



Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı

Yeni Türk Edebiyatı Bilim Dalı

**DİJİTAL EDEBİYAT KAPSAMINDA DEĞİŞEN YAZAR,
ANLATICI VE OKUR ROLLERİ**

Sedef KÖKSAL

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2025

DİJİTAL EDEBİYAT KAPSAMINDA DEĞİŞEN YAZAR, ANLATICI VE OKUR ROLLERİ

Sedef KÖKSAL

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı

Yeni Türk Edebiyatı Bilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2025

KABUL VE ONAY

Sedef KÖKSAL tarafından hazırlanan “Dijital Edebiyat Kapsamında Değişen Yazar, Anlatıcı ve Okur Roller” başlıklı bu çalışma, 19.09.2025 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Doç. Dr. Yurdağül Ünal (Başkan)

Prof. Dr. Sıddıka Dilek Yalçın Çelik (Danışman)

Dr. Öğr. Üyesi Elif Paliçko (Üye)

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Prof. Dr. Uğur ÖMÜRGÖNÜLŞEN
Enstitü Müdürü

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

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

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

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan “**Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge**” kapsamında tezim aşağıda belirtilen koşullar haricince YÖK Ulusal Tez Merkezi / H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü / Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. ⁽¹⁾
- Enstitü / Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ay ertelenmiştir. ⁽²⁾
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. ⁽³⁾

20/06/2025

[İmza]

Sedef Köksal

1 “Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge”

- (1) Madde 6. 1. Lisansüstü tezle ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulu** iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6. 2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulunun** gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7. 1. Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, **tezin yapıldığı kurum** tarafından verilir *. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, **ilgili kurum ve kuruluşun önerisi** ile **enstitü** veya **fakültenin** uygun görüşü üzerine **üniversite yönetim kurulu** tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.
Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.
* Tez danışmanının önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulu** tarafından karar verilir.

ETİK BEYAN

Bu alıřmadaki bütn bilgi ve belgeleri akademik kurallar erevesinde elde ettiđimi, grsel, iřitsel ve yazılı tm bilgi ve sonuları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduđumu, kullandıđım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadıđımı, yararlandıđım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduđumu, tezimin kaynak gsterilen durumlar dıřında zgn olduđunu, **Prof. Dr. Sıddıka Dilek YALIN ELİK** danıřmanlıđında tarafımdan retildiđini ve Hacettepe niversitesi Sosyal Bilimler Enstits Tez Yazım Ynergesine gre yazıldıđını beyan ederim.

Sedef KKSAL

TEŞEKKÜR

Tez yazımımın her aşamasında yanımda olan ve desteğini benden esirgemeyen sevgili danışmanım Prof. Dr. S. Dilek Yalçın Çelik'e, değerli hocam Doç. Dr. Hayrunisa Topçu'ya, yapıcı eleştirileriyle beni yönlendiren değerli jüri üyelerime, bu süreçte beni yalnız bırakmayan sevgili anneme ve varlığıyla bile her zaman iyi hissetmemi sağlayan kedim Tarçın'a, Hızlı Destek Projesi kapsamında tezimi destekleyen Hacettepe Üniversitesi BAP'a teşekkür ederim.

ÖZET

KÖKSAL, Sedef. *Dijital Edebiyat Kapsamında Değişen Yazar, Anlatıcı ve Okur Roller*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara.

Sözlü kültürden yazılı kültüre ve yazılı kültürden dijital kültüre geçiş sürecinde, bireylerin düşünme biçimlerinde ve edebiyat anlayışlarında önemli değişimler yaşanmıştır. Teknolojik gelişmeler, bireylerin yaşam ve düşünme şekillerinin yanı sıra edebiyat anlayışlarını da dönüştürmüştür. Yazarın metni kurgulama biçimi, edinmesi gereken bilgi birikimi, eser üzerindeki hakimiyetinin kırılması; okurun ise yazarla aynı statüye gelerek metni yeniden şekillendirmesi ve metnin okurun seçimleriyle var olması gibi birçok unsur köklü biçimde değişmiştir. Metin algısı durağandan, hareketli bir yapıya evrilmiştir. Elbette bu durum, anlatıcı rollerinde de ciddi değişimlere yol açmıştır. Tek boyutlu anlatıcıdan, aynı anda birden fazla anlatıcı türünün kullanıldığı; yazarın, okurun ve yapay zekânın da anlatıcı rolünü üstlendiği bir dengeye geçilmiştir. Dijital edebiyatın sınırları, Wattpad'i, edebiyat bloglarını, dijital hikâye türlerini ve dijital oyunları kapsayacak şekilde genişletilmiştir. Konunun somut örneklerini sunmak açısından, *Tuvaldeki Adam* adlı dijital interaktif hikâye ve *Life is Strange: Double Exposure* isimli dijital interaktif oyun detaylı olarak incelenmiş, okur, yazar ve anlatıcı rolleri açısından metin çözümlemeleri yapılmıştır.

Anahtar Sözcükler

Dijital Edebiyat, Elektronik Edebiyat, Dijital Kültür, Okur, Yazar, Anlatıcı

ABSTRACT

KÖKSAL, Sedef. *Changing Roles of Author, Narrator and Reader in Digital Literature*, Master's Thesis, Ankara, 2025.

In the transition from oral culture to written culture, and from written culture to digital culture, significant changes have taken place in the ways individuals think and in their understanding of literature. Technological developments have transformed not only people's ways of life and thinking but also their literary perspectives. The way the author structures the text, the knowledge they must acquire, the diminishing authority over the work; and, on the other hand, the reader attaining an equal status with the author by reshaping the text and bringing it into existence through their choices—these elements have all undergone radical transformations. The perception of the text has shifted from being static to becoming dynamic. Naturally, this has also led to profound changes in the roles of the narrator. A transition has occurred from a single-dimensional narrator to a balance in which multiple types of narrators operate simultaneously, including the author, the reader, and even artificial intelligence taking on narrative roles. The boundaries of digital literature have expanded to include Wattpad, literary blogs, digital storytelling forms, and digital games. To present concrete examples of this issue, the digital interactive story *Tuvaldeki Adam* and the digital interactive game *Life is Strange: Double Exposure* have been analyzed in detail, with particular focus on the roles of reader, author, and narrator.

Keywords

Digital Literature, Electronic Literature, Digital Culture, Reader, Author, Narrator

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	ii
ETİK BEYAN	iii
TEŞEKKÜR	iv
ÖZET	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	vii
KISALTMALAR DİZİNİ	ix
TABLOLAR DİZİNİ	x
ŞEKİLLER DİZİNİ	xi
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM: SÖZLÜ KÜLTÜR, YAZILI KÜLTÜR VE DİJİTAL KÜLTÜR	8
1.1. SÖZLÜ KÜLTÜR – SÖZLÜ EDEBİYAT	8
1.2. YAZILI KÜLTÜR – YAZILI EDEBİYAT	23
1.3. DİJİTAL KÜLTÜR-DİJİTAL EDEBİYAT	37
1.3.1. Dijital Yerliler, Dijital Göçmenler ve Dijital Melezler	38
1.3.2. Dijital Edebiyat	44
1.4. DEĞİŞEN OKUR, YAZAR VE ANLATICI ROLLERİ	56
2. BÖLÜM: DİJİTAL KÜLTÜRÜN YARATIM ORTAMLARI VE TÜR ÇALIŞMALARI	81
2.1. DİJİTAL KÜLTÜRÜN YARATIM ORTAMLARI	81
2.1.1. Web Teknolojileri	81
2.1.2. Medya	87
2.1.3. Hipermetin ve Etkileşim	88
2.1.4. Ludoloji ve Naratoloji	92
2.2. DİJİTAL EDEBİYAT TÜR ÇALIŞMALARI	94
2.2.1. Wattpad	94
2.2.2. Edebiyat Blogları	106
2.2.3. Dijital Hikâye	111
2.2.3.1. Kurmaca Olarak Dijital Hikâye Anlatımı	117
2.2.3.2. İletişim Aracı Olarak Dijital Hikâye Anlatımı	127

2.2.4. Dijital Oyunlar	133
2.2.4.1. Rol Yapma Oyunları.....	143
2.2.4.2. Oyuncu-Avatar İlişkisi, Yazar ve Anlatıcı Rollerini	150
3. BÖLÜM: METİN ÇÖZÜMLEMELERİ.....	161
3.1. DİJİTAL HİKÂYE ÇÖZÜMLEMESİ: TUVALDEKİ ADAM.....	167
3.1.1. Okur, Yazar ve Anlatıcı Rollerini	168
3.2. DİJİTAL OYUN ÇÖZÜMLEMESİ: LIFE İS STRANGE: DOUBLE EXPOSURE	179
3.2.1. Okur, Yazar ve Anlatıcı Rollerini	183
SONUÇ	213
KAYNAKÇA	225
EK 1 ORJİNALLİK FORMU	232
EK 2 ETİK KURUL MUAFİYET FORMU	234

KISALTMALAR DİZİNİ

BKFT	Bilim Kurgu ve Fantezi Topluluğu
CC	Creative Commons
ELO	Electronic Literature Organization
FRP	Fantasy Role Playing
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
MUD	Multi User Dungeon
RPG	Role Playing Game
RYO	Rol Yapma Oyunları
t.y.	tarih yok

TABLOLAR DİZİNİ

Tablo 1. İletişimsel Bellek-Kültürel Bellek	18
Tablo 2. Muhatap ve İma Edilen Okur.....	61
Tablo 3. Diegesis-Mimesis.....	72
Tablo 4. Dijital Oyun Kategorileri	134
Tablo 5. Dijital Oyun Süreleri.....	164
Tablo 6. Dijital Oyun Çıkış Yılları.....	166
Tablo 7. Tuvaldeki Adam 1. Olasılık	172
Tablo 8. Tuvaldeki Adam 2. Olasılık	173
Tablo 9. Tuvaldeki Adam 3. Olasılık	173
Tablo 10. Tuvaldeki Adam 4. Olasılık	174
Tablo 11. Tuvaldeki Adam 5. Olasılık	175
Tablo 12. Tuvaldeki Adam 6. Olasılık	176
Tablo 13. Tuvaldeki Adam 7. Olasılık	177
Tablo 14. Tuvaldeki Adam 8. Olasılık	177
Tablo 15. Life is Strange Double Exposure 1. Olasılık 1. Bölüm.....	188
Tablo 16. Life is Strange Double Exposure 1. Olasılık 2. Bölüm.....	192
Tablo 17. Life is Strange Double Exposure 1. Olasılık 3. Bölüm.....	196
Tablo 18. Life is Strange Double Exposure 1. Olasılık 4. Bölüm.....	201
Tablo 19. Life is Strange Double Exposure 1. Olasılık 5. Bölüm.....	204
Tablo 20. Life is Strange Double Exposure 2. Olasılık 1. Bölüm.....	207
Tablo 21. Life is Strange Double Exposure 2. Olasılık 2. Bölüm.....	208
Tablo 22. Life is Strange Double Exposure 2. Olasılık 3. Bölüm.....	209
Tablo 23. Life is Strange Double Exposure 2. Olasılık 4. Bölüm.....	210
Tablo 24. Life is Strange Double Exposure 2. Olasılık 5. Bölüm.....	210

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. uStory Ana Sayfa Görünümü	123
Şekil 2. uStory Abonelik Planı	124
Şekil 3. Kategoriler	125
Şekil 4. Genel Bakış	126
Şekil 5. Etiketler	127
Şekil 6. Tuvaldeki Adam Kapak Fotoğrafı	163
Şekil 7. Life is Strange Kelebek Etkisi	165
Şekil 8. Life is Strange Bu Eylemin Sonuçları Olacaktır	165
Şekil 9. Tuvaldeki Adam genel bakış	168
Şekil 10. Caledon Üniversitesi	180
Şekil 11. Safi, Max, Moses	181
Şekil 12. Vinh, Max, Loretta	182
Şekil 13. Amanda Thomas	182
Şekil 14. Life is Strange Double Exposure İlk Sahne	187

GİRİŞ

Dijitalleşme, bilgisayarın ve internetin icadı ile hayatımıza giren bir olgudur. Teknolojik gelişmeler yalnızca bireylerin gündelik yaşam pratiklerini değil, aynı zamanda düşünme biçimlerini, iletişim tarzlarını, eğitim yöntemlerini ve iş dünyasındaki dengeleri de köklü biçimde dönüştürmüştür. Bu dönüşümün edebiyatın tanımı ve sınırları üzerindeki etkisi ise özellikle dikkat çekmektedir. Tarihsel süreçte sözlü kültürden yazılı kültüre, matbaanın icadıyla da kitlesel dolaşıma geçen edebî üretim biçimleri, her aşamada farklı değişimler geçirmiştir. Yazılı kültürden sonra en köklü değişimi dijital kültür ortaya koymuştur. Dijital kültür ve onun edebiyatla kesiştiği alan olan dijital edebiyat, yalnızca edebî türleri ve anlatım biçimlerini değil, aynı zamanda okur, yazar ve anlatıcı rollerini de derinden etkilemektedir. Bu bağlamda sözlü kültürdeki dinleyici, yazılı kültürdeki okura, dijital kültürde ise oyuncu/kullanıcı kimliğine evrilmiştir. Yazar ise, anlatıcıdan yazara, dijital çağda ise kullanıcı ve yapımcı rollerini üstlenen bir konuma taşınmıştır. Anlatıcı, işlevsel ve biçimsel açıdan önemli değişimler yaşamıştır ancak kavramsal olarak herhangi bir değişim göstermemiştir. Dolayısıyla dijital kültür, yalnızca teknolojik bir yenilik değil; edebiyatın okur, yazar ve anlatıcı rollerini evrimleştiren bir dönüşüm olarak da görülmektedir.

Dijital teknolojilerin edebiyata etkisi yalnızca üretim ve dolaşım koşullarıyla sınırlı kalmamış, anlatının kurgusal yapısını ve okurla kurduğu ilişkiyi de temelden değiştirmiştir. Geleneksel edebiyat türlerinde okur çoğunlukla yazarın belirlediği sınırlar içinde edilgen bir alıcı konumundayken, dijital anlatılarda etkileşimli yapılar okuru sürecin etkin bir katılımcısı hâline getirmektedir. Hipermetin yapıları, okura farklı okuma imkânları sunarak tekil ve doğrusal bir anlatının yerine çoklu ve dallanan bir anlatı deneyimi yaratmaktadır. Benzer şekilde dijital oyunlar, bir edebî form olarak, okurun/oyuncunun tercihleriyle şekillenen çok katmanlı hikâyeler sunmaktadır. Bu noktada, “okur” bir “oyuncu”ya; “metin” ise etkileşimli bir deneyim alanına dönüşmektedir. Böylece dijital kültür, edebiyatı yalnızca içerik bakımından değil, biçimsel ve deneyimsel düzeyde de yeniden tanımlamakta; okur-yazar-anlatıcı üçlüsü arasındaki geleneksel sınırları bulanıklaştırarak edebiyatın rolünü genişletmektedir.

Dijital edebiyat bağlamında en dikkat çekici dönüşüm, okur, yazar ve anlatıcı arasındaki ilişkilerin yeniden şekillenmesidir. Geleneksel edebiyat anlayışında yazar, metnin mutlak otoritesi; anlatıcı, olayları aktaran aracı; okur ise bu aktarımı alımlayan edilgen özne olarak konumlanırken, dijital kültürde bu roller giderek iç içe geçmiştir. Okur, seçimleriyle anlatının akışını belirleyebilmekte, yazar yalnızca metnin kurucusu değil aynı zamanda teknolojik altyapının tasarımcısı hâline gelmekte, anlatıcı ise farklı mecralarda yeni işlevler üstlenmektedir. Bu bağlamda, söz konusu

tez, sözlü ve yazılı kültürden dijital kültüre uzanan çizgide okur, yazar ve anlatıcı rollerinde meydana gelen değişimleri ortaya koymayı amaçlamaktadır. Özellikle *Tuvaldeki Adam* adlı dijital hikâye ile *Life is Strange: Double Exposure* adlı video oyununa odaklanan çözümlemeler, dijital edebiyat eserlerinde anlatının nasıl etkileşimli bir yapıya kavuştuğunu göstermeyi hedeflemektedir. Bu sayede çalışma, hem kuramsal düzeyde literatürdeki tartışmalara katkıda bulunmayı hem de seçilmiş örnekler üzerinden bu tartışmaları somutlaştırmayı amaçlamaktadır.

Dijital kültürün edebiyata yansıyan boyutunu kavrayabilmek için dijitalden önce sözlü ve yazılı kültür kavramlarına bakmak gerekmektedir. Ong'un (2014) *Sözlü ve Yazılı Kültür* adlı eserinde belirttiği üzere, sözlü kültür yalnızca yazının eksikliğiyle tanımlanmaz; aynı zamanda bireylerin düşüncüyü biçimlendirme, bilgiyi aktarma ve hafızayı koruma yöntemleriyle ilgilidir. Bu bağlamda sözlü kültür, anlatıcı ile dinleyici arasında doğrudan bir etkileşime dayalıdır. Yazının icadıyla birlikte bu dinamik dönüşmüş, okur edebî sürecin aktif bir parçası hâline gelmiştir. Matbaanın icadı ise hem okur kitlesini genişletmiş hem de edebiyatın toplumsal işlevini köklü biçimde değiştirmiştir. Günümüzde dijitalleşme, yazının icadı veya matbaa kadar radikal bir kırılma noktası olarak değerlendirilmekte, hatta kimi araştırmacılar tarafından “üçüncü kültürel devrim” olarak tanımlanmaktadır (Hayles, 2007). Bu yeni ortamda metin, yalnızca satır satır okunan bir yapı olmaktan çıkarak görsel, işitsel ve etkileşimli öğelerle bütünleşmiş bir deneyim alanı hâline gelmektedir. Böylelikle edebiyat, yalnızca yazılı bir ifade aracı olmaktan çıkmıştır. Hipermedya unsurlarıyla birlikte yeniden şekillenmiştir. Dolayısıyla araştırma bağlamı, edebiyatın salt estetik yönünü değil, aynı zamanda iletişim biçimlerinin dönüşümüyle ortaya çıkan düşünme biçimlerini de içermektedir. Bu noktada okur, yazar ve anlatıcı rollerinde yaşanan değişimler dikkat çekicidir. Sözlü kültürde anlatıcı ve dinleyici arasındaki ilişki yüz yüze etkileşime dayalı iken yazılı kültürde yazar ve okur arasındaki mesafe belirginleşmiştir. Dijital kültürde ise bu mesafe yeniden kapanmış; okur, interaktif öğeler aracılığıyla metnin oluşum sürecine katılmaya başlamıştır. Juul'un (2005) *Half-Real* adlı çalışmasında belirttiği üzere, özellikle dijital oyunlarda oyuncu, bir yandan kurallarla sınırlı bir sistemin parçasıyken diğer yandan anlatının yönünü belirleyen bir oyuncu hâline gelmektedir. Bu durum, edebiyatın tarih boyunca üstlendiği işlevlerin dijital ortamda yeniden yorumlanmasına yol açmaktadır. Sözlüden yazılıya ve oradan dijitalle uzanan bu süreçte edebiyatın işlevleri, alımlanma biçimleri ve üretim koşulları köklü değişimlere uğramış; böylece okur, yazar ve anlatıcı rolleri yeniden tanımlanmıştır. Bu çalışma, bu tarihsel ve kültürel süreklilikten hareketle dijital edebiyatın nasıl yeni bir edebî evren yarattığını incelemeyi amaçlamaktadır.

Dijital kültür ve edebiyatın dönüşümü bağlamında, sözlü kültür insanlık tarihinin başlangıcından itibaren bilgiyi aktarma ve koruma biçimi olarak temel bir işlev üstlenmiştir. Ong (2014), sözlü kültürün yalnızca yazının yokluğu ile tanımlanmadığını, aynı zamanda düşünme ve hatırlama

biçimlerini yapılandıran bir sistem olduğunu vurgulamaktadır. Havelock (2015), *Platon: Filozof Şaire Karşı* çalışmasında, Platon'un diyalogları üzerinden sözlü ve yazılı kültür arasındaki epistemolojik farkları ortaya koymuştur. Assmann (2015) kültürel belleğin oluşumunda yazılı ve sözlü geleneklerin rolünü incelerken, McLuhan (1995) *Gutenberg Galaksisi* kitabında matbaanın kültürel ve bilişsel yapıları nasıl dönüştürdüğüne Afrikalı kabilelerden örneklerle dikkat çekmektedir. Bu çalışmalar, sözlü kültürden yazılı kültüre geçişin yalnızca teknolojik bir dönüşüm olmadığını, aynı zamanda birey ve toplum üzerinde derin etkiler yarattığını göstermektedir. Ancak yapılan çalışmalarda, sözlü kültürden dijital kültüre uzanan süreçte okur, yazar ve anlatıcı rollerinin tarihsel evrimi kapsamlı biçimde incelenmemiştir. Bu tez, bu boşluğu doldurarak sözlü kültürden günümüz dijital kültürüne kadar süren dönüşümü detaylı bir biçimde ele almaktadır.

Dijitalleşme süreci, yazılı kültürden sonraki kırılma noktası olarak edebiyatı yeniden tanımlamıştır. Aarseth (1997) *Cybertext*'te, metinlerin sadece okunmadığını, aynı zamanda okurun etkileşimde bulunabileceği sistemler hâline geldiğini belirtmiştir. Rettberg (2019) dijital edebiyatın kavramsal ve görsel boyutlarını tartışırken, Yalçın Çelik (2016) ve Asutay (2009) hipermetin ve dijital yazının ortaya çıkardığı yeni tür ve biçimleri incelemişlerdir. Tüfekçi (2017) Türk dijital yazınında karşılaştırmalı bir okuma sunarken, Tosunay Gencelli (2022) dijital edebiyatın temellerini sistematik olarak ele almıştır. Bu çalışmalar dijital edebiyat alanında önemli kuramsal katkılar sunmakla birlikte, sınırların netleştirilmediği ve dijital oyunların edebiyat ürünü olarak ele alınmadığı görülmektedir. Bu tez, dijital oyunları edebiyat ürünü olarak ilk kez incelemekte, böylece alana özgün bir katkı sağlamaktadır.

Dijital hikâye anlatımı alanında Sucu, Şenkal ve Aydın (2019) sosyal ağlarda dijital hikâyenin işlevlerini incelerken, Şimşek (2013) dijital hikâye atölyelerinde kullanıcıların kendi hikâyelerini üretme süreçlerini analiz etmiştir. Literatürde bu çalışmalar dijital hikâyeye genellikle tek yönlü yaklaşmakta, türlerin ayrımı ve okur-yazar-anlatıcı rollerine etkisi ayrıntılı olarak ele alınmamaktadır. Bu tez, dijital hikâyede iki ayrı türün varlığını ilk defa bir bütün hâlinde ele almakta ve tartışmaktadır.

Dijital oyun literatürü çoğunlukla oyuncu-oyun ilişkisi ve avatar temelli analizlerle sınırlıdır (Kepenek, 2020; Binark, Bayraktutan Sütcü & Fidaner, 2009; Koşu, 2010; Soyseçkin, 2007; Şener & Keleş, 2020; Sayar & Özmen, 2022). Yazar ve anlatıcı rollerine dair değerlendirmeler ise literatürde neredeyse hiç yer almamaktadır. Bu tez, *Life is Strange: Double Exposure* oyununu detaylı biçimde, oyuncuya sunulan tüm seçenekleri tablo hâlinde analiz ederek, yazar-anlatıcı-okur ilişkisini ortaya koymaktadır; böylece literatürdeki boşluğu doldurmaktadır. Wattpad

çalışmaları ise genellikle gençlik ve etik sorunları bağlamında ele alınmış, okur-yazar-anlatıcı etkisi tartışılmamıştır; tezimiz bu açıdan da özgün bir katkı sunmaktadır.

Sonuç olarak, literatür taraması göstermektedir ki; dijital edebiyat, dijital hikâye ve dijital oyun alanlarında okur, yazar ve anlatıcı rollerinin dönüşümü ile ilgili kapsamlı ve bütünlüklü bir çalışma bulunmamaktadır. Bu tez hem kavramsal hem de örnek temelli olarak bu boşlukları doldurmakta, sözlü kültürden dijital kültüre uzanan süreçte rollerin dönüşümünü, dijital hikâyelerde türsel çeşitliliği ve interaktif dijital oyun örnekleri üzerinden kapsamlı bir analizi okurlara sunmaktadır. Bu çalışmanın temel amacı, dijitalleşme süreci ile birlikte okur, yazar ve anlatıcı rollerinde meydana gelen dönüşümleri ortaya koymaktır. Bu amaçlar doğrultusunda, çalışma hem kavramsal hem de uygulamalı düzeyde literatürdeki boşlukları doldurmayı hedeflemektedir.

Araştırmanın temel soruları, yukarıda belirtilen amaçlara dayalı olarak şu şekilde formüle edilmiştir:

1. Sözlü kültürden dijital kültüre uzanan süreçte okur, yazar ve anlatıcı rollerinde hangi dönüşümler gözlemlenmektedir?
2. Dijital hikâye anlatımında farklı türler nasıl tanımlanabilir ve birbirinden nasıl ayrılabilir?
3. Wattpad, blog, uStory ve benzeri dijital platformlarda okur, yazar ve anlatıcı rolleri nasıl etkileşime girmektedir?
4. İnteraktif eserler, yazar, okur ve anlatıcı rollerini nasıl yeniden şekillendirmektedir?
5. Örnek eserler (*Tuvaldeki Adam* ve *Life is Strange: Double Exposure*) üzerinden yapılan analiz, dijital edebiyatın okur, yazar ve anlatıcı rollerinde hangi noktaların tespitini sağlamıştır?

Bu sorular, araştırmanın hem kuramsal hem de örneklem temelli boyutlarını kapsayacak şekilde tasarlanmıştır ve literatürdeki boşlukları doğrudan hedef almaktadır.

Tez, üç ana bölüm üzerinden yapılandırılmıştır. İlk bölüm, sözlü, yazılı ve dijital kültür kuramlarıdır. Bu bölümde, sözlü kültürün düşünce ve aktarım biçimleri, kültürel bellek ve toplumsal hafıza üzerindeki etkileri ele alınmaktadır. Sözlü kültürden yazılı kültüre geçiş, iletişimsel ve bilişsel yapılar açısından kırılma noktaları yaratmıştır. Yazılı kültür, birey ve toplumun edebiyat üretim ve tüketim biçimlerini yeniden şekillendirirken, dijital kültür bu süreci interaktif ve katılımcı boyutlarıyla bir üst düzeye taşımıştır. Bu bağlamda dijital kültür, okur, yazar ve anlatıcı rollerini yeniden tanımlamakta ve edebiyatın sınırlarını genişletmektedir. Yaşanan değişim ve dönüşümleri net olarak görmek açısından sözlü ve yazılı kültüre değinmek zorunlu bir hâl almaktadır.

Dijital edebiyat, sözlü ve yazılı kültürden farklı olarak, metnin yalnızca okunup anlamlandırılmadığı, aynı zamanda okur ile etkileşimli bir şekilde deneyimlendiği bir üretim alanıdır. Bu bağlamda hipermetin kavramı önem kazanmaktadır. Hipermetin, metinler arasındaki bağlantıları ve okurun bu bağlantılar üzerinden farklı okuma yolları deneyimlemesini mümkün kılmaktadır. Rettberg (2019) ve Aarseth (1997), dijital edebiyatta hipermetin yapısının okurun metinle aktif olarak ilişki kurmasını sağladığını, metni yalnızca anlamakla kalmayıp ona müdahale edebileceğini belirtmektedir. Bu noktada interaktivite ve etkileşim kavramları arasındaki fark da önemlidir: interaktivite, kullanıcının metin veya oyundaki seçimler aracılığıyla hikâyeyi şekillendirebilme kapasitesini ifade ederken, etkileşim, kullanıcı ve ortam arasındaki karşılıklı ilişkiyi genel olarak tanımlamaktadır.

İkinci bölüm, okur, yazar ve anlatıcı rollerinin edebi türlerdeki dönüşümüdür. Geleneksel edebiyat kuramlarında bu roller belirli sınırlar çerçevesinde tanımlanmışken, dijital ortamda rollerin çok katmanlı ve etkileşimli hâle geldiği gözlemlenmektedir. Wattpad ve diğer dijital hikâye platformlarında kullanıcılar hem okuyucu hem yazar konumuna geçebilirken, dijital oyunlarda oyuncuların seçimleri anlatının ve karakterlerin gelişimini doğrudan etkilemektedir. Bu durum, rollerin esnekliğini ve etkileşimli doğasını ortaya koymaktadır.

Üçüncü bölüm, dijital hikâye ve dijital oyunların somut olarak incelenmesidir. Dijital hikâyelerde türsel çeşitlilik ve interaktivite, örnek eserler üzerinden analiz edilirken dijital oyunlarda ergodik edebiyat, interaktif anlatı ve oyuncu etkileşimi temel alınmaktadır. Bu bağlamda ludoloji ve naratoloji tartışmaları kuramsal çerçevede rehber olarak kullanılmaktadır. Ludoloji, oyun mekaniği ve kurallarına odaklanırken naratoloji anlatı ve karakter ilişkilerini incelemektedir. Tezde her iki yaklaşım birleştirilerek dijital oyunların edebiyat ürünü olarak incelenmesi ve yazar-anlatıcı-okur etkileşiminin sistematik biçimde çözümlenmesi sağlanacaktır. Bu kuramsal çerçeve, tezimizin hem kavramsal hem de örnek temelli analizlerinin temelini oluşturmaktadır. Özellikle *Tuvaldeki Adam* adlı dijital hikâye ile *Life is Strange: Double Exposure* adlı video oyununa odaklanan çözümler, dijital edebiyatın çok katmanlı ve etkileşimli yapısını somutlaştırmayı ve okur-yazar-anlatıcı rollerinin dönüşümünü görünür kılmayı hedeflemektedir.

Bu tezde nitel araştırma yöntemi benimsenmiştir. Araştırma sürecinde literatürdeki sözlü, yazılı ve dijital kültür, dijital edebiyat ve dijital edebiyat türlerine dair çalışmalar detaylı bir şekilde taranmış, okur-yazar-anlatıcı rollerinin dönüşümü ile ilgili mevcut bilgiler derlenmiştir. Bu literatür taraması, çalışmanın kuramsal temelini güçlendirmiş ve araştırma sorularının belirlenmesine rehberlik etmiştir. Nitel araştırma yönteminden hareketle üçüncü bölüme dair veriler eserleri bizzat deneyimleme yoluyla toplanmıştır. Dijital hikâye ve dijital oyun örneklerinde sunulan tüm seçenekler, kullanıcı etkileşimleri ve anlatı akışları tablo hâline

getirilmiş ve sistematik biçimde analiz edilmiştir. Bu durum, dijital edebiyat ürünlerinde okur, yazar ve anlatıcı rollerinin interaktif olarak nasıl dönüştüğünü somut olarak gözlemleme imkânı sağlamıştır. Özellikle *Tuvaldeki Adam* ve *Life is Strange: Double Exposure* örnek eserler olarak seçilmiş ve tüm olası okur/oyuncu yolları kaydedilmiştir. Bu yaklaşım, dijital hikâye ve oyunlarda interaktivite, etkileşim ve rol dönüşümlerini somut biçimde ortaya koymayı mümkün kılmıştır.

Çalışmanın kapsamı, dijital edebiyat ve dijital oyunlar bağlamında okur, yazar ve anlatıcı rollerinin dönüşümü ile sınırlıdır. Metnin dönüşümü gibi kavramsal boyutlar araştırma kapsamında ele alınmamıştır. Edebi türler açısından ise araştırma Wattpad, edebiyat blogları, dijital hikâye ve dijital oyunlarla sınırlandırılmıştır. İnceleme için özellikle bir dijital hikâye (*Tuvaldeki Adam*) ve bir dijital oyun (*Life is Strange: Double Exposure*) örneği seçilmiş; bu örneklerin interaktif yapısı sayesinde analiz verilerinin zenginliği sağlanmıştır.

Bazı sınırlılıklar da çalışmanın kapsamını etkilemiştir. Örneğin, Wattpad'ın kısa süre önce kapatılması, somut bir metin incelemesi yapma imkânını ortadan kaldırmıştır. Benzer şekilde, şiir türü, Türkiye'de interaktif örneklerin bulunmaması ve veri eksikliği nedeniyle araştırma kapsamına dahil edilmemiştir. Bu bağlamda, tez yalnızca belirlenen tür ve örnekler üzerinden dijital edebiyattaki rol dönüşümlerini analiz etmeye odaklanmıştır.

İnceleme kapsamında *Tuvaldeki Adam* dijital hikâyesinin seçilmesinin altı temel nedeni bulunmaktadır. Öncelikle, uStory platformu yalnızca Türk yazarların interaktif hikâyelerini barındırması açısından ülkemizde bir ilk niteliği taşımakta ve literatüre önemli bir katkı sunmaktadır. İkincisi, eser, uStory'nin üç yıl arka arkaya düzenlediği yarışmalardan birinde birinci olmuş; böylece okurlar tarafından beğenilen ve değerli bulunan bir örnek olarak ön plana çıkmıştır. Üçüncü olarak, tamamen interaktif özellikler barındırması, dallanan anlatıları göstermesi ve literatürdeki interaktif metin incelemesi boşluğunu doldurması açısından önemlidir. Dördüncü olarak, tezin odaklandığı okur, yazar ve anlatıcı rollerinin dijital ortamda dönüşümünü göstermek için zengin veri sunmaktadır. Beşinci olarak, hikâyenin sekiz farklı sona sahip olması, tüm sonların tablolaştırılmasını ve karşılaştırmalı incelenmesini mümkün kılmaktadır. Son olarak, her bir olasılığın yaklaşık 10 dakikalık kısa bir okuma süresine sahip olması, günümüz okurlarının dikkat süreleri dikkate alınarak pratik ve yönetilebilir bir inceleme imkânı sunmaktadır.

Life is Strange: Double Exposure oyununun inceleme için seçilmesinin birkaç temel nedeni bulunmaktadır. Öncelikle, oyunun oynanma sürelerindeki farklılık, oyuncuların ana hikâyeye odaklanması veya yan görevleri tamamlaması ile doğrudan ilişkilidir; 12–25 saatlik oynanma süresi boyunca oyuncular yaklaşık 120 seçim yapabilmektedir. Bu yoğun seçenek çeşitliliği, okur/oyuncu etkileşimini sistematik olarak analiz etmeye olanak sağlamaktadır. İkinci olarak, oyun seçimleri işlevli ve işlevsiz olarak ayrıştırılmıştır; işlevli seçimler ekranda beliren bir

kelebek ile gösterilmekte ve oyuncuyu kararının sonuçları konusunda daha bilinçli hâle getirmektedir. Bu özellik, oyunun interaktif yapısını ve oyuncunun anlatıya etkisini açıkça ortaya koymaktadır. Üçüncü olarak, *Double Exposure*, bir devam oyunu olması ve 2024 yılında güncel olarak piyasaya sürülmüş olması nedeniyle literatürde henüz kapsamlı bir şekilde incelenmemiştir. Bu güncellik hem teknik hem de kuramsal açıdan modern veri ve görsel standartlarla analiz yapılmasına imkân tanımaktadır. Dördüncü olarak, oyun ludo-naratolojik bir yapıya sahiptir; yani hikâye ve oynanış birbirini tamamlamakta, oyuncunun eylemleri anlatının şekillenmesinde doğrudan rol oynamaktadır. Ana karakter Max'in zamanı geri alma yeteneği hem mekanik hem de anlatısal özellikler taşıyarak oyuncunun oyun dünyasına derinlemesine dahil olmasını sağlamaktadır. Beşinci olarak, oyuncunun eylemleri dramatik ve etik sonuçlar doğurduğundan, karakter ile bütünleşme ve sorumluluk duygusu güçlenmektedir. Altıncı olarak, oyun mekânı etkin bir şekilde kullanılmış; oyuncu, oyun evrenindeki eşyalara dokunarak geçmiş hakkında bilgi edinebilmekte, çıkarımlar elde edebilmekte ve notlar bırakabilmektedir. Son olarak, oyun içindeki tüm avatar davranışları senaryo ile tutarlıdır; karakter gelişimleri ve alınan kararlar neden-sonuç ilişkisine bağlanmıştır. Bu tutarlılık, oyuncunun oyun evrenine güvenle dahil olmasını ve analiz sırasında net gözlemler yapılmasını sağlamaktadır.

Analiz sürecinde, her bir eserin anlatı yapısı ve kullanıcı etkileşimini sistematik olarak değerlendirmek üzere tablo oluşturma yoluna gidilmiştir. İncelemede ve tabloda temel kavramlardan biri olan “işlev”, okur veya oyuncunun yaptığı seçimin olay örgüsü üzerindeki etkisini ifade etmektedir. İşlevli seçenekler, hikâye veya oyunun gidişatını köklü biçimde değiştiren tercihlerdir; bu seçimlerde okur/oyuncu, metnin inşasında aktif bir rol üstlenmekte ve olay örgüsünün farklı bir yöne kaymasına yol açmaktadır. İşlevsiz seçenekler ise, görünüşte okura/oyuncuya seçim hakkı tanımakla birlikte olay örgüsünde büyük değişiklikler yaratmayan tercihlerdir. Bu seçimler genellikle kısa sahne, diyalog veya atmosfer farklılıkları ile sınırlı kalmakta, yazarın anlatıyı kontrol etmesine ve temel olay örgüsünü sabit tutmasına olanak sağlamaktadır. Ayrıca, incelemede illüzyonel işlev türü tespit edilmiştir; bu durumda okura farklı seçenekler sunulmuş gibi görünse de her yol okuru aynı sahneye yönlendirmektedir ve yapılan seçimlerin anlatı üzerinde gerçek bir etkisi bulunmamaktadır. Bu sınıflandırmalar, interaktif metinlerde kullanıcıya sunulan seçimlerin niteliğini ve anlatı üzerindeki etkisini sistematik biçimde ortaya koymakta; okur/oyuncunun metin inşasında üstlendiği rolün kapsamını ve sınırlarını belirlemektedir. Tablolaştırma sayesinde somutlaşan verilerle hem dijital hikâye hem de dijital oyun örnekleri karşılaştırmalı olarak incelenmiş, kullanıcıya sunulan seçeneklerin sayısal çeşitliliği ile işlevsel etkileri arasındaki ilişki netleştirilmiştir. Bu yaklaşım, interaktif anlatılarda okur/oyuncu-etkileşiminin yapısal önemini ve anlatı üzerindeki doğrudan etkilerini gözler önüne sermektedir.

1. BÖLÜM

SÖZLÜ KÜLTÜR, YAZILI KÜLTÜR VE DİJİTAL KÜLTÜR

Bu bölüm *Sözlü Kültür-Sözlü Edebiyat, Yazılı Kültür-Yazılı Edebiyat, Dijital Kültür-Dijital Edebiyat* ve *Değişen Okur, Yazar ve Anlatıcı Roller* bölümlerinden oluşmaktadır. İnsan zihninin ve edebiyat anlayışının geçmişten günümüze ne şekilde değiştiği açıklanmaya ve son bölümde elde edilen veriler karşılaştırılarak yorumlanmaya çalışılmıştır.

1.1. SÖZLÜ KÜLTÜR – SÖZLÜ EDEBİYAT

İnsanlar var oldukları her dönemde iletişime geçme ihtiyacı hissetmişlerdir. Bu iletişimin kurulabilmesi için de bir dilin varlığı zorunludur. Homo Sapiens 300.000 - 350.000 yıl önce ortaya çıkmıştır (Ong, 2014, s. 103). İlk yazı ise 6000 yıl öncesinden kalmaz. Bu da insanlığın, tarihin büyük bir bölümünü sözlü kültürde geçirdiğinin bir göstergesidir. Sözlü kültürü “iletişimin, kendini ifade etmenin, doğayı ve doğaüstünü betimlemenin ve dolayısıyla düşüncenin söz temelli gerçekleştiği dönem” olarak tanımlamak doğru olacaktır (İlhan, 2018, s. 110). Sözlü kültürde iletişim ve düşünüş şekli tamamen söze dayanmaktadır.

Sözlü kültüre ait çok az dil yazıya geçirilmiştir ve bu dillerin çok daha azının bir edebiyatı bulunmaktadır. Çünkü her dil, yapısı itibarıyla yazıya geçirilmeye uygun değildir. Örneğin bugün konuşulan 3000 kadar dilden yalnızca 78 tanesinin edebiyatı bulunmaktadır (Sanders, 2017, s. 14). Bu edebiyatların oluşması, okur, yazar ve anlatıcı rollerinin değişimini de beraberinde getirmektedir. Okuryazarlığın insan hayatına girişi ile birlikte aşama aşama bireylerin bilinç düzeyleri ve düşünüş şekilleri değişime uğramıştır.

Sözlü kültür ve sözlü edebiyat tartışmalarında terminolojik açıdan dikkat edilmesi gereken konulardan biri “sözlü yazın” ifadesidir. Bu terim kimi çalışmalarda sıkça kullanılmakla birlikte doğru değildir. “Yazın” sözcüğü, Latince *literatura* kavramından türemiş olup kökü “yaz-” fiiline dayanmaktadır; dolayısıyla doğrudan yazı ile bağlantılıdır. Oysa sözlü kültür, yazının olmadığı ya da yazının işlevsel olmadığı bir bağlamı ifade etmektedir. Sözlü kültür ürünlerinin çok azının yazıya geçirildiği bilindiğine göre bu ürünler için “sözlü yazın” yerine “sözlü kültür eseri” ya da “sözlü kültür ürünü” demek çok daha doğru olacaktır. Bu kavramsal açıklama, çalışmada ele alınacak ürünlerin niteliklerini doğru bir çerçevede değerlendirmek için önemlidir.

Sözlü kültür eserlerinin araştırmacılar tarafından incelenmemesinin ve bu döneme ait ilginin bu kadar geç başlamasının sebebi, araştırmacıların sözlü kültüre dair eserleri, yazılı kültür metnlerinin yazıya geçilmemiş hâli olarak görmeleridir. Sözlü sanat biçimlerinin estetikten uzak

bulunması da sözlü kültürün inceleme için tercih edilmemesinin bir nedeni olarak sayılabilmektedir. Oysa sözlü kültür ürünlerinin kendi içinde estetik bir bütünlüğü, tekrarlara dayalı söz sanatları ve daha birçok özelliği bulunmaktadır. Herhangi bir sözlü kültür eserinin yazıyla hiç tanışmamış olduğu düşünüldüğünde de yazılı kültürün düşünüş şeklinin sözlü kültür ürünlerinde bulunduğunu söylemek yanlış bir ifadedir. Bu sebeplerle sözlü kültürün yazılı kültürden bağımsız bir düşünüş tarzı ve estetik değerleri olduğunu ve belirtilen dönemin ayrıca incelenmesi gerektiğini söylemek yerinde olacaktır.

Sözlü kültür ve sözlü edebiyat kavramları dönem içinde iç içe geçmiştir ve anlam olarak da birbirlerinden ayrılmaları mümkün değildir. Çünkü sözlü edebiyatın oluşumu, dönemin bilgi aktarımı, siyasi ve sosyal düzenin korunması ve eğitim gibi amaçlara da hizmet edecek şekilde gerçekleşmiştir. Bu sebeple dönemin düşünme yapısı, yaşam şekli, hayata bakışı; sözlü kültürün, dolayısıyla sözlü edebiyatın işlevlerini ve edebiyatta kullanılan teknikleri doğrudan etkilemiştir. Sözlü kültürdeki edebiyat anlayışının daha iyi anlaşılabilmesi açısından öncelikle sözlü kültürün genel özellikleri kısaca verilecek ancak bu maddeler metnin bütününde asıl anlamına kavuşacaktır. Temel özelliklerin dışında sözlü kültür insanların düşünme şekli, edebiyatın ve kültürün işlevi ve bellek kavramının irdelenmesi çalışma açısından önem taşımaktadır.

İlhan (2018) ve Gökalp Alpaslan (1999) Walter J. Ong, J.-P. Vernant, V. Propp, B. Sanders gibi bilim insanlarının çalışmalarından hareketle sözlü kültürün ortak noktalarını tespit etmişlerdir. İki araştırmacının da ortak çıkarımları şu şekildedir: Sözlü kültür “doğaldır, ritüelin bir parçasıdır, sözlüdür, sese dayalıdır, beden dili önemlidir / devreye girer, icracı ve dinleyici olmak üzere iki eyleyeni vardır, üreten yalnız değildir; canlı iletişim, icracı ve dinleyici arasında güçlü bir yoldur, toplumsal belleğe dayalıdır, toplumsaldır, insanları topluma açık kılar / bireyleri birleştiricidir, kalıplaşma özellikleri vardır, tekrar ve ritim esas teşkil eder; yeniden okuma, eleştirme vb. amaçlarla anlatının başına dönmek mümkün değildir; çözümleme, irdeleme yoktur; değişebilir, çeşitlenebilir; sürekli akış ve dolaşım hâlinindedir” (İlhan, 2018, s. 113; Gökalp Alpaslan, 1999, s. 2-3). Verilen maddelerin çoğunun açıklamasına aşağıda yer verilmiştir.

Doğaldır: İlk olarak belirtilmesi gereken nokta; yazılı kültürdeki okur ve yazar kavramlarını sözlü kültürde anlatıcı ve dinleyicinin karşıladığıdır. Sözlü kültür ürünleri öncelikle doğaldır. Yazılı metinlerde olduğu gibi önceden tasarlanan ve sabitlenen bir metin söz konusu değildir. Anlatıcı, içinde bulunduğu bağlama ve dinleyici kitlesine göre doğaçlama yapabilmektedir.

Ritüelin bir parçasıdır: Sözlü kültür eserleri, doğası gereği ritüelin ve toplumsal yaşamın bir parçası olarak ortaya çıkmışlardır. Yani günlük yaşama entegre edilmişlerdir. Bu eserler esas olarak sese dayalıdır ve beden dili ile desteklenen canlı bir iletişimi içermektedir.

Sözlü anlatımda iki temel eyleyen vardır: icracı/anlatıcı ve dinleyici; metin bu etkileşim sayesinde varlığını sürdürmektedir. Üretim süreci yalnızca icracıya bağlı değildir; toplumsal belleğe dayalıdır ve toplumun ortak deneyimi ile şekillenmektedir. Bu yönüyle sözlü kültür hem toplumsaldır hem de bireyleri birleştirici bir işlev görmektedir.

Sözlüdür: Bu ürünlerin en temel niteliği, doğrudan sözlü olmalarıdır. Yazıdan bağımsız biçimde üretilmekte, aktarılmakta ve yaşatılmaktadırlar. Dolayısıyla anlatılar sese dayalıdır. Sesin tonu, ritmi ve vurgusu anlatının anlamını ve etkisini şekillendirmektedir. Anlatı sürecinde beden dili de devreye girmektedir. Anlatıcı, jest ve mimiklerle ya da beden hareketleriyle anlatının etkisini artırmakta, dinleyiciyi sürece dahil etmektedir.

Üreten yalnız değildir: Sözlü kültürde ozan ile yaratıcıyı birbirinden ayırmak oldukça güçtür. Çünkü sözlü kültür, ortak kalıplar, temalar ve ezgiler aracılığıyla bilgi ve edebiyatın tekrar yoluyla aktarılmasını sağlamaktadır; bu süreçte eser, halkın ortak ürünü hâline gelmekte ve bireysel yaratıcının varlığı geri planda kalmaktadır. Bu bağlamda, sesli okuma etkinliğini gerçekleştiren ozan, aynı zamanda bir yazar gibi davranmakta, bilgiyi şekillendirip aktarmaktadır. Buna ek olarak, dinleyici kitlesi de bilgiyi ezberlemek ve iletmekle yükümlü olduğundan, yaratıcı ve ozanla benzer bir işlev üstlenmektedir (Havelock, 2015, s. 133). Ozanın anlatısını tekrarlama ve akılda kalıcılığı artırma amacıyla çoğu zaman dinleyici de sürece aktif olarak dahil olmaktadır; bu dinleyicilerden bazıları, gelecekteki ozanlar olarak icra geleneğini sürdürmektedir. Böylece sözlü kültürde yaratıcılık, tek bir öznen ziyade toplumsal bir süreç ve kolektif bir aktarım mekanizması olarak işlev görmektedir.

Canlı iletişim, icracı ve dinleyici arasında güçlü bir yoldur: Dinleyicinin tepkileri çoğu zaman anlatının yönünü belirlemektedir. Anlatıcı, topluluğun beklentilerine göre anlatıyı şekillendirmekte ve bu süreç karşılıklı etkileşim içinde ilerlemektedir.

Toplumsal belleğe dayalıdır: Sözlü kültürde bireysel özgünlüğe neredeyse hiç yer yoktur; yaratılan yeni malzeme, halkın alışık olduğu ortak biçim ve kalıplara uyarlanmaktadır (Havelock, 2015, s. 131). Bu durum hem sözlü kültürün hem de sözlü edebiyatın temel özelliklerinden biri olarak kabul edilmektedir. Özgün eserler, toplumun ezberlediği ve tanıdığı biçimlere sokularak aktarılmaktadır; böylece bilgi ve anlatı hem hatırlanabilmekte hem de toplumsal bellekte süreklilik kazanmaktadır. Bu süreç, yaratıcı ile dinleyici arasındaki kolektif etkileşimi güçlendirmektedir.

Toplumsaldır: Sözlü kültür insanları genellikle kabile hayatı yaşamaktadır, bu da bireylerin kişisel alanlarının olmadığı anlamına gelmektedir. Örneğin okuryazar olmayan Afrika kabilelerindeki bireyler, bebeklik dönemlerinden itibaren kendilerini daha büyük bir bölümün, “bir ailenin ve klanın önemsiz bir parçası” olarak görmektedirler (McLuhan, 1995, s. 29). Kabile hayatını benimseyen bu insanlar, kendilerinden ziyade içinde bulundukları topluluğun iyiliğini ve gelişimini düşündükleri için kişisel hırs ve amaçlarını bir kenara bırakmışlardır. Geleceği ya da

geçmişi düşünmek yerine şu ana odaklanmayı tercih etmektedirler. Günümüz insanının aksine çok daha dışa dönük oldukları ve duygularını açıkça ifade edebildikleri görülmektedir (McLuhan, 1995, s. 29). Bu topluluk merkezli yaşam biçimi ve şimdiki zamana odaklanan düşünüş tarzı, sözlü edebiyat ürünlerinde de kendini göstermektedir. Destan, mit ya da masal gibi türlerde bireysel bir bakış açısı yerine topluluğun kolektif belleği, ortak değerleri ve duyguları ön plandadır. Anlatıların coşkulu, tekrarlarla güçlendirilmiş ve dinleyiciyi etkilemeye yönelik yapısı, sözlü kültür insanının dışa dönük tavrının edebî bir yansımasıdır.

Kalıplaşma özellikleri vardır: Sözlü kültürde kalıplaşma, tekrar ve ritim gibi teknikler hem hatırlamayı kolaylaştırmak hem de anlatıyı süreklilik içinde tutmak için kullanılmaktadır. Anlatı, sürekli akış ve dolaşım hâlinindedir; bu nedenle metni baştan alıp yeniden incelemek veya çözümlemek söz konusu değildir

Tekrar ve ritim esas teşkil eder: Sözlü eserler esnek ve değişkendir; icracının ve topluluğun ihtiyaçlarına göre çeşitlenebilmekte, farklı biçimlerde aktarılabilir. Küçük ya da büyük kitlelere aktarım yapan anlatıcılar, anlatının ritmini ve ölçüsünü bozmayacak şekilde anlatıyı ve anlatıda kullanılan kelimeleri değiştirmekte özgürlerdir (Goody, 2013, s. 112-113). Bu değişiklik çoğu zaman dinleyicinin tepkisine göre ayarlanmaktadır. Anlatının çeşitlilik göstermesindeki ikinci sebep olarak bilginin ancak anımsanabilmesi, asıl kaynağın doğruluğundan çoğunlukla emin olunamaması olduğu söylenebilir. Bireyler anlatıcının anlattıklarını anımsadıkları kadarıyla hafızalarında tutmaktadırlar ve bu anımsayı çoğu zaman ilk anlatıdan farklılık göstermektedir. Ağızdan ağıza iletme yoluyla halk içinde yayılan eser, her dinleyen farklı anımsayacağı için çeşitli değişikliklere uğramaktadır. Bu sebeple sözlü kültür eserlerinin çeşitli varyasyonları bulunmaktadır (Okuşluk Şenesen, 2021, s. 138). Burada açıklanan, yukarıda bahsedilen özelliklerden edebiyatın değişebilir ve çeşitlenebilir olduğu maddesi ile doğrudan ilgilidir.

Sözlü kültür, mülkiyet anlayışından yoksundur. Söz kalıplarının ve temaların ortak kullanımı, bireylerin metinler üzerinde hak iddia etmesini olanaksız kılmıştır. İcracı da metni oluşturan kadar metin üzerinde hak sahibidir. Metne katkıda bulunan kişilerin bazıları daha yeteneklidir ya da katkı oranları farklıdır. Yine de bu, katkıda bulundukları gerçeğini değiştirmemektedir. Bu sebeple eseri ilk olarak ortaya çıkaran kişinin imzası nadiren uzun süre ayakta kalabilmektedir (Goody, 1992, s. 129-130). Dönem içinde metinlerin, temaların, söz kalıplarının ve daha birçok unsurun da halkın ortak malı kabul edildiği görülmektedir. Eserlerin anonim olarak adlandırılmasının sebebi de budur. Hem mülkiyet kavramının olmayışı hem de metnin her anlatıcı ile değişiklik göstermesi metnin ilk versiyonunun ve üreticisinin kaybolmasına sebep olmaktadır.

Türk edebiyatında ilk sözlü örnekler Halk edebiyatı kategorisine dahil edilmekte ve “İslamiyet Öncesi Türk Şiiri” olarak adlandırılmaktadır. Bu dönem şiiri 8. ve 11. yüzyıllar arasını

kapsamaktadır. 11. yüzyıl sonrası oluşan eserlerin yazıya geçirildiği bilinmektedir. İlk dönem eserlerimiz yaşam tarzı dolayısıyla göçebe kültürün izlerini yansıtmaktadır (Okuşluk Şenesen, 2021, s. 143). Sözlü Türk edebiyatını destan, koşuk, sagu, sav, türkü, mani, ağıt, ninni, bilmece, masal, tekerleme ve halk hikâyeleri gibi türler oluşturmaktadır. Halk hikâyeleri arasında en çok bilinen *Dede Korkut* olmakla birlikte *Leyla ile Mecnun*, *Kerem ile Aslı*, *Ferhat ile Şirin*, *Yusuf ile Züleyha*, *Ercişli Emrah ve Selvi*, *Tahir ile Zühre*, *Âşık Garip Hikayesi*, *Âşık Kerem Hikayesi*, *Elif ile Mahmut* gibi aşk temalı halk hikâyeleri de toplum içinde öne çıkmaktadır.

İlhan (2018, s. 111-112) sözlü kültürdeki düşünme biçimlerini 7 maddenin oluşturduğunu öne sürmektedir:

1. Sembolik düşünce
2. Mantık öncesi
3. Sembol gerçektir ve Tanrı kadar kutsaldır
4. Dilin kullanımı aynı zamanda törenseldir
5. Zaman döngüseldir
6. İletişim söze dayalı olarak yüz yüze, eşzamanlılık ve eşmekânlılık içinde gerçekleşir
7. Mekân sözün ulaşma boyutuna paralel olarak kavramlaşmıştır.

Bu maddeleri tek tek açıklamak gerekmektedir çünkü düşünme şeklinin varlığı ve değişimi, ileride görüleceği şekilde doğrudan edebî eser yaratımlarını etkilemektedir. Bunun sebebi edebî eserlerin döneminin duygu, düşünme ve yaşam anlayışını yansıtmalarıdır.

Sembolik Düşünce: Sembolik düşünce sözlü kültürlerde büyük bir önem taşımaktadır. Sözlü kültür insanları, doğrudan anlamın ötesine geçerek, çevrelerindeki nesnelere, coğrafi şekillere, doğa olaylarına ve gündelik yaşamın farklı unsurlarına çeşitli özellikler atfetmişlerdir. Bu yaklaşım, dünyanın kendileriyle konuştuğu, anlam taşıyan bir düzen olduğu inancına dayanmaktadır. Örneğin kalbin duyguları, beynin ise mantığı temsil etmesi gibi günümüzde de sürdürülen bazı sembolik eşleştirmeler, kökenini bu eski düşünme biçiminden almaktadır. Yine geçmişten günümüze süregelen sembollerden ikisi güneş ve ağaçtır. Güneş, yaşam kaynağını simgelerken yaşam ağacı hayatın sürekliliğini sembolize etmektedir.

Okuryazar olmayan toplumlarda doğa ve insan arasındaki ilişkiler, sözlü kültürün sembolik düşünme biçimini yansıtmaktadır. Bu toplumlarda bireyler, yaptıkları ritüeller ve sözlü anlatılar aracılığıyla doğada gerçekleşen olaylar ile kendi yaşamları arasında bağ kurmaktadır. Sözlü kültürde yer alan mit, destan ve halk hikâyelerinde doğa ve insanla ilgili olaylar genellikle bir neden-sonuç ilişkisi çerçevesinde açıklanmaktadır ve bu açıklamalar çoğunlukla din ve inanç odaklıdır. Bu eserlerde kullanılan kurt, dağ, yağmur, ağaç gibi motifler yalnızca anlatıyı ilerletmek için değil, aynı zamanda topluluğun dünyayı ve insanın varoluşunu anlamlandırma biçimini

gösteren sembolik işlevler taşımaktadır. Örneğin *Yaratılış*, *Alp Er Tunga*, *Şu*, *Oğuz Kağan*, *Attila*, *Bozkurt*, *Ergenekon*, *Türeyiş* ve *Göç* destanlarında sıkça tekrarlanan motifler, sözlü kültür insanının doğa-insan ilişkisini yorumlama çabalarının edebiyattaki yansımalarıdır. Bu bağlamda, sözlü kültürdeki semboller hem toplumsal hafızayı koruma hem de düşünsel anlamlandırma işlevi görmektedir, edebî eserlerde toplulukların değer ve anlayışlarını sembolik bir dille aktarmaktadır.

Mantık Öncesi¹: Sözlü kültür insanları, olayları ve doğa olgularını semboller aracılığıyla açıklamaya çalıştıkları için klasik mantığı ikinci plana bırakmış ve bilimsel yasaları çoğu zaman göz ardı etmişlerdir. Bu yaklaşım, edebî anlatılara da yansımıştır. En yaygın örneklerden biri Tanrı-kral anlayışıdır; yüzyıllar boyunca kralın Tanrı'nın yeryüzündeki temsilcisi olduğuna ve Tanrısal özellikler taşıdığına inanılmıştır (Eliade, 2001, s. 59–61). Bu bağlamda kral hem insan hem de Tanrı niteliğini aynı anda taşımaktadır. Benzer biçimde, Türk kültüründe şamanın don değiştirmesi motifinde şaman hem insandır hem de istediği hayvan formuna dönüşebilmektedir. Ataların ruhları da hem ölü hem diri kabul edilmekte, bedeni ölse de ruhu topluluk içinde varlığını sürdürmektedir (Assmann, 2015, s. 42).

Sözlü kültürde mantık dışı görünen örneklerden biri de parça-bütün özdeşliği inancıdır. Saç ve tırnak gibi vücut parçalarının kişinin kendisini temsil ettiğine inanılmakta ve bu parçalar edebiyatın ve ritüellerin bir parçası olarak büyü uygulamalarında kullanılmaktadır. Bunun yanında bireyin ismi, üzerinde büyük bir güç taşıdığı düşünüldüğü için isimlerin büyü ve ritüellerde doğru telaffuz edilmesine özel bir önem verilmektedir. Sözlü anlatılarda bu nedenle telaffuz detaylarına dikkat edilmektedir.

Ayrıca arada kalmış insan ve mekânlar da mantık öncesi düşüncenin örneklerindendir. Örneğin kırk gün inanışına göre doğan veya ölen bir kişi, bu süre boyunca ne tam olarak bu dünyada ne de tamamen öte dünyada bulunmaktadır. Benzer şekilde kutsal mekânlar olarak kabul edilen türbeler de ne tamamen dünyevî ne tamamen uhrevîdir; ikisinden de parçalar taşımaktadırlar. Bu örneklerin tümü, sözlü kültür ve edebî anlatılarda sıklıkla yer bulmuştur. Bu kullanım, sembolik düşüncenin toplumsal hafızadaki etkisini göstermektedir.

Sembol gerçektir ve Tanrı kadar kutsaldır: Semboller, sözlü kültürde insanın anlam arayışını temsil ettiği için, topluluklar tarafından günümüzdeki bilimsel gerçekler kadar “gerçek” kabul edilmiştir (Eliade, 1993, s. 15-20). Bu nedenle sembolleştirilen her varlık veya olgu, kimi zaman Tanrı kadar önemli ve değerli görülmüştür. Dönemin anlatıcıları ve ozanları, bu sembolleri şiir ve söz yoluyla aktarmış; inançlarına göre kutsal bilginin taşıyıcısı konumuna gelmişlerdir. Dolayısıyla ozanlar yalnızca birer sanatçı değil, aynı zamanda kutsalın sözcüsü ve toplumsal belleğin muhafızı olarak görülmüştür.

¹ Örnekler için: Lévy-Bruhl, L. (2018). İlkel insanda ruh anlayışı (O. Adanır, Çev.). İstanbul: Doğu Batı Yayınları.

Sözlü kültür anlatılarında kullanılan semboller, topluluğun dünyayı anlamlandırma biçimini ortaya koymaktadır. Örneğin Türk halk kültüründe kuş, çoğu zaman ruhun göçünü simgelerken; dağ, kutsallığın ve erişilmezliğin sembolü olarak şiirlere ve destanlara yansımıştır. Benzer şekilde *Dede Korkut* hikâyelerinde kahramanların isimleri yalnızca bir kimlik göstergesi değil, aynı zamanda onların kaderini belirleyen kutsal bir unsur olarak kabul edilmiştir. Anlatıcı, bu sembolleri dile getirdiğinde yalnızca bir hikâye anlatmamakta, aynı zamanda dinleyiciye “gerçek bilgiyi” sunmaktadır. Bu sebeple sözlü kültürde anlatıcı hem dünyevî hem de uhrevî bir otorite olarak özel bir konuma sahiptir.

Türk edebiyatında ve halk geleneğinde âşığın pir elinden bade içerek âşık hâline gelmesi, ozanlığın kutsal kabul edildiğinin bir göstergesidir. Kahraman ıssız bir yerde uykuya dalar ve rüyasında Hazreti Hızır veya pirlere karşılaşır; kendisine üç defa bade uzatılır: “Bunlardan birincisi Allah; ikincisi üçler, yediler, kırklar; üçüncüsü de bir güzelin aşkınadır” (Alptekin, 2002, s. 32). Badeyi içen âşık, günlerce baygın yatmakta ve sonunda bir saz sesiyle uyanmaktadır; bu sırada yaşadıklarını sazı ile çalarak anlatır. Sözlü kültürde şiir yazma becerisinin Tanrısal olduğuna inanılır; üstün hafıza, yaratıcılık ve doğaçlama yeteneğinin bir araya gelmesinin zorluğu, bu inancı anlamlı kılmaktadır. Rüya-bade-pir motifinin en eski örnekleri şamanlıkta görülürken, sözlü kültürde “ozan-baksı geleneği” ile tasavvuf düşüncesi değişen şartlar altında daha somutlaşarak bu üçlü hâlde karşımıza çıkmıştır (Düzgün, 2014, s. 316).

Dilin kullanımı aynı zamanda törenseldir: Sözlü kültürde düzyazı türünde düzenlenmiş bir anlatının olduğu gibi ezberlenip topluluk üyelerine aktarılması genellikle mümkün değildir. Bu nedenle şiir hem hafızada kalmayı kolaylaştırması hem de gelecek nesillere bilgiyi aktarmada etkili olması sebebiyle sözlü kültürün tercih ettiği anlatım türü olmuştur. Ancak şiirselleştirmenin hafızaya etkisi de sınırsız değildir; bu nedenle çeşitli hafıza teknikleri geliştirilmiştir.

Oluşturulan anlatılar, ritüeller ve günlük yaşam etkinlikleri aracılığıyla toplumsal belleğe dahil edilmektedir. Yemek masası etkileşimleri, okullar, selamlaşmalar, cenazeler, düğünler ve diğer toplumsal etkinliklerde anlatı tekrar edilerek unutulmaması sağlanmaktadır. Anlatıların dans ve müzikle desteklenmesi de sık başvurulan bir yöntemdir; halk edebiyatı eserlerinin sıklıkla saz eşliğinde söylenmesinin temel nedeni budur. Ayrıca anlatıcı jest, mimik ve diğer beden hareketleri yoluyla anlatıyı canlandırarak tiyatro benzeri bir ortam yaratmakta ve anlatının akılda kalıcılığını artırmaktadır (İlhan, 2018, s. 112).

Zaman döngüseldir: Sözlü kültür insanları, zamanın doğrusal değil, döngüsel bir biçimde ilerlediğine inanmaktadırlar; yokluk, her zaman tekrar varlığa dönüşmektedir. Bu anlayış, zamanın döngüsellliği nedeniyle tekrar kavramını ön plana çıkarmakta ve sözlü kültürün pek çok alanına derin bir etki yapmaktadır. Tekrar, yalnızca yaşamın doğal bir parçası değil, aynı zamanda yaşamın anlamını ve amacını belirleyen temel bir ilkedir (İlhan, 2018, s. 112).

Bu bağlamda, sözlü kültürde hafızayı güçlendirme ve bilgiyi kuşaktan kuşağa aktarma teknikleri öne çıkmaktadır. Şiirler, tekrar sayesinde daha kolay hatırlanır; kelime, cümle ve ifade tekrarlarıyla şekillendirilmiş eserler, topluluğun belleğinde kalmakta ve anlatıcının mesajını daha etkili biçimde iletmesini sağlamaktadır. Örneğin, *Dede Korkut* hikâyelerinde kahramanların maceraları belirli motiflerle tekrar edilmekte, aynı olay farklı bakış açılarıyla yeniden anlatılmaktadır; bu, hem eğitsel hem de hafıza destekleyici bir işlev görmektedir. Benzer biçimde, halk masallarında “kırk gün, kırk gece” gibi sayısal tekrar motifleri, anlatının hem akılda kalıcılığını artırmakta hem de zamanın döngüsel yapısını vurgulamaktadır.

Divan şiirinde redif ve kafiye kullanımı, tekrar anlayışının yarı sözlü, yarı yazılı kültürde devam ettiğinin önemli bir göstergesidir. Bu teknikler hem ritim hem de anlamın akılda kalmasını sağlamaktadır. Ancak tekrar yalnızca redif ve kafiye ile sınırlı değildir; tekrar, cinas, aliterasyon ve asonans gibi söz sanatları da Divan şiirinde tekrarın ortaya çıktığı başlıca teknikler arasında yer almaktadır. Bu edebi araçlar hem estetik bir etki yaratmakta hem de metnin hafızada tutulmasını kolaylaştırmaktadır; böylece sözlü kültürden yazılı kültüre geçişte tekrar motifinin sürekliliği korunmuş olur.

İletişim söze dayalı olarak yüz yüze, eşzamanlılık ve eşmekanlılık içinde gerçekleşir: Her cümle, anlatıcının muhatabına doğrudan hitap edecek şekilde kurulmakta ve tek seferde anlaşılacak biçimde aktarılmaktadır; bu nedenle anlatıcı, sesin dinamizmine ve yok olmaya mahkûm doğasına göre performansını şekillendirmektedir. Dinleyici, metni pasif bir şekilde almak yerine, anlatıcının ritmi, vurguları ve beden diliyle kurduğu etkileşimin aktif bir parçası hâline gelmektedir. Sözlü kültürde metnin kaydedilemezliği, dinleyiciyi anlık algı ve dikkatle sürece dahil etmektedir; anlatıcının ve dinleyicinin aynı mekânda bulunması, iletişimi sürekli, canlı ve dinamik kılmaktadır. Bu yapı, metnin tek seferde anlaşılmasını ve aktarılmasını zorunlu kıldığı için olay örgüsü eyleme dayalı ve betimlemeden uzak biçimde kurgulanmakta, karakterler tek yönlü çizilmekte ve bireysel betimleme yerine toplumsal rol ön plana çıkmaktadır. Böylece sözlü iletişim hem sesin doğası hem de eşzamanlı, eşmekanlı etkileşim sayesinde canlı, dinamik ve topluluk odaklı bir süreç olarak sürdürülmektedir.

Mekân sözün ulaşma boyutuna paralel olarak kavramlaşmıştır: Burada kastedilen, yakın ve uzak kavramlarına bakış açısıdır. Sözlü kültürde insanlar sesin ulaşabildiği yerleri yakın, ulaşamadığı yerleri ise uzak olarak adlandırmışlardır. Bu bağlamda edebiyatta mekân ve uzak-yakın ilişkisini değerlendirmek için anlatıcı ve sahneleme kavramları önem kazanmaktadır. Anlatıcı, yakın olarak nitelenen yerlerde eserini sahneleyerek, dinleyici ile doğrudan iletişim kurmakta; bu, anlatının adeta bir tiyatro eseri gibi canlandırılmasını sağlamaktadır. Sözlü edebiyat ürünleri doğrudan aktarım üzerine kuruludur. Anlatıcının jest, mimik ve bedensel ifadeleri, eserin etkisini güçlendirmekte ve akılda kalıcılığını artırmaktadır.

Uzak mekânlarda ise anlatının aktarımı daha karmaşık hâle gelmektedir. Sesin ulaşamadığı yerlere anlamı iletmek, sözlü kültür insanlarının öncelikli amacı olduğundan, yaratılan eserler en uzak dinleyiciye ulaşabilecek şekilde biçimlendirilmektedir. Bu da anlatının çeşitlenmesini mümkün kılmaktadır. Böylece mekânın yakın veya uzak oluşu, sözlü edebiyatın hem performatif hem de teknik yönlerini belirleyen temel bir unsur olarak öne çıkmaktadır.

Sözlü kültürde öne çıkan sembolik düşünce, mantık öncesi yaklaşım, döngüsel zaman algısı ve törensel dil kullanımı; dijital edebiyatta da okur, yazar ve anlatıcı rollerinin dönüşümüne zemin hazırlayan unsurlar olarak yeniden ortaya çıkmaktadır. Dijital metinlerde sembol ve imge, yalnızca anlatının bir parçası değil, metnin yönünü belirleyen bir unsur hâline gelirken sözlü kültürde olduğu gibi gerçek ile kurmaca arasındaki sınırlar silinmektedir. Okur, sözlü kültürde dinleyicinin sahip olduğu eşzamanlılık ve eşmekânlılık deneyimini interaktif yapılar aracılığıyla tekrar yaşamaktadır ancak bu kez yalnızca pasif bir dinleyici değil, aynı zamanda anlatının yönünü belirleyen aktif bir katılımcıdır. Yazar ise tıpkı sözlü kültürün törensel anlatıcısı gibi dijital ortamda görsel, işitsel ve metinsel unsurları bir araya getirerek çok katmanlı bir otorite konumuna geçmektedir. Anlatıcı rolü de dönüşmektedir. Klasik edebiyatta tek bir sesle temsil edilen anlatıcı, dijital edebiyatta çoğullaşmakta, farklı perspektifler ve çoklu ortam unsurlarıyla birden fazla ses üretmektedir. Böylece sözlü kültürün temel nitelikleri, dijital çağda okur-yazar-anlatıcı üçgeninde yeni bir işlev ve biçim kazanarak varlığını sürdürmektedir.

Yukarıda sözlü kültürün düşünce üzerindeki etkilerinden bahsedilmiştir. Buna ek olarak sözlü kültürün temel işlevleri bulunmaktadır. Havelock (2015, s. 129), sözlü kültürün kullanım alanlarını, yani işlevlerini üç ana başlıkta toplamaktadır: birincisi hukuki ve politik etkileşimler; yani toplumdaki düzenin, adaletin ve siyasi kararların sözlü olarak iletilmesi ve muhafaza edilmesidir. İkincisi toplum tarihinin, ataların öykülerinin ve bu öykülerin şimdiki zaman için bir model olarak işlev görmesidir. Üçüncü kullanım alanı ise öykü ve anlatım yoluyla bilginin aktarılmasıdır. Bu alanlar birbirinden bağımsız olmayıp, iç içe geçmiş bir yapı göstermektedir. Bu işlevlerin gerçekleşmesinde hatırlama teknikleri merkezi bir rol oynamaktadır. Sözlü kültürde bilgi, genellikle şiirsel biçimde, destan ve öykü formatında sunulmaktadır. Şiir ve destan hem bilginin akılda kalmasını kolaylaştırmakta hem de kuşaktan kuşağa aktarılmasını sağlamaktadır. Ezber, tekrar ve ritmik yapı bu aktarımı desteklemekte; anlatıcı olayları, kahramanları ve bilgileri kalıplaşmış ifadeler ve tekrarlarla aktararak hem bireysel hem toplumsal belleğe katkıda bulunmaktadır. Örneğin Whitman'ın belirttiği gibi, destanlar sıkça “ana çizgileri ve kalıplaşmış deyişleri tekrar ederek” ezberlenmekte ve icra edilmektedir (akt. Ong, 2014, s. 53; Whitman, 1958).

Sözlü kültürde sözün kalıcı olmaması, anlatıların yalın ve doğrudan olmasını zorunlu kılmaktadır. Metinler tek seferde anlaşılabilir ve kolay hatırlanacak biçimde düzenlenmektedir. “Anlatıcı

da buna uygun olarak biçimlenmiştir” (İlhan, 2018, s. 137). Bu nedenle anlatılar eğitmek, öğretmek ve topluma yol göstermek için birer araç olarak işlev görmüşlerdir. Atadan toruna aktarılan bilgi, deneyim ve inanışlar, bireysel belleğin ötesinde toplumsal hafıza ve kimlik inşa sürecine de katkıda bulunmaktadır.

Sözlü kültürde anlatımın yalın, tekrarlarla ve kalıplaşmış ifadelerle desteklenmiş olması, toplumsal düzenin korunmasını da kolaylaştırmaktadır. Hukuk, adalet ve sosyal davranışlar hakkında bilgiler, öyküler ve destanlar aracılığıyla aktarılır; dinleyici hem eğitilir hem de toplumsal kuralları benimser. Ritmik tekrarlar, aliterasyon ve asonans gibi söz sanatları, bu bilgilerin hatırlanmasını ve kalıcılığını desteklemektedir. Benzer şekilde, ezberleme ve varyasyon teknikleri, anlatıcıya anlatıyı farklı zamanlarda yeniden üretme ve topluma uyarlama imkânı sunmaktadır (Dağtaşoğlu, 2015, s. 176).

Sonuç olarak, sözlü kültürün işlevleri ve hatırlama teknikleri birbirini tamamlamaktadır. İşlev, bilginin toplumsal aktarımı ve düzenin korunması iken, hatırlama teknikleri bu işlevin gerçekleşmesini sağlayan araçlar olarak öne çıkmaktadır. Anlatıcı, kalıplaşmış ifadeler, tekrar, ritmik yapı ve varyasyon tekniklerini kullanarak toplumsal belleği güçlendirmekte ve kültürel hafızanın sürekliliğini sağlamaktadır.

Sözlü kültürün ritmik ve performans dayalı yapısı, bilgiyi hatırlama ve aktarma biçimlerini şekillendirmektedir; bu bağlamda Assmann’ın iletişimsel ve kültürel bellek ayrımı, sözlü kültürün toplumsal bellekteki işlevini anlamak için uygun bir çerçeve sunmaktadır. Assman’a göre insanın hafızası, bireysel ve toplumsal bellek olmak üzere iki düzeyde işlev görmektedir. Bireysel bellek, kişinin kendi deneyim ve düşüncelerini hatırlamasını sağlarken, toplumsal bellek, bir topluluğun ortak geçmişini, değerlerini ve kültürel bilgisini nesiller boyunca korumasına hizmet etmektedir.

Assmann, bireysel ve toplumsal bellek arasındaki farkı açıklamak için iki kavram ortaya atmıştır: bellek sanatı ve hatırlama kültürü. Bellek sanatı, bireyin kendi anılarını kapsarken; hatırlama kültürü, toplumsal bellekle doğrudan ilişkili olup, edebî üretimde önemli bir rol oynamakta ve bireylere “neyi unutmamalıyız?” sorusunu sordurmaktadır (Assman, 2015, s. 38). Assman’a göre hafıza, bireysel olarak oluşsa da toplumsal çevre ve etkileşim sayesinde gelişmektedir: hatırlama, toplumla kurulan ilişkiye bağlıdır ve bilgi alışverişi, kültürel belleğin devamlılığını sağlamaktadır (Assmann, 2015, s. 44-45). Sözlü kültürde bu durum, edebî ürünlerin toplumsal ortamlarda icrasıyla somutlaşmaktadır. Dinleyicilerle yapılan etkileşim, bayramlar, özel günler ve ritüeller sırasında gerçekleştirilen tekrarlar; şiir, masal ve bilmece gibi anlatılar, bilginin hafızada sürdürülmesine katkıda bulunmaktadır. Kültürel bellekte tarih ise eksiksiz hatırlanamamakta; aktarımlar sırasında abartılar, benzetmeler ve kurgular devreye girmektedir. Böylece tarih, sadece geçmişi muhafaza etmek değil, bugünü anlamlandırmak, toplumsal değerleri pekiştirmek ve kolektif aidiyet duygusu kazandırmak için yeniden inşa edilmektedir.

(Assmann, 2015, s. 60-61). Örneğin *Dede Korkut Hikâyeleri*, tarihî olayları ve kültürel değerleri günümüze taşıırken, toplumsal kimliğin hatırlanmasına ve ortak bilincin oluşmasına hizmet etmektedir.

Assmann (2015, s. 64), belleği iletişimsel ve kültürel olmak üzere ikiye ayırmaktadır. İletişimsel bellek, bireylerin kendi yaşam deneyimleri ve biyografileri üzerinden kuşaklar arası aktarımı kapsamaktadır; gayri resmi, gündelik ve doğal bir süreçtir. Canlı tanıkların anlatıları, sözlü sohbetler veya aile içi hafıza pratikleri ile sürdürülmektedir ve yaklaşık üç-dört kuşak (80–100 yıl) ile sınırlıdır. Bu bellek, kısa vadeli ve organik bir aktarım biçimidir. Buna karşılık, kültürel bellek, bireysel deneyimlerin ötesinde mitik kökenleri, efsanevi ya da ulaşılamaz geçmişi korumaktadır. Aktarımı planlı, törensel ve biçimlendirilmiş araçlarla yapılmaktadır; yazı, ritüel, sanat, müzik veya sembolik kodlamalar aracılığıyla toplumsal hafızada kalıcı hâle gelmektedir. Bu belleğin taşıyıcıları uzmanlaşmıştır: ozanlar, din adamları, tarihçiler veya öğretmenler, belli bir geleneği koruma ve aktarma sorumluluğunu üstlenmektedir. Kültürel bellek, uzun vadeli ve simgesel düzeyde kalıcılık kazanan bir hafıza biçimidir. Bu ayrım, sözlü ve yazılı kültür farkıyla da örtüşmektedir. İletişimsel bellek, sözlü kültürün dinamik, gündelik ve geçici doğasını; kültürel bellek ise yazılı kültürün planlı, biçimlendirilmiş ve kalıcı yapısını yansıtmaktadır. Örneğin mitler, destanlar ve kutsal anlatılar, toplumsal kimliği kurar ve tarihsel sürekliliği ritüel veya yazılı aktarım yoluyla garanti altına alır; bu nedenle doğrudan kültürel belleğin kapsamına girer. Buna karşılık aşk, özlem, gurbet gibi bireysel temalarla beslenen şiirler, öncelikle iletişimsel belleğe dayanmaktadır. Ancak kuşaklar boyunca tekrar edilip toplumca sahiplenildiğinde kültürel belleğin bir parçası hâline gelmektedir. Örneğin Karacaoğlan'ın gurbet şiirleri, başlangıçta bireysel deneyimi yansıtsa da sözlü aktarım yoluyla toplumsal kimlik oluşturan bir işlev kazanmış ve kültürel belleğe eklenmiştir. İletişimsel ve kültürel bellek farkı aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 1. İletişimsel Bellek-Kültürel Bellek

Özellik	İletişimsel Bellek	Kültürel Bellek
Kapsam	Bireysel biyografi ve doğrudan yaşanan deneyimler	Mitik, efsanevi ve ulaşılamaz geçmiş; toplumsal hafıza
Aktarım Yöntemi	Gayri resmi, gündelik iletişim; sözlü anlatı, aile sohbetleri, canlı tanıklar	Planlı ve biçimlendirilmiş araçlarla; yazı, ritüel, sanat, müzik, sembolik kodlama
Zaman Ufku	Kısa vadeli; yaklaşık 3–4 kuşak (80–100 yıl)	Uzun vadeli; kuşaklar boyunca toplumsal düzeyde kalıcı
Taşıyıcılar	Her birey; toplumsal bağlamda doğrudan katılım	Uzman kişiler: ozanlar, din adamları, tarihçiler, öğretmenler
Amaç	Günlük yaşam ve bireysel deneyimlerin aktarımı	Toplumsal kimlik oluşturma, tarihsel süreklilik sağlama, kültürel değerleri aktarma
Sözlü/Yazılı Kültür İlişkisi	Sözlü kültürle uyumlu; dinamik ve geçici	Yazılı kültürle uyumlu; planlı ve kalıcı

Peki sözlü kültür metinden yoksun olduğunda insanlar bilgi kaynaklarını ve düşüncelerini nasıl anımsayabilmektedir? Bu noktada, bir düşünce üzerine çetele tutmak ya da resim çizmek gibi yöntemler yalnızca sınırlı bir hatırlatıcı işlevi görmektedir; bilginin tamamını hatırlamaya yetmemektedir. Assmann, hatırlama figürlerinin üç çerçevede oluştuğunu ve geliştiğini ileri

sürmektedir: 1. Zaman ve mekâna bağlılık, 2. Gruba bağlılık, 3. Tarihin yeniden kurulması (Assmann, 2015, s. 46-49). Bir bilginin hatırlanabilmesi için, onun belli bir zaman ve mekânla ilişkilendirilmesi gerekmektedir. Bu ilişki, bireylere ve topluma ortak bir dayanak noktası sağlamaktadır. Bu bağlamda, sözlü kültür ürünlerinin üretimi ve icrası öne çıkmaktadır. Destan, mit, efsane gibi anlatılar, ortak bir zamanda ve mekânda gerçekleşen olayları aktararak toplumda paylaşılmış bir hafıza ve aidiyet duygusu yaratmaktadır. Dinî ya da dinî olmayan bayramlar ve özel günlerin kutlanması sırasında ritüelleştirilen edebî eserler de bu bağlamda önem taşımaktadır. Örneğin Karagöz ve Hacivat gösterilerinin bayram günlerinde halka sunulması, Cuma namazlarında verilen hutbeler ve öğütler ya da kahvehanelerde gerçekleştirilen atışmalar, sözlü kültür ürünlerinin zamana ve mekâna bağlı olarak toplumsal bellekte yer edinmesinin somut örnekleridir.

Assmann'a göre toplumsal bellek, onu taşıyan toplulukla birlikte var olmakta; rastgele veya yalnızca bireysel olarak aktarılamamaktadır. Bu bağlamda gruba bağlılık, belleğin bir grubun değerlerini, normlarını, geleneklerini ve kimliğini koruması ve kuşaktan kuşağa aktarması anlamına gelmektedir. Sözlü kültürde anlatılar, hikâyeler, destanlar ve masallar yalnızca ait oldukları topluluk tarafından tam olarak anlaşılmakta ve yaşatılmaktadır. Bu ürünler topluluğu eğitmek, birleştirmek ve ortak kültürel hafızayı güçlendirmek için işlev görmektedir (Assmann, 2015, s. 46-49). Buna karşılık tarihin yeniden kurulması, toplumsal belleğin geçmişi olduğu gibi değil, hatırlanan biçimiyle aktarmasını ifade etmektedir. Geçmişin yeniden inşası sırasında abartılar, benzetmeler ve anlatısal kurgular devreye girmektedir. Bu süreç, yalnızca geçmişi korumak amacıyla değil, aynı zamanda bugünü anlamlandırmak, topluma rehberlik etmek ve ortak kimliği güçlendirmek için yapılmaktadır. Sözlü kültürde destanlar, mitler ve efsaneler hem toplumsal değerleri aktarmak hem de geçmişi bugüne uyarlamak amacıyla bu işlevi yerine getirmektedir.

Bu üç başlıkta Assmann'ın hatırlama figürleri, Ong, Goody ve Okuşluk Şenesen gibi araştırmacıların gözlemleriyle ilişkilendirildiğinde daha da anlam kazanmaktadır. Elde ettiğimiz bulgular Assmann'ın işlevleriyle ilişkilendirilerek maddeleştirilecektir.

1. Zamana ve mekâna bağlılık: *Anımsanabilir şeyler düşünmek*, düşünceyi günlük hayata senkronize etmeyi gerektirmektedir. Düşünceyi ya da oluşturulan metni çeşitli ritüellerde—düello, yemek masası, cenaze gibi törenlerde—tekrarlamak; toplumu bilgilendirmek amacıyla içinde bulunulan kitleye anlatmak veya konuyu daha geniş bir öğretme zincirine dahil edip okullarda öğretmeye başlamak bu yöntemin uygulanaşına örnek oluşturmaktadır. Bu yaklaşım edebiyat alanında, halk arasında ortak temaların işlenmesi yoluyla kendisini göstermektedir. Aşk, doğa, kahramanlık, gelenek ve görenek, meslek, öğüt verme, gurbet, özlem, savaş, göç ve felaketler gibi halkın büyük çoğunluğunu ilgilendiren ortak konular kaleme alınarak metinlerin kalıcılığının sağlanması için çaba gösterilmiştir (Okuşluk Şenesen, 2021, s. 152-153).

Söz Sanatlarının Kullanımı: Türk Halk edebiyatına ve Divan şiirine bakıldığında en sık kullanılan söz sanatları arasında tenasüp, mübalağa, cinas, aliterasyon, asonans, lügaz, telmih, lebdeğmez ve tezatın olduğu göze çarpmaktadır. Birbiriyle uygunluk içinde olan ve aynı temayı işleyen kelimelerin bir arada kullanılmasıyla ortaya çıkan tenasüp sanatı, eş ve yakın anlamlılık kullanımına örnek oluştururken tezat sanatıyla zıt anlamlı kelimelerin aynı dize içinde verilmesi örnek gösterilmektedir. Halk edebiyatında da Divan şiirinde de ezberin önemli bir yer tuttuğu ve matbaanın sosyal hayata girmediği göz önüne alındığında eş, yakın ve zıt anlam kullanımının bir teknik olarak kullanıldığı anlaşılmaktadır. Ünlü ve ünsüz seslerin uyumu da hem Halk hem Divan edebiyatında kullanılan aliterasyon ve asonansı oluşturmaktadır. İşitme duyusunun ön planda olduğu sözlü kültürde seslerin tekrarı (tekrir) ve uyumuyla şiirselik elde edilmeye çalışılmıştır. Bu kullanım aynı zamanda ritmin kendisini oluşturduğu için ezberlemeyi, dolayısıyla da hatırlamayı kolaylaştırmaktadır. Cinas bir söz sanatı olmanın yanında bir kafiye şeklidir. “Cinas, yazılışları ve okunuşları aynı, anlamları ayrı kelimelerin bir arada kullanılmasıdır.” (Bayram, 2021, s. 379). Lügaz ise sözlü kültürde sıkça karşılaştığımız bilmecelelerin şiir içine yerleştirilmesidir. Bahsettiğimiz ve kapsam dolayısıyla bahsedemediğimiz söz sanatlarının kullanımı toplumsal açıdan bilginin aktarılmasında ve hafızada tutulmasında önemli rol oynamaktadır.

Kafiye, Redif ve Ritim: Ritmin sağlanması açısından kafiye ve redif büyük önem taşımaktadır. Halk şiirinde zengin, yarım ve tunç kafiye gibi çeşitlerin bulunması, Divan edebiyatında ise şiirlerin isimlerini kullanan rediflerden alması, ritme verilen önemi açıkça göstermektedir. Kafiye ve redif, yalnızca estetik bir unsur olmanın ötesinde, hatırlamayı kolaylaştırıcı bir teknik olarak işlev görmektedir. Ritmik tekrarlar, sözlü kültürde bireylerin metni zihninde canlandırmasını ve akıcı bir şekilde ezberlemesini sağlamaktadır. Özellikle ezberlemeye dayalı sözlü kültürde kafiyeli ve redifli dizeler, dinleyicinin veya anlatıcının metni tekrar ederken hatırlama yükünü hafifletmektedir çünkü benzer seslerin ve tekrar eden kelime dizilerinin varlığı, zihinde kalıcı izler oluşturmakta ve metnin bütününe dair yönlendirici bir yapı sunmaktadır. Bu nedenle kafiye ve redif, sözlü kültürün hatırlama teknikleri arasında merkezi bir rol oynamaktadır.

2. Gruba bağlılık: “Toplumsal bellek, onu taşıyanlarla birlikte vardır ve gelişigüzel devredilemez.” (Assmann, 2015, s. 48). Toplumsal bellek ancak yaşayan topluluklarla ilişkilendirilebilmektedir. Bu nedenle sözlü kültür ürünleri, topluma ait bireyler tarafından hem öğrenilmekte hem de grubun değerleriyle içselleştirilmektedir; böylece öğreticilik odaklı bir işlev kazanmaktadır. Bu eğitim süreci, geçmişte yaşananların güncel uyarlanmasıyla yürütülmekte ve gelenekler ihtiyaçlara göre şekillenmektedir. Ayrıca her topluma ait dil kullanımı, bu ürünlerin yalnızca ait oldukları grup tarafından anlaşılmasını sağlamaktadır. Destan, masal, mit ve efsane gibi türler, başka milletlerce tam olarak çözülememektedir çünkü her biri belirli bir grubun kültürel değerlerini ve toplumsal hafızasını taşımaktadır.

Başka biriyle iletişime geçmek, hatırlama için oldukça etkili bir yöntemdir; ancak düşüncenin her bir parçasının korunması beklenemez. Yine de bu yöntem, düşüncenin devamını ve sürdürülebilirliğini sağlamaktadır. Çünkü birey, kendi kendine konuşarak ancak belli bir noktaya kadar düşüncesini geliştirebilmektedir. Soru soran bir bireyin varlığı, düşüncenin genişlemesinde ve dallanıp budaklanmasında etkili olmaktadır. Ayrıca yazının, dolayısıyla kaydetmenin olmadığı bir dönemde bilginin kalıcılığını artırmanın en kolay yolu, bilgiyi başka bireyler ile paylaşmaktır. Sözlü kültür döneminde anlatıların toplu ortamlarda yapılmasının bir sebebi de metnin başka insanlar aracılığıyla hatırlanmasının sağlanmasıdır; başka bir bireyle paylaşılmayan eserler çoğunlukla unutulup gitmektedir (Goody, 1992, s. 132).

Kalıp İfadeler ve Ezber: Halk şiirinde ve masalarda kalıp ifadelerin kullanımı, matbaa bulunana kadar yaygınlığını koruyan bir teknik olmuştur. Özellikle masal türünde ve Divan şiirinde örneklerine sıklıkla rastlanmaktadır. Sözlü edebiyat temelli olan ve yazılı kültürde de varlığını sürdüren masalarda prensesler hep güzel, prensler hep yakışıklıdır. Divan şiirinde sevgilinin beli hep incedir, saçları kıvrıktır ve sümbüle benzemektedir. Boyu servi ağacı gibi uzundur, kirpikleri ok gibidir ve âşığın kalbini delip geçmektedir. Âşığın rakibi her zaman kötüdür ve sevgili her zaman âşık yerine rakibe umut vermektedir. Türk edebiyatından da verdiğimiz örnekler üzerine görülmektedir ki destan döneminden Divan şiirine kalıp ifade kullanımı vazgeçilemez bir unsur olarak süregelmiştir.

Mimesis: Sözlü kültürde okur (veya dinleyici), bilgiyi anlamak ve hatırlamak amacıyla duyularını yoğun bir şekilde kullanmaktadır. Örneğin Homeros destanlarını ezberlerken dinleyici kendisini adeta bir tiyatro sahnesinin ortasında bulmaktadır. Bu süreçte birey, ezberini güçlendirebilmek için hem kulağını hem de gözlem yetisini kullanmakta ve kendisini alıntısını ezberlediği karakterin yerine koyarak bir tür tiyatro gösterisi sergilemektedir (Havelock, 2015, s. 60–61). Sözlü kültür anlatıcılarının, sık sık anlattıkları kahramanın ses tonunu ve hareketlerini taklit etme eğilimi göstermeleri, öğrenme ve hatırlama yönteminin bir sonucu olarak açıklanabilir. Platon da bu nedenle sözlü kültür anlatılarını mimesis olarak adlandırmış ve bu anlatıları taklit odaklı bir yöntem olarak değerlendirmiştir.

Görselleştirme: Söylenen şiir ve şarkılarda belli ortamlar, olaylar ve sahneler, kalıplar yoluyla betimlenerek zihinde canlandırılmaktadır. Bu yöntem, dinleyicinin anlatıyı sadece duymakla kalmayıp aynı zamanda zihninde mekânsal olarak konumlandırmasını sağlamaktadır. İlhan'ın (2018, s. 115) ifadesiyle: “Bu retoriğin mekânsal sanatıdır; keza dağlar, ovalar, turnalar da öyledir.” Görselleştirme, sözlü kültür ürünlerinde hem hatırlamayı kolaylaştırıcı bir araç hem de anlatının dramatik etkisini artıran bir teknik olarak işlev görmektedir. Özellikle destan, halk hikâyesi ve şiirlerde mekânların belirgin biçimde aktarılması, dinleyicinin zihninde sahneleri canlandırmasını ve olay örgüsünü sıralı bir şekilde hatırlamasını sağlamaktadır. Bu yöntem, yalnızca bireysel hafızayı güçlendirmekle kalmamakta, aynı zamanda toplumsal belleğin

sürekliliğini desteklemektedir çünkü topluluklar, mekânlarla ilişkilendirilmiş hikâyeleri hatırlamakta daha başarılıdır.

3. Tarihin yeniden kurulması: Topluluklar, sahip oldukları tarihleri korumak istemektedirler ve bu koruma büyük ölçüde edebiyat aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Tarihî olayların nesilden nesle aktarımı sırasında olayların birebir hatırlanması mümkün değildir. Bu nedenle abartı, tekrar, ritim gibi edebi teknik ve özelliklerden yararlanılmaktadır. Assmann bu bağlamda özellikle abartma ve benzetmeye dikkat çekmektedir. Olay kahramanlarının, zamanın, mekânın ve olayların kendisinin abartılması ve olağanüstü nitelikler kazanması, hafızada kalmayı kolaylaştırmaktadır.

Tez ve antitez yoluyla hatırlama: Tez ve antitez yöntemi, sözlü kültürde ve yazılı metinlerde bilgiyi hatırlamanın önemli bir aracıdır. Kelimelerin eş ve zıt anlamları üzerinden yapılan bu sınıflandırma, yalnızca küçük bir kelime parçasının değil, paragraflardan oluşan daha büyük metinlerin de zihinde yapılandırılmasını ve hatırlanmasını kolaylaştırmaktadır. Bu yöntem, bireyin geçmişteki bilgiyi yalnızca ezberlemesini değil, onu anlamlandırarak yeniden kurmasını sağlamaktadır. Örneğin bir akım veya görüş anlatılırken karşıt fikirlerin bilinmesi ve karşılaştırılması, geçmişteki bilgilerin zihinde organize edilmesine ve daha kalıcı bir biçimde hatırlanmasına katkıda bulunmaktadır. Bu açıdan, tez ve antitez yöntemi, toplumsal belleğin işleyişinde Assmann'ın "Tarihin yeniden kurulması" kavramıyla doğrudan ilişkilidir; birey geçmişi zihninde yeniden inşa ederek anlamlandırmaktadır ve bu süreç, bilgilerin kuşaklar boyunca aktarılmasını kolaylaştırmaktadır.

Tekrar: Sözlü kültürde birey, hafızaya ve dolayısıyla ezbere bağımlı yaşamaktadır. Bilinmek istenen her bilgi hafızada saklanmak zorundadır. Bu nedenle öğrenme yöntemleri genellikle taklide ve ezbere dayalıdır. Şiir ve destanların yeniden üretilmesi sürecinde, eski eserlerin unutulmaması önemli bir amaç olarak ön plana çıkmaktadır. Yeni eserler yaratılırken, geçmişteki şiir ve destanlar da tekrar edilerek hatırlanmaya çalışılmaktadır (Havelock, 2015, s. 134). Bu yöntem, bilginin ve edebî geleneğin sürekliliğini sağlamanın yanı sıra, toplumsal belleğin korunmasına da hizmet etmektedir. Böylece sözlü kültürde yaratıcı süreç, sadece yeni anlatımların üretilmesiyle sınırlı kalmayıp geçmişin hatırlanması ve yeniden canlandırılmasıyla bütünleşerek kolektif bir aktarım mekanizması oluşturmaktadır.

Sözlü kültürde kuru ve az söze yer yoktur. Düşünceleri bol sözle ve tekrarlarla anlatmak sözlü anlatımın temelini oluşturmaktadır. Az sözle ifade etmek, bir düşüncüyü çözümlemek demektir ve sözlü kültürde çözümlemenin de incelemenin de olmadığı görülmektedir çünkü araştırma, inceleme ve çözümleme yazı teknolojisi ile var olmuştur (Sanders, 2017, s. 30). Ayrıca sözlü kültürün oluştuğu ortam, bireyi fazla söz söylemeye itmektedir. Dinleyici kitlesinin çokluğu, konuşmacıyı cümleleri tekrar etmeye zorlamaktadır. Küçük gruplarda daha rahat bir soru sorma ortamı ve duyma imkânı olduğu için fazla tekrara gerek kalmazken, büyük topluluklarda oluşan

gürültü, konuşma alanının boyutu ve bireyin odaklanma süresi dikkate alındığında tekrarın gerekliliği daha net anlaşılmaktadır. Sözlü kültüre ait bu tekrara dayalı yöntem, el yazması döneminde de varlığını sürdürmüş ve anlatıların hatırlanabilirliğini artırarak toplumsal belleğin korunmasına hizmet etmiştir. Tekrar, geçmişin toplumsal bellekte yeniden kurulması ve nesiller arası aktarımın güvence altına alınması için temel bir araç olmuştur.

Ezberleme ve varyasyon: Sözlü kültürün hâkim olduğu toplumlar ezber önemli bir yer tutmaktadır ancak her bilgiyi, eseri ve metni kelimesi kelimesine ezberlemek mümkün değildir. Bu nedenle sözlü kültür insanları, özellikle ozanlar, benzer anlama gelen kelimeleri ölçülerine göre ezberlemekte ve anlatım sırasında dağarcıklarından uygun olanı çıkarıp kullanmaktadırlar. Böylece metinleri birebir ezberlemeden, birçok farklı versiyonda söylemek mümkün hâle gelmektedir. Sözlü kültüre dair yapılan bazı çalışmalarda, kişinin kendi oluşturduğu eserleri dahi farklı zamanlarda farklı sözcüklerle dinleyiciye ilettiği gözlemlenmiştir (Dağtaşoğlu, 2015, s. 176). Bu durum, destandan Halk şiirine kadar bütün sözlü kültür ürünlerinde görülmektedir.

Abartı ve tipleştirme: Sözlü gelenekte metinler çoğunlukla önemli olayları ve kişileri konu almaktadır. Bu durum, sözlü kültür insanlarının yaşadıkları önemli olayları hatırlama ve nesilden nesle aktarma çabasından kaynaklanmaktadır. Anlatının uzun zaman akılda kalabilmesi ve nesilden nesle aktarılabilmesi için olaylara ve kahramanlara abartılı özellikler yüklenmektedir. Yazının olmadığı bir kültürde sıradan insanların özelliklerini ve hayatlarını hatırlamak, abartılı karakterlere göre çok daha zor olduğundan kahramanlar tipleştirilerek anlatıya dahil edilmektedir. Ayrıca “kırk gün kırk gece”, “üç vakte kadar”, “kırk bir kere maşallah” gibi kalıplaşmış sayısal ifadelerin kullanılması, hatırlamayı kolaylaştırıcı bir unsur olarak yer almaktadır.

Yukarıda bahsedilen yöntemler, bir düşüncenin olabildiğince kalıcı olmasını sağlamaktadır. Burada olabildiğince denilmektedir çünkü yazıya geçirilmeyen her bilgi, kullanılmadığı takdirde yok olmaktadır. Sözlü kültürde de yazılı kültürde olduğu gibi çetrefilli konuları düşünmek ve karmaşık sonuçlara varmak mümkündür ancak kalıplaşmış ifadelerin ve ritmin kullanılmayışı ya da bilgilerin iletişim yoluyla tekrar edilmeyişi, ulaşılan sonuçları unutulmaya mahkûm edecektir. Yani ulaşılan bütün sonuçlar ve yapılan derin düşünmeler geçici bir çaba olmaktan öteye gitmeyecektir.

1.2. YAZILI KÜLTÜR – YAZILI EDEBİYAT

Geçmişten günümüze insanın ürettiği işaretler, resimden fonetik alfabeye kadar çok çeşitlilik göstermiştir. Bu bağlamda, “taşa bir çentik atmak” veya “taşa bir yarık çizmek” gibi eylemler de yazı sayılabilmektedir. Ancak günümüz anlamıyla yazı, okurun metinden yazarın istediği

kelimeleri eksiksiz çıkarabilmesini sağlayan sistem olarak tanımlanmaktadır (Ong, 2014, s. 104). Bu tanım, yazının tarihsel gelişimini anlamak için temel bir ölçüt oluşturmaktadır.

Yazının tarihçesi incelendiğinde, Mezopotamya’da bilinen ilk el yazısı olan çivi yazısı M.Ö. 3500 yıllarında Sümerler tarafından geliştirilmiştir (Özkaral, 2015, s. 373). Çivi yazısından etkilenmiş olabilecek diğer yazı sistemleri şunlardır:

- M.Ö. 3000: Mısır hiyeroglifleri
- M.Ö. 1200: Minos veya Mikenai B çizgi yazısı
- M.Ö. 3000–2400: Hint yazısı
- M.Ö. 1500: Çin yazısı
- M.S. 50: Maya yazısı
- M.S. 1400: Aztek yazısı

Türkler ise tarih boyunca Göktürk, Uygur, Arap, Kiril ve Latin alfabelerini kullanmış, özellikle Arap alfabesini estetik bir biçimde işleyerek yeni bir sanat dalı yaratmışlardır. Bu bağlamda kufi, sülüs, talik, divani, rika gibi yazı türleri ve “çifte yazılar, turalar, yapı, eşya, bitki ve hayvan biçiminde yazılar, resimli yazılar” gibi özgün biçimler geliştirilmiştir (Özdemir, 2012, s. 24).

Yazının kullanım amacı da tarihsel olarak çeşitlilik göstermiştir. İlk çivi yazısı, öncelikle ticari kayıtlar ve devlet yönetimi amacıyla geliştirilmiş; edebiyatın yazıya aktarılması ise, hayal gücüne dayalı kavramların somut metin hâline gelmesi, uzun zaman almıştır (Ong, 2014, s. 105–106). Bu durum, yazının öncelikli olarak gereksinimlere hizmet ettiğini ve edebiyatın yazılı hâle gelmesinin ancak sonrasında mümkün olduğunu göstermektedir. Ayrıca yazı, araç ve gereç gerektirmesi nedeniyle bir teknoloji olarak da değerlendirilmektedir. Kalem, fırça, özenle işlenmiş kâğıt, hayvan derisi, tahta yüzeyler, boya ve mürekkep gibi malzemeler, yazının üretimini mümkün kılan temel unsurlardır (Ong, 2014, s. 101). Yazı teknolojisi, matbaa ve bilgisayar gibi sonraki teknolojilerin temelini oluşturmuş, bu nedenle bu alanlarda gelişme daha kolay gerçekleşmiştir. Öte yandan yazı, sesin doğallığına karşın öğrenim ve uygulama gerektirdiği için yapay bir iletişim biçimi olarak öne çıkmaktadır.

Okuma yazma eyleminin yaygınlaşmasında yazının ve matbaanın icadı kadar doğru ve kullanışlı kâğıt türünün bulunması da önemli rol oynamıştır. Kullanılan kâğıdın işlenmeye, ısıya ve yırtılmaya karşı dayanıklı olması, yazıların üzerinden kolayca silinmemesi gerekmektedir. McLuhan’ın aktardığına göre (1995, s. 89) Eski Yunan’da kâğıt bilinmemektedir, kullandıkları malzeme papirüstür ve yalnızca belge tutmak için kullanılmaktadır. Balmumu tabletler ise ısıya karşı dayanıksız olduklarından kalıcı değildir. Resim için ise duvar ve vazo dışında bir eşya kullanılamamaktadır. Çünkü papirüs ve balmumu tabletler resim yapmaya elverişli değildir. Eski Yunan dışındaki bölgelerde ise ıslak topraktan tuğlalar, hayvan derisi, ağaç kabuğu, tahta ve taş yüzeyler kullanılmıştır. Kâğıt Çin’de M.Ö

2. yüzyıldan önce üretilmeye başlanmıştır. M.S. 8. yüzyılda Araplar Ortadoğu'ya getirmiştir. Avrupa'da ilk kez 12. yüzyılda üretilmeye başlanmıştır. Günümüzde kullanılan kâğıt ve dolayısıyla kitaplar çok uzun süreler doğrudan güneşe maruz kalmadıkça, sel veya yangın gibi afetler görmedikçe varlıklarını uzun yıllar korumaktadırlar. Kalem yerine ise tahta uçlar kullanılmakta ve çakı benzeri aletlerle uçları sivriltilmektedir. Mürekkep veya boyayı yaymak için çeşitli fırçalar gerekmektedir. Mürekkepler sığır boynuzlarında veya aside dayanıklı kaplarda hazırlanmakta, fırçalar kullanılırken önce suya sonra kuru mürekkebe batırılmaktadır. Görüldüğü gibi yazı aletlerinin kullanımı özel beceriler gerektirmektedir (Ong, 2014, s. 114). Günümüz teknolojisinde kalem ve kâğıt kullanımı özel beceriler gerektirmemektedir. Okuma yazma bilmek, yazı yazmak için yeterli olmaktadır. Ancak okuma yazmanın yaygınlık kazanması için Gutenberg'in icat ettiği matbaanın hayatımıza girmesi gerekmiştir. Türkiye'de bu gelişmenin yaşanması 19. yüzyılı bulmuştur.

Dil bilgisi kurallarının hem sözlü hem yazılı kültürde varlığını sürdürmesi dikkat çekmektedir. İki kültür arası geçişte değişen, dil bilgisi ve noktalama işaretlerinin kullanımının ve kurallarının boyutlarıdır. Yazılı kültürde çok daha ayrıntılı dil bilgisi kuralları bulunmaktadır. Bu durumun sebebi, sözlü kültürün canlı bir ortam içinde, belli bir bağlamda, kişinin jest ve mimikleriyle gerçekleşiyor olmasıdır. İçinde bulunulan ortam, dil bilgisi kurallarının gerekliliğini azaltmaktadır. Çünkü yapılan vurgular, jest ve mimikler, ses tonunun alçalıp yükselmesi, konuşmacının yüz ifadeleri gibi unsurlar noktalama işaretlerine ve dil bilgisi kurallarına ihtiyaç bırakmamaktadır. Ancak hitabet sanatının sözlü kültürde önemli bir yer tuttuğu ve konuşmacının telaffuzuna son derece dikkat ettiği hesaba katıldığında sözlü kültürde bilinç altında da olsa bir noktalama işareti fikrinin olduğu savunulabilmektedir. Doğru telaffuz noktalama işaretlerinin varlığına işaret etmektedir. Yazılı kültürde kurallar çok daha fazla ve keskindir. Yazılı kültürdeki kurallar, sözlü kültürdekinin aksine bilinçli olarak uygulanmaya konulmuştur. Düşündüğü zaman sözlü kültürün fonetik özelliklerden yoksun olduğu ve ses gibi doğal bir çevrede aktarılmadığı fark edilecektir. Yazılı bir metinde yazarın yüz ifadelerini görmek, ses tonunu işitmek gibi sözlü anlatıya ait unsurları tespit etmek mümkün değildir. Aradaki sözlü kültüre ait anlatım farkları noktalama işaretleri ve dil bilgisi kuralları ile kapatılmaya çalışılmıştır. Noktalama işaretleri bir noktada sözlü aktarımdaki vurgunun yerini tutmaktadır. Dil bilgisi kuralları ile de telaffuzun ve cümlelerin doğruluğu güvence altına alınmaktadır. Sözlü kültür unsurlarının yazılı kültürde aranması, matbaa kültürünün başlarında dahi varlığını devam ettirmiştir. Örneğin "1836-1920 yıllarında ABD'de basılan yaklaşık 120 milyon tirajlı, ünlü McGuffey's Readers bugün ülküleştirdiğimiz "anlamak üzere okuma"yı değil, yüksek sesle, "hitabet tarzı okuma"yı geliştirmek için basılan" (Ong, 2014, s. 138) metinlerden oluşmaktadır. İçeriğinin telaffuz, duraklama ve nefes alma çalışmalarıyla dolu olduğu bilinmektedir. 19. yüzyıla kadar birçok sanatçı da eserlerini sesli okunma kaygısı ile kaleme almıştır (Ong, 2014, s. 138).

Bilindiği üzere Sokrates'in düşüncelerini Platon yazıya aktarmıştır. Bu aktarımlardan anlaşılmaktadır ki Sokrates yazının insani olmadığını düşünmektedir. Yazı, yalnızca zihinde var olan düşünceyi dışa aktarmaya yaramaktadır ve belleği çürütmektedir. Yazıya alışan bir birey zamanla unutkan hâle gelmektedir. Sözlü kültür, bir itiraz durumunda o anda yanıt vermeye izin verirken yazılı kültürde böyle bir şans yoktur çünkü metne soru sormak mümkün değildir, yazı kendini savunamaz. Doğal konuşma biçimini hayata geçiremez ve insanlar arası iletişim sağlayamaz. Yazı yapaydır (Ong, 2014, s. 98). Platon da yazılı kültürün insanları unutkan yapacağını düşünerek yazıya karşı çıkmıştır. Platon'a göre yazının ortaya çıkışı ile birlikte insanlar belleklerini kullanamayacaklardır çünkü hatırlamak için yazılı harflere güveneceklerdir. Kendi başlarına bir şeyleri hatırlamaları mümkün olmayacaktır. Yazılı kültür şüphesiz geçmişin hatırlanması için iyi bir yoldur ancak hafıza için kötü bir ilaçtır. İnsanlar bir şeyleri dinleyecekler ama hiçbir şey öğrenemeyeceklerdir. Platon, yazılı kültürü gerçekten uzaklaşmak olarak görmektedir (McLuhan, 1995, s. 38-39). Ancak yazıya ve matbaaya gelen eleştirilerde, Platon da dahil olmak üzere, zayıf bir nokta bulunmaktadır. Yazıyı ve matbaayı eleştiren kişiler, düşüncelerini daha geniş topluluklara yaymak için yine yazıyı ve matbaayı kullanmışlardır. Bu durum farklı bir mekanizmada da olsa günümüzde de varlığını sürdürmektedir. Günümüzde bilgisayara ve internet teknolojisine eleştiriler gelmektedir ancak bu eleştirilerin de bilgisayarda yazıya geçirildiği ve internet üzerinden okurlara iletildiği görülmektedir. Aristoteles ise Sokrates ve Platon'dan farklı düşünmüş ve yazının gerekliliğini savunmuştur. Aristoteles edebiyat hakkındaki düşüncelerini, varlığını gerekli gördüğü yazı yoluyla kalıcı hâle getirmiş ve eleştiri türü ile edebiyat tarihine dair ilk örnekleri vermiştir.

Kullanılan yüzlerce yazı çeşidi arasından yalnızca fonetik alfabe, kabilesel yaşamı ortadan kaldıracak ve bireyselliği bir yaşam tarzı hâline getirmiştir. Ancak bireyselliğin tam anlamıyla sağlanması için matbaanın ortaya çıkışı beklenmiştir. El yazması kültüründe de devam eden sesli okuma geleneği, okuru/dinleyiciyi, yazara/anlatıcıya bağımlı kılmaktadır. Okur, bir cümleyi kaçırdığı noktada metinde geri dönemez ya da metni ileri sarması mümkün değildir. Bu sebeple dinleyici, anlatıcıya bağımlı konumdadır. Matbaa ise kişisel kitaplara sahip olma imkânı vererek bireyin bir köşeye çekilerek kitabı kendi başına okumasına olanak sağlamıştır.

Yazılı kültürle ve özellikle matbaa ile birlikte kulak, işlevselliğini yitirmeye başlamış, göz ve görsel vurgu ön plana çıkmıştır. Görsel okuryazarlık kavramının da matbaa ile ortaya çıktığı söylenebilmektedir. Okuryazar toplumlardaki bireyler, görsel vurgunun ön plana çıkışı sayesinde bütüne odaklanmada daha iyilerdir. Bu durum, kitaplardaki bilgilere göz gezdirirken de kendini göstermektedir. Hafızasına güvenmeyen yazılı kültür insanı, bilgilere daha çabuk erişebilmek için göze dair becerilerini geliştirmiştir. Hafızanın zayıflaması da bilgileri ezberleme ihtiyacının kaybolması ile doğrudan ilişkilidir. Tüm bilgilerin kaydedilebildiği ve halka ulaştırılabildiği bir toplumda birey, yalnızca ihtiyacı kadarını ezberleme gereği duymuştur. Ezber yapma gerekliliğinin ortadan kalkması, yazılı kültürde edebî

anlamda yaratıcılığın önünü açmıştır. Sözlü kültürde yer alan taklide ve tekrara bağlı anlatım biçimi ortadan kalmış, düz yazı ve kafiyesiz metinler ağırlık kazanmıştır.

Ezber yapma gerekliliğinin ortadan kalkması edebiyatta da kendini göstermeye başlamıştır. Klasik çağ sonrasında, matbaanın icadının ardından Latince şiir yazmak için deyiş kitapçıkları basılmıştır. Kişinin şiir yazarken kullanabileceği kelimeler, yakın ve zıt anlamlıları ve ölçüleri ile birlikte kitapçıklarda yer almaktadır. Bu durum, sözlü gelenekteki doğaçlama yapma yeteneğinin karşısında yer almaktadır. Kişi, önceki şairleri ve kalıpları taklit ederek doğaçlama yapma yeteneğini köreltmektedir. Bu kitapçıklar 19. yüzyıla dek varlığını sürdürmüştür. Kitapçıklardaki ögeler önceki şairlerden alınmıştır. Bu tür kitapçıkların kullanımına ancak göz yumulmuştur. Unutulmamalıdır ki dönem anlayışı içinde iyi bir şair sayılmak için hem ezber hem doğaçlama yeteneğinin yüksek olması, şairin yeni deyişler ve metinler üretebilme yeteneğine sahip olması ve bunun için yardım almaması beklenmektedir. Yazılı bir metinden yardım alarak şiir yazmak, acemilere özgü görülmektedir. Bu görüşün ortaya çıkmasında şairliğin, Tanrının bahşettiği bir yetenek olduğuna yönelik inancın varlığı da etkili olmuştur. 19. yüzyılda romantizm akımı ile birlikte yaratıcılık ve özgünlük kavramları edebiyat dünyasına girerek, taklide dayalı edebiyata bir darbe indirmiştir. Bu tarihten sonra taklit etme geleneğinin yerine özgün olma endişesi almıştır.

El yazması döneminde yazı, bir zanaat olarak kabul görmektedir ve bu işi yapan belli kişiler vardır. Özellikle mektup ve dilekçe yazdırmak için yazıcı tutulmaktadır. Yazı, bir meslek hâlini aldığı için yalnızca bu işten para kazananlar okuma yazma öğrenme gereksinimi duymuşlardır. Yazının zanaat olması, okuma yazmanın geç yayılmasında önemli bir unsur olmuştur. Yazının zanaat olmaktan çıkışı Platon devrine rastlamaktadır. Bu devirden sonra toplum yazıyı içselleştirebilmiştir. Türkiye’de ise yazı matbaa ile birlikte zanaat olmaktan çıkmıştır. Yazının geç yayılmasındaki bir diğer sebep de bir teknoloji olan yazıya ait araç ve gereçlerin zor elde edilmesi ve kullanımının belli bir ustalık gerektirmesidir. Günümüzde kâğıt ve kalemler makine yapımı olduğundan kullanıcı, herhangi bir zorlukla karşılaşmamaktadır ancak matbaa kültürüne kadar yazı yazmak belli bir ustalık gerektirmektedir.

El yazması dönemi, sözlü kültüre ait birçok unsurun varlığını sürdürdüğü ve yazıya uyum sağlanmaya çalışıldığı bir dönemdir. Yazılı kültürün iyiden iyiye yerleştiği Ortaçağ döneminde, Yunan ve Roma kültürlerine kıyasla çok daha fazla kitap bulunmaktadır ancak okullarda bilginin sınanışının hâlâ sözlü yollar ile yapılması dikkat çekmektedir. Batı dünyasının klâsik döneminde de yazılan eserler, halka hitap etmeye devam etmiştir. Bu alışkanlığın altında iyi metinlerin okunmayı hak ettiği inanışının yanında sözlü kültürdeki halka icra geleneği yatmaktadır. Bahsedilen alışkanlıklar 19. yüzyıla dek sürmüştür. Yine 19. yüzyılda belagat yarışmalarının düzenlenmeye devam edildiği bilinmektedir (Ong, 2014, s. 137-138). Rönesans devrinde hitabet sanatı da yaygınlığını korumuştur. Dönem içinde

yazılan eserler kulağa hitap edecek şekilde kaleme alınmıştır. Özellikle Charles Dickens sesli okuma geleneğinin öncüsü konumundadır. Dönem yazarları, kaleme aldıkları eserlerini topluluk önünde bizzat kendileri seslendirmişlerdir. Metin tartışmaları yüksek sesle yapılmış, okurlar ve yazarlar kitapları yüksek sesle okumuşlardır. El yazması döneminde “yazı, büyük ölçüde, bilginin elden geçirilip yeniden sözlü ortama devredilmesine” yaramaktadır (Ong, 2014, s. 142). 12. yüzyıla dek muhasebe defterleri dahi sözlü olarak denetlemiştir El yazması kültüründe ses ve dolayısıyla kulak, gözden üstün konumdadır. Ancak matbaanın ortaya çıkışıyla birlikte kulaktan ziyade göz öne çıkmaya; bireyler yazıları sessiz bir şekilde okumaya ve gözüyle takip etmeye başlamıştır. Bu değişiklik hem bireyselleşmenin önünü açmıştır hem de yazarın hitap ettiği kesimi ve hitap biçimini değişime uğratmıştır. Matbaa öncesi ilk yazılı yapıtlarda yazar, okuru belli bir noktaya konumlandırmaktadır. Örneğin felsefi yazılar karşılıklı konuşmalar şeklinde kaleme alınmıştır. Ortaçağ dönemi içerikleri ise bir tartışma havası şeklinde yazıya geçirilmiştir. 19. yüzyıl yazarları metin içinde sık sık “sevgili okur” hitabını kullanmışlardır. Bu dönemde yazar ve okur kendilerini konumlandırmakta zorlanmaktadırlar (Ong, 2014, s. 124).

Ong, kişinin yazı yazarken konuşmayı taklit ettiğini ileri sürmektedir. Ong, günlük örneği ile bu durumu açıklamıştır. Yazarın kendisi günlük tutarken kendine hitap eden kendini hayal etmektedir. Ancak yazıdaki hitap şekli ve üslup, sözlü anlatıdaki gibi doğal değildir. Kimse yazılı metindeki cümlelerle sözlü kültürde konuşmamaktadır. Yazı ve matbaa ile birlikte bireyin üslubu ve hitap şekli değişiklik göstermiş ve sözlü kültürdeki doğallığını kaybetmiştir. Kişisel günlüklerin ortaya çıkışı 17. yüzyıla rastlamaktadır. Kişisel günlük, geç gelişmiş bir yazı biçimidir çünkü günlük tutmak, kişinin yalnız başına geçireceği belli bir zaman aralığını gerektirmektedir. Bu bireyselliğin ortaya çıkışı ise matbaa sayesinde olmuştur. Ong hitabet kaygısını şu sözlerle dile getirmiştir: “Kendime yazdığımı göre hangi benliğime sesleniyorum? Şimdiki benliğime mi, on yıl sonra gerçekleşeceğine inandığım benliğime mi, var olmasını dilediğim benliğime mi, yoksa olduğunu sandığım ve başkalarının sanmasını umduğum benliğime mi? Bu tür sorunlar, günlük tutanı yeterince kuruntulandırdığı için başlanan pek çok günlük yarım kalır. Günlük tutan artık kurguladığı hayaliyle baş edememektedir.” (Ong, 2014, s. 123). Görüldüğü üzere 20. yüzyıla gelindiğinde dahi üslup kaygısı devam etmektedir. Anlatıcının yazara, dinleyicinin okura evrildiği yüzyıl içinde yazar kime hitaben yazacağını, okur metnin neresinde duracağını bilememektedir. Sözlü kültürde anlatıcı, belli bir dinleyici kitlesine hitap etmektedir ve bu kitle somut olarak anlatıcının karşısında yer almaktadır. Anlatıcı, anlatı esnasında kimlere hitap edeceğinin net ve somut olarak farkındadır. Yazılı kültürde ise yazar kendisine hayali bir okur kitlesi yaratmaktadır. Bu sayede yazılı kültürün yazarı hem yazar hem okur rolünü yazım esnasında üstlenmek durumunda kalmaktadır.

Okuryazarlığın henüz yayılmadığı el yazması döneminde yazılı kültüre ait kavramlar olan okur ve yazardan çok, sözlü kültüre ait olan anlatıcı ve dinleyici kavramları bulunmaktadır. Bu dönem içinde

okumalar sesli olarak yapılmakta ve halk bu okumaları dinlemektedir. Okumaların sesli yapılması çoğu bireyin okuma yazma bilmemesinden kaynaklanmaktadır ancak bir noktada bu durum halk için bir kontrol mekanizması niteliğindedir. Okumaların sesli yapılması, okunacak metinleri belli bir kitlenin seçmesi anlamına gelmektedir. Okumalar belli kişilerin tekelinde olduğunda okurun öğrenecekleri/dinleyecekleri kontrol edilmiş olacaktır. Bu durum bazen iyi niyetle yapılsa ve halkı zararlı içeriklerden korumak amaçlansa da kötüye kullanım da mevcuttur ve burada halkın kilise gibi belli kurumların otoritelerini sarsmamaları, belli bir bilgi birikimiyle yaşamaları hedeflenmektedir. Okuryazarlık, yine el yazması döneminde, toplumsal sınıfların da belirleyicisi konumundadır. Toplumun üst kesimleri ve din adamları okuma yazma bilirken sıradan halk bilmemektedir.

Yazı ortaya çıktığından beri kısa metinler ve çeşitli ihtiyaçlar yazıya geçirilmiştir ancak bir edebiyat dilinin ve edebî metinlerin oluşması için farklı kültürlerde farklı zamanlar geçmesi gerekmiştir. Edebî metinler ortaya çıkmaya başladığında da büyük oranda sözlü kültürün düşünce yapısı yazılara hâkim olmuştur (Gökalp Alpaslan, 1999, s. 7). Batılı anlamda bir edebiyatın ortaya çıkması için yazılı kültürün topluma iyice sirayet etmesi, okuma yazma oranlarının artması gerekmiştir. Yazılı kültür yerleştikçe, sözlü kültür yok olmasa da etkisi azalmış, birey ve toplumların düşünce yapısı değişmiştir. Yani denilebilir ki sözlü kültürden yazılı kültüre geçişte ve edebiyat dilinin oluşumunda psikolojik ve sosyal bir hazırlık evresi geçirilmiştir. Türk edebiyatında bu devreye Tanzimat dönemi adı verilmektedir. Yeni bir edebiyat dilinin oluşması, roman gibi yeni edebî türlerin sosyal hayata dahil olması, kurgulama şeklinin değişmesi, dilde değişiklik yapılması ve daha birçok unsur Tanzimat döneminde gazetecilik aracılığı ile hayata geçirilmiştir. Bu dönem içinde sözlü kültür ve yazılı kültür ürünlerinin harmanlanarak okura sunulduğu görülmektedir.

Yunan tiyatrosunun yazıya geçirilen ilk tür olduğu bilinmektedir. Ayrıca tiyatro Freytag piramidi yapısına sahip ilk tür olma özelliği göstermektedir. Tiyatro eserlerinde kahraman dışında bir anlatıcı bulunmamaktadır. Yazar kendini adeta karakterlerin içine yerleştirmiştir. Kahramanların konuşmalarının dışında bir anlatıcı görülmemektedir. Çok boyutlu karakter örnekleri ilk olarak Yunan tragedyasında ortaya çıkmıştır. Yunan tragedyasında ilk örnekleri görülen çok boyutlu karakterler Shakespeare devrinde olgunluğa erişmiştir ancak tamamen içselleştirilmesi için Romantizm akımının gelmesi beklenmiştir (Ong, 2014, s. 179-180). Türk edebiyatında çok boyutlu karakterlere ilk olarak Servet-i Fünun döneminde rastlanmaktadır. Tanzimat devri yazarlarının kahramanları tipleştirdiği; Mehmet Rauf, Halit Ziya Uşaklıgil, Hüseyin Cahit Yalçın gibi Servet-i Fünun sanatçılarının ise karakter yarattığı görülmektedir. Tipten karaktere dönüş, realizm akımıyla birlikte, kahramanların psikolojik tahlilleri yapılarak, kahraman yaşadığı sosyal çevre içinde verilerek ve görüşleri aktararak sağlanmıştır. Tip ve karakter, yuvarlak ve düz karakter olarak adlandırılmaktadır. Yuvarlak karakter, olaylar karşısında değişim gösterebilen, değişiklikleri bünyesinde yansıtabilen kişidir. Çok boyutludur. Düz karakterler ise günümüzde “tip” adını verdiğimiz karakterleri karşılamaktadır. Bu karakterler okuru şaşırtmaktan

oldukça uzaktır. Hatta asıl özelliklerinin şaşırtıcılıktan ve değişimden uzak olmaları olduğunu söylemek mümkündür. Sözlü kültürden yazılı kültüre geçişle birlikte düz karakterlerin yuvarlak karakterlere evrildiği görülmüştür (Güleryüz, 2021, s. 317). Ancak, günümüz de dahil olmak üzere, yuvarlak karakterleri parlatmak, belli olayların absürtlüğünü göstermek, komedi unsuru olarak kullanmak gibi sebeplerle tip dediğimiz düz karakterler belli oranda bilinçli olarak kullanılmaya devam edilmiştir. Dışa dönük bir yapıya sahip olan sözlü kültürde anlatı kahramanları da dışa dönük yapıdadır. Dış yapıları ile yani yaptıkları ile anlatıya dahil olmaktadır. Oysa içe dönük bir dönem oluşturan yazılı kültür dönemi anlatılarında kahramanların iç dünyalarına sıklıkla yer verilmiştir. Matbaa kültürü sayesinde kahramanların içsel bilincine erişmek mümkün olmuştur (Ong, 2014, s. 176).

Düşünme oldukça hızlı gerçekleşen bir eylemken yazının tam tersi bir özellik gösterdiği, çok daha yavaş ilerlediği görülmektedir. Üstelik sözlü kültürde birey, yanında bir dinleyiciye ihtiyaç duyarken yazılı kültürde yazar, yalnız kalmayı tercih etmektedir. Yalnız kalmak ve yazmak eylemleri bireyi düşünmeye ve hayal kurmaya itmektedir. Yazar, yalnız kalabilme ve düşünme imkânı bulduğunda bireyin iç dünyasını daha iyi gözlemlemekte ve psikolojik anlamda daha derin karakterler yaratabilmektedir. Bireyselleşme sayesinde bilinç düzeyi artmış ve ortaya çok daha karmaşık metinlerin çıkması sağlanmıştır. Yazı ve matbaa, insanları zorunlu olarak değil, bilinçli olarak bir araya getirmektedir. Yazı sonrasında oluşan topluluklar belli amaçlar ve görüşler çerçevesinde bilinçli bir tercihle bir arada olmayı seçmektedirler. Yalnızlık ya da topluluk hâlinde olma durumu, sözlü kültürden yazılı kültüre geçişte bir tercih hâlini almıştır. Sözlü kültür sonrasında insanlar, topluma duyarlı olmaları gerektiği düşüncesiyle, bilinçli bir hareketle bir araya gelmişlerdir (Ong, 2014, s. 161). Bu durum sanatın estetik algısının yanında sosyal fayda anlayışını da devam ettirdiğinin bir göstergesi olabilmektedir.

Yazılı kültür ile birlikte yazarın, olay örgüsünü kurgulayış şekli değişikliğe uğramıştır. Sözlü kültürde hatırlamayı kolaylaştırmak amacıyla ozan anlatıya olay örgüsünün ortasından başlamaktadır. Olayların heyecan seviyesi yükselip alçalmamakta ve olay örgüsü genellikle iki kişi çerçevesinde şekillenmektedir. Yan karakterlere ait küçük diyaloglardan fazlasına anlatıda yer verilmemektedir. El yazması kültüründe de bahsedilen özellikler devam etmiştir. Matbaa sonrası anlatılarda Freytag piramidi tekniği kullanılmaya başlanmıştır. Bu teknikte olayların yükselişi, inişi ve bir gerilim noktası bulunmaktadır. Önce olaylar yokuşa sürülmekte, gerilim noktasına ulaşıldığında inişe geçilmekte ve en sonunda düğüm çözülmemektedir (Altun, 2022, s. 66). Freytag piramidi anlatım yönteminin zirvesine dedektif öyküleriyle erişilmiştir. Edgar Allen Poe'nin 1841 yılında kaleme aldığı *Morgue Sokağı Cinayetleri* ile başladığı düşünülmektedir. Freytag piramidi tekniği uzun yıllar kullanılan bir teknik olarak süregelmiştir. Ancak modernizm ve postmodernizm ile birlikte okurlar, klâsik olay örgüsü anlayışından sıkılmaya başlamışlar ve daha durağan anlatıları tercih etmişlerdir. Bu anlatılarda bir olay örgüsünden ziyade, bireyin/kahramanın içsel yolculuğu, düşünceleri, kendini arayışı ve bu arayış boyunca yaşadığı

değişimler durağan bir şekilde kaleme alınmaktadır. Yazarlar eserlerdeki kahramanların psikolojisini çok daha derin vermeye, mümkünse kahramanın çocukluğuna, aile hayatına, arkadaşlarına, yaşadığı önemli olaylara değinmeye çalışmaktadır. Freytag piramidi Türk edebiyatında Tanzimat, Servet-i Fünun ve Milli edebiyat dönemlerinde altın çağını yaşarken modernizm sonrası edebiyat algısı değişmeye başlamıştır. Yine de Mehmet Eroğlu gibi önemli isimler bu tekniği hâlâ yaşatan ve ustalıkla kullanan sanatçılardandır. Freytag piramidinin geri plana itilmesinde Oğuz Atay, Ahmet Hamdi Tanpınar, Yusuf Atılgan, İhsan Oktay Anar gibi sanatçılar önemli rol oynamıştır. Çağdaş edebiyatta ise Ayfer Tunç, Aylin Balboa, Latife Tekin, Mine Söğüt, Akın Aksu ve daha birçok yazar durağan ancak insan gerçeğini ele alan derinlikli anlatılarıyla ön plana çıkmaktadır.

Yazılı kültürle birlikte anlatının yapısı ve teknikleri de değişmiştir. Sözlü kültürde anlatıyı hafızada tutabilmek için kalıplaşma, zıtlık kullanımı, tekrarlara başvurma gibi yöntemlere sıklıkla başvurulmuş, bu da hikâye kurgusunu ve karakterlerin psikolojik derinliğini ikinci plana atmıştır. Yazılı kültürle birlikte bahsedilen yöntemler kullanılmamaya başlanmış, daha fazla betimleme, daha sağlam temelde olay örgüleri, farklı karakterlere ait bakış açıları eserde yer almaya başlamıştır.

El yazması kültüründe yazar ve yazman kavramlarının öne çıktığı görülmektedir. Yazar, eserin gerçek sahibiyken yazman, mevcut eser el emeği ile çoğaltan kişidir. “İÖ beşinci yüzyıldan İS on beşinci yüzyıla değin, kitap, yazıcının bir ürünüydü.” (McLuhan, 1995, s. 107). Yazıcı bir anlamda metni yeniden oluşturmaktadır. Öncelikle her yazıcı yazacağı metni farklı duymuş ya da metin üzerinde değişiklikler yapmak istemiş olabilmektedir. Hangi kelimelerin vurgulu olacağı, nereye noktalama işareti geleceği ya da bir düşüncenin hangi kelime ya da tamlama ile ifade edileceği tamamen yazıcıya kalmıştır. Bu sebeple aynı kitap farklı yazıcıların elinde farklı şekiller almaktadır.

Matbaanın henüz ortaya çıkmayışı sebebiyle el yazması döneminde okullarda dersler dikte yöntemi ile anlatılmıştır ve öğrenciler yazman rolünü üstlenmişlerdir. Seri üretim kitapların olmayışı, her öğrencinin öğretmenlerin anlattıkları yoluyla kendi kitaplarını oluşturmalarını zorunlu kılmıştır. Hatta öğrencinin kendine ait bir kitabının olması mezuniyet şartı olarak sunulmuştur. Bu metinleri ticari amaçla yazan öğrenciler de bulunmaktadır. Dikte tekniği, bilginin kalıcı hâle gelmesinde oldukça faydalı olsa da derslerin uzamasına sebep olması ve fazla vakit alması yönleriyle olumsuz etkilere de sahiptir. Derslerin uzamasının ve fazla vakit almasının sebebi, harflerin doğru anlaşılabilmesi için öğretmenin kelimeleri birçok kez ve doğru bir telaffuzla tekrar etmesinin gerekmesidir. Ders materyallerinin ders esnasında yazıya geçirilmesi, öğrencinin öğretmenden bağımsız öğrenme imkânını da elinden almaktadır. Öğrenci her an bir öğretmene muhtaç konumdadır. Derse önceden hazırlanıp gelme gibi bir durum söz konusu değildir. Öğrencinin tek başına çalışacağı tek şey güzel yazı ve önceki derslerde aldığı notlardır (McLuhan, 1995, s. 137-139).

Eisenstein *Erken Modern Avrupa’da Matbaa Devrimi* (2025) isimli eserinde matbaa sayesinde İtalyan Rönesansı’nın yayılıp sürekli bir Avrupa Rönesansı’na dönüştüğünü, Protestanların reform hareketinin başladığını ve bu nedenle Katolik kilisesinin kendine yeni bir yön verdiğini, modern kapitalizmin geliştiğini, Batı Avrupa’da keşifler devrinin açıldığını, aile yaşamı ve devlet politikasının değiştiğini, o ana dek mümkün olmayan hızlı bir bilgi yayılımıyla evrensel okuryazarlığın hedef alındığını, modern bilimlerin önünün açıldığını ve toplumsal ve zihinsel yaşamda başka birçok değişiklikler olduğunu ayrıntılarıyla açıklamıştır.

Dünyada matbaanın ilk kez Çinliler tarafından kullanıldığı bilinmektedir. Kopyalama tekniği olarak matbaacılık ya da basımcılığın ilk uygulaması ağaç oyma baskı tekniğidir. Bu uygulama 8. ve 9. yüzyılda Çin’de ortaya çıkmıştır. Bu tekniğin ardından 14. yüzyılda Avrupa’da iskambil kâğıtları basılmıştır. Çinliler, Ortaçağ boyunca hareketli harflerin kullanıldığı daha esnek ve hızlı bir baskı tekniğini geliştirmeyi başarmışlardır. Buna karşılık hareketli basımcılıkta harf kullanma düşüncesinin, dolayısıyla da tipografi tekniğinin kime ait olduğu belirsizliğini korumaktadır. Avrupa’da hareketli metal harflerden ve baskı makinesinden yararlanılarak ilk tipo baskıyı, 1436 yılında Gutenberg’in icat ettiği kabul edilmektedir. Bu ilk baskıda kullanılan matbaa makinesi üzüm sıkma presinden esinlenilerek yaratılmıştır. Baskısı yapılan ilk kitap İncil olmuştur. Matbaacılık alanında insan gücünün yerini zamanla buhar gücü, daha sonra da elektrik enerjisi almıştır (Özdemir, 2012, s. 21).

Basılı ilk kitapların kapaklarında birçok orantısızlığın olduğu görülmektedir, “kitap yazarının adı bile tirelerle” bölünebilmektedir (Ong, 2014, s. 144). Küçük ve büyük harfler orantısız olarak yerleştirilmiştir. Önemli bazı kelimelerin büyük puntolarla kapakta yer aldığı görülmektedir. Bu tür hatalar ve tutarsızlıklar 16. yüzyıla dek devam etmiştir. Matbaanın henüz ortaya çıkmadığı el yazması kültüründe ise kelimeler arası mesafeler ayarlanamamaktadır. Kelimeler ya fazla bitişik yazılmakta ya da birbirinden fazla ayrılmaktadır. Matbaa ile birlikte “satırlar şaşmaz, hepsi sağda hizalanır, kelimeler birbirinden eşit aralıklarla bölünmüş ve göze uyumludur; el yazmalarındaki gibi sayfanın sağında solunda kılavuz çizgiler ya da cetvelle çizilmiş sınırlar yoktur.” (Ong, 2014, s. 145). Yapılan çizimleri el yazmasında aynen tekrar etmek ve varlıklarını korumak da oldukça zordur. Matbaa kültürü bu sorunun da önüne geçmiştir. El yazmasında metin, üreticiye yönelikken matbaa devrinde tüketiciye yöneliktir. Satış kaygısının da olaya dahil olması bu değişimde etkili olmuştur çünkü matbaa sayesinde daha az maliyet ile daha fazla kitap basılabilmekte ve yapılan en küçük değişiklik baskının değerini artırmaktadır (Ong, 2014, s. 146).

Baskının kolay okunabilirliği sayesinde metinleri sessiz ve daha hızlı okumak mümkün hâle gelmiştir. Kolay okunabilirlik, yazarın üslubunu da derinden etkilemiştir. Ayrıca matbaa ile birlikte kitabın üretim aşamasına daha fazla insan ve kurum dahil olmaya başlamıştır. “yayıncı, telif ajansı, yayın yönetmeni, redaktör” bunlar arasında sayılabilir. Bu mevkilerin yanında editör

de yayım aşamasında vazgeçilemeyecek bir unsurdur. Kitap, matbaa ile birlikte yazarın yazması ile bitmemeye başlamıştır. Bahsedilen mevkilerdeki insanlar tarafından bir denetlenme aşaması bulunmaktadır (Eisenstein, 2025, s. 39).

Matbaa, özel hayat anlayışını geliştirmiştir. El yazmasına oranla çok daha küçük ve taşınabilir kitaplar basılmasını sağlamıştır. Bireyin yanında kitap taşıyabilmesi, bir kenara çekilip okuyabilmesine öncülük etmiştir. Sessiz okuma alışkanlığını da ortaya çıkardığı bilinen matbaa, bu yolla bireyselleşme yolunda adımların atılmasını sağlamıştır. Matbaa ile yaygınlaşan kitap, mülkiyet anlayışının bir parçası hâline gelmiştir. Okur, karşılığını vererek kitaba sahip olabilmektedir. Yazar da sözlü kültürdekinin aksine yazdığı metin üzerinde hak iddia edebilmektedir (Ong, 2014, s. 155).

Matbaa bireyde bir tür kapanıklık duygusu oluşturmaktadır. Bunun sebebi, yazıya geçirilen ve basılan metnin son şeklini aldığı yönünde bir düşünce oluşmasıdır. Yazı öncelikle sözü anlatıcıdan, sonra da yazardan koparmıştır. “Basılı metnin, bir yazarın kelimelerini kesin veya “son” biçimiyle temsil ettiği varsayılr. Çünkü matbaa “iş” bitmiştir.” (Ong, 2014, s. 157). Basılan bir kitap üzerinde değişiklik yapmak oldukça zordur. Dağıtımı çoktan gerçekleşmiş bir kitabın toplatılması bir sorun olarak karşımızda durmaktadır. Toplatma yapılmasa da metindeki yeni değişiklikler için kitabın sonraki baskısını beklemek gerekmektedir.

Matbaa, söz sanatlarını ve anlatı türünün gelişimini mümkün kılmıştır. Matbaaya kadarki öykülerde olay örgüleri düz bir çizgi hâlinde ilerlemektedir. Matbaa ile birlikte çok daha karmaşık ve sıkı sıkıya işlenmiş olay örgüleri edebi türlere dahil olmuştur. “Jane Austen dönemi romanlarından başlayıp dedektif öykülerinde doruğa ulaşmıştır.” (Ong, 2014, s. 157). Sözlü kültürde yaşantıdan üretilen anlatılar da yerini büyük oranda kurmacaya bırakmıştır. Yazar, deneyimlerini bir metin olarak düzenleme becerisi kazanmıştır. Matbaa ortaya çıkınca ve sözlü gelenek etkisini yitirmeye başlayınca betimlemelerin arttığı ve detaylandırıldığı gözlemlenmiştir. Romantizme gelene kadar bu denli canlı ve detaylı çevre betimlemelerine rastlanmamıştır (Ong, 2014, s. 151-152). Romanın günümüzdeki şeklini almasında kadın yazarların payı büyük olmuştur. Kadınların kürsüye çıkamayışı, onları hitabet yerine günlük konuşma diline yönlendirmiştir. Bu sebeple kadın yazarların eserleri doğallığa çok daha yakındır ve hitabetten uzaktır (Ong, 2014, s. 187). Hitabetten uzaklaşma durumu, yazılı kültürde yazarın dinleyici/okur kitlesinden uzakta bulunması ve eserini tek başına kaleme alması sebepleriyle gerçekleşmiştir. Sözlü kültürde anlatıcı/yazar her zaman bir dinleyici kitlesinin önünde bulunmakta ve karşısındakinin tepkilerine göre hareket etmektedir. Oysa yazılı kültürde bir yazının okunup okunmayacağı bile belli değildir. Yazar, hayali bir okur kitlesi yaratmakta ve okunmayı umut etmektedir.

Yazı sayesinde düşünceler belli bir düzene girmiştir. Sözlü kültürde söyleneni değiştirme imkânının bulunmayışı ve düşünme eyleminin oldukça hızlı gelişmesi, günümüz anlamında bir kompozisyonu

gereksiz kılmaktadır (Sanders, 2017, s. 78-79). Oysa yazı, düşüncelerin belli bir düzen içinde, giriş-gelişme ve sonuç bölümleriyle yazılmasını gerektirmektedir. Yazı yazmak, konuşmaktan çok daha uzun sürdüğü için yazar, yazma aşamasında düşüncesini geliştirebilmektedir. Yazı üzerinde düzenleme yapma olanağının bulunması ve bilgileri ezber yapma zorunluluğunun bulunmaması, anlatı türünün gelişmesinde ve değişmesinde kilit bir rol oynamıştır. Ancak düşünce yapısının tam anlamıyla değişmesi ve kurgunun sözlü kültürdekenden ayrılması için matbaanın ortaya çıkışı beklenmiştir. 19. yüzyılda romantizm akımının ortaya çıkışı ile birlikte karakter derinlikleri oluşturulmaya başlanmış, anlatıcı yazara evrilmiş, sesli okumalar yerini sessiz okumaya bırakmıştır. Yazarların yaratıcılık seviyesi başka bir boyuta geçmiştir. “Konu, kurgu, olay, kişi, zaman, mekân, bakış açısı, dünya görüşü, amaç” gibi kavramlar yazılı kültürle birlikte edebi türlerde farklı bir bakış açısıyla şekillenmeye başlamıştır (Gökalp Alpaslan, 1999, s.11).

Görsel ve somut şiir gibi türlerin oluşumu da matbaa sayesinde ortaya çıkmıştır. Yazının olmadığı bir dönemde görsel şiirin ortaya çıkması mümkün görülmemektedir. “Tipografik mekânı kullanarak şiir sözlerinin anlamını pekiştiren George Herbert, dizelerin uzunluklarını ayarlayarak “Ester Wings” (“Paskalya Kanatları”) şiirine kanat, “The Altar” (“Mihrap”) şiirine mihrap biçimini vermiştir.” (Ong, 2014, 152-153). Görsel, somut ya da deneysel şiir yazabilmek için şiiri mekâna yaymak ve sayfa düzenine aşına olmak gerekmektedir. Görsel, somut ve deneysel şiir gibi türleri seslendirmek de mümkün değildir çünkü tamamen göze hitap etmektedir

Matbaa ile birlikte alıntı yapma kavramı değişikliğe uğramış ve etkilenme endişesi ortaya çıkmıştır. Sözlü kültürde sanatçılar ortak temaları ve kalıpları kullandıkları için alıntı yapmak veya başka bir metnin üzerinden metin üretmek normal sayılmaktaydı. Ancak matbaa, edebî metni biricik ve kapalı bir yapıt olarak kabul etmektedir. Özgünlük ve yaratıcılık kavramlarının ortaya çıkışı romantizm dönemine rastlamaktadır. Modern dünyada, başka yazarlardan etkilenme ve bu etkilenmenin esere yansması fikri yazarı huzursuz etmektedir. Bu duruma “etkilenme endişesi” adı verilmiştir. Sözlü kültürde ve el yazması kültüründe bu türden bir endişeye rastlanmamaktadır. (Ong, 2014, s. 164). Modernizm ve postmodernizm ile birlikte metinlerarasılık eserlerde bir teknik olarak kullanılmaya başlanmıştır. Yazar, diğer yazarlara bile isteye gönderme yapmakta ve onlara ait alıntılar kullanmaktadır.

Türk edebiyatına matbaanın giriş sürecine ve tarihine de biraz değinmek gerekmektedir. Osmanlı matbaacılığı ve kâğıt sanayisinin temelleri Lâle Devri döneminde atılmıştır. Osmanlı'ya matbaayı Yahudilerin getirdikleri bilinmektedir. Yahudiler İstanbul dışında Selânik, İzmir ve Halep'te de matbaalar kurmuşlardır. İstanbul ve Selânik'te toplam 50 kitabın basıldığı ve eserlerin ilk sayfalarında “Sultan II. Bayezid'in saltanatının gölgesi altında” anlamına gelen cümlelerin bulunduğu belirtilmiştir. 1728 yılına kadar geçerli olan Arapça ve Türkçe kitap basma yasağı nedeniyle Yahudiler İbranice, İspanyolca, Yunanca ve Latince kitaplar basmışlardır. O eserlerin büyük bir bölümü dinî olmakla birlikte tarih,

sosyoloji ve gramer konularında da matbu kitaplar bulunmaktadır. Büyük olasılıkla Yahudi matbaalarından esinlenilerek İstanbul'da 1627 yılında ilk Rum, 1655'te ilk Ermeni matbaası faaliyete geçmiştir (Özdemir, 2012, s. 26-27). İlk Türkçe matbaayı getiren kişi İbrahim Müteferrika olmuştur. İbrahim Müteferrika ilk Türkçe matbaayı 1727-1728 tarihinde Basmahane adıyla İstanbul'da kurmuştur. Bu matbaada 900 cilt kitap kaydı bulunmaktadır. Doğu ve Batı medeniyetlerini birleştirmeye çalışan aydın, 1726 yılında "Matbaanın Gerekleri" isimli bir risâle yayımlamıştır. "Bu risalede kitap çoğaltmanın halk ve yüksek zümre için yararlı olacağı, güzel, doğru ve okunaklı matbu kitaplar sayesinde öğretmen ve öğrencilerin işlerinin kolaylaşacağı, basmanın kârlı bir sanat olduğu, az emekle çok eser basılabileceği ve böylelikle kentlerde büyük kütüphanelerin kurulabileceği açık bir dille ifade edilmiştir." (Özdemir, 2012, s. 28-29). Matbaanın ortaya çıkışı en çok yazıyla ilgilenen zanaatkârları, yani hattatları tedirgin etmiştir. Bu sebeple Müteferrika başlarda dinî kitapların tüm sorumluluğunu hattatlara bırakmış, kendisi de Türkçe dil bilgisi kitapları başta olmak üzere Batı dünyasına yönelik eserler bastırmıştır. Bu matbaada Divan şiirine ait hiçbir eser basılmamıştır. Bu durum, matbaanın Batılılaşma amacını gerçekleştirmek için bir araç kullanıldığının göstergesidir. Bütün bu çabalara rağmen Tanzimat dönemine gelene kadar matbaa içselleştirilememiştir. Tanzimat döneminde yazılı medyanın, yani gazetenin ortaya çıkışı ile matbaa gerçek işlevine kavuşabilmiştir (Özdemir, 2012, s. 27). Yukarıda da bahsedildiği gibi bu gecikmenin sebebi, zanaatkârların işsiz kalma endişesidir. Ancak el yazması eserlerin nadir bulunması ve pahalı oluşu, dönem insanlarının okuma yazma öğrenmesi önünde büyük bir engel teşkil etmiştir. Bir Kuran-ı Kerim'in fiyatının 20 koyun olduğu bilgisine ulaşılmıştır. Kitapların bu derece pahalı oluşu sebebiyle eğitim uzun süre cami, tekke ve kahvehane gibi sözlü kültür ortamlarında gerçekleşmiştir (Özdemir, 2012, s. 39). Matbaanın özümsemesinden sonra hat sanatı dahi taş baskı tekniği ile kâğıda aktarılabilmiş ve matbaa baskısı kitap, halktan insanların evine girebilmiştir. Hat sanatının matbaaya aktarılabilmesi en çok dinî kitapların basılabilmesine ön ayak olmuştur.

Hat sanatının yaygınlığı, yazının bir zanaat olarak görülmesi ve el yazması eserlerin pahalılığının okuryazarlığın önünde bir engel oluşturduğu yukarıda da belirtilmiştir. Ancak bu noktada şu da belirtilmelidir ki okuryazar sayısının azlığı, süreli yayınlara talebin az olmasına, dolayısıyla matbaada basılan eserler için okur bulunamamasına da sebep olmuştur. Nebi Özdemir'in Orhan Koloğlu'ndan aktardığı üzere (akt. Özdemir, 2012, s. 50) matbaa; akılcılığın ve hümanizmanın yerleşmesini, uzmanlığın pekişmesini, bilgi akışının kolaylaşmasını, süreklilik ve kesinlik kazanmasını, soyluların ve din adamlarının egemenliğinin kırılmasını, dilin sadeleşmesini, dile dayalı ulus bilincinin gelişmesini, uluslar üstü burjuva kültürünün yaygınlaştırılmasını, yeni bir kamuoyu oluşturma forumunun işlenmesini, açık toplum sisteminin tesisini, tüketim eğiliminin kitleye yayılmasını, yeni iş alanlarının açılmasını, özgürce yazma isteğinin doğmasını, sansür ve kısıtlamaya karşı mücadele edilmesini sağlamıştır. Bütün bunlar basının, dolayısıyla matbaanın ortaya çıkardığı sonuçlardır. Gazetecilik sayesinde bir okur kitlesi oluşmaya başlamıştır. Bu

kitlenin oluşmasında halkın okuma yazma öğrenmesinin yanında, gazeteler tarafından okurun ilgi ve duygularının önemsenmeye başlanması da etkili olmuştur. Gazeteler halkın talep ve ihtiyaçlarına göre içerik üretmişlerdir. Osmanlı'da ilk edebî eserlerin basımı da gazetenin ortaya çıkışı ile doğrudan ilişkilidir çünkü Tanzimat döneminden itibaren eserler gazetelerde tefrika edilerek okurun hizmetine sunulmuştur.

Tanzimat döneminde gazeteler halka eğitim vermek için bir araç konumundadır ve bu eğitimin verilebilmesinin en iyi yolu olarak yazı dilinin sadeleştirilmesi görülmüştür. Gazete sayesinde artan okuma oranları, okur sayısının ve çeşidinin, dolayısıyla taleplerin artmasına da sebep olmuştur. Bu da piyasanın farklılaşmasını beraberinde getirmiştir. Basılı medya, hedef kitlesini genişletmek için farklı format ve konuları da dahil ederek basımlarına devam etmiştir. Örneğin, mizah gazetelerinin altları bilinçli olarak Hacivat-Karagöz, meddah gibi geleneksel tiyatro türlerinden seçilmiştir. Bu geleneksel türlerin romanlarda da kendilerini gösterdiği görülmektedir (Özdemir, 2012, s. 69). Matbaa ve yayıncılık denildiğinde akla gelen ilk isim Ahmet Midhat'tır. Yazar, kendi matbaasını kurarak yayın hayatının şekillenmesinde önemli bir yer oynamıştır. İlk dönem Türk roman ve hikâyesinin halk ve divan edebiyatından etkilendiğinden şüphe yoktur. Batılı anlamda bir roman örneği sergilememiz için uzun yıllar beklememiz gerekse de zaman, mekân, olay örgüsü, kahraman, klâsik hikâye kurgusu gibi unsurları taşıyan metinler sözlü ve yazılı kültürümüzde varlığını sürdürögelmiştir. Matbaa yoluyla basılan ilk kitaplar da Halk Kitabı olarak adlandırılan, adından da anlaşılacağı üzere doğrudan halkın okuyup anlaması için basılan kitaplardır. Bu kitaplar arasında dinî kitaplar, cenk kitapları, aşk masalları, divanlar, kahramanlık kitapları, dinî hurafeleri içeren kitaplar yer almaktadır (Güloğlu, 1937, s. 3). Genel olarak temaları aşk, kahramanlık, din ve mizah oluşturmaktadır. “Bu kitaplar, sözlü kültürden yazılı kültüre geçişi ifade etmektedir” (Gökalp Alpaslan, 1999, s. 5). Halk hikâyeleri ilk olarak taş basması olarak basılmıştır. Gökalp Alpaslan (1999, s. 5-6) taş basması yoluyla basılan ve yazılı edebiyatı şekillendiren eserleri bir liste hâlinde vermiştir: *Koroğlu Hikâyesi*, *Ferhat ile Şirin Hikâyesi*, *Tahir ile Zühre Hikâyesi*, *Arzu ile Kamber Hikâyesi*, *Kerem ile Aslı Hikâyesi*, *Asuman ile Zeycan Hikâyesi*, *Melihsah ile Güllühan Hikâyesi*, *Elif ile Mahmut Hikâyesi*, *Yusuf ile Züleyha Hikâyesi* aşk hikâyelerinin bir bölümünü oluşturmaktadır. Meddah hikâyeleri arasında ise *Hançerli Hanım Hikâyesi* en çok bilinenidir. 19. yüzyılda masalların bir bölümü de taş basması hâlinde basılmıştır: *Hikâye-i Billur Köşk ve Elmas Sefine*, *Keloğlan Masalları*, *Binbir Gece Masalları*, *Binbir Gündüz Masalları* ve *Tutiname* verilebilecek örnekler arasındadır. İsmi verilen metinler sözlü kültür kökenli olması doyasıyla sözlü kültür özellikleri taşıyarak yazıya geçirilmişlerdir. Metinlere konuşma dili hâkimdir ve sesli okunmaya uygundur.

Tanzimat döneminde matbaa yoluyla basılan eserler konu olarak ortak özellikler gösterse de uzunluk ve kısalık bakımından ortak bir noktada buluşamamışlardır. Uzun hikâye, kısa hikâye, uzun roman, kısa roman gibi türler bulunmaktadır. “Çünkü ilk yazarlar, henüz özgün bireysel

yazılı anlatımına sahip değildir.” (Gökalp Alpaslan, 1999, s.10). Bu sebeple bir ortaklığa ulaşamamaları oldukça normaldir.

Matbaa ile birlikte edebî türlerin artması Türk toplumunda, günlük konuların sorgulanmasını da beraberinde getirmiştir. Tanzimat dönemi romanları bu sorgulamanın en açık örneklerini oluşturmaktadır. En sık ve en öncelikli sorgulanan konular görücü usulü evlenme, batıl inançlar, Batılılaşma, dil meselesi, miras ve eğitim olmuştur. Yazılı edebiyatın ve matbaa teknolojisinin Türk toplumuna yaptığı en büyük etkiler; okuma yazma oranını artırması ve halkı sorgulamaya teşvik etmesidir. Edebi açıdan bakıldığında ise bir okur kitlesi oluşturmaya, şiir yerine nesrin tercih edilmesi, Divan şiirindeki aşk temasından toplumsal temalara geçilmesi ve ilerleyen zamanlarda mizah, moda, psikoloji gibi temaların da dahil edilmesi matbaanın yaptığı önemli değişiklikler olarak sayılabilmektedir.

1.3. DİJİTAL KÜLTÜR-DİJİTAL EDEBİYAT

Dijital yazının fikir kökenleri 1940’lı yıllara kadar uzanmaktadır. Bush *As We May Think* adlı makalesinde Memex denen bir düzenden bahsetmektedir. Bu düzenek, bugünkü bilgisayarların ana fikrini oluşturmaktadır. Düzenek sayesinde bilgiler depolanacak ve depolanan bilgiler doğrusal ya da doğrusal olmayan yollarla işlenebilecektir. Düzenek otomatik olarak işlemeyecek bunun her zaman oradaki bilgileri istenen oranda işleyebilecek; sıralama, sınıflandırma, birbiriyle ilişkilendirme, değiştirme ve dönüştürme işlemlerini gerçekleştirecek bir kullanıcısı olacaktır. (Bush, 1945, 101-108). Bush’un bu düzenek için öngördüğü işleyiş, günümüzde bilgisayar sistemlerinin en temel özellikleriyle örtüşmektedir. Bilgilerin depolanması, sınıflandırılması, ilişkiler kurularak erişilebilir hâle getirilmesi ve kullanıcı tarafından yönlendirilen etkileşimli süreçler, bugünkü bilgisayar mimarisinin ve özellikle hipermetin tabanlı dijital yazı teknolojilerinin öncül fikirlerini oluşturmuştur. Dolayısıyla Memex, yalnızca bir kurgu olarak kalmış olsa da modern bilgisayar sistemlerinin düşünsel temelini atan bir kavram olarak kabul edilmektedir. Ancak Memex, uygulamaya geçememiş, bir fikir olarak kalmıştır. Bu türde bir fikrin gerçekleşebilmesi için 1965 yılında Ted Nelson’un Xanadu isimli projesini beklemek gerekmektedir. Nelson, bu proje kapsamında *hipermetin* ve *hipermedya* kavramlarını ortaya koymuştur (History of Information, 2015). “Memex ve Xanadu bugünkü dijital anlamıyla hipermetin kavramının en temel özelliklerini ortaya koymaktadır. Bu özellikler belirli bir ‘düzenek’ üzerine kaydedilen birbiri ile ‘bağlantılı’ hipermedyatik ‘veri üniteleri’ ve bir ‘kullanıcının’ bunlar arasında ‘gezinmesi’, onlarla ‘etkileşime’ geçmesi şeklinde sıralanabilir” (Tüfekçi, 2017, s. 10). İlk hipermetinsel yazılım ARPANET projesi ile hayata geçmiştir. ARPANET, Amerikan savunma sisteminin bilgisayar donanımlarının tümünü birbirine bağlamayı amaçlayan bir ağ olarak geliştirilmiş

ve paket anahtarlama teknolojisi kullanarak veri iletimini mümkün kılmıştır. Bu gelişme, günümüzde internet olarak adlandırılan küresel ağın temelini oluşturmuştur (Levy, 2016).

İnternetin gelişimi ARPANET ile başlamış ve WWW ile devam etmiştir. Windows, Macintosh ve Linux adlı sistemler aynı ağ içerisinde paylaşımda bulunabilmektedir. Ancak HTML'nin kullanıma kazandırılması hipermetinleri bilgisayar işletim sistemli olmaktan çıkarmıştır (Gezginci, 2016, s. 274). Alan Turing, 1930'ların sonunda daktiloyu baz alarak kavramsal bir makine icat etmiştir. Bu makine, günümüz bilgisayarlarının temelini oluşturmuştur. 1940'larda ENIAC ve EDVAC isimli bilgisayarlar üretilmiştir. İlk kişisel bilgisayarlar için ise Apple markasının adım attığı bilinmektedir (Topçu, 2022, s. 329). Kişisel bilgisayarların artması ve internet ağının yaygınlaşması bireylerin kendi dijital edebiyatlarını oluşturmalarına fırsat vermiştir. Multimedyaı indirmek ve kullanmak, mevcut ses, video ve resim gibi unsurları düzenlemek basit bir bilgisayar kullanıcısı için bile mümkün hâle gelmiştir. Bu tür etkinliklerin bu derece kolaylaşması ve internetin herkes tarafından ulaşılabilir olması bireylerin müstakil eserler vermelerine ve bireysel olarak yayınlamalarına zemin hazırlamıştır.

İnternetin gelişiminin bireylerin düşünme sistemi ve edebiyat anlayışları üzerindeki etkisini net olarak görebilmek için dijital yerli, göçmen ve melez kavramlarına, bunlara ek olarak da web teknolojilerinin gelişimine detaylı olarak bakmak gerekmektedir.

1.3.1. Dijital Yerliler, Dijital Göçmenler ve Dijital Melezler

1960 yılında Türkiye'ye gelen bilgisayar, 1970'li ve 1980'li yıllarda biraz daha yaygınlık kazanmaya başlamış ve 2000 sonrasında ivme kazanmıştır. TÜİK 2024 yılı verilerine göre internet kullanan birey oranı %88,8'e ulaşmıştır. Bu oranın %92,2'sini erkek, %85,4'ünü ise kadın kullanıcılar oluşturmaktadır (TÜİK, 2009; TÜİK, 2011; TÜİK, 2024). İnternetin hayatımıza hızla yayılması ve elektronik araçların kullanımının artmasıyla birlikte dijital yerli ve dijital göçmen kavramları gündeme gelmiştir. Bu kavramlar genel olarak araştırmacılar tarafından yıllara bağlı olarak birbirinden ayrılmıştır ancak hangi yılların hangi kavramı karşıladığı konusunda bir görüş birliğine varılamamıştır. Dijital yerlilik ve dijital göçmenliğin başlangıç ve bitiş tarihleri konusunda bir uzlaşma bulunmasa da bu tarihlerin birbirinden çok uzak olmadığı görülmektedir. Asiye Yıldız gibi bazı araştırmacılar ise dijital yerli ve göçmen kavramlarının yanında dijital melez kavramının da varlığını ileri sürmüştür. Bu bağlamda yalnızca tarihsel sınırlarda değil, kavramlar arasında da tam bir uzlaşmaya varılamadığı anlaşılmaktadır.

Prensky (1946), dijital yerli ve dijital göçmen kavramlarını ortaya atan önemli araştırmacılarından biridir. Prensky, dijitalleşmeye olan yaklaşımı yaşa göre gruplandırmış ve 1980 öncesi nesle dijital

göçmen, 1980 sonrası nesle ise dijital yerli adını vermiştir. 1980 sonrası nesil için dijital nesneler, ana dille eşdeğer bir hâl almıştır. Araştırmacının, dijital yerli ve dijital göçmen kavramlarını ortaya atarken kolej öğrencilerinden ve onların öğretmenleri ile olan ilişkisinden esinlendiği bilinmektedir. Prensky, teknolojinin içine doğan neslin düşünme yapısının, giyim tarzının, iletişim şeklinin ve diğer sosyal davranışlarının derin bir değişim geçirdiği görüşündedir. Bu sebeple yeni nesil, eski neslin öğretme kalıplarına uymamaktadır. Bu nesil, zamanının büyük çoğunluğunu bilgisayar, telefon ve tablet gibi teknolojik araçlarla geçirmektedir. Yazar, gelecekte teknolojinin beyin yapısında fiziki değişiklikler dahi yaratabileceğini öngörmektedir. Prensky, bu yeni nesle isim verirken iki seçenek üzerinde durmuştur: N-nesli, ki bu Net'in kısaltılmış hâlidir, ve dijital yerli kavramı, gençlerin teknolojiyi ana dili gibi kullanmasından esinlenerek türetilmiştir. Dijital göçmenler ise teknolojinin içine doğmasa da onu kullanan, hayatına adapte eden nesil anlamında tanımlanmıştır (Prensky, 2001a, s. 1-2).

Türkiye’de çalışma yapan araştırmacılardan Asiye Yıldız, dijital yerli ve dijital göçmen kavramlarının doğru ancak eksik olduğunu ileri sürmüştür. Yıldız, Prensky’nin tarihsel gruplandırmasının çok keskin sınırlarla ayrıldığını düşünmektedir. Ona göre bu sınırlar daha yumuşak şekilde belirlenmelidir. Bu yaklaşımla literatüre dijital melez kavramını kazandırmıştır. Yıldız’a göre 2000 sonrası doğanlar “dijital yerli”, 1970 öncesi doğanlar “dijital göçmen” ve 1970-1999 arası doğanlar ise “dijital melez” olarak adlandırılmaktadır. Dijital melez nesli bir geçiş dönemini temsil etmektedir. Bu nesil, geleneksel yazın ile teknolojiyi bir arada kullanmakta ve ikisinden de tamamen vazgeçememektedir. Teknolojiye 2000 sonrası kuşak kadar hâkim olamasalar da teknolojiden tamamen kopuk değildirler ve hayatlarını kolaylaştıracak şekilde teknolojiye entegre olmuşlardır. Yeniliklere adapte olma konusunda yeteneklidirler (Yıldız, 2012, s. 821).

Dijital yerli ve dijital göçmen kavramları, doğum yılı temelinde birbirinden ayrılrsa da esas olarak internet kullanım alışkanlığına atıfta bulunmaktadır. Bu nedenle bu yönteme çeşitli eleştiriler yöneltmiştir. Eleştirilerin en önemlisi, teknoloji kullanımının doğum yılıyla doğrudan ilişkili olmadığı ve kişiden kişiye değişiklik gösterebileceğidir. Her bireyin ilgi alanları, yetenekleri ve yetkinlikleri farklıdır. Örneğin 1980 öncesinde doğmuş bir birey, merakı ve yetenekleri sayesinde interneti çok iyi kullanabilirken, 1980 sonrası doğmuş bir birey teknolojiden uzak durabilmekte ve sınırlı bilgi sahibi olabilmektedir. Bu eleştiriler, dijital yerli ve göçmen kavramlarının doğru olduğunu, ancak bu isimlerin teknoloji kullanabilme yetkinliğine göre verilmesi gerektiğini vurgulamaktadır (Vanslyke, 2003). Kennedy’in çalışmalarında da kişinin dijital okuryazarlığının yalnızca yaşa bağlı olmadığı; sosyoekonomik düzey ve cinsiyet farkından da etkilendiği ortaya konmuştur. Söz konusu araştırma 2007 yılında Avustralya’da gerçekleştirilmiştir (Kennedy vd., 2007, s. 517-525).

Prensky, günümüz çocuklarının ebeveynlerinden çok farklı bir biçimde sosyalleştiklerini ileri sürmektedir. Bu çocuklar 10.000 saatin üzerinde video oyunu oynamakta, 200.000'in üzerinde e-posta ile anlık mesaj gönderip almakta, 10.000 saatin üzerinde cep telefonu ile konuşmakta, 20.000 saatin üzerinde televizyon izlemekte ve 500.000'in üzerinde reklamla karşılaşmaktadır. Araştırmacı, tüm bu etkinliklerin çocuklar üniversiteden mezun olmadan önce gerçekleştiğini belirtmektedir. Teknolojiyle bu kadar iç içe bulunan dijital nesil, en fazla 5.000 saatlik kitap okuma süresine erişebilmektedir (Prensky, 2001b, s. 1). Prensky, dijital yerlileri bu verilerle tanımlamaktadır.

Dijital yerliler; dijital nesil, milenyum kuşağı veya “zaplayan insan” gibi isimlerle de anılmaktadır ve doğrudan dijital medyanın içine doğmuşlardır. Her türlü ihtiyaçlarını dijitali kullanarak giderme eğilimindedirler. Dijital nesil, sıkça internette dosya paylaşımı yapmakta ve interneti günlük yaşamında yoğun bir şekilde kullanmaktadır. Blog ve sosyal medya kullanımı oldukça yaygındır. İnternet paylaşımları aracılığıyla sosyalleşmenin de sağlandığı görülmektedir (Işık, 2019, s. 18-19).

Dijital yerlilerin kendilerine ait bir sanal dili, yani internet jargonu vardır. İnterneti kullanırken, özellikle mesajlaşmalarda, kısaltmalar tercih etmektedirler. Düşünme kalıpları, dijital göçmenlerden farklıdır. Çok fazla uyarıcıya maruz kalmaları sebebiyle odaklanma süreleri kısadır ve zihinleri her an konudan konuya atlamaktadır. Hipermedyaların yaygınlık kazanması, dijital yerlilerin doğrusal düşünme biçiminden uzaklaşmasına yol açmıştır. Teknolojinin içine doğan gençler, hızla yaşanan yeniliklere çabuk adapte olmakta ve kendilerini sürekli yenilemektedirler (Işık, 2019, s. 24-25).

Dijital yerliler, internet üzerinden bilgiye erişme konusunda herhangi bir zorluk yaşamamaktadırlar. Anlık mesajlaşma daima hayatlarının içindedir; bu durum, bilgiye hızlı erişme ve her an irtibatta olma isteklerinin bir göstergesidir. Bilgiye hızlı ulaşma istekleri sayesinde metinleri doğrusal olmayan biçimlerde okumaktadırlar ve hipermetinleri tercih etmektedirler. Kapsül bilgiler ve grafikler, bilgiye ulaşmada makale okumaktan çok daha az vakit almaktadır. Oyun oynayarak öğrenmek, ciddi bir çalışmaya kıyasla çok daha olası görünmektedir. Birçok işi aynı anda yapabilmek, dijital yerlilerin en önemli özelliklerinden biridir (Yıldız, 2012, s. 823). Ayrıca olayları tecrübe ederek öğrenmeyi tercih etmektedirler ve bilgileri kavrama konusunda oldukça hızlı oldukları görülmektedir.

Çok çalışmak yerine deneyimlemeyi tercih etmek, dijital yerliler tarafından sıkça benimsenen bir yaklaşımdır. Dijital yerliler en verimli oldukları ortamın internet olduğunu göstermektedirler. Müzik dinlerken ya da televizyon izlerken ders çalışarak öğrenme sürecini eğlenceli hâle getirebilmektedirler. Dijital göçmenler ise ders çalışırken eğlenmenin mümkün olmadığını düşünmektedir (Prensky, 2001a, s. 2-3). Bilgi edinme süreçlerinde basılı kaynaklardan önce interneti tercih etmektedirler. İnternette erişimi olmayan kaynakları yok saymakta ve ek çaba

gerektiren kütüphane gezileri gibi uygulamalara yönelmemektedirler. Bu bağlamda, dijital yerliler için internette bulunan bilgiler öncelikli tercih sebebidir.

Dijital araçlar ve dijital ortamlar, dijital yerlilerin günlük yaşamının ayrılmaz bir parçasıdır. Business Wire (2012) verilerine göre dijital yerliler, evde oda değiştirirken dahi telefonlarını yanlarından ayırmamaktadır ve onları uzuvlarının bir parçası gibi görmektedirler. Teknolojiyi bir ihtiyaç olarak algılamamaktadırlar; dijitalleşme, bu nesil için su içmek veya yemek kadar doğal bir durumdur. Ayrıca dijital dünyada kendilerine özgü bir dilleri vardır (Karabulut, 2015, s. 16). Mevcut işleri internet aracılığıyla halledilebiliyorsa başka bir seçenek aramaya ihtiyaç duymamaktadırlar.

Dijital yerliler, sanal ortamlarda tanımadıkları kişilerle iletişim kurma konusunda da beceriklidirler. Mesaj yoluyla anlaşmayı, yüz yüze iletişime göre daha kolay bulmaktadırlar. Sosyal medya platformları üzerinden insanlarla bilgi paylaşmak veya iletişim kurmak, yüz yüze iletişimden daha fazla tercih edilmektedir (Karabulut, 2015, s. 17).

Bilgiç, Duman ve Seferoğlu (2011, s. 4) dijital yerlilerin teknolojiyi ve internet ortamını beş farklı amaçla kullandıklarını belirtmişlerdir:

- Kişisel ilgi veya eğlence,
- Sosyal iletişim,
- Günlük kullanım (bilgi depolama veya bilgiye erişim, tren biletlerine bakma gibi),
- Profesyonel çalışma,
- Üniversite/ders çalışması.

Pedro (2006, s. 2-14) yaptığı çalışmada dijital yerlilerin genel özelliklerini listelemiştir. Bu listeye göre dijital yerlilerin özellikleri aşağıdaki gibidir:

1. Dikkat süreleri oldukça kısadır.
2. Zihinleri sürekli olarak konudan konuya atlamaktadır.
3. Birçok işi aynı anda yapabilme becerisine sahiptirler.
4. Ezber yapmak veya çalışmak yerine bilgiyi keşfetme ve yaşama yoluyla öğrenmeyi tercih etmektedirler.
5. Sanal ortamda iletişim becerileri yüksek olmasına rağmen, somut dünyada daha yalnız kaldıkları görülmektedir.
6. Dijital göçmenler kadar sabırlı değildirler ve acele etme eğilimi göstermektedirler.
7. Hayal dünyaları oldukça gelişmiştir.
8. Oyun merkezli yaşamakta ve oyun merkezli öğrenmektedirler.
9. Grafik okumayı, uzun yazılar okumaya tercih etmektedirler.
10. Basılı materyaller yerine teknolojik araçları kullanmayı tercih etmektedirler.

Prensky'nin dijital göçmenler olarak adlandırdığı 1980 öncesi kuşak, teknolojik araçları kullanmada zorluk çekmekte ve rehber veya kullanım kılavuzuna ihtiyaç duymaktadır. İhtiyaç duydukları bir belgeyi ekrandan okumaktansa çıktı almayı tercih etmektedirler. Bir bilgiye ulaşmak istediklerinde öncelikle basılı kaynaklara, daha sonra internete başvurumaktadırlar. Dijital yerlilerin aksine paralellik içermeyen hipermetinleri okumak ve grafikleri anlamak, dijital göçmenler için oldukça zordur (Karabulut, 2015, s. 19).

Dijital göçmenler, teknolojiye daha çok faydacı bir amaçla yaklaşmaktadır. Teknolojiyi kullanmaları genellikle bilgi edinme amacı taşımaktadır oysa dijital yerliler için teknoloji, uzuvlarının bir parçası hâlinedir. Dijital yerliler teknolojiyi yalnızca bilgiye erişmek için değil, eğlenmek, sohbet etmek veya oyun oynamak için de kullanmaktadırlar (Işık, 2019, s. 23). Dijital göçmenler ise özel bir ihtiyaç olmadıkça teknolojiyi kullanmamayı tercih etmektedir. Bilgiye erişmek için interneti kullanmak, onlar için en son tercihtir; ilk tercihleri çoğunlukla basılı kaynaklara başvurmadır. Belgeleri dijital ortamda okumaktansa çıktı almayı tercih ederler ve kâğıdı daha samimi ve sıcak bir ortam olarak görmektedirler. İnsanlarla yüz yüze görüşmeyi tercih etmek de dijital göçmenlerin karakteristik özellikleri arasındadır. İnternet üzerinden haberleşmeyi ise mümkün olduğunca sınırlamaktadırlar.

Dijital göçmenler, dijital yerlilerin aksine deneyimlemek yerine öğrenmeyi ve öğretmeyi tercih etmektedirler. Öğrenme süreçlerini yavaş yavaş ve adım adım gerçekleştirmek onlar için daha kabul edilebilirdir. Bir anda yalnızca tek bir şeye odaklanabilmekte ve bireyselliği tercih etmektedirler.

Kullanılan dil, teknolojinin gelişimiyle birlikte değişime uğramıştır. Bu nedenle dijital yerliler ile dijital göçmenler arasında iletişim kopuklukları yaşanmaktadır. Bu kopukluk, en çok eğitim alanında kendini hissettirmektedir. Prensky, dijital göçmenlerin eski alışkanlıklarından kaynaklanan davranış farklılıklarına “aksan” adını vermektedir (Prensky, 2001a, s. 2). Dijital yerli ve dijital göçmenler arasındaki uçurumun oluşmasında aksanlar önemli bir rol oynamaktadır.

1970-1999 yılları arasında doğan nesle dijital melez adı verilmektedir; bu nesil, dijital göçmenler ile dijital yerliler arasında bir geçiş sürecinin yansımasıdır ve değişimin zaman aldığını göstermektedir. Dijital melezler, dijital yerliler ile dijital göçmenlerin ortasında yer almakta ve her iki nesilden özellikler taşımaktadır. Dijital göçmenler gibi teknolojiye direnç göstermemekle birlikte dijital yerliler kadar olmasa da teknolojiye hâkimdirler. Aynı anda birden fazla işi gerçekleştirebilmektedirler. “Aynı anda hem müzik dinleyip hem bir şeyler okudukları, hem de cep telefonu ile mesaj yazabildikleri bilinmektedir” (Yıldız, 2012, s. 821). Basılı malzemelerle elektronik kaynakları eşit derecede kullanmaktadırlar.

Dijital melezler teknolojiye yatkınlık göstermekte ve teknolojiyi belli ölçüde kullanabilmektedirler; ancak dijital göçmenler gibi klasik okuryazarlık biçimlerini de tercih

etmektedirler. Kâğıt kullanmak, bu gruba daha sıcak ve samimi gelmektedir; bununla birlikte tablet, bilgisayar ve telefon kullanma alışkanlığına da sahiptirler. Genellikle 45 yaş üstünde olan dijital melezler, bilgi edinmek için kitaplara ve internete benzer oranlarda başvurumaktadırlar.

Pedro'nun ortaya koyduğu dijital yerlilere ait özellikler, aynı zamanda dijital edebiyatta ve dijital kültürde okur-yazar rollerinin nasıl şekillendiğine dair ipuçları vermektedir. Bu maddeleri edebiyat açısından yorumlamak gerekirse; dijital yerlilerin dikkat sürelerinin oldukça kısa olması, okur-yazar ilişkisi üzerinde doğrudan bir etki yaratmaktadır. Okurun dikkat süresi kısaldığı için yazarlar, dijital ortamda kaleme aldıkları metinlerin uzunluklarını kısaltmıştır. Bu durum, dijital metinlerin genellikle tek oturuşta okunabilecek uzunlukta tasarlanmasıyla kendini göstermektedir. Örneğin, interaktif hikâyeler yaklaşık 10-15 dakika sürecek şekilde yapılandırılmaktadır ve bu durum, kısa dikkat sürelerinin metin üretimine etkisini kanıtlar niteliktedir.

Dijital yerlilerin zihinlerinin sürekli olarak konudan konuya atlaması, hipermetinsel okuma biçiminin bir sonucudur. İnternet, her an tıklanabilir hiperlinklerle doludur; kısa dikkat süreli okur, linkler aracılığıyla sayfadan sayfaya atlamakta ve doğrusal olmayan bir okuma şekli geliştirmektedir. Ayrıca dijital yerlilerin birçok işi aynı anda yapabilme becerisine sahip olması, dijital ortamda üretilen eserlerin çoklu medya unsurlarını içermesiyle doğrudan ilişkilidir. Okur, bir metni hem okuma hem izleme hem de dinleme biçiminde deneyimlemektedir. Buna karşılık, dijital göçmenler veya yazılı kültüre hâkim geleneksel okurlar, metinleri doğrusal bir sıra izleyerek okumaktadır. Bu okuma biçiminde metinler baştan sona tek yönlü ve adım adım takip edilmekte, bilgi akışı belirli bir mantıksal sıraya göre ilerlemektedir. Geleneksel okur, metni okurken içeriğin bütününe anlamak ve yorumlamak için daha fazla dikkat ve sabır gerektiren bir süreçten geçmekte, linkler veya multimedya unsurları ile sayfalar arasında atlama olanağı bulunmadığından, bilgiyi tek bir düzlemde ve doğrusal bir yapıda edinmektedir. Ezber yapmak veya çalışmak yerine bilgiyi keşfetme ve yaşama yoluyla öğrenmeyi tercih etmeleri, dijital oyunlar ve interaktif platformlarda açıkça görülmektedir. Bu bağlamda, okur bir oyuncu ve kullanıcı konumuna geçmekte, oyun dünyasını keşfederek öğrenmekte ve internet sitelerinde gezinerek bilgiye ulaşmayı keşif merkezli bir öğrenme biçimi hâline getirmektedir. Yazılı kültürde ise öğrenme ve bilgi edinme genellikle ezber ve okuma temelli olup, okuyucu daha pasif bir konumdadır.

Sanal ortamda iletişim becerilerinin yüksek olmasına rağmen somut dünyada daha yalnız kalmaları, dijital okur ve yazar arasındaki etkileşimin sanal platformlarda yoğunlaştığını göstermektedir. Okur ve yazar, dijital ortam aracılığıyla doğrudan iletişime geçmekte ve farklı kültürlerden okur veya oyuncularla arkadaşlık ve bilgi paylaşımı gerçekleştirmektedir. Bu durum, dijital ortamın okur-yazar ilişkilerini yeniden şekillendirdiğini ve geleneksel iletişim biçimlerinden farklı bir etkileşim ağı yarattığını ortaya koymaktadır. Yazılı kültürde ise iletişim daha sınırlı ve genellikle metin aracılığıyla dolaylıdır; okur ile yazar arasındaki etkileşim çoğu zaman tek yönlüdür. Dolayısıyla dijital yerli okur

ve yazar, yazılı kültürdeki klasik okur-yazar ilişkilerinden farklı olarak, çoklu ortam ve etkileşim ağı üzerinden sürekli yeniden şekillenen bir deneyim yaşamaktadır

1.3.2. Dijital Edebiyat

1980’li yıllar dijital yazının başlangıcı olarak kabul edilmektedir. Elektronik edebiyat; ergodik edebiyat, dijital edebiyat ya da siber edebiyat gibi kavramlarla karşılanmaktadır. Asutay, internet ortamında üç tarz metin olduğunu ileri sürmektedir. Birincisi geleneksel (basılı) metinlerin internet ortamına aktarılmasıdır. İnternete aktarılan metinler artık hipermetin özelliği göstermektedir. İkincisi doğrudan internet ortamında yazılan metinlerdir. Üçüncüsü ise internet ortamında yazılan metinlere okurların yorum eklemesi ile ortaya çıkan çok yazarlı metinlerdir (Asutay, 2009, s. 66). Yazın artık yazılı, sözlü ve dijital olarak hayatına devam etmektedir.

Çalışmanın adını oluşturan “dijital” kavramını irdelemek gerekmektedir. Dijital edebiyat kavramının kökenleri “elektronik edebiyat” a dayanmaktadır. Hayles ve Rettberg, Electronic Literature Organization (ELO) bünyesinde yer alan önemli araştırmacılar ve elektronik edebiyat kavramının ortaya çıkışında öncü rol oynamışlardır. Rettberg (2019, s. 15) elektronik edebiyatı “bağımsız veya ağ bağlantılı bilgisayarın sunduğu olanaklar ve bağlamlardan yararlanan, önemli edebî özelliklere sahip eserler” olarak tanımlamaktadır.

Hayles (2007) ve Rettberg’in (2019, s. 13) belirttiği üzere, “elektronik” terimi yalnızca elektrikle çalışan cihazları kapsamaktadır; dolayısıyla basılı edebiyatın dijitalle aktarılmış hâlleri, e-kitaplar veya sesli kitaplar, elektronik edebiyat kapsamına dahil edilmemektedir. Terimin ortaya çıkışında türün yeniliği ve dönemin koşulları önemli bir rol oynamıştır. Electronic Literature Organization (ELO), geleneksel edebiyattan gelen potansiyel okur ve yazarları uzaklaştırmayacak, jargon ağırlıklı olmayan bir terim seçmeyi amaçlamıştır. Bu bağlamda, “dijital” terimi daha akademik bir ton taşıırken, “elektronik” terimi toplumun daha aşına olduğu bir kavram olarak benimsenmiştir. Türün ve internetin toplum içindeki yeniliği göz önünde bulundurulduğunda, elektronik teriminin tercih edilmesi anlaşılır hâle gelmektedir (Rettberg, 2019, s. 13-14).

Elektronik ve dijital terimlerinin tarihçesi de bu yaklaşımı desteklemektedir; “elektronik” ilk olarak 1910’da kullanılmaya başlanırken, “dijital” terimi bilgisayarın ortaya çıkışıyla birlikte 1945’ten itibaren yaygınlaşmıştır (Etymology Online, t.y.). Dijitalin kelime anlamı Türkçe Sözlük’te “sayısal” ve “sanal” olarak yer almakta olup, bilgisayarın 1 ve 0 kodlarından oluşması göz önünde bulundurulduğunda, dijital terimi bilgisayar odaklı metinleri tanımlamak için uygun bir kavramdır. Buradan hareketle, elektronik edebiyat radyo ve televizyon gibi elektronik

cihazları da kapsarken, dijital edebiyat yalnızca sanal ortamda oluşturulmuş, bilgisayar ve internet merkezli edebî ürünleri içermektedir.

Gelenekselden dijitalle aktarılan ürünlerin statüsü ise ayrı bir tartışma konusudur. Clement (2007; akt. Tüfekçi, 2017, s. 20), dijital ile dijitalize edilmiş anlatı arasındaki farkı vurgulamaktadır. PDF veya EPUB gibi geleneksel eserlerin dijitalle aktarılması “dijitalize edilmiş anlatı” olarak adlandırılırken, doğrudan dijital ortamda üretilen eserler “dijital anlatı” olarak sınıflandırılmaktadır. Bouchardon (2014, s. 45) dijital edebiyat ürünlerinin hipermedya özellikleri—video, hareketli görsel ve ses gibi—barındırması durumunda, bu eserlerin basılı hâle getirildiklerinde işlevselliklerini yitireceklerini belirtmektedir. Bu çerçevede, Hayles, Rettberg ve Bouchardon’un görüşleri, günümüzde dijital edebiyatın tanımıyla doğrudan örtüşmekte ve elektronik edebiyat ile dijital edebiyat arasındaki farkları açıklığa kavuşturmaktadır. Güncel, yaygın ve toplum tarafından kabullenilmiş bir kavram olması, tezimizin konusu olan edebî türlerin tamamını bünyesinde barındırması dolayısıyla çalışmamızda “dijital edebiyat” teriminin kullanılmasına karar verilmiştir.

Gelenekselden dijitalle geçiş sürecinde okurun metinle kurduğu ilişki, metin içerikleri, metnin bulunduğu ortam ve metnin yaratılış süreci çeşitli değişimlere uğramıştır. Bu süreç yalnızca biçimsel bir dönüşümü değil, aynı zamanda okuma deneyiminin ve metnin anlam üretim biçimlerinin de değişimini beraberinde getirmiştir. Solak (2022, s. 359), postmodern dünyada hâkimin bilgisayar olduğunu ve bu nedenle sanatın da bu sanal dünyada kendisine bir yer bulması gerektiğini vurgulamaktadır; bu bağlamda dijital edebiyat, geleneksel sanat ve edebiyat anlayışını yeniden düşünmemizi gerektirmektedir. Dijital ortam, okura daha aktif bir rol vermekte; metin artık pasif olarak okunacak bir nesne olmaktan çıkmakta, okur ve kullanıcı ile etkileşim içinde yeni anlam katmanları üretmektedir.

Dijital edebiyat, metnin sadece kelime ve harflerden ibaret olmadığını göstererek çok katmanlı ve çok boyutlu bir deneyim sunmaktadır. Dijital metinlerde farklı medya unsurları—görseller, animasyonlar, sesler, video ve etkileşimli öğeler—bir arada kullanılmakta ve böylece metinler yalnızca dilsel değil, görsel, işitsel ve etkileşimsel boyutlarıyla da anlam kazanmaktadır. Bu durum, okurun metni farklı açılardan deneyimlemesine, anlamı keşfetmesine ve metinle kişisel bir ilişki kurmasına olanak sağlamaktadır. Ayrıca dijital edebiyat, metin üretiminde de yeni olanaklar sunmaktadır. Geleneksel metinlerde yazarın kontrolü ve tek yönlü iletişim öne çıkarken dijital ortamda yazar, okur ve bilgisayar arasında karmaşık bir etkileşim ağı oluşmaktadır. Hipermetin yapıları, dallanan anlatılar ve programlanabilir metinler sayesinde okur, metnin farklı yollarını takip ederek kendi deneyimini yaratabilmektedir. Böylece metin, her okur için benzersiz bir hâl almaktadır. Sonuç olarak, dijital edebiyat hem içerik hem biçim hem de okur-metin ilişkisi açısından geleneksel edebiyattan belirgin bir şekilde ayrılmakta ve postmodern sanal ortamın yeni estetik ve deneyimsel gereksinimlerine yanıt vermektedir.

Elektronik edebiyat çalışmalarında Electronic Literature Organization (ELO) önemli bir rol oynamaktadır ve yalnızca sanal ortamda üretilen eserleri bünyesine dahil etmektedir. Organizasyon, sanal ortamda yaratılan eserlerin önemine dikkat çekmek ve okunup yazılmasını teşvik etmek amacıyla 1999'da kurulmuştur. Bünyesine dahil ettiği eserlerin özelliklerini de şu şekilde listelemiştir:

1. Web üzerinde ve dışındaki hipermetinsel kurgu ve şiirler
2. Flash veya diğer platformları kullanan kinetik şiirler
3. İzleyicilerden onları okumalarını isteyen veya edebî yönleri olan bilgisayar sanatı enstalasyonları
4. Sohbet robotları (chatterbot) olarak da bilinen konuşma karakterleri
5. Etkileşimli kurgu
6. E-posta, SMS mesajı veya blog biçimindeki romanlar
7. Bilgisayarlar tarafından etkileşimli olarak veya başlangıçta verilen parametrelere dayalı olarak üretilen şiirler ve hikâyeler
8. Okuyucuların bir eserin metnine katkıda bulunmasını sağlayan ortak yazma projeleri
9. Yeni yazma yöntemleri geliştiren çevrimiçi edebî performanslar (Electronic Literature Organization, 2025).

Electronic Literature Organization (2025) tarafından belirlenen elektronik edebiyat türleri, günümüz dijital edebiyatının temel bileşenlerini hâlâ yansıtmaktadır ve Rettberg (2019) de Electronic Literature adlı eserinde bu listeyi paylaşmıştır. Liste; web ve dijital platformlarda sunulan hipermetinsel kurgu ve şiirler, kinetik şiirler, bilgisayar sanatı enstalasyonları, sohbet robotları, etkileşimli kurgu, e-posta, SMS veya blog biçiminde romanlar, bilgisayar tarafından üretilen şiir ve hikâyeler, ortak yazma projeleri ve çevrimiçi edebî performansları kapsamaktadır. Günümüzde bu türler, teknolojinin gelişimiyle daha da çeşitlenmiştir: hipermetinler artık mobil uygulamalar ve platformlardan bağımsız dijital anlatılar olarak sunulmakta; kinetik şiirler HTML5, JavaScript ve Unity gibi modern teknolojilerle oluşturulmakta; bilgisayar sanatı enstalasyonları VR, AR ve hibrit medya projelerini içerecek şekilde genişlemektedir. AI ve NLP tabanlı sohbet robotları, interaktif oyun romanları, görsel romanlar, sosyal medya romanları, mikro-bloglar ve Discord/WhatsApp üzerinden yürütülen interaktif hikâyeler, dijital edebiyatın etkileşimli ve kullanıcı merkezli boyutlarını güçlendirmektedir. Ayrıca, AI destekli generatif şiir ve hikâyeler, wiki ve açık kaynaklı kolektif yazma projeleri ile canlı yayın ve VR/AR performansları, türlerin hem teknolojik hem yaratıcı olarak sürekli evrim geçirdiğini göstermektedir (Electronic Literature Organization, 2025; Rettberg, 2019).

Geleneksel edebiyata bakıldığında da benzer bir süreç gözlemlenebilir: Platon döneminde şiir ve tiyatro temel türler olarak ön plana çıkarken, zamanla roman, hikâye, deneme ve gazete yazısı gibi yeni türler ortaya çıkmıştır. Teknolojinin hızlı gelişimi ve yaşam üzerindeki dönüştürücü etkisi, yeni dijital türlerin ortaya çıkmasında da belirleyici bir rol oynamaktadır. Daha önce adını bilmediğimiz hipermetinler, interaktif metinler ve siber metinler, dijital oyunlar, Wattpad içerikleri ve iletişim aracı olarak kullanılan dijital hikâyeler, dijital edebiyatın kapsamını genişletmektedir. Rettberg'in (2019) görüşlerinden çıkarılacak sonuç, dijital edebiyatın dinamik

bir alan olduğudur, teknolojik gelişmeler ve yaratıcı üretim süreçleri doğrultusunda türler sürekli evrim geçirecek ve kapsam sürekli olarak genişleyecektir.

Dijital ortamda üretilen ilk edebi eser Christopher Strachey'in 1952'de Manchester Mark I bilgisayarı için yaptığı aşk mektubu oluşturunusudur (akt. Solak, 2022, s. 375; Wardrip-Fruin, 2013). İlk dijital interaktif eser ise Michael Joyce'un *Afternoon, a story* (1987), isimli eseridir. Ardından Stuart Moulthrop'un *Victory Garden*'ı ve Shelley Jackson'ın *Patchwork Girl* eserleri dijital edebiyatın kuruluşunda öncü görevi görmüşlerdir. Michale Joyce'un 1987 yılında yazdığı *Afternoon, a story* adlı eser Storyspace adlı bir yazılım ile üretilmiştir. Storyspace'ten sonra Electronic Literature Organization (ELO) adlı kuruluş hipermetin ve interaktif metin alanında ilerleme sağlanmasına öncülük etmiştir. Kuruluş, dağınık hâlde bulunan dijital çalışmaları tek bir çatı altında toplamayı hedeflemektedir (Tüfekçi, 2017, s. 10).

ELO, elektronik edebiyat ürünlerini dört koleksiyonda toplamıştır. İlk koleksiyon 1952 ve 1995 yılları arasında ortaya çıkmıştır ve 60 eserden oluşmaktadır. Editörleri arasında Katherine N. Hayles, Nick Montfort, Scott Rettberg ve Stephanie Strickland bulunmaktadır. İnternet sitesi, içindekiler bölümünü anahtar kelimelere göre sınıflandırmıştır. Bu da okurun aradığını bulması konusunda kolaylık sağlamaktadır (Tosunay Gencelli, 2022, s. 168). İkinci koleksiyon Şubat 2011'de, Laura Borràs, Talan Memmott, Rita Raley ve Brian Stefans tarafından düzenlenmiştir ve 62 parçadan oluşmaktadır (O'Sullivan, 2019: 47). Hayles, 1995 öncesi eserlere birinci nesil adını verirken 1995-2006 arası arasında oluşturulan eserlere ikinci nesil adını vermiştir. Hayles ilk nesli klasik, ikinci nesli ise çağdaş elektronik edebiyat olarak adlandırmaktadır (Flores, 2021, s. 28). Üçüncü neslin/koleksiyonun editörleri Stephanie Boluk, Leonardo Flores, Jacob Garbe ve Anastasia Salter'dır. Koleksiyon 2016 yılında yayınlamıştır. Bu koleksiyonun ilgi çeken tarafı, edebî eserlerin artık yalnızca blog ve dergilerden ibaret olmayışıdır. Bu dönem içinde sosyal medya mecraları da edebiyatın oluştuğu ve yayıldığı ortamlar olarak yer almaktadır. "Birinci nesli hipermetin yazımı, ikinci nesli görsel elektronik edebiyat ve üçüncü nesli ise çok modlu edebi oyunlar şeklinde özetlemek mümkündür." (Tosunay Gencelli, 2022, s. 174). Okur-yazar etkileşiminin arttığı bu dönem de Web 2.0'a denk gelen üçüncü koleksiyon dönemidir. Son olarak ELO'ya katılan dördüncü koleksiyonun editörlüğünü Kathi Inman Berens, John T. Murray, Lyle Skains, Rui Torres ve Mia Zamora yapmıştır. Koleksiyon 2022 yılında ortaya çıkmıştır.

Lopez ve Conde (2012, s. 18) dijital edebiyatı temsil eden on özelliği sıralamıştır:

1. Dünya çapında erişim
2. Anında güncelleme
3. İçeriğin anında yeniden basımı
4. Kısalık
5. Sıklıkla kalite filtresinin eksikliği
6. Yazarlar yayınevi haline gelir
7. Siteler bir tür dergi (blog) hâline gelir, düzensiz bir periyodik yayınlamayla.

8. Çoğu zaman Creative Commons Lisansı eklenir
9. Yazarlar ve okuyucular etkileşimde bulunabilir
10. Yazarlar ve okuyucular için neredeyse ücretsizdir

Maddeleri biraz daha detaylı açıklamak gerekirse:

1. Dünya çapında erişim: Dijital edebiyat ürünleri, aynı anda bütün dünyaya yayılabilmektedir. Oluşturulan dijital edebiyat ürünleri, internet ve ağ teknolojileri sayesinde tüm dünyaya eşzamanlı olarak yayılmakta ve küresel erişim imkânı sunmaktadır. Kullanılan dil farklı olsa bile, çeviri uygulamaları ve yapay zekâ destekli araçlar sayesinde dil engeli aşılmakta ve metinler yalnızca belirli bir coğrafya veya dil konuşan kişilerle sınırlı kalmamaktadır. Böylece dünyanın herhangi bir yerinde paylaşılan bir esere, başka bir yerdeki birey istediği anda ulaşabilmekte ve metni deneyimleyebilmektedir.

Dijital edebiyat, geleneksel basılı metinlerde mümkün olmayan bir etkileşim ve kullanıcı katılımı imkânı sağlamaktadır. Okuyucular, hipermetin bağlantıları, interaktif seçimler, oyun mekaniği, kullanıcı katkılı içerik veya yapay zekâ algoritmaları aracılığıyla metnin şekillenmesine doğrudan katkıda bulunabilmektedir. Bu etkileşim yalnızca okur-yazar ilişkisini değil, okur-okur ilişkilerini de küresel bir boyuta taşımaktadır. Bilgisayar oyunları ve sosyal medya platformları gibi iletişimi teşvik eden ortamlar, okuyucuların birbirleriyle metin üzerinden etkileşimini artırmakta ve sosyalleşmenin sanal ortamda küreselleşmesine katkı sağlamaktadır. Bu özellikler, dijital edebiyatın sınırlarını genişletmekte ve metin deneyimini kolektif ve dinamik bir hâle getirmektedir. Dijital ortamda eserler, klasik dağıtım engellerine takılmadan anında paylaşılmakta, okuyucular anlık olarak geri bildirim verebilmekte ve metnin şekillenmesine katılabilmektedir. Böylece dijital edebiyat, teknolojik ve kültürel bağlamda geleneksel edebiyattan ayrılmakta ve kendi dinamiklerini oluşturmaktadır.

2. Anında güncelleme: Sözlü kültürde içerikte yapılan değişiklikler dinleyicinin güvenini sarsmakta ve çoğunlukla eserin bütünlüğüne zarar veren yamalar olarak görülmektedir. Yazılı kültürde ise metin üzerinde düzeltme yapmak için yeni bir baskının hazırlanması beklenmekte, bu da hem zaman hem de maliyet açısından büyük sınırlılıklar doğurmaktadır. Dijital edebiyat ise bu sınırlamaları ortadan kaldırmakta ve metnin herhangi bir zamanda, herhangi bir yerde ve internet erişimi sayesinde anında güncellenmesine imkân tanımaktadır. Böylece yazar, içerikteki yanlışları hızla düzeltebilmekte, metni yeni bilgilerle zenginleştirebilmekte ve eseri okur geri bildirimlerine göre yeniden şekillendirebilmektedir.

Anında güncelleme yalnızca yazarın müdahalesiyle sınırlı kalmamakta, okurların yorumları, beğenileri ve etkileşimleri de doğrudan metne yansıyabilmektedir. Bu özellik, yazarı ve okuru pasif-alıcı ilişkisinden çıkarıp karşılıklı bir etkileşim zeminine taşımakta; metnin sürekli gelişen, yaşayan bir yapıya kavuşmasına olanak tanımaktadır. Ayrıca, dijital ortamın sunduğu bu imkân,

ortak yazarlı metinlerin üretilmesine kapı aralamaktadır. Okurların katkılarıyla yeniden şekillenen eserler, kolektif bir yaratım süreci içinde ortaya çıkmakta; bu da hem edebiyatın üretim biçimlerinde hem de otorite ve yazarlık kavramlarında köklü dönüşümler yaratmaktadır.

3. İçeriğin anında yeniden üretilmesi: Dijital edebiyat, okurların yalnızca metni tüketen pasif bir konumda kalmadığı, doğrudan üretim sürecine katıldığı bir yapıya sahiptir. Okurların anında yorum yapabilmesi, beğenileriyle veya paylaşımlarıyla esere müdahil olabilmesi metni sürekli yeniden üretilbilir hâle getirmektedir. Yapılan her yorum, eklenen her medya unsuru (görsel, video, ses veya bağlantı) ve esere yönelik gerçekleştirilen her paylaşım, metnin yeni bağlamlarda yeniden yazılmasına ve yeniden anlamlandırılmasına zemin hazırlamaktadır.

Bu durum, eserin yalnızca yazarın iradesiyle sabitlenen bir bütün olmaktan çıkıp çok katmanlı ve dinamik bir yapıya dönüşmesine yol açmaktadır. Metnin her yeni okurla birlikte farklılaşması, dijital edebiyatı hem bireysel hem de kolektif deneyimlerin kesiştiği bir alan hâline getirmektedir. Dolayısıyla içerik, tek seferlik üretimden ziyade sürekli devingen bir dolaşım içinde var olmakta, bu da dijital edebiyatı klasik yazılı kültürden ayıran en belirgin özelliklerden biri olmaktadır.

4. Kısallığı: Dijital edebiyat ürünlerinin, geleneksel metinlere kıyasla hacim bakımından daha kısa olduğu dikkat çekmektedir. Bunun temelinde dijital çağda okurların dikkat süresinin kısalması, hızlı tüketim alışkanlıklarının yaygınlaşması ve internet ortamında açılan bir pencerenin kaydedilmediği takdirde geri bulunmasının güçlüğü gibi etkenler yer almaktadır. Ayrıca, hiperlinklerle sürekli genişleyebilen ve dallanıp budaklanabilen metin yapıları, okurun parçalı bir okuma deneyimine yönelmesine neden olmakta, bu da uzun soluklu anlatılardan ziyade kısa ve yoğun metinlere olan ilgiyi artırmaktadır. Bu bağlamda, dijital edebiyat içerisinde roman türünün oldukça sınırlı sayıda olması, öykü türünün ise yaygınlık kazanması dikkat çekicidir. Kısa türlerin tercih edilmesi, yalnızca okunma kolaylığından değil, aynı zamanda dijital ortamda üretim ve paylaşımın hızından da kaynaklanmaktadır. Özellikle şiir, kısa öykü, deneme ve gezi yazısı gibi türler dijital edebiyatta öne çıkmaktadır. Wattpad gibi çevrimiçi platformlarda romanlar da yer almakla birlikte, bu eserlerin genellikle kısa bölümler hâlinde sunulması, okurun parça parça tüketim alışkanlığına uyum sağlamaktadır. Dolayısıyla, dijital edebiyatın kısalık eğilimi hem çağdaş okuma alışkanlıklarını hem de dijital medyanın teknik olanaklarını yansıtan belirgin bir özelliktir.

5. Derinlemesine bir filtrelemenin sıklıkla gerçekleşmemesi: Dijital edebiyatın geleneksel edebiyattan ayrılan en önemli yönlerinden biri, yayıncılık sürecinde yer alan editör, redaktör ve yayıncı gibi kontrol mekanizmalarının çoğu zaman devre dışı kalmasıdır. Geleneksel yayıncılıkta bir eserin okura ulaşabilmesi için titiz bir denetim, düzeltme ve onay sürecinden geçmesi gerekirken dijital ortamda yazarlar eserlerini herhangi bir filtrelemeye tabi tutmadan doğrudan yayımlayabilmektedir. Bu durum, yazarın kendi kendini denetlemek zorunda

kalmasına ve aynı zamanda okurla doğrudan bir etkileşim kurmasına yol açmaktadır. Eserlerin bu görece serbest dolaşımı, dijital ortamda üretim ve paylaşım sürecini hızlandırmakta, aynı zamanda daha fazla bireyi yazmaya ve paylaşmaya teşvik etmektedir. Ancak bu özgürlük, kalite kontrolünün zayıflaması, içeriklerin tutarlılığında sorunlar yaşanması ve nitelikli eser ile sıradan içerik arasındaki sınırların bulanıklaşması gibi riskleri de beraberinde getirmektedir. Yine de bu filtelenmeme hâli dijital edebiyatın demokratikleşmesini sağlayarak daha geniş bir yazar kitlesine kendini ifade etme imkânı tanımaktadır.

6. Yazarların yayıncı olabilmesi: Dijital edebiyatın sunduğu en dikkat çekici olanaklardan biri, yazarların aynı zamanda kendi yayıncıları hâline gelebilmesidir. Geleneksel edebiyatta yayınevi, editör ve dağıtımçı gibi araçlara ihtiyaç duyulurken dijital ortam bu aracılık ilişkilerini büyük ölçüde ortadan kaldırmıştır. Yazarlar, herhangi bir maliyet ödemedi ve zaman kaybı yaşamadan, ürettikleri metinleri doğrudan dijital platformlarda paylaşabilmektedir. Bu durum, “ev yapımı edebiyat” olarak tanımlanabilecek bağımsız bir üretim ve paylaşım sürecini beraberinde getirmektedir. Basım ve dağıtım maliyetlerinin ortadan kalkması, çevrimiçi ortamda keşfedilme ihtimalinin artması ve sosyal medya gibi mecraların geniş kitlelere ulaşma olanağı sağlaması, bireylerin dijital ortamda yazılarını paylaşmaya yönelmesinde temel faktörlerdir. Wattpad, Medium ya da kişisel bloglar bu sürecin örneklerini oluşturmaktadır. Böylelikle yazarlık yalnızca seçkin ve belirli kanallardan geçen bir uğraş olmaktan çıkmakta, daha demokratik, daha erişilebilir ve daha yaygın bir üretim biçimi hâline gelmektedir.
7. Siteler düzensiz aralıklarla güncellendiklerinden bir tür dergi (blog) hâline gelmektedir: Dijital edebiyat ürünlerinin yayınlandığı web siteleri, düzenli aralıklarla güncellenmemeleri nedeniyle geleneksel anlamda süreli yayın kategorisine girmemektedir. Ancak içeriklerin belli bir ritim veya ihtiyaç doğrultusunda güncellenmesi, bu platformları bir tür dijital dergi ya da blog formatına yaklaştırmaktadır. Pazarlama kaygısı, tiraj baskısı veya teslim tarihi gibi zorunluluklar bulunmadığından, yazarlar yalnızca kendi yaratıcılıkları, motivasyonları ve zamanlamaları doğrultusunda eserlerini yayınlamaktadır. Bu durum, edebî üretimin zamansal ve kurumsal sınırlardan bağımsızlaşmasını sağlamaktadır. Bloglar, kişisel web siteleri ya da çevrimiçi kolektif edebiyat platformları, geleneksel dergi kültürünün dijital karşılıkları olarak değerlendirilebilir. Böylelikle, yayıncılık süreci bir takvimden ziyade bireysel tercih ve dijital ortamın akışkanlığına bağlı hâle gelmektedir. Bu akışkan yapı, dijital edebiyatın dinamik ve sürekli değişime açık doğasının da bir yansımasıdır.
8. Genellikle bir Creative Commons lisansı kullanılmaktadır: Dijital edebiyat eserlerinin yaratılması ve paylaşılması sürecinde, eser sahiplerinin telif haklarını korurken eserlerini başkalarıyla paylaşabilmesi büyük önem taşımaktadır. Creative Commons (CC) lisansları, bu ihtiyacı karşılamak için geliştirilmiş açık lisans sistemleridir. Bu lisanslar, eser sahiplerine

eserlerini belirli koşullar altında paylaşma ve başkalarının kullanımına sunma imkânı tanımakta ve aynı zamanda eser sahibinin haklarını güvence altına almaktadır. Dijital edebiyat eserleri, genellikle internet üzerinden erişilebilen, etkileşimli ve multimedya unsurlar içeren eserlerdir. Bu tür eserlerin paylaşımı ve yeniden kullanımı, CC lisansları sayesinde daha esnek ve yasal bir çerçevede gerçekleşmektedir. Örneğin bir dijital şiir veya interaktif hikâye, CC BY lisansı ile yayınlandığında diğer kullanıcılar eseri kopyalayabilir, dağıtabilir ve türev eserler oluşturabilir ancak eser sahibine uygun şekilde atıfta bulunmak zorundadır. Bu durum, dijital edebiyatın yayılmasını ve kolektif yaratım süreçlerini teşvik etmektedir. Ayrıca, CC BY-SA lisansı ile yayımlanan bir dijital roman veya oyun, türev eserlerin aynı lisansla paylaşılmasını zorunlu kılmakta ve eserin özgünlüğünün korunmasına katkı sağlamaktadır. CC lisansları, dijital edebiyatın dinamik ve etkileşimli doğasıyla uyumlu bir şekilde eserlerin yaratılmasını, paylaşılmasını ve yeniden kullanılmasını desteklemektedir (Skains, 2025).

9. Yazarlar ve okuyucular birbirleriyle etkileşim kurabilmektedir: Dijital edebiyatın en belirgin özelliklerinden biri, yazar ve okur arasında doğrudan ve kesintisiz bir iletişimin kurulabilmesidir. Bu durum hem üretim hem de tüketim süreçlerini dönüştürmektedir. Okurların eser hakkında yaptıkları yorumlar, beğeniler ve talepler anında yazara ulaşmakta, yazarlar da bu geri bildirimleri dikkate alarak eserlerini güncellemekte ya da yeni içerikler üretmektedir. Böylece metin, yalnızca yazarın bireysel yaratıcılığının ürünü olmaktan çıkarak kolektif bir üretim sürecinin parçası hâline gelmektedir. Okur-yazar etkileşiminin kolaylaşması, edebiyatın yalnızca metin odaklı bir alan olmaktan çıkıp sosyalleşmenin ve iletişimin ön plana çıktığı bir kültürel deneyim hâline gelmesine de katkıda bulunmaktadır. Ayrıca sosyal medya, bloglar ve çevrimiçi edebiyat platformları sayesinde yazarların kişisel yaşamları, yazı üretim süreçleri ve gündelik paylaşımları da eser kadar görünür hâle gelmektedir. Bu görünürlük, okurun yalnızca metni değil, aynı zamanda yazarı da takip etmesine imkân tanımakta ve edebiyat ile yaşam arasındaki sınırları daha geçirgen kılmaktadır. Dolayısıyla, dijital edebiyat okur için yalnızca bir okuma deneyimi değil, aynı zamanda bir katılım ve etkileşim süreci de sunmaktadır.
10. Dijital edebiyatın en önemli avantajlarından biri, üretim ve tüketim maliyetlerinin geleneksel edebiyat ürünlerine kıyasla oldukça düşük olmasıdır. Basım, dağıtım ve depolama gibi masrafların ortadan kalkması, eserlerin çevrimiçi ortamda kolaylıkla ve düşük maliyetle paylaşılabilmesine imkân tanımaktadır. Bu durum, bütçesi kısıtlı okurlar için erişilebilirliği artırmakta; aynı zamanda yazarlara da herhangi bir finansal engel olmaksızın eserlerini yayımlama özgürlüğü sunmaktadır. Ücretsiz ya da düşük maliyetli erişim, dijital edebiyatın küresel ölçekte yayılmasını kolaylaştırmakta ve farklı sosyo-ekonomik gruplardan bireylerin bu edebî üretimlere katılımını mümkün kılmaktadır. Özellikle çevrimiçi platformlarda eserlerin açık erişimli olarak paylaşılması ya da Creative Commons gibi lisanslarla dolaşıma sokulması, dijital edebiyatın

demokratikleşmesine katkı sağlamaktadır. Böylece dijital edebiyat, yalnızca estetik bir ifade alanı değil, aynı zamanda kültürel erişim ve katılımın da genişlediği bir mecra hâline gelmektedir.

Yukarıda sıralanan dijital edebiyatın özellikleri ve eksik boyutları, Hayles (2007), Tüfekçi (2017), Bouchardon (2014) ve Tosunay Gencelli (2022) gibi araştırmacıların çalışmaları temel alınarak tespit edilmiştir. Bu özellikler, geleneksel yazılı kültürle karşılaştırmalı bir perspektifle incelendiğinde dijital edebiyatın metin üretimi, okur-etkileşimi, anlatı yapısı, medyasal dönüşüm ve süreklilik gibi alanlarda farklılaşan yönlerini ortaya koymaktadır. Bu maddeler şu şekildedir: Anlamdan çok görselliğin ön plana çıkması, Aarseth'in ergodik tanımı / okurun görünür emeği, Eksilti yöntemi / yalnızca okurun seçtiği seçeneklerin görünür olması, Okurun oyuncu ve kullanıcı konumuna geçmesi, Metnin okur olmadan tamamlanamaması / okurun varlığının gerekliliği, Dijital metnin sınırlı ömrü, Doğrusal olmayan okuma yöntemi, Yayınevi boyutu ve metinlerin medyasal dönüşümü.

Anlamdan çok görselliğin ön plana çıkması: Geleneksel edebiyatta metin tek boyutludur. Yazar, kafasında yarattığı ima edilen okura bir mesaj iletme kaygısı içinde metni kaleme almaktadır. Bu mesaj bazen yalnızca yazarın kendisini anlatma isteği de olabilmektedir. Bu nedenle okur, tüm dikkatini ve algısını yazarın vermek istediği mesajı almaya yöneltmekte, anlatının asıl gücü ise yazarın otoritesinde toplanmaktadır. Yazarın gücü, okurun hayal gücü ve algısının önüne geçmekte; metin, belirli bir anlamın aktarımı için kullanılan araç hâline gelmektedir. Dijital edebiyat ise bu tek boyutluluğu kırarak çok katmanlı bir yapı sunmaktadır. Dijital yazında metin tek başına var olamamaktadır. Dilsel unsurlar görselleştirilerek kullanılmakta ve anlatının anlamı görsel, işitsel ve etkileşimsel unsurlarla zenginleştirilmektedir. Dijital metinlerde kullanılan medya unsurlarının çeşitliliği giderek artmakta; hiperlinkler, animasyonlar, ses ve video gibi öğeler, metnin anlamından bağımsız olarak okurun dikkatini çeken görsel ve deneyimsel bir ortam yaratmaktadır. Dijital yazında, klasik anlatıdaki yer, zaman ve mekân veya giriş-gelişme-sonuç gibi unsurlar aranmamaktadır; bazen bir kahraman aramak dahi doğru değildir. Tüfekçi (2017, s. 19) metinde aranan unsurların araştırmacının önceliklerine göre değişiklik gösterebileceğini belirtmektedir; kimi araştırmacılar dili, kimileri kullanılan programı, kimileri teknik boyutu veya iletişim olanaklarını ön plana çıkarmaktadır. Bu durum, dijital edebiyatın çok boyutlu ve açık uçlu doğasının bir sonucudur. Görselliğin ön plana çıkışı, anlatıcının kim olduğunu, metnin neyi aktardığını anlamayı zorlaştırırken, okurun hayal gücü, algısı ve deneyimi metni tamamlayıcı bir rol üstlenmektedir.

Aarseth'in ergodik tanımı / okurun görünür emeği: Geleneksel edebiyatta okuyucunun metinle kurduğu ilişki, büyük ölçüde zihinsel bir süreçle sınırlıdır; metnin anlamını çözmek, karakterleri ve olay örgüsünü takip etmek okuyucunun bilişsel çabasıyla gerçekleşmektedir. Buna karşılık dijital edebiyat, okura zihinsel olmayan bir düzeyde de performans sergileme imkânı sunmaktadır. Kullanıcı, metin boyunca seçici eylemler yaparak bir göstergebilimsel diziyi hayata

geçirmektedir. Bu eylemler, yalnızca okuma olarak adlandırılmayacak fiziksel ve etkileşimsel bir inşa çalışmasını içermektedir. Espen Aarseth'in tanımıyla bu tür edebiyat "ergodik"tir; terim Yunanca "ergon" (çalışma) ve "hodos" (yol) kelimelerinden türetilmiştir (Aarseth, 1997, s. 1).

Ergodik edebiyatta okurun metin boyunca ilerleyebilmesi için önemsiz olmayan bir çaba sarf etmesi gerekmektedir. Okurun yaptığı seçimler, tıkladığı bağlantılar, sürüklediği öğeler veya diğer etkileşimler metnin biçimini ve anlamını şekillendirmektedir. Bu durum, dijital edebiyatı yalnızca okunacak bir metin olmaktan çıkarıp okurun emeğinin metnin varoluşuna doğrudan katkıda bulunduğu bir deneyim hâline getirmektedir. Öte yandan non-ergodik metinlerde, yani geleneksel yazılı eserlerde, ilerlemek için gereken çaba önemsizdir ve okuyucuya zihinsel olmayan sorumluluklar yüklenmemektedir, metin sabit ve tamamlanmış bir bütün olarak var olmaktadır. Ergodik edebiyat, böylece okurun aktif katılımını merkeze alarak metnin oluşum sürecinde okurun emeğini ve rolünü görünür kılmaktadır (Aarseth, 1997, s. 1).

Eksilti yöntemi / yalnızca okurun seçtiği seçeneklerin görünür olması: Dijital edebiyatta eksilti yöntemi sıkça kullanılmaktadır. Eksilti, anlatının aynı pencere üzerinde geriye gitmeden bir parçanın gösterilirken diğerinin görünmemesi olarak tanımlanmaktadır (Bouchardon, 2008, s. 139). Bu yöntem, okuyucunun deneyimini kısıtlayarak yalnızca seçtiği içerik parçaları üzerinden metni deneyimlemesini sağlamak ve metnin tamamının bir bütün hâlinde görünmesini engellemektedir. Murat Gülsoy'un *Kelebeğin Belleği* adlı metni, eksilti yöntemine iyi bir örnek teşkil etmektedir. Metinde, ekranda üç koltuk bulunmaktadır ve yazı pencereleri yalnızca okurun fareyi sandalyelerin üzerinde gezdirmesi ile açılmaktadır. Bir yazı açıldığında diğerleri görünmemektedir (Tüfekçi, 2017, s. 42). Bu teknik, dijital edebiyatın doğrusal olmayan yapısının ve okurun aktif rolünün altını çizerek metnin anlamının tamamlanması için okurun etkileşimini zorunlu kılmaktadır.

Okurun Oyuncu ve Kullanıcı Konumuna Geçmesi: Dijital edebiyat, okuru yalnızca pasif bir alıcı olmaktan çıkararak onu metnin oluşum sürecinde aktif bir katılımcı hâline getirmektedir. Okur, metinle etkileşime girdikçe bir yandan okuyucu, diğer yandan oyuncu ve kullanıcı konumuna geçmektedir. Bu durum, özellikle hiperlinkli yapılar, interaktif seçimler, eksilti yöntemleri ve multimedya unsurlarının kullanıldığı metinlerde belirginleşmektedir. Okurun yaptığı her seçim metnin ilerleyişini, görünürlüğünü ve anlamını doğrudan etkilemekte; metin, okurun eylemleriyle birlikte şekillenmekte ve tamamlanmaktadır (Aarseth, 1997; Tüfekçi, 2017, s. 42-43). Bu bağlamda dijital metinler, klasik anlatılardan farklı olarak okur olmadan bütün hâline gelemez; metin, yalnızca potansiyel bir anlatı olarak varlığını sürdürür. Okur, bir yandan kullanıcı olarak yazılım ve arayüz üzerinde işlem yaparken, diğer yandan oyuncu konumunda metnin olası yollarını keşfetmekte ve deneyimini kendi seçimleri doğrultusunda oluşturmaktadır. Böylece dijital edebiyat, okuru hem anlam

üretiminin hem de metnin fiziksel ve işlevsel örgüsünün aktif bir parçası hâline getirerek geleneksel okur-metin ilişkisini kökten dönüştürmektedir (Topçu, 2022, s. 335; Tüfekçi, 2017, s. 35).

Metnin yazar olmadan tamamlanamaması / okurun varlığının gerekliliği: Dijital anlatılarda metnin varlığı klasik metinlerden tamamen farklı bir dinamik sergilemektedir. Geleneksel edebiyatta bir metin, yayımlandığı anda tamamlanmış bir ürün olarak okurdan bağımsız biçimde varlığını sürdürmektedir, anlamı okur yorumlasa da metin kendi bütünlüğünü korumaktadır. Oysa dijital metinlerde okur, metnin oluşum sürecinin ayrılmaz bir parçasıdır. “Elektronik metinlerle karşı karşıya kalan okur için metin içinde farklı yollar keşfetmek, seçimler yaparak ilerlemek bir tercih değil, zorunluluktur. Çeşitli görsel ve işitsel unsurlarla donatılan, hiperlinkler ve diğer etkileşimli bağlantılarla zenginleştirilen dijital metinler, tek bir mutlak yol aracılığıyla okunamaz.” (Topçu, 2022, s. 335). Bu özellik, dijital anlatıyı bir potansiyel hâlden gerçek hâline dönüştüren en temel unsurdur. Okur seçim yaptıkça, metnin parçaları açığa çıkmakta ve bütünlük kazanmaktadır. Metin, okur olmadan yalnızca bir anlatı potansiyeli olarak varlığını sürdürmektedir. Olay örgüsünü ve anlatı yapısını oluşturan unsur, doğrudan kullanıcıdır. Tüfekçi’nin (2017, s. 35) belirttiği gibi, “daha dosya halindeyken okurundan kendini açmasını bekleyen metin, daha sonra bir süreç olarak ortaya çıkmak için her an onun müdahalesine ihtiyaç duyar.” Bu durum, okuru yazarla eş yaratıcı hâle getirmekte ve dijital edebiyatın interaktif doğasını vurgulamaktadır.

Anlatılama sürecinde okurun etkinliğini anlamak açısından Bouchardon’un çalışmalarında sıkça örnek verdiği Annie Abrahams’ın *Ne me touchez pas / Don’t Touch Me (Dokunma Bana)* eseri önemli bir örnek teşkil etmektedir. Bu eserde anlatının etkinleşebilmesi için okurun her aşamada eserin görseli üzerinde faresini hareket ettirmesi gerekmektedir. Okurun fare hareketlerine tepki veren anlatısal program, ekrandaki yatan kadının pozisyonunu değiştirmekte ve bir ses dosyasını çalıştırmaya başlamaktadır. Anlatıda hareketlilik ve aktarım durduğunda, okurun fareyi görsel üzerinde yeniden hareket ettirmesi gerekmekte; böylece anlatı yeniden etkinleşmekte ve aktarım devam etmektedir. Dolayısıyla *Dokunma Bana* eserinde, okur fareyi hareket ettirmediği ve ekrandaki beyaz alan üzerinde keşif yapmadığı sürece anlatı anlam kazanamamakta ve amaçlanan işlevini gerçekleştirememektedir (Tüfekçi, 2017, s. 56).

Özetle, dijital anlatılarda okur pasif bir alıcı değil; metni tamamlayan, şekillendiren ve anlamlandıran aktif bir katılımcıdır. Anlatının varlığı, bütünlüğü ve deneyimi, doğrudan okurun seçimlerine ve etkileşimlerine bağlıdır. Bu özellik, dijital edebiyatı klasik metinlerden ayıran en temel farklardan biri olarak öne çıkmaktadır.

Dijital metnin sınırlı ömrü: Geleneksel edebiyat eserleri, özellikle kaliteli kâğıtlara basıldığında ve uygun koşullarda saklandığında yüzyıllar boyunca korunabilmekte ve gelecek kuşaklara aktarılabilir. Baskı teknolojisinin ve arşivleme yöntemlerinin sağladığı bu kalıcılık, metinlerin tarih boyunca

ulaşılabilirliğini garanti altına almaktadır. Dijital edebiyat ise bu açıdan sınırlı bir ömre sahiptir; teknolojinin hızla gelişmesi ve eski yazılım ile donanım sistemlerinin kısa süre içinde kullanım dışı kalması, dijital eserlerin korunmasını zorlaştırmaktadır. Dijital edebiyat ürünlerinin ömrü genellikle on yıl civarındadır ve bu süre, programların ticari odaklı olarak sürekli güncellenmesiyle daha da kısalabilmektedir. Yeni sürümler, mevcut dijital edebiyat ürünleriyle uyumsuz hâle geldiğinde eserler okunamamakta veya işlevselliğini yitirmektedir. Bu durum, dijital edebiyatın kalıcılığı, arşivlenebilirliği ve kültürel mirasın gelecek kuşaklara aktarılması açısından önemli bir sınırlılık oluşturmaktadır (Hayles, 2007, s. 354-355). Dolayısıyla dijital edebiyat, geleneksel yazılı kültüre kıyasla daha geçici, dinamik ve teknolojik olarak bağımlı bir yapıya sahiptir. Bu durum, eserlerin korunması ve uzun vadeli erişimi için özel stratejilerin geliştirilmesini gerektirmektedir.

Doğrusal olmayan okuma yöntemi: Geleneksel anlatılarda okur, metni sıralı sayfalar aracılığıyla doğrusal bir şekilde takip etmekte ve istenildiğinde sayfanın herhangi bir yerinden başlayabilmekte veya hikâyenin sonunu önceden okuyabilmektedir. Olay örgüsü, karakterler, zaman ve mekân unsurları belirli bir düzen içinde sunulmakta ve okur, bu sırayı takip ederek anlam üretmektedir. Okur istediği sayfaya atlama imkânına sahip olsa da metnin anlam kazanabilmesi için doğrusal bir şekilde okuma eylemini gerçekleştirmelidir. Ancak dijital metinlerde durum farklıdır. Dijital anlatılarda okur, her sayfayı şekillendiren ve metnin sonucunu belirleyen aktör konumundadır; bu nedenle her aşamayı sabırla takip etmek zorundadır (Hayles, 2014, s. 348). Metinler, görsel, ses, tablo ve diğer medya unsurlarının bir arada kullanıldığı çok katmanlı yapılar hâlinindedir ve sayfalardaki linklerin başka linklerle bağlanması, anlatının doğrusal şekilde okunmasını imkânsız hâle getirmektedir. Okur, metin boyunca seçimler yapmak, farklı yolları keşfetmek ve etkileşimde bulunmak durumundadır. Böylece dijital anlatıda anlam ve deneyim, yalnızca yazarın planladığı şekilde değil, okurun eylemleriyle de şekillenmektedir. Bu durum, dijital anlatının çok boyutlu, dinamik ve interaktif bir doğaya sahip olduğunu ve geleneksel metinlerin tek boyutlu, doğrusal deneyiminden temel bir fark oluşturduğunu ortaya koymaktadır.

Yayınevi boyutu ve metinlerin medyasal dönüşümü: Geleneksel edebiyatta yazar, eserini yayınevleri aracılığıyla okura ulaştırmak zorundadır. Yayınevleri eserin basımını, dağıtımını ve tanıtımını kontrol etmektedir. Okurun rolü ise büyük ölçüde eseri tüketmekle sınırlıdır. Dijitalleşme süreci ile birlikte bu geleneksel denge değişmiştir. Yazar, internet ve çevrimiçi platformlar aracılığıyla eserlerini yayınevine ihtiyaç duymadan doğrudan okur kitlesine ulaştırabilmektedir. Bu sayede yazar, takipçi kitlesini oluşturmakta ve basılacak kitap için önceden bir alıcı tabanı yaratabilmektedir. Bazı kitabevleri, internet içeriklerindeki takipçi sayılarını göz önünde bulundurarak basacakları eserleri belirlemekte ve bu sayede yayın kararlarını okur tepkisine dayandırmaktadır. Ayrıca okurlar, yalnızca metni tüketen değil, basım ve yayın sürecini de etkileyen bir aktör hâline gelmektedir. Yayınevleri, dijital ortam ve televizyon reklamları ile eserin görünürlüğünü artırarak okunma oranlarını yükseltmekte ve okur-yazar-yayınevi etkileşimini daha dinamik bir hâle getirmektedir (Tosunay Gencelli, 2022, s. 142). Okunma oranlarını

artıran bir diğer faktör, medyalararasılığın artması ve türlerin birbirine uyarlanabilmesidir. Geleneksel edebiyatta metin, basılı bir kitap olarak sınırlı bir varlık gösterirken, dijitalleşme ve medya çeşitliliği sayesinde eserler farklı tür ve mecralara aktarılabilmektedir. Örneğin *Witcher* serisi önce kitap olarak yayımlanmış, daha sonra bilgisayar oyunu ve dizi uyarlamalarıyla genişlemiştir. Benzer şekilde *Açlık Oyunları*, *Alacakaranlık*, *Uçurtma Avcısı* ve *Harry Potter* gibi popüler yapımlar, hem film/dizi hem de kitap versiyonlarına sahiptir. Hikâye içerikli interaktif metinler, okuyucu/oyuncu deneyimini merkeze alarak, kitap, film, dizi ve oyun türleri arasında geçişkenlik sağlamaktadır.

1.4. DEĞİŞEN OKUR, YAZAR VE ANLATICI ROLLERİ

Okur, yazar ve anlatıcı arasındaki sınırlar edebiyatın tarihsel sürecinde her zaman geçişken bir yapı sergilemiş, dijitalleşme ile birlikte bu sınırlar daha da bulanıklaşmıştır. Bu üç unsur, birbirinden bağımsız düşünülemeyecek biçimde sürekli etkileşim hâlinindedir. Bu nedenle okur, yazar ve anlatıcı rollerindeki dönüşüm her ne kadar ayrı başlıklar altında incelenmeye çalışılsa da aralarındaki iç içelik kaçınılmazdır. Dolayısıyla yazar başlığında okura, anlatıcı başlığında ise yazara ait özelliklerin yer alması doğaldır. Bu çalışmada yazarın bireyselliği ve toplumsal hafıza bağlamında edebiyatın evrimi, metnin yeniden şekillenmesi ve yazarlığın kültürel dönüşümü gibi başlıklar ele alınırken okur açısından okur-anlatıcıdan oyuncu-kullanıcıya geçiş, çoklu duyusalılık ve dikkat süresinin dönüşümü tartışılacaktır. Anlatıcı bağlamında ise metinlerarasılık, üstkurmaca, ima edilen/örtük anlatıcı ile güvenilir ve güvenilmez anlatıcı kavramları üzerinde durulacaktır. Böylece yazar, okur ve anlatıcı rollerinin dijital çağda nasıl yeniden tanımlandığı ortaya konulmaya çalışılacaktır.

Yazarın Bireyselliği ve Toplumsal Hafıza Bağlamında Edebiyatın Evrimi: Sözlü kültürde yazarın yerini anlatıcı tutmaktadır ve bu dönem içinde edebiyat toplu ortamlarda icra edilmektedir. Anlatıcı, toplumun ortak hafızasına dayanarak ezberlenebilir ve aktarılabilir kalıplar ve temalar üzerinden eserleri sunmaktadır; aşk, kahramanlık, savaş gibi evrensel temalar ön plandadır. Sözlü kültürde bireysel temalara veya hafıza teknikleri kullanılmayan anlatılara nadiren yer verilmektedir çünkü bilginin korunması ve aktarılması toplumsal hafızaya bağlıdır.

Yazılı kültürün başlarında ise yazar, adeta bir “tanrı-anlatıcı” konumundadır; eserleri kutsal sayılmakta ve büyük bir saygı görmektedir. Ancak Rönesans ve Romantizm ile birlikte bireyselliğin önemi ortaya çıkmıştır. Yazılı kültürde hatırlamaya gerek kalmaması, yazarın birey olarak ön plana çıkmasını sağlamıştır. Artık yazar kendi psikolojisini, duygularını ve düşüncelerini eserlerine aktarabilir hâle gelmiş ve bireysel temalar eserlerde yer bulmaya başlamıştır. Modernizm ve postmodernizm ile birlikte ise yazarın varlığı anlatıcı konumunda da sezilir hâle gelmiştir. Bilinç akışı ve üstkurmaca gibi teknikler, yazarın hem bireyselliğini hem de metin üzerindeki etkisini görünür kılmıştır.

Dijital kültüre gelindiğinde yazarlık ve bireysellik, toplumsal etkileşimle birleşmektedir. Yazar, eseri üretirken yalnızdır ancak internet üzerinde paylaşım yaptığı anda okur ile etkileşim başlamaktadır. Okurlar yorum yaparak, eseri yeniden kurgulayarak, metin hakkında yazılar yazarak ve yazar ile iletişime geçerek metni kolektif bir biçimde yeniden oluşturmaktadır. Böylece metin, dijital ortamda ilk oluşturulduğu hâliyle kalmamakta, okurların katkılarıyla sürekli şekillenmektedir. Yazma eylemi, dijital edebiyatta sonsuz bir döngüye girmektedir. Ayrıca dijital eserlerin ömrü teknolojinin gelişimiyle sınırlıdır. İşletim sistemlerinin veya platformların değişmesi, yazarın eserini sürekli güncellemesini ve kendini geliştirmesini zorunlu kılmaktadır. Böylece dijital edebiyat hem bireyselliği hem de isteğe bağlı sosyalleşmeyi bir arada sunan dinamik bir alan hâline gelmektedir.

Anlatımın Duyusal Özellikleri ve Okur-Yazar Mesafesi: Sözlü kültürde anlatının özü; tonlama, vurgu ve ses ile belirlenmektedir. Anlatıcı, her detayı dinleyiciye aktarabilmek için sesini, vurgusunu ve ritmini titizlikle kullanmakta, böylece anlatıya hâkim olmakta ve okurun algısını yönlendirmektedir. Bu bağlamda yazarın rolü, toplumun ortak hafızasına dayalı kalıpları korumak ve aktarmakla sınırlıdır. Bireysel yaratıcılık toplumsal hafızanın gereklilikleriyle sınırlandırılmıştır.

Yazılı kültüre geçişle birlikte yazarın rolü köklü bir değişim geçirmiştir. Artık ses, ton ve vurgu fiziksel olarak iletilmediği için yazar, metin aracılığıyla kendini ifade etme yolları geliştirmek zorunda kalmıştır. Noktalama işaretleri ve sözcük seçimi yazarın vurgusunu aktarmada temel araç hâline gelmiştir. Ancak bu sınırlı araçlar, okur ile yazar arasındaki mesafenin açılmasına sebep olmuş; metin, yazarın niyetinden bağımsız olarak farklı okuma deneyimlerine açık hâle gelmiştir. Bu noktada ima edilen yazar kavramı önem kazanmaktadır. İma edilen yazar, geçmişten günümüze yazar rolünü anlamada önemli bir kavramdır ve Wayne C. Booth tarafından *Kurmacanın Retoriği* (1961) adlı eserinde ortaya atılmıştır. Booth'un kavramı açıklamadan önce, birçok araştırmacının “yazar nesnel olmalıdır” görüşüne örnekler vermesi dikkat çekmektedir. Bu örneklerin, tez-antitez ilişkisi kurmak amacıyla verildiği düşünülmektedir. Çünkü Booth, bir yazarın gerçek kişiliğini ve görüşlerini eserine yansıtmaması gerektiği görüşünü anlattıktan sonra, böyle bir şeyin pratikte mümkün olmadığını ifade etmektedir. Bir yazar, yarattığı her kahramanda kendi karakterinden, duygularından ve dünya görüşünden parçalar bırakmakta ve bu parçalar okur tarafından hissedilmektedir. Dolayısıyla Booth (2010, s. 80-81), okuyucunun metinle kurduğu ilişkinin yalnızca anlatıcı üzerinden şekillenmediğini belirtmekte ve yazarın eserdeki izlenimlerinin okur tarafından algılandığını vurgulamaktadır. Booth'un eseri Türkçeye çevrilirken “ima edilen yazar” kavramı “zımni yazar” olarak çevrilmiştir. İma edilen ya da eserdeki şekliyle zımni yazar, anlatıcıdan farklı bir konumdadır ve okuyucunun algısıyla doğrudan ilişkilidir. İma edilen yazarın gerçek kimliği ile ilgisi olmayabilir. Önemli olan, yazarın eserde nasıl algılandığıdır.

Yazarın eser içinde takındığı tutum, dönemsel ihtiyaçlara ve yazarların kişisel görüşlerine göre değişiklik gösterebilmektedir ve bu değişimler, okurun metni algılamasında ortaya çıkan zımni yazar

portresini şekillendirmede belirleyici bir rol oynamaktadır. Booth’a göre okuyucu metni yalnızca anlatıcı üzerinden değil, aynı zamanda yazarın eserde bıraktığı izler aracılığıyla da algılamaktadır. Böylece metinde bir zımni yazar portresi ortaya çıkmaktadır. Türk edebiyatından örnek vermek gerekirse, Tanzimat dönemi yazarları sık sık nesnellikten uzak tavırlar sergilemiş ve bir öğretmen edasıyla okuru yönlendirmişlerdir. Bu durumun en belirgin örneği Ahmet Midhat Efendi’dir. Eserlerinde okura öğütler vererek ve davranışlarını yönlendirerek okuyucunun algısında öğretici, koruyucu ve geleneklerine bağlı bir zımni yazar portresi oluşturmuştur. Köy edebiyatında da yazarlar, savundukları görüşleri okura iletme ve kabul ettirme amacıyla nesnellikten uzak bir tutum sergilemişlerdir. Bu eserler aracılığıyla okur, yazarın güçlü ideallere sahip ve yönlendirici bir zımni portresini algılamaktadır. Öte yandan modernist ve postmodernist dönemlerde yazarlar, kendi benliklerini, hassasiyetlerini ve içe kapanıklıklarını yarattıkları karakterler aracılığıyla okura yansıtmaktadır. Böylece okur, yazarın daha kişisel ve duyarlı bir zımni portresini algılayabilmektedir. Bu örnekler, yazarın dönemsel koşulları ve bireysel özellikleri ile eserlerdeki tutumlarının, okur tarafından oluşturulan zımni yazar portresini nasıl şekillendirdiğini göstermektedir.

İma edilen yazar kavramını tartışırken Roland Barthes’in (1967) yazarın metin üzerindeki rolüne ilişkin görüşleri de bu tartışmayı derinleştirmektedir. Barthes, geleneksel edebiyatı “sıradan kültür” olarak adlandırmakta ve bu kültürün yazarının zevk ve tutkularını ön plana çıkardığını belirtmektedir. Geleneksel kültürde bir eseri açıklarken kullanılan yöntem, yazarın hayatından, kişiliğinden ve yazım tarzından yola çıkmaktır. Bu noktada Barthes, Mallarmé’den örnek vererek yazar ile yapıtını birbirinden ayırmaktadır. Mallarmé, yazar kişiliğini ikinci plana atarak eserdeki dilin önemini ön plana çıkaran yenilikçi bir yazardır. Barthes, Mallarmé’nin yazar konumunu örtbas ettiğini ve olması gerekenin de bu olduğunu düşünmektedir (Barthes, 1967, s. 56).

Dilbilimsel çalışmalar da yazarın varlığının geri plana atılmasına sebep olmuştur. Bu bağlamda yazar, yalnızca metni yazan kişidir; metni var eden ise dilin kendisidir. Barthes’e göre geleneksel edebiyatta yazar bir baba konumundadır. Yazar, metni bir babanın çocuğunu önceden kendinde taşımasına benzetmektedir (Barthes, 1967, s. 58). Bu durum, destandan romana uzanan süreçte yazarın ilahi varlığı ve kabulü ile ilgilidir. Yazar, Tanrı’nın bir temsili kabul edilmekte ve halk tarafından kutsal sayılmaktadır. Bu nedenle yazarın ortaya koyduğu üründen ziyade kişiliği ve varlığı ön plana çıkmaktadır, yazar metnin önünde ve üstünde yer almaktadır. Oysa Barthes, çağcıl yapıtlarda yazarın öldüğünü vurgulamaktadır. Yazarın metinlerarasılığa yaptığı göndermeler dikkat çekmektedir. Barthes’e göre bir metin, kendinden önce yazılmış birçok metinden ve kültürden etkilenecek şekilde ortaya çıkmaktadır. Bu durumda yazar, yalnızca daha önceden yazılmış bu bilgileri kendi görüşleri doğrultusunda ortak bir noktada birleştirmektedir. Metnin anlamını yazara indirgemek, metnin anlamını ve okunabilirliğini sınırlamak anlamına gelmektedir (Barthes, 1967, s. 59). Anlam çeşitliliğini sağlayacak olan okurdur. Her okur, kendi bilgi ve kültür düzeyine göre metni yeniden

algılamakta ve yeniden yaratmaktadır. Metnin her okunuşta yeni bir anlam kazanması, onu sonsuz anlamlı bir yapıya dahil etmekte ve metin, okur yoluyla sürekli yeniden yaratılmaktadır. Barthes'in bu kuramı, geçmişten günümüze süregelen yazarın kutsallığını yıkmakta ve daha önce görmezden gelinen okurun varlığını ön plana çıkarmaktadır. Nitekim Barthes'in ifadesiyle: "Okurun doğumu ancak Yazar'ın ölümü karşılığında olacaktır" (Barthes, 1967, s. 60).

Dijital kültürde yazarın rolü, sözlü kültürdeki yüz yüze iletişimin yokluğundan doğan avantajlarını kaybetmeye başlamıştır. Yazılı kültürde, ses ve vurgu eksikliğini noktalama işaretleri ve sözcük seçimi ile telafi eden yazar, metni büyük ölçüde kendi kontrolünde tutabilmekteydi. Dijital edebiyatta gif, video, ses kaydı, fotoğraf gibi çoklu medya unsurları, yazarın belirlediği vurgunun yerini tutmakta ve duyguların daha iyi aktarılmasını sağlamaktadır ancak bu multimedya kullanımı, yazarın eserdeki kontrolünü kısmen sınırlandırırken, okura metni kendi algısı ve deneyimi doğrultusunda yeniden yaratma imkânı sunmaktadır.

Bu noktada Barthes'in "yazarın ölümü" ve ima edilen yazar kavramları açıklayıcıdır. Dijital ortamda yazar fiziksel olarak var olsa da metnin anlamı artık yalnızca yazarın niyetine indirgenemez. Okur, metinle etkileşime girerek anlamın oluşumunda etkin bir rol üstlenmektedir. Böylece yazar, dijital kültürde doğrudan kontrolünü kaybederken okurun yaratıcılığı ve katkısı ile ima edilen yazar portresi sürekli yeniden şekillenmektedir. Yazarın bıraktığı boşluklar, okurun metni yeniden yorumlamasına olanak vermekte ve metin, dijital ortamda her okunuşta farklı anlamlar kazanabilmektedir.

Metnin Yeniden Şekillenmesi: Sözlü edebiyatta anlatıcı ile dinleyicinin yüz yüze oluşu, dinleyiciye anlatıcıyla birlikte metni yeniden yaratma imkânı tanımaktadır. Varyasyonların oluşmasına sebep olan bu yeniden yaratımlar, dinleyici kitlesinin tavrı, beklentileri ve ilgisi ile doğrudan ilişkilidir. Her anlatının değişen ve değişmeyen unsurları vardır. Başgöz (1986, s. 50), anlatıcının değişen unsurlarını şu şekilde sıralamaktadır: "kişisel veya geleneksel biçimler içinde hikâyeye katılan fıkralar, atasözleri, güncel olaylar ve anlatıcı aşkın kendi duygularını, fikirlerini, dünya görüşünü ve topluma bakışını belirten katmalar." *Folklor Yazıları* adlı eserinde Başgöz (1986, s. 49-60), bir âşık tarafından farklı kültür seviyelerindeki dinleyicilere icra edilen anlatıları incelemiş, değişen ve değişmeyen unsurlar ile değişim kriterlerini ortaya koymuştur. Bu bulgular aşağıdaki şekilde özetlenebilir:

1. Anlatıcının samimiyeti ve dinleyiciye yönelik yaklaşımı: Anlatıcı, samimiyetle dinleyici kitlesinin önüne çıkar ve bir istekte bulunur. Bu isteğin karşılık bulup bulmaması, anlatının biçimini etkiler. İlgi görmediğinde âşık, hikâyeyi kısaltır ve süssüz bir anlatım tercih eder. Saygı gördüğü ortamda ise anlatısını zenginleştirir ve kendi dünya görüşünü katar.

2. Hikâyenin temel yapısı: Anlatıcı, hikâyenin konusu ve olayların sıralanışında değişiklik yapmaz, motifleri ve kahraman sayısını korur. Ancak dinleyici kitlesine göre, kişisel katkılarını azaltabilir, çoğaltabilir veya atlayabilir.
3. Dinleyicinin eğitsel katkısı: Dinleyici, anlatıya çoğu zaman eğitsel unsurlar ekler, doğru ve yanlış davranışlar konusunda bilgilendirir, adeta edebiyat ve din dersleri verir.
4. Yapı dışı katkılar: Âşkın hikâyeye kattığı yapı dışı unsurlar arasında atasözleri, fıkralar, hadisler, tanınmış bilginlerin eserlerinden alıntılar ve önceki âşıkların şiirlerinden seçmeler yer almaktadır.
5. Doğrudan hitap: Anlatıcı, icra sırasında dinleyiciye doğrudan hitap eder ve onların varlığının farkında olduğunu gösterir. Bu sahneler, âşkın kendi görüşlerini ortaya koyduğu ve anlatının değiştiği bölümlerdir. Dinleyici, bu sayede kurnaca dünyadan çıkarak gerçek dünya ile yüz yüze gelir.
6. Kültürel ve sosyoekonomik etkiler: Anlatıcının kullandığı kelime hazinesi ve ifade biçimleri, kitlenin kültürel, eğitimsel, sosyal ve ekonomik seviyesine göre değişir.
7. Rol yapma durumu: Yüz yüze anlatım, bir tiyatro sahnesi havası yaratır. Anlatıcı, kendisini anlattığı karakterin yerine koyarak sesini ve hareketlerini bu role göre şekillendirir. Bu rol yapma, dinleyici kitlesine göre çeşitlilik gösterir.
8. Türkü ve giriş bölümlerindeki çeşitlenme: Anlatımın başlangıcında yer alan türküler, dinleyici kitlesinin tutum ve beklentilerine göre çeşitlendirilir. Örneğin, yaşlıların ağırlıkta olduğu topluluklarda dini türkülere, gençlerin olduğu anlatılarda ise aşk ve sevgi temalı türkü ve şiirlere öncelik verilir.

Görüldüğü üzere sözlü kültürde ve sözlü edebiyatta anlatının şekillenip çeşitlenmesinde anlatıcının dinleyici ile ilişkisi kilit bir rol oynamaktadır. Yazılı kültürde ise anlatıyı yeniden şekillendirme anlayışı yoktur. Eser, yazıya geçirilip basıma gönderildiğinde üretimi tamamlanmış sayılmaktadır. Yazar, hitap ettiği okur kitlesini somut olarak göremediği için kafasında hayali bir okur yaratmakta ve metni bu imge üzerinden şekillendirmektedir. Bu hayali okur, ima edilen okur olarak düşünülebilir. Anlatıcı, bir metni oluşturan temel unsurlardan biridir. Ancak metin içinde anlatıcının kime hitap ettiği sorusu da önem kazanmaktadır. Gerald Prince (1971) tarafından ortaya atılan “muhatap” kavramı, Chatman tarafından geliştirilmiş ve kuramsal literatürde “ima edilen okur” kavramı ile birlikte yerini almıştır. “Muhatap”, anlatıcının hikâyeyi kim için veya kime anlattığını açıklamaktadır. Muhatap, gerçek bir okur olabileceği gibi eserdeki bir kahraman da olabilmektedir; Chatman’e göre varlığı zorunlu değildir. Muhatap kullanımı özellikle iyi ve kötü ayrımının yapılmasının güç olduğu hikâyelerde, gerçek okuru yönlendirmek amacıyla tercih edilmektedir (Chatman, 2009, s. 140-141).

İma edilen okur ise yazarın ideal okur olarak tasvir ettiği kişidir ve belli bir dünya görüşü ile bilgi birikimine sahip olduğu varsayılmaktadır. Kısaca, anlatıcı tarafından varsayılan alıcıdır. Yazar, ideal okurunun hangi karakter ile ortak görüşlere sahip olduğunu varsaymakta ve anlatıcısını, hitap biçimini buna göre belirlemektedir. Örneğin *Karamozov Kardeşler*’de yönlendirme, Alyoşa’nın doğru yolda,

inancına bağılı olarak hareket ettiğı varsayımına dayanmaktadır, okurun da aynı görüşte olduğı kabul edilmektedir. Gerçek okur ise yazarın ima edilen okuruyla aynı görüşte olmayabilir; metni algılaması, kendi tecrübelerine ve düşünüş biçimine göre değişiklik gösterecektir. Böyle bir durumda yazarın varsayımı ile gerçek okurun algısı arasında bir çatışma ortaya çıkacaktır.

Tablo 2. Muhatap ve İma Edilen Okur

Özellik	Muhatap (Narratee)	İma Edilen Okur (Implied Reader)
Tanım	Anlatıcının hikâyeyi anlattığı varsayımsal kişi/figür.	Metnin, okuyucudan beklediğı bilgi, algı ve tepkiler seti.
Odak noktası	Anlatıcı merkezli. “Ben bu hikâyeyi anlatırken kim dinliyor/okuyor?”	Metin merkezli. “Okur metni nasıl anlamalı, nasıl tepki vermeli?”
Görünürlük	Açık veya görünmez olabilir.	Genellikle görünmez, metin içinden çıkarılır.
İşlevi	Anlatıcının hitabını yönlendirir; okurun bakış açısını kurgusal olarak varsayar.	Okurun metni nasıl algılaması ve yorumlaması gerektiğini belirler; metnin beklentisini temsil eder.
Kuramsal kaynak	Prince, Genette	Iser, Booth

Bu iki kavram günümüzde büyük tartışmalara konu olmamakla birlikte, yazarın gücünün sarsılması ve okurun metin üzerindeki etkisinin ön plana çıkması açısından önem taşımaktadır. Önceden gücü ve yetkisi sorgulanmayan yazarın önüne artık okur geçmeye başlamış ve okur odaklı kuramlar ön plana çıkmıştır. Okur ve yazar arasındaki bu ilişki anlatının şekillenmesinde de önem taşımaktadır.

Dijital kültürde, okurların görüşlerini ve esere verdikleri tepkileri anında görmek her zaman mümkün olmasa da kısa süre içinde takip edilebilmektedir. Okurlar yorum yapma, beğenme ve çeşitli forumlarda yazar ile diğer okurlarla etkileşime geçme yoluyla tepkilerini, fikirlerini ve duygularını iletmektedir. Bu verilere kolaylıkla erişebilen yazar, sanal ortamda yayınladığı eser üzerinde istediğı an ve şekilde değişiklik yapabilme olanağına sahiptir. Wattpad, bu açıdan iyi bir örnek teşkil etmektedir. Platformda yazarlar, yazılı kültürdeki tefrika usulü yayını sanal ortamda sürdürmektedir. Okurlar, yayımlanan her bölümün ardından doğrudan metin içindeki paragraflara veya metin sonuna yorum yapabilmekte, bu yorumlar yazarın sonraki bölümleri şekillendirmesinde etkili olabilmektedir. Ayrıca yazarlar, sosyal medya ve canlı yayınlar aracılığıyla okurlarıyla doğrudan iletişim kurarak fikirlerini anlık olarak alabilmektedir. Bazı metinlerde ise yazım aşamasına okurlar da dahil olmakta ve bu süreç sonunda çok yazarlı eserler ortaya çıkabilmektedir. Dijital edebiyatın bu özelliğı, sözel kültürün yüz yüze anlatı kavramının yerini tam olarak tutmasa da okur-yazar etkileşiminde benzer bir yakınlık ve etki yaratmaktadır.

Metin ve Kompozisyon: Sözlü kültürde yazar, düşüncelerini belli bir kompozisyon içinde sunmamakta, eserler genellikle doğaçlama yoluyla ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle sözlü anlatılarda giriş-gelişme-sonuç gibi yapılandırılmış bir plan bulunmamaktadır. Anlatının akışı, anlatıcının o anki tercihlerine, dinleyici kitlesinin tepkilerine ve toplumsal hafızaya bağılı olarak şekillenmektedir. Gelişigüzel ifade, kompozisyon bilgisinin geri planda kalmasına ve anlatının esnek, değişken bir yapıda olmasına yol açmaktadır.

Yazılı kültürle birlikte metin, tek bir noktada, bütün hâliyle görülebilir hâle gelmiştir. Bu durum, yazarın metin üzerinde düşünebilmesini, parçaları yeniden düzenlemesini ve metni giriş-gelişme-sonuç bölümleri ile yapılandırmasını mümkün kılmıştır. Yazılı kültür, yazarın bireysel yaratımını ve estetik tercihlerini ön plana çıkarmasına olanak sağlamıştır. Ayrıca metnin kalıcı olması, yazarın düşüncelerinin nesnel bir biçimde korunmasını ve sonraki okurlar tarafından yeniden deneyimlenmesini mümkün kılmaktadır.

Dijital kültürde ise yazılı kültürdeki doğrusal okuma anlayışı hipermetinler, linkler, multimedya unsurları ve etkileşimli içerikler sayesinde büyük ölçüde dönüşmüştür. Yazar, metni giriş-gelişme-sonuç mantığıyla oluştursa bile, okurun metni yazıldığı sırayla okumasını garanti edememektedir. Web sayfalarındaki linkler, gömülü videolar, etkileşimli görseller ve metin içi yorumlar, okurun metni kendi seçimine göre atlamasına veya başka bir metne geçmesine imkân tanımaktadır. Bu durum metnin doğrusal bütünlüğünü kırmakta ve sonsuz bir okuma döngüsü yaratmaktadır. Bu süreç, dijital ortamda yazarın metni kontrol etme gücünü kısmen azaltırken, aynı zamanda okura da metni aktif bir şekilde yeniden şekillendirme fırsatı sunmaktadır.

Buna ek olarak, dijital edebiyatın sunduğu çoklu okuma yolları ve medya çeşitliliği, yazarın metni yalnızca kelimelerle değil, görseller, sesler ve interaktif unsurlarla anlatmasına olanak sağlamaktadır. Ancak bu özgürlük, metnin okunma biçimini öngörülemez bir hâle getirmektedir; bu sebeple yazarın planladığı bütünlük her zaman korunamayabilir. Böylece dijital edebiyat, yazılı kültürün doğrusal kompozisyon anlayışını dönüştürürken sözlü kültürün esnek, değişken anlatım özelliğiyle bazı paralellikler göstermektedir.

Eserin Yapısı: Sözlü kültürde anlatıcılar, günümüzdeki gibi geniş bir düşünsel yelpazeye sahip olsalar da bunları yazıya geçiremedikleri için düşüncelerinin yalnızca bir kısmını eserlerine aktarabilmişlerdir. Eserler yalnızca hafıza yoluyla yaşamakta ve diğer nesillere aktarılabilir. Bu nedenle anımsamayı kolaylaştırmak için tekrarlara ve söz sanatlarına başvurulmakta, konu olarak ise günlük yaşamla uyumlu ve şiirleştirilmeye uygun konular seçilmektedir. Sözlü kültür eserlerinde kelimeler birebir ezberlenmemekte, ozanlar kelimeleri yakın, eş ve zıt anlamlarıyla öğrenmekte ve anlatı sırasında hatırladıklarını kullanmaktadır. Bu yöntem sayesinde sözlü dönem ozanları geniş bir kelime hazinesine sahip olmuş ancak düşündüklerinin tamamını esere dönüştürmeleri mümkün olamamıştır. Yazılı kültürde ise eserler kalıcı bir biçimde kayda alındığı için yazarlar ve okurlar, ezbere bel bağlamamışlardır. Bu durum yazarın hafızasına olan bağımlılığı azaltmış ve anlatabilecekleri konuların genişlemesine yol açmıştır. Yazar toplumsal, bireysel, ekonomik ve siyasi her konuyu ele alabilir hâle gelmiştir ve hatırlamak için tekrarlama, uyak ve kafiye gibi tekniklere ihtiyaç kalmamıştır. Bu özgürleşme, yeni edebi türlerin ortaya çıkışını da mümkün kılmıştır. Roman, deneme, makale gibi

türler yazılı kültürün ürünü olarak gelişmiştir. Yazarlar artık detaylı betimlemeler yapabilmış ve Freytag piramidi gibi teknikleri eserlerinde kullanmaya başlamışlardır.

Dijital kültür bu süreçte yazarın ve metnin algılanışını daha da dönüştürmüştür. Dijital edebiyatın hipermetin yapısı, multimedya unsurları ve interaktivitesi sayesinde yazar, yalnızca kelimelerle değil, ses, video, gif, fotoğraf, animasyon ve oyun mekaniği gibi araçlarla da anlatım yapabilmektedir. Böylece, yazılı kültürdeki doğrusal okuma ve betimleme anlayışı yıkılmakta, okur metni kendi hızında, kendi tercihlerine göre keşfetmektedir. Bu durum yazarın metin üzerindeki kontrolünü sınırlasa da aynı zamanda anlatım olanaklarını genişletmektedir. Örneğin *afternoon, a story* ilk interaktif metin olarak dikkat çekmiş, içerik ve okur etkileşimi arasında yeni bir denge kurmuştur. Daha sonraki dönem eserlerinde, *Google Body* gibi dijital projeler içerikten çok görselliğe odaklanarak okurun deneyimini ön plana çıkarmıştır. Günümüzde ise dijital hikâyeler ve video oyunları, videoların altyazılarla desteklenmesi, oyun içi seçenekler ve etkileşimli ara yüzlerle metni ve görselliği birlikte sunmakta, yazarın ve okurun etkileşimini yeniden tanımlamaktadır.

Dijital edebiyatın sunduğu bu olanaklar, sözlü kültürdeki yüz yüze anlatımın yerini doğrudan tutmasa da benzer bir etki yaratmaktadır. Okur metni yalnızca tüketen değil, aynı zamanda metnin gelişiminde aktif rol oynayan bir konuma gelmekte, yazar ile okur arasında dinamik bir geri bildirim döngüsü oluşmaktadır. Bu açıdan dijital edebiyat hem yazarın ifade özgürlüğünü hem de okurun metin üzerindeki katılımını artırarak edebiyat deneyimini yeniden şekillendirmektedir.

İnteraktif metinler, yazarın okura yaklaşımını köklü bir biçimde değiştirmiştir. Yazar, okuru kimi zaman şaşırtmayı, kimi zaman güldürmeyi, kimi zaman duygulandırmayı veya meraklandırmayı amaçlamaktadır ancak bu amaçlar hiçbir zaman zorunluluk hâline gelmemiştir. Dijital ortam, yazarın metin uzunluğunu ve yapısını özgürce belirlemesine imkân tanırken, postmodernizmin etkisiyle metinler, durağan ve hareketten uzak bir anlatı biçimine kayabilmektedir.

Dijital interaktif metinlerde yazının hacmi genellikle küçülmüştür. Okur, tek bir internet sayfasında uzun süre kalmamakta ve hızlıca diğer sayfalara geçmektedir. Bunu bilen yazar, metinleri kısa bölümler hâlinde yazmakta, okurun tek oturupta okuyup bitirebileceği eserler ortaya koymayı amaçlamaktadır. Ayrıca metinlerin başlangıcı, okurun ilgisini çekerek ekran başında kalmasını sağlamalıdır.

İnteraktif metinlerde seçimler okura bırakıldığından yazarın okurun bakış açısını da göz önünde bulundurması gerekmektedir. Okur, yaptığı seçimlerle hikâyeyi şekillendireceği için yazarın soruları şunları içermelidir: Seçimler okuru heyecanlandıracak mı? Sonraki bölümü okumaya yönlendirecek mi? Okur, yönettiği karakterin yerine kendini koyabilecek mi? Kahramanlar yeterince gerçekçi çizilmiş mi? Bu dinamik, yazarın hayal gücünü ve yaratıcı kapasitesini de zorlamaktadır. İnteraktif hikâyeler, yapılan her seçimle farklılaşır; dolayısıyla bir hikâyenin en az iki farklı sonu bulunur ve yazar, aynı olayları farklı olasılıklarla yeniden yazmak zorundadır.

Sözlü ve yazılı kültürde yazarın düşünmesi gereken tek bir olasılık varken, interaktif metinlerde alternatif senaryolar sürekli olarak üretilmektedir.

Ayrıca dijital yazarın edinmesi gereken beceriler, sözlü ve yazılı kültürde gerekli olan hafıza veya okuma-yazma becerisinin ötesindedir. Temel bilgisayar bilgisi, medya okuryazarlığı ve yapay zekâ kullanımı, interaktif metin üretiminde önemli hale gelmiştir. Metinlerin görsellerle desteklenmesi ise yazarın kolaj, video düzenleme ve tasarım becerilerini geliştirmesini gerektirmektedir. İnternet ortamında yaratılan eserler, hâlâ keşfedilmeyi bekleyen ve bilinmezlikle dolu bir alan olarak yazarları yeni deneyimlere davet etmektedir.

Yazarlığın Kültürel Dönüşümü: Sözlü kültürde yazarlık, Tanrı tarafından insana verilen bir yetenek olarak kabul edilmiştir. Halk edebiyatında bu anlayış, bade içme veya rüya görme gibi motiflerle somutlaştırılmıştır. Yazar, ilahi bir ilham kaynağı ile eseri oluşturmuş ve eser, yazarın kutsallığının bir yansıması olarak görülmüştür. Bu dönemde yazarlık hem toplumsal hem de kültürel bir otorite kazandıran kutsal bir statüye sahiptir.

Yazılı kültürde yazarlık hâlâ bir yetenek ve bireysel bir beceri olarak kabul edilmekle birlikte, sözlü kültürdeki kutsallık algısı büyük ölçüde ortadan kalkmıştır. Bu değişimin nedenlerinden biri kitap bastırma imkânının az sayıda insanla sınırlı olmasıdır, yani yazarlık bir ayrıcalık ve prestij meselesine dönüşmüştür. Yazar, eserini basılı hâlde sunabildiğinde toplum gözünde “gerçek yazar” olarak kabul görürken bireysel yetenek ve bilgi birikimi ön planda kalmaya devam etmektedir.

Dijital kültürde yazarlık anlayışı önemli bir dönüşüm yaşamıştır. Artık internet erişimi ve temel teknik bilgiye sahip olan herkes, eserini okurlarla paylaşabilmekte ve dijital ortamda yazar olarak varlık gösterebilmektedir. Bu durum, yazarlığın eskisi kadar kutsal sayılmamasına yol açmış, yetenek ve prestij kadar erişilebilirlik de önem kazanmıştır. Ancak toplum hâlâ basılı eser sahiplerini gerçek yazar olarak görme eğilimindedir. Sanal ortamdaki dijital edebiyat ürünleri, çoğu zaman eksik veya tam yazar statüsüne ulaşmamış olarak algılanmaktadır. Öte yandan dijital edebiyatın hızlı artışı, maliyetsizliği ve herkes tarafından üretilebilmesi, edebiyatın çoğunluğunun dijital platformlara taşınmasına imkân sağlayabilir. Bu durum, yazarlığın demokratikleşmesi ve farklı seslerin görünür hale gelmesi açısından büyük bir potansiyel sunmaktadır. Dijital ortam, sadece profesyonel yazarların değil, bilgi birikimi ve teknik beceriye sahip herkesin yaratıcılığını sergileyebileceği bir alan hâline gelmiştir. Böylece yazarlık hem geleneksel statü ve prestij unsurlarını korurken hem de erişilebilirlik ve katılımcılık bağlamında yeniden tanımlanmaktadır.

Yazarın Mülkiyeti ve Etkilenme Endişesi: Sözlü kültürde kullanılan temalar, kelime kalıpları ve olay örgüleri tüm yazarlar için genellikle aynıdır. Ozanlar aynı kaynaktan beslenmekte ve benzer teknikleri kullanmaktadır. Bu nedenle sözlü kültürde mülkiyet anlayışı bulunmamakta, eserler toplumun ortak ürünü olarak görülmektedir. El yazması kültüründe de mülkiyet anlayışı

oluşmamıştır çünkü yazmanların varlığı metinlerin çeşitlenmesine neden olmuştur. Her yazman metni farklı hatırlayabilir veya metinde değişiklik yapmak isteyebilir. Bu bağlamda yazmanlar, yazarlar kadar önemli bir konuma sahiptir.

Matbaanın ve yazılı kültürün yaygınlaşmasıyla birlikte yasalarla desteklenen bir mülkiyet anlayışı ortaya çıkmıştır. Eser artık yalnızca yazara aittir ve izinsiz çoğaltılması, değiştirilmesi veya kaynak göstermeden kullanılması intihal olarak değerlendirilmektedir. Dijital edebiyat döneminde de mülkiyet anlayışı varlığını korumaktadır. Sanal ortamlarda fikir hırsızlığının daha kolay yapılabilmesi bir sorun teşkil etse de çeşitli önlemler ve lisans uygulamalarıyla eserler ve mülkiyet hakkı korunmaya çalışılmaktadır.

Sözlü kültürde ortak kullanım yaygın olduğundan yazarlar, diğer yazarların eserlerinden etkilenmeyi bir problem olarak görmemiştir. Yazılı kültürde ise etkilenme, yazarlar için bir endişe kaynağı hâline gelmiştir. Eserlerinin tamamen kendi fikirleriyle mi oluştuğu, başkalarından etkilenip etkilenmediği konusu önem kazanmıştır. Bu durum, zamanla metinlerarasılık kavramının doğmasına zemin hazırlamıştır. Metinlerarasılık sayesinde her metnin başka metinlerden izler taşıdığı kabul edilmiş ve etkilenme endişesi yavaş yavaş azalmıştır.

Dijital kültürde etkilenme anlayışı tamamen dönüşmüştür. Yazarlar, eserlerine başka metinlerden izleri bilerek yerleştirmekte ve okurun bu izleri bulup takip etmesini beklemektedir. Etkilenme artık kaçınılmaz ve kabul edilen bir yöntem olarak görülmektedir, metinlerarasılık dijital ortamda bir sanat hâline gelmiştir. Böylece yazar hem geçmişten gelen etkileri eserine taşımakta hem de okurun bu izleri fark etmesini sağlayacak bir etkileşim alanı yaratmaktadır.

Hitabet ve İletişim: Sözlü kültür döneminde iyi bir anlatıcının hitabeti, başarısının en önemli göstergelerinden biri kabul edilmektedir. Anlatıcı, yalnızca hikâyeyi aktarmakla kalmamakta, aynı zamanda ses tonu, vurgu, beden dili ve mimiklerle dinleyiciyi etkileyerek metni birlikte yaratmaktadır. Okura hitap edemeyen bir anlatıcı, yeteneksiz sayılmakta ve anlatısının kabul görmesi zorlaşmaktadır. Yazılı kültüre geçişle birlikte hitabet önemini bir süre korumuştur. 17. ve 19. yüzyıllara dek yazarlar, eserlerini sadece yazmakla kalmayıp topluluk önünde okumayı, diksiyonlarını geliştirmeyi ve halkla doğrudan iletişim kurmayı bir gelenek hâline getirmişlerdir. Örneğin Charles Dickens, eserlerini halka sunarak okurun tepkilerini gözlemlemiş ve metinlerini buna göre şekillendirmiştir. Bu süreç, yazarın hem toplumsal etkileşimden güç almasını hem de okurun ilgisini sürekli canlı tutmasını sağlamıştır.

Günümüzde hitabet, yazın dünyasında büyük ölçüde geri planda kalmıştır. Artık yazarlar topluluk önünde eserlerini okumak veya konuşma yapmak zorunda değildir. Hitabet yeteneği daha çok siyasetçiler, eğitimciler ve medya profesyonelleri için ön plana çıkmaktadır. Dijital edebiyat ile birlikte ise hitabetin geleneksel anlamı neredeyse tamamen değişmiştir. Dijital platformlarda yazarların çoğu,

metinlerini anonim olarak paylaşmayı tercih etmekte, kimliğini gizlemekte ve okurla doğrudan yüz yüze iletişime girmemektedir. Burada metin, yazarın sesinden çok, görsel ve etkileşimli unsurlar aracılığıyla kendini ifade etmektedir. Okurun dikkatini çekmek ve etkileşim sağlamak artık anlatıcının ses tonu ya da vurgusundan çok, metnin görselliği, bölümlere ayrımı, interaktif seçimler ve multimedya unsurları ile mümkündür. Dijital ortamda hitabet, birebir konuşmadan ziyade, metnin, görsellerin ve interaktif yapıların okurla kurduğu bütünsel iletişimle sağlanmaktadır. Bu durum, yazarın geleneksel hitabeti bırakıp dijital ortamın sunduğu yeni iletişim biçimlerine adapte olduğunu göstermektedir.

Anonimlik: Sözlü kültürden günümüze anonimlik ve mahlas kullanımı varlığını korumuştur ancak bu kullanımların nedenleri her dönemde farklılık göstermiştir. Sözlü kültürde ortak kalıp ve temaların kullanımı, eserlerin halkın ortak ürünü olarak görülmesine yol açmıştır. Bu nedenle yazar ya da anlatıcı ikinci planda kalmış, eser ön plana çıkmıştır. Mülkiyet anlayışının olmayışı, anlatıcıyı anonim kalmaya adeta zorunlu kılmıştır.

Yazılı kültür döneminde ise mahlas kullanımı farklı bir anlam kazanmıştır. Divan edebiyatında her şairin bir mahlasının bulunması, geleneğin bir parçasıdır. Bu zorunluluk, şairi anonim kılmamış, aksine mahlas zaman zaman şairin daha çok tanınmasına vesile olmuştur. Ancak Tanzimat döneminden itibaren mahlas kullanımı çoğu zaman kimliği gizleme amacıyla tercih edilmiştir. Dönemin yoğun siyasi atmosferi, yazarları politik baskılarla karşı karşıya bırakmış, bu nedenle birçok yazar eserlerini imzasız yayımlamış ya da farklı mahlaslarla kaleme almıştır. Özellikle kadın yazarların mahlas kullanımı, dönemin toplumsal yapısından kaynaklanmıştır. Kadınların sosyal hayata sınırlı katılımı, kadın yazarlara yönelik önyargılar ve toplumsal baskılar, onların erkek isimleri ya da mahlaslarla eserlerini gazetelere göndermelerine sebep olmuştur. Bunun yanı sıra bazı yazarlar siyasi ya da toplumsal nedenlerden bağımsız olarak, yalnızca kimliklerini gizlemek istemiş ve bu tercihlerinde kişisel gerekçeler öne çıkmıştır.

Dijital kültür ve dijital edebiyat döneminde anonimlik bambaşka bir boyuta taşınmıştır. Yazarlar hâlen politik, toplumsal ya da kişisel nedenlerle kimliklerini gizlemeyi tercih edebilmektedir. Ancak buna ek olarak sahte kimlik yaratma olgusu dijital ortamda giderek yaygınlaşmıştır. Sosyal medya, bireylere olduklarından ziyade olmak istedikleri kişi gibi görünme imkânı tanımaktadır. Yazarlar, farklı bir fotoğraf paylaşarak veya biyografilerinde gerçekte kendilerine ait olmayan bilgiler vererek alternatif kimlikler inşa edebilmektedir. Bu durum, yazarların metinlerini daha özgürce yazabilmelerine imkân tanımakta, kimliğin gizlendiği bir ortamda kendini ifade etmek yazara güçlü bir özgürlük hissi sağlamaktadır.

Öte yandan dijital edebiyat, anonimlik eğiliminin tam tersi bir durumu da beraberinde getirmiştir. Bazı yazarlar, eserlerini ve kişisel kimliklerini sürekli görünür kılmayı tercih etmektedir. Bu bağlamda yazarların düzenli olarak kendi fotoğraflarını paylaşmaları, henüz yayımlanmamış bölümler hakkında

ipuçları vermeleri, hatta belli aralıklarla canlı yayınlar açarak okurlarıyla doğrudan iletişime geçmeleri dikkat çekicidir. Sosyal medya aracılığıyla kurulan bu yakın ilişki, çoğu zaman gerçek hayata da taşınmakta, böylece yazar ile okur arasındaki mesafe en aza indirgenmektedir.

Okur-Anlatıcıdan Kullanıcıya: Sözlü kültürde okur, anlatıcı; dijital kültürde ise oyuncu/kullanıcı konumuna gelmiştir. Sözlü kültürde edebiyat, dinleyiciler için bir sosyalleşme ortamı işlevi görmüştür. Eserler, toplu ortamlarda bir anlatıcı tarafından icra edildiği için iletişim kaçınılmaz hâle gelmiştir. Dinleyici, anlatıya doğrudan katkıda bulunabilmiş, icra sonrası anlatıcıya sorularını yöneltmek anında cevap alabilmiştir. Bu dönemde anlatıcı ve dinleyici arasında doğrudan bir iletişim vardır. Aynı zamanda dinleyiciler de ortak edebî zevkleri aracılığıyla birbirleriyle bağ kurmuş, edebiyat toplumsal bir paylaşım alanına dönüşmüştür. Burada etkileşimin ve iletişimin zorunlu olarak ortaya çıktığını vurgulamak gerekmektedir.

Yazılı kültüre geçildiğinde okur ve yazar arasındaki mesafenin arttığı görülmektedir. Yazar eserini yalnız yazarken okur da onu yalnız başına okumaktadır. Okurun yazara anlık olarak ulaşması ya da esere doğrudan katkıda bulunması mümkün değildir. Bu bireyselleşme, okurlar arası iletişimi de en alt seviyeye indirmiş, okuma ve yazma eylemlerini müstakilleştirmiştir. Yine de yazılı kültür döneminde okuma toplulukları önemli bir istisna oluşturmuştur. Okurlar seçtikleri ortamlarda bir araya gelerek aynı eserleri tartışmış, böylece edebiyatın sosyalleştirici işlevi sınırlı da olsa devam etmiştir. Ancak bu etkinliklerin oldukça sınırlı olduğu da göz ardı edilmemelidir.

Dijital edebiyat ile birlikte bireysellik ve sosyalleşme, okurun tercihinine bağlı olarak yeniden şekillenmiştir. Birey istediği metni istediği anda okuyabilmekte, bu deneyimi ister tek başına isterse bir grupta paylaşabilmektedir. Okur-yazar arasındaki iletişim bu dönemde ciddi ölçüde artmıştır. Yazarlar sosyal medya aracılığıyla okurlarıyla doğrudan etkileşim kurabilmekte; fotoğraf, video ya da metin yoluyla paylaşımlarda bulunmaktadır. Öte yandan okurların internet üzerindeki eserlere yorum yapabilmesi, okur-yazar etkileşimini yeni bir boyuta taşımıştır. Yazar, yorumlardan beslenerek metnini şekillendirebilmekte, böylece okur da eserin dolaylı yazarı hâline gelmektedir. Ayrıca yorumlar, hayran sayfaları ve forumlar aracılığıyla okurlar arası iletişim yeniden güçlenmiş, bu iletişim sıklıkla gerçek hayata da taşınmıştır. Özellikle Wattpad gibi platformlarda okurlar ve yazarlar, eserlerdeki karakterlere gerçek bedenler seçmekte, video ve fotoğraflar aracılığıyla hayran kurguları (fan fiction) oluşturmaktadır. Bu durum, okurun yalnızca alıcı değil, aynı zamanda üretici konumuna da geçtiğinin en belirgin göstergesidir.

İnteraktif metinler, okurun oyuncu ve kullanıcı rolüne büründüğü önemli alanlardır. Bu tür metinlerde okur, yazarın belirlediği bir karakteri yönetmekte ve olay örgüsünün ilerleyişinde söz sahibi olmaktadır. Okurun verdiği kararların doğrudan metnin akışını ve sonucunu etkilemesi,

okurun yalnızca pasif bir alıcı değil, aynı zamanda eserin dolaylı yazarı konumuna gelmesini sağlamaktadır. Böylece okur, anlatıya dâhil olarak eserin yaratım sürecinde aktif bir rol üstlenir.

Bu süreç, okurun kahramanla bütünleşmesini kolaylaştırmakta ve empati düzeyini artırmaktadır. Geleneksel okuma biçimlerinde okur, karakterin yaşadıklarını dışarıdan gözlemleyen bir konumdayken, interaktif metinlerde karakterin kararlarını bizzat vermekte ve sonuçlarını deneyimlemektedir. Böylece okur, hikâyeye yalnızca tanıklık eden değil, aynı zamanda hikâyeyi kuran aktör hâline gelmektedir.

Okurun kendini hikâyeye daha fazla kaptırmasında, kullanılan medyalar da önemli bir rol oynamaktadır. Görseller, videolar, ses kayıtları ve interaktif bağlantılar metnin çoklu duyulara hitap etmesini sağlamaktadır. Bu çoklu ortam kullanımı, okurun yalnızca zihinsel değil, duygusal ve duysal olarak da eserin dünyasına adapte olmasına imkân tanımaktadır. Özellikle dijital oyun türünde yer alan interaktif anlatılar, bu dönüşümün en çarpıcı örneklerini sunmaktadır. *Life is Strange* serisi, okura karakterlerin kaderini belirleme imkânı sunarak anlatının gidişatını farklılaştırmaktadır. Alınan her karar hem hikâyenin akışını hem de karakterler arası ilişkileri değiştirmektedir. Benzer şekilde *Detroit: Become Human* gibi oyunlarda da çoklu sonlar, okurun verdiği kararlarla şekillenmekte ve okurun sorumluluk duygusu ön plana çıkmaktadır. Bu tür eserlerde okur, bir yandan metni okuyan kişi, diğer yandan karakterlerin yaşamına doğrudan müdahale eden bir oyuncu konumundadır. Dolayısıyla interaktif metinler, yalnızca okuma deneyimini dönüştürmekle kalmamış, aynı zamanda edebiyat ile oyun arasındaki sınırları da belirsizleştirmiştir. Okur artık yalnızca bir alıcı değil, metnin yazarı, oyuncusu ve hatta yeniden kurgulayıcısı hâline gelmiştir.

Söz, Görsellik ve Dijital Kültürde Çoklu Duyusallık: Sözlü kültürde ses, bireyler için son derece önemli bir konuma sahiptir ve çoğu zaman gücün ve otoritenin sembolü olarak görülmektedir. Dinleyici, anlatıcının sesine odaklanmakta, işittiklerini anlık olarak algılamakta ve ezber yoluyla belleğinde tutmaktadır. Bu dönemde bireylerin algısı kulak merkezlidir. Görsel unsurlar bütünüyle kavranamaz, yalnızca parçalar üzerinden anlamlandırma yapılabilir. Dolayısıyla sözlü kültür, belleğin gücü ve sesin otoritesi üzerine kuruludur.

Yazılı kültüre geçişle birlikte sesin hâkimiyeti ikinci plana itilmiş, göz ve görsellik ön plana çıkmıştır. Kelimelerin somut bir varlık kazanması, bireylerin duyduklarından çok gördüklerini anlamaya yönelmelerine neden olmuştur. Bu dönemde okur, edebî eserleri dinlemek yerine bireysel olarak okumayı tercih etmeye başlamış, görsel algı yeteneği giderek gelişmiştir. Okurlar, metne göz gezdirerek önemli noktaları seçebilmekte ve parçaları bir bütün hâlinde zihinde birleştirebilmektedir. Bu süreçte “görsel okuryazarlık” ve “göz gezdirme” gibi kavramlar ortaya çıkmış; yazılı kültür, bireyi kolektif dinleme deneyiminden bireysel görsel deneyime taşımıştır.

Dijital kültür ise sözlü ve yazılı kültürü aynı bünyede birleştirmiş, çoklu duyulara hitap eden bir yapıyı beraberinde getirmiştir. Müzik, video, fotoğraf, tablo ve grafik gibi unsurlar bir araya getirilerek hem görsel hem işitsel boyut eşzamanlı olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bu sebeple birey, artık yalnızca görselliğe değil sese de en az aynı ölçüde ihtiyaç duymaktadır. Dijital edebiyat, hipermetin yapısı sayesinde farklı duyu organlarına hitap eden içerikleri bütünleştirmektedir. Metnin yanına eklenen görseller, ses kayıtları veya videolar, okurun yalnızca metni okumakla kalmayıp aynı zamanda işitsel ve görsel olarak da metinle etkileşime girmesini sağlamaktadır. Böylece dijital edebiyat, sözlü kültürün kulak odaklılığı ile yazılı kültürün göz merkezliliğini bir araya getirerek okura çok boyutlu bir algı deneyimi sunmaktadır.

Dikkat Süresinin Dönüşümü: Sözlü kültürde hayatın ritmi görece daha yavaş ve monoton bir yapıya sahiptir. Anlatılar, uzun süreli dinlemeler üzerine kurulmuş, bireyler sözlü icranın doğal akışına uyum sağlamışlardır. Dinleyiciler bir masalın, destanın veya hikâyenin saatlerce süren icrasına sabır gösterebilmiş, anlatının detaylarına yoğunlaşabilmiştir. Bu süreçte zaman algısı daha geniş, dikkat süresi ise daha uzun soluklu bir biçimde işlemektedir.

Yazılı kültüre geçişle birlikte bireyler gündelik yaşamda daha hareketli bir ritim kazanmışlardır. Özellikle modernleşme ve sanayileşmenin etkisiyle gündelik yaşamın temposu artmış, bireyler uzun süreli metinlerle daha çok bireysel bir okuma pratiği içinde karşılaşmaya başlamışlardır. Bu dönemde roman gibi hacimli edebî türler yaygınlaşmış olsa da okurun dikkati artık sosyal ve ekonomik hayatın hızına paralel olarak bölünmeye başlamıştır. 19. yüzyılın sonlarından itibaren gazeteciliğin gelişmesi, tefrika romanların popülerleşmesi ve kısa türlerin (hikâye, fıkra vb.) yaygınlaşması da dikkat süresindeki bu dönüşümün edebiyata yansıyan göstergeleridir.

Dijital kültürde ise hız, gündelik hayatın ve okuma deneyiminin temel belirleyicisi hâline gelmiştir. Modern birey, yoğun iş temposu ve sürekli akış hâlindeki bilgi bombardımanı sebebiyle uzun süreli okumalara sabır göstermekte zorlanmaktadır. Araştırmalar, dijital ortamlarda okurun dikkat süresinin geleneksel basılı edebiyata göre oldukça kısaldığını ortaya koymaktadır. Bu nedenle dijital edebiyat ürünleri, genellikle kısa bölümler hâlinde yapılandırılmakta; okurun bir bölümü 10–15 dakika içinde tamamlayabilmesi hedeflenmektedir. Web romanları, blog yazıları, Wattpad metinleri veya çevrim içi hikâye platformları bu duruma örnek teşkil etmektedir.

Ayrıca dijital metinlerde dikkat süresini canlı tutmak için görseller, videolar, bağlantılar ve etkileşimli unsurlar sıklıkla kullanılmaktadır. Okurun yalnızca metinle değil, aynı zamanda çoklu ortam öğeleriyle de meşgul olması, dikkat dağınıklığını engellemeye yönelik bir strateji olarak değerlendirilebilir. Ancak bu durum, edebiyatın tüketim hızını artırmakta ve metinlerin derinlemesine okunmasından çok yüzeysel taramalara dayalı bir okuma pratiğini öne çıkarmaktadır.

Sonuç olarak, sözlü kültürdeki uzun soluklu dikkat, yazılı kültürde bireysel yoğunlaşmaya, dijital kültürde ise hız ve çoklu uyarana bağlı kısa süreli odaklanmaya evrilmiştir. Bu dönüşüm, yalnızca bireyin dikkat süresini değil, aynı zamanda edebiyatın üretim biçimlerini ve türsel gelişimini de doğrudan etkilemektedir.

Okurun Varlığı ve Metnin Ontolojisi: Sözlü kültürde ses, eserin temel yapı taşıdır. Bir anlatı ancak icra edildiği anda var olabilmektedir. Sesin doğası gereği söylenir söylenmez kaybolması, eserin dinleyicinin belleğinde yeniden üretilmesine bağlıdır. Bu nedenle sözlü kültür ürünleri, varlığını sürdürebilmek için mutlaka dinleyicinin mevcudiyetine ihtiyaç duymaktadır.

Yazılı kültürde ise durum farklıdır. Metin, okurdan bağımsız olarak somut bir varlık kazanmaktadır. Okur onu okusun ya da okumasın, yazılı metin varlığını fiziksel biçimde sürdürmektedir. Böylece edebî ürün, kalıcılığını sesin geçiciliğinden ziyade yazının sürekliliğine borçludur.

Dijital edebiyatta metnin varlığı, tıpkı sözlü kültürde olduğu gibi, okurun etkin katılımına bağlıdır. Dijital metinler, okurun bir bağlantıya tıklaması, bir görseli açması, bir linki seçmesi veya ekrandaki çeşitli unsurlarla etkileşime girmesi sayesinde ortaya çıkmaktadır. Okur bu eylemi gerçekleştirmediği sürece metin görünmez durumda kalmaktadır; dolayısıyla potansiyel hâlde var olsa da fiilî olarak yoktur. Bu gereklilik özellikle interaktif metinlerde daha belirgin hâlde gelmektedir. Okur seçim yapmadığında metin ilerleyemez; olay örgüsünün nasıl gelişeceği, karakterlerin hangi yollardan geçeceği belirlenemez. Dolayısıyla metnin varlığı, doğrudan okurun katılımıyla mümkündür. Bu dönüşümde Web'in gelişimi ve okurların keşfederek öğrenme eğilimleri önemli rol oynamıştır. Dijital teknolojiler, edebî deneyimi yalnızca pasif bir okuma etkinliği olmaktan çıkararak bir tür oyuna dönüştürmüştür. Böylece okur, yalnızca “okur” değil, aynı zamanda bir “kullanıcı” ve “oyuncu” konumuna da geçmiştir.

Anlatıcının Değişim ve Dönüşümü: Anlatıcı kavramı, Antik Yunan'dan bu yana edebiyat kuramının temel meselelerinden biri olmuştur. Platon ve Aristoteles'in *Poetika*'da ortaya koydukları yaklaşımlar, özellikle dönemin tiyatro geleneği bağlamında “anlatma” ve “gösterme” ayrımına dayanmaktadır. Göstermeye dayalı metinlerde anlatı, eylem ve diyaloglar aracılığıyla izleyiciye aktarıldığından anlatıcının rolü geri plana çekilirken anlatmaya dayalı metinlerde okur doğrudan anlatıcıyla karşı karşıya gelmektedir. Bu nedenle, anlatma ve gösterme arasındaki ayrım, okur-anlatıcı ilişkisinin temel belirleyicisi hâline gelmektedir. Ancak anlatıcının görünürlüğünün azalması, onun ortadan kalktığını göstermez; tahkiye geleneğine dayalı her metinde mutlaka bir anlatıcı bulunmaktadır (Topçu, 2015, s. 21).

Mimesis-Diegesis kavramları günümüzde “gösterme” ve “anlatma” olarak kullanılmaktadır. Mimesis terimi Platon ile ortaya çıkmış, Aristoteles ile gelişmiştir. Platon, mimesis ile taklit

yoluyla anlatılan hikâyeleri kastederken, diegesis ile hikâyenin söz aracılığıyla aktarımını ifade etmektedir. Kısa bir tarihçe vermek gerekirse; Platon, mimesisi doğru bulmamakta, diegesisi tercih etmekte ve taklit yoluyla anlatımı benimseyenleri *Devlet*'inden kovmaktadır. Ona göre dünya, Tanrı'nın gerçekten esinlenerek yarattığı bir kopyadır. Edebî bir anlatı ise dünyayı taklit ettiğinden, kopyanın kopyası, yansımanın yansıması konumuna gelmektedir. Bu sebeple Platon, mimesisin bireyi gerçekten iki kat daha fazla uzaklaştırdığını savunarak diegesisi ön plana çıkarmaktadır. Aristoteles ise Platon'un tam tersi bir bakış açısı benimsemiştir. Ona göre her çocuk doğuştan itibaren taklit etme eğilimi göstermekte ve bu doğal bir süreç olarak görülmektedir. Ayrıca Aristoteles, mimesisi bilgiye ulaşma yolu olarak değil, bir zevk kaynağı olarak değerlendirmektedir. Bu nedenle Aristoteles söz konusu olduğunda mimesis kavramı ön plana çıkmaktadır (Dervişcemaloğlu, 2014, s. 67).

Günümüzde bir anlatı tekniği sorunsalı olarak ele alınan mimesis ve diegesis, sözlerin ya da konuşmaların hangi şekilde ortaya konulacağı ile ilgilidir. Bu tartışmanın modern öncülerinden biri Henry James, diğeri ise Percy Lubbock'tur. Roman ve hikâyenin modern anlamda değerlendirilmesinde mimesis, kahraman ile okur arasına girilmemesi açısından önem kazanmaktadır. Nitekim “göstermede sözün anlatımı esas alınırken, anlatmada olayın anlatımı esastır” (Dervişcemaloğlu, 2014, s. 69). Teknik açıdan bakıldığında, konuşmaların karşılıklı ilerlediği ve anlatıcının araya girmediği anlatım biçimi mimesisi temsil etmektedir. Anlatmaya dayalı her anlatıda anlatıcı açık bir şekilde varlığını sürdürürken, göstermeye dayalı anlatılarda anlatıcının varlığı en düşük seviyeye inmektedir. Genette'ye kadar göstermeye dayalı sanatlarda anlatıcının tamamen yok olduğu fikri savunulmaya devam etmiştir. Genette ise en mimetik metnin bile bir anlatıcı içerdiğini öne sürmektedir. Bu noktada benim yorumum şu yöndedir: sözlü kültürün sona ermesiyle birlikte her yazar metnini yazıya aktarmış, böylece sahneleyen ve sözü söyleyen kişi bir iletici konumuna gelmiştir. Dolayısıyla anlatıcı hem göstermeye hem de anlatmaya bağlı metinlerde mutlak olarak varlığını sürdürmektedir. Genette'nin görüşü de bu bakımdan önemlidir; onun yaklaşımıyla birlikte yalnızca diegesisin olduğu, farkın ise yalnızca derecelere ilgili olduğu fikri yaygınlaşmıştır (Dervişcemaloğlu, 2014, s. 70).

Nurullah Çetin *Roman Çözümleme Yöntemi*'nde (2015, s. 116-119) anlatmaya ve göstermeye dayalı anlatım biçimlerinin farklarını detaylı olarak açıklamıştır. Bu açıklamalardan yararlanarak oluşturduğumuz tablo aşağıda yer almaktadır:

Tablo 3. Diegesis-Mimesis

Özellik / Kriter	Diegesis (Anlatım)	Mimesis (Taklit)
Geçerlilik dönemi	Daha çok klasik romanlarda	Daha çok modern romanlarda
Anlatıcı görünürlüğü	Anlatıcı-yazar belirgindir; araya girer, yorumlar yapar, değerlendirme ve nasihatlerde bulunur, roman kişilerini yargılar.	Anlatıcı olabildiğince görünmez; arka planda kalır, metnin kendisi ön plandadır.
Yazarın tavrı	Taraflıdır; olayları birisinin gözünden aktarır.	Tarafsızdır; roman kişileri kendi halleriyle sunulur.
Okuyucunun dikkati	Anlatıcı üzerinde yoğunlaşır; metin ile okur arasında anlatıcı bir aracı konumundadır.	Metin üzerinde yoğunlaşır; okuyucu olaylara aracısız olarak tanık olur.
Olay sunumu	Olaylar anlatıcı aracılığıyla aktarılır; genellikle geçmiş zaman duygusu uyandırır.	Olaylar olduğu gibi sunulur; ayrıntılar ve yaşantılar doğrudan gösterilir; “şimdi” zamanında cereyan ettiği hissi verilir.
Karakterlerin sunumu	Karakterler anlatıcının bakış açısıyla aktarılır; ne biliyorsa, ne görüyorsa anlatılır.	Karakterlerin konuşma ve eylemleri kendi halleriyle sergilenir; doğrudan bağımsız konuşma kullanılır.
Bakış açısı	Tanrısal bakış veya geniş perspektif sık kullanılır; anlatıcı her şeyi bilen konumundadır.	Tanrısal bakış sınırlıdır; yazar her şeyi bilmez; olaylar ve kişiler kendi perspektiflerinde sunulur.
Metin türü / teknik örnek	Klasik roman, anlatıcı merkezli öykü	Modern roman, tiyatro tekniği, dramatik anlatım
Okuyucu deneyimi	Anlatıcının aktardıkları üzerinden metni algılar.	Olay ve karakterleri doğrudan gözlemler; metinle yüzleşir.

Diegesis ve mimesis ayrımı, anlatıcı bakış açısını doğrudan etkilemektedir. Diegesis yöntemi, anlatıcının metin içindeki varlığını belirginleştirir, anlatıcı olayları kendi perspektifinden aktarır, yorumlar yapar ve karakterleri değerlendirir. Bu nedenle okuyucunun deneyimi büyük ölçüde anlatıcının bakış açısına bağlıdır. Olaylar, anlatıcının gördüğü, bildiği ve seçtiği kadarıyla sunulmaktadır. Yani diegesis, anlatıcı merkezli bir bakış açısı oluşturmakta ve okuru anlatıcı aracılığıyla yönlendirmektedir. Buna karşılık mimesis yöntemi, anlatıcının görünürlüğünü minimize etmekte ve olayların doğrudan sunulmasını sağlamaktadır. Karakterlerin konuşma ve eylemleri kendi halleriyle aktarılmakta, anlatıcı müdahalesi en aza inmektedir. Bu yaklaşım, okurun metni kendi gözlem ve yorumuyla deneyimlemesini sağlayan bir bakış açısı yaratmaktadır. Anlatıcı burada bir aracı değil, daha çok bir sahne düzenleyici konumundadır, olaylar ve karakterler doğrudan “gösterilir”. Özetle, diegesis anlatıcı merkezli, mimesis ise karakter ve olay merkezli bir bakış açısı yaratmaktadır. Anlatıcı bakış açısı, yöntemin seçimiyle doğrudan ilişkilidir ve okuyucunun metni algılama biçimini şekillendirmektedir.

Anlatıcıya yaklaşım, tarihsel ve kuramsal bağlamda önemli değişimler göstermiştir. Yapısalcılık öncesi dönemde klasik anlatı kuramları doğrultusunda anlatıcı genellikle görünmez konumda olmuştur, dolayısıyla metin ve hikâye kurgusuna odaklanılmıştır. Aristoteles gibi kuramcılar bu yaklaşımın temelini oluşturmaktadır (Moran, 1998, s. 17–33). 1960-1970 yılları arasında yapısalcı bakış açısıyla anlatıcı, metin içi işlevi ve yapısal rolü açısından incelenmiştir. Vladimir Propp² ve Claude Lévi-Strauss³

² Propp, V. (1968). *Morphology of the folktale* (L. Scott, Trans.). Austin: University of Texas Press.

³ Lévi-Strauss, C. (1958). *Structural anthropology* (C. Jacobson & B. G. Schoepf, Trans.). New York: Basic Books.

gibi kuramcılar anlatıcının sınıflandırılması ve olay örgüsü ile ilişkisini ön plana çıkarmıştır. 1970-1990 döneminde anlatıbilim ve alımlama estetiği çerçevesinde anlatıcının türleri, bakış açıları ve öznelliği ele alınırken, okur ile etkileşim ve metnin anlam kazanması üzerinde durulmuştur; Gérard Genette⁴ ve Wolfgang Iser⁵ bu dönemin öne çıkan kuramcılarıdır. 1990-2000 yılları arasında post-yapısalcılık ve metinlerarasılık etkisiyle anlatıcı sabit bir öznelikten yoksun, çok katmanlı ve oyunlu hâle gelmiş, öznellik göreceli bir konuma taşınmıştır; Roland Barthes⁶ ve Julia Kristeva⁷ bu yaklaşımların temelini oluşturmaktadır. 2000 sonrası dijital edebiyat ve elektronik metin kuramlarında ise anlatıcı, okur veya oyuncu etkileşimi ile şekillenen etkileşimli ve multimedya tabanlı bir rol kazanmıştır, Espen Aarseth⁸ ve Marie-Laure Ryan⁹ gibi kuramcılar bu dönüşümü vurgulamaktadır.

Bu noktada yukarıda bahsedilen kuramlardan hareketle metinlerarasılık, üstkurmaca, ima edilen/örtük anlatıcı ve güvenilir anlatıcı gibi kavramlar incelenecek; ardından günümüzde geçerli anlatıcı türleri, Mehmet Tekin, Nurullah Çetin ve Şerif Aktaş'ın katkıları ışığında tartışılacaktır.

Metinlerarasılık: Metinlerarasılık kuramları, “metni kimin yarattığı” sorusunu merkeze almaktadır. Geleneksel anlayışta yazar, Tanrı veya doğa figürü olarak görülmüştür ve mutlak doğruyu dile getiren otorite konumundadır. Metinlerarasılık bu mutlak otoriteyi sorgulamakta, yazarın kim olduğu ve okurun metin üretimindeki rolünü tartışmaya açmaktadır (Yılmaz, 2011, s. 7). Bu bağlamda anlatıcı da değişim göstermektedir. Anlatıcı artık tek bilgi kaynağı değil, önceki metinlerden ve okurun katkılarından etkilenecek şekilde şekillenen bir aktördür. Metinler hem kendinden önceki hem de sonraki metinlerle etkileşim hâlinindedir. Okurun deneyimi metni sürekli yeniden yaratmaktadır.

Çokseslilik ve söyleşimcilik, metinlerarasılığın temel kavramlarıdır. Bakhtin'e göre roman türü, çok katmanlı yapısıyla yeniden okumaya elverişlidir. Anlatıcı, farklı seslerin bir araya gelmesini yönlendirmekte, merkeziyetini yitirerek okurun algısına alan bırakmaktadır (Yılmaz, 2011, s. 12-13).

Kristeva, metni, yazar ve okur ilişkisini süreç içinde ele almaktadır. Metin artık doğrudan yazardan okura gitmemekte, diğer metinlerin ve okurun etkisiyle anlam bulmaktadır (Yılmaz, 2011, s. 14-15). Anlatıcı, toplumsal ve kültürel bağlamlarla şekillenen, metni yönlendiren ama tek başına belirleyici olmayan bir aktör hâline gelmektedir. Metin toplumsal bir eylem olarak ele alınmakta, okurun bireyselliği geri planda bırakılmaktadır.

⁴ Genette, G. (1980). *Narrative discourse: An essay in method* (J. E. Lewin, Trans.). Ithaca: Cornell University Press.

⁵ Iser, W. (1978). *The act of reading: A theory of aesthetic response*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

⁶ Barthes, R. (1977). *Image, music, text* (S. Heath, Trans.). London: Fontana Press.

⁷ Kristeva, J. (1980). *Desire in language: A semiotic approach to literature and art* (T. Gora, A. Jardine, & L. S. Roudiez, Trans.). New York: Columbia University Press.

⁸ Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

⁹ Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Tüm eserler, kendinden önceki metinlerden etkilenmiştir, bazı sözler kesişirken, bazıları birbirinin geçerliliğini ortadan kaldırmaktadır (Yılmaz, 2011, s. 16). Tarihsel olarak da yazar Tanrısal bir otorite olarak görülmüştür ancak metinlerarasılık yazarın toplumsal ve psikolojik etkilerden bağımsız olmadığını göstermiştir (Yılmaz, 2011, s. 20). Sonuç olarak anlatıcı, metinlerarasılık sürecinde hem yönlendirici hem de etkilenebilir bir figürdür. Metnin oluşumunda, okurun deneyiminde ve metinlerarasılık ilişkilerinde merkezi bir rol oynamaktadır.

Üstkurmaca: Yazar, üstkurmaca ile yazma sürecini esere dahil etmektedir. Burada yazar-anlatıcı kavramından söz edilmektedir. “Anlatıcı kendisinin kurgulanmış bir unsur olduğunu vurgulamak için varlığını açıkça ortaya koyar” (Topçu, 2015, s. 59). Bu metinlerde iki tür anlatıcı olduğunu söylemek doğru olacaktır. İlk anlatıcı, bütün metinlerdeki ile ortaktır; hikâyeyi okura aktaran kişidir, aracıdır. İkinci olarak ise yazar, kendi kimliğini eserde doğrudan açık etmektedir. Anlatıcının kurgu, yazarın gerçek olduğu mesajı sık sık verilmektedir. Bu yaklaşım, yazarı yazar-anlatıcı konumuna taşıırken metni aynı zamanda oyunsulaştırmaktadır. Yani okur, sadece bir hikâye dinleyicisi değildir, metnin yapısı ve anlatım biçimi ile doğrudan etkileşime girmektedir. Üstkurmacanın varlığı, metni sabit bir anlatıdan çıkararak okurun farkındalığını artırmakta ve anlatıcının kurgusal doğasını görünür kılmaktadır. Böylece yazar, metni hem bir anlatı hem de bir oyun alanı olarak sunmakta; okur, anlatıcının rolünü ve yazarın müdahalesini fark ederek metni yeniden yorumlama şansı bulmaktadır. Bu durum, metnin katmanlı yapısını güçlendirmekte ve anlatıcı ile yazar arasındaki sınırları esnetmekte, okuru metinle daha aktif bir ilişkiye sokmaktadır.

İma Edilen/Örtük Anlatıcı: Örtük anlatıcı kavramı çoğu zaman anlatıcının, hikâye kahramanının kendisi olduğu yanılgısına yol açmaktadır. Oysa örtük anlatıcı ne kahramanın doğrudan kendisidir ne de olayların dışında duran bir gözlemcidir. Kahramanın iç sesi, düşünce ve duyguları onun tarafından yorumlanarak okura aktarılmakta ya da kahramanın yanında görünmez bir varlık varmışçasına hissettirilmektedir. Ancak eğer anlatıcı gerçekten kahramanın kendisi olsaydı, düşüncelerini doğrudan dile getirir, yorumlama ya da okuru yönlendirme ihtiyacı duymazdı. Benzer şekilde, kahramanın yanında bulunan bir gözlemci olsaydı, anlatıcı “ben” dilini kullanarak yalnızca gözlemci konumunda kalırdı. Oysa örtük anlatıcı “ben” dememekte ve herhangi bir anlatıcının varlığını doğrudan vurgulamamaktadır, yalnızca yaptığı yorumlarla kendini sezdirmektedir. Anlatıcı ile kahramanın kelime dağarcığı ve söyleyiş biçimi arasındaki farklılıklar da gerçek anlatıcının kahraman olmadığını açığa çıkarmaktadır (Chatman, 2009, s. 184-185). Anlatıcı “o düşündü” dememekte; bunun yerine kahramanın düşüncelerini yorumlayarak aktarmaktadır. Böylelikle ortaya çıkan anlatıcı tipi ne gözlemci ne de kahraman olan “örtük anlatıcı”dır. Örtük anlatıcı, özellikle okuru yönlendirme işleviyle belirginlik kazanmaktadır. Örneğin; kahraman “Çok yorgunum.” derken anlatıcı, “Hayat onu genç yaşta ihtiyarlatmış gibiydi.” ifadesini kullanır; örtük anlatıcı ise “Bu yorgunluk, sanki bütün bir ömrün yükü omuzlarına çökmüştü.” diyerek araya girer. Bu örnek, örtük anlatıcının konumunu daha net biçimde göstermektedir.

Güvenilir ve Güvenilmez Anlatıcı: Her metinde bir anlatıcı bulunduğuna göre, her metinde anlatıcının güvenilirliği ve güvenilmezliği meselesini tartışmak mümkündür. “Güvenilir” ve “güvenilmez” anlatıcı kavramları, doğrudan ima edilen yazar ile ilişkilidir. “Güvenilmez Anlatıcı kavramını ilk olarak Wayne Clayson Booth, 1961 yılında yayınlanan *The Rhetoric of Fiction* isimli eserde kullanmıştır.” (Süslü, 2024, s. 44). Booth, anlatıcı ile diğer unsurlar arasındaki mesafeyi tanımlayacak bir terminolojinin eksikliğini öne sürerek zımnî (ima edilen) yazarın normlarına uygun olarak konuşan anlatıcıya güvenilir, uygun olmayana ise güvenilmez anlatıcı adını vermiştir (Booth, 2010, s. 170). Buna örnek olarak, doğuştan kötü olduğu iddia edilen bir yazarın arkasından okurun yazarın erdemlerini sayıyor oluşu verilebilir. Görüldüğü üzere Booth’un güvenilir ve güvenilmez anlatıcı tanımları, ima edilen yazar ile anlatıcı arasındaki ilişkiye dayanmaktadır.

Güvenilmez anlatıcı söz konusu olduğunda, ironi kavramı da tartışmaya dahil olmaktadır. Kimi zaman ima edilen yazar, anlatıda ironi kullanarak ima edilen okur ile bir bağ kurmaktadır. Dervişcemaloğlu (2014, s. 121) bu bağı, “yazar ile okurun anlatıcının arkasından iş çevirmesi” olarak tanımlamaktadır. Böylece güvenilmez anlatıcı, ima edilen yazar ile ima edilen okurun ilişkisi çerçevesinde ortaya çıkmaktadır.

Booth’tan sonra bu konuya dair Booth’a en yakın görüşü savunan kişi Chatman olmuştur. İma edilen yazardan “ben anlatıcı” olarak söz eden Chatman, anlatıcı ile ben-anlatıcının aktardıklarının birbirine aykırı oluşunu güvenilmez anlatıcının ortaya çıkış noktası olarak değerlendirmiştir. Ancak Chatman, Booth’tan ahlakilik ölçütü açısından ayrılmaktadır. Booth, anlatıcı ile ima edilen yazar arasındaki uyumsuzluğu ahlaki normlar üzerinden değerlendirirken Chatman, eserin normunu okurun yaşadığı toplumun kültürüne ve okurun bireysel düzeydeki birikimine göre ele almaktadır. Ona göre normları yalnızca ahlakilik üzerinden ölçmek anlamlı değildir (Samat ve Topçu, 2022, s. 447-448).

Sonuç olarak, güvenilmez anlatıcı kavramı günümüze kadar varlığını sürdürmüş ve özellikle anlatıbilimde önemli bir yere sahip olmuştur. Bu kavram, yalnızca yazarın değil, anlatıcı ve okurun da ön plana çıkmasını sağlaması açısından dikkat çekicidir.

Yukarıda kuramsal açıdan öne çıkan anlatıcı türleri açıklanmaya çalışılmıştır ancak bu anlatıcı türlerinin dışında roman çözümleme yöntemlerinde kullanılan “Ben” ve “O” anlatıcıdan bahsetmemek çalışma açısından büyük bir eksiklik olacaktır.

Roman ve diğer anlatı türleri, temelde iki unsur üzerine inşa edilmektedir: anlatılacak bir hikâye ve bu hikâyeyi aktaran anlatıcı. Olay örgüsü, mekân, zaman ve karakter gibi diğer unsurlar ise isteğe bağlı olarak eserde yer almakta fakat anlatıcı olmadan hikâyenin aktarımı, olayların nakli ve olaylarda rol alan figürlerin tanıtımı mümkün olmamaktadır (Tekin, 2016, s. 22). Anlatıcının insan olması zorunlu değildir; canlı ya da cansız her varlık, anlatıcı rolünü üstlenebilir.

Günümüzde bir roman kaleme alınmadan önce verilmesi gereken ilk kararlardan biri, anlatıcının hangi şahıs zamiri üzerinden temsil edileceğidir. Anlatıya dair diğer bütün öğeler, anlatıcının konumuna bağlı olarak şekillenmektedir. Roman sanatında üç temel anlatıcı tipi bulunmaktadır: 1. tekil kişi (Ben), 3. tekil kişi (O) ve 2. çoğul kişi (Siz).

Bu anlatıcı tipleri içerisinde en yaygın kullanılan, şüphesiz 3. tekil kişi olan “O” anlatıcıdır. “O” anlatıcı, destan döneminden günümüze kadar varlığını korumuş, sahip olduğu otorite ve bakış açısıyla anlatının merkezine yerleşmiştir. Bu bakış açısı sayesinde yazar, olaylara hem içten hem dıştan bakabilmekte, derinlikli ya da yüzeysel çözümlemeler yapabilmektedir.

“O” şahıs kipinde anlatıcı üç farklı düzeyde karşımıza çıkmaktadır (Tekin, 2016 s. 28-29):

- **İlahi anlatıcı:** Tüm olay örgüsünü ve karakterlerin iç dünyalarını bilen anlatıcıdır. Örnek olarak Victor Hugo’nun *Sefiller* eserinde anlatıcı, karakterlerin iç dünyalarını ve toplumsal bağlarını detaylı biçimde aktarmaktadır.
- **Yansız/Gözlemci anlatıcı:** Olayları tarafsız bir gözlemci gibi aktaran anlatıcıdır. Okur yalnızca gözlemlenenleri görür, karakterlerin iç dünyasına doğrudan erişemez. Örneğin, Ernest Hemingway’in kısa hikâyelerinde bu yaklaşım sıkça görülmektedir.
- **Kişisel/Öznel anlatıcı:** Olayları kendi bakış açısı ve duyguları ile aktaran, subjektif bir anlatıcıdır. Örnek olarak, Oğuz Atay’ın *Tutunamayanlar* romanındaki anlatıcı, kendi yorumlarını ve gözlemlerini metne dahil etmektedir.

Bir eserde yalnızca tek bir anlatıcı tipinin kullanılması zorunlu değildir. Anlatıcı, esnek yapısı sayesinde farklı kiplerle bir arada yer alabilmekte ve çok katmanlı bir anlatım oluşturmaktadır. Bu çoklu anlatıcı kullanımı, okurun eseri farklı perspektiflerden deneyimlemesine imkân tanımakta ve anlatının dinamizmini artırmaktadır.

İlahi anlatıcı, metnin bütününe bilen, olayların tüm yönlerini gören ve karakterlerin iç dünyalarına eksiksiz hâkim olan anlatıcı tipidir. Kendini açıkça belli eden bu anlatıcı, sahip olduğu bilgi ve bakış açısıyla okuyucu üzerinde güçlü bir otorite kurmakta, olayların gidişatını ve karakterlerin davranışlarını adeta yönlendirmektedir. İlahi anlatıcı, yalnızca olayları aktarmakla kalmamaktadır, aynı zamanda karakterlerin düşünce ve duygularını yorumlayarak okuyucuya rehberlik etmektedir. Bu yönüyle yazarın okuru yönlendirme stratejisinin bir aracıdır ve metin ile okur arasında bilinçli bir mesafe oluşturmaktadır (Tekin, 2016, s. 31-33).

İlahi anlatıcı, özellikle 19. yüzyıl Türk romanında sıkça görülmektedir. Namık Kemal’in ve Ahmet Midhat Efendi’nin eserlerinde bu anlatıcı tipi, toplumsal ve ahlaki mesajları aktarmak, olayların anlamını pekiştirmek ve okuru belirli bir bakış açısına yönlendirmek amacıyla kullanılmıştır. Bu anlatıcı, karakterlerin seçimlerini ve davranışlarını değerlendirerek okuyucuya

doğruları ve yanlışları göstermeye çalışmakta; bazen uyarıcı, bazen de öğretici bir rol üstlenmektedir (Tekin, 2016, s. 31-33). İlahi anlatıcı, yalnızca 19. yüzyıl eserlerinde değil, klasik destan ve halk hikâyelerinde de benzer işlevi görmüştür. Destanlarda anlatıcı, kahramanın cesaretini, fedakârlığını ve kahramanlık öyküsünü her yönüyle aktarmakta, karakterlerin içsel çatışmalarını ve gelecekte alacakları kararları önceden bilirmiş gibi sunmaktadır. Bu bağlamda ilahi anlatıcı, hem sözlü kültürün sürekliliğini sağlayan bir figür hem de yazılı kültürde yazarın mesajını güçlendiren bir araçtır.

Tekrar vurgulanması gereken bir nokta da ilahi anlatıcının mutlak ve tarafsız olmadığıdır. Yazar, ilahi anlatıcı aracılığıyla okura kendi ideallerini, değer yargılarını ve toplumsal perspektifini aktarmaktadır. Böylece anlatıcı, metnin hem bilgi kaynağı hem de yorumlayıcısı olmaktadır. Bu özellikleriyle ilahi anlatıcı, yazılı kültürde okur ile yazar arasındaki etkileşimi şekillendiren en güçlü anlatıcı tiplerinden biri olarak öne çıkmaktadır.

Yansız Tutumlu Gözlemci Anlatıcı, olaylara ve karakterlere dışarıdan, tarafsız bir bakış açısıyla yaklaşan anlatıcı tipidir. Bu anlatıcı, “olimpik bakış” olarak da adlandırılan konumda bulunmaktadır, yani olayların içinde aktif olarak yer almamakta, yalnızca gözlem yapmaktadır. Karakterlerin davranışlarını, konuşmalarını ve olayların akışını aktarmakta, fakat onların iç dünyalarına dair bilgi vermemektedir. Okurla karakterler arasında bir aracı rolü bulunmaktadır; olayları değerlendirir ve tasvir eder, fakat onları yönlendirme veya değiştirme gücüne sahip değildir. Romanın içinde fakat kenarda duran bir gözlemci gibidir. Olayları olduğu gibi aktarır, kişilerin düşünce ve duygularına müdahale etmez. Bu anlatıcı tipi, gerçek hayatta bir olaya dışarıdan bakan ve yalnızca gözlemlediklerini aktaran bir kişi ile benzer bir işlev görmektedir (Çetin, 2015, s. 106-107).

Öznel/Kişisel Tutumlu Gözlemci Anlatıcı, olayları bir gözlemci anlatıcı aracılığıyla aktarmaktadır fakat bu gözlemci roman kişinin bakış açısını ve değerlendirmelerini esas almaktadır. Yani olaylar, kişiler, durumlar ve çevre, seçilen bir karakterin öznel algısı ve yorumları üzerinden aktarılmakta ancak bu, aktarım gözlemci anlatıcının diliyle yapılmaktadır. Bu yöntemde, roman kişinin algıları ve yorumları, gözlemci anlatıcının ağzından sunulmaktadır.

Gözlemci anlatıcı, seçilen karakterle adeta bütünleşmekte, onun bedenine girmekte ve olayları karakterin diliyle ve onun perspektifinden anlatmaktadır. Bu yaklaşımda, gözlemci anlatıcı ve “yansıtıcı bilinç” olarak seçilen roman karakteri, birlikte anlatıcı konumunu üstlenmektedir. Anlatım doğal bir akış içinde ilerlemektedir: bir bölüm gözlemci anlatıcıdan gelmekte, ardından roman karakteri devreye girmekte ve olaylar onun bakış açısıyla aktarılmaktadır. Bu teknik, özellikle Amerikalı romancı Henry James (1843-1916) tarafından belirgin bir şekilde kullanılmıştır. James,

karakterlerin içsel deneyimlerini ve öznel algılarını gözlemci anlatıcının ağzından sunarak romanın çok katmanlı ve derinlikli bir anlatı kazanmasını sağlamıştır (Çetin, 2015, s. 108).

1. Tekil kişi (Ben) anlatıcı: Anlatma esasına dayanan metinlerde olaylar, mekân ve şahıs kadrosuna dair bilgiler, çoğunlukla kahramanlardan biri tarafından aktarılmaktadır. Bu durumda anlatıcının görüş alanı, bilgi seviyesi ve tecrübesi yalnızca söz konusu kahramanın sınırlarıyla belirlenmektedir. Yani anlatıcı, kahraman ile bütünleşmektedir. Metnin yapısı, üslubu ve dili, kahraman-anlatıcının kültürel seviyesi, mizacı, dikkati ve içinde bulunduğu sosyolojik ve psikolojik şartlar tarafından şekillenmektedir.

Kahraman-anlatıcı, olayları kendi duyu organlarıyla gözlemlemekte, değerlendirmekte ve aktarmaktadır. Yazar, hayal gücünde tasarladığı olay dünyasını, kahraman-anlatıcının algısı ve kültürü aracılığıyla okuyucuya sunmaktadır. Bu nedenle dile dair seçimler ve anlatım biçimi de kahraman-anlatıcının kişisel özelliklerine ve kültürüne bağlıdır. Kahraman-anlatıcı, beşerî bir varlık olarak yazardan farklıdır fakat yazar ile arasında temel bir ilişki mevcuttur. Yazar, bu anlatıcıyı yaratırken eserin yapısını ve gayesini düşünerek şekillendirmektedir. Bu anlatıcı tipinde “ben” her zaman merkezdedir. Kahraman-anlatıcı hem olay zamanındaki hem de anlatma zamanındaki gözlemlerini ve değerlendirmelerini aktarabilmektedir. Böylece geçmiş deneyimleri, sosyal çevresi ve kişisel alışkanlıklarıyla olayları değerlendirmektedir. Otobiyografik nitelikteki bu anlatımda, kahraman-anlatıcı çocukluk ve gençlik dönemini, hatalarını, saflıklarını ve pişmanlıklarını sevgi ve istihza ile okuyucuya aktarabilmektedir (Aktaş, 1991, 100-102). Kahraman-anlatıcı, olayların yaşandığı anda neler hissettiğini ve düşündüğünü doğrudan aktarabilir. Aynı zamanda aradan geçen zamanla kazandığı deneyim ve bilgilerle, aynı vakayı daha derinlemesine değerlendirir. Bu çift zamanlı bakış açısı, metne güçlü bir gerçeklik ve güvenilirlik hissi kazandırmaktadır. Kahraman-anlatıcı hem yaşayan hem de olayı değerlendiren bir figür olarak okuyucuya sunulmaktadır; böylece metin, zaman ve olaylar açısından zengin bir perspektif kazanmaktadır (Aktaş, 1991, 100-102).

Çoğul 2. kişi (Siz) anlatıcı, roman veya diğer anlatılarda oldukça nadir kullanılan, marjinal bir anlatıcı tipidir. Bu anlatıcı türü hem anlatıcı hem de yazar açısından ciddi kısıtlamalar getirmektedir. Okura hitap eden “siz” zamiri, olayları doğrudan okurun veya bir grup okuyucunun yerine aktarmaktadır. Bu nedenle anlatıcı, bireysel bakış açısını kullanamamakta ve belirli bir grup perspektifiyle sınırlanmaktadır. Anlatıcının olaylara müdahale etme veya karakterlerin iç dünyasına tamamen hâkim olma imkânı oldukça sınırlıdır (Tekin, 2016, s. 29). Bu anlatıcı tipinin kullanılmasının zorluğu, yazarın eserin akışını ve anlatı stratejilerini olağanüstü dikkatle planlamasını gerektirmesinden kaynaklanmaktadır. Çünkü okuru doğrudan metnin içine dahil eden bu anlatım biçimi, okuyucu ile yazar arasında sürekli bir etkileşim ve dikkat dengesi kurmayı

zorunlu hâle getirmektedir. Anlatıcı, olay örgüsünü ve karakterlerin deneyimlerini aktarırken hem çoğul özneye hitap etmek hem de anlatının akışını sürdürmek durumundadır. Bu nedenle çoğul 2. kişi anlatıcı, yazar için yaratıcı bir meydan okuma olarak görülmekte ve yalnızca deneysel veya marjinal edebiyat eserlerinde tercih edilmektedir. Okur açısından ise bu anlatıcı türü, alışılmış bireysel bakış açısının dışında bir okuma deneyimi sunmaktadır. Okur kendini bir grup içerisindeymiş gibi hissetmekte ve anlatının bir parçası olarak metnin gelişimine dahil olmaktadır. Ancak bu katılım, anlatıcının sınırlamaları sebebiyle yönlendirilmiş ve kısıtlıdır, okurun içsel deneyimi doğrudan yansıtılamaz. Sonuç olarak, çoğul 2. kişi anlatıcı hem teknik hem de deneyimsel açıdan sınırlayıcı bir anlatıcı türüdür. Bu nedenle kullanım alanı oldukça nadirdir, fakat kullanıldığı eserlerde metin deneyimini radikal biçimde dönüştürebilmektedir.

Dijital edebiyatta anlatıcı, klasik yazılı eserlerden farklı olarak çok katmanlı ve esnek bir yapıya sahiptir. Anlatıcı; okur, yazar ya da medya unsurları aracılığıyla işlev kazanabilmektedir ve bu durum özellikle video oyunları ve interaktif hikâyelerde belirginleşmektedir.

İnteraktif hikâyelerde olay örgüsünü başta yazar-anlatıcı aktarmaktadır. Yazar-anlatıcı, “ben” veya “o” diliyle karakterlerin yaşadıklarını ve olayları okuyucuya sunmaktadır. Ancak okur seçim yapma aşamasına geldiğinde okur-anlatıcı kavramı devreye girmektedir. Seçenekler genellikle emir kipinde sunulmaktadır: “Kapıyı aç” veya “Kapıyı açma” gibi doğrudan yönlendirmeler okurun karakter üzerindeki kontrolünü somutlaştırmaktadır. Bu noktada okur, bir anlamda kahraman anlatıcı hâline gelmekte, karakterin eylemlerini yönlendirmekte ve dolayısıyla metni yeniden şekillendirmektedir. Okur, seçim anlarında aktif bir anlatıcıyken, seçim dışındaki zamanlarda gözlemci konumuna geçmekte, olayları izlemekte ve deneyimlerini meta düzeyde algılamaktadır. Bu durum, dijital metinlerde anlatıcı konumunun sabit olmayıp dinamik bir şekilde değiştiğini göstermektedir.

Bilgisayar oyunlarında anlatıcı rolü daha da çeşitlenmektedir. Oyunlarda olay örgüsü çoğunlukla karakterlerin diyalogları aracılığıyla okura aktarılmaktadır. Dolayısıyla her karakter, konuştuğu anlarda kendi perspektifinden bir kahraman anlatıcı işlevi görmektedir. Bunun yanında oyun evreni, görsel ve işitsel unsurların bir araya gelmesiyle bir film deneyimi sunmakta ve bu yönüyle ilahi anlatıcı özellikleri sergilemektedir. Okur/oyuncu, seçim yaptığı anda kahraman anlatıcı, yalnızca izlediği veya oynadığı sırada ise gözlemci anlatıcıdır. Oyuncu, tüm evreni görebilse de oyunun ilerleyişini ve sonunu önceden bilmediği için ilahi anlatıcı gibi her şeye hâkim olamaz, dolayısıyla bu özellik sınırlı kalmaktadır.

Yazar ise dijital ortamda oyun evrenini yaratan kişi olarak hâlen ilahi anlatıcı konumundadır. Yazar, olayların akışını, karakterlerin davranışlarını ve metnin farklı dallanışlarını önceden tasarlamaktadır. Oyun motoru veya yazılım aracılığıyla bu evreni okura sunmakta ve böylece okur, yazarın kurguladığı dünyada kendi seçimleriyle etkileşime girmektedir. Dijital edebiyatta

anlatıcının bu çok katmanlı konumu, klasik edebiyatın sabit anlatıcı tiplerinden farklı olarak okur ile yazar arasındaki sınırları bulanıklaştırmakta ve okurun metin üretiminde aktif rol almasını sağlamaktadır. Özetle, dijital edebiyatta anlatıcı, metnin türüne ve kullanıcı etkileşimine bağlı olarak sürekli değişkenlik göstermektedir. Bu çok katmanlı yapı, dijital edebiyatın en belirgin özelliklerinden biridir ve klasik anlatıcı tipolojilerinin sınırlarını genişletmektedir.

Sonuç olarak, edebiyat tarihinde yazar, okur ve anlatıcı rolleri sabit ve değişmez unsurlar olarak kalmamış; kültürel, teknolojik ve toplumsal dönüşümlerle birlikte sürekli yeniden şekillenmiştir. Sözlü kültürden yazılı kültüre, oradan da dijital kültüre uzanan süreçte yazarın otoritesi, okurun konumu ve anlatıcının işlevi farklı katmanlar kazanmıştır. Modern dönemde bireyselliği ve toplumsal belleği temsil eden yazar, dijital çağda kolektif üretim ve anonimleşme eğilimleriyle karşı karşıya kalırken okur, edilgen bir alıcı olmaktan çıkıp aktif hâle gelmiş, hatta metnin yaratım sürecine katılan bir özneye dönüşmüştür. Anlatıcı ise yalnızca olayları aktaran bir ses olmaktan öteye geçerek kimi zaman metinlerarasılıkla çoğullaşmış, kimi zaman da okurla etkileşime girerek güvenilirlik sorunsalını gündeme getirmiştir. Bu bağlamda, yazar, okur ve anlatıcı arasındaki sınırların giderek bulanıklaştığı, rollerin birbirine eklemlendiği ve metnin anlam dünyasının ortak bir üretim alanına dönüştüğü görülmektedir.

2. BÖLÜM

DİJİTAL KÜLTÜRÜN YARATIM ORTAMLARI VE TÜR ÇALIŞMALARI

Dijital edebiyat, Web teknolojilerinin ortaya çıkması ile varlık kazanmıştır. Web 1.0 ile belli sayıda birey sanal ortamda yazar rolünü üstlenebilmiştir. Ancak Web 2.0, 3.0 ve 4.0 ile dijital edebiyatın sınırları yeniden çizilmiştir. Bu gelişim hipermetin ve etkileşim kavramının da doğmasına sebep olmuştur. Dijital kültürün tam olarak anlaşılabilmesi için Web teknolojilerinin gelişim aşamaları, medya, hipermetin, ve etkileşim kavramları ayrı başlıklar altında açıklanmalıdır.

2.1. DİJİTAL KÜLTÜRÜN YARATIM ORTAMLARI

2.1.1. Web Teknolojileri

“Web, internet üzerinden erişilen, birbirine bağlı, hipermetin belgeleri sistemidir.” (Shivalingaiah ve Naik, 2008, s. 499). Web üzerinde multimedya kullanarak içerik oluşturmak, okumak ve paylaşmak mümkündür. Sanattan sağlığa kadar hayatın her alanında kullanılmaktadır. Bilginin hızlı yayılmasını sağlaması ve maliyetinin az olması sebepleriyle birçok kişi tarafından tercih edilmektedir.

Web teknolojileri dört döneme ayrılmaktadır: Web 1.0 teknolojisi 1900/1995-2000, Web 2.0 teknolojisi 2000-2010, Web 3.0 teknolojisi 2010-2020. Web 4.0 ise 2020-2030 yıllarını kapsamaktadır (Canatak ve Bulduk, 2019, s. 63).

Web 1.0 sadece okumaya izin veren bir yapıya sahiptir. Tek taraflı bir iletişim söz konusudur. Etkileşime kapalı olmasıyla ve durağanlık gösteren yapısıyla dikkat çekmektedir. Web 1.0’ın kullanılma amacı çoğunlukla bilgiye kısa yoldan erişmektir. Kullanıcılar internet sitesine girmekte, aradıkları bilgiye ulaştıklarında ise siteyi terk etmektedir. Bilgileri okuduktan sonra yorum yapma, bilgi ekleme, yazarla iletişime geçme gibi seçenekler bulunmamaktadır. Bu şekilde bir etkileşim imkânı olmayışının sebebi, Web 1.0 teknolojisinin sınırlı bant aralığına sahip olmasıdır. Web 1.0 sıralanan sebeplerle büyük ölçüde bir okuma ve araştırma mecrası olarak anılmaktadır (Canatak ve Bulduk, 2019, s. 63-64).

Web 1.0 teknolojisinde az sayıda yazar, çok sayıda okur olduğu görülmektedir. İçerik üreticileri web sitelerinin sahiplerinden ibarettir (Arvas, 2022, s. 57-58). Bu durumun sebebi bahsedilen teknolojiye

içerik oluşturup paylaşabilmek için iyi bir kodlama ve programlama bilgisine sahip olunmasının gerekmesidir.

Web 1.0 yalnızca okunabilirken Web 2.0 okunabilir ve yazılabilir web olarak anılmaktadır. Parsa (2009, s. 1) Web 2.0'ı şu şekilde tanımlamıştır:

Kullanıcılarının bilgi ürettikleri ve paylaştıkları (wikipedia), birbirleriyle ilişki ve arkadaşlık kurdukları (Facebook, Twitter gb.), interaktif oyunlar oynadıkları, fotoğraflarını paylaştıkları (Flickr), kendi filmlerini çekip yayınladıkları (YouTube), alışveriş yaptıkları (eBay, Amazon gb), web günlükleri yazdıkları (blogger), ortak ilgi alanları doğrultusunda birleşerek gruplar kurdukları (groups) ve istedikleri sayfalara anında yorumlar yapıp, etiket yapıştırabildikleri çok boyutlu, mega yapılı, canlı ve dinamik bir organizma. Milyonlarca insanın ortak paydada buluştuğu, beraber paylaşımında bulunduğu çok yenilikçi, çok bağımsız gibi görünen, ancak bir o kadar da bireyleri yalnızlığa ve tekilliğe iten ironik bir yapı web 2.0.

Parsa'nın tanımından yola çıkarak Web 2.0 ile insanların diğer insanlara kolaylıkla ulaşabildiği, etkileşimin ortaya çıktığı, şehirler ve ülkeler arası mesafenin büyük oranda önemsiz hâle geldiği yorumları yapılabilmektedir. Web 2.0 “küresel dünyayı daha da küçük bir yer haline getirerek, kültürleri de birbirine iyice yaklaştırmıştır.” (Koçyiğit ve Koçyiğit, 2018, s. 19-20). Bunun sebebi web sayesinde insanlar arasındaki iletişimin artması, zaman ve mekânın öneminin azalmasıdır. İnsanlar internet sayesinde istedikleri kişi ile anında iletişime geçebilir duruma gelmişlerdir. Sosyal mecralarda bir kişinin o an çevrimiçi ya da çevrimdışı olduğunu görmek de iletişimi daha kolay bir hâle getirmiştir.

Web 2.0'ın önemli özelliklerinden biri bilgisayar tabanlı alt yapının mobil cihazlarla birleşmiş olmasıdır. Zaman ve mekân sınırlarının aşılması mobil-bilgisayar ve interneti birbirine sağlayan eş güdümlü yapı ile mümkün olmuştur. Web 1.0 teknolojisinde yalnızca masaüstü bilgisayar ile kullanılabilen internet, bireyi belli mekânlara mecbur bırakmaktadır. Bu durum zamanın ve mekânın kısıtlanması anlamına gelmektedir. Web 2.0 küresel sınırların ortadan kalkmasını sağlamıştır. İnsanların ceplerinde taşıyabildikleri telefonların internet ile birleştirilmesi sayesinde birey, istediği anda ve istediği mekânda etkileşime geçebilir hâle gelmiştir.

Web 2.0, sınırları saydamlaştırmasının ve bilgiyi hızlı ulaştırmasının yanında bireye paylaşım yapma imkânını da vermektedir. Araştırma yapmak, sosyal medya kullanmak, hobi odaklı diğer insanlarla bir araya gelmek, sanal arkadaşlıklar kurmak, müzik dinlemek, blog okumak ve yazmak gibi amaçlarla internet kullanımı yaygınlaşmıştır. Web 2.0 teknolojileri kullanıcıların görüş, beğeni, yorum, içerik gibi paylaşımlarını çevrimiçi olarak aktarmasına olanak sağlamaktadır (Koçyiğit ve Koçyiğit, 2018, s. 21).

Web 2.0; içerik üretebilmeye, geri bildirimde bulunabilmeye, çevrimiçi arkadaşlıklar ve topluluklar oluşturabilmeye; sosyolojik, psikolojik ve duygusal doyum yaşatmaya, kullanıcıyı merkeze alarak istenilen her türlü içeriğin üretilmesine fırsat vermeye; metin, video, fotoğraf, müzik, slayt gibi her türlü hipermetinsel içeriğin paylaşılmasını sağlamaya, yorum ve etiketleme yapabilmeye fırsat vermektedir (Koçyiğit ve Koçyiğit, 2018, s. 22). Web 2.0 ile çevrimiçi çoklu oyunlar ortaya

çıkıştır. Bu oyunlarda diğ er oyuncular ile iletiřim kurabilmek ve oyundaki karakterlerin g r n řlerini oyuncunun istediđi gibi ayarlamak m mk nd r. Oyuncuların  st d zey  zellikler eklemek i in ger ek hayattaki paralarını kullanmaları ise interaktifliđin bir kolu olarak sayılabilmektedir. Ancak web 2.0 teknolojisinde oyun i inde para ya da  r n takası yapılamadıđı ve oyun i indeki para akıřının ger ek hayata tařınamadıđı g r lmektedir. Bu sorun web 3.0 ile ortadan kalkmıřtır. Kimi oyunlar bir gelir kaynađı olarak dahi kullanılmaktadır. Oyuncular arasında  r n takasına izin verilmesi de interaktiviteyi ve oyuncular arası etkileřimi artırmıřtır (Arvas, 2022, s. 66).

Web 2.0'ın dinamik yapısı sayesinde kullanıcının kiřisel tercihleri  n plana çıkmıřtır. Kiřinin okuduđu konuya m dahale etmesi ve geri bildirimde bulunması m mk nd r. Web 2.0 yalnızca okuma deđil, aynı zamanda katılımda bulunma platformudur. Oluřturulan i eriđe kullanıcıların ekleme yapabilmesi ve bunları  ok hızlı bir řekilde paylařabilmesi, sosyal paylařım ađlarını i ermesi ve diğ er iletiřim ara ları gibi  evrimi i ara ların tamamı Web 2.0 uygulamaları arasında yer almaktadır (Canatak ve Bulduk, 2019, s. 66). Canatak ve Bulduk Web 2.0 teknolojisine Facebook, Myspace, LinkedIn, Youtube, Twitter, Bebo gibi sosyal medya uygulamalarını, sanal k t phaneleri, blogları, vikileri, web tabanlı  zg r ansiklopedileri, e-maili, mesajlařma uygulamalarını, telefon uygulamalarını ve hashtag adı verilen etiket bulutunu dahil etmektedir. Web 2.0 ile bilgi ile g rselleri birleřtirmek kolaylařmıř, bu da etkin bir řekilde i eriđin  retilmesine, d zenlenmesine ve paylařılmasına olanak sađlamıřtır. Web 2.0 ile her kullanıcı eřit d zeyde  neme sahip olmuřtur. Kontrol n tek bir merkezde olduđu sistem geride kalmıřtır. Bu da Web. 2.0'ın merkezsiz bir sisteme sahip olduđunun g stergesidir (Ko y đit ve Ko y đit, 2018, s. 27-28).

2000'li yılların bařında ortaya  ıkan Web 2.0 interaktif iletiřimin ortaya  ıkması demektir. Edebiyat bađlamında d ř n ld đ nde bahsedilen teknoloji ile ortaya  ıkan sosyal medya mecraları ve kiřisel bloglar, sanal bir edebiyat ortamının oluřumuna zemin hazırlamıřtır. Bireylerin kendi i eriklerini bu kadar kolay oluřturabilmesinin sebebi, Web 2.0'ın hazır řablonları kullanıcıya sunması ve yalnızca temel seviyede internet ve bilgisayar kullanım bilgisi beklemesidir. Sosyal medya mecraları ve bloglar iletinin zaman ve me  n sınırı olmadan yayılmasına, kitlelerin eřzamanlı olarak bilgi paylařımı yapabilmesine,  rg tlenmesine, haberleřmesine, sosyalleřmesine, kamuoyu inřa etmesine ve eđlence gibi ihtiya larını karřılamasına olanak sađlamıřtır (G ng r 2021, s. 7).

Sosyal paylařım ađları, sıradan kullanıcıların herhangi bir  zel yazılıma ihtiya  duymadan i erik yazma, g nderme, yayınlama ve okuma gibi etkinliklerine izin vermektedir. Kullanıcıların kendi profillerini oluřturabilmesi, Web 2.0'ın ortaya  ıkardıđı en  nemli yeniliklerden biridir (Canatak ve Bulduk, 2019, s. 61-62). Bireyler bu  zellik sayesinde oldukları kiřinin yanında olmak istedikleri

kişi olarak da kendilerini sunmaya başlamışlardır. Profil fotoğrafından kullanıcı adına, okunan içeriklerden yazılan yorumlara ve yapılan paylaşımlara kadar her şeyin bir kurmaca olma ihtimali ortaya çıkmıştır. Bir kullanıcı gerçek kimliğini kullanmayarak sahte bir benlik üretmekte özgürdür.

2000’li yılların başından itibaren sanal ve gerçek dünyalar birbirlerine eklemlenmeye başlamıştır. (Coleman, 2012, s. 8.) Parsa, bu gruplar için dijital ağların giderek artan biçimde gerçek yaşamın alternatifi değil de onun tamamlayıcısı hâline geldiğinin de altını çizmektedir. Bireyin sanal ve gerçek hayatının birleşimi, kişinin benliğini yansıtır hâle gelmiştir. Bir kişi gerektiğinde telefonun fotoğraf ve video çekme özelliklerini kullanarak habercilik dahi yapabilmektedir. Bu da okur yazar kavramlarının sınırlarının ortadan kalktığına göstergesidir (Parsa, 2009, s. 2).

Verilen bilgileri yorumlamak gerekirse; bir yazarın oluşturduğu içerik, zaman ve mekân sınırı olmadan okurlarla buluşmaya başlamıştır. Okurların yorum yapma, mail atma gibi özellikleri kullanarak yazara ulaşması kolaylaşmıştır. Yazar da okur da “internet kullanıcısı” olmuştur. Bu durumda yazar, yazar/kullanıcı, okur ise okur/kullanıcı olarak adlandırılabilir. Web 2.0 ile içerik üretiminin ve paylaşımının kolaylaşması yayınevlerine olan bağımlılığı azaltmış ve isteyen herkesin yazar ve okur olabilmesine zemin hazırlamıştır. Web 2.0 dönemi içinde bloglarda hızlı bir yükselişin olması, kullanıcıların yazar rolüne soyunduklarının bir göstergesidir.

Web 3.0, okunabilir, yazılabilir ve derlenebilir olarak adlandırılmaktadır. Diğer adı Semantik Web’dir. Anlamsal ağ, dünya üzerindeki tüm verileri web veri tabanında toplamayı ve birleştirmeyi amaçlamaktadır. Bunun için de meta data adı verilen anahtar kelimeler kullanılmaktadır (Emiroğlu, 2009, s. 151).

Semantik Web kavramını internetin mucidi olan Tim Berners-Lee ortaya atmıştır. Lee’nin interneti kurduğu yıllarda Semantik Web’i öngördüğü düşünülmektedir. “Semantik Web; mevcut Web’i bir dizi birbirine bağlı, anlamsal olarak izole edilmiş veri adalarından çıkartıp, devasa kişisel bilgi depolarına, işleme ve erişim veri tabanına dönüştürmektir.” (Arvas, 2022, s. 59). Semantik web ya da web 3.0, içinde yapay zekayı barındırmaktadır. Daha önceki web teknolojilerinde komutların tamamını insan vermektedir. Çünkü yazılım insanın bilgiyi okuması ve yönlendirmesi üzerine kuruludur. Ancak web 3.0 teknolojisinde bilgiyi makinenin okuyup yönlendirmesi esas alınmıştır. Bu da bilgilerin kişinin arama geçmişi gibi geride bıraktığı izler baz alınarak kişiselleştirileceği anlamına gelmektedir. Semantik web, verilen komutları tüm dillerde algılayabilmekte, yorumlayıp kullanabilmektedir. Bu da yazılımın istenen veriyi kolayca bulup paylaşmasına olanak sağlamaktadır (Arvas, 2022, s. 60). Web 3.0 teknolojisini diğer teknolojilerden ayıran özelliği, insan davranışlarından öğrendiklerini işledikten ve yorumladıktan sonra daha iyi sonuçlara varmak için yöntemler geliştirmesidir. Web 3.0 ile tüm dünyanın bir dijital veri tabanına bağlanması tasarlanmaktadır. Yani arama motorları bilgi çağırmakla kalmayıp

ortak veri tabanındaki veriyi anlamlandırıp yayımladıktan sonra katılımcı kitleye sunacaktır. Örneğin, arama motorları, aynı konu üzerine araştırma yapan farklı bireylere tek tip sonuçlar sunmak yerine, kullanıcıların bireysel özelliklerini dikkate alarak kişiselleştirilmiş veriler sunacak şekilde yapılandırılacaktır. Bunu da kişinin daha önce girdiği web sitelerinin analizini yaparak, daha önce bıraktığı izler yardımıyla gerçekleştirecektir. Facebook'un, yüklenen fotoğraflardaki yüzleri tanıyıp etiketlemesi ya da "video zekâsı uygulama programlama arayüzü" aracılığıyla kullanıcıların videolarda belirli nesneleri arayabilmesi gibi örnekler, Web 3.0 teknolojisine örnek olarak gösterilebilir (Canatac ve Bulduk, 2019, s. 67-68).

Web 3.0'da taşınabilir kişisel web teknolojileri ön plandadır. Web tabanlı canlı yayın yapma imkânı kullanıcılara sunulmuştur. Web 3.0'da insan merkezli kontrolden makine merkezli kontrole geçilmiştir. Bilgisayarlar kendi aralarında bilgi paylaşımı yapmaya başlamışlardır. Veri tabanları entegre bir şekilde çalışmaktadır (Koçyiğit ve Koçyiğit, 2018, s. 43-44).

Web 3.0 ile sanal bir dünya kurulmaktadır. Üç boyutluluk kavramı ve buna ilişkin ekipmanlar hayatımıza girmiştir. Sosyal hayatı sanala taşıyan platformlar kurulmuştur. Dijital ortamda konser, sinema, tiyatro, toplantı, oyun oynama gibi etkinlikler kurgulanmıştır. Bu da kişiler arasındaki etkileşimi artırmakta ve kişinin dışarıya çıkmadan sosyalleşebilmesine imkân tanımaktadır. Buna meta evren adı verilmektedir. Kripto paranın ve gerçek paranın sanal ortamda kullanıma açılması kişinin ürettiği ürünlerini, özellikle de sanatsal değeri olanları, dijital ortamlara yüklemesine ve kazanç elde etmesine sebep olmuştur. Bu sayede oyun içi satın almalar, e-kitaplar, sesli kitaplar, kültürel aktivitelerin bilet alımları gibi birçok uygulama internet üzerine taşınmıştır. Özellikle kitapların bu şekilde sanal ortama taşınmaya başlanması basılı kitap piyasasını etkilemiştir (Arvas, 2022, s. 66).

Verilen bilgiler yorumlandığında edebiyatın çeşitli dallarının sanal ortama taşındığı görülmektedir. Tiyatro, sinema ve kitap okuma eylemlerinin sanal ortama taşınması, bireylerin kendini yalıtarak bilgiye ve sanata ulaşmasını sağlamıştır. Önceden toplum içinde yapılması gereken aktiviteler, bireysel olarak da yapılmaya başlanmıştır. Web 2.0 teknolojisinde kâr amacı gütmeyen sanal ortamdaki edebi paylaşımlar, belli miktarda gelir getirmeye başlamıştır. Bu da daha fazla kişinin yazarlığa yönelmesi anlamına gelmektedir. Yayınevlerine mecburiyetin olmayışı, isteyen herkesin paylaşımda bulunabilmesine imkân vermiştir. Bu açıklamadan dijital edebiyatın yayınevleri için tamamen olumsuz olduğu sonucu çıkarılmamalıdır. Satıp satmayacağı düşünülen eserlerin belli bir kısmını sosyal medyada yayınlamak, gelen tepkileri görmede ve kitap basımını elde edilen verilere göre yapmada etkili olacaktır. Sosyal medyada iyi bir okur kitlesi bulunan yazarın, sağladığı popülerlik ile kitabını bastırması ve daha fazla kazanç elde etmesi de mümkündür. Bunlara ek olarak, televizyon ve internet üzerinden yapılan reklamlar satış

oranlarını artırmakta ve daha fazla okuru kendine çekmektedir. Web 3.0 teknolojisi içinde ortaya çıkmış olan Wattpad, bahsedilen özelliklerin birçoğunu bünyesinde barındırmaktadır.

Web 4.0, yapay zekânın günlük yaşama girmesiyle birlikte sorunların tespit edilip kolayca çözülebildiği ve gerçek yaşamın sanal ortama taşınmasına olanak tanıyan bir teknolojidir. Çok hızlı bağlantı imkânı ve çok geniş bant aralığıyla her şeyin online networkler üzerinden kurabilmesini sağlamaktadır. Bireyin zaman ve mekândan azade, bilgisayarına program kurmadan web üzerinden çalışan ofis uygulamalarıyla HTML düzenleyici, içerik yönetim araçları, not defteri, dosya yükleyici, takvim, hesap makinesi, adres defteri, sohbet, belge yaratma, resim görüntüleme gibi uygulamalar sayesinde dijital olanı yaşama entegre etmesi mümkün olmaktadır. Başka bir deyişle Web 4.0, bilgisayarda yapılabilen her şeyin internet ortamında yapılmasına olanak sağlayarak hayatı daha da kolaylaştırırken, dijital kültürün ileri safhasına geçmeye de kapı aralamaktadır (Canatak ve Bulduk, 2019, s. 70).

Web 3.0 ile mekâna bağımlılık ortandan kalkmıştı, Web 4.0 ile de cihazlara olan bağımlılığın ortadan kalktığını söylemek mümkündür. Bulut teknolojisi sayesinde internete yüklenen her bilgi, her cihazdan ulaşılabilir hâle gelmiştir. Verilere ulaşımın kolaylaşması, bireyin istediği yerde istediği anda çalışabilmesine zemin hazırlamıştır.

Web 4.0 ile insan ve makine arasındaki sınırlar bulanıklaşmaya başlamıştır. Android cihazlarda Cortana, Iphone'da Siri, Windows'ta Cortana, YouOS, DestktopTwo gibi yapay zekâ destekli yazılımların kullanılması, bireylerin bilgi edinmek ya da fikir danışmak için sık sık makinelere başvurmasına sebep olmuştur. Elbette bu etkileşim çift taraflıdır çünkü yapay zekâ da insanlardan aldıkları cevaplar doğrultusunda yazılımlarını ve cevap verme yetilerini genişletebilmektedir (Ersöz, 2020, s. 62).

Web 4.0 ile edebiyat alanında da önemli değişiklikler olmuştur. Yazar olan bireyler yazınsal denetim amacıyla yapay zekâyı başvurmaya başlamışlardır. Böylece editöre olan ihtiyaç azalmaya başlamıştır. Buna ek olarak üzerinde çalışmak için konu fikri almak, örnek eserler görmek, alana dair araştırma yapmak ya da yazılan metnin iyileştirilebileceği gibi cevaplara ulaşmak için de yapay zekâ tercih edilmeye başlanmıştır. Yazarlar, yazarlık kariyeri için destek almaya başlamıştır. Yapay zekânın da ulaştığı evrede, yazarlık yaptığı ve edebî eserler üretebildiği görülmektedir. Yakın geçmişte ortaya çıkan Yapay şair Deniz, bu durumun en belirgin örneğidir. Görüldüğü üzere Web 4.0 teknolojisi ile okur ve yazar arasındaki sınırların silinmesinin yanında yazar, okur ve makine arasındaki sınırlar da silinmeye başlamıştır. Yazarın özgünlüğü tehlikeye girmiştir çünkü tek başınalık isteyen yazma eylemi için yapay zekâdan yardım alınmaya başlanmıştır. Okurun da kendi bilgi birikimi, duyguları ve fikirleri ile algılaması gereken metinler yapay zekâ ile açıklanmaya çalışılmıştır. Bu durumda okur, metnin ne kadarını kendisi

algılamaktadır, ne kadarı için makineden destek almaktadır sorusu ortaya çıkmaktadır. Web teknolojilerinin geldiği son durum, yazar ve okur açısından farklı imkânlar doğurmuş, farklı fikir ve bilgilere ulaşımı kolaylaştırmıştır ancak bu noktada özgünlüğün, yaratıcılığın ve alımlamanın ne kadarı bireye aittir sorusunun da üzerinde düşünülmesi gerekmektedir.

2.1.2. Medya

“Medya terimi, Latince “medius” sözcüğünden gelen ve ortada, arada olan anlamlarının yanı sıra, alışıldık, tarafsız, ulaştırıcı, bildiren gibi anlamları da içeren sözcük, “medium” ad biçimini alarak, orta, orta nokta, kamuya açık, toplumsal, gündelik yaşam gibi anlamları da ifade etmektedir.” (akt. Asutay, 2009, s. 66; Hicketier 2003). Medium kavramı, 18. ve 19. yüzyıllarda ruhlar dünyası ile gerçek dünyadakiler arasında aracı olan, ölenlerin ruhlarıyla iletişime geçtiğine inanılan ve gaipden haber veren kişilere verilen ad olarak kullanılmıştır. Genel medya bilimi anlamında bir tanımlama, ilk kez Friedrich Knilli tarafından yapılmıştır (akt. Asutay, 2009, s.67; Hicketier 2003). F. Knilli, doğa bilimleri mantığından hareketle “fizik biliminde kullanılan “medium” (gazların yayılımı) terimini iletişim alanına uyarlayarak, iletişimin çeşitli araçlara gereksinim duyduğu, bunların da ses dalgalarından, duyu organlarına kadar pek çok unsuru gerektirdiğini” ortaya koymuştur (akt. Asutay, 2009, s. 66; Knilli 1979, Hicketier 2003). Günümüzde medya, kendimizi ifade etmek için kullandığımız tüm araç gereçlere verdiğimiz addır. Multimedya ise birden fazla medyanın bir arada kullanılmasıdır (Asutay, 2009, s. 67). Bugün bilgisayar kullanan ve TV izleyen herkes medya okuryazarıdır. Yine günümüzde medya kavramı “yeni medya” kavramına, “yayıncılık” ise “dijital yayıncılık” kavramına evrilmiştir (Gezginci, 2016, s. 272).

Medya, dijital edebiyatın yapı taşlarından birisidir. Hemen her dijital edebiyat ürününde resim, fotoğraf, ses, link, video vb. medya unsurları bulunmaktadır. Birden fazla medya unsurunun bir araya gelmesine medyalararasılık adı verilmektedir. Basılı edebiyatta da yazının ve resmin bir arada kullanılması bir medyalararasılık örneğidir ancak bu kullanım dijital edebiyattaki kadar yoğun değildir (Tüfekçi 2017, s. 27). Geleneksel anlatıdaki tek medya kullanımının kişiye ait tek bir duyuya hitap etmeyi mümkün kılarken dijital anlatıdaki hipermedyalar farklı duyulara aynı anda seslenebilmektedir. “Medyalararasılığın ilk örnekleri, çizim ve yazının tarihi kadar eskidir. Resimli kitaplar, süslemeler hat sanatı vs. gibi yazı ve çizimin ya da resmin bir arada kullanılması pek çok kültürde de örneklerini çok fazla bulabileceğimiz bir biçimdir. Yeni olan şey, bu etkinliğe ses, görüntü ve grafik öğelerinin de eklenmesidir.” (Asutay, 2009, s. 69). Teknolojinin gelişimiyle okuma kültürü de değişmektedir. Kitle iletişim araçlarının yaygınlaşması medya okuryazarlığı kavramını hayatımıza sokmuştur. “Okuma kavramı, artık yalnızca kâğıt üzerindeki bir metni okumak değil, görsel-işitsel olarak da ekran okurluğunu gündeme getirmiştir.” (Asutay, 2009, s.65)

Milli Eğitim Bakanlığı'nın öğretim programlarına koyduğu Medya Okumaları dersi bu durumun en belirgin örneğidir.

2.1.3. Hipermetin ve Etkileşim

Kısaca ifade etmek gerekirse *medyalararasılık*, temelde *hipermetin* kavramıyla ilişkilidir. Hipermetinler; ses, görüntü ve yazının bir arada bulunduğu çok katmanlı yapılardır. Farklı medya türlerinin aynı düzlemde buluşması ve internet sayfalarına, tıklandığında etkinleşen bağlantıların (linklerin) eklenmesiyle birlikte hipermetin anlayışı ortaya çıkmıştır. “Hiper” sözcüğü, Eski Yunancada “ötesinde” anlamına gelir; bu da hipermetinlerin, geleneksel metin anlayışının sınırlarını aşan, onu dönüştüren bir yapı olarak değerlendirilebileceğini göstermektedir. Hipermetinler; video, bağlantı, fotoğraf, ses kaydı gibi çoklu ortam unsurlarını bünyesinde barındıran zengin içerikli yapılardır. Doğrusal bir anlatım düzenine sahip değildirler; dolayısıyla belirli bir okuma sırasına da dayanmamaktadırlar. Çok katmanlı, parçalı ve çoğu zaman çok yazarlı bir kimlik sergilemektedirler. Metnin başlangıç ve bitiş noktalarının belirsizliği, bu yapıların merkezsiz doğasını ortaya koymaktadır (Yalçın Çelik, 2016, s. 463).

Hipermetin kavramı ilk kez 1945 yılında Vannevar Bush tarafından ortaya atılmıştır. Bu kavram, metinler arasındaki ilişkileri dijital ortamda yeniden tanımlayan bir yapıyı ifade etmektedir. Günümüzde hipermetinler genellikle Windows işletim sistemiyle uyumlu biçimde çalışmakta, farklı medya türlerini bir araya getiren dijital platformlarda varlık göstermektedir. Metin, görsel ya da ses dosyası gibi öğelere sabitlenen bağlantılar “köprü” olarak adlandırılmaktadır. Bu köprüler, içerikler arasında geçişkenlik sağlayan yapısal unsurlardır ve bu sayede “sonsuz sayıda metin kümeleri sıralanabilir” (Asutay, 2009, s. 70). İnternet sitelerinde kurulan bu bağlantılar *hyperlink* olarak adlandırılırken, hyperlinklerin ve farklı medya öğelerinin bir araya gelmesiyle oluşan çok katmanlı yapılar *hipermetin* olarak tanımlanmaktadır. Ses, görüntü ve metin gibi çoklu ortam unsurlarıyla zenginleştirilen bu metin türü, kimi araştırmacılar tarafından *hypermedya* kavramı çerçevesinde de ele alınmaktadır. Okurun hyperlinkleri fark edebilmesi için, bağlantı verilen sözcük ya da görsel unsurlar metin içinde genellikle farklı renklerde, italik biçimde veya altı çizili olarak gösterilmektedir. Böylece köprülerin varlığı görsel olarak da belirginleşir ve okur, metinlerarası dolaşımın aktif bir parçası hâline gelir (Asutay, 2009, s. 70).

Nelson, hipermetinlerin doğrusal olmayan bir yapıya sahip olduğunu ve bu yapının okura farklı okuma yolları sunduğunu, dolayısıyla metnin dallanarak çoğalmasını sağladığını belirtmiştir (Gezginci, 2016, s. 274). Hipermetinlerde, geleneksel metin anlayışından farklı olarak, okuma sırası yazar tarafından değil okur tarafından belirlenmektedir. Bunun temel nedeni, internet sayfalarının

köprü (*link*) adı verilen bağlantılarla örölü bir yapıya sahip olmasıdır. Dikkat süresi giderek azalan çağdaş okur, okuma sırasında ilgisini çeken herhangi bir bağlantıya tıklayarak yeni bir metin alanına geçmektedir. Bu durumda önceki metin görünmez hâle gelmekte ve okuma, yeni bir katmanda devam etmektedir. İnternet sayfası açık kaldığı sürece bu zincir, teorik olarak sonsuza dek sürebilir. Bu durum, dijital ortamda bir metni “tamamıyla okumak” eyleminin anlamını sorgulanır hâle getirmektedir. Artık okuma süreci, başlangıcı ve bitişi belirli olmayan, sürekli genişleyen bir ağın içinde gerçekleşmektedir. Dolayısıyla hipermetinlerde okur, sabit bir metni değil, dinamik bir metinsel evreni deneyimlemektedir. İnsan yaşamının sınırlarını aşan sayıda internet sitesi, bağlantı ve medya içeriği bulunduğundan, dijital çağda okumanın da potansiyel olarak sonsuz bir eyleme dönüştüğü söylenebilir.

Hipermetinlerin varlığı yalnızca dijital ortamlarla sınırlı değildir; ancak kavramın görünürlük kazanması ve yaygınlaşması, dijital edebiyatın ortaya çıkışıyla doğrudan ilişkilidir. Geleneksel edebiyatın sınırlarını aşma çabaları, dijital teknolojilerin gelişiminden önce de mevcuttur. Basılı ortamda üretilen interaktif metinler ve farklı medya biçimlerinin basılı eserlerde bir arada kullanımı, bu arayışın erken örneklerini oluşturur. Dolayısıyla dijital edebiyatın belirgin özellikleri, ilk kez basılı edebiyat içerisinde filizlenmiş; dijitalleşmeyle birlikte yalnızca biçimsel değil, aynı zamanda kavramsal bir dönüşüm geçirmiştir.

Dijital edebiyatın ortaya çıkışıyla birlikte interaktifliğin sınırları genişlemiş, multimedya kullanımı çeşitlenmiş ve okurun metinle kurduğu etkileşim çok daha belirgin hâle gelmiştir. Geleneksel basılı kitaplarda —özellikle ansiklopedilerde— kullanılan dipnot, son not, kaynakça ve açıklama gibi bölümler, yapısal olarak birer hipermetin örneği sayılabilmektedir, zira bu bölümler okura doğrusal olmayan, çoktan seçmeli bir okuma biçimi sunmaktadır. Bu bağlamda ilk *hiperroman* örneklerini şu şekilde sıralamak mümkündür: James Joyce’un *Ulysses*’i (1922), Enrique J. Poncela’nın *La Tournée de Dios*’u (1932), Vladimir Nabokov’un *Solgun Ateş*’i (1962) ve Julio Cortázar’ın *Rayuela*’sı (1963) (Solak, 2022, s. 377). Bu eserler, dijital teknolojiler öncesinde de metnin çok katmanlı, dallanabilir ve okur merkezli bir yapıya evrilebileceğini gösteren öncü örnekler olarak değerlendirilebilir.

Okurun hipermetinleri yeterli düzeyde deneyimleyebilmesi için belirli bir bilgisayar ve internet kullanım becerisine, dolayısıyla medya okuryazarlığına sahip olması gerekmektedir. Çünkü dijital ortamda metnin oluşumu, okurun etkin katılımına bağlıdır. Metnin görünür hâle gelmesi okurun eylemini gerektirdiğinden, okur bu bağlamda “ikinci yazar” konumuna yerleşmektedir. Okurun herhangi bir etkileşimi olmadan dijital metin ne varlığını sürdürebilmekte ne de ortaya çıkabilmektedir. Hipermetinlerin parçalı ve doğrusal olmayan yapısı, bu durumu daha da belirginleştirmektedir. Metnin her bir parçası, ancak okurun gerçekleştirdiği eylemler sonucunda

görünür hâle gelmektedir. Bu eylemler, bir bağlantıya tıklamak, bir görsele odaklanmak, bir seçim yapmak veya bir içerik alanını açmak gibi çeşitli dijital etkileşimleri kapsamaktadır. Dolayısıyla metin, kendi başına statik bir bütün değil, okurun aktif katılımıyla şekillenen ve sürekli değişebilen bir yapıdır. Okur, bu etkileşimler aracılığıyla metnin farklı bölümlerini keşfeder, dallanan anlatı yollarını takip eder ve metnin yapısını kısmen yeniden üretir. Böylece hipermetin, tekil bir yazarın iradesinden bağımsız olarak, okur ile birlikte ortak bir yaratım süreci içerisinde varlık kazanmaktadır.

Hipermetinler sürekli bir değişim hâlinindedir ve sabit kalmaları mümkün değildir. Bu özellik, okurun bir bütün olarak hipermetine erişmesini de engellemektedir. Okur, sayfalar arasında belirli bilgi parçalarına ulaşarak çıkarımlar yapabilir de hipermetinlerin boyutları ve sınırsızlığı göz önüne alındığında, internet üzerindeki herhangi bir hipermetni tamamen okumak veya tüketmek mümkün değildir. Hiçbir zaman verilerin tümüne erişilemez; bu durum, hipermetinleri geleneksel metinlerden ayıran temel bir özelliktir. Geleneksel metinlerde karmaşıklık okurun tüm parçalara erişimini engellemez, parçalar her zaman erişime açıktır. Oysa dijital hipermetinlerde parçalar, okurun eylemiyle ortaya çıkmakta ve erişilebilirlik yalnızca okurun izlediği yol boyunca gerçekleşmektedir. Bu nedenle, bir okurun izlediği okuma yolunun aynısına başka bir okur ulaşamaz; çünkü hipermetin, çok sayıda olasılık ve kombinasyon sunan dinamik bir yapıya sahiptir (Tüfekçi, 2017, s. 13).

Dijital edebiyatın yapı taşlarından biri, *interaktivite* kavramıdır; bu kavram İngilizce olarak *interactivity* adıyla ortaya çıkmış ve Türkçeye *etkileşim* olarak çevrilmiştir. İnteraktivite, “arasında” anlamına gelen *inter* ile “hareket hâlinde olmak” anlamına gelen *active* kelimelerinin birleşiminden türetilmiş olup, kelime anlamı itibarıyla çift yönlü bir etkileşimin varlığını vurgulamaktadır (Uçar Kartoğlu, Guliyev ve Özerden, 2022, s. 1011). Etkileşimli metinler, okurun kendisine sunulan seçenekler arasından seçim yaptığı ve bu seçimler aracılığıyla anlatının şeklini ve sonuçlarını değiştirdiği metinlerdir. Bu özellik, dijital anlatının temel dinamiklerinden biridir ve okuru metnin aktif bir parçası hâline getirir. Geleneksel anlatıdan dijital anlatıya geçiş sürecinde, anlatının giderek “etkileşimli dijital anlatı” formunu aldığı görülmektedir. Bu tür etkileşimli kurgular, tıpkı dijital oyunlarda olduğu gibi grafik, animasyon, görsel ve ses gibi çoklu ortam unsurlarını kullanmaktadır (Tüfekçi, 2017, s. 55). Tüm interaktif metinlerde, metnin giriş bölümünde sabit bir başlangıç paragrafı bulunmaktadır, okur bu bölümü tamamladıktan sonra kendisine sunulan seçenekler belirlemekte ve anlatının dallanması başlamaktadır. Bu yapı, yazarın metindeki varlığını görünür kılarken, okurun etkileşim yoluyla metnin farklı yollarını keşfetmesine olanak tanımaktadır. Bu durum, okurun metin üzerindeki yönlendirici rolünü ve anlatının dallanabilirliğini açıkça ortaya koymaktadır. Erken örnekler arasında Edward Packard’ın *Kendi Maceranızı Seçin* adlı kitap serisi basılı ortamda, Hayles’in belirttiği *Afternoon, a story* ise dijital ortamda öne çıkan etkileşimli

metinler olarak değerlendirilmektedir (Hayles, 2007, s. 330). Bu eserler, okurun seçimleri doğrultusunda metnin farklı biçimlerde şekillenebileceğini ve sonuçların değişebileceğini göstermesi açısından önemli örneklerdir.

Genellikle *interaktivite* ve *etkileşim* kavramları eş anlamlı olarak kullanılmakla birlikte, literatürde bu iki kavram arasında anlam ve kapsam farklılıkları bulunduğu tespit edilmiştir. Ergodik edebiyat kavramını ortaya atan Aarseth ve dijital yazında önemli çalışmalar yapan Bouchardon, interaktif anlatıyı, okurun seçimleri doğrultusunda dallanan ve şekillenen bir anlatı olarak tanımlamışlardır. Bu bağlamda, okurun seçimleriyle değişen olay örgüsü ve çoklu olasılıklar, interaktivite kavramının temel unsurları olarak öne çıkmaktadır. Dolayısıyla interaktivite, yalnızca metinle pasif bir etkileşim değil, okurun metin yapısına etkin biçimde müdahale ettiği dinamik bir süreç olarak anlaşılmalıdır.

Dijital edebiyatın etkileşime dayandığı herkes tarafından kabul edilse de, etkileşimin tam olarak hangi anlamı içerdiği konusunda ortak bir görüş bulunmamaktadır. Bazı yaklaşımlar, basılı edebiyatta da etkileşimin var olduğunu savunur; örneğin üç boyutlu kitaplar birer etkileşim örneği olarak kabul edilmektedir. Bu bakış açısına göre, internet üzerinde tıklama yapmak veya fare ve klavye kullanmak da etkileşim kapsamında değerlendirilebilir. Ancak Bouchardon ve Aarseth gibi araştırmacılar, etkileşimin okura farklı yollar sunması ve anlatının çatallanması yoluyla genişlemesini temel kriter olarak görür; okura farklı seçenekler sunmayan ve anlatının gidişatını değiştirmeyen metinleri etkileşimli olarak kabul etmezler. Bouchardon ayrıca etkileşimli anlatının yalnızca dijital ortamlarda ve bilgisayar aracılığıyla oluşturulabileceğini savunmakta, basılı edebiyatta etkileşimli anlatının varlığını kabul etmemektedir (Bouchardon, 2009, s. 31).

Bizim görüşümüze göre, verilen örneklerin tümü bir biçimde etkileşim barındırır da etkileşimin boyutları eserden esere değişiklik göstermektedir. Bir sayfaya dokunmak, üç boyutlu kitaplar, fare ve klavye kullanımı gibi unsurlar *okur-araç etkileşimi* olarak adlandırılabilir ancak bunlar etkileşimli anlatı olarak değerlendirilemez. Etkileşimli metin, metnin dallanıp budaklanması ve okura farklı seçenekler sunmasıyla tanımlanmaktadır, bu sürece *okur-metin etkileşimi* adı verilmekte ve bu türdeki eserler “etkileşimli kurgu” ya da “etkileşimli metin” olarak adlandırılmaktadır. Bunun dışında, yazar ile okurun doğrudan iletişime geçmesini sağlayan süreç ise ayrı bir etkileşim biçimi olarak ele alınmakta ve bu çalışmada *okur-yazar etkileşimi* olarak adlandırılmaktadır. Sonuç olarak, etkileşimin çok daha kapsamlı bir anlam aralığı içerdiği, interaktivitenin ise daha dar bir kavramsal çerçeveye sahip olduğu tespit edilmiştir. Bu çalışma kapsamında ise *interaktif* ve *etkileşimli kurgu* kavramları, aynı anlama gelecek biçimde, okurun seçimleriyle dallanan ve şekillenen anlatı yapısını ifade etmek için kullanılmıştır.

2.1.4. Ludoloji ve Naratoloji

Ludoloji ve naratoloji tartışması, dijital oyunların bir edebî tür olarak kabul edilip edilmemesi konusunda önem taşımaktadır. Bu tartışma 90'lı yılların sonu, 2000'li yılların başında gerçekleşmiştir. Naratoloji, oyunları anlatı olarak değerlendirmekte ve bir hikâye içinde ele almaktadır. Ludoloji ise oyunları biçimsel olarak inceleme taraftarıdır, anlatısal içerikten bağımsızlığı savunmaktadır (Şener ve Keleş, 2020, s. 36). Henry Jenkins, Breande Laurel ve Janet H. Murray naratoloji; Espen Aarseth, Jesper Juul ve Gonzalo Frasca ise ludoloji tarafında yer almaktadır.

Naratolojistler “oyunların drama, film, roman gibi anlatı temelli medya ile aynı ekolojiye ait olduğunu iddia” etmektedirler (Karadeniz, 2017, s. 59). Dijital oyunların da anlatı, zaman, mekân ve karakter unsurlarını içermesi naratolojistlerin oyunları hikâyeye daha yakın görmesine sebep olmuştur. Ludolojistler ise oyunun anlatısal öğeler barındırdığını kabul etmekle birlikte incelemelerin anlatısal değil, teknik açıdan yapılması gerektiğini savunmuşlardır. Juul, anlatıların her şeyde kullanıldığını ileri sürmekte ve oyunların, öyküleri arka plan olarak kullandıklarını kabul etmektedir. Juul'a göre oyunlarla anlatılar bazı özellikleri paylaşmaktadırlar (akt. Karadeniz, 2017, s. 64). Juul oyunların anlatısal özellikler barındırdığını kabul ederken oyunların birer anlatı olduğu fikrine karşı çıkmaktadır. Ona göre hayatın her alanında anlatı zaten vardır. Okurun romanla kurduğu bağ ile oyunla kurduğu bağ farklıdır. Çünkü birey birinde izleyici, birinde oyuncu konumundadır. Ayrıca Juul'a göre sürekli bir etkileşim ile hikâyenin birleşiminden söz edilemez. Sürekli bir etkileşim varsa hikâye yoktur. Ayrıca romanlardaki zaman dilimini oyuna yansıtmak da mümkün değildir (akt. Karadeniz, 2017, s. 64-65). Ludoloji taraftarları oyunlarda hikâye kullanıldığını kabul etmekte ancak hikâyeyi başat nesne olarak görmemektedirler. Onlara göre hikâye oyuna uyarlanmaktadır. Hikâyenin varlığı için oyun değiştirilmez ya da şekillendirilmez. Ludolojistler oyunların bir hikâyeye gerek duymadığını savunmakta, oyundaki asıl olayın yapılan hamleler olduğunu düşünmektedirler. Hikâye ancak bir boya olabilir ve oyunu süslemek için vardır (Juul, 2005, s. 33). Juul öyküsellğin oyunu bozduğunu düşünmektedir. Ona göre oyun saftır ancak dilin varlığı ile bozulmaktadır. Oyun ve anlatıya bir arada sahip olmak mümkün değildir. Dama ve Tetris gibi oyunlar örnek gösterilerek oyunların öyküsellikten uzaklığı kanıtlanmaya çalışılmıştır.

Juul'un görüşlerine bakıldığında okurun pasif, oyuncunun aktif oluşu oyun-anlatı ilişkisinde zıtlıklara neden olmaktadır. Bir diğer fark olarak anlatılarda bitmiş bir metin varlığı gösterilmektedir. Oyunlar ise açık uçludur ve sonu oyuncuya göre değişiklik göstermektedir. Oyunların ucu açık anlatılar olması ile anlatının bitmiş bir metni temsil etmesi uyarlama konusunda sorunlara neden olmaktadır. Juul, interaktif bir etkinlik ile doğrusal bir anlatının birbirine uyarlanamayacağı görüşündedir. Oyunlar bir olasılıklar zinciridir oysa anlatılarda değişmez bir

olaylar bütünü söz konusudur. Bazı oyunlarda kazanıp kaybetme argümanı bile söz konusu değildir. Juul’a göre anlatıları farklı medyalara uyarlamak mümkündür ancak oyunlar bu medyalardan biri değildir. Oyunlar ile anlatılar arasında bariz bir zaman farkı mevcuttur. Anlatılar doğrusal olması dolayısıyla olup bitmiş bir olay örgüsüne sahiptirler oysa oyunlar şimdiki zamanda oynanmaktadır. Juul, geçmiş zamanlı bir anlatının şu anda oynanan bir oyuna uyarlanamayacağını söylemektedir (Altuğ Işığan, 2012, s. 28-29).

Ludoloji tartışması için “Espen Aarseth'in 1997 tarihli Cybertext adlı çalışması” temel alınmaktadır (Altuğ Işığan, 2012, s. 10). Aarseth oyunları dil ile açıklamaya çalışmanın yetersiz kalacağı görüşündedir. Oyun dilden farklı bir şeydir. Oyunlar özleri gereği dile direnmektedirler. Bu sebeple dil araştırmaları yetersiz kalmaktadır. Espen Aarseth (1997, s. 94) etkileşimli anlatı kavramına çok yaklaşmış ancak bunu adlandıramamıştır. *Afternoon, a story* adlı etkileşimli anlatıyı ilk çıktığı zamanlarda tam bir anlatı olarak kabul etmemiştir. Doğrusal olmayan anlatı olarak adlandırarak bir hipermetin olduğu yönünde imada bulunmuştur.

Altuğ Işığan’a göre ludolog ve naratologların düştüğü iki önemli hata vardır. Bu hatalardan ilki etkileşimin tek boyutlu ve tek taraflı düşünülmesidir. Yalnızca oyuncunun oyun üzerinde etkisi olduğu varsayılmaktadır oysa etkileşim çift taraflı bir olgudur. Oyuncunun oyuna etkisi olduğu kadar oyunun da oyuncu üzerinde etkisi bulunmaktadır. Bu da anlatının da oyun ve oyuncu üzerinde etkisi olabileceğinin göstergesidir. İkinci hata ise anlatının yalnızca roman gibi türlere ait sayılması ve yazılı olarak ele alınmasıdır. Oysa her anlatı yazılı olmak zorunda değildir. Hayatımızın birçok alanı, baktığımız birçok şey bir anlatı barındırmaktadır. Anlatının yazıdan bağımsız bir alan olarak değerlendirilmemesi bir eksiklik olarak karşımıza çıkmaktadır (Altuğ Işığan, 2012, s. 15).

Bu çalışmada savunulan görüş ise, oyunların türlerine göre kullanılacak metodu seçmektir. Tartışmanın ortaya çıktığı dönem içerisinde birkaç eksiklik tespit edilmiştir: 1. Etkileşim kavramının sınırlarının belirlenmemesi, 2. İnteraktif roman ve hikâyelerin varlığının az olması, 3. Oyunların türlerine göre sınıflandırılmamış olması. Öncelikle etkileşimin sınırları belirlenmelidir. Örneğin yalnızca fare kullanmak ya da kitabın sayfasını çevirmek dahi etkileşim sayılabilmektedir ya da okurun yazar ile kurduğu iletişim biçimi birer etkileşim örneğidir. Görüldüğü üzere etkileşimin çeşitleri bulunmaktadır ancak Aarseth’in çalışmalarına bakıldığında tartışma içindeki etkileşim anlayışının, okura seçenekler sunulması ve seçim sonucu olay örgüsünün değişmesi olduğu görülmektedir. İnteraktif roman örneği olarak *Afternoon, a story* karşımıza çıkmaktadır ancak türünün nadir örneklerinden olması sebebiyle araştırmacılar eseri hangi alanda konumlandıracaklarını bilememişlerdir. Bize göre en önemli sorun ise oyunların sınıflandırılmamasıdır. Günümüzde aksiyon, macera, dövüş, rol yapma, simülasyon, spor, strateji, MMORPG gibi birçok oyun çeşidi bulunmaktadır. Bu türlerden bazıları anlatıyı yalnızca arka

plan olarak kullanırken bazıları bütün yapıyı anlatı üzerine kurmaktadır. Tetris ve dövüş oyunları gibi oyunlarda ise hemen hemen hiç anlatı unsuru bulunmamaktadır. Bu sebeple yaptığımız çalışmada Rol yapma (RPG) ve onun alt türlerinden olan MMORPG türleri hikâye tabanlı oyunlar olarak edebiyat alanına ve dolayısıyla çalışmaya dahil edilmiştir. Bu türün edebiyatla olan derin bağı dikkat çekmektedir. RPG oyunlarının birçoğu romandan uyarlanmıştır ya da oyun evreni romandan esinlenerek oluşturulmuştur. *Witcher* ve *Hogwarts Legacy* oyunları romandan uyarlama ve romandaki evreni uyarlama olarak önemli örnekleri oluşturmaktadırlar.

2.2. DİJİTAL EDEBİYAT TÜR ÇALIŞMALARI

Bu bölümde dijital edebiyatın kapsamında değerlendirilen Wattpad, edebiyat blogları, dijital hikâye ve dijital oyunlar detaylı olarak açıklanacaktır.

2.2.1. Wattpad

2006 yılında Toronto’da Allen Lau ve Ivan Yuen elektriği sembolize eden “Watt” ve kitabı işaret eden “pad” kelimelerinin birleşiminden “Wattpad” adını ve markasını yaratarak bir şirket kurmuşlardır. Wattpad, başlangıç için deneysel bir platformdur; insanlara çalışmalarını yayınlaması, diğer yazar ve okurlarla iletişim kurması ve dönüt alabilmesi için olanak sağlamaktadır. Kurulan şirkete ait bir aplikasyon geliştirilmiş ve bu uygulamaya cep telefonu ve bilgisayar gibi cihazlardan ücretsiz erişim izni verilmiştir. Wattpad’in başarı kaynaklarından biri, hikâyeleri cep telefonlarından yazma imkânıdır. Okurların da %85’i hikâyeleri cep telefonlarından okumayı tercih etmektedirler (Ramdarshan Bold, 2018, s. 123). Wattpad’in cep telefonlarından dahi okunabilen bir yapıya sahip olması, okurun istediği kitabı istediği yere, hiçbir zahmete girmeden götürmesi anlamına gelmektedir. Yani Wattpad, bir e-okuyucu rolü üstlenmektedir. Fiyatlandırma olarak bakıldığında ise günümüzde uygulamaya yarı ücretsiz demek daha doğru olacaktır çünkü Wattpad 2019 yılında “Ücretli Hikâyeler” uygulamasını başlatmıştır. Platformun yönlendirmesi ile birlikte bazı hikâyeler ücretli hâle gelmiş ve “coin” satın alarak ödeme yapma dönemi başlamıştır. Ücretsiz versiyonunda reklam izleme süresi bulunan uygulamanın reklamsız versiyonu olan “Wattpad Premium” da satışa çıkmıştır (Şenel Alpuğan, 2022, s. 81).

Kullanıcılar genel olarak 13-17 yaş aralığındadır ve 13 yaşın altındaki kullanıcılara oturum açma izni verilmemektedir. Kullanıcıların platformu daha çok arkadaş ortamlarından ve sosyal medya platformlarından öğrendikleri bilinmektedir (Yiğitbaşı, 2018, s. 31). Wattpad’in kolay erişilebilir

ve ücretsiz oluşu, hikâyelerin kafa yormayı gerektirmemesi, akıcı ve dinlendirici kitaplar içermesi, platformun tercih edilme nedenleri arasında ön sıralarda bulunmaktadır.

Bugün bulunduğumuz zaman dilimi içinde bireyin üzerine çok fazla sorumluluk yüklendiği ve bu sebeple bireyin sürekli kendisini kanıtlamaya çalıştığı görülmektedir. İnsanlar gerçek ya da kurgu kendi hikâyelerini anlatmak istemektedir. Reklam filmi çekilen tüm ürünlerin, yediğimiz yemekten giydiğimiz kıyafete kadar her şeyin bir hikâye ile sunulması, hikâyenin günümüzdeki gücünü gösterir niteliktedir. Wattpad de bu noktada devreye girerek kullanıcıları kendi hikâyelerini anlatmaya teşvik etmektedir. Platform, herkesin hikâyesinin anlatmaya değer olduğu mesajı ile yola çıkmıştır. Bu noktada sorumluluklar ve yalnızlıklar altında ezilen bireyin kaçış ve nefes alma noktası ise hikâye ve dolayısıyla Wattpad olmuştur (Şenel Alpuğan, 2022, s. 96-97). Wattpad’e aylık 70 milyondan fazla kullanıcı giriş yapmaktadır ve bu kullanıcıların %90’ı okur konumundayken (okuyan, yorum yapan, paylaşan ve oylayan) %10’u yazar konumundadır. Platform içinde 100 milyon hikâye yüklenmiş durumdadır ve her gün 250 bin bölüm paylaşılmaktadır. Ayrıca 350.000’den fazla hikâye de aktif olarak devam etmektedir (Özkan, 2020, s. 36; Ramdrashan Bold, 2018, s. 121).

Geleneksel yayıncılıkta kadın yazarların ve edebî türlerin az olduğu tartışması uzun zamandır devam etmektedir. Bu tartışmaya kıyasla Wattpad’de kullanıcıların çoğunun kadın olması ve hikâye türlerinin yeni çeşitlerinin ortaya çıkması dikkat çekmektedir. Bunun sebebi, geleneksel yayıncılık ve dijitalleşme ile genişleyen özgürlük imkânı ile açıklanabilir. Geleneksel yayıncılıkta yazarın mutlaka dikkat etmesi gereken detaylar ve işlemesine izin verilmeyen konular vardır. Ancak konu dijital edebiyata, özellikle de Wattpad’e geldiğinde herhangi bir kısıtlamadan söz etmek mümkün değildir. Bu da tür ve konu çeşitliliğini beraberinde getirmektedir (Ramdarshan Bold, 2018, s. 124). Platform içinde herhangi bir denetimin bulunmaması dikkat çekmektedir. 13 yaş ve üzeri herkes platformu kullanmakta özgürdür. Platform şartları arasında pornografik öğelerin, rıza dışı sahnelerin, ayrımcılıkların bulunmaması gibi maddeler yer almaktadır ancak bahsedilen şartlar var olmasına rağmen platform içinde denetleyici bir mekanizma bulunmamaktadır. Wattpad’in şart ihlalini fark edip metin içeriğini silmesi, tamamıyla okur şikâyetlerine bağlıdır (Şenel Alpuğan, 2022, s. 87). Wattpad’de herhangi bir denetim olmadığı için intihal oranlarının yüksek olduğu da görülmektedir. Genç okurlar dünyaca ünlü kitap, film, dizi gibi yapımlardan etkilenecek aynı kurguyu Türkçe yazmaya ya da ufak değişikliklerle yeniden kaleme almaya çalışmaktadırlar (Şenel Alpuğan, 2022, s. 105). Bu durum Wattpad’in “Hayran Kurgu” başlığı altında yapıldığında herhangi bir sorun teşkil etmemekte ve ana yazar açısından değerlendirildiğinde intihal olarak sayılmamaktadır. Ancak aksi her durumda intihal ortaya çıkmaktadır. Benzer eserlerin ve temaların yeniden yazılmaya çalışılıyor olması da okurların ve yazarların ortak zevklere sahip olduğuna işaret etmektedir.

Türkiye’de Wattpad güncelliğini hâlâ korumaktadır. 2017 yılından bu yana Wattpad hakkında toplam on altı tez kaleme alınmıştır: Cihan Cayhan *Ortaokul öğrencilerinin Wattpad uygulaması kullanımı ile okuma ve yazma öz yeterlikleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (2017), Gülçin Akar *Bir gençlik alt kültürü olarak wattpad’de toplumsal cinsiyet söylemi* (2019), Duygu Neşeli *Türkiye’de kitap yayıncılığı ve Wattpad yayınları* (2019), Gülçin Akar *Bir gençlik alt kültürü olarak wattpad’de toplumsal cinsiyet söylemi* (2019), Pınar Karaosmanoğlu *Wattpad kitapları üzerine bir içerik çözümlemesi* (2019), Ahmet Özkan *Geleneksel anlatı tiplerinin popüler romanlardaki dönüşümü: Wattpad örneği* (2020), Sevdener Güleç Sağlam *Kitap olarak basılan wattpad hikâyelerindeki dinî ve ahlâkî unsurlara yönelik içerik analizi* (2020), Tuğba Sivri *Yeni muhafazakâr popüler Türk edebiyatında toplumsal cinsiyet kurguları: Wattpad roman(s)larına feminist eleştirel bir bakış* (2021), Burcu Şenel Alpuğan *Bir popüler kültür mecrası olarak Wattpad* (2022), Hediye Karaarslan *Bir transmedya örneği olan Wattpad uygulamasında toplumsal cinsiyet rollerinin sunuş biçimlerine göre incelenmesi* (2022), Elif Nur Kuralay *Kitabın dijitalleşme sürecinde yeni pratikler: Wattpad kullanıcıları üzerine bir araştırma* (2023), Emrah Eserler *Ortaokul öğrencilerinin wattpad kullanım motivasyonlarının beklenti-değer teorisi çerçevesinde incelenmesi* (2023), Hakan Ergün *Wattpad öykülerinde okul, yönetici ve öğretmen imgesi* (2023), Feride Demirtaş *Gençlik edebiyatı ve din eğitimi bağlamında öğrencilerin Wattpad uygulaması ve kitaplarına yönelik algıları (Bağlum örneği)* (2024), Sibel Koşçu Sap *Gençlik edebiyatında şiddet olgusu: Wattpad kitapları üzerine bir inceleme* (2024), Berivan Kavas *Wattpad kitapları üzerinden Z kuşağı gençliğini anlamak* (2025), Zehranur Yazıcıoğlu *Wattpad kitaplarının içerik bakımından incelenmesi ve gençlik üzerindeki etkisi* (2025). Yazılan tezlerin başlıklarının Wattpad’in olumsuz etkileri üzerinde şekillenmesi dikkat çekmektedir. Wattpad imkân itibarıyla bir olumlu özellikler taşısa da yapılan çalışmalardan anlaşıldığı üzere içerik konusunda fikir birliğine varılamamaktadır.

Wattpad’in logosu parlak bir turuncu rengindedir; “enerjik, güçlü ve modern” olmayı ifade etmektedir. W harfinin fırça darbesini andıran görüntüsü ise hareket hâlinde oluşu ve dinamikliği göstermektedir. “t” harflerinin birleşimi, platform içindeki etkileşimin bir göstergesidir (Wattpad, 2024). Etkileşimin önemli bir yer tuttuğu platformda, popülerlik de oldukça önemli sayılmaktadır. Birçok yazar, takipçi sayısına göre saygınlık kazanırken birçok hikâyenin de mevcut okunma sayısına göre yeni okurlar kazandığı görülmektedir. Her kullanıcının profilinde “Hakkında” bölümü bulunmaktadır. Platform içinde samimiyet sağlamak ve etkileşim kurmak açısından bu bölüm oldukça önemlidir çünkü okurlar, hakkında bilgi sahibi oldukları ve kendilerini yakın hissettikleri yazarların yazılarını okumayı tercih etmektedir. Bu bölümde samimi bir dil kullanılması ve doğrudan okura hitap edilmesi dikkat çekmektedir. Kullanıcılar “Hakkında” bölümünde; bulundukları şehirleri, yaşlarını, eğitim durumlarını ve motivasyon sebeplerini yazmaktadır. Yazarlar da birer kullanıcı olarak konumlanmaktadır, diğer kullanıcılar tarafından daha kolay

ulaşılabilmek için sosyal medya hesaplarını da bu bölümde paylaşmaktadırlar (Şenel Alpuğan, 2022, s. 83). Bu noktada, okur ve yazar etkileşiminin henüz kullanıcı profilini oluştururken başladığı yorumunu yapmak mümkündür. Kullanıcı sayfalarında ayrıca “Mesaj” ve “Konuşmalar” bölümleri yer almaktadır. Konuşmalar bölümü tüm kullanıcılara açıktır ve herkes tarafından görünüp okunabilmektedir. Bu bölümde yazar ile okur etkileşime geçmektedir. Yazarlar, hikâyelerine dair bilgi vermekte ve yeni bölüm tarihlerini paylaşmaktadırlar. Bu bölümler etkileşimin en yüksek olduğu yerlerdir.

Wattpad uygulamasına girildiğinde okuru 24 kategori karşılamaktadır: *The Wattys*, *aksiyon*, *bilim kurgu*, *fantastik*, *genel kurgu*, *genç kurgu*, *genç kız edebiyatı*, *gerilim*, *gizem*, *hayran kurgu*, *klasikler*, *korku*, *kurgu olmayan*, *kurt adam*, *kısa hikaye*, *macera*, *mizah*, *paranormal*, *rastgele*, *romantizm*, *spiritüel*, *tarihi kurgu*, *vampir*, *şiir* (Wattpad, 2024). “Her bölümde kitaplar kendi içinde “Popüler”, “Öne Çıkanlar”, “Yükselenler” ve “Yeni” olmak üzere dört başlık içinde sınıflandırılmıştır.” (Karaosmanoğlu, 2019, s. 30). Listelere bakıldığında en çok okunan türün romans olduğu, ondan sonraki sırayı da hayran kurgunun izlediği görülmektedir. Wattpad’de ayrılmış olan metin türleri oldukça geçişkendir. Bir metin, birden çok kategoriye dahil olabilmektedir. Yazarlar potansiyel okurları çekmek için birden fazla tür ismini hikâyelerine etiketlemektedirler. Bu sebeple, yazılan bir eserin net olarak hangi türe ait olduğunu söylemek oldukça zordur. Ramdarshan Boyd, türlerin net olarak ayrılmamış olmasını ve çeşitli alt türlerin doğmasını geleneksel yayıncıların eksikliğine bağlamaktadır. Ona göre yazarların eserlerinin türlerini kendilerinin etiketlemesi, tür ayrımında belirsizlikler yaratmaktadır (Ramdarshan Bold, 2018, s. 123). Türleri belirleyecek bir karar merciinin bulunmaması, geleneksel edebiyattaki eksikliği dijital edebiyata da taşımış görülmektedir.

Wattys ödülleri yazar ve okurlar açısından önemli bir yere sahiptir. Wattpad 2010 yılı itibariyle “The Wattys” yarışmasını başlatmıştır. Çeşitli kategorilerde birden fazla birinci seçilmektedir. Seçilen eserler hem popüler olmakta hem de kitap olarak basılmaya hak kazanmaktadır. Böyle bir yarışmanın varlığının yazarların daha iyi metinler üretebilmek ve daha çok etkileşime sahip olabilmek için birbiriyle yarışmasına sebep olması mümkündür. Ödüller, belli başlıklar altında verilmektedir: 1. Orijinaller, 2. Hayran Bırakan Okumalar, 3. Büyük Buluşmalar, 4. Yeni Gelenler, 5. Hikaye Ustaları, 6. Tap Ödülleri. Ödüller verilirken hikâyelerdeki özgünlük, yenilik, popülerlik, akıcılık, sürükleyicilik gibi unsurlara dikkat edilmektedir ancak en belirleyici olan okurların beğeni ve yorumlarıdır. Bu durum, platform içinde etkileşimin önemini gözler önüne sermektedir (Karaosmanoğlu, 2019, s. 31).

Uygulamada hikâye yayınlamanın belli bir usulünün olduğu görülmektedir ve bu yayınlama şekli, popüler edebiyatın “Arkası Yarın” adlı yazılarıyla benzerlik göstermektedir. Bölümler genellikle

yazarlar tarafından haftada bir defa yüklenmektedir. Wattpad, yüklenen bölümlerin okurların tek seferde bitirebileceği kısalıkta yazılmasını teşvik etmektedir (Şenel Alpuğan, 2022, s. 85-86). Bölümlerin kısa ve aralıklı olarak yükleniyor olması, okurların platforma giriş ve orada vakit geçiř sürelerini ölçmede işe yaramaktadır. Ayrıca bir okurun yeni bölüm geldikçe okuma yapması, hikâyeyi beğendiğı anlamına gelmektedir. Bölümler tek bir metin olarak yüklenirse hikâyenin takip edilebilirliğini ölçmek mümkün olmayacaktır.

Yüklenen hikâyelerin ilk bölümlerinde yazarlar, eseri yazmadaki ilham kaynaklarını ve yola çıkış serüvenlerini okur ile paylaşmaktadır. Giriş yazılarında esas dikkat çeken nokta, yazarların eserdeki kahramanları gerçek bir insan gibi okurlar ile tanıştırmasıdır. Bu durum, platform kullanıcılarının hikâyeleri fazlasıyla içselleştirdiğini göstermektedir. Yazarlar, okurlara hitap etmeyi, paylaştıkları her bölümün başında ve sonunda sürdürmektedirler. Bölüm sonunda yazar, okura neleri beğenip beğenmediğini, favori karakterinin kim olduğunu ve eleştirilerinin neler olduğunu sormakta ve okurları kendisiyle iletişime geçmeleri için teşvik etmedir. Okurların yaptıkları yorumlar, yazar tarafından dikkate alınmakta ve hikâyenin ilerleyişinde yol gösterici olmaktadır. Okurlar yorumlarını sadece bölüm sonunda belirtmek zorunda değildir, bölüm içinde de istedikleri paragraflara yorum yapmakta ve görüşlerini belirtmekte özgürlerdir (Şenel Alpuğan, 2022, s. 87). Paragraf paragraf yorum yapabilme imkânı hem okurların hem de yazarların yorumları daha dikkatli incelemesine ve eleştirinin tam olarak hangi bölüme geldiğini anlamasına yardımcı olmaktadır.

Wattpad platformu içinde en beğenilen yazarlar Beyza Alkoç, Binnur Şafak Nigiz, Büşra Küçük, Büşra Yılmaz, Emine Tovuz, Emre Gül, Koray Yersüren, Mihri Mavi, Miraç Çağrı Aktaş, Öznur Yıldırım ve Zeynep Sey'dir. (Yiğitbaşı, 2018, s. 31). Okurlar tarafından en çok sevilen ve yayınevleri tarafından basılan kitapları ise Büşra Yılmaz-*4NİK* (2015), Alya Öztanyel-*Karanlık Lise* (2015), Büşra Küçük-*Kötü Çocuk* (2015), Mihri Mavi-*Psikopat* (2015), Büşra Yılmaz-*Ölüme Fısıldayan Adam* (2016), Beyza Alkoç-*Karantina* (2016), Öznur Yıldırım-*Yabancı* (2016), Koray Yersüren-*Gözlük* (2016), Emine Tavuz-*Yere Yakın Yıldızlara Uzak* (2019), Aslı Arslan-*Sokak Nöbetçileri* (2021), Aslı Arslan-*Emare* (2022), Şule Avlamaz-*Karanlığın Şehri* (2022), Beyza Aksoy-*Siyam* (2022), Maral Atmaca-*Ötenazi Okulu* (2022), Fatma Şamata-*17 Numara* (2023), Emre Gül-*Oyuncak Müzesi* (2023), Aslı Arslan-*Beyaz Leke* (2024) olarak listelemek mümkündür¹⁰ (Neşeli, 2019, s. 227-237).

Kitapların isimleri temalarını da büyük oranda yansıtmaktadır. Genel olarak genç kurgu etrafında şekillenen eserler kötü çocuk ve iyi kız zıtlığı etrafında şekillenmektedir. Eserlere karanlık bir tema hâkimdir.

¹⁰ 2019 yılı sonrası yayımlanan Wattpad kitapları, çeşitli kitapçıların çok satanlar bölümleri ve okuma listeleri takip edilerek tespit edilmiş ve listeye eklenmiştir.

Wattpad'in 13-20 yaş geneli arasında kullanıldığı hesaba katıldığında bu yaş grubundaki okurların hayatlarının aile ve okul arasında sıkıştığı görünmektedir. Kendilerini bu aralığa sıkışmış ve bunalmış hisseden gençlerin, özellikle de kadınların, büyük bir bölümü Wattpad'e yönelmektedir. Wattpad'de kullanıcıların yaşadığı yer, eğitim durumları, yaşları, ekonomik düzeyleri ve bunun gibi birçok kişisel unsur göz ardı edilmektedir. Birçok insanın okuma ve yazma ortak noktasında buluşarak iletişime geçmesi ve farklılıklarının göz ardı edilmesi, kullanıcılar için platformu kullanmak için itici bir güç oluşturmaktadır (Şenel Alpuğan, 2022, s. 94). Bu mecrada okuyan kültürlü bir çevre ile buluşmak, ortak beğenilere sahip insanlarla tanışmak, tanıştığı insanlarla dertlerini ve mutluluklarını paylaşmak Wattpad'in tercih edilmesinin önemli nedenlerindendir. Bu nedenlerin yanında yayınlanma aşamasındaki ya da bitmiş bir kitap için yorumlar yapmak, ismini duyurmaya çalışmak, yazarla iletişime geçmek ve nihayetinde yaratılan etkileşimle kitabın basılmasını sağlamak okurlar için bir başarı olarak görülmektedir. Okurlar bir araya gelerek yarattıkları etki ile kendilerini faydalı hissetmektedir çünkü kitap, etkileşimin boyutu dolayısıyla yazar ile okurun ortak bir ürünü hâline gelmektedir (Şenel Alpuğan, 2022, s. 216). Bu tür bireysel sebeplerin yanında platformdaki hikâyelerin içerik ve üslup özellikleri de Wattpad'in okurlar tarafından tercih edilme nedenleri arasında yer almaktadır. Metin ve yazılım dilinin sade olması, hikâyelerde günlük hayata yakın konuların heyecanlı ve romantik temalarla işlenmesi, mizahi bir dil kullanılması, bireyi stresten uzaklaştırması gibi unsurlar Wattpad'i okurlar arasında tercih edilebilir kılmaktadır. Eser içindeki karakterlere ve yazarın kendisine duyulan bireysel sevgi de Wattpad'in tercih edilme nedenleri arasında yer almaktadır (Yiğitbaşı, 2018, s. 30).

Wattpad'in yazar boyutuna gelindiğinde; geleneksel edebiyatta bir eser kaleme almak, özellikle de genç yazarlar söz konusu olduğunda, çoğu zaman kitlelere ulaşmayan bir eylemdir. Ancak dijital edebiyatta sınırlar çok daha geniştir çünkü arada yayımcı ve matbaa faktörü bulunmamaktadır. Bir yazarın eserlerinin okunup okunmayacağına karar veren tek kitle okurun kendisidir. Dijital edebiyatta yazmak için yalnızca bilgisayar, tablet ya da telefona ihtiyaç duyulması ve isteyen herkesin yazılarını yayımlayabiliyor olması dijital edebiyata, gençler arasında da Wattpad'e olan ilgiyi ve katılımı artırmıştır. Wattpad yazarları belli bir yaş aralığındadır ve çoğunun yaşları birbirine yakındır. Bu da kullanıcıların benzer duygulara, yaşamlara, hayallere ve umutlara sahip olduğu anlamına gelmektedir. Bu yaş grubunun yazdığı hikâyelerin bu derece sevilmesinin sebebi, okurların yaşları dolayısıyla birbirinin duygularını anlıyor oluşudur. Ortak bir paydada buluşuyor ve yargılanmıyor olmak hem okurlara hem de yazarlara yalnız olmadıklarını ve anlaşıldıklarını hissettirmektedir. Bu derecede bir ortaklığı yetişkinlerde yakalamak zordur çünkü evlilik, iş hayatı, çocuk sahibi olmak, geçim derdi gibi birçok ek faktör işin içine girmektedir. Ancak 13-20 yaş aralığı ortak dertlerin ve bunalımların yaşandığı bir dönemdir.

Wattpad’ın okur ve yazarlar arasında yarattığı iletişim ve sosyalleşme dikkat çekmektedir ve bu iletişim Wattpad ile sınırlı kalmamakta, Facebook, X ve özellikle Instagram gibi sosyal mecralar sayesinde genişlemektedir. Genç okurlar Wattpad’i ve bu ortamda kurulan sosyalliği güvenli alanları olarak görmektedir. Ortak keder ve mutluluklara sahip bir yaş aralığında olmaları bu insanları bir araya getirmekte, birbirlerini anlamalarına ve yaralarını sarmalarına fırsat vermektedir. Wattpad, okurlar için aynı zamanda duygusal ihtiyaçlarını karşılayabilecekleri bir alandır. Yazarlar “okurların yaşamındaki belirsizlik içinde onları anladığını, onlara kılavuzluk ettiğini, alan açtığını hissedebilecekleri bir figürün eksikliğine işaret” etmektedir (Şenel Alpuğan, 2022, s. 211). Okurların yazarlara çoğunlukla anne, abla, kız kardeş gibi kavramlarla hitap etmesi de onları aileleri gibi gördüklerinin ve onlarda sevgiyi bulduklarının kanıtıdır. “Dolayısıyla okurların gözünde yazarlar, kısıtlandıkları ve kötü hissettikleri şeylerden onları azat edebilecek, sıyrılmaları için alan açabilecek, pratikte ise bu alanın açıldığı hissini uyandıracak böyle bir figürle” ilişkilendirilmektedir (Şenel Alpuğan, 2022, s. 211). Wattpad, okurların yalnızca metinle ve yazarla değil, birbirleriyle de bir araya gelmelerine vesile olmaktadır. Hikâye yorumlarında okurlar birbirine de cevap vermekte ve bir sonraki adım olarak Instagram’a geçmektedirler. Sosyal medya tanışmalarını ise yüz yüze buluşmalar izlemektedir. Yazarın Instagram’da açtığı canlı yayınlar ve paylaştığı içerikler de okurların bir araya gelmesi ve tanışması için uygun bir ortam sağlamaktadır. Bu noktada Wattpad karşımıza bir sosyalleşme platformu olarak da çıkmaktadır. Okurların gerçekleştirdiği dikkat çekici bir eylem, ünlülerin fotoğraflarıyla temsil ettikleri kitap karakterleri adına Instagram hesapları açmalarıdır. Bu hesaplarda karakterin sevdiği yemekler, kitaplar ya da nesneler ve bunun yanında dış görünüşüne ait unsurlar bazen alıntılarla bazen de alıntı olmadan paylaşılmaktadır. Açılan bu hesaplar ve yapılan görsel ve videolar bir noktada yazarın dikkatini çekmek ve onayını almak içindir. Bir şekilde hedefine ulaşan okur, bu durumun tatminini yaşamaktadır. Okurlar bir araya gelerek hayran sayfaları da açmaktadırlar (Şenel Alpuğan, 2022, s. 203). Bu sayfalarda yazarların karakter olarak seçtikleri ünlülerin fotoğrafları ve videoları hazırlanıp kitap alıntılarıyla birlikte paylaşılmaktadır. Bu çeşit fan sayfalarının eserin geniş kitlelere tanıtımında önemli bir yere sahip olduğu görülmektedir.

Wattpad yazarlarına sorulduğunda yazmayı; kendilerini tanıma ve ifade etme, zorluklarla başa çıkma, vizyonunu ve hayata bakış açısını genişletme, yeni arkadaşlıklar kurma ve terapi aracı olarak gördükleri ortaya çıkmıştır (Şenel Alpuğan, 2022, s. 102). Wattpad yazarları için önemli bir diğer nokta da yazdıklarıyla başkalarının hayatlarına dokunabilme ihtimalidir. Bir insanın duygularını harekete geçirmek, umut vermek, önyargıları yıkmak ve farkındalık sağlamak gibi amaçlara sahip olmak, yazarlara kendilerini faydalı hissettirmektedir (Şenel Alpuğan, 2022, s. 104). Bu bilgilerden hareketle yazarların, okurlar ile samimi bir iletişim kurmak ve belli bir duygu bağı oluşturmak amacıyla oldukları yorumu yapılabilir. Ayrıca okur ve yazarların amaçlarına bakıldığında

iki kesim de faydalı olma ortak paydasında buluşmaktadır. Belirtilen samimiyeti yakalamaya çalışan yazarların aynı platform içindeki hikâyeleri okumamaya gayret gösterdikleri görülmektedir. Bunun sebebi, üsluplarının ve yarattıkları karakterlerin halihazırda var olan eserler ile benzerlik göstermesini istememeleridir. Zira okurlar tarafından karakterlerin ve kurgunun çalıntı olduğuna dair oldukça fazla yorum gelmektedir. Yazarlar bu yorumların önüne geçmek ve özgünlüklerini korumak için Wattpad içindeki diğer hikâyeleri okumamayı tercih etmektedir. Buradan; platform içindeki eserlerin benzer içerik ve üsluplara sahip olduğu yorumunu yapmak mümkündür. Okurların, yazarlara çalıntı içerik ile ilgili suçlamalarla gelmesi de bu durumu kanıtlar niteliktedir. Wattpad yazarları, mevcut içerikleri okumamayı tercih etmeleri yönüyle geleneksel edebiyattan ayrılmaktadır. Geleneksel edebiyatta yazarlar çoğunlukla belli bir gelenekle yetişmekte ve belli bir ekolden gelmektedirler. Kendisinden önceki ya da çağdaşı yazar ve şairlerin eserlerini okuyarak kendi yolunu çizmek, geleneksel edebiyatın önemli bir özelliği ve kendi üslubunu oluşturmanın ilk adımıdır. Geleneksel edebiyatta başka yazarları taklit etme yoluyla kendi üslubunu bulma geleneği Wattpad için intihal anlamına gelmektedir. Bunun önemli nedenlerinden biri Wattpad’de okunma kaygısının bulunmasıdır. Wattpad yazarları, diğer yazarları taklit ederken kendi üslubunu oluşturmayı değil, okunma sayılarını artırmayı hedeflemektedir. Ayrıca geleneksel edebiyatta, yazarların belli görüşler etrafında birleşerek oluşturdukları akımlar mevcuttur. Dijital edebiyata, Wattpad’e, gelindiğinde akımlardan söz etmek mümkün değildir. Wattpad ile farklı edebi türler oluşsa da akımlar oluşmamakta, onun yerine kahraman tiplerleri ortaya çıkmaktadır. Edebi akımlar Wattpad söz konusu olduğunda yerini karakter tiplerlerine bırakmıştır. Okurlar tarafından sevilen ve beğenilen roman kahramanları, başka yazarlar tarafından da kullanılmaya başlanmış ve bir moda oluşturmuştur.

Wattpad’de yazarların haftalık olarak bölüm yayınladıkları görülmektedir ancak yazarlar ile yapılan röportajlara bakıldığında bu durum, yazarlar üzerinde bir baskı kurmakta ve kendi hayatlarını yaşamalarına engel olmaktadır. Wattpad’in belli aralıklar ile bölüm yayınlama gibi bir şartı bulunmamaktadır, eserlerin yorumlarına bakıldığında da yazar üzerinde baskıyı kuranın okurlar olduğu anlaşılmaktadır. Gelen mesajları ve yorumları okuyup cevaplama durumu, yazarlarda bir sorumluluk hâlini almıştır. Dolayısıyla dijital ortam yazarlarının önemli bir bölümü, takipçileri ile etkileşimde kalırken kendi hayatlarını ihmal etmektedir (Şenel Alpuğan, 2022, s. 148). Yazarların sosyal mecralarda yarattıkları persona, bir süre sonra kişiyi tükenmişliğe sürükleyebilmektedir. Sosyal medya, insanı sürekli güler yüzlü, samimi, eğlenceli ve sabırlı olmaya itmektedir. Personasını korumak isteyen yazarın bir süre sonra kendisinin gerçekte kim olduğunu sorgulaması ve tükenmişliğe sürüklenmesi olasıdır (Şenel Alpuğan, 2022, s. 150).

Wattpad’in popüler kültür ile de ayrılmaz bir ilişkisi bulunmaktadır. Konu seçimi, haberleşme için kullanılan platformlar, yayıncılık ve daha birçok unsur popüler kültür ile doğrudan ilişkilidir.

Öncelikle Wattpad yazarları popüler temaları hikâyelerine dahil etmektedir. “Neyin çok sevildiği ve yazılırsa satacağı gibi ticari kaygılar benzer içeriklerin üretilmesinde önemli rol” oynamaktadır (Şenel Alpuğan, 2022, s. 163). Yazar, okur tarafından beğenileceğini düşündüğü temaları işleyerek okunma sayısını artırmayı hedeflemektedir çünkü yazarlar, Wattpad’i belli bir okur kitlesi oluşturmak için uygun bir ortam olarak görmektedir. Wattpad hikâyelerinin kaleme alınışında okur ve yazar arasında bir tür arz-talep ilişkisi olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Hikâyelerin her hafta yeni bölüm gelecek şekilde yazılması ve yayınlanması da popüler kültür ile ilişkilidir. Wattpad bu yönden tefrika dönemindeki “Arkası Yarın” yazıları ile benzerlik göstermektedir. Wattpad kitaplarının tefrika usulü yazılıyor olması, her bölümün heyecanlı bir sonla bitmesi gereksinim ve isteğini doğurmaktadır çünkü heyecanlı bir son, okurları diğer bölümü beklemeye, yorum yapmaya ve etkileşime geçmeye itmektedir (Şenel Alpuğan, 2022, s. 152). Geleneksel metinlerde eser boyunca devam eden olaylı ve heyecanlı olay örgülerine az rastlanmaktadır. Özellikle postmodern romanlarda işlenen sıradan insanlar ve sıradan insanların gündelik hayatları, bir dijital roman türü olan Wattpad’in doğasına son derece aykırıdır. Bu noktadan bakıldığında öykü içindeki akışın Wattpad’de çok daha hızlı olduğu çıkarımı yapılabilmektedir.

Wattpad’in popüler kültür ile ilişkisi yukarıdaki paragrafta sayılanlar ile sınırlı kalmamaktadır. Yazar, doğrudan kendi popülerliğini de hedeflemektedir. Yapılan incelemelere göre Wattpad yazarlarının önemli bir kısmının popüler olma çabası içinde olduğu ve yazdıkları hikâyeler ile geniş kitlelere ulaşmayı amaçladığı görülmektedir. Platform, belli bir üne kavuşan yazarları “Wattpad Starı” olarak adlandırmaktadır (Şenel Alpuğan, 2022, s. 94). Wattpad yazarları özellikle ilk kitapları ile popülerliği yakalamayı düşlemektedirler. Zira bir yazarın popüler olduktan ve sevidikten sonra yazdığı eserlerin niteliğinin okurlar açısından ilk kitaba göre önemi oldukça azalmaktadır. İlk eser, okur tarafından sevidikten sonra okurlar, yazara büyük bir bağlılık geliştirmektedir. Bu bağlılık, okurun daha sonra aynı yazar tarafından kaleme alınan eserleri sorgulamadan okumasını sağlamaktadır. Geleneksel edebiyatta yazar, eserinin gerisinde kalan bir konumdadır. Yarışma, televizyon programı vb. bir etkinlik olmadığı sürece yazar kendini göstermemekte, böylece eserin niteliği ön plana çıkmaktadır. Ancak Wattpad’de bu görüşün tamamen yıkıldığı görülmektedir. Yazar, tüm varlığı ile okurların karşısına çıkmakta ve çoğu zaman eserinin önüne geçmektedir. Yazarlar, ilk kitapları beğenildikten sonra yarattıkları personalar ile ünlü olmaktadır (Şenel Alpuğan, 2022, s. 116). Yazarların ününün artması, sosyal medya kullanımı ile doğru orantılıdır. Yazarın kendisi ve eseri hakkındaki paylaşımları, okunma ve takipçi sayısının artmasında oldukça etkili olmaktadır. Paylaşımların yapılmasında ise istikrar oldukça önemlidir (Şenel Alpuğan, 2022, s. 135). Yazarlar, sosyal medya hesapları sayesinde okurlar ile yakın bir ilişki kurmaktadır. Paylaşılan gönderiler ile okurlara seslenilmekte, kişisel hayatlarına dair bilgiler paylaşılmakta, roman kahramanları için videolar ve görseller hazırlanmakta ve bu video ve fotoğraflar roman alıntıları ile

birlikte paylaşılmakta, okur ve yazar gönderi yorumları ve direkt mesajlar ile iletişim kurmaktadır. Geleneksel edebiyatta en fazla imza günleri ile gündeme gelebilen etkileşim, dijital edebiyatta Wattpad platformunun dışındaki sosyal medya platformlarında da her an varlığını sürdürmektedir. Yazarla doğrudan iletişime geçme imkânının okurun roman kahramanları ile kurduğu bağı derinleştirmesi dikkat çekmektedir. Zira okurların iletişim kuramadıkları geleneksel edebiyat yazarlarının eserleri için hayran sayfaları oluşturdukları, topluluklar kurdukları ve roman kahramanlarına dair görseller hazırladıkları görülmemektedir. Bu tür fan sayfaları ve roman karakteri hayranlıkları yalnızca dijital edebiyatta kendini göstermektedir.

Sosyal medya paylaşımlarının yanında, yazarlara güncel markalara ait reklam teklifleri de gelmektedir. Örneğin Wattpad, Cornetto ve Mybelline gibi ünlü firmalarla anlaşma yaparak kullanıcıları bu temalar etrafında hikâyeler yazmaya teşvik etmiştir. Kullanıcı yorumlarının da bu hikâyeleri şekillendirdiği ve beğenilen bir hikâyeye dair bir kısa film çekildiği bilinmektedir. Wattpad, yapılan bu anlaşmalar ile birlikte, düzenlenen etkinliklerde tüm kullanıcıları bir olmaya davet etmekte ve bir aile ortamı oluşturmaya çalışmaktadır. Bu gibi etkinlikler sayesinde Wattpad, yalnızca bir okur-yazar platformu olmaktan çıkmış, bir sosyalleşme platformu hâline de gelmiştir. Hikâyelerin satış ürünü olarak kullanılmasına gelindiğinde ise hikâyeler ile ürüne beğeni gelmesinin yanında izleyici/okurların kendilerini hikâyenin bir parçası gibi hissetmesi de amaçlanmaktadır (Şenel Alpuğan, 2022, s. 98). Bu paragrafa bakıldığında Wattpad içeriklerinin, hatta okur ve yazarlarının popüler kültürün ve tüketim kültürünün birer ürünü hâline geldiği görülmektedir. Yazarlar satış oranlarını artıran kullanıcılar olarak konumlanırken okurlar, tüketicinin kendisi konumdadır. Dijital edebiyat ile birlikte edebiyat eserleri, edebî zevk amacının yanında tüketim aracı olarak da kullanılmaya başlanmıştır. Ramdarshan Bold, dijital ortam okur ve yazarları için Türkçeye çevrilmemiş olan “prosumer” yani “üretici-tüketici” terimini kullanmaktadır. Bu terim, dijital ortam okurlarının bir metni yaratırken dahi tüketmesine ve tüketirken yaratmasına işaret etmektedir. Ayrıca Ramdarshan Bold, mikro-ünlü olarak tabir ettiği yazarların belli trendleri doğru zamanda kullanarak popülerlik kazandığını söylemektedir (Ramdarshan Bold, 2018, s. 118).

Hem yazarlar hem de okurlar Wattpad kullanımı sırasında teknoloji ile oldukça iç içedir. Multimedya unsurları ve sosyal medya platformları sıkça kullanılmaktadır. Yazarlar Wattpad hikâyelerini paylaşırken multimedya unsurlarından sıkça faydalanmaktadır. Bu noktada iyi bir medya okuryazarlığının gerektiği görülmektedir. Yazarlar bölüm başlarında, özellikle hikâyeye yeni bir karakter dahil edildiğinde, o karakter için zihinlerinde canlandırdıkları karakterin fotoğrafını paylaşmaktadır. Wattpad yazarlarının karakterleri kurgularken etkilendikleri ve beğendikleri ünlülerin dış görünüşlerinden ilham alması dikkat çekmektedir. Fotoğrafi paylaşılan kişi dizi/film yıldızı, model veya şarkıcıdır. Okurun hikâyeye kendini daha fazla kaptırması ve duyguyu daha yoğun hissetmesi için bölümlere müzik de eklenmektedir. Yazarların hikâyelerde paylaştıkları

müzikleri Spotfy listesi olarak paylaştıkları görülmektedir. İşin en çok emek isteyen kısmı ise tanıtım videolarıdır. Yazar, fotoğraflarını paylaştığı karakterlerin videolarından ve görsellerinden kesitlerle gerçekçi görünen videolar hazırlamaktadır. Bu sayede hayal edilen iki ayrı karakter, bir arada aynı olayı yaşıyormuş gibi görünmektedir. Karakterlerin fotoğrafını paylaşma seçeneği iki görüşü ortaya çıkarmaktadır. Yazarların bir kısmı karakterlere ait ön görülen fotoğrafların paylaşımının okurun hayal gücüne ket vurduğunu düşünmektedir. Bazı yazarlar ise bu kullanımın hayal gücünü canlandırdığını savunmaktadır. Bir noktadan bakıldığında fotoğraf paylaşımı karakter betimlemelerini en aza indirmektedir çünkü okurun zaten gördüğü bir karakteri uzun uzun betimlemeye gerek kalmamaktadır (Şenel Alpuğan, 2022, s. 157-159). Wattpad, betimlemelerde kısıtlamaya giderek geleneksel edebiyattan ayrılmaktadır. Herhangi bir görsel unsuru oldukça nadir kullanan geleneksel edebiyat, roman kahramanlarının ve anlatılan mekânın okurun zihninde yeterince canlanması için betimlemeleri sıkça kullanmak durumundadır.

Sosyal medya kullanımı, Wattpad okur ve yazarları için önemli bir yerde durmaktadır ve yine popüler kültürün bir göstergesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Wattpad yazarları sosyal medya aracılığı ile sürekli görünür olma çabası ve zorunluluğu içerisinde. Oysa geleneksel yazarların çok az bir kısmı sosyal medya kullanmayı ve okurlarıyla doğrudan iletişime geçmeyi tercih etmektedir. Örneğin Ayfer Tunç için okurların taleplerini duymak ve onlara uymak tehlike arz etmektedir çünkü bu durumu benliğini ve üslubunu kaybetme riski olarak görmektedir. Dijital edebiyat yazarları ise okuru metnin bir nevi yazarı yapmaktadırlar. Her noktada okura danışmak ve taleplerini dinlemek yeni nesil yazarlar için bir gereklilik hâlini almıştır (Şenel Alpuğan, 2022, s.139). Yazarların eserlerini paylaşmak için Wattpad'i tercih etmelerinin en büyük sebebinin okur yorumları olduğu görülmektedir. Yazdıkları bölüme anında bildirim gelmesi yazarları hem motive etmekte hem de okurların düşüncelerini öğrenmelerine fırsat vermektedir. Geri dönüşleri görmek, hikâyenin gidişatını belirlerken yazara fikir vermekte ve kendini geliştirmesine fırsat sağlamaktadır (Şenel Alpuğan, 2022, s. 153). Yazarların okurları hikâyeye dahil etmek için karakter adlarını ya da hikâyenin adını oylamaya sunduğu görülmektedir. Her paragrafa ve bölüm sonlarına gelen okur yorumları da hikâyenin gelecek bölümlerinin şekillenmesinde önemli rol oynamaktadır. Yazar, okurların düşüncelerini dikkate almakta ve gelecek bölümleri bu düşünceler doğrultusunda şekillendirmektedir. Bunun dışında, biten bir eserde okurların istediği üzerine sinema, piknik, konser gibi sahnelerle özel bir bölüm yazılması da sık görülen bir durumdur.

Wattpad online bir platform olmasına rağmen platformun önemli bir boyutunu da yayıncılık sektörü oluşturmaktadır ve bu boyut da popüler kültür ile doğrudan ilişkilidir. Bu noktada Wattpad hikâyelerinden platform içinde hikâye olarak, basıldıktan sonra ise roman olarak bahsedildiği gerçeğini belirtmek gerekmektedir. Edebi türler arasındaki ayrımın dijital edebiyat ile bulanıklaşmaya başladığı ve tür ayrımı yapmanın zorlaştığı ortaya çıkmaktadır.

Yazarlık kavramının tek bir bireye ait olduğu, topluma atfedilemeyeceği romantizm akımı ile anlaşılmıştır. Foucault ve daha birçok yazar da yaklaşık 30 yıl önce yazarlığın modern bir kavram olduğu savını ileri sürmüştür. Yazarlık kavramı 19. yüzyıl ile birlikte ön plana çıkmış ve yazarlara ünlü gözüyle bakılmaya başlanmıştır. Ünlü olmak, gelir elde etmeyi de beraberinde getirmiştir. Yazarlık aynı zamanda yüksek bir zekâ ürünü olarak görülmeye başlanmış, bu durum da okur ile yazar arasında bir uçurum yaratmıştır. Dijital edebiyatın yaygınlaşmasına kadar bu görüşün devam ettiği ve yazarın kutsallaştırıldığı görülmektedir ancak dijitalleşme ile herkesin yazar olabileceğinin görülmesi ve okur ile yazar arasındaki sınırların bulanıklaşması yazarın kutsallığından feragat etmesine sebep olmuştur. Yazar ve okur rollerinin değişimi, yayınevlerinin değişimini de beraberinde getirmiştir. Geleneksel edebiyatta tanınmak ve okunmak için yayınevlerinin peşinden koşan ve kitaplarını bastırmayı uman yazarlar, artık yayınevleri tarafından kendileri aranmaya başlamıştır. Dijitalde çok okunan yazarlar, yayınevleri tarafından mutlak kâr imkânı olarak görülmekte, dolayısıyla birer av konumuna gelmektedir (Ramdarshan Bold, 2018, s. 119). Dijital yayıncılığın okurlar ile doğrudan etkileşimi, satışların doğrudan artışına yol açmaktadır. Bu durumun farkına varan yayınevleri, okurların istek ve ihtiyaçlarına dair verileri elde etmek ve satışları garanti altına almak için okunma sayısı yüksek yazarların peşinden koşmaya başlamışlardır. Wattpad'in kendisi de kendi yayınevini kurmuş ve diğer yayınevleri ile rekabete girerek bünyesindeki yazarların kitaplarını yayımlamaya başlamıştır. Yayıncılık sektöründe eserlere sevgiyle bağlanan okurların rolü de göz ardı edilemeyecek bir noktadadır. Yazara ve esere sıkı sıkıya bağlanan ve hayranlık duyan okurların yayınevleri ile doğrudan iletişime geçtikleri, bazı durumlarda ısrarlı mailleri ile yayınevlerini basıma ikna ettikleri görülmektedir.

Dijital edebiyatın geleneksel yayıncılık ile bir araya geldiği noktada bir soru işareti ortaya çıkmaktadır. Yazarlar, belli bir okur kitlesine sahipken eserlerini neden basılı görmek istemektedir? Dijital edebiyat, geleneksel edebiyat kadar önemli görünmemekte midir? Bu durumun iki sebebi vardır. İlki maddi kazanç elde etme kaygısıdır. Yazar zaten dijital alanda belli bir okur kitlesi kazanmıştır ve eserinin kâr getireceği kesindir. Elde edecekleri gelirden emin olan yayınevleri, Wattpad yazarlarına önemli meblağlarda tekliflerde bulunmaktadır. Bu durum hem yazar hem de yayınevi açısından rekabeti artırmaktadır. Yazar, daha fazla etkileşim alarak fark edilmeye ve okunma sayısını artırmaya çalışmaktadır. Yayınevleri ise daha fazla kâr elde etmek amacıyla hem yazarları kovalamakta hem de diğer yayınevleri ile yarışmaktadır. İkinci olarak; geleneksel edebiyata aşına olan okurlar, bir kitap basılı hâle gelmedikçe esere önem addetmemektedir. Bu sebeple metin üreten insanlar, kendilerine tam anlamıyla yazar diyebilmek için eserlerinin basılı hâle gelmesini istemektedir (Şenel Alpuğan, 2022, s. 216). Günümüzde dijital edebiyat önemli bir yere sahip olsa da yazarlık önemini geleneksel edebiyatta sürdürmektedir.

2.2.2. Edebiyat Blogları

Blog, başlangıçta İngilizce “web” ve “log” kelimelerinin birleşiminden oluşan “weblog” şeklinde kullanılmaktadır ancak zamanla baştaki “we” hecesi düşmüş, kavram “blog” hâline gelmiştir. Blogları kişisel günlük olarak tanımlamak mümkündür, oluşturulması teknik bilgi gerektirmemektedir ve tamamen kişisel isteklerle açılmaktadır. Blogda paylaşım yapan kişilere “blogcu” ya da “blogger” adı verilmektedir. Post paylaşımına ise “blogglama” ve “blogging” adı verilmiştir. Bloglar günlük hayatta olanlar ile internette konuşulanları bir araya getirerek paylaşımlarını ortaya çıkarmaktadır (Türkoğlu, 2016, s. 10).

İnternetin doğuşu ile birlikte chat odalarından toplu dosya paylaşım sitelerine kadar pek çok olanak sağlanmıştır. Bloglar da internetteki bu gelişmenin bir sonraki boyutunu oluşturmuştur. Savaş bloglarından kutlama bloglarına, eğitimsel bloglara ve iş bloglarına dek birçok türü bulunmaktadır. Türkoğlu blogları yedi tür olarak sıralamıştır: “1. Kişisel Bloglar, 2. Temasal Bloglar, 3. Topluluk Blogları, 4. Gazete Blogları, 5. İşletme Blogları, 6. Çalışan Blogları, 7. Fake (Sahte) Bloglar (Flog)” (Türkoğlu, 2016, s. 10). Edebiyat blogları, çoğunlukla temasal bloglar kategorisinde yer almaktadır (Himmer, 2004, s. 1). Her blog üslubu ve yapısı itibarıyla edebî olabilir ancak edebiyat bloğu olması için yazıların temasının edebî olması gerekmektedir.

Blogların daha çok birer günlük gibi kullanıldığı görülmektedir. İnsanlar bu sitelerde ücretsiz bir şekilde yazılarını ve diğer medya unsurlarını paylaşma imkânı bulmaktadır. Postlar günlük, haftalık, aylık ya da yıllık olarak paylaşılabilir (Hookway, 2008, s. 93). Dave Winer’ın “Demokrasinin 24 Saati” isimli projesi bugünkü blog anlayışının başlangıcı olmuştur ve varlığı 1997 tarihine rastlamaktadır. Blogların sayısında ise 2000’li yıllarda bir patlama yaşandığı görülmektedir (Bayraktutan Sütçü, 2010, s. 98).

Bloglar, sanal günlükler olarak adlandırılmaktadır. İnsanlar kendi özellerini bloglar aracılığı ile insanlara sunmaktadır. Geleneksel edebiyatta sır gibi saklanan günlüklerin dijital edebiyat ve blog bağlamında okurlara sunulması dikkat çekmektedir. Bloglarda da günlük türündeki gibi doğal bir dil kullanımı tercih edilmektedir (Bozkanat ve Sönmez, 2018, s. 175).

Bloglar genelde tek bir yazar tarafından yönetilmektedir ancak birden fazla yazarın olduğu bloglar da bulunmaktadır. Düzenli bir şekilde ilerleyen yayın aralığı vardır. Paylaşılan postlar ters kronolojik sıra ile listelenmekte, yazılar güncelden eskiye doğru gitmektedir. Bloglar anlık olarak yayını yapılan metinlerden oluşmaktadır ve kullanılan sistem anında geri dönüt alınmasına, yani kullanıcı yorumlarına izin vermektedir. Bloglar düşük seviyede teknik bilgiye sahip insanların dahi kullanabileceği kolaylıktadır. Çevrimiçi günlük olarak adlandırdığımız bloglarda birbiriyle bağlantılı çok sayıda link bulunmaktadır. Bu da gönderilerin bir sonunun olmadığı hissini

uyandırmaktadır (Hookway, 2008, s. 92). Bloglar tamamen ücretsiz olması, teknik bilgi gerektirmemesi, hazır şablonların kullanılabilmesi, özelleştirmeye izin verilmesi, yorumlar aracılığıyla okur-yazar arasındaki iletişimi sağlaması, farklı tema ve konular içerebilmesi, paylaşımının kolay olması, içten ve samimi bir dil kullanılması yönleriyle sıklıkla tercih edilmektedir (Türkoğlu, 2016, s. 14).

Bir blogun içinde farklı yazarların eserlerinin paylaşılması farklı üslupları bir arada görme fırsatı sunmaktadır ve bir okurun blogdan en önemli beklentisi, gönderilerin düzenli aralıklarla güncellenmesidir. Bloglarda okurların da metne katkıda bulunması sebebiyle okur ve yazar arasındaki sınırlar bulanıklaşmaktadır. Ayrıca bloglar sürekli olarak ekleme yapılan bir platform olması nedeniyle hiçbir zaman tamamlanmamış metin olma özelliği göstermektedir (Himmer, 2004, s. 2). Standart bir blog sayfasında; hakkında, postlar, arşiv ve arama bölümlerinin bulunduğu göze çarpmaktadır (Bayraktutan Sütçü, 2010, s. 100).

Blog yazarları doğal ve samimi üsluplarıyla ön plana çıkmaktadır. Blog yazarlarının bir bölümü kendi kimliklerini kullanırken bir bölümü kimliklerini gizlemeyi tercih etmektedir. Yazarın daha çok kişiye ulaşmak ve tanınmak için blog yazmasına karşın aynı zamanda kimliğini gizlemesi dikkat çekmektedir. Sanal ortam, yüz yüze söyleyemeyeceğimiz bazı gerçekleri, kusurları vb. söyleme gücünü ve cesaretini bireye vermektedir. Blog yazımı sanal ortamda gerçekleştiği için yazarın tavırlarında samimi olup olmadığı ya da yansıttığı kişiliğin ne kadarının gerçek olduğu okur/kullanıcıda soru işaretleri oluşturmaktadır. Bu noktada yazarın aldattıcılığı soruları gündeme gelmektedir (Hookway, 2008, s. 96-97).

“Blogcu (blogger) bir blogu başlatan, geliştiren, tasarımılayan, güncelleyen ve hem kendi blogunda hem de diğer bloglarda yazarak yorumda ve paylaşımda bulunan bireyi tanımlar.” (Bayraktutan Sütçü, 2010, s. 98). Blog sahibi üretirken tüketen kişidir. Kendi blogunda yazarken, başkalarının bloglarında okur konumundadır, yorum ve beğenileriyle başka yazarların yazılarını tüketmekte ve içeriklere katkı sağlamaktadır. Birey genellikle blogunu kendisi yaratır, içeriklerini kendisi hazırlar, paylaşır, okur ve yorum yapar. Bir blog yazarı blogunun temasından içeriğine dek her şeyden kendisi sorumludur ve tüm unsurları dikkat çekici yapmak durumundadır. Kullanılan tema, yazı tipi, fotoğraflar ve daha birçok unsur okurun ilgisini çekecek ve dikkat dağıtmayacak şekilde tasarlanmalıdır. Yazarın belli bir yayın yapma aralığı olmalıdır. Blog yazarken istikrarlı olmak ve düzenli aralıklarla paylaşım yapmak önemlidir. Blogların okunmasında en önemli faktörlerden biri metin başlığıdır. Başlıkların çok uzun olmaması, dikkat çekmesi ve içeriği iyi ifade etmesi gerekmektedir (Türkoğlu, 2016, s. 26).

Bloglar güncellikleri ile dikkat çeken sitelerdir. Yazarların düzenli olarak içerik üretip paylaşması sitenin okunma oranlarının artması ve takip edilmesi için önemlidir. İçeriklerin özgün olması da

okunma oranlarını artıran bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Blog kullanırken blogun amacının ve içeriğinin ne olduğu net bir şekilde belirtilmelidir. Hedef kitlesi belirlenmeli ve ona göre bir üslup kullanılmalıdır. Blog, sosyal medya ortamlarında da paylaşıp tanıtılmalıdır. Hazırlanan içerikler doğru bilgiler içeriyor olmalıdır. Kullanılan medyaların kolay algılanabilir ve dikkat çekici olması önemlidir. İçeriklere sık sık güncelleme yapılması, paylaşılan içeriklerde kullanılan kaynakların isimlerinin ve varsa linklerinin verilmesi, metin içeriğine uygun etiketlemeler yapılması okur sayısını artıran faktörlerdir ve yazar tarafından dikkat edilmesi gerekmektedir (Türkoğlu, 2016, s. 15). Son olarak blog yazılarının çok uzun ya da çok kısa olmamasına dikkat edilmelidir. Fazla uzun yazılar okurun dikkatini dağıtacak ve sıkılmasına neden olacaktır.

Ekici (2013, s. 19), edebiyat bloglarının çok fazla eleştiriye maruz kaldığını ve basılı edebiyattaki gibi bir statüye erişemediğini söylemektedir. Ancak edebiyat blogları, bir konuyu başkalarıyla paylaşmak isteyen herkese imkân vermesi ve bunu bir denetim mekanizmasına bağlı kalmadan yapması itibarıyla değerlidir. Yani bloglar edebiyat kanonunun dışında kalsalar da edebiyatın bir türü olduğu gerçeği inkâr edilememektedir.

Hangi blogların edebiyat bloğu sayılması gerektiği konusunda çeşitli düşünceler bulunmaktadır. Edebî türler çoğunlukla kurguya dayansa da günümüzde türler arası sınırlar bulanıklaşmış ve önceden dahil edilmeyen türler edebiyata dahil edilmeye başlanmıştır. Günlük türü, bloglar ile birlikte sanal ortamda hayat bulmaya başlamıştır. Edebiyat bloglarının kökeni kişisel bloglara dayanmaktadır ve bunlar da birer kişisel günlük niteliği taşımaktadır. Bu tür bloglar çoğunlukla kültürel bellek mekânları olarak kullanılmaktadır. Kişi, yaşadığı olayları ve kazandığı deneyimleri sanal bir ortamda okurlar ile paylaşarak bir arşiv oluşturmaktadır. Bloglarda ayrıca hikâye, roman, şiir, kitap eleştirisi, film ve dizi eleştirisi, tiyatro yorumu, mekân tanıtımı, gezi yazısı, kitap/dizi/film alıntısı gibi içerikler yer almaktadır.

Kişisel blogların fazlaca tercih edilmesindeki sebep, yazmaya ilgi duysa da herhangi bir deneyimi olmayan kişilere de paylaşımda bulunma fırsatı vermesidir. Kullanımının basit olması sebebiyle çok fazla teknik bilgi de gerektirmemektedir. “Bu blog yazarları, anılarını, düşüncelerini, duygularını ve hayallerini paylaşıp şiir, hikâye ve roman gibi birçok türde yaptıkları denemeleri de yayınlamaktadır. Okudukları kitaplar ve izledikleri filmler hakkında da gönderi yayınlayan blog yazarları, sanatla amatör olarak ilgilenen kişilerdir.” (Paličko, 2023, s. 402). Paličko’nun yazdıklarından yola çıkarak blog yazarlığının deneyim gerektirmediği, bünyesinde eskiden beri var olan basılı edebiyat ürünlerini barındırdığı ve harmanladığı, sadece kurmaca metinler içermediği yorumları yapılabilmektedir. Popüler edebiyatla son derece ilişkili bir tür olan bloglarda yazarlar sıklıkla okudukları kitaplara, izledikleri dizi ve filmlere dair yorumlarını paylaşmakta ve eleştirinin edebî bir tür olarak yaygınlaşmasını sağlamaktadır. Kurmaca türler edebiyatın merkezini

oluşturmaktadır ancak bloglarda kitap, dizi, film alıntısı paylaşmak da yazarlığın bir parçası olarak kabul görmektedir. Yani blog içeriği üretirken özgün olmamak ve var olan içerikleri derleyerek okura sunmak da bir tür olarak değer kazanmaktadır. Yine de Paličko'nun Çınar'dan aktardığı üzere bloglar “fazla kişisel olmaları”, günlük bir dille yazılmaları ve görsel öğelere çok fazla yer vermeleri nedeniyle edebi olarak kabul edilmemekte ve kanon dışı bırakılmaktadır (akt. Paličko, 2023, s. 403; Çınar, 2013).

Bloglar yapısı itibariyle tüm okurlara açıktır ancak bazı blogların yalnızca davetli okurlar tarafından görülebildiği yapılara da rastlanmaktadır. Bu duruma ek olarak bloglar çeşitli web sitelerinde ve sosyal medya mecralarında varlığını sürdürmektedir. Bloglar bahsedilen özellikleri itibariyle varlığını korusa da bulunduğu ortam değişikliğe uğramıştır. Blogger alt yapısı, blogların ilk ortaya çıktığı dönemlerden itibaren sıklıkla tercih edilmiştir ancak 2003 yılında Wordpress'in piyasaya sürülmesi yazar ve okurlara farklı sunucuları deneme imkânı sunmuştur. 2005 yılı itibariyle ise Tumblr, Squarespace, Typad ve Medium gibi uygulamalar hizmete sunulmuştur (Paličko, 2023, s. 398). Günümüzde Tumblr ve Medium kullanıma devam etmiş, bu uygulamaların yanına Youtube, X, Instagram ve Facebook eklenmiştir. Bloglar hem internet sitelerinde hem de sosyal mecralarda varlıklarını sürdürmektedir.

Etkileşim, blogların tercih edilmesindeki en önemli etken konumundadır. Blog yazılarına ve yazarlarına doğrudan ulaşmak mümkündür. İletişim, yorum yapma, mail atma ve sosyal medyalarda doğrudan mesaj yoluyla gerçekleşebilmektedir. Yazarla doğrudan iletişim kurabilme imkânı, okurların yazılarıyla aynı oranda, belki daha da fazla yazarın yaşamı ve kişiliği ile ilgilenmesine sebep olmaktadır. Blogların ortaya çıkışıyla birlikte yazar, eserinin önüne geçmeye başlamıştır. Okurlar blogları etkileşim açısından tercih ederken yazarların tercih sebeplerini büyük kitlelere hızlı ulaşılabilirlik, kendi kendini eğitime ve geliştirme imkânı, internette tanınarak basılı edebiyatta yer alma olasılığı, yazarlığı hobi edinme isteği gibi nitelikler oluşturmaktadır. Yazarlar, yazılarının denetimden geçeceği herhangi bir mekanizmaya blog yazımında sahip değildirler. Yazma ve yayınlama sürecine bir editör ya da redaktör dahil olmamaktadır. Bu denetimsizliğin yanına maddi kazanç endişesinin olmaması da eklenmektedir. Bu durumun hem olumlu hem olumsuz yönleri bulunmaktadır. Paličko (2003, s. 305) blogların denetimsizlik sebebiyle otodidakt eğitim verdiğini ve yazarların kendi kendilerini geliştirmek zorunda olduklarını öne sürmüştür. Paličko'ya göre bloglar bir tür yaratıcı yazarlık atölyesidir. Ancak bu noktada denetimsizliğin edebî değeri düşük edebiyatı da hayatımıza taşıdığı yorumu yapılabilmektedir. Paylaşım yapan herkesin yeterli imlâ, dil bilgisi ve edebiyat eğitimi olmayabilir. Bu durum, edebiyat adı altında anlatım bozukluğu ve imlâ hatalarıyla dolu, edebî olmaktan uzak ürünlerin de okurların önüne sunulmasına sebep olmaktadır. Bu olumsuz özelliğin yanında bloglar; yeteneği olan, kendini geliştirmek ve belli bir okur kitlesi edinmek isteyen yazarların da önünü açmaktadır. Okurlardan gelen yorumların da

yazarın gelişimi açısından olumlu etkileri olduğu görülmektedir. Paliçko'nun bahsettiği blogların yaratıcı yazarlık atölyesi olma durumu bize göre okur yorumlarında ortaya çıkmaktadır. Okurun yönlendirdiği yazar, eserlerindeki eksikleri gidermekte ve her yazısında daha da gelişmektedir.

Güncel edebiyat bloglarını üç kitle oluşturmaktadır: Okurlar, yayınevleri ve yazarlar. Belli bir bilgi ve kültür birikimi olan okurlar yaptıkları söyleşileri, yazdıkları kurmaca ya da kurmaca olmayan yazıları görsellerle destekleyerek diğer okurlarla paylaşmaktadır. Bu tip bloglarda yazarlar, okudukları kitapları yorumlamayı ve beğendikleri alıntıları paylaşmayı sıklıkla tercih etmektedir. Kurmaca eserlerini yayınlayan yazarların da belli okur kitleleri tarafından beğenilmeleri ya da yayınevleri tarafından keşfedilerek basılı edebiyata ayak basmaları oldukça mümkündür. Ahmet Büke bu durumun canlı bir örneğidir. Yazar, ON8¹¹ isimli blogda Bedo isimli bir karakter kurgulayarak maceralarını yazmaya başlamıştır. Bedo'nun maceraları ise *Mevzumuz Derin* ismiyle basılı edebiyatta yerini almıştır. Günümüzde varlığını sürdüren ve okurlar tarafından ilgi gören okur blogları/kişisel bloglar arasında Ceyhun Özdemir¹², EdebiyatBlog¹³, EdebiyatHaber¹⁴, Egoistokur¹⁵, Gayyor¹⁶, Hatırlayıcının Kitapları¹⁷, Her İnsan Bir Hikâye Midir¹⁸, İnsanlık Hali¹⁹, İpekli Mendil²⁰, Meo Edebiyat²¹, Ogito²², Umut Çalışan²³ yer almaktadır.

Yayınevlerinin internet sayfaları genel olarak kendi matbaalarından çıkan kitapları tanıtmaya, alıntıları paylaşmaya yöneliktir. Bu sayfalarda zaman zaman yazarlarla yapılan söyleşiler de yayınlanmaktadır.

Bize göre en dikkat çeken blog türü yazarlara ait olanlardır. Dijitale uyum sağlayıp sanal mecralarda da kendilerine yer edinen yazarlar, blogları çeşitli amaçlar için kullanılmaktadırlar. Bazı yazarlar deneysel çalışmalarını kendi bloglarında yayınlamaktadır. Kendi kitaplarını tanıtan, hakkında yazılmış çalışmalara yer veren, kurmaca ya da kurmaca olmayan türlerde eserlerini sanal ortama özel paylaşan yazarlar bulunmaktadır. Murat Gülsoy²⁴ şüphesiz blog yazarları arasında en yenilikçi olanıdır. Geleneksel metinlerden uzaklaşarak yeni türleri deneme yoluna gitmiş, sayfasında

¹¹ <https://on8kitap.com/kategori/blog>

¹² Ceyhun Özdemir | Kişisel Blog

¹³ <https://edebiyatblog.com/>

¹⁴ <https://www.edebiyathaber.net/category/oyku/>

¹⁵ <https://egoistokur.com/>

¹⁶ <https://gayyor.blogspot.com/>

¹⁷ <https://hatirlayici.blogspot.com/>

¹⁸ Her insan bir hikaye midir?

¹⁹ <https://defnesumanblogs.com/category/turkce-bloglar/oyku-edebiyat-yazarlik/>

²⁰ <https://ipeklimendil.wordpress.com/>

²¹ <https://meoedebiyat.com/>

²² <https://oggitto.com/kategoriler/oyku>

²³ <https://ucalisan.blogspot.com/>

²⁴ <https://muratgulsoy.wordpress.com/>

hipermetinlere özel bir bölüm oluşturmuştur. Mehmet Eroğlu²⁵ kitap tanıtımlarını, kendisiyle yapılan söyleşileri ve hakkındaki çalışmaları kendi blogunda toplamaktadır. Armağan Ekici²⁶, Ayfer Tunç²⁷ ve Yekta Kopan²⁸ da blog sahibi yazarlar arasında yer almaktadır. Bahsedilen yazarlara ek olarak daha yeni sayılabilecek ancak köklü bir edebiyat anlayışıyla Türk edebiyatına yerleşmiş yazarların da bloglarına rastlanmıştır: Ercan Kesal²⁹, Mahir Ünsal Eriş³⁰, Ramazan Güngör³¹, Şükran Yiğit³². Çalışmada bahsedilen tüm bloglar 2025 Haziran'ı itibariyle güncelliğini korumaktadır.

2.2.3. Dijital Hikâye

Hikâyenin Türkçe Sözlük'te iki temel tanımı bulunmaktadır: “Bir olayın sözlü veya yazılı olarak anlatılması” ve “Gerçek veya tasarlanmış olayları anlatan düzyazı türü; öykü.” (TDK, 2025). Bu tanımlardan hareketle, sözlü kültürde ortaya çıkan hikâye türünün günümüzde düzyazı biçiminde varlığını sürdürdüğü söylenebilir. Günümüzde “hikâye” olarak adlandırılan tür, başlangıçta farklı edebî türler ve anlatım teknikleriyle birlikte kullanılmıştır. Sözlü kültürde yer alan mit, destan, efsane, halk hikâyeleri ve mesnevi gibi türler, modern öykücülüğün kökenini oluşturmaktadır. Terimsel açıdan bakıldığında, Tanzimat dönemine kadarki süreçte hikâyenin *tahkiye* olarak adlandırılması gerekmektedir. Tahkiye, “vak‘aya dayanan edebî metinlerin genel adı”dır (Tonga, 2008, s. 372). Hikâye olarak nitelendirilebilecek ilk örnekler ise M.Ö. 3. ve 2. yüzyıllarda ortaya çıkmıştır. *İlyada*, *Odyseia* ve *Miletos Masalları* bu dönemin ilk hikâye örnekleri olarak kabul edilmektedir.

Hikâye, neredeyse insanlık tarihi kadar eskiye dayanmaktadır ve yazının henüz bulunmadığı dönemlerde, günümüzdeki hikâyeye göre çok daha farklı işlevler üstlenmiştir. İletişim kurmak, bilgiyi gelecek nesillere aktarmak, dünyayı anlamlandırmak, gelenek, kültür ve tarih gibi unsurların öğretimini sağlamak bu işlevlerin başlıcalarıdır (Demirel, 2022, s. 13). Görüldüğü üzere anlatı; toplumun eğitimini, kültürünü ve tarihini bünyesinde barındırmakta, bu da estetik zevkin ikinci plana atıldığını göstermektedir. Ancak yazının bulunmayışı, bilgiyi daha kalıcı hâle getirmek amacıyla uyak, kafiye, asonans ve aliterasyon gibi estetik unsurların kullanılmasını

²⁵ <https://www.mehmeteroglu.net/>

²⁶ <https://ekici.blogspot.com/>

²⁷ <https://ayfertunc.wordpress.com/2014/11/11/takma-goguslu-kadin-deli-borsaci-ve-digerleri/>

²⁸ <https://filucusu.yektakopan.com.tr/>

²⁹ <https://www.ercankesal.com/yazilar/>

³⁰ <https://mayirbey.wordpress.com/>

³¹ <https://www.ramazangungor.com/>

³² <https://sukranyigit.blogspot.com/>

zorunlu kılmış; bu nedenle şiir, sözlü kültürün en yaygın anlatım türü olmuştur. Sözlü kültürde hikâye, çoğunlukla nazım biçimiyle ortaya çıkmıştır.

Geleneksel hikâye anlatıcılığının üç temel unsuru bulunmaktadır: anlatıcı, dinleyici ve olay örgüsü. Sözlü kültür hikâye geleneğinin en önemli ögesi ise anlatıcıdır. Yazılı kültürde yazara dönüşen anlatıcı, hikâyeyi aktaran ve dinleyiciyi bu aktarım sürecine dahil eden kişidir. Anlatıcılar tarih boyunca farklı isimlerle anılmışlardır. Türk kültüründe anlatıcı için “şaman”, “ozan-baksı”, “âşık” ve “meddah” gibi adlar kullanılmıştır (Bars, 2019, s. 6). Bu isimleri alan hikâye anlatıcıları tarih boyunca kutsal bir nitelik taşımışlardır. Anlatıcıların dinî ve toplumsal görevleri bulunmakta; “semadaki ma‘butlara kurban sunmak, ölünün ruhunu yerin dibine göndermek, fenalıklar, hastalıklar ve ölümler gibi fena cinler tarafından gelen işleri önlemek, hastaları tedavi etmek, bazı ölümlerin ruhlarını semaya yollamak ve hatıralarını yaşatmak” gibi vazifeleri yerine getirmek onların sorumluluğundadır (Köprülü, 1999, s. 58).

Sözlü kültürde hikâyeciliğin ve hikâye anlatımının en belirgin özelliği, anlatımın yüz yüze gerçekleşmesidir. Bu durum, dinleyicinin hikâye anlatımına doğrudan katılımını sağlayarak anlatımın her icrasında değişmesine yol açmaktadır. Anlatıcı, dinleyicinin beklentilerine göre anlatıyı uzatabilir ya da kısaltabilir, güldürü unsurları ekleyebilir veya anlatıyı dramatik bir tona dönüştürebilir.

Sözlü kültürde anlatıcıların “üstün konuşma ve seslendirme yeteneklerine, performans sanatının gerektirdiği keskin ve pratik zekâya, yaratıcı beden ifadeleri tekniklerine” sahip olmaları gerekmektedir (Demirel, 2022, s. 24). Taklit, şive ve enstrüman kullanımı bu becerilerin temelini oluşturmaktadır. Anlatıcının hikâyeyi anlatma sorumluluğunu üstlenmeden önce onu yeterince içselleştirmesi, altında yatan anlamları kavraması ve hikâyeyi hissedebilmesi gerekmektedir. Anlatıcının hikâyeyi tanıması, dinleyiciye en etkili biçimde aktarabilmesi açısından büyük önem taşımaktadır (Demirel, 2022, s. 25). Ayrıca anlatıcı, anlatıyı içselleştirmenin yanı sıra güçlü bir ezber yetisine de sahip olmalıdır. Ritim, vurgu ve beden hareketleri gibi unsurlar hafızayı tetiklediği için anlatım sürecinde sıklıkla kullanılmaktadır. Bu teknikler, hem anlatıcının hatırlama sürecini kolaylaştırmakta hem de dinleyicinin anlatıyı daha iyi kavramasına katkı sağlamaktadır (Aydemir, 2021, s. 376).

Demirel (2022, s. 26), anlatıcının anlatım sürecinde üç farklı rol üstlendiğini belirtmektedir. Anlatıcı, her hikâyeyi her zaman ezberden anlatmamakta; zaman zaman anlatıya kendisine ait unsurlar eklemekte ve dinleyiciyle sohbet etmektedir. Bu durumda anlatıcı, yalnızca kendisi olarak var olmaktadır. Anlatıyı sadece aktardığı anlarda bir “iletici” konumundadır. Taklit yoluyla hikâye kahramanlarını canlandırdığı anlarda ise “oyuncu” rolüne bürünmektedir.

Özetlemek gerekirse, sözlü kültürde hikâye belirli bir edebî türü değil, olay örgüsüne dayanan tüm tahkiye içerikli anlatıları temsil etmektedir. Bu dönemde hikâye; olay örgüsü, zaman, mekân, anlatıcı, dinleyici ve kahraman gibi temel unsurlardan oluşmakta, taklit, şive, tonlama, ritim ve müzik eşliğinde zenginleştirilmektedir. Hikâye sabit bir yapıya sahip değildir; dinleyicinin tepkilerine, anlatıcının bilgi birikimine, anlatının gerçekleştiği toplumun kültürel düzeyine ve dinleyici kitlesinin yaş aralığına bağlı olarak sürekli değişim göstermektedir. Bu değişken yapı, hikâyenin aynı anlatıcı tarafından bile farklı icralarda farklı biçimlerde aktarılmasına neden olmaktadır. Sözlü kültürde anlatıcı, yalnızca bir hikâye aktarıcısı değil, aynı zamanda bir kültür taşıyıcısıdır. Anlatıcı kutsal bir konuma sahip olup, toplum içinde hem dinî hem de toplumsal sorumluluklar üstlenmektedir. Onun aracılığıyla toplumun belleği korunmakta, geçmiş kuşakların değerleri, gelenekleri ve inançları gelecek nesillere aktarılmaktadır. Hikâyenin tarihsel gelişimi açısından bakıldığında, sözlü kültür dönemi hikâyenin doğuşunu ve biçimsel temelini oluştururken; yazının bulunmasıyla birlikte bu anlatı biçimi yeni bir kimlik kazanmıştır. Yazılı kültüre geçişle birlikte hikâye artık bireysel bir üretim sürecine dâhil olmuş, anlatıcı “yazar” kimliğine dönüşmüş ve anlatı, toplumsal bellekten çok bireysel yaratımın bir ürünü hâline gelmiştir. Bu nedenle hikâye türünün geçirdiği dönüşümü anlayabilmek için yazılı edebiyatın dönemlerine ve bu dönemlerde ortaya çıkan anlatı biçimlerine bakmak gerekmektedir.

Yazılı kültürde hikâye türünün ilk Batılı örneği, 13. yüzyılda Giovanni Boccaccio’nun kaleme aldığı *Decameron* adlı eseridir. Çağdaş öykü anlayışı ise 17. yüzyılda Cervantes’in *Don Kişot* adlı eseriyle başlamıştır (Amet, 2018, s. 6). Türk edebiyatında ise Batılı anlamda hikâye türü, Tanzimat Dönemi’yle birlikte edebî geleneğimize girmeye başlamıştır.

Sözlü kültür bölümünde bahsedilen mit, destan, efsane gibi türlerin yanı sıra Divan edebiyatında yer alan gazavatnameler, battalnameler, halk hikâyeleri ve mesneviler, Türk hikâyeciliği açısından önemli örnekler oluşturmakla birlikte Batılı anlamda bir gelişmişliğe sahip değildir. Bunun temel nedeni, bu türlerde kullanılan anlatım yönteminin hikâyeden çok tahkiye biçiminde olmasıdır.

Tanzimat döneminde hikâye ve romanı birbirinden ayırmak oldukça zordur. Hikâye terimi aynı zaman roman yerine de kullanılmaktadır. Tanzimat döneminde hikâye, sözlü kültürdeki öğreticilik ve bilgi aktarımı işlevini devam ettirmektedir. Estetik zevk geri planda kalmakta, öğreticilik ön plana çıkmaktadır. Olay aktarımı sırasında yazarın anlatıcı olarak sık sık araya girip öğretici bilgiler verdiği görülmektedir. Sözlü kültüre ait “tesadüf, hayal, rüya, örf, adet, gelenek, halk söyleyişleri” gibi unsurlar kullanılmaya devam edilmektedir (Amet, 2018, s. 7).

Servet-i Fünun dönemi ile birlikte roman ve hikâye türleri birbirinden ayrılmış, sınırlar netleşmiştir. Tanzimat döneminde geri planda kalan estetik zevk, ön plana çıkmaya başlamıştır. Sözlü kültürden ve Tanzimat döneminden farklı olarak toplumsallığın yerini bireyselliğin aldığı,

yazarın anlatılarında kendi duygu ve düşüncelerini yansıttığı görülmektedir. Sözlü edebiyatta hafızada tutulmasının zorluğu nedeniyle neredeyse hiç kullanılmayan betimlemeler, psikolojik tahliller ve tip yerine karakter yaratımı Servet-i Fünun dönemi ile bir teknik olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bireyin bunalımı, hüznü, kaçma isteği gibi devrin siyasi şartlarından ileri gelen karamsar duygular, dönemin hikâyesinin şekillenmesinde önemli rol oynamıştır. Hatırlanma kaygısıyla oluşturulan tipler, bu dönemle birlikte yerini psikolojik derinliği olan karakterlere bırakmıştır. Karakterler geçmiş yaşantılarıyla, geçmişi günümüze bağlayan neden-sonuç ilişkileriyle verilmeye başlanmıştır.

Milli edebiyat dönemi, hikâyeciliğin yaygınlaştığı ve olgunluk kazandığı bir dönemdir. Bireysel duygular halk gerçekleri ile işlenmeye başlanmıştır. Betimlemeler, gerçek yaşama dair unsurlar ve ironik dil bu dönemin hikâyeciliğinde öne çıkmaktadır.

1923 yılı itibariyle Cumhuriyet dönemi hikâyeciliği başlamaktadır. 1934 itibariyle Anadolu insanı Türk hikâyeciliğinde önemli bir konuma gelmektedir. 1940'larla birlikte aynı temayı devam ettiren Köy Edebiyatı ortaya çıkmaktadır (Amet, 2018, 15-16). Toplumsal sorunlar, bireysel duygular ile harmanlansa da toplumsal farkındalık yaratma amacı ön plandadır.

Milli edebiyat dönemi ile başlayan Anadolu insanının ve toplumsal sorunların işlenişi 1950 dönemi ile bir kırılma yaşamaktadır. İkinci Dünya Savaşı'nın sonuçları hemen tüm ülkelerde derin etkiler yaratmaktadır. "Savaşın bütün değerleri yıkan ve inançları yok eden, Avrupa'nın sosyo-psikolojik dengesini alt üst eden travması edebiyatta bir bunalım anlatısının yoğunlaşmasına sebep olmuştur." (Amet, 2018, s. 18). Varoluşçuluk akımının, Camus ve Kafka'nın ortaya çıkışı Türk edebiyatını da derinden etkilemiştir. Böylece 20. yüzyıl hikâyeciliği bunalım, karamsarlık ve bireysellik etrafında şekillenmeye başlamıştır. Bu dönem edebiyatı, kapalı bir dil ve soyut ifadeler kullanmaktadır. Bu dönem, sözlü kültür anlatısının köklü biçimde sarsılması anlamına gelmektedir.

Buraya kadar Tanzimat'tan Cumhuriyet'e hikâyenin gelişimi kısaca verilmeye çalışılmıştır. Verilen bilgilerden hareketle yazılı kültür ile hikâye ve hikâyeye dair kavramlar açıklanmaya çalışılacaktır.

Yazılı kültürde hikâye, sözlü kültürde olduğu gibi olay örgüsü, zaman, mekân, tema ve kahraman gibi unsurlar üzerine kurulmakla birlikte, anlatım tarzında ve işlevinde belirgin değişimler gözlenmektedir. Sözlü kültürde hikâyeler, toplumsal belleğin aktarımı, kuşaktan kuşağa değerlerin ve ortak deneyimlerin paylaşılması işlevini taşıırken, yazılı kültürde hikâye giderek bireysel duyguların ve kişisel deneyimlerin aktarımına odaklanmaya başlamıştır. Örneğin, Tanzimat dönemi hikâyelerinde Ahmet Mithat Efendi'nin eserlerinde görüldüğü gibi, toplumsal

mesajlar ve öğretici temalar ön plandayken, Halit Ziya Uşaklıgil'in "Mai ve Siyah" ya da "Aşk-ı Memnu" romanlarında bireysel psikoloji, içsel çatışmalar ve bireyin sosyal çevre ile kurduğu ilişkiler ön plana çıkmaktadır. Modernizm ile birlikte şehir hayatının kalabalığından kaçan ve kendi iç dünyasına çekilen bireyler, hikâyeyi hem yazarken hem de okurken bireysel bir deneyim olarak benimsemeye başlamıştır.

Metin, yazı ile birlikte kalıcı bir bütünlük kazanmıştır. Anlatıcı olmadan var olamayan hikâye, matbaanın ortaya çıkmasıyla yazardan bağımsız hâlde varlığını sürdürebilmektedir. Basılan bir metin, yazar tarafından tamamlanmış kabul edilir; sonraki basıma kadar değişiklik yapılamaz. Metnin bütün hâlde görülebiliyor olması, çözümleme ve değerlendirme yapabilme becerisini de beraberinde getirmiştir. Bu sayede, hikâye türüne dair biçimsel, tematik ve kuramsal inceleme yöntemleri sistematik bir şekilde geliştirilebilmiş, metnin yapısı ve işlevi üzerine daha derinlemesine çalışmalar yapılabilmektedir. Yazılı kültür, metnin kalıcılığı ve bağımsızlığı sayesinde edebiyat araştırmalarında sağlam bir temel oluşturmuştur.

Anlatıcılık açısından da önemli değişimler meydana gelmiştir. Sözlü kültürde, anlatıcı, izleyicinin tepkilerini gözlemleyerek hikâyeyi şekillendirir ve gerekirse eklemeler ya da çıkarımlar yapardı. Buna karşılık, yazılı kültürde yazar, hayalinde oluşturduğu ideal bir okur kitlesine seslenmekte; okur ise okuma eylemini tek başına gerçekleştirmekte ve metni bireysel çabasıyla anlamlandırmak durumunda kalmaktadır. Örneğin, Orhan Pamuk'un "Masumiyet Müzesi" romanında anlatıcının okura yönelttiği duygusal çağrı, okurun metni kendi yaşam deneyimiyle yorumlamasını zorunlu kılmaktadır.

Bir diğer önemli değişim, form ve tür tercihleriyle ilgilidir. Sözlü kültürde hafızaya bağlılık ve ezber kolaylığı nedeniyle hikâyeler çoğunlukla nazım biçiminde aktarılırken, yazılı kültürde bu zorunluluk ortadan kalkmış ve hikâye, özellikle modern dönemde, nesirle anlatılmaya başlamıştır.

Sonuç olarak, yazılı kültür bireyselliği beraberinde getirirken, hikâye artık toplumsal bir sosyalleşme aracı olmaktan çıkmakta; bireyler, metinler aracılığıyla kendi iç dünyalarını keşfetmekte ve yorumlamaktadır. Bu süreç hem yazar hem de okur açısından hikâyeyi daha içsel, psikolojik ve estetik bir deneyim haline getirmektedir.

Postmodernizm ve dijital edebiyat ile birlikte anlatının biçimi köklü bir değişim geçirmeye başlamıştır. Yazı artık yalnızca anlatı aracı olmanın ötesine geçerek, video, görsel, ses, tablo ve animasyon gibi farklı medya unsurlarını da içerisine alacak şekilde zenginleşmiştir. Bu durum, metni yalnızca sözcüklerden oluşan bir yapı olmaktan çıkarıp, çoklu medya unsurlarının birleşiminden oluşan bir anlatı biçimine dönüştürmüştür. Dijital edebiyat, geleneksel edebiyattaki klâsik olay örgüsünü ve giriş-gelişme-sonuç üçlüsünü zorunlu kılmamakta; metinler lineer bir

sıralama yerine, çoklu okuma yolları ve etkileşimli yapılar sunmaktadır. Bu bağlamda, olay örgüsü, mekân ve zaman gibi geleneksel hikâyeciliğin temel öğeleri artık zorunlu unsurlar olmaktan çıkmıştır.

Dijital hikâyecilikte tek bir görsel, bir ses klibi ya da kısa bir animasyon bile bütün bir hikâye anlatabilmekte; okurun yorumlama ve bağlam oluşturma süreci daha etkin bir hâl almaktadır. Olay örgüsünün ve lineer anlatının olmayışı, geleneksel neden-sonuç ilişkisi kurmayı da zorlaştırmakta, hikâyelerin anlamını ve deneyimini okurun aktif katılımına bırakmaktadır. Bunun yanı sıra, dijital hikâyeler internet sitelerinde ve çeşitli platformlarda yayımlandıkları için hipermetin özellikleri göstermekte ve böylece “bitmiş” bir okuma deneyimi mümkün olmamaktadır. Okur, metin içerisindeki bağlantılar aracılığıyla farklı yollar izleyebilmekte, metni kendi deneyimi doğrultusunda yeniden şekillendirebilmektedir. Bu durum, anlatının sabit ve tamamlanmış bir yapı olmaktan çıkıp, sürekli evrimleşen, etkileşimli ve çok katmanlı bir deneyime dönüşmesini sağlamaktadır.

Metin, dijitalleşme ile birlikte tamamlanmış ve sabit yapısını büyük ölçüde kaybetmiştir. Okurun etkileşimi olmadan metnin ilerleyişine veya farklı bölümlerine erişmek mümkün değildir. Bu durum, metni geleneksel anlamda yazardan bağımsız kılarken, okuru da metnin şekillenmesinde aktif bir katılımcı hâline getirmekte ve adeta ikinci yazar konumuna yükseltmektedir. Böylece dijital metinler, okuyucu ile yazar arasındaki geleneksel sınırları aşmakta ve anlatının üretim sürecini paylaşmalı, etkileşimli bir deneyime dönüştürmektedir.

Sözlü kültürde anlatıcı, izleyicinin tepkilerini doğrudan gözlemleyerek anlatısını şekillendirebilmekteydi; yazılı kültürde ise yazar bu ayrıcalığını kaybetmiş, okurla etkileşim bireysel ve dolaylı bir düzeye inmişti. Dijital kültür ise sözlü kültüre ait bu etkileşim unsurlarını dönüştürerek geri getirmiştir. Okur, yaptığı yorumlar, paylaşımlar, beğeniler ve yeniden yazmalar aracılığıyla metne doğrudan müdahil olabilmekte; yazar da okurun tepkilerini anlık olarak gözlemleyerek mevcut veya gelecekteki metinlerde değişiklik yapabilmektedir. Böylece, yazılı kültürde giderek azalan okur-yazar etkileşimi, dijitalleşme sayesinde yeniden yükselişe geçmiştir ve etkileşimli bir üretim süreci ortaya çıkmıştır.

Sözlü kültürde sosyalleşme aracı olarak işlev gören hikâye anlatıcılığı, dijital kültürde de bu işlevini korumaktadır. Ancak bu durum, sözlü kültürdeki gibi zorunlu bir toplumsal pratikten değil, bireysel tercihler ve ilgi alanlarından kaynaklanmaktadır. Ortak düşünce, zevk ve duygulara sahip olan okurlar, kendi tercihleri doğrultusunda dijital platformlarda bir araya gelmekte ve etkileşimli bir topluluk oluşturabilmektedir. Forumlar, sosyal medya grupları, interaktif hikâye platformları ve yorum alanları, okurların yalnızca metni tüketmekle kalmayıp, aynı zamanda metni yeniden şekillendirebilecekleri ve yazarla eş zamanlı etkileşime geçebilecekleri bir

sosyalleşme ortamı sunmaktadır. Bu durum, dijital kültürde hikâyeyi yalnızca bir anlatı deneyimi olmaktan çıkarıp, topluluk temelli, etkileşimli ve dinamik bir süreç hâline getirmektedir.

Dijital hikâyeler “Blog posts, wiki yorumları, youtube videoları, twitter ve instagram paylaşımları gibi ses ve görüntü kaynaklı” ortamlarda paylaşılmaktadır (Mutlugün ve Topuz, 2020, 41).

Dijital hikâye anlatımına dair literatür taraması yapıldığında bu isme dahil olan iki türün varlığı tespit edilmiştir. Birinci tür dijital hikâye anlatımı tamamıyla kurguya dayanmaktadır. İkinci tür hikâye anlatımı ise nadiren kurgu olmakla birlikte bireyin gerçek yaşamından izler taşımaktadır. İki tür de ayrı başlıklar altında incelenecektir.

2.2.3.1. Kurmaca Olarak Dijital Hikâye Anlatımı

Dijital hikâye anlatımı, Wattpad ile benzer özellikler göstermektedir. Anlatıda zaman, mekân, olay örgüsü ve karakter gibi geleneksel eserlerde bulunan tüm unsurlar mevcuttur. Dijital hikâyeler doğrusal ya da interaktif olabilmektedir. Hikâyeler bloglarda, çeşitli internet sitelerinde ya da çeşitli uygulamalarda paylaşılabilir. Tüm dijital anlatılarda olduğu gibi okur ve yazar arası iletişimin sağlanması, geleneksel türlere göre çok daha kolaydır. Aslına bakıldığında dijital hikâyeler, etkileşim kavramı dışında geleneksel hikâyelerle oldukça benzer özellikler göstermektedir. Bu çalışmada da interaktif dijital hikâyeler açıklanmaya çalışılacaktır.

İnteraktif hikâyelerin temel özelliği, okura seçim hakkı sunması ve bu seçimler doğrultusunda anlatının şekillenmesidir. Hikâyenin ilk bölümü hiçbir zaman değişmemektedir çünkü kurgunun tamamı ilk bölüm üzerine kurulmaktadır. İlk bölümün ardından okura en az iki seçim hakkı sunulmaktadır. Yapılan seçimler sonucunda da olayların gidişatı, insanlar arası ilişkiler ve sonuç bölümünde değişikliklere rastlanmaktadır. Çalışma sırasında üç çeşit seçenek olduğu tespit edilmiştir. Çalışma içerisinde bu seçenekler “işlevli”, “işlevsiz” ve “illüzyonel” olarak adlandırılmıştır. İşlevli seçenekler ile okur, olay örgüsüne müdahale edebilmekte ve olay örgüsünü değiştirebilmektedir ancak işlevsiz seçenekler, okura kendini eylem içinde hissettirmek için var olmaktadır ve olay örgüsüne herhangi bir etkisi yoktur. Yalnızca bütüne etkisi olmayan ufak diyalog ve sahne değişimleri yaşanmaktadır. İllüzyonel seçimler ise genellikle hikâyenin farklı olasılıklarının okunması sonrasında fark edilebilmektedir. Bazı seçenekler, hikâyenin her olasılığında okura sunulmakta ve her okunuşta okuru aynı sahneye yönlendirmektedir. İllüzyonel işlev ve işlevsizlik bazı anlatılarda ilk okumada da anlaşılabilmektedir. Bu seçeneklerin ilk okumada tespit edilmesini sağlayan unsurlar, okura tek seferde sunulan seçeneklere tüm seçenekler seçilene kadar geri dönülmesidir. Örneğin okura üç seçenek verilmişse okur bunlardan birini seçmekte, bir diyalog gerçekleşmekte ve sonrasında kalan iki seçenek ekranda tekrar yerini almaktadır. Bu türdeki

işlevsiz seçenekler, anlatının temelini oluşturmaktadır çünkü okurun kesinlikle edinmesi gereken bilgiler bu yolla verilmektedir. Bu tür seçeneklerin bir hikâyenin bütün olasılıklarında var olması bu tezi kanıtlar niteliktedir. Bu yöntem, okura tek bir seçenek sunularak da uygulanabilmektedir. Okurun verilen tek seçeneği seçmekten başka şansı bulunmamaktadır. İllüzyonel işlev ve işlevsiz seçenekler, yazarın olay örgüsünü ve hikâyeyi belli bir çizgide tutma çabasını göstermektedir.

Bir interaktif hikâyede okuru meraklandıran, seçimlerinin sonucunun neler olduğudur. Ancak okurun seçimlerinin sonuçlarının ne gibi değişikliklere yol açtığını görebilmesi için en az iki olasılığı okuması gerekmektedir. İnteraktif dijital hikâyeler bu yönleriyle okuru meraklandırmakta ve birden fazla kez okumaya teşvik etmektedir. Okurda merak, yalnızca bu yolla oluşturulmamaktadır. Modern hayatın etkisiyle okurun dikkat süresi kısalmıştır. Buna ek olarak internet üzerinde milyonlarca veri bulunmaktadır. Okurun bir metnin okunmaya değer olup olmadığına karar vermesi için merak duygusunun perçinlenmesi gerekmektedir. Bu sebeple interaktif hikâyeler de okurun dikkat süresini aşmayacak kısalıkta yazılmakta ve ilk bölümden itibaren hareketli bir olay örgüsünü okura sunmaktadır. İnteraktif hikâyelerde uzun betimlemelere ve durağan anlatımlara yer verilmemektedir. Her bölüm, okurda bundan sonra ne olacak sorusunu uyandırmaktadır. Bu sebeple Freytag piramidi yapısı interaktif anlatılarda sıklıkla tercih edilmektedir.

Yazarın geleneksel anlatıların aksine iyi bir teknoloji bilgisine sahip olması gerekmektedir çünkü interaktif anlatılar çoğunlukla yapay zekâ ya da anlatının oluşturulmasına uygun bir program aracılığıyla oluşturulmaktadır. Bu süreçte yazar, teknolojiyi iyi kullanmalıdır. Buna ek olarak yazarın aynı olay örgüsünü farklı sonlarla ve farklı olasılıklarla defalarca kez kurgulanması beklenmektedir. Yani interaktif kurgu, geleneksele oranla daha fazla yaratıcılık talep etmektedir.

Görsel kullanımı interaktif anlatılarda önemli bir yerdedir çünkü dijital anlatılarda hemen her metin görsellerle desteklenmektedir. Video, ses kaydı, müzik ve tablo gibi medya unsurlarına da sıklıkla yer verilmektedir. Medya unsurlarını kullanmanın kolaylığı, seçeneklerin fazlalığı ve yeniyi deneme hevesi, metinlerin yönünü de değiştirmiştir. Bazı yazarlar metin kavramını sorgularken kelime kullanmamanın nasıl olacağını düşünmüşler ve uygulamaya koymuşlardır. Gerard Dalmon, *My Google Body* isimli eserinde hiçbir kelimeye ya da harfe yer vermemiştir ve tamamen grafiksel unsurlar kullanmıştır. Bir insan bedeni, bedeni temsil eden çeşitli parçalara bölünmüş ve çeşitli resimlerle bu parçalar temsil edilmiştir. Eserin oluşturulduğu program “head”, “body”, “arm”, “hand”, “leg”, ve “foot” gibi kelimeleri arama motorunda aratarak ilgili sonuçlar elde etmekte ve bu sonuçları resim parçalarının yerine koymaktadır. Buradan anlaşılacağı üzere beden parçalarına dair resimler sürekli olarak değişmektedir. Arama motorunun bulduğu örnekler “head light”, “body bag”, veya “armchair” olarak gösterilebilir. Görüldüğü üzere eser metaforik olarak oluşturulmuştur

ve metnin anlamını yeniden inşa etmektedir.³³ Hikâye anlatımındaki bu değişim, geleneksel anlatıdaki giriş-gelişme-sonuç üçgeninin yıkıldığının bir göstergesidir. Okur anlatıya istediği noktadan başlayabilmektedir. Dijitalleşme ile ortaya çıkan interaktif kurgular okuru hem alımlayıcı hem de anlatıcı konumuna getirmiştir. Üstelik anlatılar artık yalnızca yazı aracılığıyla sağlanmamaktadır. Farklı medyaların kullanımı, yeni edebiyat anlayışı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Afternoon, a story, (*Ne me touchez pas/Don't touch me*) *Dokunma Bana*, *Patchwork Girl*, *Red Riding Hood*, *The Distributed Legible City* gibi eserler interaktif anlatı örnekleri olarak öne çıkmaktadır (Tüfekçi, 2016, 504-507). Bahsedilen anlatılar, okurun eylemleri olmadan bir anlam ifade edememektedir.

Afternoon, a story eseri Eastgate tarafından bir disket üzerinden yayınlanmıştır. İlk dijital interaktif metindir. Okuyucuya hikâyeyi değiştirecek seçenekler sunmaktadır ve doğrusal olmayan bir yapıya sahiptir. “Eser, bir trafik kazası enkazına rastlayan bir adamın, karşılaştığı görüntüyle kurduğu psikolojik ilişki üzerine kurulmuştur” (Tüfekçi, 2017, s. 169). Eser ilk olması yönüyle önemlidir ancak Hayles *Patchwork Girl*’ü bir dönüm noktası olarak görmektedir. *Afternoon, a story*’e göre görsellikten çok daha fazla yararlanan yapıt, mezarlıklar gibi farklı mekânları ve özellikle de kadının bir kolajı andıran bedenini grafiklerle canlandırmaktadır. Böylece görüntü ve metni bir araya getiren hipermetin, okuru kadının vücudunu, zihnini ve geçmişini oluşturan kolajın parçalarını, bunların bağlantılarını ve alt yapılarını keşfetmeye davet etmektedir. Dahası Storyspace’in *Afternoon, a story*’de kullanılmayan harita oluşturma özelliği *Patchwork Girl*’de okurun istediği an istediği metin veya görsel bloğuna ulaşmasına olanak vermektedir. Her metin bloğu diğer tüm metin blokları ile bağlantılı değildir ancak okur, metin bloklarından uzaklaşıp tüm yapıtı “kuş bakışı” görme imkanına sahiptir. Harita çok geniş ve çok katmanlı olduğu için tek bir ekranda tüm haritanın görünmesi mümkün değildir. Ancak bu durum okurun *Afternoon, a story*’e oranla yazarın yönlendirmesinden çok daha bağımsız olduğu gerçeğini değiştirmemektedir (Sezen, 2011, s. 197). Bu tarz anlatılar yazılı kültürdeki postmodern hikaye kurgularının dijital ortamdaki yansımalarına benzemektedir.

Türkiye’de uStory uygulaması ve Murat Gülsoy’un çalışmaları interaktif anlatı alanında oldukça önemli bir yerde durmaktadır. Murat Gülsoy günümüzde deneysel eserleriyle dikkat çeken bir isim olarak karşımıza çıkmaktadır. Kendi oluşturduğu blogunda hipermetin başlığı altında yedi eseri bulunmaktadır: *Sözel – Soru 47*, *Kelebeğin Belleği*, *İç Boşluk*, *Yol Arkadaşım Kafka*, *Yazı Çölü*, *Bir*

³³ <https://arthur.io/art/gerard-dalmon/my-google-body>

İnsan Yaratmak, Bir Resimde İlerlemek Sana Doğru. Eserler 1999 ile 2001 yılları arasında yayınlanmıştır. Teknolojik değişimlerden ötürü bazı eserlerine ulaşım sağlanamamaktadır.

Murat Gülsoy, hikâyenin temelinde bir olay örgüsü yattığını söylemesine karşın içinde olay örgüsü olmayan yazın denemeleri yapmıştır. *Bir İnsan Yaratmak* Murat Gülsoy tarafından yazılmış, Sercan Şengün tarafından dijital ortama aktarılmıştır. Gülsoy'un *Bir İnsan Yaratmak* adlı anlatısında birbirinden kopuk birçok parça bulunmaktadır. Okur, bu parçaları anlamlı hâle getirmektedir. Bu deneysel anlatıda olay örgüsü yerine anlatının kendisi dikkat çekmektedir. “Anlatının sınırlarının nasıl değiştirilebileceği, küçük bir fikirden ya da olaydan nasıl yüzlerce sayfalık anlatılar üretilebileceği gösterilmek” istenmiştir (Sivri ve Tüfekçi, 2017, s. 340)

Bir İnsan Yaratmak, okurun seçimleriyle şekillenen 6561 adet olasılık barındırmaktadır. 6561 seçeneğin her biri bir üstanlatı oluşturmaktadır. Eserin dijital ortama aktarılmasıyla aslında bir yazı makinesi yaratılmak istenmiştir. Bu makine, yalnızca yazarın ve teknolojinin yarattığı olasılıklarla sınırlı değildir. Eser, okurun metin üzerinde girdiler yapabilmesine ve ortaya çıkan sonucu yazara mail olarak gönderebilmesine olanak tanımaktadır. Okur, yazarın sunduğu betimlemeleri genişletebilir ya da daraltabilir. “Böylece söz konusu bu anlatısal makroyapı üzerinde okuma deneyimi sayısı kadar farklı üstanlatı ve anlatı kişisi üretilebilmektedir.” (Sivri ve Tüfekçi, 2017, s. 342).

Dijital anlatılardaki interaktif metinlerin yazar için olumsuz bir özelliği bulunmaktadır. Metnin okur tarafından şekillendirilmiş hâline yazarın erişmesi mümkün değildir. Oluşabilecek sonuçlar bilgisayar programları tarafından tahmin edilebilir ancak net sonuçlara erişim mümkün değildir. Bu sebeple yazar, “kendi metinlerini bir kullanıcı gibi” okumak zorundadır. *Bir İnsan Yaratmak* isimli çalışmada interaktif metinlerin bu olumsuz özelliğini yenmek amaçlanmıştır. Okurun kendi girdilerini de gönderebileceği bir mail bağlantısı sisteme eklenmiştir. Murat Gülsoy'un yaratıcı yazarlık dersleri verdiği düşünüldüğünde *Bir İnsan Yaratmak* adlı anlatısıyla okurlarına betimleme yapma dersleri verdiğini düşünmek de mümkündür.

Yazarlar arasında dijital edebiyata katkı sağlayan ancak interaktif türde eserler yazmayanlar da vardır. Bu yazarlar eserlerini bloglar ya da internet siteleri aracılığıyla dijital dünyaya taşımışlardır. Murat Gülsoy'un çok daha detaylı ele alınmasının sebebi interaktif türde örnekler veren sayılı isimlerden olmasıdır. Türk edebiyatında dijital yazına katkı sağlayan yazarlar arasında Ayfer Tunç, Ahmet Büke, Ercan Kesal, Mehmet Eroğlu, Ramazan Güngör, Şükran Yiğit, Mahir Ünsal Eriş vardır. Bu yazarlardan bazıları son birkaç senedir hiç gönderi paylaşmamışken bazıları düzenli aralıklarla paylaşım yapmaya devam etmektedir. Ayfer Tunç, blogunda yaptığı söyleşi ve kaleme aldığı yazıları paylaşmaktadır. Ahmet Büke, blog yazıları sayesinde tanınmış ve basılı edebiyata adım atmıştır ve güncel olarak blog yazmaya devam etmektedir. Ercan Kesal hem oyuncu hem yazar

olarak iki alana dair yazılarını paylaşmaktadır. Şükran Yiğit ve Mahir Ünsal Eriş, 2021 sonrası paylaşım yapmamıştır. Mehmet Eroğlu kendisi sanal ortamda yazmaktan ziyade blogunu bir kültürel bellek mekânı olarak kullanmaktadır. Kendisi hakkında yapılan çalışmaları, kendisiyle yapılan söyleşileri, yazdığı kitapların arşivini, yeni kitap duyurularını blogu aracılığı ile okurlarına duyurmaktadır. Mehmet Eroğlu'nun bu yolla oldukça güncel bir kullanıcı olduğunu söylemek yerinde olacaktır. Ramazan Güngör en son 2025 yılında bir paylaşım yapmıştır ancak yazarın bloguna bakıldığında senede bir paylaşım yaptığı dikkat çekmektedir. Görüldüğü üzere basılı edebiyatta yer edinmiş yazarlar da bloglarını yazmak, okurlarıyla iletişime geçmek, kendilerine ve kitaplarına dair haberleri paylaşmak gibi amaçlarla kullanmaktadır.

İnteraktif hikâyelere geri döndüğümüzde, uStory uygulamasından bahsetmek dijital Türk edebiyatı açısından oldukça önemlidir. uStory, İos ve Android işletim sistemi yüklü cihazlarda çalışan bir interaktif hikâye platformudur. İçerisinde Türk yazarlardan Türkçe interaktif hikâyeleri bir konsept içerisinde barındıran ilk ve tek uygulama olması açısından önem taşımaktadır. Uygulamanın kurucuları liseden arkadaş olan Ekrem Başarı ve Kenan Kurt'tur. 2021 yılında interaktif hikâye akımının öncüsü olmak amacı ile yola çıkmışlardır. Yine aynı yıl *Dokuzeylül* gazetesinden Sinan Keskin ile yaptıkları röportajda neden böyle bir yola girdiklerini Ekrem Başarı açıklamıştır.

“Nihai amacımız, bu edebi akımın öncüsü olmak. Çünkü yetişkin edebiyatında günümüzde bir kitabı fiziki olarak yayınlamak çok zor. Bir romanın ortalama 50 bin kelimeden oluştuğunu varsayarsak bu kitabı interaktif yapmaya kalkıştığınızda, mesela 8-10 farklı sonu olsun dersiniz, 1 milyon üzerinde kelime çıkacak ortaya. Böyle bir kitabı fiziki olarak bastırmanız neredeyse imkânsız. Biz yazarlara bu platformda bu imkânı sunuyoruz. Hikayenizi istediğiniz kadar uzun, istediğiniz kadar farklı sonla interaktif yazabilirsiniz diyoruz.” (Keskin, 2021)

Serkan Keskin ile yapılan röportajda Ekrem Başarı'nın konuşmalarına bakılarak geleneksel edebiyat ile dijital edebiyat arasındaki temel farkları derinden kavradığı görülmektedir. Yayıncılık sektörünün denetim mekanizması, maliyeti ve herkes tarafından ulaşılmasının zorluğu ele alındığında çıkış yolunu dijital bir edebî platform yaratmakta bulmuşlardır.

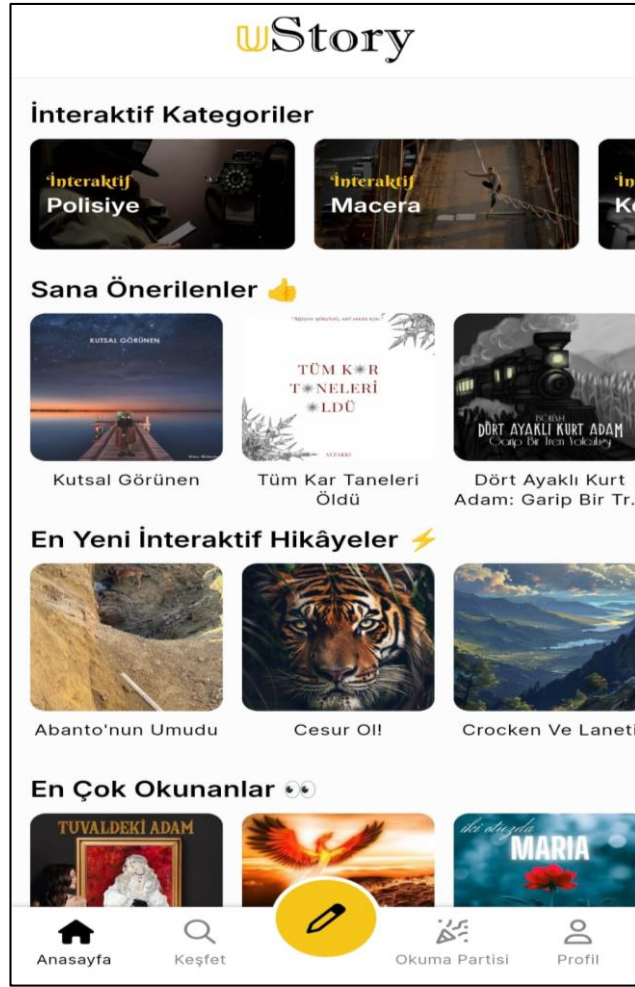
uStory'nin internet sitesine girdiğimizde kurucuların yazarların işini kolaylaştıracak ve yol gösterecek altı madde sıraladığı görülmektedir.³⁴

11. Hikayeniz için genel bir fikir bularak başlayın. Bu, fantastik bir maceradan aşk romanına kadar her şey olabilir. Anahtar, ilginç ve ilgi çekici olduğundan emin olmanızdır.
12. Ardından, hikayeniz için temel bir taslak oluşturun. Bu, düşüncelerinizi düzenlemenize ve planın ilerlemesini sağlamanıza yardımcı olacaktır. Ana karakterleri, ortamı ve ana olay örgüsünü içermelidir.
13. Yazarken, okuyucunun seçim yapması için fırsatlar eklediğinizden emin olun. Bu seçimler hikayenin sonucunu etkileyebilir ve olay örgüsünün ayrılmaz bir parçası olmalıdır.
14. Sürprizler ve sürprizler ekleyerek hikayeyi ilgi çekici tutun. Bu, okuyucunun tahminde bulunmasını sağlayacak ve hikayeyi daha ilginç hale getirecektir.
15. Okuyucunun tercihlerine göre farklı sonuçlar için yeterli alan bıraktığınızdan emin olun. Bu, çoklu sonlara ve daha etkileşimli bir okuma deneyimine izin verecektir.
16. Yazarken, çalışmanızı düzelttiğinizden ve düzenlediğinizden emin olun. Bu, hikayenizin net ve iyi yazılmış olmasını sağlamaya yardımcı olacaktır.

³⁴ <https://ustory.app/tr/ustorier/how-to-write-an-interactive-story-in-6-steps>

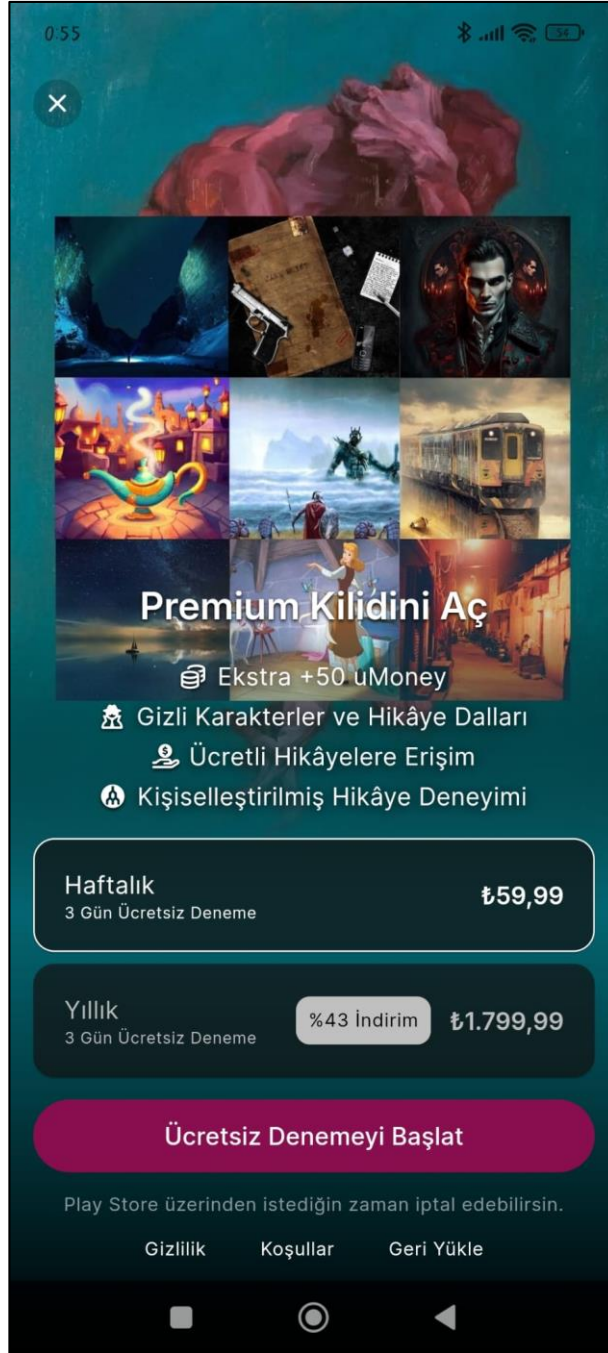
Bu maddelerden dijital edebiyatın genel özellikleri hakkında bazı bilgiler edinmek ve çıkarımlar yapmak mümkündür. İlk maddeden itibaren konunun ilgi çekici olması gerektiği vurgulanmaktadır. Birçok örneğe bakıldığında, basit gibi görünen bu nitelik dijital edebiyat metnlerinin genel özelliğini oluşturmaktadır. Geleneksel edebiyatta, özellikle de postmodern metinler ele alındığında merak unsurunun her zaman bulunması beklenmemektedir. Hatta bazı durumlarda olay akışındaki durağanlığın bir yöntem olarak kullanıldığı görülmektedir ancak dikkat süresinin giderek azaldığı günümüzde, merak unsuru ön plana çıkmaya başlamış ve eserler en kısa sürede tüketilebilecek şekilde kaleme alınmaya başlanmıştır. Elde tutulabilen, maddi bir varlığı olan kitabın sayfasını katlamak ya da bir ayraç kullanmak yoluyla kaldığınız yeri hatırlamanız oldukça kolaydır. Oysa dijital metinlerin maddi birer varlığı yoktur. Onları bir ayraç ile birleştirmek mümkün değildir. Çoğu zaman birey bir sekmeyi açmakta, metni okumakta ve çok ihtiyaç duymadıkça o sekmeye geri dönmemektedir. Bunun bilincinde olan dijital edebiyat yazarları metne olabildiğince heyecan, coşku ve merak katmaktadırlar. Bu, açtığı sekmeye geri dönmeyeceği tahmin edilen okurun dikkatini, belli bir süre ekranda tutmasını sağlamaktadır. Metinlerin kısa olması, bu sebeple tercih edilmektedir. Dijital edebiyat metnlerinin 10-15 dakikalık zaman dilimlerinde okunabildiği görülmektedir. 4. Maddede verilen sürpriz ekleme adımı da yine okurun heyecanını diri tutmakla ilişkilidir. Okurun daha fazla ekranda kalması ve daha fazla okuma yapması için itici bir güç oluşturmaktadır. Sürpriz ekleme adımı da yine okurun heyecanını diri tutmakla ilişkilidir. Okurun daha fazla ekranda kalması ve daha fazla okuma yapması için itici bir güç oluşturmaktadır. “Daha fazla etkileşim” ifadesinin kullanılması, çalışmamızda da geçen, etkileşimlerin boyutları ve çeşitleri olduğunun bir kanıtı niteliğindedir. Son olarak okurun metni düzenlediğinden, net ve iyi yazmış olduğundan emin olması istenmektedir. Bu da geleneksel edebiyat ve matbaa kültürünün ayrılmaz bir parçası olan editörlüğün yani bir denetim mekanizmasının elektronik edebiyatta olmadığı ve yazarın kendi kendini denetlediğinin bir işaretidir.

Sonuç olarak, dijital edebiyat metinleri, okurun dikkatini çekme ve sürdürme gereksiniminden hareketle kısa, merak uyandırıcı ve sürpriz unsurlar içerecek şekilde yapılandırılmaktadır. Maddi bir varlığa sahip olmamaları nedeniyle, okurun metinle etkileşimi ve geri dönüşü sınırlıdır; bu nedenle yazarlar, metni olabildiğince çekici hâle getirerek okurun ekranda kalmasını ve etkileşimde bulunmasını sağlamaktadır. Aynı zamanda dijital ortamda editörlük mekanizmasının yokluğu, yazarın kendi metnini denetlemesini zorunlu kılmakta ve üretim sürecine esneklik kazandırmaktadır. Bu özellikler, dijital edebiyatın geleneksel edebiyattan farklı olarak okur-yazar-etkileşim odaklı, dinamik ve deneyimsel bir anlatı biçimi olduğunu göstermektedir.



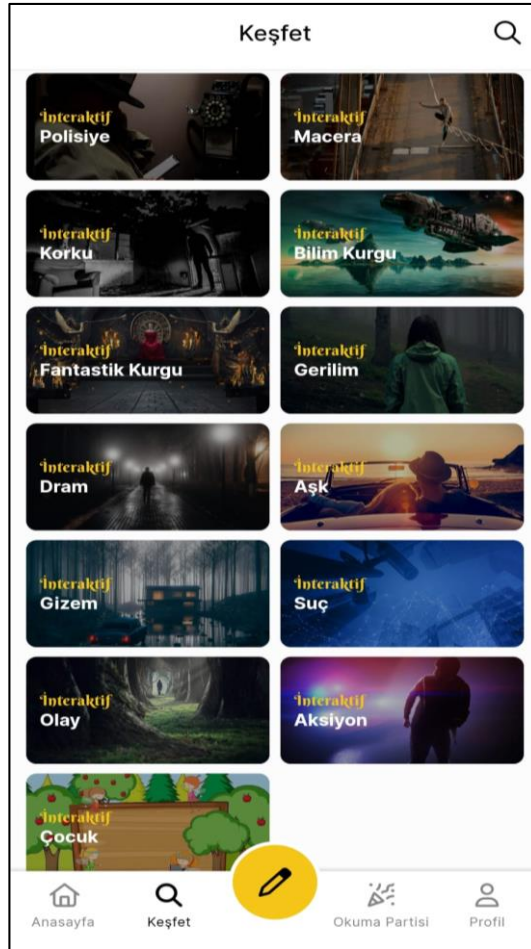
Şekil 1. uStory Ana Sayfa Görünümü

Uygulamanın içeriğine ve biçimsel özelliklerine gelindiğinde öncelikle fiyatlandırma sisteminden bahsetmek yerinde olacaktır. Uygulamanın haftalık ve yıllık olmak üzere iki adet satın alma planı bulunmaktadır. 03.03.2025 tarihindeki güncel fiyat bilgisi haftalık için 59,99 tl iken yıllık 1.799,99 tl'dir. İki plan için de 3 günlük ücretsiz deneme hakkı bulunmaktadır. Ücretli olan premium pakette “Ekstra +50 uMoney”, “Gizli karakterler ve hikâye dalları”, “Ücretli hikâyelere erişim”, “Kişiselleştirilmiş hikâye deneyimi” seçenekleri bulunmaktadır. uMoney para biriminin hikâyede ilerleme esnasında bir önceki seçeneğe dönüş için kullanıldığı tespit edilmiştir.



Şekil 2. uStory Abonelik Planı

Uygulamada hikâye türleri “polisiye, macera, korku, bilim kurgu, fantastik kurgu, gerilim, dram, aşk, gizem, suç, olay, aksiyon, çocuk” olarak listelenmiştir.



Şekil 3. Kategoriler

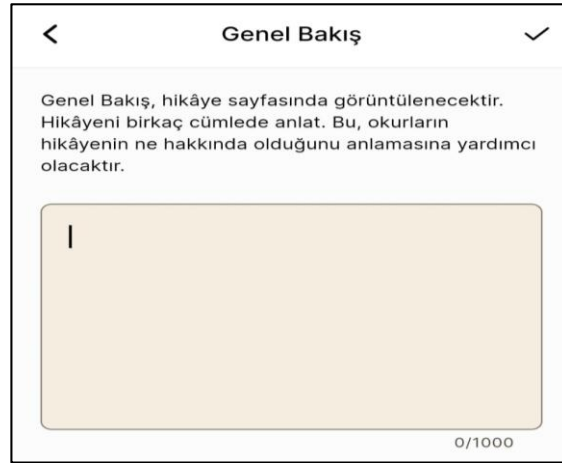
Ana sayfada ise “İnteraktif Kategoriler, Sana Önerilenler, En Yeni İnteraktif Hikayeler, En çok Okunanlar, Aşk Hikayeleri, İnteraktif Çocuk, Fantastik Kurgu Hikayeleri, Dram Hikayeleri, Polisiye Hikayeler, Bilim Kurgu Hikayeleri, Gerilim Hikayeleri, Korku Hikayeleri, Gizem Hikayeleri, Macera Hikayeleri, Popüler Yazarlar” başlıkları yer almaktadır. Popüler yazarların listesi şu şekildedir: “eksi18 edebiyat topluluğu (Çocuk ve gençlik hikayeleri yazmaktadır), Gökçe Üstündağ, Yağmur Deniz Ön, Uğur Atmaca, gölgehayaller, Zümra İzgü Akyıldız, Deniz Derman Erdem, Kerem Ali Önderol, Başak Fakılı, Gökçe Erol, emrah.kapiskay, Erdal Rahmi Hanay, hayalleriminkurgusu, Murat Yürer, İpek Karan, Özer Önder, Gökem Zöhre, Reçelli Ekmek, Oğuzhan Açıklın, İki Eşbah”. Bazı yazarların gerçek adlarını, bazılarının ise takma isim kullanmayı tercih ettiği görülmektedir.

En çok okunan eserler ise şu şekildedir: “*Tıvaldeki Adam, Ankanın Umudu, İki Otuzda Maria, Kocamın Katili, Gece, Kaçış Yok, Ele Geçirilen İyilik, Zombilerin Dünyası, Adisa Efsanesi, Dört Ayaklı Kurt Adam: Garip Bir Tren Yolculuğu*”.

2021 yılında kurulan platform, 2022 yılı itibariyle İnteraktif hikâye yarışmaları düzenlemeye başlamış ve toplam üç adet yarışma gerçekleştirmiştir. İlk yarışma 2022 yılının ocak ayında düzenmiş ve toplam

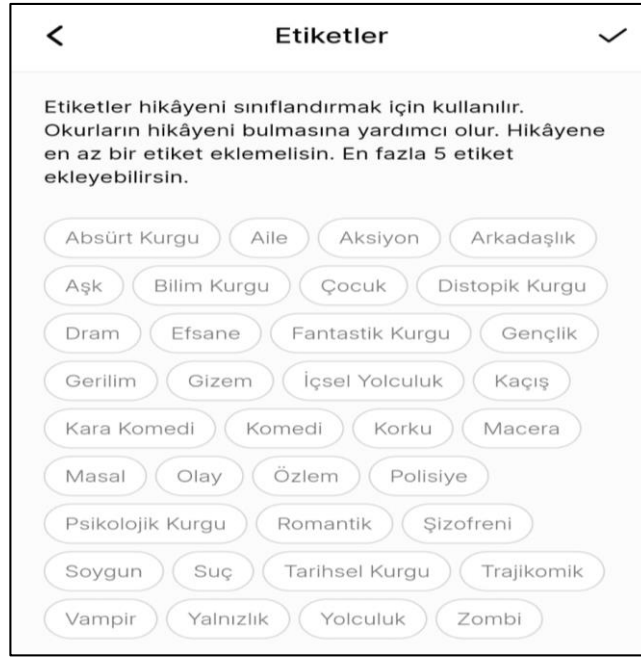
yirmi üç eser yarışmaya katılmıştır. Yarışmanın ödülü 1750 tl'dir. Sonuçlar 24 Mart 2022 tarihinde uygulamanın Instagram sayfasında duyurulmuştur. Kazananlar: Başak Fakılı-*Tıvaldeki Adam*; İpek Karan-*Gece*, Gökçe Üstündağ-*Peri Uyanışı*'dir. İkinci yarışma 2022 yılının ağustos ayında düzenlenmiştir ve yarışmaya on bir eser katılmıştır. Ödül 1750 tl olarak belirlenmiştir. Sonuçlar 2 Ekim 2022 tarihinde açıklanmıştır. Kazananlar: Zeynep Bayram-*Dağın Zirvesine Yolculuk*; *Cevher Dinlemek*; Zhou Lovecraft-*Sessiz Çığlıklar*. Üçüncü ve son yarışma 2023 yılının ocak ayında düzenlenmiştir ve ödülü 4000 tl'dir. Yarışmaya yirmi eser katılmış, sonuçlar 14 Mart 2023 tarihinde açıklanmıştır. Kazananlar: 1. Fatma Kılınç-*Ankanın Umudu*, 2. Yusuf Vural-*Haris*, 3. Yakup Karaköse-*Ve Gözlerini Açtılar*, Jüri Özel Ödülü-Cenk Onat- *ES-VA-HA*'dır. Son yarışmanın açıklandığı tarih olan 14 Mart 2024'ten sonra uygulamanın ne internet sitesinde ne de sosyal medya platformlarında herhangi bir paylaşım yapılmamıştır. Bir yarışma ya da etkinlik hayata geçmemiştir. Ancak uygulama kullanılmaya devam edilmektedir.

Kendi hikâyesini oluşturmak isteyen bir okurun ana sayfanın en altında bulunan hikâye oluştur seçeneğine tıklaması gerekmektedir. Bu adımdan sonra kullanıcının karşısına “Kapak fotoğrafı koyma, Hikaye dili, hikaye adı, genel bakış, hikaye arka planı, etiketler, ilk sayfa” olarak sıralanmış ve kullanıcı tarafından doldurulması gereken bölümler çıkmaktadır. Hikâye dili için İngilizce ya da Türkçe seçeneklerinden birini tercih etmek mümkündür.



Şekil 4. Genel Bakış

“Genel Bakış” bölümü 1000 harfi geçmemektedir ve okurun ilgisini çekmek için ilk noktayı oluşturmaktadır. Bu aşamadan sonra eserin ait olduğu türe dair etiketlerin seçilmesi istenmektedir. Bir hikâye için en fazla beş etiket eklenebilmektedir. Bu etiketler şu şekilde listelenebilir: “Absürt Kurgu, Aile, Aksiyon, Arkadaşlık, Aşk, Bilim Kurgu, Çocuk, Distopik Kurgu, Dram, Efsane, Fantastik Kurgu, Gençlik, Gerilim, Gizem, İçsel Yolculuk, Kaçış, Kara Komedi, Komedi, Korku, Macera, Masal, Olay, Özlem, Polisiye, Psikolojik Kurgu, Romantik, Şizofreni, Soygun, Suç, Tarihsel Kurgu, Trajikomik, Vampir, Yalnızlık, Yolculuk, Zombi”.



Şekil 5. Etiketler

Dijital hikâye ve interaktif metinler, geleneksel yazılı anlatının sınırlarını aşarak okuyucu ile metin arasındaki etkileşimi yeniden tanımlamaktadır. Ustory uygulaması örneğinde görüldüğü gibi, kullanıcılar yalnızca metni tüketen pasif bir okur konumunda kalmayıp, hikâyenin gelişimine doğrudan katkıda bulunabilmekte, karakterler ve olay örgüsü üzerinde seçimler yapabilmektedir. Bu durum, anlatıcının ve yazarın otoritesinin kısmen paylaşılmasını sağlarken, okuyucuyu daha etkin bir katılımcı hâline getirmektedir. İnteraktivite sayesinde okurun tercihleri ve geri bildirimleri, metnin dinamik bir biçimde şekillenmesini sağlamaktadır. Böylece metin, tek yönlü bir aktarım yerine, sürekli yeniden üretim ve dönüşüm sürecine açık bir yapı kazanmaktadır. Bu çerçevede dijital ortam, hem hikâye anlatımının yapısını hem de edebiyatın geleneksel yazar-anlatıcı-okur rollerini dönüştüren bir alan olarak öne çıkmaktadır. Özellikle interaktif uygulamalar, okuyucuyu metinle bütünleşik bir deneyim yaşamaya yönlendirirken, anlatının doğasını ve edebiyat pratiğini de yeniden düşünmeye sevk etmektedir. Sonuç olarak, dijital hikâyeler ve interaktif metinler, edebiyatın sınırlarını genişleten, okuyucuyu üretici bir rol ile metne dahil eden ve anlatım biçimlerini esnekleştiren önemli bir dönüşümü temsil etmektedir.

2.2.3.2. İletişim Aracı Olarak Dijital Hikâye Anlatımı

İletişim aracı olarak dijital hikâye anlatımı 1980’lerde ortaya çıkmış ve 1990’larda hız kazanmıştır. Küngerü (2016, s. 34) bu türün ortaya çıkışını, yazılı basının reklamlarla birlikte günlük hayatı hikâyeye dönüştürmesine, fantezi ve arzuları öyküleştirmesine bağlamaktadır.

“Herkesin anlatacak bir hikâyesinin olması, insanların başkalarının hikâyelerini ya da deneyimlerini dinlemeye ihtiyaç duyması, bu alana olan talebi git gide arttırmıştır.” (Çokluk ve Ökmen, 2020, s. 1118). Ayrıca sosyal medyanın ortaya çıkışı, dijital hikâye anlatımının yayılmasında önemli bir noktada durmaktadır. Sözlü kültür döneminde ağızdan ağıza aktarılan hikâyeler, kitle iletişim araçlarının ortaya çıkışı ile farklı bir boyut kazanmış, iletişim artık internet tabanlı platformlara kaymıştır. “İnsanlar hikâyeleri kendilerini anlatmak, anlam yaratmak, dünyayı anlamlandırmak, değerleri öğretmek ve değişime başkalarını entegre etmek için kullanmaktadır. Diğer bir deyişle, gündelik yaşamın her alanında karşımıza çıkan hikâye anlatımı, geçmiş deneyimleri paylaşmak ve yeni yaşanan gelişimleri aktarmak için kullanılan kültürel unsurlardır.” (Çokluk ve Ökmen, 2020, s. 1118-119). Dünyadaki diğer insanlara kendi hikâyeni anlatmanın en kolay yolu sosyal medya platformlarıdır. Bunun sebeplerinden en önemlisi, sosyal medya kullanımında yer ve zamanın önemsiz oluşudur. Instagram, Youtube, Flickr, Snapchat vb. dünya çapında kullanılan birçok uygulamanın tamamen ücretsiz oluşu da insanların sosyal medya platformlarını kendi hikâyelerini anlatmak için seçmelerinde önemli bir yerde durmaktadır. Bu tür platformların sesi ve görüntüyü aynı anda kullanabiliyor olması, uygulamaların kullanılabilirliğini artırmaktadır. Ayrıca bu türdeki platformlar “fotoğraf ve kısa video gibi görsel içeriklerle hikâye anlatımını kendi uygulaması içinde kayıt etme, kaydedilen görsel içeriklerin üzerinde değişiklikler yapabilme ve farklı görsel materyalin bir araya getirilerek kurgulanmasına imkân” tanımaktadır (Sucu, Şenkal ve Aydın, 2019, s. 13). Sosyal medya platformlarında paylaşılan hikâyeler, hızlı ve kolay izlenmesi, vakit almaması, medya boyutunun küçük olması sebebiyle fazla yer kaplamaması, basit bilgiler ve canva gibi ücretsiz uygulamalar ile kolaylıkla düzenlenebilmesi ve bireylerin kullandıkları platform üzerinden yorum yaparak ya da doğrudan mesaj göndererek fikirlerini belirtmesine imkân vermesi yönüyle hikâye anlatımında kullanılmalarına zemin hazırlamıştır. Bu bağlamda kısa film, podcast, blog-roman ya da video türlerini dijital hikâye olarak ele almak mümkündür.

Dijital hikâye anlatımında olaylar ve sesler gerçektir, kurmaca değildir. Anlatıcılar kendi hikâyelerini, kendi ses ve görselleri ile süslemektedir. Hikâyelerin anlatımında video, ses, müzik, fotoğraf ve resim gibi multimedya bir arada kullanılmaktadır. Uzunlukları genellikle 2 ile 10 dakika arasında değişmektedir. Dijital hikâyeler hem amatör hem de profesyonel kişiler tarafından oluşturulabilmektedir. Hikâyelerin kurgu ya da gerçek olması mümkündür ve uzun ya da kısa olması fark etmemektedir. Dijital öyküler, büyük kitlelere maliyetsiz bir şekilde ulaşabildiği için yayılma oranları geleneksel hikâyelere göre fazladır. Öyküler, kişisel olarak ele alınan ya da topluma yansıyan konuları ele alabilmektedir. Bernard R. Robin (2008) dijital hikâye anlatımında konuları üç sınıfa ayırmıştır. 1. Kişisel anlatılar: Anlatıcının hayatından büyük izler taşımaktadır.

2. Tarihi belgeseller: Geçmişin anlaşılmasına yardım eder. 3. “İzleyiciyi belirli bir konuda bilgilendirme amaçlı üretilen hikâyelerdir.” (Robin, 2011).

Dijital hikâye anlatımı, konuları ve konuların ele alınışı itibariyle özellikle sivil toplum kuruluşlarının ilgisini çekmektedir çünkü “Hikâyeler, başkalarının bazı sorunlarla nasıl baş ettiğini göstererek kendi sorunlarımızla baş edebilme konusunda stratejiler geliştirmemize yardım eder. Bazen de belli bir sorunu yaşayanın sadece biz olmadığımızı” göstermektedir (Kabakcı ve Şimşek, 2015, s. 161-162). Dijital hikâye anlatımı; gerçeklere dayanması, farkındalık oluşturmaya, farklı kültürlere ait bilgiler içermesi vb. yönleriyle çeşitli coğrafyalara farklı temalarla yayılmaya elverişlidir. Uzaktan bakıldığında haber türüne benzetilse de kişinin kendi anılarını kendi kayıtları ile anlatması, öznel veriler içermesi ve olayları kanıtlama çabasına girmemesi yönleriyle haberden ayrılmaktadır. Türkiye’de henüz yaygın bir tür olmasa da bu türün edebiyat ile bağlantısı kullanıldığı ve diğer bilim dallarına entegre edildiği takdirde toplumlar arasında farkındalık yaratma, empati kurma, sivil toplum kuruluşlarını ve bu kuruluşlara gelen yardımları artırma; kişisel olarak ise bireyin kendi hikâyesini anlatması cesaretini verme, paylaşarak rahatlamasını sağlama, çalışmasını düzenlemek için teknik bilgi öğrenme ve daha birçok alanda fayda sağlayacağı düşünülmektedir.

McLellan, dijital hikâye anlatımının özgüveni, yaratıcılığı ve sorun çözme becerisini güçlendirdiğini söylemektedir. Ona göre dijital hikâyeler, klasik anlatılara göre daha samimi ve katılımcı ancak daha az ihtişamlıdır. Duygulara yoğun bir şekilde hitap etmektedir (McLellan, 2007; akt. Kabakcı ve Şimşek, 2015, 160). Dijital öykü anlatımı özellikle öğrenciler için iyi bir öğrenme alanı oluşturmaktadır. Bu düşüncenin altında kişisel, teknik ve toplumsal sebepler yatmaktadır. Öncelikle bilinmektedir ki dijital öykü anlatımı; dijital, küresel, görsel okuryazarlık; teknoloji ve enformasyon okuryazarlığı gibi birçok entelektüel birikimi gerektirmektedir. Dijital hikâye oluşturmak isteyen bir öğrenci, öncelikle arama yöntemlerini ve verileri analiz etmeyi öğrenmektedir. Bundan sonraki aşama bilgileri kâğıda dökmektir ve bir konuyu yazıya dökmek kişinin yaratıcılığına katkı sağlamaktadır. Bilgileri yalnızca toplamak ve derlemek yeterli değildir. Bu bilgileri sentezlemek, görsel ve işitsel öğelerle desteklemek de dijital hikâye anlatımının bir parçasıdır. Dijital hikâye anlatımı, seslendirme dolayısıyla iletişim becerisini de geliştiren bir etkinliktir (Küngerü, 2016, s. 40). Yukarıda verilen olumlu özelliklere bakıldığında dijital hikâye anlatımının edebî yönünün dışında toplumsal ve eğitsel yönlerinin de olduğu açıkça görülmektedir. Bu çalışmanın amaçlarından biri de dijital hikâyelerin edebî özelliklerinin yanında bilimlerarası etkileşim olanaklarını da gözler önüne sermektir.

Dijital hikâye anlatımının gereksinimleri ve faydaları yukarıda açıklanmıştır. Ancak bilinmektedir ki bu türün dünya çapında yayılması şans eseri olmamıştır. Dijital hikâye anlatımı Web 2.0 ile

ortaya çıkmış ve ilerleyen teknoloji ile yaygınlık kazanmıştır. Bu türün ortaya çıkışı 1995 yılında Kaliforniya, Berkeley’de multimedya sahne performansı olarak ortaya çıkan “Next Exit”’a işaret etmektedir. Bu hareket sonrası insanlar, hikâyelerini dijital platformlara taşımaya başlamıştır ve bahsedilen tür bir atölye çalışması şeklini almıştır (Şimşek, 2013, s. 281). Bu türün ve atölyelerin ortaya çıkışından esinlenen “Joe Lambert ve Dana Atchley 1980’lerin sonunda Berkeley, California’da kâr amacı gütmeyen Dijital Öykü Anlatımı Merkezi’ni (Center for Digital Storytelling, CDS)” kurmuşlardır (Küngerü, 2016, s. 36). Dijital Öykü Merkezi’nin kurucusu Lambert, insanların kendi hikâyelerini oldukça ucuza ve kısa zaman için ortaya koyabileceklerini görmüştür. Dijital öykü için bilgisayar ve kamera gibi oldukça az eşyaya ihtiyaç duyulmaktadır. Ayrıca söz konusu alan geniş olanaklar sağlamaktadır.

Dijital Öykü Merkezi, genel olarak kişisel ve yaşanmış hikâyelere yer vermektedir. Amaç, bu hikâyelerin internette yayınlanmasını ve yayılmasını sağlamaktır. Dijital hikâyeler film ile podcast arası bir yere konumlanmıştır. Ayrıca 2001 yılında BBC “*Wales’de Hayat*” (*Capture Wales*) adıyla dijital hikâye anlatımları yapmıştır. Herkesin anlatacak bir hikâyesinin olduğu düşüncesi, bu projenin çıkış noktasını oluşturmuştur. İnsanlar oluşturdukları video-hikâyelerde günlük hayat tecrübelerini anlatmışlar, ayrıca kendi ses, video ve fotoğraflarını kullanmışlardır. Dijital hikâye anlatımının, insanın sesini duyurmasını amaçlayan bir hareket olduğu görülmektedir (Küngerü, 2019, s. 38-39). 2000’lerin ortalarına gelindiğinde, insanların kendi hikâyelerini anlatmak için kullanmaya başladıkları dijital hikâye anlatımı, hem akademik bir alan olarak dolaşıma girmiş, hem de sivil toplum kuruluşları tarafından farkındalık yaratmak amacıyla kullanılmaya başlanmıştır (Şimşek, 2013, s. 281).

Dijital Öykü Anlatımı Merkezi, öykülerini oluşturmak isteyen insanlar için yedi madde belirlemiştir. 1) Bakış açısı ve konunun ne olacağı belirlenmelidir. 2) Hikâyenin sonunda yanıtlanacak bir soru ile merak duygusu canlı tutulmalıdır. 3) Anlatılanlar izleyicinin duygularına hitap etmelidir. 4) Anlatıcının hikâyeyi kendisinin seslendirmesi duygusallığı ve etkileyciliği artıracaktır. 5) Bir film müziği koymak hikâyeyi güzelleştirecek ve destekleyecektir. 6) Ekonomiklik. İzleyicinin büyük meblağalar harcamadan hikâyelere ulaşması önem taşımaktadır. 7) Hikâyenin hızlı ve yavaş ilerlemesini sağlayan ritmi iyi ayarlanmalıdır (Küngerü, 2019, s. 37).

Dijital Öykü Anlatımı Merkezi’nin oluşturdukları içerikleri hazırlamak için öykü yaratıcılarının bir araya geldikleri ve birbiriyle paylaşım yaptıkları atölyeler kurulmuştur. Bu atölyelerin açılmasında beş madde etkili olmuştur ve bu maddeler güncelliklerini hâlâ korumaktadır. Türkiye’de kurulan atölyelerde de bu maddelerin uygulandığı görülmektedir. 1) Herkesin anlatacak bir hikâyesi ve her hikâyenin bir önemi vardır mesajı bu metotların en önemlisidir. Ancak mesajın doğru ve akıcı bir şekilde verilebilmesi için yazarlık çalışmalarına gerek

duyulmaktadır. 2) İnsanlar, fikirlerinin ve hikâyelerinin değer gördüğü ve güvende hissettikleri ortamlarda hikâyelerini paylaşmaktadır. Bu sebeple grup çalışmaları yapılmaktadır. 3) Herkes dünyayı farklı şekilde algılamaktadır. Bu sebeple hikâyelerin kurulma süreçleri kişiden kişiye farklılık göstermektedir. 4) İnsanlar yaratıcıdır ancak bunun farkında değildir. İnsanların yetersizlik duygusuyla yüzleşmeleri gerekmektedir. 5) Medya okuryazarlığı ve bilgisayar kullanma becerisi dijital hikâye anlatımı için oldukça gereklidir (Küngerü, 2019, s. 38).

Center for Digital Storytelling'den yola çıkan Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Öğretim Üyesi Burcu Şimşek, bir iletişim aracı olarak dijital hikâye anlatımını Türkiye sınırları içine getiren ve geliştiren ilk isimdir. Şimşek, bu tür ile, ziyaretçi akademisyen olarak gittiği Queensland University of Technology içindeki CCI (Center for Excellence in Creative Industries and Innovation) araştırma merkezinde tanışmıştır. Sonraki süreçte, Avustralya'da ACMI'da (Australian Center for the Moving Image) tanıştığı Dr. Jean Burgess hayatının önemli noktalarından olmuştur çünkü Burgess, hem yurt dışında hem de dijital hikâye anlatımının Türkiye'de hayata geçirilmesinde Burcu Şimşek'e destek olmuştur. Şimşek'in kolaylaştırıcı olarak katıldığı ilk atölye QUT'in yürütücülüğünde olmuştur. Burada verilen deneyimler sonrası Burcu Şimşek, Türkiye'de bu türü hayata geçirmeye karar vermiş ve bu yolda ilk adımlarını atmıştır (Şimşek, 2013, s. 280). 1 Ekim 2009 yılında "Dijital Hikaye Anlatımı Kolaylaştırıcı Eğitimi 2009" adıyla, Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi'nde dijital hikâye anlatımı için ilk eğitimler verilmeye başlanmıştır. Burcu Şimşek öncülüğünde hayata geçen ilk atölye aynı zamanda Şimşek'in doktora tezini³⁵ oluşturmaktadır ve 2009 yılına rastlamaktadır.

³⁵ Using Digital Storytelling for Women's Participation in the Turkish Public Sphere Queensland University Of Technology, Creative Industries.

Burcu Şimşek 2009 yılında Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi'nde başlattığı dijital hikâye anlatımı atölyelerini hâlâ sürdürmektedir. 2009'dan günümüze gerçekleştirilen atölyeler³⁶, geçmişten günümüze tarihsel bir sıralama ile dipnotta verilmektedir³⁷.

³⁶ 01 Ekim 2009 - Dijital Hikaye Anlatımı Kolaylaştırıcı Eğitimi 2009; 01 Aralık 2009 - Amargi'li Kadınlardan Dijital Hikâyeler; 10 Ekim 2011 - iPad/iPhone Deneyisel Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 22 Aralık 2011 - Hacettepe'de/den Erasmus Dijital Hikâyeleri; 01 Ocak 2012 - Kuşulu Dijital Hikâyeleri; 20 Nisan 2012 - Dijital Hikaye Anlatımı Kolaylaştırıcı Eğitimi 2012; 27 Nisan 2012 - Dijital Geyikler 2012 Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 12 Aralık 2012 - Feminist Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 12 Ocak 2013 - Böyleyken Böyle: Lezbiyen-Biseksüel Kadınlardan Dijital Hikâyeler; 04 Mart 2013 - Erasmus IP Project: Discovering the Secrets of Ankara; 29 Mart 2013 - Erasmus Maceram Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 12 Nisan 2013 - Dijital Geyikler 2013 Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 12 Nisan 2013 - Ben Alandayken Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 01 Mayıs 2013 - Women in Love: Digital Stories from Foreign Wives Living in Turkey; 07 Mayıs 2013 - Create-Act-Change: Pre-conference Digital Storytelling Workshop; 07 Şubat 2014 - Sese İlk Adımlar Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 10 Mart 2014 - Ocakta yemeğim var Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 14 Mart 2014 - Merhaba Hacettepe Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 03 Nisan 2014 - 24 Saat Detay Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 10 Nisan 2014 - "Dijital Geyikler 2014" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 11 Nisan 2014 - Aşk Demek Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 18 Nisan 2014 - Erasmus Maceram 2014 Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 14 Mayıs 2014 - Kökler, izler ve gölgeler... Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 21 Mayıs 2014 - Ideal Me For My Ideal Job Digital Storytelling Workshop; 24 Ekim 2014 - Gülümseyen Hediyeler Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 21 Kasım 2014 - "The Place We Get Together" Digital Storytelling Workshop; 29 Kasım 2014 - Dijital Gözetimli Yaşam Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 15 Ocak 2015 - Orada ve Burada [Here and There] Dijital Hikâye Anlatımı Atölyeleri; 13 Şubat 2015 - Gündüz Gece Hacettepe Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 20 Şubat 2015 - Engelsiz Hacettepe Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 21 Şubat 2015 - "Kadın Koalisyonu I: Birlikte Yürümek" Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 24 Şubat 2015 - Çantalar Bizi Söyler Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 04 Mart 2015 - Sen Oradayken Burada Benim Hayatım Çevrimiçi Dijital Hikaye Anlatımı Etkinliği; 24 Mart 2015 - "Olur mu hiç çalışmamak" Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 04 Nisan 2015 - "Kadın Koalisyonu II: İnatla Hep Birlikte" Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 09 Mayıs 2015 - "Kadın Koalisyonu III: Kadın Başımıza" Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 27 Mayıs 2015 - "Ötekinin Yüzü" Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 09 Eylül 2015 - "Etek Boyu" Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 27 Mayıs 2016 - "Bon Appetit" Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 27 Kasım 2016 - "Çok Odaklı Yaşamlar [Multi Focal Lives], Türkiye'deki Avustralya" Dijital Hikâyeleri; 20 Ocak 2017 - "Stories without Visas [Vizesiz Hikâyeler]" Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 08 Mart 2017 - "Young Hopes [Genç Umutlar] Rabat" Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 05 Mayıs 2017 - "Young Hopes [Genç Umutlar] Ankara" Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 17 Mayıs 2017 - "Evde Hissettiren Şeyler" Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 29 Mayıs 2017 - "Çocukluğum" Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 13 Aralık 2017 - "Her Çocuk Masal: Pembe Güneş'ten Folyolanmış Mars'a" Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 14 Aralık 2017 - "Her Çocuk Masal: Rengârenk Keşifler" Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 19 Aralık 2017 - "Kalem Meselesi" Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 21 Aralık 2017 - "Bon Appetit: Chef" Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 23 Şubat 2018 - "Barış Uman Kadınların Gücü" (The Power of Women Hoping Peace) Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 04 Mart 2018 - "Yollarda" (On the Road) Dijital Hikâyeleri; 08 Mart 2018 - Barış Uman Kadınların Gücü: Mülteci Kadınlardan Dijital Hikâyeler - Gösterim ve Forum; 24 Nisan 2018 - "Aynı Şehrin Çocukları" Çocuk Resim Sergisi; 09 Mayıs 2018 - Türkiye'de Genç Mültecilerin Gündelik Hayatı Sempozyumu; 19 Mayıs 2018 - "Farklı Kelimeler Farklı Hayatlar" (Different Wor(l)ds) Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 29 Mayıs 2018 - "Yol Halleri" Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 30 Mayıs 2018 - "Çocuk Oyuncacı" Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 18 Ekim 2018 - "Say Dök" Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 02 Kasım 2018 - "Birlikte Güçlenen Kadınlar" Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 09 Kasım 2018 - Turuncu Dijital Hikâyeler: "Elinin Hamuruyla Adam Gibi" Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 16 Kasım 2018 - Turuncu Dijital Hikâyeler: "Doyasıya Kadınız, Gönümüzce Varız" Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 17 Ocak 2019 - "Çocuklarla Yoğrulan Yaşamlar: Hamurdan Rengârenk" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 18 Ocak 2019 - "Çocukta Gördüm, Kendime Döndüm: Hamurdan Renkli" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 14 Şubat 2019 - "Cinsiyet Gözlüğü I: CİNSİYE TE NE Tİ Hİ KAYE LER" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 15 Şubat 2019 - "Cinsiyet Gözlüğü II: Turuncu Pelerinli Kadınlardan Hikâyeler" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 07 Mart 2019 - "Cinsiyet Gözlüğü III: Bitişik Sandalyeler" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 08 Mart 2019 - "Cinsiyet Gözlüğü IV: ... rağmen" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 20 Mayıs 2019 - "Giydikçe Açılır" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 12 Haziran 2019 - "Mesafeler" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 09 Temmuz 2019 - "Azim" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 13 Temmuz 2019 - "Cesaret" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 17 Temmuz 2019 - "Tutku" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 25 Eylül 2019 - "Mutluluk" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 29 Eylül 2019 - "Başarı" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 24 Ekim 2019 - "Aktif Yaşamı Aramak" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 14 Kasım 2019

Burcu Şimşek'in düzenlediği atölyelerin isimlerinden hikâyelerin temalarının genel olarak kadın, gençlik ve barış üzerine odaklandığı görülmektedir. Bu durum da aslında edebiyat yoluyla farkındalık yaratılmak istendiğinin en büyük kanıtıdır. Kadın haklarındaki eşitsizlik, kadınların ev yaşamındaki konumu ve görevleri, kadın temasının başlıca başlıklarıdır. Gençlik teması için ise Hacettepe Üniversitesi öğrencilerine ve onların kampüs içindeki yaşamına odaklanılmıştır. Son dönemde ise günümüzde hızla artan mülteci krizi ele alınmıştır. Cumhuriyet'in 100. Yılı gibi önemli tarihler ve çocuk hakları da değinilmeden geçinilmeyen konulardandır.

Hacettepe Üniversitesi'nin ardından farklı kurum ve kuruluşlarda da Dijital Hikâye Anlatımı atölyeleri kurulmaya başlanmıştır. Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi ve Çukurova Üniversitesi bu alanda öne çıkmaktadır. Türkiye Toplum Hizmetleri Vakfı ve Sivil Toplum Geliştirme Merkezi de yine bu alanda önemli çalışmalar yapmaktadır. Görüldüğü üzere edebiyat ve iletişim bilimlerinin ortak çalışması farkındalık yaratmak amacıyla etkili bir yol olarak görülmektedir.

2.2.4. Dijital Oyunlar

Oyun sözcüğü Latince "ludos" kelimesinden türemiştir ve oyunları inceleyen bilim dalına ludoloji adı verilmiştir. Oyunlar, yetişkin ve çocuk oyunları olarak ikiye ayrılmakla birlikte, herhangi bir yaş sınırlaması bulunmamaktadır (Çankal, 2024, s. 27). Geleneksel oyunlardan örnekle, yetişkin bireylerin de ip atlama, seksek, salıncakta sallanma veya kaydırakta kayma gibi eylemleri gerçekleştirdiği görülmektedir; bu oyunların başlıca amacı eğlence, nostalji ve sosyalleşmedir. Örneğin ip atlama, yetişkinler için kilo verme yöntemi olarak kullanılabilirken, salıncaklar turistik

- "Şiddetin Merkezinde" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 11 Aralık 2019 - "Birlikte Mutfakta I: Ağız Tadı" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 16 Ocak 2020 - "Birlikte Mutfakta II: El Lezzeti" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 30 Ocak 2020 - "Fırında Hikâyeler" Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 13 Şubat 2020 - "Birlikte Mutfakta III: Doyuran Koku" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 20 Haziran 2020 - "Gerekli-Gereksiz Mesafeler" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 25 Mart 2021 - HÜ Genç Değerler "Paylaşmak" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 12 Nisan 2021 - Kitap: Yadigâr - Toplumsal Uyum için Hikâyeler ve Tarifler; 09 Haziran 2021 - "Maskeli Günler" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 11 Haziran 2021 - "Pandemi Günlükleri" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 16 Haziran 2021 - HÜ Genç Değerler "Dayanışma" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 03 Kasım 2021 - Yadigâr - Ankara'da Yaşayan Kadınlardan Yemek Tarifleri ve Hikâyeleri, e-kitap olarak yayında...; 05 Ocak 2022 - "Bir Bavul Dolusu" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 17 Mart 2022 - HÜ Genç Değerler "Keşfetmek" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 18 Mayıs 2022 - "Özlenen" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 22 Haziran 2022 - Dijital Hikâyeler, Hacettepe Üniversitesi Web Sayfası ve Sosyal Medya Hesaplarından Yayında!; 10 Ocak 2023 - "Altı Üstü Kahve" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 31 Ocak 2023 - "Yeniden" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 06 Mayıs 2023 - "Yıkılmaz Kızlar" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 31 Mayıs 2023 - "Sen Köksün Ben De Dal" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 01 Haziran 2023 - "Girişimciliğe İDEAL Adımlar" Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi; 10 Temmuz 2023 - "Sen Sen Ol, Zorba Olma" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 08 Eylül 2023 - "Cumhuriyeti 100. Yılına Taşıyan Sporcu Kadımlar" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 11 Kasım 2023 - "Dijital Çağda Çocuk Haklarına Saygı" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 09 Aralık 2023 - "Anlaşılmak" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 05 Ocak 2024 - "İvrir Zıvır" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi; 06 Nisan 2024 - "Oyun Dünyalarının İçinden" Dijital Hikaye Anlatımı Atölyesi.

³⁷ https://iletisim.hacettepe.edu.tr/pdata/index.php?page_id=288&title=dijital-hikaye-anlatimi-atolyesi-atolye-calismalari

alanlarda yetişkinlere uygun boyutlarda sunulmakta ve su kaydırakları eğlenceyi artıran bir araç olarak değerlendirilmektedir. Zamanla bu oyun kültürü, dijital oyunlara evrilmiş ve eğlence, rekabet ile sosyal etkileşim işlevleri bilgisayar, konsol ve mobil platformlar aracılığıyla çok daha geniş kitlelere taşınmıştır. Bu sürecin öncü örneklerinden biri 1980’de Namco tarafından piyasaya sürülen Pac-Man olmuştur; basit ama bağımlılık yaratan oynanışı ile hem çocukları hem yetişkinleri dijital oyun kültürüne çekmiş ve oyunların geniş yaş gruplarına hitap edebileceğini göstermiştir (Kent, 2001, s. 112). Aynı dönemde atari salonları, dijital oyunların toplumsal bir fenomen hâline gelmesini sağlamış, evinde oyun konsolu olmayan bireylerin de oyun deneyimi yaşamasına imkân tanımış ve oyunların kamusal bir etkinlik olarak tüketilmesini mümkün kılmıştır (Wolf, 2008, s. 55). Daha yakın dönemde, Web 2.0 ve sonrası gelişmeler ile çevrim içi çok oyunculu oyun platformları, oyuncuların yalnızca oyun oynamasını değil, içerik üretmesini, topluluklar oluşturmasını ve sosyal etkileşimi sürdürmesini mümkün kılmıştır. Dijital oyunlar, bilgisayar, konsol, mobil veya internet tabanlı platformlarda oynanan, belirli kurallara ve hedeflere sahip, etkileşimli ve genellikle görsel-işitsel unsurlarla desteklenen oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Salen & Zimmerman, 2004, s. 73). Bu bağlamda dijital oyunlar, geleneksel oyunların eğlence, öğrenme ve sosyalleşme işlevlerini teknoloji aracılığıyla devam ettiren, ekonomik ve kültürel boyutları genişlemiş modern bir biçim olarak karşımıza çıkmaktadır.

Ögel, dijital oyunları on kategoriye ayırmaktadır: Aksiyon Oyunları, Macera Oyunları, Dövüş Oyunları, Bilmece Oyunları, Eğlence Türü Oyunlar, Rol-Oynama (RPG) Oyunları, Simülasyon Oyunları, Spor Oyunları, Strateji Oyunları ve Görev İçerikli Aktivitesi Yüksek Oyunlar. Bozkurt ise bu oyunları 5 ana kategori etrafında ele almıştır. Bunlar; Aksiyon, Macera, Rol Yapma Oyunları, Simülasyon ve Stratejidir (Sayar ve Özmen, 2022, s. 324).

Tablo 4. Dijital Oyun Kategorileri

Kategori	Açıklama / Özellikler
Aksiyon Oyunları	Hızlı refleks, tepki ve koordinasyon gerektirir; çoğunlukla çatışma veya engel aşma üzerine kuruludur.
Macera Oyunları	Bulmacalar, keşif ve hikâye odaklıdır; aksiyon öğeleri daha azdır.
Dövüş Oyunları	Karakterlerin dövüş tekniklerini kullanarak rakibi yenmeye çalıştığı oyunlar.
Bilmece/Bulmaca Oyunları	Zihinsel becerileri ön plana çıkarır, problem çözmeye odaklıdır.
Eğlence Türü Oyunlar	Kısa süreli, kolay oynanabilen ve genellikle sosyalleşme amaçlı oyunlar.
Rol Yapma (RPG) Oyunları	Hikâye odaklıdır; karakter gelişimi, seçimler ve çoklu sonlar içerir. Oyuncu bir karakteri kontrol eder, kararlar alır ve oyun dünyasında rol üstlenir.
Simülasyon Oyunları	Gerçek hayat veya hayali sistemlerin simülasyonu; yönetim ve strateji unsurları içerir.
Spor Oyunları	Gerçek dünyadaki sporları dijital ortamda deneyimleme imkânı sunar.
Strateji Oyunları	Planlama, kaynak yönetimi ve taktiksel karar alma gerektirir; çoğunlukla uzun süreli oyunlar.
Görev İçerikli Aktivitesi Yüksek Oyunlar	Oyuncuya çok sayıda görev ve etkileşim imkânı sunar; keşif ve serbestlik ön plandadır.

Bu çalışmada hikâye odaklı dijital oyun türleri incelenecektir çünkü söz konusu türlerde yalnızca oyun mekaniği değil, aynı zamanda anlatı boyutu ön plandadır. Bu bağlamda okur ve anlatıcı

rolleri, geleneksel metinlerdeki işlevlerinden farklı biçimlerde yeniden konumlanmakta; oyuncu, hem okur konumunda metni alımlamakta hem de seçimleriyle anlatının yönünü değiştiren bir “anlatıcı” rolünü üstlenmektedir. Hikâye odaklı dijital oyunlar, yalnızca kazanma ve kaybetme mantığına indirgenemeyecek; aksine, yeni hikâyelerin yaratıldığı ve her oyuncunun farklı bir deneyim üretebildiği metinsel evrenlerdir. Dolayısıyla bu oyun türleri, dijital edebiyatın sunduğu interaktif anlatı potansiyelini en açık şekilde ortaya koymaktadır. Bu nedenle, tez kapsamında özellikle Rol Yapma Oyunları (RPG) ve onların alt türleri olan MMORPG ve Açık Dünya RPG gibi hikâye merkezli türlerin incelenmesi tercih edilmiştir.

Rol yapma oyunları (Role Playing Games – RPG), oyuncunun belirli bir karakteri veya karakter grubunu üstlendiği, hikâye odaklı ilerleyen ve karakter gelişiminin merkezde yer aldığı dijital oyun türüdür. Ne Demek Sor’a (t.y.) göre RPG’lerde oyuncu yalnızca pasif bir alımlayıcı değil, aynı zamanda oyunun gidişatını yönlendiren etkin bir özne konumundadır. Karakterin becerilerinin geliştirilmesi, seçimlere dayalı olay örgüsü ve oyun dünyasıyla kurulan derin etkileşim, bu türün temel unsurları arasında yer almaktadır.

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games), rol yapma oyunlarının önemli bir alt türüdür. Çok oyunculu çevrimiçi bir yapıya sahip olan bu oyunlarda binlerce oyuncu aynı anda çevrim içi olarak aynı oyun evreninde bulunmakta ve birbirleriyle etkileşim kurabilmektedir. MMORPG’ler, görev tabanlı bir ilerleme sistemi üzerine kuruludur ancak bu türü geleneksel RPG’lerden ayıran temel özellik, oyuncuların sosyalleşmesi, lonca veya klan gibi gruplar oluşturması, ticaret yapması ve işbirliği ya da rekabet içine girmesidir (Bilene Soruyorum, 2024). Bu yönüyle MMORPG’ler yalnızca bir oyun türü değil, aynı zamanda dijital toplulukların ortaya çıkmasına zemin hazırlayan kültürel bir pratik olarak da değerlendirilmektedir.

Açık Dünya RPG (Open World Role Playing Games), oyuncuya yüksek düzeyde özgürlük ve keşif imkânı sunmaktadır (Şener ve Keleş, 2020, s. 367). Lineer (doğrusal) bir olay örgüsüne bağlı kalmak yerine, oyuncular geniş haritalarda serbestçe dolaşabilir, yan görevler üstlenebilir ve kendi oyun deneyimini şekillendirebilir. Bu türde hikâye, genellikle çok katmanlıdır; oyuncu, istediği sırayla görevleri yerine getirerek farklı deneyimler yaşayabilmektedir. *The Witcher 3: Wild Hunt* veya *The Elder Scrolls V: Skyrim* gibi oyunlar, açık dünya RPG’lerin, interaktif hikâye anlatıcılığında hem özgürlük hem de derinlik sunduğunu göstermektedir.

İlk dijital oyun 1962 yılında erişime sunulan *Spacewar*’dır. İlk dijital oyun 1962’de yayınlanmış olsa da genel anlamda dijital oyunlar 1990’lı yıllardan sonra yaygınlaşmaya başlamıştır. Türkiye’de dijital oyunun gelişimine bakıldığında 1986’da *Keloğlan*, 1992’de *Hançer*, 1994’te *İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları*, 2000’den sonra ise *Koridor*, *Pusu*, *Hükümran Senfoni*, *Kabus 22*, *Kaptan-ı Derya Barbaros Hayrettin Paşa*, *İstanbul Kıyamet Vakti*, *Mount and Blade*,

Umaykut ve *Uruz: Er Kişinin Dönüşü* oyunları oldukça önemlidir. “Voidrunner, Tartarus, Exomecha gibi oyunlarla bu gelişim sürmektedir.” (Sarpkaya, 2021, s. 159). *İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları* oyunu, ilk Türk yapımı RPG olması yönüyle ön plana çıkmaktadır. Türk oyunları ile yurtdışı kökenli oyunlar karşılaştırıldığında hikâyeleştirme oranının Türk oyunlarında daha düşük bir seviyede kaldığı ve oyun mekaniklerinin ön plana çıktığı görülmektedir. Türk yapımı oyunların çoğu sosyalleşme, klan kurma, taktiksel düşünme ve savaşma odaklı ilerlemektedir. 2020 yılında piyasa sürülmesi yönüyle güncelliğini koruyan, Türk mitolojisini konu edinmesi bakımından önemli bir yerde duran *Uruz: Er Kişinin Dönüşü* de dövüş mekaniklerinin ön plana çıktığı, anlatının ana işlevde olmadığı, yardımcı konumda olduğu oyun örneklerinden biridir. Türk dünyası dışında piyasaya sürülen RPG oyunlarında anlatı, oyun mekaniklerinin önüne geçmekte ve oyuncunun kararları önem kazanmaktadır. *Fallout: New Vegas* (2010), *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), *Disco Elysium* (2019), *Cyberpunk 2077* (2020), *Elden Ring* (2022) oyunları anlatı odaklı RPG türüne ait önemli örneklerdir.

RPG türünde bir video oyunu 20-200+ saat aralığında sürmektedir. Bu süre içerisinde oyunda bir metin ve görev içerikleri bulunmaktadır. Görevlerin yapılmasına mantıklı sebepler bulmak için oyuncuya bir hikâye verilmesi gerekmektedir. Birçok oyunun romandan oyunlaşmış olması hikâyenin oyun içindeki önemini göstermektedir. *Parasite Eve* (1998), *American McGee's Alice* (2000), *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (2001), *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2002), *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* (2004), *The Witcher* (2007), *Dante's Inferno* (2010), *Metro 2033* (2010), *Alice: Madness Returns* (2011), *Metro: Last Light* (2013), *Sherlock Holmes: Crimes & Punishments* (2014), *Metro Exodus* (2019), *Dune: Spice Wars* (2022), *Dune: Awakening* (2025) oyunları romandan oyunlaşmıştır. “Roman uyarlamalarında fantastik edebiyat, bilim-kurgu ve polisiye türündeki romanlar video oyunu sektöründe sık sık göz önüne çıkmaktadır.” (Şener, 2020, s. 30). Bu tercihin sebebi, oyuncuda merak duygusu uyandırarak oyun oynamaya teşvik etmektir.

Oyunun belli bir tanımı yoktur çünkü insanlık tarihi boyunca sürekli yeniden üretilmiştir ancak tanımı net olmasa da neden oynandığına dair çeşitli varsayımlar ortaya atılmıştır. Oyun, kimilerine göre yaşam enerjisinin fazlalığından kurtulmanın bir yoludur. Bazılarına göre ise doğuştan gelen taklit etme eğiliminin dışı vurumudur. Kişi, oyun yoluyla stresini atmakta ve gevşemektedir. Ayrıca oyun, bireyin ileride yaşayacağı ciddi olaylara karşı bir hazırlık evresidir ve insanın nefesine hâkim olmasını sağlamaktadır. Bir görüşe göre ise oyunlar, gerçekleşmesi mümkün olmayan hayallerin ve arzuların kurmaca yolu ile giderilmesidir (Huizinga, 2022, s. 18-19). Oyunun insan âlemi ile sınırlı olmayışı da ayrıca dikkat çekmektedir; hayvanlar alemi canlıları da doğdukları andan itibaren oyun oynama eğilimi göstermektedir. Kedi ve köpeklerin

insanlarla bu derece yakın olmasındaki bir etken de onların oyuncu kişilik yapılarına sahip olmalarıdır.

Caillois, *Man, Play and Games* kitabını yazarken Huizinga'nın *Homo Ludens* adlı çalışmasından esinlenmiştir. Huizinga'nın görüşlerine büyük oranda katılsa da oyunun maddi boyutunu ihmal ettiği ve şans oyunlarını görmezden geldiği konularında karşı görüşleri bulunmaktadır. Kendi görüşlerini katarak ve Huizinga'nın çalışmasından esinlenerek oyun hakkında aşağıda sıralanan altı maddeyi tespit etmiş ve kitabında paylaşmıştır (Caillois 2001, s. 9-10).

- 1- Özgürdür: Oyunu oynamak da bitirmek de oyuncunun kendi elindedir. Başka hiçbir etkene bağlı değildir. Oyunun cezbedici yanı da buradan gelmektedir.
- 2- Ayrıdır: Belli bir zaman ve mekân sınırı içerisinde gerçekleşmektedir.
- 3- Belirsizdir: Oyunun sonucunu önceden bilmek mümkün değildir. Bu belirsizlik durumu oyuncunun heyecanını ayakta tutmaktadır.
- 4- Verimsizdir: Huizinga'nın aksine Callois oyunu maddiyattan tamamen uzak görmemekte ve şans oyunlarını da oyun tanımının içine dahil etmektedir. Ancak yazara göre bu yalnızca bir mülkiyet değişimidir. Oyunun sonunda başlangıçtaki duruma dönlülmektedir. Para için yapılmaya başlandığı an oyun artık bir iş hâlini almaktadır.
- 5- Kurallarla yönetilmektedir: Her oyun, belli kurallarla ortaya çıkmaktadır. Kurala uymayan oyuncular ceza almakta ya da oyundan çıkarılmaktadır.
- 6- Hayal ürünüdür: Oyunlar, hayatın gerçeklerini kapı dışarı etmekte ve oyun evrenine özgü kendi gerçeklerini oluşturmaktadırlar. Oyuncular oyun evreninin kurallarına ve gerçeklerine göre davranmak durumundadır.

Geleneksel oyunların yukarıda verilen özellikleri dijital oyunlar için de aynı şekilde geçerlidir. Aşağıda, yukarıda sıralanan özellikler baz alınarak geleneksel oyunlar ile dijital oyunlar karşılaştırılacaktır.

Özgürdür: Öncelikle oyunlar tamamen isteğe bağlıdır. Oyuncu, oynamak için kendini mecbur hissetmemekte, oyunu başlatmaya da bitirmeye de kendi öz iradesi ile karar vermektedir. Herhangi bir zorunluluk, oyunun tüm eğlencesini ortadan kaldıracaktır. Oyun tamamen gönüllü bir eylemdir, kişi oyun oynamak için hiçbir zorunluluk taşımaz çünkü oyun bir ödev veya ahlâkî sorumluluk değildir. Boş zaman geçirmek amacıyla oynansa da oyun oynamanın kazanma hırsı gibi yoğun duyguları tetiklediği unutulmamalıdır. Geleneksel oyunların devamı ve daha gelişmiş versiyonu olan bilgisayar oyunlarında ise oyuncular yaptıkları işi daha ciddiye almakta ve oyunu yalnızca bir oyun olarak görmemektedir. İnteraktif dijital oyunlar, kazanma ya da kaybetme odaklı olmadığı ve hikâye tabanlı olduğu için oyuncuyu daha fazla kendisine çekmekte, olay artık kazanma ve kaybetmenin ötesine geçerek yeni bir hikâye yaratmaya evrilmektedir.

Ayrıdır: Oyunun oynanabilmesi için önceden belirlenmiş bir alan gereklidir. Geleneksel oyunlarda bu alan, okul bahçesi, park, basketbol sahası veya evin bir odası gibi fiziksel çevreleri ifade ederken dijital oyunlarda alan, kullanılan cihazın ekranı ve oyun evreninin yer aldığı harita ile belirlenmektedir. Geleneksel oyunlarda gerçek zaman ile oyun zamanı farklılık göstermekte, yoğunlukla bir gün içinde başlamakta ve bitmektedir, devam edilmek istenirse ertesi gün en baştan başlanması gerekmektedir. Buna karşın dijital oyunlarda zamanın işleyişi türlere göre değişkenlik göstermektedir. Macera, yarış veya dövüş oyunlarında oyun zamanı gerçek hayattakiyle paralel akmakta ve kısa sürede tamamlanabilmektedir. Çevrim içi çok oyunculu rol yapma oyunlarında (MMORPG) ise zaman, oyuncunun varlığından bağımsız olarak işlemeye devam etmekte, oyuncu oyunda değilken dahi rakipler eylemlerini sürdürmektedir. Bu yapı, oyuncuyu oyuna daha fazla vakit ayırmaya ve uzun süreli bağlılık geliştirmeye teşvik etmektedir. Diğer dijital oyun türlerinde ise oyun durdurulabilmekte ve kaldığı yerden devam edilebilmekte; oyuncu, oyunu bir görevi tamamlar gibi düzenli olarak oynayabilmektedir. Dijital oyunlarda mekân ve zamanın işlenişi de önemlidir. Oyuncunun fiziksel sınırları bulunduğu mekânla belirlenirken, ekrandaki evrenin sınırları yapımcı tarafından çizilmekte ve yoğunlukla oyun haritaları ile belirlenmektedir, oyuncu ilerledikçe keşfettiği alan genişlemektedir. Bu yönüyle interaktif bilgisayar oyunları, geleneksel oyunların sınırlı süre ve mekân anlayışının ötesine geçerek oyuncuya farklı zaman ve mekân deneyimleri sunmaktadır.

Belirsizdir: Oyunun sonucunu önceden bilmek mümkün değildir, bu nedenle oyuna her zaman bir gerilim hâkimdir. Bu gerilim, kimin kazanıp kaybedeceği endişesinden kaynaklanmaktadır çünkü oyun, başarmak veya kazanmak amacıyla oynanmaktadır. Oyunun kuralları mutlak ve emredicidir; sorgulanmaz, kabul edilir ve harfiyen uygulanır. Kural olmazsa oyun evreni çöker. Oyunun içine günlük hayatın kaygıları, kuralları ve gelenekleri giremez (Huizinga, 2022, s. 29-33). Dijital oyunlarda bu kurallardan doğan kesinlik, geleneksel oyunlara kıyasla daha katı bir biçimde kendini göstermektedir. Geleneksel oyunlarda oyunu yöneten de oynayan da birey olduğundan, kuralların işlenişi bireylerin inisiyatifine kalmıştır ve gerekli durumlarda ayrıcalık yapılabilmektedir. Oysa dijital oyunlarda oyun evreni bilgisayar sistemleri ve yapay zekâ tarafından yönetilmektedir, inisiyatif kullanacak bir birey bulunmamaktadır. Bu sebeple oyun evreninde kurallar her noktasiyla uygulanmakta ve herhangi bir boşluk bırakılmamaktadır.

Verimsizdir: Gelenekselden sanala değişen bir diğer özellik de maddi boyut ile ilgilidir. Geleneksel oyunlarda yoğunlukla herhangi bir maddi çıkar gözetilmezken, sanal ortamda oynanan bir oyunda elde edilen ekipmanların satılması veya yeni ekipmanların satın alınması mümkündür. Oyuncu, oyunun daha fazla özelliğinden yararlanmak amacıyla belli bir ücret de ödeyebilmektedir. Günümüzde interaktif pek çok bilgisayar oyunu, oyuncunun satın alımını gerektirmektedir. Bu durum, oyuncunun oyuna bağlılığını artıran önemli bir etkidir.

Kurallarla Yönetilmektedir: Huizinga'ya göre, “Oyun mutlak bir düzen gerektirir. Eğer oyunda bir kural bile ihlal edilirse oyunun düzeni bozulur” (Huizinga, 2022, s. 29). Bu nedenle tüm oyuncular, oyun dünyasının kendi düzenine uymak zorundadır. Bilgisayar oyunlarında bu durum, kuralların katı bir şekilde uygulanmasıyla daha belirgin hâle gelmektedir; oyunun kurallarına uymayan oyuncular sistem tarafından oyundan atılabilir, cezaya maruz kalabilir veya diğer oyuncular tarafından şikâyet edilebilir. Her oyun türünde—ister geleneksel ister dijital olsun—oyunun düzenini sağlayan kurallar mevcuttur. Dijital oyunlarda bu kurallar, yapay zekâ ve oyun sistemi tarafından kesin bir biçimde yürütülmektedir, dolayısıyla insani inisiyatif veya esneklik söz konusu değildir ve kural ihlalleri genellikle oyundan geçici veya kalıcı olarak uzaklaştırma gibi yaptırımlarla sonuçlanmaktadır.

Hayal Ürünüdür: Oyun, gerçek hayatın yansımasından uzak bir deneyim sunması nedeniyle oynanmaktadır. Çocuklar dahi oyunun gündelik hayattan farklı olduğunu ve farklı bir evren yaratıldığını bilmektedir. Geleneksel oyunların çekiciliği, oyunun gerçek evrenden tamamen ayrılması ile ilgilidir. Dijital oyunlarda da kurallar ve evrenler farklıdır ancak tarihi ya da coğrafi simülasyon içeren oyunlarda, oyuncu gerçek dünya ile benzerlikler aramaktadır. Kullanılan silah çeşitleri, bitki örtüsü, avatarların giyim şekli ve diğer birçok unsurun gerçek ile örtüşmesi beklenmektedir. Bu durum, gelenekselden dijital oyun anlayışının değiştiğini ve gerçek ile kurmacanın birbirine karıştığını göstermektedir.

Tekrarlanabilir ve Farklı Deneyimler Sunar: Oyun, tekrarlanabilirlik özelliğine sahiptir ve belli aralıklarla yeniden oynanabilmektedir. Dijital oyunlar, geleneksel oyunlardaki bu tekrarlanma ve baştan başlama özelliği ile öne çıkmaktadır. İnteraktif oyunlar, yeniden oynanabilme özelliği sayesinde oyuncuya farklı deneyimler sağlamaktadır. Oyuncu, oyunu tekrar oynadıkça yan hikâyelerin ve oyunun sonunun kendi kararlarına göre değiştiğine tanık olmaktadır. Eğer oyun yeniden oynanabilir olmasaydı, oyuncu farklı olasılıkları deneyimleme fırsatını kaybederdi. Oyunun her oynanışta farklı sonuçlar sunması hem geleneksel hem de dijital oyunlarda ortak bir özelliktir. Bir oyun defalarca oynanabilirken, bir roman genellikle yalnızca bir kez okunmaktadır (Binark, Bayraktutan Sütcü ve Fidaner, 2009, s. 67). Oyundaki farklı yollar, oyuncuyu farklı sonuçlara ulaştırmakta ve yeniden oynama deneyimi, oyuncunun haz duygusunu artırarak oyuna devam etme motivasyonunu güçlendirmektedir.

Buraya kadar açıklanan kısım, geleneksel oyunlarla dijital oyunlarda temelde aynı olsa da zaman zaman farklılaşan özellikleri açıklamaktadır. Çalışma sırasında yalnızca dijital oyunlara özgü olan dört madde tespit edilmiştir: Rol Yapma ve Kimlik Deneyimi – Dijital Oyunların Somutlaştırılmış Evreni – İnteraktiflik ve Hikâye Tabanlı Oyunlar – Sosyalleşme ve Çok Oyunculu Etkileşim.

Rol Yapma ve Kimlik Deneyimleme İmkânı: Oyunun önemli bir yönü, oyuncuya günlük hayattan uzaklaşma ve farklı bir kimliğe bürünme imkânı sunmasıdır. Bu bağlamda, interaktif bilgisayar oyunları RPG (Rol Yapma Oyunları) türünde öne çıkmaktadır. Oyuncu, kontrol ettiği avatar aracılığıyla düşünmekte, davranmakta ve deneyim kazanmaktadır. RPG’lerde oyuncular, oyunun başından sonuna kadar birçok seçim yapmakta, bu seçimler yan hikâyeleri ve olayların sonuçlarını değiştirmektedir. Tüm alternatif sonlara ulaşabilmek için oyun, farklı seçimlerle defalarca oynanmalıdır. Standart bir RPG’nin yüz saatten fazla sürebildiği düşünüldüğünde, bu tür oyunların ciddi bir zaman ve emek talep ettiği açıktır.

Dijital Oyunların Somutlaştırılmış Evreni: Dijital oyunlar, geleneksel oyunlara kıyasla oyunun kurmacasını somutlaştırmaktadır. Bilgisayar oyunu oynayan birey çoğunlukla tek başındır ve tüm dikkati ekrana yoğunlaşmıştır. Oyuncunun net bir şekilde deneyimlediği şey, oyun evreninin kendisidir. Geleneksel oyunlarda hayal gücü aracılığıyla kurulan oyun evreni, dijital oyunlarda yapımcı tarafından somut hâle getirilmiştir. Avatarların mimikleri, düşünceleri, coğrafi unsurlar, toplumsal yaşam simülasyonları ve düşman figürleri, oyuncunun hayal gücüne ihtiyaç bırakmaksızın ekranda sunulmaktadır. Ses sistemleri de bu evreni destekleyerek oyuncunun oyuna dâhil olma hissini güçlendirmektedir. Bu teknolojik donanım, oyuncuyu yalnızca oyuna katılmaya değil, aynı zamanda oynadığı karakterle özdeşleşmeye yönlendirmektedir.

İnteraktiflik ve Hikâye Tabanlı Oyunlar: Dijital oyunları geleneksel oyunlardan ayıran en temel özellik interaktifliktir. Her oyun bir hikâye barındırsa da dijital oyunların hikâye tabanlı yapısı, oyuncunun daha etkin katılımına olanak tanımaktadır. Geleneksel oyunlarda olası sonuçlar genellikle kazanmak ya da kaybetmekle sınırlıyken, dijital interaktif oyunlarda amaç yalnızca kazanmak değildir. RPG’ler, oyuncunun seçimleriyle yan hikâyelerin ve olayların sonuçlarını değiştirdiği en belirgin örneklerdir. Bu yapı, oyuncuya hem kontrol hem de farklı deneyimlere ulaşma olanağı sunmaktadır.

Bilgisayar oyunları sanal ile gerçek arasında bir köprü kurmaktadır. Bu geçişkenliği sağlayan ise etkileşimdir. İnsan ve makine arasındaki iş birliği interaktif anlatıyı oluşturmaktadır. Kullanıcının girdiği veriler makine tarafından işlenerek hikâyeye dönüştürülmektedir (Bostan, 2022, s. 19). Etkileşim oranı oyundan oyuna değişiklik göstermektedir. Çoğu dijital oyunda kullanıcı istediği görevi yapmakta, avatarını şekillendirmekte ve diğer oyuncularla iletişim kurmakta özgürdür. Kimi oyunlarda ana hikâye aynıdır ancak kullanıcı ufak değişiklikler yapabilmektedir. Kimi oyunlarda ise kullanıcının yaptığı seçimler bütün hikâyeyi şekillendirmektedir. Bu durum işlevli ve işlevsiz seçenekleri ile açıklanmıştır. İşlevsiz seçenekler okura seçim yaptıran ancak sonucunda ufak sahne ve diyalog değişiklikleri sunan seçeneklerdir. Olay örgüsünde büyük değişimlere yol açmamaktadırlar. İşlevli seçenekler ise olay örgüsünü baştan sona değiştirmekte

ve hikâyenin gelişiminde önemli bir rol oynamaktadır. Son bir işlev çeşidi daha tespit edilmiştir: İllüzyonel işlev. Bu işlev çeşidinde okura/oyuncuya sunulan seçimlerde hangi seçenek seçilirse seçilsin sahne değişmemektedir. Oyuncu her seçimi sonrası aynı sahneye yönlendirilmektedir. İllüzyonel işlev, maliyeti düşürmek ve oyuncuyu oyunda etkin hissettirmek için tasarlanmaktadır. Bu işlevin kullanılmasının bir diğer sebebi de yazarın olay örgüsünü sabit bir çizgide tutmak istemesidir.

Bir oyunda etkileşimi sağlayan üç unsur vardır: hız, kapsam ve eşleşme. Hız tamamen bilgisayarın ve internetin durumuna bağlıdır. Kapsam burada etkileşimin önemli bir boyutunu oluşturmaktadır. Çünkü oyuncunun manipüle edebileceği unsurları temsil etmektedir. Bir oyuncu, oyuna ne kadar çok etki edebiliyorsa etkileşim o kadar artmaktadır. Eşleşmeden kasıt ise oyuncunun kullandığı ekipmandır. Günümüzde ekipmanlar fare ve klavye ile sınırlı kalmamıştır. Üç boyutlu gözlükler, otomobil direksiyonları gibi ekipmanlar sanal oyunların gerçeklik algısını artırmak için tasarlanmıştır. Etkileşimin algısal, bilişsel ve psikolojik boyutları vardır. Algısal boyutta oyunun görünümü, kullanılan renkler, karakterlerin özellikleri vb. devreye girmektedir. Bilişsel boyut, oyuncunun odaklanması ve görev tamamlama isteği ile ilgilidir. Oyuncu mikro kararlar vererek küçük görevleri tamamlamakta ancak verilen bu küçük kararlar makro yapının ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Her şey bir bütünün parçasıdır. Psikososyal süreci ise oyun sırasında diğer oyuncularla kurulan iletişim oluşturmaktadır. Etkileşim üç şekilde sağlanmaktadır: kullanıcıdan kullanıcıya, kullanıcıdan içeriğe ve kullanıcıdan sisteme (Bostan, 2012, s. 21-22). Oyuncuların kendi aralarında sohbet edebilmesi, alışveriş ve takas yapabilmesi, klan kurması gibi özellikler kullanıcıdan kullanıcıya sağlanan etkileşim örneğidir. Çok dallı yapılar, oyuncuya sunulan seçim hakları ve bu seçimler yoluyla hikâyenin şekillenmesi kullanıcıdan içeriğe olan etkileşimi temsil etmektedir. Oyuncunun sisteme komut göndermesi, avatarını yönlendirmek için klavye ve fareden yararlanması, bu eylemler sonucunda da sistemden tepki alması ise kullanıcıdan sisteme olan etkileşimin örneğidir. Bahsedilen etkileşim türleri hemen tüm interaktif türlerde aynı özellikleri göstermektedir.

Oyunlarda etkileşimin seviyeleri farklılık göstermektedir. Kimi oyunlarda oyuncu yalnızca avatari üzerinde kontrol sahibidir ancak bu kontrol oyundaki hikâyeye etki etmemektedir. Kimi oyunlarda oyuncu hikâyede küçük değişiklikler yaratmaktadır ancak hikâyenin taslağı değişmemektedir. Bazı oyunlarda ise hikâye belli değildir ve oyuncu tam bir özgürlükle kendisi bir hikâye oluşturmaktadır. Dijital oyunlarda oyuncular kendi topluluklarını kurma imkânına sahiptir. Bu da farklı bir sosyalleşmenin/etkileşimin (bilgisayar tabanlı) ortaya çıkması demektir. Oyundaki kaynaklar sınırlı olduğu ve oyun belli bir strateji gerektirdiği için oyuncular kendilerine ait bir grup oluşturmalıdır. Diğer oyuncularla birlik kurmak, oyuncunun sanal dünyada hayatta kalması için gereklidir. Dijital oyunlarda yaratılan kimlikler sosyal hayattaki ilişkileri de

etkilemektedir. Avatarın kimliği kişinin içinde bulunduğu arkadaş grubunu belirlemekte, çoğu zaman bu arkadaşlığı gerçek hayata taşımaktadır. Oyuncuların oyun içinde oluşturdukları topluluklar çeşitli özelliklerden oluşabilmektedir. Bu özelliği ırklar, zevkler, ortak çevre vb. belirleyebilir. Örneğin bazı klanların ten rengine göre ayrıştığı görülmektedir (Sayar ve Özmen, 2022, s. 330-331). Oyun içinde bir topluluğun üyesi olmak oyuncuya aidiyet duygusu yaşatmakta ve oyuna bağlılığını artırarak daha çok zevk almasını sağlamaktadır.

Dijital interaktif bir oyunda oyuncuya çok fazla seçim şansı tanınmaktadır. Seçim şansının fazlalığı oyunların kişiye özel olmasını sağlamaktadır. Hiçbir oyuncu başka bir oyuncu ile birebir aynı senaryoyu yaşayamayacaktır. Yapılan seçimler senaryoyu oyuncuya özgü bir hâle getirmektedir.

Etkileşimi sağlarken “gösterilmesi veya söylenmesi gereken oyuncuya aktarılır, sonrasında karakterin kontrolü tekrar tamamen oyuncuya verilir.” (Bostan, 2022, s. 39). Bir oyuncunun oyundaki tüm sonları ve eylem sonuçlarını görmesi mümkün değildir. Oyuncu eylemlerinin sonuçlarını görmek için oyunu birden fazla kez oynamak zorundadır. Oyundaki eylemlilik hâli oyuncuya güçlü olduğunu hissettirmektedir. Oyunlarda seçimlerin hikâyeye etki etmesi oyuncunun ilgisini yitirmemesi için önemlidir. Eğer oyuncu seçim yapıyorsa ancak bu seçimin etkisinden söz edilemiyorsa oyuncu için oynadığı oyun anlamını kaybedecektir. Etkileşim vardır ancak eylemlilik yoktur. Oyuncu yaptığı seçimlerin sonucunu görmek isteyecektir.

İnteraktif olmanın ana özelliği karakter yerine seçim yapabilmek ve hikâyeyi değiştirebilmektir. Dijital interaktif hikâyelerde yalnızca yazarın verdiği bakış açısından bakmamız mümkündür. Dijital oyunlarda ise bakış açısı oyuncunun seçtiği avatara göre değişmektedir. Oyuncu aynı oyun içinde isterse başrol, isterse yan karakter, isterse lider, isterse katil olabilmektedir. Oyuncu/okur/kullanıcının hikâyeye etki etme seviyeleri farklıdır. Oyunda işin içine görsellik de girmektedir. Dijital hikâyelerde okur, kahramanları yalnızca hayal edebilirken dijital oyunların kişiselleştirme özelliği sayesinde hayal edilen karakter hayal edildiği şekilde bir avatara dönüştürülebilmektedir.

Sosyalleşme ve Çok Oyuncululuk Etkileşim: Oyun, esas olarak keyif almak amacıyla oynanmakta ve anlam kazanabilmesi genellikle birden fazla oyuncuya ihtiyaç duymaktadır, bu nedenle oyun bir sosyalleşme aracı olarak da değerlendirilebilmektedir. Geleneksel oyunlarda oynanış, birden fazla kişinin fiziki varlığını gerektirirken, dijital oyunlarda diğer oyuncuların yerini birçok durumda yapay zekâ veya sistem tarafından yaratılan avatarlar almaktadır. MMORPG türündeki oyunlar, birden fazla oyuncunun aynı anda oyunda olmasını gerektirirken, diğer dijital oyunlarda oyuncular tek başına, yapay zekâ desteği ile oyun oynayabilmektedir. Sosyalleşmek isteyen oyuncular ise chat robotları veya forumlar aracılığıyla etkileşimde bulunabilmektedir. Bunun yanı

sıra, birçok kullanıcı için dijital oyunlar, geçmişte aldıkları keyfi ve heyecanı yeniden deneyimleme imkânı sunmakta, yani geleneksel oyunları yad etme işlevi görmektedir. Nostalji duygusuna ek olarak oyuncular, geleneksel oyunların önemli sosyalleşme ortamları olma özelliğini sanal dünyada yeniden keşfetmektedir. Dijital ortamlardaki çok oyunculu oyunlar sayesinde, gerçek hayattaki arkadaşlıklar sanala, sanal dünyadaki arkadaşlıklar ise gerçek hayata taşınabilmektedir. Bu bağlamda dijital oyunlar, geleneksel oyunların sosyalleşme, kafa dağıtma ve stres atma gibi temel işlevlerini devam ettirirken teknolojik ekipman ve internet ağı gerektirmesiyle farklılaşmaktadır. Ayrıca, oyuncunun ister bireysel isterse sınırsız kişiyle oyunu oynayabilmesi ve interaktif deneyim sunması, dijital oyunları geleneksel oyunlardan ayıran temel özellikler olarak öne çıkmaktadır.

Oyun türüne göre hikâyenin önemi ve oyunun dinamikleri değişiklik göstermektedir. Bazı oyunlarda hikâye yalnızca olayı zenginleştirmek içindir. Oysa bazı oyunlarda hikâye oyunun merkezini oluşturmaktadır. “Dijital oyunlar, oyunun senaryosu içinde oyuncuya, oyunu yeniden inşa etmesine ve oyunu istediği gibi kurgulamasına olanak tanınmaktadır. Dijital oyunlar sürekliidir. Oyuncu oyuna girsin ya da girmesin oyun bu durumdan bağımsız olarak devam etmektedir.” (Suküt, 2023, s. 109). Oyunlarda oyuncunun eylemlerinin sonuçlarına katlanmak zorunda kalmaması, ödüllendirme sisteminin olması, sosyalleşmeyi sağlaması ve kaydedilen ilerlemenin yok olmaması gibi unsurlar, oyuncuyu oyun oynamaya teşvik etmektedir. (Binark, Bayraktutan Sütcü ve Fidaner, 2009, s. 104-105). Oyun içindeki anlatılar/öyküler oyunun heyecanını artırmakta ve oyunu daha anlamlı kılmaktadır.

2.2.4.1. Rol Yapma Oyunları (RPG)

Rol yapma oyunları (RYO), oyuncuların hayal gücünü kullanarak farklı karakterler aracılığıyla kurgusal bir dünyayı deneyimledikleri interaktif oyun türleridir. Bu tür oyunlar, tarihsel gelişimi ve kuramsal temelleriyle günümüz RPG (Role-Playing Game) kültürünün oluşmasında önemli bir rol oynamıştır.

Oyun yöneticisinin anlattığı ve aktardığı bilgiler ile oyuncuların zihinlerinde canlandırdıkları ve var olduğunu kabul ettikleri bir dünyada kendilerinden farklı karakterleri oynadıkları ve bu dünyada başlarına gelen olayları atlattıkları, bilmeceleleri çözdükleri, farklı yaşam formları ile karşılaştıkları, tek başlarına değil grupça oynadıkları oyuna Rol Yapma Oyunu (RYO) denir. (Koşu, 2010, s. 32).

RYO’ların temeli 1881’de icat edilen Kriegspiel adındaki bir savaş oyununa dayanmaktadır. İlk oyun kitabı ise H. G. Wells tarafından 1913’te kaleme alınan *Little Wars* olmuştur (Koşu, 2010, s. 39). Arneson, mevcut oyunların durumundan memnun kalmamış ve 1971 yılında ilk FRP oyununu çıkarmıştır: *Blackmoor Zindanı Mücadelesi*. Bu oyun, Tolkien evreninden esinlenmiştir ve fantastik öğeleri ile ön plana çıkmıştır. *Zindanlar ve Ejderhalar* olarak çevrilen *Dungeons &*

Dragons, RPG türünün atası konumundadır. *D&D Oyuncunun El Kitabı* 2003 yılında Türkçeye çevrilmiştir. D&D oyunları yaklaşık altı kişi ile oynanmaktadır (Şener ve Keleş, 2020, s. 33). Cüce, elf, yarı-elf, yarı-ork ve gnom *D&D*'da bulunan ırklardır. Oyuncu, karakterini bu ırklar arasından seçmektedir. Oyuncular, bulunacakları ırkları oyun yöneticisi ile yarattıktan sonra oyun başlamaktadır. Bir masanın etrafında oynanan oyun, oyun yöneticisinin senaryoyu anlatması ile anlam kazanmaya başlamaktadır. Oyun, oyuncuların olay örgüsünü ve karakterleri zihinlerinde kurgulaması temeline dayanmaktadır (Koşu, 2010, s. 35). Oyun yöneticisi oldukça önemli bir yere sahiptir. Oyunun tüm gidişatına etki eden ve inandırıcılığı ayakta tutan kişidir. Oyun yöneticisinin ses tonu ve davranışları diğer oyunculara da etki etmekte ve oyun evrenine daha fazla dahil olmalarını sağlamaktadır.

D&D, teknolojinin gelişimi ile internet ortamına taşınmış ve MUD adını almıştır. MUD'lar ile sanal ortamdaki RPG'ler ortaya çıkmış ve cRPG adını almıştır. Günümüzde ise RPG'lerin MMORPG türü ile sınırları genişletilmiş ve geliştirilmiştir. *Arch Lord*, *Lord of the Rings Online*, *World of Warcraft*, *Metin 2* oyunları MMOPRG türünde öne çıkmaktadır. RYO'lar 1980'lerin ortalarına doğru Türkiye'de oynanmaya başlanmıştır. "1991 yılında ODTÜ BKFT'nin kurulması ile beraber diğer üniversitelerde de RYO kulüpleri kurulmaya başlamıştır." (Koşu, 2010, s. 59). Bu tür oyunlar hem geleneksel olarak masa başında ve zihinde canlandırmaya dayanarak hem de dijital ortamda görseller öğeler eşliğinde oynanabilmektedir.

Rol Yapma Oyunlarında oyuncunun kendi seçtiği karaktere göre davranması ve kararlar vermesi beklenmektedir. Bu, RYO'ların en temel kuralıdır. Oyuncu, oyun evreninin kurallarına göre hareket etmelidir. Gerçek dünyanın kuralları, oyun dünyasında geçerliliklerini yitirmektedir. Oyuncudan beklenen, oyun evrenine girmesi ve karakteri çerçevesinde davranmasıdır. Ancak bazı oyuncuların oyun evrenine tam olarak dahil olamadıkları ve kendi kişiliklerini, temsil ettikleri karakterlere yansıttıkları görülmektedir. "RYO'larda karakterlerin neler yapabileceği karakter özellikleri ve yeteneklerine göre önceden belirlenmiştir. Bir oyuncunun bu sınırlar dâhilinde oynaması gerekir." (Koşu, 2010, s. 22). Oyuncunun seçtiği ırka dair yetenekler ve özellikler zar atma yöntemiyle belirlenmektedir. Karakter yaratımı *AD&D Oyuncunun El Kitabı*'nda şu şekilde anlatılmaktadır:

"Zindancı başınızla konuşun. Karakterinizin altı özellik puanını atın. Sınıfınızı ve ırkınızı seçin. Özellik puanlarınızı dağıtın ve düzenleyin. ... Irk ve sınıf niteliklerinizi yazın. Yeteneklerinizi seçin. Bir marifet seçin. Tanımlarınızı gözden geçirin. Alet edevat seçin. Dövüş ve yetenek numaralarınızı yazın." (Koşu, 2010, s. 34).

RYO için en temel gereksinim bir senaryonun varlığıdır. Rol yapma oyunlarında hikâyeler karmaşık ve yavaş bir tempoya sahiptir, her karakterin kendi hikâyesinin olduğu görülmektedir. Hikâye, oynanışın bir parçasıdır (Bostan, 2022, s. 23). Barbaros Bostan'ın alıntısından yola çıkarak Rol Yapma Oyunları'nın bir olay örgüsüne dayandığı, merak unsuru yaratarak ilerlediği,

sosyalleşmeye katkıda bulunduğu yorumları yapılabilmektedir. RPG’lerin hikâyeleştirme ve avatar gibi davranarak rol yapma öğeleri olmadan var olması mümkün değildir. RPG’ler senaryoya dayanması yönüyle roman/hikâye ve sinema türleriyle benzerlik göstermektedir. Aradaki farkı, oyuncunun oyuna ne dereceye kadar etki edebildiği oluşturmaktadır.

RYO’larda belli başlı kurallar vardır, bu kurallar oyunun genel çerçevesini çizse de oyunun gidişatında ve sonunda ne olacağı tamamen oyuncuların elindedir. Farklı firmalar tarafından üretilen farklı oyun senaryoları bulunmaktadır. Oyuncu bu senaryolardan ilgi alanına uygun olanı seçmektedir. Firmalara ait olan oyunlar bir paket dahilinde gelmektedir. Bu paket içinde oyun kurallarının yazılı olduğu bir kitapçık, zarlar, oyunun içinde bulunduğu dünyanın haritası, minyatür figürler vb. bulunmaktadır. Oyun evrenlerinin edebi eserlerden, sinemadan, gerçek tarihi olaylardan, mitlerden, efsanelerden etkilenmesi ve buna göre yaratılması mümkündür. Koşu (2010, s. 33) oyuncuların sıfırdan yarattığı oyun evrenine “generic” dendiğini ve biriciklik özelliği gösterdiğini aktarmaktadır. Bu da oyun evreninin gerçekten farklılığını ve ayrı bir evren olduğunu vurgulamaktadır. Oyunların uzunluğu senaryoya göre değişiklik göstermektedir. Geleneksel RYO’larda bazı oyunlar tek seansta biterken bazıları için birçok sefer bir araya gelmek gerekmektedir.

RYO’larda zar önemli bir etkidir. Karakterin istediği hamleyi yapıp yapamayacağı atılan zarda hangi numaraların geldiğine bağlıdır. Oyuncular kendi karakterlerini yönetirken oyun yöneticisi karşı karakterlerden sorumludur. Bu tür oyunlarda kurallar oyun yöneticisinin ve oyuncuların tasarrufuna bırakılmıştır. Bir rehber kitaba uymak ya da kendi kurallarını oluşturmak oyuncuların elindedir. Oyun yöneticisi zarlara tabii kalmak zorunda da değildir. Kimi zaman isteğine göre zarlara aldırmandan da kararlar verebilir (Koşu, 2010, s. 35). Ancak bu durum, dijitalleşme ile ortadan kalkmıştır. Dijital oyunlarda inisiyatif alma gibi bir durum yoktur çünkü tüm seçimler ve kurallar oyun sistemine, dolayısıyla yapay zekâya bağlıdır. Yani dijitalleşme ile birlikte kuralların esnekliği ortadan kalkmıştır.

RYO’larda diğer oyunların aksine rekabet ya da ödül yoktur. Olaylar bütün grubun başına gelmektedir. Yaşananlar bireysel değildir. Oyundaki amaç bir kazanç sağlamak değil, birlikte keyifli vakit geçirmektir. RYO’ların kazananı yoktur. Hikâyenin nasıl gelişeceği önemlidir. Dolayısıyla rekabetten söz etmek mümkün değildir (Koşu, 2010, s. 58). Rekabetin olmadığı ortamda sosyalleşme ve dayanışma ön plana çıkmaktadır. Amaç, oyunun oynandığı arkadaş grubu ile yeni hikâyeler yaratmak, farklı olasılıkları deneyimlemektir.

Çoğunlukla açık dünya oyunları ile RPG’ler birleştirilmektedir. Bu tür oyunlarda bir ana hikâye vardır. Avatarın/karakterin bu ana hikâye içinde oyun evrenini keşfetmesi, diğer karakterler ile

tanışması, yan görevleri tamamlaması beklenmektedir (Şener ve Keleş, 2020, s. 28). Yan görevler, oyun dünyasının keşfedilmesi ve oyun karakterlerinin tanınmasında önemli rol oynamaktadır.

Fantastik Rol Yapma (FRP) oyunları, RPG'nin (Role Playing Game) bir alt dalını oluşturmaktadır. "FRP'nin temellerinden biri dramatizasyondur. Bir diğeri ise hikâyedir. Hikâye anlatıya merak, gizem ve yaratıcılık katarken oyunculuk ise dinamizm ve eğlenceyi getirir." (Topçu, 2023, s. 227). FRP'lerde ayrıntılı kural setleri bulunmaktadır. Günümüzde yapay zekânın yaptığı işi FRP'lerde Zindancı Başî üstlenmektedir. Senaryoyu, diğeri oyuncuların başına gelenleri, oyuncular dışındaki kahramanların hamlelerini, mekânların betimlenişini ve diğeri birçok ayrıntıyı anlatan Zindancı Başî'dir. Dolayısıyla oyunun neredeyse tamamı Zindancı Başî'nin gözünden anlatılmaktadır. Kahramanların bakış açısı yalnızca eylemlerine karar verdikleri anda ortaya çıkmaktadır. Topçu, hikâyede kısa süreli anlatıcı görevi gören kahramanlara "güdük anlatıcı" ismini vermiştir. Bunun sebebi, karakterlerin yalnızca belli zamanlarda, Zindancı Başî'nin izin verdiği ölçüde ve yalnızca ben bakış açısı ile olayları iletebilmesidir. Geleneksel anlatılarda anlatıcının muhatabı okurdur. Oysa FRP'lerde anlatıcı olan Zindancı Başî'nin muhatabı karakterlerin kendisidir (Topçu, 2023, s. 238).

MUD'lar D&D oyunlarının bilgisayar ortamına taşınmış hâlidir ve metin odaklıdır. Türkçesi *Çok Kullanıcılı Zindan*'dır ve bu isim de D&D oyunlarına dayanmaktadır. "MUDların kökeni metin tabanlı macera oyunlarında bulunur. Bu oyunların ilki 1967 yılında Will Crowther ve Don Woods tarafından yazılan "ADVENT" adlı oyundur." (Soyseçkin, 2007, s. 254). Bu tür oyunlar 1970'lerin sonundan sonra çok kişi ile oynanmaya başlanmıştır. İlk çok oyunculu MUD oyunu Essex Üniversitesi'nden Roy Trubshaw ve Richard Bartle tarafından 1979'da ARPANET'e yüklenmiştir ve kullanımı o üniversitedeki öğrencilerle sınırlıdır. Oyun bir sene sonra üniversite dışındaki kullanıcıların da erişimine açılmıştır. Bu tarihten sonra pek çok farklı MUD türü ortaya çıkmıştır. Ancak kökeni MUD1 olarak adlandırılan ve ARPANET'e yüklenmiş olan oyundur. Daha sonra MUD oyunları ikiye ayrılarak hayatına devam etmiştir (Soyseçkin, 2007, s. 255). Her MUD oyuncusu bir avatar ya da karakter ile temsil edilmektedir ve bu kavramlar çoğunlukla birbirini yerine kullanılmaktadır. MUD oynamak için gerek ilk şey karakter yaratımıdır. Oyuncu sosyal MUD'larda adına ve cinsiyetine karar verirken macera MUD'larında ırk, sınıf ve yönelimine de karar vermektedir. Cinsiyetten sonra avatarın yaş, kondisyon, ağırlık gibi özellikleri seçilmektedir. "Karakter isimleri genelde ya mitlerden veya fantezilerden, gerçek yaşamdan veya kavram, hayvan ya da gündelik nesnelerin adlarından seçilir" (Soyseçkin, 2007, s. 256). Mitlerin ve fantezilerin oyunlarda bu kadar etkili olması, oyuncunun gerçek hayattan uzaklaşma ve yeni bir oyun dünyası yaratma isteğinin bir parçasıdır. Gerçek yaşamdan esinlenmeler olsa da oyun dünyası gerçekten taban tabana zıt özellikler göstermektedir. Bunun en

önemli sebeplerinden biri, oyun dünyasında oyuncunun yaptığı seçimlerin fiziksel ya da psikolojik hiçbir karşılığının gerçek hayatta yer bulmamasıdır.

ODTÜ öğrencisi Özgür Yılmaz *Uzak Diyarlar* adındaki Türkçe MUD'ların geliştiricisidir. MUD'un ODTÜ'deki mazisi 1994'e kadar inmektedir. O dönem için MUD oyunlarını yalnızca üniversitelerin bilgisayar laboratuvarlarında oynamak mümkündür. İlk Türkçe MUD örnekleri *Kayıp Efsaneler*, *Uzak Diyarlar* ve *Cabülka Cabülşa*'dır. "MUD dünyasının en önemli özelliği FRP denilen türde fantastik bir dünya kurgusunda geçmesidir. (...) sunduğu macera öğeleri ile gündelik yaşamda tecrübe edilmeyecek bir heyecanı temin" etmektedir (Binark, Bayraktutan Sütcü ve Fidaner, 2009, s. 236). *Aardwolf* (1996) ve *LambdaMOO* popüler MUD oyunlarıdır. Bu türdeki oyunların fantastik öğeler taşıması, bilim kurgu türündeki kitaplara yoğunlaşılmasına ve oyun evreni yaratılırken bu kitaplardan esinlenilmesine sebep olmuştur. MUD'lar aracılığıyla sanal ile gerçek arasındaki ilişki bulanıklaşmaktadır ve benlik, rol ve simülasyon gibi birçok kavram iç içe geçmektedir (Turkle, 1996, s. 157). İdil Soyseçkin (2007), MUD'ları macera ve sosyal MUD'lar olmak üzere ikiye ayırmaktadır.

Macera MUD'larında risk ve rekabet ön plana çıkmaktadır. "Öldürülecek canavarlar, çözülecek bulmacalar, öğrenilecek yeni hünerler ve büyüler, keşfedilecek alanlar, mücadele edilecek savaşlar, deneyimlenecek maceralar ve iletişim kurulacak insanlar vardır." (Soyseçkin, 2007, s. 257). Oyuncu ilk olarak dahil olacağı sınıfı seçmektedir. Sınıf seçimi ile birlikte karakterin neleri yapıp yapamayacağı belli olmaktadır. Ufak tefek değişiklikler dışında neredeyse tüm MUD oyunlarında aynı sınıflar mevcuttur. "Aardwolf'taki sınıflar büyücü, savaşçı, hırsız, korucu, şövalye ve keşiştir." Sınıflar seçildikten sonra ırk seçimi yapılmaktadır. "Aardwolf'ta 19 sınıf bulunmaktadır. Bunlardan bazıları şöyledir; insan, cüce, elf, dev, buçukluk, vampir, karanlık elf, diva, gölge gibi." Sonrasında ise cinsiyet seçilmektedir. (Soyseçkin, 2007, s. 257). Cinsiyet seçimi oyuncuya göre çeşitlilik göstermektedir. Çoğu oyuncu gerçek hayattaki cinsiyeti ile avatar cinsiyetini birbirine paralel seçse de bazı oyuncular karşı cins bir avatar seçerek farklı deneyimler yaşamak istemektedir.

"Karakterler büyür, acıkır, susar, yorulur ve ölür. Uyumak ve dinlenmek için güvenilir bir yer bulmak önemlidir. Biyolojik ihtiyaçlar macera MUDlarında dikkat edilmesi gereken bir husustur. ve program, karakterlerin açlık, susuzluk ve yorgunluk durumunu haberdar eder. Eğer bu ihtiyaçlar giderilmezse, karakter ölebilir. Yiyecek ve içecek satın alınacak yerler de mevcuttur. Uyumak için güvenilir bir yer bulmak önemlidir, aksi takdirde bir karakter diğer karakterler ya da canavarlar tarafından uykusunda öldürülebilir. Ya da program tarafından yaratılan hırsızlar karakterlerin eşyalarını çalabilir. Ancak güvenli yerler karakterleri açlıktan ve susuzluktan korumaz. Bu nedenle macera MUDları oyunculardan belli bir düzeyde kendilerini oyuna adanmalarını ister. Seviye yükselmesi canavarları öldürerek elde edilen deneyim puanlarının kazanılmasıyla mümkündür." (Soyseçkin, 2007, s. 258-259).

Soyseçkin'den yapılan alıntı ile oyuncunun oyunu düzenli bir şekilde oynamaya teşvik edildiği görülmektedir. Yoksa oyuncunun saatlerini harcadığı ve emek verdiği oyunda avatarı ölecek ve çabaları boşa gidecektir. Avatarların, normal bir insan gibi hayatta kalma, yeme, içme, alışveriş

yapma, ittifak kurma ve aşık olma gibi ihtiyaçlarının olması oyuncu için oyunu daha inandırıcı kılmaktadır. Bahsedilen detaylar gerçek dünyayla tamamen benzerlik göstermek zorunda değildir. Önemli olan oyuncunun zihninde tutarlılığın sağlanmasıdır. Oyuncu, oyun evreni tutarlı olduğu sürece oyunu oynamaya devam etmektedir.

MUD'larda katı bir hiyerarşik yapı vardır. Hiyerarşinin tepesinde oyunun yaratıcısı bulunmaktadır. İkinci sırada ise büyücüler yer almaktadır. Oyundaki alıp satmalar, altınlar aracılığı ile gerçekleşmektedir. Altınlar ise canavarları öldürerek, açık artırmaya katılarak, görevleri tamamlayarak ya da şans oyunları oynayarak kazanılmaktadır. MUD'larda geniş bir harita bulunması dikkat çekmektedir. Birçok kapı mevcuttur. Oyuncular seviyelerine göre belli ortamlarda ve bölgelerde bulunabilmektedirler. Oyun içinde evlilik de mümkündür ve evli oyuncular birbirlerinin ekipmanlarını kullanabilmektedirler.

İlk sosyal MUD *TinyMUD*'dur ve 1989 yılında ortaya çıkmıştır. Asıl amaç sosyal etkileşimdir. Betimleme, karakter yaratımı, oyun dünyası gibi özellikleri bakımından macera MUD'ları ile hemen hemen aynı özellikleri göstermektedir. Ancak bu dünyaya girebilmek için bir başvuruda bulunmak gerekmektedir. Oyuncu ancak yönetim tarafından uygun bulunursa oyuna dahil olabilmektedir. Sosyal MUD'larda dişi, erkek, hem dişi hem erkek, belirsiz, çoğul gibi pek çok cinsiyet alternatifi bulunurken sınıf ve ırk seçimi görülmemektedir. Cinsiyet seçimi sonrası bütün unsurlar sistem tarafından atanmaktadır (Soyseçkin, 2007, s. 260-261).

Sosyal MUD'larda da her şey komutlara bağlıdır. Ancak Macera MUD'larından farklı olarak gündelik ihtiyaçları gidermeye gerek yoktur. Bu sebeple oyuncuların bir süreliğine oyundan uzak kalması mümkündür. Oyuncular kendilerini tanıtmaya özen göstermektedirler. Karakter betimlemeleri önemlidir ve BAK komutu karakterin tanıtılmasını sağlamaktadır. Oyunda bulunan her nesne etkileşime açıktır. Bu da oyun evrenini keşfederken oyuncuya itici bir güç oluşturmaktadır. "Sosyal MUDlar Büyücüler/Tanrılar/Yöneticiler tarafından idare" edilmektedir. (Soyseçkin, 2007, s. 261). Dijital oyunlarda yaratıcı kadar kullanılan sistem de önemlidir çünkü çoğu işi sistem yapmaktadır. Kullanıcı profillerini belirleme, oyuncunun nelerden hoşlandığını tespit ederek ona göre seçenekler sunma gibi durumlar yaratıcının anlık ya da önceden seçimlerinden ziyade sistemin görevidir.

Sanal dünyanın planlaması, dijital oyunlarda önemli bir yere sahiptir. Oyuncu kendini yeni bir dünyada bulmak ve bu evrene inanmak istemektedir. Bu evren kendi içinde tutarlı ve inandırıcı olmalıdır. Oyuncu, kendisine bu evrende kimsenin karışamayacağını bilmekte ve oyunu biraz da bunun için oynamaktadır. Oyunlarda sıfırdan bir dünya yaratılmakta ve bir harita çizilmektedir. Bu harita çizilirken bölgenin tarihinin yazılması ile başlanmaktadır. Daha sonra ise bölgede yaşayan varlıklar, konuşulan diller, mitolojik özellikler, hükümetler ve uygulanan politikalar

belirlenmektedir. “Diğer medya türlerine benzer şekilde oyunlardaki kurgusal dünyaların da kendine özgü alanları, kuralları, yaratıkları, bitki örtüsü, politik sistemleri, değer sistemleri ve kültürleri vardır.” (Bostan, 2022, s. 64). Oyunlardaki mekânların boyutu oyundan oyuna farklılık göstermektedir. Rol yapma oyunlarındaki dünyalar diğerlerine kıyasla çok daha ayrıntılı çizilmiştir. Gerçekten, tarihten esinlenilmiş oyunlarda oyuncular “oyun dünyasının dönemin gerçek dünyasına benzemesini, anlatının gerçekçi ve inandırıcı olmasını, hatta kullanılan silahların bile tarihî silahlara uygun şekilde tasarlanmış olmasını bekler.” (Bostan, 2022, s. 65). Oyuncu bir oyuna başladığında öncelikle karşısına çıkan yeni dünyaya ne olarak geldiğini anlamak isteyecektir. Karakterin bu dünyadaki yeri nedir, ilişkileri nasıldır, ne tür güçleri vardır, düşmanları kimdir? Oyunun başında bu sorulara cevap bulunması, oyuncu için daha inandırıcı bir evren olanağı sunacaktır.

Oyuncu oynayacağı oyunun türünü önceden bildiği için belli beklentileri olacak ve oyuna başladığında ilk olarak bulunduğu dünyayı incelemeye başlayacaktır. “Oyuncu post-apokaliptik bir oyun dünyasına girdiyse güvenli ve güvenli olmayan bölgelerin olmasını, yiyecek kıtlığı, insan sayısının azlığı, izole toplulukları, yaşam mücadelesini bekleyecektir. Oyuncunun burada tatmak istediği duygu hayatta kalma isteğidir. Sonu gelen bir dünyada yaşamın nasıl olacağını deneyimlemek istemektedir.” (Bostan, 2022, s. 74). Dijital oyunların bir özelliği haritanın tamamının hemen açılmamasıdır. Oyun evreni, oyuncu görevleri tamamladıkça genişlemekte ve oyuncuya sunulmaktadır.

Oyunda oyuncunun her karakteri merak etmesi beklenmemektedir. Bazı karakterler yalnızca alışveriş yapmak ya da öldürmek için var olmuşlardır. Oyun içinde yaratılan her karakter derinlikli özelliklere de sahip olmak zorunda değildir. Kimisi yan karakterdir, kimisi ise figüran. Oyun evreninin inandırıcılığı için önemsiz karakterlere de diyalog yazmak önemlidir. Figüran olarak var olan karakterlerle çoğu zaman iletişime geçmek mümkün değildir. Kimi karakterlerin oyun içindeki değişimi ve gelişimi dikkat çekicidir. İyi yazılmış bir karakterin olay örgüsü şekillendikçe davranışları da değişim göstermelidir. Karakterlerin inandırıcı olması için belli rutinleri olması gerekmektedir. Dövüş antrenmanı, kahvaltı ya da sosyal etkinliklere katılım bu rutinlere örnek gösterilebilir.

“Oyuncular karakterlerine göre belirli aletler ve silahlar kullanırlar. Savaşçılar kılıç, kalkan, balta, ok, vb.; büyücüler cüppe, asa; düzenbazlar kısa kılıç, hançer, vb. savaş silahlarını kullanırlar. Oynanacak karakterin özelliklerine göre bu silahlar belirlenir.” (Koşu, 2010, s. 47). Oyuncunun istediği her karakteri oynaması mümkün değildir. Bazı oyunlarda oyuncu avatarını kendisi seçebilirken bazıları sistem tarafından otomatik olarak atanmaktadır. Oyuncunun oynayamadığı ancak oyun içinde yer alan karakterler anlatıcı görevi görmektedir.

Yukarıda RYO ve FRP'lerin geçmişinden ve özelliklerinden bahsedilmiştir. Günümüzdeki RYO/RPG, MMOPRG ve açık dünya oyunları MUD'lar ile benzer özellikler göstermeye devam etmektedir ancak oyun evreni, avatar, olay örgüsü, diyaloglar, karakter giyim kuşamı gibi birçok özellik çok daha geliştirilmiştir. *Witcher*, *Life is Strange*, *Doom* ve çalışma içinde bahsedilen daha birçok oyun MUD'ların geliştirilmiş ve günümüze getirilmiş versiyonlarıdır.

Çevrimiçi Türk oyunları arasında *İstanbul Kıyamet Vakti* ve *Hükümrân Senfoni Online* öne çıkmaktadır. Dünya çapında ise *Witcher* en önde gelen örneklerden biridir. Dizi, roman ve oyun yapımları bulunmaktadır. *Witcher* esasında yedi romanlık bir seriden oluşan fantastik edebiyat türünde bir eserdir. Eserde karakter gelişimleri önemli yer tutmaktadır. Gerald ve Ciri ise baş kahramanları oluşturmakta ve hikâyeyi şekillendirmektedir. Kitaptaki diğer karakterlerin oyunda yer bulup bulamayacağı, oyuncunun yapacağı seçimlere göre değişiklik göstermektedir.

“Oyuncu yönlendirdiği ana karakter olan Geralt'ın nasıl giyineceğine, hangi teçhizatı yanında taşıyacağına, yeteneklerini nasıl geliştireceğine, kiminle gönül ilişkisi yaşayabileceğine, hangi karakterle silah arkadaşı olabileceğine, hangi karakterleri kurtarıp hangilerini kurtarmayacağına karar vermektedir” (Şener ve Keleş, 2020, s. 372). Oyun sonunda, oyuncunun seçimleri ile oluşan yeni hikâyenin şeması oyuncuya verilmektedir. Oyunun sonunda Geralt'ın aşk hayatı için üç muhtemel son bulunmaktadır: Yennefer ile mutlu son, Triss ile mutlu son ya da yalnız kalmak. Ciri için de üç seçenek bulunmaktadır. Ciri ya prenses olmakta ya *Witcher*'a dönüşmekte ya da ölmektedir (Şener ve Keleş, 2020, 372).

2.2.4.2. Oyuncu-Avatar İlişkisi, Yazar ve Anlatıcı Roller

“Avatar” dijital oyunlar ve çevrimiçi ortamlarda bir oyuncunun veya kullanıcının kendisini temsil eden sanal karakteri ya da simgesi anlamına gelmektedir. “Kökeni Hindu felsefesine dayanan avatar kavramı “kişiliğin görsel temsili” anlamında kullanılmaktadır.” (Doğu, 2009, s. 256). Ancak avatar kavramını anlayabilmek için benlik kavramına da değinmek gerekmektedir. Algı, davranış, ihtiyaç ve motivasyon gibi özellikler, bireyin kimliğini oluşturmaktadır. Kimlik, bireyin kendisini bir gruba ya da topluluğa ait hissetmesinde başat rol oynamaktadır; dolayısıyla sosyal ve kültürel bir alt yapısı vardır, aynı zamanda “sosyal psikolojik süreçleri” bünyesinde barındırmaktadır. Bireyin oluşturduğu kimlik, bulunduğu sosyal ortama göre farklılık göstermekte, çeşitlilik barındırmaktadır (Çankal, 2024, s. 326). Yani bir insan aile içinde, okulda, oyunda, sinemada, arkadaş ortamında vb. farklı bir benlik sergilemektedir. Bu açıdan bakıldığında kimliklerin devingen ve hareket hâlinde olduğu yorumu yapılabilir.

Benlik/kimlik kavramları postmodernizm ile daha esnek bir hâl almıştır. Postmodernizmin bireye benlik yaratımında daha geniş bir alan tanındığı görülmektedir; bireyler kimliklerini ifade etme, kimlikler arası geçiş yapabilme ve yeniden şekillendirme konularında daha fazla özgürlüğe sahiptirler. Bu durum elbette postmodernizmin getirdiği çoğulcu bakış açısı ile doğrudan ilgilidir çünkü “Postmodern dönem, kimliklerin karmaşıklığını ve çeşitliliğini kabul eden bir anlayışa işaret eder ve bireylerin kimliklerini çok boyutlu bir şekilde deneyimlemesine imkân tanır.” (Çankal, 2024, s. 327). İnternetin yaygınlaşması ile ortaya çıkan sosyal medya, kimliğin şekillenmesinde önemli etkenlerden biri olmuştur. Bireylerin internet ortamına özel ayrı bir kimlik yaratmayı tercih ettikleri görülmektedir. Dijital kimlik, kişinin olduğundan farklı görünebilmesi imkânını da doğurmuştur. Kullanıcıların bir kimlik oluştururken kendilerinin idealleşmiş versiyonlarını yarattıkları ya da kendilerinden tamamen farklı ancak yine de ideal kimlikler oluşturdukları görülmüştür.

Bauman (Bauman & Raud, 2018: 73) internet avatarlarının kendisine gerçekliğe kıyasla çok daha fazla imkân sunduğunu belirtmektedir. Avatarı, gerçekte görünmek istediğimiz gibi güncellemek son derece mümkündür. Bauman avatarı “organsız beden” olarak tanımlamaktadır. “Okuyucu, izleyici veya oyuncu günlük yaşantısından farklı bir deneyim yaşamayı bekler, zihinsel olarak bir yolculuğa çıkmayı arzular.” (Bostan, 2022, s. 36). İyi bir oyun oyuncuya farklı dünyalar sunmakta ve oyuncuyu avatarın dünyasına çekmektedir.

Oyuncular avatarlarının ten rengi, aksesuarı, yüz şekli, giyim kuşamı, vücut şekli gibi özelliklerini diledikleri gibi kişiselleştirmekte özgürdürler. Oyuncuların avatar kişiselleştirme bölümünde uzun zaman harcadıkları tespit edilmiştir. Avatar oluşturma bölümünde harcanan zaman, oyuncunun oyun ile bütünleşmesinde önemli bir noktada durmaktadır. Oyuncu, yarattığı avatar ile kendini bir bütün olarak görmekte, karakterini ve dış görünüşünü kendi idealine uygun olarak yaratmaktadır. Avatarlar oyuncunun aslında olmak istedikleri kimlikleri yansıtmaktadır. Sanal karakter yaratımı, oyuncuya farklı kimliklere bürünme imkânı vermektedir. Dijital oyunlarda kişi, istediği şekilde bir sanal karakter yaratabilmekte, bu karakter ile sanal dünyada istediği şekilde hareket edebilmektedir. Oyuncu, oyunun kuralları çerçevesinde özgürdür (Binark, Bayraktutan Sütçü ve Fidaner, 2009, s. 44). Farklı avatarları oynayabilme imkânı, oyuncunun farklı kimlikleri yaşayabilmesine, rol yapabilmesine ve her seferinde farklı bakış açılarını tanımasına olanak sağlamaktadır. Her avatarın farklı bir hikâyesi, olay örgüsünde farklı bir yeri, farklı giyim şekilleri ve davranışları mevcuttur. Ayrıca oyunda oluşturulan avatarın dış görünüşü ile yaratılan karakteristik özellikleri çoğunlukla doğru orantılıdır. Tekrar belirtileceği üzere oynan her avatar ile oyuncu, farklı bir dünyaya adım atmaktadır.

Birçok oyuncu başka biri olma hayaliyle oyunlar oynamaktadır. Oyuncuların avaturları ile farklı kimliklere bürünmesi ve farklı maceralar yaşaması mümkündür. Kişi online oyun ortamlarında çeşitli insanlarla iletişim kurabilmekte, kimliğini gizleyerek anonim bir şekilde etkileşime geçebilmektedir. Oyunlarda farklı avaturlar kullanmak ya da oyuncunun farklı rollere bürünmesi, farklı bakış açılarının deneyimlenmesini beraberinde getirmektedir. Dijital ortamlarda yaratılan kimlik, oyuncunun personasını yansıtabilmektedir.

Oyuncuların avaturları özelleştirme konusunda kesin bir görüşleri bulunmamaktadır. Bazıları avaturlarının belirsiz kalmasını istemektedir. Bazıları avatırı özelleştirmeye harcanacak sürede oyun oynamayı tercih ettiklerini belirtmektedirler. Bazılarının ise oyunda gerçekçiliğe önem vererek avaturlarını kendilerine benzetmeye çalıştıkları gözlemlenmektedir. Avatarın görünüşü nasıl olursa olsun oyuncular bir oyunda en çok gerçekçiliğe dikkat etmektedirler. Avatarın karakterinin, bulunduğu dünya içinde tutarlı olması önemlidir. Oyuncular avatarın görünüşünün yanı sıra avatarın karakteri ile de özdeşim kurmaktadırlar. Bu bakımdan oyunlardaki avaturlar roman kahramanları ile benzeşmektedir. İkisi de bir anlatı barındırmaktadır ve kahramanların kendilerine ait dünya görüşleri vardır. Oyuncunun oyun içinde kritik kararları veriyor olması avatar ile empati kurmasını kolaylaştırmaktadır (Gülsoy, 2017, s. 133). Oyuncular avaturlarını seçerken kendilerine benzetebilir ya da gerçekte olmak istedikleri hâle getirebilir. Bazı oyuncular ise avatarda benzerliğe bakmamakta ve yalnızca kazanmaya ve avatarın sağladığı olanaklara odaklanmaktadır. “Bazı katılımcı oyuncular kişiliklerini yansıtan karakterlerle bir bağ kurduklarını ifade ederken diğer bazı katılımcılar ise gerçekte hayatta olsa sevecekleri oyun karakterlerine sempati beslemektedirler.” (Gülsoy, 2017, s. 134). Görüldüğü üzere avatar yaratımı konusundaki oyuncu görüşleri çeşitlilik göstermektedir ancak avatarın önemsizliğine dair herhangi bir görüşe hiçbir araştırmada rastlanmamaktadır.

Oyuncu, fiziksel özelliklerini kendi seçerek yarattığı avatar sayesinde karşı tarafa istediği izlenimi verebilmekte özgürdür (Bostan, 2012, s. 24). Oyun ekranında, oluşturulan avatarın can sayısı, enerji düzeyi gibi ölçütler yer almaktadır. Bu ölçütler sanal dünyada farklı bir gerçeklik yaratıldığının en önemli kanıtıdır. Görülen veriler sayesinde avaturla yalnızca empati kurmakla kalınmamaktadır, aynı zamanda onun için faaliyete geçilmektedir. Avatarın daha fazla can kaybetmemesi, enerjisinin ve mal varlığının yükselmesi, seviye atlaması gibi hedefler için işe koyulma ihtiyacı duyulmaktadır. Kazanmak, kaybetmek ya da olduğu yerde kalmak oyuncunun elindedir. Günümüz oyunlarında avaturların yüz ifadelerini ve beden hareketlerini kontrol etmek de mümkün hâle gelmiştir. Bu da oyuncunun avatar ile daha fazla bütünleşmesini olası kılmıştır. Dijital oyunlar sayesinde oyuncular sanal dünyada kendi minyatürlerini yaratmaktadırlar.

Berman’a (1997; akt. Bostan, 2022, s. 70) göre dramatik başkarakterlerin altı önemli özelliği vardır:

“(1) Karakterin bir amacı, odağı ve hikâyede olmak için bir sebebi olmalıdır, (2) Bir dünya görüşü ve farklı durumlara karşı farklı bakış açıları olmalıdır, (3) Karşısına çıkan durumlara özel duruşlar/tavırlar sergilemelidir, (4) Karakterin zaman içerisindeki değişimi onu daha ilgi çekici ve gerçekçi kılacaktır, (5) Zayıflıklar karakteri daha gerçekçi yapacaktır ve (6) Alışkanlıkları veya kendine has davranışları onu diğer karakterlerden ayıracaktır.”

Avatarın hikâyesinin yukarıdaki altı özelliği sağlaması kurgusal dünyada tutarlı olmayı mümkün kılmakta ve olay örgüsünü güçlendirmektedir. Karakterlerin zayıflıklarının ve rutinlerinin olması da insani özellikler taşıması ve oyuncunun empati kurabilmesi yönüyle önemli görünmektedir. Dijital oyunlarda karakter yaratımına dair öne çıkan ölçütler, edebî türlerdeki karakter inşasıyla büyük ölçüde benzerlik göstermektedir. Bir karakterin belirli bir amaca, odağa ve anlatı içindeki varlık sebebine sahip olması; dünyaya ve olaylara özgün bir bakış açısı geliştirmesi; farklı durumlar karşısında kendine has tavırlar sergilemesi hem roman hem de hikâye türünde geçerli anlatı stratejileridir. Ayrıca karakterin zaman içerisinde değişim göstermesi, onun derinliğini artırarak okur açısından daha inandırıcı ve ilgi çekici olmasını sağlamaktadır. Bu nokta, Forster’ın *Aspects of the Novel* adlı eserinde yaptığı düz (flat) ve yuvarlak (round) karakter ayrımıyla da ilişkilendirilebilir. Forster’a göre düz karakterler, belirli bir fikri veya özelliği temsil ederek durağan bir yapıya sahiptir; buna karşılık yuvarlak karakterler değişim, gelişim ve çok yönlülük göstererek okur açısından daha gerçekçi bir nitelik taşımaktadır (Forster, 1927, s. 75-78). Dolayısıyla dijital oyunlarda da karakterin zayıflıklarının, eksikliklerinin ya da zaman içerisindeki dönüşümünün vurgulanması, yuvarlak karakter anlayışıyla benzerlik taşımakta ve figürün inandırıcılığını artırmaktadır. Bunun yanı sıra alışkanlıklar veya tekrarlayan davranış kalıpları, karakteri diğerlerinden ayıran özgün nitelikler sunmaktadır. Bu çerçevede, dijital oyunlarda kullanılan karakter tasarımı ilkelerinin, edebî metinlerdeki karakter yaratımıyla neredeyse aynı yöntemleri paylaştığı; yalnızca aktarım mecrasının farklılık gösterdiği söylenebilir.

Oyuncu, düşünen bir insan karşımızda bulunmakta ve oyun içinde karakterin davranışlarından belli çıkarımlar yapmaktadır. Avatarın neden huzursuz davrandığını veya neden tetikte beklediğini sorgulayarak hareket etmektedir. Oyuncu oyun içinde seçimler yaparken çeşitli tehlikeleri göze almaktadır. Örneğin bir mağaraya girecekse burada hazine bulmayı umabilir ancak içinden çıkacak haydut ve canavarlara da hazırlıklıdır. Avatarın karşılaştığı engeller oyuncuda heyecan duygusu yaratmaktadır (Bostan, 2022, s. 201). Oyuncular seçim yaparken “oynadığım karakter şimdi ne yapardı?” diye düşünebilmektedir. Bazı oyunlar oyuncunun seçimleri ile diğer oyuncuların seçimlerini istatistik olarak vermektedir. Bu da oyuncuya karşılaştırma yapma imkânı sağlamaktadır.

Oyun, oyuncu ile var olabilmektedir çünkü olay örgüsü oyuncunun görevleri tamamlaması ve oyun evrenini keşfetmesi ile şekillenmektedir. Her oyun insana kişisel deneyimler sunmakta, oyuncuyu bilinmeyen bir dünyaya götürmektedir. Oyuncunun, bu dünyada yapamayacaklarını yapma ve göremeyeceklerini görme imkânı vardır. Kontrol tamamen oyuncudadır, oyuncu olaylara müdahale etmekte özgürdür. Oyuncu hem geleneksel hem de dijital oyunlarda önüne çıkan sorunları çözmeye çalışmaktadır. Bu da kişinin gerçek hayattaki sorun çözme becerisine katkıda bulunmaktadır.

Oynanan oyunun türü ile oyuncunun kişisel zevkleri arasında doğrudan bir ilişki bulunmaktadır. Örneğin tarih kitaplarına ilgi duyan bir okur, tarihi temalara sahip interaktif oyunlarda dönemin atmosferini yalnızca okumakla kalmayıp aynı zamanda deneyimleme fırsatı elde etmektedir. Benzer şekilde bilimkurgu eserlerinden hoşlanan bir okur, kıyamet sonrasını konu alan post-apokaliptik oyunlarda yeni anlatı evrenlerine katılmakta ve romanlarda hayal gücüyle canlandırabileceği sahneleri doğrudan görselleştirilmiş biçimde tecrübe edebilmektedir. Bu durum, dijital oyun türleri ile bireylerin roman tercihleri ve edebî zevkleri arasında güçlü bir paralelliğin bulunduğunu göstermektedir. Ayrıca bireyin gerçek yaşamda deneyimleyemeyeceği veya gerçekleştiremeyeceği eylemleri oyun dünyasında özgürce yapabilmesi, dijital oyunların tercih edilmesinde önemli bir motivasyon kaynağıdır (Gülsoy, 2017, s. 133).

Bununla birlikte dijital oyunların edebî metinlerden ayrıldığı temel nokta, okur ile oyuncunun anlatıdaki konumları arasındaki farklılıktır. Romanlarda okur, metni zihninde yeniden kurarak mekân, atmosfer ve karakterleri hayal gücü aracılığıyla inşa etmekte; dolayısıyla okurun etkinliği büyük ölçüde imgeleme sürecine dayanmaktadır. Dijital oyunlarda ise aynı süreç, görselleştirilmiş ve işitselleştirilmiş biçimde oyuncuya hazır olarak sunulmaktadır. Bu bağlamda oyuncunun etkinliği, hayal gücünden çok eylemselliğe ve karar alma süreçlerine bağlıdır. Oyuncu, hazır bir dünyada belirli seçimler yaparak ilerlerken; okur, metnin bıraktığı boşlukları zihinsel üretimiyle doldurmaktadır. Dolayısıyla edebî metinlerde okurun aktifliği imgesel üretim üzerine kurulu iken, dijital oyunlarda oyuncunun aktifliği eylem, seçim ve etkileşim boyutunda gerçekleşmektedir.

Oyun bir eğlence aracıdır ancak eğlencenin dışında rekabet etme, görev tamamlama isteği (başarı ile tatmin olma) ve iletişim kurma istekleri de oyunun oynanma sebepleri arasında yer almaktadır. Bazı oyuncuların ise çağa ayak uydurmak için oyun oynadıkları görülmektedir. Dijital oyun kullanıcıları oyun oynamanın telefon kullanmak kadar doğal olduğunu düşünmekte ve oyun oynamamayı garip karşılamaktadır (Suküt, 2023, s. 112-113). Oyuncular oyun alanında rahatlamakta ve eğlenmektedirler. Oyuncuların bazıları ancak oyun alanında kendileri olabildiklerini ve nefes alabildiklerini belirtmektedir.

“Yüz yüze ilişki becerisi olmayan birey için oyun, sosyalleşebildiği arkadaş edinebildiği bir mecra haline gelmiştir.” (Suküt, 2023, s. 114). Kişi kendisini istediği şekilde kurgulayabilmektedir. Anonim olabilme imkânı ve anonimliğin getirdiği rahatlık söz konusudur. Kişi kendisi olarak oyuna dahil olsa dahi oyunda her türden insan olduğunun bilincine vararak rahatlamaktadır. Geleneksel oyunlar belli bir ortamda gerçekleşmektedir. Çoğu çocuk kendi mahallesindeki, binasındaki ya da okulundaki diğer çocuklarla oyun oynamaktadır. Bu da çocuğun belli bir kültür seviyesine sıkışması anlamına gelmektedir. Ancak dijital oyunlarda durum çok daha farklıdır. Dijital bir oyuna dünyanın öbür ucundan bağlanmak da mümkündür ve oyuncuların çoğu farklı şehirlerde bulunmakta, farklı kültürel yapılara sahip olmaktadır. Bu da bir bireyin oyunda kendini daha rahat hissetmesine ve ifade edebilmesine olanak sağlamaktadır.

Oyun dünyası içindeki bir oyuncu, tıpkı toplum içinde olduğu gibi çeşitli kurallara riayet etmek zorundadır. Hikâyesi olan dijital oyunlar öyle ya da böyle iş birliğini ve iletişimi beraberinde getirmektedir. Kurallara uymayan oyuncu nihayetinde bulunduğu klandan atılacaktır. Bu sebeple uyumlu olmak zorundadır. Dijital oyun dünyaları bu noktada gerçek dünya ile benzerlik göstermektedir (Gülsoy, 2017, s. 128).

Gerçek hayatta davranışları ödüllendiren pekiştireçler ve tekrar yapılmaması için cezalandırıcılar vardır. Bu özellikler sanal dünyaya da taşınmıştır. Oyundaki ödül sistemi oyuncu için teşvik edici olacak ve oyuncunun devam etmesi için motivasyon sağlayacaktır. Ödülün yeterli olmaması veya yaptığı seçimlerin belli sonuçlarının görülmemesi oyuncu için hayal kırıklığı yaratacak, belki de oyunu bırakmasına sebep olacaktır (Bostan, 2022, s. 235). Bazı durumlarda oyun içindeki cezalandırıcılar da teşvik görevi görmektedir. Oyunda sürekli ölen bir oyuncu nihayetinde kazandığında oyundan daha büyük bir keyif alacaktır. Ancak bu durum oyuncudan oyuncuya değişiklik göstermektedir. Bazı oyuncular oyunu kendi seviyesinde oynamayı ve düşmanları kendi seviyesinde seçmeyi tercih etmektedir. Oyuncular çözüm unsuru olarak politik davranabilmekte ya da şiddeti seçebilmektedir. Her seçimin oyun üzerinde etkisi vardır. Strateji de bir seçim yoludur ve karakterlere meydan okuyabilir (Bostan, 2022, s. 237). Burada teşvik yaratan, eylem sonunda kazanılacak ödüldür.

Bir oyunda hem kısa vadeli hem de uzun vadeli görevler olmalıdır. Görevleri tamamlandığında ne olacağı ve nasıl ödüllendirileceği oyuncu için tamamen belirsizdir. Bu belirsizlik oyuna devam etmek için gereken heyecanı yaratmaktadır. Oyuncu oyun ortamında gerçekte göremeyeceği dünyaları görmeyi ve deneyimlemeyi arzu etmektedir (Bostan, 2022, s. 237).

Oyun içindeki iş birliği ve rekabet unsurları oyuncu için ilgi çekici bir deneyim sunmaktadır. İş birliği ve rekabet diğer oyuncularla iletişim hâlinde olmayı beraberinde getirmektedir. Bu da sanal ortamda kurulan sosyal ortama zemin hazırlamaktadır. Oyunda başarılı olma durumu, oyuncunun

diğer oyuncular tarafından tanınmasını sağlamaktadır. Bulunduğu ortam içinde tanınan, herkes tarafından bilinen ve takdir edilen oyuncu, emeklerinin karşılığını almanın gururunu yaşayacaktır. Bu durum, oyuncunun kendi hayatında edinemediği duyguları tatma imkânı vermektedir.

Oyuncu, interaktif metinlerde aynı zamanda örtük/yardımcı yazar görevi üstlenmektedir. Örtük yazar hem metni şekillendirmektedir hem de metne bağımlıdır. Gerçek bir yazar olarak metni yazması mümkün değildir ancak kendisine verilen imkânlar dahilinde metni şekillendirebilmektedir. Oyun evrenindeki sanal dünyayı biçimlendirmekte, avatari yaratmakta ve oyun evrenini keşfetmektedir (Binark, Bayraktutan Sütçü ve Fidaner, 2009, s. 63). Oyuncu bahsedilen rol ile yazar-okur/oyuncu konumuna gelmiş bulunmaktadır.

Çankal (2024, s. 33) dört çeşit oyuncu tipinin varlığını vurgulamaktadır:

- Pro-gamer: Boş zaman etkinliği olarak sadece ilgisini çeken oyunları oynayandır. Oyuncu, seçici olmuş, uzmanlaşmaya başlamıştır.
- Hardcore gamer: Boş zaman aktivitesinden öte, sosyal aktivite içerisinde oyun oynamanın ayrı bir yeri vardır. İstikrarlı bir şekilde sadece seçtiği bir tür üzerinde oyun oynar. Özellikle devasa çokoyunculu çevrimiçi oyunlarda görülürler.
- Game master: Kutu oyunların danışmanı, devasa çokoyunculu çevrimiçi oyunların mutlaka olması gereken görevlisidir.
- Game expert: İşe hakim olan noktadaki kişidir. Bu işi yürüten kişinin seçiminin doğruluğu ile oyunun satış rakamları arasında doğru orantılı bir ilişki vardır.

Bu oyuncu tipleri, edebiyat kuramında okur rollerine benzerlik göstermektedir. Geleneksel edebiyatta da okurlar, ilgi ve ihtiyaçlarına göre metinleri seçmektedir, bazıları yalnızca belirli türlerde derinleşirken, bazıları metinler arası rehberlik veya eleştirel değerlendirme yapacak düzeyde bilgi ve deneyim sahibidir. Böylece, oyun ortamında oyuncuların gösterdiği farklı katılım ve uzmanlık düzeyleri, edebiyat ortamında okurların metinle kurduğu ilişkiyi yansıtmaktadır. Her iki durumda da birey, kendi ilgi, deneyim ve hedeflerine uygun seçimler yaparak aktif bir rol üstlenmektedir; oyunlarda bu rol, avatar ve oyun stratejileri aracılığıyla görünür hâle gelirken, edebiyatta okur metinle etkileşim ve yorum süreçleriyle şekillenmektedir.

Barbaros Bostan (2022, s. 204) empati üzerine yaptığı bir çalışmada oyuncuların seçimlerini etkileyen 4 unsur olduğunu fark etmiştir. 1) Oyuncunun Merakı: Oyuncu yaptığı iyi ve kötü seçimlerin sonuçlarını merak etmekte ve bazı seçimlerini sırf sonucunu görmek için kötüden yana yapmaktadır. Yani oyunu denemektedir. 2) Gerçek Değil Fenomeni: Oyuncu oyunu ciddiye almamakta, bu sebeple karakterle empati kurmamaktadır. Empati kurmadığı bir karakter için iyi veya kötü davranmanın oyuncu için bir önemi yoktur. Oyuna eğlence olarak yaklaşmaktadır. 3) Başkahraman Etkisi: Oyuncu kendisini baş kahramanın yerine koymakta, onun ne seçim yapacağını düşünmektedir. Kurgulanan karakterin davranışlarına göre hareket etmektedir. Bir tür rol yapma oyunu oynamaktadır. 4) Rol Yapma: Bazı oyuncular kendilerine kurgusal bir karakter tasarlamakta ve belirledikleri karaktere sadık kalarak oyunda ilerlemektedirler. İyi bir adam olmaya karar veren karakter oyun boyunca seçimlerini bu yönde kullanmaktadır. Bir oyuncu

avatarını yaratırken ya da yarattıktan sonra rol yapıp başka bir karakterin rolüne bürünebilir, o karakter gibi düşünüp karar verebilir; kendi karakterini oyuna tamamen yansıtabilir; güç peşinde koşarak yalnızca istatistiki değerlerini yükseltmeyi hedefleyebilir; amacı oyun dünyasını keşfetmek olabilir ya da oyun yalnızca bir sosyalleşme ortamı olarak kullanılabilir. Bu seçimlerin yapılmasında ve oyunun oynanmasında en önemli nokta elbette hikâyenin sağlam bir kurgusunun bulunması, kurgunun kendi içinde tutarlı olması, oyun evreninin ve karakterlerin oyuncuya hitap etmesidir. Yani bir bilgisayar oyununda hangi karakteri seçiyorsak onun bakış açısı ile kendimizinkini harmanlayarak oyunu ilerletmek mümkündür. Bu durum roman ve hikâye gibi türlerden farklıdır çünkü bu edebi türlerde hangi karakterin bakış açısıyla hikâyenin anlatılacağına yalnızca yazar karar vermektedir. Ancak dijital oyunlarda bu döngü kırılmış ve bakış açısı seçimi çoğunlukla oyuncuya verilmiştir.

Dijital oyunların yazar boyutuna gelindiğinde, roman, şiir ya da hikâye gibi geleneksel anlatı türlerinin genellikle tek bir yazarın bireysel üretimiyle ortaya çıktığı görülmektedir. Oysa dijital edebiyat söz konusu olduğunda, metnin ortaya çıkabilmesi için bir yazılım uzmanı ve bir grafiker en azından gerekli olan temel kadroyu oluşturmaktadır. Çünkü dijital yönelimler yalnızca yazınsal yaratıcılığı değil, aynı zamanda bilgisayar bilgisi, programlama becerisi ve yeni medya okuryazarlığını da beraberinde getirmektedir. Konu dijital oyunlara geldiğinde ise süreç çok daha karmaşık bir hâl almaktadır. Bir oyunda yalnızca hikâyenin kurgulanması değil, aynı zamanda karakterlerin tasarlanması, mekânların ve dünyaların inşa edilmesi, yaratılan bu evren içindeki tüm varlıkların isimlendirilmesi, oyun mekânının belirlenmesi ve grafik kalitesinin düzenlenmesi gibi pek çok ayrıntı bulunmaktadır. Bu nedenle dijital oyun üretimi, tek bir kişinin çabasıyla üstesinden gelinebilecek bir iş olmaktan çıkarak kolektif bir yaratı sürecine dönüşmektedir. Yazarın hayal gücü burada merkezî bir rol oynamaya devam etse de, bu hayal gücü ancak teknik uzmanların, tasarımcıların ve programcıların katkısıyla somutlaştırılabilmektedir. Dolayısıyla dijital oyunlarda “yazar” kavramı, geleneksel edebî türlerdeki tekil yaratıcı figürden farklı olarak, çok disiplinli bir ekip çalışmasının sonucunda ortaya çıkan kolektif bir kimliğe karşılık gelmektedir.

Dijital oyunlarda her sahne belirli bir amaç doğrultusunda kurgulanmalıdır. Oyunda gerçekleşen her hareketin ve ortaya çıkan her karakterin anlatıya hizmet eden bir işlevi olmalıdır. Özellikle açılış ve kapanış sahnelerinin ilgi çekici bir şekilde düzenlenmesi, oyuncunun dikkati ve merakını canlı tutmak açısından önemlidir. Ayrıca oyun ve sahne akışı içerisinde hikâyeyi güçlendiren zıtlıkların ve çatışmaların yer alması beklenmektedir. Bu noktada oyunun yazarı ya da senaryo ekibi, karakterleri ve olayları tutarlı bir biçimde inşa etmek zorundadır. Örneğin bir katilin ya da bir savcının hangi koşullar altında nasıl davranacağını önceden öngörebilmeli ve sahneleri bu ihtimalleri göz önünde bulundurarak zihninde canlandırabilmelidir.

Dijital oyunlarda, özellikle rol yapma oyunlarında, karakterler belirli kişilik özellikleri ve davranış kalıplarıyla kurgulanmaktadır. Oyuncunun bu özellikleri tam olarak tanıyabilmesi için oyunda belirli bir süre geçirmesi gerekmektedir; zira karakterin nitelikleri genellikle yaşanan olaylar süresince ortaya çıkmaktadır. Karakterin özelliklerini kavrayan oyuncu, avatarının kimliği ve kişilik yapısı çerçevesinde karar vermeye yönelmektedir. Örneğin *The Witcher* oyununda karakterin acımasız ve zalim olduğunu bilen bir oyuncu, düşmanını öldürürken merhamet etmeyecek; eğer karakter bilge ve adaletli bir kişilikle kurgulanmışsa oyuncu da adil kararlar almaya özen gösterecektir. Dolayısıyla oyuncunun avatarını tanıma süreci, geleneksel edebiyatta ana olayın çevresinde gelişen yan olaylar ve yan karakterlerle kurulan bağlantılara benzetilebilir. Bu bağlamda yan görevler ve yan olay örgüleri, hem oyun deneyimini çeşitlendirmekte hem de karakterin derinliklerini ortaya çıkararak anlatının bütünlüğüne katkı sağlamaktadır.

Dijital oyun yazarı, oyun dünyasının gerçekçiliğini ve tutarlılığını sağlamak için en ince ayrıntılara kadar düşünmek zorundadır. Bir oyun evreni tasarlanıyorsa, burada hangi bitkilerin yetiştiği, bu bitkilerin belirli amaçlar için kullanılıp kullanılmayacağı, yan karakterlerin diyaloglara dâhil olup olmayacağı ve bu karakterlerin hikâyeye etkilerinin ne ölçüde olacağı gibi unsurlar dikkatle belirlenmelidir. Aynı şekilde, oyunda hangi ırkların yaşayacağı, oyuncular arasındaki iletişimin hangi seviyede kurulacağı, toprağın türü ve rengi, hatta bu toprakların savaş açısından stratejik bir değer taşıyıp taşımadığı gibi ayrıntılar da göz ardı edilmemelidir. Avatarların, kurgulanan karakterleriyle uyumlu özellikler sergilemesi, anlatının inandırıcılığını artıran bir diğer unsurdur. Bunun yanı sıra hikâyenin geçtiği dönem ya da yıl özenle seçilmeli; eğer günümüz dünyasına benzer bir evren yaratılıyorsa, bu benzerliği destekleyecek öğeler – örneğin kullanılan silah türleri, bombalanmış evlerin mimari yapısı, binaların kat sayısı, sokaklarda dolaşan düşman askerleri, tutsaklar veya ağlayan çocuklar – oyuna eklenmelidir. Öte yandan sıfırdan fantastik bir dünya kuruluyorsa, burada da özgün ırklar, bitki örtüsü, coğrafi unsurlar, her varlığın ismi ve nitelikleri, dost ve düşman topluluklar ile bu toplulukların birbirleriyle neden dost ya da düşman oldukları ayrıntılı bir biçimde kurgulanmalıdır (Bostan, 2022, s. 177).

Dijital oyun yazarı, yalnızca lineer bir hikâye üretmekle sınırlı değildir; aynı zamanda oyuncunun seçimlerine göre dallanıp budaklanan, alternatif olay örgülerini ve senaryo yollarını tasarlamak zorundadır. Bu durum, geleneksel yazarlık anlayışından temel bir fark ortaya koymaktadır; zira roman veya hikâyede yazar, okurun izleyeceği tek bir yol üzerinden anlatıyı kurgularken, oyun yazarı çoklu olasılıkları, farklı sonuçları ve potansiyel çatışmaları aynı anda göz önünde bulundurmaktadır. Etkileşimli anlatıda oyuncunun her kararı, hikâyenin gidişatını etkileyebilir; bu nedenle yazar, oyuncu seçimlerinin mantıksal ve dramatik tutarlılığını sağlamak zorundadır. Ayrıca bu süreç, karakterlerin davranışlarının ve olay örgüsünün her senaryoya uygun

şekilde işlenmesini gerektirmektedir. Örneğin bir oyuncu, karakterin merhametli bir yanını ortaya çıkarabilirken başka bir oyuncu aynı karakteri zalimce yönlendirebilir; yazarın görevi, her iki durumda da anlatının bütünlüğünü koruyacak dallanmalar yaratmaktır. Bu bağlamda, etkileşimli anlatı kurgusu, oyuncuyu merkeze alan, çok katmanlı ve esnek bir anlatı tasarımı zorunlu kılmaktadır.

Oyun yazarı, oyun mekaniği ile anlatı ilişkisini sabit bir zeminde tutmak zorundadır. Yaratılan avatarların kişilik özellikleri ile oyun içinde verilen görevlendirmelerin birbiriyle uyumlu olması önemlidir. Arkadaş canlısı olarak yazılan bir karaktere sürekli şiddet içerikli görevler vermek, adalet peşinde koşan bir dedektifin intikam peşine düşmesi gibi görevlendirmeler oyuncuda çarpıklık hissi uyandıracaktır. Bu sebeple oyuncuya sunulan seçenekler, görevlendirmeler ve avatarın karakteri birbiri ile uyum içinde olmalıdır.

Dijital interaktif anlatılar, geleneksel metinlerin aksine çok katmanlıdır ve dallanarak ilerlemekte; oyuncunun veya okurun yaptığı seçimlerle şekillenmektedir. Bu durum, dijital oyun yazarının görevini geleneksel anlatı yazarından daha karmaşık hâle getirmektedir; çünkü yazar, çok katmanlı ve çok olasılıklı olay örgülerini aynı anda tasarlamak zorundadır. Geleneksel anlatılarda yazar, bir metni yalnızca tek bir doğrultuda kurgularken, dijital oyun yazarı oyuncunun yapacağı farklı seçimleri öngörerek alternatif sonlar üretmek durumundadır. Bu sonların hangi durumlarda işlevli, hangi durumlarda işlevsiz olacağı belirlenmeli veya gerektiğinde illüzyonel işlev kullanılarak okur/oyuncu deneyimi kontrol altına alınmalıdır.

Farklı olasılıkların varlığı, yazarın her kahramanı farklı kişilikler, farklı duygu durumları ve farklı davranışlar içerisinde hayal etmesini gerektirmektedir. Bu nedenle dijital interaktif oyun yazarının hayal gücünün, geleneksel anlatı yazarına kıyasla hem daha gelişmiş hem de mantıksal olması beklenmektedir. Özellikle *Sherlock Holmes* gibi polisiye oyunlar veya *The Walking Dead* gibi post-apokaliptik oyunlar örneğinde görüldüğü üzere; strateji geliştirme, mantıksal akıl yürütme, yaratıcı çözümleme ve alternatif olasılıkları yönetme gereksinimi, dijital oyun yazarının neden daha sistematik ve mantıklı bir düşünme sürecine sahip olması gerektiğini açıkça göstermektedir.

Yaratıcılık, geleneksel ya da dijital fark etmeksizin tüm edebi türlerden yazardan beklenen temel bir özelliktir. Ancak dijital oyunlarda ortaya çıkan bazı farklılıklar, yazardan okurun veya oyuncunun tepkilerini önceden öngörme becerisi talep etmektedir. Geleneksel kitaplar genellikle 250–400 sayfa arasında olup, bu kitapları okumak ortalama 5–6 saat sürmektedir. Oysa dijital interaktif oyunlar, çalışmada belirtildiği üzere, çok daha uzun oynanma sürelerine sahiptir; bu nedenle yazara, oyuncunun her an dikkatini koruma görevi düşmektedir. Örneğin, 20 saatten uzun süren bir oyunda, oyuncunun oyuna bağlılığı büyük ölçüde merak unsuru, karakterlerin derinliği ve hikâyenin sürükleyiciliği ile sağlanmaktadır. Dijital oyun yazarı, oyuncunun hangi sahnelerde

sıkılabileceğini veya hangi anlarda keyif alacağını önceden tahmin edebilmelidir. Oyunun süresi de olay örgüsüyle uyumlu olacak şekilde ayarlanmalı; aşırı kısa veya gereksiz uzun olmaması sağlanmalıdır. Bu bağlamda, dijital oyun yazarlığı hem anlatının hem de oyuncu deneyiminin dengeli bir şekilde yönetilmesini gerektiren çok katmanlı bir yaratıcı süreçtir.

Okur/oyuncu rolünden bahsetmek gerektiğinde oyuncunun artık hem yazar hem de anlatıcı rolüne büründüğünü söylemek doğru olacaktır. Öncelikle oyuncu, oyunu interaktif olarak deneyimleyen kişidir. Oyun içindeki nesne, mekân ve kişilerle etkileşime girerek oyun evrenini ve amacını keşfetmektedir. Burada geleneksel edebiyatın aksine deneyimleyerek ve keşfederek öğrenmenin var olduğu görülmektedir. İnteraktif oyunlarda oyuncuya çeşitli seçim hakları sunulmaktadır ve bu seçimler doğrultusunda oyunun olay örgüsü değişiklik göstermektedir. Olay örgüsünü derinden etkileyen işlevli seçenekler, olay örgüsünde ufak diyalog ve sahne değişikliği yaratan işlevsiz seçenekler ve okura seçim yaptığını hissettirse de olay örgüsünde hep aynı sahneye yönlendiren illüzyonel işlevler, okurun seçim türlerini oluşturmaktadır. Oyuncunun seçimler yoluyla hikâyeyi şekillendirebilmesi, bir tür yazar kimliğine büründüğünü göstermektedir. Ancak seçimlerinin olay örgüsünü etkileme seviyesi gerçek yazar tarafından eser yaratılırken kısıtlanmaktadır. Dolayısıyla oyuncu, kendisine izin verilen ölçüde metni yeniden yaratabilmektedir.

Anlatıcı rolündeki değişim, interaktif oyunlarda daha net bir şekilde ortaya çıkmaktadır. “Ben”, “O” ve “Siz” olmak üzere üç tür anlatıcının varlığı birinci bölümde açıklanmıştır. Buradan hareketle, dijital oyunlarda “Siz” zamirli anlatıcının bulunmadığı belirtilmelidir. “Ben” anlatıcı, oyuncunun kendisidir. Oyuncu, yönettiği avatar sayesinde ve cevap verdiği her seçim hakkı ile “Ben” anlatıcı rolüne bürünmektedir. Avatarının yerine geçerek, olay örgüsünü bizzat kendisi şekillendirmektedir. O anda olayları, çevreyi ve sosyal ilişkileri kavrayan, algılayan ve yönlendiren kişi, oyuncunun kendisidir. Oyuncu, olayı yönlendirmediği ve karar vermediği anlarda “O” anlatıcı konumuna geçmekte ve gözlemci bakış açısına sahip olmaktadır. Bu durumda, olaylara müdahale etmeyip, olayları uzaktan gözlemlemektedir. Oyundaki kamera açısına bağlı olarak, oyuncunun ilahi anlatıcının özelliklerini kazanması da mümkündür. Çünkü dijital bir oyun, sinema ile benzer özellikler taşımakta ve diğer karakterlerin ne yaptığını ve düşündüğünü tek bir sahnede görmek mümkün hâle gelmektedir. Böylece, oyuncu her şeye hâkim olan ilahi anlatıcı konumuna gelmektedir. Yazar ve yapay zeka da olan biten her şeyi ve yaşanabilecek tüm olasılıkları bilmeleri yönüyle ilahi anlatıcı özellikleri göstermektedirler. Bir oyundaki neredeyse tüm karakterler oyuncu ile iletişime girmektedir, dolayısıyla hikâyeyi kendi ağızlarından aktarmaktadırlar. Bu bağlamda yapay zeka ile varlık bulan diğer avatarlar da diyalogları olduğu sürece ben anlatıcı rolünü üstlenmektedirler. Anlatıcı-avatar ilişkisi, metin çözümlemeleri bölümünde somut örnekler üzerinden aktarılacaktır.

3. BÖLÜM

METİN ÇÖZÜMLEMELERİ

Bu çalışmada, interaktif kurgunun okur/oyuncu etkileşimine dayalı yapısal özelliklerini ortaya koymak amacıyla biri dijital hikâye (*Tuvaldeki Adam*), diğeri video oyunu (*Life is Strange: Double Exposure*) olmak üzere iki farklı interaktif eser incelenmiştir. Her iki eser de çoklu sonlara sahip olup, hikâye sekiz, oyun ise iki farklı son ile tamamlanabilmektedir.

Analiz sürecinde, incelenen her bir eserin anlatı yapısını ve kullanıcı etkileşimini karşılaştırmalı olarak değerlendirmek üzere tablo temelli bir yöntem benimsenmiştir. Hikâye incelemesinde, her bir olasılık için “Seçenekler”, “Seçilen Olasılık”, “İşlevli/İşlevsiz”, “Olay Örgüsü” başlıkları altında veriler sınıflandırılmıştır. Bu tablolar, işlevli (olay örgüsünü değiştiren) ve işlevsiz (olay örgüsüne etki etmeyen) tüm seçenekleri kapsayacak biçimde düzenlenmiştir. Böylece, anlatıdaki tüm karar noktalarının yapısal işlevi bütüncül olarak değerlendirilmiştir. “Seçenekler” başlığı, yazarın okura sunduğu seçim haklarını ifade etmektedir. Okur, kendisine sunulan seçenekler üzerinden tercihler yaparak olay örgüsünü değiştirmektedir. Okura sunulan bütün seçim hakları bu başlık altında yer almaktadır. “Seçilen Olasılık” bölümünde okurun yaptığı tercihe yer verilmiştir. “İşlevli” ve “işlevsiz” seçenek başlıkları, incelenen eserlerde belirlenmesi ve değerlendirilmesi nispeten güç yapısal unsurlar olarak öne çıkmaktadır. İşlevsiz seçenekler, okura/oyuncuya seçim hakkı tanınmasına rağmen olay örgüsünde köklü değişikliklere yol açmayan; yalnızca kısa bir sahne, diyalog veya atmosfer ayrıntısı gibi bütüne etkisi sınırlı sonuçlar doğuran tercihleri ifade etmektedir. Tanım açısından oyun ve hikâye arasında ufak farklılıklar bulunsa da işlevsiz seçeneklerin temel özellikleri her iki türde de aynıdır.

İnceleme sürecinde, işlevsiz seçeneklerin ortak iki kullanım amacı tespit edilmiştir. Birincisi, okurun/oyuncunun kendini önemli hissetmesini ve yaptığı seçimleri ciddiye almasını sağlamaktır. Bu tür seçenekler, metnin tamamını etkileyen kararlarla hangi noktada karşılaşıldığının çoğu zaman anlaşılmasını güçleştirmekte; bu ayrımın net biçimde görülebilmesi için eserin birden fazla kez okunması veya oynanmasını gerektirmektedir. İkincisi ise, yazarın hikâyenin ilerleyişini kontrol etme ve temel olay örgüsünü sabit tutma eğilimidir. Büyük değişimlere yol açmayan bu tercihler, metnin ana ekseninin yazar tarafından korunmakta olduğunu gösterir; böylece okurun/oyuncunun anlatı üzerindeki etkisi sınırlanır. Buna karşılık işlevli seçenekler, olay örgüsünde köklü değişikliklere neden olan ve anlatının akışını baştan sona yeniden şekillendiren tercihlerdir. Bu seçimlerde okur/oyuncu, adeta yazarla eşdeğer bir konuma gelerek metnin inşasında aktif bir rol üstlenir.

Tablolar hazırlanırken “işlev durumu”, okura/oyuncuya sunulan seçim sayısı temel alınarak belirlenmiştir: tek seçim hakkı sunulan durumlar işlevsiz, birden fazla seçim hakkı sunulan durumlar ise işlevli olarak sınıflandırılmıştır. Bu sınıflandırma, oyun ve hikâye için aynı mantık çerçevesinde yapılmış olmakla birlikte, her iki türün kendi yapısal özellikleri bağlamında ayrı ayrı değerlendirilmiştir.

Hikâye incelemesinde üç farklı “işlev” türü belirlenmiştir: işlevli, işlevsiz ve illüzyonel işlev. İllüzyonel işlev, sekiz farklı sonun tamamının incelenmesi sonucunda tespit edilmiştir. Bu işlev türünde, okura sunulan kimi seçimler, görünürde farklı seçenekler sunmasına rağmen her durumda aynı sahneye yönlendirmektedir. “Sergi” ve “Kardan Adam” sahneleri bu duruma örnek teşkil etmektedir. Söz konusu seçimler, yüzeyde işlevli gibi görünse de gerçekte okurun metne doğrudan etkisi bulunmamaktadır; yapılan her tercih, aynı sahneye ulaşılmasına yol açmaktadır. Bu durum, işlevsiz seçeneklerde de ifade edildiği üzere, yazarın metni kontrol altında tutma ve olay örgüsünü belirli bir çizgide ilerletme eğiliminin bir yansımasıdır. İllüzyonel işlevin tespit edilebilmesi için, hikâyenin tüm olasılıklarının eksiksiz olarak okunması ve karşılaştırmalı biçimde analiz edilmesi gerekmektedir. Bu nedenle *Tuvaldeki Adam* için oluşturulan tablo, illüzyonel seçimleri ayrıca belirtmektedir. Oyun incelemesinde ise herhangi bir illüzyonel işlev türüne rastlanmamıştır. Bu bağlamda oyundaki işlev türleri, yalnızca önceki bölümde tanımlanan işlevli ve işlevsiz seçeneklerle sınırlıdır.

Oyun incelemesinde tablolar iki olasılık üzerinden hazırlanmıştır. İlk olasılıkta, işlevli ve işlevsiz tüm seçenekler, hikâye incelemesinde olduğu gibi tablolastırılmıştır. Ancak ikinci olasılıkta yalnızca işlevli seçenekler analiz kapsamına alınmıştır. Bu tercih, oyunda oyuncuya sunulan seçeneklerin fazlalığı ve işlevsiz seçeneklerin olay örgüsünde herhangi bir değişikliğe yol açmaması nedeniyle yapılmıştır. Ayrıca oyunun yapısal bölümlere ayrılmış olması dikkate alınarak her bölüm için ayrı bir tablo hazırlanmış; toplamda beş bölüm üzerinden inceleme gerçekleştirilmiştir.

Bu yöntemle amaçlanan, interaktif metinlerde kullanıcıya sunulan seçimlerin sayısal çeşitliliği ile işlevsel değeri arasındaki ilişkiyi, farklı medyalar (dijital hikâye ve video oyunu) üzerinden karşılaştırmalı olarak ortaya koymaktır. Böylece hem anlatı inşasında etkileşimli seçimlerin rolü hem de bu seçimlerin olay örgüsüne etkisi net bir biçimde saptanmıştır.

Tuvaldeki Adam uStory platformu üzerinde yer alan, toplam sekiz farklı sonu bulunan interaktif bir hikâyedir. Başak Fakılı tarafından kaleme alınmıştır. Şimdiye kadar 16 bin kişi tarafından okunmuş ve 297 yorum almıştır. Uygulama üzerindeki puanı 5 üzerinden 4,7’dir. “Gerilim” ve “aşk” kategorilerine etiketlenmiştir. Hikâye, 2022 yılında katıldığı İnteraktif Hikâye Yarışması’nda birinci seçilmiştir.



Şekil 6. Tuvaldeki Adam Kapak Fotoğrafı

İnceleme için bu eserin seçilmesinin altı sebebi vardır.

1. uStory, yalnızca Türk yazarları ve interaktif hikâyeleri barındırması açısından ülkemizde bir ilk niteliği taşımaktadır. Günümüzde aktif kullanılsa da interaktif hikâyelere odaklanan ilk platform olarak literatüre önemli bir katkıda bulunmaktadır. Uygulamanın ülkemizdeki ve alandaki önemi açısından uStory platformu üzerinden bir hikâyenin incelenmesine karar verilmiştir.
2. uStory platformu üç yıl arka arkaya interaktif hikâyelerin katıldığı bir yarışma düzenlemiştir. *Tuvaldeki Adam*'ın bu yarışmaların birinde birinci oluşu, değerini kanıtladığını göstermektedir. Bu sebeple okurlar tarafından beğenilen ve başarılı bulunan eser, inceleme için seçilmiştir.
3. Tamamen interaktif özellikler barındırması, dijital anlatılardaki dallanmaları göstermesi açısından önem taşımaktadır. Ülkemizde geleneksel anlatılar üzerine pek çok çalışma yapılmış olsa da interaktif bir metin incelemesi oldukça sınırlıdır. Literatürdeki bu boşluğu doldurmak amacıyla interaktif bir hikâye seçilmesine ve incelenmesine karar verilmiştir.
4. Yazdığımız tez, dijital edebiyattaki okur, yazar ve anlatıcı rollerine odaklanmaktadır. İnteraktif bir eser de okurun metin üzerindeki rolünün geçmişten günümüze değişimini göstermek amacıyla oldukça zengin veriler sunmaktadır.
5. Hikâyenin sekiz farklı sona sahip olması, tüm sonların incelenebilmesine, tablolaştırılmasına ve sonların kendi aralarında karşılaştırılmasına izin vermektedir.
6. Hikâyedeki her bir olasılığın okunma süresi yaklaşık 10 dakikadır. Bu da okuma süresinin kısa ve yönetilebilir olması anlamına gelmektedir. Okurun günümüz koşullarında azalan dikkat süresini baz alması, kısalığı sebebiyle pratik ve derinlemesine bir incelemeye izin vermesi yönleriyle *Tuvaldeki Adam* inceleme için seçilmiştir.

Dijital oyun incelemesi için de okur/oyuncu/kullanıcı ile yazar ve makine arasındaki etkileşimi net olarak görebilmek ve özgün bir inceleme sunabilmek amacıyla interaktif özellikler taşıyan RPG türünde bir oyun seçme yoluna gidilmiştir. İnteraktif oyun incelemesi yapmak için hâli hazırda pek çok seçenek bulunmaktadır. *Mass Effect* (2007), *Dragon Age: Inquisition* (2014), *Life is Strange* (1. sezon) (2015), *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), *Persona 5 Royal* (2019), *Disco Elysium* (2019), *Red Dead Redemption 2* (2018), *Cyberpunk 2077* (2020), *Hogwarts Legacy* (2023), *Life is Strange: Double Exposure* (2024) gibi oyunlar oldukça zengin bir içerik sunmaktadır, ikiden fazla sona sahip olması, karakter derinlikleri ve etkileyici avatar özellikleri sebebiyle oyuncunun empati yapma oranını artırması, uzun soluklu olması gibi yönleriyle ilgi çekmektedir. Ancak bir tez çalışması için inceleme yapabilmek için öncelikle oyunların oynanış süreleri tespit edilmeli ve çalışmaya uygunluğuna karar verilmelidir.

Tablo 5. Dijital Oyun Süreleri

Oyun Adı	En Kısa Süre (Ana Hikâye)	En Uzun Süre (Tüm İçerikler)
<i>The Witcher 3: Wild Hunt</i>	~50 saat	150+ saat
<i>Disco Elysium</i>	~23 saat	~60 saat
<i>Mass Effect</i> (serinin oyunları)	~40 saat	~60 saat
<i>Dragon Age: Inquisition</i>	~50 saat	100+ saat
<i>Cyberpunk 2077</i>	~30 saat	70+ saat
<i>Red Dead Redemption 2</i>	~40 saat	60+ saat
<i>Persona 5 Royal</i>	~60 saat	80+ saat
<i>Hogwarts Legacy</i>	~25-35 saat	80-120+ saat
<i>Life is Strange</i> (1. sezon)	~14 saat	~20 saat
<i>Life is Strange: Double Exposure</i>	12-14 saat	20-25 saat

1. Aynı oyuna ait oynanma sürelerindeki bu farkın sebebi oyuncuların bazılarının yalnızca ana hikâyeye odaklanması ve yan görevleri görmezden gelmesidir. Bazı oyuncular ise oyun evreninin tamamını keşfetmeyi istemekte, verilen tüm görevleri tamamlamakta ve oyunda etkileşime geçebildikleri bütün karakterler ile iletişim kurmaktadır. Bu boyutta bir oynanış, oyunun oynanma süresinde ciddi farklar oluşmasına sebep olmaktadır. Oynanış süresi ile okura sunulan seçimlerin sayısı doğru orantılıdır. 12-25 saat arasında süren *Life is Strange: Double Exposure* oyununda dahi 120 seçim hakkı bulunmaktadır. Dolayısıyla listede yer alan oyunların tablolaştırılması oldukça zordur.
2. *Life is Strange: Double Exposure* ilk etapta oynanma süresinin ortalama özellikler göstermesi yönüyle ön plana çıksa da farklı özellikleri de oyunun inceleme için seçilmesinde etkili olmuştur. Tablolaştırma esnasında işlevli ve işlevsiz seçenekler özellikle belirtilmiştir. Bu sayede okur, hangi seçimlerinin olay örgüsünün bütününe etkilediğini görebilecektir. *Life is Strange* oyununda işlevli bir seçenek okura sunulduğunda ekranda bir kelebek belirmekte ve bu seçeneğin oyunda etkili olacağını söylemektedir.



Şekil 7. Life is Strange Kelebek Etkisi

Böyle bir ön uyarı, oyuncunun yapacağı seçimi daha fazla ciddiye almasına ve kendini daha önemli hissetmesine sebep olmaktadır. Kelebeğin ortaya çıkmadığı tüm seçimler yalnızca ufak sahne farklılıkları yaratmakta, olay örgüsünde büyük değişimlere sebep olmamaktadır. Dolayısıyla işlevsiz olma özelliği göstermektedir. Diğer oyunlarda ise yapılan hangi seçimlerin ana olay örgüsünü etkilediğini tespit etmek oldukça zordur ve en iyi ihtimalle oyunun sonunda anlaşılmaktadır. Oynanma süresinin uzunluğu da ana ve yan görevlerin, dolayısıyla da okura sunulan seçimlerin fazlalığına işaret etmektedir. İşlevli ve işlevsiz olarak nitelenen seçeneklerin tam liste ile okura sunulabilmesi için *Life is Strange: Double Exposure* iyi bir tercih olarak karşımıza çıkmaktadır.



Şekil 8. Life is Strange Bu Eylemin Sonuçları Olacaktır

3. *Life is Strange: Double Exposure*'un inceleme için seçilmesinin üçüncü sebebi bir devam oyunu olması ve diğer oyunlara kıyasla çok daha güncel sayılmasıdır.

Tablo 6. Dijital Oyun Çıkış Yılları

Oyun Adı	Çıkış Yılı
<i>Mass Effect</i>	2007
<i>Dragon Age: Inquisition</i>	2014
<i>Life is Strange (1. Sezon)</i>	2015
<i>The Witcher 3: Wild Hunt</i>	2015
<i>Life is Strange: Before the Storm</i>	2017
<i>Life is Strange 2 (1. Sezon)</i>	2018
<i>Red Dead Redemption 2</i>	2018
<i>Persona 5 Royal</i>	2019
<i>Disco Elysium</i>	2019
<i>Cyberpunk 2077</i>	2020
<i>Life is Strange: True Colors</i>	2021
<i>Hogwarts Legacy</i>	2023
<i>Life is Strange: Double Exposure</i>	2024

Life is Strange: Double Exposure 2024 yılının ekim ayında Steam ve Windows Store'da, 2024 yılının kasım ayında ise Nintendo Switch platformunda piyasaya sürülmüştür. Serinin ilk oyunu 2015 yılında piyasaya sürülmüştür ve ilk oyundaki ana karakter olan Max'in hayatının ilerleyen bölümleri *Double Exposure* ile anlatılmaya çalışılmıştır. Eseri bu bakımdan bir kitap serisine benzetmek mümkündür. *Dune*, *Harry Potter*, *Metro*, *Sherlock Holmes*, *Witcher*, *Yüzüklerin Efendisi* gibi kitap serileri ile benzerlik göstermektedir. Bu kitapların zaman içinde *Life is Strange* benzeri oyunlara dönüştürülmesi aradaki benzerliği kanıtlar niteliktedir ve yukarıdaki tabloda görüldüğü üzere ortak özellikler taşıdığı pek çok oyundan daha günceldir. *Life is Strange: Double Exposure* oyununun güncel çıkış tarihi, bu çalışmanın özgünlük ve yenilik açısından önemini artırmaktadır. Henüz kapsamlı akademik incelemelere konu olmamış olan bu oyun, literatürdeki boşluğu doldurma potansiyeli taşımaktadır. Ayrıca, oyunun güncelliği sayesinde gelişmiş grafik teknolojileri ve modern teknik altyapılarla donatılmış olması, görsel ve teknik açıdan daha yüksek bir kalite standardını beraberinde getirmektedir. Bu durum, oyuncu deneyimi ve etkileşim mekaniği üzerine yapılacak analizlerin hem teknik hem de kuramsal açıdan daha derinlemesine ve güncel verilere dayanarak gerçekleştirilmesine imkân tanımaktadır. Dolayısıyla, bu çalışmada *Life is Strange: Double Exposure*'un tercih edilmesi, hem oyun incelemesi alanına özgün katkılar sunacak hem de interaktif anlatı ve oyuncu-karar ilişkileri bağlamında yeni perspektifler açacaktır.

4. *Life is Strange: Double Exposure* oyunu geçmişte ortaya çıkan ludoloji-naratoloji tartışmasının günümüz boyutunu ortaya koymakta ve ludo-narrative özellikler taşımaktadır. Bu melez türde hikâye ve oynanış birbirini tamamlayan iki unsur olarak ortaya çıkmaktadır. Anlatı, oyuncunun eylemleri ile şekillenmektedir. İzleyerek değil, oynayarak deneyimlenen bir yapı söz konusudur. Ana karakter olan Max'in zamanı geri alabilme yeteneği oyunun ludo-naratolojist anlamdaki melezliğinin öne çıkmasını sağlayan bir özelliktir. Max'in yeteneğini

kullanabilmesi mekanik bir olayken bu yetenek sayesinde Max'in karakter gelişiminin sağlanması naratolojist özellikler sergilemektedir.

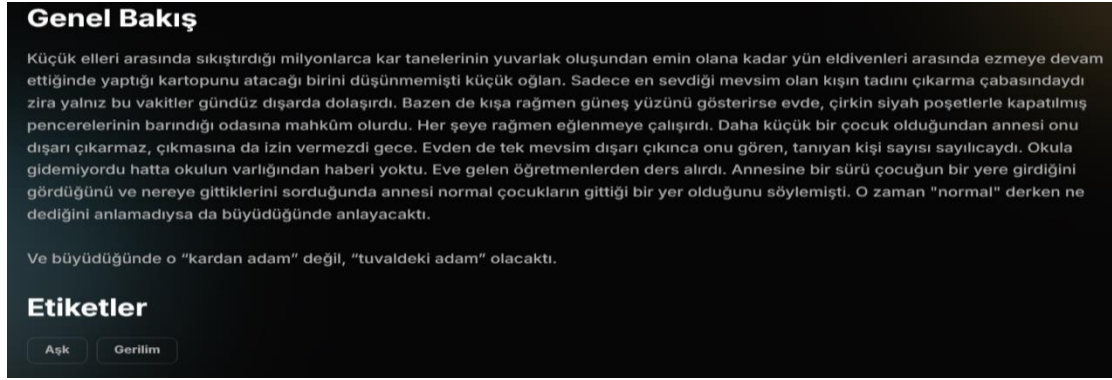
5. Max'in zamanı geri alma ve yaşananları değiştirme eylemi etik sorunları da beraberinde getirdiğinden oyuncu, karakter ile daha fazla bütünleşmekte ve oyuna daha fazla dahil olmaktadır. Oyundaki tüm eylemler dramatik sonuçlara yol açmakta, oyuncuya etik ve duygusal sorumluluklar yüklemektedir.
6. Mekanik özelliklerden biri olan mekân diğer oyunlara kıyasla daha etkin kullanılmış ve duygusal boyutu ön plana çıkarılmıştır. Oyuncu oyun evrenindeki eşyalara dokunarak geçmiş hakkında bilgi edinebilmekte, çeşitli çıkarımlar elde etmekte ve kendi notlarını bırakabilmektedir. Bu da oyun mekânı olan mekânın anlatısal özellikler taşıması anlamına gelmektedir.
7. *Life is Strange: Double Exposure* oyununda tüm avatarların davranışları senaryo ve oynadıkları karakterler ile tutarlıdır. Oyuncu, karakterlerin gerçekliği ile ilgili herhangi bir yanılgıya düşmemektedir. Karakter gelişimlerinin ve verilen kararların bu derece tutarlı olup her davranışın neden-sonuç ilişkisine bağlanması oyuncunun kafasında soru işaretleri oluşmasının ve oyun evreninin tutarlılıktan uzaklaşmasının önüne geçmektedir.

Yukarıda sıralanan sekiz madde dolayısıyla *Life is Strange: Double Exposure* incelenmek üzere seçilmiştir.

3.1. DİJİTAL HİKÂYE ÇÖZÜMLEMESİ: TUVALDEKİ ADAM

Tuvaldeki Adam uStory platformunda yer alan, Türk yazar Başak Fakılı'nın ürettiği interaktif bir hikâye örneğidir. Hikâyenin 8 farklı sonu bulunmaktadır. 2022 yılında yayınlandığı platform tarafından düzenlenen İnteraktif Hikâye Yarışması'nda eserler halk oylamasına sunulmuş ve *Tuvaldeki Adam* birinci seçilmiştir. Sekiz farklı olasılıktan her birinin okunma süresi yaklaşık on dakikadır. Her olasılığın sonunda hikâyenin başına dönerek yeni olasılıkları denemek mümkündür. Bölüm uzunlukları Times New Roman yazı tipi ve 11 punto ile yazıldığında beş ila on bir sayfa arasında değişkenlik göstermektedir. Okuma yapılan platformun sağ üst bölümünde, hikâyenin toplamda kaç versiyonu olduğu ve okurun kaçına ulaştığı görülebilmektedir.

Hikâye iki karakter etrafında şekillenmektedir: Mehir ve Pamir. Mehir yeni bir sergi açan ünlü bir ressamdır. Çizimini yaptığı Kral tabloları ile tanınmaktadır. Pamir ise Kral tablolarındaki kişiye benzeyen, albino, çocukluğunda akranları tarafından dışlanmış ve rahatsızlığı sebebiyle dışarı çıkılmasına izin verilmemiş bir bireydir. Olaylar Mehir'in kaçırılması ve gözlerini hiç tanımadığı bir odada açması ile başlamaktadır. Hikâyedeki gerilimi Mehir'in kurtulup kurtulamayacağı sorusu oluşturmaktadır.



Şekil 9. Tuvaldeki Adam genel bakış

3.1.1. Okur, Yazar ve Anlatıcı Roller

İnteraktif hikâyelerde seçenekler genellikle üç farklı işlev düzeyinde değerlendirilebilir: işlevli, işlevsiz ve illüzyonel seçenekler. İşlevli seçenekler, okurun yaptığı tercihlerin hikâyenin yönünü ve olay örgüsünü etkileyerek farklı sonuçlara yol açtığı seçimlerdir. Okur, bu tür seçimlerle hikâyeyi şekillendirme gücüne sahip olur ve her seçim farklı bir deneyim sunar. Buna karşılık, işlevsiz seçenekler, okura tek bir seçim hakkı sunar ve başka bir şans bırakmaz; yani okurun tercihleri olay örgüsünde gerçek bir değişiklik yaratmaz. İşlevsiz seçenekler, hikâyenin temel omurgasını koruyan, anlatının sabit noktalarını oluşturan yapı taşlarıdır. Buradan anlaşılacağı üzere okura birden fazla seçim hakkı sunuluyorsa işlevli, bir seçim hakkı sunuluyorsa işlevsiz olarak adlandırılmıştır.

Tuvaldeki Adam özelinde yapılan analizde, okura birden fazla seçenek sunulmasına rağmen bazı seçeneklerin olay örgüsünü değiştirmedikleri gözlemlenmiştir. Bu seçenekler, okura işlevliymiş gibi sunulmuştur ancak gerçekte olayları değiştirmeyen seçeneklerdir ve bu durum illüzyonel işlev olarak tanımlanmıştır. İllüzyonel işlev, yalnızca hikâye türüne özgü olarak ortaya çıkmış; interaktif oyunlardan farklı olarak, metinsel anlatının içinde işlevsizlik gizlenmiş ve okurun deneyimi bu yolla yönlendirilmiştir. Bu işlev türünün ortaya çıkması için tüm olasılıkların tek tek okunması ve incelenmesi gerekilmiştir. Yapılan çalışma sonucunda “Sergi” ve “Kardan Adam” bölümlerinin okurun seçimi dikkate alınmaksızın her olasılıkta tekrar ettiği gözlemlenmiştir. İllüzyonel işlev tanımı da bu gözlem sonucunda ortaya çıkmıştır.

Seçeneklerin işlevini belirlerken izlenen kriterler şunlardır:

1. **Olay örgüsüne etkisi:** Seçim farklı bir sahneye veya sonuca yol açıyor mu?
2. **Karakterin deneyimine etkisi:** Seçim karakterin psikolojisini veya hikâyede ilerleyişini değiştiriyor mu?
3. **Okurun algısı ve merakın sürdürülmesi:** Seçim, okura karar verdiği hissini veriyor ancak olay örgüsünü değiştirmiyorsa illüzyonel işlev olarak sınıflandırıldı.

İşlevsiz ve illüzyonel seçenekler, okuru hikâyeye bağlamada ve merak duygusunu canlı tutmada önemli bir araç olarak işlev görmektedir. Pamir'in çocukluk travmalarının sekiz farklı olasılık boyunca sabit biçimde işlenmesi ve Mehir'in sergi sahnesinin olay örgüsünün başlangıç noktası olması, bu seçeneklerin yalnızca mekanik değil, aynı zamanda anlatısal ve tematik bir işlev üstlendiğini göstermektedir. Böylece, interaktif hikâyelerde işlevli, işlevsiz ve illüzyonel seçeneklerin birlikte kullanımı, hem okurun deneyimini hem de hikâyenin yapısal bütünlüğünü belirleyen kritik bir unsur olarak öne çıkmaktadır.

İnteraktif hikâyeler, genel olarak tek oturuşta okunmak amacıyla kurgulanmaktadır. *Tuvaldeki Adam* da bu anlayışla tasarlanmış olup, bir olasılığın okunma süresi yaklaşık on dakika ile sınırlıdır. Bu yönüyle interaktif hikâyeler, özellikle kısa hikâye türü ile benzerlik göstermektedir. Oysa geleneksel kısa hikâyeler, üç ile beş sayfa arasında değişebildiği gibi novella ölçüsüne ulaşacak kadar da uzun olabilir. Bu noktada uzunluğun belirlenmesi tamamen yazara bağlıdır. İnteraktif hikâyelerde ise uzunluk, yalnızca anlatının doğasıyla değil, aynı zamanda okurun dikkat süresi ve dijital platformların okuma alışkanlıklarıyla da belirlenmektedir. Espen Aarseth'in *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* adlı eserinde, etkileşimli metinlerin okurun aktif katılımını sürekli kılacak şekilde tasarlandığında işlevsellik kazandığı belirtilmektedir (Aarseth, 1997, s. 8).

Kısa tasarımın bir diğer sonucu, karakter derinliğinin sınırlı kalmasıdır. Geleneksel anlatılarda yazar, betimlemeler ve içsel çözümlemelerle karakterlerin psikolojilerini ayrıntılı şekilde inşa edebilirken, interaktif kısa hikâyelerde yazarın önceliği farklı olasılıkların kurgulanmasıdır. *Tuvaldeki Adam*'da yalnızca iki ana karakter bulunmaktadır. Yan karakterler ise yalnızca "Sergi" ve "Tuvaldaki Adam" sahnelerinde ortaya çıkmakta ve esasen Pamir'in çocukluk travmalarını açığa çıkarmaya yönelik işlevsel bir role sahiptir. Yan karakterlerin kişisel özellikleri verilmemekte, yalnızca ana karakterin ruhsal dünyasının anlaşılmasına katkı sağlamaktadır. Bu durum, kısa interaktif hikâyelerde karakter çeşitliliği yerine olay örgüsü ve seçimlerin önceliklendirildiğini göstermektedir.

Okur deneyimi açısından bakıldığında, kısa ve yoğun anlatılar dijital okurun beklentilerini karşılamaktadır. Araştırmalar, dijital platformlarda okur dikkat süresinin basılı metinlere kıyasla daha kısa olduğunu göstermektedir (Liu, 2005, s. 92). İnternet ortamının çok sayıda içerik barındırması, okuru seçici olmaya zorlamakta; yalnızca başından itibaren merak uyandıran metinler sonuna kadar okunabilmektedir. Bu nedenle, Janet Murray'nin *Hamlet on the Holodeck* adlı eserinde de belirtildiği gibi, interaktif anlatılarda merak unsurunun sürekli canlı tutulması esastır (Murray, 1997, s. 2).

Ayrıca interaktif hikâyelerin kısalığı, olay örgüsünde sürekliliği ve dinamizmi öne çıkarmaktadır. *Tuvaldeki Adam*'da her seçim bir eylemle sonuçlanmakta, durağan betimlemeler yerine sürekli hareket hâkim olmaktadır. Bu yapı, okurun dikkatini canlı tutarken, aynı zamanda dijital okuma deneyimine uygun bir anlatı formu ortaya koymaktadır. Dolayısıyla kısa interaktif hikâyeler,

geleneksel anlatılardan farklı olarak okurun psikolojik katılımını, merak duygusunu ve etkileşim isteğini metnin merkezine yerleştirmektedir.

Mekân anlatımına bakıldığında, özellikle hikâyenin ilk bölümünde detaylı betimlemelerin hâkim olduğu görülmektedir. Olaylar tek bir mekânda geçtiği için odaların görünüşü, iç dekorasyonu ve karakterler üzerindeki etkileri okura aktarılmakta, böylece merak duygusu güçlendirilmektedir. Evin öylesine sıradan bir mekân olmaması, Pamir'in hayatının önemli bir parçası olması, karakterin duygusal derinliğinin daha iyi anlaşılmasını sağlamaktadır. Mekân betimlemeleri, genel olarak Pamir'in psikolojisini ve iç dünyasını ön plana çıkarmakta, okurun karakterle empati kurmasını kolaylaştırmaktadır.

Mehir karakteri ise psikolojik ve duygusal açıdan Pamir kadar derin işlenmemiştir. Karakterin kaçırıldığını fark ettiği anda yaşadığı panik, korku veya şaşkınlık gibi duygular okura yeterince aktarılmamaktadır. Bu eksiklik, interaktif hikâyelerde sıkça rastlanan bir durumdur; okur, seçimler aracılığıyla karakteri yönlendirmekte, ancak karakterin içsel deneyimini tam olarak gözlemleyememektedir. Karakterin daha derin çizilmesi, okurun empati kurmasını ve seçimleri daha bilinçli bir şekilde gerçekleştirmesini kolaylaştıracaktır.

İnteraktif hikâyelerde mekânın rolü, yalnızca olayların geçtiği fiziksel bir alan olmanın ötesine geçer; okurun seçim ve etkileşim deneyimi üzerinde doğrudan etkili bir unsur hâline gelir. Espen Aarseth'in (1997, s. 8) *ergodik edebiyat* tanımı bağlamında, interaktif metinlerde okurun metne katılımı, seçimler ve etkileşimlerle şekillenir. Mekân betimlemeleri, okurun karakteri yönlendirme sürecinde kararlarını etkileyebilir; örneğin odaların düzeni, ışık ve gölge tasvirleri ya da mekândaki nesnelerin anlatımı, okurun hangi seçeneği işaretleyeceği konusunda bilinçaltı ipuçları sunabilir. Bu durum, interaktif hikâyelerde mekânın sadece anlatıyı destekleyen bir araç değil, aynı zamanda okur etkileşimini yönlendiren bir bileşen olduğunu göstermektedir.

Ayrıca, interaktif hikâyelerin ülkemizde henüz yeni bir tür olması, bu tür eksikliklerin yazarlar tarafından mazur görülmesini sağlamaktadır. Yeterli örnek ve rehber materyale sahip olmayan yazarlar, kurgu ve karakter derinliği açısından çeşitli güçlükler yaşamaktadır. Mekân betimlemeleri ve karakter işlenişi, dijital ortamda okurun dikkatini sürdürmesi ve hikâyeye bağlanması açısından stratejik bir önem taşır. Böylece mekân, yalnızca fiziksel bir yer olmaktan çıkarak, okurun seçim sürecine dolaylı olarak müdahil olan, karakterin psikolojisini ve merak duygusunu pekiştiren bir araç hâline gelmektedir.

Yazar ve dil kullanımına gelindiğinde, *Tuvaldeki Adam*'da devrik cümlelerin yoğun biçimde kullanıldığı gözlemlenmektedir. Ancak bu teknik, metni şiirselliğe veya lirik bir anlatıya ulaştırmaktan ziyade, bir acemilik örneği olarak karşımıza çıkmaktadır. Geleneksel edebiyatta devrik cümleler, metni daha doğal ve ritmik kılmak, okurun metinle kurduğu duygusal bağı güçlendirmek amacıyla tercih edilmektedir. İncelenen metinde ise yazarın bu yöntemi bilinçli

olarak kullandığı izlenimi verilmemektedir; bunun temel nedeni, metin içinde sıkça rastlanan yazım hataları, anlatım bozuklukları ve noktalama eksiklikleridir.

Dijital platformlarda editör, redaktör veya yayımcı gibi denetim mekanizmalarının bulunmaması, yazarların kurgu ve dil kullanımında karşılaştığı zorlukları bir ölçüde açıklamaktadır. Geleneksel edebiyatta yazarlar, fikir alışverişi yapabilecekleri bir çevreye sahiptir; eserleri eleştiriye tabi tutulur ve editör denetiminden geçmeden basılamaz. Bu süreç, yazım hatalarının ve anlatım bozukluklarının minimize edilmesini sağlar ve yazarın daha titiz bir üretim süreci izlemesine imkân tanır. Öte yandan, dijital edebiyatta bu tür denetim mekanizmalarının yokluğu, metinlerde cümle düşüklüğü ve anlatım bozuklukları için bir boşluk yaratmaktadır. Yaptığı işin iyi olmasını isteyen bir yazar, ya bilinçli olarak bir editörle çalışmalı ya da esere ait tüm düzeltmeleri kendisi yapmalıdır.

Dijital edebiyatın bir diğer avantajı, deneysel çalışmaları yayımlama imkânını sunmasıdır. Geleneksel basılı literatürde yeni dönem yazarlarının ve deneysel uygulamalar yapanların eserlerini bastırması zorlu bir süreçtir; ancak dijital platformlar bu tür engelleri ortadan kaldırmıştır. İnteraktif eserler, yapay zekâ araçlarının kullanımını içerecek şekilde tasarlanmış olup, basılı yollarla okura sunulması mümkün değildir. Dolayısıyla *Tuvaldeki Adam* gibi eserler yalnızca dijital yollarla varlık gösterebilir. Bu durum, yazarın belli düzeyde dijital okuryazarlık bilgisine sahip olmasını zorunlu kılmaktadır. Dijital okuryazarlık, hem eserin teknik olarak işlevsel olmasını hem de okur etkileşimini optimum düzeyde sağlayacak şekilde tasarlanmasını mümkün kılar.

Bu bağlamda, yazar ve dil kullanımındaki tercihler, yalnızca estetik bir işlev taşımamakta, aynı zamanda dijital platformun gereksinimlerine ve interaktif hikâye deneyimine de doğrudan hizmet etmektedir. Yazarın devrik cümle kullanımı, hatalarına rağmen, dijital ortamda okur ile etkileşimi canlı tutmaya yönelik bir stratejiyi destekleyen bir araç hâline gelmektedir.

Anlatıcı konusuna gelindiğinde, geleneksel edebiyatta üç temel anlatıcı türünün varlığı kabul edilmektedir: kahraman bakış açısı, gözlemci bakış açısı ve tanrısal bakış açısı. Anlatıcı, aynı zamanda eserdeki bakış açısının belirleyicisidir. Kahraman bakış açısında, anlatıcı olayları kendi deneyim ve algıları üzerinden aktarır; yalnızca kendi gördükleri ve yaşadıkları hakkında bilgi sahibidir ve çevresindekileri gözlem yoluyla aktarır. Gözlemci bakış açısında ise olayları uzaktan izleyen bir anlatıcı vardır; diğer karakterlerin içsel düşünce ve duyguları bilinmez, yalnızca gözlemlediği eylemler ve sözler okura aktarılır. Tanrısal bakış açısında ise anlatıcı, olayların her yönüne hâkimdir ve okur, tüm karakterlerin duygu ve düşüncelerine eksiksiz şekilde erişebilir. Bir eserde tek bir bakış açısı kullanılabileceği gibi, birden fazla bakış açısı da aynı anda işlevsel hâle getirilebilir.

İnteraktif hikâyelerde anlatıcı rolleri, geleneksel edebiyattaki yapıyı büyük ölçüde korumaktadır; ancak interaktivitenin getirdiği yeni dinamikler, okurun rolünü de etkiler. Tuvaldeki Adam eserinde gözlemci ve tanrısal bakış açıları birlikte kullanılmıştır. Eserin ilk bölümündeki mekân tasvirleri tamamen gözlemci bakış açısıyla kaleme alınmıştır; odaların düzeni, ışık-gölge

kullanımı ve nesnelerin karakter üzerindeki etkileri okura aktarılmakta, böylece mekân ve karakter arasındaki ilişki güçlendirilmektedir. Pamir ve Mehir arasında gerçekleşen olaylar ve diyaloglarda da gözlemci bakış açısı hissedilmektedir. Ancak geriye dönüş tekniğinin uygulandığı “Sergi” ve “Tuvaldeki Adam” sahnelerinde anlatıcı, karakterlerin duygu ve düşüncelerine tamamen hâkimdir; dolayısıyla tanrısal bakış açısının varlığı açıkça görülmektedir.

İnteraktif hikâyelere özgü bir nokta, okurun karar verme noktalarında kahraman anlatıcı konumuna geçmesidir. Okur, kendisini karakterin yerine koyarak sunulan seçenekleri seçtiğinde, seçim anında kahraman anlatıcı rolünü üstlenir. Bu durum, klasik anlatıcı tipolojisini dijital okuma deneyimiyle birleştirir ve okurun karakterle empati kurmasını, hikâyeye doğrudan müdahil olmasını sağlar. Espen Aarseth’in (1997, s. 8) ergodik edebiyat kavramı çerçevesinde, bu etkileşim, okurun metni yalnızca pasif bir biçimde tüketmemesi, aynı zamanda metinle aktif olarak biçimlendirmesi anlamına gelir. Böylece interaktif anlatıcı yapısı, hem geleneksel anlatı tekniklerini sürdürür hem de dijital ortamın sunduğu etkileşim olanaklarını metin deneyimine dahil eder.

Tablo 7. Tuvaldeki Adam 1. Olasılık

Seçenekler	Seçilen Olasılık	İşlevli/ İşlevsiz	Olay Örgüsü
1. Kapıyı açmaya çalışsın 2. Yatağa tekrar yatsın	Kapıyı açmaya çalışsın	İşlevli	Kapıyı açmayı deneyen kadın kapının kilitli olduğunu görerek korkuya kapılır. Bu sırada kendisine yaklaşan adım seslerini duyar.
1. Saklansın 2. Beklesin	Saklansın	İşlevli	Kadın, adamın içeri girmesiyle birlikte kaçmaya çalışır ancak kapıdan çıkamadan yakalanır.
1. Neler olacağını gör	Neler olacağını gör	İşlevsiz	Kadın, saçlarını kırmızıya boyamış albino bir adamla karşılaşır ve onu nereden tanıdığını hatırlama çalışır.
1. Geçmişe git	Geçmişe git	İşlevsiz	Geriye dönüş tekniği ile hikâyede geçmişe gidilir. Kadın, adamın kendi sergisindeki fotoğrafçı olduğunu hatırlar.
1. Geri dön	Geri dön	İşlevsiz	Kadın, adama kim olduğunu hatırladığını söyler ve amacını sorar.
1. Sakin kalsın ve onun sözünden çıkmasın 2. Öğrensin 3. Tuvalet gitme bahanesiyle kaçmaya çalışsın	Öğrensin	İşlevli	Pamir, Mehir’den yalnızca kendisi için çizim yapmasını ve bu süreçte kendisiyle kalmasını ister.
1. Devam et	Devam et	İşlevsiz	Pamir’in çocukluğuna ait bir sahneye gidilir. Albino olan ve dışarı çıkamayan Pamir, arkadaşları tarafından kötü davranışlara maruz kalmıştır. Kendisi "kardan adam" olarak adlandırılmıştır. Tekrar günümüze döndüğünde ise Pamir Mehir’den kendisi için kral tablolarından çizmesini istediğini söyler.
1. Çizmeyi kabul etsin 2. Çizmeyi reddetsin	Çizmeyi reddetsin	İşlevli	Mehir’in çizmeyi reddetmesi ile Pamir sinirlenmeye başlar. Mehir sessizliğini korur.
1. Karşı çıksın 2. Sessiz kalsın	Sessiz kalsın	İşlevli	Pamir, Mehir’i güç kullanarak zorlamaya başlar ve Mehir buradan çıkışının olmadığını anlar. Pamir’in Mehir’e zorla resim çizdirmeye çalışması ile Kral tablolarının hikâyesi arasında bağlantı kurulur ve hikâye en başta verilen sahneye geri döner.

Tablo 8. Tuvaldeki Adam 2. Olasılık

Seenekler	Seilen Olasılık	İşlevli/İşlevsiz	Olay Örgüsü
1. Kapıyı açmaya çalışsın 2. Yatağa tekrar yatsın	Yatağa tekrar yatsın	İşlevli	Mehir, bunların bir rüya olduğunu düşünmek ister ve tekrar uykuya dalar.
1. Neler olacağını gör	Neler olacağını gör	İşlevsiz	Mehir uyandığında, albino bir adam olan Pamir'le karşılaşır ve birkaç saat öncesini düşünmeye başlar.
1. Geçmişe git	Geçmişe git	İşlevsiz	Geriye dönüş tekniği ile hikâyede geçmişe gidilir. Kadın, adamın kendi sergisindeki fotoğrafçı olduğunu hatırlar.
1. Geri dön	Geri dön	İşlevsiz	Kadın, adama kim olduğunu hatırladığını söyler ve amacını sorar.
1. Sakin kalsın ve onun sözünden çıkmasın 2. Öğrensın 3. Tuvalette gitme bahanesiyle kaçmaya çalışsın	Sakin kalsın ve onun sözünden çıkmasın	İşlevli	Mehir sakın kalarak Pamir'in ne istediğini öğrenmeye çalışır. Pamir Mehir'e bir tepsi getirerek yemek yemesini teklif eder.
1. Reddetsin 2. Yesin	Yesin	İşlevli	Mehir yemeği kabul eder. Bu sırada Pamir kendisine sergide çektiği fotoğrafları gösterir ve Mehir'in çizdiği Kral tablolarındaki adamın kendisi olduğunu söyler. Daha fazlasını göstermek için Mehir'i bir yere götürmek ister.
1. Gitsin 2. Gitmesin	Gitsin	İşlevli	Pamir ve Mehir, Mehir'in çizdiği tabloların ve habersiz çekilmiş fotoğraflarının olduğu bir odaya girerler. Pamir, Mehir hakkında her şeyi toplamaya çalışmıştır ve Mehir'den kendisi için daha fazla tablo çizmesini istemektedir. Bu sırada Mehir rahatsızlanır, yemeğin zehirli olduğunu anlar ve kısa bir süre sonra ölür.

Tablo 9. Tuvaldeki Adam 3. Olasılık

Seenekler	Seilen Olasılık	İşlevli/İşlevsiz	Olay Örgüsü
1. Kapıyı açmaya çalışsın 2. Yatağa tekrar yatsın	Yatağa tekrar yatsın	İşlevli	Mehir, bunların bir rüya olduğunu düşünmek ister ve tekrar uykuya dalar.
1. Neler olacağını gör	Neler olacağını gör	İşlevsiz	Mehir uyandığında, albino bir adam olan Pamir'le karşılaşır ve birkaç saat öncesini düşünmeye başlar.
1. Geçmişe git	Geçmişe git	İşlevsiz	Geriye dönüş tekniği ile hikâyede geçmişe gidilir. Kadın, adamın kendi sergisindeki fotoğrafçı olduğunu hatırlar.
1. Geri dön	Geri dön	İşlevsiz	Kadın, adama kim olduğunu hatırladığını söyler ve amacını sorar.
1. Sakin kalsın ve onun sözünden çıkmasın 2. Öğrensın 3. Tuvalette gitme bahanesiyle kaçmaya çalışsın	Tuvalette gitme bahanesiyle kaçmaya çalışsın	İşlevli	Mehir, banyodan aldığı tarak ile Pamir'e saldırmaya çalışır ancak bu girişimi başarısız olur. Pamir, Mehir'den ne istediğini söylemek ister.

Tablo 9. (devam) Tuvaldeki Adam 3. Olasılık

Seenekler	Seilen Olasılık	İşlevli/İşlevsiz	Olay Örgüsü
1. Devam et	Devam et	İşlevsiz	Pamir'in ocukluğuna ait bir sahneye gidilir. Albino olan ve dışarı ıkamayan Pamir, arkadaşları tarafından kötü davranışlara maruz kalmıştır. Kendisi "kardan adam" olarak adlandırılmıştır. Tekrar günümüze döndüğünde ise Pamir Mehir'den kendisi için kral tablolarından çizmesini istediğini söyler.
1. Çizmeyi kabul etsin 2. Çizmeyi reddetsin	Çizmeyi reddetsin	İşlevli	Mehir'in çizmeyi reddetmesi ile Pamir sinirlenmeye başlar. Mehir sessizliğini korur.
1. Karşı ıksın 2. Sessiz kalsın	Karşı ıksın	İşlevli	Mehir, karşı ıkmaya hazırlanırken uyanır. Ashında her şeyin bir rüya olduğu ortaya ıkar.

Tablo 10. Tuvaldeki Adam 4. Olasılık

Seenekler	Seilen Olasılık	İşlevli/İşlevsiz	Olay Örgüsü
1. Kapıyı açmaya alışsın 2. Yatağı tekrar yatsın	Yatağı tekrar yatsın	İşlevli	Mehir, bunların bir rüya olduğunu düşünmek ister ve tekrar uykuya dalar.
1. Neler olacağını gör	Neler olacağını gör	İşlevsiz	Mehir uyandığında, albino bir adam olan Pamir'le karşılaşır ve birkaç saat öncesini düşünmeye başlar.
1. Geçmişe git	Geçmişe git	İşlevsiz	Geriye dönüş tekniğı ile hikâyede geçmişe gidilir. Kadın, adamın kendi sergisindeki fotoğrafı olduğunu hatırlar.
1. Geri dön	Geri dön	İşlevsiz	Kadın, adama kim olduğunu hatırladığını söyler ve amacını sorar.
1. Sakin kalsın ve onun sözünden ıkmasın 2. Öğrensın 3. Tuvalet e gitme bahanesiyle kaçmaya alışsın	Sakin kalsın ve onun sözünden ıkmasın	İşlevli	Mehir sakin kalarak Pamir'in ne istediğini öğrenmeye alışır. Pamir Mehir'e bir tepsi getirerek yemek yemesini teklif eder.
1. Reddetsin 2. Yesin	Reddetsin	İşlevli	Mehir yemeyi reddeder ancak Pamir zorla yemesini sağlar. Pamir odadan ıktığı anda Mehir bilerek istifra eder. Bu sırada odaya giren Pamir ve durumu görür ve Mehir'i banyoya götürür. Mehir Pamir'i tekmelediğinde ikisi de düşerler. Mehir'in fırlattığı cisimle banyodaki ayna paralanır.
1. Yumruk atsın 2. Etrafta kesici bir şey arasın	Etrafta kesici bir şey arasın	İşlevli	Mehir yerde cam parasına ulaşmaya alışırken Pamir ile çizdiği Kral tabloları arasındaki benzerliğı fark eder. Cam parasını Pamir'in boynuna saplar. Kral tablolarına hayat veren de o hayatı alan da böylece Mehir olur.

Tablo 11. Tuvaldeki Adam 5. Olasılık

Seenekler	Seilen Olasılık	İşlevli/İşlevsiz	Olay Örgüsü
1. Kapıyı açmaya çalışsın 2. Yatağa tekrar yatsın	Kapıyı açmaya çalışsın	İşlevli	Kapıyı açmayı deneyen kadın kapının kilitli olduğunu görerek korkuya kapılır. Bu sırada kendisine yaklaşan adım seslerini duyar.
1. Saklansın 2. Beklesin	Saklansın	İşlevli	Kadın, adamın içeri girmesiyle birlikte kaçmaya çalışır ancak kapıdan çıkamadan yakalanır.
1. Neler olacağını gör	Neler olacağını gör	İşlevsiz	Kadın, saçlarını kırmızıya boyamış albino bir adamla karşılaşır ve onu nereden tanıdığını hatırlama çalışır.
1. Geçmişe git	Geçmişe git	İşlevsiz	Geriye dönüş tekniği ile hikâyede geçmişe gidilir. Kadın, adamın kendi sergisindeki fotoğrafçı olduğunu hatırlar.
1. Geri dön	Geri dön	İşlevsiz	Kadın, adama kim olduğunu hatırladığını söyler ve amacını sorar.
1. Sakin kalsın ve onun sözünden çıkmasın 2. Öğrensın 3. Tuvalet gitme bahanesiyle kaçmaya çalışsın	Tuvalet gitme bahanesiyle kaçmaya çalışsın	İşlevli	Mehir, banyodan aldığı tarak ile Pamir'e saldırmaya çalışır ancak bu girişimi başarısız olur. Pamir, Mehir'den ne istediğini söylemek ister.
1. Devam et	Devam et	İşlevsiz	Pamir'in çocukluğuna ait bir sahneye gidilir. Albino olan ve dışarı çıkamayan Pamir, arkadaşları tarafından kötü davranışlara maruz kalmıştır. Kendisi "kardan adam" olarak adlandırılmıştır. Tekrar günümüze döndüğünde ise Pamir Mehir'den kendisi için kral tablolarından çizmesini istediğini söyler.
1. Çizmeyi kabul etsin 2. Çizmeyi reddetsin	Çizmeyi kabul etsin	İşlevli	Mehir Pamir'in çizim yapma isteğini kabul eder ancak Pamir bu sefer de çizim sırasında kendisini izleyip izleyemeyeceğini sorar.
1. İzin vermesin 2. İzin versin	İzin vermesin	İşlevli	Aradan iki hafta geçer. Mehir bu süre içinde sürekli Kral tablolarından çizmiştir. İki haftanın sonunda Pamir odaya gelir, Mehir'e çizmeyi bırakmasını söyler ve alına bir kurşun sıkarak, daha sonra da kendisini öldürür. Mehir uyanır ve bunların birer rüya olduğunu fark eder. Hazırlanıp sergiye gider ve karşısında rüyasındaki adamı görür.

Tablo 12. Tuvaldeki Adam 6. Olasılık

Seenekler	Seilen Olasılık	İşlevli/İşlevsiz	Olay Örgüsü
1. Kapıyı açmaya çalışsın 2. Yatağa tekrar yatsın	Yatağa tekrar yatsın	İşlevli	Mehir, bunların bir rüya olduğunu düşünmek ister ve tekrar uykuya dalar.
1. Neler olacağını gör	Neler olacağını gör	İşlevsiz	Mehir uyandığında, albino bir adam olan Pamir'le karşılaşır ve birkaç saat öncesini düşünmeye başlar.
1. Geçmişe git	Geçmişe git	İşlevsiz	Geriye dönüş tekniği ile hikâyede geçmişe gidilir. Kadın, adamın kendi sergisindeki fotoğrafçı olduğunu hatırlar.
1. Geri dön	Geri dön	İşlevsiz	Kadın, adama kim olduğunu hatırladığını söyler ve amacını sorar.
1. Sakin kalsın ve onun sözünden çıkmasın 2. Öğrensin 3. Tuvalete gitme bahanesiyle kaçmaya çalışsın	Öğrensin	İşlevli	Pamir, Mehir'e birini öldürdüğünü söyler ve ne istediğini açıklamak üzere onu bir yere götürmek ister.
1. Devam et	Devam et	İşlevsiz	Pamir'in çocukluğuna ait bir sahneye gidilir. Albino olan ve dışarı çıkamayan Pamir, arkadaşları tarafından kötü davranışlara maruz kalmıştır. Kendisi "kardan adam" olarak adlandırılmıştır. Tekrar günümüze döndüğünde ise Pamir Mehir'den kendisi için kral tablolarından çizmesini istediğini söyler.
1. Çizmeyi kabul etsin 2. Çizmeyi reddetsin	Çizmeyi kabul etsin	İşlevli	Mehir Pamir'in çizim yapma isteğini kabul eder ancak Pamir bu sefer de çizim sırasında kendisini izleyip izleyemeyeceğini sorar.
1. İzin vermesin 2. İzin versin	İzin versin	İşlevli	Pamir birkaç gün boyunca Mehir'in yaptığı çizimleri izler. Son gün izlemesine izin verilmez. Pamir, Mehir uyuduktan sonra yapılan son çizime bakmaya gider. Normalde kırmızı tonlarını ağırlıklı olarak kullanan Mehir, beyaz ağırlıklı bir resim çizmiştir. Kral tablosundaki adam, beyazın ağırlıklı olduğu bir banyoda bileklerini kesmiştir. Mehir sabah uyandığında her zaman kilitli olan kapıları açık bulur. Son olarak banyoya girdiğinde ise Pamir'i su dolu küvette bileklerinden kan akarken görür. Kaçar ve kar üzerinde koşarak bir yola ulaşmaya çalışır.

Tablo 13. Tuvaldeki Adam 7. Olasılık

Seenekler	Seilen Olasılık	İşlevli/İşlevsiz	Olay Örgüsü
1. Kapıyı açmaya çalışsın 2. Yatağa tekrar yatsın	Kapıyı açmaya çalışsın	İşlevli	Kapıyı açmayı deneyen kadın kapının kilitli olduğunu görerek korkuya kapılır. Bu sırada kendisine yaklaşan adım seslerini duyar.
1. Saklansın 2. Beklesin	Saklansın	İşlevli	Kadın, adamın içeri girmesiyle birlikte kaçmaya çalışır ancak kapıdan çıkamadan yakalanır.
1. Neler olacağını gör	Neler olacağını gör	İşlevsiz	Kadın, saçlarını kırmızıya boyamış albino bir adamla karşılaşır ve onu nereden tanıdığını hatırlama çalışır.
1. Geçmişe git	Geçmişe git	İşlevsiz	Geriye dönüş tekniği ile hikâyede geçmişe gidilir. Kadın, adamın kendi sergisindeki fotoğrafçı olduğunu hatırlar.
1. Geri dön	Geri dön	İşlevsiz	Kadın, adama kim olduğunu hatırladığını söyler ve amacını sorar.
1. Sakin kalsın ve onun sözünden çıkmasın 2. Öğrensın 3. Tuvalete gitme bahanesiyle kaçmaya çalışsın	Sakin kalsın ve onun sözünden çıkmasın	İşlevli	Mehir sakın kalarak Pamir'in ne istediğini öğrenmeye çalışır. Pamir Mehir'e bir tepsi getirerek yemek yemesini teklif eder.
1. Yesin 2. Yemesin	Yesin	İşlevli	Yemek yedikten sonra Pamir Mehir'i bir odaya götürmek ve çektiği fotoğrafları göstermek ister.
1. Gitsin 2. Gitmesin	Gitmesin	İşlevli	Pamir güç kullanarak Mehir'i bir odaya sürükler. Mehir'in evinde bulunan özel eşyaları da bu odaya getirilmiştir ve oda çizim malzemeleriyle doludur. Mehir ayağından duvara kelepçelenmiştir ve ölene dek buradan kurtulamayacağını anlar.

Tablo 14. Tuvaldeki Adam 8. Olasılık

Seenekler	Seilen Olasılık	İşlevli/İşlevsiz	Olay Örgüsü
1. Kapıyı açmaya çalışsın 2. Yatağa tekrar yatsın	Kapıyı açmaya çalışsın	İşlevli	Kapıyı açmayı deneyen kadın kapının kilitli olduğunu görerek korkuya kapılır. Bu sırada kendisine yaklaşan adım seslerini duyar.
1. Saklansın 2. Beklesin	Saklansın	İşlevli	Kadın, adamın içeri girmesiyle birlikte kaçmaya çalışır ancak kapıdan çıkamadan yakalanır.
1. Neler olacağını gör	Neler olacağını gör	İşlevsiz	Kadın, saçlarını kırmızıya boyamış albino bir adamla karşılaşır ve onu nereden tanıdığını hatırlama çalışır.
1. Geçmişe git	Geçmişe git	İşlevsiz	Geriye dönüş tekniği ile hikâyede geçmişe gidilir. Kadın, adamın kendi sergisindeki fotoğrafçı olduğunu hatırlar.
1. Geri dön	Geri dön	İşlevsiz	Kadın, adama kim olduğunu hatırladığını söyler ve amacını sorar.

Tablo 14. (devam) Tuvaldeki Adam 8. Olasılık

Seenekler	Seilen Olasılık	İşlevli/İşlevsiz	Olay Örgüsü
1. Sakin kalsın ve onun sözünden çıkmasın 2. Öğrensin 3. Tuvalete gitme bahanesiyle kaçmaya çalışsın	Sakin kalsın ve onun sözünden çıkmasın	İşlevli	Mehir sakın kalarak Pamir'in ne istediğini öğrenmeye çalışır. Pamir Mehir'e bir tepsi getirerek yemek yemesini teklif eder.
1. Reddetsin 2. Yesin	Reddetsin	İşlevli	Mehir yemeyi reddeder ancak Pamir zorla yemesini sağlar. Pamir odadan çıktığı anda Mehir bilerek istifra eder. Bu sırada odaya giren Pamir ve durumu görür ve Mehir'i banyoya götürür. Mehir Pamir'i tekmelediğinde ikisi de düşerler. Mehir'in fırlattığı cisimle banyodaki ayna parçalanır.
1. Yumruk atsın 2. Kesici bir şeyler arasın	Yumruk atsın	İşlevli	Pamir Mehir'i boğmaya kalkınca Mehir adama yumruk atar. Pamir pişman olarak Mehir'i ayağa kaldırır ve bir odanın anahtarını çıkarır. Mehir'in gözüne iki oda ilişir.
1. Tekrar kaçmayı denesin 2. Odada ne olduğunu gör	Tekrar kaçmayı denesin	İşlevli	Mehir son kez kaçmaya çalışarak cam kül tablasını Pamir'in kafasına geçirir. Anahtarları alarak dışarı, kar fırtınasının içine çıkmayı başarır. Pamir Mehir'i yakalamak için peşinden gider. Mehir karda yokuş aşağı koşmaya çalışırken ayağı kayar ve kaymaya başlar. Bu sırada titreşimden dolayı yukarıdan bir kat kütle düşer ve Mehir altında kalır. Pamir kurtulur ancak Mehir'i bulamaz.

Tuvaldeki Adam interaktif hikâyesi, sekiz farklı olasılık ve bu olasılıkların sonucunda ortaya çıkan üç temel sona dayanmaktadır: Mehir'in kurtulması, kurtulamaması veya her şeyin bir rüya olarak ortaya çıkması. Yapılan inceleme, sekiz olasılık boyunca Mehir'in dört olasılıkta kurtulmadığını, iki olasılıkta kurtulduğunu ve iki olasılıkta ise her şeyin bir rüya olduğunu fark ettiğini göstermektedir. Her olasılık içerisinde okura sunulan seçim hakkı, en az yedi, en fazla dokuz olarak değişmektedir; bunların ise en az dördü, en fazla altısı işlevli seçimlerden oluşmaktadır.

İlk olasılıkta okura dokuz seçim hakkı sunulmaktadır ve bunların beşi işlevli, dördü işlevsizdir. Bu senaryoda Mehir, Pamir'in isteklerine boyun eğmekte ve olayları anlamaya çalışmaktadır; sonuç olarak kurtulamamakta ve hikâye ilk sahneye dönüş ile tamamlanmaktadır. İkinci olasılıkta okura yedi seçim hakkı sunulmuştur. Dördü işlevli, üçü işlevsizdir. Bu senaryonun düğüm noktası, Mehir'in kendisine sunulan yemeği yiyip yememesi ile belirlenmiştir. Mehir yemeği yiyerek zehirlenmiş ve ölmüştür.

Üçüncü olasılık sekiz seçim hakkı ile sunulmuştur, eşit sayıda işlevli ve işlevsiz seçenek içermektedir. Bu olasılık Mehir'in kaçma girişimlerine odaklanmakta ve sonunda her şeyin bir rüya olduğu anlaşılmaktadır. Dördüncü olasılıkta okura yedi seçim hakkı sunulmuştur ve bunların

dördü işlevli, üçü işlevsizdir. Mehir'in kaçma girişimleri ile şekillenen olay örgüsünde, karakter sonuna kadar kaçmayı sürdürmüş, Pamir'i öldürmüş ve başarılı şekilde kurtulmuştur.

Beşinci olasılık dokuz seçim hakkı ile sunulmuştur, beşi işlevli, dördü işlevsizdir. Bu senaryoda Mehir, kaçmaya çalışmış ancak sonunda Pamir için tablo çizmeyi kabul etmiştir. İki haftalık tablo çizim süreci sonrasında Pamir hem Mehir'i hem de kendisini öldürmüş; ancak olaylar sonunda her şeyin bir rüya olduğu ortaya çıkmıştır. Altıncı olasılıkta okura sekiz seçim hakkı sunulmuştur. Dördü işlevli, dördü işlevsizdir. Seçimler, Pamir'in isteklerine Mehir'in boyun eğdiği şekilde yapılmış ve olaylar Pamir'in bileklerini kesmesi ile son bulmuştur.

Yedinci olasılıkta okura sekiz seçim hakkı sunulmuştur. Beşi işlevli, dördü işlevsizdir. Bu olasılık, ikinci senaryo ile benzer bir şekilde ilerlemekte ancak son seçimle farklı bir sonuç üretmektedir; Mehir yemeği yemekte, fakat diğer odaya geçmekte zorluk yaşamaktadır ve kaçamayacağı anlaşılmaktadır. Sekizinci ve son olasılıkta ise dokuz seçim hakkı sunulmuştur, altısı işlevli, üçü işlevsizdir. Bu senaryoda Mehir, Pamir'e direnmiş, evden kaçmayı başarmış, ancak karların altında kalarak kaybolmuştur.

Bu olasılık analizi, interaktif hikâyelerde okurun aktif rolünü ve anlatıcı-yazar-okur etkileşimini açıklamak açısından önemlidir. Okur, her seçim anında kahraman anlatıcı konumuna geçmekte ve karakterin davranışlarını doğrudan yönlendirmektedir. Yazar, farklı olasılıkları ve seçimlerin işlevlerini tasarlayarak hem olay örgüsünü hem de okurun deneyimini kontrol etmektedir. Anlatıcı, bu süreçte gözlemci veya tanrısal bakış açısıyla olayları aktararak okurun seçimlerinin anlamını ve sonuçlarını çerçevelendirmektedir. Dolayısıyla her olasılık, okur, yazar ve anlatıcı rollerinin etkileşimli bir şekilde ortaya çıktığı bir deneyim alanı oluşturmaktadır; işlevli ve işlevsiz seçimler, hikâyenin çoklu sonuçlarına ve okurun karar alma mekanizmasına doğrudan etki etmektedir.

3.2. DİJİTAL OYUN ÇÖZÜMLEMESİ: LIFE IS STRANGE: DOUBLE EXPOSURE

Life is Strange serisi temel olarak beş oyundan oluşmaktadır. Dontnod Entertainment tarafından tasarlanıp geliştirilmiş ve Square Enix tarafından yayınlanıp piyasaya sürülmüştür. İlk oyun olan *Life is Strange 1* 2015 yılında piyasaya çıkmıştır. Oyunda olaylar fotoğrafçılık okuyan 18 yaşındaki Max'in etrafında şekillenmektedir. Max'in zamanı geri alabilme yeteneği vardır ve oyun boyunca arkadaşı Chloe ile birlikte kayıp öğrenci Rachel'ı aramışlardır. Chloe'nin hayatta kalıp kalmayacağı oyunun amacını belirlemektedir. Oyun dostluk, kayıp, kader ve etik temalarını ön plana çıkarmaktadır.

İkinci oyun olan *Life is Strange: Before The Storm* 2017 yılında piyasaya sürülmüştür ancak bir devam oyunu değildir. İlk oyundan çok daha öncesini konu edinmekte ve Max'in arkadaşı Chloe'nin hikâyesine odaklanmaktadır. Daha geç piyasaya sürülmüş olmasına rağmen oyuncular tarafından *Life is Strange 1*'den önce oynanması tavsiye edilmektedir.

Life is Strange 2 2018 yılında oyunculara sunulmuştur. İlk iki oyundaki karakterlerden farklı oyuncular yer almaktadır. Sean ve Daniel Diaz isimlerindeki ikiz kardeşler oyunun başrolleridir. Çeşitli nedenlerle kaçak durumuna düşen ve ABD'nin batı kıyısında bir yolculuğa çıkmak zorunda kalan kardeşlerden küçük olan Daniel'in telekinetik yeteneklerinin ortaya çıkması, hikâyenin seyrini değiştirmektedir.

Life is Strange: True Colors 2021 yılında piyasaya çıkmıştır. Oyun, psişik yetenekleri olan Alex etrafında şekillenmektedir.

Serinin son oyunu, çalışmada da incelemiş olduğumuz *Life is Strange: Double Exposure*'dur. 2024 yılında piyasaya sürülmüştür. İlk oyunun hikâyesini devam ettirmesi ve olayların Max etrafında şekillenmesi itibarıyla bir devam oyunu niteliği taşımaktadır. İlk oyunda Max, kasabayı ya da Chloe'yi kurtarmak arasında iki seçenek arasında kalmıştır. Bu oyunda asıl bitişin ne olduğuna karar verilmemiş ve ilk oyunun sonuçları oyuncuya bırakılmıştır. İlk oyunu oynamayan bir kişi de yine ilk oyunun sonuna karar verebilmiştir (Taşlı, 2024). *Life is Strange: Double Exposure* oyununda Max ve Safi'nin hikâyesi temel alınmıştır. Olaylar Caledon Üniversitesinde geçmektedir.



Şekil 10. Caledon Üniversitesi

Max, Life is Strange 1 oyununda Max 18 yaşındadır. *Life is Strange: Double Exposure* oyununda ise Max aradan on yıl geçtikten sonra karşımıza çıkmaktadır. Max, Caledon Üniversitesinde hem öğrenci hem de bir fotoğraf sanatçısıdır. Öğretim görevlisine yakın bir konumda olduğunu söylemek doğru olacaktır. Safi ve Moses ile yakın arkadaş olan Max, on yıldır güçlerini kullanmamaktadır ancak bir gece Safi'nin gizemli ölümü ile güçleri şekil değiştirerek geri gelmiştir. Kahramanın yeni gücü alternatif gerçeklikler arasında geçiş yapabilmek, geçiş yapmadan diğer dünyayı gözlemleyebilmek ve iki gerçeklik arasındaki nesnelerin yerlerini değiştirebilmektedir. Oyun, Max'in Safi'nin ölümünü araştırması ve bu sırada iki alternatif gerçeklik olan yaşam dünyası ve ölü dünya arasında yaptığı geçişlerle ilerlemektedir. Oyundaki önemli karakterlerin tanıtımları aşağıda verilmiştir.

Max Caulfield: Max, Caledon Üniversitesi'nde fotoğraf sanatçısı olarak görev yapmaktadır. Zaman yolculuğu yeteneğini yeniden keşfeder ve kaybolan arkadaşı Safi'nin gizemini çözmeye çalışır.

Safiya Llewellyn-Fayyad: Safi, Max'in yeni arkadaşısıdır. Oyun boyunca Max'in paralel evrenlerdeki yolculuklarında önemli bir rol oynar.

Moses Murphy: Moses Murphy, Caledon Üniversitesi'nde astrofizik yüksek lisans öğrencisi ve Max ile Safi'nin yakın arkadaşısıdır. Zaman yolculuğu yeteneğini keşfeden Max, Moses'e güvenerek güçlerini paylaşır. Moses, saf ve destekleyici bir kişiliğe sahip olup, Max'in yolculuğunda önemli bir rol oynar.



Şekil 11. Safi, Max, Moses

Yasmin Fayyad: Safi'nin annesidir.

Vinnh Lang: Safi'nin eski sevgilisidir ve Max ile karmaşık bir ilişkileri vardır.

Gwen Hunter: Caledon Üniversitesi'nde yaratıcı kurgu profesörü olarak görev yapmaktadır.

Lucas Colmenero: Caledon Üniversitesi'nde edebiyat bölümünün başkanıdır.

Loretta Rice: Gazetecilik bölümü öğrencisidir.



Şekil 12. Vinh, Max, Loretta

Amanda Thomas: Max ile özel bir ilişkileri vardır. Yapılan seçimlere göre sevgili olur ya da arkadaş kalırlar.



Şekil 13. Amanda Thomas

3.2.1. Okur, Yazar ve Anlatıcı Roller

Okur, yazar ve anlatıcı kavramlarını yeterince anlamak için oyun içi karakterlerin özellikleri ve oyuncuya sunulan seçeneklerin işlev durumları üzerinde durmak önemlidir. Karakterlerin dış görünüşü, oyunun anlatımındaki etkileşimsel deneyimi doğrudan etkileyen unsurlardan biridir. Animasyonların gerçeğe yakın olması, oyuncunun oyunun kurgusal dünyasına hızlıca adapte olmasını sağlamakta ve karakterlerle duygusal bağ kurulmasını kolaylaştırmaktadır. Oyunda yer alan karakterler, üniversite öğrencileri ve üniversite çalışanlarından oluşmakta olup, bu ayrım giyim tarzına da yansıtılmıştır. Yasmin, Gwen ve Lucas gibi eğitimci pozisyonundaki karakterler daha ciddi ve resmi kıyafetlerle tasarlanırken, öğrenci konumundaki karakterler daha rahat ve günlük bir giyim tarzına sahiptir. Bu görsel ayrım, oyuncunun karakterlerin toplumsal rollerini ve kişilik özelliklerini kısa sürede kavramasına olanak tanımaktadır. Çevreye uygun olmayan giyim tarzları, oyuncunun oyun evrenini yadırgamasına ve anlatısal bütünlükten kopmasına yol açabileceği için görsel uyum, oyunun gerçekçilik algısını güçlendiren temel bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır.

Karakterlerin yüz ifadeleri ise oyunun anlatım dinamiğinde belirleyici bir rol oynamaktadır. Şaşkınlık, mutluluk, hüznün veya flört etme gibi duygular detaylı mimiklerle aktarılmaktadır ve bu durum oyuncunun karakterlerle empati kurmasını kolaylaştırmaktadır. Mimik çeşitlerinin fazlalığı, yalnızca duygusal özdeşleşmeyi sağlamaz; oyuncunun seçimlerine verdiği tepkileri yönlendirmesine ve oyundaki anlatıyı yorumlamasına da zemin hazırlar. Örneğin, bir karakterin üzgün veya şaşkın bir ifadesi, oyuncunun alacağı kararın duygusal tonunu etkileyebilir ve anlatıcının sunum biçimini algılayışını şekillendirebilir.

Bu bağlamda, oyuncunun seçimleri yalnızca oyun içi olayları belirlemekle kalmamakta, aynı zamanda okur-yazar-anlatıcı üçlüsünün etkileşimini de yeniden tanımlamaktadır. Oyuncu bir seçim yaptığında, oyunun sistemi bu tercihe yanıt vermekte ve anlatıcı, karakterlerin tepkilerini sunarak hikâyeyi yeniden şekillendirmektedir. Dolayısıyla oyuncu hem “okur” konumunda seçimleri deneyimlemekte hem de “yazar” rolüne geçerek anlatının yönünü etkilemektedir. Karakterlerin görünümü ve mimiklerinin bu süreçteki etkisi büyüktür; çünkü oyuncunun aldığı kararlar ve karakterle kurduğu duygusal bağ, anlatıcının sunduğu bilgi ve yönlendirmeyi algılama biçimini doğrudan etkilemektedir. Sonuç olarak, karakter tasarımı ve detaylı mimikler, oyundaki interaktif anlatıyı destekleyen, oyuncunun hem duygusal hem bilişsel katılımını artıran ve okur-yazar-anlatıcı ilişkisini somutlaştıran temel anlatı araçlarıdır.

Hemen her karaktere duygusal ve psikolojik bir derinlik verilmiştir. Max’ın deneyimlediği duyguların ardından oyuncu, Safi, Moses ve Amanda gibi karakterlerin iç dünyasını da yakından gözlemleyebilmektedir. Safi’in küçük yaşta babasız büyümesi ve annesinin baskıcı kimliği ile

şekillenen kişiliği, karakterin davranışlarına ve oyuncunun algısına doğrudan yansımaktadır. Moses, geçmiş hakkında detaylı bilgi sunmasa da, yakın zamanda bir arkadaşını kaybetmiş olması ve diğerine destek olma çabası ile oyuncuya güven veren bir arkadaş profili çizmektedir; bu, oyuncunun Moses'i kendi hayatındaki yakın arkadaşla özdeşleştirmesini kolaylaştırmaktadır. Amanda ise her koşulda Max'in yanında olan ve karakterin karmaşık duygularını anlayan ideal bir arkadaş ve sevgili figürü olarak öne çıkmaktadır. Gwen, eşcinsel kimliği ve üniversite ortamında yaşadığı zorluklar ile toplumsal ve bireysel mücadeleyi temsil ederken, Lucas'ın Safi ile olan düşmanlığı ve aile ilişkileri, oyun evreninde farklı ilişki dinamiklerini yansıtmaktadır.

Karakterlerin gerçekçiliği mekân tasarımı ile desteklenmiştir. Üniversitenin fakültesi, kantini, avlusu ve kampüs içindeki bar gibi mekânlar gerçeğe yakın çizilmiş ve oyuncunun serbestçe keşfetmesine olanak tanımıştır. Mekân içindeki nesnelere tıklayarak bilgi edinilebilmesi, oyuncuya oyun evreninde aktif bir konum kazandırmaktadır. Yılbaşı veya Krampus gibi özel günlerde yapılan dekorasyonlar, oyunun zaman ve mekân bağlamındaki gerçeklik algısını güçlendirmektedir.

Olay örgüsünün adım adım ilerlemesi ve yavaş tempolu gelişimi, oyuncuya düşünme ve keşfetme fırsatı sunarak oyuna daha fazla dahil olmasını sağlamaktadır. Bu sayede oyuncu, karakterlerin psikolojik derinliği ve mekânın işlevselliği ile etkileşime girerken, oyun evrenini benimseme ve karakterlerle özdeşleşme olasılığı artmaktadır. Ayrıca, oyuncunun seçimleri ve keşif davranışları, hikâyeyi deneyimleme biçimini ve oyun ile kurduğu duygusal bağları doğrudan etkileyerek interaktif anlatının temel işlevini pekiştirmektedir.

Oyuncu, oyunda yalnızca Max karakterini yönetebilmekte ve karakterin yüz hatları, ses tonu veya ten rengi gibi fiziksel özelliklerini değiştirememektedir; ancak giyim tarzı konusunda kısıtlı da olsa seçim hakkına sahiptir. Bu seçim, oyuncuya karakterin görünümü ve dolayısıyla sosyal kimliği üzerinde küçük de olsa bir kontrol imkânı sunmakta, oyuna kişisel bir müdahale hissi kazandırmaktadır. Max'i oyun evreni içinde serbestçe hareket ettirebilmek, duvardaki tabloları incelemek, evdeki kediyi okşamak veya diğer öğrencilerle etkileşime girmek gibi davranışlar, oyuncunun oyuna dair aktif bir deneyim yaşamasını sağlamaktadır. Bu tür etkileşimler, oyunda doğrudan bir olay örgüsü değişikliği yaratmasa bile, oyuncunun oyun evreninde güç sahibi olduğunu hissetmesini desteklemektedir.

Oyuncunun güç algısındaki en belirleyici unsur, hikâyenin gidişatını etkileyebilen işlevli seçeneklerin varlığıdır. Oyuncuya sunulan seçenekler işlevli ve işlevsiz olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Bazı seçenekler yalnızca diyalogları ilerletmeye hizmet ederken, diğerleri karakterlerin davranışlarını ve olay örgüsünü doğrudan etkilemektedir. İşlevsiz seçenekler, oyuncuya karakterleri ve çevreyi daha yakından tanıma fırsatı verirken; işlevli seçenekler, hikâyeyi değiştirme ve farklı sonuçlara ulaşma imkânı sunmaktadır.

Life is Strange: Double Exposure oyununda, oyuncuya sunulan dallanma yapısı ve seçimler, hikâyenin deneyimlenme biçimini belirleyen temel unsurlar olarak öne çıkmaktadır. Oyunda iki farklı son bulunmakta ve oyuncu, verdiği kararların hikâyeyi nasıl şekillendirdiğini gözlemleyebilmek için oyunu baştan oynayarak farklı tercihlerde bulunmak zorundadır. Bu çalışma kapsamında da aynı teknik uygulanmıştır: Birinci versiyonda işlevli ve işlevsiz tüm seçenekler oyuncuya sunulmuş, ikinci versiyonda ise yalnızca olay örgüsünü doğrudan etkileyen işlevli seçenekler ve bunların sonuçları incelenmiştir. İşlevli seçenekler, ekranda beliren bir kelebek simgesi ve “bu eylemin sonuçları olacaktır” uyarısı ile oyuncuya iletilmiş; böylece hangi tercihlerin olay örgüsünde etki yaratacağı önceden görülebilmıştır.

İşlevli ve işlevsiz seçenekler kısaca şu şekilde tanımlanabilir: İşlevsiz seçenekler, küçük sahne ve diyalog değişiklikleri yaratan ancak olay örgüsünde büyük değişimlere sebep olmayan seçimlerdir. İşlevli seçenekler ise olay örgüsünde kırılma noktaları yaratan ve hikâyeyi belirgin şekilde etkileyen seçimlerdir. *Life is Strange: Double Exposure* oyununda, işlevli seçenekler özellikle vurgulandığı için işlevsiz seçenekler doğal olarak ortaya çıkmış ve oluşturulan tabloda yer almıştır. Bu yapı, oyuncunun hikâyeyi anlamasını, oyun ile daha yakından etkileşim kurmasını ve kendi kararlarının etkilerini gözlemlemesini sağlamaktadır. Klasik oyunlarda görsellik çoğunlukla estetik bir öğe olarak kullanılırken, interaktif oyunlarda görsel ve işitsel öğeler hikâyenin ayrılmaz bir parçası hâline gelmekte ve oyuncunun gerçeklik algısını güçlendirmektedir.

Oyuncu, oyun boyunca verdiği kararların sonuçlarını merakla beklemektedir; bu belirsizlik, interaktif anlatının temel motivasyonlarından biridir. Oyun, dallanma yapısı ve farklı sonlar sunmasıyla oyuncuyu birden fazla kez oynamaya teşvik etmektedir çünkü oyuncu, verdiği kararların sonuçları nasıl etkilendiğini ancak bu yolla görebilmektedir. Geleneksel oyunlarda her oynanış kazanma ya da kaybetme ile biterken interaktif oyunlar her oynanışta farklı deneyimler sunarak oyuncunun kararlarının ve stratejilerinin önemini vurgulamakta, oyuncuya farklı olay örgüleri oluşturma şansı vermektedir. Bu bağlamda, oyuncu hem kahraman anlatıcı konumunda seçimler yaparken hem de gözlemci veya tanrısal anlatıcı perspektifini benimseyerek olayları bütünsel bir bakış açısıyla değerlendirme şansı bulmaktadır. Geleneksel metinlerde kahraman anlatıcı, gözlemci anlatıcı ve ilahi (tanrısal) anlatıcı olmak üzere üç temel bakış açısı bulunmaktadır. Bazı edebi metinlerde bu bakış açıları harmanlansa da genellikle eser baştan sona tek bir bakış açısıyla ilerlemektedir. Örneğin kimi romanlarda anlatı bölümleri farklı kahramanların ağzından aktarılabilir; ancak yine de anlatıcı değişimleri sınırlı düzeyde gerçekleşir. Video oyunlarında ise bu sınırların belirgin şekilde aşılması dikkat çekmektedir. Özellikle *Life is Strange: Double Exposure* gibi anlatıya dayalı oyunlarda bakış açılarının sürekli değiştiği ve anlatıcının tekil bir role indirgenemediği görülmektedir.

Bilgisayar oyunlarında anlatı, büyük ölçüde diyaloglar aracılığıyla ilerlemektedir. Geleneksel metinlerdeki uzun betimlemeler ve açıklamalar burada yerini görsel grafiklere, seslere ve mekân tasarımlarına bırakmaktadır. Bu da oyunda konuşma hakkı olan her karakterin, en azından o an için anlatıcı rolünü üstlendiği anlamına gelmektedir. Dolayısıyla her dijital oyunda –*Life is Strange* de dâhil olmak üzere– kahraman bakış açısının varlığından söz edilebilmektedir. Aynı zamanda, kurmaca metinlerde betimleme yoluyla aktarılan karakter özellikleri, oyunlarda doğrudan görsel-işitsel öğelerle oyuncuya sunulmaktadır: karakterlerin giyim tarzları, jest ve mimikleri ya da mekândaki sesler, edebiyattaki betimleme işlevini üstlenmektedir. Bu yönüyle oyunlar yalnızca edebi eserlerin dijital bir uyarlaması değil, aynı zamanda film estetiğine yaklaşan çoklu bir anlatı ortamı sunmaktadır. Nitekim *Life is Strange: Double Exposure* oyununda yer alan “film modu” seçeneği, bu durumun açık bir göstergesidir. Oyuncu bu modu seçtiğinde oyunu bir film gibi izlemekte, yalnızca sunulan seçeneklere yanıt vererek anlatıya yön verebilmektedir. Bu bağlamda oyun, anlatıcı bakış açılarını çeşitlendirmekte ve harmanlamaktadır. Oyuncu, kimi zaman yalnızca olayları dışarıdan gözlemlediği için gözlemci anlatıcıya benzer bir konumda bulunmakta; kimi zaman Max’in avatarını yönetip seçimlerini yaptığı için kahraman anlatıcı rolünü üstlenmekte; kimi zaman da oyun evreninin bütünüyle görselleştirilmesi, karakterlerin jest ve mimiklerinin detaylı olarak aktarılması, giyim tarzlarının öne çıkarılması ve tüm karakterlerin ekranda görülebilmesi ile oyuncuya tanrısal anlatıcıya özgü bir perspektif sunmaktadır. Böylece geleneksel edebiyatta birbirinden ayrılan bu üç bakış açısı, video oyunlarında aynı anlatı evreninde eşzamanlı olarak deneyimlenmektedir.

Sonuç olarak, geleneksel edebiyatta sınırlı biçimde kullanılan anlatıcı türleri, *Life is Strange: Double Exposure* gibi dijital edebiyat örneklerinde çok daha karmaşık bir hâl almakta; oyun, kahraman, gözlemci ve tanrısal bakış açılarını bünyesinde bir araya getirmektedir. Bu durum, bilgisayar oyunlarının edebi eserlerin yalnızca görsel ve işitsel öğelerle desteklenmiş hâli değil, aynı zamanda anlatı teknikleri açısından çok katmanlı, yenilikçi ve sınırları aşan bir tür olduğunu göstermektedir.

Yazar/yapımcı boyutuna gelindiğinde, oyun yaratıcısının sürecin her aşamasında oldukça detaylı düşünmek zorunda olduğu açıkça görülmektedir. Yazar/yapımcı, bir roman yazarı gibi kurmaca bir metin hazırlamakta, karakterlerin psikolojilerini ve davranış biçimlerini titizlikle betimlemektedir. Yer, zaman, kahraman ve olay örgüsü kurgusu, geleneksel bir romandaki gibi işlenmektedir. Ancak bilgisayar oyunlarında metin, görsel ve işitsel öğelerle iç içe geçtiği için yazar/yapımcı, sadece kurgu oluşturmakla yetinmemektedir. Aynı zamanda bu kurguyu görsel ve işitsel düzlemde yeniden inşa etmek zorundadır.

Mekân tasarımında yazar/yapımcı, duvarlardaki tabloları oturan koltuklara, kampüsün içindeki nesnelerin yerleşiminden karakterlerin etkileşim gösterebileceği alanlara kadar her ayrıntıyı düşünmekte ve bunları olay örgüsüne entegre etmektedir. Ayrıca, oyunda yer alan bazı

işlevsiz seçenekler, oyuncunun mekânı ve karakterleri daha yakından keşfetmesini sağlamak amacıyla bu detaylar aracılığıyla işlenmektedir. Karakter tasarımında ise, kişilik özellikleri ile fiziksel görünümün uyumlu hâle getirilmesi, oyuncunun karakterlerle özdeşleşmesini ve empati kurmasını kolaylaştırmaktadır. Kurmaca metinlerde betimlemeler çoğunlukla yazıyla aktarılırken, interaktif oyunlarda bu betimlemeler görsel grafikler, animasyonlar ve ses öğeleri aracılığıyla iletilmektedir. Böylece olay örgüsü, diyaloglar ve oyuncu etkileşimleri üzerinden deneyimlenmekte, okuyucu yerine oyuncu aktif bir rol üstlenmektedir.

Yazar/yapımcı, geleneksel anlatıların aksine tek başına hareket edememektedir çünkü görsel, işitsel ve yazınsal bütün unsurları tek başına uygulamaya geçirmek neredeyse imkânsızdır. Sahip olunması gereken teknik bilgi ve beceriler çok geniştir; bu nedenle bilgisayar oyunlarındaki yazar, aynı zamanda bir yapımcı rolünü de üstlenmekte, görsel, işitsel ve yazınsal bütün kurguyu bir araya getirmek zorundadır. Bunun yanı sıra oyun için seslendirme sanatçıları, müzik bestecileri ve animatörler gibi alan uzmanlarına ihtiyaç duyulmaktadır. Oyun içinde kullanılacak müzikler, efektler, karakter sesleri ve ortam sesleri, oyuncunun deneyimini doğrudan etkileyen kritik öğeler olarak tasarlanmakta ve yazarın vizyonuna uygun hâle getirilmektedir.

Bu çok boyutlu süreç, yazarın üzerine geleneksel metinlerde bulunmayan bir yük bindirmektedir; çünkü yazın artık yalnızca bir anlatım aracı değil, aynı zamanda görsel ve işitsel öğelerle desteklenen, çok katmanlı bir deneyim hâline gelmiştir. Dolayısıyla bilgisayar oyunlarında tek bir yazarın tüm sorumluluğu üstlenmesi nadirdir; birden fazla yazar ve yapımcı, uzmanlık alanlarına göre görev paylaşımı yapmakta ve kolektif bir yaratım süreci yürütmektedir. Bu süreç, interaktif anlatının karmaşıklığını ve oyuncuya sunulan deneyimin çok boyutluluğunu ortaya koymaktadır.

Ana karakter olan Max, arkadaşı Safi ile birlikte terk edilmiş bir bowling salonuna gider. Devrilmiş rafı kaldırarak içeri girerler. Arkadaşı içeriyi cehenneme benzetir.



Şekil 14. Life is Strange Double Exposure İlk Sahne

Tablo 15. Life is Strange Double Exposure 1. Olasılık 1. Bölüm

Bölüm 1. Natürmort			
Seçenekler	Seçilen Olasılık	İşlevli/ İşlevsiz	Sonuç
- Cehennem haklı - İnanılmaz bir şey	Cehennem haklı	İşlevsiz	Max, terk edilmiş, boş alanlara girmeden duramadığını söyler. Arkadaşı bu mekânlarla ilgili ne olduğunu sorar.
- Potansiyel - İşe yaramazlık	Potansiyel	İşlevsiz	Max, boş alanların her şey olabilme potansiyeli olduğunu söyler ve bar kısmına geldiklerinde arkadaşından etrafa müdahale etmemesini ister. Safi onun için ne yapabileceğini sorar.
- Güzel görünüyorsun - Bana bir içki getir	Bana bir içki getir	İşlevsiz	Max fotoğraf çekmeye başlar. Safi mekânın 60 yıl önce açıldığını ancak 10 yıldır kapalı olduğunu söyler. Max, binanın yarım asırdır terk edilmiş gibi durduğunu ileri sürer. Safi, yapışkan şeylerin daha çabuk çürüdüğü fikrini ileri sürer.
- Sağlam bir teori - O zaman ceketini açıkla	O zaman ceketini açıkla	İşlevsiz	Max fotoğrafını çekeceği yalnız bir şey bulmak için etrafta dolanır. Safi annesi Yasmin'in bu bina kampüste olsaydı çoktan yerle bir edeceğini söyler.
- Evet, iyi bir şey - Yeni şiir binası mı?	Evet, iyi bir şey	İşlevsiz	Max ayakkabıların fotoğrafını çekmek ister ve Safi'ye annesine gönderdiği ilk fotoğrafların ayakkabı fotoğrafları olduğunu söyler.
- Ne kadar kaba - İnan buna	Ne kadar kaba	İşlevsiz	Max, aradığı yalnız nesneyi bulur ve fotoğrafını çekmek için üst kata çıkmak ister. Merdivenler kapalı olduğu için ayakkabılığa tırmanır. O sırada ayakkabılık devrilir ve Safi aşağıda kalır. Max üst katta bir atlıkarınca görür. Safi parkur becerilerinin nasıl olduğunu sorar.
- Yapmamayı tercih ederim - Duymamış gibi yapacağım	Yapmamayı tercih ederim	İşlevsiz	Max üst kattan istediği fotoğrafı çeker ve Safi'nin bulunduğu merdiven sayesinde aşağı iner. Max'in fotoğrafını çektiği avize üstlerine düşer. Son anda kurtulurlar ve içki içmeye giderler. Garson kız Max'e daha sonra ne yapacağını sorar.
- Çalış - Uyu	Çalış	İşlevsiz	Safi, Max'e garson kızın kendisiyle flört ettiğini söyler ve haberi olup olmadığını sorar.
- Maalesef, evet - Ben habersiz değilim	Ben habersiz değilim	İşlevsiz	Max garson kız Amanda'nın kendisiyle flört ettiğinin farkındadır. Safi Max'in cüzdanında mavi saçlı bir kızın fotoğrafını görmüştür ve onun kim olduğunu sorar, Max'ten kendini biraz daha açmasını ister.
- Ayrıldık - Öldü	Öldü	İşlevli	Safi kendini kötü hisseder ve konuyu değiştirir. Garson kız Amanda hakkında ne düşündüğünü sorar.

Tablo 15. (devam). Life is Strange Double Exposure 1. Olasılık 1. Bölüm

Bölüm 1. Natürmort			
Seçenekler	Seçilen Olasılık	İşlevli/ İşlevsiz	Sonuç
- O benim tipim değil - Belli ki büyük bir aşk yaşıyorum	O benim tipim değil	İşlevsiz	Safi Max'i Amanda ile konuşması için ikna eder. Max, Amanda'nın sevdiği şeyleri bulmaya çalışır. Max Amanda'yı daha yakından tanımak için bardaki insanlarla konuşmaya çalışır. İlk konuştuğu kişi Reggie'dir.
- Tatil için planın var mı? - Bu akşam için planın var mı?	Tatil için planın var mı?	İşlevsiz	Konuşma sonrası Amanda lavaboya gider. Max etrafı incelemektedir. Duvar da çorba broşürü görür.
- Fıstık çorbası - İstiridye çorbası	Fıstık çorbası	İşlevsiz	Duvardaki broşürde fıstık çorbasını işaretler. Max, geri gelen Amanda ile konuşur. Amanda bir şey mi söyleyecektin diye sorar.
- Misery Cult - Tavlama cümlesi	Misery Cult	İşlevsiz	Max, duvarda broşürünü gördüğü Misery Cult grubundan bahseder. Amanda Max'in onları tanıyor olmasının harika olduğunu düşünür.
- Evet, harikalar - Aslında onları tanımıyorum	Aslında onları tanımıyorum	İşlevsiz	Amanda grup hakkında bilgi verir ve büyük olduklarını söyler.
- Ne kadar büyükler? - Lakeport'ta müzik sahnesi mi var?	Ne kadar büyükler?	İşlevsiz	Max, Amanda ile tavlama cümleleri hakkında konuştuktan sonra bir ara takılmak istediğini söyler. Amanda bunun bir randevu olup olmadığını sorar.
- Bir randevu şeyi - Bir arkadaş şeyi	Bir randevu şeyi	İşlevli	Amanda Max'e numarasını verir. Max Safi'nin yanına döner. Moses de onlara katılır. Meteor yağmuru vardır, yanlarına içki alıp izlemeye giderler. Safi Max'e 24 saat ömrün kalsa ne yapardın diye sorar.
- Bir fotoğraf çek - Zaten yapacağım şeyi	Zaten yapacağım şeyi	İşlevsiz	Safi üşür ve neden evde olmadığını sorgular.
- Kaybetme korkusu - Çünkü sen iyi bir arkadaşsın - Haklısın, bu berbat bir fikirdi	Kaybetme korkusu	İşlevsiz	Safi gelmeseydi çok şey kaçırıracaktı. Kaçıracaklarından korktuğu için geldiği iddia edilir. Max içki için çeşitli desenlerde bardaklar getirmiştir. Birini seçmesi istenir.
- Nerdy & Dirty - Aslında votka - Tuvalet	Tuvalet	İşlevsiz	Tuvalet desenli bardağı seçer. Moses Max'e bir şişe kapağı verir ve bunu bir şekilde Safi'ye vermesini söyler. Şişe kapağını tutan, karşısındaki kişinin her dediğini yapmak zorunda kalacaktır. Max şişe kapağını Safi'nin sigara paketine yerleştirir ve paketi geri vermeye çalışır.
- Sigarayı bıraktın mı? - Yazı nasıl? - Hoşça kal	Sigarayı bıraktın mı?	İşlevsiz	Safi şişe kapağını çoktan fark etmiştir. Telefonu çalar ve içeri girer. Max, Moses ile kıyamet filmleri hakkında konuşmaya başlar.

Tablo 15. (devam). Life is Strange Double Exposure 1. Olasılık 1. Bölüm

Bölüm 1. Natürmort			
Seçenekler	Seçilen Olasılık	İşlevli/ İşlevsiz	Sonuç
-Sonunu kucakla -Tanıdık olana sarılın	Sonunu kucakla	İşlevsiz	Max, kıyamet vakti geldiğinde kıyamete dair filmler izliyor olmayı tercih etmektedir. Ayın fotoğrafını çekmeye çalışırken başı döner. Dışarı çıktığında bayılır. Kendine geldiğinde burnu kanar, bir problem olduğunu düşünerek Safi'nin peşinden gider. Uzaktan Safi'yi görür, ilerlerken bir el silah sesi duyulur. Safi'nin yanına gittiğinde kalbinden vurulduğunu görür. Mosses de peşinden gelmiştir. Safi'nin ölümünün ardından Max eve kapanır. Telefonlara cevap vermediği için Amanda onu görmeye gelir.
-Kusura bakma, enkaz gibiyim -Bana göz kulak olduğun için teşekkür ederim	Bana göz kulak olduğun için teşekkür ederim	İşlevsiz	Amanda ve Max son görüştüklerinde randevuya çıkmaya karar vermişlerdir ancak Safi'nin ölümü sonrası Max'in kırılabilirliği sebebiyle Amanda arkadaş kalmalarını daha doğru bulur.
-Evet... haklısın -İşe yaramasını sağlayabilirim	Evet... haklısın	İşlevsiz	Max, arkadaş kalma fikrini kabullenir. Safi'nin annesi Yasmine Max'i arar.
-Başın sağ olsun -İyi misin	Başın sağ olsun	İşlevsiz	Yasmine Max'e hiç böyle bir kayıpla karşılaşmış olmadığını sorar.
-Hayır, seninki gibi değil -Evet, ne yazık ki	Hayır, seninki gibi değil	İşlevsiz	Yasmine Max ile yüz yüze görüşmek ister. Max kampüste Reggie ile karşılaşır. Reggie'nin sinirle yere attığı kutuyu eline alır.
-Bu bulmaca kutusu da ne? -Nasıl gidiyor? -Atölye mi atladın? -Sonra görüşürüz	Bu bulmaca kutusu da ne?	İşlevsiz	Max kutuyu açmayı başarır ancak içinden bir bilmece daha çıkar. Reggie ikinci kutuyu Max'e verir.
-Nasıl gidiyor? -Atölye mi atladın? -Sonra görüşürüz	Atölye mi atladın?	İşlevsiz	Max, Reggie'nin doğal bir yeteneği olduğunu söyler.
-Nasıl gidiyor? -Sonra görüşürüz	Sonra görüşürüz	İşlevsiz	Max Yasmin ile görüşmeye gittiğinde sekreteri Vinh ile karşılaşır. Vinh Safi için baş sağlığı diler ve kendisiyle sorunları olsa da onu özleyeceğini söyler.
-Ne tür sorunlar -Senden hiç bahsetmedi	Ne tür sorunlar?	İşlevsiz	Vinh birkaç sefer Safi ile annesinin arasına girmiştir. Yasmin'in odasında birileri vardır bu yüzden Vinh Max'ten koridorun sonundaki paketi kendisi için almasını ister. Max koridorda bir çılgılık duyar. Gwen'in yanına gider ve Gwen kendisine sarılmak ister.

Tablo 15. (devam). Life is Strange Double Exposure 1. Olasılık 1. Bölüm

Bölüm 1. Natürmort			
Seçenekler	Seçilen Olasılık	İşlevli/ İşlevsiz	Sonuç
-Sarıl bakalım -Bugün olmaz	Bugün olmaz	İşlevsiz	Gwen aradığı kitabı kitaplık kilitli olduğu için alamamıştır. Max kendisine yardım etmek ister. Çözüm ararken koridorda Safi'nin resmini görür ve üzerine bir not yazar.
-Seni asla unutmayacağım -Her şey için teşekkür ederim -Boş ver	Seni asla unutmayacağım	İşlevsiz	Max kaşık yardımıyla kitaplığı açar. Gwen teşekkür eder.
-Yardım edebildiysem ne mutlu! -Kitap ne?	Yardım edebildiysem ne mutlu!	İşlevsiz	Gwen, Safi'nin üzerinde çalıştığı taslaktan bahsedip bahsetmediğini sorar.
-Bildiğim kadarıyla hayır -Bir sır saklıyordu	Bir sır saklıyordu	İşlevsiz	Gwen taslağın ne olduğunu söylemez. Moses Yasmin'in ofisinden çıkar.
-Sen iyi misin? -Neden buradasın?	Sen iyi misin?	İşlevsiz	Moses ile Max bir kafede buluşmak üzere sözleşirler. Max içeri girdiğinde Yasmin telefonda polis ile konuşuyordur. Polisin fazla özgüvenli ve yetersiz olduğundan bahseder.
-Polis işe yaramaz -Sabırlı olmanız gerekiyor	Sabırlı olmanız gerekiyor	İşlevsiz	Yasmin, Safi ile arasının eskiden pek iyi olmadığından bahseder. Max'in haberi var mıydı diye sorar.
-İçimde bir his vardı -Aile böyledir	İçimde bir his vardı	İşlevsiz	Yasmin Safi'nin intihar etmiş olma fikri üzerinde durmaktadır. Bunun mümkün olup olmadığını Max'e sorar.
-Bu...mümkün -Kesinlikle olmaz	Kesinlikle olmaz	İşlevli	Max Safi'nin intihar etmediğinden emindir. Yasmin'in ofisinden çıktıktan sonra Gwen'in telefon konuşmasına kulak misafiri olur. Loretta isimli öğrenci kendisini yakalar.
-Beni yakaladın -Kulak misafiri değildim	Kulak misafiri değildim	İşlevsiz	Loretta podcast yayını için ses kaydı vermesini ister.
-Şimdi olmaz -Yardım edebilirsem ne mutlu -Podcast mi?	Şimdi olmaz	İşlevsiz	Loretta kaydı başlatır ve Safi ile yakın olup olmadıklarını sorar.

Tablo 16. Life is Strange Double Exposure 1. Olasılık 2. Bölüm

Bölüm 2 – PENUMBRA			
Seçenekler	Seçilen Olasılık	İşlevli/ İşlevsiz	Sonuç
-Keşke -Burada olduğun için mutluyum	Burada olduğun için mutluyum	İşlevsiz	Safi'ye yayıncıdan bir teklif gelmiştir. Max sonunda Safi'nin büyük sırrını öğrenmiştir. Max ara ara baş dönmeleri yaşamaktadır. Yasmin geciken yemeklerinin durumunu merak eder.
-Gidip sorabilirim -Onlara bir dakika daha verelim	Gidip sorabilirim	İşlevsiz	Yasmin buna gerek olmadığını söyler. Max'in burnu kanar ve lavaboya doğru ilerler. Bu sırada kendi zamanı ile Safi'nin yaşadığı zaman çizgisi arasında gidip geldiğini fark eder. Bu zaman çizgileri 'ölü dünya' ve 'yaşam dünyası' olarak adlandırılmaktadır. Amanda'nın iki hâli ile de konuşursa neyin değiştiğini anlayabileceğini düşünür. Amanda iyi olup olmadığını sorar.
-Senin sayende -Beklediğiniz gibi	Beklediğiniz gibi	İşlevsiz	Max lavaboya gider. Bu sırada ölü dünya ve yaşam dünyası arasında geçiş yapabilmektedir. Ölü dünyadaki Amanda ile konuştuktan sonra yaşam dünyasına döner ve Max'in Amanda'ya çıkma teklifi ettikten sonra iki gün geçtiği bir zaman diliminde olduğunu öğrenir. Amanda kendisini neden aramadığını sorar.
-Çalışıyordum -Akşamdan kalmaydım	Akşamdan kalmaydım	İşlevsiz	Max içinde bulunduğu durumun alternatif gerçeklik olduğunu fark eder. Aynı zaman diliminde Safi'nin öldüğü ve yaşadığı iki gerçeklik bulunmaktadır. Max Safi'nin olduğu masaya geri döner. Safi burun kanamasını sorar.
-Endişelenecek bir şey yok -Bu çok sık oluyor	Endişelenecek bir şey yok	İşlevsiz	Safi, Max'e arabasında bulduğu garip nesneyi gösterir. Birisi Safi'nin arabasının ön camından içeri inek kafatası yerleştirmiştir.
-Ya bu bir tehditse? -Sence kim yaptı?	Sence kim yaptı?	İşlevsiz	Safi kimseden şüphelenmediğini söyler. Safi'nin arabasına konulan inek kafatası her zaman takıldıkları kafenin duvarından alınmıştır. Max ölüm tarafına geçerek boynuzdaki imzayı okur. Edebiyat öğretmenleri Lucas imzalamıştır. Amanda ile konuşurken banyo anahtarını sorar.
-DEFCON 1 -DEFCON 5	DEFCON 1	İşlevsiz	Max yaşam tarafına geçer ve Amanda'ya garip bir soru sormak ister. Amanda hiç garip olmayan sorun var mı diye sorar.
-Hayır -Belki	Hayır	İşlevsiz	Max Amanda'ya kaybolan bir kafatasları olup olmadığını sorar. Evet, kaybolmuştur. Amanda bunu nereden bildiğini merak eder.
-Özel bir nedeni yok -Safi'nin arabası tahrip edilmiş	Safi'nin arabası tahrip edilmiş	İşlevsiz	Max olanları anlattığında Amanda, kafatasını bağışlayanın Lucas olduğunu söyler.

Tablo 16. (devam). Life is Strange Double Exposure 1. Olasılık 2. Bölüm

Bölüm 2 – PENUMBRA			
Seçenekler	Seçilen Olasılık	İşlevli/ İşlevsiz	Sonuç
-Lucas burada mıydı? -Ayrılmış gibi görünmüyorsun	Lucas burada mıydı?	İşlevsiz	Kafatası dün gece çalınmıştır ancak dün gece Lucas bara gelmemiştir. Üniversitedeki gençler gece kafede altı masayı kaplamıştır. İçlerinden biri çalmış olabilir. Max, Lucas Colmenero ve Abraxas topluluğundan şüphelenmektedir. Max, Vinh ile konuşmak için yanına gider. Vinh yanındaki lisans öğrencilerini gönderir ve biraz şikâyet eder.
-Onlarla yaşayamam -Hey, sen de bir zamanlar çocuktun	Hey, sen de bir zamanlar çocuktun	İşlevsiz	Vinh bir eşyasını kaybetmiştir ve öğrencilerden aramasını istemiştir. Max'i başından savar. Max Güzel Sanatlar fakültesine girer. Gwen görevden alınmıştır. Sinirle odasından çıkar. O sırada Safi'nin yaşadığı evrende Max Gwen'in odasına girer. Hem ölü dünyada hem yaşam dünyasında odayı inceler. Ölü tarafta Gwen Safi'nin yapımcısı ile görüşmüş ve kitabı iptal ettirmiştir. Yaşam dünyasında ise Safi ile bütün randevularını iptal etmiştir. Max kafede Lucas'ı bulur. Max'i gören Lucas panikler ve dosyalarını kilitli bir çantaya koyar. Max ölü dünyaya geçerek Lucas ile tekrar konuşmaya çalışır. Telefonla konuşan Lucas'ın ailesi ile arası ölü dünyada iyidir ancak yaşam dünyasında bir problem yaşamaktadır. Lucas Max'e nasıl olduğunu sorar.
-Kızgın -Kafam karıştı	Kafam karıştı	İşlevsiz	Max, dikkatini dağıtmak ve çantanın anahtarını almak için bir kalem ile Lucas'ın fotoğrafının olduğu maketi karalamaya gider.
-Şeytan -Morarmış göz	Morarmış göz	İşlevli	Max makete morarmış göz çizerek Lucas'ın dikkatini dağıtır ve çantayı açar. Lucas Safi'ye karşı bir uzaklaştırma kararı çıkartmaya hazırlanıyordu. Belgede yazana göre Safi haneye tecavüz etmiş, Lucas'a ve çocuğuna zarar vermeye çalışmıştır. Lucas her şeyi açıklayacağını söyleyerek Max'ten belgenin fotoğrafını Safi'ye göndermemesini ister. Lucas'ın oğlu, Lucas'ın Safi hakkında söylediği şeyleri eski karısına tekrar etmiştir. Ancak Lucas bunları söylemediğini iddia etmektedir.
-Robbie yalan mı söylüyordu -Catherine yalan mı söylüyordu	Robbie yalan mı söylüyordu	İşlevsiz	Lucas, oğlu Robbie'yi dolduruşa getiren Safi olduğunu düşünmektedir. Safi bir keresinde Lucas'ı oğlu ile tehdit etmiştir.
-Ama Robbie sen olduğunu söyledi -Robbie neden onu dinlesin ki	Ama Robbie sen olduğunu söyledi	İşlevsiz	Lucas, Max'ten fotoğrafı göndermemesini ister.
-Safi'ye fotoğraf gönder -Silin	Silin	İşlevli	Max fotoğrafı Safi'ye göndermekten vazgeçer ve telefonundan resmi siler. Avluya çıktığında Diamond ile konuşmaya başlar. Abraxas'tan iki öğrenci onları gözetlemektedir. Diamond kendisini Lucas'a ispiyonlamak için izlediklerini düşünür.

Tablo 16. (devam). Life is Strange Double Exposure 1. Olasılık 2. Bölüm

Bölüm 2 – PENUMBRA			
Seçenekler	Seçilen Olasılık	İşlevli/ İşlevsiz	Sonuç
-Neden sen? -Abraxas’a benzemiyor mu?	Neden sen?	İşlevsiz	Max, Vinh’in kaybettiği şeyin telefon olduğunu öğrenir. Bu durumdan Diamond’ı sorumlu tutmaktadırlar.
-Sende mi? -Sen olmadığımı biliyordum	Sen olmadığımı biliyordum	İşlevsiz	Max telefonu çalanın Diamond olmadığını düşünmektedir.
-Vinh’le aranızda ne var? -Abraxas’ta bir tür anomalisin -Hepsi bu kadar	Hepsi bu kadar	İşlevsiz	Max edindiği bilgilerle Vinh’in yanına gider. Vinh bir içki ile birlikte Max’le buluşmayı kabul eder. Senin yerinde mi yoksa benimkinde mi diye sorar.
-Cezbedici, ama... -Kendini övme	Cezbedici, ama...	İşlevsiz	Max, Safi’nin arabasına olanlarla ilgili bilgi almaya çalışır. Bunu kimin yapmış olabileceğini sorar.
-Şey, evet -Tam olarak değil mi?	Tam olarak değil mi?	İşlevsiz	Vinh kampüste olan her şey için Abraxas’ın suçlanmasından şikayetçidir. Onların yaptığı tek şey sanattır.
-Keşke seyirci bunu bilseydi -Biraz teatral bir havası vardı	Keşke seyirci bunu bilseydi	İşlevsiz	Vinh, Max söylememesine rağmen hasarın ön camda olduğunu bilmektedir. Max şüphelenmeye başlar. Vinh’i tekrar görmek için ofisine gider. Vinh telefonunu bulmuştur.
-O içki hakkında... -Telefonunda bir sorun mu var? -Şu inek kafatası hakkında	Şu inek kafatası hakkında	İşlevsiz	Vinh bunun şanslı bir tahmin olduğunu söyler.
-O içki hakkında -Telefonunda bir sorun mu var?	Telefonunda bir sorun mu var?	İşlevsiz	Vinh bulduğu telefonun şifresini açamıyordu.
-Bu saçmalık gibi kokuyor -Kodunu hatırlamıyor musun?	Kodunu hatırlamıyor musun?	İşlevsiz	Max ölü dünyaya geçer ve telefonun şifresi hakkında Vinh ile konuşmak ister.
-Sarhoş musun sen? -‘oh Max sadece sen mi varsın?’	Sarhoş musun sen?	İşlevsiz	Vinh okulda içki içmektedir. Max’i de davet eder ve seksi olmasını ister.
-Seksi ol -Seksi olma	Seksi olma	İşlevli	Max Vinh ile konuşarak telefonun şifresini öğrenir ve yaşam dünyasına geçerek telefonun kilidini açar. Max telefonda Vinh ve Safi’nin yakınlaştıkları bir fotoğrafa rastlar. Bir ilişkileri vardır. Max avluda panik atak geçiren bir öğrenci ile karşılaşır. Öğrenci garip bir şeyler gördüğünü iddia etmektedir.
-Herkes gitsin -Her şey kontrol altında	Her şey kontrol altında	İşlevsiz	Max kalabalığı dağıtır ve Reggie ile konuşmaya başlar. Reggie cinayet mahalline gitmiştir.

Tablo 16. (devam). Life is Strange Double Exposure 1. Olasılık 2. Bölüm

Bölüm 2 – PENUMBRA			
Seçenekler	Seçilen Olasılık	İşlevli/ İşlevsiz	Sonuç
-Kızgın değilim -Ne oluyor be?	Ne oluyor be?	İşlevsiz	Reggie cinayet mahalline gittiğinde kendinden bir tane daha görmüştür. Max de oraya gitmeye karar verir. Ölü dünyada bir telefon bulur ve arayan Safi'dir. Yaşam dünyasında ise Gwen ile karşılaşır. Gwen kendisine sigara ikram eder.
-Sigarayı al -Anlaşmayı reddet	Anlaşmayı reddedin	İşlevli	Gwen transfobik patronundan ve korkularından bahsetmeye başlar.
-Ben de o yollardan geçtim -Ne demek istiyorsun	Ne demek istiyorsun	İşlevsiz	Yasmin Gwein'i kampüste madde satmak ile suçlamaktadır. Gwein'in elinde içinde videolar olan bir usb bellek vardır.
-Yaptın mı -Bununla savaşmalısın	Bununla savaşmalısın	İşlevsiz	Gwen belleği çöpe atar ve ateşe verir.
-Görüntüleri kaydedin -Gwen ile birlikte izleyin	Görüntüleri kaydedin	İşlevli	Max belleği çöpten kurtarır. Gwen belleği bırakır ve gider ancak Max arkasından seslenir?
-Safi'nin kitabını neden iptal ettirdin? -Safi'nin kitabını duydun mu?	Safi'nin kitabını neden iptal ettirdin?	İşlevsiz	Gwen kızarak ortadan kaybolur. Max cinayet mahallinde Loretta ile karşılaşır
-Ne yapıyorsun burada -Reggie'ye yardım ettiğin için teşekkürler	Ne yapıyorsun burada	İşlevsiz	Safi'nin öldüğü yerde çiçekler yeşermiştir. Loretta Reggie'nin gördüğünün bu olup olmadığını sorar.
-Keşke söyleyebilseydim -Hayır, kendini gördü	Hayır, kendini gördü	İşlevsiz	Loretta birkaç ipucu olduğunu söyler ve Max'le paylaşmayı teklif eder.
-Benimle paylaş -Sorun ne	Benimle paylaş	İşlevsiz	Safi'nin üniversite arkadaşı Maya da intihar şüphesiyle yıllar önce ölmüştür. Şimdi Safi'nin de intihar ettiğinden şüphe ediliyordur.
-Bir model mi -Hiçbir anlamı yok	Hiçbir anlamı yok	İşlevsiz	Moses Max'e yanına gelmesi için mesaj atmıştır. Max Moses'in yanına gider. Moses her şeyin yolunda olduğunu söyler
-Her şey yoluna girecek -Ne kadar kötü	Ne kadar kötü	İşlevsiz	Moses Safi'nin kamerasını almıştır ve suçlu olduğundan şüphelenilmektedir.
-Ama... neden? -Bu bir kanıt!	Bu bir kanıt!	İşlevsiz	Moses kamerayı ofisine saklamıştır. Polis ofisi aramak için Max'e anahtarı var mı diye sorar.
-Ve sen? -Arama izniniz var mı?	Ve sen?	İşlevsiz	Dedektif kendini tanıtır ve baş sağlığı diler.
-Burada bir sorun mu var? -Polisle çoktan konuştuk	Polisle çoktan konuştuk	İşlevsiz	Polis Max'ten gitmesini ister. Max alternatif evrene geçerek Moses ile konuşmaya ve kamerasının yerini öğrenmeye çalışır.

Tablo 16. (devam). Life is Strange Double Exposure 1. Olasılık 2. Bölüm

Bölüm 2 – PENUMBRA			
Seçenekler	Seçilen Olasılık	İşlevli/İşlevsiz	Sonuç
-Lekeleri mi saklıyorsun? -En değerli varlığınız? -Kaçak mal sakladın mı?	En değerli varlığınız?	İşlevsiz	Moses'in en değerli varlığı bir kupadır.
-Lekeleri mi saklıyorsun? -Kaçak mal sakladın mı?	Lekeleri mi saklıyorsun	İşlevsiz	Max Moses'e değerli şeylerini nereye sakladığını sorar. Moses rüya günlüğünden bahseder.
-Tam olarak değil -Rüya günlüğü mü?	Tam olarak değil	İşlevsiz	Max istediği cevabı alamaz.
Kaçak mal sakladın mı?	Kaçak mal sakladın mı?	İşlevsiz	Yaşam dünyasında Moses Safi'nin duvara ikiz resimleri çizeceğini söyler.
-Çiziyor musun? -Sen neden yapmadın?	Çiziyor musun?	İşlevsiz	Max, kilitli dolapta kamerayı bulamaz. Yaşam dünyasına dönerek tekrar Moses ile konuşmaya çalışır. Bir kasa aramaktadır.
-Duvar resmi mi? -Güvenli mi? -Teleskop mu? -Sonra konuşuruz	Güvenli mi?	İşlevsiz	Max kamerayı bulur ve polise yakalanmadan alır. Bu sırada yeni bir gücünü keşfeder. İki gerçeklik arasında eşyaların yerini değiştirebiliyordur. Ölü dünyada dedektif, Max ile konuşur ve kameradan haber alırsa kendisine bildirmesini teklif eder.
-Kabul et -Reddet	Kabul	İşlevli	Max ve Moses kamera görüntülerini incelemek üzere eve giderler. Moses pek iyi değildir.
-Alderman bana başka seçenek bırakmadı -Aslında iş birliği yapmayacağım	Aslında iş birliği yapmayacağım	İşlevsiz	Safi'nin çektiği son fotoğrafta silahı tutan kişi Max'tir.
-Bu ben değilim -Tabi ki öldürmedim	Tabi ki öldürmedim	İşlevsiz	Moses Max'in kendisini korumak için dedektife bilgi sattığını düşünmektedir.
-Açıklayabilirim -Bunu çözeceğiz -Bana güvenmek zorundasın	Bana güvenmek zorundasın	İşlevsiz	Moses Max'e inanmaz ve evi terk eder. Max bulduğu kanıtları incelerken dedektif Alderman, Max'in evine gelir.

Tablo 17. Life is Strange Double Exposure 1. Olasılık 3. Bölüm

Bölüm 3 – SPIN			
Seçenekler	Seçilen Olasılık	İşlevli/İşlevsiz	Sonuç
-Çık dışarı -Ne bilmek istiyorsun?	Ne bilmek istiyorsun?	İşlevsiz	Dedektif Max'in geçmişini araştırmıştır. Max'in olduğu yerde ölenlerin de olduğunu söylemekte ve bağlantıyı sormaktadır.
-Bu berbat bir şey -Sanırım ben şanssızım	Bu berbat bir şey	İşlevsiz	Dedektif Alderman, Max'in iki dünya arasında eşyaları değiştirebildiğinden şüphelenmeye başlamıştır. Moses'in ofisinde yok olan teleskopu sorar.
-Ne demek istiyorsun? -Moses ve ben bir araya getirdik	Moses ve ben bir araya getirdik	İşlevsiz	Dedektif bütün ölümlerin Max ile bağlantılı olduğunu düşünmektedir. Üstelik masanın üzerinde duran Max'in elinde silah tuttuğu fotoğrafı görmüştür. Bunun üzerine evden gider. Max güçlerini kullanarak fotoğraftaki ana gider. Büyük bir fırtına vardır. Safi, Maya'dan bahsetmektedir.

Tablo 17. (devam). Life is Strange Double Exposure 1. Olasılık 3. Bölüm

Bölüm 3 – SPIN			
Seçenekler	Seçilen Olasılık	İşlevli/ İşlevsiz	Sonuç
-Maya kim -Buraya nasıl geldik	Maya kim	İşlevsiz	Safi cevap vermez ve Max'ten devam edip kendisini vurmasını ister.
-Ne istiyorsun? -Bunu nasıl durdurabilirim?	Ne istiyorsun?	İşlevsiz	Safi Max'ten tetiği çekmesini ister. Max olayların devamını göremeden kendi zamanına geri döner. Max, Safi'nin öldürüldüğü tepede Moses ile buluşur. Moses Max'e bunu neden yaptığını sorar.
-Nedenini bilmiyorum -Henüz yapmadım	Nedenini bilmiyorum	İşlevsiz	Max Moses'e güçlerini gösterir. Moses zor da olsa Max'e inanır ve kendisine bir şişe kapağı vererek Safi'ye vermesini ister. İsteği, güvende olacağına dair Safi'ye yemin ettirmesidir.
-Yapacağım -Ya yapamazsa?	Yapacağım	İşlevsiz	Max zamanda yolculuk yapabildiğinden bahseder.
-Hiç umduğum gibi olmadı -Zaman yolculuğu hiçbir şeyi düzeltemez	Hiç umduğum gibi olmadı	İşlevsiz	Max ve Moses konuşurken dedektif olay mahalline gelir ve ikisini suçlu addederek silahını doğrultur.
-Ne istiyorsun? -Mantıklı konuşmuyorsun	Mantıklı konuşmuyorsun	İşlevsiz	Dedektif Alderman diğer boyuttaki kendini olay mahallinde görür. Diğer kendine dokunduğunda zarar görmeye başlar ve Max'e tutunarak yardım ister.
-Kendinizi kurtarın -Alderman'a yardım edin	Alderman'a yardım edin	İşlevli	Alderman diğer versiyonu ile birleşir ve yok olur. Dokunması sebebiyle Moses'in saçları beyazlar. Max Maya hakkında Gwen'den bilgi alabileceğini düşünür. Gwen'e ilk olarak Safi'nin kitap anlaşmasını neden iptal ettirdiğini sorar.
-Bunu Safi'ye neden yaptın? -Yayıncıyı nasıl ikna ettiniz?	Bunu Safi'ye neden yaptın?	İşlevsiz	Gwen kitabın yayınlanması için gerekli bağlantıları kurduğunu ve çok uğraştığını söyler. Kitabı başarılı bulmaktadır.
-Anlaşmayı yaptın, sonra da öldürdün mü? -Yayıncıyı nasıl ikna ettin?	Yayıncıyı nasıl ikna ettin?	İşlevsiz	Gwen yayıncıyı kitapta kışkırtıcı içerik bulunduğunu söyleyerek ikna etmiştir.
-Anlaşmayı yaptın, sonra da öldürdün mü? -Bu kadar kışkırtıcı olan neydi?	Bu kadar kışkırtıcı olan neydi?	İşlevsiz	Gwen Max'e Safi'nin Maya'dan ne kadar bahsettiğini sorar.
-Sadece birazcık -Safi ondan hiç bahsetmedi	Safi ondan hiç bahsetmedi	İşlevsiz	Maya ve Safi çok yakınlarken maya intihar etmiştir. Safi yaşananlardan dolayı annesine kızgındır. Gwen ise kitapta yazarlar sebebiyle duyguların tekrar canlanmasını istemez ve kitabı iptal ettirir.

Tablo 17. (devam). Life is Strange Double Exposure 1. Olasılık 3. Bölüm

Bölüm 3 – SPIN			
Seçenekler	Seçilen Olasılık	İşlevli/ İşlevsiz	Sonuç
-Anlaşmayı yaptın, sonra da öldürdün mü? -Son şey, Safi'nin el yazması?	Son şey, Safi'nin el yazması?	İşlevsiz	Gwen'de Safi'nin el yazmasının bir parçası bulunmaktadır. Max metne göz atmak ister. Metni okumasının ardından Maya hakkında daha fazla bilgi alabilmek için Yasmin ile konuşmaya gider.
-Bugün Safi'yi gördün mü? -Gwen kovulacak mı? -Keyfin yerinde -Safi kitap anlaşmasını kaybetti	Safi kitap anlaşmasını kaybetti	İşlevsiz	Yasmin Safi ile konuşacağını söyler.
-Bugün Safi'yi gördün mü? -Gwen kovulacak mı? -Keyfin yerinde -Maya hakkında konuşalım?	Maya hakkında konuşalım	İşlevsiz	Yasmin Maya hakkında yalan söyler ve Safi'nin Maya'yı tanımadığını, dolayısıyla kitabın da Maya hakkında olamayacağını iddia eder. Max Safi'yi çağırmakla yalanı dinlemek arasında kararsızdır.
-Çağırın onu Onunla birlikte git	Onunla birlikte git	İşlevli	Max Yasmin'in yalanına eşlik etmeye başlar.
-Maya hakkında bir söylenti var -Çelişkili görüşler duydum	Maya hakkında bir söylenti var	İşlevsiz	Yasmin Vinh'in yaptığı açıklamayla konunun kapandığını sanmıştır. Max'ten Safi'ye göz kulak olmasını ister.
-Neden ben? -Kendimi rahat hissetmiyorum	Neden ben?	İşlevsiz	Max Safi'ye göz kulak olacağına dair söz verir ve Vinh ile konuşmak için yanına gitmeye yeltenir. Yolda Amanda ile karşılaşır
-Gerçekten mi? Spor mu? -Affedilemez	Affedilemez	İşlevsiz	Amanda Max'i Yasmin ile konuşurken görmüştür. Ne hakkında konuştuklarını sorar.
-Sadece işle ilgili şeyler -Maya Okada hakkında	Maya Okada hakkında	İşlevsiz	Amanda herhangi bir bilgi vermez ve gider. Max, Loretta ile konuşmaya başlar.
-Yeni bir ipucu var mı? -Reggie nasıl? -Podcast'in üzerinde mi çalışıyorsun?	Yeni bir ipucu var mı?	İşlevsiz	Max yanlış gerçeklikteki Loretta ile konuştuğunu fark eder ve ortamdan ayrılır. Vinh ile konuşmaya gider.
-Yasmin ile nasıl tanıştınız? -Ne kadar zamandır burada çalışıyorsun?	Ne kadar zamandır burada çalışıyorsun?	İşlevsiz	Vinh mezuniyet sonrasında Yasmin ile çalışmaya başlamıştır. Max Maya hakkında sorular sorar ancak Vinh cevaplamak istemez. Max ölü dünyadaki Vinh ile konuşmaya karar verir. Diğer gerçeklikteki Vinh Diamond ile Abraxas yöneticiliği hakkında tartışmaktadır. Max daha fazla şey öğrenmek için Diamond'a yem atmaya karar verir.

Tablo 17. (devam). Life is Strange Double Exposure 1. Olasılık 3. Bölüm

Bölüm 3 – SPIN			
Seçenekler	Seçilen Olasılık	İşlevli/ İşlevsiz	Sonuç
-Vinh, Yasmin için bir şeyler saklıyor -Vinh, Maya'nın akıl sağlığı sorunları olduğunu söyledi	Vinh, Yasmin için bir şeyler saklıyor	İşlevsiz	Max, Vinh'in Maya'nın akıl sağlığı ile ilgili duyuru yaptığını ve bunun arkasında Yasmin'in olduğunu söyler.
-İleri git ve fethet -Üzerine fazla gitme	İleri git ve fethet	İşlevsiz	Diamond Vinh ile konuşur. Yasmin Vinh'in duyuru yapması karşılığında asistanlığını teklif etmiştir. Max ölü dünyaya geçerek Vinh ile tekrar konuşmaya çalışır
-Kendime yardım etmeye çalışıyorum -Birine yardım etmeye çalışıyorum	Birine yardım etmeye çalışıyorum	İşlevsiz	Vinh, Maya'nın ölümünde Lucas'ın payı olduğunu ve onunla konuşması gerektiğini söylemektedir. Bu sırada Max bildiği sırlardan birini Vinh'le paylaşmaya karar verir.
-Sen ve Safi birlikteydiniz -Gwen suçlanmıştı -Lucas, Safi'ye karşı yasaklama emri çıkarttı	Sen ve Safi birlikteydiniz	İşlevsiz	Vinh inek kafatasının kendisinde olduğunu itiraf eder. Bunu Gwen'i korumak için yapmıştır. Max Lucas ile konuşmaya gider. Lucas Safi'ye karşı kısıtlama kararını çıkarmıştır. Bunun için Max'e teşekkür eder.
-Bir şey değil -Bana teşekkür etme. Gerçekten.	Bir şey değil	İşlevsiz	Lucas Max'e ne istediğini sorar.
-Robbie nasıl? -Film anlaşması mı? -Maya hakkında konuşalım -Burlington kitap fuarı mı?	Maya hakkında konuşalım	İşlevsiz	Lucas bunu neden sorduğunu merak eder.
-Sadece merak ettim -Nedenini bilmelisin	Nedenini bilmelisin	İşlevsiz	Lucas konuşmayı reddeder. Max diğer gerçekliğe geçerek Lucas'ın odasını inceler. Lucas yazdığı kitabı Maya'nın çalışmalarından kopyalamıştır. Max Safi ile konuşmaya gider. Safi Max'in sorular sorduğunu öğrenmiştir ve oldukça sinirlidir. Sebebinin ne olduğunu sorar.
-Sana söyleyemem -Sana yardım etmeye çalışıyorum	Sana yardım etmeye çalışıyorum	İşlevsiz	Safi Max'ten bir süre kendisini yalnız bırakmasını ister. Max bara gider ve Amanda ile konuşmaya başlar.
-Bırak da üzüleyim -Başın belaya girmeyecek mi?	Başın belaya girmeyecek mi?	İşlevsiz	Amanda ve Max birer kulaklık takarak bir partiye gittiklerini hayal etmeye başlarlar. Ayrıntıları Amanda anlatmaktadır.
-Granit Joe mi? -Korkutucu ürünler mi?	Granit Joe mi	İşlevsiz	Sahnede bir kavga çıktığını hayal ederler.
-İzleyelim -Hadi dövüşelim	Hadi dövüşelim	İşlevsiz	Şarkıcının gitarını bırakıp koştuğunu hayal ederler.

Tablo 17. (devam). Life is Strange Double Exposure 1. Olasılık 3. Bölüm

Bölüm 3 – SPIN			
Seçenekler	Seçilen Olasılık	İşlevli/ İşlevsiz	Sonuç
-Onu yakaladım -Kimse onu yakalayamaz	Onu yakaladım	İşlevsiz	Gösterinin sonunda Max'in üstüne atlayarak şarkıcıyı öldürdüğü kurgulanır ve gerçekliğe geri dönerler. Amanda Max'in bugün ne yaşadığını öğrenmek ister. Max Amanda'nın neden bu kadar iyi davrandığını sorgularken Amanda insanlara fazla çabuk bağlandığını söyler. Onlara kötü mü davranmalıdır?
-Lütfen yapma -Bu çok ateşli olurdu	Lütfen yapma	İşlevsiz	Amanda Max'ten kendisini öpmesini ister.
-Amanda'yı öp -Uzaklaş	Amanda'yı öp	İşlevli	Amanda öpüştükten sonra işine geri döner. Max Gwen'in yanına giderek usb belleği geri verir ve mutlaka içindekilere bakmasını söyler. Max ölü dünyaya geçer ve bardaki Vinh ile konuşmaya başlar. Safi ile ilişkisini ve Maya'ya olanları bildiğini Vinh'e söyler. Vinh içini açmaya başlar. Artık geçmişteki kendisi ile şimdiki hâli birbirine ters düşmektedir.
-Anlıyorum -Yine de batırdın	Anlıyorum	İşlevsiz	Vinh ile, Amanda ve Moses üzerine konuşmaya başlarlar. Vinh Moses'i beğenmekte ve ezmeli mi yoksa geçmeli mi diye sormaktadır.
-Ez -Geç	Geç	İşlevsiz	Vinh Max'e Gwen'den hoşlanır mısın diye sorar.
-Ez -Geç	Geç	İşlevsiz	Lucas?
-Ez -Geç	Geç	İşlevsiz	Vinh kendisinin hangi bölgede olduğunu sorar.
-Vinh'i öp -Geç	Geç	İşlevli	Max Vinh'den uzaklaşır ve Reggie ile konuşmaya başlar. Reggie kendini kötü hissetmekte ve herkesin kendisinin beceriksiz olarak gördüğünü düşünmektedir.
-Sen beceriksiz değilsin -Herkes beceriksizdir	Herkes beceriksizdir	İşlevsiz	Max yaşam dünyasına geçer ve eve döner. Evinin kapısının camı kırılmıştır. Eve biri izinsiz girmiştir. Alt kattaki karanlık odaya indiğinde ikinci bir Max ile karşılaşır.
-Aynen -Sakın kıpırdama	Aynen	İşlevsiz	Diğer Max kaçmaya başlar. Gerçek Max onu bir ormanın içine kadar kovalar ve sonunda yakalar.
-Safi için mi buradasın? -Sen nereden çıktın?	Sen nereden çıktın	İşlevsiz	Diğer Max karanlık odadaki kanıtları ne için topladığını sorar.
-Safi'ye yardım etmeye çalışıyorum -Umurunda değil mi?	Safi'ye yardım etmeye çalışıyorum	İşlevsiz	Gerçek Max düşecekken diğer Max onu tutmaya çalışır ve yükseklikten göle doğru birlikte yuvarlanırlar. Max diğer Max'i boğulmaktan kurtarır. Diğer Max bir anda Safi'ye dönüşür. Safi'nin bir şekildeğişen olduğu ortaya çıkar. İsteddiği kişinin şekline bürünebilmektedir. Max ile sorularını karşılıklı cevaplamaya başlarlar.

Tablo 18. Life is Strange Double Exposure 1. Olasılık 4. Bölüm

Bölüm 4 – DİPTİK			
Seçenekler	Seçilen Olasılık	İşlevli/ İşlevsiz	Sonuç
-Her zaman şekil değiştirebilir misin? -Herhangi birine dönüşebiliyor musun? -Şekil değiştirme nasıl çalışıyor?	Her zaman şekil değiştirebilir misin	İşlevsiz	Safi liseden beri şekil değiştirebilme yeteneğine sahiptir. Babasının evi terk etmesinden hemen sonraya rastlamaktadır. Safi Max'ın gücünü sorar. Max paralel dünyanın varlığından bahseder ancak o dünyada Safi yoktur.
-Seni ben öldürdüm -Sen öldün	Sen öldün	İşlevsiz	Safi, Max'ın eli silahlı fotoğrafını bulmuştur ve diğer dünyada kendisini öldürenin Max olduğunu anlar. Soru sırası Max'e geçmiştir.
-Herhangi birine dönüşebiliyor musun? -Şekil değiştirme nasıl çalışıyor?	Şekil değiştirme nasıl çalışıyor?	İşlevsiz	Safi, karşısındaki insanın beyninin bir kısmına dokunarak şekil değiştirebilmektedir. Soru sırası Safi'ye geçer. Max zamanı geri sarma yeteneğinden bahseder. Safi bunu çok özel bulsa da Max aynı fikirde değildir.
-Bir tuzak -Bir yük	Bir tuzak	İşlevsiz	Soru sırası Max'e geçer.
-Herhangi birine dönüşebiliyor musun?	Herhangi birine dönüşebiliyor musun?	İşlevsiz	Safi sadece gerçek hayatta tanıştığı kişilere dönüşebilmektedir.
-Gwen mi? -Lucas mı?	Lucas mı?	İşlevsiz	Safi kitap anlaşmasını onun iptal ettirdiğini düşünerek Lucas'a dönüşmüş ve oğluya arasını bozmuştur.
-Soğuk ama anlıyorum -Onun çocuğu masum	Soğuk ama anlıyorum	İşlevsiz	Max sorar.
-Gwen mi?	Gwen mi?	İşlevsiz	Safi Gwen'e dönüşerek öğrencilere uyuşturucu satmıştır. Safi Max'e anlaşmayı Gwen'in iptal ettiğini neden söylemediğini sorar.
-Seni incitmek istemedim -Daha fazla bilgiye ihtiyacım vardı -İçeri girmemeliydin	Daha fazla bilgiye ihtiyacım vardı	İşlevsiz	Max başka kimlere dönüşebildiğini sorar.
-Vinh? -Amanda? -Moses? -Devam edelim	Amanda?	İşlevsiz	Max bugün Amanda ile konuşurken tuhaf bir hisse kapılmıştır. O kişi o anda Safi'dir.
-Lütfen artık o olma -Amanda'nın pratiğe ihtiyacı var	Lütfen artık o olma	İşlevsiz	Max Amanda ile ilişkide olduğu için artık ona dönüşmemesini ister.
-Vinh? -Moses? -Devam edelim	Moses?	İşlevsiz	Safi Moses'i yasak bölge olarak görmekte ve ona dönüşmemektedir.

Tablo 19. Life is Strange Double Exposure 1. Olasılık 4. Bölüm

Bölüm 4 – DIPTİK			
Seçenekler	Seçilen Olasılık	İşlevli/ İşlevsiz	Sonuç
-Vinh? - Devam edelim	Vinh?	İşlevsiz	Vinh'in telefonunu kurcalamaya çalışan kişinin Safi olduğu anlaşılır. İnek kafatasını arabaya koyanın da Vinh olduğu ortaya çıkar.
-Bu biraz berbat -Bu çok tatlı, çarpık bir şekilde	Bu çok tatlı, çarpık bir şekilde	İşlevsiz	Max ve Safi güçleri hakkında konuştuktan sonra konu Maya'ya gelir. Lucas Maya'nın çalışmasını çalmıştır ve Safi Maya'ya bu konuda sessiz kalmasını söylemiştir. Bu sebeple kendi de dahil herkese kızgındır. Max herkesten kastının kimler olduğunu sorar.
-Vinh? -Gwen? -Yasmin?	Vinh?	İşlevsiz	Safi, Vinh'in yaptığı açıklamaya kızgındır.
-Gwen? -Yasmin?	Gwen?	İşlevsiz	Safi'nin duygularını aktardığı şiir kitabını Gwen son anda bastırmaktan vazgeçmiştir. Safi bu sebeple Gwen'e de kızgındır.
-Yasmin mi?	Yasmin mi?	İşlevsiz	Maya'nın sessiz kalmasını isteyen ve Lucas'ı koruyan Yasmin'dir. Max bu intikam turunun yanlış gitmesinden ve en sonunda fotoğrafta gördüğü gibi Safi'yi öldürmekten tedirgindir. Safi, gerçekten kendisine zarar verme ihtimalinin olup olmadığını sorar.
-Hayır -Evet	Hayır	İşlevli	Max, Safi'ye Lucas'tan intikam alması için yardım etmeye karar verir. Amaçları Lucas'ın kitabının çalıntı olduğunu ifşalamaktır. İkisi birlikte bardaki etkinliğe giderler. Krampus etkinliği giderek cadılar bayramına benzemektedir.
-Bayıldım -Hoşuma gittiğinden emin değilim	Bayıldım	İşlevsiz	Safi bu sefer Lucas'ı yakalayacaklarından emin olmak ister.
-Tabii ki -Elimizden yapacağız	Tabii ki geleni	İşlevsiz	Safi Lucas'a karşı kanıtları içeren bir usb bellek getirmiştir. Projektörün başında ise Reggie vardır. Max Reggie'nin yanına gider ve kendilerine yardım eder mi diye kontrol eder.
-Şaka için bize yardım eder misin? -Görevden alınmak mı?	Şaka için bize yardım eder misin?	İşlevsiz	Reggie yardım etme fikrin korkar. Max projektörü sadece Moses'in düzeltebileceği şekilde bozmaya karar verir ve yardım için ölü dünyaya dönerek Moses'ten yardım ister. Moses Max'e ilk Krampus'unun nasıl geçtiğini sorar.
-Çok garip -İnanılmaz bir şey	Çok garip	İşlevsiz	Moses Max'e yaşayan dünyaya dönmelerini ve oradan kendisini dinlemelerini söyler. Böylece projektörü nasıl bozacağını anlatabilecektir. Max'in bunu yapabilmesi için önce Reggie'nin dikkatini dağıtması gerekmektedir. Diamond'a danıştığında bunun iki yolu olduğunu söyler. Reggie eksik ödevleri için stres yapmakta ve Vinh ile geçinememektedir.
-Eksik görevlendirme -Vinh'i getir	Vinh'i getir	İşlevsiz	Reggie'nin dikkati dağılır ve Moses'in yönlendirmesi ile projeksiyon cihazı arızalanır. Max Gwen ile konuşur ve kendilerini desteklemesi için ikna eder. Yardım istemek için, yaşayan dünyadaki Moses'in yanına gider.

Tablo 21. Life is Strange Double Exposure 1. Olasılık 5. Bölüm

Bölüm 5 – DEKOHERANS			
Seçenekler	Seçilen Olasılık	İşlevli/ İşlevsiz	Sonuç
-Bir şeyin yok -Sen hangi Safi'sin?	Bir şeyin yok	İşlevsiz	Max'in gördüğü yaşam dünyasında kontrolünü kaybeden Safi'dir. Elindeki silahı Max'e uzatır.
-Özür dilerim -Bunu gerçekten istiyor musun?	Özür dilerim	İşlevsiz	Safi kendisini vurması için zorlarsa da Max silahı kasırgaya doğru fırlatır. Max ve Safi kasırganın içine girerler. Farklı renkte iki ayın olduğu bir gerçeklik ortaya çıkar. Max Safi'yi ararken Diamond ile karşılaşır ve iki ay olduğunu görürler. Diamond bardan çıktıktan sonra kendini okulun avlusunda bulmuştur.
-Nerede olduğumuzu biliyor musun? -Halüsinasyon görmüyorum değil mi?	Nerede olduğumuzu biliyor musun?	İşlevsiz	Diamond Güzel Sanatlar binasına girer. Max de arkasından gider ancak gittiği yer Moses'in gökyüzü gözlemlediği alandır. İlk bölümdeki sahneler tekrar dönmüştür. Moses ile konuşmaya başlar.
-Safi'den bir iz var mı? -Sigara mı içiyorsun?	Safi'den bir iz var mı?	İşlevsiz	Moses konuyu değiştirir ve önceki bölümlerde Safi'nin söylediği bir cümleyi tekrarlar.
-Bu benim hatam mı -Ne söylemeye çalışıyorsun	Ne söylemeye çalışıyorsun?	İşlevsiz	Safi ve Moses tek bedende iç içe geçmiştir. Moses Max'e ölmeden önce 24 saatin kalsa ne yapardın diye sorar.
-Fotoğraf çekerdim -Bir zombi filmi izlerdim	Bir zombi filmi izlerdim	İşlevsiz	Moses tekrar Max'e ölmeden önce 24 saatin kalsa ne yapardın diye sorar.
-Fotoğraf çekerdim	Fotoğraf çekerdim	İşlevsiz	Max çift pozlama yaparak Moses ve Safi'yi ayırmayı başarır.
-Nerede o? -Ne dedi?	Ne dedi?	İşlevsiz	Moses Safi'nin acı çektiğini söyler. Safi Max'e seslenmeye ve yardım istemeye devam etmektedir ancak bedeni hala kayıptır. Bir kelebek ortaya çıkar. Kelebek etkisini temsil etmek üzere oyuna yerleştirilmiştir. Max kelebeğe dokunduğunda vefat eden arkadaşı Chloe'nin öldüğü lisedeki tuvalette gözlerini açar. Buradan sonra kendini ilk bölümde gittiği terk edilmiş bowling binasında bulur. Yaşadığı travmalar tek tek canlanmaktadır. Lucas'ı orada bulur ve çift pozlama yaparak Lucas'ı Safi'den ayır. Max'in çıktığı her kapı onu farklı bir yere götürür. Son olarak Gwein'i kurtarır ve Safi'yi bulur.
-Sen... Kendin misin? -Seni kaybettiğimi sandım.	Sen... Kendin misin?	İşlevsiz	Safi kendi olduğunu ve parçalarını birleştirenin Max olduğunu söyler.
-Oldukça havalıydım -Önemli bir şey değildi	Oldukça havalıydım	İşlevsiz	Safi ve Max barda konuşmaya devam ederler. Safi, herkesin akıyla oynamasının unutulup unutulmayacağını sorar.

Tablo 19. (devam). Life is Strange Double Exposure 1. Olasılık 5. Bölüm

Bölüm 5 – DEKOHERANS			
Seçenekler	Seçilen Olasılık	İşlevli/ İşlevsiz	Sonuç
-Herkesin aklı başında -Tarihi silmedim	Herkesin aklı başında	İşlevsiz	Max, herkesin aklının başında olduğunu söyler. Zaman çizgileri birleşmeye başlamıştır. Safi Max'in birçok yeteneğini sayar ve başka ne yapabildiğini sorar.
-Sana kahvaltı hazırlayayım mı? -Burun kanaması, migren	Burun kanaması, migren	İşlevsiz	Max Safi'yi nasıl gördüğünü düşünür.
-Sakin -Üzgün	Sakin	İşlevsiz	Mekân değişmiştir. İlk bölümde gökyüzünü izledikleri yere gelirler. Safi herkesi küçük parçalara ayırdığından bahsetmektedir.
-Seni affedecekler -Bunu yapmak istememiştin	Bunu yapmak istememiştin	İşlevsiz	Safi orada olmaması gerektiğini düşünmektedir. Max'e Chloe öldükten sonra ne yaptığını sorar. Max kaçmayı tercih etmiştir.
-Sen ben değilsin -Kaçmamalıydım	Sen ben değilsin	İşlevsiz	Safi güçlerinin ve yaptıklarının ilahi olduğunu düşünmektedir. Yaptıklarını ya Tanrılar ya da canavarlar yapabilmektedir.
-Sen bir canavar değilsin -Artık korkmuyorum	Sen bir canavar değilsin	İşlevsiz	Safi Max'in elini tutar ve birlikte Max'in evinde soru cevap yaptıkları ana dönerler. Gwen'in son parçası Max'in içindedir ve Gwen bu parçayı çıkarmak zorundadır. Garip olup olmadığını sorar.
-Öyle değil -Evet, biraz	Evet, biraz	İşlevsiz	Max Safi'nin parçasını çıkarmak için kendi fotoğrafını çeker ve kendilerini cinayetin işlendiği tepede bulurlar. Yasmin'in vurulduğu ana geri dönmüşlerdir. İki zaman çizgisi birleşmiştir. Safi Yasmin'e yardım etmek için herhangi bir girişimde bulunmaz.
-O senin annen. -Sen buraya aitsin.	O senin annen.	İşlevsiz	Safi hâlâ kızgındır. Max'e zamanı geri alma şansını neden kullanmadığını sorar.
-İşler böyle yürümüyor -Bana ne yapacağımı söyleme	İşler böyle yürümüyor	İşlevsiz	Safi Max'e birlikte olmayı teklif eder. Kendisi gibi güce sahip insanları bulmayı ve bir araya getirmeyi planlamaktadır. Max'e kendisiyle birlikte devam edip etmeyeceğini sorar.
-Reddet -Kabul	Kabul	İşlevli	Gwen amacını gerçekleştirmek üzere gider. Birkaç gün zaman atlanır. Moses'ten mesaj gelir. Herkes barda toplanmıştır. Max'ten bir açıklama beklemektedirler. Moses, bunu yapmak için emin misin diye sorar.
-Evet -Pek sayılmaz, ama...	Pek sayılmaz, ama...	İşlevsiz	Max bara giderken Lucas ile karşılaşır. Lucas özür metni üzerinde çalışmaktadır. Max'ten bir göz atmasını rica eder.

Tablo 19. (devam). Life is Strange Double Exposure 1. Olasılık 5. Bölüm

Bölüm 5 – DEKOHERANS			
Seçenekler	Seçilen Olasılık	İşlevli/ İşlevsiz	Sonuç
-Bir bakayım -Saçmalık olduğuna eminim	Bir bakayım	İşlevsiz	Gelirinin bir kısmını intiharı önlemeye yönelik kurumlara bağışlamaya karar vermiştir. Caledon'dan ayrılacağını belirtir. Yasmin Max'e telefon eder.
-Omzun nasıl? -Akıl sağlığın nasıl?	Omzun nasıl?	İşlevsiz	Yasmin'in kolunu tekrar kullanabilmek için aylarca fizik tedavi alması gerekmektedir. Kurul toplantısında da işinden istifa etmeye zorlanmıştır. Max bara gider. Herkes onu beklemektedir. İlk olarak Moses'le konuşur. Safi'nin onları aramamasının normal olduğunu söyler.
-Evet -Safi'nin sağı solu belli olmaz.	Safi'nin sağı solu belli olmaz	İşlevsiz	Max herkesle konuşmaya karar verir. Diamond neden sadece Safi ve kendisinin güçleri olduğunu sorar.
-Bilmiyorum -Hala çözmeye çalışıyorum	Hala çözmeye çalışıyorum	İşlevsiz	Max Safi ile tanışana kadar başka birinin güçlerinin olduğunu bilmediğini söyler. Diamond bir daha böyle bir şeyin olabileceği ihtimaliyle nasıl yaşayacaklarını sorar.
-Bir kere hayatta kaldım -Tıpkı normal dünyayı idare ettiğiniz gibi	Tıpkı normal dünyayı idare ettiğiniz gibi	İşlevsiz	Max, Vinh ve Reggie'nin yanına gider. İkisinin de sınırları bozuktur.
-Terapiyi dene -Birbirinize yaslanın	Terapiyi dene	İşlevsiz	Gwen, Safi'nin kendisinden ne kadar nefret ettiğini görmüş ve sarsılmıştır.
-Kimse bunu tahmin edemezdi -Bu Yasmin yüzünden oldu	Bu Yasmin yüzünden oldu	İşlevsiz	Gwen okula geri dönmek için savaşmayı planlamaktadır. Konuşma sırası Amanda'ya geçmiştir. Amanda Max'e başka sırrı olup olmadığını sorar.
-Dahası da var -Bana inanır mıydın?	Bana inanır mıydın?	İşlevsiz	Amanda ilişkilerini düşünmek için zaman ister. Moses, Safi gelirse neler olacağını düşünmektedir.
-Haklıydı -İnsanlar değişebilir	Haklıydı	İşlevsiz	Max herkese bir açıklama yapar. Oyunun son sahnesinde Diamond'ın özel bir gücü olduğu ortaya çıkar ve Safi onu kendisini takip etmesi için davet eder. Oyun, devam oyunun çıkacağını dair mesaj vererek biter.

Tablo 22. Life is Strange Double Exposure 2. Olasılık 1. Bölüm

2. Olasılık Bölüm 1- NATÜRMORT			
Seçenekler	Seçilen Olasılık	İşlevli/ İşlevsiz	Sonuç
-Ayrıldık -Öldü	Ayrıldık	İşlevli	Max geçmişte yaşarken Chloe gelecekte yaşamak istemektedir. Bu sebeple ayrılmışlardır. Safi'nin de ısrarlarıyla Max Amanda ile konuşmaya karar verir. Onunla zaman geçirmek istemektedir. Bir ara takılmak isteyip istemediğini sorar. Amanda Max'in niyetinden emin olmak istemektedir.
-Bir randevu şeyi -Bir arkadaş şeyi	Bir arkadaş şeyi	İşlevli	Max Amanda'nın telefon numarasını alır. Moses, Max ve Safi gökyüzü hareketlerini izlemek üzere bir gözlem binasına giderler. Safi Max'e kitabının basımı için bir yayıncıdan teklif aldığı haberini verir. O sırada telefonu çalar ve uzaklaşır. Bir terslik olduğunu hisseden Max Safi'nin arkasından gider ve Safi'yi kalbinden vurulmuş bir hâlde bulur. Hemen ardından olay yerine Moses de gelir. Max, Yasmin'in telefonu üzere Güzel sanatlar Fakültesi'ne görüşmeye gider. Yasmin Safi'nin intihar etme olasılığı üzerinde durmaktadır. Bunun mümkün olup olmadığını sorar.
-Kesinlikle olmaz -Bu... mümkün.	Kesinlikle olmaz	İşlevli	Max, Safi'nin intihar etmesini mümkün bulmamaktadır. Ofisten çıktıktan sonra Vinh ile konuşur. Vinh Max'e ilgi göstermektedir ve Max'e bir iyilik borçlanır. Max kafeye giderken Gwen'in telefonun konuşmasına kulak misafiri olur. Loretta bu sırada Max'i yakalar ve sorularına cevap vermesini ister.
-Sorularına cevap ver -Ona blöf diyin	Sorularına cevap ver	İşlevli	Loretta Safi'nin okul kaynaklarını kendisi için kullandığını ve annesinin buna göz yumduğunu iddia etmektedir. Max Loretta'yı Yasmin'e yönlendirir ve Safi'nin olanlardan haberi olmadığını söyler. Safi güçleri sayesinde ikinci bir Moses'in varlığını görür ve onu takip ederek Safi'ye ulaşır. Yine güçlerini kullanarak Safi'nin hayatta olduğu alternatif bir gerçekliğe geçer. Max kendini her zaman gittikleri barda Yasmin ve Safi ile otururken bulur. Lavaboya gittiğinde ölü dünya ve yaşam dünyası olmak üzere iki gerçeklik arasında geçiş yapabildiğini keşfeder. Yaşam dünyasındaki Safi'nin arabasına bir inek kafatası bırakılmıştır. Kafatasında Lucas'ın imzası vardır. Max Lucas ile konuşmak ve birkaç ipucu bulmak için üniversiteye gider. Gwen okuldan atılmıştır ve Max, Gwen'in Safi'nin kitap anlaşmasını iptal ettirdiğini öğrenir. Max Lucas'ın yanına gider. Çantasını bir şeyler sakladığını düşünür. Anahtarı almak için dikkatini dağıtmaya karar verir. Lucas'ın kitap fuarı için hazırlanan maketini tahrip edecektir.

Tablo 23. Life is Strange Double Exposure 2. Olasılık 2. Bölüm

Bölüm 2: PENUMBRA			
Seçenekler	Seçilen Olasılık	İşlevli/ İşlevsiz	Sonuç
-Şeytan -Morarmış göz	Şeytan	İşlevli	Max, makete şeytan şekli çizer, anahtarı alır ve çantayı açar. Çantada Safi'ye karşı çıkarılmış bir uzaklaştırma kararı görür. Fotoğrafını çekip Safi'ye göndermeye karar verir. Ancak Lucas Safi yüzünden oğlunun tehlikede olduğunu iddia eder ve fotoğrafı silmesini ister.
-Safi'ye fotoğrafı gönder -Sil	Sil	İşlevli	Max fotoğrafı siler. Vinh telefonunu kaybetmiştir ve her yerde onu aramaktadır. Max Vinh ile konuştuğunda inek kafatasını Safi'nin arabasına yerleştirenin o olduğundan şüphelenir. Telefonu incelemek ister ve şifresini öğrenmek için ölü dünyaya geçer. Ölü dünyada Vinh içki içmektedir ve Max'tan seksi davranmasını ister.
-Seksi ol -Seksi olma	Seksi ol	İşlevli	Birlikte içki içerler. Max telefonun şifresini öğrenir ve yaşam dünyasında telefonu açmayı başarır. Fotoğraflara baktığında Safi ve Vinh'in bir ilişkisi olduğunu görür. Max avluya çıktığında panik atak geçiren Reggie'yi görür. Kalabalığı dağıtarak Reggie ile konuştuğunda Safi'nin öldürüldüğü tepeye gittiğini ve kendisinden bir tane daha gördüğünü öğrenir. Max durumu kontrol etmek üzere tepeye çıkar. Orada yaşam dünyasındaki Gwen ile karşılaşır. Gwen kendisine sigara ikram eder.
-Sigarayı al -Anlaşmayı reddet	Sigarayı al	İşlevli	Yasmin Gwen'in yasaklı madde sattığını iddia etmektedir. İçinde video kanıtları olan bir usb belliği Gwen Max'e gösterir. Sonra da çöpe atıp ateş yakar.
-Kabul et -Reddet	Reddet	İşlevli	Max ve Moses ölü dünyada Max'in evine kameradaki görüntüleri incelemek üzere gelirler. Moses karanlık odaya gider. Max ise üst katta yaşam dünyasına geçer ve bir kedi sesi duyar. Dış kapıyı açtığında sarman bir kedi bulur ve onu evine alarak yatak ve yemek verir. Ölü dünyaya geçerek Moses'in yanına, karanlık odaya iner. Kamerayı incelediklerinde Safi'ye silah doğrultan Max'in görüntüsü ile karşılaşır. Max Moses'e açıklama olarak bazı güçlerinin olduğunu söyler ancak Moses Max'i dinlemeden evi terk eder. Max güçlerini kullanarak fotoğraftaki ana gider. Safi kendisine tetiği çekmesini söylemektedir ve etrafta büyük bir fırtına vardır. Safi bu sırada Maya'dan bahseder. Max devamını göremez ve kendi zamanına geri döner. Max Moses'e her şeyi açıklayacağına dair bir mesaj atar ve cinayet mahalli olan tepede buluşmak ister. Max güçlerini Moses'e gösterir ve olanları açıklar. Max'in vereceği bir karara göre şekillenecek iki farklı zaman çizgisi ortaya çıkmıştır. Yani olacaklar henüz yaşanmamıştır. Max olanları açıklarken dedektif Alderman olay mahalline gelir. Max ve Moses'e silah doğrultmuşken diğer kendisini görmeye başlar. Diğer kendisine dokunduğunda bir akım ortaya çıkar. Alderman Max'ten yardım ister.
-Görüntüleri kaydet -Gwen ile birlikte izle	Gwen ile birlikte izle	İşlevli	Max Gwen ile birlikte usb belleğin yanısını izler. Max ölü dünyada olay yerini incelerken Loretta gelir. Safi'nin öldüğü yerde ve öldüğü biçimde çiçek kitlesi büyümüştür. Loretta Max'e Maya hakkında bilgi verir. Safi'nin intihar ettiğinden şüphe ediliyordu ve Safi'nin arkadaşı Maya da yıllar önce intihar ederek ölmüştür. Moses kısa mesaj ile Max'e ihtiyacı olduğunu belirtmiş ve onu yanına çağırmıştır. Moses'in ofisini polis aramak istemektedir. Moses Max'e olay mahallinden Safi'nin kamerasını alıp ofisine sakladığını itiraf eder. Max ölü dünya ve yaşam dünyası arasında gidip gelerek kamerayı bulur. Dedektif Alderman kendisine kamerayı bulursa kendisine getirmesine dair bir teklifte bulunur.

Tablo 24. Life is Strange Double Exposure 2. Olasılık 3. Bölüm

Bölüm 3: SPIN			
Seçenekler	Seçilen Olasılık	İşlevli/ İşlevsiz	Sonuç
-Kendini kurtar -Alderman'a yardım et	Kendini kurtar	İşlevli	Max Alderman'a yumruk atarak kendinden ayırır. Alderman diğer kendisi ile birleşerek ortadan kaybolur. Max, Maya hakkında bilgi toplamak için fakülteye gider ve Gwen ile konuşur. Safi, basılması planlanan kitabında Maya'dan ve ölümünden bahsetmektedir. Gwen ise eski acıların tekrar yaşanmaması için kitabın basımını iptal ettirmiştir. Max Yasmin ile konuşmaya gider. Yasmin'e Maya'dan bahsettiğinde Safi ile ikisinin tanışmadığını iddia ederek yalan söyler. Max, Safi'yi çağırmakla yalanı dinlemek arasında kararsızdır.
-Çağır onu -Onunla birlikte git	Çağır onu	İşlevli	Max Yasmin'in yalan söylediğini iddia eder. Yasmin gerçekler için Max'i Vinh'e yönlendirir. Max Vinh ile konuşmaya gider. Vinh, Maya'nın ölümünün ardından akıl sağlığının yerinde olmadığına dair bir açıklama yapmıştır. Max ölü dünya ve yaşam dünyası arasında yaptığı yolculuklar ile Vinh'in bu açıklama karşılığında Yasmin'in sekreteri olduğu bilgisine ulaşır. Vinh Maya'nın ölümünden Lucas'ı sorumlu tutmaktadır. Max Lucas ile konuşmaya gider. Lucas Safi'ye karşı uzaklaştırma kararını çıkarmıştır ve kitabı için bir film anlaşması imzalamıştır. Max Lucas'ın odasını incelediğinde kitabı için Maya'nın çalışmalarından çalıntı yaptığını fark etmiştir. Kanıt için belgelerin fotoğrafını çeker. Max fakültede Safi ile tartıştıktan sonra bara gelir ve Amanda ile vakit geçirmeye başlar. Amanda Max'ten kendisini öpmesini ister.
-Öp -Uzaklaş	Öp	İşlevli	Max yaşam dünyasında Amanda ile öpüşür. Ölü dünyaya geçerek bardaki Vinh ile konuşmaya başlar. Vinh yakınlaşmak için çabalar.
-Vinh'i öp -Geç	Vinh'i öp	İşlevli	Max Vinh ile öpüşür. Vinh kendisini evine davet etse de gitmemeyi tercih eder. Max evine döndüğünde kapısının camını kırık bulur. Birisi eve zorla girmiştir. Karanlık odaya indiğinde ikinci kendisinin varlığını görür ve ormanda onu kovalamaya başlar. Yakaladığında bir arbede yaşanır. Diğer Max bayılır ve bilincini kaybettiğinde Safi'ye dönüşür. Max'in evinde konuşmaya başlarlar. Safi bir şekilde değişmiştir. Karşısındaki insanın kendini algılayan kısmını hissetme ve o kişiye dönüşebilmektedir. Max geçmişini anlatır. Eskiden yaşadığı Arcadia Körfezi'nde sevdiği kız olan Chloe bir lise tuvaletinde vurulmuştur. Max zamanı geri sararak onu kurtarır ancak bu durum bir fırtınaya sebep olur. Max sonuçlarını bilerek Chloe'yi kurtarmayı seçer ve bütün kasaba ölür. O zamandan şu anki zamana kadar güçlerini bir daha kullanmamıştır. Safi Maya'dan bahseder ve Maya'dan Lucas'ın fikir hırsızlığına karşı sessiz kalmasını istediğini anlatır. İki taraf da sırlarını ortaya döktükten sonra Max fotoğraf ve gelecekte yaşanacaklar hakkındaki endişesini dile getirir. Safi'ye zarar vermekten korkmaktadır. Safi, Max'e gerçekten kendisini incitebilir mi diye sorar.

Tablo 25. Life is Strange Double Exposure 2. Olasılık 4. Bölüm

Bölüm 4 – DİPTİK			
Seçenekler	Seçilen Olasılık	İşlevli/İşlevsiz	Sonuç
-Evet -Hayır	Evet	İşlevli	Max, şartlar gerektirdiği takdirde Safi'ye zarar verebileceğini düşünmektedir. Max, Safi'ye intikam alması için yardım etmeye karar verir. Krampus etkinliğine giderek Lucas'ın intihali ifşa edeceklerdir. Etkinlik için Gwen'i yanlarına çekemeseler de Vinh yardım etmeyi kabul eder. Duyuru yaptıktan neredeyse vazgeçmek üzere olan Lucas'ı Safi Loretta kılığına girerek Max ile birlikte sahneye çıkmaya ikna eder. Max montunu portmantoya asan Lucas'ın cebinde bir silah bulur. Silahın Safi'de kalmasına karar verirler. Lucas duyuru yaptığı sırada Vinh Maya hakkındaki gerçekleri açıklar. Lucas kendini kurtarmanın bir yolunu bulur. Safi Vinh kılığına girerek sahnede Lucas'ı konuşturmayı teklif eder ancak Max kendisi olarak çıkması konusunda ısrarcıdır.
-Kendin gibi git -Vinh olarak git	-Kendin gibi git	İşlevli	Safi kendisi olarak sahneye çıkar ve gerçekleri Lucas'a itiraf ettirir.
-Safi'yi it -Safi'yi indir	-Safi'yi indir	İşlevli	Max Safi ile konuşur ancak ikna edemez. Safi güçlerinin kontrolünü kaybetmektedir. Annesini vurur. Yasmin Max'ten Safi'ye yardım etmesini ister. Max elinde silah tuttuğu fotoğrafı çıkararak Safi'nin elini tutar ve fotoğraftaki ana giderler. Max Safi ile konuşur ancak ikna edemez. Safi güçlerinin kontrolünü kaybetmektedir. Annesini vurur. Yasmin Max'ten Safi'ye yardım etmesini ister. Max elinde silah tuttuğu fotoğrafı çıkararak Safi'nin elini tutar ve fotoğraftaki ana giderler. Max ve Safi tepede bir araya gelirler. Fırtına onları takip etmiştir. Safi elindeki silahı Max'e vererek kendisini vurmasını ister. Max silahı fırtınaya doğru fırlatır. Safi'yle birlikte fırtınanın içine girerler. Burası ne ölü dünyadır ne de yaşam dünyası. İki adet ay bir arada durmaktadır. Max bu fırtınanın içinde Safi'yi aramaya başlar. Karşılaştığı kişilerde Safi'ye ait parçalar kalmıştır. Max çift pozlama tekniği ile Lucas, Gwen ve Moses'in fotoğraflarını çekerek parçaları birbirinden ayırır. Safi'yi aramaya devam ederken gerçeklikler birbirine geçmiştir. Her geçtiği kapı, daha önce gittiği farklı bir yere açılmaktadır. Max sonunda Safi'yi bulur ancak birlikte vakit geçirdikleri yerlere gitmeye devam etmektedirler. En son Max'in evine giderler. Safi son parçasının Max'in içinde olduğunu söyler. Max çift pozlamayı kendi üzerinde kullanarak Safi'nin parçasını kendisinden ayırır. Yasmin'in vurulduğu zaman çizgisine geri dönerler. İki gerçeklik birleşmiştir. Safi güçlerini ilahi olarak görmekte ve kendisi gibi güçleri olan başka insanları bir araya getirmeyi planlamaktadır. Max'ten kendisine katılmasını ister.

Tablo 26. Life is Strange Double Exposure 2. Olasılık 5. Bölüm

Bölüm 5: DEKOHERANS			
Seçenekler	Seçilen Olasılık	İşlevli/İşlevsiz	Sonuç
-Reddet -Kabul et	Reddet	İşlevli	Safi Max'in şekline bürünerek kasabayı terk eder. Planını uygulamakta kararlıdır. Aradan birkaç gün geçtikten sonra Max olanları açıklamak üzere bara gider ve herkesle tek tek görüşür. Son sahnede Diamond'un güçlerinin olduğu açığa çıkar. Oyunun devamının geleceği mesajı verilir.

Tablolar oluşturulurken birinci olasılık için işlevli ve işlevsiz tüm seçenekler okura aktarılmıştır ancak işlevsiz seçeneklerin olay örgüsünde büyük değişikliklere yol açmaması sebebiyle ikinci olasılık için hazırlanan tablolarda yalnızca işlevli seçeneklere yer verilmiştir. İşlevsiz seçenekler okurda etkin olma ve önemli hissetme duygularını ön plana çıkarsa da ufak diyalog ve sahne değişiklikleri dışında bir etkiye yol açmamaktadır. İşlevsiz seçeneklerin asıl amacının yazarın olay örgüsünü belli bir çizgide tutma çabası olduğu tespit edilmiştir. İşlevli seçenekler ise okura özel olarak belirtilerek önemi vurgulanmış ve yapımcı tarafından oyuncunun yaptığı seçimi ciddiye alması istenmiştir. İşlevli seçenekler olay örgüsünde önemli değişikliklere sebep olan kırılma noktalarıdır.

Life is Strange: Double Exposure oyununda oyuncuya sunulan seçenekler tablolaştırılarak incelenmiştir. Bu inceleme sonucunda farklı seçeneklerin yarattığı kelebek etkisi bir noktaya kadar tespit edilebilmiştir. Oyunun ilk bölümünde Max, Chloe için öldüğünü ya da artık görüşmediklerini söylemektedir. Bu seçim oyunun başından sonuna dek etkilerini sürdürmüş ve Max'in travmalarının hangi olaydan kaynaklandığını göstermiştir. Chloe öldü ise Max, *Life is Strange 1* oyununda yaşadığı kasabayı kurtarmayı seçmiş ve arkadaşını feda etmiştir. Chloe ile artık görüşmediklerini belirttiğinde ise arkadaşını kurtarmak için kasabayı feda ettiği anlaşılmaktadır. Max, her durumda acı çekmekte ve pişmanlık duymaktadır ancak hangi seçime pişmanlık duyduğu ileride Safi ile olan ilişkisini şekillendirmektedir. Yine ilk bölümde yer alan "Safi ile ilişkini nasıl tanımlarsın?" sorusuna verilen cevap Max ile Safi'nin oyun boyunca sırlarını birbirleriyle ne kadar paylaştıklarını ve ne derece yakınlaştıklarını belirlemektedir.

Max, oyun boyunca Loretta ile çatışma içindedir. Loretta Max ile röportaj yapmak istediğinde Max bu isteği kabul ederse arada bir güven bağı oluşmaktadır ve Max-Loretta ilişkisi iyi bir arkadaşlığa evrilmektedir. Röportaj isteği geri çevrildiğinde ise arada buzlar oluşmakta ve aradaki soğukluk Max-Gwen ilişkisinde sorunlara neden olmaktadır. Loretta "Hayır" cevabı üzerinde Gwen'e giderek Max'in kendisini gizlice dinlediğini söylemektedir. Max'in ilk bölümde Loretta'nın notunu düşürmek ya da müdahale etmemek üzere iki seçeneği bulunmaktadır. Bu karar da Max-Loretta ilişkisinde önemli addedilmektedir. Verilen karar üzerine Loretta'nın akademik geleceği etkilenmektedir.

İkinci bölümdeki kararlar büyük oranda Gwen ve Max ilişkisi üzerinde şekillenmektedir. Gwen, Yaratıcı Yazarlık dersleri veren bir öğretmendir ve Safi üzerinde büyük etkisi bulunmaktadır. Max de Safi'nin ölümünü araştırırken Gwen ile konuşma imkânı bulmuştur. Gwen'in kitabını alıp almamak, aradaki güven ilişkisini etkilemiştir ancak en büyük etki Gwen'in yakmaya çalıştığı flash sürücüyü kurtarıp kurtarmama kararı üzerine oluşmuştur. Flash sürücü Gwen'in okulda kendisine karşı sunulan suçlamaları bir dereceye kadar üzerinden atmasına yardımcı olmaktadır. Max sürücüyü kurtardığı takdirde Gwen'in meslek hayatına devam etmek ve hayata karşı savaşmak için bir umudu bulunmaktadır. Sürücü kurtarılmadığında ise Gwen karamsar bir ruh

hâline bürünerek okuldaki görevinden ayrılmıştır. Bu kararın etkileri dördüncü bölümde Lucas’a karşı Gwen’in destek olup olmayacağı kararını da şekillendirmektedir.

Lucas ile ilgili kararlar her ne kadar işlevli görünse de iki olasılıkta da aradaki gerilimin devam ettiği ve Max-Lucas ilişkisinin değişmediği gözlenmiştir. Moses karakteri ile ilgili de işlevli seçeneklerin bulunmadığı tespit edilmiştir. Bu durumun sebebi olay örgüsünde sabit bir örgü yaratmaktır. Moses her seçimde Max’in yakın arkadaşı ve destekleyicisi olarak varlığını sürdürmüştür.

Dedektif Alderman’ı alternatif gerçekliğe karşı kurtarıp kurtarmamak, işlevli görünen ve sonuçları olacağı belirtilen seçimlerden biridir. Ancak oyunun iki versiyonu da oynanmış ve farklı seçimler yapılmış olmasına rağmen Alderman’ın kaderi değişmemiştir. Alderman, alternatif gerçeklikteki kendisi ile birleşerek yok olmuştur. Bu yok oluş sonucunda iki dünyadaki varlığı da silinmiş ve kendisini tanıyanlar tarafından unutulmuştur.

Seçimlerin sayısının ve etkisinin en fazla olduğu alan Max’in duygusal ilişkileridir. Vinh ile ilgili alınan her karar Max ve Vinh arasındaki dengeleri değiştirmiştir. Aralarındaki ilişki yakınlaşma şeklinde ilerlemiş ya da arkadaşlık boyutunda kalmıştır. Amanda ile olan ilişkilerin de Vinh ile olanlarla benzer etkileri gözlenmiştir. Max ile Amanda arkadaş kalmış ya da duygusal bir ilişki içine girmiştir. Verilen tespitlere ek olarak Vinh ile olan sahnelerdeki işlevsiz sayılan seçimlerin olay örgüsünde önemli değişikliklere sebep olduğu belirtilmelidir. Vinh karakteri ile bağlantılı olan seçimlerde oyunda belirtilen işlevli ve işlevsiz ibareleri gerçeği net olarak yansıtmamıştır.

Beşinci bölümde oyuncuya tek bir işlevli seçenek sunulmaktadır. Safi’ye katılmak ya da katılmamak, yapılan seçimdir. Safi’nin amacı Max ve kendisi gibi özel güçlere sahip insanları bir araya getirmektir. İki seçimde de Safi kendisi gibileri aramak için gitmektedir ancak bu gidiş esnasında ya Max ile dostluğu pekişmekte ya da araları açılmaktadır. Beşinci bölümde yapılan seçim, bir devam oyunun çıkacağına işaret etmektedir. *Life is Strange* serisinin önceki oyunlarında özel güçleri olan başka kahramanlar bulunmaktadır. *Double Exposure* ile de önceki oyunlardaki karakterler ile *Double Exposure* oyunundaki karakterlerin birleştirilerek yeni bir oyunun piyasaya sürüleceği mesajı verilmektedir.

Yukarıda verilen örnekler, oyuncunun seçimleri ile kendisini önemli hissetmesine ve oyunu birden fazla kez oynama motivasyonunun oluşmasına olanak tanımaktadır. Karakterlerin derinliği, jest ve mimiklerinin detaylı çizimi, üniversite ortamının gerçeğe yakın aktarımı gibi unsurlar, oyuncunun oyun evrenine adapte olmasını kolaylaştırmıştır. Oyuncu, hangi seçimlerin olay örgüsünü ne ölçüde etkilediğini yalnızca oyunu tekrar oynayarak ve dikkatli seçimler yaparak fark edebilmektedir. Bu durum, interaktif anlatının oyuncu deneyimi üzerindeki önemini ve oyuncuyu hikâyeye duygusal ve bilişsel olarak dahil etme işlevini açıkça ortaya koymaktadır.

SONUÇ

Sözlü kültür, insanlık tarihinin oldukça uzun bir dönemini kapsayan ve toplumsal yaşam ile düşünce biçimlerini doğrudan etkileyen bir dönemdir. Bu dönemde edebiyat, bireysel yaratıcılıktan çok, toplumsal hafızayı koruma ve aktarma işlevi görmüştür. Sözlü kültürde eserler, anlatıcı aracılığıyla dinleyiciye ulaştırılmaktadır. Anlatıcının rolü ve dinleyici ile kurduğu doğrudan ilişki hem metnin şekillenmesini hem de okur, yazar ve anlatıcı rollerinin oluşumunu belirlemiştir. Bu nedenle sözlü kültür, edebî üretimin toplumsal, bireysel ve düşünsel yönlerini birlikte biçimlendiren temel bir zemini temsil etmektedir.

Sözlü anlatım, edebiyatın kökenleri ve gelişimi açısından temel bir öneme sahiptir. Metin, iki temel eyleyen—anlatıcı ve dinleyici—arasındaki etkileşim sayesinde varlığını sürdürmektedir. Anlatıcı, hikâyeyi üretirken yalnızca kendi bireysel yaratıcılığını kullanmamakta; aynı zamanda toplumsal belleğe, geçmiş deneyimlere ve kültürel birikime dayanmaktadır. Dinleyici ise pasif bir alıcı olmayıp, anlatının ritmini, içeriğini ve yayılmasını etkileyen aktif bir rol üstlenmektedir. Bu çift yönlü etkileşim, sözlü kültürün canlılığını ve sürekliliğini sağlamaktadır. Edebiyatın ilk biçimleri, sözlü anlatıdan doğmuş; masallar, destanlar ve halk öyküleri aracılığıyla toplumun değerlerini, normlarını ve kolektif hafızasını kuşaktan kuşağa aktarmıştır. Dolayısıyla sözlü kültür, edebiyatın hem üretim hem de alım sürecinde toplumsal bir zemin oluşturan dinamik bir yapı olarak işlev görmüştür.

Sözlü kültürün edebiyatla ilişkisi, aynı zamanda birey ile topluluk arasındaki bağın kurulmasında da görülmektedir. Anlatılar, bireysel deneyimlerden doğsa da toplumsal değer ve ortak hafızaya dayanmaktadır. Bu sayede bireyler, toplum içinde kültürel bir kimlik kazanmakta ve topluluk birliği pekişmektedir. Sözlü metinler, ritüeller, destanlar ve halk hikâyeleri aracılığıyla yalnızca eğlence veya bilgi aktarımı yapmakla kalmamakta, aynı zamanda toplumsal bütünleşmeyi ve kültürel sürekliliği sağlamaktadır. Bu özellikleri ile sözlü kültür, edebiyatın ortaya çıkışında ve gelişiminde merkezi bir rol oynamış, yazılı ve dijital kültüre geçiş sürecinde edebiyatın toplumsal ve bireysel işlevlerini anlamak için kritik bir kavramsal temel oluşturmuştur.

Sözlü kültürün ardından yazılı kültür, metnin kalıcılığı ve aktarımında önemli bir dönüm noktası oluşturmaktadır. Yazılı kültürde bilgi, kâğıt veya benzeri kalıcı materyaller üzerinde saklanmakta, bu sayede metin, sözlü kültürün sınırlı zaman ve mekân koşullarına bağlı olmaksızın daha geniş bir alana ulaşabilmektedir. Yazılı metinler, okurun metni kendi hızında okumasına ve üzerinde düşünmesine imkân tanırken, anlatıcının müdahalesi ve dinleyici etkileşimi sınırlı hale gelmektedir. Dolayısıyla yazılı kültür, sözlü kültürdeki canlı ve etkileşimli yapıyı kısmen dönüştürmektedir. Metin artık sabit bir yapı kazanmakta ve toplumsal belleğin yanı sıra bireysel

yorumlara da açık hâle gelmektedir. Yazılı kültür aynı zamanda edebiyatın standartlaşmasını ve metinler arası birikimin oluşmasını mümkün kılmaktadır. Kitaplar, makaleler, ansiklopediler ve diğer basılı eserler, metinlerin korunmasını, çoğaltılmasını ve kuşaktan kuşağa aktarılmasını sağlamaktadır. Basılı kültürde okur, metni sabit bir sıra ile okur; bu nedenle okur-metin etkileşimi sözlü kültürdeki kadar aktif değildir.

Sözlü kültürden yazılı kültüre geçiş sürecinde, okur ve metin arasındaki ilişkiden metnin yapısına, yazarın rolünden toplumsallık boyutuna kadar önemli değişimler meydana gelmiştir. Sözlü kültürde okur (dinleyici), metnin şekillenmesinde aktif rol üstlenirken, yazılı kültürde okur metni sabit bir sıra ile takip eden ve yorum düzeyinde etkileşimde bulunan bir konuma geçmiştir. Metin yapısı sözlü kültürde parçalı ve esnek bir biçim alırken, yazılı kültürde doğrusal ve sabit bir bütün hâline gelmiştir. Benzer şekilde yazarın rolü de dönüşüm göstermiş, sözlü kültürde anlatıcı ve dinleyici etkileşimi metnin oluşumunda belirleyici olurken, yazılı kültürde yazarın otoritesi ön plana çıkmış ve üretim süreci büyük ölçüde yazarın kontrolüne bırakılmıştır. Toplumsallık boyutu da farklılaşmış; sözlü kültür toplumsal belleğe dayanarak topluluk birliğini güçlendirirken, yazılı kültür bireysel yorum ve deneyime daha geniş bir alan tanımıştır. Ayrıca, medya ve biçim açısından sözlü kültür yalnızca sözlü aktarımı içerirken, yazılı kültür metni kalıcı hâle getirerek görsellik ve biçimsel düzenlemeler yoluyla standardizasyon ve süreklilik sağlamıştır. Bu değişimler, okur ve yazar rollerinde, metnin yapısında ve işlevlerinde temel bir dönüşümü ortaya koymakta ve dijital edebiyatın gelişimi için önemli bir kavramsal zemin oluşturmaktadır.

Dijital edebiyatı ele almadan önce, türü tanımlamak için kullanılan “elektronik” ve “dijital” kavramlarının anlam ve kullanım farklarını açıklamak önemlidir. Elektronik terimi, yalnızca elektrikle çalışan cihazlarda var olan metinleri kapsamak üzere seçilmişti; bu nedenle basılı edebiyatın dijitale aktarılmış hâlleri, e-kitaplar veya sesli kitaplar, elektronik edebiyat kapsamında değerlendirilememektedir. Terimin ortaya çıkışında dönemin yenilikçi koşulları ve türün deneysel doğası belirleyici olmuştur. Electronic Literature Organization (ELO), geleneksel edebiyattan gelen okur ve yazarları uzaklaştırmamak ve jargon içermeyen bir kavram kullanmak amacıyla “elektronik” terimini tercih etmiştir. Günümüzde ise “dijital” terimi, daha geniş bir kavramsal çerçeveyi ve akademik kullanım kolaylığını yansıtmaktadır. Elektronik teriminin sınırlılıklarına karşın, dijital kavramı teknolojinin yaygınlaşması ve türün çok yönlü, interaktif doğasının vurgulanması açısından daha uygun bir seçenek olarak öne çıkmaktadır. Bu nedenle hem kavramın tarihsel gelişimi hem de günümüzdeki kullanımı, dijital edebiyatın anlaşılmasını kolaylaştırmakta ve türün tanımlanmasına temel oluşturmaktadır.

Dijital edebiyat ürünleri, yapısal olarak hipermetinsel özellikler göstermekte ve etkileşimli (interaktif) bir yapıya sahip bulunmaktadır. Geleneksel anlamda çizgisel bir anlatı yapısına sahip

olan yazılı metinlerden farklı olarak dijital edebiyat metinleri; video, bağlantı (link), fotoğraf, ses kaydı, animasyon ve benzeri çoklu medya unsurlarını bünyesinde barındırmaktadır. Bu tür metinlere genel olarak hipermetin (hypertext) adı verilir. Hipermetinler, çok katmanlı, ağ biçiminde örgütlenmiştir ve parçalı bir yapıya sahiptir. Okurun izleyeceği yol, yazardan çok okurun tercihleriyle şekillenmektedir. Dolayısıyla başlangıç ve sonun belirsizliği, hipermetinsel yapının en temel özelliği olarak öne çıkmaktadır. Bu belirsizliğin nedeni, her sayfada yer alan ve farklı yönlerle açılan sayısız bağlantılardır. Okur, bir hipermetni okumaya başladığında yalnızca yazılı bir metinle değil, görsel ve işitsel öğelerle iç içe geçmiş bir yapı ile karşılaşmaktadır. Okuma eylemi sırasında karşısına çıkan bağlantılara tıkladıkça yeni sayfalar, görseller, ses kayıtları ya da videolar açılmakta; böylece metin doğrusal bir bütünlükten çıkarak ağsal bir yapıya dönüşmektedir. Bu yapı, okurun metni baştan sona, giriş-gelişme-sonuç sırasıyla okumasını imkânsız hale getirmektedir çünkü her bağlantı yeni bir yön, yeni bir katman ve yeni bir anlam olasılığı sunmaktadır. Sonsuz bağlantı olasılığı, metnin tamamının okunmasını olanaksız kılmaktadır. Bu durum, okurun metin üzerindeki rolünü pasif bir alıcı olmaktan çıkararak etkin bir özneye, hatta eserin ortak yaratıcısına dönüştürmektedir.

Medya unsurlarının çeşitliliği, dijital metinlerin yazılı kültürden dijital kültüre geçişteki dönüşümünü açıkça göstermektedir. Yazılı kültürde anlam yalnızca sözcüklerle inşa edilirken, dijital edebiyat ürünlerinde görseller, sesler ve hareketli imgeler de anlam kurucu unsurlar haline gelmiştir. Artık görsel ya da işitsel bir öge, metnin yalnızca tamamlayıcısı değil, kimi zaman metnin kendisi konumundadır. Bu durum, dijital yazarın üretim sürecinde dil dışı göstergelerden yoğun biçimde yararlandığını göstermektedir. Buna paralel olarak hipermetinlerde okur, metnin varlık koşulu haline gelmektedir. Çünkü hipermetin, basılı bir eser gibi sabit bir yapıya sahip değildir, okur müdahalesi olmadan tamamlanamamaktadır. Okur, belirli bir bağlantıya, görsele ya da seçeneğe tıkladığında metin yeni biçimlere bürünmekte, farklı yollar açılmaktadır. Her okurun tıkladığı bağlantı dizisi farklı olduğundan, her okuma eylemi biricik hâle gelmekte, böylece milyonlarca okuma olasılığı ortaya çıkmaktadır. Bu durum, dijital edebiyatın merkezine yerleşen “çoklu anlam üretimi” ve “çoğul okuma deneyimi” kavramlarını doğurmaktadır. Dolayısıyla hipermetinsel yapı, yalnızca metin biçimini değil, yazar, okur ve anlatıcı rollerini de dönüştüren bir edebî paradigma değişimini temsil etmektedir.

Dijital edebiyatın ortaya çıkışından itibaren, araştırmacıların en çok üzerinde durduğu kavramlardan biri interaktivite (etkileşimlilik) olmuştur. İnteraktivite, yeni edebî türlerin ortaya çıkmasında ve okurun esere doğrudan müdahale edebilmesinde belirleyici bir unsur olarak görülmektedir. Kavram genel olarak, bir metnin okura birden fazla seçenek sunması ve okurun bu seçenekler arasından yaptığı tercihlerle anlatının yönünü, biçimini ve sonucunu

değiştirebilmesi olarak tanımlanabilmektedir. Türkçeye genellikle “etkileşim” olarak çevrilen bu kavram, dijital edebiyat bağlamında yalnızca teknik bir tepki verme biçimini değil, anlam üretim sürecine katılımı da ifade etmektedir. Ancak bu çalışmada yapılan incelemeler, etkileşim ve interaktivite kavramlarının tamamen örtüşmediğini göstermektedir. Pek çok kaynakta, bir dijital metinle fiziksel temas hâlinde bulunmak —örneğin sayfayı çevirmek, tıklamak, klavye ya da fare kullanmak— etkileşim olarak değerlendirilmiştir. Oysa literatürde interaktivite, yalnızca fiziksel katılımı değil, okurun yaptığı seçimler sonucunda metnin yapısal olarak farklı biçimlerde ilerlemesini sağlayan dallanan olay örgülerini de kapsamaktadır. Bu ayrım temelinde, çalışmada üç tür etkileşim biçimi tanımlanmıştır: Birincisi, okur–araç etkileşimi, okurun dijital metinle kurduğu teknik ilişkiyi (örneğin tıklama, kaydırma, yazma) ifade etmektedir. Bu düzeyde etkileşim, anlatının içeriğini doğrudan değiştirmese de okurun metinle kurduğu fiziksel bağı temsil etmektedir.

İkincisi, okur–yazar etkileşimidir, dijital platformlar aracılığıyla okurun yazarla veya diğer okurlarla iletişime geçmesini kapsamaktadır. Forumlar, yorum alanları ya da sosyal medya paylaşımları üzerinden gerçekleşen bu tür etkileşim, dijital edebiyatın sosyal boyutunu vurgulamaktadır. Okur ve yazar arasındaki etkileşim, dijital edebiyatın en belirgin özelliklerinden biri olarak metnin yaratım sürecinde etkin bir rol üstlenmektedir. Dijital platformlarda yayınlanan eserler, basılı ortamdaki gecikmeli geri bildirim mekanizmalarının aksine, okurlar tarafından anında ve aracısız biçimde değerlendirilebilmektedir. Bu durum, yazınsal üretim sürecine hız kazandırmakla kalmamakta, aynı zamanda eserin biçimsel ve içeriksel yönlerinin, okur tepkileri doğrultusunda şekillenmesine de olanak tanımaktadır. Dijital ortamda yapılan yorumlar, beğeniler ve paylaşımlar, yalnızca okurun metne yönelik tepkisini değil, aynı zamanda okur beklentilerinin, duygusal eğilimlerinin ve anlatıdan beklentilerinin anlaşılmasını da mümkün kılmaktadır. Özellikle roman ve hikâye gibi uzun soluklu anlatı türleri, dijital platformlarda çoğunlukla tefrika (bölümler hâlinde) yayınlanma biçimini sürdürmektedir. Bu yayın biçimi, okurla yazar arasında dinamik bir iletişim kanalı oluşturmaktadır. Yazar, önceki bölümlere gelen yorumları ve eleştirileri takip ederek sonraki bölümlerde olay örgüsünü, karakter gelişimini veya anlatım tarzını okur yönelimlerine göre yeniden kurgulayabilmektedir. Böylece dijital ortam, klasik edebiyatın tek yönlü üretim biçimini tersine çevirerek karşılıklı ve dinamik bir üretim süreci yaratmaktadır. Bu bağlamda, okurların yaptığı yorumlar, beğeniler ve paylaşımlar yalnızca estetik bir geri bildirim işlevi görmemekte, aynı zamanda eserin popülerlik düzeyinin, okunma oranlarının ve hedef kitlenin yaş dağılımının belirlenmesinde önemli bir veri kaynağı oluşturmaktadır. Okunma ve beğeni oranlarının yüksekliği, dijital ortamda üretilen bir eserin basılı hâle getirilme olasılığını da artırmaktadır. Bu açıdan dijital platformlar, geleneksel yayıncılık için bir tür ön eleme ve keşif alanı işlevi görmektedir. Yayınevleri, dijital mecralarda

çok okunan, yüksek etkileşim oranına sahip metinleri ve yazarları yakından takip etmektedir. Okur verileri, yayıncıların yeni yazarları keşfetmesinde ve yayımlanacak eserlerin ticari potansiyelini değerlendirmesinde belirleyici olmaktadır. Böylece dijital ortam, yalnızca edebî üretim biçimini değil, aynı zamanda edebiyat piyasasının işleyiş dinamiklerini de dönüştürmektedir.

Üçüncüsü ve en kapsamlısı olan okur–metin etkileşimi, interaktivite kavramı ile eş anlamlıdır. Bu düzeyde okur, metnin gidişatına doğrudan müdahale etmekte, anlatının yönünü belirlemekte ve her seçiminde yeni bir metin olasılığı yaratmaktadır. Dolayısıyla bu çalışma kapsamında etkileşimli metin/kurgu ve interaktif metin/kurgu kavramları birbirinin yerine kullanılmaktadır. Etkileşimli bir kurgu oluşturmak ve bu tür bir metni okumak, hem yazarın yaratım sürecini hem de okurun alımlama biçimini köklü biçimde dönüştürmüştür. Yazılı kültürde tek bir olay örgüsünü takip eden doğrusal anlatı yapısı, dijital ortamda çoklu olasılıkların iç içe geçtiği ağsal bir yapıya dönüşmüştür. Geleneksel edebiyatta bir yazar yalnızca tek bir anlatı örgüsü kurgularken, etkileşimli edebiyat yazarının birden fazla olasılığı tasarlaması, karakterleri farklı kimlik ve koşullar altında yeniden biçimlendirmesi gerekmektedir. Bu durum, dijital çağın yazarını yalnızca metin üreticisi değil, senaryo tasarımcısı ve oyun kurucu konumuna taşımaktadır. Okur açısından değerlendirildiğinde ise interaktiflik, okuru pasif bir alıcı olmaktan çıkararak metnin yazım sürecine doğrudan dahil etmektedir. Okurun yaptığı her seçim, anlatının yönünü belirlemekte; dolayısıyla okur, metnin ortak yazarı konumuna yükselmektedir. Okurun herhangi bir seçim yapmadığı durumda, hikâye durağan ve görünmez bir hâlde kalmaktadır. Bu durum, dijital edebiyatın temel felsefelerinden birine, yani okurun etkin katılımı olmadan metnin var olamayacağı anlayışına işaret etmektedir. Böylece interaktif metin, yalnızca yeni bir anlatı biçimi değil, aynı zamanda okuma, yazma ve anlam üretme süreçlerinin dönüşümünü temsil eden bir edebî paradigma hâline gelmiştir.

Bu tez kapsamında ilk kez, interaktivite olgusuyla bağlantılı olarak “işlev” kavramı üzerine özgün bir sınıflandırma yapılmıştır. Okurun metin içerisindeki seçimlerinin olay örgüsüne etkisi göz önünde bulundurularak üç temel kavram ortaya konulmuştur: işlevli, işlevsiz ve illüzyonel işlev. Bu kavramlar, dijital edebiyat metnilerindeki okur katılımının niteliğini belirlemeye yönelik analitik bir çerçeve sunmaktadır. İşlevli işlev, okurun yaptığı seçimlerin olay örgüsünde köklü değişiklikler yarattığı durumları ifade etmektedir. Bu tür interaktif yapılarda okurun tercihleri, anlatının yönünü, karakterlerin kaderini veya eserin sonunu doğrudan belirlemektedir. Dolayısıyla okur, yalnızca metnin akışını değil, metnin bütün yapısını dönüştüren yaratıcı bir özne konumuna gelmektedir. Buna karşılık işlevsiz işlev, okurun seçimlerinin anlatının yüzeyinde değişikliklere neden olduğu ancak olay örgüsünün temel yönünü etkilemediği durumları

tanımlamaktadır. Bu bağlamda, farklı diyalog seçenekleri, küçük sahne varyasyonları veya alternatif ifadeler aracılığıyla metin dinamik bir görünüm kazansa da, anlatı nihayetinde aynı çizgide ilerlemeye devam etmektedir. Bu tür etkileşimler, metne çeşitlilik kazandırmakla birlikte, anlamsal düzeyde sınırlı bir müdahale olanağı sunmaktadır. Üçüncü tür olan illüzyonel işlev, daha karmaşık bir yapıya sahiptir. Bu tür durumlarda okur, yaptığı seçimlerin anlatıyı değiştirdiği izlenimine kapılır; oysa hangi seçeneği seçerse seçsin, olay örgüsü önceden belirlenmiş tek bir sona ulaşmaktadır. Yazar, bu tekniği okura bir “eylem yanılması” yaşatmak, onu metin içinde aktif tuttuğunu hissettirmek ve anlatının kontrolünü görünürde paylaşmak amacıyla kullanmaktadır. Bu strateji, interaktif kurguya sahte bir özgürlük alanı kazandırırken, yazarın olay örgüsünü belirli bir çizgide tutmasına da olanak tanımaktadır. Bu üçlü ayrım, dijital anlatı çözümlemelerinde okur müdahalesinin niteliksel farklılıklarını ortaya koymayı hedeflemektedir. “İşlevli”, “işlevsiz” ve “illüzyonel işlev” kavramlarının bu biçimde tanımlanması ve sistematik olarak sınıflandırılması, bu çalışma kapsamında ilk kez önerilen özgün bir yaklaşım olarak literatüre katkı sunmaktadır.

Web teknolojileri, hipermetin ve interaktivite kavramları, dijital edebiyatın oluşumunu mümkün kılan üç temel bileşeni oluşturmaktadır. Bu kavramlar, yalnızca dijital edebiyatın teknik altyapısını değil, aynı zamanda onun estetik, yapısal ve alımlama biçimlerini de belirlemektedir. Dijital edebiyatın ayırt edici özellikleri arasında; küresel erişim imkânı, anında güncellenebilme özelliği, kısa ve yoğun anlatım biçimleri, denetim mekanizmalarının zayıflığı veya yokluğu, okurun pasif alıcıdan etkin katılımcıya, hatta oyuncuya dönüşmesi, anlam yerine görselliğin öne çıkması, doğrusal olmayan (non-lineer) okuma biçimi ve metnin okur müdahalesi olmadan tamamlanamaması gibi unsurlar yer almaktadır. Bu özellikler, dijital edebiyatı hem biçimsel hem de işlevsel olarak yazılı kültürün ürünlerinden farklılaştırmaktadır. Dijital edebiyat, internet teknolojilerinin sağladığı küresel erişim sayesinde tüm dünyaya aynı anda ulaşabilme olanağına sahiptir. Bu durum, geleneksel basılı edebiyatın fiziksel dolaşım sınırlılıklarını ortadan kaldırmakta ve edebî üretimi zamandan ve mekândan bağımsız bir biçime dönüştürmektedir. İnternet ortamında yayınlanan bir metin, herhangi bir coğrafi engel olmaksızın milyonlarca okura aynı anda ulaşabilmekte, böylece edebî iletişim yerel bağlamdan küresel ağa taşınmaktadır. Dijital ortamda dil farklılıkları da erişimi kısıtlayan bir unsur olmaktan çıkmıştır. Yapay zekâ destekli çeviri araçları ve otomatik dil algılama sistemleri, metinlerin farklı dillerdeki okurlar tarafından kısa sürede erişilebilir hale gelmesini sağlamaktadır. Bu sayede dijital edebiyat ürünleri, kültürlerarası dolaşımını hızlandırmakta ve çokdilli bir edebî etkileşim alanı yaratmaktadır. Küresel erişimin bir diğer sonucu, okurun metne dilediği anda, dilediği yerden ve farklı cihazlar üzerinden ulaşabilmesidir. Bu durum, edebî deneyimin zamansal ve mekânsal sınırlarını ortadan kaldırarak okurun metinle kurduğu ilişkiyi bireyselleştirmekte ve çeşitlendirmektedir. Okur,

metni yalnızca okumakla kalmamakta; yorumları, beğenileri ve paylaşımları aracılığıyla metnin görünürlüğüne ve dolaşımına da katkıda bulunmaktadır. Bu bağlamda, okurun anlık beğeni ve geri bildirimleri de dijital edebiyatın dünya çapında erişilebilirliğinin bir uzantısı olarak değerlendirilebilir.

Yazarın metni istediği anda ve istediği yerden güncelleyebilmesi, dijital edebiyatın yazılı kültürden ayrıldığı temel noktalardan biridir. Bu özellik, yazılı edebiyatta yerleşik olan “sabitlik” anlayışını kökten değiştirmektedir. Basılı edebiyat ürünlerinde bir metnin düzeltilmesi, geliştirilmesi veya yeniden düzenlenmesi için yeni bir baskı sürecinin beklenmesi zorunludur. Ancak dijital edebiyat, bu bekleme süresini ortadan kaldırarak metni sürekli dönüşüme açık, dinamik bir yapı hâline getirmiştir. Böylece metin artık tamamlanmış bir ürün olmaktan çıkmış; sürekli değişebilen, güncellenebilen, yaşayan bir organizma niteliği kazanmıştır. Bu durum, yazarın üretim süreci üzerindeki otoritesini genişletmekle birlikte, aynı zamanda okurun okuduğu metnin “son hâline” asla tam olarak ulaşamayacağı anlamına da gelmektedir.

Sözlü ve yazılı kültür dönemlerinde bireylerin odaklanma süresi daha uzundur; bilgi akışı görece yavaştır ve anlatılar genellikle sabır, süreklilik ve bütünlük temelinde inşa edilmiştir. Ancak dijital kültürle birlikte, bireylerin yaşam biçimleriyle paralel olarak bilgiye erişim biçimleri de değişmiştir. Bilgi bombardımanı, çoklu ekran kullanımı, hızlı iletişim ortamları ve sürekli bildirim akışı, bireylerin dikkat süresini önemli ölçüde kısaltmıştır. Bu durum yalnızca alımlama biçimini değil, aynı zamanda üretim biçimini de etkilemiştir. Bu bağlamda, dijital edebiyat ürünlerinin biçimsel yapısı da okurun değişen dikkat alışkanlıklarına uyum sağlamak üzere dönüşmüştür. Uzun ve katmanlı anlatılar yerine, kısa, yoğun, kolay tüketilebilir metinler ön plana çıkmıştır. Dijital ortamda üretilen hikâyeler ve şiirler, okurun dikkatini tek oturta çekebilecek biçimde tasarlanmakta; hızlı bir şekilde okunup bitirilebilen, ancak anlam düzeyinde derinlik barındıran yapılar tercih edilmektedir.

Sözlü kültürde dinleyici kitlesi, anlatı sürecinde yalnızca pasif bir alıcı değil, aynı zamanda anlatıcı üzerinde etkili bir denetim unsuru olarak işlev görmektedir. Anlatıcı, dinleyicinin tepkilerine, yüz ifadelerine ve katılım biçimlerine göre anlatısını şekillendirmekte, gerektiğinde anlatının yönünü değiştirmekte veya hatalarını dinleyicinin müdahalesiyle düzeltmektedir. Bu bağlamda, sözlü kültürde anlatı, karşılıklı etkileşime dayalı bir üretim biçimi sergilemektedir. Yazılı kültürde ise denetim işlevi, dinleyiciden ziyade yayıncılık kurumları aracılığıyla sürdürülmektedir. Metin, yayınevleri, editörler, redaktörler ve yayıncılar tarafından incelenmekte; içerik, biçim ve dil açısından belli standartlara uygun hâle getirilmektedir. Bu süreç hem yazarın üretimini yönlendiren hem de metnin niteliğini güvence altına alan bir kontrol mekanizması oluşturmaktadır. Dolayısıyla yazılı kültür, üretim sürecinde belli bir otorite ve hiyerarşi yapısına

sahiptir. Dijital kültürle birlikte bu hiyerarşik yapı büyük ölçüde ortadan kalkmıştır. Denetim mekanizmasının yokluğu, metnin üretim ve paylaşım süreçlerini demokratikleştirirken aynı zamanda nitelik açısından çeşitlilik ve belirsizlik doğurmuştur. Her bireyin herhangi bir aracıya ihtiyaç duymaksızın metin üretebilmesi ve paylaşabilmesi, “ev yapımı edebiyat” kavramını gündeme getirmiştir. Bu yeni üretim biçimi, yazara mutlak özgürlük tanımakta, metnin biçimsel ve içeriksel sınırlarını ortadan kaldırmaktadır. Ancak bu özgürlük, aynı zamanda niteliksel denetimin yokluğu anlamına gelmektedir. Sonuç olarak, dijital edebiyat ortamında yüksek edebî değere sahip eserlerle nitelik bakımından zayıf ürünler aynı dolaşım alanını paylaşmaktadır. Bu durum, dijital edebiyatın demokratik ama dağınık yapısını göstermesi bakımından önemlidir. Denetimsiz üretim, geleneksel anlamda “yazar” kimliğini dönüştürürken, aynı zamanda okurun seçici rolünü de güçlendirmektedir. Artık edebî değer belirlenmesi, editoryal kurumlar yerine, okurun beğenisi, etkileşimi ve dijital dolaşım dinamikleri aracılığıyla gerçekleşmektedir.

Yukarıda açıklanan özelliklerden hareketle, dijital edebiyatın sözlü kültürün temel niteliklerini güncelleyerek yeniden üretmeye başladığı söylenebilir. Yazılı kültürün egemenliğiyle birlikte geri planda kalan sözlü kültürün doğrudanlık, etkileşim, çoklu anlatıcı ve kolektif üretim gibi unsurları, dijital ortamın sunduğu olanaklar aracılığıyla yeniden görünür hâle gelmiştir. Dijital edebiyat ürünlerinde, yazar ile okur arasındaki sınırın esnemesi, anlatının etkileşimli biçimlerde kurgulanması ve metnin sürekli değişime açık bir yapıda olması, sözlü kültürün döngüsel, dinamik ve katılımcı doğasını hatırlatmaktadır. Bununla birlikte, dijital edebiyat yalnızca sözlü geleneği yeniden üretmekle kalmamakta, yazılı kültürün kalıcılık, düzenleme ve arşivleme pratiklerini de dijital ortama uyarlayarak her iki kültürün özelliklerini dönüştürmektedir. Böylece dijital edebiyat, sözlü ve yazılı kültürün sınırlarını aşan melez bir anlatı formu olarak hem geçmişin sözlü performans geleneğiyle hem de yazılı metnin yapısal disipliniyle biçimlenen yeni bir edebi alan oluşturmaktadır.

Dijital edebiyatın türlerini belirlemeye çalıştığımızda, literatürde birbirinden farklı ve zaman zaman çelişkili görüşlerle karşılaşılmaktadır. Öncelikle, dijital edebiyatın yalnızca sanal ortamlarda üretilen ve tüketilen metinleri kapsadığı bilinmelidir. Bu bağlamda, Electronic Literature Organization (ELO) dijital edebiyat kapsamına giren türleri belirlemek amacıyla bir liste hazırlamış, farklı türlerin özelliklerini sınıflandırmıştır. Rettberg ise bu listeyi değerlendirirken, sınıflandırmanın mevcut teknolojik ve edebî eğilimler çerçevesinde yapıldığını vurgulamıştır. Bu durum, dijital edebiyat türlerinin teknolojik gelişmeler ve platformların çeşitlenmesiyle sürekli değişebileceğini göstermektedir. Literatür taraması sonucunda edebiyat blogları, dijital hikâyeler ve dijital şiirler, dijital edebiyatın yaygın türleri olarak kabul edilmiştir. Bununla birlikte, bu çalışma dijital oyunları da edebî bir tür olarak değerlendirmekte ve dijital

hikâye türü içinde iki farklı alt türün varlığını ortaya koymaktadır. Bu yaklaşım, dijital edebiyatın yalnızca metinsel içeriklerle sınırlı olmadığını, aynı zamanda etkileşimli ve oyun tabanlı anlatım biçimlerini de kapsadığını göstermektedir. Tez kapsamında, dijital edebiyat türleri olarak Wattpad gibi uzun soluklu metin paylaşım platformları (roman türüne en yakın yapı), edebiyat blogları, dijital hikâyeler ve dijital oyunlar ele alınmıştır.

Wattpad ve edebi bloglar, dijital edebiyatın etkileşim, dünya çapında erişim, anında güncellenebilme ve denetimsizlik gibi temel özelliklerini kapsamlı bir biçimde barındırmaktadır. Bu tür platformlar üzerinde yapılan çalışmaların sayısının oldukça fazla olduğu görülmektedir. Tezin özgün katkısını ise, hikâye ve oyun türleri üzerine yapılan incelemeler oluşturmaktadır.

Dijital hikâyelerin iki alt türü olduğu tespit edilmiştir: “Kurmaca olarak dijital hikâye” ve “Bir iletişim aracı olarak dijital hikâye”. Daha önce yapılan çalışmalarda bu türler ayrı ayrı ele alınmış, ancak iki alt türün bir araya getirilerek değerlendirilmesi literatürde yer almamaktadır. Kurmaca olarak dijital hikâye, geleneksel hikâye anlatıcılığına dayansa da teknoloji ile birlikte bazı değişimlere uğramıştır. Bu alt türün interaktif ve interaktif olmayan biçimleri bulunmaktadır. Dijital hikâyeler, çeşitli bloglar, internet siteleri ve uygulamalarda yer almaktadır. Dijital hikâyelerin çoğu, medya unsurlarıyla harmanlanmakta ve anlam çoğunlukla metinden ziyade ses, görsel, video, tablo ve grafik gibi medya öğeleri aracılığıyla aktarılmaktadır. Ülke bağlamında yapılan incelemeler, Türkiye’deki interaktif hikâyelerde medya unsurlarının sınırlı kullanıldığını ve metnin ön plana çıkarıldığını göstermektedir. Buna karşılık, yurtdışındaki interaktif dijital hikâyeler medya ağırlıklı bir biçim almakta, metin ile birlikte farklı medya öğelerinden yararlanılarak anlatının etkisi artırılmaktadır.

İnteraktif dijital hikâyeler, basılı hâle getirilememektedir. Bu tür metinlerde okura genellikle iki veya daha fazla seçenek sunulmakta, okurun yaptığı seçimler sonucunda hikâyenin geri kalanı görünür hâle gelmektedir. Her olasılık, yazarın yarattığı karakterlerin kişilik ve davranışlarında farklılıklar ortaya çıkarmakta, böylece karakterler tek yönlü olmaktan çıkarak çok boyutlu bir biçimde kurgulanmaktadır. Bu durum, yazarın çok yönlü düşünme ve yaratıcı planlama becerisini zorunlu kılmaktadır. Yazılı edebiyatta tek bir karakter yönü ile kurgulanan karakterler, dijital interaktif hikâyelerde farklı seçimlere göre dönüşebilecek karakter yapıları ile tasarlanmak durumundadır.

Dijital edebiyat bağlamında, yazarlardan beklenen yaratıcılık daha yüksektir. Yurtdışında interaktif kurgular oldukça yaygın olup, ELO’nun internet sitesinde dijital hikâye örnekleri kolayca incelenebilmektedir. Türkiye’de ise interaktif dijital hikâyeler hâlâ sınırlıdır; bazı internet sitelerinde örnekler bulunmakla birlikte, bu türe özgül ve yaygın bir yönelim gözlemlenmemektedir. Bu alanda öne çıkan örneklerden biri uStory uygulamasıdır. Uygulama,

yalnızca Türk yazarların interaktif hikâyelerini barındırması açısından önem taşımaktadır. Ancak uygulamanın zamanla güncelliğini yitirdiği ve kapsamının sınırlı kaldığı görülmektedir.

Dijital hikâyeler, okurun dikkatini ekranda tutabilmek ve okur kitlesini genişletmek amacıyla merak unsurunu sürekli canlı tutan bir anlatı stratejisi benimsemektedir. Her bölüm, bir sonraki bölüme geçişi teşvik edecek biçimde açık uçlu veya gerilimli bir biçimde sonlandırılmakta, böylece okurda devam etme isteği oluşturulmaktadır. Bu yöntem, dijital anlatılarda aksiyon ve macera türlerinin öne çıkmasına neden olmaktadır. Sürükleyiciliği temel alan bu anlatılar, durağanlıktan uzak, dinamik ve hızlı ilerleyen bir yapıya sahiptir. Ancak kısa bölümlerden oluşmaları nedeniyle karakter sayısı ve derinliği sınırlı kalmakta, karakterlere dair ayrıntılı betimlemelere veya psikolojik çözümlemelere yer verilmemektedir. Bu durum, dijital hikâyelerin geleneksel anlatılara kıyasla daha yüzeysel bir karakter inşasına sahip olmasına yol açmaktadır. Dolayısıyla dijital anlatılar, biçimsel olarak yenilikçi ve etkileşimli bir yapı sunsalar da içerik düzeyinde anlatı derinliği ile süreklilik arasında bir gerilim barındırmaktadır.

Dijital hikâyenin iletişim aracı olarak kullanımı, 1980’li yıllara kadar uzanmaktadır. Bu alt türde kurgu genellikle tercih edilmemekte, anlatılar çoğunlukla gerçek olaylara dayanmaktadır. Bu bağlamda, bireyler kendi oluşturdukları videolara altyazı ekleyerek metinlerini var kılmaktadır. Kişiler, kendi hikâyelerini, deneyimlerini veya farkındalık yaratmak istedikleri konuları, kendi cümleleri, ses kayıtları ve çoğunlukla kendi çekimleri olan fotoğraflar aracılığıyla bir araya getirerek videolar hâline getirmektedir. Bu tür dijital hikâyelerin üretim süreci, “herkesin anlatacak bir hikâyesi vardır ve her hikâye anlatmaya değerdir” anlayışıyla şekillenmektedir. Akademik alanda, bu tür yaygın olarak İletişim Bilimleri kapsamında incelenmekte ve özellikle sivil toplum kuruluşları için farkındalık yaratma ve sosyal etki oluşturma aracı olarak önem kazanmaktadır. Burada, edebî bir tür olan hikâye, diğer disiplinlerle birleşerek sosyal bir proje aracı hâline gelmektedir. Bu süreç, türler arası geçişkenlik ve disiplinler arası iş birliği açısından önemli bir örnek sunmaktadır. Edebiyatın, yalnızca estetik bir amaçla değil, toplumsal farkındalık ve sosyal etki yaratma bağlamında da çok yönlü kullanılabilirliğini göstermesi, gelecek çalışmalar için de ilham verici bir potansiyel ortaya koymaktadır.

Dijital oyunlar, tarihsel süreç içinde hem akademik hem de kültürel tartışmaların odak noktası olmuştur. Bu bağlamda ludoloji ve naratoloji tartışması, oyunu edebî bir tür olarak değerlendirmemizde önemli bir yere sahiptir. Ludoloji, oyunu mekanik ve işleyiş odaklı bir sistem olarak ele alırken, naratoloji oyunun anlatı ağırlıklı bir yapıya sahip olduğunu savunmuştur. Bu iki yaklaşım arasındaki çekişme, dijital oyunların doğasının anlaşılmasında kuramsal bir temel oluşturmaktadır. Bu tezde ortaya konan görüş, oyunların türlerine göre değişiklik gösterse de genel olarak melez bir tür niteliği taşıdığıdır. Örneğin aksiyon, macera, savaş ve spor oyunlarında

anlatı oldukça sınırlıdır ve oyun mekanikleri ön plana çıkmaktadır. Ancak, bu çalışmada esas olarak edebî tür olarak değerlendirilen Rol Yapma Oyunları (RPG) incelenmektedir. RPG'ler, anlatı ve oyun mekaniğini birleştiren, türler arası geçiş ve etkileşime izin veren bir yapıya sahiptir. Bu tür oyunlarda, okur, yazar ve anlatıcı rollerindeki dönüşüm en belirgin biçimde gözlemlenmektedir.

Rol Yapma Oyunları, interaktif yapısıyla dikkat çekmektedir. Olay örgüsü, oyuncunun yaptığı seçimler doğrultusunda şekillenmekte ve farklı deneyimlere yol açmaktadır. Yaklaşık olarak 10–200 saatlik oynanma süreleri, oyunların ciddi bir çaba ve emek gerektirdiğinin göstergesidir. Dijital oyunlarda en kritik unsurlardan biri, oyuncunun kontrol ettiği avatardır. Avatarlar bazı oyunlarda özelleştirilebilirken, bazı oyunlarda bu imkân sınırlıdır. Oynadığı karakteri ekranda somut bir biçimde görmek, oyuncunun oyunla duygusal ve bilişsel bağ kurmasını güçlendirmektedir. Günümüzde avatarların mimik ve ifadelerinin detaylı biçimde görülebilmesi, oyun deneyiminin gerçekçiliğini artırmaktadır.

Oyuncular, dijital oyunları genellikle gerçek dünyadan uzaklaşmak ve farklı bir kimlik deneyimlemek amacıyla tercih etmektedir. Oyun evreni, kullanıcıya günlük yaşamın sınırlarından bağımsız, alternatif bir evren sunarak psikolojik ve sosyal bir kaçış alanı sağlamaktadır. Ayrıca dijital oyunlar, sosyal etkileşim ve iletişim olanağı da sunmaktadır. Gerçek hayatta sosyal çevre edinmekte güçlük çeken veya daha fazla sosyalleşmek isteyen bireyler, oyunlar aracılığıyla diğer kullanıcılarla iletişime geçebilmektedir. Sanal ortamlarda kurulan bu arkadaşlıkların çoğunlukla gerçek hayata taşındığı gözlemlenmektedir. Bu durum, dijital oyunların toplumsal bağları güçlendirme ve sosyal sermaye oluşturma potansiyelini göstermektedir.

Dijital oyunlarda yazar, yalnızca metni kurgulayan değil, aynı zamanda yapımcı ve tasarımcı rollerini de üstlenen çok işlevli bir özne konumundadır. Oyunların oluşturulma süreci, ileri düzey teknoloji bilgisi gerektirdiği için farklı disiplinlerden uzmanların ortak çalışmasını zorunlu kılmaktadır. Bu durum, dijital oyunları çok yazarlı bir tür hâline getirmektedir. Yazara, diğer edebî türlere kıyasla çok daha geniş bir sorumluluk alanı düşmektedir çünkü oluşturulan kurgu evreni yalnızca sözel değil, görsel ve işitsel bir kimlik de kazanmaktadır. Yazar, oyuncuda gerçeklik duygusu yaratabilmek için yeryüzü şekillerinden bitki örtüsüne, kullanılan silahlardan giyim-kuşama kadar her ayrıntıyı düşünmek zorundadır. Fantastik kurgularda ise bu durum daha belirgin hâle gelmekte, evrendeki her unsurun yeniden adlandırılması gerekmektedir. Bir oyunun oynanış süresine bağlı olarak yüzlerce, hatta binlerce seçim olasılığı bulunabilmektedir. Olay örgüsü ve diyalogların oyuncunun tercihleri doğrultusunda değiştiği düşünüldüğünde, yazarın aynı hikâyeyi farklı olasılıklarla defalarca yeniden yazması gerekmektedir. Bu da dijital oyun yazarlığını, klasik

anlatı biçimlerinden farklı olarak çok katmanlı ve dallanan bir anlatı mimarisi hâline getirmektedir.

Dijital oyunların büyük bir kısmı uyarlama niteliği taşımaktadır. Edebiyat, sinema ve oyun türleri arasında sürekli bir geçiş ve etkileşim söz konusudur. Pek çok oyun, edebî eserlerden esinlenerek oluşturulmuş, bazı durumlarda aynı eserin hem roman hem film hem de oyun uyarlaması yapılmıştır. Bu durum, edebiyatın disiplinlerarası çalışmalara açıklığını göstermektedir. Edebiyat ile oyun biliminin iş birliği, gelecekte üretilecek dijital anlatılar açısından yeni estetik ve kuramsal olanaklar yaratma potansiyeline sahiptir.

Dijital anlatılarda anlatıcı rolü, özellikle interaktif oyunlarda belirgin bir dönüşüm geçirmektedir. Dijital hikâyelerde, edebiyat bloglarında ve Wattpad gibi platformlarda anlatıcı, geleneksel edebiyatın sınırlarını büyük ölçüde korurken dijital interaktif oyunlarda anlatıcı türleri arasında geçişken bir yapı gözlemlenmektedir. Oyuncu, ekranın bakış açısı sayesinde tüm karakterlerin eylemlerine ve diyaloglarına hâkim olarak ilahi anlatıcı konumuna geçmektedir. Ancak eyleme doğrudan katılmadığı anlarda gözlemci anlatıcı işlevini üstlenmektedir. Oyuncu, seçim yaparak avatari yönlendirdiğinde ise anlatıya müdahil olmakta, hem metni şekillendiren bir yazar konumuna gelmekte hem de karakteriyle özdeşleşerek birinci tekil kişi (ben) anlatıcı rolünü üstlenmektedir. Bu durum, interaktif anlatıların farklı anlatıcı türlerinin aynı anda var olmasına olanak tanıdığını ve anlatıcı kavramını geleneksel anlatı anlayışının ötesine taşıdığını göstermektedir. Dolayısıyla dijital oyunlar, anlatıcının tekil ve sabit bir ses olmaktan çıkarak çok katmanlı, değişken ve katılımcı bir yapıya büründüğü yeni bir anlatı evreni yaratmaktadır.

Bahsedilen özellikler, dijital interaktif hikâye ve interaktif oyun örnekleri üzerinden somutlaştırılmış, incelenen olay örgülerinden hareketle dijital edebiyatın bu özellikleri uygulamalı biçimde ortaya konulmaya çalışılmıştır. Bu çalışma, dijital edebiyatın biçimsel ve işlevsel dönüşümünü inceleyerek yalnızca günümüz anlatı pratiklerini anlamaya katkı sağlamakla kalmamakta, aynı zamanda gelecekte yapılacak çalışmalara da zemin hazırlamaktadır. Dijital hikâye ve dijital oyun incelemeleri, edebiyatın yeni ifade biçimlerine uyum sağlayabilen dinamik yapısını göstermekte ve edebiyatın disiplinlerarası bir alan olarak gelişmeye açık olduğunu ortaya koymaktadır. Bu tezden hareketle, ilerleyen dönemlerde dijital edebiyatın farklı türleri, okur-yazar etkileşimini derinleştiren yeni anlatı biçimleri ya da yapay zekâ destekli edebi üretim süreçleri üzerine yapılacak araştırmaların alana önemli katkılar sunacağı düşünülmektedir. Dolayısıyla bu çalışma, dijital çağda edebiyatın dönüşümünü anlamak isteyen araştırmacılar için hem kuramsal hem de uygulamalı bir referans noktası olma niteliği

KAYNAKÇA

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore & London: Johns Hopkins University Press.
- Aktaş, Ş. (1991). *Roman sanatı ve roman incelemesine giriş*. Ankara: Akçağ.
- Alptekin, A. B. (2002). *Halk hikâyelerinin motif yapısı*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Altuğ Işığan, İ. (2012). *Etkileşimsellik sorunu çerçevesinde dijital oyun-anlatı ilişkisi* (Yayımlanmamış doktora tezi). Ankara: Ankara Üniversitesi.
- Altun, A. E. (2022). Beyaz Kale kitabının Hegel'in Efendi-Köle diyalektiği yaklaşımı ve Gustav Freytag'ın Freytag piramidi eşliğinde incelenmesi. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(1), 62-75. <https://doi.org/10.46442/intjcss.1081580>
- Amet, S. (2018). *Hüseyin Su'nun hikayeleri ve hikaye hakkındaki görüşleri* (Yüksek lisans tezi). Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, İstanbul.
- Arvas, İ. S. (2022). Gutenberg galaksisinden meta evrenine: Üçüncü kuşak internet, Web 3.0. *AJIT-E: Academic Journal of Information Technology*, 13(48), 53-71. <https://doi.org/10.5824/ajite.2022.01.003.x>
- Assmann, J. (2015). *Kültürel bellek: Eski yüksek kültürlerde yazı, hatırlama ve politik kimlik* (A. Tekin, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Asutay, H. (2009). Elektronik yazın: Yeni teknolojilerle birlikte yazın dünyasında ortaya çıkan yeni yazınsal tür ve biçimler. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(2), 63-86.
- Aydemir, B. (2021). Gelenekselden çağdaş olana Türk hikaye anlatıcılığında temel motivasyonlar (Model anlatıcılar ışığında). *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, 10, 370-387.
- Bars, M. E. (2019). Türk anlatı geleneğinde anlatıcı merkezli değişim/dönüşüm: Geleneksel hikâyecilerden medyatik hikâyecilere. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 12(25), 1-20. doi:10.12981/mahder.512496
- Barthes, R. (1967/1968). Yazarın Ölümü (Çev. Eren Rızvanoğlu). *Heves / Şiir – Eleştiri*, 14, 55-60.
- Başgöz, İ. (1986). *Folklor yazıları*. İstanbul: Adam Yayınları.
- Bauman, Z., & Raud, R. (2018). *Benlik Pratikleri* (Mehmet Ekinci, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bayraktutan Sütçü, G. (2010). *Blog ortamı ve Türkiye'de blogosferdeki akademik entelektüeller örneği* (Yayımlanmamış doktora tezi). Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Bayram, Y. (2021). Klâsik Türk şiiri. In Ö. Emiroğlu (Ed.), *Türk edebiyatı tarihi* (s. 289-436). İstanbul: İdeal Kültür Yayıncılık.
- Bilene Soruyorum. (2024, Nisan 15). *MMORPG nedir?* Bilene Soruyorum. <https://bilenesoruyorum.com/mmorpg-nedir/>
- Bilgiç, H. G., Duman, D., & Seferoğlu, S. S. (2011). Dijital yerlilerin özellikleri ve çevrim içi ortamların tasarlanmasındaki etkileri. *Akademik Bilişim*, 2(4), 1-7.
- Binark, M., Bayraktutan Sütçü, G., & Fidaner, I. B. (2009). *Dijital oyun rehberi: Oyun tasarımı, oyuncu ve türler*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Booth, W. C. (2010). *Kurmaca'nın retoriği* (B. O. Doğan, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Bostan, B. (2022). *Dijital oyunlar ve interaktif anlatı*. İstanbul: The Kitap.

- Bostan, B., & Marsh, T. (2012). Fundamentals of interactive storytelling. *Online Academic Journal of Information Technology*, 3(8), 19-42.
- Bouchardon, S. (2008). Le récit littéraire interactif: Une esthétique de la matérialité. In A. Saemmer & M. Maza (Eds.), *E-formes: Écritures visuelles sur supports numériques* (pp. 135-143). Saint-Étienne: L'Université de Saint-Étienne.
- Bouchardon, S. (2009). *Littérature numérique: Le récit interactif*. Paris: Hermès.
- Bouchardon, S. (2014). *La valeur heuristique de la littérature numérique*. Paris: Hermann.
- Bozkanat, E., & Sönmez, B. (2018). McLuhan'ın medya ekolojisi bağlamında bloglar: Dizüstü edebiyat ile "geri dönüş" etkisi. *Kurgu*, 26(3), 170-178.
- Bush, V. (1945, Temmuz). *As we may think*. *The Atlantic Monthly*, 176(1), 101-108. <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>
- Business Wire. (2012). Dijital yerliler ve dijital göçmenler arasındaki medya kullanımı üzerine yapılan araştırma. *Time*. Erişim adresi: <https://www.businesswire.com/news/home/20120529005245/en/Digital-Natives-Digital-Immigrants-Research-Study-Highlights-Differences-in-Media-Usage-Behavior>
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games* (M. Barash, Trans.). Urbana & Chicago: University of Illinois Press.
- Canatak, A. M., & Bulduk, N. (2019). *Dijital çağ Türk edebiyatı ve medyalararasılık tartışmaları*. İstanbul: Hiperlink.
- Chatman, S. (2009). *Öykü ve söylem: Filmde ve kurmacada anlatı yapısı* (Çev. Ö. Yaren). Ankara: De Ki Yayınları.
- Coleman, B. (2012). *Hello avatar: Dijital neslin yükselişi*. İstanbul: MediaCat.
- Çankal, A. (2024). *Oyun kültürü ve dijitalleşme*. İstanbul: Beta Yayınları.
- Çankal, S. (2024). Dijital platformlarda kimlik inşası ve sunumu: Z kuşağı üyeleri üzerine bir araştırma. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (61), 325-342.
- Çetin, N. (2015). *Roman çözümleme yöntemi*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Çokluk, N., & Ökmen, Y. E. (2020). Sözlü kültürden dijital kültüre hikâye anlatımı: Youtuberlar üzerine kültürel bir çözümleme. *Selçuk İletişim*, 13(3), 1114-1148.
- Dağtaşoğlu, A. E. (2015). Sözlü kültür ve Âşık Veysel. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(2), 171-194.
- Demirel, D. (2022). *I discovered a new world when I became a storyteller: The story of the storytelling from traditional to digital* (Yüksek lisans tezi). İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi, Ankara.
- Dervişcemaoglu, B. (2014). *Anlatıbilime giriş*. İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Doğu, B. (2009). Yeni bir türün inşası: Gerçek yaşam simülasyonları. In M. Binark, G. Bayraktutan-Sütcü, & I. B. Fidaner (Haz.), *Dijital oyun rehberi: Oyun tasarımı, türler ve oyuncu* (ss. 247-274). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Düzgün, D. (2014). Âşık edebiyatı. In Ö. Oğuz (Ed.), *Türk halk edebiyatı el kitabı*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Eisenstein, E. (2025). *Erken modern Avrupa'da matbaa devrimi*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Ekici, A. (2013). Blog edebiyatı üzerine üç parantez. *Kitap-lık*, 168, 17-19.
- Electronic Literature Organization. (2025). *ELO Hakkında*. <https://eliterature.org/about/>

- Eliade, M. (2001). *Mitlerin özellikleri* (S. Rifat, Çev.). İstanbul: Om Yayınevi.
- Emiroğlu, B. G. (2009). Semantic web (anlamsal ağ) yapıları ve yansımaları. *Akademik Bilişim*, 9, 151-155.
- Ersöz, B. (2020). Yeni nesil web paradigması – Web 4.0. *Bilgisayar Bilimleri ve Teknolojileri Dergisi*, 1(2), 58-65.
- Etymology Online. (t.y.). *Digital*. <https://www.etymonline.com/search?q=digital>
- Etymology Online. (t.y.). *Electronics*. <https://www.etymonline.com/word/electronics>
- Flores, L. (2021). Third-generation electronic literature. In J. O’Sullivan (Ed.), *Electronic literature as digital humanities: Contexts, forms, & practices* (pp. 26-43). New York, NY: Bloomsbury Academic.
- Forster, E. M. (1927). *Aspects of the Novel*. London: Edward Arnold.
- Gezginci, G. (2016). Dijital yayıncılıkta hipermetin yazarlığı sorunu. 5. *Uluslararası Matbaa Teknolojileri Sempozyumu* (ss. 4-5).
- Goody, J. (1992). *Yaban aklın evcilleştirilmesi*. İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Goody, J. (2013). *Yazılı ve sözel arasındaki etkileşim*. İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Gökalp Alpaslan, G. G. (1999). *Tanzimat edebiyatında gelenekten gelen unsurlar (Sözlü kültür etkileri doğrultusunda XIX. yüzyıl yazılı anlatılarında yapı: Konu, kurgu, öykü, kişi)* (Doktora tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Güleryüz, N. (2021). Roman unsurlarında ‘karakter’. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 8(66), 316-321.
- Güloğlu, F. R. (1937). *Halk kitaplarına dair*. İstanbul: Çığır Kitabevi.
- Gülsoy, S. (2017). *Dijital oyuncu kimliğinin inşası ve sunumu* (Yayımlanmamış doktora tezi). Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Güngör, B. (2021). *Sanaldan estetiğe Türk edebiyatında sosyal medya*. Çanakkale: Paradigma Yayınları.
- Havelock, E. A. (2015). *Platon: Filozof şaire karşı*. İstanbul: Pinhan Yayınları.
- Hayles, K. (2007). *Electronic literature: What is it?* (Version 1.0). The Electronic Literature Organization. Retrieved January 2, 2007, from <http://eliterature.org/pad/elp.html>
- Hayles, K. (2014). Elektronik edebiyat nedir? (G. Kayol Günher & S. Ercan, Çev.). İçinde M. Çakır (Ed.), *Yeni medyaya eleştirel yaklaşımlar* (ss. 323–367). İstanbul: Doğu Kitabevi.
- Himmer, S. (2004). The labyrinth unbound: Weblogs as literature. [Unpublished manuscript].
- Hookway, N. (2008). Entering the blogosphere: Some strategies for using blogs in social research. *Qualitative Research*, 8(1), 91–113.
- Huizinga, J. (2022). *Homo ludens*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Işık, S. (2019). *Dijital çağda kuşaklararası farklılıklar ve Z kuşağı: Dijital yerliler ve dijital göçmenlerin teknoloji kullanım özelliklerine yönelik bir araştırma* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ege Üniversitesi, İzmir.
- İlhan, M. E. (2018). *Kültürel bellek: Sözlü kültürden yazılı kültüre hatırlama*. Ankara: DoğuBatı Yayınları.
- Juul, J. (2001). Games telling stories? A brief note on games and narratives. *Game Studies*, 1(1). Retrieved April 10, 2016, from <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kabakcı, G. Z., & Şimşek, B. (2015). Kùltürler arasında göçmen haller: “Erasmus maceram” dijital hikâyeleri. *Moment Dergi*, 2(1), 153-185.
- Karabulut, B. (2015). Bilgi toplumu çağında dijital yerliler, göçmenler ve melezler. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21, 11-23. Retrieved August 19, 2024, from <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/411659>
- Karadeniz, O. Ö. (2017). Oyun incelemelerinde ludoloji-narratoloji tartışması ve alternatif kuramsal arayışlar. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, 27, 57-78.
- Karaosmanoğlu, P. (2019). *Wattpad kitapları üzerine bir içerik çözümlemesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Trabzon Üniversitesi, Trabzon.
- Kennedy, G., Dalgarno, B., Gray, K., Judd, T., Waycott, J., Bennett, S., Maton, K., Krause, K.-L., Bishop, A., Chang, R., & Churchward, A. (2007). The Net Generation are not big users of Web 2.0 technologies: Preliminary findings. In *Proceedings of Ascilite Singapore* (pp. 517-525). <https://scispace.com/pdf/the-net-generation-are-not-big-users-of-web-2-0-technologies-4ywt5s5x0.pdf>
- Kent, S. L. (2001). *The ultimate history of video games: From Pong to Pokémon and beyond*. Roseville, CA: Prima Publishing.
- Kepenek, E. B. (2020). Yeni ve yükselen bir alan: Dijital oyunlar sosyolojisi. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 23(2), 186-213.
- Keskin, S. (2021, August 10). Edebiyata yeni bir soluk. *Dokuzeylül*. Retrieved from <https://www.dokuzeylul.com/edebiyata-yeni-bir-soluk>
- Koçyiğit, M., & Koçyiğit, A. (2018). Değişen ve gelişen dijital iletişim: Yazılabilir web teknolojisi (Web 2.0). In V. Çakmak & S. Çavuş (Eds.), *Dijital kültür ve iletişim*. İstanbul: Literatürk Yayınları.
- Konuk, S. (2018). Gençlerin okuma ve yazma alışkanlıklarındaki değişimlerin incelenmesi. *SDU International Journal of Educational Studies*, 5(2), 13-32. <https://doi.org/10.33710/sduijes.454135>
- Koşu, L. (2010). *Rol yapma oyunları ve Türkiye’de rol yapma oyunları altkùltürü* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ankara: Anadolu Üniversitesi.
- Küngerü, A. (2016). Bir ifade aracı olarak dijital öykü anlatımı. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 1(2), 33-45.
- Levy, S. (2016, July 15). *How the internet was invented: 1976 ARPA, Kahn and Cerf*. The Guardian. Retrieved September 7, 2025, from <https://www.theguardian.com/technology/2016/jul/15/how-the-internet-was-invented-1976-arpa-kahn-cerf>
- Liu, Z. (2012). Digital reading: An overview. *SJSU ScholarWorks*. Retrieved from <https://scholarworks.sjsu.edu>
- López, A. ve Conde, X. F. (2012). Cyber-literature, micro-stories and their exploitation. *Ars*
- McLuhan, M. (1995). *Gutenberg galaksisi: Tipografik insanın oluşumu* (G. Ç. Güven, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. New York, NY: The Free Press.

- Mutlugün, M. A., & Topuz, Y. (2020). Dijital anlatı bağlamında hikâyeciliğin yeni konumu. *Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi*, 3(3), 37-45.
- Ne Demek Sor. (t.y.). *RPG ne demek?*. 30 Ağustos 2025 tarihinde <https://www.nedemek.com/ne-demek/rpg-ne-demek> adresinden erişildi.
- Neşeli, D. (2019). *Türkiye’de kitap yayıncılığı ve Wattpad yayınları* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- O’Reilly, T. (2005, Eylül 30). *What is Web 2.0: Design patterns and business models for the next generation of software*. O’Reilly Media. <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>
- O’Sullivan, J. (2019). *Towards a digital poetics: Electronic literature & literary games*. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Okuşluk Şenesen, R. (2021). Türk halk edebiyatı nazmı. In Ö. Emiroğlu (Ed.), *Türk edebiyatı tarihi* (s. 135-220). İstanbul: İdeal Kültür Yayıncılık.
- Ong, W. J. (2014). *Sözlü ve yazılı kültür: Sözüün teknolojileşmesi* (5. bs.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Özdemir, N. (2012). *Medya kültür ve edebiyat*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Özkan, A. (2020). *Geleneksel anlatı tiplerinin popüler romanlardaki dönüşümü: Wattpad örneği* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, İstanbul.
- Özkara, T. (2015). Eskiçağda yazı, kitap ve kütüphanenin oluşum süreci; günümüz eğitime katkıları. *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, (34), 371-384. <https://doi.org/10.21497/sefad.83631>
- Paličko, E. (2023). Elektronik edebiyatın popüler türü: Kişisel bloglar. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (37), 393-413.
- Parsa, A. F. (2009, 3 Mayıs). Dijital yerlilerle Web 2.0 önde. *Habertürk Gazetesi*, 3.
- Pedro, F. (2006). *The new millennium learners: Challenging our views on ICT and learning*. OECD-CERI. Erişim adresi: <https://publications.iadb.org/publications/english/document/The-New-Millennium-Learners-Challenging-our-Views-on-ICT-and-Learning.pdf>
- Prensky, M. (2001a). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Prensky, M. (2001b). Digital natives, digital immigrants, Part II: Do they really think differently? *On the Horizon*, 9(6), 1-6.
- Ramdarshan Bold, M. (2018). The return of the social author: Negotiating authority and influence on Wattpad. *Convergence*, 24(2), 117-136. <https://doi.org/10.1177/1354856516654459>
- Rettberg, S. (2019). *Electronic literature*. Cambridge: Polity Press.
- Robin, B. R. (2011). *The educational uses of digital storytelling*. University of Houston. Erişim adresi: https://www.researchgate.net/publication/228342171_The_educational_uses_of_digital_storytelling
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Samat, S., & Topçu, H. (2022). Güvenilmez anlatıcı kimdir? *Dil ve Edebiyat Araştırmaları*, 25(Bahar), 433-461.
- Sanders, B. (2017). *Öküzün A’sı: Elektronik çağda yazılı kültürün çöküşü ve şiddetin yükselişi*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sarpkaya, S. (2021). Dijital oyun/video oyunu folkloru üzerine bir yöntem denemesi. *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, 4(6), 155-172.

- Sayar, T. E., & Özmen, S. (2022). Dijital oyunlarda avatar-kimlik ilişkisi: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11(1), 320-341.
- Sezen, T. İ. (2011). *Dijital interaktif ortamlarda anlatının yeri ve inşası* (Yayımlanmamış doktora tezi). İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Shivalingaiah, D., & Naik, U. (2008). Comparative study of Web 1.0, Web 2.0 and Web 3.0.
- Sivri, M., & Tüfekçi, Ş. (2017). Etkileşimli bir dijital anlatı okuması: *Bir İnsan Yaratmak*. *UHİVE Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (15), 338-360.
- Sivri, M., & Tüfekçi, Ş. (2017). Etkileşimli Dijital Anlatı ve Anlatının Yeni Bileşenleri: Yazınsal ve Dijital Arasında Çatışma. *Researcher*, 5(2), 201-217.
- Skains, R. L. (2025). *Creative Commons and Appropriation: Implicit Collaboration in Digital Works*. Bangor University.
- Solak, Ö. (2022). Dijital sanatlar - dijital edebiyatlar. *Söylem Filoloji Dergisi*, 7(2), 357-389. <https://doi.org/10.29110/soylemdergi.1134421>
- Soyseçkin, İ. (2007). Sanal uzamda ve mudlarda eril-dişil kimliklerinin yeniden inşası. M. Binark (Ed.), *Yeni medya çalışmaları* içinde (s. 251-280). Ankara: [Yayınevi bilgisi yok].
- Sucu, A., Şenkal, Y., & Aydın, D. (2019). Sosyal ağlarda dijital hikâye anlatımı. *Anadolu Bil Meslek Yüksekokulu Dergisi*, 14(53), 1-20.
- Suküt, M. (2023). Dijital oyunlarda inşa edilen sosyal dünya. *Milli Kültür Araştırmaları Dergisi*, 7(2), 104-128.
- Süslü, Y. E. (2024). *1980 sonrası Türk romanında güvenilmez anlatıcı* (Yüksek lisans tezi). İstanbul: Marmara Üniversitesi.
- Şenel Alpuğan, B. (2022). *Bir popüler kültür mecrası olarak Wattpad* (Yayımlanmamış doktora tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Şener, İ., & Keleş, A. (2020). Video oyunlarında oyuncunun hikâyeye etkileri ve anlatı odaklılık: Andrzej Sapkowski'nin *Witcher* roman serisinin interaktif bir video oyununa dönüşümü. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (18), 362-377.
- Şimşek, B. (2013). Hikâye anlattıran, hikâyemi anlatan, kendi hikâyesini yaratan çember: Dijital hikâye anlatımı atölyesinde birbirine karışan sesler/im. [The circle that enables storytelling and creates its own story: The voices in the digital storytelling workshop]. H. Ergül (Ed.), *Sahadan sesler: İletişim araştırmalarında etnografik yöntem* içinde (s. 279-308). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Taşlı, S. B. (2024, Ağustos 11). *Life is Strange: Double Exposure* inceleme. Merlin'in Kazanı. <https://www.merlininkazani.com/life-is-strange-double-exposure-inceleme-126636>
- Tekin, M. (2016). *Roman sanatı*. İstanbul: Ötüken Yayınları.
- Tonga, N. (2008). Hikâye'ye terminolojik bir yaklaşım. *Turkish Studies International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish*, 3(1), 371-379.
- Topçu, H. (2015). *Anlatıcı sorunsalı ışığında Türk romanına dair bir değerlendirme* (Yayımlanmamış doktora tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Topçu, H. (2022). Ergodik edebiyat: Yeni bir okuma yöntemi mi? Hâlihazırdaki yöntemlerin yeni adı mı? *Humanitas - Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(20), 328-349. <https://doi.org/10.20304/humanitas.1143011>
- Topçu, H. (2023). FRP (fantastik rol yapma) oyunu çözümlemesi: Anlatı ve anlatıcının dönüşümü. Ş. H. Akalın & S. D. Çelik (Ed.), *Türkiye Cumhuriyeti'nin yüzüncü yılında Türk edebiyatı* içinde (s. 223-243). İstanbul: Elginkan Vakfı.

- Tosunay Gencelli, D. (2022). Elektronik edebiyatın temelleri. *Dijital iletişime disiplinlerarası yaklaşımlar* içinde (s. 163-178). Bursa: Ekin Yayınları.
- Turkle, S. (1996). Parallel lives: Working on identity in virtual space. D. Grodin & T. R. Lindlof (Ed.), *Constructing the self in a mediated world* içinde (s. 156-178). London: SAGE Publications.
- Tüfekçi, Ş. (2016). Gelenekselin sorgulayıcı unsuru olarak dijital yazın. *Hece*, 234/235/236, 503–511.
- Tüfekçi, Ş. (2017). *Dijitalleşen anlatı: Türk dijitalyazınından karşılaştırmalı bir okuma* (Yayımlanmamış doktora tezi). Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Eskişehir.
- Türk Dil Kurumu. (2025). *Türk Dil Kurumu Sözlükleri* [Web sitesi]. Erişim tarihi: 15 Ekim 2025, <https://sozluk.gov.tr/>
- Türk Dil Kurumu. (t.y.). *Dijital*. Türk Dil Kurumu. <https://sozluk.gov.tr/>
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2009). *Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması, 2009* [Bülten]. Ankara: Türkiye İstatistik Kurumu.
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2011). *Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması, 2011* [Bülten]. Ankara: Türkiye İstatistik Kurumu.
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2024). *Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması, 2024* [Bülten]. Ankara: Türkiye İstatistik Kurumu.
- Türkoğlu, S. (2016). *Bloglar ve blog yazarlığı*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi.
- Uçar Kartoğlu, N., Guliyev, Z., & Özerden, E. (2022). Anlatıda interaktiflik olgusu: Farklı söylem biçimlerinde “gerçek (actual) interaktivite” ve “algısal (perceived) interaktivite” düzeylerinin yansımaları. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 15(39), 1010-1031. <https://doi.org/10.12981/mahder.1137664>
- Vanslyke, T. (2003). Digital natives, digital immigrants: Some thoughts from the generation gap. *The Technology Source*.
- Wattpad. (2024). *Wattpad brand*. 14 Ağustos 2025 tarihinde https://www.wattpad.com/brand/?utm_campaign=Core+Rebrand+Launch&utm_medium=bitly&utm_source=Twitter adresinden erişildi.
- Wattpad. (2024). *Wattpad search*. 14 Ağustos 2025 tarihinde <https://www.wattpad.com/search?q=&ref=1> adresinden erişildi.
- Whitman, C. H. (1958). *Homer and the heroic tradition*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wolf, M. J. P. (2008). *The video game explosion: A history from PONG to Playstation and beyond*. Westport, CT: Greenwood Press.
- Yalçın Çelik, S. D. (2016). Yazının sözden üstmetin’e (hipermetin’e). *Hece*, 234-235, 458-471.
- Yıldız, K. A. (2012). Dijital yerliler gerçekten yerli mi yoksa dijital melez mi? Are digital natives really natives or digital hybrids? *International Journal of Social Science*, 5(7), 819-833. 7 Nisan 2024 tarihinde <https://www.academia.edu/7391948/> adresinden erişildi.
- Yılmaz, S. (2011). *Çeviribilimde metinlerarasılıktan metinlerötesiliğe: Yapısalcılık sonrası ve elektronik edebiyatla yenilenen "metin" kavramını çeviri kuramları üzerinden okumak* (Doktora tezi). İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi.
- Yiğitbaşı, K. G. (2018). Transmedya hikayeciliğinde Wattpad örneği ve okur tercihlerine yönelik bir araştırma. *AJIT-E: Academic Journal of Information Technology*, 9(31), 21-42. <https://doi.org/10.5824/1309-1581.2018.1.002.x>