

Ergodik Edebiyat: Yeni Bir Okuma Yöntemi mi? Hâlihazırdaki Yöntemlerin Yeni Adı mı?

Hayrunisa TOPÇU¹

Öz

20. ve 21. yüzyıllarda yaşanan bilimsel ve teknolojik gelişmeler yaşamın her alanını etkilemiş ve “dijital çağ” adıyla nitelendirilen yeni bir dönemi başlatmıştır. Dijitalleşmenin etkisiyle değişime uğrayan alanlardan biri de edebiyattır. Bu süreç elektronik edebiyat olarak anılan yeni bir alanın doğmasına yol açar. Elektronik edebiyat eserlerinin yaygınlaşması, yeni okuma yöntemlerine ihtiyaç duyulmasına neden olur. Bu yazının konusu olan ergodik edebiyat, elektronik metinlerin artmasıyla teori hâline getirilen bir okuma yöntemidir. Kavramın çerçevesi Espen J. Aarseth’in *Cybertext Perspectives on Ergodic Literature* adlı çalışmasından yola çıkılarak oluşturulacak, hipermetin ve sibermetnin tanımları yapılacak, bunların ergodik edebiyat ile ilişkisi tartışılacaktır. Çalışmanın temel amacı, ergodik edebiyat kavramının teorik düzeyde Türkçe literatüre kazandırılmasıdır.

Anahtar Sözcükler

elektronik edebiyat
ergodik edebiyat
hipermetin
sibermetin

Makale Hakkında

Geliş Tarihi: 10.07.2022

Kabul Tarihi: 23.09.2022

Doi:

10.20304/humanitas.1143011

Ergodic Literature: A New Reading Method? A New Name for Existing Methods?

Abstract

In 20th and 21st centuries, scientific and technological developments that have affected all areas of life have started a new era called “digital age”. One of the fields that have changed with the effect of digitalization is literature. This process leads to the birth of a new field called electronic literature. The spread of electronic literary works causes the need for new reading methods. Ergodic literature, which is the subject of this article, is a reading method that has been theorized with the increase of electronic texts. The framework of the concept will be formed based on Espen J. Aarseth’s *Cybertext Perspectives on Ergodic Literature*, definitions of hypertext and cybertext will be made, and their relationship with ergodic literature will be discussed. The main purpose of the study is to introduce the concept of ergodic literature to Turkish literature at the theoretical level.

Keywords

electronic literature
ergodic literature
hypertext
cybertext

About Article

Received: 10.07.2022

Accepted: 23.09.2022

Doi:

10.20304/humanitas.1143011

¹ Doç. Dr., Hacettepe Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Ankara/Türkiye, nisa@hacettepe.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2624-5148

Giriş

20. ve 21. yüzyıllarda yaşanan teknolojik ve bilimsel gelişmeler, dünyayı ve yaşamlarımızı yeniden tasarlamıştır. Bilgisayarın icadı, sözü edilen teknolojik ve bilimsel gelişmelerden yalnızca biridir. 1642 yılında yılında Blaise Pascalline tarafından icat edilen *Pascalline*, 1694 yılında Gottfreid Wilhelm Leibniz tarafından icat edilen *Leinbiz Çarkı* adlı hesap makinelerini 1830 yılında Charles Babbage'ın geliştirdiği *Fark Makinesi* adlı cihaz izler (Madran, t.b.). II. Dünya Savaşı, bilgisayar konusundaki gelişmeleri hızlandırır. Alan Turing isimli İngiliz matematikçi bu 1930'ların sonunda, daktiloyu temel alarak kavramsal bir makine hayal eder. Bu makine aynı zamanda modern bilgisayarın temellerini atar. 1940'larda ENIAC ve EDVAC isimli bilgisayarlar üretilir (Gere, 2018, s. 51-52). 1970'lerde üretilen Apple isimli bilgisayar, 1980'lerde IBM firması tarafından üretilen ilk kişisel bilgisayar ile süreç devam eder (Madran, t.b.). Bu tarihten itibaren sadece bilgisayarın kendisi değil bilgisayar niteliğindeki birçok aygıt (akıllı telefon-saat, tablet vb.) sosyal yaşamdan eğitime, savunma sanayiden sağlık sistemine dünyayı yeniden şekillendirir. Böylelikle yenedünya düzeni artık “dijital çağ” adıyla literatüre girer.

Dijitalin kelime anlamı sayısaldır. *Sayısallaştırma ya da Dijitalleştirme Nedir?* isimli yazıda, kavramın gelişimi 1 ve 0 rakamlarından yola çıkarak özetlenir. Bilgisayar ekranında görülen her tür veri (metin, resim, grafik, müzik dosyaları vb.) aslında 1 ve 0 rakamlarından oluşmaktadır. Rakamların dizilimi, bilgisayarlar aracılığı ile –sayısallaştırılarak– anlamlı ve algılanabilir verilere dönüştürülür. (Dijitalles, t.b.) Elbette dijitalin etkileri bilgisayarların gelişimi ile sınırlı kalmaz.

‘Dijital’ demek, artık teknolojinin oluşmasını veya gelişmesini sağladığı her şeyi (sanal gerçeklik, dijital özel efektler, dijital film ve televizyon, elektronik müzik, bilgisayar oyunları, multimedya, internet ve Kablosuz Uygulama Protokolü yani WAP’ı ve dijital teknolojinin aynı anda her yerde bulunması üzerine doğan kültürel ve artistik ürünleri yani Siberpunk romanları, filmleri, tekno ve post-pop müzikleri, net.art’ı vs.) zikretmektedir (Gere, 2018, s. 17).

Dijitalin, neredeyse günlük yaşamdaki her durum için bir zorunluluk hâline gelmesi ve yaşamın bu kavram etrafında şekillenmeye başlaması, onu insanların hayatlarını kolaylaştıran gereçler yığını olmaktan çıkarır ve kendisine ait bir kültürün ortaya çıkmasına yol açar. Kültürün aletlere, tüketim ürünlerine, anayasa ve belgelerine, insana özgü düşünce ve becerilere, inanç ve törelere, yani insana ait olan bütünsel toplama (Malinowski, 1990, s. 39) işaret eden kapsamlı tanımı hatırlanınca dijital kavramının da bu tanıma dâhil edilebileceği görülür. Edebiyat da binlerce yıldır kültürün bir parçası olarak varlığını sürdürür.

Gelenekselden dijitalle geçiş sürecinde edebiyat da bazı değişim ve dönüşümler yaşar. Okurun metinle kurduğu ilişki biçiminden, metinlerin yaratım süreci, biçimleri, içerikleri, yayımlandıkları düzleme dek edebiyata dair pek çok unsur dijitalle uyarlanır. Bu da beraberinde yeni bir alanı getirir: Dijital veya diğer adıyla elektronik edebiyat.

Elektronik edebiyatın tanımları verilirken birbirine yakın iki kavramın -dijital ve elektronik- işaret ettikleri bağlam arasındaki farklar göze çarpar. *Elektronik Edebiyat Nedir?* isimli makalede, elektronik edebiyatın dijital hâle getirilmiş basılı metinleri dışlamadığı fakat elektronik edebiyatın yalnızca bilgisayarda yaratılan ve “dijital doğan” olarak nitelendirilebilecek metinleri kapsadığı algısından bahsedilir. Oysa modern çağda hem basılı hem de elektronik metinler kodlarla iç içe geçmiştir. Dolayısıyla basılı metinler de dijital teknolojiler aracılığı ile elektronik metinlerin belirli çıktı formlarına dönüştürülmüştür (Hayles, 2014, s. 326-327). Hayles’in bu tanımından yola çıkarak dijitalin bilgisayarlardaki ikili kod kullanımına yönelik teknik bir ayırım, yani sayısallaştırma anlamına geldiği; elektronik kavramının ise bu yöntem aracılığı ile metinlere dönüştürülmüş verinin genel adı olduğu sonucuna varılabilir. Tabii elektronik sözcüğünün, elektrik ile çalışan aygıtları ve bu aygıtlar aracılığı ile okunabilen metinleri kapsadığı da dikkate alınmalıdır. Elektroniğin daha genel bir kavram olduğu, sadece metinlerin okunduğu cihazların niteliğini değil aynı zamanda bu metinlerin üretim ve dönüşüm biçimlerine de işaret ettiği çıkarımlarından hareket etmek, alana yönelik terminolojinin çoğunlukla neden “elektronik edebiyat” kavramı etrafında şekillendiğini açıklar. Katherine Hayles aynı çalışmasında elektronik edebiyatı yalnızca basılı edebiyatın merceğinden tanımlamanın bütünü görmeye engel olduğunu söyler. Bununla birlikte okurlar, basılı metinlerin beklentileri ve edebiyat yöntemleri eşliğinde dijital dünyayla tanışmışlardır. Dolayısıyla elektronik edebiyat, geleneği değiştirip dönüştürse bile sözü edilen beklentilerin üzerine inşa edilmelidir. İlk dönem çalışmalarında grafik, animasyon, renk ve ses içeren metin dosyaları yer alırken internetin kullanılmaya başlamasından sonra etkileşimli kurgular ve hiper metin örnekleri de bu kapsama dâhil edilir. (Hayles, 2014, s. 327-330). Bu örneklerle edebiyat blogları ve forumları, edebiyat içerikli Youtube kanalları da eklenebilir. Ayrıca yeni yazarların çeşitli türdeki eserlerini yayımladıkları ve bunların takip edilebileceği Wattpad ve kitapların sesli biçimde dinlenebileceği Storytel gibi uygulamalar da elektronik edebiyat kapsamındadır (Genç, 2018). Edebiyatın kapsamının, üretim biçiminin, yayın mecralarının, okurla kurduğu ilişkinin, metnin yapısının radikal değişimlere uğradığı bu süreçte ortaya çıkan malzemenin yorumlanabilmesi için yeni okuma biçimlerine ve bakış açılara ihtiyaç duyulmaktadır.

Türk edebiyatı ekseninde elektronik edebiyat konulu birçok çalışma yapılmış ve yapılmaya da devam etmektedir. *Hece* dergisinin 2004 yılındaki *İnternet Ortamında Edebiyat* isimli dosyasında edebiyatın teknoloji ve internet karşısındaki dönüşümü masaya yatırılır. Dosya, Rasim Özdenören'in sanal ortamda edebiyatı konu ettiği yazısıyla başlar (Özdenören, 2004, s. 44-45). Yine aynı derginin 2016 yılındaki *Dijital Sayısal Kültür* isimli özel sayısı yayımlanır. Sayının giriş yazısını Hayriye Ünal kaleme alır (Ünal, 2016, s. 9-17). *Doğu Batı* dergisinin 2018 yılındaki *Dijital Çağ* isimli sayısı, içinde bulunduğumuz dönemi bütüncül bir bakış açısıyla ele alır. Özgür Tanburoğlu sunuş yazısında bu çağın özünü tartışır (Tanburoğlu, 2018, s. 7-12). Ayrıca *Kitap-lık* dergisi tarafından 2013 yılında hazırlanan *Blog: Yeni Bir Yazın Türü mü?* isimli dosyada bloglar tür olarak tanımlanmaya çalışılır. Şenay Çınar, dosyanın ilk yazısında sadece edebiyat bloglarını değil farklı blogların tür özelliklerini de sorgular (Çınar, 2013, s. 4-16). Gonca Telli Yamamoto ve Özgür Karamanlı Şekeroğlu tarafından kaleme alınan *Sosyal Medya ve Blog* isimli çalışma da tür olarak bloga odaklanır. Fakat çalışmanın kuramsal alt yapısını elektronik edebiyat oluşturur (Telli Yamamoto ve Karamanlı Şekeroğlu, 2014). Bunlar dışında iki tane lisansüstü çalışma tespit edilmiştir. İlki Selin Siral tarafından yazılan “Dijital Yeniden Yaratım Çağında Çevirinin İşleyişi: Elektronik Edebiyat Metinleri Bağlamında Çeviri” isimli yüksek lisans tezidir (Siral, 2009). İkinci olarak ise Sevcan Yılmaz tarafından hazırlanan “Çeviribilimde Metinlerarasılıktan Metinlerötesiliğe: Yapısalcılık Sonrası ve Elektronik Edebiyatla Yenilenen Metin Kavramını Çeviri Kuramları Üzerinden Okumak” isimli doktora tezidir (Yılmaz, 2011). Elektronik edebiyat ile ilgili gelişmekte olan literatürün aksine ergodik edebiyatla ilgili akademik Türkçe literatür neredeyse yoktur. Anlatı kavramı ve bilgisayar oyunları arasındaki ilişkinin irdelendiği sınırlı sayıdaki çalışmada, bu kavrama sadece değinilir. Bu yazıda ise ergodik edebiyatın tanımı, gelişimi, kapsamı, örnekleri gibi ayrıntılara yer verilmesi planlanmakta dolayısıyla terimin Türkçe literatüre kazandırılması umulmaktadır. Ergodik edebiyat kapsamında değerlendirilebilecek Türkçe metinler ve bilgisayar oyunlarından örnekler verilecek fakat ayrı bir çalışmanın konusu olduğu düşünüldüğünden bunların çözümlemesi yapılmayacaktır.

Ergodik, aslında edebiyata ait bir terim değildir. “Ergodik teori, deterministik dinamik sistemlerin istatistiksel özelliklerini inceleyen bir matematik dalıdır; ergodiklik çalışmasıdır” (Stringfixer, t.b.). Sözcüğün bir edebiyat terimi haline dönüşmesi, Norveçli araştırmacı Espen J. Aarseth'in 1997 yılında yayımlanan *Cybertext Perspectives on Ergodic Literature* isimli kitabıyla olmuştur. Bu yazıda da ergodik edebiyat kavramı Aarseth'in görüşleri temel alınarak tartışılacaktır. Yazar, Yunanca “iş” anlamına gelen *ergon* sözcüğü ile “yol” anlamına

gelen *hodos* sözcüklerinin birleşiminden oluşan ergodik kavramının, okurun metni geçebilmesi için basit olmayan çaba gereksinimine işaret ettiğini söyler (Aarseth, 1997, s. 1). Bu kavram, kitabın adından da anlaşılacağı üzere sibermetin terimini literatüre sokar. Yazar, sibermetin kavramının, ortamın inceliklerinin edebî alışverişin ayrılmaz bir parçası olduğunu öne sürerek metnin organizasyonuna odaklandığını söyler. Ayrıca kavram, metnin tüketicisine veya kullanıcıya da odaklanır (Aarseth, 1997, s. 1). Görüldüğü gibi ergodik süreç, edebiyat teorisinin iki temel kavramının -okur ve metin- yeni bakış açıları eşliğinde değerlendirilmeleriyle inşa edilir.

Bir Tanım Denemesi: Hipermetinlerden Sibermetinlere Ergodik Edebiyat

Metin, edebiyat teorisinin temel kavramlarından biridir. Özellikle 20. yüzyılın ortalarından itibaren önce yapısalcılar, ardından postyapısalcılar çalışmalarlarıyla birlikte ciddi dönüşümlere uğrar. Kubilay Aktulum metnin geçirdiği bu süreci aşağıdaki cümlelerle özetler.

Yapısalcılığı benimseyenler uzunca bir süre Saussure'cü; bir başka anlatımla, dili kendi içinde kapalı bir dizge olarak betimleme anlayışını sürdürmüşlerdir. Buna karşın, zaman içerisinde metin konusunda kalıplaşmış yapısalcı tanımlamalar geliştirilmiş, yaklaşımın eksiklikleri eleştirilip giderilmiş, böylelikle gitgide postmodern ve/ya postyapısalcı olarak adlandırılmaya başlanan, daha çok Jacques Derrida'nın "yapısöküm" başlığı altındaki kuramsal tanımlarına koşut olarak, bir "açık metin" (U. Eco 'açık yapıt'tan söz eder) anlayışı kendini duyurmaya başlamıştır (Aktulum, 2018, s. 236).

Günümüzde ise metin kavramına yönelik geliştirilen yaklaşımlarda bilgisayarın varlığını dikkate almamak kavramın eksik tanımlanmasına neden olacaktır. Bu nedenle Aarseth dijital kültür ışığında metni yorumlar ve geleneksel metinlerle karşılaştırır. Ona göre metnin birincil işlevi, sözlü bilgiyi iletme. Bu tanımı iki gözlem izler: 1. Bir metin herhangi bir maddi ortamdan bağımsız çalışmaz ve bu, onun davranışını etkiler. 2. Metin ilettiği bilgiye eşit değildir. "Bilgi belirli bir gözlemci için anlam ifade edebilen (ancak zorunlu olmayan) işaretler dizisi olarak anlaşılır. Bunlar her zaman aynı olmayabileceğinden okura görünme biçimleriyle metinde var olan şekillerini ayırt etmek gereklidir" (Aarseth, 1997, s. 62). Aarseth'in bu tanımında iki kavram öne çıkar: Ortam ve okur. Ortam kavramı özellikle elektronik aygıtlarda varlık gösteren metinleri işaret eder. Çünkü aygıtın kendisi, ekranın görüntüsü, okurun işlevi, metnin yayın süreci gibi etkenlerin hepsi ortama dâhildir. Aarseth basılı metinler ile bilgisayar metinleri arasında net bir farkın bulunmadığını, nitekim kendisinin de iki tür metin arasında temel bir farklılık olmadığı varsayımından yola çıktığını söyler. O yapısal bir fark aramak yerine işlevsel farkın tanımlanması gerektiği

düşüncesindedir (Aarseth, 1997, s. 17). Aslında metnin bulunduğu ortamının onun davranışını şekillendirdiğinden bahsedilmişti. Fakat burada yazarın üzerinde durduğu nokta, ortamın maddi nitelikleri değil metnin işleyişine olan etkisidir.

Hipermetnin bir diğer adı üst metindir. Cem Akaş (2003), *Gutenberg Galaksisi – Digital McLuhan* isimli yazısında hipermetni, “Durağan ya da sabit olmayan, etkileşimci (interaktif), esnek bir metindir. (...) Hipermetin kavramı yerine, *hypertext fiction* (hiperkurmaca), *interactive fiction* (interaktif kurmaca), *digit-lit* (diji-edebiyat) gibi terimler de kullanılabilir.” (akt. Yılmaz, 2011, s. 91) sözleriyle tanımlar. Edebiyat tarihinde hipermetnin basılı örneklerini de görmek mümkündür. Nick Montfrot, bu bağlamda James Joyce’ın *Ulysses*’ini, Cortazar’ın *Seksek*’ini, Raymond Queneau’nun *İstedğin Gibi Bir Hikâye* isimli kitaplarını örnek verir (Montfront, 2020). Ergodik edebiyat kapsamında söz konusu edilen birçok kavram gibi hipermetin kavramının ortaya çıkışı da bilgisayarın icadına indirgenemez. Yazarın okura metin içinde çeşitli seçenekler sunması, böylelikle metnin etkileşimli hâle gelmesi bilgisayarlardan önce de vardı. Fakat ergodik edebiyat kapsamındaki hipermetin kavramı elektronik edebiyatın oluşum aşamalarından birini temsil etmektedir. Metnin etkileşimli hâle gelmesi, yazarın hünerini gösterdiği veya okurun merakını artıracak bir anlatı tekniği olmaktan çıkıp parçalanmış ve günümüzde dijital aygıtlarla bir araya getirilen yeni metin algısının kavramsal bir yönü hâline gelir.

Espen Aarseth hipermetni anlatırken doğrusal olmayan (*nonlinear*) kavramından sıkça bahseder. Bunun nedeni, kavramın hem hipermetnin hem de sibermetnin ortaya çıkmasında etkili olmasıdır. Yazar doğrusal olmayan metnin özellikleri olarak beş ölçüt belirler: Çatallanma, bağlantı/atlama, permütasyon (dizilim), hesaplama ve poligenesis (çok kökenlilik). Çatallanma sayfadaki sözcük ve cümlelerin birçok yöne yayılmasıdır. Bağlantı/atlama ise hipermetnin temel özelliğidir. Diğerleri ise çeşitli sibermetin biçimleridir (Aarseth, 1997, s. 90-91). Yazar, metnin bağlantılar ve atlamalar aracılığıyla çatallanmasını yani farklı yollar aracılığı ile okunabilmesini hipermetnin ana unsurları olarak görür. Bu unsurlar aynı zamanda metni doğrusal olarak adlandırmamızın da nedenleridir. Bu tanımlarda hipermetni açıklayan “doğrusal olmayan” kavramıdır. Böylelikle anlatının içerisindeki farklı yollar anlatıcı veya yazar tarafından belirlenir ve sınırlandırılır.

Yazar hipermetni tanımlarken kavramı tarihsel bir perspektif etrafında ele alır ve farklı araştırmacıların görüşleri ışığında yorumlar. Örneğin Roland Barthes’ın *tnesis* kavramını açıklayan “Yazı aslında, yüzeyin üzerindeki çatlaktan başka bir şey değildir.” (Barthes, 2006, s. 54) tanıma gönderme yapar. Bu tanımın, sanılan aksine basılı eserlerdeki doğrusallığın

değil doğrusal olmamanın göstergesi olduğunu ve kodeksin yapısının doğrusallığa mükemmel şekilde uygun olsa da kodeks teknolojisinin doğrusal olmamanın yolunu kolaylaştırdığını söyler (Aarseth, 1997, s. 47). Dolayısıyla okur doğrusal bir metni okurken metnin tabiatından ileri gelen çatlaklar arasında dilediği gibi gezinebilir. Yani Aarseth'in deyişiyle "Okuyucu kendisi tarafından belirlenen pasajları atlamakta özgürdür" (Aarseth, 1997, s. 78). Metinde yazar veya anlatıcı tarafından belirlendiği varsayılan mutlak anlamların parçalanmasını başlatan postyapısalcılık da hipermetinle ilişkilendirilir. J. David Bolter (1992), *Literacy Online: The Promise (and Peril) of Reading and Writing with Computers* isimli çalışmasında okurun rolünü tartışır. Aarseth de bu çalışmadan yola çıkarak Stanley Fish'in ve Wolfgang Iser'in okurun, okuma eylemi esnasında metni oluşturduğunu iddia ettiklerini ve hipermetni tanımladıklarını söyler. Yapısökümcüler metnin sınırsız olduğunu, kendi yorumlarıyla genişlediğini vurguladıklarında yeni bağlantıların ve unsurların eklenmesiyle büyüyen bir hipermetin tanımı yaparlar. Ayrıca Bolter, hipermetnin postmodern teoriyi de kanıtladığını ve postmodern teorisyenlerin bunu bilmeden hipermetni betimlediklerini iddia eder (akt. Aarseth, 1997, s. 82-83). Yazar hipermetnin yapısökümcülükle aynı kökene dayandırılmasına itiraz eder. Araştırmacıya göre yapısökümcülükle hipermetin arasındaki yakınlık, diğer metinlere atıfta bulunma, onları tekrarlama ve temsil etme ihtiyacıdır. (Aarseth, 1997, s. 84). Aarseth bu sözleriyle her iki kavram arasındaki teknik benzerliği kabul etse de bu benzerliğin metinlerin var oluş süreci kadar eski olduğunu fakat teorik anlamda bir şey ifade etmediğini ima ederek hipermetni yapısökümcülükten ayırır.

Ergodik edebiyatın bu aşamasında kavramın daha net anlaşılması adına şu soru sorulabilir: Metnin yorumlanmasında ve yeniden inşa edilmesinde ergodik edebiyatın okura biçtiği rol dikkate alınır mı kavramın alımlama kuramlarından farkı nedir? Bu soruya, okurun görme biçimlerinin ne denli kapsamlı olabileceğinden yola çıkarak yanıt vermek yerinde olur. Peter Mendelsund *Okurken Ne Görürüz?* adlı çalışmasında kelimelerden, onların bağlamlarından ve anlamlarından, yazım biçimlerinden hareketle okurların zihinlerindeki imgeleri ve şekilleri çizimlere döker. Bu çizimler ve metin içindeki ilerleme biçimlerimiz gösterir ki her okurun okuma deneyimi kendine özgüdür (Mendelsund, 2015). Yani, okurun biricik olma hâli aslında hiçbir teorinin tekelinde değildir fakat edebiyat kuramları, eserleri çeşitli kavramsal yaklaşımlar ışığında derinlikli analizlere tabi tuttuklarında farklı terimler ve tartışmalar ortaya çıkar. İlk olarak yazarın varsaydığı okur anlamına gelen ve 1961'de Wayne C. Booth tarafından geliştirilen "ima edilen okur" kavramından bahsedilebilir (Booth, 2012, s. 148). Bunu, Umberto Eco tarafından 1994'te yayımlanan *Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti* isimli çalışmasında ortaya atılan, yazarın yaratmaya çalıştığı bir okur tipi olan "örnek okur"

kavramı izler (Eco, 1996, s. 15-16). Bu iki kavramın ortak noktası, yazarın beklentilerinin ve varsayımlarının okuru şekillendirmesidir. Fakat dolaylı olarak bir kabulü de gösterirler: Eserden, gerçek okurların farklı görüşleri doğrultusunda çeşitli anlamlar çıkarılması mümkündür. Fakat yazar varsaydığı okuru yaratarak bunu kontrol altında tutmaya çalışır. Roland Barthes'ın 1967'de yayımlanan *Yazarın Ölümü* isimli makalesiyle yazarın metin üzerindeki hâkimiyeti sorgulanmaya başlar (Barthes, 2020). Michel Foucault ise 1969'da yayımladığı *Yazar Nedir?* isimli yazısında, metinlerin yazarlarını aştığını söyler (Foucault, 2006, s. 240). Bu iki çalışmanın bu süreçteki temel işlevi, metnin yazarın beklentileri ve müdahalesi ötesinde inşa edilebileceğidir. Yine 20. yüzyılın önemli kuramcılarında Ivor Armstrong Richards'ın ortaya attığı duygusal etki kuramı, 1960'lardan itibaren Wolfgang Iser'in görüşleri etrafında şekillenen alımlama estetiği, Stanley Fish'in anlamı, metnin okurla kurduğu ilişkide arayan görüşleri okur merkezli kuramların etkisini artırır (Moran, 2002, s. 235-248). Yaklaşık olarak 1950'lerden günümüze uzanan kuram silsilesi şunu göstermektedir: Ancak yazarın onay verdiği anlam veya anlamların metne atfedilebileceği görüşü tarihe karışmıştır. Gerek dilin çok anlamlılığı besleyen yapısı gerek okurun özgünlüğü metnin tekrar tekrar üretilmesine ve anlamlandırılmasına zemin hazırlar. İşte bu kuram silsilesinin günümüzdeki aşamalarından biri ergodik edebiyattır. Okur, adları anılan alımlama kuramlarında olduğu gibi ergodik edebiyatın da merkezinde yer alır, kavramın farklılığı ise eserlerin üretildiği ortamın, metin analizinin bir parçası hâline getirilmesinde yatar. Çalışmanın giriş kısmında vurgulanan “ne okunduğuna değil nereden okunduğuna” dikkat kesilen anlayış, ergodik edebiyatın diğer alımlama kuramlarından ayrılan tarafını temsil eder. Metnin bilgisayar, tablet, e-kitap okuyucu gibi elektronik bir ortam aracılığıyla sunulması veya gazete, kitap gibi geleneksel usulle yayımlanması okurun yetki alanında farklılıklara neden olur. Bu tespit bizi çalışmanın da başlığı olan “Ergodik Edebiyat: Yeni Bir Okuma Yöntemi mi Hâlihazırdaki Yöntemlerin Yeni Adı mı?” sorusuna götürür. Ergodik edebiyatın 90'lardan sonra kullanılmaya başlanan yeni bir terim olduğu muhakkaktır. Fakat terimin yeniliği okur kavramına dikkat kesilmesinden değil dijital ortam içinde okurun artan rolünü yeniden tanımlama çabasından gelmektedir. Elektronik metinlerle karşı karşıya kalan okur için metin içinde farklı yollar keşfetmek, seçimler yaparak ilerlemek bir tercih değil zorunluluktur. Çünkü çeşitli görsel ve işitsel unsurlarla donatılan, farklı bağlantılarla zenginleştirilen metinlerin mutlak yol/yollar aracılığıyla okunması mümkün değildir. Metinlerin ergodik olma hâlini her ne kadar yüzlerce yıl öncesine götürmek mümkün olsa da kavramın felsefi ve kültürel temellerinin son elli yılda atıldığı, etkisinin de yine aynı dönemde hissedildiği varsayımından yola çıkılarak şu iddiada bulunulabilir: Okur merkezli kuramlar

anlatının belli bir unsurunu –okuru– merkeze koyarak metinleri değerlendirirler. Ergodik edebiyat ise kavram olarak varlığını okura borçludur. Dolayısıyla ergodik edebiyat hâlihazırdaki okuma yöntemlerinin günümüzün gereklerine ve metin algısına uyarlanmış biçimdir. Okur kavramına olan bağlılığı itibarıyla tanıdık, bu kavramı yorumlama biçimiyle yenidir.

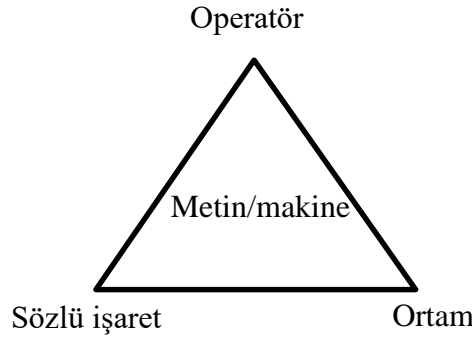
Sibermetin, hipermetinden mutlak bir kopuş olmaktan çok onun bilgisayar teknolojisi aracılığıyla farklı özellikler kazanmış halidir. Aarseth, kavramı anlatmak için labirent metaforundan faydalanır. Onun şimdiki labirent düşüncesi Borges'in “yolların çatallanan” yapısı ile birçok yöne giden ancak istenilen hiçbir hedefe ulaşmayan pasajların şaşkıncu kaosudur (Aarseth, 1997, s. 5). Eco (1984), *Semiotics and Philosophy* adlı çalışmasında doğrusal (*linear*), çoklu rotaya sahip (*maze*) ve ağ veya köksap/rizom (*rhizome*) olmak üzere üç tür labirent olduğunu söyler. Üçüncü labirent çeşidi ilk ikisinden belirgin farklarla ayrılır. Ağ çeşidindeki labirentin her noktası her noktaya bağlanabilmektedir (akt. Aarseth, 1997, s. 6). Aarseth'in sibermetni tanımlamadan önce labirent kavramını farklı yönlerden ele almasının temel nedeni labirentten çıkmak veya yapının merkezine ulaşmak için kullanılan farklı yol/yollardır. Yazar çalışmasının ilerleyen bölümlerinde bu yollar ile metin içerisinde, okurun hareketi esnasında kullanacağı yollar arasında paralellik kurar. Kavramın ortaya konmasındaki tek ölçüt, bu yolların sayısı değil, oluşturulma biçimleri, okura göre farklılık arz edip etmedikleri, önceden belirlenmiş mutlak anlamlara ulaşma gibi kesin amaçlarının olup olmadığıdır.

Siber (*cyber*) kelimesi “Bilgisayar ve bilgisayar ağları ile ilgili” (Cyber, t.b.) anlamına gelmektedir. Aarseth aynı kökenden gelen siborg (*cyborg*) kelimesinin ise uzay tıbbı alanında Avustralyalı nörolog Manfred Clynes tarafından icat edildiğini söyler. Kelime, teknoloji ve insan arasındaki ortaklıktan kaynaklanan yeni simbiyotik varlığı tanımlamak için kullanılmıştır. Sonraları bilim kurgu tarafından da sahiplenilen kavram, insanlık sonrası geleceğin kültürel simgesi olarak kabul görmüştür (Aarseth, 1997, s. 53). Siber ve siborg kelimeleri arasındaki ortaklık, insan ile makine -biraz daha özelleştirecek olursak bilgisayarın- arasındaki ilişkiye işaret eder. Nitekim sibermetin kavramında da bilgisayarın imkânları aracılığıyla metnin sınırlarının genişlemesi söz konusudur. Aarseth sibermetni şöyle tanımlar:

Sibermetin, o halde, metnin, yalnızca dijital bilgisayarın icadıyla yetenekleri mümkün kılınan “yeni”, “devrimci” bir formu değildir. Öyle görünmesi kolay olmasına rağmen ne de eski moda metinsellikten radikal bir kopuştur. Sibermetin, metinselliğin tüm biçimlerine bir bakış açısidir, edebiyat çalışmalarının kapsamını genişletmek, bugün edebiyat alanı dışında

algılanan veya marjinalleştirilen fenomeni dâhil etmek için bir yol ya da bunun bile zıttı olan (daha sonra açıklayacağım gibi) tamamen ikincil nedenlerdir (Aarseth, 1997, s. 18).

Aarseth, çalışması boyunca koruduğu ve vurguladığı kavramlar arasında keskin ayrımlar yapmama tavrını burada da sürdürür. Hipermetinler ve sibermetinler, radikal değişimler ve gelenekten kopuşlar sonucu ortaya çıkan yeni türler değil ağırlıklı olarak metinlerin dijital ortama taşınmasıyla geliştirilmiş bakış açılarıdır. Bu bakış açıları basılı biçimde üretilmiş metinleri de kapsar. Dijital ve basılı olan metinlerin sınırları arasındaki bu geçişkenlik ve teknolojinin getirdiği bazı imkânlar, sibermetnin özelliklerinin belirlenmesinde etkili olur. Metin ile makine arasında kurulan ilişki buna örnek verilebilir. Yazar, metni dilbilimciler ve göstergebilimcilerin yaptığı gibi gösterenler zinciri olarak tanımlamak yerine kelimeyi kısa şiirlerden karmaşık bilgisayar programlarına ve veritabanlarına kadar bir dizi fenomen için kullandığını söyler. Siber ön ekinin gösterdiği gibi metin bir makine olarak görülür, bu mecazi bir tanımlama değildir. Metin, sözlü işaretlerin üretimini ve tüketimini yapan mekanik bir aygıttır (Aarseth, 1997, s. 21.) Aarseth, bu yorumunu aşağıdaki şekilde şemalandırır.



Şekil 1. Sibermetin şeması

Yazar bu şemayı yorumlarken ortamı film projektörüne ve perdesine benzetir. Bununla birlikte bir koleksiyona, yani sözlü işaretler olarak nitelendirilebilecek kelimelere ihtiyaç vardır. Operatör, diğer adıyla insan olmadan metin tamamlanamaz. Bu üç unsur arasındaki sınırlar net değil akışkandır. Ayrıca her unsurun işlevsel olanakları çok sayıda güncel metin türü üretmek için diğer ikisinininkiyle birleşir (Aarseth, 1997, s. 21). Aarseth'in bu tanımlamasında ön plana çıkan özellik, gösteren, okur, yazar gibi kavramlar arasındaki sınırların kaldırılması ve her unsurun birbiriyle bağlantılı biçimde çalışarak metin denilen oluşumu yaratmalarıdır. Operatörün hem yazar hem de okur olduğu düşünülebilir. Nitekim metin (makine) onun yönlendirmeleriyle şekillenecek ve onun hamleleriyle diğer metinler arasında ilerleyebilecektir. Görüldüğü gibi Aarseth, metinleri ortamlarına göre basılı veya dijital diyerek ayırmaz fakat “onlar ne okunduğuna odaklanırken ben nereden okuduklarına

odaklanırım.” (Aarseth, 1997, s. 3) sözleriyle metnin ne anlattığından ziyade nerede anlattığına bakarak onu analiz eder.

O hâlde hipernetinler ve sibermetinlerle ilgili buraya kadar yapılan tespitlerin ergodik edebiyat ile ilişkisi nedir? Aarseth metinleri ergodik ve doğrusal olmak üzere iki ana gruba ayırır. Ergodik metinler dinamik ve statik olabilirken doğrusal metinler statiktir. Bununla birlikte dinamik metinleri hipermetinler ve sibermetinler oluştururken, statik metinleri hipermetinler ve standart metinler oluşturur. Bu sınıflandırmaya kullanıcıların işlevleri de eşlik eder. Söz konusu işlevler metinsel, yapılandırmaya, keşfe ve yoruma dayalı olarak sınıflandırılabilir. Kullanıcının hangi yolu seçeceğine karar vermesi keşif, senaryoları kısmen seçmesi veya yaratması yapılandırma, metne kalıcı olarak yeni metinler veya anlatıda ilerleme hareketini eklemesi metinsellik işlevini oluşturur. Metin hakkında okurun verdiği tüm kararlar metnin anlamı hakkındaysa bu, yorumlama işlevine karşılık gelir. Standart metinlerde kullanıcının işlevi yoruma dayalı iken, hipermetinlerde keşfe dayalıdır. Sibermetinlerde ise metinsel veya yapılandırmaya dayalı işlevler görülür. Hiper ve sibermetinlerde kullanıcının hamleleri metinleri şekillendirir fakat standart metinlerde kullanıcı metindeki işaretlerden yola çıkarak yorumlama işlevini yerine getirir (Aarseth, 1997, s. 64). Aarseth’in bu ayrımını yorumlamaya metinler arasındaki sınırların geçişkenliğini hatırlayarak başlamak gerekir. Bununla birlikte hipermetinlerde yazar veya anlatıcı tarafından tarafından belirlenen belli sayıda metin içi yol vardır, oysa sibermetinlerde bu yolların sayısı ve niteliği tamamen kullanıcıya bağlıdır, metin içerisinde ne şekilde ilerleyeceğine kendisi karar verir. Bu nedenle de hipermetinler ve standart metinler statik yani sabit iken sibermetinler dinamiktir. Benzer şekilde hipermetinler ve standart metinler doğrusal olarak gruplandırılmıştır. Çünkü her iki metin türünde de olay örgüsünü ilerleten yollar bellidir, sibermetinde olduğu gibi yazarın öngörmediği, tamamen okur tarafından oluşturulan yollar aracılığıyla metin şekillendirilmez. Okurun, diğer deyişle kullanıcının işlevleri de aynı bakış açısı doğrultusunda ortaya çıkar. Bu noktada Aarseth’in neden okur yerine kullanıcı ifadesini kullandığına değinmek yerinde olacaktır. Aarseth, çalışmanın sonraki bölümlerinde görüleceği üzere bilgisayar oyunları da dâhil olmak üzere pek çok dijital ürünü metin kapsamında değerlendirir. Bunları alımlayan hatta tasarlayan kişinin ağ sayfalarındaki rolü okur olmaktan çok kullanıcıdır. Kullanıcı standart metin ile etkileşime geçtiğinde yorumlayıcı bir işlev kazanır. Çünkü amaç metni aydınlatmak dolayısıyla sabit olduğu kabul edilen anlamı yakalamaktır. Hipermetinlerde ise olay örgüsünün çatallanan noktalarını keşfedip doğru yollarda yürüyebilmesi için kâşif olması gerekir. Kullanıcı sibermetinlerin karşısında ise metne ve onun yapılandırmasına dayalı

işlevler üstlenir. Yani olay örgüsünü kendine özgü biçimde yeniden oluşturması, metne yeni bölümler eklemesi onun hareket alanını genişletir.

Espen J. Aarseth'in kesin sınırlarla çevrelenmiş nihai bir tanım yapma amacı olmadığından -aslında bu pek de mümkün görünmediğinden- ergodik kavramının mutlak ifadelerle tanımlanması mümkün değildir. Fakat buraya kadar söylenenlerden yola çıkarak belli başlı özelliklerini tespit edebilmek mümkündür: 1. Bir anlatının ergodik olup olmama hâli tartışılacaksa metin kavramının sınırlarının genişlediğinin kabulüyle harekete geçmek yerinde olacaktır. Sözü edilen sınırları, basılı olan ve yazıya dayalı metinlerden elektronik aygıtların tümü (bilgisayar, tablet, akıllı telefon vb.) aracılığıyla görüntülenen sayfalara dek genişletmek gerekir. Özellikle internet ortamındaki içeriğin çeşitliliği göz önünde bulundurulduğunda bu tartışmanın pek çok ağ sayfası veya uygulama için yapılması mümkündür. Fakat çalışmanın adından da anlaşılacağı üzere bu yazı ergodik olma halini kurguya dayalı metinler ve edebiyat eserleri üzerinden tartışır. 2. Kavramın şekillenmesini sağlayan temel unsur okur ya da Aarseth'in deyişiyle kullanıcıdır. Nitekim ergodik teriminin “yol” ve “iş” anlamına gelen sözcüklerin birleşimi olduğu hatırlanırsa buradaki işin okurun çabasına karşılık geldiği düşünülmelidir. Okur, ergodik eserin karşısında aktiftir, yani eserle etkileşim halindedir. Bu etkileşim, eğer bir hipermetin söz konusu ise okurun, yazarın işaret ettiği yollardan yürümesiyle sağlanır. Etkileşim, sibermetin doğrultusunda değerlendirilecekse okurun, metin içerisinde dolaşırken kendine özgü bir rota oluşturmasıyla ortaya çıkar. 3. Ayrıca bu çaba ve metnin değişkenliği metne dinamiklik (bu sadece sibermetinler için geçerlidir) ve doğrusal olmama niteliklerini kazandırır.

Aarseth'in çalışması ergodik kavramının gündeme getirilmesi ve bu kavramın farklı alanlarda uygulanabilmesi konusunda kuramsal bir dönüm noktasıdır. Başlangıç kabul edildiği için de bu çalışmada ergodik edebiyat kavramı onun görüşleri üzerinden değerlendirilmiştir. Fakat Aarseth'in görüşleri açıklanmaya, tartışılmaya ve geliştirilmeye devam etmektedir. Bunlara dair kısaca örnek vermek gerekirse ilk olarak Markku Eskelinen tarafından kaleme alınan *Cybertext Poetics The Critical Landscape of New Media* isimli çalışmadan bahsedilebilir. Çalışmada Espen Aarseth'in görüşlerinin sinema, oyun, edebiyat gibi birçok farklı alana uygulanabildiği, bu nedenle de özellikle edebiyat çalışmalarında hegamonik yaklaşımların etkisini sarstığı vurgulanır. Ayrıca yazarın basılı dijital gibi katı ayrımlardan kaçınmasının, ergodik kavramının disiplinlerarası niteliğini desteklediği ve uygulanabilirliğini artırdığı belirtilir (Eskelinen, 2012, s. 1-6). *Onomatology and Content Analysis of Ergodic Literature* adlı makalede Aarseth'in görüşlerinin uygulaması çocuk kitapları üzerinden yapılır (Kontopoulou, Predari ve Gallapoulos, 2013, s. 1). *New*

Possibilities in Audiovisual Ergodic Narratives yazısında Aarseth'in görüşlerine yer verilmekle birlikte yeni ergodik anlatılar bağlamında akıllı telefonların, konum bilgisinin, TV servislerinin kavramla nasıl ilişkilendirilebileceği anlatılır (Gálves ve Carreño, 2019, s. 131-132). Bu çalışmalara bakıldığında özellikle dijital anlatıların çözümlenmesinde Aarseth'in görüşlerinin esas alındığı, 2000'den sonraki metinler için de geliştirilerek uygulanmaya devam ettiği görülür.

Ergodik Edebiyatın Metinler Üzerinden Örneklendirilmesi

Gerek Espen J. Aarseth'in *Cybertext* isimli çalışmasında gerekse elektronik edebiyatın ve bilgisayar oyunlarının konu edildiği çalışmalarda sibermetin veya hipermetinle ilişkilendirilen bazı anlatılardan bahsedilmiştir. Aarseth, Antik Çin'den internet ortamında üretilmiş birçok metne varıncaya dek birçok materyali analiz ettiğini söyler. Bunlardan ilki Çin'e ait bir metin olan *I Ching*'tir (M.Ö. 1000). Guillaume Apollinaire'nin 1916 yılında yayımlanan *Kaligram*, Raymond Queneau'nun 1961 yılında yayımlanan *Cent mille milliards de poèmes* isimli şiir kitapları, Rober Waterfield ve Wilfred Davies'in 1988 yılında yayımlanan *Money Spider* ve Mark Smith ve Jamie Thomson'un 1986 yılında yayımlanan *Falcon 5: The Dying Sun* isimli oyun kitapları, Vladimir Nabakov'un 1962 yılında kaleme alınan *Solgun Ateş* ve Julio Cortazar'ın 1966 yılında yayımlanan *Seksek* isimli romanları, Marc Saporta'nın 1962'de yayımlanan *Composition No. 1*, Randi Strand'ın 1992'de yayımlanan *Norisbo* isimli çalışmaları basılı eserler çerçevesinde ergodik edebiyat ürünlerine örnek gösterilirler. Apollinaire'nin şiirleri sayfada çatallanırlar, Rober Waterfield ve Wilfred Davies'in, Raymond Queneau'nun eserlerinde okurun birçok metin parçası arasından doğru yolu bulması gerekir. Mark Smith ve Jamie Thomson'un oyun kitabında ise oyuncunun yollar arasında karar verebilmesi için zar atması gerekir. *Solgun Ateş*, okurun, ana olay örgüsünün yer aldığı, uzun şiiri ve onun açıklamalarını geçmesini sağlar. *Composition No. 1* isimli roman, okuyucunun rastgele karıştırdığı ve okuduğu intizamsız sayfalardan oluşur. *Seksek* bölümler arasındaki alternatif yollarla okunabilir. Randi Strand tarafından yazılan *Norisbo* ise dört taraftan katlanır, böylece her okur bir önceki okur tarafından katlanan benzersiz sırayı takip ederek okur ve ardından sonraki okuyucu için benzersiz bir kombinasyon bırakmak için sayfaları katlar. Bu metinlerin tümü bilgisayara dayalı metinler olmaktan ziyade basılı metinlerdir. Fakat birçok araştırmacının elektronik olarak belirlediği biçimde hareket ederler (Aarseth, 1997, s. 65-66).

Aarseth'in ergodik edebiyat eserlerini örneklendirdiği tarihsel değerlendirmesi basılı metinlerle sınırlı kalmaz. Bilgisayarda kurgulanmış ve bilgisayar aracılığı ile erişim sağlanan

metinleri de kapsar. Bunların büyük bir kısmını da oyunlar oluşturur. Johan Huizinga *Home Ludens* adlı çalışmasında oyun oynamanın insanın temel eğilimlerinden olduğunu söyler. Bu bakış açısıyla yaklaşıldığında ibadetlerin, spor müsabakalarının, müziğin, tiyatronun ve tabii edebiyatın oyuna dair birçok özellik barındırdığını iddia etmek mümkündür. Çünkü oyun, belirli mekân, zaman ve irade sınırları çerçevesinde kişinin kendi isteğiyle kabul ettiği kurallar dâhilinde gerçekleşen bir faaliyettir (Huizinga, 2018, s. 181). Tıpkı okurun rolü tartışmalarında olduğu gibi Huizinga'nın oyuna dair yorumu felsefeden, sosyolojiden, antropolojiden ve sanat tarihinden beslendiği için bütüncüdür. Kuramlar ise genel yaklaşımları indirgeyerek söz konusu edilen kavrama belirli bir bakış açısı ışığında yaklaşırlar. Ergodik edebiyatın oyun kavramını 90'lardan sonra yeniden yorumlaması da aynı yaklaşımın ürünüdür. Yapısalcılığın çözülmeye başlamasıyla ortaya atılan ve yeni anlatıbilim yaklaşımlarının devreye girdiği bu süreçte anlatı kavramı çok yönlü ve disiplinlerarası bir anlam kazanır. Onega ve Landa, anlatının zamansal ve nedensel olarak anlamlı bir dizi olayın temsili olduğunu belirtirler. Dolayısıyla filmler, sahne oyunları, resimli öyküler, tarih kayıtları anlatı olarak değerlendirilebilir. Anlatılar yazılı ya da sözlü dil, görsel imgeler, el kol hareketleri veya bunların bileşimlerinden oluşabilir. Ayrıca her tür göstergesel kurgu metin olarak kabul edilebilir. Bu nedenle pek çok türde dilsel, tiyatroya özgü, sinemasal anlatı metni vardır (Onega ve Landa, 2002, s. 12). Anlatı ve metin kavramının sınırlarının genişlemesi, disiplinlerarası bir boyut kazanması ve oyunların dijital ortama taşınması ergodik edebiyatın bu kavrama yaklaşımı için belirleyici olmuştur. Oyunlar dijital metinler olarak kabul edilmiş ve okurun bu metinlerle ilişkisi ergodiklik kavramı çerçevesinde sorgulanmıştır.

Espen Aarseth'in çalışmasında ergodiklik kavramını örneklemek adına değerlendirdiği oyunlardan bazıları şöyle sıralanabilir. William Crowther ve Don Woods tarafından 1976 yılında hazırlanan orijinal *Macera Oyunu*, Michael Joyce tarafından 1990 yılında yazılan *Afternoon* isimli roman, Statuart Moulthrop'un 1991 yılında yayımlanan *Victory Garden* isimli romanı, Richard Bartle ve Roy Trubshaw tarafından 1984'te programlanan, ağ tabanlı, çok kullanıcıli macera oyunu *MUDI*, James Aspens tarafından 1989'da tasarlanan ve kullanıcılar tarafından programlanabilen *TinyMUD* isimli oyun vardır. (Aarseth, 1997, s. 66-67). Ergodik edebiyat kapsamında isimleri anılan bu metinlerin temel ortak özellikleri okurun katkısıyla genişlemeleridir. Bu durum aynı zamanda onların -özellikle sibermetinlerin- özgün ve biricik olmasını sağlar. Çünkü okurlar ve kullanıcıların metne yaklaşımları kendilerine özgüdür. Eğer oyun veya basılı metin her okur/kullanıcı tarafından farklı biçimde

tasarlanmaya imkân verecek şekilde oluşturulmuşsa zaten bitmiş ve sınırları belirlenmiş bir eser değildir. Bu durum da ergodik olma halinin ortaya çıkmasını sağlar.

Aarseth'in çalışmasında ısrarla üzerinde durduğu eserlerden biri Michael Joyce tarafından kaleme alınan *Afternoon* isimli metindir. Bu metnin üzerinde durulmasının nedeni hem elektronik edebiyatın kült eserlerinden biri olarak kabul edilmesi hem de buraya kadar ortaya konulan kuramsal iddiaların birçoğunu barındırmasıdır. *Afternoon* üzerine yapılan bir doktora çalışmasında, metnin Michael Joyce tarafından 1987 yılında Storyspace isimli hipermetin yazma sisteminde oluşturulduğu belirtilir. 1990 yılında ise diskette yayımlanarak Eastgate Systeme tarafından dağıtılmıştır. Başkahraman Peter bir sabah araba kazasına tanık olur. Peter, öğlen işvereni Wert ile yemek yerken eski karısı Lisa ve Andy'nin sabah gördüğü kazaya karışmış olabileceklerini düşünür. Roman Peter'in oğlunun ölmüş olabileceği ihtimali nedeniyle duyduğu suçluluk, pişmanlık ve vicdan azabı duyguları etrafında gelişir. Anlatıyı, araba kazasının odak noktası olduğu düzensiz ve parçalı öyküler oluşturur (Idowu-Faith, 2012, s. 86-89). Bu romanı hipermetinsel kılan metnin okuyucunun seçimlerine göre farklı senaryolar eşliğinde okunabilmesidir. Walker, bu senaryolardan birinin varsayılan yol olduğunu ve kronolojik olarak ilerlediğini söyler. Bu okumada anlatıcı isimsizdir ancak sonraki okumalarda okurun adını alır. Okur farklı düğümler üzerinden ilerlemek istediğine "evet" ve "hayır" tuşlarını tıklayarak karar verir (Walker, 1999). Yani okur *Afternoon*'u okurken kendi rotasını çizer, anlatıdaki belli düğüm noktaları onun seçimleri doğrultusunda farklı yollar oluşturur. Bu yollar belirli düğümler ve bağlantılar üzerinden ilerlediğinden eser hipermetin kabul edilir. Okurun çabasına ihtiyaç duyan bir metin olması, anlatıcı, yazar, muhatap, okur gibi temel unsurların parçalanmasını da kolaylaştırır. Aarseth bu parçalanmadan bahsederken *Afternoon*'da adeta sürekli olarak anlatıyı rayından çıkaran ve dikkat dağıtan "öteki" bir anlatıcı olduğunu söyler. Sözü edilen öteki anlatıcı, yazar ve gerçek anlatıcıdan daha güçlüdür (Aarseth, 1997, s. 93). Dolayısıyla da anlatıcının varsayımsal olarak kurguladığı muhatap ile okur arasında bir çatlak oluşur. Çünkü okurun bazı unsurlar aracılığıyla -örneğin olay örgüsüne ait düğümler- anlatı içerisinde kaybolması olasıdır. Okurun bu zorlukları bertaraf edebilmesi bazı nitelikleri taşıması gerekir ki bu da ergodik edebiyatın tanımını oluşturur: "Ergodik sanat eseri, maddi anlamda kendi kullanım kurallarını içeren, başarılı ve başarısız kullanıcılar arasında otomatik olarak ayırım yapan, belirli gereksinimleri olan bir eserdir" (Aarseth, 1997, s. 179). Metnin, kendi içerisinde ilerlenebilmesi için okurun hamlelerine ihtiyaç duyması onu ergodik yapar. Ergodiklik, beraberinde interaktiflik diye bilinen, "etkileşimli" sözcüğüyle Türkçeleştirilen kavramı da

barındırır. Aarseth'e göre kavramın ideolojik iması yeterince açıktır: Makinenin insan girdisini kabul etme ve bunlara yanıt verme yeteneği, insanlar ve makinelerin iletişimin eşit ortakları olmasına neden olmuştur (Aarseth, 1997, s. 48). Etkileşimli kurgular makine ile insan ortaklığının ürünleridir.

MUD (*Multi User Dungeon*) olarak bilinen çok kullanıcıli zindan oyunları Aarseth'in ergodik edebiyat özelliklerini örneklendirmek için üzerinde durduğu metinlerden bir diğeridir. Yazar, ilk MUD'un 1979 yılında geliştirildiğini söyler. Oyunun macera oyununa benzemekle birlikte onlardan ayrılan en büyük farkı birkaç oyuncunun aynı entrika içinde birlikte olabilmesidir. Bir MUD'da oyuncular oyuna genellikle kendi karakterleri aracılığıyla bağlanırlar ve yine kendilerine yakın buldukları karakterlerle sohbet edip oyunu sürdürürler. Aynı odada bulunan karakterlerin metin ve komutlar aracılığıyla oynadıkları bir oyundur. Örneğin elinize bir lamba aldığınızda "Lambayı çaldınız. Maalesef, bu işe yaramaz bir hurda/Alındı" yazısını görürsünüz. Aynı odadaki diğer oyuncular ise "Godot lambayı alıyor ama bunun çok az işe yaradığını anlıyor" yazan bir yazı görebilir. Yani MUD'lar belirli bir simülasyona dayanmadan sonsuz bir dizi sözde eyleme izin verir. Bu nedenle MUD oyuncuları edebi siborglardır; uzun vadeli tasarımların metinlerini, okuyucunun, yazarın tercihlerine ve deneyimlerine bağlı olarak doğaçlama ve geçici yazılarla birleştirirler (Aarseth, 1997, s. 149-160). MUD'ları edebiyat çerçevesinde yorumlamak gerekirse bahsedilmesi gereken ilk husus, bu oyunların metin aracılığı ile oynanmalarıdır. Karakterlerinin davranışlarının anlatıma, yani mimetik ifadelerle dökülmesi metnin oyundaki rolünün göstergesidir. Sonraki aşamalarda ise yazar, anlatıcı, bakış açısı, karakter gibi anlatıya özgü unsurların parçalandığı ve iç içe geçtiği görülür. Örneğin Aarseth'in yukarıda verdiği lamba örneğinde gören kimdir? Bakış açısı hangi karaktere geçmiştir? Odadaki herkes bu davranışı farklı bakış açılarından görür. Metinde karakter anlatıcı mı vardır yoksa anlatıcı olayların dışında mıdır? Oyuncular metinde seçimleri doğrultusunda ilerlediklerine göre ayırt edilebilen ve güç sahibi bir yazardan söz etmek mümkün müdür? Bu soruların hiçbirinin yanıtları net değildir. Bu da geleneksel metin algısının klasik edebiyat metodolojisi içerisinde kalmaya başladığını ve dijital ortamda var olan bu anlatıların yorumlanabilmesi için bu metodoloji içerisinde yer alan kavramlara temkinli yaklaşılmasının faydalı olabileceğini gösterir. Yine aynı gerekçelerle metin ergodiktir. Çünkü metin, okurun hamleleriyle şekillenir ve ilerler. Sonsuz kombinasyonlar eşliğinde çeşitlenerek bitmeyen bir metne dönüşür. Ayrıca kendi kullanım kuralları ve gereksinimleri vardır.

Dijital oyun dünyası dünyada olduğu gibi Türkiye’de de her geçen gün büyümeye devam etmektedir. Buna paralel olarak farklı yaş gruplarından ve sosyo-ekonomik düzeylerden oluşan oyuncu kitlesi de giderek genişlemektedir. Kavramın edebiyatla ilişkisini anlatı unsurlarının (anlatıcı, karakter, okur vb.) başkalaşması ve bu unsurların yeni bir kuramsal zeminden beslenmesi oluşturur. Bu nedenle MUD’lar ergodik edebiyatın yalnızca dünyada değil Türkiye’de de tipik metinleri olarak kabul edilebilirler. Işık Barış Fidaner’in *Sözcüklerden Yapılmış Dünyalar: MUD’lar* isimli yazısında MUD’ların Türkiye’deki tarihinden bahsedilir. MUD’ların geçmişi 1994 yılına ODTÜ’de okuyan birkaç öğrencinin geliştirdiği oyuna dayanır. 2000 yılında ise *Kayıp Efsaneler* isimli ilk Türkçe MUD ortaya çıkar. Türkçe karakterlerin kullanılması konusunda sorunlu olan oyundaki bu sıkıntı *Uzak Diyarlar* isimli MUD’da giderilir. *Uzak Diyarların* kapanmasından sonra (2003-2004) onun yerini *Cabülka-Cabülsa* isimli MUD alır. Sözü edilen oyunlar, periler, sıra dışı yaratıklar gibi doğaüstü unsurlarla insanların bir arada bulunduğu bir dünya yaratır. Bu dünya, aynı zamanda kapitalizm ve tüketimin hüküm sürdüğü günümüz dünyasının alternatifidir (Fidaner, 2020). MUD’lar burada sayılan çok yönlü etkilerinden dolayı iletişim bilimleri ve sosyoloji gibi birçok farklı disiplin tarafından çalışılmaktadır. Fakat oyunlardaki dil malzemesi çoğunlukla ihmal edilmiştir. *Uzak Diyarlar* oyunundaki “Duvarlar ince işçiliğin örneklerini barındırıyor. Bir merdiven dönerek yukarı çıkıyor. Etraf gürültülü. İçki kokan kahkahalar ve bağırışlar meşalelerin aydınlattığı sokakları dolduruyor. Bir kadın hiç çekinmeden vücudunu pazarlıyor...” (Fidaner, 2020) betimlemesi bu malzemenin zenginliğine örnektir. Metne dayanan oyunlar olan MUD’ların çok oyunculu olmaları nedeniyle özellikle karakter, anlatıcı, bakış açısı kavramları açısından değerlendirilebilir. Bu kavramların sibermetinlerin oluşturulmasına ve edebiyatın ergodik hâle getirilmesine olan katkıları, yeni araştırma alanlarıdır. Yine benzer şekilde “MUD’larda ‘söyle’ ve ‘duygu’ toplumsal komutlar olarak adlandırılır. Bir karakter bunları kullanarak bulunduğu mekândakilerin duyabileceği bir şeyler söyleyebilir ya da mimik, jest ve hareketlerini ifade edebilir” (Fidaner, 2020). Bu bakış açısı oyunlardaki metinlerin çözümlenmesinde kullanılabilir. Metinler Genette’in olay anlatıları ve sözcük anlatıları (Genette, 2007, s. 174) ayrımı ışığında çözümlenebilir.

MUD’lar dışında ergodik edebiyat kapsamında değerlendirilebilecek bireysel denemeler ve ilk örnekler de vardır. Doğanhan Murat Yücel’in yazdığı *Hayatın Ölüm Tarafı* isimli, etkileşimli kurgu örneği olarak tanıtılan metin internet tarayıcılarında çalışır ve olay örgüsü okurun yanıtları eşliğinde oluşturulur (Yücel, t.b.). Edebiyat ile oyunun iç içe geçtiği başka bir tür görsel romanlardır (*visual novel*). Bu türle ilgili genel değerlendirmede, görsel

romanların macera oyunlarının bir alt kolu olarak kabul edildiğinden, oyundan çok romanı anımsattığından, bazılarının tek bir hikâyeyi anlatırken bazılarının okurun seçimleri doğrultusunda dallanıp budaklanabileceğinden bahsedilir (Kibar, 2020). Romandan pasajlarla görsellerin aynı ekranda sunulması, türün MUD'lardan farklı yönüdür, görüntüyle yazının birlikteliğine işaret eder. Bu eserlerin, bir anlamda çizgi romanların okuyucuya seçenekler sunarak oyun biçimine sokulmuş hâlleri olduğu söylenebilir. Görsel romanlardan iki tanesi bu türün Türk yapımı ilk örneklerinden kabul edilirler. 2017'de piyasaya sürülen *İblis: Ölüm Okyanusu* (BlommChan, 2017) ve 2019'da meraklılarına sunulan *Misadventures of Laura Silver* (Aktaş, 2019) ergodik edebiyat bağlamında anılabilir. Sosyal medyanın da metinlerin etkileşimli hâle gelmesindeki rolü büyüktür. Hasan Boynukara'nın okurun yorumları ve denetimleri eşliğinde Facebook'ta yazdığı *Hibrit Hikâyeler*, 2018 yılında kitap olarak yayımlanmıştır (Seyhan, 2019).

Gerek dünyadaki gerekse Türkiye'deki ergodik metinlerin gelişmelerini, hem türler arası ilişkinin sonuçları hem de edebiyatın dijital dünyaya uyarlanması çerçevesinde yorumlayabiliriz. Görsel roman grafiğin ve resmin yazıyla birleşmesinin bir ürünüdür. Yine bu türde görülen animasyonlar ise dijital kültürle hayatımıza girmiş bir kavramdır. MUD'lar yazının sınırlarını genişletir. Bir odaya toplanıp kitap okuyan ve yorumlayan bir grup insanın hem mekân hem de metin açısından tabi olduğu sınırları kaldırır. Onları, internet aracılığıyla dünyanın her yerinden bağlanabilecekleri sanal bir odaya ve diledikleri gibi şekillendirebilecekleri bir metne kavuşturur. Dolayısıyla basılı eserlerde de var olabilen metin seçenekleri bilgisayarla birlikte sınırsız hâle gelir, bu çeşitlilik okura biçilen rollerin de değişmesine neden olur.

Sonuç

Bilgisayarın, akıllı telefonların, internetin ve türlü teknolojik gelişmelerin yaşamlarımızı sil baştan şekillendirdiği günümüzde, sanatın hiçbir alanının bu kuvvetli etkinin uzağında kalması beklenemezdi. Uzağında kalmamaktan öte sanat dalları bu etkinin sonucunda ortaya çıkan dijital kültür eşliğinde dönüşmeye başladılar. İşte bu çalışma da dijital kültür çatısı altında değişip dönüşen edebiyat eserlerine yönelik yeni bir okuma yönteminin tanıtılmasını ve bu yöntemin uygulanabilmesi için bazı kuramsal yaklaşımların ortaya konulmasını hedeflemiştir.

Ergodik edebiyat olarak anılan bu yeni yaklaşım, çağımızın bakış açısına uygun biçimde elektronik – basılı, modern – geleneksel gibi kavramların yarattığı ikiliklerle ilgilenmez. Onun ilgilendiği, otorite konumundaki yazar veya anlatıcının parmağının işaret

ettiği hedefe varmaya çalışan okurun eylemidir. Bu eylem, 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren anlatılarda başlayan çözümlenmeyle kuramsal bir zemine otursa da eylemin herhangi bir okur veya metin kuramıyla ilişkilendirilmeden yüzyıllar öncesine götürülmesi mümkündür. Ne var ki yapısalcılık sonrası metni kendi beklentileri, tercihleri ve algısı doğrultusunda şekillendiren okur, bu uğraşını 80'lerden itibaren bilgisayar ve internetle buluşturmuş aynı zamanda oyuna dönüştürmüştür. Dolayısıyla ergodik edebiyat eserlerindeki okur çabasını Antik Çin metinlerine kadar götürmek mümkün olsa da bu çabanın terminolojik düzlemde adlandırılması elektronik edebiyatın doğuşuyla olmuştur. Çünkü bilgisayarın icadı, anlatı ve metin kavramlarının sınırlarını genişletmiş, türler arası etkileşimi hızlandırmıştır. Bu sürecin sonunda, bilgisayar oyunu olarak anılan ama edebiyatın imkânlarından beslenen, roman olarak hazırlanıp yazılım alt yapısı gerektiren yeni metinler ortaya çıkmıştır. Böylelikle hem teknolojinin imkânları değerlendirilmiş hem edebiyatın sürükleyici, gizemli ve düğümler eşliğinde ilerleyen anlatı mekanizmasından yararlanılmış hem de modern dünyada yalnızlaşan ve kabuğuna çekilen insanın kaçışı için yeni dünyalar yaratılmıştır.

Metin algısının değişmesi ergodik edebiyatı oluşturan temel ölçüttür. Hiper ve sibermetin kavramlarının kuramsal anlamda görünürlük kazanmaları bu algı değişikliğinin sonucudur. Okurun, olay örgüsündeki seçimleri metni şekillendirir, metin bağlantılar ve atlamalar eşliğinde ilerleyen, doğrusal olmayan bir yapıya dönüşür. Bu yapı ergodik edebiyatın ikinci ana ölçütünü ortaya çıkarır: Okur. Okurun tercihleri metnin sürekli olarak yeniden yazılmasını getirir ve okur ile yazar bir anlamda eşitlenir. Okurun çabası, metnin bu çabanın ortaya çıkacak gereksinimlere sahip olması -bu hipermetinler için atlanarak okunacak sayfalar, sibermetinler için ise bilgisayar oyunu hâline getirilmiş anlatı olabilir- ergodik olma hâlini doğurur. Çalışmaya adını veren ergodik edebiyatın yeni bir okuma yöntemi mi yoksa hâlihazırdaki yöntemlerin yeni adı mı olduğu sorusu hatırlanacak olursa buradaki yeni ifadesinin var olmayan kavramların keşfi anlamına gelmediği fark edilecektir. Okur, metin, anlatı, oyun kavramları şüphesiz yeni değildir, onlarca yıldır farklı yaklaşımlar eşliğinde tartışılmaktadırlar. Fakat içinde bulunduğumuz dijital çağ yenidir ve adı anılan kavramların daha kapsamlı bir yaklaşımla değerlendirilmesini gerektirir. Ergodik edebiyatın yeniliği de buradadır. Disiplinlerarası, yapısalcı yöntemlerin mekanikliğinden ve kuramların mutlak ölçütlerinden uzak biçimde, okur ve metin kavramlarını dijital olanakları da hesaba katarak yeniden yorumlar.

Kaynakça

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext perspectives on ergodic literature*. London: John Hopkins University Press.
- Aktaş, F. E. (2019). Misadventures of Laura Silver: Nezaket beraberinde masumiyeti getirmez. *Kayıp Rıhtım*. <https://kayiprihtim.com/inceleme/misadventures-of-laura-silver-oyun-inceleme/> Erişim tarihi: 06.07.2022
- Aktulum, K. (2018). Metinlerarasılık görüngüsünde gerçeklik ya da metnin göndergeselliği. *Bilig*, 85, 233-256.
- Barthes, R. (2006). *Yazı üzerine çeşitlemeler / metnin hazzı*. (Ş. Demirkol, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 1973).
- Barthes, R. (2020). Yazarın ölümü. (O. Tecimen, Çev.). *Oggito*, <https://oggito.com/icerikler/yazarin-olumu/8913> Erişim tarihi: 31.08.2022
- Booth, W. C. (2012). *Kurmacanın retoriği*. (B. O. Doğan, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 1972).
- BloomChan. (2017). İblis: Ölüm okyanusu oyun incelemesi. *BloomChan.blogspot*. <http://bloom-chan.blogspot.com/2017/08/ilbis-olum-okyanusu-oyun-incelemesi.html> Erişim tarihi: 06.07.2022
- Cyber. (t.b.). *Tureng İngilizce-Türkçe sözlük içinde* <https://tureng.com/tr/turkce-ingilizce/cyber>
- Çınar, E. (2013). *Kitap-lık dosya: Blog:Yeni bir yazın türü mü?*, 168, 4-16.
- Eco, U. (1996). *Anlatı ormanlarında altı gezinti*. (K. Atakay, Çev.). İstanbul: Can Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 1994).
- Ergodik teori. (t.b.). *Stringfixer*. https://stringfixer.com/tr/Ergodic_theory
- Eskelinen, M. (2012). *Cybertext poetics the critical landscape of new media*. New York: Continuum Books.
- Gálves, R. C. ve Carreño, M. V. (2019). New possibilities in audiovisual ergodic narratives. *International Journal of Transmedia Literacy*, 5, 123-134.
- Genç, H. (2018, 22 Temmuz). *Kitap okuma alışkanlığınızı değiştirecek uygulamalar*. <https://www.hasangenc.com/kitap-okuma-aliskanliginizi-degistirecek-uygulamalar/> Erişim tarihi: 31.08.2022

- Genette, G. (2017). *Anlatının söylemi*. (F. B. Aydar, Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi. (Orijinal çalışma basım tarihi 1972).
- Gere, C. (2018). *Dijital kültür*. (A. Akın, Çev.). İstanbul: Salon Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 2008).
- Foucault, M. (2006). Yazar nedir? *Sonsuza giden dil seçme yazılar 6*, (I. Ergüden, Çev.). (1. baskı) içinde (s. 224-259). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 1994).
- Hayles, N. K. (2014). Elektronik edebiyat nedir? (G. Kayol Günher ve S. Ercan, Çev.). *Yeni medyaya eleştirel yaklaşımlar* (1. baskı) içinde (s. 323-367). İstanbul: Doğu Kitabevi. (Orijinal çalışma basım tarihi 2007).
- Huizinga, J. (2018). *Homo ludens*. (M. A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 1955).
- Idowu-Faith, B. O. (2012). *Hyperfictional language in Michael Joyce's Afternoon, a story and Megan Heyward's of day, of night* (Yayınlanmamış doktora tezi). Ibadan Üniversitesi, Nijerya.
- Kibar, M. (2020). Görsel roman nedir? Visual novel hakkında her şey. *Kayıp Rıhtım*. <https://kayiprihtim.com/dosya/gorsel-roman-nedir-visual-novel/> Erişim tarihi: 08.07.2022
- Kontopoulou, E. U., Predari, M. ve Gallopoulos. (2013). Onomatology and content analysis of ergodic literature. *NHT*. 1-5.
- Madran, R. O. (t.b.). Bilgisayarın tarihçesi. İçinde *Bilgisayar teknolojilerine giriş* (Ders notu). https://madran.net/wp-content/uploads/2013/09/btu100_1_ek_bilgisayarın_tarihcesi.pdf Erişim tarihi: 04.07.2022
- Malinowski, B. (1990). *İnsan ve kültür bir bilimsel kültür kuramı ve öbür denemeler*. (M. F. Gümüş, Çev.). Ankara: Verso Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 1944).
- Mendelsund, P. (2015). *Okurken ne görürüz?* (Ö. D. Gürkan, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 2014).
- Montfront, N. (2020, 30 Aralık). Cybertext killed the hypertext star. *Electronic book review*. <https://electronicbookreview.com/essay/cybertext-killed-the-hypertext-star/> Erişim tarihi: 06.07.2022
- Moran, B. (2002). *Edebiyat kuramları ve eleştirisi*. İstanbul: İletişim Yayınları.

- Onega S. ve Landa J. A. G. (2002). *Anlatıbilime giriş*. (Y. Salman ve D. Hakyemez, Çev.). İstanbul: Adam Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 1996).
- Özdenören, R. (2004). Sanal ortamda edebiyat. *Hece Dosya: İnternet Ortamında Edebiyat*, 8(96), 44-45.
- Sayısallaştırma ya da dijitalleştirme nedir? (t.b.). *Dijitalles*. <https://www.dijitalles.com/blog/dijitallesme/sayisallastirma-ya-da-dijitallestirme/>
- Seyhan, R. (2019). İnteraktif edebiyat (ya da öykü yeni bir döneme mi giriyor?). *Fikir coğrafyası*. <https://www.fikircografyasi.com/makale/interaktif-edebiyat-ya-da-oyku-yeni-bir-doneme-mi-giriyor>
- Siral, S. (2009). *Dijital yeniden yaratım çağında çevirinin işleyişi: Elektronik edebiyat metinleri bağlamında çeviri* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Boğaziçi Üniversitesi, İstanbul.
- Tanburoğlu, Ö. (2018). Dijital çağın özü dijital değildir. *Doğu Batı Dijital Çağ Özel Sayısı*, 21(86), 7-12.
- Telli Yamamoto, G. ve Karamanlı Şekeroğlu, Ö. (2014). *Sosyal medya ve blog*. İstanbul: Kriter Yayınları.
- Ünal, H. (2016). Üç yeni mesajınız var. *Hece Dijital Sayısal Kültür Özel Sayısı*, 20(234-235-236), 9-17.
- Walker, J. (2012). *Piecing together and tearing apart: Finding the story in Afternoon*. <https://jilltxt.net/txt/afternoon.html>
- Yılmaz, S. (2011). *Çeviribilimde metinlerarasılıktan metinlerötesiliğe: Yapısalcılık sonrası ve elektronik edebiyatla yenilenen metin kavramını çeviri kuramları üzerinden okumak* (Yayınlanmamış doktora tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Yücel, D. M. (t.b.). *Hayatın ölüm tarafı etkileşimli kurgu örneği*. <https://www.dmy.info/hayatın-olum-tarafi/>