

Erol Gülüm. *Teorik ve Pratik Boyutlarıyla Sanal Ortam Folkloru*. 2020. Grafiker Yayınları, 196 sayfa, ISBN: 978-605-9247-80-1.

Erol Gülüm. *Digital Folklore: Theory and Practice*. 2020. Grafiker Publishing, 196 pages, ISBN: 978-605-9247-80-1.

Sinan YAMAN*

ÖZ

Bir toplumun kültürünü oluşturan öğelerden biri olan folklor ürünleri de kültür ve teknoloji arasındaki bu ilişkiden etkilenmiş ve folklorun yeni üretim ortamlarına adapte olmasını sağlamıştır. Folklor ile teknoloji arasındaki bu ilişki, dönüştürücü/yok edici gücünden korkulan teknolojinin yapıcı ve yeni fırsatlar sunan yönüyle ele alınmasıyla farklı bir boyuta taşınmıştır. Sanal ortam ya da dijital kültür ortamı adı verilen alanın oluşmasıyla folklor kendisine yeni bir aktarım ve gelişme ortamı bulmuştur. Bu çerçevede, deneyimlemekte olduğumuz medya-doygunu dünyada siberuzam ve sanal iletişim teknolojilerinin de artık folklorik üretim, aktarım ve tüketimin başat bir unsuruna dönüştüğünü teorik ve pratik boyutlarıyla ortaya koyan eserlerden birisi de Dr. Erol Gülüm'ün *Teorik ve Pratik Boyutlarıyla Sanal Ortam Folkloru* isimli kitabıdır. Kitapta, folklorun sanal ortamdaki farklı örnekleri derinlemesine incelenmiş ve folklorun sanal ortam boyutu çok yönlü olarak ortaya konulmuştur. Bu çalışmada, Teorik ve Pratik Boyutlarıyla Sanal Ortam Folkloru isimli kitabın tanıtımı yapılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Folklor, Sanal ortam, Sanal ortam folkloru, Teori, Uygulama.

ABSTRACT

Folklore products, one of the elements that constitute a society's culture, have also been influenced by this relationship between culture and technology and have ensured the adaptation of folklore to new production environments. This relationship between folklore and technology, by addressing the constructive and new opportunities offered by technology, which is feared for its transformative/destructive power, has taken on a different dimension. This relationship between folklore and technology has been taken to a different dimension by addressing the constructive and opportunity-offering aspects of technology, rather than its feared transformative/destructive power. With the emergence of the virtual environment or digital cultural environment, folklore has found a new medium for transmission and development. Within this framework, one of the works that theoretically and practically demonstrates how cyberspace and virtual communication technologies have now become a dominant element in folkloric production, transmission, and consumption in the media-saturated world we are experiencing is Dr. Erol Gülüm's book *Teorik ve Pratik Boyutlarıyla Sanal Ortam Folkloru* (Digital Folklore: Theory and Practice). The book examines different examples of folklore in the virtual environment in

* Dr. Öğr. Üyesi, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, sinan.yaman@gop.edu.tr, (<https://orcid.org/0000-0002-6951-3432>).

depth and presents the virtual environment dimension of folklore in a multifaceted manner. This study will introduce Gülüm's book, *Digital Folklore: Theory and Practice*.

Keywords: *Folklore, Virtual environment, Virtual environment folklore, Theory, Application.*

Kültürün teknolojiyi yaratan unsurlardan olduğu bilinse de son yıllarda meydana gelen gelişmeler, teknolojinin kültürü dönüştürme potansiyelinin olduğunu ortaya koymaktadır. Sanayi İnkılabına kadar görece yavaş olan kültürün bu dönüşümü, teknolojik boyutta gerçekleşen her türlü buluş ve yenilikle oldukça hızlanmış, son elli yılda ise inanılmaz bir ivme kazanmıştır. Bilgisayar ile dijital ortamdaki yenilikler, akıllı cihazlar, giyilebilir teknolojiler, yapay zekâ, insanlı ve insansız teknolojiler ile bu dönüşümün hızlı ve keskin bir şekilde gerçekleştiğini söylemek mümkündür.

Kültürel öğeler, kendisini yeni teknolojilere adapte etmesine ve ait olduğu toplumun güncel ihtiyaçlarına göre şekillenmiştir. Bu bağlamda, yeni kültürel öğelerin hayatımıza girdiği; bazı kültürel öğelerin ise yok olduğu ya yok olmaya başladığı bir süreç gelişmiştir. Bu yüzden teknoloji, insanlar ve birçok kültür için korkulan bir unsur olmuştur. Bir toplumun kültürünü oluşturan öğelerden biri olan folklor ürünleri de kültür ve teknoloji arasındaki bu ilişkiden etkilenmiş ve folklorun yeni üretim ortamlarına adapte olmasını sağlamıştır. Folklor ile teknoloji arasındaki bu ilişki, dönüştürücü/yok edici gücünden korkulan teknolojinin yapıcı ve yeni fırsatlar sunan yönüyle ele alınmasıyla farklı bir boyuta taşınmıştır. Sanal ortam ya da dijital kültür ortamı adı verilen alanın oluşmasıyla folklor kendisine yeni bir aktarım ve gelişme ortamı bulmuştur.

Folklorun sanal ortam ile bağlamlarda da üretilebilen ve icra edilebilen bir kültürel kategori olduğunu ortaya çıkarmayı amaçlayan Dr. Erol Gülüm'ün *Teorik ve Pratik Boyutlarıyla Sanal Ortam Folkloru* isimli kitabı, 2020 yılında bilim dünyasına kazandırılan akademik bir inceleme çalışmasıdır. Çalışma, Ankara merkezli Grafiker Yayınları tarafından yayınlanmıştır. “Önsöz”, “Giriş”, “Sonuç” ile “Kaynaklar dışında üç ana bölümden oluşan kitap, 197 sayfadır.

Eserin “Giriş” bölümü iki başlık altında yapılandırılmıştır. “Araştırmanın Tarihsel, Sosyal ve Kültürel Çerçevesi” alt başlığında, folklor ve teknoloji arasındaki ilişkinin tarihsel ve sosyal çerçevesi ortaya konulmaya çalışılmıştır. Yazarın, folklor ile folkloristiğin ortaya çıkışında “19. yüzyıldan itibaren ortaya çıkan tekno-endüstriyel sosyo-kültürel yapılar ve bu yapılarla yönelik reaksiyoner konumlanışların” (Gülüm, 2020, s. 11) rollerine dikkat çekmesi önemlidir. Folklorun tanımının yapıldığı 19. yüzyılda görülen endüstriyalizm ve buna bağlı olarak gelişen kentleşme olgusunun modernite ve gelenek ilişkisi üzerine etkilerini irdeleyen yazar, endüstrileşen ve kentleşen küresel sistem dâhilinde halkın kültürünün geçirdiği değişim ve dönüşümlere odaklanılması gerektiğini vurgular. Yazarın bu alt başlıkta kullandığı tekno-endüstriyel sosyo-kültürel yapılar, küresel köy, poplore, anne-tarzı folklor, çocuk-tarzı folklor, ikinci el folklor ve otantik folklor terimlerinin varlığı, çalışmanın çok yönlü kuramsal boyutunu yansıtmaktadır. Bu doğrultuda yazar tarafından, Herman Bausinger, Dan-Ben Amos, Richard Dorson, Alan Dundes, Richard Bauman, Linda Dégh, Kirshenblatt-Gimblett, Regina Bendix, Nancy Baym ve Simon Bronner gibi önemli bilim insanlarının görüş ve çalışmalarına yer verildiği görülür. “Araştırmanın Teorik, Metodolojik ve İlkesel Temelleri” alt başlığında ise folklorun sanal ortamda üretim veya deneyimlenmesinin mümkün olup olmadığının hâlen tartışılıyor olmasının garipliğine dikkat çeken yazar, asıl sorunun “Folklorun sanal kültür ortamında hangi parametreler ve dinamikler özelinde üretilebildiği ve deneyimlenebildiği (Gülüm, 2020, s. 19) çözümlenmesi gerektiğini ifade eder. Bu çerçevede, yeni bir folklor tanımına ihtiyaç duyulduğunu belirten yazar, folkloru şu şekilde tanımlar: “Folklor; belirli bir mekânsal organizasyon özelinde tezahür eden tanımlı bir sosyo-kültürel bağlamda, gelenekselleşmiş iletişimsel pratiklere başvurularak dışa vurulabilen/somutlaştırılabilen gayri resmi öz yaşam bilgisidir” (Gülüm, 2020, s. 19). Yazar, araştırma alanını ile malzemesinin metinsel, bağlamsal ve dokusal dinamiklerini de

göz önünde bulundurarak ortaya koyduğu tanım çerçevesinde, Henri Lefebvre'nin *The Production of Space* (1991) adlı eserindeki araştırma modeli referans alınarak beş parametreye dayanan bir modeli belirlemiştir. Mekânsallık, sosyallik, iletişimsellik, geleneksellik ve icrasallık olarak belirlenen bu beş parametreyle modelleyen Gülüm, mekân-kültür etkileşimini siberuzam terimi üzerinden ele alır ve bu terimi şu şekilde açıklar: “Siberuzam yeni sosyal ilişki biçimleri, yeni sosyal ilişki biçimleri yeni iletişim formları, yeni iletişim formları ise yeni kültürel dışavurum biçimleri yaratmaktadır” (Gülüm, 2020, s. 20). Yazar, kültürel üretim sistematığı üzerine genel bir teorik yaklaşım sunan bu modelin¹ yanında yalnızca sanal ortamlarda bulunan kültürel yaratım ve süreçlerden hangilerinin önemli olduğunu tespit edebilmek için “Dijital imaj”, “Dijital brikolaj”, “Dijital/İnternet mem” adını verdiği ikincil/yan parametrelerden de istifade etmiştir. Çalışmanın ikinci bölümünü de oluşturduğu bu yan parametrelere göre kurgulamıştır. Bu alt başlığın devamında, analiz, çözümleme ve yorumlamaların yoğunlaşacağı araştırma evreninin ana hatları hakkında bilgi veren yazar, “Ekşi Sözlük”, “YouTube” ve “Bobiler” adlı sosyal etkileşim platformlarının ve bu platformlarda gerçekleşen kültürel üretim ve icraların çalışmada çözümlenmek için uygun olduğunu belirtmiştir.

Kitabın birinci bölümü “Sanal Ortam Folklorunun Teorik Parametreleri” adını taşımaktadır. Bu bölümün araştırma modeli olarak belirlenen beş parametre olan mekânsallık, sosyallik, iletişimsellik, geleneksellik ve icrasallık temelinde kurgulandığı görülür. “Mekânsallık” adlı ilk alt başlıkta, yazarın tanımını yaptığı siberuzamın, mekânsal organizasyon olarak algılanma sürecinin temelleri ile bilgisayar ve internet teknolojilerinin gelişim seyri ele alınmıştır. Ayrıca, bilgisayar ve internet teknolojilerindeki bu gelişmelerin neticesinde ortaya çıkan yeni sosyo-kültürel yapılarla ilişkisine de değinilmiştir. “Siberuzamın sosyal etkileşim ve ilişkilerin gerçekleştiği, toplulukların oluşturulduğu ve kültürlerin üretildiği, aktarıldığı ve tüketildiği bir ortama evrilmesinde bu uzamın kolektif imgelemde ve metaforik anlamda bir mekânsal örüntü olarak algılanmaya başlamasının etkili olduğunu” (Gülüm, 2020, s. 29) söyleyen yazar, bunu siberuzamın “yaşanılabilir” bir mekân oluşuna bağlar ve kendilik anlayışıyla ilişkilendirir. Bu başlıkta, sanal ortam folkloruyla ilgili yapılacak çalışmalarda, incelenecek kültürel ögenin sadece metin boyutuyla değil mutlaka bağlam boyutuyla da ele alınması gerektiği salık verilir. “Sosyallik” adını taşıyan ikinci alt başlıkta, iletişimsel bir kültürel üretim pratiği olarak folklorun belirli bir zihinsel içeriğin kaynağı ve alımlayıcısı konumunda bulunan en az iki muhatap arasındaki tanımlanabilir bir sosyal etkileşimden doğduğu düşüncesinden hareket edilmiştir. Yazar, folklorun varlık koşulu olan ve icra doğasını düzenleyen bu ilkenin, folklor araştırmalarının geçirdiği kavramsal, teorik ve metodolojik dönüşümleri de doğrudan etkilediğini ifade eder. Sanal ortam adı verilen bağlamlarda üretilen/icra edilen folklorik yaratıları anlayabilmek için bu tür ortamlarda kurulan iletişim ve oluşturulan grupların farklı özelliklerinin de dikkate alınması gerektiği belirtilir. Üçüncü alt başlık “İletişimsellik” adını taşır. Sanal ortam, yeni iletişim stratejileri, normları ve kodlarınca biçimlenen iletişim pratiklerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bilgisayar aracılı iletişimdeki gelişmelerle beraber metin tabanlı mesajlaşmalar artık temel işlevinin de ötesine geçerek bir tür konuşma pratiğine evrilmiştir (Suler, 2016, s. 159). Dijital jest olarak tanımlanan bu iletişim işaretleyicileri, “Bilgisayar aracılı iletişim pratiklerine sosyal ipuçları ekleyerek onların kültürel bir performans dönüşürülmesine” (Gülüm, 2020, s. 43) imkân verir. Burada ele alınan bir diğer iletişim biçimi ise imgesel konuşmadır. Fotoğrafçılığın etkisiyle gelişen bu alanda, görsel imgelerin bir ifade aracı olarak kullanılmasının başlamasıyla imge değiş-tokuşuna dayalı yeni iletişim biçimlerinin de ortaya çıktığı üzerinde durulmuştur. Sanal ortamda yer alan iletişimsel pratiklerinden biri de hipermetinler olarak verilmiştir. Rahe’ye göre hipermetinsel pratikler, Kristiva’nın “metinlerarasılık” (intertextuality), Bahtin’in “çokseslilik” (polyvocality) veya Deleuze’un “göçer düşünce” (nomad thought) gibi bilim insanlarının teorileriyle yakından alakalı ve çok boyutlu kültürel olgulardır (2004, s. 63). Çalışmada, hipermetinlerin en önemli özelliği olarak sözlü ortam ile yazılı ortam arasındaki

¹ Yazar, bu modelinden “Dijital İletişim Teknolojileri Aracılı Bir Folklorik Deneyim Alanı Olarak Sanal Ortam” (2018) isimli makalesinde de yararlanmıştır.

farklılıkları silikleştirmesi üzerinde durulmuştur. Dördüncü alt başlık “Geleneksellik” adını taşır. Gelenek, “Bir kültürel içeriği üreten aksiyon dizgelerinin belirli formlarda çerçevesi, tekrarlanması ve rutinleşmesi aşamalarını tanımlar” (Gülüm, 2020, s. 46). Geleneği farklı açılardan irdeleyen Gülüm, sanal etkileşim platformlarında belirli amaçlarla bir araya gelen kullanıcıların oluşturdukları toplulukların da kendilerine özgü gelenekler icat edebileceğini söyler. Sanal gelenek ya da sanallaşan gelenek adı verilen bir ortamın oluştuğundan bahsedilir. Bu alt başlıkta, geleneği, kültürlerin işleyiş ve değişiminin dinamiği olarak gören yeni yaklaşımlarda, gelenekselliğin ön koşulu olarak görülen “geçmiş” kavramının yerini “yaratıcılık” ve “değişim” kavramlarına bıraktığı söylenmiştir. Bu bölümün beşinci alt başlığı “İcrasallık” olarak verilmiştir. Bu alt başlıkta, icra kavramının ne olduğu verilerle icranın bir iletişim pratiği olduğu öne sürülmüştür. Sadece sanal ortam ile bağlamlarda beliren çeşitli kültürel performansların varlığından hareketle sanal icraların farklı boyutları ele alınmıştır. Ayrıca, “Katılımcı dışavurumlarının icra esnasında üst üste binmek yerine sekanslara ayrılmasının sanal performansların yapısal anlamda serileşmesine neden olduğu” (Gülüm, 2020, s. 65) üzerinde de durulmuştur.

Kitabın ikinci bölümü, “Sanal Ortam Folklorunun Üretim, Aktarım ve Tüketim Dinamikleri” adıyla sunulmuştur. Bu bölüm, üç alt başlıkla yapılandırılmıştır. “Folklorik İmgelemin Popüler Kültürde Temsili ve Yeniden Üretiminde Başvurulan Teknikler: Görsel İmaj, Folkloresk ve Transmedya Hikâyeciliği” isimli bu alt başlıkta, “Popüler kültürü folklorun uzantısı olma ihtimali özelinde değerlendiren bu türden yaklaşımlar, bir sinema filmi veya bir televizyon dizisi sözlü kültürde yaratılmış köklü geleneklerin bir varyantı olarak görülebilir mi?” (Gülüm, 2020, s. 69-70) sorusuna cevap arandığı belirlenmiştir. Sinema ve televizyon gibi görsel kültürün başat unsurlarının folklorik imgelemi harekete geçirebilme kapasitesinden hareketle, folklorik film, hayali folklor, filmsel folklor gibi terimleri açıklayan Gülüm, Grider’in (1976) folklor ile kitle iletişim medyası arasındaki etkileşimleri ele aldığı “narriform” teorisini de kullanır. Folklor ile popüler kültür arasında çoğunlukla içeriksel düzeyde gerçekleşen kendileme/temellük etme (appropriation) ilişkisinden hareket edildiği anlaşılır. Bu etkileşim sürecinde genelde içeriksel olarak popüler kültüre, biçimsel ve bağlamsal olarak ise halk kültürüne özgü melez folklorik yaratımların ortaya çıktığı belirtilir. Kitle iletişim medyasının, ritüelistik değeri olan geleneklerin icrası açısından da önem taşıdığını ifade eden Gülüm, medya araçları ve içerikleri bağlamında gerçekleşen kültürel pratikler olan medya ritüelleri üzerinde durur ve Couldry’nin (2003) ortaya attığı “medya ritüelleri teorisi”nden yararlanır. Medyanın, “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 tanıdığı (Couldry, 2003, s. 4) belirtilir. Bu alt başlıkta yazar, folkloresk kavramına da odaklanır. “Folkloresk kavramıyla tüketicisine 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.) kastedildiğini” (Gülüm, 2020, s. 75-76) belirtir. Bu türden içeriklerin de özellikle imgelemlerde, nostaljik ile otantiklik çağrışımları yaratma gücüne sahip özel kaynaklardan elde edilen folklorik unsurlar ile melez yapılı popüler kültür unsurlarının yeni bağlamlarda ve bilinçli şekillerde bir araya getirilmesiyle oluşturulduğunu ifade eder. Yazar, folkloreskin, sanal ortam folklorundan daha kapsamlı bir kavramsal kaplama sahip olduğunu iddia eder. “Folkloreskin hem ticari kaygılar gütmeyen sanal ortamlarda yaratılan, aktarılan ve tüketilen kültürel dışavurumlar için hem de resmî, kurumsal ve ticari motivasyonlarla üretilmesine rağmen tüketicileri tarafından folklorik bir işlev ve değer atfedilen popüler kültür içerikleri için kullanılabilirliğini” (Gülüm, 2020, s. 77) belirtir. Folklorik imgelemin dışavurumu, varyantlaşması ve tüketimi için yeni fırsatlar sunan dijital çağa özgü bir diğer kültürel pratik ise “transmedya hikâyeciliği” olarak görülür. Transmedya hikâyeciliğinin tanımını yapan Gülüm, en belirgin özelliği olarak, onun alımlayıcısına ilgi duyduğu içerikleri mümkün olabilecek tüm formlarda deneyimleme şansı tanıdığını söyler. Transmedya hikâyeciliğinin farklı yönlerine değinen yazar, bu tarz bir anlatı geleneğinin masal dünyası gibi kendine ait bir anlatı dünyası

oluşturmaya çalıştığını söyler. Modern çağda hikâyeciliğin yok olacağını düşünenlerin aksine hikâyelerin kültürlerin temel ve önemli bir parçası olduğunu hatırlatan Gülüm, bu etkinliğin yeni iletişim ve etkileşim araçlarına uyarlanarak farklı boyutlara taşındığını ve zamanla yeni deneyim alanları oluşturduğunu ifade eder.

“Folklorik Üretim İçin Yeni Nesil Bir Yaratıcılık Biçimi: Dijital Brikolaj” isimli ikinci alt başlıkta, yaratıcılık, gündelik yaratıcılık, folklorik yaratıcılık, brokilaj(yaptakçılık) terimlerine yer verildiği görülür. Yaratıcılık ile brokilaj arasındaki ilişkiyi folklorik yaratıcılık penceresinden ele alan bu alt başlıkta, mitsel gerçeklik ile anlatı formlarının yaratılma şekillerini tespit etme, geniş perspektifte ise insan düşüncesinin yapısal ilkelerini ortaya koyabilmede işlevsel bir araç olarak kullanılan brikolaj (yaptakçılık) kavramının folklorik yaratıcılığın mahiyetinin anlaşılması açısından özel bir yeri olduğu ortaya konulmuştur. Ayrıca çevrimiçi ortamlardaki yaratıcı birey veya grupların sanal dünya ile reel dünyayı birbirine yakınsama konusunda kabiliyetli oldukları çıkarımı da yapılmıştır. “Sanal Ortamda Beliren Folklorik Mahiyetli Yeni Bir Tür: Dijital/İnternet Mem” adlı alt başlıkta, folklor çalışmalarında “tür” problemi üzerine yoğunlaşan yazarın, türün niteliği ve tespitinde gerekli koşullar üzerinde durduğu görülür. Tür tartışmalarının “siberuzam”a etkisi ve bu ortamda meydana gelen “yapım aşaması”ndaki türler hakkında bilgi verilmiş ve bunlar içerisinden “dijital/internet mem” türü üzerine yoğunlaşmıştır. Dijital/internet memlerinin farklı okumalara, anlamlandırmalara izin verecek çok boyutlu yapısının aydınlatılmaya çalışıldığı görülmektedir.

Kitabın üçüncü bölümü “Sanal Ortam Folkloruna Özgü Pratiklerin ve Üretimlerin Analizi ve Çözümlemesi” olarak adlandırılmıştır. Bu bölümde, sanal ortama özgü pratik ve üretimler, üç alt başlıkta ve derinlemesine analiz edilmiştir. Bu bölümün ilk alt başlığı “Âşıklık Geleneğinin Sanal Ortamda Yeniden Üretimi ve İcrası: Ekşi Sözlük’teki “Progressive Âşık Atışması” Başlığı Örneği” adıyla sunulmuş ve sanal ortamdaki bu icra “sosyo-kültürel bağlam”, “metin ve doku analizi” ile “işlevsel çözümleme”ye tabi tutulmuştur. Yazarın incelediği sanal âşık atışmasını seçerken bağlam olarak Ekşi Sözlük’ün seçilmesi tesadüfi değildir. Hiyerarşik bir düzene sahip olan “Ekşisözlük’te sözlük kullanıcılarının kendilerini ayrı ve özgün bir halk grubu şeklinde değerlendirdiği, paylaşımlarda sözlü türlerle ilgili örnekler verildiği, bilimsel alıntulamaların kullanıldığı, şaşırtıcı tanımlamaların yapıldığı, yeni güncellemelerin oluşturulduğu, türlerin çeşitli özelliklerine göre isimlendirildiği” (Sevindik ve Yaman, 2019, s. 1047) fark edilmektedir. Bu sanal sözlük, “Akla gelebilecek hemen her konuda ve kategoride bilgi, deneyim, gözlem ve yorum içeren katılımcı, interaktif, eş zamanlı bir sosyal etkileşim platformudur” (Gürel ve Yakın, 2007, s. 204). Bu sanal kültür ortamının sosyo-kültürel bağlamını ve grup kültürünü derinlemesine açıklayan yazar, sözlükte yer alan başlıklardan “Progressive âşık atışması”nı örneklem olarak almıştır. İlk “entry”nin 28.06.2006’da girildiği bu sanal âşık atışması başlığında, son içeriğin 29.04.2025 tarihinde girildiği görülmektedir. 17.12.2025 itibarıyla de toplam 1738 entry girildiği tespit edilmiştir. Progressive âşık atışmasının kesitlerinin metin ve dokusal analizini yapan yazar, bu atışmanın sözlük yazarlarınca ne şekilde yapıldığı, nasıl bir dil kullanıldığı ve ilgili icranın kod yapısı hakkında detaylı bilgiler vermiştir. Atışmaya ait örnek enrtülerin, ekran görüntüleriyle de desteklendiği görülmektedir. Bölümün son alt başlığında, geleneksel âşık atışmasından uzak görünse de sanal ortamdaki bu atışmanın geleneksel atışma ile aralarında bir bağ bulunduğu ortaya konulmuştur. “Ekşi Sözlük’teki icranın belirli “performans çerçeve tipleri”ne dayalı olarak üretilmekte olduğunu” (Gülüm, 2020, s. 131) iddia eden yazar, bu icrayı sözel sanata (verbal art) ve icarda kullanılan dilin de “yorumcul bir çerçeve” oluşturabilmesine bağlar. Bu atışmanın işlevsel özelliklerini detaylı irdeleyen Gülüm, “Ekşi Sözlük’teki atışmanın, hem âşıklık geleneğinin doğurganlığının, esnekliğinin ve yaratıcılığının hem de bu geleneğin kitle iletişim araçlarıyla karşılaştığında ne tür dönüşümler geçirebileceğinin anlaşılması açısından da önem taşıdığını” (2020, s. 134) belirtir. Bu bölümün ikinci alt başlığı “YouTube’da Bir Çağdaş Kent Efsanesinin Üretimi ve İcrası: “Stalked” Örneği” adını taşır. Yeni medya teknolojileri bünyesinde oluşturulan dijital ortamların, kendine özgü yeni anlatı formları ve hikâye anlatma deneyimleri sunduğunu belirten yazar, YouTube’u da bu tarz bir bağlam olarak kabul eder. Bir içerik üreticisinin yüklediği, dijital görsel ve amatör çekimlerle desteklerle

desteklediği “ruhla iletişim” bağlamında üretilen Stalked isimli çağdaş kent efsanesinin ele alındığı görülür. Stalked’in icrasal mahiyeti ve analizinin yapıldığı kısımda, bu içeriğin kültürel bir performansın sahip olması gereken tüm ilkelere sahip olduğu belirtilmiştir. İlgili içerik etki, özgünlük, icrasal mahiyet bağlamında incelenmiş, yazarın çıkarımları görsellerle desteklenmiştir. Stalked’in türsel olarak çözümlendiği kısımda ise dijital anlatının, “İçeriksel anlamda kişisel anlatı, icra ve işlevsel bakımdan ise efsane türüne özgü niteliklere sahip olduğu” (Gülüm, 2020, s. 142) belirtilmektedir. Yazar, bu dijital anlatıyı retoriksel açıdan da ele alır. Bunun gerekçesini de “Efsane kategorisi altında değerlendirilen halk anlatılarının en belirgin karakteristiği, anlatıya konu olan olayın gerçekliği, doğruluğu ve yaşanmışlığı konusunda alımlayıcıda bir inanç veya izlenmiş oluşturmak ve pekiştirmek adına icra esnasında çeşitli retoriksel stratejilere başvurulması” (Gülüm, 2020, s. 145) olarak açıklar. “Stalked” icrasının retoriksel analizinin üç temel yaklaşımla gerçekleştirildiği görülür. Analizin “ethos” boyutunda, performansı gerçekleştiren dijital hikâye anlatıcısının otoritesi, anlatımda tespit edilen riskler, anlatısıyla arasındaki mesafe ve anlatısı hakkındaki yargıların incelendiği belirlenmiştir. Analizin “logos” boyutunda, anlatının dokusunu şekillendiren sesler ile kullanımları, jest ile mimikler, anlatıcının tutumu, anlatı mantığı, estetik etkiler ve anlatı stratejileri ele alınmıştır. Analizin “pathos” boyutunda ise izleyicilerin bilişsel, duygusal ve ahlaki beklentilerinin dikkate alındığı görülür. Yazar, bu üç boyutuyla dijital anlatıyı analiz etmiş ve çıkarımlarını da görsellerle desteklemiştir. “Türk Mizah Belleğinin Dijital Medyada Temsili ve Kurgulanması: Göle Maya Çalma ve Sindirella Capsi Örneği” isimli alt başlıkta ise “Caps” adı verilen dijital içeriklerin ele alındığı görülür. Bu çerçevede sanal ortamda bulunan ve Nasreddin Hoca’nın “göle maya çalma”sının mizahi olarak ele alındığı 8 farklı caps ile Bobiler.org adresinden ulaşılan ve “masalları gerçek hayata uyarılama” sekmesindeki Sindirella capsı üzerine bir inceleme yapılmıştır. Yaptığı çözümlemelere göre yazar, “Nasreddin Hoca imgesi etrafında şekillenen mizah belleği, fikranın çatısını oluşturan imgesel ve motifsel nitelikler bakımından da çağa uygun oluşum, gelişim ve dönüşümler geçirdiği” (Gülüm, 2020, s. 174) gerçeğini tespit etmiştir. “Sindirella caps”i ise siyasi içerikli bir capstir ve yazar bu içeriğin alelalde kurgulanmadığını, adeta bir yeniden yaratma olduğunu belirtir. İncelenen bu capslerden hareketle yazar, “Türk mizah kültürünü yaratan geleneksel kodların farklı bir bağlama taşınıp orada da etkinliğini sürdürebildiği hem de sanal mizah kültürünü şekillendiren yeni yerel ve evrensel kültürel kodları da bünyesine katarak çeşitlendiği” (Gülüm, 2020, s. 179) çıkarımını yapar.

Kitabın “Sonuç” bölümünde, yazarın çıkarım ve çözümlemelerini bütüncül bir şekilde sunduğu görülmektedir. Yazarın halk bilimi çalışmaları başta olmak üzere kültür araştırmaları yürüten disiplinlerin çağın yeni medya teknolojilerini odağa almaları gerektiğini aksi hâlde kültürün net olarak anlaşılmasının mümkün olmayacağını söylemesi oldukça dikkat çekici bir çıkarımdır.

Kitabın “Kaynaklar” kısmı incelendiğinde, özellikle yabancı alan yazımına ait kaynaklara fazlaca yer verildiği görülmüştür. Kitabın zengin bir kaynakçaya sahip olduğu söylenebilir.

Kitap, sanal ortam folkloru üzerine hazırlanan çalışmalardan hem teorik yapısıyla hem de incelediği örneklerle ayrılmaktadır. Kitabın, hem folklor hem de sanal ortam/dijital ortam çalışmaları için bir başvuru kaynağı niteliğinde olduğu ve bu alanlara önemli katkılar sağladığı söylenebilir.

KAYNAKLAR

- Couldry, N. (2003). *Media Rituals: A Critical Approach*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203986608>
- Grider, S. A. (1976). *The Supernatural Narratives of Children*. Bloomington: Indiana University Press.

- Gülüm, E. (2018). “Dijital İletişim Teknolojileri Aracılı Bir Folklorik Deneyim Alanı Olarak Sanal Ortam”. *Millî Folklor* (199), s. 127-139.
- Gülüm, E. (2020). *Teorik ve Pratik Boyutlarıyla Sanal Ortam Folkloru*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Gürel, E. ve Yakın, M. (2007). “Ekşi Sözlük: Postmodern Elektronik Kültür”. *Selçuk İletişim Dergisi*, 4(4), s.203-219.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*. (D. Nicholson-Smith). Oxford: Blackwell.
- Rahe, C. F. (2004). *Where the Tale Meets the Bit: Computer Technology and Folklore Research*, Doctoral Thesis. The University of Virginia, Virginia.
- Sevindik, A. ve Yaman, S. (2019). “Yeni Derleme Alanları ve Dijital Ortamın Halkbilimcileri: Ekşisözlük Örneği”. *Folklor/Edebiyat*, 25(100), s. 1041-1055. <https://doi.org/10.22559/folklor.1025>
- Suler, J. R. (2016). *Psychology of the Digital Age: Humans Become Electric*. New York: Cambridge University Press.