

УНИВЕРЗИТЕТ „ГОЦЕ ДЕЛЧЕВ“ - ШТИП
ФИЛОЛОШКИ ФАКУЛТЕТ

UDC 81
UDC 82
UDC 008



ISSN: 2545-3998
DOI: 10.46763/palim

ПАЛИМПСЕСТ

МЕЃУНАРОДНО СПИСАНИЕ ЗА ЛИНГВИСТИЧКИ,
КНИЖЕВНИ И КУЛТУРОЛОШКИ ИСТРАЖУВАЊА

PALIMPSEST

INTERNATIONAL JOURNAL FOR LINGUISTIC,
LITERARY AND CULTURAL RESEARCH

PALMK, VOL XI, NO 21, STIP, 2026

ГОД. 11, БР. 21
ШТИП, 2026

VOL. XI, NO 21
STIP, 2026

ПАЛИМПСЕСТ

Меѓународно списание за лингвистички, книжевни
и културолошки истражувања

PALIMPSEST

International Journal for Linguistic, Literary
and Cultural Research

Год. 11, Бр. 21
Штип, 2026

Vol. 11, No 21
Stip, 2026

PALMK, VOL 11, NO 21, STIP, 2026

ПАЛИМПСЕСТ

Меѓународно списание за лингвистички, книжевни
и културолошки истражувања

ИЗДАВА

Универзитет „Гоце Делчев“, Филолошки факултет, Штип

ГЛАВЕН И ОДГОВОРЕН УРЕДНИК

Ранко Младеноски

УРЕДУВАЧКИ ОДБОР

Виктор Фридман, Универзитет во Чикаго, САД
Толе Белчев, Универзитет „Гоце Делчев“, Македонија
Нина Даскаловска, Универзитет „Гоце Делчев“, Македонија
Ала Шешкен, Универзитет Ломоносов, Руска Федерација
Олга Панкина, НВО Македонски културен центар, Руска Федерација
Астрид Симоне Хлубик, Универзитет „Крал Михаил I“, Романија
Алина Андреа Драгоеску Урлика, Универзитет „Крал Михаил I“, Романија
Сунчана Туксар, Универзитет „Јурај Добрила“ во Пула, Хрватска
Саша Војковиќ, Универзитет во Загреб, Хрватска
Шандор Чегледи, Универзитет во Панонија, Унгарија
Ева Бус, Универзитет во Панонија, Унгарија
Хусејин Озбај, Универзитет Гази, Република Турција
Озтурк Емироглу, Универзитет во Варшава, Полска
Елена Дараданова, Универзитет „Св. Климент Охридски“, Република Бугарија
Ина Христова, Универзитет „Св. Климент Охридски“, Република Бугарија
Џозеф Пониах, Национален институт за технологија, Индија
Сатхарај Венкатесан, Национален институт за технологија, Индија
Петар Пенда, Универзитет во Бања Лука, Босна и Херцеговина
Данило Капасо, Универзитет во Бања Лука, Босна и Херцеговина
Мета Лах, Универзитет во Љубљана, Република Словенија
Намита Субиото, Универзитет во Љубљана, Република Словенија
Ана Пеличер-Санчез, Универзитет во Нотингам, Велика Британија
Мајкл Грини, Универзитет во Нотингам, Велика Британија
Татјана Ѓурин, Универзитет во Нови Сад, Република Србија
Диана Поповиќ, Универзитет во Нови Сад, Република Србија
Жан Пол Мејер, Универзитет во Стразбур, Република Франција
Жан Марк Веркруз, Универзитет во Артуа, Република Франција
Регула Бусин, Швајцарија
Натале Фиорето, Универзитет во Перуца, Италија
Оливер Хербст, Универзитет во Вурцбург, Германија
Шахинда Езат, Универзитет во Каиро, Египет
Џулијан Чен, Универзитет Куртин, Австралија

PALIMPSEST

International Journal for Linguistic, Literary
and Cultural Research

PUBLISHED BY

Goce Delchev University, Faculty of Philology, Stip

EDITOR-IN-CHIEF

Ranko Mladenoski

EDITORIAL BOARD

Victor Friedman, University of Chicago, USA
Tole Belcev, Goce Delchev University, Macedonia
Nina Daskalovska, Goce Delchev University, Macedonia
Alla Sheshken, Lomonosov Moscow State University, Russian Federation
Olga Pankina, NGO Macedonian Cultural Centre, Russian Federation
Astrid Simone Hlubik, King Michael I University, Romania
Alina Andreea Dragoescu Urlica, King Michael I University, Romania
Sunčana Tuksar, Juraj Dobrila University of Pula, Croatia
Saša Vojković, University of Zagreb, Croatia
Sándor Czeglédi, University of Pannonia, Hungary
Éva Bús, University of Pannonia, Hungary
Husejin Ozbaj, GAZİ University, Republic of Turkey
Öztürk Emiroğlu, University of Warsaw, Poland
Elena Daradanova, Sofia University “St. Kliment Ohridski”, Republic of Bulgaria
Ina Hristova, Sofia University “St. Kliment Ohridski”, Republic of Bulgaria
Joseph Ponniah, National Institute of Technology, India
Sathyaraj Venkatesan, National Institute of Technology, India
Petar Penda, University of Banja Luka, Bosnia and Herzegovina
Danilo Capasso, University of Banja Luka, Bosnia and Herzegovina
Meta Lah, University of Ljubljana, Republic of Slovenia
Namita Subiotto, University of Ljubljana, Republic of Slovenia
Ana Pellicer Sanchez, The University of Nottingham, United Kingdom
Michael Greaney, Lancaster University, United Kingdom
Tatjana Durin, University of Novi Sad, Republic of Serbia
Diana Popovic, University of Novi Sad, Republic of Serbia
Jean-Paul Meyer, University of Strasbourg, French Republic
Jean-Marc Vercruysse, Artois University, French Republic
Regula Busin, Switzerland
Natale Fioretto, University of Perugia, Italy
Oliver Herbst, University of Würzburg, Germany
Chahinda Ezzat, Cairo University, Egypt
Julian Chen, Curtin University, Australia

РЕДАКЦИСКИ СОВЕТ

Луси Караниколова-Чочоровска
Толе Белчев
Нина Даскаловска
Билјана Ивановска
Ева Ѓорѓиевска
Марија Леонтиќ
Јована Караникиќ Јосимовска
Натка Јанкова-Алаѓозовска

ЈАЗИЧНО УРЕДУВАЊЕ

Ранко Младеноски (македонски јазик)
Весна Продановска (англиски јазик)
Толе Белчев (руски јазик)
Билјана Ивановска (германски јазик)
Марија Леонтиќ (турски јазик)
Ева Ѓорѓиевска (француски јазик)
Јована Караникиќ Јосимовска (италијански јазик)

ТЕХНИЧКИ УРЕДНИК

Славе Димитров

АДРЕСА

ПАЛИМПСЕСТ
РЕДАКЦИСКИ СОВЕТ
Филолошки факултет
ул. „Крсте Мисирков“ бр. 10-А
п. фах 201
МК-2000 Штип

<http://js.ugd.edu.mk/index/PAL>

Меѓународното научно списание „Палимпсест“ излегува двапати годишно во печатена и во електронска форма на посебна веб-страница на веб-порталот на Универзитетот „Гоце Делчев“ во Штип: <http://js.ugd.edu.mk/index.php/PAL>
Трудовите во списанието се објавуваат на следните јазици: македонски јазик, англиски јазик, германски јазик, француски јазик, руски јазик, турски јазик и италијански јазик.
Трудовите се рецензираат.

EDITORIAL COUNCIL

Lusi Karanikolova-Chochorovska
Tole Belcev
Nina Daskalovska
Biljana Ivanovska
Eva Gjorgjievska
Marija Leontik
Jovana Karanikik Josimovska
Natka Jankova-Alagjozovska

LANGUAGE EDITORS

Ranko Mladenoski (Macedonian language)
Vesna Prodanovska (English language)
Tole Belcev (Russian language)
Biljana Ivanovska (German language)
Marija Leontik (Turkish language)
Eva Gjorgjievska (French language)
Jovana Karanikik Josimovska (Italian language)

TECHNICAL EDITOR

Slave Dimitrov

ADDRESS

PALIMPSEST
EDITORIAL COUNCIL
Faculty of Philology
Krstev Misirkov 10-A
P.O. Box 201
MK-2000, Stip

<http://js.ugd.edu.mk/index/PAL>

The International Scientific Journal “Palimpsest” is issued twice a year in printed form and online at the following website of the web portal of Goce Delcev University in Stip: <http://js.ugd.edu.mk/index.php/PAL>
Papers can be submitted and published in the following languages: Macedonian, English, German, French, Russian, Turkish and Italian language.
All papers are peer-reviewed.

СОДРЖИНА / TABLE OF CONTENTS

11 ПРЕДГОВОР

Ала Шешкен, член на Уредувачкиот одбор на „Палимпсест“

FOREWORD

Alla Sheshken, member of the Editorial Board of “Palimpsest”

ЈАЗИК / LANGUAGE

15 Lilis Handayani Napitupulu, Kristiawan Indriyanto

VERBAL THREATS AS POWER PERFORMANCE: A CRITICAL DISCOURSE ANALYSIS OF JOHN DUTTON’S IMPERATIVES IN *YELLOWSTONE SEASON 1*

27 Şirin Tufan

LANGUAGE MAINTENANCE / SHIFT AND SPEAKERS’ ATTITUDES IN TURKEY: THE CASE OF MACEDONIAN IN MUSTAFAPAŞA, CAPPADOCIA

37 Марија Леонтиќ

ИЗВИЦИТЕ ЗА ОБРАЌАЊЕ И ПОВИКУВАЊЕ ВО СОВРЕМЕНИОТ ТУРСКИ ЈАЗИК, НИВНОТО ЗНАЧЕЊЕ И ЕКВИВАЛЕНТИ ВО МАКЕДОНСКИОТ ЈАЗИК

Marija Leontik

INTERJECTIONS OF ADDRESS AND CALLING IN CONTEMPORARY TURKISH, THEIR MEANINGS AND EQUIVALENTS IN MACEDONIAN

49 Mirela Papa

TRADUZIONE INTERSEMIOTICA: LE COPERTINE DEI LIBRI DI BUZZATI IN ALBANIA

Mirela Papa

INTERSEMIOTIC TRANSLATION: BUZZATI’S BOOK COVERS IN ALBANIA

61 Gazi Özdemir

XVII. YÜZYIL OSMANLI SİYASET DİLİNDE DEVLET, HUKUK VE OTORİTE: KOÇI BEY RİSALESİ’NDE KRİZİN VE İHYANIN METAFORİK TASAVVURU

Gazi Özdemir

STATE, LAW, AND AUTHORITY IN 17TH-CENTURY OTTOMAN POLITICAL LANGUAGE: THE METAPHORICAL REPRESENTATION OF CRISIS AND RESTORATION IN KOÇI BEY’S TREATISE

71 Катерина Видова

ЗА НЕКОИ КАРАКТЕРИСТИКИ НА ЛЕКСИКАТА ВО СОВРЕМЕНАТА МАКЕДОНСКА ПОЕЗИЈА

Katerina Vidova

ABOUT SOME CHARACTERISTICS OF THE LEXIS OF THE MACEDONIAN CONTEMPORARY POETRY

КНИЖЕВНОСТ / LITERATURE

- 83** **Бојана Костова, Ранко Младеноски**
ФОЛКЛОРНИОТ ХИПОТЕКСТ ВО РОМАНОТ „СИНОТ НА КРАЛОТ“ ОД
СЛАВЧО КОВИЛОСКИ
Bojana Kostova, Ranko Mladenovski
THE FOLKLORIC HYPOTEXT IN THE NOVEL *THE KING'S SON* BY
SLAVCHO KOVILOSKI
- 93** **Vagif Sultanlı**
XX. YÜZYIL GÖÇMEN NESRİNDE ZAMAN VE MEKÂNIN
DEKONSTRÜKSİYONU (AZERBAIJAN VE MAKEDON EDEBİYATI
BAĞLAMINDA)
Vagif Sultanly
DECONSTRUCTION OF TIME AND SPACE IN THE PROSE OF EMIGRATION
OF THE 20TH CENTURY (IN THE CONTEXT OF AZERBAIJANI AND
MACEDONIAN LITERATURE)
- 105** **Mümin Ali**
DİJİTALLEŞEN EDEBİYAT VE DİJİTAL EDEBİYAT
Mumin Ali
DIGITALIZING LITERATURE AND DIGITAL LITERATURE
- 117** **Natalija Pop Zarieva, Krste Iliev**
REIMAGINING HOME: LITERARY ENCOUNTERS WITH DEEP
ECOLOGICAL THOUGHT
- 129** **Zekiye Tunç**
ESKİ TÜRK DESTANLARINDA FETİH POLİTİKASI
Zekiye Tunç
THE POLICY OF CONQUEST IN ANCIENT TURKİC EPİCS

КУЛТУРА / CULTURE

- 143** **Сања Ристески, Сашка Голомеова Лонгурова, Силвана Жежова, Соња
Јордева, Ванѓа Димитријева Кузманоска**
КНИЖЕВНИТЕ ДЕЛА НА ЛЕО ТОЛСТОЈ И ОСКАР ВАЈЛД КАКО МОДНА
ИНСПИРАЦИЈА
**Sanja Risteski, Saska Golomeova Longurova, Silvana Zhezhova, Sonja
Jordeva, Vanga Dimitrieva Kuzmanoska**
THE LITERARY WORKS OF LEO TOLSTOY AND OSCAR WILDE AS
FASHION INSPIRATION
- 153** **Ruska Ivanovska-Naskova, Marija Pandeva, Ema Lakinska, Davor
Jankuloski**
A SERIES OF ARTICLES ON KONESKI IN THE FOREIGN PRESS

МЕТОДИКА НА НАСТАВАТА / TEACHING METHODOLOGY

- 165 Simona Serafimovska, Nina Daskalovska**
STUDENTS' ATTITUDES TOWARD THE INTEGRATION OF THE DUOLINGO APPLICATION IN ENGLISH LANGUAGE LEARNING
- 177 Vesna Prodanovska-Poposka**
BETWEEN THEORY AND PRACTICE: A POST-LECTURE ANALYSIS OF COMMON-LAW DEFENCES
- 187 Branka Grivčevska**
MOTIVAZIONI, PERCEZIONI E RISULTATI DEI PARTECIPANTI ALLA SPERIMENTAZIONE DEL MOOC *ITALIANO ACCADEMICO PER STUDENTI SLAVOFONI*
Branka Grivčevska
MOTIVATIONS, PERCEPTIONS AND RESULTS OF THE PARTICIPANTS IN THE EXPERIMENTATION OF THE MOOC *ACADEMIC ITALIAN FOR SLAVIC-SPEAKING STUDENTS*
- 197 Özlem Kurt**
YABANCILARA TÜRKÇE ÖĞRETİMİ İÇİN HAZIRLANMIŞ YEDİ İKLİM TÜRKÇE DERS KİTABININ ETKİLEŞİM ODAKLI İNCELENMESİ
Ozlem Kurt
AN INTERACTION-FOCUSED ANALYSIS OF THE YEDI IKLİM TÜRKÇE TEXTBOOK FOR TEACHING TURKISH TO FOREIGNERS
- 209 Весна Кожинкова**
РАЗВИВАЊЕ НА КОГНИТИВНИТЕ СПОСОБНОСТИ КАЈ УЧЕНИЦИТЕ ВО НАСТАВАТА ПО ЛИТЕРАТУРА
Vesna Kozhinkova
DEVELOPING COGNITIVE SKILLS IN STUDENTS IN LITERATURE TEACHING
- 223 Tilen Smajla**
DIE MEINUNGEN SLOWENISCHER UNIVERISTÄTSSTUDIERENDER ZUM EINSATZ VON KÜNSTLICHER INTELLIGENZ IN EINEM SPRACHKURS FÜR FACHFREMDSPRACHE
Tilen Smajla
THE VIEWS OF SLOVENIAN UNIVERSITY STUDENTS ON THE APPLICATION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN LSP TEACHING
- 233 Nensi Gjetani, Ema Kristo**
INDIVIDUELLE LERNWEGE IM DEUTSCHUNTERRICHT: DIFFERENZIERUNG UND PERSONALISIERUNG
Nensi Gjetani, Ema Kristo
INDIVIDUAL LEARNING PATHWAYS IN GERMAN LANGUAGE TEACHING: DIFFERENTIATION AND PERSONALIZATION

- 245 Erta Spaho-Herri, Migena Sejdini**
DIE ROLLE DER ÜBERSETZUNG IM DaF-UNTERRICHT: DIE SITUATION
IN ALBANIEN
Erta Spaho-Herri, Migena Sejdini
THE ROLE OF TRANSLATION IN TEACHING THE GERMAN LANGUAGE
(SITUATION IN ALBANIA)
- 257 Jonida Bushi, Alma Kosova**
GESUNDHEIT ALS SCHLÜSSELTHEMA IM FREMDSPRACHEN-
UNTERRICHT: EINE ANALYSE AUSGEWÄHLTER LEHRWERKE
Jonida Bushi, Alma Kosova
HEALTH AS A KEY TOPIC IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING: AN
ANALYSIS OF SELECTED TEXTBOOKS

ПРИКАЗИ / BOOK REVIEWS

- 271 Даниела Андоновска-Трајковска**
ВАЛЕНЦИЈА НА ЛИРСКОТО ЈАС: АКТАНТНА АНАЛИЗА НА „ЧОВЕЧКИ
ТИШИНИ“ ОД БОРЧЕ ПАНОВ
Daniela Andonovska-Trajkovska
THE VALENCY OF THE LYRICAL SUBJECT: ACTANTIAL ANALYSIS OF
HUMAN SILENCES BY BORCHE PANOV
- 283 Lucia Ráčková**
L'AMALGAME LEXICAL – FRÉQUENT DANS L'USAGE, RARE DANS LE
DICTIONNAIRE DE RÉFÉRENCE
Lucia Ráčková
LEXICAL BLENDS: FREQUENT IN USE, RARE IN REFERENCE

ДОДАТОК / APPENDIX

- 295 ПОВИК ЗА ОБЈАВУВАЊЕ ТРУДОВИ**
ВО МЕЃУНАРОДНОТО НАУЧНО СПИСАНИЕ „ПАЛИМПСЕСТ“

CALL FOR PAPERS
FOR THE INTERNATIONAL SCIENTIFIC JOURNAL “PALIMPSEST”

DİJİTALLEŞEN EDEBİYAT VE DİJİTAL EDEBİYAT

Mümin Ali

Uluslararası Balkan Üniversitesi, Kuzey Makedonya

mumin.aliov@ibu.edu.mk

Öz: Dijital çağın getirdiği yeni iletişim ve üretim biçimleri, edebiyatın üzerinde bir dönüşüm etkisi yaratmıştır. Oluşan etkinin daha net ortaya koyulması için iki ana kavram üzerine yoğunlaşılması gerekmektedir: “dijitalleşen edebiyat” ve “dijital edebiyat”. Yapılan çalışma bu iki kavram arasındaki kritik ayrımı netleştirmeyi amaçlamaktadır. Tarihsel süreçte insanoğlunun anlatma çabasının yazılı iletişimden matbaaya, oradan da dijital ortama evrilmesini ele alarak, dijitalleşmenin edebiyatı nasıl etkilediği irdelenmektedir. Dijitalleşen edebiyat, geleneksel (matbu) eserlerin içerik veya formunda köklü bir değişiklik olmaksızın elektronik ortama aktarılmasıdır. Bunun aksine, dijital edebiyat, var olabilmek için zorunlu olarak yazılım ve dijital teknolojiye ihtiyaç duyan eserlerdir. Bu tür eserler, dijital doğumlu olup, kâğıt üzerinde hiçbir anlam ifade etmeyecek (multimedya, animasyon, okur girdisine bağlı değişen hipermetinsel yapılar) unsurları içermektedir. Bu iki kavram arasındaki ayrımın doğru bir şekilde belirlenmesi, hem edebiyat bilimi hem de iletişim çalışmalarına, dijitalleşen dünyada sağlıklı bir teorik çerçeve oluşturulması açısından elzem bir değer taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Dijital edebiyat, Dijitalleşen edebiyat, Elektronik edebiyat, Dijital dönüşüm, Etkileşim, Hipermetin, Edebiyat.*

Giriş

Bugün içinde bulunduğumuz dijital çağda süratli gelişen evölüsyon ışığında edebiyat ve edebiyatçılar daha önce hiç olmadığı kadar hızlı bir şekilde yayılma ve kitlelere ulaşma fırsatını yakalamıştır. Aynı gelişmenin bir devamı niteliğinde farklı edebiyatlar arasında da sınırlar gittikçe daralmaktadır. Hâl böyle olunca herhangi bir ayrım gözetmeksizin, birlikte veya birbirinin yerine kullanılan iki kavram da ortaya çıkmıştır: dijitalleşen edebiyat ve dijital edebiyat. Sosyal/içtimai bir varlık olan insanın en belirgin özelliklerinden biri meramını anlatma uğraşısıdır. Doğası gereği yeni keşiflere ve değişimlere açık olan insanoğlu, ilk çağdan bu yana çeşitli dönüşümler ve evrelerden geçmiştir. Bu değişimler anlatma biçimine de yansımıştır. İlk dönemlerde eylem ve hareketlerle gerçekleşen anlatma süreci görsellerden faydalanılarak kalıcı kılınmıştır. Daha sonra sözle iletişim kuran insanın yazılı iletişime geçmesi yeni bir dönüşümün ifadesi olduğu aşikârdır. Bugün geline son noktada ise insan meramını hareket, görsel, ses, söz ve yazı gibi dijital medya unsurlarını bir arada kullanarak anlatmaktadır. Dijital

medya araçları, bir ifade biçimi olan edebiyatın hâlini de aksettirmektedir. Eylem ve sözle ifa edilen edebiyat sanatı, akabinde yazıya dökülerek yeni bir boyut kazanır ve asırlarca hâkimiyetini bu düzlemde sürdürür. Ulaşılan noktada ise artık ekran yoluyla ifade edilen anlatılar dijital ürün olarak interaktif bir biçimde daha üst bir perdeye taşınmıştır. Edebiyatın dijitale yayılmasıyla birlikte yazar ve bilgisayar programcıları edebiyatın dijitaldeki varlığını beraber ilerletmişlerdir. Böylece edebiyatın dijitalleşme sürecinde yazıya hareket, görsel, etkileşim ve ses gibi farklı donanımlar eklenerek dijital edebiyatın ortaya çıkması sağlanmıştır. Canlı ve hareketli bir gelişim seyri takip eden edebiyat, günümüzde yeni araçlarla zenginleşmekte ve aynı zamanda modern dünyanın farklı mecralarına yayılmaktadır. Bu farklı mecralardan hareketle dijitalleşen edebiyat ve dijital edebiyat kavramları ortaya çıkmıştır. Bu çalışmada bahse konu olan iki kavramın sınırlarını belirlemek amacıyla dijitalleşen edebiyat ve dijital edebiyat kavramları tanımlanarak açıklanmaya çalışılmıştır. Ayrıca dijitalleşen edebiyat ve dijital edebiyat ayrımını yapmadan, sınırlarını ve kapsamalarını belirlemeden edebî, iletişim ve bilgi boyutlu işlevlerinden söz etmek zor olacaktır.

1. Edebiyatın Dijitalleşmesi ve Dijital Edebiyat

Dijital teknolojilerin edebiyata da uygulanması ve uyarlanmasıyla birlikte dijital edebiyat veya elektronik edebiyat kavramları daha çok gündeme gelmeye başlamıştır. Dijital teknolojilerin yeni ve çok dinamik bir yapıya sahip olması, bu kavramların sınırlarının kesin olarak netleştirilmiş olmaması bu iki kavramın iç içe geçmesine ve bazı yanlış anlaşılmalara sebep olmaktadır. Dijital edebiyat, dijitalleşme ile birlikte 90'lı yıllarda ivme kazanmaya başlamıştır. Değişen dijital mecra da gelişen ve devamlılığını sürdüren edebiyatın okunması, yazılması, öğretilmesi ve anlaşılmasını teşvik etmek amacıyla 1999 yılında The Electronic Literature Organization (Elektronik Edebiyat Organizasyonu) kurulmuştur. Organizasyonun kurulmasıyla birlikte elektronik edebiyat, ağa bağlı olan veya olmayan bilgisayarların sağladığı imkân ve bağlamlardan yaralanan, önemli edebî özelliklere sahip çalışmalar olarak tanımlanmıştır (Simanowski, 2011, s.27). Bu tanım edebiyatın edebî yaratıcılık yönünü bir kenara bırakarak, dijital ortamdan elektroniğe bir geçiş sağlamakta ve bununla birlikte kavramın isimlendirilmesinden itibaren de yeni anlaşmazlıkları beraberinde getirmiştir. Hyles (2008), elektronik edebiyatı genel olarak dijitalleştirilmiş basılı edebiyatın aksine dijital olarak doğmuş, bir bilgisayarda yaratılan ve bir bilgisayarda okunması amaçlanan birinci nesil bir dijital nesne olarak tanımlar (s.3). Hyles'in elektronik edebiyat olarak tanımladığı kavramın farklı kaynaklarda dijital edebiyat olarak kullanıldığını görmek mümkündür. Rettberg, elektronik kelimesinin elektrik ile çalışan cihazların kullanma gereksinimi çağrıştırdığını ve bunun aksine edebiyatın ise sınırlarının oldukça bulanık bir kavram olduğu için bazı araştırmacılar tarafından elektronik edebiyat kavramına karşı geldiğini, elektronik edebiyat yerine dijital edebiyat kavramını kullanmayı tercih ettiklerini belirtmektedir (Rutberg, 2018). Raine Koskimaa, 2000 yılında hazırlamış olduğu *Digital Literature. From Text to Hypertext and Beyond* (Dijital Edebiyat. Metinden Hipermetine ve Ötesi) başlıklı tezinde, dijitalleşmenin doğrudan veya

dolaylı bir şekilde edebiyatın tüm alanlarını etkilediğini ve bunun sonucu olarak da dijital edebiyat kavramının ortaya çıktığını belirtmektedir. Koskimaa, dijital edebiyat kavramının çok dağınık ve tanımlanması zor bir kavram olduğunu ve özünde dört sınıflandırmadan hareket edilmesi gerektiğini belirtir:

- a) Yazılı basının dijitalleştirilmesi: Eski ve tarihî bir değere sahip olan nadir eserlerin fiziksel baskısı korunarak geniş kitlelerin kullanımına sunmak amacıyla taranması ve dijital ortama aktarılması.
- b) Orijinal eserin dijital olarak yayınlanması: Herhangi bir hipermetinsel teknik kullanmadan, hem basılı hem de dijital olarak yayınlanması mümkün olan eserleri sadece dijital ortamda yayınlamak.
- c) Dijital formatın mümkün kıldığı yeni teknolojileri kullanan edebiyat: Hiper-romanlardan etkileşimli şiir veya multimedya ansiklopedilerine kadar içerisinde her şeyi içermektedir.
- d) Ağ edebiyatı: sadece İnternet’te ve İnternet’e özgü özellikleri kullanan hipermetinsel edebiyat grubu (Koskimaa, 2000).

Dinamik bir yapıya sahip olan dijital teknolojiler sürekli olarak gelişip genişlediği için sadece hipermetin, etkileşimli eserler veya multimedya içerikleri metnin içeriğine dâhil edilmesi dijital edebiyatın tanımını oluşturmakta yetersiz kalmaktadır. Buradan hareketle dijitalleşen edebiyatı tanımlamaya yönelik yapılan çalışmalarda doğrudan veya dolaylı olarak dijitalleşme ve dijital doğmuş eserlerinin dikkat çektiğini söylemek mümkündür. Dijitalleşme veya dijital dönüşüm analog bilgilerin bilgisayar tarafından okunabilmesi için dijital ortama aktarılması anlamına gelirken, dijital doğmuş ise doğrudan dijital bir formatta ortaya çıkan materyalleri ifade etmektedir. Bu noktada iki edebiyat biçiminin varlığından söz etmek mümkündür: Dijitalleşen edebiyat ve dijital edebiyat. Dijitalleşen edebiyat, geleneksel edebiyatın dijital medyadaki varlığını temsil etmektedir. Okuyucunun edebî metne erişimini hızlandıran, beğenisini artıran ve anlamasını kolaylaştıran ek işlevler veya multimedya içerikleri ile zenginleştirilen dijital formatlarda basılı edebî içeriklerdir. Ayrıca metnin doğası ve anlamı değişmeden de matbu olarak basılabilir. Edebiyatın dijitalleşmesi geleneksel edebiyatın dijital medyadaki görünümüdür. Fakat dijital teknolojilerin yardımıyla edebiyatın üretimi ve pazarlanmasını dijital edebiyat kisvesine büründürmek doğru değildir. Noah Wardrip-Fruin, dijital edebiyat eserini bilgisayarlar tarafından gerçekleştirilen ve dijital işlem sonucunda ortaya çıkan edebî eser olarak tanımlar (Wardrip-Fruin, 2010, s.28). Dijital hesaplama koşulu ise bir bilgisayarda yaygın olarak bilinen sıradan yaratılma yolu ile yerine getirilmemektedir. Böyle düşünüldüğü takdirde geleneksel edebiyatın dijital mecralardaki görünümü olan dijitalleşen edebiyattan daha fazla ileriye gidilmemektedir. Simanowski, bir metnin dijital edebiyat olarak sınıflandırılabilmesi için metnin sadece dijital doğmuş olması ve dijital hesaplama zorunluluğu koşulunu yerine getirmiş olmasının yetersiz olduğunu belirtmektedir. Çünkü sadece kodlama olgusu bir edebî eseri dijital edebiyatın bir ürünü yapması için yeterli bir unsur değildir. Dijitaldeki her olgu hatta klasik bir metnin dijital ortamda yazılması bile zorunlu olarak kodlanmıştır. Bir edebî eserin bilgisayardaki varlığı onu dijital edebiyat yapmaz. Kodlama

ancak ekranda estetik bir ifade unsuruna büründüğü takdirde anlamlı hâle gelir. Örneğin kelimelerin ekranda hareket etmesi ve belirli bir kullanıcı eyleminden sonra ekrandan kaybolması gibi. Hareket eden harfler dil dışı bir nitelik içerir ve okuyucunun/izleyicinin hayal gücünde belirli bir harf kombinasyonuna dayalı bir dünya yaratma paradigmasından okuyucu ve izleyiciyi doğrudan bir olay sunmaya doğru hareket ettirilir (Simanowski, 2010). Ancak burada dikkat edilmesi gereken temel bir unsur ise eserin merkezi bir etkinlik olarak okuma eylemini gerektirmesidir. Dolayısıyla bir metnin dijital edebiyat ürünü olabilmesi için dijital doğmuş olması, dijital hesaplama zorunluğu, ekranda estetik bir ifade unsuruna bürünmesi ve merkezi bir etkinlik olarak okuma eylemini gerektirmesi koşullarını sağlaması gerekmektedir. Buradan hareketle dijital bir nesne olan dijital edebiyat, dijital olarak doğmuş olan, dijital ortamda yaratılan, dijital olarak okunması amaçlanan ve metnin doğası ve anlamı değişmeden dijital ortamdan taşınması imkânsız olan edebiyattır. Dijital edebiyat dijital medya için yazılmış; dizüstü ve masaüstü bilgisayarlar, sunucular, cep telefonları, oyun konsolları, etkileşimli ortam denetleyicileri veya bizi çevreleyen diğer bilgisayarlardan herhangi biri tarafından gerçekleştirilen ve dijital hesaplamayı gerektiren edebî eserlerdir. Dijital edebiyat dijital ortamda, dijital ortam için yapılan ve dijital ortamda okunmayı amaçlayan edebiyattır.

Edebiyatın dijitalleşmesini dijital edebiyattan ayıran temel kriter, dijitalleşen edebiyatta içerik aynı zamanda matbu olarak da basılma ihtimalini bünyesinde barındırırken, dijital edebiyatın ise kâğıt üzerinde hiçbir anlam ifade etmeyen multimedya, animasyon ve etkileşim boyutu gibi özellikleri içermesidir. Örneğin Ali Rıza Esin'in 1997 yılında sadece dijitalde yayınlanan *41 Derece* isimli şiir kitabı bir dijital edebiyat örneği değil, dijitalleştirilmiş edebiyat ürünüdür. Ancak Camille Utterback ve Romy Achituv'un 1999 yılında ortaya sürdükleri *Text Rain* isimli kurulumda metin etkileşiminin görsel bir nesne olma değerine sahip olması onu dijital edebiyatın bir ürünü yapmaktadır. Dijital teknolojilerle birlikte dijital medya edebî metinlere etkileşim, aracılık ve performans özelliklerini de beraberinde getirmiştir (Simanowski, 2020, s.11-21). Etkileşim çalışmayı alıcı ile birlikte inşa etmeyi amaçlamaktadır. Etkileşim, programlanmış etkileşim ve ağa bağlı etkileşim olarak iki şekilde gerçekleşmektedir. Çalışmanın özelliklerine tepki verme olan programlanmış etkileşim yazılım ve insan arasındaki etkileşimi içermektedir (ör. okuyucuların hipermetinlerde kendi başlarına gezinme kararı vermelerini gerektiren çok doğrusallık). Ağa bağlı etkileşim ise insan ve insan arasında gerçekleşen etkileşimdir ve diğer alıcıların etkinliklerine tepki vermeyi içermektedir (ör. yazılım aracılığıyla işbirlikçi proje yazmak). Aracılık, geleneksel ifade araçları arasındaki kavramsal ve bütüncül bağlantıyı işaret etmektedir; dil, fotoğraf ve müzik gibi. Performans (süreklileştirme) alıma bağlı olan performansı ifade etmektedir. Performans yönleri, ör. görüntülerin ardaşıklığı, döngü sayısı veya basit bir GIF animasyonundaki arka plan gibi dijital çalışmaların görünmez düzeyleridir.

2. Edebiyatın Dijitalleşme Tarihi ve Gelişim Süreci

Dijitalleşen edebiyatın tarihi büyük oranda dijital bilgisayarların evrimi ile ilintilidir. Kelime işlemcileri, masaüstü tanımlama ve düzenleme programları

edebiyatın dijitalleşme sürecinin temelini oluşturmaktadır. Kelime işlemcilerinin eseri yazma aşamasındaki sağladığı kolaylık ve düzenleme veya mizanpaj programlarının metinleri geleneksel matbaadan daha hızlı ve daha düşük bir maliyetle düzenlenmesini sağlamasıyla birlikte, edebiyatın dijitalleşme sürecine girmesi için bir kapı aralanmıştır. Bu sürecin diğer bir ayağını ise İnternet ve World Wide Web (www. - Dünya Çapında Ağ)'in mümkün kıldığı araç ve ağlarının geliştirilmesi oluşturmaktadır. İki farklı kavramı olan dijitalleşen edebiyat ve dijital edebiyatın gelişim süreçleri de ayrı ayrı ele alınmalıdır. Tarihi süreç içerisinde kitapların dijitalleşmesine yönelik birtakım girişimler olmasıyla birlikte, Michael S. Hart e-kitabın kurucusu olarak bilinmektedir. Michael S. Hart ilk kez 1971 yılında bir belgeyi elektronik olarak uyarlamış ve daha fazla kitabın dijital kopyalarının oluşturulması için onun öncülüğünde Gutenberg Projesi olarak isimlendirilen dünyanın ilk dijital kütüphanesi kurulmuştur (Project Gutenberg, t.y.). Dijital kitapların ilk sağlayıcısı olan Gutenberg Projesi dijital kütüphanenin kurulmasındaki amaç nadir eserlerin dijital ortama aktarılarak arşivlenmesi ve daha fazla kitlelere ulaşmak için dağıtılmasıdır. Günümüzde de mevcudiyetini sürdüren Gutenberg Projesi dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte sadece nadir eserlerin dijital kütüphaneye aktarılması ile sınırlı kalmayarak, dijital mecra için tasarlanan e-kitaplar üretmektedir. Özellikle 80'lerden sonra e-kitap okuma için özel donanım cihazları veya bilgisayarlar geliştirme çabası içerisinde girilmiş ve bu yaygınlık kazanmıştır. Böylece 1989 yılında Franklin Computer İncil'in sadece bağımsız bir cihazla okunabilen dijital baskısını öne sürmüştür. 1993 yılına gelindiğinde ise dünyanın ilk e-romanı olarak anılan Peter James'in *Host* (Ev Sahibi) adlı romanı yayınlanmış ve bundan sonraki süreçte e-kitaplar büyük bir ivme kazanmıştır. Günümüze doğru gelindiğinde ise hem basılı hem de dijital metinler derin bir şekilde iç içe girdiği görülmektedir. Dijital teknolojilerin ticarî baskı süreciyle bütünleşmesi baskının ayrı bir ortamdan ziyade dijital metnin belirli bir çıktı biçimi olarak düşünülmesine neden olmaktadır. Bu yüzden matbu olarak hazırlanan eserlerin (kitap, dergi, gazete) artık büyük bir çoğunluğu dijital mecrada da yayımlanmaya başlar. Dijital dönüşüm sürecinin yaygınlaşmasındaki temel neden dijitalleşmenin ve dijital yayıncılığın sağlamış olduğu avantajlardır. Dijital yayıncılık matbu yayıncılıktan ayrı bir teknolojidir ve farklı özelliklere sahiptir. Dijital medyayı sadece bilgiyi sunmanın yeni bir yolu olarak tanımlamak doğru değildir. Çünkü dijital medya bilgiyi iletmekle kalmayıp aynı zamanda müşterileri, reklamcıları ve okuyucuları da dâhil eden etkileşim olanakları sağlamaktadır. Dijital yayıncılığı matbu yayıncılıktan ayıran en önemli özellikleri doğrudanlık, multimedya kapasitesi, sınırsız alan, düşük maliyet ve etkileşimdir (Kyung, 2011). Dijital mecrada basım ve fiziksel dağıtım olmadığı için yayınlanan verinin gecikme süresi yoktur dolayısıyla en güncel verinin yayınlanmasına ve erişimine olanak sağlamaktadır. Dijital mecrada herhangi bir alan ve zaman sınırlaması yoktur. Dijital mecra fiziksel baskı ve dağıtım gerektirmediği için maliyeti düşüktür. Multimedya kapasitesi sayesinde farklı medya türlerini aynı anda uygulayarak içerik kapsamı genişletilebilir ve yine multimedya kapasitesi sayesinde engelli bireylerin okuması için kolaylık sağlamaktadır. Ayrıca etkileşim özelliği sayesinde okuyucuların sürece aktif olarak katılmalarını sağlamaktadır.

3. Dijital Edebiyatın Tarihi ve Gelişim Süreci

Genel amaçlı programlanmış dijital bilgisayarın üretilmesiyle birlikte dijital edebiyatın ortaya çıkması için gerekli olan tek şey birisinin edebî değerde bir içeriği üretmek için programlanmış dijital bilgisayarı kullanmasıydı. Bu yüzden edebiyatın dijital medyaya taşınma sürecini ifade eden dijitalleşen edebiyattan farklı olan dijital edebiyatın ilk ürünlerini yazarlar bilgisayar bilimcileridir. Christopher Strachey'in 1952 yılında geliştirdiği ve kombinasyonlu aşk mektupları yazan *Mark I* programı dijital edebiyatın ilk ürünü olarak kabul görmektedir (Wardip-Fruin, 2010, s.32). 1960'lı yıllardan sonra başta Avrupa, Birleşik Karalık ve ABD olmak üzere, teknolojik gelişmelerden faydalanılarak bilgisayar programlarında dijital şiir ile ilgili bazı deneyler yapılmıştır. Grafik programları geliştikçe yazarlar dijital araçların yardımıyla, animasyonlu eserler yaratmaya ve görsel özellikleri artırmak için dili manipüle ederek görsel şiirler üretmeye başlayarak dil aracılığıyla grafik sunumlar yapmaya odaklanırlar. Brion Gysin'in 1960 yılında Ian Somerville tarafından programlanan *I am that I am* (Ben Neysem Odur) permütasyonu, 1961 yılında Nanni Balestrini'nin bir IBM hesap makinesi ile hazırladığı *Tape Mark Made'i* ve Jean Baudot'un 1964 yılında yayımladığı *La machine à écrire* (Yazı makinesi) bu duruma örnek olarak göstermek mümkündür (Rosario, Meza ve Grimaldi, 2021, s.12). XX. yüzyılın ikinci yarısında yazarlar yüzeysel olarak sözcük okuma düzeyinde (veri düzeyinde) yenilik yapma girişimine, bilgisayar bilimcileri ise süreç ve algoritma düzeyine odaklanarak ve çoğunlukla sözcük kullanmadan bazı yenilikler yapma girişiminde bulunmuşlardır. Örneğin okuyuculara belirli aralıklarla gönderilen ve tamamen aynı insan tarafından yazılmış olan Rob Wittin'in *Blue Company* (Blue Şirketi) ve Michael Betcherman ile David Diamond'un *The Daughter of Freya* (Freya'nın Kızı) e-posta romanları yazarların sözcük okuma düzeyinde gerçekleştirdikleri yeniliklerdir. Bu girişimlerde dijital edebiyatın önemli bir unsuru olan süreç, sözcüklerin kullanımı ve etkileşimin eksik olması bu ürünlerin birer dijital edebiyat ürünü olarak değerlendirilmesini engellemektedir. Diğer yandan Joseph Weizenbaum'un kurucusu olduğu etkileşimli karakterler Eliza/Doctor programında ise süreç ve algoritma düzeyine odaklanılmıştır. Fakat bir dijital edebiyat ürünü okurken hem sürecin hem de verilerin okunması gerektiği için her ikisine de dikkat edilmelidir (Wardip-Fruin, 2010, s.36). Buradan hareketle 1985 öncesinde ortaya konulan çalışmalar günümüz anlamında dijital edebiyatın tanımını tamamen içlerinde barındırmaları bile, dijital edebiyatın gelişmesinde büyük bir rol oynamış ve ilk nesil örnekleri olarak kabul edilmektedirler.

Dijital edebiyatın en önemli özelliklerinden biri etkileşimdir. Bu yüzden literatüre bakıldığında klasik ve çağdaş ya da postmodern dijital edebiyat olarak sınıflandırıldığını görmek mümkündür. Dijital edebiyatın öncüsü olarak kabul gören hipermetin ürünleri dijital edebiyatın gelişmesinde bir geçiş süreci olarak değerlendirildiği için klasik dijital edebiyat ürünleri olarak yer edinmektedir. Michael Joyce'nin 1987 yılında yazmış olduğu *afternoon. a story* (öğleden sonra. bir hikâye) ilk hipermetin romanı olarak kabul edilmektedir. Roman 539 kelimedenden ve bunları birbirine bağlayan 951 bağlantıdan oluşan hipermetinsel bir hikâyedir. Romanda sabah işe giderken bir araba kazasının gerçekleştiği olay

yerini gören ve hikâyenin anlatıldığı zamanda muhtemelen ölü olan eski karısı ve oğlunun da kaza kurbanlarından olabilme ihtimalinden korkan bir adamın hikâyesi anlatılmaktadır. Hikâyedeki hipermetinsel bağlantılara bağlanılmadığı takdirde tek bir hikâye anlatılmaktadır. Ancak hipermetinsel bağlantılara tıklanmasıyla birlikte kazayla ilişkili olan veya kazada bulunan kişilerin farklı hikâyelerine de ulaşılmaktadır. Her bir bağlantı yeni bir olay ve farklı bir hikâyeyi bünyesinde barındırmaktadır. Ayrıca 1995 yılında yayınlanan Stuart Moulthrop'un *Victory Garden (Zafer Bahçesi)* ve Shelley Jackson'un *Patchwork Girl (Yamalı Kız)* adlı eserleri de ilk hiper-roman örnekleri olarak kabul edilmektedir. Hiper-romanın ilk örneklerini oluşturan bu eserler Storyspace adlı hipermetin yazma programında yazılmış ve klasik olarak da isimlendirilebilecek olan dijital edebiyat eserleri olarak kabul görmektedir (Hayles, 2007, s.199). World Wide Web'in sağladığı çok modlu imkânlar ve sürekli gelişimi çağdaş veya postmodern isimli dijital edebiyat ürünlerinin ortaya çıkmasına imkân tanımıştır. Çağdaş eserlerinin metin kurguları da değişime uğramış ve bağlantılar sadece metinlerden oluşmamaktadır. Örneğin Caitlin Fisher'in *These Waves of Girls (Ah Kızların Bu Dalgaları)* adlı eserine ses, sözlü metin, animasyonlu metin, grafikler ve ağ bağlantılı bir bağlantı yapısındaki diğer işlevler de dâhil edilmiştir. Hiper-romanda okuyucunun kitabın sayfaları arasında gezinirken daha fazla özgürlüğe sahip olduğu düşünülmektedir.

Ciccoricco, bu ve benzeri çalışmaları (bağlantılarının sadece metinden oluşmayan ve görsel-işitsel araçların da dâhil edildiği) tanımlamak için ağ kurgusu terimini ortaya atar ve onu ortaya çıkan ve yeniden birleştirici anlatılar yaratmak için hipermetin teknolojisinden yararlanan dijital kurgu olarak tanımlamaktadır (Ciccoricco, 2007, s.4). Örneğin Marjorie Luesebrink'in *Califia* isimli eseri. XXI. yüzyıl başında dijital edebiyat ürünleri hipermetinden çıkarak geleneksel edebî araçlara etkileşimli kurgu, oyun oynama, görsel gösterimler, grafikler, animasyonlar gibi modifikasyonlar da dâhil edilerek, çeşitli tekniklerle kendini genişleterek geliştirmiştir. Etkileşimli kurgu örneği olarak Emily Short'un 2002 yılında *Savoir-Faire*'sini göstermek mümkündür (Short, t.y.). Etkileşimli kurgu bünyesinde bazı oyun öğeleri barındırması sebebiyle hipermetinlerden daha farklıdır. Birçok oyun anlatısal bileşenlere sahipken dijital edebiyatın da birçok eseri bünyesinde oyun unsuru barındırmasından dolayı dijital edebiyat ve oyunlar arasındaki sınırı netleştirmek de kolay değildir. Markku Eskelinen dijital edebiyat ve oyun sınırını ayırt etmek için oyunlarda kullanıcının yapılandırmak için yorumlandığını, dijital edebiyat eserlerinde ise kullanıcının yorumlamak için yapılandırdığını söylemektedir (Hayles, 2007, s.201). Etkileşimli kurgu ile birlikte karşımıza çıkan diğer bir örnek de etkileşimli dramalardır. Etkileşimli dramalar da mekâna özgüdür ve galeri mekânında bulunan ve/veya uzakta olan oyuncularla birlikte canlı izleyicilerle gerçekleşmektedir. Etkileşimli dramaların ilk örneklerinden biri 2002 yılında M.D. Coverley tarafından koordine edilen *M is for Nottingham*'dır. Etkileşimli dramaların çevrim içi de oynanabilmektedir. Örneğin Michael Mateas ve Anrew Stern'in 2005 yılında ABL adlı bir dilde programladıkları *Facade* oyunu.

Etkileşimli kurgudan bir sonraki adım ise ekranda üç boyut etkileşim olarak görüntülemek ve devamında da gerçek boyutlu alanlara girmektir. Okuyucuların/ Kullanıcıların gerçek dünyadaki konumlarının sanal anlatılarla bütünleştirmeye öne çıkarak CAVE'dir. CAVE'nin etkileşimli edebiyat sitesi olarak öncülük etmesi Robert Coover öncülüğünde Brown Üniversitesindeki yaratıcı yazarlık programı ile ün kazanmıştır ve bu programda üretilen eserler arasında Cayley'in Dimitri Lemmerman ile ortak çalışması *Torus*; Memmott'un *E_cephalopedia// novellex*'i; Noah Wardip-Fruin, Carroll Robert Cover, Shawn Greenlee ve Andrew McClain'in *Screen*; ve William Gillespie'nin *Word Museum*'u yer almaktadır (Hayles, 2007, s.203). Bu tür dijital edebiyatın ürünlerinde edebiyat, kullanıcılarının sanal gerçekçilik gözlükleri taktığı ve bir değnek yardımı ile üç boyutlu bir alanda gerçekleşmektedir. Bu gibi çalışmalarda edebî ürün kalıcı ve basılı bir sayfa içerisinde değildir; dokunsal, kinetik (hareket), propriyoseptif ve boyutsal algılar içeren bir tüm vücut deneyimi olarak sahnelemektedir. Örneğin *Screen*'de metin kurulumun bir parçası olarak görünmektedir ve hem işitsel hem de görsel olarak algılanır. Bu çalışma, bir grafik dünyanın tutarlı temsiline zemine ve üç duvara yansıtılabildiği, iki tarafı açık sekiz fitlik bir oda olan Cave'de görüntülenir. Katılımcı özel sanal gerçekçilik gözlükleri takar. Projektörler ardışık titreşimlerle, grafik dünyanın sol ve sağ göze sunumunu gösterir ve gözlüklerin oküleri bununla bir senkronizasyon içinde, sol ve sağ görüntüyü karşılık gelen göze yansıtır ve böylece büyüleyici stereoskopi ile üç boyutlu bir dünyaya dalma yanılması sunar. Ayrıca kullanıcıların kendi bedenlerini görmelerine, metinle etkileşimde bulunmaya devam ettirmelerin ve ellerini üç boyutlu dünya içinde konumlandırmak için işaretçi olan bir değnek kullanmalarına da olanak tanır (Wardip-Fruin, t.y.). *Screen*, Robert Cover tarafından hafıza kaybı hakkında yazılan, eş zamanlı olarak konuşulan ve duvarlarda görüntülenen bir metinle başlar. Üç duvar, birinin her zaman hatırlamak isteyebileceği türden kısa bölümler anlatan üç metinle kaplıdır. Birinci bölüm kaybolan bir sevgili hakkındadır. Sözcükler duvarda sergilenirken, etkileşimci bir kadın sesi ve bir erkek sesiyle söylenen bütün bu metinlere maruz kalır. Nihayetinde ani bir şekilde kelimeler teker teker duvardan dökülür. Birbirinin ve elindeki değnekle onları geri itme seçeneğine sahip olan etkileşimcinin etrafında toplanır. Sistem etkileşimcinin el hareketlerini takip eder ve böylece etkileşimci uzanarak önüne dökülen sözcükleri yeniden yerlerine yazabilir veya başka bir sözcüğün yerine götürebilir. Yeterince boşluk yoksa veya çarpma hareketi çok güçlüyse kelimeler parçalanır. Bölüm boyunca kelimelerin duvardan dökülme sıklığı ve hızı artar. Duvardan çok fazla kelime dökülünce ise eser biter. Geri yazılmamış bütün kelimeler duvardan dökülür, etkileşimcinin etrafında döner ve düşerler. Diğer bir dijital edebiyat örneği olarak Bruno Nadeau ve Jason Lewis'in 2003 yılında geliştirdikleri *Still Standing* (Hâlâ Ayakta) adlı etkileşimli kurulumudur. *Still Standing* okuyucuların/izleyicilerin vücut hareketlerini bir okuma aracı olarak okuma eylemine dâhil etmektedir. Okuyucunun/izleyicinin ekran karşısında tamamen hareketsiz kaldığı zaman okuyucunun ekrana yansıyan silüeti içinde sıra hâlinde duran harf, kelime ve cümlelerden oluşan şiir belirir (Nadeau, t.y.).

Still Standing okuyucuya/izleyiciye hareketsiz durmasını ve metne odaklanarak metni okuyup anlamasını ve metin üzerine düşünmesini emreden bir kurulumdur.

Yüksek teknoloji ve maliyet gerektiren bu tür ürünler ilk başta sadece araştırma üniversitelerinde ve bazı seçkin araştırma sitelerinde bulunmaktaydı. Bu tür bir ortam için yaratılan edebiyatın çok az sayıda kullanıcı tarafından tam manada uygulanarak deneyimlemesine imkân sunmasıyla birlikte bir zümre edebiyat örneği olma özelliğini de taşımakta ve basılı edebiyatı dönüştürücü bir sosyal ve kültürel güç hâline getiren taşınabilirlik, düşük maliyet, sağlam dayanıklılık ve kitlesel dağıtım göz ardı edilmiştir. Bu yüzden yeni yazılımlar geliştirme girişimleri de devam etmiştir. World Wide Web'in gelişimiyle birlikte dijital edebiyat üretimi ve dolaşımında da büyük bir değişikliğe ve gelişmesine yol açan ikinci nesil çalışmaları da başlatmaktadır. Kişisel bilgisayarların ve İnternet erişiminin artması bu alandaki çalışmaların da artmasına ve "web" üzerinden dolaşıma girmesine yol açmıştır. Böylece dijital edebiyat uygulayıcıları sadece bilgisayar bilimcileri, akademisyenler ve özel sektör teknik personel değil programcılar, kişisel bilgisayarı ve internet erişimi olan kişiler, "web" geliştiricileri, programcılarla işbirliği yapan yazar ve sanatçılar, multimedya yazılı kullanıcıları gibi çeşitlilik de kazanmıştır. HTML, JavaScript, DHTML, Python, Ruby, ActionScript ve CSS gibi çeşitli araçlar ve programlama dilleri geliştikçe insanların dijital edebiyat oluşturmaları için giriş engeli aşılarak daha da erişilebilir bir hâle gelmiştir. Üçüncü nesil dijital edebiyat ise sosyal medya ağlarına ve yaygın olarak benimsenen platform ve uygulamalara da dayanmaktadır. Prodüksiyon ve okuyucu kitlesi yaygınlık kazanmakta ve günümüzde dijital edebiyat sürekli olarak bir gelişim içerisinde.

Sonuç

Edebiyat, tarihsel süreç boyunca insanlığın kendini ifade etme araçlarından biri olarak farklı biçimlere evrilmiş, teknolojik gelişmelerle birlikte hem üretim hem de tüketim yönüyle dönüşüme uğramıştır. Bugün gelinen noktada, dijitalleşme sadece gündelik yaşamı değil, beraberinde/eş zamanlı olarak edebiyatın doğasını, üretim biçimlerini, okurla kurduğu ilişkiyi ve estetik yapısını da yeniden şekillendirmektedir. Bu bağlamda, çalışmada üzerinde durulan "dijitalleşen edebiyat" ile "dijital edebiyat" kavramları, yalnızca teknik birer ayrım değil, aynı zamanda edebiyatın geleceğini belirleyecek iki temel paradigma olarak değerlendirilmektedir. Dijitalleşen edebiyat, geleneksel metinlerin dijital platformlarda dolaşıma girmesiyle ilgilidir. Bu süreçte matbu eserlerin dijitalleştirilerek daha geniş kitlelere erişimi sağlanmakta, dijital kütüphaneler, bloglar, çevrim içi dergiler ve e-kitap uygulamaları aracılığıyla edebî eserlerin dolaşımı ve erişimi kolaylaşmaktadır. Ancak bu dönüşüm, edebiyatın sadece mecra bakımından bir değişim geçirdiği bir düzlemi işaret eder. Eserin içeriği, yapısı ya da kurgusu doğrudan bu dijital ortama göre biçimlendirilmemiştir. Dolayısıyla dijitalleşen edebiyat, teknolojik araçların sunduğu imkânlar ile geleneksel edebiyatı yeniden sunma girişimi olarak okumak mümkündür. Buna karşılık, dijital edebiyat bambaşka bir kurgu ve ontolojiye sahiptir. Bu yeni edebî

tür, dijital ortamın sunduğu olanakları merkeze alarak şekillenmektedir. Görsel unsurlar, ses efektleri, interaktif bölümler, hiper-metinsellik ve çoklu anlatı yolları dijital edebiyatın ayırt edici özellikleri arasındadır. Yazar ile okur arasındaki sınırlar bulanıklaşmakta, okurun metne doğrudan müdahil olabildiği bir yapı kurulmaktadır. Bu bakımdan dijital edebiyat, klasik edebiyat kuramlarıyla sınırlandırılmayacak yeni estetik tartışmaları da beraberinde getirmektedir.

Kaynakça

- Ciccoricco, D. (2007). *Reading network fiction*. University of Alabama Press.
- Coover, R. (1992, June 21). The end of books. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/1992/06/21/books/the-end-of-books.html>
- Hayles, K. N. (2007). Electronic literature: What is it? In S. Schreibman & R. Siemens (Eds.), *Doing digital humanities: Practice, training, research* (pp. 197–226).
- Hayles, K. N. (2008). *Electronic literature: New horizons for the literary*. University of Notre Dame Press.
- Koskimaa, R. (2000). *Digital literature: From text to hypertext and beyond* (Doctoral dissertation, University of Jyväskylä). <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/13335/9513918980.pdf>
- McLuhan, M. (2014). Gutenberg galaksisi: Tipografik insanın oluşumu (3. baskı). Yapı Kredi Yayınları.
- Nadeau, J.-P. (ty.). *Still standing*. Electronic Literature Collection, Volume 2. https://collection.eliterature.org/2/works/nadeau_stillstanding.html
- Project Gutenberg. (2023). *About Project Gutenberg*. <https://www.gutenberg.org/about/background/>
- Rettberg, S. (2018). *Electronic literature*. John Wiley & Sons.
- Simanowski, R. (2010). Reading digital literature. In R. Simanowski, J. Schäfer, & P. Gendolla (Eds.), *Reading moving letters: Digital literature in research and teaching. A handbook*. Transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839411308>
- Simanowski, R. (2011). *Digital art and meaning: Reading kinetic poetry, text machines, mapping art, and interactive installations*. University of Minnesota Press.
- Simanowski, R. (2020). Literature and digital media: Notes on theory and aesthetics. *MATLIT: Materialidades da Literatura*, 8(1).
- Wardrip-Fruin, N. (2007). *Screen*. Electronic Literature Collection, Volume 2. https://collection.eliterature.org/2/works/wardrip-fruin_screen.html
- Wardrip-Fruin, N. (2010). Five elements of digital literature. In R. Simanowski, J. Schäfer, & P. Gendolla (Eds.), *Reading moving letters: Digital literature in research and teaching* (p. 28). Transcript Verlag.
- Wardrip-Fruin, N. (2010). Five elements of digital literature. In R. Simanowski, J. Schäfer, & P. Gendolla (Eds.), *Reading moving letters: A handbook* (p. 32). Transcript Verlag.

Mumin Ali

International Balkan University, North Macedonia

Digitalizing Literature and Digital Literature

Abstract: This study aims to examine the transformation of literature driven by the communication and production methods of the digital age, and to clarify the critical distinction between the two main concepts that emerge during this process: “digitalizing literature” (or digitized literature) and “digital literature”. By addressing the historical evolution of human narrative efforts from written communication to the printing press, and subsequently to the digital environment, the paper investigates how digitalization influences literature. In contrast, digital literature (electronic literature) consists of works that necessarily require digital technology and computation to exist. These types of works are digital-born and contain elements (multimedia, animation, hyper-textual structures that change based on reader input) that would have no meaning on paper. Coding, in this context, is an inseparable part of the work’s aesthetic and artistic expression. The correct determination of the distinction between these two concepts carries an essential value for the establishment of a sound theoretical framework for both literary studies and communication studies in the digitalizing world.

Keywords: *Digital literature; Digitalizing literature; Electronic literature; Digital transformation; Interaction; Hypertext; Literature.*

ГОД. 11
БР. 21

ПАЛИМПЕСТ

PALIMPSEST

VOL. XI
NO 21