



Elektronik Edebiyatta E-Folklor ve Dil Tartışması

E-Folklore and Language Discussion in Electronic Literature

Nurten Bulduk*
Recai Bazancir**

Öz

Edebiyat-teknoloji çalışmalarında, “bilgisaymsal edebiyat” olarak adlandırılan elektronik edebiyat alanının öncülerinden biri, Elektronik Edebiyat Organizasyonu’dur(ELO). ELO, bilgisayar destekli edebiyat alanı için “elektronik edebiyat” adlandırmasını kullanırken; okuma yazma biçimlerinden, eserdeki gerçekliğe, eserlerin yazıldığı zemine, yazar-okur kitesinin yapısına dek tüm unsurlarının evrimleşmekte olduğunu belirtmektedir. Yani edebiyat, sanal zeminde, arttırılmış gerçeklikte; dijital medyalarda ve görsel okuryazarlık modelinde, Z ve Alfa kuşağı gibi yeni nesil yazar-okur kitesiyile dijital medyada yaratılmaktadır. Edebî çalışmaların aracı olan “dil”in de dijitalleşme ekseninde formülaik dilden görsel dile, medya diline ve tekno-dile doğru evrim geçirmekte olduğu söylenebilmektedir. Alison Wray’ın formülaik dil üzerine yaptığı yayınında “çevrimiçi konuşmacıların, dil işlemeye ilişkin yeni ifadeler oluşturmak yerine, bellekte depolanmış ifade-

Geliş tarihi (Received): 08-05-2024 Kabul tarihi (Accepted): 30-12-2024

* Dr., Bağımsız Araştırmacı. İstanbul-Türkiye/ Dr., Independent Researcher. bulduknurten@yahoo.com. ORCID ID: 0000-0002-0813-2273

** Dr.Öğr. Üyesi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Türkçe Eğitimi Bölümü. Van-Türkiye/ Asst. Prof. Dr., Van Yüzüncü Yıl University Faculty of Education, Department of Turkish Education. recaibazancir@yyu.edu.tr. ORCID ID:0000-0003-2393-508X

leri kullandıklarını” belirtmektedir. Araştırmacının bu fikri, belli bir grup çevrimiçi konuşmacı ve metin üreticileri için geçerlidir. Bu çalışmada e-folklor ve dil mevzuuna dair teknolojinin hafıza ve anlam oluşturmaya etkisi üzerinden yürütülen tartışmalarda; halk edebiyatında sözel dil çalışmalarında formülaik dil ve sözlü formül kuramı ile elektronik edebiyatta görsel-teknolojik dil çalışmalarında görsel dil kuramından yararlanılmıştır. Elde edilen verilere göre Wray’ın tezinin 1990 öncesi nesiller için geçerli olduğu tespit edilmiştir. Nitekim dijital yerliler, formülaik dilden ziyade görsel-teknolojik dil sistemi ile elektronik edebiyatta var olmaktadır. Bu noktada varılan sonuç, elektronik edebiyatta hafıza ve anlam oluşturmada formülaik dilin yanında görsel-teknolojik dil yapılanmasının da çalışmalarda göz önünde bulundurulması gerektiridir.

Anahtar sözcükler: *formülaik dil, görsel dil, e-folklor, sözlü formül, elektronik edebiyat*

Abstract

The Electronic Literature Organization (ELO) is a pioneer of literature-technology studies. According to ELO, all elements of computer-assisted literature are evolving, such as reading and writing styles, the reality of the work, and related elements. Writers and readers from Generation Z and Alpha create literature on a virtual basis using augmented reality, digital media, and a visual literacy model. “Language, the primary tool of literary studies, is also evolving from formulaic language to visual and techno-language. In her publication on formulaic language, Alison Wray notes that “online speakers use expressions stored in memory rather than creating new expressions through language processing. This idea is valid for a certain group of online speakers and text producers. In this study, issues related to e-folklore and language are explored discussed through the example of memory and the place of technology in creating meaning; Formulaic language and “Verbal Formula Theory” were used in verbal language studies in folk literature, and “Visual Language Theory” was used in visual-techno-language studies in electronic literature. According to the obtained data, Wray’s conclusion is found to be valid for generations born before the 1990s. Digital natives use the visual-techno language system. We conclude that, in addition to formulaic language, visual-techno language structuring should also be considered for the creation of memory and meaning for electronic literature.

Keywords: *formulaic language, visual language, e-folklore, verbal formula, electronic literature*

Extended summary

In 1999, the first attempt to define and clarify electronic literature was made following the establishment of the Electronic Literature Organization (ELO). Since the primary goal of ELO is to encourage the production, publication, and reading of electronic literature,

the relevant committee adopted a definition covering both digital and computer-generated works. To contextualize the relationship between literature and technology, including the role of e-folklore and folk literature, it is necessary to understand fundamental concepts such as technology, digitalization, new media, electronics, and the internet. The term digital is defined as representing data using binary codes (1 and 0). Digitalization refers to storing information in a computer environment by converting it into a digital format.

The subject of language, including all relevant sub-branches, is undergoing radical changes when examining the impact of these concepts' functions on primary (physical) reality and secondary (virtual) reality within the field of literature. Additionally, oral language and folkloric works can also be digitalized through studies such as e-folklore. Information and communication fields extensively use the rapidly evolving concept of new media. In general, all contemporary communication forms can be referred to as new media. The primary characteristics of new media include digitization, interactivity, and multimedia. According to Manovich, digitally composed films, virtual three-dimensional environments, computer games, hypermedia websites, or even the internet itself constitute new media. Digital-electronic literature, based on electronic resources and produced interactively in virtual environments, introduces new genres distinct from those found in printed literature. However, verbal language is inevitably influenced by physical reality, folklore, and folk literature. Electronics refers to the electrical signals enabling various technological processes.

Many computer systems connect to the communication infrastructure known as the internet, which serves as a public network. Through the internet, individuals can easily, quickly, securely, and inexpensively access information in various fields. Artificial intelligence refers to systems or machines that mimic human intelligence to perform tasks and can continuously improve themselves using collected data. Hypertexts are documents displayed on computer screens or other electronic devices that contain advanced, interactive features beyond plain text. Electronic literature studies, along with e-folklore and folk literature research positioned within this literary field, exist within the framework created by these fundamental concepts in virtual reality.

Folklore and folk literature, shaped by the traditions, customs, lifestyles, and verbal language of society in physical reality, influence literature produced digitally in virtual reality through binary codes (0 and 1). Studies in e-folklore and electronic folk literature, positioned within electronic literature shaped by media culture, can be evaluated from two perspectives, considering their new tools and virtual platforms.

Firstly, folklore and folk literature produced before the 1990s largely rely on sources derived directly from physical reality. Alison Wray highlights that online users employing formulaic language primarily belong to the generation born before the 1990s. This generation prefers the formulaic language structure found in traditional folklore. However, the generation born after 2000, who grew up directly immersed in digital technologies and media culture, uses a predominantly visual and technological language. This form of language communicates through visuals, such as emojis, that carry fixed meanings, resembling the structure of

traditional formulaic language. Thus, the digital generation socializes through this new visual and technological language rather than the formulaic language system. Digital culture, media culture, and visual culture constitute the primary areas of e-folklore studies in virtual reality.

Consequently, within electronic literature, the fundamental difference between genres existing in physical reality and those existing in virtual reality-namely, e-folklore and electronic folk literature-is primarily language usage. The continuity and reproduction of traditions through language emphasize the generational differences between digital natives and earlier generations. Within e-folklore, the relationship between electronic literature and folk literature reveals differences in language use: The generation relying on physical reality employs formulaic, verbal language, while the digital generation adopts visual language associated with digital culture. Therefore, future studies should examine these generational language differences within their distinct linguistic structures.

Furthermore, within the context of culture and cultural structures, folklore and folk literature produced across different geographies and shaped by technological advancements significantly contribute to memory formation and meaning-making processes in these societies. Digital-age technologies continuously shape folklore and folk literature, transforming them from verbal to visual languages on online platforms, and creating new genres and expressions. Parallel to this, the processes of memory creation and meaning construction continue through two channels: integrating traditional elements and developing entirely new structures. The interaction between generations that utilize formulaic language and those employing visual language represents a significant field of observation for e-folklore research.

Giriş

Sanat dallarından olan ve 2000'lerden sonra "sözel medya"lardan (Wolf, 2007: 19) biri olarak da kabul gören edebiyat, temelde bir dil sanatıdır. Tarihsel süreç içerisinde edebiyatın gelişimsel evriminde ve devrimsel sıçramalarında teknolojik gelişmelerin etkisi büyük olmuştur. Edebiyat sisteminin ve anlam dünyasının bugüne dek gelişmesine katkı sunan ve edebiyatın dönüm noktalarını da belirleyen teknolojik gelişmeleri şu üç olayla açıklamak mümkündür: yazının icadı, matbaanın icadı, İnternet'in icadı (Öksüz, 2019: 70). Bu üç teknolojik icat yeni bir dönemi, kültürel ve dilsel yapılanmayı da beraberinde getirirken önceki döneme ait kültürel unsurları, sistemleri, dili (sözlü, yazılı), folklorik unsurları bünyesinde taşımaya, bunlardan yararlanmaya devam etmektedir. 1990'lardan sonra dijital teknolojilerin yaşama dahil edilmesi ve 2000'lerden sonra geniş kitlelerin ellerinde bulunan aygıtlara dönüşmesi ile dijital kültür, medya kültürü ya da teknoloji kültürü gibi adlandırmalarla yeni bir kültürün doğuşu gerçekleşmiştir. Sonrasında ise, e-folklor ve dijital platformlarda yer alan yeni medyalarda kullanılan görsel, tekno-dilin yanında sözlü dil ile ilişkilendirilen formülaik dilin kullanılmaya devam edilmesi, bu durumun iyi örneklerinden biridir. Paralel şekilde bahsi geçen kültür içerisinde var olan edebiyat alanının da değişim ve dönüşüm sürecinde yeni platformlarda yeni edebi araçlarla, yeni nesil ile elektronik edebiyat gibi adlandırmalar çerçevesinde ürünler ortaya konulmaya başlanmıştır. Aşına olunan hiper-roman türü ve Watt-pad gibi dijital platformlarda yayımlanan edebi metinlerin yer aldığı elektronik edebiyat plat-

formu bunlardan biridir. Fiziki gerçeklikte var olan folklor çalışmaları ve ilişkili olan halk edebiyatı çalışmalarının sanal gerçeklikte, sanal medyalarda var olup olamayacakları tartışması, elektronik edebiyat çerçevesinde e-folklor ve ilişkili olarak halk edebiyatı konusu bağlamında tartışılmakta, incelenmektedir. Bu tartışmada e-folklorun ve kapsamında bulunan halk edebiyatı çalışmalarının yeni teknolojik gelişmelerle özellikle dilin kullanım ve evrimleşen örneği özelinde elektronik edebiyat içinde nasıl var olabileceklerini görmek/öngörmek mümkündür. Alison Wray'ın (2008: 100-102) işaret ettiği gibi “çevrimiçi konuşmacıların, dili yeni imkânlar eşliğinde kullanmaları; dili yeniden inşa ederek kullanmak yerine (yeni ifadeler oluşturmak gibi) bellekte depolanmış ifadeleri yani formülaiik dili kullanmaları” fiziki gerçeklikte var olan folklor ve sözlü edebiyatın etkisinin dijital mecralara taşındığının göstergesidir. Öte yandan aynı elektronik mecraları kullanan Z kuşağı (1996-2015 yılları arasında doğan) ve alfa kuşağı (2010 yılından itibaren doğanlar) Wray'ın iddia ettiğinin aksine dili yeni imkânlar eşliğinde kullanmakta ve görsel dil denilen, tekno-dil denilen yapılanmalarla dili yeniden inşa etmektedirler. Bu durum, dilin sözlü geleneğe ve folklorla dayanmaya devam ettiğini göstermektedir. Ancak aynı zamanda dijital kültürün etkisiyle yeni biçimlere büründüğünü de ortaya koymaktadır.

1. Edebiyat ve teknoloji

Dijital Çağ, teknolojik gelişmelerin hızla ivme kazandığı bir dönemdir. Bu döneme kadar edebiyat genellikle “fikir, duygu, düşünce ve hayallerin söz veya yazıyla güzel ve etkili bir şekilde ifade edilmesi sanatı” olarak tanımlanmıştır (Görkem, 2009: 412). Bu tanımdan hareketle edebiyat eserlerinin temel aktarıcı araçlarının söz ve yazı olduğu sonucu çıkarılmaktadır. Ancak sinema ve sahne gibi edebiyat aktarım araçları, tarihsel süreç içerisindeki farklılıkları nedeniyle bu tanımın dışında tutulmaktadır. Ayrıca film, günümüz teknolojik gelişmelerine dâhil edilmesi gereken bir araçtır.

Aktaş'a göre edebiyat, dille gerçekleştirilen bir güzel sanat etkinliğidir ve edebî metinler edebiyat alanının merkezini oluşturmaktadır. Bu nedenle edebiyatla ilgili etkinliklerin tamamı edebî metin çerçevesinde şekillenmektedir (Aktaş, 2009: 188). Dijital teknolojilerin yaygınlaşmasıyla birlikte edebiyatın tanımı da sorgulanmaya başlanmıştır. Çünkü medyanın türü, yazar kişinin kimliği ve okuyucunun etkileşim biçimleri gibi edebiyatı oluşturan birçok unsur değişime uğramıştır. Örneğin dijital çağdan önce edebî metinler kâğıt ortamında üretilirken, günümüzde dijital medyada, sanal gerçeklik ortamlarında ve kodlama kullanılarak oluşturulmaktadır.

Elektronik edebiyat kavramının tanımı, Elektronik Edebiyat Organizasyonu (Electronic Literature Organization-ELO) tarafından 1999 yılında netleştirilmiştir. Bu organizasyona göre elektronik edebiyat, dijital ortamda oluşturulan ve bilgisayar ortamında üretilmiş, ancak basılı olarak da yayınlanabilen metinleri kapsamaktadır (Hayles, 2007: 27). Dijital çağdan önceki edebiyat tanımları genellikle prototipler üzerinden hareket etmekteydi ve belirli kriterlere dayanıyordu (Meyer, 1997: 1). Dijital çağda ise prototip tanımlar yerine “edebiyat nedir?” sorusuna odaklanan yeni tanımlar geliştirilmeye başlanmıştır.

Meyer'e göre günümüzde edebiyat tanımı, yalnızca kelime anlamına odaklanmak yerine şu özellikleri de içermektedir: Yazılı olması, yaratıcı metaforlar, açık ve etkili ifade, zarif sözdizimi, kafiye, aliterasyon ve ölçü gibi dil özelliklerinin dikkatli kullanımı, estetik amaçlı okunma ve tür olarak şiir, düzyazı veya drama içinde yer almasıdır (Meyer, 1997: 4). Elektronik Edebiyat Organizasyonu'nun tanımında da belirtildiği gibi, elektronik edebiyat dijital cihazlar üzerinde oluşturulan eserleri kapsamakta ve etkileşimli bilgisayar metinlerini içermektedir. Böylece önceki dönemin indirgenmiş tanımları, dijital çağa birlikte genişleyerek dijital araçları ve sosyal medyayı da kapsamaktadır.

Dijital teknoloji çağından önce edebiyat, sözlü ve yazılı olarak iki ana kategoriye ayrılmaktaydı. Günümüzde bu sınıflandırmaya elektronik edebiyat adıyla üçüncü bir kategori eklenmiştir. Bu durumda farklı kültürlerin edebiyatları artık elektronik/dijital edebiyattan da beslenmektedir. Ancak tüm bu türlerin ortak noktası, temel olarak sözlü kültürden ve halk edebiyatından beslenmeye devam etmeleridir. Dolayısıyla kullanılan dil, çağın teknolojik gelişmeleriyle paralel olarak evrimleşmiş ve değişim geçirmiştir.

Edebiyatın farklı dönemlerinde teknolojik gelişmelerin etkisi açıkça görülmektedir. Franco Moretti'nin(2006) dünya edebiyatının gelişimini genel bir çerçeveden ele aldığı çalışmalarda veya spesifik kültürel bağlamlardaki araştırmalarda teknoloji faktörünün belirleyici olduğu görülmektedir. Örneğin halk ozanlarının destanlarını veya şiirlerini sözlü olarak aktarmaları sırasında, saz veya bağlama gibi teknik özelliklere sahip müzik aletlerinden yararlanmaları teknolojinin edebiyat üzerindeki etkisine iyi bir örnektir.

Milletlerin edebiyatları, tarih boyunca sözlü ve yazılı kültür ortamlarında şekillenmişken, özellikle 1990'lı yıllardan sonra dijital ve elektronik ortamların da bu sürece katıldığı görülmektedir. Medya kavramı, bilgiyi aktaran her türlü araç, kanal ya da ortamı ifade ettiğinden, sözlü, yazılı ve elektronik medyaların her birinde edebiyatın üretim, aktarım ve yaşatılma biçimleri farklılaşmaktadır. Türk edebiyatı alanında da sözlü ve yazılı eserlerin bugün elektronik ortamlar aracılığıyla uygulandığı ve yaşatıldığı söylenebilmektedir. Türkiye'de dijital teknolojilerin gelişmişlik düzeyi henüz yeterince üst seviyede olmasa da elektronik hiper öyküler, e-edebiyat dergileri, edebiyat platformları (hub'lar) ve bu yöndeki akademik çalışmaların başladığını gösteren örnekler mevcuttur. Dolayısıyla dijital medyaların, sözlü ve yazılı edebiyat ürünlerine olan etkisinin incelenmesi önem kazanmaktadır.

Dijital teknolojilerin yazılı edebiyat üzerindeki etkisini belirlemek nispeten kolaydır; fakat sözlü edebiyat üzerindeki etkisini belirlemek daha güçtür, çünkü bu durum kapsamlı saha çalışmalarını gerektirmektedir. Günümüzde yapılan akademik araştırmalara bakıldığında daha çok yazılı edebiyat alanında bilimsel çalışmaların yoğunlaştığı, hiper-metinsel edebi türler, örneğin hiper-roman gibi türlere ağırlık verildiği görülmektedir. Bu noktada sözlü, halk ve yazılı edebiyatın ortak temel aktarıcısı olan dilin, dijital teknolojilerden nasıl etkilendiği önemlidir. Dijital toplumlarda dilin geçirdiği dönüşümün, sözlü edebiyat alanında da ciddi değişimlere neden olabileceği öngörülebilir.

Türk edebiyatının sözlü aşamasını oluşturan ve genellikle "Türk sözel edebiyatı" ya da "Türk halk edebiyatı" olarak ifade edilen alan, sözlü kültürden beslendiği için yeni teknoloji-

lerin hayatımıza girmesine rağmen, öncelikle dil aracılığıyla dönüşerek varlığını sürdürmeye devam etmektedir. Dolayısıyla dijital teknolojilerin getirdiği dilsel değişimlerle birlikte, sözlü kültürün dijital toplumlarda dil üzerinden dönüşüm yaşayarak sürdürülebilirlik kazandığı söylenebilir. Sözlü, yazılı ve elektronik edebiyat sınıflandırmalarının tamamında dil önemli bir unsurdur. Özellikle halk edebiyatı sahasında çalışmalar yapılırken kullanılan sözlü formül kuramı ışığında ele alınan “formülaik dil”, dijital kültürde öne çıkan “görsel dil” ve “teknolojik dil” ile karşılaştırılarak incelenebilir. Bu karşılaştırma sayesinde, sözlü edebiyatın dilini oluşturan “formülaik dil”in, dijital teknolojiyle şekillenen yeni kültür ortamında ne şekilde dönüştüğü, edebî gelenek oluşturma potansiyelinin olup olmadığı ve varsa nasıl bir dönüşüm geçirdiği konusu tartışmaya açılabilir.

Bu bağlamda, temel kavramların ve araştırma yöntemlerinin açıklanması gereklidir. Elektronik edebiyatın gelişmekte olan bir alan olduğu düşünüldüğünde, bu bağlamda aşağıdaki sorular ele alınmalıdır:

1. Dijital teknolojilerle şekillenen elektronik edebiyatın, sözlü ve halk edebiyatı temelinde bir ayağı olabilir mi?
2. Eğer böyle bir ayağı varsa, bu dijital ortamda halk veya sözlü edebiyatın tarihsel bir başlangıç noktası mevcut mudur ve günümüzde hangi evrede bulunmaktadır?
3. Dijital ortamlarda kullanılan temel araç olan dil nasıl bir gelişim ve dönüşüm yaşamaktadır?

Uzmanlar, elektronik edebiyatın henüz yeni ve gelişmekte olan bir alan olduğunu ve akademik çalışmalar için daha fazla veriye ihtiyaç duyulduğunu belirtse de Avrupa’daki güncel araştırmalar, bu sorular üzerinden düşünmenin ve bu sorulara cevap aramanın önemini göstermektedir (Hayles, 2008; Rettberg, 2019; Funkhouser, 2012). Özellikle Avrupa merkezli dijital edebiyat laboratuvarlarında, sözlü ve halk anlatılarının dijitalleştirilmesi yönünde artan bir ilgi gözlemlenmektedir. Elektronik edebiyatın sözlü kültürle kurduğu ilişkinin, sadece teknik bir aktarım değil, aynı zamanda anlatı biçimlerinin ve dilsel formların dönüşümünü içeren kültürel bir yeniden inşaa olduğu ileri sürülmektedir.

Bu çerçevede, N. Katherine Hayles, dijital edebiyatın yalnızca metnin dijital bir yüzeye aktarılması olmadığını, aksine kod ile metin arasında kurulan ilişkinin, edebi yapının temelini değiştirdiğini belirtmektedir. Hayles’e göre dijital edebiyat, metnin “biricikliğini” bozan ama aynı zamanda onu yeniden çoğaltılabilir ve etkileşimli kılan bir yapıya sahiptir. Bu dönüşüm, sözlü anlatıların doğasında bulunan tekrar, varyant ve etkileşim gibi unsurlarla örtüşmektedir (Hayles, 2008: 28-42).

Scott Rettberg, elektronik edebiyatın etkileşimli ve çoğul anlatı yapılarına olanak tanıdığını vurgulamakta; dijital platformların, kullanıcıyı anlatının pasif bir izleyicisi değil, aktif bir bileşeni hâline getirdiğini ifade etmektedir. Bu özellik, halk anlatılarının çoğunlukla dinleyici katılımına açık olan yapısıyla benzerlik göstermektedir. Rettberg, özellikle hiper-metin yapıları, oyunlaştırılmış anlatılar ve çoklu zaman çizgileriyle sözlü kültürün çağdaş dijital karşılıklarını analiz etmektedir (Rettberg, 2019: 65-89).

Christopher T. Funkhouser ise dijital şiir alanında yaptığı çalışmalarla, sözlü kültürdeki ritmik yapıların ve formülaiik tekrarların dijital şiirlerde yeniden üretilebildiğini ortaya koymaktadır. Funkhouser, özellikle ses temelli yapılar, ekranın hareketli kullanımı ve çoklu duyuya hitap eden yapılar sayesinde, sözlü edebiyatın şiirsel kodlarının dijital şiire nasıl aktarıldığını göstermektedir (Funkhouser, 2012: 102-135).

Bu bağlamda sözlü formülaiik anlatıların dijital ortamdaki varoluş biçimlerinin, yeni bir edebi türün temellerini oluşturup oluşturmadığı konusu hem dilbilimsel hem de kültürel çalışmalar açısından önemli bir tartışma alanı hâline gelmektedir. Dijital edebiyatın dil, anlatı yapısı ve alımlayıcısıyla kurduğu etkileşim üzerinden halk edebiyatı unsurlarına dayanan yeni türlerin gelişmesi mümkün görünmektedir.

Bahsedilen tartışmayı ele almadan önce konuyla ilgili temel kavramların açıklıklarına bakılacak olursa:

1.1. Teknoloji, Türk Dil Kurumu, teknolojiyi “herhangi bir sanayi kolunda üretimde kullanılan teknik donanım ve bu donanımın işleyişini belirleyen uygulamalı bilgi bütünü” olarak tanımlamaktadır (TDK, 2023: 3024). Bu tanım, teknolojiyi yalnızca nesnel araçlardan ibaret görmeyip, aynı zamanda üretim süreçlerini yöneten bilgi sistemleriyle birlikte ele almaktadır. Benzer şekilde Ilgın (2023), teknolojiyi insanın maddi çevresini dönüştürme çabasında geliştirdiği sistemli bilgi ve teknik araçlar bütünü olarak yorumlamaktadır. Her iki tanımda da öne çıkan ortak nokta, teknolojinin yalnızca fiziksel ürünlerle değil, bu ürünlerin arkasında yer alan planlama, işleyiş ve bilgi yapılarıyla birlikte değerlendirilmesidir. Teknolojinin çağdaş yorumları ise bu tanımları daha da genişleterek, teknik bilginin toplumsal işlevini de kapsayacak biçimde ele almaktadır. Atabek (2020: 63), teknolojiyi yalnızca üretimsel etkinliklerin toplamı değil, aynı zamanda toplumun ihtiyaçlarına yönelik olarak şekillenmiş kültürel bir bilgi alanı olarak değerlendirmektedir. Bu bakış açısına göre teknoloji, maddi üretimle sınırlı kalmayan; bilgi üretimini, toplumsal düzenlemeyi ve kültürel aktarımı da içeren bir dönüşüm alanıdır. Bu çerçevede “her alet teknolojidir” gibi yüzeysel genellemeler yerine, teknolojinin sistematik bilgi üretimi ve toplumsal yapı üzerindeki etkileri vurgulanmalıdır. Teknoloji, yalnızca somut ürünlerin toplamı değil; aynı zamanda bu ürünlerin tasarımı, kullanımı ve toplumda yarattığı dönüşümle birlikte değerlendirilmesi gereken çok katmanlı bir yapıdır.

Teknolojinin toplumsal anlam üretimindeki rolü, Neil Postman’ın kültür-teknoloji ilişkisini merkez alan kuramsal yaklaşımlarıyla daha geniş bir bağlama oturtulabilir. Postman’a göre teknoloji, yalnızca insan hayatını kolaylaştıran araçsal bir güç değildir; aynı zamanda bireylerin dünyayı algılayış biçimini, toplumsal kurumların işleyişini ve kültürel normları köklü biçimde dönüştüren bir ideolojik yapıdır. Yazının ifadesiyle teknoloji, “özgürlük, gerçek, zekâ, olgu, bilgelik, hafıza, tarih gibi birlikte yaşadığımız kelimeleri yeniden tanımlar ve sürekli bize aktarır” (Postman, 2004: 18). Bu ifade, teknolojinin yalnızca nesnelere dönüştürmediğini, aynı zamanda kavramların anlam alanlarını da yeniden şekillendirdiğini ortaya koymaktadır.

Postman, *Teknopoli* adlı eserinde modern toplumların teknolojiye bağımlılık düzeyinin arttıkça bilgiye yaklaşım biçimlerinin de değiştiğini, özellikle sözlü ve yazılı kültürden gelen bilgi biçimlerinin yerini görsel ve simgesel bilgi formlarının aldığını belirtmektedir. Bu noktada, halk edebiyatı gibi sözlü geleneklere dayanan kültürel alanların, teknolojik medyumlar aracılığıyla nasıl evrildiği sorusu önem kazanmaktadır. Çünkü Postman'a göre teknolojik araçlar, yalnızca bilgiyi taşımakla kalmamakta, aynı zamanda o bilginin biçimini, bağlamını ve toplumsal işlevini de dönüştürmektedir (Postman, 2004: 34-36). Bu görüş, halk edebiyatının dijitalleşme sürecindeki dönüşümünü anlamak açısından kritiktir. Örneğin masalların sosyal medyada kısa videolara dönüştürülmesi, manilerin grafik içeriklere çevrilerek paylaşılması ya da meddah anlatılarının podcast formatına sokulması gibi uygulamalar, yalnızca aktarımı değil, aynı zamanda anlamlandırma biçimlerini de değiştirmektedir. Postman'ın teknolojiye ilişkin bu ideolojik bakış açısı, halk edebiyatı ürünlerinin dijital medyada nasıl yeniden anlam kazandığını çözümlemek için önemli bir teorik zemin sunmaktadır.

Postman'ın çalışmalarına bakıldığında teknoloji mevzusundaki dönüşümlere dair görüşlerini şu şekilde dile getirir: "Teknoloji; özgürlük, gerçek, zekâ, olgu, bilgelik, hafıza, tarih gibi birlikte yaşadığımız kelimeleri yeniden tanımlar ve sürekli bize aktarır" (Postman, 2004: 18).

Bu tanımın içerdiği anlamlar genişletildiğinde, teknolojinin yalnızca üretimsel değil, aynı zamanda kültürel ve bilişsel bir işlev üstlendiği görülmektedir. Özellikle anlam ve hafıza üretiminde teknolojik ortamların dönüştürücü gücü, sözlü kültür alanlarının yeniden yapılandırılması açısından kritik öneme sahiptir. Neil Postman (2004: 17-21), teknolojinin sadece araçsal bir işlev görmediğini; aynı zamanda toplumların temel kavramlarını, değerlerini ve anlam yapılarını yeniden tanımladığını belirtmektedir. Bu çerçevede teknoloji, kültürel belleğin oluşumunu etkileyen güçlü bir aktarım mekanizmasına dönüşmektedir.

Walter J. Ong'un (1982: 10-13) sözlü kültür ile yazılı kültür arasında yaptığı ayırım, bu dönüşümü anlamlandırmak için önemli bir teorik arka plan sunmaktadır. Ong'a göre (1982: 31-45) sözlü kültürlerde bilgi, bireyler arasında doğrudan sözlü etkileşimle aktarılırken; yazılı kültür, bu bilginin kalıcılığını mümkün kılan yeni bir ortam sunmaktadır. Günümüzde dijital teknolojiler, bu iki kültür tipini bir araya getirerek "ikincil sözlü kültür" (secondary orality) olarak adlandırılan hibrit bir yapının ortaya çıkmasına neden olmaktadır. İşte bu noktada halk edebiyatı gibi sözlü anlatı geleneğine dayanan kültürel formlar, dijital teknolojilerin sunduğu çoklu ortam olanakları sayesinde hem biçim hem de içerik düzeyinde yeniden üretilmekte ve geniş kitlelere ulaştırılabilmektedir.

Jan Assmann'ın (1995: 125-133) geliştirdiği *kültürel hafıza* kavramı da bu bağlamda yol göstericidir. Assmann'a göre kültürel hafıza, bir toplumun kolektif kimliğini inşa ettiği uzun süreli bilgi sistemlerini kapsamakta ve bu sistemler büyük

ölçüde medya ve teknolojik araçlar aracılığıyla aktarılmaktadır. Bu bağlamda halk edebiyatı ürünlerinin dijital ortamlarda yeniden dolaşıma girmesi, yalnızca geleneğin sürdürülmesini değil, aynı zamanda kolektif belleğin güncellenmesini ve yeni kuşaklara aktarılmasını da sağlamaktadır.

Dolayısıyla teknolojinin halk edebiyatı ve sözlü anlatılar üzerindeki etkisi, yalnızca üretim ve yaygınlaştırma araçlarıyla sınırlı kalmamakta; aynı zamanda kültürel anlamlandırma süreçlerini biçimlendiren bir ortam olarak işlev görmektedir.

1.2. Dijital, Türkçe sözlükte “verilerin ekran üzerinde elektronik gösterilmesi” olarak tanımlanmaktadır (TDK Sözlük, 2024: 312). Konuyla ilgili kapsamlı çalışmalarda ise dijital kelimesinin “şeylerin 1 ve 0’lar şeklinde ifade edilmesi” olarak tanımlandığını görmek de mümkündür (Acungil, 2019: 19-20). İnternet aracılığıyla edinilen veriler bu rakamlar aracılığıyla erişime sunulur. Tüm bu yapılanmaya da dijital denilmektedir (Karagözoğlu’dan aktaran İnci, Akpınar ve Kandır, 2017: 495).

1.3. Dijitalleşme, “bilginin sayısallaştırması olarak” tanımlanan bu kavram ile “elde edilen verilerin sayısallaştırılarak çeşitli platformlarda yer edinme süreci” kastedilmektedir (Karakaş vd. 2009: 61-62). Ayrıca bilgilerin “bilgisayar ortamında depolanması ile sayısallaşan bir formatta dönüştürülmesi” şeklinde de tanımlandığını (Ersöz ve Özmen, 2020: 172) görmek mümkündür. Dolayısıyla her türlü bilginin bilgisayarlar aracılığı ile dijital mecralara aktarılma sürecine dijitalleşme denilmektedir. Sözlü dile ait olanların, folklorik eserlerin, e-folklor gibi- bu yolla dijitalleşmesi de mümkündür.

1.4. Elektronik, Lev Manovich’e göre elektronik ortam, yalnızca bilgi üretim ve iletim süreçlerinde elektronik sinyallerin kullanılmasını ifade etmekle kalmayıp, aynı zamanda bu sinyaller aracılığıyla kültürel üretimin, temsillerin ve anlatı biçimlerinin biçimsel olarak yeniden yapılandırıldığı bir medya rejimini tanımlamaktadır. Elektronik ortamlar, veriyi dijitalleştirme, işleme, saklama ve yayma işlevleriyle birlikte, görsel, işitsel ve metinsel içeriklerin modüler, çok katmanlı ve etkileşimli biçimlerde organize edilmesini mümkün kılan yapılar olarak değerlendirilmektedir (Manovich, 2001: 48-52). Bu bağlamda elektronik ortam, yalnızca teknolojik bir altyapı değil, aynı zamanda anlatının yapısını, alımlayıcının konumunu ve estetik formları belirleyen yeni bir kültürel üretim mantığıdır.

1.5. İnternet, kavramının Türkçe karşılığı “genel ağ”dır (Akalin vd., 2008: 178) ve “birçok bilgisayar sisteminin bağlı olduğu iletişim ağıdır.” Üretilen bilginin saklanması, paylaşılması ve ona kolayca ulaşılması isteğiyle ortaya çıkan bir teknoloji olan internet aracılığıyla insanlar birçok alana ait bilgiye kolay, hızlı, güvenli ve ucuz bir şekilde erişebilmektedir (Güvenç, 2014: 32).

1.6. Yapay Zekâ, “AI” kısaltmasıyla da ifade edilen yapay zekâ, görevleri yerine getirmek için insan zekâsını taklit eden ve topladığı bilgilerle kendisini kademeli olarak geliştirebilen sistemler veya makineler anlamına gelmektedir. Bilgisayarlar aracılığıyla öğrenebilme, üretme şeklindeki bilişsel yetenekler isteyen işlerin yapılabilme

becerisi olarak kabul edilmektedir. Makinelerin, insanlar gibi kompleks bilişsel işlemleri yapabilme özelliklerinin elektronik edebiyat alanında kullanılması bu gelişmenin örneklerini barındırır. WASP, ProWritingAid, Kindle Spy, FORTRAN programlama dili, NaNoGenMo gibi edebiyatın farklı alanlarında ve çalışmalarında yararlanılabilecek başlıca yapay zekâ programlarıdır.

1.7. Hiper-metin, (Hypertext) dilimize “hiper metin” olarak geçmiş, kullanıcılar tarafından da yazılabilen metinler, üzerine tıklandığında belirli bir siteye veya aynı belge üzerinde başka bir bölüme gitmenizi sağlayan ağ bağlantılı yapılardır. Hiper metin World Wide Web’in temel konseptlerinden olup günümüz web sitelerinin çok büyük bir çoğunluğu Hiper Metin İşaretleme Dili (HTML) kullanmaktadır. Hiper-metinler, bilgisayar ekranı ya da diğer elektronik cihazlarda gösterilen ve sadece yazıdan ibaret olmayan gelişmiş özelliklere sahip belgelerdir (Conklin, 1987: 17-19).

1.8. Yeni medya, küreselleşmenin temel dinamiklerinden biri olarak kabul edilen medya, kültürün üretiminden tüketim sistemlerine, kültürel ürünlerin birey ve toplum üzerindeki etkilerine kadar geniş bir alanda işlevsellik kazanmaktadır. Başka bir deyişle, günümüz medya sistemleri yalnızca kültürel iletimi sağlamakla kalmamakta; modern, postmodern ve hatta posthuman olarak adlandırılan çağdaş yaşam biçimlerinin bir temsili hâline gelmektedir. Özdemir (2012: 9–10), bu bağlamda medyanın, modern insanın kültürel tarihini yeniden düzenleyen bir “meta-kültür aracı” hâline geldiğini vurgulamaktadır.

Gürsel Aytaç (2002: 9–11) ise medyanın yaşamın her alanına nüfuz etmesinin, bireylerin algı biçimlerinde ve deneyimlerinde köklü değişimlere yol açtığını ve bu durumun 20. yüzyıl edebiyatına da yansıdığını ifade etmektedir. Bu dönüşüm sürecinde öne çıkan “yeni medya” kavramı, 1970’li yıllarda iletişim biliminde tartışılmaya başlanmış; 1990’lı yıllarla birlikte dijitalleşmenin etkisiyle sayısallaşma, etkileşim (interaktivite) ve çoklu ortam (multimedya) özellikleriyle tanımlanır hâle gelmiştir. Binark’a (2013: 5-7) göre bilgisayarlar, cep telefonları, tabletler, taşınabilir medya oyuncuları gibi dijital teknolojiler yeni medya araçları kapsamında değerlendirilmektedir.

Lev Manovich (2001: 44), iletişim ortamlarının tamamının yeni medya çatısı altında toplanabileceğini öne sürmektedir. Bilgisayar oyunları, DVD-ROM, web siteleri, elektronik posta, mobil uygulamalar, podcast yayınları, dijital kiosklar ve hiper-metinsel edebiyat örnekleri, bu medya rejiminin somut örnekleri arasında yer almaktadır. Van Dijk (2006: 4) ise link yapılarını ve yapay hafıza sistemlerini yeni medyanın temel öğeleri arasında saymakta; bu medya biçiminin ayırt edici özelliğinin “multimedya” yapısı olduğunu vurgulamaktadır.

Yeni medya, eski analog medyadan farklı olarak, dijital kodlarla çalışan çok yönlü ve kullanıcı odaklı bir yapı sunmaktadır (Çelik, 2018: 82). Bu dijital yapı sayesinde sadece görsel ve işitsel içerikler değil, sözlü kültüre ait unsurlar da elektronik ortama aktarılabilmektedir. Bu noktada 0 ve 1’lerden oluşan dijital kodlama sistemlerinin

farklı medya biçimlerini bir araya getirme kapasitesi sayesinde; sözel dil, sözlü anlatılar, halk edebiyatı ve folklorik unsurların da dijital ortama taşındığı söylenebilir.

Bununla birlikte, literatürde giderek daha fazla karşılaşılan “görsel dil”, “teknodil”, “e-folklor” gibi kavramların tanımlanması ve bağlama oturtulması gerekmektedir. “Görsel dil”, dijital medya ortamlarında simgeler, ikonlar, emojiler ve grafik unsurlarla anlam inşa edilmesini ifade ederken; “teknodil”, teknolojik platformların kullanımına bağlı olarak gelişen yeni anlatım biçimlerini kapsayan bir terimdir. “E-folklor” ise halk anlatılarının dijital ortamlarda yeniden üretilmesi, paylaşılması ve etkileşimli biçimde yeniden inşa edilmesi sürecini ifade etmektedir. Bu bağlamda e-folklorla beslenen elektronik bir folklorun oluştuğu; yani halk kültürünün dijital medya aracılığıyla hem biçimsel hem işlevsel açıdan dönüştüğü ileri sürülebilir.

2. Elektronik edebiyat ve halk edebiyatı ilişkisinde e-folklor

Elektronik aygıtlar aracılığıyla ve dijital teknolojilerin 0 ve 1 kodlaması esasına dayanan yapısıyla farklı medya türlerinin (sinema, müzik, görsel sanatlar vb.) bir araya getirilmesi, yeni bir edebi alanın doğmasına zemin hazırlamıştır. Bu yapılar içinde ortaya çıkan elektronik edebiyat ürünleri, sadece teknolojik bir yenilik değil; aynı zamanda kültürel bir aktarım ve dönüşüm sürecinin parçası olarak değerlendirilebilir. Özellikle sözel dilin ve sözlü gelenek ürünlerinin bu dijital ortama aktarılması, halk edebiyatı ve folklorun yapısal öğelerinin elektronik formda yeniden inşa edilmesini mümkün kılmıştır.

Bu dönüşüm hem üretici hem de alımlayıcı kuşaklar arasında gözlemlenen farklı yaklaşımlarla daha da belirgin hâle gelmektedir. Özellikle dijital doğan jenerasyon olarak adlandırılan 2000 sonrası kuşak için, iletişim ortamlarında kullanılan görsel dil (ikonlar, simgeler, emojiler vb.) ve tekno-dil (dijital platformlara özgü kısaltmalar, söz dizimleri, kodlamalar vb.) gündelik pratiklerin bir parçası haline gelmiştir. Bu durum, söz konusu kuşağın halk kültürüne dair unsurları sadece miras alan değil, aynı zamanda yeniden biçimlendiren ve dönüştüren bir üretici kimlikle ele aldığını göstermektedir. Bu bağlamda e-folklor, yani dijital ortamlarda üretilen, paylaşılan ve yeniden yorumlanan halk kültürü unsurları, elektronik halk edebiyatının hem içeriğini hem de aktarım biçimlerini belirleyen temel yapılardan biri hâline gelmiştir. E-folklor, bir yandan geleneksel sözlü anlatıların dijital ortama aktarılması işlevini üstlenirken, diğer yandan dijital ve medya kültürünün şekillendirdiği yeni anlatı biçimlerinin oluşmasına zemin hazırlamaktadır. Bu çift yönlü işleyiş hem geçmişin folklorik birikiminin korunmasını hem de çağdaş dijital kültürle yeniden üretimini mümkün kılmaktadır.

Bu noktada terminolojik bir ayırım yapılması gerekmektedir: Elektronik halk edebiyatı, elektronik edebiyatın altında yer alan ve halk edebiyatı türlerinin dijital biçimlerde temsil edildiği alt alandır. E-folklor ise, daha çok bu içeriklerin üretim ve dolaşım biçimini ifade eden kültürel bir yapıdır. Başka bir ifadeyle, elektronik halk

edebiyatı içerik düzeyini tanımlarken; e-folklor, bu içeriklerin dijital ortamdaki işleyişi ve yeniden üretim sürecini tanımlamaktadır. Bu bağlamda, elektronik halk edebiyatının güncel işleyişi iki yönlüdür: Bir yönüyle geleneksel anlatı sistemlerinin dijital ortama taşınması, diğer yönüyle ise dijital kültürün estetik kodlarıyla biçimlenmiş yeni anlatı formlarının ortaya çıkışıdır. Bu durum, halk edebiyatının artık sadece aktarılmakla kalmadığını, aynı zamanda dijital mecralarda yeniden yorumlanarak üretildiğini ve böylece çağdaş bir halk anlatı biçimine dönüştüğünü göstermektedir.

Bu dönüşümün daha iyi anlaşılabilmesi için, süreci açıklayan bazı temel kuramcılarının görüşlerine başvurmak gerekmektedir.

Lev Manovich (2001: 27-48), dijital ortamların temel özelliklerini “sayısallaşma, modülerlik, otomasyon, değiştirilebilirlik ve çoklu medya entegrasyonu” olarak tanımlamaktadır. Bu beş ilke, halk edebiyatı gibi geleneksel anlatı türlerinin dijital ortamlarda yeniden kurgulanmasını mümkün kılmaktadır. Örneğin maniler veya fıkralar gibi kısa biçimli halk anlatıları, sosyal medya platformlarında görsel-işitsel formatlara dönüştürülerek Manovich’in tanımladığı dijital medya mantığına uygun biçimde yeniden üretilebilmektedir.

Walter J. Ong (1982: 133-137), sözlü kültürden yazılı kültüre geçişin ardından dijital çağda “ikincil sözlülük” (secondary orality) adını verdiği bir ara kültür biçiminden bahsetmektedir. Bu yapı, geleneksel sözlü anlatımın dijital ortamlarda etkililiği biçimlerde sürdürülmesini ifade etmektedir. E-folklorun bu bağlamda değerlendirilmesi, sözlü kültürün sadece aktarılmadığını, aynı zamanda dijital ortamda yeniden canlandırıldığını ve değişken bir biçimde sürdürüldüğünü göstermektedir.

Henry Jenkins (2006: 3-16) ise dijital kültürü, “katılımcı kültür” kavramı üzerinden tanımlamaktadır. Bu yaklaşıma göre, dijital ortamda kullanıcılar yalnızca içerik tüketicisi değil, aynı zamanda üretici hâline gelmektedir. Bu durum, halk kültürünün pasif biçimde aktarılması yerine, bireylerin aktif biçimde katkı sunduğu, yeniden düzenlediği ve paylaştığı bir e-folklor sistemine zemin hazırlamaktadır.

Öte yandan Jan Assmann’ın (1995: 126-130) *kültürel hafıza* kuramı, halk edebiyatının dijital ortamdaki yeniden üretimini yalnızca teknolojik değil, aynı zamanda tarihsel ve toplumsal bir hafıza meselesi olarak ele almamıza imkân tanımaktadır. Dijital ortamlar, geçmişten gelen anlatıların unutulmasını değil, yeni biçimlerde yeniden hatırlanmasını ve kuşaktan kuşağa aktarılmasını sağlamaktadır.

2.1. Halk edebiyatı (sözel edebiyat), genel olarak “halkın edebî zevkini yansıtan, sözlü dile dayalı bir edebiyat kolu” olarak tanımlanmaktadır. Gelişim süreci içerisinde öncelikle sözlü ve anonim nitelikteki ürünlerle varlık göstermiştir. Masal, efsane gibi türler bu kapsamda değerlendirilmektedir. Yıldırım (1998: 68–69), folklor ürünlerinin yalnızca “sözlü”, “anonim”, “geleneksel” ve “kalıplaşmış” özellikler taşımasının ötesinde, tümüyle sözlü kültürün ürünleri olarak halk edebiyatı sahasında incelendiğini belirtmektedir. Bu edebiyat türü yalnızca anlatı temelli değil, aynı zamanda sahneleme ve gösteri unsurları da içermektedir. Meddahlık, seyirlik halk oyunları ve

âşıklık geleneğine ait türler, halk edebiyatının performatif boyutunu temsil etmektedir. Bu çerçevede sözlü ve anonim karaktere sahip ürünler zamanla görsel-seyirlik bir nitelik kazanmış, yazılı formları da gelişim göstermiştir (Boratav, 2013: 24).

Folklorun iletişim işlevi, halk edebiyatının işlevsel yönlerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Toplumların değerleri, inanç sistemleri ve dünya görüşleri önce folklorik bağlamda, ardından da sözlü gelenek aracılığıyla aktarılmaktadır. Yıldırım (1986: 442) ve Görkem (2000: 4–12) halk edebiyatı ürünlerinin kapsamına yalnızca metinleri değil; söz, sanatçı ve dinleyici etkileşimini de dâhil etmektedir. Ayrıca canlı performans ve doğrudan gösterim de bu kapsamda değerlendirilmektedir (Görkem, 2009: 416).

Halk edebiyatı üç ana dal altında incelenmektedir: anonim halk edebiyatı, âşık edebiyatı ve tekke edebiyatı. Bu geleneksel yapılar günümüze kadar varlığını sürdürmüştür. Anonim halk edebiyatı içinde yer alan âşık edebiyatının kökeni, şölen, sığır ve yuğ gibi törenlerde icra edilen “Ozan-Baksı Geleneği”ne dayanmaktadır. Bu gelenekte yer alan “âşık” adlı sanatçılar, hece ölçüsüyle ve zamanla aruz ölçüsüyle oluşturdukları şiirleri müzik eşliğinde icra etmiş; bazen meddah tavrıyla bedensel anlatım tekniklerini de kullanmışlardır (Çobanoğlu, 2000: 124-129).

Halk edebiyatı ürünleri yalnızca estetik haz sunma amacı taşımaz; aynı zamanda toplumun kültürel değerlerini koruma, eğitime ve geleceğe aktarma işlevlerini de üstlenmektedir. Bascom (2007: 7-28) ve Başgöz (1996: 1), bu işlevleri “hoş vakit geçirme, eğlenme, eğlendirme, değerlerin korunması ve kültürün yaşatılması” olarak sıralamaktadır. Bu bağlamda folklor, sosyal hayatı yansıtan; başlangıçta anonim ve sözlü biçimde ortaya çıkan; geleneksel kültürü ise kalıplaşmış ifade biçimleri üzerinden taşıyan bir yapıya sahiptir.

Bu geleneksel yapıların, günümüzde dijital medya ve online platformlarda varlığını sürdürdüğü görülmektedir. Halk edebiyatının temel işlevleri, biçimsel olarak dönüşüme uğrasa da özellikle yeni nesil halk edebiyatı formlarında varlığını korumaktadır. Bu dönüşüm süreci hem içerik hem de aktarım biçimi açısından yeniden yapılanmayı beraberinde getirmektedir.

Özellikle âşık edebiyatı bağlamında, teknolojiye bağlı olarak değişen çalgı aletlerinin kullanım biçimleri ve yazı teknolojilerindeki gelişmeler, bu edebiyatın aktarımını güçlendirmiştir. Geleneksel anlatıların dijital platformlarda icra edilmesi, sesli-görsel kayıtlarla yaygınlaştırılması ve sosyal medya ortamlarında dolaşıma girmesi; halk edebiyatı ürünlerinin yalnızca korunmasına değil, aynı zamanda çağdaştırılmasına da olanak sağlamaktadır. Bu durum, halk edebiyatının dijital çağda da dönüşerek yaşamaya devam ettiğini ortaya koymaktadır.

2.2. Yazılı edebiyat, yazılı edebiyatın tarihi, yazının icadıyla birlikte başlamış ve bu gelişme, insanlık tarihinde edebiyat açısından bir teknolojik devrim olarak kabul edilmiştir. Yazı, yalnızca bir iletişim aracı değil; aynı zamanda bilgiyi kalıcı hâle getiren, yeniden üretilebilir kılan ve kültürel aktarımı kurumsallaştıran bir sistemdir.

Bu bağlamda yazının icadı, yazılı edebiyatın başlangıç noktasını da oluşturmaktadır.

Walter J. Ong, *Sözlü ve Yazılı Kültür: Sözüün Teknolojileşmesi* adlı eserinde, sözlü kültürün yapısını yazılı kültürle karşılaştırmalı olarak ele almaktadır. Ong'a göre yazıdan önceki dönem, "birincil sözlü kültür" olarak adlandırılmaktadır. Bu kültürel aşamada yazı ve matbaa henüz bulunmadığı için, iletişim ve bilgi üretimi esas olarak konuşma dili aracılığıyla sağlanmaktadır. Bu dönemde kültürel aktarım, "ezberleme, hafızaya yerleştirme ve sözlü biçimde dönüştürme" gibi yöntemlerle gerçekleşmektedir (Ong, 1995: 23-24).

Yazının yaygınlaşmasıyla birlikte başlayan ikincil aşama olan yazılı kültürde, birincil sözlü kültür ürünleri metin hâline getirilmiş ve zamanla tekrar sözlü anlatım biçimlerine dönüştürülmüştür. Bu geçiş sürecinde, folklor ürünlerinin sözlü aşamadan yazılı forma aktarılırken farklı varyantlarla yeniden üretildiği bilinmektedir (Sakaoğlu, 1985: 60-68).

Osmanlı edebiyatında bu geçişe dair önemli bir örnek, merkez şehirlerde yazılı kültürün ön planda olması sebebiyle, çevre şehirlerde yaşayan âşıkların zamanla "kalem şairi" kimliğine bürünmeleridir. Köprülü (1986: 165-193), bu dönüşümü, sözlü edebiyatın tamamen ortadan kalkmadan, yazılı kültürün yapısına uyum sağlayarak dönüşmesi şeklinde değerlendirmiştir. Bu durum, kültürel üretim biçimlerinin baskın teknolojik ortama göre evrildiğini göstermektedir.

Benzer bir dönüşüm günümüzde dijital teknolojilerle birlikte gözlemlenmektedir. Elektronik edebiyatın gelişimi çerçevesinde, folklorik anlatıların ve halk edebiyatı ürünlerinin dijital ortama aktarılması, yalnızca teknik bir aktarım değil; aynı zamanda bu unsurların elektronik formda yeniden yapılandırılması anlamına gelmektedir. Geleneksel halk edebiyatı ürünlerinin, dijital medyanın anlatı olanakları doğrultusunda yeniden üretildiği bu süreç, halk kültürünün biçimsel ve işlevsel açıdan dönüşüm geçirdiğini göstermektedir.

2.3. Elektronik edebiyat, Elektronik Edebiyat Organizasyonu (ELO) tarafından, dijital teknolojilerin sunduğu olanaklarla bilgisayar temelli olarak üretilen ve tüketilen edebi ürünler bütünü olarak tanımlanmaktadır. Bu alan, yalnızca bilgisayarlar değil; tabletler, akıllı telefonlar ve diğer dijital cihazlar üzerinden okunabilen ya da etkileşimli biçimde deneyimlenebilen metinleri kapsamaktadır. Elektronik edebiyatın temel özelliği, yalnızca dijital ortamda var olabilmesi değil, aynı zamanda bu ortamın yapısal mantığını da içerik üretiminde etkin biçimde kullanmasıdır.

Bu edebiyat türü, Web teknolojilerinin evrimiyle doğrudan bağlantılıdır. Christian Fuchs'un kuramsal çerçevesine göre, Web 1.0 dönemi kullanıcıların yalnızca içerik tükettiği pasif bir yapıya sahiptir. Web 2.0, kullanıcıların içerik üretici ve dağıtıcı hâline geldiği, sosyal medya platformlarının yükselişe geçtiği bir dönemi temsil etmektedir. Web 3.0, verilerin anlamsal olarak işlenebildiği, makineler arası bağlamın kurulduğu semantik web yapısına karşılık gelirken; Web 4.0, yapay zekâ tabanlı kişiselleştirilmiş deneyimlerin ve öngörüsül algoritmaların baskın olduğu yeni ne-

sil bir web anlayışını tanımlamaktadır. Elektronik edebiyat da bu dönüşüme paralel olarak biçim, tür ve erişim biçimleri açısından önemli değişimler geçirmiştir (Fuchs, 2017: 37-45).

Alan yazınında “etkileşimli bilgisayar metinleri” olarak da anılan elektronik edebiyat, yalnızca dijital cihazlar üzerinden üretilebilen ve tüketilebilen metinleri ifade etmektedir. Bu yönüyle yalnızca bir “ortam” değil, aynı zamanda hipermetin, dijital oyun anlatıları, görsel romanlar ve çoklu ortam anlatı sistemleri gibi alt türleri de kapsayan çok katmanlı bir edebi form olarak değerlendirilir. Aynı zamanda bu alan, kendine özgü terimler, türler, kurumlar ve kuramlar etrafında gelişen dinamik bir bilgi alanı hâline gelmiştir.

Elektronik edebiyat, bilgisayar ve internet teknolojilerinin sunduğu olanaklarla yeni yazın türlerinin geliştirildiği yaratıcı bir edebi alan olarak değerlendirilmektedir. E-kitaplar, üstmetin kurgular, flash uygulamaları, etkileşimli kurgu metinleri, e-posta/sms/blog üzerinden yürütülen anlatılar, çevrimiçi şiir ve ortak yazı platformları bu türün örnekleri arasında yer almaktadır.

Bu bağlamda N. Katherine Hayles’in 2002 yılında UCLA’de düzenlenen *Elektronik Edebiyat: Sanatın Durumu Sempozyumu*’ndaki açılış konuşması alandaki dönüm noktalarından biridir. Hayles, elektronik edebiyatı yalnızca dijital ortama taşınmış geleneksel metinlerle sınırlı görmeyerek, dijital olarak doğmuş (born-digital) metinlerin bu kategoriye dâhil edilmesi gerektiğini vurgulamaktadır (Hayles, 2008: 7-12).

Scott Rettberg ise elektronik edebiyat teriminin kapsayıcılığını, özellikle 1990’lı yıllardan itibaren ortaya çıkan ve daha önce edebi kategorilere dâhil edilmemiş anlatı türlerini içerebilmesi açısından önemli bir avantaj olarak değerlendirmektedir (Rettberg, 2019: 1-5).

Elektronik edebiyat ürünlerinin interaktif ve çoklu medya destekli yapıları, çağdaş teknolojilerle daha da çeşitlenmiştir. E-ink teknolojisi, sesli kitap uygulamaları, podcast yayıncılığı, çevrimiçi kitap kulüpleri, Spotify ve Storytel gibi çoklu platformlar bu dönüşümün araçları arasında yer almaktadır. Bu araçlar, edebi üretimi daha erişilebilir, esnek ve çok yönlü hâle getirmektedir.

Tüm bu özellikler göz önüne alındığında elektronik edebiyat; geniş kitlelere ulaşılabilir, metinleri güncelleyebilir, yeniden üretim kolaylığı, ekran temelli kısa biçimler üretme, yazarlık-yayıncılık birleşimi ve yazar-okuyucu etkileşimine olanak sağlaması gibi özellikleriyle öne çıkmaktadır (Lopez & Conde, 2012: 18). Bu bağlamda, yalnızca bir teknolojik dönüşüm değil, aynı zamanda edebi üretim ve okuma biçimlerinde köklü bir paradigma değişikliği olarak değerlendirilmelidir.

2.4. E-folklor, E-folklor ve kültür, birbirini izleyen bir süreç içerisinde sözlü, yazılı ve günümüzde elektronik olarak tanımlanan mecralarda varlık göstermektedir. Yazılı edebiyat ürünleri her ne kadar bireysel bir üretim biçimi olarak değerlendirilse de sözlü kültür içerisinde doğmuş olmaları nedeniyle bu kültürel zeminden beslenmeleri kaçınılmazdır (Görkem, 2009: 412). Elektronik ortamlarda üretilen metinlerin,

sözlü kültürün yaşatılması amacıyla folklorik unsurlara yer vermesi ve halk edebiyatı bağlamında üretim ve sunum biçimlerinin dönüştürülmesi, e-folklor kavramının akademik gündeme taşınmasına neden olmuştur.

Güvenç (2014: 31), 21. yüzyılın başlarında internet temelli özel bir folklor türünün oluştuğuna dikkat çekmektedir. Bugün “elektronik ortamlar” olarak adlandırılan dijital sistemler, geçmişte kahvehane gibi mekânlarda gerçekleşen yüz yüze sosyalleşme biçimlerinin yerini almış; yeni nesil kullanıcılar için sanal, artırılmış ve karma gerçeklik düzlemlerinde sosyalleşme imkânı sunmuştur. Bu dijital yapılar, sosyal medya platformları üzerinden dünyanın farklı yerlerindeki bireyler arasında eş zamanlı ve etkileşimli iletişim kurulmasına olanak sağlamaktadır.

Bu bağlamda, dijital çağın iletişim biçimlerinden biri olan “chat” (sohbet), çevrimiçi oyunlar, bilgi paylaşımı gibi pratikler yeni nesil sözlü kültür formlarının oluşmasına katkı sunmaktadır (Güvenç, 2014: 32). Geniş kitlelere hızlı erişim olanağı sunan bu dijital düzen, Öcal Oğuz’un (2009: 88) da belirttiği üzere, yerel imgelerin ve simgelerin kitle iletişim araçları aracılığıyla taşınmasını mümkün kılmaktadır. Aynı zamanda bu süreç, “kültür endüstrileri” adı verilen yapıları da beraberinde getirmektedir.

Yerel kültürlerin sosyal medya araçları yoluyla küresel ortama açılması, yerelliğin dönüşümüne neden olmakta ve halk kültürünün evrensel bağlamda görünürlük kazanmasını sağlamaktadır. Çobanoğlu (2002: 22), halkbiliminin “yerellikten evrenselliğe” uzanan katkısını vurgularken, bu sürecin e-folklor aracılığıyla gerçekleştirilebileceğine dikkat çekmektedir. Oğuz (2002: 63) da Nasreddin Hoca ve Mevlâna gibi kültürel değerlerin evrensel mirasa taşınmasının, ulusal kimlik ekseninde koruma bilinciyle yürütülebileceğini ve bunun da e-folklor bağlamında sürdürülebileceğini belirtmektedir.

Ayrıca halkbilim çalışmalarının dijital ortamlarda, internet aracılığıyla geniş kitlelere ulaştırılabilmesi hem çağdaş kültür üretim biçimlerinin hem de önceki kültürel dönemlere ait ürünlerin bir arada yaşatılabilmesini mümkün kılmaktadır (Özdemir, 2008: 290). Bu durum, farklı coğrafyaların ve medeniyetlerin folklorik ürünlerinin, çeşitli dijital gerçekliklerde yaygınlaştırılması açısından olumlu bir gelişme olarak değerlendirilebilir. Ancak bu gelişme, yerel folklorun korunması ve özgünlüğünü yitirmemesi gerekliliğini de beraberinde getirmektedir.

Oğuz (2002: 61), yeni medya ortamlarının yerel kültürleri dış etkilerle dönüştürülebileceğine dikkat çekerek, yerel imgelerin korunmasında halkbiliminin öncü bir rol üstlenmesi gerektiğini savunmaktadır. Özdemir (2008: 290), sözlü kültürün internet aracılığıyla küresel ölçekte yaygınlaşmasının, kültürel ekonominin etkisiyle metalaşma ve yozlaşma gibi olumsuz sonuçlar doğurabileceği konusunda uyarıda bulunmaktadır.

Tüm bu veriler göstermektedir ki, dijital teknolojiler kültürel üretim ve aktarım biçimlerinde çeşitli riskleri barındırmakla birlikte; sözlü, yerel ve folklorik kültürlerin

dijital araçlar aracılığıyla yeni mecralara taşınmasına ve dönüşerek yaşatılmasına da olanak sunmaktadır. Özellikle 2000’li yıllardan itibaren yerel kültürlerin dijital kanallardan yeniden yapılandırılması, hem geçmişten günümüze aktarılan sözlü kültürün, hem de dijital çağda oluşan yeni sözlü anlatı formlarının temel kaynağını oluşturmaktadır.

Dijital medya ortamlarında üretilen kültür biçimleri, sözlü kültürden beslenmekte ve bu geleneği yeni teknolojik kodlarla yeniden üretmektedir. Bu dönüşüm, Walter J. Ong’un (2007: 160) “ikincil sözlü kültür” olarak tanımladığı sürecin dijital çağdaki yansımasıdır. Benzer şekilde, Bronner (2009: 25), bireysel ya da bölgesel düzeydeki duyguların, düşüncelerin ve yaşam tarzlarının dijital araçlarla internette temsil edilmesini çağın zorunluluğu olarak görmektedir. Wasilewska ise sözlü, yazılı ve görsel halk kültürü ürünlerinin evrensel bir düzleme taşınmasının kaçınılmaz bir dönüşüm süreci olduğunu vurgulamaktadır. Bu bağlamda, kültürel ve folklorik unsurların zorunlu bir zemin değiştirerek dijital ortama geçişi, e-folklor olarak adlandırılmaktadır (Güvenç, 2014: 36)

3. Elektronik edebiyat ve e-folklor ilişkisinde formülâik dil-görsel dil tartışması

Dil, iletişim araçlarından ve yeteneklerinden biri olarak, “insanların düşündüklerini ve duyduklarını bildirmek için kelimelerle veya işaretlerle yaptıkları anlaşma; lisan, zeban; düşünce ve duyguları bildirmeye yarayan herhangi bir anlatım aracı” şeklinde tanımlanmaktadır (TDK, 2024). Kültür taşıyıcısı olarak dil ise, “insanlar arasında karşılıklı haberleşme aracı olarak kullanılan; duygu, düşünce ve isteklerin ses, şekil ve anlam bakımından her toplumun kendi değer yargılarına göre biçimlenmiş ortak kuralları yardımıyla başkalarına aktarılmasını sağlayan, seslerden oluşan çok yönlü ve gelişmiş bir sistem” olarak ifade edilmektedir (Kocaman, Özsoy, İmer, 2019: 53).

Elektronik edebiyat tartışmalarında, yalnızca dijital teknolojilerle veya doğrudan elektronik ortamlarda üretilen edebi metinleri elektronik edebiyat kapsamında değerlendiren yaklaşımlar bulunmaktadır. Buna karşılık, fiziki gerçeklikte üretilmiş olmakla birlikte elektronik ortama aktarılmış edebi eserlerin de bu alana dâhil edilmesi gerektiğini savunan görüşler de mevcuttur (Hayles, 2007: 4-6). Benzer biçimde, dijital çağda medya eksenli ve görsel kültüre dayalı bir folklor yapısının; sanal gerçeklikte zaman geçiren topluluklar tarafından üretildiği gerekçesiyle dijital folklor bağlamında değerlendirilmesine yönelik eğilimler söz konusudur. Ancak geçmişten günümüze aktarılan ve fiziksel gerçeklikte temellenen folklor ürünlerinin de elektronik ortama aktarılması durumunda e-folklor kapsamına alınabileceği yönünde yaklaşımlar bulunmaktadır (Güvenç, 2014: 33-34).

Bu çerçevede, hem geleneksel halk kültürü unsurlarının ve halk edebiyatı birikiminin dijital ortama aktarımı, hem de doğrudan dijital araçlarla sanal ortamlarda üretilen yeni metinlerin elektronik edebiyat bünyesinde değerlendirilmesi mümkündür. Bu kapsamda yapılan çalışmalarda, formülâik dile dayalı geleneksel sözlü anlatım biçimleri ile görsel dile dayalı yeni medya üretimleri arasında kuramsal bir tartışma alanı oluşmaktadır. Bu tartışma bağlamında, Wray ve Lewis’in (1997) görsel anlatım, metinlerarasılık ve yeni medya okurya-

zarlığı üzerine geliştirdikleri kuramsal yaklaşımlar, dijital kültürde ortaya çıkan e-folklor türlerinin çözümlenmesinde önemli bir referans çerçevesi sunmaktadır.

3.1.1 Formülaik dil ve görsel dil

Dilsel söz varlıklarına bakıldığında, yalnızca sözcüklerden değil; aynı zamanda kalıplaşmış dil birimlerinden de oluştuğu görülmektedir. Atasözleri, ikilemeler, birleşik sözler ve sabit dil yapıları bu tür birimlerin başlıca örneklerindedir. Wray (2002: 231), gündelik dil kullanımının önemli bir bölümünün “formüsel” yapılardan oluştuğunu vurgulamaktadır. “Formülaik dil” (formulaic language) olarak adlandırılan bu yapı, halk edebiyatının, sözlü anlatıların ve folklor çalışmalarının temel aktarım araçlarından biridir.

Bu dil yapısı biçimsel olarak öngörülebilir niteliktedir; deyimsel özellikler taşır ve sabit ya da yarı sabit parçalar hâlinde bir araya gelir. Kalıplaşmış dil birimleri, fiziki gerçeklikte kullanılan doğal iletişim ortamlarının temel öğeleri arasında yer almaktadır. Bireylerin anadili edinim süreçlerinde bu dil biçiminin önemli bir destek sağladığı da belirtilmektedir (Wray, 2002: 271). Kalıp sözlerin yanı sıra duraklama doldurucuları ve çeşitli konuşma formüllerini de içeren bu yapı, iletişim sırasında zihinsel sözlükten çağrılan hazır birimler aracılığıyla hızlı ve etkili dil kullanımına imkân tanımaktadır. Wray (2008: 101-126), “formulaic language” üzerine gerçekleştirdiği *Formulaic Language: Pushing the Boundaries* adlı çalışmasında, bu kalıplaşmış söz gruplarının yalnızca dil edinimini kolaylaştırmakla kalmadığını; aynı zaman-da dijital ortamlarda gerçekleştirilen otomatik çeviri sistemleri ve uygulama temelli iletişim biçimleri açısından da vazgeçilmez işlevlere sahip olduğunu belirtmektedir. Wray’e göre bireylerin kalıplaşmış ifadeleri tercih etmelerinin temel nedenlerinden biri, bu tür yapıların ihtiyaç temelli ve pratik bir dil üretimi sağlamasıdır. Konuşmacı, yalnızca zorunluluk hâlinde bu yapıları daha küçük birimlere ayırmaya çalışmaktadır.

Bu doğrultuda, formülaik dilin gündelik yaşamda kullanım biçimleri bireylerin yaşamsal ihtiyaçlarına göre şekillenmekte; dolayısıyla dijital çağın yaşam pratikleri doğrultusunda da yeniden biçimlenmektedir. Örneğin, elektronik ortamlarda bir metnin uzun süre okunması ya da çevrim içi sohbetlerin uzaması fiziksel ve bilişsel açıdan zorlayıcı olabilmektedir. Bu nedenle görsel öğelerin ön plana çıktığı; kod tabanlı, simgesel yapılar içeren “teknolojik dil”in yükselişe geçtiği gözlemlenmektedir. Bu noktada, formüsel ve formüsel olmayan dil biçimleri arasındaki farklar göz önünde bulundurularak, görsel dilin de kendine özgü kalıplaşmış birimlere sahip olup olamayacağı sorusu gündeme gelmektedir. Görsel dilin yazılı ve sözlü dil yapılarıyla olan ilişkisi, kalıplaşmış dilin şekillenme süreçleri üzerinden kuramsal düzlemde analiz edilebilecek bir diğer boyuttur.

Okuryazar olmayan toplumlarda, sözlü anlatı türlerinin-destan, anlatı türündeki şarkılar, masallar gibi-oluşturulmasında formülaik yapıların ne ölçüde rol oynadığı; sözlü anlatımdan yazılı kültüre geçişin bu dil yapılarını nasıl etkilediği önemli bir araştırma alanı oluşturmaktadır. Elektronik ortamda yükselen görsel dilin, dijital okuryazarlık ve medya okuryazarlığı gibi yeni okuryazarlık biçimleriyle nasıl ilişkilendiği de ayrıca irdelenmelidir (Wray, 2008: 101-126). Görsel dil, bireylerin görsel öğeler aracılığıyla bilgi aktarımını gerçekleştirmesine olanak tanıyan, algılama ve anlamlandırma süreçlerine dayalı çok yönlü bir iletişim sistemi-

dir. Bu sistem, özellikle çağdaş iletişim ortamlarında sözlü ya da yazılı ifadeye gerek kalmaksızın, görsel işaretlerin doğrudan anlam üretme işlevini üstlenmesiyle öne çıkmaktadır. Görsel dil, yalnızca sanat veya grafik tasarım gibi estetik alanlara özgü olmayıp, eğitimden medyaya, reklamdaki dijital içerik üretimine kadar geniş bir kullanım alanına sahiptir.

Görsel dilin tanımlanmasında algı ve anlamlandırma süreçleri merkezî bir konumdadır. Birey, çevresinden gelen görsel uyarıcıları yalnızca algılamakla kalmaz; aynı zamanda bu uyarıcılara zihinsel bir bağlam kazandırarak onları anlamlı yapılar hâline getirmektedir. Bu süreçte görsel işaretlerin beynin ilgili merkezleri tarafından yorumlanmasıyla tekil ve kolektif anlam alanları oluşturulmaktadır. Bu nedenle, görsel iletişim yalnızca görsel bir uyarana maruz kalmakla sınırlı değildir; aynı zamanda bu uyarana yönelik kültürel, bilişsel ve deneysel bilgi birikimini de harekete geçirmektedir. Görsellerin iletişimde kullanımı, özellikle konuşma sırasında destekleyici bir unsur olarak işlev görmektedir. Konuşma esnasında grafikler, simgeler, yüz ifadeleri, beden dili ve işaretler gibi görsel unsurların eşzamanlı kullanımı, iletişimin çok modlu hâle gelmesini sağlamaktadır. Bu durum, sözlü iletişimle birlikte işleyen görsel kodların mesajın alınmasını ve hatırlanmasını kolaylaştırdığına işaret etmektedir. Böylece tek kanallı bir anlatımdan ziyade, çoklu kanal üzerinden etkileşim kurulmuş olmaktadır.

Görsel dil, “görmeyle ilişkili bilişsel dil” olarak da tanımlanmakta olup, bireylerin yalnızca sözel değil, aynı zamanda görsel olarak da düşünebildiğini ve bu düşünceleri anlamlı sistemlere dönüştürebildiğini göstermektedir. İnsanlar nasıl ki fikirlerini sözlü olarak ifade edebiliyorsa, aynı zamanda görselleştirme becerileriyle de bu fikirleri sembolik ve grafiksel araçlar yoluyla ifade edebilmektedir. Dolayısıyla, görselleştirme yalnızca estetik bir eylem değil, aynı zamanda düşünce biçimidir.

Haritalar, diyagramlar, tablolar, infografikler, simgeler ve piktogramlar gibi görsel araçlar, görsel dilin en yaygın örnekleri arasında yer almaktadır. Bu araçlar, bilginin hızlı ve etkili bir biçimde sunulmasını sağlamakla kalmaz; aynı zamanda karmaşık verilerin daha kolay anlaşılır hâle getirilmesine katkıda bulunmaktadır. Görsel dile ait yapısal birimler arasında çizgi, şekil, renk, doku, hareket, biçim, desen, yön ve mekân gibi unsurlar yer almaktadır. Bu birimler, sözel dildeki kelimelere benzer biçimde anlam üretmekte; ancak doğrusal değil, mekânsal bir bağlam içerisinde işlerlik kazanmaktadırlar.

Konuşma dili ile görsel dil arasında kurulan ilişki, bilgi aktarımının etkinliğini artırmakta ve bu iki dil biçimi çoğunlukla birbirini tamamlayıcı işlev görmektedir. Görsel birimlerin anlamlı şekillere dönüştürülmesiyle oluşturulan mesajlar, yazılı ya da sözlü anlatıma göre daha evrensel bir anlama ulaşma potansiyeline sahiptir. Özellikle dijital platformlarda metinler, görseller ve ses gibi öğelerin bütünleşik olarak kullanılması, görsel dilin günümüz iletişiminde neden bu denli etkili bir araç olduğunu göstermektedir.

Bu değerlendirmeler ışığında, görsel dilin yalnızca iletişimde destekleyici bir unsur değil; bilişsel temsil sistemlerinin ve kültürel aktarım mekanizmalarının merkezinde yer alan temel bir yapı olduğu görülmektedir. Hem geleneksel hem de dijital bağlamlarda, anlam üretimini yönlendiren görsel unsurlar; bireyin kavramsal çerçevesini şekillendirmekte ve

çoklu ortamlar üzerinden yürütülen iletişimin etkinliğini artırmaktadır. Erwig, Smeltzer ve Wang'ın (2016: 1) da ifade ettiği gibi, görsel işaretler bilgi aktarımında yalnızca tamamlayıcı değil; çoğu zaman birincil kaynak olarak da değerlendirilmektedir. Bu çerçevede, görsel dilin sadece algısal değil; aynı zamanda düşünsel, eğitsel ve kültürel boyutlarıyla ele alınması gerekliliği açık biçimde ortaya çıkmaktadır.

3.2. Sözlü formül kuramı ve görsel dil kuramı

Sözlü formül kuramının ortaya çıkışı ve kuramsal çerçevesi, Milman Parry ve Albert B. Lord'un çalışmalarına dayanmaktadır (Lord, 1964). Kuram, literatürde "sözlü teori" (oral theory) (Finnegan, 1992: 41) ya da "sözlü kompozisyon teorisi" (the theory of oral composition) (Foley, 1988: 1) adlarıyla da anılmaktadır. Bu teorik yapı, özellikle Homeros'un *İlyada* ve *Odyseia* adlı eserlerinin sözlü kültür ortamının ürünü olup olmadığını tartışmaya açan "Homer Meselesi" (Homeric Question) başlığı altında gelişmiştir.

Bu bağlamda araştırmacılar, şu temel soruya yanıt aramaktadır: *İlyada* ve *Odyseia*, antik dönemlerde tek bir şair tarafından mı yazılmıştır, yoksa sözlü kültürde yüzyıllar boyunca aktarılan anlatılar daha sonra mı yazıya geçirilmiştir?

20. yüzyılda "sözlü kompozisyon teorisi"nin temel paradigma alanını; "sözlü kültür", "geleneksel sözlü formül", "tema" ve "sözlü kompozisyon" gibi kavramların açıklanması ve bu yapıların günümüz halkbilimi çalışmalarına olan etkilerinin ortaya konması oluşturmaktadır. Bu teorinin temel bileşenlerinden biri olan formül, bir satırın yapı ve kalıplar bakımından diğer satırlarla olan bağlantısını ifade etmektedir. Ulanıtı, dizeler arasındaki geçişleri sağlayan bağlayıcı ifadeleri; tema ise, sözlü gelenekte tekrarlanan ve sabit bir biçimde kullanılan, anlatının çekirdeğini oluşturan yapısal birimleri tanımlamaktadır (Foley, 1988: 1-3).

Homeros'un şiirlerinin sözlü kültür ortamında kompoze edildiğine yönelik ilk tartışmalar, Milman Parry'nin 1923 yılında kaleme aldığı çalışmalarıyla başlamıştır. Bu ilk metinlerinde Homeros'u şiirlerini yazılı olarak kaleme almış bir şair olarak değerlendirmiştir. Ancak 1928 yılında Paris'te hazırladığı doktora tezinde Homeros'un, epik anlatı geleneğine bağlı kalarak eserlerini sözlü kültür çerçevesinde oluşturan bir şair olduğunu savunmuştur. Parry, sözlü kültür bağlamında epik şiir söyleyen sanatçılara ilişkin olarak "âşıkların" iki temel niteliğini vurgulamaktadır: Bunlar çoğunlukla okuryazar değildirler ve buna rağmen yüksek düzeyde destan anlatma becerisine sahiptirler.

Bu bağlamda uzun soluklu sözlü anlatıların, yüzyıllar boyunca formül, ulanıtı ve tema gibi yapılar aracılığıyla kalıplaşarak kuşaktan kuşağa aktarıldığı görülmektedir. Yazıya geçirildikten sonra da bu kalıplaşmış yapıların kullanılmaya devam ettiği anlaşılmaktadır. Wray'ın (2008: 101-126) çalışmalarında da belirtildiği üzere, formülaik dilin nörolingüistik düzeyde beyinde işlenme biçimi, bu yapıların iletişimdeki işlevselliğini desteklemektedir. Beyin, dil üretiminde ihtiyaç duyduğunda bu kalıplaşmış yapılara hızla başvurarak, iletişimi kolaylaştırmakta ve verimliliştirmektedir. Bu nedenle formülaik dilin, yalnızca geleneksel sözlü edebiyat ürünlerinde değil, günümüz elektronik halk edebiyatı ve e-folklor çalışmalarında da etkin biçimde kullanılması kaçınılmazdır.

Benzer şekilde, elektronik edebiyat kapsamında değerlendirilen diğer türlerde de formülaik dilin gerektiğinde işlevsel bir yapı sunduğu görülmektedir. Ancak özellikle 2000 sonrası doğan dijital nesil bağlamında, iletişimin görsel dil ve tekno-dil aracılığıyla yürütüldüğü dikkate alındığında, bu alanlara yönelik çalışmaların da formülaik dil araştırmalarına paralel biçimde geliştirilmesi gerektiği görülmektedir. Görsel ya da dijital araçlarla oluşturulan metinlerde, kalıplaşmış yapıların nasıl yeniden üretildiği ve dijital bağlamda nasıl işlevselleştirildiği üzerine yapılacak araştırmalar, çağdaş halkbilimi çalışmalarına önemli katkılar sağlayacaktır.

Görsel dil teorisi, dilbilim ile bilişsel bilimin ortak çalışma alanlarından biridir (Cohn, 2013: 65-90). Bu iki alanın ürettiği araştırmalardan elde edilen önemli sonuçlardan biri, sözlü dil, işaret dili ve çizgi roman gibi görsel anlatı içeren metinlerde kullanılan sıralı görüntü dilinin, benzer bilişsel ilkeler çerçevesinde işlediğidir. Dolayısıyla, fiziki gerçeklikte halk edebiyatının ve sözlü kültür ürünlerinin başat iletişim aracı olan sözlü dil, değişen medya, teknoloji ve toplumsal ihtiyaçlara paralel olarak farklı mecralarda yeniden şekillense de temel bilişsel işleyiş bakımından bir süreklilik arz etmektedir. Bu durum, doğrudan beynin dilsel organizasyonu ile ilişkilidir. Bu nedenle, günümüzde yürütülen e-folklor çalışmalarında görsel dil teorisinden yararlanmak hem kuramsal hem de metodolojik açıdan önem kazanmaktadır.

Nitekim e-folklor kapsamında üretilen dijital anlatı türlerinde kullanılan görsel öğeler, teknolojiye özgü ifade biçimleri (tekno-dil) ve dijital mecralara aktarılmış sözlü anlatım unsurlarının çözümlemelerinde yalnızca sözlü formül kuramına değil, aynı zamanda görsel dil teorisine de başvurulması gerektiği görülmektedir.

3.3. Tekno dil, Dijitalleşmenin etkisiyle yaşamın hemen her alanına nüfuz eden teknoloji, yeni bir dilsel yapılanmanın da ortaya çıkmasına neden olmuştur. Teknolojinin, kendi başına bir iletişim sistemi oluşturma potansiyeline sahip olduğu, dijital ortamlarda günlük yaşamın bir parçası hâline gelen kullanıcı deneyimleriyle açıkça gözlemlenebilmektedir. Günlük yaşantıda gerçekleşen birçok etkileşim artık fiziksel değil, dijital mecralarda—akıllı telefonlar, bilgisayarlar ve diğer mobil cihazlar aracılığıyla—gerçekleşmekte; bu ortamlarda sözlü iletişimden çok, sembolik ve görsel işaretlerin yoğunluk kazandığı alternatif bir dilsel sistem kullanılmaktadır.

Teknoloji kültürüyle biçimlenen bu yeni iletişim biçimi—tekno-dil—geleneksel sözlü dilde zaman zaman neden olabilen anlam belirsizlikleri ve yanlış anlaşılabilirlikler gibi sorunları ortadan kaldırarak; belli semboller, görseller veya işaretler üzerinden daha sade, evrensel ve çoklu bağlamlarda anlaşılabilir bir iletişim formuna dönüşmektedir.

Elif Akçay, *Bir Tekno-Dil Analizi: Emoji Örneği* başlıklı çalışmada bu konuya ilişkin olarak şu soruları gündeme getirmektedir: “İnternet ve teknolojide kullanılan kısaltma ve simgeler bir dil olarak değerlendirilebilir mi?” ve “Teknolojinin oluşturduğu bu dil, yani emoji, meta-dil arayışına son verebilir mi?” (Akçay, 2021: 2003). Akçay’ın araştırmasında ulaştığı sonuçlardan biri, teknoloji kaynaklı iletişimin hız, ekonomi ve maksimum enformasyon iletimi gibi özellikleri sayesinde her ne kadar hâlen üst-dil niteliği taşıyor olsa da bu arayışa cevap verebilecek potansiyele sahip olduğudur.

Bu çıkarımlara dayanarak ifade edilebilir ki, tekno-dil dijital kültürün bir gereksinimi olarak ortaya çıkmış ve evrilerek gelişen yapısıyla, üst dil olma yönünde ilerleyen dinamik bir iletişim sistemi hâline gelmiştir.

4. E-folklor-dil ilişkisinde anlam ve hafıza oluşturmada teknolojinin yeri

Teknolojik gelişmeler çerçevesinde folklor bağlamında, deneyim, duyu, dil ve hafıza ilişkilerinin önceki dönemlere kıyasla farklılaştığı gözlemlenmektedir. Bu dönüşüm, anlam kavramının da yeniden ele alınmasını gerektirmektedir. Anlam, Türk Dil Kurumu'na göre "bir kelimedenden, bir sözden, bir davranış veya olgudan anlaşılan şey, düşünce, nesne, mana, meal" şeklinde tanımlanmaktadır (TDK, 2019: 178). Sözcüklerin anlamları, içinde doğdukları tarihsel bağlamla birlikte, kültürel yapı, toplumsal dinamikler ve teknolojik gelişmeler gibi etkenlerle şekillenmektedir.

Anlamın oluşumunda etkili olan faktörlerden biri de iletişimde kullanılan diyalog, kod, bağlam ve simge gibi öğelerdir (Bulduk, 2022: 64-65). 1990'lı yıllardan itibaren dijital teknolojilerin gelişmesiyle ortaya çıkan oluşan kültürel yapılar içerisinde anlam konusu, özellikle medya ve teknoloji merkezli bağlamlarda ön plana çıkan başlıca meselelerden biri hâline gelmiştir. Yeni medya araçları ve dijital gerçeklik düzlemlerinde ortaya çıkan kelimeler, kavramlar ve sembolik sistemler; edebî anlatımların anlam evrenini dönüştürmekte, böylece bu dönüşüm halkbilimsel çalışmalar açısından da dikkate değer bir konu hâline gelmiştir (Thurlow, 2015: 619).

Değişen sosyal yapı, kültürel doku ve dijitalleşmeyle birlikte yeniden şekillenen folklorik unsurlar, edebî ürünlerdeki anlam üretiminde de önemli farklılıklar yaratmaktadır. Bu noktada, folklor türleri arasında yer alan sözlü edebiyat ürünlerinin dijital, teknolojik ve medya merkezli ortamlarda nasıl şekillendiği, hangi niteliksel dönüşümleri geçirdiği soruları önem kazanmaktadır. En belirgin değişimlerden biri, dil ile kurulan ilişkide gözlemlenmektedir. Günümüz dijital yaşam biçiminde ve kültüründe ortaya çıkan yeni folklor unsurlarının anlam yapısı, doğrudan dijital teknolojilerin belirleyiciliği altında biçimlenmektedir. Hızlı tüketim kültürü ve dijital ortamların gerektirdiği zaman kısıtı, geleneksel sözlü anlatımın uzun yapılarından uzaklaşarak; kısaltılmış ifadeler, simgeler, işaretler ve görsel bileşenler aracılığıyla yeni bir anlatım biçimi üretmektedir.

Walter J. Ong'un tanımladığı "birincil sözlü kültür" döneminde, anlatıların ezberleme, bellekte saklama, kalıplaştırma ve dönüştürme gibi zihinsel süreçlerle aktarılması gerekiyordu (Ong, 2007: 160). Ancak günümüzde dijitalleşmenin etkisiyle bu süreçlerin çoğuna artık ihtiyaç duyulmamakta, folklor ürünlerine tek bir dijital erişim eylemiyle ulaşmak mümkün hâle gelmektedir. Bu durum, kolektif hafızanın da görsel dil aracılığıyla yeniden yapılandırılmasına zemin hazırlamaktadır.

Çobanoğlu'na göre sözlü kültür ortamı ürünlerinin aktarımı, iki temel kategori altında değerlendirilebilir: Birincisi, iletişim amacıyla kullanılan araçlar yoluyla, icracıdan bağımsızlaştırılarak aktarılan "yazılı kültür ortamı", ikincisi ise teknolojik araçların belirleyici olduğu elektronik kültür ortamlarıdır (Çobanoğlu, 1999: 247; 2000: 197-259). Dolayısıyla,

elektronik kültür ortamlarında geliştirilen e-folklor çalışmalarında, görsel dile dayalı anlatımların kullanılması ve dijital hafızanın bu anlatımlarla birlikte yapılandırılması dikkatle değerlendirilmelidir.

Bu dijital bellekte, kısa süreli hafıza (çalışma belleği) ile uzun süreli hafıza arasındaki geçiş teknolojik destekle sağlanmakta; folklor ürünleri önce hızlı erişim belleğine kaydedilmekte, ardından dijital arşivler sayesinde uzun vadeli hatırlanabilirlik kazanmaktadır. E-folklor bağlamında, dijital mecralarda yer alan kültürel içeriklerin, yıllar sonra bile erişilebilir ve hatırlanabilir hâle gelmesi, dijital hafızanın kolektif belleğe nasıl entegre edildiğini ortaya koymaktadır.

Sonuç

Yirmi birinci yüzyıla girerken yaşanan teknolojik gelişmeler; sanal, karma ve artırılmış gerçeklik algılarını, teknoloji ve medya temelli yeni bir kültürü ve bu kültüre özgü yeni bir dilsel yapılanmayı beraberinde getirmiştir. Dil sisteminin, bu gelişmelerle doğrudan ilişkili olduğu düşünüldüğünde, dilin teknolojik dönüşümden etkilenmesi kaçınılmazdır. Bu durum, dil aracılığıyla inşa edilen edebiyat alanını da doğrudan etkilemekte; edebî üretim biçimleri, anlam evrenleri ve iletişim kodları bu dönüşüm çerçevesinde yeniden şekillenmektedir.

Dijital platformlarda dijital araçlar aracılığıyla üretilen elektronik edebiyat bir yandan kendi dinamikleri doğrultusunda gelişimini sürdürürken, diğer yandan fiziksel gerçekliğe dayanan geleneksel matbaa ürünlerinden ve sözlü/halk edebiyatı biçimlerinden de beslenmeye devam etmektedir. Bu durumun örneklerinden biri, fiziksel ortamda üretilmiş eserlerin dijital ortama taşınması yönündeki güncel arşivleme ve dijitalleştirme girişimleridir. Folklor ve halk edebiyatı alanındaki dijital arşivler, elektronik edebiyatın kapsamı içerisinde değerlendirildiğinden, e-folklor yanında e-halk edebiyatı (elektronik halk edebiyatı) kavramı da geçerlilik kazanmaktadır.

Elektronik edebiyat ve e-folklor ilişkisi, özellikle kullanılan dil düzleminde jenerasyonlar arası farklılaşmaları da yansıtmaktadır. Katılımcıların bir bölümü çevrim içi platformlarda geleneksel formülaiik dil yapılarını tercih ederken, bir diğer grup ise teknolojiye özgü yeni bir dil evreni içerisinde iletişim kurmaktadır. Bu bağlamda, dijitalleşme sürecinden geçen toplumlarda bu tür kalıplaşmış anlatım biçimlerinin yalnızca sözlü iletişimde değil, görsel dil bağlamında da işlevsellik kazandığı görülmektedir. Nitekim, bu yapılar beynin dilsel işleminde ihtiyaç temelli olarak devreye girdiğinden, aynı sistemin görsel dil içinde de benzer şekilde kullanılabilmeğe işaret eden bulgular mevcuttur.

Görsel dil teorisi çerçevesinde yapılan çalışmalar, görsel dilin sözlü ve yazılı dil sistemleriyle bilişsel açıdan benzer yapılar barındırdığını göstermektedir. Bu noktada, yalnızca görsel dil değil, aynı zamanda teknoloji temelli yeni bir iletişim biçimi olarak tanımlanan tekno-dil de dikkate alınmalıdır. Teknolojinin kendi iç dinamikleriyle yarattığı bu dilsel sistem, zamanla geleneksel dil modelleriyle bütünleşmekte ve dilin evriminde önemli bir rol üstlenmektedir. Nörolingüistik araştırmalar ilerledikçe, formülaiik yapının görsel ve tekno-dil çerçevesinde nasıl işlediği daha net biçimde ortaya konabilecektir.

Bununla birlikte, günümüzde hâlâ çözüm bekleyen sorunlardan biri olan basılı sözlüklerin formülaiik dil birimlerini yeterince yansıtamama sorunu, dijital olanaklar sayesinde aşılabilecektir. Özellikle elektronik sözlüklerin üretimi ve yaygınlaşması ile, bu birimlerin açıklanması ve kullanımlarının gösterilmesi daha kolay hâle gelecektir. Elektronik edebiyat alanı, dijitalleşmenin etkisiyle geçişsel bir evrede bulunduğundan hem formülaiik dil hem de görsel dil çalışmalarının kuramsal çerçevede değerlendirilmesi, bu yeni alanın sağlam temeller üzerinde yükselmesini sağlayacaktır.

Araştırma ve yayın etiği beyanı: Bu makale tamamıyla özgün bir araştırma olarak planlanmış, yürütülmüş ve sonuçları ile raporlaştırıldıktan sonra ilgili dergiye gönderilmiştir. Araştırma herhangi bir sempozyum, kongre vb. sunulmamış ya da başka bir dergiye değerlendirilmek üzere gönderilmemiştir. Yazar, araştırma sürecinde etik ilke ve kurallara uymuştur.

Yazarların makaleye katkı oranları: Birinci yazar %50, ikinci yazar %50.

Etik komite onayı: Çalışmada etik kurul iznine gerek yoktur.

Finansal destek: Çalışmada finansal destek alınmamıştır.

Çıkar çatışması: Çalışmada potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Research and publication ethics statement: This is a research article, containing original data, and it has not been previously published or submitted to any other outlet for publication. The author followed ethical principles and rules during the research process.

Contribution rates of authors to the article: First author %50, second author %50.

Ethics committee approval: Ethics committee approval is not required for the study.

Support statement: No financial support was received for the study.

Statement of interest: There is no conflict of interest between the authors of this article.

Kaynakça

- Acungil, M. (2019). *24 soruda dijital dönüşüm*. Tuti Kitap.
- Adaş, E. ve Erbay, B. (2022). Yapay zekâ sosyolojisi üzerine bir değerlendirme. *Gaziantep University Journal Of Social Sciences*, 21(1), 326-337.
- Akçay, E. (2021). Bir tekno-dil analizi: Emoji örneği. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi* (UKSAD), 7(1), 203-213.
- Aktaş, Ş. (2009). Edebi metin ve özellikleri. *A.Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 39, (Prof. Dr. Hüseyin AYAN Özel Sayısı).
- Aksoy, Ö. (2023). Milman Parry ve Albert Lord'un güney Slav destanlarını derleme çalışmaları ve Milman Parry koleksiyonu. *Milli Folklor*, 18(138), 45-54, doi:10.58242/millifolklor.1167002.
- Aksoy, Ö. ve Sheridan, R. A. (2023). Sözlü formül kuramı ışığında Dede Korkut kitabı'na bakış. *Milli Folklor*, http://www.millifolklor.com/tr/sayfalar/79/04_.pdf
- Anlam. (2019). *Türk Dil Kurumu Türkçe sözlük-TDK*. Türk Dil Kurumu.
- Assmann, J. (1995). Collective memory and cultural identity. *New German Critique*, 6(65),125-133.
- Atabek, Ü. (2020). *Tarihten geleceğe iletişim teknolojileri*. Siyasal.

- Aydemir, Ö. K. (2022). Kültürel kimlik inşasında dijital kodlar ve Türkçenin göstergebilimsel işlevi, *Prof. Dr. Metin Ekici Armağan Kitabı 1-2-3*.
- Aytaç, G. (2002). *Edebiyat ve medya*. Kültür Bakanlığı.
- Bascom, W. R. (2007). Sözlü geleneğin (folklorun) dört işlevi, (A. Tansel, Çev.) *folklor/edebiyat*, 52(4), 7-28.
- Başaran, U. (2022). Kültürel süreklilik bağlamında Türk âşıklık geleneğinde geçiş/kırılma dönemleri: Tespitler ve öneriler, *Prof. Dr. Metin Ekici Armağan Kitabı 1-2-3*.
- Başgöz, İ. (1996). Protesto: Folklorun beşinci işlevi (fonksiyonu), *Folkloristik*, (Prof. Dr. Umay Günay Armağanı), 1(4).
- Binark, M. (2013). *Yeni medya çalışmaları: Kavramsal ve kuramsal çerçeve*. Siyasal Kitabevi.
- Binark, M. ve Bayraktutan, G. (2013). *Aydın karanlık yüzü*. Yeni Medya ve Etik.
- Boratav, P.N. (2013). *100 soruda Türk halk edebiyatı*. Bilgesu.
- Bulduk, N. (2022). Medyalararasılık yöntemi çerçevesinde 1980 sonrası Türk romanı, *Van Yüzyüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yeni Türk Edebiyatı Anabilim Dalı*.
- Cohn, N. (2013). The visual language of comics: introduction to the structure and cognition of sequential images (bloombsbury advances in semiotics), *Bloombsbury Academic*. <http://dx.doi.org/10.5040/9781472542175>
- Conde, X. F., ve López, A. (2012). Cyberliterature, micro-stories and their exploitation, *Ars Aeterna*. *Nitre: Univerzita Konstantina Filozofa*, 4(1).
- Conklin, J. (1987). Hypertext: an introduction and survey. *Computer*, 20(9), 17-41.
- Çelik, H. (2018). *Dil ve yeni medya*. Doğu.
- Çelik, G. (2023). Elektronik kültür ortamında halk hikayelerinin yeniden keşfi: Karikatürize halk hikayeleri, *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, 6(2), 250-266.
- Çobanoğlu, Ö. (1999). Elektronik kültür ortamında âşık tarzı şiir geleneği bağlamında Çukurova âşıkları üzerine tespitler, *III. Uluslar Arası Çukurova Halk Kültürü Bilgi Şöleni (Sempozyumu) Bildiriler*, Adana Valiliği- Çukurova Üniversitesi, 247- 248.
- Çobanoğlu, Ö. (2000). *Âşık tarzı kültür geleneği ve destan türü*. Akçağ.
- Çobanoğlu, Ö. (2002). *Halk bilimi kuramları ve araştırma yöntemleri tarihine giriş*. Akçağ.
- Dijk, V. J. (2006). *The network society social aspects of new media*. Sage.
- Dijital. (2024). *Türk dil kurumu Türkçe sözlük*. TDK. <https://sozluk.gov.tr/>
- Dil. (2024). *Türk dil kurumu Türkçe sözlük*. TDK. <https://sozluk.gov.tr/>
- Dorson, R. M. (2006). *Günümüz folklor kuramları*. Geleneksel.
- Dursun, Y. (1988). *Folklor ve çağdaş kültür modelimiz üzerine görüş ve düşünceler, Türk bitiği: araştırma/inceleme yazıları*. Akçağ.
- Ersöz, B. ve Özmen, M. (2020). Dijitalleşme ve bilişim teknolojilerinin çalışanlar üzerindeki etkileri, *AJIT-e: Bilişim Teknolojileri Online Dergisi*, 11(42), 19-27.
- Erwig, M., Smeltzer, K. ve Wang, X. (2016). What is a visual language?, *Journal of Visual Languages & Computing*, 38(6).
- Finnegan, R. (1992). *Oral traditions and verbal arts*. Routledge
- Foley, J. M. (1988). *The theory of oral composition*. Indiana University Press.
- Fuchs, C. (2017). *Social media: A critical introduction* (2nd ed.) Sage Publications.
- Funkhouser, C. T. (2012). *New directions in digital poetry*. Continuum Press.

- Gökdayı, H. (2016). Kalıplaşmış dil birimlerinin elektronik sözlüklerde gösterimi, *Turkish Studies*, 11(15).
- Görkem, İ. (2009). Dünden bugüne Türk sözel edebiyatı: değişim ve dönüşüm, *A.Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 2(39), (Prof. Dr. Hüseyin AYAN Özel Sayısı). Görkem, İ. (2000). *Halk hikâyesi araştırmaları: Çukurovalı âşık Mustafa Köse ve hikâye repertuarı*. Akçağ.
- Güvenç, A. Ö. (2014). İnternet folkloru üzerine önerilen bir terim: e-folklor, *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 18(2),31- 46.
- Hayles, N. K. (2007). *Electronic literature: What is it?* <https://eliterature.org/pad/elp.html>
- Hayles, N. K. (2008). *Electronic literature: New horizons for the literary*. University of Notre Dame Press.
- Ilgın, S. (2023). *Teknoloji nedir?*. Boğaziçi Enstitüsü e-Öğrenme Platformu. <https://istanbulbogazici-enstitu.com/teknoloji-nedir>
- İnci, M. A., Akpınar, Ü. ve Kandır, A. (2017). Dijital kültür ve eğitim, *GEFAD/GUJGEF*, 37(2), 493-522.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.
- Kalafat, Y. (2022). Halk biliminin millî kimliğin oluşmasındaki stratejik boyutu, *Prof. Dr. Metin Ekici Armağan Kitabı 1-2-3*. Ege Üniversitesi.
- Karakaş, S., Rukancı, F. ve Anameriç, H. (2009). *Belge yönetimi ve arşiv terimleri Sözlüğü*. Devlet Arşivleri Genel Müdürlüğü, Yayın No: 24, A.
- Kocaman, A., Özsoy, S. ve İmer, K. (2019). *Dilbilim sözlüğü*. Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Köprülü, F. M. (1986). *Sazşairleri: Dün ve bugün, edebiyat araştırmaları*. Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Kurgun, L. (2022). Dilin gelişimi ve değişimi bağlamında Türkçenin sorunsuzluğu üzerine, *Prof. Dr. Metin Ekici Armağan Kitabı 1-2-3*. Ege Üniversitesi.
- Lord, A. B. (2022). Orta Asya ve Balkan destanları arasındaki ilişkiler. *Prof. Dr. Metin Ekici Armağan Kitabı 1-2-3*.
- Lord, A. B. (1964). *The singer of tales*. Harvard University Press.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Meyer, J. (1997). What is literature? a definition based on prototypes. work papers of the summer institute of linguistics, *University of North Dakota Session*, 2(41).
- Moretti, F. (2006). *Bir edebi teoriye soyut modeller: grafikler, haritalar, ağaçlar*. Agora Kitaplığı.
- Oğuz, M. Ö. (2009). *Somut olmayan kültürel miras nedir?* Geleneksel.
- Oğuz, M. Ö. (2002). Küreselleşme ve uygulamalı halk bilimi. Akçağ.
- Ong, W. J. (1982). *Orality and literacy: The technologizing of the Word*. Methuen.
- Ong, W. J. (1995). *Sözlü ve yazılı kültür: Sözüün teknolojileşmesi*. Metis.
- Öksüz, M. (2019). Değişen teknoloji şartları ve edebi metinlerin üretimi, *Tanpınar Zamanı*, 1 (3), 34- 35.
- Özdemir, N. (2008). *Medya kültür ve edebiyat*. Geleneksel.
- Özdemir, N. (2012). *Medya, kültür ve edebiyat*. Geleneksel.
- Postman, N. (2004). *Teknopoli: Yeni dünya düzeni*. Geleneksel.
- Rettberg, S. (2019). *Electronic literature*. Polity Press.
- Sakaoğlu, S. (1985). Halk edebiyatı kavramı üzerine, *Türk Dili ve Edebiyatı Araştırmaları Dergisi*, 1(4), 60-68.
- Teknoloji. (2024). *Türk Dil Kurumu Türkçe sözlük*. TDK. <https://sozluk.gov.tr/>
- Tezcan, S. (2001). *Dede Korkut oğuznameleri üzerine notlar*. Yapı Kredi.

- Türkçe Sözlük*. (2023). Türk Dil Kurumu Yayınları (K-Z).
- Thurlow, C. (2015). *Multimodality, materiality and everyday textualities: The sensuous stuff of status*. Handbook of Intermediality: Literature – Image – Sound – Music.
- Wray, D., & Lewis, M. (1997). *Extending literacy: Children reading and writing non-fiction*. Routledge.
- Wolf, W. (2007). Preface. *Description in Literature and Other Media*, 7(8).
- Wray, A. (2002). *Formulaic language and the lexicon*. Cambridge University Press.
- Wray, A. (2013). Formulaic language, *Language Teaching*, 46(3), 21-24.
- Wray, A. (2008). *Formulaic language: Pushing the boundaries*. Oxford University Press.
- Yıldırım, D. (1998). *Türk folklor araştırmalarının problemleri, Türk bitiği: Araştırma/inceleme yazı-ları*. Akçağ.
- Yıldırım, D. (1986). Orta Asya bozkırlarından Urum'un eli'ne (Türk sözlü şiir sanatının yayılması üzerine), *III. Milletlerarası Türk Folklor Kongresi Bildirileri*, II. c.
- Yıldırım, D. (1985). Türk folklor araştırmalarının problemleri, *Erdem*, 1(2), 545- 557.
- Yıldırım, D. (2001). Türk edebiyatının yüzyılları: Türk edebiyatına yeni bir yaklaşım denemesi, *KÖK Dergisi*, 3(1), 75- 122.
- Yücel Ç, A. (Tarihsiz). Sözlü gelenekten elektronik ortama halk hikâyelerinde anlatıcı tipolojisi, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü. 9. Milletlerarası Türk Halk Kültür Kongresi.

Elektronik Kaynakça

- URL1.** Electronic literature organization (ELO). <https://eliterature.org/about/>
- URL2.** <https://www.millifolklor.com/PdfViewer.aspx?Sayi=138&Sayfa=47>
- URL3.** https://www.academia.edu/102858116/Prof_Dr_MET%C4%B0N_EK%C4%B0C%C4%B0_ARMA%C4%9EAN_K%C4%B0TABI
- URL4.** https://ams-forschungsnetzwerk.at/downloadpub/The_Network_Society_Jan_van_Dijk.pdf
- URL5.** https://www.academia.edu/102858116/Prof_Dr_MET%C4%B0N_EK%C4%B0C%C4%B0_ARMA%C4%9EAN_K%C4%B0TABI
- URL6.** https://www.academia.edu/102858116/Prof_Dr_MET%C4%B0N_EK%C4%B0C%C4%B0_ARMA%C4%9EAN_K%C4%B0TABI
- URL7.** https://www.academia.edu/39481033/De%C4%9Fi%C5%9Fen_Teknoloji_%C5%9Earlar%C4%B1_ve_Edebi_Metinlerin_%C3%9Cretimi_Tanp%C4%B1nar_Zaman%C4%B1_Say%C4%B1_3_2019
- URL8.** <https://www.kulturportali.gov.tr/mrepo/eKitap/ebSozlugelenektenelektronik/2/#zoom=z>



Bu eser Creative Commons Atıf 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.
(This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License).