



TÜRÜK

*Uluslararası Dil, Edebiyat*

*ve Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*

2018, Yıl:6, Sayı:15

Geliş Tarihi: 04.12.2018

Kabul Tarihi: 21.12.2018

Sayfa: 160-179

ISSN: 2147-8872

## İNTERNET FOLKLORU: NETLORE

Mehmet Emin Bars\*

### Özet

İnternet günümüzün en etkili iletişim araçlarından biridir. Dünya internet sayesinde küresel bir köy haline gelmiştir. Bu teknolojik araçla beraber insan ve toplum hayatı artık eskisi gibi olmaktan çıkmıştır. Dünya her gün çeşitli yeniliklerle değişmeye devam etmektedir. Bilişim çağının hızlı değişimi toplumsal kurum ve kültürlerde çeşitli değişim/dönüşümler meydana getirmektedir. Hızlı ve baş döndürücü teknolojik gelişmelerin yaşandığı günümüz dünyasında folklor da bu değişimlerden etkilenmektedir. Sözlü kültür ortamlarında insanların bir araya gelmesiyle üretilen mit, destan, masal, efsane benzeri ürünler, günümüzde radyo, televizyon, internet aracılığıyla yeniden üretilmektedir. Sanal dünya karşılıklı etkileşim ve iletişimin yoğun biçimde yaşandığı mekândır. Dijital bağlamın kendisine ait kodlama, ifade ve aktarma formları yaratarak tekrarlaması kendi geleneklerinin oluşmasını sağlamaktadır. Sanal toplulukların her birinin kendine özgü geleneksel bir yapısı vardır. Teknoloji eski gelenekleri aktarmış, yeniden üretmiş ve yeni gelenekler icat etmiştir. Yeni folklor konularının yaratılmasında önemli mekânlardan birini oluşturan internet, yeni kültür tiplerini de meydana getirmiştir. Yeni iletişim araçları folkloru yeni bir alan yaratmıştır. Bu çalışma, internette meydana gelen folklor ürünleri ile sözlü gelenek ürünleri arasındaki ilişkiler üzerine çeşitli değerlendirmeleri içermektedir. Sanal dünyada folklor, çalışma yöntemleri, etik kurallar, karşılaşılan problemler, sözlü kültür-elektronik kültür ilişkisi ve geleneğin sanal âlemdeki dönüşümü ele alınan konu başlıklarıdır.

**Anahtar Sözcükler:** internet, folklor, gelenek, netlore, netrografi.

\* Dr. Öğr. Üyesi, Bingöl Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Bingöl/Türkiye, [orcid.org/0000-0001-6972-6860](https://orcid.org/0000-0001-6972-6860), [mebars@ingol.edu.tr](mailto:mebars@ingol.edu.tr)

## INTERNET FOLKLORE: NETLORE

### Abstract

Internet is the most effective communication tools of our day. The world has become a global village thanks to the internet. This technological tool has changed the lives of people and society. The world continues to change every day with various innovations. The rapid change of information age has brought about various changes / transformations in social institutions and cultures. In today's world where rapid and dizzying technological developments are experienced, folklore is also affected by these changes. Myth, epic, fairy tale, legend-like products produced by the gathering of people in oral culture environments are now being reproduced through radio, television and internet. The virtual world is the place where mutual interaction and communication are experienced intensively. The repetition of the digital context by creating its own coding, expression and transfer forms has led to its own traditions. Each virtual community has its own traditional structure. Technology has transferred the old traditions, re-produced, invented new traditions. The internet, which constitutes one of the important places in the creation of new folklore subjects, has created new culture types. New communication tools have created a new field of folklore. This study includes various evaluations on the relationships between oral tradition products and folklore products that occur on the internet. Folklore in the virtual world, working methods, ethical rules, problems encountered, the relationship between oral culture and electronic culture, the transformation of tradition in the virtual world are examined.

**Key Words:** internet, folklore, tradition, netlore, netrography.

### GİRİŞ

Folklor bir disiplin olarak XIX. yüzyılda başlamıştır. Folklorun ele aldığı “halk” kavramına bakışı, inceleme alanını belirleyen temel paradigmalardan birini oluşturmuştur. Folklorlarda “halk” tarihsel süreç içerisinde farklı şekillerde tanımlanmış, bu tanımlamalar yeni bilim dalının yönünü belirlemiştir. “Halk” ilk zamanlarda başka kümelerden oluşan gruplara karşı tezat olarak bağımlı bir yapı olarak tarif edilmiştir. “Halk” vahşi ve medeniler arasında medeniyeti henüz tam keşfetmemiş grupları ifade etmiştir. Bu tanımlarda “halk” köylü, alt sınıf, eğitim görmemiş, gelişmeye kapalı bir sınıftır.

Halk bilimcilerin folklorlara bakışı XX. yüzyıldan itibaren değişmeye başlar. XX. yüzyılın başlarına değin bazı halk bilimciler, folkloru sadece eski dönemlerden kalan materyallerin kalıntısı olarak görmüşlerdir. B. A. Botkin 1930’larda folklorun sadece “kalıntılar” üzerine inceleme yaptığı görüşünü kabul etmez. O, tükenmekte olan her halk grubunun yerine yeni bir grubun yaratıldığını ifade ederken folkloru gelenek ile yaratıcılığın karışımı ve çağdaş koşullara fonksiyonel bir yanıt olarak değerlendirir (Hirsch, 2014: 22). Botkin, bir milletin içinde çok sayıda halk grubunun varlığından söz eder. Bu halk grupları sürekli bir yaratım halindedir. Daha sonra Howard Odum halk biliminin tüm toplum türlerinde var olduğunu ve

onun ekstra örgütsel ve teknolojik olan kültürün bir ögesi olduğunu söyler (Hirsch, 2014: 32). Halk biliminin toplumun tüm katmanlarında var olduğunu ve her dönemde yeniden yaratıldığını, onun dinamik yapısını ortaya koyan bu tür açıklamalar Alan Dundes'in modern "halk" tanımının ve dönüşen, uygulamalı halk biliminin ilk işaretleridir.

XX. yüzyılın önemli halk bilimcilerinden Alan Dundes'in "halk" tanımı halk bilim incelemelerinde önemli bir dönüm noktasını oluşturur. Dundes'e göre halk "ortak bir faktörü" paylaşan, "kendine has geleneklere" sahip olan bir insan grubudur. Burada bir grup üyesinin diğerlerini tanımasına gerek yoktur, gruba ait geleneklerin özünü bilmesi halkı oluşturması için yeterlidir (Dundes, 2006b: 16). Bu tanıma göre dil, din, meslek gibi herhangi ortak bir faktörü paylaşan ve geleneklere sahip her grup "halk"tır. Her grup kendine ait bir halk bilgisine sahiptir. Ortaya çıkacak her yeni grup, yeni halk bilgisinin yaratımını sağlayacaktır. Dundes yeni "halk" tanımıyla folklorun inceleme alanını yeniden belirler, genişletir. Artık grup içerisinde kullanılan çeşitli simge ve işaretlerden zarfın üzerine basılan mumdan mühüre, hapşırma gibi vücut hareketlerinden sonra söylenen geleneksel yorumlara kadar gelenekselleşmiş tüm uygulamalar folklorun konuları arasındadır (Dundes, 2010: 18). Dundes tarafından yapılan yeni "halk" tanımına göre teknolojik gelişmelerin ürünü olan bilgisayar ve internet de halk bilgisinin yeni yaratım mekânlarından biridir. Sanal dünyada mevcut olan her grubun halk bilgisi vardır ve bu gruplar folklorun inceleme alanındadır.

Folklor günümüze kadar çeşitli kültür ortamlarında birbirinden farklı ürünler vermiştir. Kültür ortamlarının değişmesi ürünlerin bağlamını değiştirmiş, yeni bağlam yeni yaratmaları meydana getirmiştir. Elektronik kültür ortamı da folklor ürünlerinin, sözlü ve yazılı kültür ortamlarından sonra ortaya çıkan, yeni yaratım mekânlarından biri olarak kabul edilmektedir. İnternet, folklor ürünlerinin radyo, televizyon gibi elektronik araçlardan sonra en yaygın kullanıma sokulduğu alanlardan birini oluşturmaktadır. Sanal dünyada meydana gelen sosyal grupların "halk" olarak kabul edilip edilmeyeceği, yeni bağlamın gelenekleri oluşturma ve aktarımdaki rolü, ürünlerin yaratılma mekân ve zamanı, yeni sanal bağlamın ürünler üzerindeki etkisi gibi sorunlar araştırmacılar tarafından tartışılmaktadır. Bu çalışma elektronik kültür ortamlarından sadece internette meydana getirilen folklor ürünleri ile sınırlandırılmıştır.

Çalışmada internette meydana gelen folklor ürünleri ile sözlü gelenek ürünleri arasındaki ilişkiler ele alınmıştır. Bu ilişkiler, sanal dünyada "halk" olarak kabul edilebilecek gruplar, bu gruplar arasındaki ilişkinin şekli/niteliği, internet gruplarının gelenekleri aktarma/yaratma/dönüştürme süreçleri, icrasallık, performans, metinlerin özelliği, geleneklerin yaratılma zamanı/mekânı konuları etrafında sanal dünyadaki gruplar arasındaki iletişim/etkileşimler dikkate alınarak değerlendirilmiştir. Sanal dünyadaki folklor ürünlerinin yukarıda ifade edilen nitelikleri değerlendirilirken ilk oluşum alanı olan sözlü gelenekteki varlığı da göz önünde bulundurulmuştur. Özellikle son dönemlerde sanal dünyada çeşitli folklorik gruplar ve bu gruplar tarafından ortaya konulan halk bilimi ürünlerinin kültür ortamlarına göre geçirdiği değişim/dönüşümler üzerine, çalışmamızın sonunda ancak bir kısmına yer verdiğimiz, zengin bir kaynakça meydana gelmiştir. Her çalışmada internet-folklor ilişkisi etrafında sanal âlemde meydana gelen ürünlerin farklı bir problemi ele

alınmıştır. Bu çalışmalar yukarıda ele alınan sorunların değerlendirilmesinde, çözümünde zengin veri sağlamaktadır.

## 1. TEKNOLOJİ ÇAĞINDA FOLKLOR

İnternet, toplumları/kültürleri değiştirmekte, yeniden yaratmaktadır. “Kim olduğumuz, nasıl yaşadığımız, nasıl ilişkiler kurduğumuz hızlı bir şekilde internet tarafından şekillendirilmektedir.” (Dyrud, 2018: 185). İnternet dünyadaki tüm insanların birbirlerinden haberdar olmalarını sağlamaktadır. Toplumsal ilişkileri kökünden değiştirmekte, devlet sınırlarını ortadan kaldırmaktadır. Artık hiçbir şey eskisi gibi değildir. Gerçek dünyayı yeniden şekillendiren sanal âlem, yeni gelenekleriyle farklı/etkileyici bir dünya yaratmaktadır. “Kitle aracılı iletişim teknolojileri geleneksel bağlamları güçlendirirken, katılımcı medya ise yerel bağlamların, üzerinden başkılığını ifade edebileceği yeni güçlü kanallar sunmaktadır” (Howard, 2018: 132). Toplumsal oluşumların temelinde iletişim bulunmaktadır. İnternet; sözlü ve yazılı iletişimden sonra sağladığı kablosuz iletişim teknolojisiyle günümüzün en önemli ve etkin iletişim araçlarından biri haline gelmiştir.

Günümüzde internet birçok insan tarafından kullanılan bir buluşma noktasıdır. İnsanlar sesli, yazılı veya görüntülü olarak bu iletişim biçiminden yararlanmaktadır. İnsanlar çeşitli sosyal iletişim sitelerine bakmadan uyumlamakta, e-maillerine bakmadan işe gitmemektedir. İnsanların ferdi hayatı, toplumsal ilişkileri sanal dünya tarafından yönlendirilmekte ve şekillendirilmektedir. İnternet hayatımızda bir ihtiyaç haline gelmiştir. Bu teknolojik araçla beraber insan ve toplum hayatı artık eskisi gibi olmaktan çıkmakta, dünya her gün çeşitli yeniliklerle değişmeye devam etmektedir. İnternet insanların kültürel hayatlarında belirli işlevleri üstlenmektedir: Bilgi edinme, motive etme, tartışma zemini oluşturma, sosyalleşme, eşgüdüm (koordinasyon), eğitime katkı, kültürel gelişim ve değişime etki, hoş vakit geçirme, insanları bir araya getirme (Aşkın Balcı, 2017: 62).

Bilim ve teknolojik gelişmelerin yoğun biçimde yaşandığı XXI. yüzyıl bilişim çağıdır. Bilişim çağının hızlı değişimi insanın düşünce yapısıyla beraber toplumsal kurum ve kültürlerde de değişim/dönüşümler meydana getirmektedir. Kültür, toplumsal değişime paralel biçimde yenilenir. Folklor da kültürel değişimlere bağlı olarak kendisini güncellemektedir. Sözlü kültür ortamlarında insanların bir araya gelmesiyle üretilen mit, destan, masal, efsane benzeri ürünler, günümüzde radyo, televizyon ve internet aracılığıyla yeniden üretilmektedir. Folklor ile internet arasında her gün daha da güçlü hale gelen bir ilişki vardır. Folklor sanal ağlarla hiçbir dönemde bu kadar evrensel olmamıştır. Folklorun sanal dünyada varlığı “kültürün kitlesel ekonomik ve endüstriyel bir alana dönüşüm sürecini de açıklamaktadır” (Özdemir, 2012: 401). Bu süreçle bir ürüne dokunma dönemi, yerini sanal tüketime bırakmıştır.

Folklor ürünleri içinde barındırdığı eski dönemin hayat tarzını her çağa göre yeniden şekillendirir. Örneğin sözlü kültür ortamında üretilen bir fıkranın elektronik kültür ortamında “bilgisayar terimlerini iyi bilen, internet ortamında sosyalleşebilen, daha çok ‘şehirli’ ve ‘genç’ diye nitelendirilebilecek bir kesim tarafından, ‘kopyala-yapıştır’ mantığı ile kelimeleri üzerinde oynanarak yeniden” (Aslan, 2011: 55) oluşturulduğu görülebilmektedir. Her ne

kadar bu tür uygulamalar yapı itibariyle folklor ürününde köklü değişimler meydana getirmiyor gibi görünse de internet kullanıcılarının yaratıcılığını göstermektedir. Bir taraftan bağlamı değişen ürüne çağa uygun yeni bir anlam yüklenirken, diğer taraftan eski döneme ait yapı ve tema saklanarak yeni çağa/kuşağa aktarılmaktadır. Folklor ürünü, sanal dünyada güncellenirken içinde yaratıldığı imgesel mekâna ait yeni terimlerle zenginleştirilmektedir.

Çevrim içi geleneksel söylem biçimleri 1990'lerden itibaren teknolojik kaynaklı folklorun inceleme alanlarından biri olarak kabul edilmiştir. Sözlü kültürün birçok konusu sanal kültürde çağdaş söylemlerle yerini almıştır. Bu konular elektronik ortamda sözlü gelenekler tarafından da beslenmiş, yeni dijital tür/konular haline gelmiştir. Folklor yeni teknolojiler tarafından değiştirilen yaşam biçimlerine uyum sağlamak için yeni formlar almış; ancak verdiği mesaj aynı kalmıştır. Televizyonun ilk dönem yayınlarında “Yüz yüze iletişimin hâkim olduğu sözlü kültür insanı görüntünün eklendiği bu araçla [televizyon] kurulacak iletişim biçiminin karşılıklı olduğu yanılığını” (Küçükbasmacı, 2013: 1068) yaşamış; ancak internetle karşılıklı iletişim yanılığın olmaktan çıkarak gerçeğe dönüşmüştür. Böylece sözlü gelenek elektronik kültür ortamında yeni şekliyle varlığını devam ettirmiştir. Sözlü gelenek toplumsal yaşamı şekillendirerek folklor ürünlerinin belirlenmesinde etkili bir rol oynadığı gibi internet de günümüzde folklor üzerinde şekillendirici bir etkiye sahiptir. Modern toplumlarda gelenek sürekli kendini yenilemekte/yaratmaktadır. İnternet de modern çağın yeni kültür yaratım bağlamıdır. Herhangi bir gelenek işlevini sürdürdüğü, toplumsal ihtiyaçlara cevap verebildiği sürece, hangi kültür ortamında bulunursa bulunsun, varlığını sürdürecektir. Bundan dolayı toplumda karşılığı olan geleneksel uygulamalar bağlam değiştirerek varlıklarını devam ettirmektedir.

Dundes'in ifadesiyle “teknoloji halk bilgisini yok etmediği gibi, halk bilgisinin yayılmasında ve aktarılmasında hayati öneme haiz bir faktör haline gelmekte ve yeni halk bilgisi oluşumuna da heyecan verici bir ilham kaynağı olmaktadır” (Dundes, 2006b: 24). Dan Ben-Amos folklorik bir hareket için iki sosyal şartın olması gerektiğini savunur: Hem gösteri ve anlatmayı yapanlar ve hem de seyirci aynı halde ve aynı referans grubunun parçası olmalıdır (2006: 35). Burada iletişim olarak folklorun insanların yüz yüze görüşmeleri, birbirlerine doğrudan hitap etmeleri durumunda oluştuğu kastedilmektedir. Referanstan kastedilen ise geleneklerdir. İnternet halk bilgisi ürünlerini yeni şekillerle ortaya çıkarmaktadır. Sanal ortamdaki halk bağımsız çeşitliliğe sahip, gruplar sınırsız sayıdadır. Bir kişi aynı zamanda birden fazla grubun üyesi olabilmektedir. Bunun yanı sıra bir grup kendi içinde de daha küçük gruplardan oluşabilmektedir. Halk bilgisi ürünlerini yaratan bir grubun başka gruplara karşı üstünlüğü de bulunmamaktadır. Bu yönüyle her grubun ortaya koyduğu bilgi önemli ve değerlidir.

## **2. ÇEVİRİM İÇİ FOLKLOR VE YENİ BİR ARAŞTIRMA YÖNTEMİ: NETLORE VE NETROGRAFI**

Sanal dünyada folklorla ilgili bilimsel araştırmalar başta ABD, Brezilya, Estonya, Litvanya, Fransa, Macaristan olmak üzere dünyanın birçok ülkesinde devam etmektedir. Sanal dünyada yapılan folklor çalışmaları “internet folkloru, ağ folkloru, sanal folklor, internetlore, netlore, computerlore, computer folklore, virtual folklore, cyberlore, e-folklore,

digital folklore” (Aleksyevskiy, 2015: 202-203) gibi çok sayıda farklı terimle adlandırılmıştır. İnternet, folklorun şekillendiği yeni bir mecradır. Bu mecra son zamanlarda yukarıda adı geçen terimler arasında en fazla “netlore” terimiyle ifade edilmeye başlanmıştır. Netlore “sözlü olmayan, yüz yüze iletilmeyen ve kuşaktan kuşağa aktarılmayan” (De Vos, 2018: 11) folklor olarak tanımlanmaktadır.

Folklor araştırmacıları yeni gelişmelere bağlı olarak düşünme, inceleme, araştırma yollarını da değiştirmektedir. Modern dünyanın her alanında etkin kullanımıyla köklü değişim/dönüşümler meydana getiren internet, folklorun araştırma alanlarını genişletmiş, zenginleştirmiştir. “İnternet, sadece herhangi bir kamusal toplanma yeri gibi normal, gayriresmi, günlük, sosyal etkileşim için bir düzen haline gelmiştir. Bu tür bir etkileşimin meydana geldiği yer tıpkı diğer yerler gibidir ve folklor burada ortaya çıkar” (McNeill, 2018: 117). İnternet folklor ürünlerinin ortaya çıkmasını, yaygınlaşmasını sağlayan ortam sağlamaktadır. İnternetteki iletişim süreçlerinin hızı ve kolayca iletilirliği basılı kitle medyasına ait nesnelere çoğalmasını, çeşitlenmesini, yeni formlarının üretimini sağlamaktadır. Bu etkileşim Howard (2018: 145)’ın ifadesiyle iki ürünün birleşmesinden meydana gelen “melez” olarak adlandırılabilir üçüncü türleri oluşturur. Çağdaş folklor, toplumsal ihtiyaç ve bireysel arzulara bağla olarak devamlılığını sürdürür.

İnternet, dijital karakterli sanal bir dünyadır. Her türden dijital bilginin depolandığı internet, folklor ürünlerinin alanını güçlendiren, çoğaltan bir alandır. Günümüze kadar çoğunlukla etnografik metodlarla incelenen folklor, sınırsız ve sanal bir çevreye sahip yeni çevrim içi dünyada “netnografi” adı verilen yeni inceleme tekniklerinin geliştirilmesini zorunlu kılmaktadır. Netnografi kavramı ilk olarak pazarlamacılar tarafından kullanılmıştır. Sözcük “net” ile “etnografi” sözcüklerinin birleşmesinden meydana gelmektedir. Netnografi sanal dünyada etnografik araştırma ve inceleme yöntemlerini kullanmaktır. Sanal toplulukların incelenmesi için kullanılan yeni tekniklere verilen addır. Netnografi, sanal etnografidir. “Sanal etnografi, bilgisayar aracılı sosyal etkileşim yoluyla oluşturulan toplulukların ve kültürlerin çalışmasına uyum sağlayan bir dizi çevrim içi araştırma yöntemini ifade eder” (Bowler, 2018: 26). Netnografi sanal dünyanın etkileşim içerisinde bulunan sosyal grupları, bu toplulukların varoluş dinamiklerini (Şafak, 2017: 157) inceleyen folklorun yeni çevrim içi inceleme yöntemidir. Halk bilimcilerin kültürel değerlerin sanal dünyada dönüşüm şekillerini, çevrim içi âlemde geçirdiği değişim/dönüşümleri kavramasını sağlar.

Folklor sadece derleme ve arşivleme ile bilgilerin depolandığı bir bilim dalı değildir. Folklor her dönemde belli işlevlere sahip sosyal bir bilim dalıdır. Sürekli kendisini yenileyen, değişen folklor, bu değişimleri takip edebilen araştırmacılara ihtiyaç duymaktadır. “Halkbilimci hızla değişen dünya düzeni içinde varlığını sürdürebilmesi ve istedik konuma sahip olabilmesi için ‘önüne çıkan fırsatlardan yararlanabilen, değişim taraftarı, diyalogun vazgeçilmezliğini özümsemiş, esnek, devamlılığı olan, dinamik, her alanda iş birliğine açık, liderlik üstlenebilen, çağın gerektirdiği her türlü altyapıya (yabancı dil, bilgisayar, ikinci-üçüncü bir alanda yan uzmanlık vb.) sahip iletişim yöntemlerini istedik bir şekilde kullanabilen bir kişi’ olmalıdır” (Özdemir, 2001: 113).

Folklor arařtırmacıları sözlü ve yazılı kültür ortamının yanında elektronik kültür ortamında dijital çağın etkin araçlarından interneti de dikkate almalılar. Özellikle 1990'lı yıllardan itibaren folklor gerçek dünyanın hemen başında sanal dünyanın temel parçası olmuştur. Sözlü ve yazılı kültür ortamlarında meydana gelen folklor ürünlerinin benzerleri, daha zengin işlevleriyle sanal dünyada yerini almıştır. Folklor arařtırmacısı bu hızlı deęişim ve dönüşümü takip etmek, bu yeni dünyanın verilerinden yararlanmak zorundadır. Sanal âlem folklor arařtırmacısına zengin bir folklorik dünyanın kapısını açmaktadır. İnternet, kütüphaneler dolusu bilginin depolandığı, yeni bilgilerin arařtırıldığı, üretildiği, yayıldığı büyük bir arşivdir. Bu zengin arşiv, içerisinde birçok sosyal gurubu barındırmakta, bu sosyal gurupların kültürlerini içermektedir. İnternet sahip olduğu zengin toplanma alanlarıyla tüm insanlara hızlı erişim imkânlarını sunmaktadır. Her türlü kurum ve kişi, istediği bilgiyi, belgeyi internete yükleyebilmektedir. Kolay iletişime sahip olma, çok hızlı bilgi paylaşabilme, çeşitli aktivitelere katılabilme gibi nitelikleriyle internet, yeni folklorik metinlerin üretiminin yapıldığı bir mekândır. İnternet üzerinde, akademik konulardan günlük dedikodulara kadar her türlü konu yer almaktadır. Sanal dünya folklor ürünlerine de yeni açılar kazandırmıştır. "Kültürlerin gündelik gerçeklerini arařtırmaya devam etmek isteyenler interneti kullanmalıdır çünkü gerçek hayat, dijital hayatla eşit derecede önemlidir" (Gasouka-Zoi, 2018: 22). Sanal dünya toplumun dayandığı sosyal altyapıyı etkileyerek köklü deęişimler meydana getirmiştir. Yeni toplumsal yapılar, yeni ifade biçimleri, yeni gelenekler oluşturmuştur.

Sanal topluluk üyeleri çevrim içi dünyada başıboş değildir. Üyelerin davranış şekillerini belirleyen çeşitli kurallar, protokoller oluşmuştur. Bu kurallar kültürel kodlara dönüşmüş, üyelerin nasıl davranmaları gerektiğini belirlemektedir. Storm A. King (2018: 38-40) tarafından ifade edilen bazı etik kuralları şöyle özetlemek mümkündür: Arařtırmacı veri kaynaklarını saklamalıdır. Veri kaynaklarının saklanması katılımcıların güvende kalmasını sağlayacaktır. Yazarının izni alınmadan arařtırma amaçlı bir bilginin aynen kullanımı yasaklanmıştır. Sanal arařtırmalarda grup üyelerinden izin alınmadan notlar alınmamalı, incelenip yayımlanmamalıdır. Grubun mahremiyetine zarar verebilecek uygulamalardan kaçınılmalıdır. Katılımcıların ve arařtırmadan etkilenen toplulukların hakları korunmalıdır. Katılımsız arařtırma yönteminde katılımcıların gizliliği korunarak onlara zarar gelmeyeceğine dair güven verilmelidir. Arařtırma sonuçlarının grup kimliğinin gizlenerek açıklanması üyeleri korumaya yönelik bir tedbir olarak düşünölmelidir. Sanal âlemde arařtırmacı grup üyelerine zarar gelmemesi için ařağıdaki hususlara dikkat etmelidir:

1. Tüm başlıklar ve imzalar kaldırılmalıdır.
2. Alıntılarda herhangi birinin ismi veya takma adı kullanılmamalıdır.
3. Grubun türüne (elektronik posta, BBS vb.) ya da ismine gönderme yapan tüm ifadeler kaldırılmalıdır.
4. Çalışılan forumun gerçek türü ya da konumuna dair özel bir gönderme yapılmamalıdır.
5. Orijinal veriler güvenli bir şekilde arşivlenmeli ve bulguları doğrulamak isteyen yetkili başka arařtırmacıların erişimine izin verilmelidir.

Bu kurallara uymak sanal topluluklarda psikolojik sorunlar veya cinsel istismar gibi hassas konularda yapılacak arařtırmalarda daha da önemli hale gelmektedir. Sanal dünyada yapılan arařtırma katılımcıların zarar görmemesi, gerçek isimlerinin ve elde edilen verilerin gizlenmesi, rızalarının alınması gibi etik kurallar geleneksel etnografik arařtırmalarda da uyulması gereken ahlaki kurallardır. Bu ahlaki kurallara tüm arařtırmacıların uyması önem arz etmektedir.

Sanal dünyada yürütülecek folklor arařtırmalarında bazı problemler bulunmaktadır. Gerçek dünyada arařtırmasını yapmak için çok uzak bölgelere seyahat etmesi, farklı kişilerle tanışması gereken folklor arařtırmacısının sanal âlemin sanal uzamında bir yere gitmesine gerek kalmamıştır. Bu durum gerçek ile sanal dünyanın sınırlarını göz önünde bulundurarak yeni arařtırma yöntemlerini kullanarak çalışmayı gerektirmiştir. Sanal dünyada çalışmanın getirdiđi diđer bir sorun da çevrim içi iletişime geçilen kişilerin sahte kimlikler edinmesi, elde edilen bilginin doğrulanmasının zorluğudur (Gasouka-Zoi, 2018: 20). Sanal dünyada çok sayıda folklor ürününün varyantları yer almaktadır. Ancak bu ürünlerin güvenilirlikleri konusunda tereddütler bulunmakta, ürünlerin doğruluklarını kontrol etmeye yönelik çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Bu tür problemlerin yanında sanal âlem, folklor ürünlerinin arşivlenmesi bakımından ise büyük avantajlar, kolaylıklar getirmiştir. Bu bakımdan halk bilimciler her geçen gün artan bu kültürel gelenekleri derleyerek depolamalıdır. Böylece büyük bir folklor koleksiyonu meydana gelecektir. İnternette yer alan sayfaların kurucularının veya sahiplerinin ölmesi veya hesabın kapatılması orada meydana gelen gelenekleri yok edeceğinden bu malzemeler kaybolmadan arşivlenmelidir.

### **3. SANAL DÜNYADA FOLKLORUN YENİ YÜZÜ**

Dundes'in "halk" tanımı folklor ile ilgili birçok kavramın yeniden ele alınması gerekliliđini doğurmuştur. Kentlerde farklı sosyo-ekonomik şartlara sahip gruplar da köylü gruplarla beraber halk kavramı içine dahil edilmiştir. Yeni halk gruplarının meydana gelmesi folklorun sınırlarını genişletmiş, arařtırmalar için yeni gelişmeleri de beraberinde getirmiştir. Ekici tarafından "halk bilgisi ürünlerinin yaratılıp, yaşatıldığı ve halk bilimciler tarafından, halk bilgisi yaratmalarının bir kaynak kişi veya kaynak kişiler tarafından aktarılması ve bu aktarım sırasında sözlü veya yazılı olarak kaydedildiđi yer" (Ekici, 2006: 74) olarak tanımlanan folklor alanına bilgisayar teknolojisindeki gelişmelere paralel olarak internet de eklenmiştir. Teknolojik ortam kendisine has iletişim biçimlerini oluşturmuş, kültür endüstrisinin teknolojik gelişmelerle birleşmesi bu duruma uygun folklor ürünlerini yeniden yaratmıştır. Elektronik ortam yeni geçiş, iletişim ve aktarımlar yaratmıştır. Folklorun saha kavramı genişlemiş, ortaya çıkan yeni boyutlara göre kendisini güncellemiştir.

Alan arařtırması yapan folklor arařtırmacısı yeni kültür ortamlarına uygun niteliklere sahip olmalıdır. Zira ikincil sözlü kültür ortamında arařtırma yapan bir arařtırmacının sahip olması gereken nitelikler birincil sözlü kültür ortamındaki bir arařtırmacıdan farklıdır. "Bir sosyal paylaşım sitesinde çalışma yapan kişi; o ortamın gereklerini bilmek, o ortamı kullanabilecek teknik donanıma sahip olmak ve hatta katılımcı olduđu durumlarda uygun jargonu kullanmak ve o atmosfere bütün boyutlarıyla dâhil olmak durumundadır" (Ersoy, 2012: 11). Bundan dolayı alan arařtırmasının yeni kültürel bağlamlarda sağlıklı biçimlerde



yürütülebilmesi için yeni bağlamlara uygun araştırma teorilerinin ve inceleme-değerlendirme yöntemlerinin geliştirilmesi gerekmektedir. Bu incelemelerde ürünler farklı disiplinlerin (sosyoloji, sosyal psikoloji, etnoloji, antropoloji, iktisat, iletişim vs.) verilerini de içerdiğinden, farklı boyutlar kazandığından disiplinlerarası çalışmalar yapılmalıdır.

Bağlam bir folklor ürününün yaratım ve icrasında belirleyici bir özelliktir. “Her icra toplumun sahip olduğu bir iletişim setine bağlı olduğu gibi, her anlatmanın veya türkünün belli bir karmaşıklık ve basitlik seviyesine sahip oluşu onların icra edildiği toplantının niteliğine ve toplantıya katılanlara bağlıdır” (Ben-Amos, 2007: 240). Dolayısıyla sözlü ve yazılı kültür ortamlarında icra edilen bir folklor ürünü elektronik kültür ortamında bağlamının farklılaşmasına bağlı olarak çeşitli değişim/dönüşümler geçirir. “İnternetin oluşturduğu sanal iletişim çerçevesinde bireyler ve toplumlar arasında yakınlaşma ve ortak ilgiler oluşturma ile sanal kültür ortamı da doğmuştur” (Çakır-Topçu, 2005: 76). Bunun sonucunda sanal ortamda farklı insanlar bir araya gelmiş, bu yakınlaşma kültürel değişimleri doğurmuştur. Gazete, radyo ve televizyon gibi geleneksel medya araçlarında tek merkezde yaratılan bilgi çok sayıda kişiye aktarılır, böylece üretilen bilgiye yönelik bir tepki alınamaz ya da belli bir zaman sonra çok az sayıda alınır. İnternette ise bilginin tek bir kaynağı yoktur. Üretilen bilgi denetimden geçmeden çok sayıda insana aktarılmakta, iletişim süreci çok sayıdaki katılımcı tarafından sürdürülmektedir. Her internet kullanıcısı bir yayımcıdır, kaynaktır; aynı zamanda tüketicidir.

Sanal âlemdeki insanlar gerçek dünyada birbirlerinden çok uzakta olmalarına karşın internet aracılığıyla yeni ve farklı toplumsal mekânlar oluşturmakta, sanal toplumlar meydana getirmektedir. İnternet yeni yaşam alanları inşa etmektedir. Aslında sanal dünyadaki insan ilişkileri gerçek hayattan çok da farklı değildir. Sanal hayattaki ilişkiler çoğu zaman gündelik hayata bağlı gelişmekte/düzenlenmektedir. Sürekli bir değişim/dönüşüm yaşayan insanın hem sanal hem de gerçek hayattaki ilişkileri yeniden üretilmektedir. Denise Carter (2018: 95-114) tarafından Cyberville adında özel bir sanal topluluğun etnografisi üzerine yapılan çalışma insanların sanal ya da internet toplumlarındaki yaşam biçimleri hakkında açıklayıcı bilgiler vermektedir. Sanal ortam zengin bir veri kaynağı durumundadır. Carter, Cyberville’deki etnografi çalışmasını Eylül 1999 ile Nisan 2003 yılları arasında üç buçuk yıl etkin bir katılımcı kimliğiyle yürütür. Carter’a göre sanal dünyada yürütülen ilişkiler gerçek hayatta da sürdürülebilir durumdadır. Sanal dünya her geçen gün daha fazla günlük yaşantının içinde yer almaktadır. Aslında Cyberville de gerçek dünyanın dışında bir yer değildir. Cyberville dünyanın her yerinden katılımcıların internet teknolojileri ile desteklenerek sosyal bir dünya olan internette oluşturdukları sanal bir topluluktur. Tasarımı dünyadaki diğer büyük şehirlere benzemektedir. İçinde plaza, plaj, eğlence parkı, postane, hastane, hapishane, kafe, kenar mahallelerin bulunduğu gerçek dünyadaki şehirler gibidir. Ciberville’de ilişkiler günlük yaşamdaki sosyal ilişkilere göre oluşturulmuştur.

Günlük yaşamın içinde gelişen teknoloji (internet) doğal olarak günlük yaşamdan bağımsız değildir. Ciberville’de sosyal birleştirici bir işleve sahip olan arkadaşlık; eşitlik, özgürlük, sadakat, samimiyet gibi gerçek dünyada da önemli olan niteliklere dayandırılmaktadır. Buradaki ilişkiler cinsiyet, ırk, yaş gibi herhangi bir şarta bağlanmaksızın serbest biçimde gelişir. Bu ilişkilerin % 69 gibi yüksek bir oranı gerçek hayata taşınarak

katılımcıların hayatlarının bir parçası olmuştur. Sanal dünya, gerçek dünyadan ayrı bir yer değildir. Buradaki ilişkilerin çevrim dışında da devam ettirilebilmeleri insanların sahip oldukları ilişki ağlarını genişletmiştir. Sosyal ilişkilerimiz artık ev veya iş çevresindeki kişilerle sınırlı değildir. Sanal âlemdeki arkadaşlıklar samimi, kişisel ve özel olması bakımından gerçek toplumdakilere benzemesine rağmen bazı farklılıklara da sahiptir. Sanal arkadaşlıklarda cinsiyet, yaş veya ırka bağlı olmayan serbest bir ilişki bulunmaktadır. Ancak bu arkadaşlıklar çevrim dışı gerçek dünyadakine benzer biçimde gelişip olgunlaşmaktadır.

İnternette bir forum, blog veya sohbet odasında belli bir konuyu tartışan kişiler bir folklor grubunu oluşturur. Bu gruplar kendilerine göre bir dil, bu dile bağlı gelenekler meydana getirir. Grup üyelerinin birbirlerini tanımalarına gerek yoktur. Bir klavye aracılığıyla kurulan bu ilişkiler iletişime gerçeklik niteliği kazandırır. Çevrim içi topluluğun her bir üyesi, içinde yer aldığı grubun geleneğinin şekillendirilmesinde etkin biçimde rol oynar. Çevrim içi gruplar birtakım özelliklere sahiptir:

“1) Belli rolleri oynamak ve onların bazı ihtiyaçlarını karşılamak için birbirleriyle iletişime geçen insanlardan oluşur.

2) Bir grubun ya da bir toplumun üyeleri olarak kabul edilmek için onlar kurallara ve düzenlemelere uyar ve bu kuralları uygularlar.

3) Toplumun amacı olan ortak amaca hizmet ederler. Onların amacına dayanarak bu topluluklar uygulama toplulukları ve eğitim topluluklarına bölünürler” (Gasouka-Zoi, 2018: 21).

Erol Gülüm, sanal ortamda üretilen dijital folklardan söz edebilmek için çeşitli parametrelerin varlığından söz eder. Gülüm mekânsallık, sosyallik, iletişimsellik, geleneksellik, icrasallık parametreleri üzerinden özetle şöyle bir değerlendirme yapar: İnternet kullanıcıları sanal ortamdaki belirli platformları bilindik bir mekânsal organizasyon olarak algılamaktadır. Siberuzam imgesel bir mekân sunmaktadır. Dijital çağda mekânlar da seyyarlaşmıştır. Bu mekân değişimi halk bilimcinin “alan, saha” kavramlarının içeriğini de değiştirmiştir. Yeterli sayıda kişilerin sosyal ilişki kurmak amacıyla çevrim içi dünyada meydana getirdiği her kümelenme sosyal, kültürel özelliklere sahip bir topluluktur. Sanal etkileşim ortamlarında kullanıcılar tarafından meydana getirilen bu topluluklar folklorik grubun tüm niteliklerini üzerinde taşımaktadır. Sanal dünya karşılıklı etkileşim ve iletişimin yoğun biçimde yaşandığı mekândır. Dijital bağlamın kendisine ait kodlama, ifade ve aktarma formları yaratarak tekrarlaması kendi geleneklerinin oluşmasını sağlamıştır. Sanal toplulukların her birinin kendine özgü geleneksel bir yapısı vardır. Teknoloji eski gelenekleri aktarmış, yeniden üretmiş, yeni gelenekler icat etmiştir. Bu gelenekler dinamik bir yapıya sahip olmalarında dolayı kısa sürede siberuzamın her köşesine yayılmaktadır. Dijital dünyada üretilen kültürler icrasal özelliklere sahiptir. Ancak dijital icra reaksiyona bağlı varlığını sürdüren, açık uçlu ve bitimsiz bir icradır. Dijital dünya yeni girdilerin eklendiği aktif bir icra mekânıdır. Her üye, icra yaratımına aktif biçimde katılmaktadır (2018: 130-138).

Çevrim içi dünya folklorun sözlü ve yazılı kültür ortamında sahip olduğu birçok parametreyi taşımakta, yeni ve zengin bir araştırma alanı oluşturmaktadır. Günümüzde medya

araçlarını dikkate almadan yeni kültürlerin anlaşılması mümkün görünmemektedir. Bu bakımdan folklorun da içinde bulunduğu kültürel araştırma disiplinleri kendilerini güncellemelidir. Yeni kültürel mekân/topluluklar/kültürel unsurlar araştırmalarda yeni metotları zorunlu kılmaktadır. Peter Narvaez teknolojideki değişikliklerin kendi yapısına uygun yeni folklor türlerini meydana getirdiğini ifade eder (Koven, 2014: 129).

Sanal dünyada folklor farklı şekillerde meydana getirilmektedir. Alekseyevskiy dört metodik yaklaşımdan söz eder: Birincisi internet folklorunun geleneksel kültür unsurlarının dönüştürülmesinden meydana gelenlerdir. İkinci yaklaşım, bilgisayar kullanıcılarının kendi jargonu ve gelenekleriyle oluşturduğu folklorudur. Üçüncü görüş internette bulunması mümkün olan şehir folkloruna ait her türlü metinleri ona ait saymaktır. Bu mantıkta, internette yer alan bütün anekdotları -sözlü formda olsun ya da olmasın- internet folkloru olarak kabul etmek gerekir. Son görüş ise öncelikle ağda var olan ve yaygınlaşan folklor formlarını internet-folkloru olarak kabul etmektir (2015: 203-207). İnternet folkloru, geleneksel folklordan farklı nitelikler taşıdığından onun öğrenilmesinde yeni metotlara ihtiyaç duyulmaktadır. Sanal dünyanın folklorunun incelenmesinde kurucu, taşıyıcı ve müşteri niteliklerini taşıyan ağ kullanıcıları dikkate alınmadan bir inceleme yapılamaz. 2000’li yılların başlarına kadar internet içerikleri teknik uzmanların dar bir grubu tarafından oluşturulurken, Web 2.0 kaynaklarının ortaya çıkması ve popülerlik kazanmasından sonra tüm internet kullanıcıları da sürece katılmıştır.

İnternet, bulunulan çağın farklı araçlarını içinde barındırabilme niteliğine sahip bir araçtır. Radyo, televizyon, sinema, telefon gibi birçok teknolojik aracın üstlendiği işlevleri kendinde toplayan ağlar sistemidir. Söz, yazı ve görüntüyü birlikte sunar. İnternet zaman ve mekân kavramlarına yeni boyutlar katar, bu kavramların sınırlarını ortadan kaldırır. Çift yönlü bir iletişim özelliğine sahip olması yaygınlığını arttırmaktadır. Ben-Amos’un “folklor materyalleri bir yerden bir yere taşınan, farklı şekillerde yorumlanan (maniple edilen) kültürler arası yaratmalardır” (2006: 28) ifadesi sanal dünyada daha da anlamlı hale gelmektedir. Sanal âlem folklor ürünlerinin taşınma, farklı formlara bürünme, kültürler arası yayılma bakımından en etkin araç olarak görünmektedir.

Folklor ürünleri yaratıldıkları yer, zaman ve topluma bağlıdır; bağlamı değiştiğinde niteliği de değişmektedir. “Artistik bir süreç olarak folklor, müziğe ait, göze hitap eden, harekete dayanan veya dramatik herhangi bir iletişim aracında bulunabilir” (Ben-Amos, 2006: 35). Folklor ürününün tahlilinde Dundes, üç unsur üzerinde durulmasını teklif eder: Doku, metin ve çevre ile sosyal şartlar (2006a: 41). Doku dile ait özellikleri, metin bir folklor ürününün tek anlatımı veya versiyonlarını, çevre ve sosyal şartlar (bağlam) ise bir ürünün içinde bulunduğu sosyal durumdur. Doku başka bir dile çevrilemezken metin çevrilebilir. Ürünün her icrasında ise bağlam değişiklik göstermektedir. Bu unsurlardan herhangi birinde meydana gelecek değişiklik diğer unsurları da etkilemektedir.

Birincil sözlü kültürde zaman ve mekâna bağlı yüz yüze iletişim bulunmaktaydı. Geleneksel folklor araştırmalarında “seçilen konuya ilişkin özgün ve güvenilir bilgi elde etmek, derlemek için araştırmacının araştırma yapacağı grubun ya da topluluğun yaşadığı yere giderek çalışması” (Örnek, 2016: 75), yerini sanal dünyaya bırakmış; Baki’nin ifadesiyle

“alan arařtırmacının evine gel” (2014: 27)’miřtir. Folklor arařtırmacısı evinden, ofisinden, internete baėlanabildiėi her yerden, mekâna gidip yüz yüze görüřme yapmadan, arařtırmasını yapabilmektedir. Modernleřme sürecinde “Topluluklar, gruplar ve bireyler, kültürel belleklerinin oluřup geliřtiėi ve kültürel üretimlerinin kuřaktan kuřaėa aktarılıp yařatıldıėı ritüel mekânlarını terk ederek modern yařamın peřinden gittiler ve geçmiřle baėlarını büyük ölçüde kopararak yeni mekânlarda yeni kültürler edindiler.” (Oėuz, 2007: 32). Sanal dünya da halkın yeni gelenekler yarattıėı mekânlardan biridir.

İnternet zaman ve mekân kavramlarına yeni boyutlar eklemiřtir. “İnsanlar, bazı internet sayfaları sayesinde, dünyanın neresinde olurlarsa olsunlar, istedikleri anda, istedikleri yere, sanal ortamdan seyahat ederek, orayla ilgili bilgi edinme ve orayı gezip görme řansını yakalamaktadır” (Baki, 2014: 9). Bu sayede kültürler arası etkileřim artmıř, kültürel sınırlar silikleřmiřtir. Bu yönüyle internetteki folklor ürünleri, kültürleri birleřtirici bir iřleve dönüřtürmüřtür. Sanal dünya, insanları zaman ve mekâna baėlı olmaktan kurtarmıřtır. “Önceleri yüz yüze ve kuřaktan kuřaėa geliřen ve evrilen folklor ürünleri internet aracılıėıyla uzaktan uzaėa ve kiřiden kiřiye bir aktarım biçimine dönüřmüřtür” (Baki, 2014: 10).

Her kullanıcı bir gelenek yaratma ve aktarma öznesi durumundadır. Her kültür kendi geleneėini yaratırken teknolojik geliřmelerle internet kültürü ortaya çıkmıřtır. Sanal dünyada bir taraftan eski gelenekler dönüřtürülürken diėer tarafta yeni gelenekler yaratılmaktadır. “İnternet, halk bilimciler tarafından yalnızca efsanelerin, hikâyelerin, řakaların vb. sözlü kültür ürünlerinin yeni yayılım biçimi ve bu ürünlerin dönüřümelerini gözlemlene alanı olarak görülmemiřtir. Aynı zamanda halk bilimcilerin ‘kaynak kiřilerle’ yüz yüze gerçekteřtirdikleri mülakatlar aracılıėıyla elde ettikleri alan çalıřması verilerine ‘benzer’ verilerin ulařıldıėı araçlardan biri olarak deėerlendirilmiřtir” (Gürçayır Teke, 2014: 33). Birincil sözlü ortamda her ürün için o ürünü en iyi biçimde yaratan/icra eden/aktaran kiři olan ve arařtırma öncesinde tespit edilen kaynak kiřiler, internette ortak amaç için bir araya gelen tüm kullanıcıları kapsayacak řekilde geniřlemiřtir.

İnternet çok sayıda toplumsal paylařım aėları, video paylařım aėları, blog siteleri, bilgi paylařım aėları sayesinde zengin bir metinsel iletiřim saėlamaktadır. İnternet metinleri 1980’den sonra bilgisayarların geliřmesiyle çeřitlilik kazanmaya bařlamıřtır. İnternette geleneksel metinlerden farklı niteliklere sahip, dijital geliřmelerin řekillendirdiėi yeni metin çeřitleri meydana gelmiřtir. İnternet metinleri dinamik bir yapıya sahiptir. Bu metinlerde çizgisel bir sıra yoktur ve birbirini izleyen sayfalardan meydana gelmemektedir. Bilgisayar sistemlerine baėlı olan bu metinler okuma yanında yazma teknolojisini de tařımaktadır. Metinler belli bir amaç için oluřturulmaktadır. İnternet metinlerinde açılacak her pencerede yeni bilgilere ulařma imkânı dinamik metinleri, okuyucunun tek bařına kendisine sınırlı biçimde sunulan geleneksel metinlerden ayırmaktadır. Bir metnin içindeki çeřitli kavramların tıklanarak farklı sayfaların/pencerelerin açılmasıyla metnin sınırları ortadan kalkmakta, ne zaman bařlayıp nerede biteceėi belli olmayan metinler oluřmakta, bu durum açık uçlu, çizgisel olmayan metinler oluřurmaktadır.

İnternette aynı uzamsal ortamda, birbirine eklenmiř; ancak tek bir merkezden yönlendirilen metinler yer almaktadır. İnternet kullanıcıları bu tür metinlerde esnek biçimde

istedikleri gibi dolaşabilmektedir. Metinlerin dinamik bir yapıya sahip olması onların akıcı olmalarını da sağlamaktadır. Ancak internetteki tüm metinlerde yukarıda açıklandığı özelliklere sahip dinamik metinsellik yoktur. İnternette yer alan metinlerin bir kısmı ise çok biçimli metinlerdir. Bu tür metinler; resim, animasyon, grafiklerle birlikte sunulan; sözel, görsel, işitsel niteliklerle verilen metinlerdir. Dijital niteliklere sahip bu metinlerde kullanılan resim, grafik, animasyonlar metni tamamlamakta, anlaşılabilirliğini arttırmaktadır. İnternet metinlerinde bulunan diğer bir özellik de kullanıcıların karşılıklı konuşup tartışabilmelerine, aralarında iletişim sağlayabilmelerine olanak sağlamasıdır. Geleneksel metinlerde yer alan monolog, internet metinlerinde diyalog şekline dönüşmüştür (Aşkın Balcı, 2017: 65-71). Geleneksel metinlerin çizgisel, sınırlı, sözlü/yazılı, monolog şeklindeki metinlerine karşın; sanal âlem metinleri çizgisel olmayan, dinamik/sınırsız, çok biçimli ve diyalog şeklindedir.

İnternet gerçek dünyada çeşitli nedenlerle bir araya gelemeyen aynı fikre sahip insanların bir araya geldiği sanal mekândır. İnternette mesajlaşma ve sohbet geleneksel folklor ürünlerinde yüz yüze iletişimin elektronik ortama aktarılan şeklidir. “Sanal âlemde iletişim; fiziksel görünüş, zaman, yer ve pozisyona dayalı bağlam imleri olmadan gerçekleşir” (Kibby: 2018: 165). Bilgi yayılımı kolay ve hızlıdır. Coğrafi uzaklık veya zaman diliminin farklılıklarının önemi yoktur. “Sözlü iletişimin ayrılmaz parçası haline gelen jest ve mimikler, yazılı iletişimde betimlemelerle okuyucunun gözünde canlandırılmaya çalışılırken internetle kurulan iletişimle birlikte de ifadelerle kendisini görünür kılmamanın yolunu bulmuştur” (Gürçayır, 2009: 112). İnternette çoğu zaman iletişim yazı ile sağlanırken bu tür iletişim yüz yüze konuşmadan farklıdır. Sanal ortamdaki iletişimde jest ve mimiklerin yerini çeşitli grafik ifadeleri almıştır. Bazı işaretlerin anlamları kültürden kültüre farklı anlamlar taşımaya rağmen genel itibariyle sanal dünyada kullanılan grafik, ikon ve semboller toplulukları standardizasyona, tek biçimliliğe zorlamaktadır.

Gelenek “eskiden beri devam edip gelen, ancak birey ve toplum tarafından belli seviyede ve aslını kaybettirmeyecek şekilde çeşitli özelliklerinin değiştirilmesine izin veren, eski ve yeni unsurları birleştirerek her dönemde yeniden düzenlenerek yaratılan ve varlığını bu şekilde sürekli kılan yapılardır” (Ekici, 2008: 36). Zaman, mekân ve kültürel çevre her dönemde değişmekte, bu durum özellikle kültürü, toplumsal örgütlenmeleri de değiştirmektedir. Bu sayede geleneklerin güncellenmesi sağlanmaktadır. “Güncelleme; herhangi bir yaratmanın, içinde bulunulan zamana, dar veya geniş anlamda mekâna ve mevcut sosyo-ekonomik yapılara uygun hâle getirilmesidir” (Ekici, 2008: 36). Güncellemede bir yeniden yaratma yoktur, var olan bir şeyi değiştirme vardır. Güncelleme herhangi bir halk yaratmasının şekil, yapı, içerik, işlev ve yaratma-aktarma özelliklerinden biri veya birkaçında yapılan değişikliklerdir. Her güncelleme geleneğin değişimini meydana getirir. Sanal dünya yeni bir halk bilgeliğinin olduğu mekândır. Sanal dünyada ortak bir amaç için bir araya gelen topluluklar iletişime geçerek gerçek hayattan farklı olmayan yeni bir kültür ve gelenek yaratmaktadır. “Siber ortam gelenekleri aktarmada bir araç olmuştur ve eski türlerin mutasyonlarını ya da yeni türler yaratmıştır” (Koiva-Vesik, 2014: 182).

Simon J. Bronner, insanların birbirleriyle iletişim kurmak için kullandıkları internette geleneklerin varlığından söz edilip edilmeyeceği sorusuna her şeye rağmen, şakayı,

görmediğimiz bir alıcıya mesaj olarak yazmak, bilindik bir mekândaki kalabalık içerisinde insanlarla göz teması ya da jest ve mimiklerimizi kullanarak iletişim kurmaktan tamamen farklı olduğunu belirterek internetin günlük hayatın bir vazgeçilmezi hâline geldiğini, içinde geleneklerin oluştuğu farklı bir alan ya da mekân olduğunu ifade eder (2018: 45-46). Sanal topluluklar toplumsal değerleri, kültürleri, inançları, gelenekleri meydana getirir. İnternet kullanıcılarının sayısı arttıkça sanal toplulukların oluşumu da artar. Sosyal ya da elektronik bağlantılarla sanal dünyada bir araya gelen katılımcılar sanal gerçekliğin ötesinde bir şeyler konuşmaya başladıkları anda gelenek oluşmaya başlar. Kullanıcılar canlı sohbet, mesajlaşma ve görüntülü olarak konuşmayı sağlayan siteler sayesinde sözlü gelenekte yüz yüze yapılan iletişime benzer bir etkileşim işine girerler.

Elektronik kültür ortamının etkin araçlarından radyo ve televizyonun insanları ekranları başına çivilemesinden farklı olan internet, klavye ile ekranın birleşmesiyle katılımcıları hem üretici hem de tüketici konumuna dönüştürerek onları interaktif bir iletişimin içine çeker. Radyo ve televizyonun yayıncılar, dinleyiciler, izleyiciler şeklinde ayırdığı insanlar sanal âlemde her üç niteliği de kendisinde toplayabilmektedir. İnternet kullanıcısı gönderen-alan, üreten-tüketen, yazan-okuyandır. Bu nitelikleriyle internet kendisine en yakın dönemin dahi geleneklerini dönüştürür, onların yerine yeni gelenekler üretir. Çevrim içi topluluklar yeni alışkanlıklar üretir, ayrı bir kültür yaratır. Yeni geleneklerin en önemli yaratım mekânlarından biri haline gelen sanal dünya ile folklor ayrılmaz bir şekilde iç içedir. İnternet folklor araştırmacılarının yeni ilham kaynağıdır.

Modern toplumlarda gelenek sürekli olarak yeniden yaratılmaktadır. Geçmişteki geleneklerin yeni bağlamlarda çeşitli amaçlarla kullanımı, kırsal kesim unsurlarının şehirlere aktarımı “folklorizm” (Newall, 2014) terimiyle adlandırılmış, toplumun yeniden yapılandırılmasında iktidardan reklamlara kadar birçok alanda uygulanmıştır. Ong, teknolojik dönemi ikincil sözlü kültür çağı olarak adlandırırken katılımcı gizemi, topluluk duygusunu geliştirmesi, yaşanan ana odaklanması, sözlü kalıpları kullanışıyla birincil sözlü kültürle büyük benzerlikler taşıdığını ifade eder (2012: 161). İkincil sözlü kültür ortamında dinleyiciler arasındaki grup bilinci daha geniş kitlelere yayılmıştır.

Yeni folklor konularının yaratılmasında önemli mekânlardan birini oluşturan internet, yeni kültür tiplerini meydana getirmiştir. Sanal âlemde bir araya gelen insanlar tecrübelerini geleneğe dönüştürmektedir. İnsanlar kendini gösterme ihtiyacı, başka insanlara duyurma isteği, kişisel deneyimlerini paylaşma arzusu gibi nedenlerle halk geleneklerinin oluşmasında aracılık etmektedir (Koiva-Vesik, 2014: 184). Farklı bölgelerden farklı kültürlere sahip bireylerin bir araya geldiği internet halk geleneklerinin birbirine karışmasını, alış-verişini sağlamıştır. Bu bakımdan “İnternet halk geleneği, diğer iletişim kanallarıyla yayılan gelenekle bağlantılı bağımsız bir türdür” (Koiva-Vesik, 2014: 190). Yeni medya araçları eski ve yeni kültürel gelenekleri sentezlemiştir. Eski veriler insan deneyiminin ürünüyken yeni veriler dijital dünyanın mahsulleridir. İnternet, kullanıcılarının davranışlarını denetlemekte, kontrol etmektedir.

Sözlü kültür ortamında geleneklerin korunup aktarılmasında daha çok yaşlı kesimin etkin olduğu görülmektedir. İnternet geniş açık bir alana sahip olmasına rağmen en çok

gençler tarafından kullanılmaktadır. Gençler tarafından çokça kullanılması onlar arasında özel bir dilin oluşmasını da sağlamıştır. İnternet bu genç kullanıcılar tarafından kendi kültürlerine göre şekillendirilmiş, mevcut gelenekleri değiştirmiştir. Sözlü gelenekte var olan birçok gelenek, ritüel sanal âleme taşınmış; dijital kültür eski zaman zihniyetinin yerini almıştır. Sanal kafeler, çeşitli destek grupları, dedikodu-çöpçatan sohbet siteleri vb. sanal âlemin yeni kültürel gruplarını, her grup da kendine has yeni geleneksel davranış biçimlerini meydana getirmiştir. Sanal dünya gelenek ile yaratıcılığı, söz/yazı ile resmi, yeni ile eskiyi bir arada bulundurur. Her türlü insanın iletişimini sağlarken geniş bir sosyal çeşitliliğe sahiptir. Eski geleneklerin değiştiği, yeni geleneklerin yaratıldığı sanal dünya, bunun doğal sonucu olarak insanların düşüncelerini de değiştirmiştir. Bronner (2018: 60-61) fiziki bir ortamda, anlatıcı ve dinleyiciler arasında söz veya yazıyla gerçekleştirilen folklor ürününün sunumunu analog kültür olarak adlandırırken doğal gerçekliğin yerine sanalla inşa edilen, çok katmanlı mesajların sunumunu dijital kültür olarak tanımlamaktadır. Analog, kişiler arası ve dokunsalken; dijital, yapay ve görsel olarak algılanır. Dijital kültür sanal ağlarla elektronik topluluklar oluşturmaktadır.

Gerçek dünyada meydana gelen, toplum üzerinde derin izler bırakan bazı acı/tatlı olaylar sanal dünyada farklı geleneklerin oluşmasını da sağlamaktadır. Örneğin R. Budd Dwyer, Pensilvanya Maliye Müdürü iken rüşvet almakla suçlanır. Yolsuzlukla suçlanan Dwyer, 22 Ocak 1987'de bir basın toplantısı düzenler. Dwyer konuşmasının sonunda tabancasıyla intihar eder. Olay uzun süre ülkenin en önemli gündemi olarak kalır. Halk arasında Dwyer ile ilgili birçok şaka meydana getirilir. Dwyer şakaları sözlü olarak sınırlı yer ve zamanda yayılır. Bu şakalar internet aracılığıyla yenilerinin yaratılmasıyla tüm dünyada bilinir hale gelir. Birçok internet sitesi intihar videosunu, hayat hikâyesini, onunla ilgili üretilen çeşitli şakaları yayımlar. Birçok kişi tarafından internet üzerinden izlenen Dwyer bir kült haline getirilir. Dwyer'la ilgili her geçen gün yeni öyküler yaratılmıştır (Bronner, 2018: 63-73). Sanal dünya insanlara dünyayı anlamının/adlandırmanın yeni bir yolunu sunmuştur. İnternet dünyası gelenekle yeniden şekillendirilen şimdiki. Folklor teknolojik çağda dijitalleştirilmiş/sanallaştırılmıştır.

#### **4. SONUÇ**

Dijital dünya ile analog dünyanın yan yana bulunduğu günümüzde dijital dünya her geçen gün etkinlik alanını genişletmektedir. Çevrim içi dünya ile çevrim dışı dünya arasındaki sınırlar belirsizleşmekte, içi içe geçmektedir. Analog dünyasında toplumlar tarafından sürdürülen etkinlikler dijitalleşmekte, kültürel faaliyetler benzer işlevlerle farklı formlarla sanal dünyada yeniden üretilmektedir. Folklor dijitalleşmenin merkezinde dönüşüm geçiren bilim dallarının başında gelmektedir. Geleneksel toplumlar yerini tekno-endüstriyel toplumlara bırakmaktadır.

Geçmiş dönemlerde meydana gelen gelişmelerden etkilenen folklor günümüzde de teknolojik gelişmelere, zamanın ruhuna uymaktadır. Folklor her kültür ortamında farklı değişim/dönüşümler yaşamış, herhangi bir dönemde yeniden üretilen bilgi başka dönemlerden daha az değerli olmamıştır. Bir taraftan folklor teknolojikleşirken diğer taraftan teknoloji de folklorlaşmıştır. Sözlü/yazılı/işitsel/görsel/maddi olma, geleneğe bağlılık, çeşitlenme

(varyant/versiyon), ulusal/uluslararası olma, dile bağımlılık, bireye veya topluma ait olma, kendimiz veya başkaları hakkında bilgi verme, kalıplaşma (Yıldırım, 1998: 68-69; Ekici, 2015: 10-14) gibi bazı temel nitelikleri taşıyan bir folklorik ürün, dijital iletişim teknolojisindeki gelişmelere bağlı olarak icra kapsamlarını çevrim içi dünyayla beraber daha da genişletmektedir.

Hızlı ve baş döndürücü teknolojik gelişmelerin yaşandığı günümüz dünyasında folklor da bu değişimlerden etkilenmiştir. Yeni iletişim araçları folkloru yeni bir alan yaratmıştır. Gazete, radyo ve televizyon gibi eski medya araçları bir merkezden üretilen unsurların dışarıya dağıtıldığı, üretilen unsurların kitle kültürü haline dönüştüğü araçlardı. Bu araçların mahalli unsurlarla ilişkileri yüksek boyutta olmamıştır. Ancak internetin içinde yer aldığı yeni medya, dinamik söylemlere açık özelliğiyle daha folklorik nitelikler taşımaktadır.

Yeni medyada ulusal kültürle halk kültürü birbirini beslemektedir. Kitle medyası homojen ve otantik geleneklerden daha geniş alanlara ulaşan yeni folklor biçimlerini yaratmaktadır (Howard, 2018: 140). Folklor sadece geçmişi değil, aynı zamanda günümüzün kültürlerini de inceler. Geçmişte daha çok kırsal alanlarda yapılan folklor incelemeleri zamanla kent nüfusunun artmasıyla şehirlerde kendisine yeni konular bulurken, günümüzde sanal dünya kültürü yeni grup, kültür, gelenekleri folkloru kazandırmaktadır. Değer yönünden internet folklorunun gerçek dünyadaki ürünlerden bir farkı yoktur. Bu anlamda kültür ortamlarının üstünlüğünden söz edilemez. İnternet folklor ürünlerinin üretilmesinde ve iletilmesinde büyük imkânlar sağlamaktadır. Folklor ürünleri popüler ve internet kültüründe yeniden yapılandırılmaktadır.

Sanal dünya sağladığı sesli, yazılı, görüntülü iletişim biçimleri ile birçok insanı bir araya getiren, yeni halk grupları ve gelenekler oluşturan önemli bir mekândır. Bu gelenekler kısa sürede siberuzamın her tarafına yayılmaktadır. İnsanlar sanal âlemde birbirlerinden çok uzakta olmalarına karşın yeni ve farklı toplumsal mekânlarda, sanal gruplar oluşturmaktadır. Bu mekânlardaki ilişkiler gerçek dünyadan farklı değildir. Hatta bu ilişkiler çoğu zaman günlük hayata bağlı şekilde gelişmektedir. Sanal hayat, sürekli bir değişim/dönüşüm yaşayan insanın gerçek hayattaki ilişkilerini yeniden üretmektedir.

Birincil sözlü kültür ortamında sınırlı sayıdaki insanın bir araya gelmesiyle üretilen folklorik ürünler, internetle birlikte sınırsız sayıda insanı bir araya getirmekte, çok daha zengin ve yeni ürünler yaratmaktadır. Folklor her geçen gün sanal dünya ile bağımlı hale getirmektedir. Folklorun sanal âlemdeki varlığı onu yerellikten/ulusallıktan evrenselliğe taşımakta, ekonomik ve endüstriyel bir alana dönüştürmektedir.

Çevrim içi dünya yeni kültürlerin anlaşılmasında folklor araştırmaları için yeni ve zengin bir malzeme sunmaktadır. Sanal dünyada yeni folklor ürünlerinin meydana gelmesi klasik/eski folklor araştırmacı profilini de değiştirmektedir. Sanal mekân, halk bilimcinin “halk, ürün, inceleme, alan, mekân, zaman, yaratıcı, izleyici/dinleyici” gibi kavramları yeniden anlamlandırmasını zorunlu kılmaktadır. Yeni folklor araştırmacısı sanal âlemdeki değişim ve dönüşümleri takip edebilmeli, kendisine zengin bir folklorik âlemin kapısını açan bu yeni dünyanın verilerinden yararlanabilmelidir. Araştırmacı yeni bağlamlara uygun



araştırma teorileri ile inceleme-değerlendirme yöntemlerini kullanmalı, farklı disiplinlerin verilerinden faydalanmalıdır. Folklor araştırmacısı sanal dünyada araştırma yaparken katılımcıların ve araştırmadan etkilenen toplulukların haklarını korunmaya yönelik bazı ahlaki/etik kurallara da uymalıdır.

Sonuç olarak folklor, sanal dünyada kendisine yeni ve zengin bir yaşam alanı bulmuştur. Bu yeni yaratım mekânı önceki kültür ortamlarından farklı bağlamlara sahiptir. Sanal dünya bir taraftan eski döneme ait yapı ve temanın saklanarak yeni çağa/kuşağa aktarılmasını sağlarken, diğer taraftan bağlamı değişen ürüne yeni bir anlamlar yüklemektedir. Folklor sanal dünyada güncellenmekte, yaratıldığı imgesel mekâna ait yeni terimlerle zenginleştirilmektedir. Sanal dünya modern çağın, yeni ve önemli, kültür aktarım/yaratım bağlamıdır.

### KAYNAKÇA

- Alekseyevskiy, M. D. (2015). “Folklorda İnternet Mi, İnternet Folkloru Mu? (Çağdaş Folkloristik ve Sanal Gerçeklik)”. (çev. Atilla Bağcı). **Uluslararası Türk Dünyası Kültür Araştırmaları Dergisi**, 1(1), 199-219.
- Aslan, Ferhat. (2011). “Sanal Kültür Ortamında Güncellenen Nasreddin Hoca Fıkraları”. **Turkish Studies -International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic**, 6/4, 39-60.
- Aşkın Balcı, Hülya. (2017). “İnternetteki Metinlerin Özellikleri ve Metindilbilim”. **Turkish Studies -International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic**, 12/5, 57-74.
- Baki, Zeynep Safiye. (2014). **İnternet Folkloru/Netlore Bağlamında Sözlü Kültürün Dönüşümüne Netnografik Yaklaşımlar: Katılımcı Sözlük Örnekleri**. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Ben-Amos, Dan. (2006). “Şartlar ve Çevre İçinde Folklorun Bir Tanımına Doğru”. (çev. Metin Ekici). **Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 1**. (yay. hzl. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları. 27-40.
- Ben-Amos, Dan. (2007). “Halk Bilgisinin (Folklorun) Bağlamı: İmalar ve Beklentiler”. (çev. Metin Ekici). **Millî Folklor**, 76, 232-243.
- Bowler, Gary M. (2018). “Netrografi: Sanal Kültürleri ve Toplulukları İncelemek İçin Tasarlanmış Bir Yöntem”. (çev. İlayda Tekirdağlı Korkmaz-Zeynep Safiye Baki Nalcioğlu). **İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi**. (yay. hzl. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları. 25-31.

- Bronner, Simon J. (2018). “Halk Biliminin Dijitalleştirilmesi ve Sanallaştırılması”. (çev. Şafak Yılmaz-Zehra Bayır). **İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi**. (yay. hzl. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları. 45-94.
- Carter, Denise. (2018). “Sanal Toplumlarda Yaşam: Sanal Dünyadaki İnsan İlişkilerinin Etnografisi”. (çev. Ayşe Uğureli-Döne Hazel Göktaş). **İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi**. (yay. hzl. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları. 95-114.
- Çakır, Hamza; Hakan Topçu. (2005). “Bir İletişim Dili Olarak İnternet”. **Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, 19, 71-96.
- De Vos, Gail Arlene. (2018). “Folklor ve İnternet: Netlore”. (çev. Nurulhude Baykal). **İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi**. (yay. hzl. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları. 9-14.
- Dundes, Alan. (2006a). “Doku, Metin ve Konteks”. (çev. Metin Ekici). **Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 1**. (yay. hzl. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları. 40-52.
- Dundes, Alan. (2006b). “Halk Kimdir”. (çev. Metin Ekici). **Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 1**. (yay. hzl. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları. 11-26.
- Dundes, Alan. (2010). “Folklor Nedir?”. (çev. Gülay Aydın). **Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 2**. (yay. hzl. M. Öcal Oğuz-Selcan Gürçayır). Ankara: Geleneksel Yayınları. 16-18.
- Dyrud, Marilyn A. (2018). “Eleştirel Sorgulama ve İnternet: Şehir Efsaneleri Ödevi”. (çev. İrem Yalçın). **İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi**. (yay. hzl. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları. 185-196.
- Ekici, Metin. (2006). “Araştırma Yöntemleri”. **Türk Halk Edebiyatı El Kitabı**. (ed. M. Öcal Oğuz). Ankara: Grafiker Yayınları. 69-112.
- Ekici, Metin. (2008). “Geleneksel Kültürü Güncellemek Üzerine Bir Değerlendirme”. **Millî Folklor**, 80, 33-38.
- Ekici, Metin. (2015). **Halk Bilgisi (Folklor) Derleme ve İnceleme Yöntemleri**. Ankara: Geleneksel Yayınları.
- Ersoy, Ruhi. (2012). “Halk Bilimi Çalışmalarının Gelişimine Paralel Olarak ‘Alan Araştırması’ Kavramını Yeniden Düşünmek”. **Millî Folklor**, 94, 5-13.
- Gasouka, Maria; Arvanitidou Zoi vd. (2018). “Folklor Araştırması ve Yeni Zorlukları: Etnografiden Netnografiye”. (çev. Zeynep Safiye Baki Nalcıoğlu). **İnternet Folkloru:**

- Netlore ve Netnografi.** (yay. hzl. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları. 15-24.
- Gülüm, Erol. (2018). “Dijital İletişim Teknolojileri Aracılı Bir Folklorik Deneyim Alanı Olarak Sanal Ortam”. **Millî Folklor**, 119, 127-139.
- Gürçayır Teke, Selcan (2014). “Dönüşen Anneliğe Yönelik Netnografik Bir Analiz: Blogger Anneler”. **Millî Folklor**, 103, 32-47.
- Gürçayır, Selcan. (2009). “İnternet Çağının Hiyeroglifleri’ ya da Evrenselleşen Sanal Bedenler: MSN İfadeleri”. **Millî Folklor**, 83, 111-115.
- Hirsch, Jerrold. (2014). “Dönüşen Halk Bilimi: B. A. Botkin”. (çev. Mehmet Emin Dede). **Uygulamalı Halk Bilimi.** (yay. hzl. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları. 18-55.
- Howard, Robert Glenn. (2018). “Elektronik Melezlik: Yerel Ağların Israrcı Süreçleri”. (çev. Ahmet Erman Aral-Gözde Tekin). **İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi.** (yay. hzl. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları. 131-162.
- Kibby, Marjorie D. (2018). “Yönlendirilebilir Elektronik Postalar: İnternet Çağında Folklor”. (çev. Hilal Erdoğan Aksu). **İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi.** (yay. hzl. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları. 163-184.
- King, Storm A. (2018). “İnternet Topluluklarının Araştırılması: Sonuçların Raporlanması İçin Önerilen Etik Kurallar”. (çev. Barış Ulutaş). **İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi.** (yay. hzl. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları. 33-43.
- Koiva, Mare; Liisa Vesik. (2014). “21. Yüzyıl Başında Çağdaş Halk Bilimi, İnternet ve Toplumlar”. (çev. Emine Çakır). **Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 4.** (yay. hzl. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları. 182-194.
- Koven, Mikel J. (2014). “Halk Bilimi Çalışmaları, Popüler Film ve Televizyon: Gerekli Bir Eleştirel Araştırma”. (çev. Gülşah Yüksel Halıcı). **Uygulamalı Halk Bilimi.** (yay. hzl. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları. 118-138.
- Küçükbasmacı, Gülten. (2013). “Elektronik Çağda Sözü Satıcıları: Radyo ve Televizyon”. **Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic**, 8/4, 1063-1080.
- Mcneill, Lynne S. (2018). “İnternetin Sonu: Sonsuz Seçim Sağlamasına Bir Halk Tepkisi”. (çev. Tuğçe Erdal). **İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi.** (yay. hzl. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları. 115-130.

- Newall, Venetia J. (2014). “Halk Bilimi ve Geleneğin Uyumu (Folklorizm)”. (çev. Nejla Kayalı Orta). **Uygulamalı Halk Bilimi**. (yay. hzl. M. Öcal Oğuz vd.). Ankara: Geleneksel Yayınları. 80-107.
- Oğuz, Öcal. (2007). “Folklor ve Kültürel Mekân”. **Millî Folklor**, 76, 30-32.
- Ong, Walter J. (2012). **Sözlü ve Yazılı Kültür: Sözüün Teknolojileşmesi**. (çev. Sema Postacıoğlu Banon). İstanbul: Metis Yayınları.
- Örnek, Sedat Veyis. (2016). **Türk Halkbilimi**. Ankara: BilgeSu Yayınları.
- Özdemir, Nebi. (2001). “Türkiye’de Halkbilimi/Kültürbilimi-Medya İlişkisi”. **Türkbilig**, 2, 110-117.
- Özdemir, Nebi. (2012). **Medya Kültür ve Edebiyat**. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Şafak, Demet. (2017). “Etnografi’den Netnografi’ye Sanal Ortamda Kurşun Dökme: ‘Sen Bi Kurşun Döktür’”. **Millî Folklor**, 116, 156-168.
- Yıldırım, Dursun. (1998). **Türk Bitiği**. Ankara: Akçağ Yayınları.