

A digitális folklorisztika felé. Egy új kulcsszó és háttere a nemzetközi kutatásban

1. BEVEZETÉS, PROBLÉMAFELVETÉS

Jelen tanulmány alap gondolatát egy 2016 februárjában megjelent felhívás adta, amely *A digitális folklorisztika felé. Kutatási perspektívák, archiválási gyakorlat, etikai kihívások* címmel 2016 szeptemberében Rigában megrendezésre kerülő nemzetközi konferenciára hívta az érdeklődőket.¹ A felhívásban szereplő *digitális* kifejezés arra utal, hogy a cél egy korszerű, a 21. század kihívásainak megfelelő folklorisztika elméleti és gyakorlati kérdéseinek megvitatása.

Minden tudományág számára fontos időről időre annak újragondolása, hogy egy adott korszakban milyen új témákkal kell foglalkoznia, és milyen új módszertani lehetőségek állnak rendelkezésére. A folklorisztika esetében fontos a kortárs folklór vizsgálata,² amely jelenthet új műfajokat, mint a 20. század utolsó évtizedeitől kezdve rendkívül népszerű modern mondák (urban legend); vagy a technikai fejlődéssel párhuzamosan alakuló speciális területeket, mint a xeroxlore, az sms-folklór vagy legújabban az internet folklór. A mai kutatásnak figyelmet kell fordítania arra, hogy a tömegkultúra és az online kommunikáció számos olyan jelenséget és folyamatot foglal magába, amelyek folklórként értelmezhetők és a folklorisztika módszereivel kutathatók. Másfelől az informatika fejlődése egyre bővíti a hagyományos folklór korpuszok hozzáférhetővé tételének és elemzésének lehetőségeit.

Így egy digitális folklorisztikának éppúgy magában kell foglalnia a hagyományos folklór digitális feldolgozását, mint a digitális folklór hagyományos folklorisztikai módszereket is alkalmazó kutatását. E tanulmány célja értelmezni ezt az új terminust és jelentésmezéjét, valamint bemutatni, milyen kutatási hagyományt folytat, hogyan kapcsolódik szervesen a folklorisztikai kutatásban korábban is jelen levő elméletekhez és gyakorlatokhoz, kutatási témákhoz és módszerekhez.

2. DIGITÁLIS FOLKLORISZTIKA – A TERMINUS ÉRTELMEZÉSE

Mivel a digitális folklorisztika (*digital folkloristics*) kifejezés csak a közelmúltban jelent meg a nemzetközi kutatásban, és használata egyelőre szórványos, a fogalom

¹ *Towards digital folkloristics. Research perspectives, archival praxis, ethical challenges* <http://fk.lv/conference/>, fordítás: V. K. Az idegen nyelvű szövegek fordítása a teljes tanulmányban a szerző munkája. Magyar folkloristaként a konferencián Vargha Katalin vett részt, *Towards a digital database of Hungarian riddles* című előadásával. A dolgozat végleges változata a Bolyai János Kutatási Ösztöndíj támogatásával készült.

² Vö. Mikos 2010: 62–63.

meghatározásához nem sok támpont áll rendelkezésre. Ezek közül elsőként a kiindulópontul szolgáló konferencia-felhívást kell közelebbről megvizsgálni.

2.1. A digitális folklorisztika felé. Kutatási perspektívák, archiválási gyakorlat, etikai kihívások

A 2016. szeptember 14-e és 16-a között Rigában megrendezett konferencia felhívása³ a lehető legtágabb értelemben használja a *digitális folklorisztika* kifejezést, olyan gyűjtőfogalomként, amely a folklór/folklorisztika és a digitális kultúra/digitális technológiák számos különböző érintkezési pontját magában foglal(hat)ja. Mivel a konferencia főszerzője a Lett Folklór Archivum (Archives of Latvian Folklore), társszerzői pedig a SIEF Archivumok munkacsoportja (SIEF Working Group on Archives) és az Észak-Balti Hagymány Archivumok Hálózata (Network of Nordic-Baltic Tradition Archives), nem meglepő, hogy ezen érintkezési pontok közül az archiváláshoz kapcsolódó kérdések kapták a felhívásban a lehangsúlyosabb szerepet, mint a hagyományos archivumok anyagának hatékony digitalizálása, vagy a digitális környezetben születő folklóralkotások megőrzésének módszertana.

A kiindulópont azonban ennél általánosabb, és egy korszerű folklorisztika iránti igényt vetít előre, amely figyelembe veszi a „digitális kor” kommunikációs szokásait, a virtuális világot mint a mindennapok alapvető részét, és az ún. „digitális fordulat”-ot:

„Az elmúlt néhány évtized során az információs technológiák használata magával értetődő része lett a mindennapi életnek; a folklorisztika tudományának ezért szembe kell néznie egy interdiszciplináris »digitális fordulat«-tal és a folklorisztika terepének kiterjesztésével a virtuális valóság irányába. A folklór archivumokban és más, a szellemi kulturális örökség megőrzésével foglalkozó intézményekben az IT alkalmazások szerepe már jóval túllépett a digitális másolatok létrehozásán és a katalogizáláson. A digitális környezet, valamint a digitális eszközök és módszerek terjedése a folklór gyűjtése, feldolgozása és kutatása során épp úgy, mint az adatközlőkkel történő kommunikációban, fontos változást vetít előre az archivumok számára [...]”⁴

A konferencia a digitális folklorisztika „elméletéhez és gyakorlatához” kapcsolódó előadásokat várt, három tematikus csomópont köré rendezve. 1. a digitális környezetben végzett *terepmunka* kérdései (módszerek, tematikus lehetőségek, a közösségi média és az internet mint folklorisztikai terep, virtuális közösségek és kommunikációs gyakorlatok); 2. *archiválási gyakorlatok* (a szellemi kulturális örökség digitális élete, digitalizálás, digitális folklór archivumok létrehozása, közösségi részvétel és crowdsourcing stb.); 3. *etikai kihívások* az online terepmunkához és digitálisan elérhető archivumokhoz kapcsolódóan (etikai kódex, nyitott archivumok és archiválási etika, nemzeti és nemzetközi szabályzatok és korlátozások).

A felhívás tehát rendkívül tágra szabott és nyitott, mindez a címmel együtt arra utal, hogy a *digitális folklorisztika* fogalmának pontosabb kikristályosodása nagyban függ

³ Lásd <http://lfk.lv/conference/index.html#cfp> (letöltés: 2016. augusztus 15.)

⁴ <http://lfk.lv/conference/> (letöltés: 2016. július 15.)

attól, hogy a konferencián résztvevők előadásaiikkal hogyan alakítják azt.⁵ A nagyfokú nyitottság afelé is mutat, hogy nem egy konkrét irányzatról, hanem más megfogalmazásban a *digitális kor folklorisztikájáról* van szó, amelynek „digitálissága” testet ölthet egyfelől a kutatás témájában és terepében, másfelől a feldolgozás és/vagy elemzés mikéntjében.

Ez a megközelítés, és részben a felhívás megfogalmazása is arra mutat, hogy a konferencia egyenes folytatása lehet annak a nyári egyetemnek (FFSS 9. *Doing Folkloristics in the Digital Age*), amelyet hasonló célkitűzéssel 2015 júniusában rendezett meg a Folklore Fellows' Society.⁶ Ez szintén igen széles spektrumon mozogva igyekezett megragadni a digitális kor folklorisztikájának új elméleti és gyakorlati kérdéseit, öt téma köré csoportosítva az oktatók és résztvevők előadásait: 1. az Internet mint kutatási terep és az ehhez kapcsolódó etikai kérdések; 2. online közösségek és kreativitás; 3. szerzőség és populáris kultúra; 4. közösségi archívumok (participatory archives); 5. archiválás és digitális adatbázisok.

2.2. *A digitális folklorisztika mint a digitális folklórt vizsgáló tudományterület*

Bár a digitális folklorisztika mint gyűjtőfogalom számos lehetséges kutatási témát és megközelítést vet fel, jól kirajzolódik a két legfontosabbnak tűnő irányzat. Az egyik számára ez a digitális folklór (elektronikus folklór, internet folklór stb.) vizsgálatát jelenti,⁷ amelynek nemcsak terjedését, hanem megjelenési módját és dinamikáját is jelentősen meghatározzák az elektronikus eszközök (mobiltelefon, számítógép, tablet stb.).⁸ Hogy mennyire részét képezi ez a mai folklórnak, és mégis mennyire nehezen épül be vizsgálata a tudományos kutatásba, arra utal Lynne McNeill amerikai kutató alábbi kérdésselvetése is: „Ez érdekes kérdéshez vezet a digitális folklorisztika jövőjét illetően: ahogy ma a világ tündérmeséiből összeállított kötetek vannak, lesznek-e majd egyszer internetes mémek gyűjteményét tartalmazó könyveink az iskolások számára, hogy jobban megértsék a saját kultúrájukat és történelmüket?”⁹

Ehhez az irányhoz kapcsolódik a SIEF 12. konferenciáján, 2015-ben megalakult *Digital Ethnology and Folklore* munkacsoport is, melynek célja a mindennapi élet részét képező digitális kultúra és a digitális térben zajló folyamatok antropológiai és folklorisztikai vizsgálata, többek között, de nem elsősorban informatikai módszerek-

⁵ A cikk leadása megelőzte a konferenciát, így annak csak előzetes programja állt rendelkezésre. <http://lflk.lv/conference/programme.html#programme> (letöltés: 2016. július 15.)

⁶ <http://www.folklorefellows.fi/folklore-fellows-summer-school/summer-school-2015/> (letöltés: 2016. július 15.) Lásd még Hakamies 2014.; Astapova 2015.; valamint a *Folklore Fellows' Network* 47. számát (December 2015), amely teljes egészében a nyári egyetemhez kapcsolódik.

⁷ Lásd az FFSS 9. felhívásának alábbi szakaszát: „A digitális folklorisztika messzemenően használja a médiát és a tömegkultúra más formáit forrásként, valamint kölcsönöz anyagokat a kultúra kereskedelmi céllal létrejött szegmenseiből.” (<http://www.folklorefellows.fi/folklore-fellows-summer-school/summer-school-2015/> letöltés: 2016. július 15.)

⁸ Magyar nyelvű összefoglalás a témában, nemzetközi kitekintéssel és bibliográfiával: Domokos 2013; Domokos – Vargha 2015.

⁹ McNeill 2015: 17. Lásd még a témáról Lynne McNeill 2015 decemberében a Utah State University-n tartott TED[®] előadását: *Folklore doesn't meme what you think it memes*. <https://www.youtube.com/watch?v=PBDJ2UJpKt4> (letöltés: 2016. július 15.)

kel. A munkacsoport vezetői Coppélie Cocq (HUMLab, Umeå University, Sweden) és Robert Glenn Howard (University of Wisconsin, Madison, USA).¹⁰

2.3. A digitális folklorisztika mint a folklórkutatást segítő digitális eszközök és módszerek összessége

Más megközelítésben azonban utalhat ez a terminus az informatikai módszerek alkalmazására a folklorisztikában, ilyen értelemben szerepel például a 2016 nyarán megrendezett Digital Humanities konferencia¹¹ egyik paneljének címében (*Digital Folkloristics: the Use of Computational Methods in Revealing the Characteristics of Folkloric Communication*). A panel szervezői a téma körüljárásának szükségességét azzal indokolták, hogy bár a források digitalizálása, a folklór adatbázisok és szövegtörzsek létrehozása tömegessé vált a digitális korban, az ennél összetettebb informatikai módszerek használata a folklorisztikában mindmáig meglehetősen szerény.¹² Az előadók a számítógépes módszerekben rejlő lehetőségeket különböző típusú forrásokon mutatták be, az archív anyagoktól a közösségi médiáig.

Ez a megközelítés, és a téma felvetése a nevezett konferencia keretein belül a digitális folklorisztikát a *digitális bölcsészet*nek nevezett, interdiszciplináris kutatási irányzaton belül helyezi el, és kimondottan digitalizált folklór szövegtörzsek informatikai módszerekkel történő feldolgozására, elemzésére helyezi a hangsúlyt. Nem e tanulmány feladata bemutatni és értékelni a digitális bölcsészetet, amelynek célkitűzése nagy vonalakban úgy definiálható, hogy „a humán tudományok körébe sorolható kutatási témákat és kutatási kérdéseket (gyakran adatokat is) informatikai módszerekkel vizsgál”.¹³ Maga a terminus 2006-ra gyökeresedett meg a nemzetközi kutatásban, azonban az ilyen irányú, célkitűzésű kutatások már évtizedekkel korábban megkezdődtek; a bölcsészettudomány és a számítástechnikai módszerek kapcsolata pedig egészen 1949-ig, az első számítógépekig visszavezethető.¹⁴ Mára a digitális bölcsészet olyan védjeggyé vált, amely világszerte rangos kutatóintézeteket, nagy költségvetésű

¹⁰ <http://www.siefhome.org/wg/def/index.shtml>. (letöltés: 2016. július 15.) Ebben a szemléletmódban fogant a *Journal of American Folklore* 2015. nyarán megjelent tematikus száma (Vol. 128, No. 509.) Robert Glenn Howard szerkesztésében, melynek ismertetését l. Vargha 2016.

¹¹ <http://dh2016.adho.org>. Digital Humanities 2016. Kraków, 11–16 July. (letöltés: 2016. július 15.)

¹² Sarv et al. 2016: 92.

¹³ Haverinen 2015: 80.; vö. Schreiban–Siemens–Unsworth (eds.) 2004. A digitális bölcsészet összetett, folyamatosan változó kutatási irányzat, szerteágazó irányzatokkal, amelyek különféle módon definiálják magát a tudományterületet is. Egy jó összefoglalás: Kirschenbaum 2012.

A digitális bölcsészethez tartozó hazai projekt például az MTA BTK Irodalomtudományi Intézetében a közelmúltban elkészült digitális Mikes-szótár (Kiss 2013, mikesszotar.iti.mta.hu). Legutóbb a *Számítógép az irodalomtudományban* címmel megrendezett konferencián (2015) mutattak be további, elsősorban irodalmi adatbázisokat, illetve hálózati kritikai kiadásokat. Az előadásokról készült videófelvételek elérhetők a http://mta.videotorium.hu/hu/events/details/1884,Szamitogep_az_irodalomtudomanyban címen (letöltés: 2016. július 15.).

¹⁴ A bölcsészettudomány és a számítástechnika összekapcsolódásának történetéről, 1949-től a 2000-es évek elejéig lásd Susan Hockey (2004) összefoglalását.

kutatási projekteket és minden évben megrendezett nagyszabású nemzetközi konferenciákat jelöl.¹⁵

Visszakanyarodva a folklorisztikához, azt mondhatjuk, hogy a nemzetközi folklorisztikában jelentős előzményeket és párhuzamokat találhatunk más elnevezések alatt, amelyek esetleges átsorolása a digitális folklorisztika alá talán éppen a digitális bölcsészet népszerűségének és az így megjelölt projektek (anyagi) támogatottságának köszönhető. Jelen áttekintésben így fontos az előzmények bemutatása, közte elsősorban a számítógépes folklorisztikának (*computational folkloristics*) nevezett, mára jelentős kutatói műhelyeket foglalkoztató kutatásoké, amelyek komoly eredményeket is felmutathatnak.

3. SZÁMÍTÓGÉPES FOLKLORISZTIKA (COMPUTATIONAL FOLKLORISTICS)

Bár a kutatók szívesen használnak olyan (részben a médiából vett) kifejezéseket, mint „digitális fordulat”, „digitális forradalom”, web 2.0; és szívesen írnak ezekhez kapcsolva a folklorisztika (és más szakmák) gyökeres megváltozásáról, valójában óvatosabban kell fogalmaznunk. Az utóbbi néhány évtizedben világszerte digitalizált korpuszok és létrehozott adatbázisok révén valóban robbanásszerűen megnőtt a digitálisan hozzáférhető folklór szövegek és metaadatok mennyisége.¹⁶ Ugyanakkor a néprajztudomány már az első számítógépek megjelenésétől kezdve felhasználta ezeket kutatási célokra, és az *Enzyklopädie des Märchens*-ben, a nemzetközi folklorisztika egyik alapvető összefoglalásában már 1981-ben több mint 250 szakirodalmi hivatkozással jelenhetett meg a *Számítástechnika és számítógépes elemzés* (Computertechnik und -analyse) címet viselő szócikk.¹⁷

A folyamatosan fejlődő technikai lehetőségek azóta is számos lehetőséget nyújtanak a folklorisztikai kutatások korszerűbbé tételére, a digitális adatbázisok, alkalmazások és a témára vonatkozó nemzetközi szakirodalom áttekinthetetlenül gazdag. Itt egy újabb törekvést mutatok be ezek összegzésére, a Timothy R. Tangherlini és munkatársai által kidolgozott *számítógépes folklorisztikát* (*computational folkloristics*), amelynek elméleti vonatkozásai a szerzők programjellelű cikkei nyomán jól összefoglalhatók, gyakorlati alkalmazására pedig e cikk későbbi pontján kell majd visszatérnünk.

Tangherlini 2012-ben munkatársaival *Computational folkloristics* címmel adta közre azt a tanulmányt, amelyben pontokra bontva mutatja be a folklorisztikán belüli speciális tudományágként értelmezett számítógépes folklorisztikát. Ez a szerzők előzetes definíciója szerint „az algoritmikus gondolkodást a folklórra vonatkozó hagyó-

¹⁵ A Google a „digital humanities” keresőkérdésre mintegy 1 870 000 találatot jelez, a digitális bölcsészet nemzetközi szervezeteit az *Alliance of Digital Humanities Organizations* fogja össze, melynek honlapja: <http://adho.org/>. A szervezetek közül legkorábbi a European Association for Digital Humanities, amelyet 1973-ban *Association for Literary and Linguistic Computing* néven alapítottak.

¹⁶ Vö. Tangherlini 2016: 5.

¹⁷ Voigt 1981. Azonban ekkor értelemszerűen még nem lehetett szó az internethez kapcsolódó kérdésekről. Az újabb perspektívákról l. az *Enzyklopädie des Märchens* pótkötetében megjelent *Internet* szócikket (Schneider 2014).

mányos, értelmező problémafelvetésekkel párosítja”; célja pedig egy olyan „rendszer, amelyben egy folklór korpusz komplexitása különböző szinteken vizsgálható, a „távoli olvasat” tág nézőpontjától a hagyományos „közeli olvasat” szűk perspektívájáig”.¹⁸

Erre azért van szükség, mert a folklór gyűjtemények nagymértékű digitalizálásával létrejött korpuszok, illetve az online környezetben gyűjtött folklór vizsgálata során a hagyományos folklorisztikai módszerek nem minden esetben állják meg a helyüket. A megváltozott adatmennyiség és más léptékek új kutatási kérdéseket és lehetőségeket vetnek fel, és megkövetelik új módszerek alkalmazását is.¹⁹

A számítógépes folklorisztika feltétlenül magában foglalja az alábbiakat:

- már létező források és korpuszok digitalizálása;
- tovább bővíthető adatstruktúrák kidolgozása ezek leírására és tárolására;
- olyan, a folklór adatok osztályozására kidolgozott új módszerek, amelyek a korábbi szempontok mellett a szövegek felszíni, például lingvisztikai tulajdonságait is figyelembe veszik;
- az értelmezési tartománynak megfelelő keresési módszerek;
- korpusz-vizsgálatra alkalmas algoritmusok alkalmazása, például a statisztikai adatokat történeti térképekkel kombináló vizuális megközelítések”.²⁰

Egy későbbi cikkében Tangherlini „folklór makroszkóp”-nak nevezi azt az összehangolt műszerként működő rendszert, amellyé a számítógépes folklorisztika egymást követő eljárásai összeállnak.²¹ Ezeket a szerző nagy vonalakban négy területhez sorolja: 1. gyűjtés és archiválás; 2. indexelés (mutatókkal történő ellátás) és klasszifikáció; 3. megjelenítés és navigálás; 4. elemzés.²² Voltaképpen tehát – amint arra a szerző is rámutat – a számítógépes folklorisztika előtt álló kihívások elméletileg nem különböznek azoktól, amelyeket a népköltészet kutatói a 19. századi kezdetektől fogva kitűztek maguk elé.²³ Az új módszerek a kutatók szándéka szerint csak kiegészítik a korábbi, hagyományos feldolgozási és elemzési módszereket, „következetesebb megközelítésmódot lehetővé téve a vizsgálandó alapanyag egy adott kutatási kérdéshez történő kiválasztásához”.²⁴

A *gyűjtés és archiválás* területéhez tartozik a digitális gyűjtemények és adatbázisok létrehozása, amelyek nagy, analóg formájukban gyakran nehezen hozzáférhető és áttekinthető korpuszok további kutatását teszik lehetővé. A *klasszifikáció* szempontjából új lehetőséget jelent, hogy különböző keresőkérdések szerint többféleképpen is rendszerezhetővé válik egy gyűjtemény. A *megjelenítés és navigálás* szempontjából újdonság, hogy informatikai módszerekkel egy olyan eszközkészlet hozható létre, amely a digitális korpuszon belül képes mintázatokat felismerni, és ezekre felhívni a kutató figyelmét. Ahogy Tangherlini fogalmaz, míg „a hagyományos folklórkutatásban arra volt szükség, hogy képesek legyünk kibetűzni egy kézírást, emlékezzünk rá, hol láttunk valamit, és hozzáférjünk rendkívül nagy tölgy íróasztalokhoz forgatható

¹⁸ Abello–Broadwell–Tangherlini 2012: 60.

¹⁹ Abello–Broadwell–Tangherlini 2012: 61–62.

²⁰ Abello–Broadwell–Tangherlini 2012: 62.

²¹ Tangherlini 2013a.

²² Tangherlini 2016: 6.; részletes kifejtését lásd Tangherlini 2013a.

²³ Tangherlini 2013a: 8.

²⁴ Abello–Broadwell–Tangherlini 2012: 62.

tálcákkal, a számítógépek lehetővé teszik, hogy adataink jelentős részét gyorsan és komplex módokon megjelenítsük. Lehetővé téve számunkra ezáltal azt, hogy a gyűjtemény bizonyos részeit nagyon közeli nézetben vizsgáljuk meg, ahogy ez a kézírás kibetűzéséhez szükséges, vagy akár egészen távolról, hogy láthatóvá válhasson egy átfogó földrajzi mintázat”.²⁵ Az is cél, hogy a korpuszban ne csak a létrehozója által elképzelt módon, hanem más egyéni nézőpontokból is lehessen „közlekedni”.

Tangherlini természetesen csak egyike a számítógépes, avagy digitális technikákkal dolgozó folkloristáknak, és világszerte számos kutatócsoport és kutatóintézet dolgozik a digitális folklorisztika módszertanának és eszközkészletének fejlesztésén (esetenként etnológiai kutatásokkal összefonódva), és változatos korpuszokon különböző kutatási problémák megoldásán.²⁶

4. FOLKLORISZTIKA ÉS SZÁMÍTÓGÉPES/DIGITÁLIS MÓDSZEREK – NÉHÁNY GYAKORLATI PÉLDA

A cikk további része néhány hosszabb ideje folyamatban levő, és mostanra már kézzelfogható eredményeket felmutató kutatást ismertet röviden, a számítógépes/digitális folklorisztika körébe sorolható gyakorlatok és a különböző alkalmazásokban rejlő lehetőségek bemutatásának céljával. Ezek eredményeinek szélesebb körű megismerése reményeim szerint inspirálóan hathat a mai magyar folklorisztikára, a most is folyamatban levő nagy nemzetközi projektekhez történő csatlakozás segíthet a felzárkózásban, illetve új utakat nyithat a nyomtatásban megjelent, vagy jelenleg még papíralapú archívumokban őrzött nagy mennyiségű folklór adat kutatásához, elemzéséhez. Ezt megelőzően azonban röviden szólni kell az egyszerűbb digitális adatbázisokról és más, digitális formában hozzáférhető forrásmunkákról, amelyek a mai, korszerű folklorisztikai kutatás során megkerülhetetlenek, így ezek a „hétköznapi digitális folklorisztikájának” nélkülözhetetlen segédeszközeit jelentik.

4.1. Néhány szó az adatbázisokról

Nincs itt hely külön szólni a digitális kiadásokról vagy a különféle csatornákon keresztül digitálisan hozzáférhető kiadványokról, szöveggyűjteményről és szakirodalmról. Annyit azonban mindenképpen említeni kell, hogy ezek is jelentősen hozzájárulnak a mindennapi kutatás megkönnyítéséhez, és néha maguk is átmenetet képeznek a technikailag összetettebb adatbázisok felé.

A folklorisztikai adatbázisok leggyakrabban korábbi folklórgyűjtések anyagát, kisebb-nagyobb műfaji vagy tematikus korpuszokat, esetleg egy kiemelkedő gyűjtő hagyatékát teszik nem csak hozzáférhetővé, hanem változatos módon kereshetővé, kutathatóvá. Ezt fogalmazta meg Pócs Éva is a magyar néphit adatbázis létrehozása

²⁵ Tangherlini 2013a: 20.

²⁶ Lásd többek között Meyer et al. hrsg. 2014.; Sarv et al. 2016.; valamint a *Journal of American Folklore* két közelmúltban megjelent tematikus számát (Vol. 128, No. 509, Summer 2015; illetve Vol. 129, No. 511, Winter 2016).

kapcsán: „Az adatbázis létrehozásával célunk az volt, hogy egy több évtizedes gyűjtőmunka eredményeként keletkezett, változó minőségű kéziratos adatállományt rendezetté, kutathatóvá és mások által is könnyen hozzáférhetővé tegyünk.”²⁷

Bár jelenleg nem hozzáférhető, a *Néphit Archivum* talán a legnagyobb szabású magyar folklór adatbázis, amely a közeljövőben várhatóan még több adattal bővítve, jobban használható formában kerül újra a szakma és a nagyközönség elé. Itt kell említeni egy másik nagy vállalkozást is: a magyar boszorkányperek adatbázisát, amely a néphit és a történeti néprajz kutatói számára felbecsülhetetlen forrásanyagot foglal magába.²⁸ Átfogó adatbázis-rendszerként készült az MTA BTK Néprajztudományi Intézetben a *Kárpát-medence néphagyományai - szakértői rendszer*,²⁹ amelyen belül a folklór egyes területei is kidolgozásra kerültek.

Azokban hiába készült már számos különféle folklór adatbázis világszerte, a témában rendezett konferencia előadásából összeállított, 2014-ben megjelent kötet előszavában mégis így fogalmaz Christoph Schmitt: „Az archívumok és múzeumok anyagának digitálisan elérhető korpuszai még csak az első lépéseknél tartanak”.³⁰ Ugyanakkor az egyre nagyobb korpuszokat befoglalni képes adatbázisok³¹ és az egyre fejlettebb informatikai alkalmazások kombinációjával lehetőség nyílik olyan, folklorisztikailag releváns kutatások lebonyolítására, amelyek korábban elképzelhetetlenek lettek volna.³²

A folyamatos technikai fejlődéssel párhuzamosan az adatbázisokhoz fűzött (külső és belső) elvárások is változnak. A korai adatbázisok gyakran csak egy adott kutatóhelyen voltak használhatóak, vagy olyan adathordozókon jelentek meg, mint a mára szinte teljesen elavult CD-ROM. Mára szinte általános elvárássá vált az online hozzáférhetőség, és a jelentősebb projektek arra is törekszenek, hogy a létrehozott adatbázis ne egyszerűen rendezett adathalmaz legyen digitális formában, hanem egyszerre legyen digitális archívum és digitális kutatási eszköz.³³ A Richard Wossidlo archívumát feldolgozó WossiDIA projektet vezető Christoph Schmitt így fogalmaz ezzel kapcsolatban: „Biztosak lehetünk abban, hogy a mai felhasználó részéről már elvárás a digitális kutatási környezet, és az ezzel járó kiterjesztett felhasználhatóság miatt egyre inkább meg is követeli ezt. A tértől és időtől független, azonnali hozzáférés hozzáadott értéket képvisel. Mi több, a digitális archívumokat kutatási eszközzé kell fejleszteni

²⁷ Pócs–Csonka–Takács 2010.

²⁸ Bemutatását lásd Klaniczay et al. 2001. A források katalógusa online is elérhető: <http://www.vmmuseum.hu/boszorkanyperek/> (letöltés: 2016. július 15.)

²⁹ Jelenleg a nyilvánosság számára nem hozzáférhető.

³⁰ Schmitt 2014: 9.

³¹ A néprajzi adatbázisok széles spektrumát mutatja be a *Corpora Ethnographica Online* című kötet (Meyer et al. hrsg. 2014), ezen belül folklorisztikai szempontból tanulságos: Meyer–Schering–Schmitt 2014.; Meder 2014.; Järv–Sarv 2014. További cikkek is szólnak folklór adatbázisokról, így bemutatásra kerül többek között a grúz népköltészet, a zsidó közmondások és a német népdalok online archívuma is.

³² Lásd a *Journal of American Folklore* 2016 elején megjelent tematikus számát Timothy R. Tangherlini szerkesztésében (*Computational Folkloristics*. Vol. 129, No. 511, Winter 2016). Az eredetileg 2014-re tervezett lapszám végre célzottan folkloristák számára érthetően és hozzáférhetően mutat be a számítógépes folklorisztika területéhez tartozó, különböző fázisban tartó kutatásokat.

³³ Meder et al. 2016: 78.

nünk, amelyet az intelligens keresés, a kereszthivatkozások és az elemző funkciók, valamint a felhasználóbarát megjelenés egyaránt jellemeznek.”³⁴

4.2. Az adatbázistól a digitális folklorisztika felé

Az adatbázisok önmagukban is rendkívül hasznosak lehetnek egy-egy kutatáshoz, de a digitális folklorisztikának ez az ága akkor nyújthat valóban újat, ha a hagyományos folklorisztikában gyökerező, alapvető kérdésfelvetések megválaszolásának szolgálatába tudja állítani a digitális technológiák használatát. Alább két friss nemzetközi példát mutatok be, amelyek különböző eszközökkel ezt kísérlik meg.

4.2.1. Theo Meder és a holland népmesék digitális adatbázisa

A holland népmesék adatbázisának³⁵ első, csak helyben használható verziója 1994-ben készült el az amszterdami Meertens Instituut-ban, és célja az volt, hogy betekintést nyújtson a holland népmesekincs történeti és recens szövegeibe. A népmese fogalmát a lehető legtágabban, elbeszélő hagyományként értelmezve kezdetektől bekerültek ide a tündérmeséken kívül mondák, legendák, viccek, találósok és modern mondák is. Az alapvető metaadatokon (az előadó és a gyűjtő neve, gyűjtés ideje, nyelv vagy nyelvjárás, AaTh típuszám, ahol lehet) kívül kezdetektől minél több további adatot rendeltek hozzá az egyes szövegekhez a feldolgozók a későbbi kutatás érdekében, többek között az egyes variánsokban megtalálható motívumokat is. A projektet vezető Theo Medernek és munkatársainak köszönhetően az adatbázis folyamatosan bővül és fejlődik, 2004-ben jelent meg az interneten nyilvánosan elérhető 2.0 verzió; 2013 óta pedig már 3.0-as verzióról beszélhetünk, amelyben a korábban felvitt adatokat is jelentős mértékben standardizálták, és az új alkalmazásokkal kiegészített adatbázist új platformra költöztették.

A mára 42 000 rekordot tartalmazó adatbázis az évek során „a holland elbeszélő hagyomány digitális múzeumából” folklorisztikai alap kutatások eszközévé vált, amelynek célja „nemzetközi szinten elősegíteni olyan mintázatok és struktúrák feltárását, mint a variálódás történeti és földrajzi dimenziói a színhagyományban.”³⁶

Theo Meder az adatbázis online változatának elkészülte után előbb arra törekedett, hogy a világ különböző pontjain működő mese-adatbázisok összekapcsolódásával nemzetközi szintű összehasonlító kutatás jöjjön létre. Ennek érdekében az International Society for Folk Narrative Research (ISFNR) 2005-ös tartui konferenciáján megalakult a Népmesék és az Internet Bizottság (Committee for „Folktales and the Internet”).³⁷ Bár a nemzetközi meseadatbázis egyelőre nem valósult meg,³⁸ Meder és munkatársai továbbra is különböző alkalmazásokon dolgoznak, amelyek elősegíthetik az összehasonlító kutatást és a variálódás vizsgálatát. Ilyen az egyes történeteket felépítő motívumsorok vizsgálatát és összehasonlítását célzó „Tales and Tunes”. Kísérleteznek a motívum-felismerés automatizálásával is, néhány évvel ezelőtt pedig

³⁴ Schmitt 2014: 9.

³⁵ *Dutch Folktales Database* (DFD). Elérhető a www.verhalenbank.nl címen. (Letöltve: 2016. július 15.) Az adatbázis történetének rövid összefoglalását lásd Meder et al. 2016: 79–82.

³⁶ Meder et al. 2016: 82, 78.

³⁷ <http://www.isfnr.org/files/CommitteeInternet.pdf> (letöltés: 2016. július 15.)

³⁸ A kezdeményezésről, annak céljairól és eredményeiről lásd Meder 2010., 2014.

a hagyományos motívum-indexek alapján készült el egy digitális motívumkereső, a MOMFER,³⁹ amely képes a szinonimák és az absztrakció felismerésére is (például ’üveg cipellő’ helyett ’üveg lábbeli’).⁴⁰

Egy másik projekt, a FACT (*Folktales as Classifiable Texts*) keretében különböző metaadatok hozzárendelésének automatizálásán dolgoznak. Ennek kereteiben a „supervised machine learning” módszerével egy kisebb korpuszon „megtanítják” a számítógépnek, hogy egy-egy szöveg milyen nyelvű, melyik mesetípushoz tartozik, vagy éppen milyen műfajba sorolható, és ezt követően az újonnan felvitt szövegeket automatikusan képes ellátni a megfelelő metaadatokkal. Az ilyen típusú kísérletek azért is érdekesek, mert egyes kérdések (mint például a szövegek műfajokba és alműfajokba osztása) a folklorisztika számára kiemelten fontosak, azonban a kutatás előrehaladásával egyre több problémát vetnek fel az ezekkel kapcsolatos következtetések. Teljes standardizálásra természetesen a jövőben sem lesz mód, azonban az egyes adatbázisokra kialakított, és a kutatók szándéka szerint más adatbázisokra is alkalmazható számítógépes alkalmazásokkal lehetőségünk van arra, hogy egyazon korpuszon belül számos különböző szempont szerint rendezzük el a szövegeket és adatokat, mindig az adott kutatás céljainak megfelelően.

4.2.2. A dán folklór korpusz és a WitchHunter alkalmazás

Timothy R. Tangherlini a 19. századi dán folklórgyűjtő, Evald Tang Kristensen (1843–1929) hatalmas gyűjteményét dolgozta fel munkatársaival,⁴¹ ehhez a munkához kapcsolódva történt meg a számítógépes folklorisztika elméletének és módszertanának fent ismertetett kidolgozása is. Ennek a gyűjteménynek a kapcsán az egyik jelentős kihívást a kutatók számára az aprólékos lokalizáció jelentette, amely mind az egyes szövegeken belül, mind az azokhoz fűzött jegyzetekben megjelent (összesen mintegy 6000 helynév).

A több mint 30 000 történetet, túlnyomórészt hiedelemmondákat és élménytörténeteket tartalmazó korpusz kapcsán lehetőség nyílt a folklorisztika első kidolgozott elméletének, a földrajz-történeti módszer újragondolására. Bár az eredeti cél, az ősfoma keresése már régen elavult, a mai népköltészeti kutatásban is rendkívül erős a lokális tudás és lokális variálódás iránti érdeklődés, különösen a hiedelemtörténetek kapcsán.⁴² Tangherlini munkatársaival térképre vetítette a vizsgált korpusz szövegeit, így jött létre a WitchHunter alkalmazás, amely rendkívül nagy korpuszokon belül olyan bonyolult geozsemantikai összefüggések feltárását teszi lehetővé, amire a folklorisztika hagyományos módszereivel nem lett volna lehetőség. Ugyan egy-egy műfaj vagy motívum eredetének feltárására továbbra sem alkalmas, de nem is ez a célja.

Alkalmas lehet viszont annak megjelenítésére, hogy például egyes hiedelemlények (szellemek, trollok, manók, boszorkányok) melyik területeken léteznek az elbeszél-

³⁹ www.momfer.ml; Az alkalmazás bemutatását lásd Karsdorp et al. 2015.

⁴⁰ Meder et al. 2016: 90.

⁴¹ Lásd Tangherlini 2013b; Broadwell–Tangherlini 2016. A gyűjteményen alapuló adatbázist a hozzá kapcsolódó alkalmazásokkal angol nyelven lásd az etkspace.scandinavian.ucla.edu/macroscope.html# címen (letöltés: 2016. július 15.)

⁴² Tangherlini 2016: 15.

lők szerint. „Egyszóval, egy folklór korpusz földrajzi ábrázolásai kiváló eszközöket nyújtanak egyes témák és motívumok elterjedésének vizsgálatára egy adott területen, a mesélők elbeszéléseire alapozva.”⁴³ A WitchHunter alkalmazás pedig magában foglalja annak vizualizálását is, „milyen gyakorisággal jelennek meg témák, kulcsszavak, vagy kulcsszavak sorozata egy helynévvel kapcsolatban”.⁴⁴ Ezáltal újabb eszközt jelent a folklórszövegek variálódásának és elterjedésének vizsgálatára, valamint további összefüggések feltárására is.

5. ÖSSZEFOGLALÁS

Akárhogy is nevezzük, a digitális folklorisztika nem egy új elmélet, hanem bizonyos gyakorlatok összessége, amelyek a folklorisztikai kutatást segíthetik, és megfelelően alkalmazva előre vihetik. Azt is hangsúlyozni kell, hogy ezek a gyakorlatok olyan alapvető területekhez csatlakoznak, amelyek minden korszakban a folklorisztika alapját alkotják: a terepmunka (benne a vizsgált csoport körülhatárolása és a voltaképpeni gyűjtés); a gyűjtött anyag archiválása, szerkesztése és publikálása; valamint annak elemzése egy vagy több elméleti megfontolás szem előtt tartásával.⁴⁵

Minden korszakban szükség van olyan hívószavakra, amelyek a különböző kutatói törekvéseket, irányzatokat összefogják, és a 21. század jelen szakaszában a digitális folklorisztika hatásos kulcsszónak tűnik. A kifejezés „korszerűsége” és a szélesebb körben ismert digitális bölcsészetre történő utalás előnyös lehet a szakma számára, és hangsúlyozhatja, hogy a folklorisztika „halad a korral”, akár kortárs, akár archív anyagot vizsgál. Gyűjtőfogalomként bármilyen kutatásra utalhat, amely tárgyát vagy módszerét illetően a digitális korhoz kötődik. Szűkebb értelemben pedig utalhat a digitális folklór kutatására,⁴⁶ más megközelítésben pedig a számítógépes folklorisztika szinonimájaként vagy azzal rokon fogalomként, azokat a kutatásokat foglalja magába, amelyek digitális vagy digitalizált korpuszon, informatikai módszerek alkalmazásával törekszenek a folklorisztika alapvető kérdéseinek (például variálódás, műfajiság) pontosabb megválaszolására.

Azonban szem előtt kell tartanunk, hogy hiába nyit meg számos új lehetőséget a folyamatosan fejlődő számítástechnika, a „digitális bölcsészet gyakorlatának csak akkor van értelme, ha olyan kérdéseket fogalmazunk meg, amelyeket számítógépek jobban meg tudnak válaszolni, mint a kutatók.”⁴⁷ A gép nem a kutató szerepét veszi át, hanem lehetővé teszi bizonyos régi és új kérdések megválaszolását, de továbbra is csak akkor ér valamit, ha a kutató fel tudja tenni a megfelelő kérdéseket.

⁴³ Broadwell–Tangherlini 2016: 16.

⁴⁴ Broadwell–Tangherlini 2016: 16.

⁴⁵ Abello–Broadwell–Tangherlini 2012: 60.; vö. Voigt 2006: 310–312.

⁴⁶ Ennek kifejtésére itt nem volt hely, az online folklorisztikai terepmunkáról lásd Vargha 2016.

⁴⁷ Meder et al. 2016: 93.

Irodalom

- ABELLO, James – BROADWELL, Peter – TANGHERLINI, Timothy R.
 2012 Computational Folkloristics. *Communications of the ACM* 55. 7. 60–70. <http://cacm.acm.org/magazines/2012/7/151230-computational-folkloristics/fulltext> (letöltés: 2016. júl. 15.)
- ASTAPOVA, Anastasiya
 2015 Folklore Fellows' Summer School 2015. Doing Folkloristics in the Digital Age. *Folklore Fellows' Network* 47. 18–21.
- BROADWELL, Peter – TANGHERLINI, Timothy R.
 2016 WitchHunter. Tools for the Geo-Semantic Exploration of a Danish Folklore Corpus. *Journal of American Folklore* 129. 511. 14–42.
- DOMOKOS Mariann
 2013 Az elektronikus folklór gyűjtéséről. *Ethno-Lore* XXX. 292–320.
- DOMOKOS Mariann – VARGHA Katalin
 2015 Elektronikus választási folklór 2014. *Replika* 25. 90–91. 141–169.
- HAKAMIES, Pekka
 2014 Let's get Digital. The Folklore Fellows' Summer School 2015. *Folklore Fellows' Network* 44. 3.
- HAVERINEN, Anna
 2015 Internet Ethnography: The Past, the Present and the Future. *Ethnologia Fennica* 42. *Social Networks, Communication and the Internet*. 79–90.
- HOCKEY, Susan
 2004 The History of Humanities Computing. In Schreibman, Susan – Siemens, Ray – Unsworth, John (eds.): *A Companion to Digital Humanities*. Oxford: Blackwell. http://digitalhumanities.org:3030/companion/view?docId=blackwell/9781405103213/9781405103213.xml&chunk.id=ss1-2-1&toc.depth=1&toc.id=ss1-2-1&brand=9781405103213_brand (letöltés: 2016. júl. 15.)
- JÄRV, Risto – SARV, Mari
 2014 Estonian Folklore Archives From Regular Archives to Digital Archives. In Meyer, Holger et al. (hrsg.): *Corpora ethnographica online. Strategien der Digitalisierung kultureller Archive und ihrer Präsentation im Internet*. 49–60. Münster: Waxmann Verlag GmbH.
- KARSDORP, Folgert – VAN DER MEULEN, Marten – MEDER, Theo – VAN DER BOSCH, Antal
 2015 MOMFER: A Search Engine of Thonpson's Motif-Index of Folk Literature. *Folklore* 126. 1. 37–52.
- KIRSCHENBAUM, Matthew
 2012 What is Digital Humanities and What's It Doing in English Departments? In Gold, Matthew K. (ed.): *Debates in the Digital Humanities*. 55–61. Minneapolis: University of Minnesota Press. <http://dhdebates.gc.cuny.edu/debates/text/38> (letöltés: 2016. júl. 15.)
- KISS Margit
 2013 *Mikes-szótár: elektronikus adatbázis*. Budapest: MTA BTK Irodalomtudományi Intézet. <http://mikesszotar.iti.mta.hu/> (letöltés: 2016. júl. 15.)
- KLANICZAY Gábor – PÓCS Éva – TÓTH G. Péter – WOLOSZ, Robert
 2001 A Κλειω boszorkányperadatbázis. In Pócs Éva (szerk.): *Demonológia és boszorkányság Európában*. 293–335, 372–395. Budapest – Pécs: L'Harmattan – PTE Néprajz Tanszék.

- McNEILL, Lynne
 2015 'Internet is weird'. *Folkloristics in the digital age. Folklore Fellows' Network* 47. 12–13, 16–17.
- MEDER, Theo
 2010 From a Dutch Folktale Database towards an International Folktale Database. *Fabula* 51. 1–2. 6–22.
 2014 The Folktale Database as a Digital Heritage Archive and as a Research Instrument. In Meyer, Holger et al. (hrsg.): *Corpora ethnographica online. Strategien der Digitalisierung kultureller Archive und ihrer Präsentation im Internet*. 119–128. Münster: Waxmann Verlag GmbH.
- MEDER, Theo – KARSDORP, Folgert – NGUYEN, Dong – THEUNE, Mariët – TRIESCHNIGG, Dolf – EVERHARDUS, Iwe – MUISER, Christiaan
 2016 Automatic Enrichment and Classification of Folktales in the Dutch Folktale Database. *Journal of American Folklore* 129. 511. 78–96.
- MEYER, Holger – SCHERING, Alf-Christian – SCHMITT, Christoph
 2014 WossiDiA – The Digital Wossidlo Archive. In Meyer, Holger et al. (hrsg.): *Corpora ethnographica online. Strategien der Digitalisierung kultureller Archive und ihrer Präsentation im Internet*. 61–84. Münster: Waxmann Verlag GmbH.
- MEYER, Holger – SCHMITT, Christoph – JANSSEN, Stefanie – SCHERING, Alf-Christian (hrsg.)
 2014 *Corpora ethnographica online. Strategien der Digitalisierung kultureller Archive und ihrer Präsentation im Internet*. Münster: Waxmann Verlag GmbH.
- MIKOS Éva
 2010 A folklór fogalma(i) avagy a kifejezés nehézsége. In Szemerkényi Ágnes (szerk.): *Folklór és nyelv*. 59–68. Budapest: Akadémiai Kiadó.
- PÓCS Éva – CSONKA-TAKÁCS Eszter
 2010 *Néphit és népi vallás a legújabb korban = Folk belief and folk religion at the modern age*. Munkabeszámoló. OTKA. <http://real.mtak.hu/2343/> (letöltés: 2016. júl. 15.)
- SARV, Mari – LAINESTE, Liisi – FRANZINI, Greta – FRANZINI, Emily – KALLIO, Kati – JÄRV, Risto
 2016 Digital Folkloristics: the Use of Computational Methods in Revealing the Characteristics of Folkloric Communication. In *Digital Humanities 2016: Conference Abstracts*. 92–93. Kraków: Jagiellonian University–Pedagogical University. <http://dh2016.adho.org/abstracts/310> (letöltés: 2016. júl. 15.)
- SCHMITT, Christoph
 2014 Introduction. In MEYER, Holger – SCHMITT, Christoph – JANSSEN, Stefanie – SCHERING, Alf-Christian (hrsg.): *Corpora ethnographica online. Strategien der Digitalisierung kultureller Archive und ihrer Präsentation im Internet*. 9–12. Münster: Waxmann Verlag GmbH.
- SCHNEIDER, Ingo
 2014 Internet. In Brednich, Rolf Wilhelm (Hrsg.): *Enzyklopädie des Märchens* 14. 4. 1716–1726. Berlin – Boston.
- SCHREIBMAN, Susan – SIEMENS, Ray – UNSWORTH, John (eds.)
 2004 A Companion to Digital Humanities. Oxford: Blackwell. <http://www.digitalhumanities.org/companion/> (letöltés: 2016. júl. 15.)

TANGHERLINI, Timothy R.

- 2013a The Folklore Macroscopic: Challenges for a Computational Folkloristics. The 34th Archer Taylor Memorial Lecture', *Western Folklore* 72. 1. 7–27. <http://tango.bol.ucla.edu/publications/A99.pdf> (letöltés: 2016. júl. 15.)
- 2013b *Danish Folktales, Legends and Other Stories: The Danish Folklore Nexus*. Seattle: University of Washington Press. etk.space.scandinavian.ucla.edu/danishfolklore (letöltés: 2016. júl. 15.)
- 2016 Big Folklore. A Special Issue on Computational Folkloristics. *Journal of American Folklore* 129. 511. 5–13.

VARGHA Katalin

- 2016a A folklor és az intézményes keretek kölcsönhatása a digitális kultúrában. Recenzió a *Journal of American Folklore* 2015. nyári (Vol. 128, No. 509.) tematikus számáról. *Ethnographia* 127. 4. 638–651.
- 2016b Miért és hogyan végezzünk online folklorisztikai terepmunkát? *Ethno-Lore* XXXIII. (megjelenés alatt)

VOIGT Vilmos

- 1981 Computertechnik und -analyse. In Ranke, Kurt (Hrsg.): *Enzyklopädie des Märchens* 3. 111–123. Berlin–New York.
- 2006 The Theory of Database in Folk Narrative Studies. *Fabula* 47. 3–4. 308–318.

Vargha Katalin

MTA BTK Néprajztudományi Intézet, tudományos munkatárs
e-mail: katalin.vargha@gmail.com

Katalin Vargha

Towards digital folkloristics: A new keyword and its background in international scholarship

A new term has emerged recently in international folklore scholarship: *digital folkloristics*. The purpose of the article is to investigate the new term and its meanings as well as to present what sort of research tradition it is related to, in what way it is organically connected to previously existing theories, practices, methods and topics in folklore studies.

Although *digital folkloristics* as an umbrella term offers a number of possible research topics and approaches, two trends that seem to be the most important ones can clearly be differentiated. On the one hand, it means the study of digital folklore, whose dissemination as well as mode and dynamics of appearance are considerably determined by electric devices. On the other hand it functions as a synonym (or related concept) of computational folkloristics covering that type of research projects that apply methods of informatics on a digital or digitised corpus to address fundamental problems of folklore studies (e. g. variation or genres).