

## **Hiper Metin ve Değişen Okuyucu Roller**

**NANCY G. PATTERSON**, *Gustavus Adolphus College, ABD.*

**Çeviri: ŞEVKI IŞIKLI, GAMZE AKSEL**

### **ÖZ**

*Dört yıl önce, sekizinci sınıf Edebi Sanatlar dersime Web teknolojisini dâhil etmeye karar verdiğimde (Eylül 1999), öğrencilerimin elektronik metinden anlam inşa etmek için yeni okuma stratejileri geliştirmiş olabileceklerinden şüphelendim. Ayrıca okuyucu olarak rollerinin ince fakat önemli değişimler geçirdiğinden de kuşkulandım. Bu değişimler, elektronik metinlerle ve hiper metnin yapısıyla doğrudan ilintiliydi. Öğrencilerimin, bir hiper metin okudukları zaman, kendilerinden istenen tercihleri yapma konusunda ilk başta kafaları karışmış gibi görünüyordu fakat bu kafa karışıklığı onları çok kısa bir sürede, benim daha canlı bir okuma modu olarak düşündüğüm şeye, onları aradıkları bilgilere götürecek önemli fikir ve görüş linklerindeki metin yığınlarını okudukları yere ulaştırdı. Hiper metinler, özellikle bilgilendirici hiper metinler, daha önce okunan metinlerden farklı biçimde ve belki de daha etkili biçimde okunacak bir çevreye yerleştirilmişlerdir. Hiper metin, internet üzerinde sık karşılaştığımız bağlantılı elektronik metindir. Bağlantılı sözcük veya resimlere tıkladığımızda, internet üzerindeki bir başka yere ulaşmamız mümkündür. Bu okuma şekli, yeni bir ekran ve genelde tümüyle yeni bir konu sunan bu tıklama eylemi, okuru farklı bir yolla anlam inşa etme yaklaşımına davet eder. İngilizce öğretmenleri olarak bizler öğrencilere, basılı metinle yaptıkları kadar hiper metinle işlem yapmaları ve bu metin biçiminden inşa ettikleri anlam üzerine derince düşünmeleri için yardım etmek zorundayız. Hiper metinleri okumanın öğrenciler için farklı bir deneyim olduğunu kabul etmeliyiz. Hiper metinleri farklı okuyabilme arzusu, biz İngilizce öğretmenleri için garip bir durum olmamalıdır. Menü ve billboardları farklı okuyoruz. Dergi ve romanları farklı okuyoruz. Ders kitaplarını ve bilgisayar kullanım kılavuzlarını farklı okuyoruz. Bunlardaki farklılıkları ve içerdikleri şeyleri öğrencilerimizle tartışmakta zorluk çekmiyoruz. Bu yüzden öğrencilere hiper metinleri okuma, anlama ve yazma biçimleri için seçenekler sunmak mantıklı görünmektedir.*

*Bu metin, English Journal'ın November 2000, ss.74-80'de yayınlanan "Hyper Text and Changing Role of Readers" adlı makalenin çevirisidir.*

## Elektronik Metinler Niçin Farklıdır?

### Geleneksel Metin ve Hiper Metin Arasındaki Farkların Öğrencilere Yansıtılmasına Yardımcı Olan Stratejiler

- **Çöpçü Avı Oyunu:** Belirli bir çalışma alanı ile ilgilenen bir dizi internet sitesi bulun ve öğrencilere bilgi araştırması yapmalarını söyleyin. Cevaplarını öğrencilerin bulması gereken bir soru listesi hazırlayın. Bu etkinlik öğrencilerin çalışma bütünlüğü oluşturmalarına yardım edecek ve onlara elektronik metinlerle işlem yapma fırsatı verecektir. Buradaki anahtar nokta, bu işlemi klasik bir soru-cevap etkinliğine dönüştürmemektir. Sorularınızın öğrencilere bildiklerini hatırlamaktan ziyade, onları düşünmeye zorladığından emin olun. Sorularınız açık uçlu olmalı, öğrencilerden bir fikir oluşturmalarını veya bir sonuca varmalarını istemelidir. *Filamentality* adlı internet sitesi böyle bir etkinlik hazırlamanızda size yardımcı olabilir. Bu konuda daha fazla bilgi almak için <http://www.kn.pacbell.com/wired/fil/#intro> sitesini ziyaret edin.
- **Okuma Yükümlülükleri:** Öğrencilerden geleneksel metinleri okumak ile hiper metinleri okumak arasındaki fark üzerine düşünmelerini isteyin. Örneğin, okumaları için onlara bir makale verin ve daha sonra bir internet sitesinden de bilgi almalarını söyleyin. İkisini de okumayı bitirdiklerinde, onlardan nasıl okuduklarını yansıtan bir yazı yazmalarını isteyin. İsterseniz onlara açık bir şekilde, iki farklı okuma metnindeki bilgilere bakarken izledikleri yollar arasında, eğer varsa ne gibi farklar bulduklarını; hangisinde bilgi bulmanın daha kolay olduğunu sorabilirsiniz. Bu arada öğrenciler geleneksel metinleri daha kolay bulurlarsa şaşırmasın. Geleneksel metinler, okulda okumaya alıştıkları metin türüdür. Öğrencilere deneyimleri hakkında konuşmaları için zaman vermek önemlidir. Bu da genelde öğrenciler küçük bir grup halinde konuştuktan sonra bütün gruplarla tartışma düzenlediklerinde mümkün olmaktadır.
- **Hiper Metin Yazma:** Öğrencilerin hiper metinlerle müzakere etmeyi öğrenmeleri için hiçbir şey hiper metin yazma etkinliğinden daha iyi olmaz. Bu etkinlikte öğrencilerin ilgisini çekmenin kolay bir yolu, onlara açıklamaları için kısa bir şiir vermektir. Bunu, her birine farklı kısa bir şiir verdiğiniz küçük gruplarda yapabilirsiniz. Ya da bunu tek bir şiir kullanarak ve onu bölümlere ayırıp her bölümünü ya da belli bir görüntüsünü küçük bir gruba vererek yapabilirsiniz. Öğrenciler basit bir Web editörü hatta basit bir sözcük işlemci programı kullanarak kendi ağlarını oluşturabilirler. Burada onlar için amaç bir bütünün parçalarını oluşturmak ve bunu yaparken de parçanın hiper metinselliği hakkında bir fikir sahibi olmalarını sağlamaktır.
- **Çevrimiçi Sohbetler:** Öğrenciler ve edebiyata ilgili çevrimiçi konuşma yapılan birçok alan vardır. NCTE tam da bu amaç için tasarlanmış Konuşma Bölgelerine ev sahipliği yapmaktadır. Öğrenciler burada belirli edebi eserler hakkında elektronik posta adreslerini kullanarak bilgi alışverişinde bulunuyorlar. Elektronik posta, teknik olarak bir hiper metin olmasa da özellikle geleneksel metin düzeninden eksik olduğu düşünüldüğünde, öğrencilerin birçok metin özelliğiyle iç içe olmasını sağlamaktadır. Okulların yerel iletişim ağlarında kurulan sohbet odaları öğrencilerin belirli bir sınıftakilerle iletişim halinde olmasını sağlamaktadır. Ekrandaki metnin aşağıya doğru serbest akışı, öğrencilerin sadece katılımını değil, aynı zamanda geleneksel yazılı metin dışındaki metinler hakkında fikir sahibi olmasını da sağlar.

George Landow ve Richard Lanham gibi bazı teorisyenler, ekranda görünen basit bir imgenin (ve hiper metinlerin) elektronik okuma deneyiminin, imgenin metin içine yerleştirilmiş fiziksel anlamı göstermesinden dolayı değiştirdiğine inanmaktadırlar. Bu durum okuyucuda her zaman güncel olan bir görsel hatırlatıcı oluşturur. Lanham da

elektronik metnin bir hard disk, sunucu veya disket üzerinde bulunmasından ötürü okurların buna farklı yaklaştığına inanır. Elektronik metnin artık kitabın kapakları arasına sıkışmadığı bir gerçektir. Okurun onu ekrana çağırdığında mevcut hâle geldiği, okuru metne yakınlaşmaya davet ettiği, onunla meşgul olan okura her seferinde metni yeniden yazdığını da bir gerçektir. Bu, aslında okurun metinle etkileştiği her seferinde metni yeniden yarattığını söyleyen Loise Rosenblatt'ın teorisinden çok da farklı değildir.

Bununla birlikte Jay Bolter, hiper metnin “basılı-olmayan, kapalı-olmayan, yavan, tesirsiz, yelken açmaya eğilimli” (86) olduğu için dinamik ve bikarar (değişken) olduğuna, yazarın nerede bıraktığına, okurun nerede başladığına dair izleri okurun kaybettiğine inanır. Ben de okurun varlığını işaret eden imleç ile okura basılı bir sayfa boyunca rehberlik eden işaret parmağı arasındaki ayrımla mücadele ederken elektronik metnin farklı olduğunu, benzer şekilde okurun yaklaşımının hiper metne iştirak ve hiper metinle iştirakinin genelde basılı ortamlarda mümkün olmayan bir yolla gerçekleştiğini kabul ediyorum.

Belki de bu farklılık, metnin kendisindeki farklılıklardan ziyade okurların hiper metne ve diğer elektronik metinlere karşı takındıkları tavırda gizlidir. Elektronik metni, özellikle de hiper metni eleştirenler, banyo küvetinde hiper metin okumanın zor (ve tehlikeli) olduğunu göstermekten hoşlanırlar (Birkets). Ve haklılardır. Uzun bir şeyler okumak istediğimde, çıktısını alıp masamda ya da kanepemde okurum. Fakat böyle yapmamın nedeni, kitap metinlerini okumaya alışkın olmamdır. Kitap okuma geleneğine alışkınım ve ne umulabileceğini biliyorum. Bilgisayardan okumayı öğrenmemişim. Annemin saçaklı süpürgeliğin tozunu almaya veya kedi kumunu değiştirmeye ite kaka götürmeyeceğini umarak, yatağıma uzanarak okuma tarzını öğrendim; bu yüzden benim için okuma zevki, gizlenip okuyabildiğim bu özel anlarda elde edilir. Ve çalınan bu anlarda kitabı hissetmeyi, yazılı kitap ve dergi metinleri geleneğini alışkanlık hâline getirdim.

Ancak gelenekler değişti, tıpkı müstensih (elle çoğaltma) kültürü ile kitap kültürü arasındaki geçişte olduğu gibi. Öğrencilerimiz, Nintendo ve Playstation gibi formatlarda olduğu gibi, oyun metinleriyle etkileşime bir hayli zaman harcıyorlar, Dünya genelindeki Web’de bulunan metinleri, hem Web sitelerinde hem de elektronik posta veya sohbet odalarında müzakere etmeye giderek daha fazla alıyorlar. Biz öğretmenler, bu gerçeği tanımak hatta takdir etmek zorundayız. Bunu, öğrencilerden böylesi farklılıklar üzerine sesli düşünmelerini veya günlük tutmalarını isteyerek yapabiliriz.

Ortaokul öğrencilerini zorlama yöntemlerimden biri de günlük tutma yoluyla düşündürmektir. Örneğin “Bugün baktığın Web sitelerinde, kölelikle ilgili hangi bilgilere ulaştın?” diye sorabilirim ya da Mark Twain hakkında kısa bir makale okumalarını ve bir Web sitesini incelemelerini istedikten sonra, “Mark Twain hakkındaki bir makaleyi okumakla bir Web sitesini okumak arasında herhangi bir fark var mı?” diye de sorabilirim. Bu, öğrencilere farklılıklar hakkında konuşma fırsatı vermek için önemlidir.

## **Sorgulatan Farklılıklar**

Öğrencilerimin, başka herhangi bir şeyden ziyade, bilgisayar laboratuvarına gitmeyi daha çok tercih edeceklerini, ellerine verilmiş bir metni okumaktansa bilgisayardaki bir metni okumayı tercih edeceklerini biliyorum. Bilgisayar karşısındayken tümüyle meşguller; nereye tıklayacaklarına, neyi okuyacaklarına ve bir elektronik metne ne ekleyeceklerine dair bilinçli kararlar veriyorlar. Burada farklı ilerleyen birşey var: Bu şey, yenilik olabilir. Ben, daha fazla bir şeylerin olduğuna inanıyorum.

Bu - Janet Murray tarafından anlamlı eylem gerçekleştirilebilme ve bu eylemin sonuçlarını görebilme yeteneği olarak tanımlanan (126) – bir elektronik metni, özellikle de hiper metni okurken daha büyük bir fail olma duygumu hissetmeleri de olabilir. Ne okudukları ve nasıl okudukları üzerine daha büyük bir kontrol duygumu hissederler, okuyucu olarak yaptıkları seçimlerin anlık sonuçlarını görebilirler.

Hiper metin, okurun kendisini anlam oluşturma sürecine dahil etmesine ve çoğu zaman yazarın öngördüğünden farklı bir şekilde metni yeniden yazmasına izin verir. Hiper metin, okur/yazar rolünün bulanıklığına dair bir farkındalık da kazandırır. Hiper metin bizi yazarlık rolü ve okur rolü üzerine yeniden düşünmeye zorlarken kitap teknolojisi, yazarlık kavramımızda düzeltme yapacak gibi görünmektedir.

Öğretmenlerin, öğrencilerdeki bu etkin (fail) olma duygumunu geliştirebilme yollarından biri çöpçü avı oyunudur. Birçok çöpçü avı oyunu etkinliğinde, sınıfta yapılan çalışmaların belli bir bölümüyle ilgili bir dizi Web sitesi toplanır ve öğrencilere bazı açık uçlu sorular verilir. Öğrenciler, öğretmenlerin topladığı Web sitelerinden cevapları araştırırlar. Bu, öğretmenlerin anlaması için önemli olmakla birlikte bu basit hatırlatma soruları, öğrencilerin etkin (fail) olma duygumunu geliştirmelerine yardım etmeyecektir. Dahası, öğretmenlerin düşündürücü sorular da vermesi gerekir. Örneğin Shirley Hill Witt'in bir şiiri olan "Punto Final"i okumadan önce öğretmen İspanya Fethi hakkında çöçü avı oyunu verebilir; Cortez'in bir yorumu olarak Le Malinche'i oynatabilir. La Malinche'nin bir hain mi yoksa kurban mı olduğuna karar vermek ve buna dair görüşlerine gerekçe sunmak için bir çöpçü avı sorusu sorulabilir.

İngilizce öğretmenlerinin anlamak zorunda oldukları bir şey daha vardır: Hiper metin ağında sunulan bilgilerin bir düzeni yoktur. Diğer bir deyişle metnin hiçbir parçasının diğerlerinden daha önemli olduğu düşünülemez. Bu yüzden öğretmenler, metnin nasıl organize edilmesi gerektiğine dair kendi algılarını gözden geçirmelidirler. Hiper metin yazarları, okurların metinleri, beklediklerinden veya kastettiklerinden farklı bir şekilde müzakere edeceğini bilirler.

Ilana Snyder, hiper metnin yazarlık anlayışımızı değiştirdiğine inanmaktadır. Metinsel otonominin yokluğuna ve yazarın merkezliliğinin dağılışına dikkat çeker. Fakat okurun

deneyimlediği kontrol miktarının büyük ölçüde yazılım ve donanıma bağlı olduğunu işaret eder. Eastgate Sistemleri tarafından yayımlanan hiper metin kurgusunda, metin içindeki linkler gizlenmiş olabilir ve okur, ya link olabilecek sözcüklere rastgele tıklar ya da ekrandaki linklerin nerede olduğunu görebilmek için bir tuşa basar.

Fakat Snyder'in değtiğine inandığı şey yalnızca yazarlık anlayışımız değildir. O aynı zamanda bilgisayarların düşünme şeklimizi biçimlendirdiğine, bizi bazı düşünme türlerine cesaretlendirdiğine, diğerlerine karşı da cesaretimizi kırdığına inanır. Bu amaçla silineceği varsayımıyla oluşturulan kara tahtadaki yazı örneğini kullanır.

Kağıt ve kalemle yazma, yazarları gramer ve hecelemeye, daha kontrollü tarzda bir düşünme biçimini kullanmaya teşvik eder. Bilgisayarlar yazarları, doğrusal olmayan işbirlikçi bir düşünmeye davet eder. Snyder, "Düşüncelerimizi organize etme ve dünyanın kendisinin organize olması gerektiğini düşünme yoluyla yazma alanımızı düzenleriz." diye ifade eder (69). Snyder'e ve dizi teorisyene göre bu, hiper metin ve diğer elektronik metinler, düşünme şeklimizi değiştirdiğinden fikirlerimizi organize etme yolunun da değıştiği anlamına gelir.

Belki de öğrencilerin bu kavramı anlamalarına yardım etmenin en iyi yollarından biri, onlara hiper metin dökümanları yazdırmaktır. Öğretim yılı boyunca öğrencilerim üç büyük Web projesi hazırlarlar – şiir yorumlama, Web biyografisi ile Afro-Amerikan kültürü ya da tarihiyle ilgili Web araştırması. Öğrencilerinin daha iyi Web okuyucusu olmasını isteyen öğretmenler, onları kısa bir şiiri yorumlama projesiyle meşgul edebilirler. Öğrenciler, Tennyson'un "The Eagle" adlı kısa şiiriyle, örneğin ondaki anahtar sözcükleri ve deyimleri hatta edebi sanatları göstermekle işe başlayabilirler. Gruplar, şiirden bir mısra ya da imge alabilir, onlardan daha fazla bilgi ortaya çıkararak sınıfta sunabilirler. Her grup, sahip olduğu bilgiyi kelime-işlem programında yazabilir, yaptıkları yorumlara şiirden linkler verebilirler. Hazırlanan Web'in internet üzerinde yayımlanması gerekmez. Linkler tek ve bağımsız bir bilgisayar üzerinde veya bir yerel ağ üzerinde çalışacaktır.

Bu tür etkinlikler, George Landow'un "Hiper metin, okur ile yazar arasındaki sınırları bulanıklaştırır." demekle neyi kastettiğini anlamalarına yardım edecektir. Landow, hiper metnin doğası gereği okuru tercih yapmak ve tercihlerine bağlı olarak bir imge veya sözcük üzerine tıklamak zorunda bıraktığını, böylece okurun "aktif" hale geldiğini iddia eder. Belki de burada, bütün okuma eylemleri aktif olduğundan "kasıtlı" sözcüğü daha uygun olurdu. Okuma, pasif bir etkinlik değildir. Hiper metin okuma, okuyucunun, hiper metin Web'i içinde ilerleme yolu hakkında kasıtlı karar vermesini gerektirir.

Öğrencilerin, okur ile yazar arasındaki sınırların bulanıklaşmasını deneyimlemesine yardım etmenin birkaç mükemmel yolu vardır. Öğrencilerin edebi bir çalışmayı tartışabileceği yerler, Web forumları ve tartışma listeleri bunlardan bazılarıdır. Ncte-talk, çevrimiçi

tartışma grubu, sponsor Talk Zones... Belirli bir çalışma üzerinde durulan ve - hem kolej hem de orta okul - öğrencilerinin tartışmaya katılmaya davet edildiği tartışma listeleri de var. Öğretmenler tartışmayı izler fakat katılmalar zorunda değildir (Talk Zones'a dair daha fazla bilgi için, NCTE'nin web sitesine, [www.ncte.org](http://www.ncte.org)'a bakınız).

Öğrencileri daha küçük ölçekli tartışma forumlarıyla meşgul etmek de mümkündür. Sadece sınıfınızdaki öğrencilerin belirli bir konuyu tartışmasını sağlayan sohbet programları var. Öğrenciler burada yorum ve sorularını “sesleri”nden ziyade bilgisayarı kullanarak yazarlar. Bu eylem, sohbet odalarındaki daha çok benzer fakat sohbet belirli bir konuya odaklanır, burada katılımcıların “maske takmaları” gerekmez. Size bir sohbet istemcisi kurması için yakın çevrenizdeki bir teknik uzmanla konuşmanız gerekecektir.

Daha büyük bir tartışmaya metin ekleme yoluyla öğrenciler hipermetinselliği deneyimleyebilirler. Birçok tehdidin aynı anda gerçekleşmesi yüzünden tartışma kopuk-bağlantısız gibi görünebilir fakat metnin “bulanık sınırları”yla ilgili öğrencilerin kendi rahatlıklarını oluşturabilmelerine yardım eden de bu bağlantısızlıktır.

Hiper metin, açıklığı – ya da kolayca yayılan bulanık sınırları nedeniyle- yazarın rolünü de metnin kendi sınırları kadar dağınık hale getirir. Hiper metin; tipik giriş, gelişme ve sonuç bölümlerine sahip değildir. Tıpkı Web forum tartışmaları ve sohbetleri gibi Listserv sohbetleri de öğrencilerin geleneksel bir düzenin bulunmayışıyla ilgilenmelerine yardımcı olur. Hiper metin, sıklıkla öğrencilerin üzerine yıktığımız rahatlatıcı doğrusallığı kesintiye uğratar. Onun yerine, daha çok bir sohbet gibi akışına gitmeye, yeni yetme hatipler ya da yeni tanıtılan bir konu gibi yön değiştirmeye ve değişmeye eğilimlidir.

Landow, Walter Ong'un bilgisayar teknolojisi ve sözlü kültür (orality) arasındaki ilişki ile ilgili teorisinden bahseder. Ong, bilgisayarların katılımcı toplumsallık duygusuna ve sözlü kültürdeki şuanki zaman üzerine bir odaklanmaya çok benzeyen “ikincil sözlü kültür”ü beraberinde getirdiğini iddia eder. Ve Ong, bilgisayarlar ve ardışık işlemlerden bahsederken yanlış yola sapmış gibi görünse de o (ve Landow), kitaplarla ve doğrusal anlamda bir zorlukla karşılaşmayacakları ilginç bir noktayı işaret ederler. Okurun, çoklu basılı metin formatını sorgulayabilmesi için karşılaştığı sıkıntıları teşhir etmeyi tehir etmesi gerekir.

Bununla birlikte hiper metin okurları, metinle doğrudan karşılaşır yahut da olabildiğince doğrudan cevap yazabilir ve yazarın metnine tepki linki kurabilir. Geniş bir domain içine metin koyma yeteneği, okur ve yazarı, kağıt ve mürekkep dünyasında kolayca gerçekleşmeyen bir tür diyaloga yerleştirir. Bu, Talk Zones'ta ve öğrenciler bir edebi eseri, bir sohbet odası ortamında tartıştıkları zaman da gerçekleşmektedir. Landow ve Lanham, bu yüzden, hiper metin okurlarının kendi rolleriyle yazarın rolünü daha çok birleştirdiklerine inanırlar. Şiir yorumlama egzersizi, öğrencilerin okur ve yazar rolünü birleştirmeyi kavrayabilmelerinin başka bir yoludur.

Fakat Janet Murray ilginç bir fikre sahiptir. Murray, elektronik metnin örneğin hiper metin ve oyun metinleri gibi metinlerin, yazarı bir “koreograf” olarak var ettiğine inanır. Okur, metnin yazarı değildir fakat “artistik yaratıcılığın heyecan verici birçok yönünü - kışkırtıcı ve biçimlendirilebilen materyaller üzerindeki iktidarı kullanma heyecanını” deneyimleyebilir (153). Murray önemli bir konuya değinmektedir. Elektronik metin, özellikle de hiper metin okuyucusu, yazarlığı deneyimlemez. Bu okur, deneyimleyen faildir (126). Murray, hiper metin kurgusunu okuyan bilhassa geleneksel anlatı türlerindeki fail türüne işaret eder. Bu fark okurun, bilgisayar ortamına girmesi ve metne katılmasıyla metnin ortamını değiştirmesi olabilir.

## Tarihsel Öncül

Okuyucu rolündeki bu sıçramanın tarihsel öncülleri vardır. Hiper metin, böyle okunan ilk metinsel yenilik değildir. Ilana Snyder, yazma eserler döneminde kâtiplerin kopyaladıkları eserlerde çoğu zaman değişiklikler yaptığını hatırlatır. O zaman bile bu, okur ile yazar arasındaki sınırları bulanıklaştırmıştı. Snyder, geleneksel basılı okur-yazarlığın yazarı ayrıcalıklı kıldığını ilave eder. Yazar (yayıncı ve editörle birlikte), metinle ilişkisini bir kez kestikten sonra metinde hiçbir değişiklik olmadığı varsayılabilir. Fakat Fransız edebiyat eleştirmeni Roland Barthes, ilginç denemesi “Yazarın Ölümü (The Death of the Author)”nde, “metni oluşturan parçaların tek bir tanrıbilimsel anlamı (Yazar-Tanrı’nın mesajını) vaaz eden bir sözcük dizesi olmadığını, aksine hiçbir kökensel olmayan, harmanlanmış ve birbiriyle çakışan yazma çeşitliliğindeki çok boyutlu uzay olduğuna” işaret eder (116).

Çoğu hiper metin teorisyeni buna katılacaktır. Snyder ayrıca, teoristlerin hiper metne özsel olduğunu iddia ettikleri özelliklerin birçoğuna sözlü metinlerin sahip olduğunu işaret eder. Sözlü metinler, dinleyiciyi harekete geçirmeye isteğine uygun olarak hikayeleyeri değiştiren anlatıcı tarafından istenirse revize edilebilir. Fakat kitap teknolojisi, anlatı ve diğer formlar için yeni bir çerçeveleyici sunar. Murray, elektronik metinle birlikte yazarın da “yapılacak gösterinin ritim, içerik ve aşamalarını düzenleyen” (153) bir koreograf gibi, prosedürel (usulî) olduğunu gösterir. Okur yahut da onun adlandırdığı şekliyle “etkileşimci (interactor)”,

*bir seyyah, başrol oyuncusu, kaşif ya da olası adımların repertuarından ve yazarın istidatlı olduğu birçok olası dans arasındaki özel bir dansı gerçekleştirecek bir ritimden istifade eden bir mimardır. Belki de etkileşimcinin, elektronik hikaye sistemi içindeki özel bir performansın yazarı olduğunu veya sanal dünyanın özel bir bölümünün mühendisi olduğunu söylebiliriz fakat sistemin kendisinin orijinal yazarlığı ile türetilmiş yazarlık arasında bir ayrım yapmamız gerekir (153).*

Bu anlamda Murray, okurun, hiper metin Web’ine girdiği her seferde, Web’de gezinirken yaptığı tercihlerle yazılan yeni bir metin yarattığını hatırlatır. Ve Landow tutarlı bir şekilde,

etkileşimcinin okuduğu metnin, yazarın planladığı metin olmak zorunda olmadığını hatırlatır. Bu, öğrenci okurlar ve yazarlar için önemli bir kavramdır çünkü okur ile yazarın işlerine belli bir amaçla yaklaştığı, bu amaçların aynı olmayabileceği olgusunu güçlendirir. Bütün bunlar, metni dinleyicilerin beklentilerine uyduran antik hikaye anlatıcılarına daha çok benzer gibi görünmektedir.

## **Edebiyatın Düşüşü?**

Sven Birkets hiper metni, “uzun vadeli - durağan okur - yazar ilişkisine güçlü bir darbe indirmekle suçlar. Okur - yazarlık deneyimine dayanmış iktidar sistemini tümüyle değiştirir; sözleşmeyi baştan sona yeniden yazar” (163). Birkerts, hiper metnin yazarın ölümüyle birlikte okur - yazarlığı ve edebiyatı da mahvettiği konusunda uyarır. “Öznel okuma ekolojisi”nin sayfadaki sözcüklerin gücünü hissetmeye izin verdiğini ve bu gücün hiper metinle hissedilemediğini öne sürer. 17. yüzyılda Salem’de, Massachusett’te okurların büyükle suçlanan kişiler haline geldiğiyle ilgili Dünya Geneli Web’deki National Geographics’in sitesini hatırlıyorum. Öykünün arka planı karanlıktı. Okur, ağaçlardaki rüzgarı, kilise çanlarının çınlanmasını, idam sehpasının merdivenlerinden inen ve çıkan adımları duyar. Nihayetinde okur ölür... Etkisi ürperticidir. Hikayeyi okuyan öğrenciler, tümüyle hikayeye dalıyorlar, çerçevelere tıklıyor, ilerlemek ve kendilerini celladın ipinden ustaca uzaklaştırmak için tercihler yapıyorlar. Okur, metnin “gücünü hissediyor”.

Louise Rosenblatt’ın anlattıklarını, yani okurun metne can verdiğini hatırlamalıyız. Bunun gerçekleşebilmesi için okurun metni kendisi için yazması gerekir; okurun zihnindeki metin, anlam inşa etme sürecine girerek önceki deneyimleri atlar. Bu anlamda okur, her zaman metnin merkezidir. Dahası hiper metnin hakikati tam da budur.

## **Üç Tür Okuma**

Öğretmenler elbette okuyucu rolündeki değişimle ilgilenen yegane kişiler değildir. Hiper metin yazarları, farklı amaçlara sahip olan farklı okurları göz önünde bulundurmada zorunda kalacaklar. Slatin aslında üç farklı türden hiper metin okuru tanımlar: tarayıcı, kullanıcı, ortak-yazar (158). Tarayıcı, meşgul olduğu konuyla ilgili bir şeyler bulmaktan başka özel bir amaç için okumaz. Halihazırda birçok öğrencimiz bu tür bir okumayı deneyimlemiş durumdadır. Kullanıcı, spesifik bilgiler arar ve bu bilgileri bulmak için hiper metinleri kullanır. Bunları sınıflarımızda ve bilgisayar laboratuvarlarımızda görürüz, verdiğimiz araştırma görevlerini gün ışığına çıkaracak bu tür okurlar ararız. Çöpçü avı oyunu oynamak, öğrencilerin bu tür okuma yeteneklerini geliştirmede bilhassa faydalıdır. Son olarak da Slatin’in bahsettiği üçüncü tür okur var, üzerinde durmamız gereken okur türü de budur. Öğrencilerimizi ortak- yazar olarak okumaya, işbirlikçi olarak elektronik metin bölümlerine karşılık kendi yazılarını metne incelikli bir şekilde eklemeye zorlamalıyız. Bu, öğrencilerin



kasıtlı ve bilinçli okumaları ve yazarla işbirliği yapmaları, bilgisayar teknolojilerini kullanarak internette artan bilgi birikimine katkıda bulunmaları anlamına gelir. Çöpçü avı oyunu bu tür okumayı kolaylaştırırken şiir yorumları, Web forumları ve tartışmalar da öğrencileri, işbirlikçi okur tipine yaklaştıran harika araçlardır.

## Hiper Metnin “Doğallığı”

Hiper metin ve diğer elektronik metin biçimlerinin doğal olmadığına inanmamızı isteyenler var. Onlar, metnin kendi tarihini unutmşlar. Tom McArthur’a atıf yapan Landow, ilkin, basılı kitapta hiçbir doğallık olmadığını belirtir. Basılı kitabın doğumu, 4.000 yıl almıştır ve bu evrim, önceki “elitler”, kendi dönemlerindeki metinlerin konu ve temalarını, tabiki de yapı ve görünüşlerini gelenekselleştirmek için çok sıkı çalışmış olan skolastikler tarafından kesintiye uğratılmıştır. Matbaa, Landow’un belirttiğine göre, skolastiklere farklı bir düzenle, farklı bir bilgi organizasyon yoluyla sunulmuştu ve bu yeni yol, bağlantısız hatta kaotik bile görülebilirdi (Landow, Hypertext 2.0, 77).

Bu, elektronik metnin, edebiyat geleneğimiz için bir tehdit olduğunu hissedenlerden duyduğumuz şikayetlere çok benzer görünmektedir. Hiper metin kesinlikle metinselliğe geçişi yansıtır fakat bir tehdit değildir. Bizler geçiş çağındayız. Bizler geçiş döneminde yer almaktayız; belki kitaplardaki tuhafılıklara ve acemiliklere, parşömenlere baktığımız gibi kuşkuyla yaklaşacağımız günler gelecektir. Ama kitaplar çok uzun bir süre daha kayıplara karışmayacaktır.

Hiper metin, ister edebi veya pragmatik olsun, isterse Stuart Moulthrop’un son romanı veya bir elektronik çizelge programının yeni versiyonu olsun, bir gerçektir. Bu, hepimizi bu veya şu şekilde etkileyecektir – ister elektronik postada yer alan bir isime tıklayarak veya elektronik çizelgedeki bir veriyi çağırarak isterse Dünya Çapındaki Web’teki bir bilgiyi tarama işlemiyle olsun. İşte tam da buradadır. Bizler, hiper metne uyum sağlayacağız, değişerek genişleyen bu kültüreye uyum sağlayacağız.

## Kaynakça

Barthes, Roland. “The Death of the Author.” *Modern Literary Theory: A Reader*. 2nd ed. Eds. Philip Rice and Patricia Waugh. London: Edward Arnold, 1992.

Birkerts, Sven. *The Gutenberg Elegies: The Fate of Reading in the Electronic Age*. New York: Fawcett Columbine, 1994.

English Journal 79 NOV-ART1.QXD 10/4/00 2:25 PM Page 79 Bolter, David Jay. *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1991.

Landow, George P. *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1997.

— — —. *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1992.

Lanham, Richard A. *The Electronic Word: Democracy, Technology, and the Arts*. Chicago: The University of Chicago Press, 1993.

Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press, 1997.

Patterson, Nancy G. "Making Connections: Hypertext and Research in a Middle School Classroom." *English Journal* 89.1 (1999): 69–73.

Rosenblatt, Louise. *The Reader, the Text, the Poem*. Carbondale, IL: Southern Illinois UP, 1977.

Slatin, John. "Reading Hypertext: Order and Coherence in a New Medium." *Hypermedia and Literary Studies*. Eds. Paul Delaney and George P. Landow. Cambridge, MA: MIT Press, 1992. 153–69.

Snyder, Ilana. *Hypertext: The Electronic Labyrinth*. New York: New York UP, 1996.