ayrıcalığa sahip olmayanların deneyimleri arasında niteliksel anlamda önemli farklılıkların olduğu açıktır. İcraya aktif katılımın deneyimsel niteliği, üretilen içeriğin katılımcının kimliği, kendilik temsili, dünya görüşü, ilgili icrayı yorumlama biçimi ve o anda içerisinde bulunduğu psiko-soysal durumla ilgili veriler sunmasıyla alakalıdır. Ekşi Sözlük gibi sanal etkileşim platformlarının kullanıcılarına benliklerinin farklı yönlerini sunma ve daha da önemlisi reel veya anonim benlikleriyle her an yeniden üretilmekte olan kolektif icraların bir parçası haline gelmesine olanak tanınması onu deneyim sunan kültürel icralar için verimli bir alan haline getirir.

4.2.2. İcranın Biçimsel ve İçeriksel Çözümlemesi

Belirli bir amacı olan, genel bir konuyu ele alan, benzer niteliklere sahip kullanıcıları bir araya getiren, genel anlamda ortak dilsel ve üslupsal nitelikler taşıyan, etkileşime katılımında belirlenen bazı kurallara uyulmasını teşvik eden “başlık”lar, kültürel icraların alt yapısını oluşturan iletişimsel olayların gerçekleştiği alanlar olarak ele alındığında ilgili platformda gerçekleşmekte olan iletişimsel olayların bir parçası olan kullanıcıların iletişimi sağlayan eylemlerinin de birer iletişimsel aksiyon olduğu sonucuna varılır. Bu bağlamda ele alındığında Ekşi Sözlük, sayısız sanal icranın aynı anda gerçekleştiği, alımlayıcının bir performanstan diğerine anlık geçişler yapabildiği bir platform olarak değerlendirilebilir.

Bahsi geçen kültürel icralar arasından hangilerinin folklorik bir mahiyete sahip olduğu ise ilgili icraların sosyal, kültürel ve estetik nitelikleriyle alakalıdır. Buccitelli'ye (2012, s. 61) göre dijital dışavurum formları arasında özellikle bir takım poetik niteliklere sahip unsurlar halkbilimsel analizler için son derece uygundur. Çünkü bu tür dışavurumlar sözel bağlamlarda üretilen folklorik verimler gibi üst üste bindirilmiş sosyal ve estetik niteliklere sahiptir. Bu bağlamda düşünüldüğünde Ekşi Sözlük'te bulunan ve taşıdığı içeriksel ve biçimsel nitelikler bakımından yerel mahiyetli bir sanal ortam folkloru örneği olarak ele alınabilecek icralardan birinin de “progressive aşık atışması” başlığı altında gerçekleşmekte olduğu gözlemlenmektedir. Sanal bağlamda gerçekleşen bu icranın folklorik mahiyeti ise karşılıklı etkileşime dayanması, akışa müdahil olmaya olanak tanınması, içeriksel anlamda gündelik sosyo-kültürel yaşamla ilişkili olması, kullanılan dilin stereotipik nitelikler taşıması, icra esnasındaki etkileşimin örüntüselliği ve katılımcıların biçimsel, içeriksel, üslupsal anlamda doğrudan atışma geleneğini referans alarak üretimde bulunmasıyla ilişkilidir.

a) İcraya Toplu Bir Bakış

Konu: “profit” rumuzlu kullanıcıya göre bu başlığın konusu “geleneksel aşık atışmasının kademeli ilerleyeni”dir.

Fonksiyon/Amaç: Kullanıcıların atışma geleneğine özgü biçimsel ve içeriksel unsurlar çerçevesinde gündemi meşgul eden ya da katılımcıların belirlediği konular hakkında tartışmak ve bunu yaparken de eğlenmek bu icranın açık işlevidir.

Ortam: Söz konusu icra, Ekşi Sözlük olarak bilinen ve <https://eksisozluk.com/> adresi üzerinden ulaşılabilen sanal bir platformda, 28.06.2006 tarihinde saat 23:22’de başlamıştır.

Temel Çerçeve Anahtarları: Geleneğe başvuru, dil seçimi ve kullanımıyla ilgili özel formüller, üslupsal unsurlar, mizah, muziplik ve alaya başvurma, referans alınan geleneksel biçimsel, içeriksel unsurlar ve performansı yalanlama bu icrada kullanılan temel çerçeveleme stratejileridir.

Katılımcılar: hersheys, magdelana, profit, avare kadın, callejee, the last days of gravity, nebuch, nalayna, the last syringe, yalancı bir yazar ve diğerleri... Mesaj

Formu: Yazılı söz, hipermetin ve dijital imgeler.

Etkileşim Kuralları:

İlgi icrada, icracı statüsüyle yer alabilmek için Ekşi Sözlük olarak tanımlanan sanal topluluğun üyesi olunmalıdır. Ayrıca topluluğun uzlaştığı genel kuralların (rumuz kullanma, küçük harflerle yazma, içerik üretirken kanuni çerçeveyi aşmama vb.) yanı sıra ilgili icrayı yönlendirenlerin ürettiği icra kurallarına (dörtlükler halinde yazma, kafiyeli söz söyleme, atışmayı teşvik edecek içerikler oluşturma vb.) uyulması beklenir.

Yorumlama Çerçevesini Belirleyen Nitelikler:

1. Üretilen içerikler halk şiirinin temel biçim ve içerik niteliklerine sahiptir. İcracılar, atışma geleneği hakkında bilgi sahibidir ve icranın akışını art alandaki bu gelenek bilgisi şekillendirmektedir.
2. Bir icracının diğer icracılardan birinin veya birkaçının rumuzlarını da içeren dörtlükler yazması ya atıştıkları kullanıcılara cevap vermek ya da onları atışmaya davet/tahrik veya teşvik etme işlevi taşır.
3. Katılımcıların bir kısmı içeriksel anlamda akışa uygun dörtlükler oluşturma, birçoğu ise tartışılmakta olan konudan bağımsız olarak kafiyeli söz söyleme kabiliyetlerini sergileme gayreti içerisindedir.
4. Seri halde dizilen dörtlüklere genellikle icracının belirli bir konu hakkındaki görüşlerini aktarmak için başvurulur.
5. İcra içeriksel anlamda gündem odaklıdır.
6. İcra, genel itibariyle ciddiyetten uzak, mizah ve alayı önceleyen, eğlenmeyi ve eğlendirmeyi amaçlayan kullanıcıların bir araya geldiği bir üretim bağlamda gerçekleşmektedir.

b) İcra Sekanslarından Bazı Kesitler ve Çözümlenmeler:

28 Haziran 2006 tarihinde saat 23.22’de “hersheys” rumuzlu kullanıcının girdiği ilk entryyle başlayan “progressive aşık atışması” başlıklı sanal icra, 22.07.2016 tarihi itibarıyla 175 sayfalık bir uzunluğa ulaşmış olup ilgili başlık altındaki son entry, “mor balina” rumuzlu kullanıcı tarafından 30.03.2017 tarihinde saat 04.45’te girilmiştir. Aşağıdaki ekran görüntüsünden de anlaşıldığı üzere progressive aşık atışması adlı başlığı açan ve ilk entryyi giren “hersheys” rumuzlu yazar, diğer kullanıcılarının katılımıyla artistik mahiyetli sanal bir icraya dönüşecek bu kolektif etkinliğin amacını şu şekilde ifade etmiştir:

“bildiğimiz aşık atışması nedir? iki aşık karşılıklı oturur, düşük estetikli, bol mesajlı tekst besteler. bunda esas olan iki tarafın da kendi eserleriyle çış yarıştırmasıdır. oysa progressive aşık atışmasında sesler ve çışler değil şarkı isimleri yarışır.. bir de diğerinden farklı olarak yenilse de taraflar hava hoştur.. hatta yenilse daha iyi olur...”(<https://eksisozluk.com/progressiveasik-atismasi--1558565?p=1>).

İlgili başlığın açılmasından 14 dakika sonra “magdelana” rumuzlu kullanıcı tarafından girilen ve Aşık Veysel’e de yapılan atıfla dikkatleri çeken entry de icranın amacı, sınırları ve mahiyeti hakkında fikir vericidir. “magdenala” rumuzlu üyenin girdiği entryyle başlığın amacı, işlevi ve içeriğini yeniden tanımladığı ve aşıklık geleneğine özgü biçimsel ve içeriksel örüntülerin sergilenmesine ön ayak olduğu görülmektedir:

“günümüzde, her eline sazını alanın atıştığı, atışmaya yeltendiği günümüzde, naçizane şehir aşıklarının elinde saz olmaksızın, dijital ortamda mp3lerini atıştırarak aşık veysel’in ruhunu 2006 senesinde olabilecek en samimi biçimde şadetmeleridir. aslında back to back progressive çalan djlerin kabinde tam da yapıyor oldukları şeydir.” (magdelana, 28.06.2006 23:36, <https://eksisozluk.com/progressive-asikatismasi--1558565?p=1>):

ismasi--1558565?p=1

başlık, #entry ya da @yazar:

#spor #ilişkiler #siyaset #seyahat *** video

progressive aşık atışması

f 170 / 170

şökelat: tümü | bugün

bildiğimiz aşık atışması nedir? iki aşık karşılıklı oturur, düşük estetikli, bol mesajlı tekst besteler. bunda esas olan iki tarafın da kendi eserleriyle çış yarştırmasıdır, oysa progressive aşık atışmasında sesler ve çışler değil şarkı isimleri yanşır.. bir de diđerinden farklı olarak yenilse de taraflar hava hoştur.. hatta yenilse daha iyi olur...

zöge: (bkz: 38 sn de ukte mi dolar kardesim)
(bkz: herşeyi doldürmeli bunu bence)
(bkz: kişiye özel ukte)
(bkz: magdalena)

28.06.2006 23:22 ~ 30.06.2014 01:58 hersheys ***

günümüzde, her eline sazını alanın atıştığı, atışmaya yeltendiği günümüzde, naçizane şehir aşıklarının elinde saz olmaksızın, dijital ortamda mp3lerini atıştırtarak aşık veysel'in ruhunu 2006 senesinde olabilecek en samimi biçimde şadetmeleridir, aslında back to back progressive çalan djlerin kabinde tam da yapıyor oldukları şeydir.

28.06.2006 23:36 magdalena ***

geleneksel aşık atışmasının kademeli ilerleyeni.
bir örnek:

kürtaja ne dersiniz dostlar?
doğurmali mi genç kızlar?
ben derim ki kadın hakkı,
başkasını ne ırgalar!

04.07.2012 20:14 ~ 07.07.2012 21:46 profit ***

Şekil 14. Ekşi Sözlük'teki "Progressive Aşık Atışması" Başlığının Arayüzünden Bir Kesit

Performansın amacını, işlevini ve sınırlarını belirleyen giriş mahiyetindeki bu entrylerden sonra icrayı resmen başlatan, uzunca bir süre devam ettiren, atışmanın ilk örneklerini sunan "profit" rumuzlu kullanıcının kısa bir sürede özellikle kullanılacak dil, ele alınacak konular ve takılacak üslubun belirlenmesi bakımından ilgili icranın kod yapıcısı ve stil üreticisi konumuna yükseldiği gözlemlenmektedir. Profit'in bu sanal icranın kod yapıcılarında ve stil üreticilerinden biri olarak imlenmesinde girdiği entrylerle icra özelindeki etkileşimlerin türsel bir nitelik kazanmasına katkı sağlaması ve atışmalarında iletişimsel aksiyonu oluşturan belirli ve işaretlenmiş bir dilin ve stilin üreticisi olmasının da payı vardır.

Yaklaşık olarak 34 dakika boyunca girizgâh mahiyetinde sıraladığı dörtlüklerle tek kişilik bir performans sergileyen ve atışmak isteyenleri açıkça icraya davet eden “profit” rumuzlu üyenin art arda girdiği entrylerden dil, üslup ve stil bakımından atışma geleneğine en yakın olanlarından birkaçı şu şekilde sıralanabilir:

...

profit: seviyeli atışmaya,
dünden razıyım coşmaya,
belki ister bir yazar,
ben hazırım başlamaya (04.07.2012, 20:16).

...

profit: derdim ne kemalistle, ne fetö'yla, şakirtle,
temiz sözlük olalım, yıkanalım kükürtle.
gün kavga günü değil, kardeşçe atışalım,
gerçek hayatta değil, fikirce kapışalım (04.07.2012, 20:26).

...

profit: ama laf olsun diye, uydurmayın kafiye,
ne sözüm' sakınırım, ne yaparım kinaye,
karşıma çıkan yoksa, daha ben ne yapayım ?
zaten mesai bitti, ben giderim evime! (04.07.2012, 20:27 ~ 20:37).

...

profit: gel sen ey nazlı yazar, seviyeyi yükseltelim,
sevgileri çoğaltıp, kibiri eksiltelim,
aşık dili gem tutmaz, varsa çıksın karşıma,
profit bunu söyler, bunu çalar hep telim (04.07.2012, 20:45).

“Avare kadın” rumuzlu üyenin 20.49’da icraya müdahil olması ve ilk entrisinde profit’in meydan okumalarına cevap sayılabilecek mahiyette bir dörtlük dizmesiyle icranın atışma geleneğine daha da yaklaşmaya başladığı gözlemlenmektedir. İcranın bu bölümünde “profit” ve “avare kadın”ın artık etkileşime girdiği, mahlas işlevinde kullanılan rumuzları da içeren dörtlüklerle birbirine doğrudan hitap ettikleri de görülmektedir:

avare kadın: bir söz cepte durmaz, ikincisin edersen.
sen ne dersen de, taş oynamaz yerinden.
derim ki, derdim yok fazla seninkinden,
öyleyse neden irak iki gönül birbirinden (04.07.2012, 20:49).

...

profit: hoşgeldin avare kadın, aşıklar meydanına;
hep mi üzdüler seni, baktım yazdıklarına,
çok doğru söylersin ya, belki de olmaz amma,
ya yeniden girersen, sevenler kervanına ? (04.07.2012, 20:56
~ 21:00).

avare kadın: avare kadın vazgeçmez tek sevmekten;
olsun, varsın bir kez daha kırılalım.
profit, ismin pek karlı, pek kazançlı;
dilerim sana da öyle bir sevgi pek cafcaflı.
(04.07.2012, 21:00).

Bu aşamada “callejee” rumuzlu üyenin “profit” ve “avare kadın” arasındaki atışmaya şu dörtlükle müdahil olmaya çalıştığı gözlemlenmektedir:

callejee: profit bu meydanda, gelip söyler geçersen,
bir aşık bulmak için, ne dizeler yazarsın.
varsın kimse yazmasın, kimseye etme sitem,
belki gece tayfası, yarene olur merhem (04.07.2012, 21:02).

İcraya katılan her bir kullanıcının doğrudan profit'e yönelmesi ve onun da icraya katılan her yeni üyeyi "hoş geldin" mahiyetindeki dörtlüklerle karşılaşması, bu kullanıcının kısa bir sürede icrayı yönlendiren icracı rolüne büründüğünü göstermektedir. Dolayısıyla söz söyleme, üretkenlik ve yaratıcılık bakımından diğer kullanıcılara kıyasla daha yetenekli olduğu gözlenen "profit" rumuzlu üyenin ilerleyen dakikalarda icranın merkezine yerleşmeye başladığı görülmektedir:

profit: callejee sen de hoşgeldin,
benim derdim ne aşk ne din.
nick altıma baksa idin,
erken uyurum bilirdin (04.07.2012, 21:04 ~ 21:05).

the last days of gravity: profit kendini ev sahibi mi sandın,
bu dünya bana kalır dediysen yandın
adeta defansın göbeğindeki gökhan zan'dın
dostlar seni alışverişte görsün (04.07.2012, 21:08).

İcranın ilerleyen dakikalarında profit'in hem icraya henüz iştirak etmemiş yazarları davet etmek hem de atışmakta olduğu diğer kullanıcıları tahrik ederek atışmanın dozunu arttırmak amacıyla şu dörtlükleri sıraladığı görülmektedir:

profit: ulan koskoca sözlük, yok mudur bana bir denk?
güzel entry uğruna, neredeyse cenk gerek !
kürtaj, inanç, eğitim; her konuya değindim.
kimse cevap vermedi, mecbur seviyene indim! (04.07.2012, 21:09).

profit: kimse fikir söylemez, anca bir bir laf sokar;
laf sokmak da değil ya, mastürbasyondur bunlar!
allah rızası için, az fikir, az kafiye;
atışma aramaktan, oldum ben bir hafiye! (04.07.2012,21:10).

profit: artık bu son çağrımdır, çıksın biri karşıma,
ama boş lafla değil, sözü olsun hasmına!
bendeki de iş gerçi, kalite bekler oldum.
yüzde elli oy veren toplumdun medet umdum! (04.07.2012, 21:10).

İcranın en aktif katılımcılardan biri olan avare kadın rumuzlu kullanıcının profit'in meydan okumalarına cevap niteliği taşıyan şu dörtlüğü, icranın yeniden karşılıklı atışmaya dayalı bir rotaya girmesini sağlamıştır:

avare kadın: ne eder biz çekenler, aşık gibi atışmasa.
beklemekten gelmez bize ne bir yarar, ne bir fayda.
sen yeter ki sev, ya profit, kayda geçen budur;
yoksa oluruz mutsuz, somurtkan bir mendebur. (04.07.2012
21:14 ~ 21:15).

profit: avare atışırsın, yakışır ya, adındır.
bazen hayatta anlam, avare bir kadındır.
telefon numaranı, ister idim ben amma;
hoşlandığım suser var, dayak yemem yakındır. (04.07.2012, 21:19 ~
21:22).

avare kadın: ah be profit, hoşlandığın var ise şanslımızsın;
 tutmuşsun yolunu, bir kararın vermişsin.
 hani dedik ya, bir söz cepte durmaz ikincisin edersen,
 senle diğer süser, dilerim muradına erer. (04.07.2012, 21:23 ~
 21:24).

callejee: nick altı", "yazar hakkında", anlatamaz bir insanı,
 her düşündüğünü yazmaz, insan saklar birazını.
 profit, yolun açık, günün umutlu olsun,
 bir gün zaman olursa, yazarım devamını.(04.07.2012, 21:30).

profit: dilerim ki callejee, başlıkta daim olsun,
 senin de günün gecen, her daim umut dolsun.
 çok teşekkür ederim, güzel dileklerine.
 bir başka zaman yine, görüşmek dileğiyle... (04.07.2012, 21:34).

...

avare kadın: ben de vardım bir değil birçok kere ankara'ya,
 her birinde ayrıldım, daha mutlu ve huzurlu çıktığımla.
 dedim yerleşeyim; dediler, yapamazsın, yoktur denizi;
 aman dedim, deniz yerine gözüne bakar bu memleketli.
 (04.07.2012 21:43).

profit: insanı çarpar cidden, ankara'nın havası.
 hele izmir kıızıysan, üzer derdi tasası.
 hayatımda üç büyük şehiri de izledim,
 fikirlerimi şu entry'de gizledim. (04.07.2012, 21:46).

...

avare kadın: tüm gün evden çıkmadım, bari imdi çıkayım,
 bir şişe kırmızıyı balkonda açayım.
 biraz yoga, biraz şarap, deme keyfime,
 hem biraz da diş ağrısı, kendiliğinden çözüle. (04.07.2012,
 21:52).

...

profit: kırmızı şarabına eşlik etsin martılar,
 bir de müzik açarsın, dertli dertli şarkılar...
 "kandil günü içilmez" diyecekler var amma,
 kıyamet günü gelse, belli olmaz tartılar. (04.07.2012, 21:56).

profit: bazen basit bir nick'i, bulmak bile zor iken;
 hayatının aşkını, bulmak için çok erken.
 sözüm sana ey naçar, avare nick'li kadın,
 aşk dediğin bir oyun, gel unut vakit varken! (04.07.2012, 22:03).

avare kadın: ben derim ki, asıl kandil günü içile,
 artık insan tek başına nasıl kendinden geçse ?
 buralarda doğmayacaktık, desem de kendim kendime,
 bilirim bu kadar bilmez idim, bu toprakta olmaz ise.

pembe metrobüsü, pembe tramvayı kuranlar,
 çoktan yasakladı pembe rengi kadına.
 görürüm sonrasını bu sürreal memleketin,
 fakat sokaklarında, yoktur kadınlar. (04.07.2012, 22:04 ~ 22:05).

profit: kadının rengi pembe değil artık mor oldu.
 mor çatı evlerinde nice kadınlar soldu.
 daha bugün bir genç kız tecavüze uğradı,
 "gitmeseymiş o da" diyenler hep hortladı. (04.07.2012, 22:07).

...

nebuch: ey profit bu ne güzel başlık
 senden davet biz de yazdık
 toplum pek hoş konu ki
 ama sonun olmasın aman nef'i
 buldun benim gibi acemi
 geç dalganı elbet şimdi
 ama sen yine de bil ki
 nik altına da girdi bu acemi (04.07.2012, 22:11).

nalayna: ey profit bil ki hep gönülden söylerim
 söylerim de yine şu gönlümü eylerim
 eğer bu kulaklar için ağız değilsem
 iki kuru kelamı söyle ben n'eylerim (04.07.2012, 22:12).

profit: bu başlıkta birlikte, hem eğlendik hem güldük,
bazen geyik yapsak da, bir yandan hep düşündük,
format'a uymaz diye, ispiyonlayan varsa da,
hiç kusura bakmasın: adı şerefsiz dümbük! (04.07.2012, 22:14).

nebuch: bu başlık şimdi harman,
ne ister bizden ispiyonlayan,
aşık uysaydı kanuna,
cellat çıkmazdı onu asan. (04.07.2012, 22:17).

profit: nebuch seni sanma ki, cevapsız bırakırım,
nick altıma girmişsin, hemencecik bakarım;
neden dalga geçeyim, ne de güzel yazmışsın,
sözlükteki yazarlar, size selam çıkarım. (04.07.2012, 22:18).

the last syringe: profitin başlığını fırsat bilirim,
söylemeden de geçmeyim,
nebuch'un eski takipçisiyim,
vıdır videoları izlerim.
böyle başlığa can kurban,
atışırız sabahlar olmadan,
nebuch'a mesaj atacaktım,
burası oldu bana bir mekan.
nebuch'tur en hür muhalefet,
severiz genellemelerini elbet,

yalnız bazen ters düşer,
 yaptığı tespiterdeki katı zihniyet.
 the last syringe'dir bunu yazan,
 profite de selam eder bir yandan,
 nebuch senle tanışmak kısmet olursa,
 profit'i de kap gel turuncu gömleğini unutmadan.

(04.07.2012, 22:19).

nebuch: ey the last syringe geldim
 ilk okumada telaffuz edemedim
 fringe gibi okunur nikin
 buradan meraklıyı bilgilendireyim
 sağol takibine can kurban
 daha güzel videolar geliyor ordan
 biraz tatile çıktım iyiyim
 mesaj yazsan kaçırabilirdim
 bu başlık ki mucize
 insanın kendine vecize
 okuyalım feyz alalım
 muhalefet olacaksak örnek alalım. (04.07.2012, 22:27).

yalancı yazar: akşam akşam beni sesli güldürdünüz,
 şukellalarımı alıp devamını sürdürünüz,
 hava çok sıcak, yalnızlık keza zor.
 siz de olmasanız, sıkıntı bana çok kor. (04.07.2012, 22:29).

profit: bu sözlükte yazarım, 2004'ten beri.
 nedense bir yazmışım, bir silmişim hep geri.
 fakat şimdi anladım, sözlük atışma ister.
 omurgalı dururum, değiştirmeden deri. (04.07.2012, 22:31).

avare kadın: işte bu başlıktır nedeni
 bir türlü çıkamadım dışarı.
 tekeli kapatmasınlar aman!
 hemen gidip döneyim,
 şarap eşliğinde key'fedeyim. (04.07.2012, 22:31).

...

profit: yalanci bir yazardir, günün yeni konuğu, hızlıca
 koşmuş gelmiş, burda almış soluğu.
 öyleyse atışalım, ciddi konular olsun, yalnız gerçekten sıcak,
 camlarım olmuş buğu. (04.07.2012, 22:33) .

...

the last syringe: ah profit yaktın bizi,
 durmuyor bu bu aşıkların elleri,
 belki güneş doğar ammaaa,
 bizde yine klavye tuşu sesleri. (04.07.2012, 22:35).

...

Küresel erişime açık bir platformda gerçekleşen bu icrada, aşıklık geleneğine özgü biçimsel ve içeriksel kodlara başvurularak icranın gerçekleşmekte olduğu zaman aralığında gündemi meşgul eden ya da icranın akışına göre değişebilen birçok genel veya özel konuya da değinilmektedir:

profit: obama'nın önünde, saygıda yoktur kusur,
bir emrine bakarız: "git ve suriye'yi vur"
inşallah böyle olmaz, olursa yazık olur,
çünkü bu topraklarda, halk ister yalnız huzur. (04.07.2012, 23:13).

avare kadın: bre profit, savaş vardı çoktan.
yalnız, adına terör dendi.
elbet savaşlar da değişti,
yalnız ölen aynı insan. (04.07.2012, 23:15).

profit: hoşgeldin ey avare, belli ki şarap bitmiş,
yalnız görüyorum ki, kafiyeni eksiltmiş,
sözüne eklemekten geçmek bize yakışmaz,
lanet terör uğruna nice genç canlar yitmiş. (04.07.2012, 23:18 ~ 23:19).

avare kadın: atışmada kafiyemi kaybederim bazı bazı,
yalnız ben bizzat biraz avareyim, hoş görülsün gayrı.
hem niyet, önde gelir dostlar arasında; hoş gören
gözlere selam olsun. (04.07.2012, 23:24).

...

nediyebilirimki: üstad profit'e nediyebilirimkiden çok selam
okudum yazdıklarını bende ne dert kaldı ne gam
ama yine de sorarım sana profit ustam
sen söyle ne olacak bu emekliye zam.(05.07.2012,
00:18)

profit: iltifatların için, saygılarım' sunarım, emekli
kuyruğunda heder oldu yıllarım.
emekliye zam için, nediyebilirimki,
birazcık gündem işi, biraz gırgır benimki. (05.07.2012, 00:31 ~ 00:32).

ekilem2: profit sen ne adamsın,
başlarsın durduramazsın,
arkandan gelen pek az amma;
hepsine göz kırparsın. (05.07.2012, 00:43).

profit: ardım gelen şart değil, kafiyeeye bakarım.
tek tük yazan olsa da, selamımı çıkarım.
sen de siftah yaptın bak, hoşgelmişsin ekilem, benimle
atışana nazar boncuk takarım. (05.07.2012, 00:46).

...

İcranın gerçekleşmekte olduğu sanal bağlamın her girdiyi kayıt altına alıyor olmasının atışma geleneği için yepyeni fırsatlar sunduğu ortadadır. Örneğin aşağıdaki icra kesiti hem yukarıda kesitlerin devamı hem de yeni bir icranın başlangıcı olarak ele alınabilir.

profit: geceniz aydın olsun, üstünüze selamım,
karşıma çıkan varsa, elbet vardır kelimim.
bu gece bu mecliste, soyluca atışalım,
davetim sizleredir, ey sözlük-ü kiramım. (05.07.2012, 21:32).

profit: atışmaya mey gerek, mey'e de lazım maya,
hazır mıdır aşıklar, bu gece atışmaya?
sözlerimi sivriltiltim, dilimi bileyledim,
işte her şey tastamam, başlarım çatışmaya. (05.07.2012, 21:42).

...

profit: bu gece aşıkların, bir kısmı yoktur herhal?
tez çaresi bulunsun, dörtlükler dolsun derhal!
bu sözlükte bu ateş, ilelebet yanmalı,
zihinlerde mısralar, beyitler uyanmalı. (05.07.2012, 23:15)

- avare kadın:** aşıklar pek atıştı dünden bugüne,
yoruldular zaa'r onlara da hak görüle.
trollerdir yalnız yorulmaya biline,
aman damlamasın hiçbiriciği demin lafın ettik diye. (05.07.2012,
23:34).
- yunlu kurk usunuru:** umarım bu dörtlüğüm biter gün değişmeden,
aşıklar ne anlar ki, fiziksel dövüşmeden
kelimem oktur benim, hedefte kim var bilmem,
serinlemek imkansız klimam yoğuşmadan. (05.07.2012,
23:51).
- profit:** işte nice an sonra, dikkat eden bir yazar,
her kelimeyi tartar, ancak uyarsa yazar.
yunlu kurk usunuru, bu sıcakta yün olmaz,
üşüyorsan dikkat et, kliman fazla yazar. (05.07.2012,
23:54).
- clark sehir:** klavyeyi eline alan aşık olmuş,
zenginin karnı etle, fakirin karnı umutla doymuş,
clark söylese söylese havaya söyler,
zira adalet dediğin eski bir gülmüş, solmuş. (05.07.2012, 23:54 ~
23:55).
- profit:** clark ayıp edersin, kimi cevapsız kodum,
kaldı ki ben kimim ki, ne benim etim budum?
haydi madem kolaysa, iki güzel laf sen et,
zengine umut dağıt, fakirlere de löp et. (05.07.2012,23:57).

yunlu kurk usunuru: aşık demişler bana; ölçer, biçer, tartarım,
her gün fırçalamazsam, artıp durur tartarım,
dikkat et laflarına, uzun profit efendi,
aynı mahalleden demez, ağzını yırtarım(06.07.2012
00:00).

profit: saygısızlığa değil, aşk için çıktık yola,
aşık atışmasında, atışanın bol ola.
işte farklı bir konu, haydi rüyam hayrola,
ricam şu ki, oku bir, şu dörtlükten şuraya (06.07.2012,00:02).

clark sehir: klavyesi yüreği olanlar yansın, tutuşsun.
bugün şiir gecesi dostlar, kelimeler kavruşun,
clark eder bir kaç kelam kendince,
tabii ki hayat güzel sevince... (06.07.2012, 00:04).

clark sehir: isteyen budist olsun dostlar, isteyen şamanist,
din senle o'nun arasındadır, gerisi önemsiz.
paskalyada yumurta boyansın, kandilde simit dağıtılsın,
yeter ki herkes sevsin birbirini, ayrı gayrı olmasın!
(06.07.2012, 00:07).

lebir: gece olmuş coşmuş alem,
sevdiğim çiçeğin adı süsen,
nerde bu kalem,
kafiye yapayım derken zırvaladı adem (06.07.2012,00:09).

profit: sanırım bulmuşum ben, aradığım aşığı,
 rabbim kepçeyle vermiş, neyleyeyim kaşığı.
 yunlu kurk usunuru, eline sağlık üstad,
 uzun zamandır görmem, böyle güzel istidat. (06.07.2012,
 00:32).

againstthelife: bir kürkçü bir profit, daldan dala konarlar
 sorsan her bilgi onda, irfan onda sanırlar
 dogma tek dinde değil, her fikir içre olur
 against'im böyle der, bunu söyler kaybolur. (06.07.2012,
 00:39).

profit: canlar uyku vaktidir, kalkarım mesaiye;
 birazcık uyumazsam, mecbur kaldım taksiye.
 sabah beri ararım, yok mu bana denk diye,
 atışmalarım kalsın, benden size hediye... (06.07.2012,00:58).

[21.08.2017 tarihi itibariyle icra devam etmektedir]

Geleneklerdeki yeniden üretimlerin uzamsal-zamansal ve sosyal-kültürel bağlamlardan doğrudan etkilendiği göz önüne alındığında yukarıda bazı kesitlerine yer verilen icranın geleneksel bir aşık atışmasının çoğu biçimsel unsurundan yoksun dahi olsa hala aşıklık geleneğiyle bağlantılı bir üretim olarak ele alınabileceği ileri sürülebilir. Bu iddiayı destekleyen bir diğer gösterge de ilgili vakada yorumcul bir çerçeve sunan icrasal anahtarların birçoğunun aşıklık

geleneğiyle yakından alakalı olmasıdır. Yukarıda verilen kesitler özelinde de takip edilebildiği gibi hem icracıların reaksiyon göstermesi hem de alımlayıcı konumundaki kullanıcıların anlamı yakalayabilmeleri ilgili üretimleri atışma geleneğine referansla yorumlamalarına bağlıdır. Ayrıca bu icra, halk şiirinin temel özelliklerini yansıtan içeriklerin yanı sıra -yukarıdaki örneklerde de görüldüğü gibi- aşık fasıllarından aşına olduğumuz bölümleri hatırlatan içeriklere de sahiptir. Özellikle aşık fasıllarının giriş kısmını oluşturan ve “hoşlama” ya da “merhabalaşma” olarak bilinen bölümleri andıracak işlev ve içeriğe sahip birçok dörtlüğe rastlamak mümkündür. İcra, aşık fasıllarının en geniş ve en çok hüner isteyen bölümü olarak tanımlanan tekellüm ve bu bölüm özelinde ele alınan öğütleme, sicilleme, yalanlama, taşlama ve atışmaya örnek gösterilebilecek birçok dörtlük de barındırmaktadır.

İcraya katkı sağlayan her katılımcının içerik üretirken halk şiirlerine özgü şekilsel, tematik, dilsel ve üslupsal niteliklere de azami derecede dikkat etmeye çalıştığı gözlemlenmektedir. Atışma sırası kendisine gelen hemen her kullanıcının nazım birimi olarak dörtlük, ölçü olarak heceyi ve nazım biçimi olarak mâni ve koşmayı tercih ettiği, kafiyeli söz söylemeye özen gösterdiği, kendi kültürel bağlamı içerisinde sade ve anlaşılır bir dil, üslupsal anlamda ise kullanılan gündelik dille uyumlu kelime grupları, deyimler, atasözleri, alkış ve kargış gibi anlatım kalıplarını kullandığı ve bireysel ve toplumsal konuları ele aldığı görülmektedir. İcranın karakteristiğini belirleyen muziplik, alay, iğneleme, saldırganlık ve negatif mizahın da atışma türüyle ilişkili olduğu açıktır. Dolayısıyla Ekşi Sözlük'teki icranın tamamen farklı bir ortam ve bağlamda gerçekleşiyor olmasına rağmen hala aşıklık geleneğiyle ilişkilendirilebiliyor olmasının temel nedeni, ilgili icranın aşıklık şiirine özgü temel biçimsel ve içeriksel nitelikler ile atışma geleneğini tanımlayan bazı kalıpsal örüntülere sahip olmasıdır.

Ekşi Sözlük'teki ilgili icrayı Bauman'un tanımladığı anlamda sözel sanata (verbal art) yaklaştıran ve onları birer icrasal unsura dönüştüren faktörlerden biri de kullanılan dilin “yorumcul bir çerçeve” oluşturabilmesidir. Bu nitelik Ekşi Sözlük'teki icranın belirli “performans çerçeve tipleri”ne dayalı olarak üretilmekte

olduğunu gösterir. Çerçeve anahtarları verilen mesajın nasıl yorumlanacağına yani hangi çerçeveye oturarak kod açımı yapılması gerektiğini bildiren işaretleyiciler olarak tanımlanabilir. Buna göre bir icranın çerçevesini doğrudan veya dolaylı olarak tanımlayabilecek her türlü mesaj, bir tür icrasal çerçeve anahtarı olarak görülebilir (akt. Çobanoğlu, 2005, s. 275). Hem yukarıdaki örneklerde hem de icranın metne aktarılamayan kesitlerinde icranın çerçevesini belirleyen dolaylı anlatım (insinuation), şaka (joking), taklit, aktarma (translation) ve alıntılama (quotation) gibi dilsel kullanımların icracıyla beraber alımlayıcıyı da yorumsal bir konuma yerleştirdiği gözlemlenmektedir. Ekşi Sözlük'ün sosyal ve kültürel yapısı hakkında ipucu veren özel kodlar, sıkça başvurulan mecazi dil, kullanıcılara özgü dilbilimsel yapılar, özel formüller, icrayı yalanlama eğilimi ve doğrudan geleneğe başvurma gibi somut göstergeler ilgili örneklemin basit bir iletişim pratiğinin ötesine geçerek hem içeriksel hem de biçimsel anlamda sözlü sanata yaklaşan artistik nitelikli kültürel bir performans olduğunu gösterir.

Ekşi Sözlük'teki ilgili performansın karakteristiğini belirleyen en önemli etkenlerden biri de üretilen içeriğin hipermetinsel niteliğidir. Katılımcılar tarafından üretilen dörtlüklerin birçoğunda hem icracıyı hem de katılımcıyı ilgili performansın dışına çıkarabilecek bağlantılar (link) mevcuttur. Bu bağlantı imleri kullanıcıların web siteleri, yazılı metinler, imgeler, video klipler arasında geçişler yapmasına olanak tanır. İlgili icranın hiper metinsel niteliğini gösteren bir diğer unsur da katılımcıların kendilerini yazılı dilin dışında ifade edebilecek alternatiflere sahip olmasıdır. Performansın belirli sekanslarında üretilen içeriklerin uzantıları olarak metne iliştilen bağlantı imleri yazının dışında görsel, işitsel ya da görsel-işitsel içeriklere yönlendirilecek şekilde dizayn edilmiştir. Bu türden kullanımlar ilgili icranın farklı dışavurum formları üzerinden senkronik bir akışta takip edilmesine olanak tanır. Kullanılan bağlantı imleri bu icraya zamansal bakımdan yatay, farklı sanal platformlara yönlendirmek bakımından ise dikey bir derinlik katmaktadır. Dolayısıyla hipermetinsel ilişkiler ağında üretilen sanal performanslar kullanıcılarını metin ve bağlamlar arasında referans çerçevelerine göre geçişler yapabilen, metin üzerinde icranın akışını değiştirebilecek değişiklikler yapmaya izin veren aktif üreticilere dönüştürür.

Bağlantı imlerine sahip sanal performansların bir diğer önemli niteliği de metinlerarasılığdır. Ekşi Sözlük örneğindeki icranın metinlerarasılığı birkaç boyuttan oluşmaktadır. Hiperlinkler üzerinden bağlantı kurulan metinsel ilişkilerin yanı sıra icranın anıştırdığı ya da göndermede bulunduğu gelenek kültürüyle ilişkisi bakımından da bir tür metinlerarasılık mevcuttur. Performansın metinlerarasılık anlamında asıl değeri ise içerdiği gönderimsellikle alakalıdır. Çünkü ilgili performansın ardındaki temel motivasyonunun atışma geleneğini taklit etmek olduğu açıktır. Kullanıcıların icra boyunca büründüğü roller, ortaya konan üretimlerin biçimsel ve içeriksel niteliklerinin ve alımlayıcının beklentileri ile ilgili icranın yapısını oluşturan unsurların atışma geleneğiyle doğrudan ilişkili olması metinlerarasılığın bu icra için belirleyici bir niteliğe sahip olduğu anlamına gelir.

Bu icrayı başarılı kılan bir diğer faktör de icranın sosyal boyutunu oluşturan alımlayıcının doğrudan ya da dolaylı müdahaleleridir. Alımlayıcının ilgili icraya müdahalesi iki şekilde gerçekleşir. Doğrudan müdahaleler üyelerin icracıların performanslarını derecelendirmesi ya da icraya sınırlı katılımı gerçekleştirirken dolaylı müdahaleler üye olmayanların icranın gerçekleştiği başlığı ne yoğunlukta ziyaret ettiğiyle alakalıdır. Doğrudan müdahaleler icranın yönünü değiştirebilecek kapasiteye sahipken dolaylı müdahaleler katılımcıların teşvik edilmesi, icranın gerçekleştiği başlığı reyting ölçümlerinde üst sıralara taşıma motivasyonu ile üretimde bulunmasını sağlar. Dolayısıyla alımlayıcılar bu tür sanal performanslarda da yapıyı, içeriği, stili, estetik değeri, süreyi belirleyen bir unsur olarak icranın pasif tüketicisi değil, üretici ortağıdır. Bu anlamda ilgili icra hem grup içi hem grup dışı müdahalelerle biçimlendirilebilen, yani sadece icracıların değil, dinleyici/izleyici/takipçilerin de ilgi, alaka ve isteklerini de dikkate alan kolektif bir yaratımdır.

Geleneksel niteliklere sahip aşık karşılaşmalarınının Ekşi Sözlük'te ortaya çıkan icradan farklı olarak belirli bir sistem içerisinde gerçekleştiği ve bir defada gerçekleştirilen her bir icranın müstakil nitelikler taşıdığı da açıktır. Bu durum farklı zamanlarda gerçekleşen müstakil icralar arasında organik bir ilişkinin söz

konusu olmadığını gösterir. Halbuki “progressive aşık atışması” başlığı altında 28.06.2006 günü saat 23.22’de başlayan bu sanal icra kapsamındaki son entry, 30.03.2017 günü saat 04.45’te girilmiştir (09.08.2017 itibariyle). Yani aşık atışması geleneğini referans alarak açılan bu başlık altında gerçekleştirilmekte olan icranın aralıklı olarak yaklaşık 11 yıldır sürmekte olduğu görülmektedir. Dolayısıyla sanal bağlamın atışma geleneğine en önemli katkısı -icranın gerçekleştiği platformun yapısından kaynaklı olarak- icranın zamansal genişlemesine olanak tanınmasıdır. İlgili başlık altına topluluk üyelerince belirlenmiş kurallara göre eklenen her bir girdi akış halindeki bu icranın geleceğe taşınması için yeterlidir. Bu olanaklar sayesinde Ekşi Sözlük’e içerik ekleme inisiyatifine sahip olan kullanıcılar her an devam etmekte olan icranın bir parçası haline gelebilir, seneler önce yazılmış bir dörtlüğe nazireler dizebilir veya eski icracılarından herhangi birisine meydan okuyarak icra içinde yeni icralar gerçekleştirebilir.

Netice itibariyle Ekşi Sözlük’teki atışma, hem aşıklık geleneğinin doğurganlığının, esnekliğinin ve yaratıcılığının hem de bu geleneğin kitle iletişim araçlarıyla karşılaştığında ne tür dönüşümler geçirebileceğinin anlaşılması açısından dönem taşıır. Bu bağlamda düşünüldüğünde ilgili teknolojilerin, geleneğin dar bir çerçevede sıkışıp kalmasını önlemenin yanı sıra onun revize edilerek çağın ruhuna uygun yaratıcı ve işlevsel unsurlar üretmesini sağladığı söylenebilir. Ele alınan örnek özelinde de gözlenebildiği gibi gelenek, dijital bir ortamda yeniden üretilirken bir yandan geleneksel yapısına özgü unsurlardan yararlanmış öte yandan yoğun bir şekilde gelenek dışı öğelerle beslenmiştir. Sanal icranın önemli bir bölümünü oluşturan gelenek dışı unsurlar bir tür bozulmadan ziyade geleneğin zenginliği, yaratıcılığı ve yenilenebilirliğine işaret etmektedir. Bu bağlamda düşünüldüğünde sanal kültür ortamında yeniden üretilmekte olan aşıklık geleneğinin hem yeni bir aşık tipleri (sanal aşıklar) yarattığı hem de geleneğin icra biçimlerine yeni boyutlar kazandırdığı ileri sürülebilir. Bu tür icralarla sözü edilen geleneğin klasik yapısından sıyrıldığı, çağın ruhuna uygun teknolojilerle yeni ortam ve bağlamlarda yeniden üretilerek anlam, önem, etki ve işlev alanlarının genişletildiği söylenebilir.

4.3. YOUTUBE'DA BİR ÇAĞDAŞ EFSANE İCRASI: “STALKED”

Goldstein, son yıllarda iletişim, pedagoji, sosyoloji, bilişsel çalışmalar, sosyal psikoloji, lengüistik, yapay zekâ, matematik, tıp gibi alanlarda eşi benzeri görülmedik şekilde anlatıya ve anlatısallığa yönelen yoğun ilginin yani Martin Kreiswirt (2000) tarafından tanımlanan şekliyle “anlatısal dönüşün (narrative turn) halkbilimini de doğrudan ilgilendiren bir fenomen olduğu görüşündedir. Çünkü bu dönüşümle birlikte sosyalliğin ve kültüreliliğin de anlatısallık dolayımında üretilmesinin önü açılmıştır. Ayrıca anlatı toplumlarının (narrative society) sosyal ve kültürel yaşamlarının merkezinde halkbilimini de doğrudan ilgilendiren hikâye anlatıcılığı (storytelling) yer almaktadır (Goldstein, 2015, s. 126-127).

Niles (1999, s. 3) tarafından “homo narrans” (hikâye anlatan insan) olarak tanımlanan insan türü için temel bir ihtiyaç olan hikâye anlatıcılığı, tarihsel süreç içerisinde bir olayı veya bir durumu betimlemeye olanak tanıyan görsel imge, ses ve harf teknolojilerinin müstakil kullanımlarına ya da iş birliğine dayalı olarak farklı ortam ve kanallar üzerinden icra edilegelmiştir. Degh'e (1991, s. 13) göre de medya teknolojileri destekli sosyal etkileşimlerin folklor üretme potansiyeli her çağın özgün tekno-kültürel bağlamında yeni anlatı formları ve hikâye anlatma deneyimlerinin ortaya çıkmasının temel nedenidir. Özellikle teknoloji dolayımı etkileşimlerin tekrarlılığa ve varyantlaşmaya dayalı doğasının folklor anlatılarının üretimi ve icrası için gerekli altyapıyı ve potansiyeli sağladığını belirten Degh, tekno-kültür çağında halkbilimcilerin yetişemeyeceği hızda, sürekli genişleyen ve çeşitlenen yeni araştırma alan ve konularının ortaya çıkmakta olduğunu altını çizer. Tucker (2009, s. 67) ise özellikle internetin anlatı gelenekleri özelinde ele alınabilecek geleneksel folklorik örüntülerin yeniden üretimini veya yenilerinin yaratımını sağlaması bakımından eşsiz bir teknoloji olduğunu düşünmektedir. Yeni medyanın geleneksel medyaya kıyasla daha folklorik bir nitelik taşıdığını ile süren Howard da bu tür ortamlardaki anlatıların birçoğunun folklorik bir nitelik taşımasının önünde bir engel olmadığı görüşündedir (akt. Newsom, 2013, s. 9). Nitekim Gail de Vos'un (2012, s. 73) da belirttiği üzere

çağdaş efsane araştırmaları alanında son on yılda ortaya konmuş çalışmalara göz atıldığında bile başta internet olmak üzere iletişim ve etkileşim teknolojilerinde görülen inovasyonun genel itibariyle tüm folklorik unsurlar, özelde ise anlatı gelenekleri açısından heyecan verici bir potansiyele sahip olduğu net bir şekilde görülebilir. Dijital anlatıları ve hikâye anlatıcılığını kadim hikâye anlatma geleneğinin bir uzantısı olarak gören Newsom'a (2013, s. 7) göre ise bu türden dönüşümleri salt teknolojik determinizm özelinde analiz etmek ve açıklamak bir hatadır. Çünkü sanal platformlarda dolaşımda bulunan anlatıların bizzat ilgili ve bilinçli öznelerce üretilip, aktarılıp, icra edildiği göz önünde bulundurulduğunda teknolojinin belirleyici değil, araçsal olduğu gözlemlenmektedir.

Hikâye anlatıcılığı ve iletişim teknolojileri arasındaki bu türden etkileşimler göz önünde bulundurulduğunda çağcıl hikâye anlatıcılarının bir kamera, bir mikrofon ve bir bilgisayarla istediği kadar ve istediği şekilde hikâyeler üretebilmesi ve hatta etkileşimli ortamlar üzerinden bunu bir kültürel icraya dönüştürebilmesinin önünde herhangi bir engel olmadığı görülmektedir. Dolayısıyla multimedya çağında iyi anlatılar üretmenin ve iyi bir hikâye anlatıcısı olmanın ön koşulu, bu ortamın etkin bir şekilde kullanılmasına olanak tanıyacak teknik bilgiye, yaratıcı bir imgeleme ve dinleyiciyle uyumlu psiko-kültürel niteliklere sahip olunmasıdır. Multimediyatik hikâye anlatıcılığı özü itibariyle teknolojik bir etkinlik olduğu için iyi bir icracının ortamın olanaklarını etkin bir şekilde kullanılmasına fırsat tanıyacak yüksek bir teknik yeterliliğe sahip olması da beklenmektedir. Silvia ve Anzur'a (2011, s. 13) göre multimediyatik ortamlarda işlev ve mahiyeti ne olursa olsun iyi anlatılar üretmek ve bunları etkili bir şekilde sunabilmek için anlatıcının fotoğraf ve video çekme, sabit imajlar üzerinde manipülasyon yapma, video düzenleme, grafik dizaynı, podcast kullanma, web dili ve sosyal medyanın etkin kullanımı konularında belirli bir düzeyde teknik yeterliliğe sahip olması gerekmektedir. Sunduğu teknik imkanlar nedeniyle multimedyanın, anlatı geleneğine en önemli katkısı ise bir hikâyenin daha açık, daha anlaşılabilir ve daha interaktif bir şekilde alımlanmasını sağlamış olmasıdır (Silvia ve Anzur, 2011, s. 20).

Olay veya durumlar etrafında inşa edilen zihinsel ve fiziksel bir etkinlik olan hikâye anlatıcılığının insanın iletişim kurma içgüdüsünün tezahürü olduğu düşünüldüğünde sanal etkileşim platformlarının kısa bir süre içerisinde neden anlatı icra ortamlarına dönüştüğü daha açık bir şekilde anlaşılabilir. Sanal kültür ortamlarının -kısa bir sürede ve doğal bir şekilde- yeni hikâye anlatım alanlarına dönüşmesinde etkileşimsellik anlamında sözlü kültür ortamına yaklaşan ve benzer deneyimler sunabilen bir yapıya sahip olmasının doğrudan etkili olduğu artık bilinen bir gerçektir. Siberuzamdaki çeşitli platformlarda oluşturulan sanal bağlamların anlatıyı yapan/anlatan icracıları, anlatının kendisini ve aynı referans grubuna ait alımlayıcılarını bir araya getiriyor olması dijital anlatıların da icrasal nitelikler sergilediğini ve folklorik bir mahiyete sahip olduğunu gösterir. Sanal ortamın icracı-alımlayıcı etkileşimine olanak tanıyan doğası dijital anlatıların sadece fonksiyonel, icrasal anlamda folklorik bir mahiyet taşımasını sağlar. Dolayısıyla yüz yüze iletişim ortamlarında icracı ve dinleyicilerden oluşan bir topluluk önünde gerçekleşen icraların bu niteliğini büyük oranda sanal bağlamlarda gerçekleşen icralarda da koruduğu söylenebilir. Bu durumu fark eden Chess ve Newsom, hikâye anlatma etkinliğiyle özdeşleştirilmiş kamp ateşi metaforunu sanal dünyada hikâye anlatma etkinliğine olanak tanıyan mecralar için kullanarak bu türden sanal icraların “dijital kamp ateşi” (digital campfire) etrafında gerçekleştiğini iddia etmektedir. Araştırmacılara göre dijital kamp ateşi kullanıcıların belirli motivasyonlarla bir araya geldiği, birbirlerine hikayeler anlattığı, kolektif icralar gerçekleştirebildiği sanal meydanlardır. Kamp ateşinin çoğunlukla kolektiviteyi, samimiyeti, rahatlamayı, imgelemi serbest bırakmayı sembolize ettiği düşünüldüğünde sanal icra mecraları için bu metaforun yerinde olduğu görülür (Chess ve Newsom, 2015, s. 78). Ayrıca kamp ateşi etrafında toplanmanın yüz yüze etkileşimi ve sözel olmayı zorunlu kılan yapısı bu metafor özelinde tanımlanan hikâye anlatma edimine imgelemde otantik ve geleneksel nitelikler yakıştırılmasına da neden olur. Çünkü kamp ateşini çevreleyen mekân üzerinde gerçekleşebilecek etkileşimlerin bir hikâyenin icrası için en ideal bağlamlardan birini sunacağı açıktır. Dolayısıyla çevrimiçi dünyadaki çeşitli platformların kamp ateşi metaforu özelinde tanımlanması bu ortamların hikâye icraları için doğal bağlamlar sunduğunu iddia etmek anlamına gelir.

Hikâye anlatımının belirli bir mekânda bir araya gelen icracılar ile dinleyici/izleyiciler arasında oluşan etkileşimin, aktif katılımın ve kolektif yaratıcılığın sonucu olarak gerçekleşen bir etkinlik biçimi olduğu göz önüne alındığında Youtube'un da dijital anlatı (digital narrative) türü ve dijital hikâye anlatım etkinliğinin (dijital storytelling) merkezlerinden biri olarak değerlendirilebileceği sonucuna varılır. Bu anlamda Youtube hem sosyal hem de kültürel bir alandır. Sosyal bir alandır; çünkü hareketli imgeler dolayımında milyarlarca insan, milyonlarca küçük ve büyük ölçekli anlatı etrafında bir araya getirmektedir. Kültürel bir alandır; çünkü paylaşılan anlatılar, ilgili kullanıcıların dini, siyasi, ırksal, dilsel, sosyal, kültürel ve gündelik hayatlarından izler taşır. Bu bağlamda ele alındığında Youtube'un, özgün kültürel davranış örüntüleri, yerel kültürler, ortak deneyimler ve kolektif hafızalara yönelik önemli bilgiler içeren bir kültürel veri havuzu ya da ambarı işlevinde olduğu ileri sürülebilir (Strangelove, 2010, s. 40). Dolayısıyla bu platformun ortak yaşantı biçimleri ve kültür bilgisi, zımnî mutabakatlar, gayri resmi olarak öğrenilmiş davranış örüntüleri, uygun davranış modelleri ve yapılandırılmış yorumlama örüntüleri açısından paha biçilmez veriler sunduğu ortadadır.

Youtube'un özellikle amatör kullanıcıların ürettiği içeriklerin dolaşımına olanak tanınması bu platformu basit bir video paylaşım sitesinin ötesine taşıyarak onu çağımızın kozmopolit bir kültürel üretim, aktarım ve tüketim alanına dönüştürmektedir. Bu değişimin merkezinde dijital kültürün özünü oluşturan pasif tüketici-izleyiciden, aktif üreten-tüketiciye geçişin etkileri vardır. İçeriklerin senkronik ve anakronik olarak her türlü müdahale açık olması bu platformu hem katılımcı hem de performatif anlamda sözlü kültür ortamına yaklaştırır. "Dijital sözellik" kavramının somutlaşmış biçimlerinden biri olan Youtube, sadece folklorik karakterli anlatıların yaratımı ve aktarımı açısından değil, yeni hikâye anlatım pratiklerinin oluşturulması ve bunun icracısını olanaklı kılacak sanal bağlamlar da üretmektedir. Hatta Strangelove'a (2010, s. 9) göre kullanıcılar bu platforma herhangi bir şekilde katkıda bulunmaya başladığında eski çağlara özgü bir temsil gücünü yani kendi hikayelerini anlatma gücünü yeniden elde ederler.

Yukarıda ana hatlarına değinilen teorik hususiyetlerin ve yer verilen iddiaların pratikteki yansımalarını görmek adına Youtube bünyesinde 10 Aralık 2010 tarihinde amatör bir ruhla kurulduğu anlaşılan ve Paige McKenzie tarafından yönetilmekte olan The Haunting of Sunshine Girl Network adlı kanalın bünyesinde yer alan, tekin olmayan veya esrarengiz olarak nitelendirilebilecek, belirli bir olay çizgisinde ilerleyen, 1 ile 11 dakika arasında değışkenlik gösteren, amatör çekim teknikleriyle üretilmiş, belirli aralıklarla eklenen yeni video epizotlarıyla genişleyen, türsel anlamda çağdaş efsane kategorisinde değerlendirilebilecek Stalked başlıklı anlatı icrasının isabetli bir örnek olduğu düşünülmektedir. Bu türden vakalar hem geleneksel ile dijital folklor arasındaki ilişkilerin anlaşılması hem de teknolojik ve ortamsal değışikliklerin folklorun üretim, aktarım ve icrasını nasıl etkilediğinin test edilmesi açısından önemli fırsatlar sunmaktadır.

4.3.1.Stalked'ın İcrasal Mahiyeti ve Başlangıç Epizotlarından Bazı Kesitler

Fine'a göre bir kültürel üretimin icrasal bir mahiyete sahip olmasını belirleyen en önemli kriter, ilgili unsurun artistik bir niteliğe sahip olup olmadığıdır. İletişimsel bir etkinliğin estetiksel niteliğini belirleyen yani onu kültürel bir performansa dönüştüren unsurlar ise şu şekilde sıralanabilir (Fine, 1984, s. 75, 78):

- a) Aktif alıcıya sahip olmalı,
- b) Duygulara hitap etmeli,
- c) Anında ve doğrudan etki edebilmeli,
- d) Sezgisel olarak kavranabilmeli,
- e) Analitiklik ve bilişsellik gerektirmemeli,
- f) Parçalardan oluşan bir bütünlüğe sahip olmalı,
- g) Özgün olmalı,
- h) İçsel bir değere sahip olmalıdır.

Çözümlemeye çalıştığımız vaka, estetik bir deneyimin ortaya çıkmasını sağlayan yukarıdaki niteliklerin hemen hepsini bünyesinde barındırmaktadır. Özellikle ilgili platformun sunduğu teknik olanaklar, anlatının ilgili çekiciliği ve icracının başvurduğu retoriksel taktikler alımlayıcıyı bu icra ve estetik deneyimin aktif bir parçası ve ortağı kılmaktadır. Birçok takipçinin sunulan estetik deneyimin aktif bir parçası olmak konusunda oldukça istekli olduğu ve çabasını çoğunlukla yorum kısmındaki alanda göstermeye çalıştığı gözlemlenmektedir. Stalked adlı anlatının duygulara hitap etme konusunda da oldukça başarılı bir vaka olduğu, aktif katılımcıların tepkilerinden ve bizzat şahsımızın edindiği deneyimlerle anlaşılabilir. Aktarılan olayın tekinsizliği, mekân tercihleri, kamera kullanım teknikleri, olay akışındaki beklenmedik gelişmeler ve özellikle icracının tavırları, alımlayıcıların anlık da olsa duygu durumsal değişimler yaşamasına yol açabilmektedir.

İcranın duygusal değişimleri tetikleyebilmesi estetik bir deneyimin diğer bir niteliği olan anlık ve doğrudan etki kriterini de yerine getirdiğini göstermektedir. Anlık ve doğrudan etki, ilgili icranın niyetlenen bir biçimde alımlanması, yani verilmek istenen mesajın ve yaşatılmak istenen deneyimin gerçekleştirilebilmesine dayanır. Bu niteliğe sahip icralarda, alımlayıcının anlamı yakalayabilmek için yoğun bir çaba sarf etmesine gerek yoktur. Çünkü aktarılmak istenen şey, psişik ve algısal düzeyde dolaysız ve anlıksal olarak alımlanabilir. Bu durum sezgisel olarak kavranma ve analitik düşünmeyi gerektirmeme nitelikleriyle de doğrudan ilişkilidir. Bir icradan edinilen estetik deneyimin anlık ve dolaysız olması, onun aynı zamanda alımlayıcının analitik çözümlenmeler yapmaya gerek duyulmayan ve dolayısıyla sezgisel ve sağ duygusal olarak kavranabilen bir etkinlik olduğunu gösterir.

Stalked'in özgünlük açısından da estetik bir deneyim sunma kapasitesine sahip olduğu görülmektedir. Berleant'a göre burada kast edilen özgünlük, icra biçimi ve içeriğiyle ilgili değil, edinilen deneyimin emsalsizliğiyle alakalıdır (akt. Fine, 1984, s. 83). Dolayısıyla kimileri için bu icra, sunduğu deneyimlerin niteliğine bağlı olarak özgün veya klişe olarak algılanabilir. Fakat özellikle aktif

katılımcıların çoğunun bu icradan eşsiz, özgün veya tuhaf bir deneyim olarak bahsettikleri gözlemlenmektedir. Takipçilerin icraya başka bir amaç için değil de kendi öz değerinden dolayı ortak olma eğilimi göstermesi de bu sanal icranın içsel bir değere ve dolayısıyla yukarıda değinilen bir diğer niteliğe sahip olduğunu göstermektedir.

İlgili üretimin biçimsel anlamda da icrasal niteliklere sahip olduğunun gösterebilmesi adına anlatının başlangıç epizotlarından alınan bazı kesitlerin fikir verici olabileceği düşünülmektedir. Örneğin, 12 Aralık 2015 tarihinde Youtube'a yüklenmiş olan Stalked başlıklı anlatının ilk epizotunda daha sonra anlatının ana kahramanına dönüşecek olan görseldeki kadının tedirgin bir ruh hali ve ağlamaklı bir yüz ifadesiyle kameranın karşısına geçerek o gün içerisinde yaşadığı ve kendisini dehşete düşüren bir olay hakkında bilgi verdiği görülmektedir. Yaklaşık 2 dakika 42 saniyeden oluşan bu epizotun ilk anlarında icracı/kahraman kendisini tanıdığımızı farz eden samimi bir girişle gün içerisinde başına gelen garip bir olaydan dolayı o anda ne kadar tedirgin olduğundan bahseder. Görseldeki kadını dehşete düşüren şey ise gün içerisinde eline geçen 2 adet zarftan (aşağıdaki ilk görselin sağ tarafında görülmektedir) kendisinin farklı zaman ve mekanlarda çekilmiş fotoğraflarının çıkmış olmasıdır:



Şekil 15. Stalked'tan bir kesit



Şekil 16. Stalked'tan bir kesit



Şekil 17. Stalked'tan bir kesit

Bahsi geçen fotoğrafların her birini elleri titreyerek kameraya gösteren kadın, birisi tarafından takip edildiğini ve başına bir şey gelirse bu videonun yetkililere ulaştırılması konusunda kendisine yardımcı olunmasını istemektedir. Tam o anda arka planda zil sesi duyulur ve serinin ilk epizodu bu şekilde sonlanır.

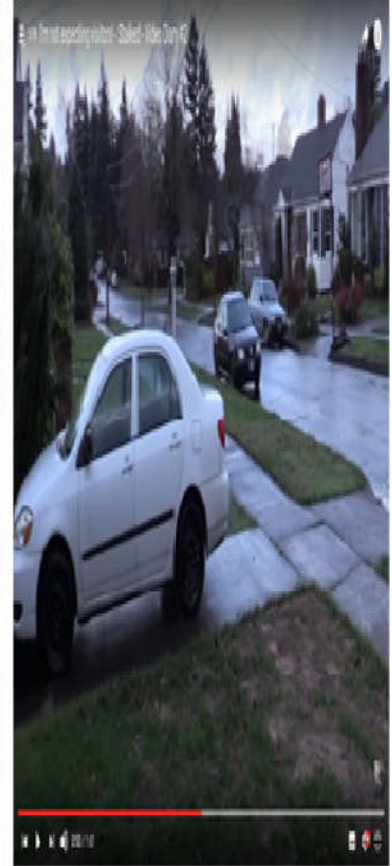
13 Aralık 2015 günü Youtube'ta yayımlanan serinin ikinci epizodu, icracı/kahramanın endişeli bakışları ve arka fonda çalmakta olan zil sesiyle açılır. Kadın bu videoda işe gitmek için hazırlanırken kapı zilinın çaldığını bu durumun ara ara tekrar ettiğini, kapıya bakmaya gittiğinde ise etrafta kimseyi görmediğinden bahsetmektedir. Videonun ilerleyen bölümlerinde bu garip olayı izleyiciye de göstermek için kamerasını eline alan kadın kimin zile bastığını görmek/göstermek için kapıya doğru ilerler. İzleyiciye el kamerasının bakış açısından ve kapıya yakın bir pencereden dışarıyı gösterildiği anda zil sesi kesilir. Videonun sonunda kapının önüne çıkılarak yaşanılan mekânın etrafı izleyiciye gösterilir. Fakat civarda şüphelenilecek herhangi bir şey görünmemektedir:



Şekil 18. Stalked'tan bir kesit

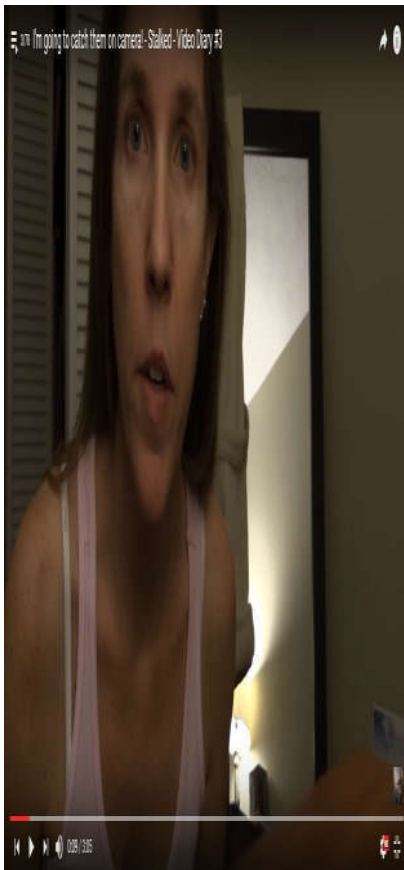


Şekil 19. Stalked'tan bir kesit



Şekil 20. Stalked'tan bir kesit

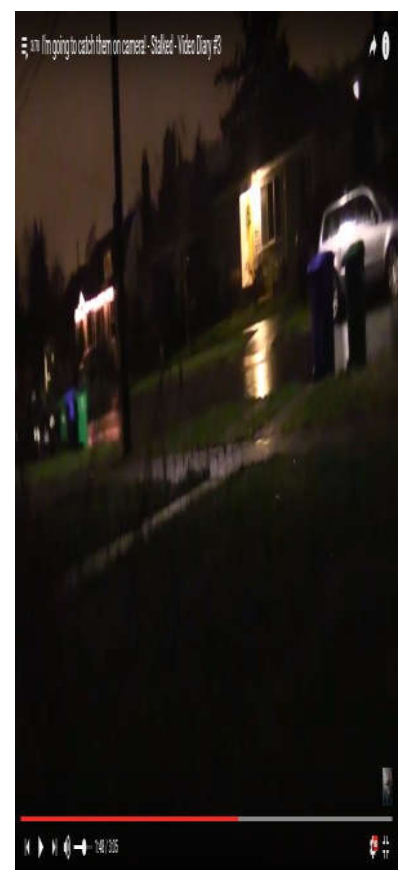
18 Aralık 2015 günü yayımlanan üçüncü epizot da bir önceki gibi açılır: Arka fonda sürekli çalmakta olan kapı zili, korku dolu bir yüz ifadesi ve ağlamaklı bir ses tonuyla durumu kameraya anlatan olan kadın... Üçüncü videonun diğer ikisinden farkı ise gece çekilmiş olmasıdır. Hatta anlatının kahramanı videonun başında kaydedilmekte olan olayın gecenin dördünde gerçekleşmekte olduğunu ve uykudan, duyulmakta olan zil sesiyle kalktığını belirtir. Videonun yatak odasında çekilmiş olması, kahramanın yüz ifadesi ve üzerindeki kıyafetler uykudan kalkmış olduğu yönündeki ifadelerini pekiştirmektedir. Videonun ilerleyen bölümlerinde ikinci videoda olduğu gibi sırasıyla; kapıya en yakın pencereden dışarıyı kontrol edilir, zil sesi kesilir, aceleyle kapı açılır ve dışarıya çıkılır. Bu sefer dışarıyı karanlıktır ve yağmur yağmaktadır. Kahraman arabasının yanında eğilmiş bir pozisyonda hem etrafı kolaçan eder hem de o andaki hislerini tedirgin bir ses tonuyla ifade etmeye çalışır:



Şekil 21. Stalked'tan bir kesit



Şekil 22. Stalked'tan bir kesit



Şekil 23. Stalked'tan bir kesit

[21.08.2017 tarihi itibariyle icra devam etmektedir]

4.3.2. İcranın Türsel, Retoriksel ve İşlevsel Çözümlemesi

a) İcranın Türsel Boyutu

Türsel bağlamda ele alındığında Stalked'ın içeriksel anlamda kişisel anlatı, icrasal ve işlevsel bakımdan ise efsane türüne özgü niteliklere sahip olduğu görülmektedir. Modern folklor araştırmalarında icrasallığın metinselliği, işlevselin içeriği önceleyen kategoriler olduğu yani anlatımdaki gelenekselliğin anlatıdaki geleneksellikten daha önemli olduğu göz önüne alındığında ele alınan örnekte, ne anlatıldığından ziyade nasıl ve niçin anlatıldığına yoğunlaşılmasının daha doğru bir yaklaşım olacağı sonucuna varılır. Stalked adlı anlatının sahip olduğu nitelikler göz önüne alındığında onu bir kişisel anlatı ya da bir efsane olarak tanımlamak yerine bu iki türün niteliklerini de bünyesinde barındıran bir "çağdaş efsane" örneği olarak ele almasının daha uygun olacağı görülmektedir.

Degh'e (1991, s. 17) göre bu adlandırmadaki "çağdaş"lık vurgusu, derlenen halk anlatılarının sosyo-kültürel ve durumsal bağlamının dikkate alınarak anlaşılması ve yorumlanması zorunluluğuyla alakalıdır. Çağdaşlık vasfının modernliğin aksine geçmişle ilgili olan bir şeyi nitelemek için de kullanılabilen bir semantik avantaja sahip olduğu göz önüne alındığında bu tür anlatılar için ilgili sıfatın kullanılmasının doğru bir tercih olduğu görülmektedir. Folklorun kültürel bir izolasyon durumunda ya da dış olay ve etkilerden ayrı olarak üretilip icra edilemeyeceğini hatırlatan Degh, efsanenin çağının fiziksel, deneyimsel ve mental çevresine uyumlanmamasının onun temel niteliklerini yitirmesi olarak yorumlanamayacağını vurgular. Çünkü bu süreçte yaşanan şey, anlam, önem ve işlevlerini yitiren anakronik elementlerin yerini çağcıl olanlara bırakmasından ibarettir. Dolayısıyla çağcılık ya da çağdaşlık vasfı efsane türünün "sinequanon"sı yani vazgeçilmez/zaruri koşuludur (Degh, 1991, s. 18).

Çağdaş efsane (contemporary legend) kavramı özelinde yaptığı tespitlerle tür tartışmalarına önemli katkılarda bulunan Gillian Bennett'a göre de diğer folklorik türlere kıyasla bir efsaneyi efsane yapan karakteristikleri belirlemek sanıldığından zordur. Çünkü bu kategoride değerlendirilen anlatılar tarihsel

süreç içerisinde çok farklı ortamlarda ve farklı biçimlerde karşımıza çıkmaktadır (Bennett, 2005, s. IX). Bu durum, efsane türünün belirli biçimsel ve içeriksel niteliklerden hareketle tanımlanmasının türü idealleştiren, geleneği sınırlandıran bir girişim olduğunu gösterir. Efsaneyi, insanın varoluşuyla ilgili temel düşüncelerin dışavurumunu içeren bir süreç olarak ele alan Degh (1991, s. 19) de bu etkinliğin formsuz bir içerik olması nedeniyle net veya karakteristik bir türsel stile sahip olmadığı görüşündedir. Buna göre canlı bir efsane form, fonksiyon ve anlam bakımından sürekli değişim halinde olan dinamik ve süreçsel bir etkinliktir. Bu vasıflar spesifik tarihi, sosyal ve kültürel bağlamlarda üretilen bu anlatıların farklı ortam, bağlam ve kanallara kolayca adapte olabilmesi mümkün kılmaktadır. Formsuz bir yapı olan efsane açısından önemli olan anlatıyı/hikâyeyi oluşturan çekirdek fikirlerdir. Bu soyut içerikler her ortam, bağlam ve kanala kolayca adapte olabildiğine göre bir efsanenin varlığını sürdürebilmesi sadece çekirdek fikirlerin tedavülde kalabilmesine bağlıdır.

Efsaneye ilgili türsel ideallerin geçerliliğini yitirmiş olduğuna dair en net kalıntılar, anlatının icracısı, dinleyicisi, konusu ve icra ortamı özelinde yaşadığı bütüncül dönüşümlerle de alakalıdır. Bennet'a göre efsane işlevindeki modern anlatıların efsane geleneğinin uzantısı sayılabilmesi ve böylece halkbiliminin araştırma kadrosuna dahil edilebilmesi bu çağ için geçerliliğini yitirmiş, biçime ve içeriğe odaklanan sınırlandırıcı tipolojiler yerine tüm anlatı mod ve ortamları için geçerli olabilecek genel nitelikler sergilemelidir. Türe özgü örneklerden hangilerinin geleneksel hangilerinin çağdaş olarak değerlendirileceği ele alınan anlatının sürekliliğin hangi ucuna daha yakın olduğuna göre belirlenebilir. Buna göre devler, canavarlar, periler, azizler, şeytanlar gibi fantastiğe yaklaşan konu ve motifleri işleyen anlatılar "geleneksel", modern hayatın risklerini, tehlikelerini, belirsizliklerini, esrarengizliklerini, sapıklarını veya katillerini konu alan efsaneler ise "çağdaş" sıfatıyla tanımlanabilir (Bennett, 2005, s. VI-VII).

Efsanenin bağlam odaklı ve icrasallığı önceleyen bir türsel yapıya sahip olduğunu vurgulayan Kinsella (2011, s. 5) ise bu tür özelinde yapılacak araştırmalarda metnin kendisinden ziyade onun bağlamsal ve icrasal nitelikleri

kapsayan “efsane ekolojisi”ne yoğunlaşmasını önerir. Çünkü özellikle efsane kategorisindeki verimlerde yerel anlamların yakalanmasında metnin içeriği ve biçiminden ziyade icra edilmiş biçimi ve icranın alımlanışı belirleyicidir. Dolayısıyla efsaneyi diğer folklor türlerinden ayıran unsurlar onun içeriksel ve biçimsel niteliklerine göre değil, kullanım bağlamındaki fonksiyonlarına göre belirlenir. Buna göre efsane türü için anlatının nasıl algılandığı neyin anlatıldığından daha önemlidir. Bu bağlamda düşünüldüğünde de çağdaş efsanenin müstakil bir tür değil, geleneğin çağın şartlarına uyumlulaşmasıyla ortaya çıkan yeni kullanımlar olduğu sonucuna varılır.

Gündelikten beslenen, gerçekmiş gibi aktarılan ve/veya alımlanan, sözlü kültür ortamında genelde sohbet bağlamında spontane bir şekilde icra edilebilen, birden çok anlam ve işleve sahip “seküler” anlatılar olarak tanımlanan çağdaş efsaneler, elektronik iletişim teknolojilerindeki gelişmelerle beraber bağlamsal, icrasal ve biçimsel dönüşümler geçirerek icra alanını genişletmiştir (Smith, 1997, s. 493-495). Bu genişlemenin günümüzdeki uzantıları türün bilgisayar aracılı etkileşim ortamındaki yansımaları üzerinden takip edilebilmektedir. Önceleri genelde yazılı bir formda üretilen ve e-mail aracılığıyla aktarılan çağdaş efsane türündeki anlatıların, ilgili teknolojilerdeki gelişimlerle uyumlu olarak gün geçtikçe daha sofistike biçimlerde üretilmeye ve icra edilmeye başladığı gözlemlenmektedir. Son birkaç yılda üzerine birçok çalışma yapılan Slender Man fenomeni, efsane türünün dijital kültür bağlamında geçirdiği dönüşümleri görmek açısından iyi bir örnektir. Tall, Dark, and Loathsome: The Emergence of a Legend Cycle in the Digital Age başlıklı makalesinde Slender Man’ı dijital folklorun pratikteki en iyi yansımalarından biri olarak değerlendiren Peck (2015, s. 334), türsel nitelikler bakımından geleneksel, söz ile görseli bir arada sunan icra biçimi bakımından yeni olan ve ağ tabanlı kolektif iletişime dayalı olarak icra edilen bu anlatıyı sanal kültür ortamında beliren ve dijital efsane olarak tanımlanabilecek yeni bir türün ilk örneklerinden biri olarak ele alır. Ayrıca Slender Man, sadece biçimsel ve içeriksel unsurlar bakımından değil, belirli bir grubun bir araya gelmesi ve aktif katılımıyla gerçekleşen, devamlılık arz eden, kalıplaşmış unsurların yanı sıra varyantlaşabilen ve etkileri bakımından farklı işlevlere sahip olan yani folklorik bir unsurun taşınması gereken birçok karakteristiğe sahip olması bakımından da

örnek teşkil eden bir anlatıdır. Dolayısıyla dijital bağlamlarda üretilen efsane türündeki verimlerin sadece biçim ve işlevsel anlamda değil, içeriksel anlamda da kendisini yenilemiş olduğu, bir parçası olunan tarihi-kültürel şartlara bağlı olarak olay, zaman, karakter ve motif anlamda önemli dönüşümler geçirdiği göz önünde bulundurulmalıdır.

Dijital ortamda üretilen ve çoğunlukla çağdaş efsane kategorisinde değerlendirilebilecek birçok anlatı, alımlayıcısına sınırları belli, anlamı açık normatif direktifler vermek yerine belirsiz, kuşku verici, şüpheyi düşürücü, kesin olmayan ve çok anlamlı mesajlar üretmektedir. Bu durum özellikle dijital ortamda üretilen efsanelerin geleneksel formlardan sadece biçim ve içerik olarak değil, biçim ve içeriği de içleyen kodlama dizgeleri bakımından da farklılıklar gösterdiği anlamına gelir. Kinsella'ya (2011, s. 6) göre efsane türü özelinde gözlemlenen dönüşümler insanların teknolojik olanı anlama ve algılama biçimleri, medya ve teknolojinin halk anlatıları üzerindeki etkileri, fantastik ve doğaüstünü ele alan teorik bakış açılarındaki değişimler ve daha da önemlisi halk kültürüne özgü anlatı geleneklerinin bilgisayar aracılı ortamlarda nasıl değişip, geliştiğiyle de yakından ilişkilidir.

Bilgisayar aracılı iletişim ortamının anlatı üretimi, aktarımı ve icrasına yeni bir soluk kattığını düşünen Kinsella (2011, s. 15), sanal ortamların yüz yüze sözlü kültür ortamına kıyasla efsane türünün doğasına daha uygun olduğunu ima etmektedir. Efsanenin inandırmayı önceleyen bir folklorik tür, dijital iletişim teknolojileri ve sanal ortamların da hem gerçek hem de yapay "deliller" sunmak bakımından oldukça maharetli olduğu göz önüne alındığında efsane türüyle sanal-dijital ortamların uyumlu bir birliktelik içinde olduğu söylenebilir. Efsane türünün basit yapısal nitelikleri ve yüksek işlevselliği göz önünde bulundurulduğunda dijital ortamlarda neden efsane türünde anlatılar yaratılıp, icra edildiği daha iyi anlaşılabilir. Efsane türünün yapısal anlamda esnek, içeriksel anlamda güncel, işlevsel anlamda inandırıcı olması sanal ortamda bu tür anlatıların üretim, yayılım ve icrasını kolaylaştırmaktadır. Ayrıca hipermetinselliğin sunduğu olanaklar dahilinde sanal ortamdaki diğer anlatılarla temas kurma ve hatta onları da ilgili icraların bir parçası kılma ihtimali efsanelerin

üretim, anlatım ve alımlanma deneyimlerini zenginleştirmiştir. Netice itibariyle günümüzde efsane kategorisi altında ele alınabilecek birçok kültürel verimin teknolojik aygıtlar yardımıyla ve sanal bağlamlarda üretilip yayıldığı göz önüne alındığında efsane ekolojisiyle ilgili yapılacak çalışmalarda yeni bakış açılarının geliştirilmesi gerekmektedir.

b) İcranın Retoriksel Boyutu

Oring'e göre efsane kategorisinde değerlendirilebilecek anlatıların en belirgin özelliği retoriksel bir strateji olarak anlatının gerçekliğini, doğruluğunu ve güvenilirliğini imleyen "inanç dili"nin (belief language) etkin kullanımıyla doğrudan ilişkilidir. İnanç dili ilk bakışta dinsel alana özgü bir gösterge sistemi olarak algılanmasına rağmen özü itibariyle seküler bir niteliğe sahiptir. Çünkü bu dilin kullanım amacı, inancı dinsel anlamda tesis etmeye çalışmak değil, aktarılan anlatının gerçekte yaşanmış olduğunu vurgulamaktır (Oring, 2008, s. 128). Buna göre inanç dilinin efsane icralarındaki işlevi, ya bir kurmacanın gerçekmiş gibi kabul ettirilmesini ya da gerçekten yaşanmış olayların daha etkili bir şekilde karşı tarafa aktarılmasını sağlamasıdır. Bu da bir icra esnasında aktarılan anlatıya inanılmasını sağlayan olayın doğruluğuna işaret eden veya kanıt niteliğini taşıyan tüm pratik ve stratejilerin temelde retoriksel işlevlere sahip olduğunu gösterir. Dolayısıyla efsane gibi aktarılan anlatının gerçekliği ve doğruluğu iddiasıyla dinleyicisinin karşısına çıkan ve onu ikna etmeye çalışan türlerin retoriksel analizi hem alımlayıcının anlatıyı kabul ediş tavrı hem de bu motivasyonun icra üzerindeki etkileri hakkında bilgi sahibi olmak açısından önem taşır.

Retoriği "ikna etme sanatı" olarak tanımlayan ve halk retoriğinin Aristo'nun retoriksel kategorilerine yani "ethos", "logos" ve "pathos" modeline uygun bir yapıya sahip olduğunu belirten Oring, efsane retoriğinin anlaşılmasında da bu modelden etkin bir şekilde yararlanılabileceğini çeşitli uygulamalarla göstermektedir. Oring'in yeniden yorumladığı modelde ethos icracıya, logos icraya, pathos ise alımlayıcıya denk düşecek şekilde formüle edilir. Buna göre efsane icrasının retoriksel analizinin ethos boyutunda icracının otoritesi, aldığı

riskler, anlatıyla arasına koyduğu mesafe ve anlatıyla ilgili yargıları; logos boyutunda icranın dokusunu belirleyen ses kullanımları, yüz ifadeleri, takınılan tutum, çerçeveleme, konumlandırma, iddia ve tasdiklemeler, tanık ve uzmanlara başvurma biçimleri, anlatı stratejileri, anlatı detayları, hikaye mantığı ve estetik etkiler, pathos boyutunda ise alımlayıcıların bilişsel, duygusal ve ahlaki beklentileri dikkate alınır (Oring, 2008, s. 130). Stalked adlı icranın retoriksel boyutları önerilen bu model ve kategoriler özelinde analiz edildiğinde aşağıda değinilen tespitlere ulaşılmaktadır:

1) İcranın Ethos'u

Stalked'in ethos boyutunu şekillendiren retoriksel niteliklerinden en önemlisi anlatıcı ile aktarılan olay arasındaki mesafeyle ilgilidir. Anlatıcının bizzat olayın içerisinde olması, yani başından geçen bir olayı anlatmak yerine onu gerçek zamanlı olarak gösteriyor olması anlatıcı ile anlatı arasında herhangi bir mesafe olmadığını gösterir. Anlatıcı ile anlatı arasındaki yakın temas, anlatıcının anlatı içerisindeki aktif konumu ve birincil elden deneyimlerin aktarılıyor olması icranın inandırıcılığını belirleyen temel unsurlardandır. Özellikle bu vakadaki gibi birinci şahıs anlatılarında video-anlatıların icracısına daha geniş bir hareket alanı sunduğu açıktır. Çünkü video-anlatılarda anlatıyı oluşturan olaylar sadece karşı tarafa aktarılmakla kalmaz, bizzat gösterilir. Bu bağlamda düşünüldüğünde video-anlatıların efsane anlatma geleneğine özellikle anlatıcı-anlatı ilişkisi bakımından önemli katkılar sağladığı söylenebilir.

Bu faktörle bağlantılı olarak aktarılan anlatının inandırıcılığını arttıran diğer unsurlar icracının sosyal statüsü, fiziksel görünüşü ve psikolojik durumuyla alakalıdır. Başlangıç epizotlarında arkadaşları tarafından sevilen, oldukça neşeli ve sevecen biri olduğunu sıklıkla vurgulayan icracı-kahramanın, icra boyunca aktarılan olayın gerçekliğini ve kaynağın inandırıcılığını doğrulayacak nitelikte gözlemlenebilir psikolojik ve fiziksel dönüşümler geçirdiği görülmektedir. İcracı, aktarılan olayın bir tür kurmaca olmadığını kanıtlamak ve inandırıcılığını arttırmak için ilerleyen epizotlarda bazı arkadaşlarını da icraya dahil eder. Aktarılan olayın doğruluğunu test etmek için çağrılan ve izleyiciye tanıtılan bu

kişilerin bir süre sonra ilgili icranın yan karakterlerine dönüşmeye başladığı gözlemlenmektedir. İcraya müdahil olan bu karakterlerin temel işlevi, başkahramana karşılaştığı sorunu çözmede yardımcı olmalarıdır. İnandırıcı olma konusunda icracının elini güçlendiren önemli unsurlardan bir diğeri de icrayı da biçimlendiren teknik imkanlardır. Kahramanın icraya müstakil yerlerde gizlice çekilmiş fotoğraflarını göstererek başlaması fotoğraf teknolojisinin kaynağın otoritesini arttırmaya dönük bir işlevde kullanıldığı göstermektedir. Bu bağlamda düşünüldüğünde el kamerasının delil sağlayıcı niteliğinin kaynağın otoritesiyle ilgili katkılarının tartışılmasının gereksiz olduğu açıktır.

Stalked adlı anlatının retoriksel stratejilerin kullanımı bakımından başarılı bir örnek olmasını sağlayan bir diğere unsur ise anlatıcının aksettirilen esrarengiz olaylar boyunca göze aldığı risklerdir. İcracı-kahramanın korkmasına rağmen ilgili olayı tek başına çözmek konusundaki ısrarcı tavrı kendisini zor durumlara sokmasına neden olmaktadır. Alımlayıcı yorumlarından anladığımız kadarıyla bu tür girişimlerin bazı izleyiciler açısından hayranlık uyandırıcı, bazıları tarafından ise “cahil cesareti” şeklinde tanımlayabilecek türden eylemler olarak algılandığı görülmektedir. İzleyicilerin bu tür eylemleri nasıl değerlendirdiğinden bağımsız olarak anlatıcının aldığı risklerin hem icranın sürükleyiciliğini hem de inandırıcılığını arttırmak konusunda önemli katkıları olduğu açıktır.

Stalked adlı icrada icracının kendisi ve anlatıyla ilgili “objektif” değerlendirmelerde bulunması da inandırıcılığı sağlamaya yönelik retoriksel bir strateji olarak düşünülebilir. Çünkü birçok epizotta icracının kendisini rasyonel düşünebilen, hurafelere inanmayan, akli başında bir kişi olarak sunma konusunda oldukça ısrarlı olduğu gözlemlenmektedir. İcracı, takipçilerin empatik bir duyuşla icraya katılımını sağlayabilmek için kendisinin de tıpkı onlar gibi “sıradan” veya “normal” biri olduğunu imleyen detaylara sıkça başvurmaktadır. Bu noktada icracının başvurduğu en etkili stratejilerden biri düşünömsel (reflexivity) davranırmış gibi yapmaktır. Bu stratejinin gereğı olarak icracı/kahraman anlatı boyunca ara ara seyircinin gözünden olaylar ve kendisiyle ilgili değerlendirmelerde bulunmakta veya kendisini takipçilerinin yerine koyarak onların zihninde oluşabilecek muhtemel sorulara cevap niteliğı taşıyan

açıklamalar yapmaktadır. Performans anahtarı işlevine de sahip olan **“biliyorum, bu kulağa saçma geliyor ama...”**, **“bunun aptalca olduğunun farkındayım ama...”** şeklindeki ifadeler, icracının aktardığı anlatının ve kendisinin farkında olduğu, anlatı ile kendisi arasına mesafe koyup olan biteni analiz edebildiğini gösterir. İlk epizotun 19. saniyesinde anlatıcının **“I feel like a kind of stupid for saying this right now, but...”**, ya da 1.30 dakikada **“...maybe, I’m being paranoid but...”** şeklindeki ifadeleri de Oring (2008, s. 136) tarafından “düşünümsellik” olarak adlandırılan retoriksel stratejinin pratiği olarak değerlendirilebilir.

Oring’in (2008, s. 136) icracı değerlendirmeleri özelinde ele aldığı ve efsane türüne özgü retoriksel stratejilerden biri diğeri ise anlatıcının aktarılan esrarengiz olaylara alternatif açıklamalar getirmeye çalışmasıdır. Bir tür savunma refleksi olarak değerlendirilebilecek bu tutumla amaçlanan şey, olağanüstünü olağan nedenlerle açıklamaya çalışmaktır. Örneğin ilk epizotun 1.34 saniyesinde geçen **“I fell like somebody is trying to threaten me here or scares me and it’s working...”** ifadesi yaşanmakta olan esrarengiz olaya dönük “rasyonel” bir açıklama olarak düşünülebilir. Bir tür icrayı yalanlama stratejisi olarak da değerlendirilebilecek bu tutumla amaçlanan şey, icracının da tıpkı takipçileri gibi yaşanan olaya şüpheli yaklaştığını, olaya dönük tüm rasyonel yorumların yapılmaya çalışıldığını göstermektir. İcracı, yaşanmakta olan olayın açıklığa kavuşturulması için takipçilerinin de kafasından geçtiğini bildiği çözüm alternatiflerini teker teker deneyip sonuç elde edemedikçe anlatının inandırıcılığı daha da artar. Ayrıca yaşanmakta olan olayların eleştirel bir tavırla sorgulayıp rasyonel bir şekilde açıklanmaya çalışıldıkça giderek gizemleşir. Bu konuyla ilgili dikkat çeken bir diğeri ise takipçilerin de aktarılan olaya yönelik alternatif açıklamalar getirme çabalarıdır. Birçok takipçi yorum kısmında icracı-kahraman tarafından anlaşılamayan durumlarla ilgili rasyonel açıklamalar yapmakta, kahramanı yönlendirmeye çalışmakta ve çözüme dönük çeşitli önerilerde bulunmaktadır. Fikir vermesi açısından takipçilerden birkaçının sunduğu öneriler şu şekilde sıralanabilir:

Kid Michelson: "That's reallllllllllly creeeeeeeeeeeeepy you needed to call the cops right then and there because they could have maybe fixed the problem."

Unlisted Pokemon: It's okay just tell the cops show them the pictures and note that they send you.

Allie Kendall: don't go out of your house and lock the doors widows ever thing and I belive you

THE BEST FAMILY ON YOUTUBE: oh honey, you need to call the police you need to stay somewhere or move go get another job. And catch this guy

The Creative Awesome channel: Shes paranoid and needs to get out the house greetings everyone.

İlgili anlatı özelinde dikkat çeken bir diğer husus da icracının anlatımda naif, eylemde profesyonel tutumlar sergilemesidir. İcracının hemen her epizotta anlatının konusunu oluşturan olayla alakalı olarak başından geçenleri anlatırken tedirgin, korkmuş ve kırılğan, olayla ilgili esrarengiz bir anı yakalamaya ve göstermeye çalışırken ise cesur, atılğan ve dirayetli davrandığı gözlenmektedir. Örneğin serinin ikinci epizotunda gecenin geç saatlerinde çalmakta olan zil sesiyle uyandığını belirten ve korktuğunu her haliyle belli eden kahramanın videonun ilerleyen bölümünde kapıda kimin olduğunu görmek/göstermek için tek başına dışarıya çıkıp civarı kolaçan edebilecek kadar cesur olduğu görülmektedir. Söz-eylem karşıtlığının icradaki işlevi, gerilimi ve sürükleyiciliği her an zirvede tutarak takipçilerin dikkatini çekmektir. İcracının bazen kamera karşısına geçerek içinde bulunduğu duygu durumunu betimlemesi ve o anda ne yapacağını anlatması, takipçileri adeta videonun ilerleyen bölümlerde sergilenecek eylemlerin ve bunların sonuçlarının ortağı kılar. İcracının uygulamakta olduğu bu stratejiyle hedeflediği şey, kendi eylem planını takipçilerine empoze ederek onların alternatif düşüncelere kapılmasını önlemek ve takipçilerin ilgili plan çerçevesinde empatik düzeyde de olsa kendisine katılmasını sağlamaktır.

2) İcranın Logos'u

Stalked adlı icrada tonlama, vurgulama, duraklama gibi sesin kullanımına dair unsurlar, yüz ifadesi, jest ve mimikler, duruş pozisyonu ve genel fiziki görünüm gibi davranışsal pratikler de ilgili anlatının inandırıcılığını arttıran ve icranın dokusal niteliklerini belirleyen unsurlardandır. Efsane retoriği açısından bu tür pratiklerin ethos kategorisine mi yoksa logos kategorisine mi dahil edileceği, yani davranışsal pratiklerin icracının mı yoksa icranın bir parçası olarak mı değerlendirileceği konusunda net bir ayrım olmamakla birlikte performans odaklı folklor araştırmalarında bu tür pratikler, genelde icranın dokusal nitelikleri olarak ele alınmaktadır. Stalked adlı icranın dokusal niteliklerinin belirlenmesinde de davranışsal pratiklerin çok önemli bir rol oynadığı, icracı-kahramanın hem ses, jest ve mimik kullanımı hem de içerisinde bulunduğu durumu yansıtabilecek fiziksel dışavurumları sergilemek bakımından oldukça başarılı olduğu gözlemlenmektedir. Çeşitli epizotlardan seçilen aşağıdaki kesitler, icracının rol yeteneği ve jest ve mimiklerini kullanma kabiliyeti hakkında fikir verici niteliktedir:



Şekil 24. Stalked'tan bir kesit



Şekil 25. Stalked'tan bir kesit



Şekil 26. Stalked'tan bir kesit



Şekil 27. Stalked'tan bir kesit

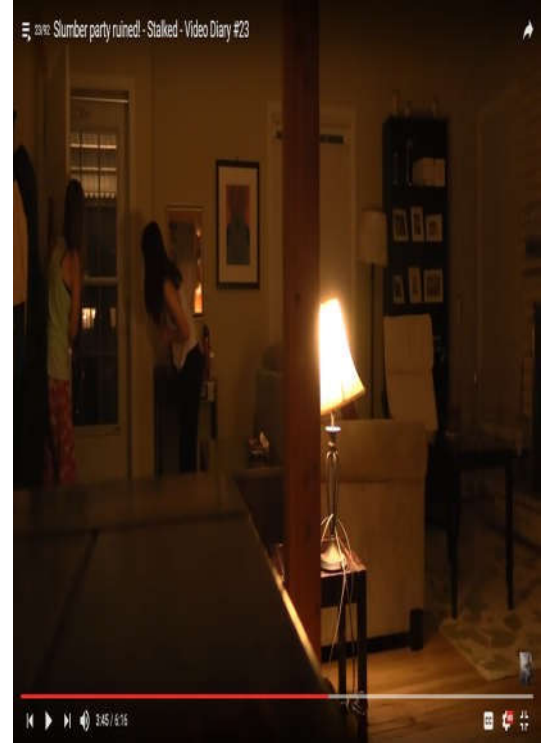
Gülme ve mizahın da efsane icrasının önemli parçası olduğunu belirten Oring'e (2008, s. 139) göre, bu unsurların icradaki temel işlevi, icracının aktardığı olayı ciddiye almadığını veya anlatılara kendisinin de inanmadığını göstermektir. Stalked adlı icrada özellikle yaşanan olayın pek de ciddiye alınmadığı ilk epizotlarda işi mizaha vurma veya içerisinde bulunan garip durumla dalga geçme gibi çeşitli anlara şahitlik edilebilir. İlgili icrada icracının korkusunu bastırmak ya da kendisini sakinleştirmek isterken bazen istemsizce güldüğü, gülerken birdenbire ağlamaya başladığı ya da tam tersi yani ağlarken birdenbire gülmeye başladığı anlara da şahit olunmaktadır. Bu tür bağlamlarda gülmenin, icranın inandırıcılığını azaltan değil, arttıran bir işleve sahip olduğu görülmektedir. İcra boyunca profesyonel bir şekilde gösterilen duygu-durumsal değişimler, icracının samimiyeti ve anlatının inandırıcılığı bakımından oldukça işlevseldir. Yorumlara göz atıldığında takipçilerin icracının zaman zaman ağlamasından oldukça etkilendiğini görülmektedir.

İlk epizottan itibaren aktarılmakta olan olayın birincil elden yaşanmakta olan talihsiz bir deneyim olarak yansıtılmaya çalışıldığı, dolayısıyla tanık olduğumuz deneyimi bu niteliğinden uzaklaştırıp basit bir hikâye gibi algılanmasını sağlayacak, yani aktarılmakta olan deneyimin otantikliğini zedeleyecek her türlü sözel ve davranışsal dışavurumdan da özenle sakınılmaktadır. Bu tavrın sadece içeriksel unsurlarla sınırlı olmadığını, icrayı oluşturan biçimsel ve teknik konularda da yapaylık hissi verecek tüm unsurların icranın dışına itildiği gözlemlenmektedir. İcra, deneyimin bir parçası olan karakterlerin yaşam tarzları, dış görünüşleri, tavırları da dahil olmak üzere yaşanmakta olan olayın dışında her şeyin sıradan ve olağan akışında ilerlediğini vurgulayan göstergelerle doludur. Dolayısıyla bu icranın temelde olağan akışında ilerleyen bir yaşamdaki olağandışılığı işleyen bir yapıya sahip olduğu söylenebilir. Kahramanın temel motivasyonu bu kaotik durumdan bir anlam çıkarmak değil, ondan kurtulup sıradan yaşamına kaldığı yerden devam etmektir.

İlgili icrada retoriksel strateji olarak değerlendirilebilecek bir diğer unsur da tanık veya şahit sıfatıyla icraya dahil edilen diğer karakterlerle ilgilidir. Kahramanın komşularından ve yakın arkadaşlarından seçtiği kişileri olayın içerisine çektiği, deneyimin bir parçası kıldığı, onlardan aldığı tavsiye ve yardımlarla olayı çözmeye çalıştığı görülmektedir. Anlatıya müdahil edilen ve özellikle takipçilerin kafasını karıştırdığı görülen karakterlerden biri de kahramanın karşı komşusu olan emekli polistir. Birçok takipçi bütün yaşananların tuhaf ve gizemli davranışlar sergileyen bu adam tarafından planlanmış olabileceği konusunda kahramanı uyarmakta ve ona kesinlikle güvenmemesi konusunda uyarılarda bulunmaktadır. Tanık ve şahitlerin bu icradaki retoriksel işleviyse olayın gerçekliği konusunda daha objektif bir izlenim oluşturmaktır. Bu anlamda ara ara icraya müdahil olan tanık ve şahitlerin kahramana olan güvenin tesis edilmesi ve yaşanmakta olan şeyin gerçek olduğu tasdik etmede oldukça önemli bir role sahip olduğu açıktır. Tanık ve şahit rolündeki bazı kişilerin olaylar geliştikçe anlatının başat unsurları haline geldiği, özellikle kahramanın yakın arkadaşı olarak tanıtılan kişinin de anlatının geliştirilmesinde oldukça etkin bir rol üstlendiği gözlemlenmektedir:



Şekil 28. Stalked'tan bir kesit



Şekil 29. Stalked'tan bir kesit

Bir retoriksel unsur olarak tanık ve şahitlik bahsinde üzerinde durulması gereken konulardan biri de yaşanan tüm bu tuhaf ve hatta korkutucu olaylara rağmen kahramanı koruması ve olayları çözmesi gereken birincil unsurların yani güvenlik güçlerinin icradaki eksikliğidir. Serinin ilk epizotundan itibaren takipçilerin birçok kere kahramanın polisi araması gerektiğiyle ilgili tavsiyelerde bulunması ve kahramanın bu tavsiyelere uyup polisle görüştüğünü belirtmesine rağmen icra boyunca herhangi bir polise rastlanmamış olunması retoriksel anlamda da önemlidir. Çünkü polisin icradaki eksikliği yaşanmakta olduğu öne sürülen olayın gerçek değil, bir kurnaca olduğunun anlaşılmasında kilit bir role sahiptir. Kahraman her ne kadar polisle görüştüğünü, başından geçenleri bir bir anlattığını fakat elinde somut deliller olmadığı için dikkate alınmadığını belirtse de birçok takipçinin bu ifadelerine inanmadığı görülmektedir. Çünkü icranın başından itibaren olayın kurbanı rolündeki kahramanın elinde suç teşkil ettiği açık olan birçok delil ve yaşanan olaylara şahit olmuş birçok kişi bulunmasına rağmen polisin kurbanı dikkate almıyor olması pek inandırıcı değildir. Polisin icradaki eksikliğinin, bu konularda uzman veya tecrübeli olduğu öne sürülen ve

emekli bir polis olarak tanıtılan karakterle doldurulmaya çalışmıştır. Fakat bu karakterin yukarıda da değinildiği gibi olayları çözmeye yardımcı olmaktan ziyade daha da gizemlileştirdiği görülmektedir.

Oring'e göre efsaneler, olağandışını konu alan anlatılar olmalarına rağmen olay örgüsü bakımından reel dış dünyanın neden-sonuç ilişkisine dayalı doğal işleyişini taklit edebilen bir mantıksal tutarlılığa sahip olmalıdır (Oring, 2008, s. 148). Doğaüstülük veya olağandışılıklar ancak olağan düzeninde ilerleyen bir dünyada ve bunun taklidi olan anlatı bağlamında anlam ifade eden konulardır. Olay diziminde ele alınan olağandışılık haricinde dinleyicinin fark edebileceği herhangi bir tutarsızlık, mantıksızlık veya boşluk ilgili anlatının inandırıcılığına zedeleyecek unsurlar olarak görülür. Dolayısıyla karşı tarafı ikna etmeyi uman iyi bir anlatının olay akışının birbiriyle bağlantısız veya gevşek şekilde ilerlediği bir anlatı modeline göre değil, dış dünyanın neden-sonuç ilişkisini yansıtabilen yani olayların mantıksal bir düzen içerisinde birbirine bağlandığı bir anlatı mantığına göre oluşturulması gerekir. Efsane türüne en uygun çağdaş dinleyicilerin dahi inanmama tutumlarını kısa bir süre askıya alabildiği göz önüne alındığında bu türün çağdaş örneklerinin hem konu hem de gösterim itibarıyla mantıklı bir olay örgüsüne sahip olmasının bir tür zorunluluk olduğu sonucuna varılır.

Oring'in (2008, s. 152) retoriksel bir strateji olarak ele aldığı diğer bir unsur, anlatıcının yaşanan olaylarla ilgili ürettiği teorilerdir. Genelde anlatıcının öznel değerlendirmelerine dayalı teoriler, yaşanan olayın mantıksal açıklamaları olarak görülebilir. Stalked adlı icrada da bu stratejinin etkili bir şekilde kullanıldığı, icracının ilk bölümlerde anlamlandıramadığı olaylarla ilgili daha sonra teoriler oluşturmaya başladığı görülmektedir. İcracının birçok kez hiç kimseye zarar vermeyen bir kişi olmasına rağmen neden bu türden bir olayın başına geldiğini anlamaya çalıştığı, net bir açıklaması olmadığı için teoriler üretmeye başladığı gözlemlenmektedir. İcranın gidişatını da etkileyen en güçlü teori, kahramanın emekli polisle olan görüşmesinden sonra geliştirilir. Tecrübelerinden istifade etmek için emekli polisin evine giden ve başından geçenleri anlatan kahramanın

aldığı cevap (...look, you are an attractive woman, so you have to expect these things to happen to you...) daha sonra onun sıkı sıkıya bağlanacağı bir teoriye dönüşecektir. İlk anda saçma gelen bu açıklama anlatının ilerleyen bölümlerinde kahramanın da kabul etmeye başlayacağı bir teoriye dönüşecektir.

Kinsella'ya göre dijital bağlamda üretilen efsanelere karakteristiğini kazandıran temel nitelik, başvuru teknolojilerin illüzyon üretebilme kapasitesiyle ilgilidir. Özellikle dijital fotoğraf ve videoların çeşitli bilgisayar programları vasıtasıyla manipüle edilebiliyor olması, üreticinin anlatısını farklı şekillerde düzenlemesine, inandırıcılığı arttıracak müdahalelerde bulunmasına olanak sağlamaktadır (Kinsella, 2011, s. XI). "Delil" mahiyeti taşıyan unsurların hipermetinsel bağlantılarla icra edilen anlatıya iliştiirebiliyor olması inandırıcılık anlamında anlatının etki gücünü arttıran bir unsurdur. İlgili teknolojiler bir taraftan olağanüstülükle ilgili geleneksel kabulleri yıkıp bu alanda bir tür büyü bozumu gerçekleştirirken öte taraftan bu kavram özelinde yeni anlamlar ve yaratıcı üretimlerin gerçekleştirilmesine ön ayak olmuştur. Dolayısıyla fotoğraf ve video kayıt teknolojileri gibi gerçekliği en az kayıpla kaydedebilen aygıtların geleneksel dünya görüşünün önemli bir bölümünü şekillendiren mistik imgelemi bozmuş olmasına rağmen bunun yerine ikame ettiği yeni ve yaratıcı unsurla rasyonel bir dünyada olağanüstülüğünün farklı görünüşlerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. İlgili teknolojilerin metnin üretimi konusunda sağladığı bu tür olanaklar, "olağanüstülük" kavramının dahi değişmesine neden olmuştur. Bu tespitten çıkarılacak sonuç, Aydınlanma vizyonunun da temelini oluşturan ve rasyonelitenin doğal sonuçları olarak görülen bilim ve teknolojinin geleneksel dünyayla ilişkilendirilen mistik ve mitik imgelemi tamamen yok etmek yerine çağa uygun formatlarda yeniden ürettiğidir (Kinsella, 2011, s. XI). Özellikle bir parçası olduğumuz modern gündelik hayatın merkezinde yer alan birçok teknik aygıtın rasyonellikten ziyade illüzyona ve büyülemeye dönük amaç ve işlevleri, mistisizm ve olağanüstülüğün farklı araçlar dolayımında ve farklı şekillerde modern insanı etkilemeye devam ettiğini göstermektedir.

Stalked gibi teknik aygıtların birincil dereceden öneme sahip olduğu icralarda başvurulan estetiksel stratejiler de ilgili anlatının dokusal nitelikleri üzerinde doğrudan etkilidir. İlgili icranın estetiksel karakteristiğini belirleyen en önemli unsurlar ise kameranın kullanım tekniğiyle alakalıdır. Kameranın delil sağlayıcı niteliği ve kullanım tekniği aktarılan anlatının inandırıcılığını hat safhalara çıkarmanın yanı sıra bir metnin dramatize edilmesi yani bir tür icraya dönüştürülmesine de olanak sağlar. Sözel icralardaki dramatik öğelerin (çeşitli aksesuarlar, jest ve mimikler, sesin kullanımı vb.) her biri sanal kültür ortamının ürünü olan video anlatılar için de geçerlidir. Hatta dramatik öğeler bakımından video anlatıların sözel anlatılardan daha yoğun deneyimler sunduğu bile söylenebilir. Belgesel realizmine has niteliklere de sahip olan Stalked'ın estetik karakteristiklerinin el kamerası, yerel çekim teknikleri, amatör aktörler ve doğaçlama diyaloglara dayandığı gözlemlenmektedir. Belgesel filmlere özgü estetiksel unsurlarla oluşturulan "webizod"lar, takipçilerde gösterilen olayın fiktif bir gösterim değil, belgelenen gerçek bir olay olduğu izlenimi yaratır. Belgesel estetiğinin çekiciliği, her sıradan insanın çıplak gözle algıladığı realiteye yakın görüntüler üretmesi ve böylece ilgili içerikle ilgili bir tür otantiklik izlenimi oluşturmasıdır. Dolayısıyla teknik ve estetik ayrıntılar bakımından gösterilen her tür amatörlüğün ve sıradanlığın hem icracıya olan güven hem de takipçilerin gösterimin içerisine çekilmesi bakımından önemli etkileri olduğu söylenebilir. Üretim, aktarım ve tüketim ortamının çoğunlukla biçimsel nitelikleri şekillendirdiği fakat bu durumun geleneksel bağlamındaki folklorik bir icraya kıyasla bahsi geçen icranın etkisini zayıflatmaktan ziyade güçlendirdiğini de belirtmek gerekir. İnteraktif dijital ortam, niyetli izleyiciler ve hareketli imgenin ikna edici gücü, bu tür anlatıların yüz yüze bir etkileşim bağlamında icra edilen muadillerinin sunduğuna denk folklorik bir deneyim sunmasına olanak tanır.

3) İcranın Pathos'u ve Sosyal Boyutu

Birçok araştırmacıya göre bir anlatının efsane olarak ele alınabilmesi için en azından bir inanılabilirlik potansiyeline sahip olması gerekir. Degh'e (1991, s. 23) göreyse inanılabilirlikle tam olarak neyin kast edildiği açık olmadığından bu vasıf bir tür zorunluluk olarak görülmemelidir. Ama yine de bu vasıf belirleyici bir unsur olarak değerlendirilmek isteniyorsa anlatının aktarıcısını veya alımlayıcısını aktarılan olayın gerçekten yaşanmış olduğu hususunda bir anlığına da olsa şüpheye düşürebilmesi bile yeterli görülmelidir. Çünkü bir efsanenin asıl amacı sadece aktarılan hikâyenin doğru olup olmadığı konusunda alımlayıcılarını meşgul edebilme veya kafalarında soru işaretleri bırakabilmesidir (Degh, 1991, s 25).

Stalked adlı icrada da gözlemlenen en yaygın takipçi reaksiyonları gösterilen olayın gerçek olup olmadığına dair yaşanan kafa karışıklılıklarıyla ilgilidir. Birçok takipçi anlatılan olayların ve gösterilen kanıtların gerçek mi yoksa düzmece mi olduğu konusunda tereddüt yaşamakta ve bu durumu çeşitli şekillerde dışa vurmaktadırlar. Todorov'un (2004, s. 31) "fantastik tereddüt" (fantastic hesitation) kavramıyla tanımladığı bu bilinç modu ilgili anlatıda Is this real or not ? şeklinde prototipleştirilebilecek yorumlar özelinde somutlaşmıştır. Bu duygu durumu ilgili icrayı septik önyargılarla izlemeye başlayan takipçilerin, gösterilen kanıtlar ve aktörlerin sergiledikleri gerçekçi rollere yavaş yavaş inanmaya başlamasıyla ortaya çıkar. Nitekim birçok takipçi yaşananların bir kurmaca olma ihtimalinin yüksek olduğunu bildiğini fakat bu yargısını kanıtlayacak kesin delillere sahip olmadığı için de zaman zaman tereddüte düşmekten kendilerini kurtaramadıklarını itiraf etmektedir. Takipçileri tereddüte sürükleyen bir diğer unsur da ilgili icranın gösterimine olanak tanıyan platformun profesyonel ve kurumsal kimliği ile kullanılan teknikler, izlenen aktörler ve ele alınan konunun amatörlüğü ve sıradanlığıdır. Çoğu efsane, fantastik veya korku filmi izleyen bir kişinin gösterim boyunca bu deneyimden aldığı hazzı arttırmak için şüpheli ve sorgulayıcı tavrını bir kenara bırakıp gördüklerinin gerçek olduğuna kendisini ikna etmesine dayanan alımlama biçimiyle dinlenir.

Stalked'ın başarılı bir sanal icra olarak kabul görmesinde ve geniş bir takipçi kitlesine ulaşmasında anlatıyı şekillendiren referans çerçevelerinin de önemli bir yeri vardır. Bir kişinin tavır ve davranışlarını üyesi olduğu grubun norm ve değerlerini dikkate alarak oluşturması olarak tanımlanan referans çerçeveleri alımlayıcının kültürel bir icrayı algılamasında veya ona ilgi göstermesinde belirleyicidir. Dolayısıyla folklorik mahiyete sahip bir icranın anlamlı bir dışavurum olarak kabul görmesinde hitap edilen kesimlerin duygu ve eylem dünyasını şekillendiren habitatlarıyla ilişkilendirebilecekleri göstergelere de yer vermesi gerekir. Stahl'a (1999, s. 136) göre icrada referans çerçevelerinin etkili kullanımı icranın akış ritmini bozacak gereksiz açıklamalardan kurtulmak ve ekonomik davranmak açısından da büyük avantajlar sağlar. En çok takipçiye ulaşma ve en çok beğeni alma gibi motivasyonlarla şekillenmekte olan dijital kültürün melez kültürel içerikler üzerinden tanımlanıyor olmasının sebebi farklı referans çerçeveleriyle ilişkili göstergelerin brikolajına dayalı bir üretim stratejisini benimsemiş olmasıdır.

Sanal platformlarda sıradan insanlarca oluşturulan içeriklerin kısa sürede popülerlik kazanmasında birbiriyle alakası olmayan çeşitli referans çerçevelerini imleyen göstergelerin yaratıcı şekillerde bir araya getirmesi etkilidir. Dolayısıyla Stalked gibi sanal icraların takipçi çekmesi ve icraya katılımı teşvik etmesinde anlatının içerdiği gönderge veya göstergelerin farklı referans çerçevelerini kapsayabilecek bir çeşitliliğe sahip olması önemlidir. Nitekim Degh ve Vazsonyi, özellikle efsane anlatımına yoğunlaşan gözlemlerinde bu türe özgü başarılı icralarda icracıların genel referans çerçevelerini dinleyici grubunun ortak bilgisini dışsallaştırmada adeta bir tür kod gibi kullanmalarının vazgeçilmez bir icra strateji olduğu sonucuna vardıklarını belirtirler (akt. Stahl, 1999, s. 135). Stalked adlı icra özelinde yapılan gözlemlerin sonucunda icracı-kahramanın ve anlatıya sonradan dahil olan karakterlerin sahip oldukları referans çerçevesiyle icranın sosyal boyutunu oluşturan alımlayıcıların sahip olduğu icra çerçeveleri arasında genel bir uyumun yakalandığı söylenebilir. İcracı kahramanın ne tür bir icra çerçevesine sahip olduğu takipçilerine kıyasla daha açıktır. Çünkü anlatı ne kadar kurgu olursa olsun icracının tutum, davranış ve dünya görüşünü

şekillendiren sosyo-kültürel habitatından ipuçlarını barındırmaktadır. Takipçilerin genel referans çerçeveleriyle ilgili tespitlere ise icraya karşı ortak tutumlar ve ilgili platforma yansıtılan dışavurum örüntüleri üzerinden ulaşılabilir.

Goodman ve Ofshe'a göre icracı ile alımlayıcının ortak referans çerçevelerine sahip olması icranın iletişimsel verimliliğini de arttıran bir faktördür (akt. Stahl, 1999, s. 136). Anlatının olay akışı, icracının verdiği bilgiler ve alımlayıcı reaksiyonlarından hareketle icrada iletişimsel verimliliği arttıran birkaç ortak referans çerçevesinin tespit edilmesi mümkündür. Bu yönde hareket edildiğinde icranın bireysel ve sosyal boyutunu oluşturan tarafların ortak referans çerçevelerinden en belirgin olanın popüler kültür ve medya dolayımında olduğu gözlemlenmektedir. Özellikle olay örgüsü, kullanılan sembol ve motifler ve çekim teknikleriyle ilgili unsurların ana akım medyadan çekildiği oldukça açıktır. İcra boyunca Hollywood korku sinemasının gelenekselleşmiş unsurlarının ustaca kullanımı ve dinleyicilerin bu kullanımlarla uyumlaşan beklenti ve reaksiyonları hem icracının hem izleyicilerin medya dolayımında ortak bir referans çerçevesine sahip olduğunu gösterir. İcra da işaret edilen referans çerçevesinin parçası olmayan izleyicilerce bir tür boşluk veya eksiklik olarak tanımlanabilecek durumlar, geleneğe aşina izleyiciler açısından olağan karşılanmaktadır. Referans çerçevelerinin etkin şekilde kullanımdan doğan yoğunlaştırılmış anlatımda takipçilerin olayın akışındaki boşlukları doldurması kendiliğinden gerçekleşir. Farklı medya ortamlarında aynı niteliklere sahip üretimler izleyerek yetişmiş olan bir topluluk karşısında anlatının tüm detaylarıyla icra edilmesinin gereği yoktur. Çünkü gündelik yaşamında bu tür içerikleri tüketmeye alışmış kesimler için icra içerisinde atlanan detaylar ve olay örgüsünün çözülüşü popüler kültürdeki muadillerine referansla anlamlandırılabilir. Dolayısıyla bu tür icralarda başvurulan unsurların anırtırma kapasitesi ile anlatının alımlanma düzeyi arasında doğru bir orantı olduğu söylenebilir.

Vasina'ya (1985, s. 35) göre folklorik bir performansın başarısını belirleyen temel faktörlerden biri de aktarılan mesajın bilinirliğidir. Özellikle hikâye anlatımında alımlayıcının icra edilen anlatıya aşinalığı, icranın zevkli bir şekilde takip

edilmesi, yeri geldiğinde ona müdahil olunması ve daha da önemlisi icracının anlatıya katkılarının takdir edebilmesi yani bir icranın kolektif bir şekilde üretimi ve tüketimi açısından önem arz etmektedir. Stalked adlı icrada olay örgüsünde orijinal olmak yerine belirli referans çerçevelerini tanımlayan klişelere yer verilmiş olması yukarıda değinilen tespit özelinde de düşünülebilir. Alımlayıcının gündelik yaşam ve popüler kültür kapsamında birçok örneğine rastladığı bu tür anlatıları Stalked örneğinde olduğu gibi hala ilgiyle takip ediyor olmasının nedeni, anlatıya müdahil olmak ve icracının aşına olunan bu anlatıya neler kattığına şahit olmaktır. Bilindik bir konuyu ele alarak takipçilerin icraya katılmasına olanak tanıyan Stalked'ın aşına olunan anlatı yapısından küçük sapmalarla takipçilerin ilgisini ve merakını canlı tutmayı başardığı görülmektedir. Dolayısıyla aktarılan içeriğin Hollywood korku sinemasından alınan birçok klişeye başvurulmuş olmasının takipçilerin büyük bir kısmı tarafından olumsuz bir nitelik olarak algılanmadığını belirtmek gerekir. İcranın gidişatında takipçilerin de en az icracı kadar otorite sahibi olabilmesi açısından bu tür klişelerin önemli bir rolü vardır. Bu bağlamda düşünüldüğünde Stalked'ı üretenlerin hikâye anlatımında klişelerin işlevsel öneminin farkında olduğu ve bunu icrasal bir strateji olarak başarılı bir şekilde uyguladığı söylenebilir.

Stalked adlı icrada medya ve popüler kültür dışında başarılı bir şekilde yararlanılan genel referans çerçevelerinden biri de olayın geçtiği bölgeyle alakalıdır. Amerikan yaşam tarzının tipik niteliklerini yansıtan bir evde ve muhitte yaşamakta olduğunu gördüğümüz icracının, ilerleyen epizotlarda ilgili muhiti icranın etkin bir parçası haline getirmeyi başardığına şahit olmaktayız. Olayların yaşandığı muhitin yerelliğine rağmen bir referans çerçevesi olarak kullanılmasını sağlayan niteliği Amerikan genel yaşam tarzının çeşitli yönlerini yansıtabilecek mekânsal bir organizasyona sahip olmasıdır. Amerika Birleşik Devletleri'nde yaşayan ve icracıyla benzer sosyo-kültürel şartlara sahip takipçiler açısından yaşanan muhit ile olayların yaşandığı muhit arasında çok büyük farklılıklar olmayacaktır. Netice itibarıyla başarılı kültürel icralarda başvurulan stereotipik unsurların, çekirdek düşüncelerin veya imge dizgelerinin seçiminde takipçilerin sahip olduğu ortak referans çerçeveleri belirleyici niteliklere sahiptir.

Alımlayıcı reaksiyonlarının ve etkileşimlerinin folklorik icraların karakteristiğini belirleyen başat ölçütler olduğu hatırlandığında ilgili performansın bu anlamda da herhangi bir eksikliğe sahip olmadığı görülür. Çünkü sanal ortamdaki kültürel dışavurumların icrasal değerini belirleyen de tıpkı geleneksel folklorik icralarda olduğu salt metinsel nitelikler değil, çoğunlukla bağlamsal ilişkililerdir. Folklorun icrasallığının bağlamsal dinamiklere bağlı olduğu ve bu dinamiklerinse temelde insan etkileşimlerine dayalı olduğu göz önünde bulundurulduğunda sanal kültürü oluşturan verimlerden hangilerinin folklorik bir mahiyete sahip olduğunun tespitinde bağlamsal unsurların metinsel olanları öncelediği sonucuna varılabilir. Nitekim efsanelerin birincil niteliği, ortak bir paydada buluşan insanlar arasında dolaşımda olmasıdır. Kent efsaneleri gibi esrarengiz deneyimlerin aktarılmasına dayalı anlatılar genelde hitap ettiği kesimler ya benzer deneyimleri yaşamış ya da aktarılan deneyimi heyecan verici bulan insan topluluklarıdır. Bu bağlamda düşünüldüğünde folklorun özü itibarıyla insanların dış dünya hakkında düşünmesine veya onunla ilişkiye girmesine olanak tanıyan geleneksel veya gelenekselleşme potansiyeli taşıyan yapış-edişler olduğu sonucuna varılabilir. Efsane türünün arkaik gelenek ve inançların yeni durumlara uygulanmasını sağlayan toplumsal çabayı temsil eden bir folklor türü olduğunu iddia eden Kinsella (2011, s. 7-8) bu anlamda efsanenin en önemli işlevinin ilgili grubun kaygılarını tanımlayıp bunları farklı mecralara yönlendirmesi olduğunu belirtir. Örnekle olarak ele aldığımız icranın tam olarak bu işlevi yerine getirdiği hem anlatının farklı sanal mecralarda bulunan birçok varyantından hem de alımlayıcı reaksiyonlarından açıkça gözlemlenebilmektedir. Anlatının sekansları olarak düşünebileceğimiz seriyi oluşturan her bir epizot üzerinde anlık bir değişim yapılmıyor olsa da sonraki videoların içeriğinin hazırlanmasında alımlayıcı reaksiyonlarının önemli bir yer tuttuğu gözlemlenmiştir.

Anlatının icrasallığına işaret eden bir diğer unsur da özellikle alımlayıcılar arası iletişim üretebilme sorumluluğuna sahip olmasıdır. Efsanenin dinleyicilerin aktif katılımına olanak tanıyan bir icra yapısına sahip olduğunu hatırlatan Oring, anlatıcının icra boyunca dinleyicileri soru sormaları ve anlatıdaki gizemli olayların çözümünde kendisine yardımcı olmaları konusunda teşvik edici olduğunu belirtir.

İcracının bu tavrıyla amaçladığı şey, aktarılan olayın kendi deneyimleri ve yargılarına olan bağlılığını azaltıp dinleyicinin icrayı zenginleştirebilecek bireysel katkılarına açık olmaktır (Oring, 2008, s. 143). Çözümlemekte olan icra özelinde de açık bir şekilde gözlemlenebilen bu tavrın ilgili yaratımın popülerlik kazanmasında etkili olduğu düşünülmektedir. Çünkü videoların yayımlandığı kanal özelinde bir araya gelen kullanıcılar, anlatı ortak paydasında kurduğu samimi ilişkilerle adeta bir tür folklorik grup oluşturmuşlardır. Grup üyeleri seriye eklenen her bir video özelinde duygu, düşünce, uyarı ve önerilerini sıralarken yaşadıkları benzer deneyimleri aktarmakta, yorum kısmına ekledikleri konuyla alakalı hiperlinklerle icranın seyrine etki edebilmektedirler. Video serisinin altına iliştirilen izleyici yorumlarına göz atıldığında birçok kişinin ya aktarılan olaya benzer deneyimlere sahip olduğu ya da böyle şeylerin onların da başına gelebileceğine dair kaygılar taşıdığı görülmektedir. Aşağıdaki yorumlarından da anlaşıldığı üzere bu video anlatıyı hem uyandırdığı ilgi bakımından başarılı kılan hem de ona folklorik bir mahiyet kazandıran şey, icracının bir parçası olduğu toplumu kaygılandıran mevzuları tespit ederek bunları yaratıcı bir şekilde dışsallaştırabilmesidir.

Belches And Fun: This is just like when my mom was stalked in high school. She worked at an ice cream shop and had a secret admirer. This guy came in every single time my mom worked and would sit in the shop till she left. One day after work, she found pictures of her working at the shop on the windshield of her car. She knew who it was and just told him she wasn't interested. Everything stopped eventually but she said it was the most terrifying experience of her life. (<https://www.youtube.com/watch?v=2IXkyp>).

Okami paku: hi look I am only a year behind this video but if you are still being stalked I know how it feels I've been stalked too only like twice I think but that's not the case look if you are still being stalked the best way to not feel like your being stalked is to call a friend over and let them sleepover at your house or you could go over to theirs either way will do and if that wont work please contact the police ok? P.S. Remember to not think about it too much trust me please also before I finish this text one thing I have to say is your not alone in this craziness there are other people out there like you right now being stalk just like me and I know I'm not really suppose to say my age which I wont but I'm in highschool but not only that I'm a year 7 so I'm only around 10-12 years of age.... (sorry if my some of my spelling is wrong it wont let me correct it or whatever... (https://www.youtube.com/watch?v=2IXkyp_2foA&list=PLPHpv1WKeohtcFhJu))

Folklorik bir icranın işlevselliğinin alımlayıcı reaksiyonları ve kabul ediliş tarzı üzerinden belirlenebileceği göz önüne alındığında, anlatının efsanevi bir karaktere sahip olup olmadığı kullanıcı yorumları üzerinden de tespit edilebilir. Bu motivasyonla yapılan bir gözlem, ilgili anlatının takipçileri tarafından efsane türüne özgü bir kabul ediliş tavrıyla alımlandığını göstermektedir. Videolara iliştirilen yorumlar, birçok kullanıcının aktarılan anlatıya inandığını, ciddiye aldığını, videoları izlerken duygu durumsal değişimler yaşadığını göstermektedir. İcra boyunca takipçilerin verilen ipuçlarını birleştirerek olayın çözümünde kahramana yardımcı olmaya çalıştıkları ya da bu tuhaf duruma makul açıklamalar getirmeye çalıştıkları da gözlemlenmektedir. Takipçilerin verilen ipuçlarından hareketle ürettiği teoriler, ilgili icrada birden fazla anlatının ortaya çıkmasına yol açmaktadır. Kahramanın elde ettiği ipuçlarını yorumlaması ile takipçilerin yorumlaması birbirinden farklı olduğu için icra boyunca aktarılan anlatının olay örgüsü genişlemekte ve değişmektedir. Neredeyse her epizotta gösterilen ipuçlarını olayın ortasında bulunan kahramandan daha iyi yorumlayan bazı takipçilerin ürettiği senaryolar diğer takipçiler tarafından beğenilmekte, eleştirilmekte, tartışılmakta veya icracıya bu tür olasılıkları da göz önünde bulundurması için önerilerde bulunmaktadır. Bu bağlamda düşünüldüğünde Stalked'ın sadece pasif bir şekilde tüketilebilecek eğlencelik bir içerik değil, takipçilerini benzer deneyimlerini aktarmaları ya da ilgili icra özelinde kendi anlatılarını oluşturmaları konusunda teşvik edebilen üretken bir icradır. Takipçilerin icranın teşvikiyle aktardığı öznel deneyimler bu tür sanal etkileşim platformlarının bir tür ortak deneyim belleği işlevini de taşıdığını göstermektedir.

Stalked adlı amatör nitelikli video serisinin ilgi çekici bir üretim olmasını sağlayan en önemli özelliklerinden biri de takipçilerinde bir otantiklik izlenimi oluşturabilmesidir. Nitekim Wesch'e göre Youtube'da yayımlanan amatör içeriklerin öz değeriyle ilgili bir genel değerlendirme gerekiyorsa bu onların otantikliğiyle ilgili olmalıdır (akt. Strangelove, 2010, s. 64). Çünkü bir tür temsil aracı olarak görülen amatör videoların en önemli işlevi, televizyonun gerçekliği üretirken başvurduğu tekniklerin gizemini bozarak bu araç dolayımında sunulan gerçeklik ve otantikliğin sorgulanmasına yol açmasıdır. Televizyonda ve

sinemada Stalked adlı anlatıdan her açıdan daha nitelikli üretimler bulunmasına rağmen bazı insanların bu tür anlatılara ilgi gösteriyor olmasının temel nedeni bunların daha otantik ve daha gerçekçi olmasıdır. Strangelove'a (2010, s. 68) göre bu türden eğilimlerin iyice belirginleşmiş olması çağdaş tüketim toplumlarının hipergerçek ile gerçeklik, sahtelik ile otantiklik karşıtlıkları üzerinden şekillenmekte olduğunu gösterir. Netice itibarıyla çeşitli retoriksel stratejilere başvurulmuş üretilen bir gösterim olması ve daha da önemlisi kurgusal bir nitelik taşıması bakımından Stalked adlı icranın otantiklik konusunda da özel bir duruma sahip olduğu söylenebilir. Çünkü bu üretim, diğer amatör videolardan farklı olarak gerçekliği olduğu gibi yansıtmak yerine onu kurgulayarak yeniden üretme çabasıdadır. Dolayısıyla Stalked adlı icranın otantik görünmek gibi bir kaygı ve iddia taşıdığı ve bunu "sahnelenmiş otantiklik" olarak tanımlanan sunum stratejisiyle gerçekleştirmeye çalıştığı gözlemlenmektedir.

Bir sanal icra örneği olarak Stalked'in karakteristiğini belirleyen bir diğer unsur da icracı-kahramanın cinsiyetidir. Kadının sesinin internet üzerinden de yeterince duyurulmadığını düşünen Strangelove, sanal ortamın da tıpkı diğer medya biçimleri gibi kadının sesini iyice marjinalleştirecek bir rotada ilerleyebileceği görüşündedir (Strangelove, 2010, s. 84). Fakat bu durumun kadınlar tarafından pasif bir şekilde kabul edilmediği, sanal ortamda kendilerini yaratıcı şekillerde temsil etmelerine olanak tanıyacak yeni alanlar açmaya çalıştıkları gözlemlenmektedir. Amatör video üretimi bu eğilimin son dönemlerde en somutlaşmış örneklerini sunan bir etkinlik olarak kadınlar tarafından yaratıcı şekillerde kullanılmaktadır. İnternetin geleneksel medyadakine benzer kurumsal kontrol mekanizmalarına sahip olmamasının içerik üretiminde özgürleştirici ve demokratikleştirici etkileri olduğunu öne sürenlere katılmadığını belirten Strangelove (2010, s. 84), Youtube'un dahi patriarkal kapitalizm ve misyonistik medya kültürünün bir uzantısı olduğu gerçeğinin göz ardı edilmemesi gerektiğini vurgular. Bu temeller üzerine kurulan sanal kültürel bağlamlar, kadınların kendilerini temsil etme biçimleri ve takipçilerin kadın bedeni ve sesine verdiği reaksiyonlar üzerinde doğrudan etkilidir. Youtube'da yayımlanan amatör videolar

özelinde cinsiyet farklılığıyla ilgili en net ayrımların kadınların lehine olacak şekilde izleyici ve takipçi sayıları, etkileşimsellik ve ele alınan konular bakımından ortaya çıktığı görülmektedir. Amatör video türünde en fazla ilgiyi çeken üretimler arasında kadınların kişisel yaşamlarını konu alan içeriklerin bulunuyor olması kadının bu alanda erkeklerden daha yetenekli ve yaratıcı olduğunu gösterir (Strangelove, 2010, s. 85-86). Video üretim pratiğinin cinsiyetçi nitelikleri, bu üretimler üzerinden gerçekleşmekte olan sanal icraların yapısını da doğrudan etkilemektedir. Daha kişisel, daha duyu yüklü, daha sosyal, daha otantik ve daha yoğun etkileşimli videoların icra potansiyelinin daha yüksek olduğu ve bu tür nitelikleri taşıyan içeriklerin çoğunlukla kadın kullanıcılar tarafından üretildiği göz önüne alındığında Stalked adlı sanal icranın başarısı ve mahiyetiyle ilgili daha net yorumlara ulaşılabilir. Stalked özelinde de açıkça gözlemlenebildiği üzere icracının cinsiyetinin sanal bağlamlarda ortaya çıkan icralar üzerinde en az reel bağlamlardaki kadar etkili olması, sanal kültür ortamı ile sözlü kültür ortamı arasındaki benzerliği ortaya koyan bir başka bulgu olarak değerlendirilebilir.

Stalked adlı video anlatıya folklorik bir değer atf edilmesinin en önemli nedenlerinden biri de bu anlatının varyantlaşma kapasitesiyle ilişkilidir. Youtube'da olağanüstü olaylarla ilgili anlatılara yer veren birçok kanalda bazı yönlerden Stalked'in varyantı sayılabilecek birçok anlatıya rastlamak mümkündür. Bu arada Stalked adlı anlatının da başka anlatıların varyantlarından biri olduğunu unutmamak gerekir. Çünkü icra tarihlerine bakıldığında benzer içerik ve biçimdeki anlatılardan biri çoğunun Stalked'tan çok önce ortaya çıktığı görülmektedir. Sanal ortamdaki anlatı ekolojilerinin en önemli niteliklerinden biri ele alınan bir konuyu farklı formatlarda işlenebilmesidir. Dolayısıyla ilgili anlatının sadece benzer formattaki yani video teknolojisiyle oluşturulmuş varyantları değil, ses kayıtlarına dayalı ya da yazılı olarak üretilmiş varyantlarına rastlamak da mümkündür. Bu anlamda "stalk" konusunun yani biri veya birileri tarafından sapkın emeller için sinsice takip edilmenin sanal dünyada oldukça revaçta olduğu ve farklı formatlarda işlendiği söylenebilir.

Özellikle video anlatı formatında daha çok kadın karakterler tarafından işlendiği görülen bu konunun anlatıya eklenen her yeni motifle birlikte gittikçe esrarengizleşerek olağanüstülüğe kaçan bir yapıya evrilmeye başladığı gözlemlenmektedir. İncelenen birçok anlatıda takip edildiğini iddia eden kişilerin tasvirleri takipçi/lerin de birer insan olmaktan ziyade farklı türde varlık olabileceği izlenimini doğurur. Bu noktada biri tarafından takip edilmek gibi görece seküler bir motifin profan alandan koparılarak kutsal alana çekildiği ve mistisizm çerçevesinde yeniden üretildiği görülmektedir. Stalked örneğinde de açıkça görüldüğü üzere son derece seküler bir motif anlatının ilerleyen bölümlerinde farklı bir mahiyet kazanır. Sanal ortamda benzer konuyu ele alan ve bu türden geçişlerin yaşanmadığı hikayelere de rastlanır.

İlgili vakalar özelinde düşünüldüğünde sanal ortamdaki anlatı versiyonları arasındaki etkileşimlerin sözlü kültür ortamındakilere benzediği görülmektedir. Varyantlaşmanın gerçekleşmiş olduğu açık olmasına rağmen, hangi anlatının hangisinin varyantı olduğu ya da varyantları üreten köken anlatının tespit edilmesi ya da tüm varyantların derlenebilmesi oldukça güçtür. Sanal ortamın çoklu ve eşzamanlı kültürel üretim bağlamları sunması hem bir anlatıya ait tüm varyantların toplanmasını hem de varyantlar arası öncelik-sonralık ilişkisinin tespitini zorlaştırır. Tüm bu zorluklara rağmen sanal kültür içerisinde üretilen folklorik mahiyetli dışavurumların varyantsal gelişimi sözel kültürdeki muadillerine kıyasla daha kolay takip edilebilir. Çünkü sanal bağlamlar, sözel bağlamların aksine bünyesinde gerçekleşen olayları, etkinlikleri veya icraları tüm anlarıyla kaydedebilme yeteneğine sahiptir.

c. İcranın İşlevsel Boyutu

Sözlü gelenekte bir icranın önem ve değeri icracının çağın ruhunu ve topluluğun kültürel değerlerini yansıtacak niteliklere sahip içerikler üretmesine bağlıdır. Sanal ortamlarda üretilen anlatılarda belirsiz olanın, tereddüt ettirenin veya şüphe uyandıranın başat unsurlar haline gelmesi bu zorunluluğun bir neticesi olarak görülebilir. Stalked bu anlamda da son derece başarılı bir icradır. Çünkü hem içeriksel ve biçimsel olarak hem de icra ediliş tarzı bakımından hitap ettiği çağın ve toplumun sosyal, kültürel ve psikik niteliklerini yansıtmaktadır.

Fiziksel yakınlığın önemini yitirdiği dolayısıyla yüz yüze iletişimin silikleştiği bir düzende çağcıl folklorik verimlerin hala geleneksel bağlam ve formlarında üretilmesini beklemek anakronik bir durum olmanın ötesinde folklorun sosyokültürel yaşamın süper organik bir uzantısı ya da adeta onu yansıtan bir ayna olduğunu göz ardı etmek anlamına gelir. Folklorik yaratıcılığın geleneksel bağlamından sanal bağlamlara taşınması, iletişim teknolojilerindeki gelişmelerin folklorik türlerin biçimsel yapıları üzerindeki etkileri ve çağcıl folklorik verimlerin içeriksel anlamda yansıttığı niteliklerin akışkan modernite kavramıyla tanımlanan global sosyal, kültürel ve psikolojik durumla sıkı bir ilişki içerisinde olduğunu gösterir. Nitekim Tanburoğlu'na (2011, s. 26) göre kent efsaneleri, kentli toplulukları arka planda toplayan etnik bir payda olarak ele alındığında kararsız ve dağınık efsanelerin, büyük kent yaşamı içerisinde parçalanmış bir sosyallikle ilgili imgeler sunduğu görülebilir. Çünkü bu sayede, topluluk parçaları arasında zayıf kalmış iletişim aralıkları resimlenebilir.

Bu noktada Zygmunt Bauman'ın "akışkan/likit modernite" (2000) kavramı özelinde tanımladığı yaygın sosyo-psikolojik hal ve iletişim teknolojilerin sosyokültürel hayat üzerindeki etkilerine yönelik tespitleri sanal ortam folklorunun biçim, içerik ve işlevinin anlaşılması noktasında yol gösterici olduğu düşünülmektedir. Çünkü idrak etmekte olduğu "yüzgezer" alemde zeminin her an ayağının altından kaydığını gören, şimdide ve özellikle gelecekte ne olacağını kestiremeyen modern insanın ürettiği kültürel dışavurumlar onun psiko-sosyal dünyasının yansımalarıdır.

Bauman'a göre modernitenin hesaplı, kesin ve belirli dünyasından köklü bir kopuş anlamına gelen yeni düzenin modern bireydeki tezahürleri güvensizlik, tedirginlik, ürkeklik ve içe dönüklüktür. Dolayısıyla "akışkan/likit modernite" kavramıyla tanımlanan günümüz dünyasının temel karakteristiği ekonomik, politik, ideolojik ve kültürel alanlarda ulaşılan esneklik, daimî hareketlilik, belirsizlik ve kesinsizliktir. Varlığını idame ettirmeye çalıştığı düzende bireysel ilişkilerin ve sosyal statülerin her an değişebileceğini gören/bilen/sezen insan açısından kendisini bir yere ait hissetme, mekân ve onu çevreleyen sosyokültürel yaşamla bütünleşme anlam ve önemini yitirmiş, bir tür köksüzlük duygusu bireyi ve onun etkileşimde bulunduğu her yeri/şeyi kaplamıştır (Bauman, 2000, s. 6-7). Bu çağın insanı olmak bireyin kendisini bu sirkülasyonun bir parçası kılması ve egemen yapıların dayattığı sistem içerisinde ayakta kalabilmesine bağlıdır. Bu da çağın hızına, değişkenliğine ve geçiciliğine uygun bir psişik hal, bu düzenin dayattığı paradigma içerisinde oluşturulacak kültürel bir üretim ve tüketim hayatı ve bunlara entegre sosyal ilişkiler tesis edilmesi demektir.

Degh'e göre ideolojiye duyarlı bir anlatı türü olarak efsane, modern dünyada baskın ideolojilerin yayılmasını sağlayan en kullanışlı enstrümanlardan biridir. Efsanenin ideolojik bir aygıt olmasının temelinde gerçekte olmayan olay ve olguları gerçekymiş gibi gösterme yani realiteyi üretebilme kapasitesine sahip olması yatar. Bilinmez ve tehlikeli olandan beslenen bir anlatı türü olarak efsanenin sahip olduğu ideolojik güç, yanlış ellerde bir silaha dönüşebilir. Dolayısıyla modern efsaneler, bir tür öz-denetim mekanizmasına dönüştürülen yaygın bir ideoloji olarak korku kültürünün yayımı ve yeniden üretimi açısından etkin mekanizmalardır (Degh, 2001, s. 5). Sosyo-kültürel yapının organik uzantıları olan folklorik türlerin yaratıldığı topluluktaki değer, düşünce, ideoloji, söylem, istek ve arzuları kurgu düzleminde yeniden üretebildiği göz önüne alındığında efsane türü kategorisinde ele alınan Stalked'in de bu işlevi yerine getirme kapasitesine sahip olduğu görülmektedir. Bu anlamda Stalked adlı video anlatı ilgili topluluğun kültürel kodlarına, düşünüş ve yaşam biçimlerine aşina paydaş kitlelerin bilinçdışında yarattığı etkiyle korku kültürünü besleyen ideolojileri kanıksatma ve bu doğrultuda eylemde bulunmayı teşvik eden tipik bir

çağdaş efsane örneği olarak değerlendirilebilir. Çünkü ilgili anlatı korku kültürü konusunda hem toplumsal bilinçdışını inşa eden hem de bizzat onun içeriğini oluşturan bir niteliğe sahiptir. Anlatıyı oluşturan videoların altına iliştilen alımlayıcı yorumlarına göz atıldığında Stalked'ın korku kültürünü besleyen ideolojik bir aygıt olma işlevini layıkıyla yerine getirdiği görülebilir. Anlatıyı takip eden birçok kullanıcının empatik bir duyuşla kendini kahramanın yerine koyduğu ve böyle bir durumla karşılaşması halinde hiç düşünmeden yetkilileri arayacağını vurgulaması, bu tür anlatıların öz denetimselliğın yanı sıra resmi otoritelere olan bağlılığı arttıran işleve de sahip olduğunu yani korku kültürünü besleyen ideolojilerin birincil amaçlarına gayriihtiyari de olsa hizmet ettiğini göstermektedir. Bu retoriksel güç, anlatıya kodlanan ideolojik mesajların karşı tarafa aktarımını önemli ölçüde kolaylaştırır. Anlatının teknik imkanlarının sunduğu kanıtlara dayalı rasyonelliğe ve duygu durumlarına etkileyebilecek dramatiksellığe sahip olması onun retoriksel gücünü arttıran diğer unsurlardır.

Stalked adlı icranın izleyicisine sunduğu bir diğer deneyim de yaşanan olayların merkezinde yer alan ve yayımlanan her epizotla daha da gizemlileştirilen mekanlarla ilgili unsurlardır. Literatürde "legend trip/ping" olarak tanımlanan bu aktivite, olağanüstü deneyimler edinmek isteyen bir grup maceraseverin, hakkında çeşitli efsanelerin anlatıldığı ve genelde "lanetli" sıfatıyla tanımlanan gizemli ve tekinsiz mekanları ziyaret etmesidir (Kinsella, 2011, s. 28). Tekinsiz mekanlara yapılan ziyaretler, ilgili grubun gidilecek mekanla ilgili bilgilendirilmesi, onu lanetli, gizemli veya esrarengiz kılan olaylarla ilgili anlatıların aktarılmasıyla başlar. Mekânı gizemlileştirmeye yönelik bu tür ön hazırlıklar, ziyaretçilerin bu etkinlik esnasında neyle karşılaşabileceğini kestirmesine yardımcı olmaktan çok katılımcının algısını biçimlendirmeye yöneliktir. Ziyaretçilerin mekânı daha önceden aktarılan anlatıların süzgecinden geçirerek deneyimleyecek olması sıradan karşılanması beklenen olağan durumları dahi mistikleştirebilir.

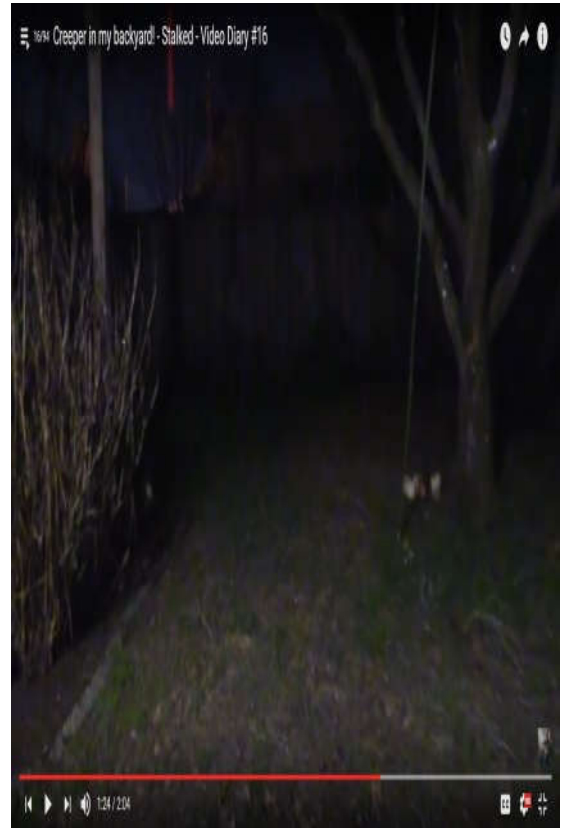
Stalked adlı sanal icra kapsamında yayımlanan birçok epizotun izleyicisine tekinsiz bir mekânı ziyaret etme etkinliği esnasında edinilebilecek deneyimler sunduğu da görülmektedir. Özellikle serinin sekizinci epizotunda yani

kahramanın karşı komşunun evine yaptığı ziyaret, birçok yönden tekinsiz bir mekâna yapılan ziyarete denk gelmektedir. Kahramanın ilk epizotlardan itibaren takipçilerini bu ziyarete hazırladığı, icraya dahil olan diğer karakterler aracılığıyla komşusu ve onun yaşadığı mekânın gizemlileştirdiği, şartlar oluştuktan sonra da kahramanın el kamerasıyla bu ziyareti gerçekleştirdiği görülmektedir. Kapıyı açan kişinin tuhaf halleri, evinin içinin karanlık olması, gizemi attıran kamera açıları ve daha da önemlisi üst katta hasta bir kadının yattığının belirtilmiş olması bu ziyareti hem icracı/kahramanı hem de icrayı izleyen takipçileri heyecanlandıran ve ürküten bir deneyime dönüştürmektedir.

Yukarıda değinilen olay dışında anlatının genelinde tekinsiz mekanların deneyimlenmesiyle ilgili motiflerin örtük şekillerde de olsa sıkça işlendiği gözlemlenmektedir. Bu bağlamda düşünüldüğünde aslında icracı-kahramanın bizzat kendi evinin dahi tekinsiz bir mekân olduğu söylenebilir. İracının birkaç epizot boyunca evinin banyosunu ve avlusunu tekinsiz bir yer olarak sunmaya çalıştığı gözlemlenmektedir:



Şekil 30. Stalked'tan bir kesit



Şekil 31. Stalked'tan bir kesit

Kahraman-icracı amacına ulaştığında yani takipçilerini belirli mekanların tekinsiz olduğuna ikna ettikten sonra ev içerisinde ve çevresinde gerçekleşen her esrarengiz olay, gizemleştirilen bu mekanlarla ilişkili olarak yorumlanmaya başlanır ve icra boyunca bu mekanlara yönelen her hareket hem kahraman hem de takipçiler için küçük çapta da olsa heyecan verici bir aksiyona dönüşmeye başlar. Bu tür deneyimler modern dünyanın metafiziği, tinselliği; büyük ve görkemli dinsel tavırların yerine, bilimi akli, düzeni ve ölçüyü yerleştirirken, modern-sonrası dünyada büyümlü varlıklar kendilerine dar aralıklardan yer açtığını göstermektedir. Düzensiz, küçük deneyimlerin ifadesini bulduğu, neredeyse kişilere kadar indirgenebilecek olan dar cemaatli yeni zaman (new age) tinselliğidir bu (Tanburoğlu, 2011, s. 34).

Stalked bahsi geçen etkinliğin artık çevrimiçi olarak da deneyimlenebileceği göstermek açısından da özel bir üretilerdir. Kinsella'ya göre de bir etkinlik biçimi olarak tekinsiz mekân ziyaretlerinin mahiyetinde yaşanan değişimler, bu türden deneyimler edinmek isteyen ziyaretçilerin mutlaka belirli bir geçmişi olan, terk edilmiş ve etrafında birçok anlatının bulunduğu yerlerin ziyaret edilmesini şart olmaktan çıkarmıştır. Hatta bilgisayar güdümlü interaktif ortamların sağladığı olanaklar, katılımcıların bu türden etkinliklere fiziksel olarak katılmalarını dahi bir tür zorunluluk olmaktan çıkarmıştır (Kinsella, 2011, s. 28). Bu türden olanaklar sanal ortama erişim imkânı olan her bir kullanıcının artık dijital aygıtların yardımıyla bu türden deneyimleri hem de gerçek zamanlı olarak edinebilmesinin önünü açmıştır. Yeni medya teknolojilerinin yakınsamacı ve etkileşimsel yapısının kullanıcılarına sunduğu imkanlar, bu türden etkinliklerle ilgilenen kişilerin sanal ortamlarda bir araya gelebilmesine çeşitli ritüeller gerçekleştirilmesine ve mekanlarla ilgili yeni anlatılar üretmesine olanak tanır. Dolayısıyla Tanburoğlu'nun da belirttiği gibi bu tür platformlarda yüzeylerin rastlantısal ve keyfi birleşmeleri sadece bir gerçeklik etkisi değil, "gerçek olmayan", anlatıldığı anda kaybolmaya başlayan efsaneler, masallar, inanılır görüldüğü anda kuşkuyla bastırılan türlü batılıklar, sorulduğu anda çözülen bulmacalar, gizemler, masalsı imgeler de açığa çıkar (Tanburoğlu, 2011, s. 10).

4.4. KÜLTÜREL BELLEĞİN TAŞIYICILIĞINI VE FOLKLORİK İMGELEMİN YENİDEN KURGULANMASINI SAĞLAYAN BİR SANAL GÖRSEL MİZAH TÜRÜ: CAPS

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. Reel gündelik ve sosyal yaşamdan izler taşıyan, üretim, aktarım ve tüketim örüntüleri bakımından hem evrensel hem de yerel niteliklere sahip olan caps, bir folklorik türün sahip olabileceği birçok retoriksel ve fonksiyonel karakteristikleri de bünyesinde barındırmaktadır.

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. Salt bu iş için bir araya gelen birçok kullanıcıdan oluşan topluluklarca belirlenen kural, kalıp ve formüllere göre üretilen, kontrol edilen, yaratıcı olup olmadığına karar verilen, aktarılan ve farklı bağlamlarda deneyimlenen ve yorumlanan capsler üretim, aktarım ve tüketim örüntüleri bakımından spesifik kültürel niteliklere sahiptir. Bu bağlamda düşünüldüğünde caps üretme, sanal kültürün son yıllardaki en belirgin geleneklerinden biri olarak ele alınabilir. Capslerin paylaşıldığı platformlarda bunları gören, beğenen, yorum yapan ve paylaşanlar ise bu geleneğin pasif taşıyıcıları olarak değerlendirilebilir. Sıralanan nitelikler caps türünün hem üretim hem kullanım bağlamındaki nitelik ve işlevleri bakımından halkbilimi araştırmaları için de uygun bir yapı arz ettiğini göstermektedir. İşte bu bölümde bir sanal görsel mizah türü olarak tanımlanan caps türünün çağcıl mizah anlayışını yansıtmanın yanı sıra kültürel belleğin taşıyıcılığı ve folklorik imgelemin yeniden kurgulanması hususlarındaki işlevselliğini de gözler önüne seren çeşitli vakalara ve bunlara yönelik yapısal, dokusal ve bağlamsal çözümlemelere yer verilecektir.

4.4.1. Bir Kültürel Hatırlama Örneği Olarak Nasreddin Hoca Capsleri ve “Göle Maya Çalma” Anlatısının Sanal Ortamdaki Bazı Varyantları

Kültürün tabiatı gereği bellekle, belleğin ise unutma ve hatırlama biçimleriyle doğrudan ilişkili olduğunu, hatta bir şeyin hatırlanabilmesi için başka bir şeyin unutulması gerektiğini belirten Alaide Assmann'a göre tıpkı bireysel bellekte olduğu gibi kültürel/kolektif belleğin işleyişini de düzenleyen çeşitli unutma ve hatırlama modları mevcuttur. Buna göre seçici bir aygıt olan kültürel bellek, bazı şeylerin aktif veya pasif olarak unutulması/unutturulmasıyla bazılarının ise sürekli olarak hatırlanmasıyla her daim işleyen ve sürekli yapım aşamasında olan dinamik bir süreçtir (Assmann, 2008, s. 97). Bu süreçte hatırlanmaya değer görülen, yani depolanmaya ve yeniden üretilmeye uygun bulunan şeyler seçim (selection), değer (value) ve dayanıklılık (duration) testini geçerek kanonlaşmayı başarmış yani dini veya seküler anlamda takdis edilmiş metinler, mekanlar, insanlar, metalar gibi sosyal ve kültürel değişimlerden bağımsız olarak her devirde önemli, değerli ve anlamlı bulunan kültürel unsurlardan seçilir (Assmann, 2008, s. 100). Kültürel belleğin varlık koşulu olan hatırlamayı kolektif bir sistematik edime dönüştüren şey ise bellek kurumlarıdır (memory institution). İlgili topluluk tarafından kanonlaştırılarak kültürel belleğin özel unsurları haline getirilen şeylerin seçimini, ayıklanmasını, vitrinde kalmasını sağlayan veya yaratıcı müdahalelerle daha çekici hale getiren, farklı işlevler yüklenerek çağa uyarlanmalarını sağlayan bellek kurumlarının altyapısı ise çağın etkin ve yaygın iletişim modlarına ve medyasına dayanır.

Medyanın tarihini kültürel belleğin tarihi olarak gören ve hem bireysel hem de kültürel hatırlamanın en etkili biçimlerinin medya dolayımında gerçekleştiğini dile getiren Erll'e göre medya pasif ya da nötr bir bellek taşıyıcısı veya deposu değildir. Belleğin taşıyıcısı ve hatırlatıcısı olan medya aparatları (anıtlar, kitaplar, resimler, internet vb) sadece kültürel bilgiyi somutlaştıran ve taşıyan unsurlar değil, olanak ve sınırlılıklarına göre onu yeniden üreten, zenginleştiren ve çeşitlendiren aygıtlardır (Erll, 2011, s. 116). Bu yönüyle medya hem bir hafıza

hem de bir hatırlama kurumudur. Geçmiş, tarih ve bellek olarak ikiye ayıran ve medyayı birbiriyle çatışma halinde olan bu iki unsur arasında arabuluculuk yapan bir mekanizma olarak ele alan Garde-Hansen (2011, s. 6-7) de geçmişin (bireyin, ailenin, ulusun ve dünyanın) ancak medya söylemleri, formları, teknolojileri ve pratikleri aracılığıyla yani van Dick'in (2007, s.71) tanımladığı şekliyle "aracılı bellekler" (mediated memories) dolayımında anlaşılabilirliğini ve yapılandırılabilirliğini iddia eder. Televizyon, film, fotokopi, dijital arşivler, fotoğraflık albümler, kameralar, tarayıcılar, mobil telefonlar ve sosyal medya platformları gibi gelişimi devam eden sofistike teknolojileri birer bellek aygıtı olarak imleyen Garde-Hansen (2011, s. 7), bu türden medya formlarını belleğin uzantıları olarak ele alır. Buna göre sözün yaygın bir iletişim modu olduğu bir toplulukta sözel bellek kurumlarından dijital veya sanal ortam iletişim medyasının revaçta olduğu bir çağda ise sanal veya dijital bellek kurumlarından bahsedilebilir.

Belleği geçmiş ile geleceğin etkileşimde bulunduğu ve dolayısıyla birbirini tanımladığı bir kontak bölge olarak tanımlayan ve kültürel belleğin yalnızca medya aracılığıyla inşa edilebileceği bildiren Möckel-Rieke (1998, s. 8, 10) ise medyanın dijitalleşmesinin belleğin organizasyonu, yapısı ve fonksiyonu üzerinde önemli etkilerinin olduğunu bildirir. Dijital medyanın retro kullanımlarını postmodernizmin nişanesi olan geçmişe özlemin/geçmiş arzulama hastalığının bir semptomu olarak ele alan Garde-Hansen (2011, s. 71), dijital belleklerin sanal uzamda dijital fotoğraflar, anma siteleri, dijital mabetler, online müzeler, online arşivler, fan siteleri, online videolar arşivleri gibi formlarda depolanmakta ve deneyimlenmekte olduğunu vurgulamaktadır. Dolayısıyla yaşamlarımız dijitalleştikçe dijital belleklerin bizleştğini vurgulayan Garde-Hansen ve diğerlerinin (2009, s. 1) de belirttiği gibi dijital medya teknolojilerine erişim kolaylaştıkça bireysel veya kolektif boyutta geçmiş depolamanın, taşımanın ve hatta yeniden üretmenin de artık eski devirlerde olduğu gibi lüks, elit veya pahalı bir uğraş olmaktan çıktığına şahit olunmaktadır. Belleğin bu şekilde dijitalleşmesi "dijital kültürel miras" (digital cultural heritage) gibi kavramların yanı sıra dijital belleklerin kimler tarafından kontrol edildiği, nasıl ve ne şekillerde manipüle edildiği gibi yeni meselelerin de kültür araştırmalarının gündemine girmesine yol

açmıştır. Bu anlamda aslında global sanal kültür, farklı toplulukların hatırlanmaya değer gördükleri unsurlarının neler olduğunun tespit edilebilmesi açısından da eşsiz bir gözlem ve analiz alanı olarak değerlendirilebilir.

Bu arada dijital ortamın sadece kanonlaştırılmış bellek unsurlarının gösterim alanı değil, aynı zamanda güncel gündelik kültürünün üretim, aktarım ve tüketim ortamı olduğunu da unutmamak gerekir. Dolayısıyla sanal ortam ve kültürü bir hatırlama kurumu olmasının yanı sıra bir topluluğun sürekli kurgulanan, gayri resmi, az biçimlendirilmiş, iletişimsel alışveriş içinde gelişen, gündeliğin niteliklerini taşıyan yani Assmann'ın (2001, s. 59) "iletişimsel bellek" (communicative memory) olarak tanımladığı belleğin bir parçası olarak da ele alınabilir. Buna göre dijital ortam hem müstakil kültürlerin en değerli unsurlarının sergilendiği, yeniden üretildiği bir bellek kurumu, hem de gündelik yaşamın görece önemsiz ve sıradan unsurlarını kaydeden bir arşividir. Bu bağlamda düşünüldüğünde bellek kurumlarının dijital ortamdaki uzantılarını resmi kurum ve kuruluşlar inisiyatifiyle geliştirilen dijital kütüphaneler, arşivler veya diğer veri toplayıcı sistemlerle (data aggregators) sınırlı gören çalışmaların (akt. Çakmak, 2016, s. 18), kültürün yaratıcı özünü ve iletişimsel işlevini, belleğin ise farklı hatırlama ve unutma biçimlerine göre sürekli yeniden yaratılan dinamik yönünü göz ardı ettiği görülmektedir. Çünkü bellek kurumları sadece kültürel bilgiyi depolayan, düzenleyen ve erişime sunan değil, aynı zamanda onu yeniden üreten, yaşatan ve güncelleyen platformlardır. Dolayısıyla bellek kurumuna dönüşen dijital ortam kapsamında farklı belleklerin hatırlama ve unutma modlarınca şekillenen ve bellek odacıkları olarak tanımlanabilecek genel anlamda gayri resmiliği, iletişimselliği ve eğlenmeyi önceleyen çeşitli etkileşim platformlarının da dikkate alınması gerekir.

Özellikle iletişimsel belleğin temel unsurları olan gündelik, popüler veya halk kültürü gibi gayri resmi kültürel alanların bu bellek odacıklarında yeniden üretildiği göz önünde bulundurulduğunda aktif kültürel belleğin algılanması, anamlanması ve deneyimlenmesine olanak tanıyan bellek kurumlarının dijital ortamdaki uzantılarının sadece dataları toplayan, saklayan ve erişime sunan

platformlarla sınırlı olmadığı daha iyi anlaşılacaktır. Dijital ortamın bir hatırlama kurumuna ve aktif kültürel belleğin üretildiği bir mecraya dönüştüğünün en net göstergesi ise her kullanıcı veya topluluğun kendi yerel kültürel belleklerinin kanonlaştırılmış unsurlarını bu yeni ortama taşıyabilmesi, depolayabilmesi ve hatta orada yeniden üretebilmesidir. Bu bağlamda ele alındığında kaynak ve köken olarak sözlü geleneğin bir parçası olan Nasreddin Hoca imgesi ve “göle maya çalma” fıkrasının sanal ortamdaki yansımalarının hem bir aktif kültürel bellek pratiği olarak tanımlanan kanonlaştırılmanın önem ve işlevinin hem de ilgili mizah geleneğin sanal ortam ve bağlamlarda yeniden üretilirken geçirdiği içeriksel, biçimsel ve yapısal dönüşümlerin anlaşılması açısından uygun bir örneklem alanı olduğu görülmektedir.

Nasreddin Hoca imgesi ve anlatılarının dijital ortamda sürekli yeniden üretiliyor olması kanonlaşmış bu imge ve anlatılardan oluşan kültürel belleğin kendisine yeni bir hatırlama kurumu ve biçimi bulmuş olduğunun en açık göstergesidir. Özdemir'e göre Nasreddin Hoca mizahının bu denli esnek, dinamik ve yaratıcı olmasının temel nedeni kendi zamanını yaratarak farklı asırlarda yaşayan insanları, aynı mizah topluluğu içinde toplayabilmesi ve zamandan, bağlamdan ve iletişimden, daha da önemlisi kolektif mizah belleğinden beslenebilmesidir. Bu sayede Nasreddin Hoca, bir taraftan Timur'la konuşmakta diğer taraftan da internette sörf yapmaktadır (Özdemir, 2008, s. 13). Aktulum'a (2013, s.138) göre de popüler bir gönderge ve ana metin durumuna gelen, sürekli alıntılanan, yeniden yazılan Nasreddin Hoca fıkraları yeni ortam ve bağlamlarda yinelenirken hem içeriksel hem de biçimsel dönüşümler geçirmektedir. Bu bağlamda düşünüldüğünde sanal ortamın sadece çevrimdışı ortamlarda (sözlüyazılı ortamlar) bir şekilde varlığını sürdüren fıkraların başka bir ortama taşınması gibi basit bir iş olmadığı, Nasreddin Hoca tipi etrafında oluşan geleneğin kalıplaşmış, değişmez göstergelerinin dışında içeriksel, biçimsel ve hatta yapısal dönüşümlere açık olduğu sonucuna varılır. Erll'e göre de kültürel bellek imgelerinin medyadaki yansımaları, özü gereği ilgili imgenin bir yorumu olduğundan sadece imgenin değil belleğin de kurgulanması anlamına gelir (Erll, 2001, s. 114).

Özellikle ele alınan vakalardaki gibi medya dolayımında gerçekleşen bir kültürel hatırlama, geçmişe ait olanı olduğu gibi hatırlanmasıyla değil, istendiği gibi hatırlanmasıyla alakalıdır. Bu da medyadaki bellek imgelerinin gerçeğinin basit birer takliti değil, ilgili belleğin yeni ve yaratıcı yorumları veya varyantları olduğunu gösterir. Nitekim Honko'nun (1986, s. 113) folklorik varyantlaşmanın bir biçimi olarak tanımladığı fenomenolojik varyantlaşmada ana metin-varyant ya da varyant-varyant arasında genetik, organik veya tarihsel anlamda bir ilişkinin olmasına gerek yoktur. Bu tür varyantlaşmanın temel kriterleri içeriksel, yapısal ve işlevsel ilişkilere bağlı olduğu için çeşitlenme farklı formlarda ortaya çıkabilir. Bu bağlamda Nasreddin Hoca imgesi ve göle maya çalma fıkrasının aşağıda görülen bazı varyantları sanal görsel mizahta varyantlaşma dinamiklerinin somut göstergeleri olarak ele alınıp analiz edilebilir:

Varyant 1:



Şekil 32. Nasreddin Hoca Capsi

Varyant 2 :



Şekil 33. Nasreddin Hoca Capsi

Varyant 3:



Şekil 34. Nasreddin Hoca Capsi

Varyant 5:



Şekil 36. Nasreddin Hoca Capsi

Varyant 4:



Şekil 35. Nasreddin Hoca Capsi

Varyant 6:



Şekil 37. Nasreddin Hoca Capsi

Sanal görsel mizah alanından seçilen bu vakalara yönelik çözümler, ilgili metinler özelinde türsel, dokusal, stilistik, tematik varyantlaşmaların gerçekleştiğini göstermektedir. Örneğin maya çalma motifinin her bir metindeki farklı kullanımları, belirli vakalar arasında tematik bir varyantlaşmanın varlığına işaret etmektedir. Ayrıca her bir varyantın mizahi değeri ilgili motifin anametindeki fonksiyonunu korumuş olmasına bağlı olduğu için motif farklı içerik ve biçimlerde kullanılmış olmasına rağmen göndergesel değerini yitirmemiştir.

Çeşitlemelerin hala ana-metine göndermede bulunması ya da onunla organik ilişkisini koruyor olması bu anlatının yapısal değişmezlerinin Nasreddin Hoca imgesi ve maya çalma motifinden ibaret olduğu gösterir. Dolayısıyla bu imge ile motifin belirli bir dizgeye uygun olarak yan yana getirilebildiği her mizahi metin göle maya çalma anlatısının tematik bir varyantı olarak değerlendirilebilir. Belirli bir ana-metinden çeşitlenerek geliştirilen bu varyantlar sanal görsel mizah alanın da en az sözel mizah alanı kadar yaratıcı, dinamik ve esnek niteliklere sahip olduğunu göstermesi açısından da ayrı bir öneme sahiptir. Folklor üretiminde varyantlaşmanın parametrik önemi ve ilgili vaka özelindeki varyantlaşmanın gözlemlenebilir nitelikler taşıdığı göz önüne alındığında, genel anlamda sanal mizahın özel anlamda ise sanal görsel mizahın sadece işlevsel değil, yapısal dinamikler bakımından da folklorik bir mahiyet taşıdığı açıkça ortadadır.

Vakalar arasındaki dokusal varyantlaşmalar ise çoğunlukla ilgili metnin hangi stil ve teknikle oluşturulduğuna bağlı olarak çeşitlilik gösterir. İlgili vakaların bir kısmı animasyonlardan alıntılanmış bir görüntü sekansı üzerindeki manipülasyonlarla diğer kısmı ise bilgisayar-aracılı çizim tekniklerine başvurulmuş üretilmiştir. Montaj tekniğiyle üretilen varyantlar arasında orijinal görüntü sekansının en az manipüle edildiği vakalar birinci ve dördüncü varyantlardır. Bu varyantlarda alıntılanan görüntü sekansının orijinal dekorunu bozmayacak bazı imge parçaları ve yazılı ifadeler eklenmiştir. Görüntü sekansının montajlanmasıyla oluşturulmuş vakalar arasından dokusal ve tematik anlamda en büyük dönüşümü geçiren varyant ise şüphesiz ki birincisidir. Çünkü bu örnekte maya çalma motifinin anlatı içerisindeki işlevinin yanı sıra alıntılanan görüntü sekansındaki orijinal dekor da tamamen değiştirilmiştir. Orijinal metindeki arka planını süsleyen yeşil dekor bu anlatıda yerini kahverengine bırakmıştır. Çizimle üretildiği gözlemlenen görsel metinler arasında varyantlaşmanın niteliğini belirleyen temel faktörler ise başvurulan çizim teknikleri ve teknolojileriyle alakalıdır.

Hem montaj hem de çizim teknikleriyle üretilen varyantlardaki dokusal ve stilistik nitelikleri belirleyen faktörlerden biri de genel karakteristikleri ve dönem dönem değişen trendleri de olan internet estetiğidir. Douglas'a (2014, s. 315) göre sanal ortamda dolaşımda olan amatör nitelikli görsel metinlerin dokusal niteliğini de

belirleyen ve henüz isimlendirilememiş yaygın stillerin ardındaki temel normlar, görsel sanatlardan aşına olunan klasik estetik normlarından oldukça farklıdır. İnternet estetiğinin özgünlüğü, üretilen içeriklerin genel anlamda estetik bir niyet veya kaygı taşımamasıyla ilgilidir. Bu türden metinlere yüklenen birincil işlev, estetik olması değil, kendisine yüklenen mesajı en açık ve en çabuk şekilde karşı tarafa aktarmasıdır. Ayrıca metinlerde sıkça karşımıza çıkan yazım yanlışları, anlatım bozuklukları ve basit gramer hataları sadece imge boyutunda değil, ifade boyutunda da özenli bir tavır takınma gibi bir kaygının güdülmediğini göstermektedir. Sıradan bir insan gündelik dili nasıl sadece bir anlaşma aracı olarak görüyor ve kullanıyorsa amatör içerikler üreten bir kullanıcı da sanal ortamdaki imge ve ifadeleri sanatsal bir üretim ortaya koyacak şekilde değil, duygu ve düşüncelerin dışavurumuna olanak tanıyan unsurlar olarak görür ve bu amaçla kullanılır. Dolayısıyla internetin amatör yüzünün estetik boyuttaki “aykırılığı” ve “çirkinliği” üretimlerin değer, önem ve anlamını baltalamaktan ziyade benzer tavır sergileyen kullanıcı kitleler arasında yeni ve özgün estetik norm ve kodların geliştirilmesine katkı sağladığı söylenebilir (Douglas, 2014, s. 315).

Fıkra türünde yaratılan bir içerik olan “göle maya çalma anlatı”sının geçirdiği en radikal varyantlaşma ise türsel düzlemde gerçekleşmiştir. Burada içeriğin sadece farklı bir ortamda ve bağlamda taşınmasından değil, farklı bir tür kapsamında yeniden üretilmesinden bahsedilmektedir. Çünkü ilgili içerik artık sözlü ortam folklorun konuşmalık bir türü olan fıkra formunda değil, sanal görsel alan mizahının başat türlerinden biri haline gelen caps formunda üretilmiştir. Dolayısıyla ele alınan her bir vaka diğer varyantlaşma biçimlerinden bağımsız olarak ilgili mizahi içeriğin türsel bir varyantı olarak da kabul edilebilir. Çünkü ilgili içerik, sanal ortamda doğan türün özgün karakteristiklerini yansıtacak kadar dönüşüme uğramış, gözlemlenebilir yeni yapısal, biçimsel ve dokusal nitelikler kazanmıştır. Bu türden bir dönüşümü anlamaya ve açıklamaya dönük çabalar sadece bir fıkra tipi etrafında teşekkül etmiş bir geleneğin dönüştürülme biçimlerinin tespit edilmesini değil, fıkra olarak tanımlanan konuşmalık bir türün yeni ortam ve bağlamdaki yapısal dönüşümlerini açıklamayı da kapsamaktadır.

Fıkra ile caps arasındaki yapısal ve işlevsel ilişkiler Austin'in söz edimleri kuramı (speech act theory) özelinde ele alındığında daha da netleşmektedir. Söz edimleri kuramının kurucu Austin ve geliştiricisi Searle'nin özellikle fıkra gibi hem sözlü hem yazılı formda dilin edimsel kullanımları açısından en iyi örnekler sunabilecek bir mizah türünü değerlendirme dışı bırakmış olmalarını ilgili kişilerin bu tür hakkında yeterli bilgiye sahip olmamasına ve araştırmacıların genel edimsel kullanımların ciddiyet arz eden biçimlerine yoğunlaşılmasıyla ilgili olduğu düşünülen Koch, fıkra gibi ritüelleşmiş ve yoğun uyuşumsallığa bağlı mizah türlerinin söz edimsel bir bakış açısıyla ele alınıp incelenmesinin önünde herhangi bir engelin olmadığını belirtir (Koch, 2015, s. 329). Bizce de fıkra türü başta olmak üzere kullanılan medya biçimi (sözlü, yazılı, görsel, görsel-ışitsel) fark etmeksizin mizah yapmak, güldürmek niyetiyle üretilmiş ve alımlayıcı düzleminde bu niyetselliğin sonucu olan etkiler yaratabilen tüm dilsel kullanımların söz edimsel nitelikleri göz ardı edilmemelidir.

Söz edimlerinin, sadece ses imgesine dayalı sözel dil bağlamında değil, edimsel ifadenin aktüelleştirici güce sahip olduğu her ortamda karşımıza çıkabileceği göz önüne alındığında söz edimsel yaklaşımın görsel alana uyarlanan biçimlerinin görsel mizaha yönelik çözümlenmeler açısından da uygun bir teorik çerçeve sunduğu görülmektedir. Söz edimi teorisinin görsel alandaki uzantısı olan yani imgeyi performatif bir aksiyon olarak ele alan teoriler, bir imgenin neyi betimlediğinden ziyade neyi yaptığını ve yaptırdığını ortaya koymaya çalışmıştır. İmgelerin göndergesel niteliğinden ziyade eylem üretici yönüne yani harekete geçirici doğasına odaklanan teoriler arasında C.J. Reynolds'un imge manipülasyonları ve onun sosyal etkilerine yoğunlaşan "imge edim" teorisi genel kabul görmüş ve son yıllarda ön plana çıkmıştır. Reynold'a göre bir imge manipüle edildiğinde ve bu manipülasyon fark edildiğinde bir tür sosyal eylem icra edilmiş olur. Dolayısıyla imgenin edimsel bir birime dönüşmesi için onun bilinçli ve niyetli bir şekilde manipüle edilmesi, bir iletişim aracı olarak kullanıma sokulması ve alımlayıcının bu imgeyi tanınması ve manipülasyonun farkına varması gerekmektedir.

İmgenin edimsel niteliği ve harekete geçirici gücünün milliyetçi kimliğin inşasındaki etkisine yoğunlaşan yani milliyetçiliğin gündelik hayattaki yansımalarının imge edimsel bir çözümlemesini yapan Kuryel'e göre de insanlar imgeler dolayımında duygu, düşünce ve davranışları aktarır, belirler ve onlara göre hareket eder. Yani sadece onlara bakıp onları üzerinden bakılır kılınmaz, aynı zamanda her şeye onların üzerinden/gözünden de bakar (Kuryel, 2015, s. 24). Belirli imgelerin sadece ideolojilerin taşıyıcısı veya yansıtıcısı değil, bizzat inşa edici parçaları olarak gören Kuryel (2015, s. 21), bu unsurların gündelik yaşamın her alanında devingen bir şekilde yeniden üretilmekte, yorumlanmakta, değişim ve dönüşümler geçirmekte olduğunu bildirir. Bu türden imgelerin değişmeyen en önemli niteliği ise uygun özneler tarafından uygun bir bağlamda ve yeğlenen şekilde okunduğunda eylem üretici kapasitelerini yani edimsel niteliklerini aktüelleştirebilmeleridir. İmge manipülasyonun sosyal bir eylem olma niteliği ile imgenin edimsel niteliğinin eylem üretici doğası bir arada ele alındığında capslerin de basit birer imge alaşımı değil birer imge edim olduğu sonucuna varılır. Her capsin doğası gereği imgenin manipüle edilmiş bir biçimi olduğu, ardında kolektif bir niyetsellik taşıdığı, eğlendirme, eleştirme, ikna etme, saptırma gibi sosyal eylem üretme niteliklerine sahip olduğu göz önüne alındığında bu verimlerin imge edimsel bir mahiyet taşıdığı daha net bir şekilde anlaşılabilir.

Caps gibi görsel metinlerin gülme edimini tetikleyecek edimsel işlevler kazanabilmesi için ise alımlayıcıların metni oluşturan kültürel imgelerin anlamı konusunda da ortak bir art alan bilgisine ve tavra sahip olması gerekir. Dolayısıyla ilgili capslerin gülme edimini üretebilmesi, üretici ve tüketicilerin bu metinlerin türsel nitelikleri, anlamı ve işlevi konusunda mutabık olmasına ve uygun bir bağlamda icra edilmesine bağlıdır. Bu da tıpkı fıkralar gibi capslere gülmenin temelde uyuşimsal ve bağlamsal bir işlem olduğunu gösterir. Bu türden hususlar caps gibi görsel metinlerin de birçok yönden hem bir sosyal olay hem de bir mizahi iletişim tarzı olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda ele alındığında da caps ile fıkra türü arasında önemli benzerliklerin olduğu görülmektedir. Fıkranın sosyal bir aktivite olmasının icra topluluğu tarafından bir

tür olarak algılanmasına ve bu aktivitenin gerçekleştirilmesinin özel bir iletişim formuna bağlı olduğuna değinen Kuipers, bu spesifik kodlama sisteminin “mizahi iletişim”in (humorous communication) bir formu olduğunu vurgular. Mizahi iletişimin göstergeler (sözlü, yazılı, görsel) üzerinden mizah yapma, güldürme gibi bir niyetselliğe dayalı doğası onun diğer iletişim biçimlerinden farklı olarak icrasal ve sosyal nitelikler taşımasını da zorunlu kılmaktadır (Kupiers, 2006, s. 55-56).

Yukarıda değinilen türden tüm varyantlaşmalara rağmen ele alınan metinlerde alımlayıcıya bir yorumlama çerçevesi sunan asıl şeyler, gelenekten alındığı açık olan ve genişletilebilen/geliştirilebilen bir göstergesel değeri bulunan imge ve motiflerdir. Dolayısıyla mizahi öğeler görsel metne iliştilmiş yazılar ya da görsel imgeler değil, Nasreddin Hoca tipi ve göle maya çalma motifidir. Ana-metin olarak zaten mizahi bir niteliğe sahip olan bu fıkranın sanal ortamdaki uyarlamalarının başarısı ortak akılda taşınan bu imge ve motiflerin görsel bir dile, farklı bir biçimde ve yeni bir içerikle yeniden üretilmesidir. Dolayısıyla bu tür üretimlerde geleneksel olan şey, imgeler, motifler ve en önemlisi yerel mizah kültürünün bir parçası olan ortak bilişsel şemalardır. Geleneğin oluşturduğu kültürel beklentiler ve ortak bilişsel şemalar, ilgili tip ve motifin görsel metinlerde sunulan dekorda konumlandırılması ve görünürde gelenekle alakası olmayan bir metinden mizah üretmesi için gereklidir. Yeninin tanıdık olanla sunulmasının hem yeninin kabulünde hem de tanıdık olanın kendisini yenilemesini sağladığını belirten Basat, mizah üretmede yerli içeriğin etkisini “tanıdık olanı görmek” ve “tanıdık olana gülmek” ifadeleriyle açıklar (Metin Basat, 2014, s. 45). Gülmenin aynı zamanda kültürel bir eylem olma niteliği güldürecek metnin içerik olarak okuyucunun kültürel habitatından seçilmesi, biçimsel olarak ise aşına olunan kültürel kodlarla dokunmasını zorunlu kılar. Geleneksel içeriğin yeni biçimlerdeki kullanımlarının beklendik etkiyi yapabilmesi okuyucunun yeni bağlama ve biçimlere zamanla aşına olmasıyla gerçekleşebilir.

İlgili vakalar özelinde gözlemlenen bir diğer husus ise Nasreddin Hoca'nın bedensel imgesi, göle maya çalma fıkrası ve mizah mantığından birer tasarım birimi olarak yararlanabileceği ve bu mizah geleneğine her an yeni yapısal ve

içeriksel unsurların eklenebileceğidir. Özdemir'e göre Nasreddin Hoca gibi ana mizah ve eleştirel düşünce aktörlerinin/bilgelerinin imgeleşmesine yan ve eş imgelerden hareket eden halk karar verdiği için çatı veya ana Nasreddin Hoca imgesi, çok sayıdaki yan/eş/alt imgenin birleşiminden oluşmuş ve oluşmaya devam etmektedir. Belirsizleşip herkesleştikçe ana imgeye dönüşmeye başlayan Nasreddin Hoca tipinin farklı dönem, birey ve toplumların kendilerine göre yarattıkları Nasreddin Hoca imgelerinin birleşimden doğmuştur (Özdemir, 2010, s. 31). Boratav da Nasreddin Hoca'nın kişiliği üzerinde durulurken değişmez, ideal bir tek fıkra kişisi "Nasreddin" yerine, onun ününün zamansal ve mekânsal olarak yayıldığı bağlamlara uygun olarak imgeleştirilen Nasreddin Hocalardan bahsetmenin daha doğru bir tutum olacağını ifade eder (Boratav, 2007, s. 47). Bu tespitlerin ilgili örneklem açısından önemi, Nasreddin Hoca imgesinin kanonik bir unsur olarak vitrinde olduğu sürece dönüşümlere açık olduğunu, her yeniden üretimde ana imgeye bir şeyler eklenip çıkartılabileceğini ve dolayısıyla bu imgenin her kullanımda evirilen bir niteliğe sahip olduğunu ve bu sürecin bellek kurumlarını etkin bir şekilde kullanan halktan kişilerce yönlendirildiğini net bir şekilde vurgulamasıdır.

Nasreddin Hoca imgesinin yanı sıra Boratav'ın (2007, s. 39) açıkça ifade ettiği gibi tarihin her döneminde Nasreddin Hoca fıkralarının içeriklerinde de türlü nedenlerle çok çeşitli oynamalar yapılmıştır. Daha çok din, ahlak ve töre kurallarına bağlı ön yargılarından, akıldışı olguların akılcı bir düzleme çekilmek istenmesinden ya da biçim ve üslup pürüzlerinin giderilmesinden kaynaklanan bu tür manipülasyonlar bir ana-metinden küçük veya büyük farklılıklarla ayrılan varyantların oluşmasına sebep olmuştur. Ele alınan örnekler bu türden manipülasyonların dijital kültür ortamındaki yansımaları ya da uzantıları olarak da değerlendirilebilir. Bu görsel varyantları üretenlerin içeriği toplumsal normlara uyarlama, mantıksallığı sağlama ya da geleneğe uygun hale getirme gibi kaygıları da yoktur. Mizahı uyumsuzluk üzerinden üretmeye çalışan bu metinler sadece içeriksel ve dokusal nitelikler bakımından değil, aşağıdaki örneklerde de görüldüğü gibi geleneğe uymayan unsurların yaratıcı şekillerde kullanımı bakımından da farklılık arz etmektedir:



Şekil 38. Nasreddin Hoca Capsi



Şekil 39. Nasreddin Hoca Capsi

Sonuç olarak, ele alınan vakalar ve yapılan çözümlerden de anlaşıldığı üzere Nasreddin Hoca imgesi etrafında şekillenen mizah belleği sadece içeriksel ve biçimsel nitelikler bakımından değil, fıkranın çatısını oluşturan imgesel ve motifsel nitelikler bakımından da çağa uygun oluşum, gelişim ve dönüşümler geçirmektedir. Geleneğin bu denli yeniden-yazma ve yorumlara açık oluşunda anlatıların, motiflerin ve imgelerin farklı bağlamlara taşınma ya da yeni ve yan unsurların türetilmesine olanak tanıyacak bir esnekliğe, sadeliğe ve zenginliğe sahip olmasının da etkili olduğu açıktır. Örnekler ve çözümler hem Türk mizah kültürünü yaratan geleneksel kodların farklı bir bağlama taşınıp orada da etkinliğini sürdürebildiğini hem de sanal mizah kültürünü şekillendiren yeni yerel ve evrensel kültürel kodları da bünyesine katarak çeşitlendiğini göstermektedir. Yerel ve milli kültürlerin iz düşümleri dijital bağlamlarda inşa edilirken sadece kültürel kodların değil, geleneğin ve kültürün taşıyıcılarının ve daha da önemlisi kod yapıcılarının da radikal dönüşümler geçirdiği gözlemlenmektedir. Bu yeni kod yapıcılarının temel niteliği, genelde içeriği güncel yaşamdan veya kültürel sermayeden biçimi ise herkesin ulaşabileceği teknik unsurlardan yararlanarak üretmeleridir. Bu arada Türk mizah ekolojisinin sınırlarını genişletmesi ve yeni kültürel kodlar üretilmesi konusunda dijital yerlilerin geleneğin icracıları ve taşıyıcılarından daha etkin ve yaratıcı konumda olduğunu da belirtmek gerekir.

4.4.2. Bir “Yeniden Kurgulanan Folklor” Örneği Olarak Sinderalla Capsi

“Bobiler.örg” adlı yerli mizah sitesinde “Masalları Gerçek Hayata Uyarlama” kategorisi altında “hsynz” rumuzlu kullanıcı tarafından üretilen ve 07.12.2016 tarihinde ilgili platformda paylaşıldığı anlaşılan aşağıdaki görsel metin, folklorik imgelemin dijital bağlamda nasıl yaratıcı şekillerde dışa vurabileceğinin en somut örneklerinden biri olarak ele alınabilir:



Şekil 40. Sinderalla Capsi

İlgili platformun üyelerden en fazla beğeniyi alarak “güzideliğe göre” kategorisinde ilk sıraya yerleşen bu capsin özgünlüğü, zihinde tasarlanan bir anlatının müstakil düzlemde birbiriyle hiçbir ilişkisi olmayan görsellerin yaratıcı bir şekilde kullanımıyla nesneleştirilebilmesidir. Bu görsel metnin asıl başarısı ise folklorik imgelemin parçası olan bir edebi masalın politik bir olayla ilişkilendirilip bir sinema metninden alıntılanan görseller üzerinden yeniden kurgulanmasıdır. 14 Aralık 2008’de dönemin ABD Başkanı George W. Bush’a yönelik ayakkabı fırlatma olayını gösteren bir görüntü sekansı ile 1950 yılında Walt Disney’in yapımcılığında çekilmiş Cinderella adlı animasyon filminden alıntılanan görseller ve yüzleri gizlenmiş 2 Türk polisini içeren görüntü parçalarının birbirine iliştilmesiyle üretilen bu görsel metin yeğlenen şekilde okunduğunda tutarlı bir anlatıya dönüşmektedir.

Yukarıdaki örnek dolayımında da deneyimlenebileceği gibi düz anlam katmanında basit ve minimalist nitelikler sergileyen müstakil görseller birer çağrışım unsuru olarak algılanmaya ve yapısal anlamda yeğlendiği gibi okunmaya başlandığında farklı anlam katmanlarına sahip, indirgenmiş kültürel örnekçelere dönüşmektedir. Dolayısıyla folklorik imgeleme gönderme yapan görsel göstergeler etrafında inşa edilen metinlerin anlatısal niteliği, ilgili göstergelerin düşün yapısal boyutta bir öykü inşa edilmesine olanak tanıyacak anlamsal ve çağrışımsal niteliklere sahip olmasıyla ve ilgili örnekçelerin yaratıcı şekillerde bir araya getirilmesiyle alakalıdır. Bu görsel metin belirli bir dizgenin dışına çıkılmadığı sürece göstergesel değiş tokuşların yapılabileceğini ve bu şekilde yeni metinlerin oluşturulabileceğinin de en somut örneklerinden biridir. Çünkü incelediğimiz örnekte Sinderella masalının dizgesinin değil, bu dizgeyi oluşturan göstergelerin değiştirilmesi söz konusudur. Göstergelerin değiştirilmesine rağmen yeni anlatının hala ilgili masal dolayımında yorumlanmasını sağlayan en önemli faktör ise masalın dizgesel niteliğinin korunmuş olması ve alımlayıcının bir şekilde bunun farkında olmasıdır. Nitekim, Lotman’a göre gündelik kültürün ayrılmaz bir parçası haline gelmiş kültürel kodların farklı bağlamlardaki yeniden sunumlarında alımlayıcı ile üretim arasındaki iletişim kendiliğinden gelişir. Bir kültürün özünü oluşturan bu türden

kültürel kodlar ve geleneksel içerikler bir bilgi kaynağından ziyade kültürel belleği aktifleştirebilen katalizörler işlevindedir. Ayrıca psiko-kültürel işlevlere sahip bu türden içeriklerin algılanışı ve alımlanması anlıksal olup, özünde deneyimsel bir niteliğe sahiptir (akt. Semenenko, 2012, s. 39-40).

Bu görsel anlatının anlaşılabilmesi her şeyden önce ilgili görseller arasındaki nedensel ilişkinin çözümlenmesine bağlı olduğundan kullanılan görsel dilin dizgesel, alıntılanan imgelerin ise ikonik nitelikler taşıdığı fark edilmesi gerekir. Dolayısıyla görsel dilin etkin ve yaratıcı bir şekilde kullanıldığı bir görsel anlatı ve anlık mizah örneği olan ilgili metnin beklenen etkiyi yaratabilmesi ve yeğlenen anlamın yakalanabilmesi için hem üreticisinin hem tüketicisinin aynı sosyal, kültürel ve psikolojik art alanlara, somut imgelerle ilgili benzer zihinsel temsillere ve imaj parçacıklarının anlam üretilecek şekilde kodlanıp dizilmesi ve açıklanıp anlaşılmasını sağlayacak gramatik bilgisine sahip olması gerekmektedir. Bu bağlamda düşünüldüğünde yapısal anlamda görsel bir metinle sözel metin arasında önemli benzerliklerin olduğu görülmektedir. Ses, kelime, öbek, cümle yapısının görsel dildeki karşılığı çizgiler ve renkler, bağımlı ve bağımsız imge parçacıkları, birbirine iliştilen imgelerdir. Fakat imajın bir düşünce veya kavramı bir sözcükten daha net bir şekilde tasvir ediyor oluşu, yani imajın söze kıyasla daha somut bir medya biçimi oluşu, bu ifade araçlarıyla dokunan bir metnin daha kolay anlaşılmasını sağlamaktadır.

Okuyucunun özellikle görsel metindeki metaforları anlayabilmesi ve yorumlayabilmesi, gösterilen imgelerin zihindeki temsil alanıyla da yakından ilişkilidir. Dolayısıyla Sinderalla masalı ile ayakkabı fırlatma olayı hakkında bilgi sahibi olmayan bir okuyucunun yukarıdaki görsel metni yeğlenen bir şekilde okumasının oldukça zor olduğu açıktır. Ayrıca anlatının beklenen etkiyi yaratabilmesi için okuyucunun Sinderalla'nın neyi temsil ettiği, masaldaki ayakkabı motifinin ne anlama geldiği, ayakkabı fırlatma olayının nedeni gibi görsellerle temsil edilen hususlarla ilgili belleğini zorlaması yani ilgili metni anlamlandırılması için gerekli olan bilgi parçacıklarını çağırması ve daha sonra bu bilgi parçalarını ilgili metnin sunduğu anlatı yapısına ve bağlama uyacak

şekilde imgeleminde bir araya getirmesini sağlayacak kadar aktif bir okuma yapması gerekmektedir. Çünkü sunulan imajlar, okuyucunun verili bağlamsal ilişkiler özelinde yeni bir anlatı oluşturması konusunda davetkar ve hatta ısrarcıdır. Dolayısıyla bir alımlayıcının bu görsel metinden anlam çıkarılabilmesi veya onu mizahi bir unsur olarak algılayabilmesi için bir yandan metni oluşturan bağlantıları çözümlemesi öte yandan gösterilen motif ve olayların anlamını kavramak için geçmişe dönük bir okuma yapması gerekir. Yani alımlayıcının metni yeğlenen şekilde yorumlayabilmesi için eşzamanlı ve artzamanlı okuma pratiklerinin iç içe geçtiği eklektik bir okuma pratiği gerekmektedir.

Alımlayıcının -ilgili örnekte de görüldüğü üzere- birbirine bağıntı kodlarıyla bağlanmış anlam katmanlarına nüfuz edebilmesi için hem kültürel üretimde uyarılma ve temellük etme tekniklerinin mahiyetini hem de metinler arası ve göstergeler arası ilişkileri yani metin dışı unsurları da göz önünde bulundurabilmesi gerekmektedir. Sanders'a göre uyarılma ve temellük özü itibarıyla metinler arası birer kültürel üretim pratiği olmasına rağmen kaynak metinlerle ilişkilerine göre önemli farklılıklar gösterir. Uyarılmanın ardındaki temel mantık ilgili içeriğin türsel bir pozisyon değişikliğiyle alakalıdır. Yani içeriğin dönüşüm eşiği, uyarıldığı türün olanak ve sınırlılıklarıyla ilgilidir. Bu radikal dönüşüme rağmen ilgili içeriğe aşına alımlayıcı açısından kaynak metin ile uyarılması arasındaki ilişkiler oldukça açıktır. Temellükte ise bir içeriğin türler arası aktarımından ziyade, kaynak içerikten yeni bir şey üretilmesi söz konusudur (Sanders, 2006, s. 19, 21). Bir girdi olarak kaynak içerik oluşturulan yeni içeriğin türsel dönüşüm geçirmiş hali değil, onu destekleyen, zenginleştiren bir unsuru konumdadır. Dolayısıyla adaptasyonda içerik çekildiğinde geriye bir şey kalmaz iken, temellükte kendilenen içerik çekildiğinde dahi hala bir üretimden söz edilebilir.

Bu türden görsel metinlerde anlamı yakalamanın en önemli aşamalardan biri de görsel metnin belirli bir bağlam özelinde yorumlanmasıdır. Bağlamsal bilginin önemli bir bölümünü oluşturan ve görsel metinlerin yorumlanmasına doğrudan etki eden unsur ise kültürel bilgidir. Özellikle metne iliştirilen imaların anlaşılması

ve metinde görsel imajlarla temsil edilemeyecek bağıntıların fark edilmesi ve anlatıdaki boşlukların doldurulması gibi çoğunlukla yan anlam düzeyiyle ilişkili okumalarda okuyucunun çıkarımlar yapması gerekmektedir. Kültürel bilgi bu türden çıkarımların yapılabilmesinin de ön koşulu olduğundan görsel bir metnin istendik bir şekilde yorumlanmasında birincil dereceden önem arz eder. Görsel bir imajın farklı kültürel bilgi türlerine sahip alımlayıcılar tarafından farklı şekillerde algılanıp farklı şekillerde anlamlandırılması görsel metinlerin sayısız alımlama biçimine sahip olduğunun da göstergesidir.

Caps gibi alımlayıcının kolektif imgelemi canlandırma niteliğine sahip görsel temsiller, etkileşim anında folklorik deneyimi üreten bir kullanım bağlamı yaratma kapasitesine de sahiptir. Zihinsel düzeyde üretilen, anlık ve soyut bir nitelik taşıyan bu bağlam, Henry Glassie (1982) tarafından “çağrışımsal bağlamlama” (associative contextualization) olarak tanımlar. Bu tür bağlamlamalardan bazılarının anlık durumlardan daha fazlasının ise bellekten çekilen unsurlarla inşa edildiğini belirten Glassie, çağrışımsal bağlamlamanın şimdi ve buradalığına rağmen görünmez ve duyulmaz olduğunun altını çizer. Dolayısıyla çağrışımsal bağlamlama, özü itibarıyla bir performansın odağında bulunan tekstler etrafında dokunan yani onları şekillendiren, tamamlayan ve anlamlandıran mental ilişkilerdir” (akt. Correll, 1997, s. 317). Bu ilişkiler sadece görsel metnin kendi somut varlığında değil, alımlayıcının zihninde bulunan müstakil metinler arasında da kurulur. Bu anlamda metni üreten her bir görsel imge, temelde zihinde yer alan ve farklı yapı, konu, işlev ve anlamlara sahip olmaktan dolayı farklı şekillerde kategorileşen metinler arasındaki sınırların aşılabilirliğiyle ilgili olarak da görülebilir. Dolayısıyla ilgili vakanın, Sinderalla masalının bir varyantı olarak kabul edilmese dahi en azından bir tür yeniden yazımı olarak değerlendirmesinde bir sakınca yoktur. Aktulum’a göre eski ve bilindik bir metinlerin bu türden yeniden yazımları zamana ve uzama göre farklılıklar göstermekle birlikte, her yeni yorumda metne bakış kültürler arası bir yöne kayar (Aktulum, 2013, s. 14).

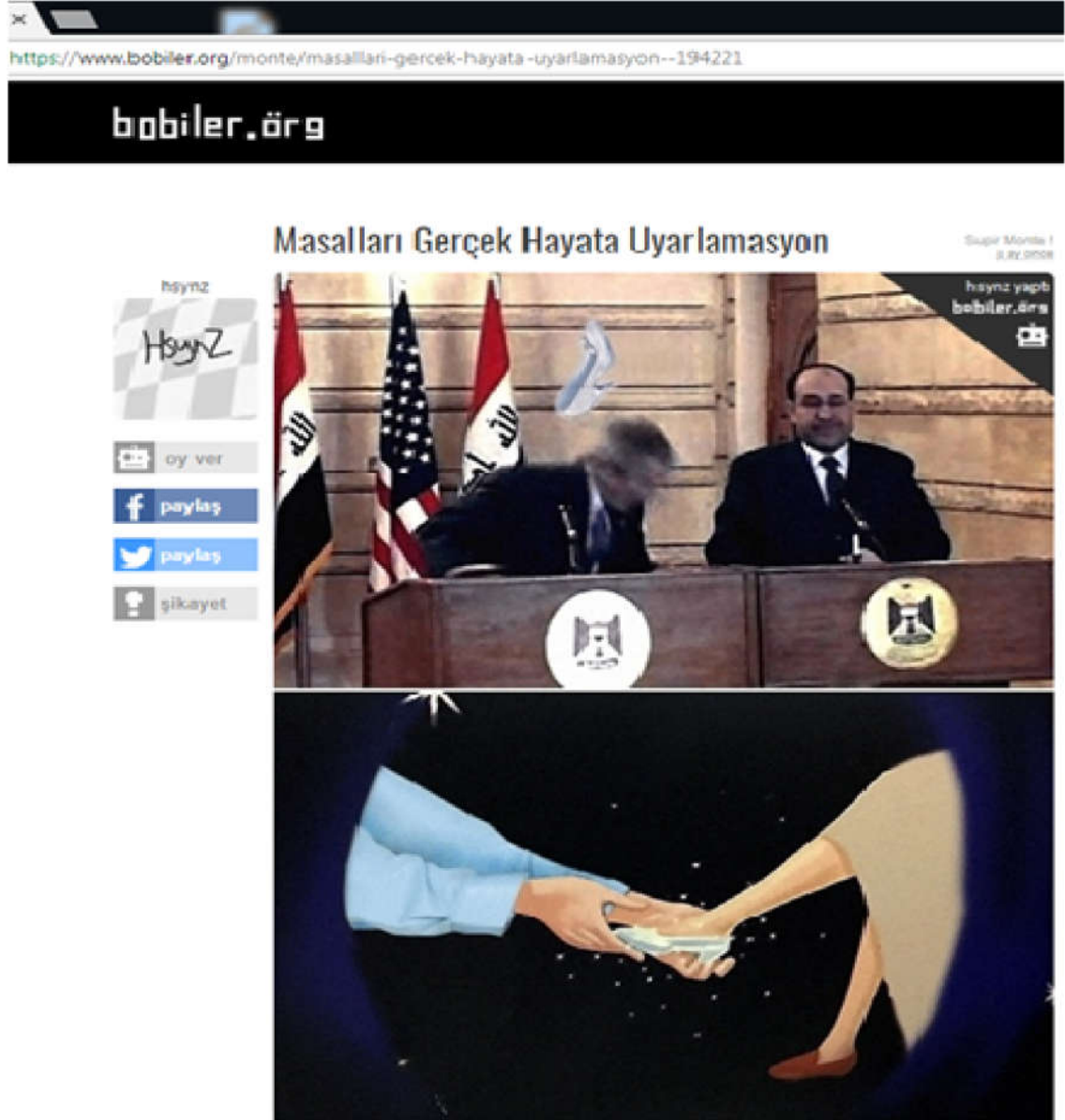
Bu tür ilişkilerin metin açısından önemi sadece ilgili üretim-tüketim pratikleriyle de sınırlı değildir. Üreticinin görsel bir metni oluştururken bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde kültürel gösterge ağının diğer unsurlarıyla ilişkiler kurması pratikte ilgili sistemin güncellenmesi, başka bağlamlara taşınması ve işlevini koruyabilmesi açısından da önem taşımaktadır. Folklorik göstergelerin ilgili örnekte de görüldüğü gibi- çeşitli biçimlerde yeni bağlamlarda yeniden kullanıma sokulması ve hatta yeni anlamlara gelebilecek şekilde yeniden kurgulanması durağanlaşan folklorik değerlerin devingenlik kazandırılmasının da ön koşuludur (Aktulum, 2013, s. 11). Çünkü metinler arası bakış gelenekselleşen ve/veya klasikleşen kültürel unsurları olduğu gibi yinelemek yerine dönüştürerek yeniden yaratır. Böylelikle gelenek geçmişin şimdide durağan bir yinelemesi olmaktan çıkar, yeni bir bağlamda devingen bir unsur durumuna gelir (Aktulum, 2013, s. 15). Dolayısıyla ilgili içeriğin sadece birden fazla imgenin birleşimini kapsayan basit bir montajlama işi değil, esasında birden fazla metinle ilişki kurularak üretilen yeni bir metin olarak görülmesi gerekir. Çünkü kullanılan her bir imgenin göndermede bulunduğu başka bir metin vardır.

İlgili örnekte imgelerin çağrışım nesnelere işlevinde kullanılıp parçası oldukları metinlere göndermede bulunmaları ve zihinsel düzlemde bu metinler arasında bağlantılar kurulmasını teşvik etmesi bu üretimin metinlerarasılık çerçevesinde de değerlendirilebileceğini göstermektedir. Metnin düz anlam düzeyindeki ilişkileri ise göstergelerarasılık özelinde düşünülebilir. Bunun nedeni görsel metni üreten imgelerin kategorik olarak farklı metin türlerinden alıntılanmasıdır. Metni oluşturan imgelerin bir kısmı bir sinema metninden alıntılanmışken öteki kısmı bir metin olarak politik gündemden alınmıştır. Dolayısıyla düz anlam katmanındaki ilişkiler, sadece metinler arası değil, göstergeler arası bir yeniden yaratımdan bahsetmemize olanak tanımaktadır. Çünkü bir metnin yeni bir bağlama aktarımı veya başka bir metnin üretimine katkıda bulunması amacıyla alıntılanması sadece metnin biçiminin değil, üretim kodlarının, dilsel ve dokusal niteliklerinin, anlamının, işlevinin ve hatta alımlayıcısının değişmesi anlamına gelir. Bu anlamda bağlamsal aktarımlar, verili bir metnin bir ortamdan başka bir ortama nakli gibi basit bir işlem değil, adeta bir tür yeniden yaratma işidir. Hatta

Aktulum'a (2013, s. 35) göre metinlerarasılık sadece dokusal ve metinsel değil, bağlam düzlemindeki değişiklik ve dönüşümlerin de önünü açtığından durağanlık özelliği gösteren bir bağlamdan ziyade değişkenlikler gösterebilen bir bağlamdan söz edilmelidir.

Bu görsel metnin icrasal mahiyeti ise bir etkileşim mecrası olan Bobiler.com adlı mizahi içerik üretim sitesinin sunduğu iletişimsel bağlamla ilişkilidir. Dolayısıyla ilgili metni iletişimsel bir birime dönüştüren şey, üretim, kullanım ve tüketim bağlamını yakınsayan bir ekileşim mecrasının organik bir parçası olmasıdır. Nitekim Burnett'a göre de imaj üretiminde dijital teknolojilerin kullanımı, üreticiyi yeninin verdiği heyecan ve imgelerin bir bağlamdan ötekine aktarılabilmesinden duyulan katıksız hayretin mümkün olduğu bir icat ve dönüşüm mekanına sürükler. Bu mekânda üretilen zamana bağlı ve değiştirilebilen imgelerin bir bilgisayar ekranından hareket etmesinde akışkan ve dinamik bir şeyler vardır (Burnett, 2012, s. 110).

İlgili metnin bu bağlamdaki icrasal niteliğini belirleyen en önemli faktörler ise üretici ile tüketiciler arasındaki yoğun ve anlık etkileşimlere olanak tanıyan ve temelde fiziki bağlamın bir parçası olarak da değerlendirilebilecek ara yüzle ilgili unsurlarla alakalıdır. Platformun ara yüzünü gösteren aşağıdaki ekran görüntüsünün sol üst köşesinde görülen sekmeler, bu içeriğin topluluğun üyeleri açısından görsel bir metinden daha fazla bir şey olarak görüldüğünün anlaşılması açısından önemli bir ipucu olarak değerlendirilebilir. "hsynz" rumuzlu kişinin yani bu görsel metni üreten üyenin avatar görüntüsü, izleyici konumunda olan üyelerin hem üreticiye ve hem onun tarafından daha önce üretilmiş olan içeriklere ulaşım sağlayan bir bağıntıdır. Üyeler bu bağıntı imi üzerinden icracı konumdaki üyeye özel mesajlar yollayabilir ya da onun takipçisi olabilir. İlgili platformun sunduğu bu nitelik genel anlamda üyeler arasında özel anlamda ise icracı ile izleyiciler/takipçiler arasında dinamik bir etkileşim olanağının mevcut olduğunu göstermektedir:



Şekil 41. Sinderalla Capsi'nin yayımlandığı platformun arayüzünden bir kesit

Alıntılanan ekran görüntüsünde, ilgili içeriğin icrasal mahiyetiyle ilgili bilgi veren bir diğer unsur ise kullanıcının avatar görüntüsünün hemen altına sıralanmış olan “oy ver”, paylaş (facebook'ta), paylaş (twitter'da) ve şikâyet sekmeleridir. Bu linklerden bir kısmı (şikâyet ve onaylama linkleri) ilgili içeriklerin özü itibariyle bağımsız ve bireysel değil, kolektif ve sosyokültürel bir yaratım sürecinin sonucunda üretildiğini gösterirken diğer kısmı (paylaş linkleri) içeriğin kullanım ve deneyim alanının ilgili platformlarla sınırlı olmadığını, içeriğin bu iki sekme üzerinden anlık olarak siberuzamın farklı noktalarına aktarılabilceğini ve farklı bağlamlarda farklı işlev ve amaçlarla yeniden icra edilebileceğini göstermektedir.

SONUÇ

Bu çalışma özelinde ele alınan konular, yapılan analiz ve çözümler teknolojinin etkisiyle hayata dair birçok alanda hızlı değişim ve dönüşümler yaşanırken, gelenek kültürünün de bu değişime ayak uydurduğu, imgelem ve anlam dünyasını bu yeni ortamın teknolojik olanaklarıyla birleştirerek yeni, yaratıcı ve terkip kültürel dışavurumların yaratılmasına ön ayak olduğuna ve bu gelişmelerin halkbilimi açısından da irdelenmesi gereken mevzular arasında yer alması gerektiğine işaret etmektedir. Bağlam odaklı kültürel üretimlerde bağlam değiştiğinde şekil, anlam ve işlevin de buna bağlı olarak bazı dönüşümler geçirebileceği gerçeği göz önünde bulundurulduğunda folklorun farklı ortamlardaki yeniden üretimlerinde eski özelliklerden bir kısmını yitirip bunların yerine üretildiği bağlamla uyumlu yeni ve daha etkin kimi nitelikler ikame etmesinin de son derece doğal bir durum olduğu görülmektedir.

Folklorik dışavurumların temelde iletişim ihtiyacından hasıl olduğu göz önüne alındığında ise iletişim biçim ve ortamlarında görülecek değişimlerin bu özel iletişim formunda çeşitli dönüşümleri tetiklemesinin kaçınılmaz olduğu sonucuna varılmaktadır. Ayrıca folklor özü itibariyle bir grup, topluluk ya da millete özgü kültürel kodlardan meydana gelen anlamlı dışavurumlar olduğuna göre bu içeriklerin sadece söz ile değil bahsi geçen topluluğun sahip olduğu ve kültürel bir ortam oluşturabilecek teknolojiler vasıtasıyla üretilip icra edilmesinin önünde en azından teorik anlamda herhangi bir engelin olmadığı ortadadır. Bu durumun pratikteki yansımaları, güncel folklorik dışavurumların üretiminde ve aktarımında yeni iletişim teknolojilerinin hızla bir alternatif olmanın ötesine geçerek folklorik üretimin bir parçası haline gelmeye başladığına işaret etmektedir. Bu anlamda folklor ile diğer kültürel üretim ve tüketim alanları arasındaki ilişkilerin tek değil, çift yönlü olduğu görülmektedir. İlgili üretim alanlarının ortak içerik ambarından ödünç aldıkları unsurlar üzerinde yaratıcı dönüşümler yapmasının kültürü yok etmekten ziyade güncelleyip zenginleştirdiğini düşünmek daha rasyonel bir yaklaşım olacaktır.

Çalışmanın ilgili bölümlerinde de üzerinde durulduğu gibi sanal ortamda üretilen folklorik unsurlar ile reel dünyada yaratılanlar arasındaki en önemli bağlantı noktaları halk kültürünün temelini oluşturan özgün kültürel kodlar ve örüntülerdir. Folklor gülme, eğlenme, korkma, endişelenme gibi insani duygu ve düşüncelerin dışavurumu için bir referans çerçevesi olarak ele alındığında bu tür duyguların genelde tipik kodlar ve örüntüler aracılığıyla ifade edildiği görülür. Bu kod ve örüntülerin temel özelliğiyle ilgili duygu ve düşüncelerin dışavurumu için olanak tanınan ortama ve bağlama göre değişik görünüm kazanabilecek esnekliğe sahip olmalarıdır. Bu husus özelinde yapılacak analizlerde başvurulan üretim teknolojilerinin (söz, yazı, aksiyon vb) kodlar ve örüntüler üzerinde kendine has izler bıraktığını, dolayısıyla geleneksel formlarda karşımıza çıkan kod ve örüntülerin aynısının sanal bağlamlarda bulamayacağının da göz ardı edilmemesi gerekir. Bu türden bir bakış açısı dijital folklorun araştırılmasının önündeki tüm biçimsel engelleri kaldırarak icra edilen olayın özüne inme fırsatı tanır. Böylece folklorik dışavurum ve davranış kalıplarını oluşturan kültürel kodlar ve örüntüler sadece geleneksel araştırma sahalarında değil, insanın etkileşime girdiği her uzamda araştırma konusu olabilir.

Bu bağlamda düşünüldüğünde folklorun sanal ortamdaki görünümünün genel anlamda iki kategori altında toplanabileceği görülmektedir. Teoride sanal ortamın folklorik mahiyet taşıyan kültürel üretim için orijinal bağlamlar sunduğu alanlarda üretilen unsurları sanal ortam folkloru, çevrimdışı dünyada folklorik sistemin bir parçası olan unsurların organik bağlamından alınıp sanal ortam üzerinden kurulan “yabancı” bağlamlara taşınmasıyla yeniden üretilen folklorik unsurların ise bir “folklorizm” kategorisinde ele alınması mümkündür. Pratikte bu ayrımın çok kolay yapılamayacağı açık olsa da en azından sanal bağlamın olanak ve sınırlılıklarından hareketle dijital kültürün bir parçası olan kültürel dışavurumlardan hangilerinin otantik sanal ortam folkloru olabileceğiyle ilgili bir görüş beyan edilebilir. Şüphesiz bu noktada en önemli kıstas ele alınan kültürel dışavurumların sadece sanal ortam ve bağlamda icra edilebilecek yapısal ve dokusal niteliklere sahip olmasıdır. Dolayısıyla sadece dijital aygıtlar, sanal ortam ve belirli bir bağlamda icra edilebilen ve çeşitli niteliklerinden dolayı

folklorik bir mahiyete sahip olan unsurlar “hakiki” sanal ortam folkloru örnekleri olarak ele alınabilir. Bu kriteri sağlamayan diğer tüm kültürel dışavurumlar otantik folklorun sanal bağlama taşınmış biçimleri olduğundan sanal ortam folklorundan ziyade birer folklorizm örneği olarak değerlendirilebilir. Dolayısıyla folklorik malzemenin ve bu malzemenin yaratıldığı bağlama yönelik yorumlarda bulunurken çağın şartlarını göz önünde bulundurmamak anakronik tutarsızlıkların önüne geçilmesi ve daha objektif yorumlara ulaşılması adına araştırmacıya önemli bir sorumluluk yükler. Çünkü teknoloji kaynaklı tüm folklorik dışavurumlar da en az reel dünyadakiler kadar doğal, özgün ve ihtiyaca cevap verebilecek kapasitelere sahiptir.

Özetle, bu araştırmanın sonucunda elde edilen çıktılar ve ulaşılan tespitler şu şekilde sıralanabilir:

1. Gerçek dünyadaki enformel ilişkiler çözüldükçe folklorik yaratıcılık ve üretim-tüketim örüntüleri geleneksel mekân ve cemaatlerden sanal ortam ve topluluklara kaymaktadır. Dolayısıyla folklorik yaratıcılığın, icranın ve aktarımın tek manivelası artık sadece sözel teknoloji ve sözlü kültür ortamı değildir.
2. Folklorik içeriğin etkin bir şekilde yaratımı ve aktarımı, üretim ve aktarım teknolojilerinin (sözel teknoloji/sanal teknoloji) kullanım önceliğini elinde bulunduran kesimlerce belirlenmektedir.
3. Siberuzamda her an yeniden üretilmekte olan sosyal ilişkilerin, iletişim formlarının ve kültürel dışavurumların önemli bir kısmı çeşitli folklorik niteliklere sahiptir.
4. Gelenek ile modernin, halk kültürü ile popüler kültürün, eski ile yenin iç içe geçtiği dijital çağda bir ifade ve iletişim biçimi olarak folklorun anlam ve önemi giderek artmaktadır.
5. Sanal ortamda folklorik mahiyetli yeni türler belirmektedir.

6. Geleneksel anlatı ve gösterim türleri ile sanal ortamdaki müdahilleri arasında içerik, motif ve yapı bakımından organik ilişkiler bulunmaktadır.
7. Sanal ortamda üretilen yeni nesil anlatı ve gösterim formlarının halkbilimsel bir perspektiften analiz edebilmesi mümkündür.
8. Dijital teknolojilerin ve internetin gündelik yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelmesi sanal ortamı karşılaştırmalı kültür araştırmaları yapılabilecek etnografik bir alana dönüşmüştür.
9. Dijital ortamda üretilen gelenek kültürü kökenli güncel anlatım ve gösterim formlarının icrası, icracısı ve alımlayıcısında geleneksel biçimlerine kıyasla önemli dönüşümler yaşanmaktadır.
10. Halkbilimi araştırmalarında özellikle folklorik unsurların göstergesel değerlerinin alıntılanması, temellük edilmesi, dönüştürülmesi veya yorumlanmasıyla ortaya çıkan farklı ortam ve bağlamlardaki yeniden üretilere yoğunlaşan yaklaşımların önemi giderek artmaktadır.
11. İnternet ve dijital teknolojilerin gelişmesiyle kültürel belleklerin biçimleri, kurumları ve içeriklerinde de önemli dönüşümler gerçekleşmiş, sanal ortam hem bir hafıza hem de bir hatırlama kurumuna dönüşmüştür.
12. Dijitalleşen bir dünyada medya ve iletişim teknolojileri dolayımında yaratılan, eklektik nitelikler taşıyan ve senkronik olarak işleyen “aracılı bellekler” (mediated memories) sosyalleşme ve kültürel kimliklerin inşasında önemli bir konuma yükselmektedir.
13. Bellek alanındaki radikal dönüşümler (sanallaşma/dijitalleşme, yaşatım-aktarım meseleleri, eklektikleşme ve sınırların belirsizleşmesi) ve bu durumun gelenek kültürü üzerindeki etkileri alan araştırmalarını gelenek içi dinamiklerin ötesine taşımaktadır. Bu paradigmatik kayış halkbilimi disiplinini kökünden değiştirmekte ve yeni yaratım-aktarım-tüketim

örüntülerini dikkate alan, içeriğe ve yaratıcı bireye odaklanan, araştırma alanları, kadroları, teorileri ve metotları konusunda daha eklektik ve daha disiplinler arası bir alan olmaya zorlamaktadır.

14. Ele alınan hususlar, halkbiliminin özellikle çalışma kadrosu konusunda hem folklorun tarihi-kültürel süreç içerisinde geçirdiği dönüşümleri kapsayacak denli geniş, hem de sanal ortam folkloru gibi çağa özgü kültürel verimleri ihtiva edecek kadar esnek sınıflandırmalara ihtiyaç duyduğunu göstermektedir. Bu türden bir ihtiyacı karşılamak üzere “bugünün folkloru” kavramı özelinde pratik ve işlevsel tanımlar yapan Macar halkbilimci Vilmos Voigt’un (1984, s. 168) halkbiliminin temel araştırma alanlarını belirleyen aşağıdaki kategorileştirilmesinin hala işlevsel olduğu düşünülmektedir:
 - a. Çağdaş dünyada varlığını devam ettiren geleneksel kültürel kalıntılar (isim verme, düğün şarkıları, geleneksel danslar vb.),
 - b. Tarihi ve kültürel kökenleri bakımdan geçmişe ait olmasına rağmen çeşitli dönüşümler geçirerek modern dünyaya uyarlanmış ve işlevselliğini koruyabilen kültürel verimler,
 - c. Çağdaş gündelik hayatın kendi bünyesinde yarattığı geçmişle bağlantısı olmayan, yeni ve yaratıcı folklorik verimler.

Bu tez çalışmasıyla da bir kez daha altı çizildiği üzere bir önceki yüzyılda olduğu gibi ikincil sözlü kültürün içinden çıkan yeni iletişim ve etkileşim teknolojilerinin sunduğu olanak ve fırsatlar halkbiliminin bir kez daha kendisini güncellemesine vesile olmaktadır. Dolayısıyla Kirshenblatt-Gimblet’in 1998’de yayımlanan *Folklore’s Crisis* makalesinden bu yana alanda yaşanan gelişmeler, halkbilimin diğer disiplinlerde olduğu gibi değişim, dönüşüm ve uyumlulanmayı içeren yolu seçerek alan, konu ve metot anlamında disiplinler arası ve hatta disiplinler üstü bir konuma evirilmeyi kabul ettiğini göstermektedir. Kirshenblatt-Gimblet’e (1998, s. 284) göre sözellik, zamansallık, teknoloji ve kültürel üretim arasındaki ilişkiler

ağında örülen bir disiplin olarak halkbilimin yeni dünya düzeninde ayakta kalabilmesi için önünde iki temel seçenek vardır; ya yaygın olarak yapıldığı üzere “doğru” ve “hakiki” folklorun ne olduğu ve halkbilimcilerin neler yapması gerektiğini tayin eden defansif bir tutum takınılmalı ya da mevcut şartlar ve gelecek göz önünde bulundurularak disiplinin adı da dahil olmak üzere araştırma kadrosu ve metotlarını da kapsayan radikal ve bütüncül bir dönüşüme açık olunmalıdır. İkinci seçeneğin bir gereği olarak folklorun spesifik bir kültürel üretim modu olarak tanımlanması ve kültürel bellek veya mirasın eleştirel bir şekilde araştırılmasına yönelik bir disipline evrilme süreci devam etmektedir.

Netice olarak bizce, sanal ortamda üretilen kültürel unsurlara yönelmek sadece alanın çalışma kadrosunun zenginleşmesi açısından değil, halkbiliminin dijital çağa taşınması anlamında da önemli bir fırsattır. Bu anlamda dönüşümü sağlayacak ilk girişim araştırma nesnesine yönelik ilginin organik ve otantik olandan melez ve heterojen olana yönelmesi ve artık tüketim ve imaj yönelimli bir toplumda yaşandığının kabul edilmesidir. Bunun yanı sıra küreselleşme ve teknoloji odaklı kültürel değişimin alanı doğrudan ilgilendiren yeni, yaratıcı ve zengin kültürel bağlamlar ürettiğini görüp farklı bağlam ve platformlarda yaratılan gelenek kökenli yeni nesil kültürel dışavurumların dikkate alınması ve görece yeni inceleme alanlarını açıklamaya yönelik araştırmaların teşvik edilmesi, dijital çağda halkbiliminin kendisini güncelleyebilmesi adına önemli girişimler olarak değerlendirilebilir. Dolayısıyla her türlü eksikliklerine rağmen bu ve bu tür çalışmalar özelinde elde edilen bulguların, sunulan bakış açılarının ve önerilen çözümlerinin araştırma kadrosunun zenginleştirilmesi, yeni metodolojik yaklaşımların geliştirilmesi ve araştırma sahasına yönelik yeni fırsatların farkına varılması bakımından alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Abrahams, Roger D. (1976). The Complex Relations of Simple Forms. D. Ben Amos (Ed.). *Folklore Genres* (s. 193-214). Austin: University of Texas Press.
- Abrahams, Roger D. (2009). *Deep Down in the Jungle: Black American Folklore from the Streets of Philadelphia*. New Jersey: Aldine Transaction.
- Adams, T. L. ve Smith, S. A. (2008) A Tribe by Any Other Name . . . T.L. Adams and A. Stephen (Ed.). *Electronic Tribes: The Virtual Worlds of Geeks, Gamers, Shamans, and Scammers* (s. 11-21). Austin: University of Texas Press.
- Adams, P. (2012). *Grouped: How Small Groups of Friends Are The Key to Influence on the Social Web*. USA: New Riders Publications.
- Adorno, T. (2012). *Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi* (N. Ülner, M. Tüzel ve E. Gen, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Aktulum, K. (2013). *Folklor ve Metinlerarasılık*. Konya: Çizgi Kitabevi.
- Aktulum, K. (2014). Folklorik İmgelem: Bir Toplumsal İmgeler Rezervuarı Olarak İmgelemin Epistemolojik Temellerine Giriş. *Millî Folklor*, 26(101), 277-290.
- Anderson, B. (1995). *Hayali Cemaatler* (İ. Savaşır, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Askehave, I and Nielsen, Anne E. (2005). Digital Genres: A Challenge to Traditional Genre Theory. *Information Technology & People* 18(2), 120-141.
- Assmann, J. (2001). *Kültürel Bellek: Eski Yüksek Kültürlerde Yazı, Hatırlama ve Politik Kimlik* (A. Tekin, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yay.

- Assmann, A. (2008). Canon and Archive. A. Erll, A. Nünning (Ed.). *Cultural Memory Studies* (s. 97-107). Berlin: Walter de Gruyter.
- Aygün Cengiz, S. (1999), Folklor, Poplor ve Kitle İletişim Araçları. *Folklor/Edebiyat Dergisi*, 5(19), 5-12.
- Bakhtin, M. (1986). The Problem of Speech Genres. C. Emerson and M. Holquist (Ed.) *Speech Genre and Other Late Essays* (s. 60-102). Austin: University of Texas Press.
- Barthes, R. (1977). The Photographic Message. S. Heath (Ed.). *Image Music Text* (s.15-31). London: Fontana Press.
- Bassett, E. H. ve K. O'Riordan (2002). Ethics of Internet Research: Contesting the Human Subjects Research Model. *Ethics and Information Technology*, 4(3), 233-247.
- Baudrillard, J. (2010). *Nesneler Sistemi* (O. Adanır ve A. Karamollaoğlu, Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2013). *Simülakrlar ve Simülasyon* (O. Adanır, Çev.). İstanbul: Doğu Batı Yayınları.
- Bauman, R. (1971). Differential Identity and the Social Base of Folklore. *The Journal of American Folklore*, 84(331), 31-41.
- Bauman, R. (1975). Verbal Art as Performance. *American Anthropologist*, 77(2), 290-311.
- Bauman, R. (1983). Folklore and the Forces of Modernity. *Folklore Forum*, 16(2), 153-158.
- Bauman, R. (1992). Folklore. R. Bauman (Ed.). *Folklore, Cultural Performance, and Popular Entertainments* (s. 29-40). New York: Oxford University Press.

- Bauman, R. (2008). Tür, Performans ve Metinlerarasılığın Üretimi (I. Altun ve Y. Özey, Çev.). *Milli Folklor*, 20(78), 114-122.
- Bauman, Z. (2000). *Liquid Modernity*. UK: Polity Press.
- Bausinger, H. (1990). *Folk Culture in a World of Technology* (E. Dettmer, Çev.). Bloomington: Indiana University Press.
- Baym, N. K. (2010). *Personal Connections in the Digital Age*. Cambridge: Polity Press.
- Bazin, A. (2013). *Sinema Nedir?* (İ. Şener, Çev.), İstanbul: Doruk Yayınları.
- Bell, D. (2005). *An Introduction to Cyberculture*. London: Routledge.
- Ben-Amos, D. (1971). Toward a Definition of Folklore in Context. A. Paredes and R. Bauman (Ed.). *Toward New Perspectives in Folklore* (s. 3-14). Austin: The University of Texas Press.
- Ben-Amos, D. (1976a). Introduction. D. Ben-Amos (Ed.). *Folklore Genres*. Austin: University of Texas Press.
- Ben-Amos, D. (1976b). Analytical Categories and Ethnic Genres. D. Ben-Amos (Ed.). *Folklore Genres* (s. 215-242). Austin: University of Texas Press.
- Ben-Amos, D. (1984). The Seven Strands of Tradition: Varieties in Its Meaning in American Folklore Studies. *Journal of Folklore Research*, 21(2/3), 97-131.
- Ben-Amos, D. (1990). Foreword. *Folk Culture in a World Technology*. H. Bausinger (Yazar) (E. Dettmer, Çev.) (s. VII-X). Bloomington: Indiana University Press.
- Bendix, R. (1997). *In Search of Authenticity: The Formation of Folklore Studies*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press.

- Benjamin, W. (2012). *Son Bakışta Aşk* (N. Gürbilek, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Bennet, G. (2005). *Bodies: Sex, Violence, Disease, And Death in Contemporary Legend*. Mississippi: The University Press of Mississippi.
- Berger, A. A. (1997). *Narratives in Popular Culture, Media, And Everyday Life*. California: SAGE Publications.
- Berger, J. (2012). *Görme Biçimleri* (Y. Salman, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları
- Berger, P.L. (1993). *Dinin Sosyal Gerçekliği* (A. Çoşkun, Çev.). İstanbul: İnsan Yayınları.
- Berger, P. L. Luckmann, T. (2008). *Gerçekliğin Sosyal İnşâsı/Bir Bilgi Sosyolojisi İncelemesi* (V.S. Öğütte, Çev.). İstanbul: Paradigma Yayıncılık.
- Berlin, I. (2010). *Romantikliğin Kökleri* (Mete Tuncay, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Binark, M. (2007). Yeni Medya Çalışmalarında Yeni Sorular ve Yöntem Sorunu. M. Binark (Der.). *Yeni Medya Çalışmaları* (s. 21-44). Ankara: Dipnot Yayınları.
- Bird, S. Elizabeth (1996). Cultural Studies as Confluence: The Convergence of Folklore and Media Studies. H.E. Hinds, M.F. Mortz, A.S. Nelson (Ed.). *Popular Culture Theory and Methodology: A Basic Introduction* (s. 344 355). Wisconsin: The University of Wisconsin Press.
- Blackmore, S. (1999). *The Meme Machine*. UK: Oxford University Press.

- Blank, T. (2009). Toward a Conceptual Framework for the Study of Folklore and the Internet. T. J. Blank (Ed.). *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World* (s. 1-21). Logan, Utah: Utah State University Press.
- Blank, T. J. (2012). Introduction: Pattern in the Virtual Folk Culture of Computer Mediated Communication. T.J. Blank (Ed.). *Folk Culture in the Digital Age: The Emergent Dynamics of Human Interaction* (s. 1-25). Utah: Utah State University Press.
- Boratav, P. N. (2007). *Nasreddin Hoca*. İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Bourdieu, P. ve Wacquant, L. (2014). *Düşünümsel Bir Antropoloji İçin Cevaplar* (N. Ökten, Çev.), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bluestein, G. (1994). *Poplore*. USA: University of Massachusetts Press.
- Breel, A. (2015). Audience Agency in Participatory Performance: A Methodology for Examining Aesthetic Experience. *Participations*, (12)1, 368-387.
- Briggs, A. ve Burke, P. (2011). *Medyanın Toplumsal Tarihi* (Ü. H. Yolsal ve E. Uzun, Çev.). İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Bronner, Simon J. (2011). *Explaining Traditions: Folk Behavior in Modern Culture*. Kentucky: The University Press of Kentucky.
- Brunvand, J. (1968). *The Study of American Folklore*. New York: W.W. Norton & Company.
- Brunvand, J. H. (1981). *The Vanishing Hitchhiker: American Urban Legends and Their Meanings*. New York: W.W. Norton & Company.

- Buccitelli, A.B. (2012). Performance 2.0: Observations toward a Theory of the Digital Performance of Folklore. T. J. Blank (Ed.). *Folk Culture in the Digital Age: The Emergent Dynamics of Human Interaction* (s. 60-84). Utah: Utah State University Press.
- Burnett, R. (2012). *İmgeler Nasıl Düşünür* (G. Pular, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Butler, G. (1984). Folklore and the Analysis of Folk Discourse: Cultural Connotation and Oral Tradition in Communicative Events. *Toronto Working Papers in Linguistics*, 5 (?), 32-50.
- Büyüktuncay, M. (2014). Söz Edimleri Kuramı ve Edebiyat: Anlam, Bağlam ve Yinelenebilirlik. *International Journal of Language Academy*, 2 (1), 93-105.
- Cantoni, L. ve Tardini, S. (2006). *Internet*. London: Routledge.
- Cashman, R. (2006), Critical Nostalgia and Material Culture in Northern Ireland, *The Journal of American Folklore*, 119(472), 137-160.
- Cashman, R., Mould, T. ve Shukla, P. (2011). Introduction: The Individual and Tradition. R. Cashman, T. Mould and P. Shukla (Ed.). *The Individual and Tradition: Folkloristic Perspectives* (s. 1-26). Bloomington: Indiana University Press.
- Castells, M. (2008). Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür-Ağ Toplumunun Yükselişi (E. Kılıç, Çev.). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Certeau, M. (2008). *Gündelik Hayatın Keşfi I: Eylem, Uygulama, Üretim Sanatları* (L. A. Özcan, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi.

- Chess, S. ve Newsom, E.T. (2015). *Folklore, Horror Stories, and the Slender Man: The Development of an Internet Mythology*. New York: Palgrave Macmillan.
- Cocchiara, G. (1981). *The History of Folklore in Europe* (J. McDaniel, Çev.). Philadelphia: Institute for the Study of Human Issues.
- Correll, T. C. (1997). Associative Context and Joke Visualization. *Western Folklore*, 56(3/4), 317-330.
- Couldry, N. (2003). *Media Rituals: A Critical Approach*. New York: Routledge.
- Csikszentmihalyi, M. (2014). *The Systems Model of Creativity*. Dordrecht: Springer.
- Çakmak, T. (2016). *Türkiye’de Kültürel Bellek Kurumlarında Dijitalleştirme ve Dijital Koruma Politikaları: Bir Model Önerisi*, Doktora tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Çelebi, V. (2014). *Gündelik Dil Felsefesi ve Austin’in Söz Edimleri Kuram*. Beytulhikme, 4 (1), 73-89.
- Çobanoğlu, Ö. (2005). *Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş*. Ankara: Akçağ Yayınevi.
- Çotuksöken, B. (2013). *Felsefe: Özne-Nesne*. İstanbul: Notos Kitap Yayınevi.
- Dawkins, R. (2001). *Gen Bencildir* (A.Ü. Müftüoğlu, Çev.). Ankara: Tübitak Yayınları.
- Degh, L. (1991). What Is The Legend After All? *Contemporary Legend*, 1, 11-38.
- Degh, L. (1994). *American Folklore and the Mass Media*. Bloomington: Indiana University Press.

- Degh, L. (2001). *Legend and Belief: Dialectics of a Folklore Genre*. Bloomington: Indiana University Press.
- Demirer Sevimli, A. (2015). *Yaratıcılık ve Sanat Bağlamında Sinema Bir Örnek: Akira Kurosawa*. Doktora tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi.
- Diaz, C. M.C. (2013). Defining and Characterizing the Concept of Internet Meme. *Revista CES Psicología*, 6(2), 82-104.
- Dick, J. v. (2007). *Mediated Memories in the Digital Age: Personal Cultural Memory in the Digital Age*. California: Stanford University Press.
- Di Domnicio, M. L., Tracey, P., Haugh, H. (2010). Social Bricolage: Theorizing Social Value Creation in Social Enterprises. *Entrepreneurship: Theory and Practice*, 34(4), 681-703.
- Dorson, R. M. (1978). Folklore in the Modern World. R.M. Dorson (Ed.). *Folklore in the Modern World* (s. 11-55). The Hague: Mouton Publishers.
- Douglas, N. (2014). It's Supposed to Look Like Shit: The Internet Ugly Aesthetic. *Journal of Visual Culture*, 13(3), 314–339.
- Dundes, A. (1980). Who Are The Folk. *Interpreting Folklore* (s.1-20). Bloomington: Indiana University Press.
- Dundes, A ve Pagter, C. R. (1992). *Urban Folklore from the Paperwork Empire*. Michigan: Wayne State University Press.
- Dundes, A. (2007). The Symbolic Equivalence of Allomotifs: Towards a Method of Analyzing Folktales. S.J. Bronner (Ed.). *The Meaning of Folklore: The Analytical Essays of Alan Dundes* (s. 319-236). Utah: Utah State University Press.
- Ellul, J. (2012). *Sözün Düşüşü* (H. Arslan, Çev.). İstanbul: Paradigma Yayınları.

- Emirođlu, K. ve Aydın, S. (2003). *Antropoloji Sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yay.
- Erdođan, İ. (2004). *Popüler Kültürde Gasp ve Popülerin Gayri Meşruluđu*. Dođu Batı, 4(15), 67-96.
- Erdođan, İ. ve Alemdar, K. (2005). *Öteki Kuram: Kitle İletişim Kuram ve Araştırmalarının Tarihsel ve Eleştirel Bir Deđerlendirilmesi*. Ankara: Erk Yayınları.
- Erl, A. (2011). *Memory in Culture* (S. B. Young, Çev.). New York: Palgrave Macmillan.
- Fidler, R. (1997). *Mediamorphosis: Understanding New Media*. California: Pinge Forge Press.
- Fine, E. C. (1984). *The Folklore Text*. Bloomington: Indiana University Press.
- Fiske, J. ve Hartley, J. (2003). *Reading Television*. London: Routledge.
- Fiske, J. (2010). *Understanding Popular Culture*. London: Routledge.
- Fiske, J. (2014). *İletişim Çalışmalarına Giriş* (S. İrvan, Çev.). Ankara: Pharmakon Yayınevi.
- Florida, R. (2012). *The Rise of Creative Class*. New York: Basic Books.
- Floridi, L. (2015a). Commentary on the Onlife Manifesto. E. Floridi (Ed.). *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era* (s. 21-25) UK: Springer.
- Floridi, L. (2015b). Introduction. E. Floridi (Ed.). *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era* (s. 1-7). UK: Springer.

- Foley, J. M. (2012). *Oral Tradition and the Internet: Pathways of the Mind*. USA: University of Illinois Press.
- Foster, M. Dylan (2016a), Introduction: The Challenge of the Folkloresque, M. D. Foster, J.A. Tolbert (Ed.). *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World* (s. 3-37), Colorado: University Press of Colorado.
- Foster, M. Dylan (2016b), "The Folkloresque Circle: Toward a Theory of Fuzzy Allusion.", M. D. Foster, J.A. Tolbert (Ed.). *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World* (s. 41-64), Colorado: University Press of Colorado.
- Freud, S. (2013). *Uygurluđın Huzursuzluđu* (H. Barıřcan ev.). İstanbul: Metis
- Frow J. (2006). *Genre*. London: Routledge.
- Funk, R. (2013). *Ben ve Biz: Postmodern İnsanın Psikanalizi* (. Tanyeri, ev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- De Vos, G. (2012). *What Happens Next? Contemporary Urban Legends and Popular Culture*. California: Libraries Unlimited.
- Garde-Hansen, J., Hoskins, A., Reading, A. (2009). Introduction, Garde Hansen, J., Hoskins, A., Reading, A. (Ed.) *Save As ... Digital Memories* (1-21). New York: Palgrave Macmillan.
- Garde-Hansen, J. (2011). *Media and Memory*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Garde-Hansen, J., Gorton, K. (2013). *Emotion Online: Theorizing Affect on the Internet*. New York: Palgrave Macmillan.

- Gaskins, N. R. (2014). *Techno-Vernacular Creativity, Innovation and Learning in Underrepresented Ethnic Communities of Practice*. Doktora tezi. Georgia Institute of Technology, Atlanta.
- Giltrow, J and Stein, D. (2009). Genres in Internet: Innovation, Evolution and Genre. J. Giltrow and D. Stein (Ed.). *Genres in Internet* (s. 1-26). Amsterdam: John Benjamins Publishing.
- Gizelis, G. (1973). A Neglected Aspect of Creativity of Folklore Performers: Creativity Varies in Degree and in Kind. *The Journal of American Folklore*, 86(340), 167-172.
- Glăveanu, V. Petre. (2012). *Creativity and Culture: Towards a Cultural Psychology of Creativity in Folk Art*. Doktora tezi. The London School of Economics and Political Science, Londra.
- Glăveanu, V. Petre. (2014). *The Psychology of Creativity: A Critical Reading*. *Creativity*. 1(1), 10-32.
- Gürel, E. ve Yakın, M. (2007). Ekşi Sözlük: Postmodern Elektronik Kültür. *Selçuk İletişim Dergisi*, 4(4), 203-219.
- Goffman, E. (2014). *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu* (B. Cezar, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Goldstein, Diane E. (1993). Not Just A 'Glorified Anthropologist': Medical Problem Solving through Verbal and Material Art. *Folklore in Use*, 1(1), 15-24.
- Goldstein, D.E, Grider, S.A., Thomas, J.B. (2007). *Haunting Experience: Ghost in Contemporary Folklore*, Utah: Utah State University Press.

- Goldstein, D. (2015). Vernacular Turns: Narrative, Local Knowledge, and the Changed Context of Folklore. *The Journal of American Folklore*, 128(508), 125-145.
- Grider, Sylvia Ann (1976), *The Supernatural Narratives of Children*. Bloomington: Indiana University Press.
- Hakken, D. (1999) *Cyborgs@Cyberspace?: An Ethnographer Looks at the Future*. New York: Routledge.
- Hall, S. (1973). Encoding and Decoding in the Television Discourse. *Training in the Critical Reading of Televisual Language*, (s. 1-20), Leicester: University of Leicester.
- Haraway, D. (2006). *Siborg Manifestosu* (O. Akinhay, Çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Harold, A. İ. (2006). *İmparatorluk ve İletişim Araçları* (N. Törenli, Çev.). Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Heyd, T. (2008). *Email Hoaxes: Form, Function, Genre Ecology*. Amsterdam: John Benjamins Publishing.
- Heylighen, F. (1999). What Makes a Meme Successful? Selection Criteria for Cultural Evolution. *Proc. 15th Int. Congress on Cybernetics*, 418- 423.
- Hine, C. (2001). *Virtual Ethnography*. London: Sage Publications.
- Hill, W. (2016). *How Folklore Shaped Modern Art: A Post-Critical History of Aesthetics*. London: Routledge.
- Hobsbawm, E. and Ranger, T. (Derleyenler) (2006). *Geleneğin İcadı* (M. M. Şahin, Çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı.

- Honko, L. (1986). Types of Comparison and Forms of Variation. *Journal of Folklore Research*, 23, (2/3), 105-124.
- Howard, R. G. (2012). How Counterculture Helped Put the “Vernacular” in Vernacular Webs. T.J. Blank (Ed.). *Folk Culture in the Digital Age: The Emergent Dynamics of Human Interaction* (s. 25-46). Utah: Utah State University Press.
- Innis, H. (2006). *İmparatorluk ve İletişim Araçları*. (N. Törenli, Çev.). Ankara: Ütopya.
- Jackson, J.D. (2013). *Streaming Screens: YouTube and Redefining Cultural Production*. Doktora tezi, University of Wisconsin-Madison, Madison.
- Jameson, F. (2011). *Postmodernizm ya da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantiğı* (N. Plümer ve A. Gölcü, Çev.). Ankara: Nirengi Kitap Yayınları.
- Jary, D. ve Jary, J. (1991). *The Harper-Collins Dictionary of Sociology*. New York: Harper-Collins.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. and Bertozzi, V. (2008). Artistic Expression in the Age of Participatory Culture. S. J. Tepper, B. Ivey (Ed.). *Engaging Art: The Next Great Transformation of America's Cultural Life* (s. 171-195). London: Routledge.
- Juza, M. (2013). Internet Memes- Creation, Distribution, Social meaning. *Studia Medioznawcze*, 4 (55).
- Kellerman, A. (2016). *Geographic Interpretations of the Internet*. Switzerland: Springer International Publishing.

- Kinsella, M. (2011). *Legend-Tripping Online: Supernatural Folklore and the Search for Ong's Hat*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Kirshenblatt-Gimblett, B. (1998). Folklore's Crisis. *The Journal of American Folklore*, 111(441), 281-327.
- Koch, D. (2015). It's Not (Only) "The Joke's Fault: A Speech Act Approach To Offensive Humor. *Philosophisches Jahrbuch*, 122 (2), 318-338.
- Koven, M. J. (2006). *La Dolce Morte: Vernacular Cinema and the Italian Giallo Film*. Maryland: Scarecrow Press.
- Koven, Mikel J. (2008). *Film, Folklore, and Urban Legends*. Maryland: Scarecrow Press.
- Kozinets, R. V. (2010). *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. London: SAGE Publications.
- Kress, G., Leeuwen, v. T. (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.
- Kuipers, G. (2006). *Good Humor, Bad Taste: A Sociology of the Joke*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Kuryel, A. (2015). *Image Acts and Visual Communities: Everyday Nationalism in Contemporary Turkey*. Doktora tezi, University of Amsterdam, Amsterdam.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*. (D. Nicholson-Smith). Oxford: Blackwell.
- Levine, Lawrence W. (1992). The Folklore of Industrial Society: Popular Culture and Its Audiences. *The American Historical Review*, 97(5), 1369-1399.

- Levi-Strauss, C. (2000). *Yaban Düşünce* (T. Yücel, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Li, L. (2014). *Intellectual Property Protection of Traditional Cultural Expressions*. Switzerland: Springer International Publishing.
- Lord, A. B. (1986). The Merging of Two Worlds: Oral and Written Poetry as Carriers of Ancient Values. J. M. Foley (Ed.). *Oral Tradition in Literature: Interpretation in Context* (s. 19-64). Columbia: University of Missouri Press.
- Löwy, M. ve Sayre, R. (2016). *İsyân ve Melankoli: Moderniteye Karşı Romantizm* (I. Ergüden, Çev.), İstanbul: Alfa Yayınları.
- Lyotard, J.F. (2013). *Postmodern Durum* (İ. Birkan, Çev.). Ankara: Bilgesu Yayınları.
- Marx, K. ve Engels, F. (2013). *Alman İdeolojisi* (T. Ok ve O. Geridönmez). İstanbul: Evrensel Basım Yayın.
- Marshall, G. (1999). *Sosyoloji Sözlüğü* (D. Kömürcü, Çev.). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Mechling, J. (1989). "Banana Cannon" and Other Folk Traditions between Human and Nonhuman Animals. *Western States Folklore Society*, 48(4), 312-323.
- Mechling, J. (2006). Solo Folklore. *Western Folklore*, 65(4), 435-453.
- McNeill, Lynne S. (2013a). And the Greatest of These İs Tradition: The Folklorist's Toolbox in the Twenty-First Century. T.J. Blank, R.G. Howard (Ed.). *Tradition in the Twenty-First Century: Locating the Role of Past in the Present* (s. 174- 185). Utah: Utah State University Press.
- McNeill, L. S. (2013b). *Folklore Rules*. Utah: Utah State University.

- McLuhan, M. ve Fiore, Q. (2012). *Medya Mesajı, Medya Masajıdır* (İ. Haydaroğlu, Çev.). İstanbul: Mediacat.
- McQuail, D. ve Windahl, S. (2005). *İletişim Modelleri* (K. Yumlu, Çev.). Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Metin Basat, E. (2014). *Sözlü Kültürün Görsel Mizaha Yansıması: Leman, Penguen ve Uykusuz Dergileri Örneği*. Doktora tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Meyrowitz, J. (1985). *No Sense of Place*. New York: Oxford University Press.
- Miller, C. R. (1984). Genre as Social Action. *Quarterly Journal of Speech*, 70(1984), 151-167.
- Miller, R. M. (2012). *The World Made Meme: Discourse and Identity in Participatory Media*. Doktora tezi, The University of Kansas, Kansas.
- Moezzi, M. (2004). *Technology in a World of Folklore*. Doktora tezi. Berkeley: University of California.
- Möckel-Rieke, H. (1998). Media and Cultural Memory. *American Studies*, 43(1), 5-17.
- Mutlu, E. (2004). *Popüler Kültürü Eleştirmek*. Doğu Batı, 4(15),11-42.
- Newsom, E. T. (2013). *Participatory Storytelling and the New Folklore of the Digital Age*. Doktora tezi, Rensselaer Polytechnic Institute, New York.
- Niles, J.D. (1999). *Homo Narrans: The Poetics and Anthropology of Oral Literature*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Noyes, D. (2012). The Social Base of Folklore. R. Bendix, G. Hasan-Rokem (Ed.). *A Companion to Folklore* (s. 13-40). UK: Blackwell Publishing. 13-40.

- Ong, W. (1977). *Interfaces of the Word*. London: Cornell University Press.
- Ong, W. (1986). Text as Interpretation: Mark and After. J. M. Foley (Ed.). *Oral Tradition in Literature: Interpretation in Context* (s. 147-169). Columbia: University of Missouri Press.
- Ong, W. J. (2012). *Sözlü ve Yazılı Kültür: Sözü'nün Teknolojileşmesi* (S. Postacıoğlu Banon, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Oring, E. (1984). Dyadic Traditions. *Journal of Folklore Research*, 21(1), 19-28.
- Oring, E. (1987). *Folk groups and Folklore Genres: An Introduction*. Utah: Utah State University Press.
- Oring, E. (2008). Legendry and the Rhetoric of Truth. *Journal of American Folklore*, 121(480), 127-166.
- Orlikowski, Wanda J. and Yates, J. (1994). Genre Repertoire: The Structuring of Communicative Practices in Organizations. *Administrative Science Quarterly*, 39(4), 541-574.
- Özdemir, N. (1997). *Türkiye'de Cumhuriyet Dönemi Çocuk Oyunlarının Halkbilimi Açısından İncelenmesi -I-*, Doktora tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Özdemir, N. (2006). Sanal Dünyanın Köy Monografileri. *Milli Folklor*, 18(72), 23-36.
- Özdemir, N. (2008). *Medya Kültür ve Edebiyat*. Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Özdemir, N. (2012). *Kültür Ekonomisi ve Yönetimi Seçki*. Ankara: Hacettepe Yayıncılık.

- Paker, O. (2007). İletişimin Fast Food'u: Sanal Diyarlarda Oyun, Chat ve Gizemli Yabancı. *Medya Okumaları* (s. 107-137) Ö. Yılmazkol (Der.). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Peck, A. (2015). Tall, Dark, and Loathsome: The Emergence of a Legend Cycle in the Digital Age. *The Journal of American Folklore*, 128(509), 333-348.
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., Tacchi, J. (2016). *Digital Ethnography: Principles and Practice*. London: SAGE Publications.
- Postman, N. (2013). *Teknopoli: Kültürlerin Teknolojiye Teslim Oluşu* (M. E. Yılmaz, Çev.). Ankara: Sentez Yayınları.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon. 9(5): 1-6.
- Propp, V. (1998). *Folklor / Tarih ve Teori* (N. Hasgül ve T. Tanyel, Çev.). İstanbul: Avesta Yayınları.
- Rahe, C. F. (2004). *Where the Tale Meets the Bit: Computer Technology and Folklore Research*, Doktora tezi, The University of Virginia, Virginia.
- Rheingold, H. (1994). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, New York: Harper Collins.
- Rheingold, H. (1999). A Slice of Life in My Virtual Community. P. Ludlow (Ed.). *High Noon on the Electronic Frontier: Conceptual Issues in Cyberspace* (s. 413-436), Cambridge, MA: MIT Press.
- Richards, R. (2007a). Introduction. R. Richards (Ed.). *Everyday Creativity and New Views of Human Nature* (s. 3-22). Washington: American Psychological Association.

- Richards, R. (2007b). *Everyday Creativity: Our Hidden Potential*. R. Richards (Ed.). *Everyday Creativity and New Views of Human Nature* (s. 25-53). Washington: American Psychological Association.
- Robins, K. (2013). *İmaj: Görmenin Kültür ve Politikası* (N. Türkoğlu, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Roginsky, D. (2007). Folklore, Folklorism, and Synchronization: Preserved Created Folklore in Israel. *Journal of Folklore Research*, 44(1), 41-66.
- Ryan, M. L. (2015). Transmedia Storytelling: Industry Buzzword or New Narrative Experience? *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 7(2), 1-19.
- San, İ. (2004). *Sanat ve Eğitim: Yaratıcılık, Temel Sanat Kuramları, Sanat Eleştirisi Yaklaşımları*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Sanders, J. (2006). *Adaptation and Appropriation*. London: Routledge.
- Sarıbay, A. (1995). *Postmodernite, Sivil Toplum ve İslam*. İstanbul: İletişim Yay.
- Saussure, F. (1998). *Genel Dilbilim Dersleri* (B. Vardar, Çev.). İstanbul: Multilingual Yayınları.
- Saville-Troike, M. (2003). *The Ethnography of Communication: An Introduction*. UK: Blackwell Publishing.
- Semenenko, A. (2012). *The Texture of Culture: An Introduction to Yuri Lotman's Semiotic Theory*. New York: Palgrave Macmillan.
- Selberg, T. (1998). *Use of Television in Everyday Life: Ritualization and Everyday Culture*. *Lore and Language*, 16(1/2), 104-114.
- Sherman, S. (1998). *Documenting Ourselves: Film, Video, and Culture*. Kentucky: University Press of Kentucky.

- Shifman, L. (2014). *Memes in Digital Culture*. Massachusetts: The MIT Press.
- Shils, E. (2003). *Gelenek Nedir?* (H. Arslan, Çev.). *Doğu Batı*, 7(25), 101-134.
- Silvia, T. ve Anzur, T. (2011). *Power Performance: Multimedia Storytelling for Journalism and Public Relations*. UK: Wiley-Blackwell Publishing.
- Sims, M. C. ve Stephens, M. (2011). *Living Folklore: An Introduction to the Study of People and Their Traditions*. Utah: Utah State University Press.
- Šmidchens, G. (1999). Folklorism Revisited. *Journal of Folklore Research*, 36(1), 51-70.
- Smith, P. (1997). "Contemporary Legend". Thomas A. Green (Ed.). *Folklore: An Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music and Art* (s. 493-495), Santa Barbara, CA: ABC-Clío.
- Stahl, Sandra K. D. (1975). *The Personal Narrative as Folklore Genre*. Doktora tezi, Indiana University, Indiana.
- Strangelove, M. (2010). *Watching YouTube: Extraordinary Videos by Ordinary People*. Toronto: University of Toronto Press.
- Suler, J. R. (2016). *Psychology of the Digital Age: Humans Become Electric*. New York: Cambridge University Press.
- Swales, J. M. (1990). *Genre Analysis: English in Academic and Research Setting*. Glasgow: Cambridge University Press.
- Sydow, C. W. (1948). *Selected Papers on Folklore*. Denmark: Rosendilde and Bagger Press.
- Tanburođlu, Ö. (2011). *Kent Efsaneleri: Zamanımızın Batıl İnançları ve Takıntıları*. İstanbul: Dođu Batı Yayınları.


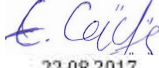

- Taşdemir, B. ve Çevik, R. (2013). Hâkim Tasarım ve Ekşi Sözlük: İnternet'in Dönüşümünü Anlamak. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (37), 22-39.
- Thompson, T. (2013). Trajectories of Tradition: Following Tradition into a New Epoch of Human Culture. T.J. Blank and R.G. Howard (Ed.). *Tradition in the Twenty-First Century: Locating the Role of Past in the Present* (s. 149-173). Utah: Utah State University Press.
- Todorov, T. (2004). *Fantastik: Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım* (N. Öztokat). İstanbul: Metis Yayınları.
- Toelken, B. (1996). *Dynamics Of Folklore*. Utah: Utah State University Press.
- Tolbert, J. A. (2016). Introduction., M. D. Foster, J.A. Tolbert (Ed.). *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World* (s. 37-41), Colorado: University Press of Colorado.
- Tucker, E. (2009). Guardians of the Living: Characterization of Missing Women on the Internet. T. J. Blank (Ed.). *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World* (s. 67-80). Logan, Utah: Utah State University Press.
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster Trade.
- Vasina, J. (1985). *Tradition as History*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press.
- Vaz da Silva, F. (2012). Tradition Without End. R. Bendix, G. Hasan-Rokem (Ed.). *A Companion to Folklore* (s. 40-55). UK: Blackwell Publishing.
- Voigt, V. (1984). The Concept of Today's Folklore as We See It from Budapest, Hungary, Europe. *Journal of Folklore Research*, 21(2/3), 165-175.

- Wali, E., Winters, N. ve Oliver, M. (2008). Maintaining, Changing and Crossing Contexts: An Activity Theoretic Reinterpretation of Mobile Learning. *ALT J*, 16(1), s. 41-57.
- Walstrom, M. K. (2004). Ethics and Engagement in Communication Scholarship: Analyzing Public, Online Support Groups as Researcher/Participant-Experiencer. E. A. Buchanan (Ed.). *Virtual Research Ethics: Issues and Controversies* (s. 174-202). PA: Information Science Publishing.
- Wiggins, B. E. and Bowers, G.B. (2015). Memes as Genre: A Structural Analysis of the MemeSpace. *New Media & Society*, 17(11), 1886-1906.
- Williams, R. (2012). *Anahtar Sözcükler: Kültür ve Toplumun Sözvarlığı* (S. Kılıç, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- World Intellectual Property Organization (2003) *Consolidated Analysis of the Legal Protection of Traditional Cultural Expressions/ Expressions of Folklore*. WIPO, Geneva.
- Yelken, R. (1999). *Cemaatin Dönüşümü: Geç Modern Dönemler İçin Bir Cemaat Sosyolojisi*. Ankara: Vadi Yayınları.
- Yücel, H. (2013). *İmgeden Yoruma*. İstanbul: Ayrıntı.
- Zhang, J. (2005), Filmic Folklore and Chinese Cultural Identity, *Western Folklore*, 64 (3/4), 263-280.
- Zipes, J. (2002) (Ed.). *The Oxford Companion to Fairy Tales*. New York: Oxford University Press.

EK 1. ORJİNALLİK RAPORU

 <p>HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ YÜKSEK LİSANS/DOKTORA TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU</p>
<p>HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞI'NA</p> <p style="text-align: right;">Tarih: 22/08/2017</p> <p>Tez Başlığı / Konusu: Gelenek Kültürü Kökenli Dijital Anlatım ve Gösterimler</p> <p>Yukarıda başlığı/konusu gösterilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 304 sayfalık kısmına ilişkin, 22/08/2017 tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 1 'dir.</p> <p>Uygulanan filtrelemeler:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç, 2- Kaynakça hariç 3- Alıntılar hariç 4- 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç <p>Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve bu Uygulama Esasları'nda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.</p> <p>Gereğini saygılarımla arz ederim.</p> <p style="text-align: right;"><i>E. Coşkun</i> 22.08.2017</p> <p>Adı Soyadı: Erol GÜLÜM Öğrenci No: N11245253 Anabilim Dalı: Türk Dili ve Edebiyatı Programı: Türk Halkbilimi Statüsü: <input type="checkbox"/> Y.Lisans <input checked="" type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/> Bütünleşik Dr.</p>
<p>DANIŞMAN ONAYI</p> <p style="text-align: center;">UYGUNDUR.</p> <p style="text-align: center;"><i>Nebi Özdemir</i> Prof. Dr. Nebi ÖZDEMİR</p>

EK 2. ETİK KURUL İZİN MUAFİYETİ FORMU

 <p>HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ TEZ ÇALIŞMASI ETİK KURUL İZİN MUAFİYETİ FORMU</p>
<p>HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞI'NA</p> <p style="text-align: right;">Tarih: 22/08/2017</p> <p>Tez Başlığı / Konusu: Gelenek Kültürü Kökenli Dijital Anlatım ve Gösterimler</p> <p>Yukarıda başlığı/konusu gösterilen tez çalışmam:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. İnsan ve hayvan üzerinde deney niteliği taşımamaktadır, 2. Biyolojik materyal (kan, idrar vb. biyolojik sıvılar ve numuneler) kullanılmasını gerektirmemektedir. 3. Beden bütünlüğüne müdahale içermemektedir. 4. Gözlemsel ve betimsel araştırma (anket, ölçek/skala çalışmaları, dosya taramaları, veri kaynakları taraması, sistem-model geliştirme çalışmaları) niteliğinde değildir. <p>Hacettepe Üniversitesi Etik Kurullar ve Komisyonlarının Yönergelerini inceledim ve bunlara göre tez çalışmamın yürütülebilmesi için herhangi bir Etik Kuruldan izin alınmasına gerek olmadığını; aksi durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.</p> <p>Gereğini saygılarımla arz ederim.</p> <p style="text-align: right;">  22.08.2017 </p> <p> Adı Soyadı: Erol GÜLÜM Öğrenci No: N11245253 Anabilim Dalı: Türk Dili ve Edebiyatı Programı: Türk Halkbilimi Statüsü: <input type="checkbox"/> Y.Lisans <input checked="" type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/> Bütünleşik Dr. </p>
<p><u>DANIŞMAN GÖRÜŞÜ VE ONAYI</u></p> <p style="text-align: center;">  Prof. Dr. Nebi ÖZDEMİR </p> <p> Detaylı Bilgi: http://www.sosyalbilimler.hacettepe.edu.tr Telefon: 0-312-2976860 Faks: 0-3122992147 E-posta: sosyalbilimler@hacettepe.edu.tr </p>