MERSİN ÜNİVERSİTESİ
İNSAN VE TOPLUM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ

Karşılaştırmalı Edebiyat ve İntermedya Çalışmaları Sempozyumu

Yeni Bir Kanon Dijital Edebiyat

15-16 Ekim 2026

BİLDİRİ ÖZETLERİ KİTAPÇIĞI

Editör
Cemal Sakallı

Mersin Üniversitesi Yayınları
Mersin Üniversitesi Çiftlikköy Kampüsü 33343 Yenişehir / Mersin
Tel: +90 324 361 00 01
Faks: +90 324 361 00 73
meugs_info@mersin.edu.tr
www.mersin.edu.tr

ISNI:
ROR ID:
Yayın No/Publication Number:
e-ISBN:
DOI:

Karşılaştırmalı Edebiyat ve İntermedya Çalışmaları Sempozyumu 1

Yeni Bir Kanon: Dijital Edebiyat

BİLDİRİ ÖZET KİTAPÇIĞI

Comparative Literature and Intermedia Studies Symposium 1

A New Canon: Digital Literature

ABSTRACT BOOKLET

Editör: Cemal Sakallı
ORCID: 0000-0003-3644-9718

Yayım Tarihi/Publication Date:
Yayım Yeri/Place of Publication: Mersin - Türkiye
Yayın Dili/Language: Türkçe
Baskı Sayısı/Edition: 1
Sayfa Sayısı/Pages: 70
Açık Erişim/Open Access:
Telif/Copyright: Mersin Üniversitesi
Arşiv/Archiving:
Atıf Bilgisi/Cite as: Sakallı, Cemal. Dijital Edebiyat. MeÜ Press 2026

Yayımlanan yazıların hukuki sorumluluğu yazarlarına aittir.
The legal responsibility of the published texts belongs to the authors.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ 1

YARATMA, ÜRETME, TÜRETME ESTETİĞİ BAĞLAMINDA EDEBİYAT VE DİJİTAL EDEBİYAT ÜZERİNE NOTLAR - Cemal SAKALLI 3

DİJİTAL YAZIN NE DEĞİLDİR? DİJİTAL YAZINSALLIĞIN SINIRLARINA DAİR BİR SORGULAMA - Medine SİVRİ, Şevket TÜFEKÇİ 6

TIKLAMAK, SEÇMEK, ANLAMAK: DİJİTAL ANLATILARDA ETKİLEŞİM BİR ANLATI EYLEMİ MİDİR? - M.Emir İLHAN 9

İÇİNDE OLMAK ANLAMAK MIDIR?
SÜRÜKLEYİCİ ANLATIDA ANLATISAL KATILIMIN DÖNÜŞÜMÜ VE KATILIM KOMPOZİSYONU - Dudu UYSAL 12

KÜRESELLEŞME VE DİJİTALLEŞME ÇAĞINDA KARŞILAŞTIRMALI EDEBİYATIN YENİDEN KONUMLANDIRILMASI - Ahmet CUMA 15

21. YÜZYILIN DİJİTAL DÜNYASI İÇİN İKİ SENTEZCİL MODEL:
KÜYEREL KOMPARATİSTİK MODELİ İLE KUANTUM MODELİ İNSAN-TOPLUMBİLİMLERİ - Funda KIZILER EMER 18

TÜRK VE DÜNYA DİJİTAL EDEBİYATININ TOPLUMLARA YANSIMALARI - Ali BAYKAN 20

MEDYALARARASILIK BAĞLAMINDA PARAGONE GELENEĞİ, EDEBİYAT-GÖRSEL SANATLAR İLİŞKİSİ VE DİJİTAL EDEBİYATTA ANLAMIN DÖNÜŞÜMÜ - Filiz İlknur CUMA 23

BİR GÖRÜNTÜNÜN İÇİNDE KALMAK:
DİJİTAL DİKKAT REJİMİ BAĞLAMINDA STALKER'DA SÜRE, SÛRET VE HAYAL - Sedef AÇIKGÖZ ÇORLUOĞLU 25

DİJİTAL EDEBİYATTA MEDYALARARASILIK VE ETKİLEŞİMSELLİK: BELÉN GACHE'NİN *WORDTOYS* ÖRNEĞİ - Selen KİPMEN 28

WEBNOVEL PLATFORMUNDA GÜÇ DİNAMİKLERİ:
LORD OF THE MYSTERİES VE SHADOW SLAVE SERİLERİ ÜZERİNDEN BİR İNCELEME - Büşra Aslı İÇÖZ 31

TWİTTER'DAN X'E: TWİTTER HİKÂYECİLİĞİNİN DÖNÜŞÜMÜ - Duygu TOSUNAY GENCELLİ 34

İKİ KIZIL ELMA:
CENGİZ AYTMATOV'UN KISA ÖYKÜSÜNDE TEKRARLANAN BİR MOTİFİN KARŞILAŞTIRMALI AĞ ANALİZİ - Süleyman BARLAS 37

DİJİTAL EDEBİYAT BİLİMİ VE KURMANBEK DESTANI: "ANLATIYA VERİDEN YAKLAŞMAK" BAĞLAMINDA KARAKTER ETKİLEŞİMLERİNİN SOSYAL AĞ ANALİZİ YÖNTEMİYLE MODELLENMESİ - Betül ÇİÇEK 40

BOOKTOK'TA TÜRK EDEBİYATININ YENİDEN GÖRÜNÜRLÜĞÜ:
DİJİTAL SEÇİM, DOLAŞIM VE OKUR BEKLENTİSİ - Görkem GÖKÇE YİĞİT 43

ANADOLU'YU YENİDEN YAZMAK:
ERKEN CUMHURİYET DÖNEMİ SEYAHAT EDEBİYATININ MEKÂN VE DUYGU HARİTALARI - Neşe Pelin KAYA 46

DE AMİCİS'İN İSTANBUL'U. *COSTANTİNOPOLİ*'DE GÜZERGÂHLAR VE STORYMAP - Oğuz KORAN 49

CARLO GOLDONİ'NİN TİYATRO REFORMUNU VERİLERLE YENİDEN OKUMAK:
ITADRACOR'DAKİ 14 OYUN ÜZERİNE KEŞİFSEL BİR İNCELEME - Barış YÜCESAN 52

ÜÇ İMZA, TEK YAZAR: REFİK HALİD KARAY'IN ESERLERİNİN STİLOMETRİK ANALİZİ - Zeynep ZENGİN 55

BİREYSEL TERCİHTEN KANONLAŞMAYA:
NURULLAH ATAÇ'IN *OKURUMA MEKTUPLAR* ADLI ESERİNE VERİ TEMELLİ BİR YAKLAŞIM - Selvi ALP..... 58

DİJİTAL EDEBİYAT BİLİMİ VE SOSYAL AĞ ANALİZİ:
CENGİZ DAĞCI'NIN DÖNÜŞ ROMANINDA ANLATIYA VERİDEN YAKLAŞMAK - Sena Nur YILDIZ 61

YAPAY ZEKÂ TÜRK HALK HİKÂYESİ YAZABİLİR Mİ?
CHATGPT VE CLAUDE ÖRNEKLEMİNDE ÂŞIK TARZI ANLATILARIN İNŞASI - Tülin ÖZDEMİR..... 64

SOSYAL RADYO KAVRAMI BAĞLAMINDA HALK HİKÂYELERİNİN DİJİTAL TEMSİLİ - Yeliz SAYGILI SAVAŞ 67

DİJİTAL ÇOCUKLUĞU MERCEK ALTINA ALMAK: *POSTAYLA GELEN DENİZ KABUĞU* VE *İNTERNETİ BOZAN ÇOCUK* ÜZERİNE KARŞILAŞTIRMALI BİR İNCELEME - Zeynep KÖSTELOĞLU 69

DİJİTAL YÖNTEMLERLE MASAL ÇÖZÜMLEMESİ:
KIRK ŞEHZADE İLE YEDİ BAŞLI EJDERHA MASALININ SOSYAL AĞ ANALİZİ - Gülsüm BORAZ 72

AĞ TOPLUMUNDA KAPİTALİZM, UZAMLAR VE KİMLİKLER: "PARA GÜRÜLTÜSÜ" - Asena Yağmur ÇELİK ZONGUR..... 74

Önsöz

2000'li yıllarda dijital dönüşümün ivme kazandığına, yaşamın her alanının, hatta gündelik hayatın, çalışma düzeninin değiştiğine, tarihin hem krizler hem yenileşmelere sahne olduğuna yaşayarak tanık oluyoruz.

Dijital dönüşüm bir medya değişimi, yeni bir ağ toplumu; Benjamin'in deyişiyle yeni bir "aura" oluşumu olarak değerlendirilebilir. Bu dönüşüm kültürün yeniden üretilmesi, yeniden yorumlanması ve yeni ortamlara uyarlanmasının yanı sıra dijital bir kültürün, sanatın üretilmesini kapsamaktadır.

Dijital veya elektronik edebiyat bu dijital dönüşümün ürünüdür; bu edebi tür, karşılaştırmalı edebiyat biliminin temel alanlarından biri olan medyalararası (Intermedia) çalışmalarının da başlıca konusunu oluşturmaktadır. Bu gerçekten hareketle 15-16 Ekim 2026 günlerinde Konya Selçuk Üniversitesi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi ile birlikte çevrimiçi olarak düzenlediğimiz "Yeni Bir Kanon: Dijital Edebiyat" konulu ulusal sempozyuma yoğun bir ilgi gösterildi, oldukça nitelikli ve tartışmaya değer bildiriler sunuldu. Dijital edebiyat yeni bir edebi tür müdür? Dijital edebiyatın anlatı yapısı bir birlik göstermekte midir? Dijital edebiyatta insanın estetik yaratma potansiyeli hangi formlarda, hangi yapılarda ve nasıl açığa çıkmaktadır ya da çıkabilmekte midir? Dijital edebiyat, edebiyat biliminin geleneksel yöntemleriyle, yerleşik kavramlarıyla çözümlenebilir mi? Yoksa yeni okuma ve eleştiri yöntemlerine mi gereksinim vardır? Bu soruların cevabını bazen yeterli düzeyde bazen de kısmen bu kitapçığa aldığımız özet metinlerde bulunduğunu düşünüyoruz. Tam bildiri metinleri yayımlandığında ise yukarıdaki sorulara daha doyurucu cevaplar bulacağımızı ve yeni düşüncelere, sorulara, araştırma konularına kapılar aralanacağını umuyoruz.

Sempozyum özet kitapçığına alınan özet metinler, çoğunluğu filoloji alanında çalışan, farklı disiplinlerden gelen bilim insanlarına aittir. Alana yeni adım atan ve daha tecrübeli bilim insanları, birkaç yıl sonra bu alanda daha verimli, günümüzün bilgi sınırlarının ötesinde, daha farklı bilgi ve tecrübelerle bu yeni alana, ama aynı zamanda geleneksel kadim edebiyata, edebi türlere daha yakın okumalar

gerçekleştirebileceklerdir. Dijital edebiyat sonuçta bizim edebiyatın ne olduğu konusunda daha gerçekçi ve hakkaniyetli düşünmemiz için çok iyi bir imkân da sunmaktadır. Bir şeyi karşıtıyla düşünme geleneğinden gelen biz modern kuşaklar için –her ne kadar dijital edebiyat edebiyatın bir karşıtı değilse de, hadi bir biçimidir diyelim- , dijital sanat veya dijital edebiyat bize edebiyatı daha iyi anlatabilecektir.

Sempozyuma katılan meslektaşlarımızı kalpten selamlıyor, sempozyum özet metinlerini okuyan meraklı okurlara verimli karşılaşmalar diliyoruz.

Cemal Sakallı, Medine Sivri, Ahmet Cuma

YARATMA, ÜRETME, TÜRETME ESTETİĞİ BAĞLAMINDA EDEBİYAT VE DİJİTAL EDEBİYAT ÜZERİNE NOTLAR

Notes on Literature and Digital Literature in the Context of the Aesthetics of Creation, Production and Generation

Cemal SAKALLI*

Modern çağın kurucu temel unsuru metindir, seri üretimdir. Matbaa yardımıyla metnin seri üretimine geçilmiş, çoğaltılması ve dağıtımı başlamış, bu gelişme metin üretimini teknik bakımdan boyutlandırmış, çeşitlendirmişti. Bugün dijital yayın ve metin çağındayız. Basım-yayın ontolojisinden tele-ontolojiye ve son olarak dijital-ontolojiye geçtiğimiz bu çağda yeni yazının medyumunu yani ortamını, yeni metinlerin, içeriklerin, enformasyonun oluşumunu tartışmak ve bu tartışmadan hareketle dijital edebiyatı hatta dijital edebiyat bilimini düşünmek gerekiyor.

Dijital edebiyattan bahsederken, sürecin başladığını veya devam ettiğini değil, artık dijitalleşmiş bir edebiyattan söz ettiğimizi, sürecin dijitalleşme sonrası (post-dijital) aşamasını anlıyoruz. Edebiyatın dijitalleşme süreci yazılışından (örneğin bilgisayarda ve Word programında) üretiminden kâğıt ve e-kitap olarak basımına, hatta basılı ve e-kitap olarak okunmasına değin aşamalarını kapsamaktadır. Dijital edbiyat, üretim estetiği bakımından türetimseldir, o nedenle bu sanata Türetimsel Sanat (Generative Art) da denmektedir. Klasik üretim estetiğinden farklı olarak türetim dil ya da nesne üretmeyip sistemi, algoritmayı tasarlamak durumundadır. Sanat ürünü bu algoritma tarafından otonom yani özerk olarak türetilir. Artık burada sanatçının niyeti, bireysel, toplumsal, kültürel, ideolojik bilinci değil, algoritmanın hesabıyla oluşan bir rastlantısal kurgu vardır.

Bugün dijital sanat da denen, türetim veya algoritmik sanatın ilk örneği Stuttgart Okulu üyelerince tasarlanmış ve geliştirilmiştir. Max Bense ve Theo Lutz'un enformasyon estetiği alanındaki kuramsal ve uygulamalı çalışmaları, dijital edbiyat üretiminin öncü çalışmaları olarak gösterilmektedir. Theo Lutz'un "Stochastischen Texte (1956), stokastik yani rastlantısal metin adlı çalışması bu konuda oldukça ilginç bir örnek sergilemektedir. Bu metin

* Prof.Dr. Mersin Üniversitesi, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi, Karşılaştırmalı Edebiyat Bölümü. ORCİD: 0000-0003-3644-9718

bilgisayar programınca üretilmiş, dünya genelinde bir bilgisayar tarafından yazılan ilk dijital edebiyat örneğidir.

Edebiyatın bu yeni biçimini üreten, yukarıda da vurgulandığı gibi insan değil, bilinç değil, olasılık hesapları ve kodlardır. Şu halde bu yeni biçimde sanatın kurucu unsuru olan yaratma edimi söz konusu değildir. Sanatın yerleşik kavramları olan yaratma edimi, üretme estetiği söz konusu değilse, türetmenin estetiği nasıl bir estetiktir? Bu sorunun cevabı aranırken, dijital edebiyatın ontolojik özelliği de daha anlaşılır olacaktır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Edebiyat, Yaratma, Üretme, Türetme, Estetik

The text and mass production constitute two fundamental elements of modernity. With the advent of the printing press, texts became amenable to mass production, reproduction, and dissemination. This development technologically expanded and diversified the production of texts. Today, we inhabit an age of digital publishing and digital textuality. Having moved from the ontology of print and publishing to tele-ontology and, ultimately, to digital ontology, we are now confronted with the need to reconsider the medium of new forms of writing and to examine the processes through which new texts, content, and information come into being. From this perspective, it becomes necessary to rethink not only digital literature but also the possibility of a digital literary studies.

By digital literature, we do not mean merely a form of literature that is in the process of becoming digital or that continues to undergo digitalization. Rather, we refer to literature that has already become digital and thus to a post-digital stage of literary production. The digitalization of literature encompasses a range of stages, extending from the writing of a literary work—for instance, its composition on a computer using a word-processing program—to its production and publication in print and electronic-book formats, and ultimately to its reception and reading in both printed and digital forms.

From the perspective of the aesthetics of production, digital literature is generative and may therefore be situated within the field of Generative Art. Unlike the aesthetics of conventional production, generative practice does not directly produce a language or an object. Instead, it entails the design of a system, set of rules, or algorithm through which the work itself is generated. The artwork thus emerges autonomously from the operations of the algorithm. What comes into play here is no longer the artist's intention or individual, social,

cultural, or ideological consciousness as the immediate determinant of the work, but rather a contingent configuration generated through algorithmic computation.

The earliest examples of what is now referred to as digital, generative, or algorithmic art were designed and developed by members of the Stuttgart School. The theoretical and practical studies conducted by Max Bense and Theo Lutz in the field of information aesthetics are widely regarded as pioneering contributions to the emergence of computer-generated literature. Theo Lutz's *Stochastische Texte* (*Stochastic Texts*, 1956) constitutes a particularly significant example in this context. Generated by a computer program, the work is generally regarded as one of the earliest—indeed, among the pioneering—examples of computer-generated digital literature.

As emphasized above, this new form of literature is generated not directly by the human subject or by consciousness, but through probability calculations, formal rules, and code. Consequently, the act of creation, traditionally regarded as one of the constitutive principles of artistic production, assumes a fundamentally different status here. If the established concept of artistic creation and the conventional aesthetics of production no longer adequately account for this mode of literary generation, then what kind of aesthetics can be attributed to generation?

The search for an answer to this question may also provide a more precise understanding of the ontological status of digital literature.

Keywords: Digital Literature, Creation, Production, Generation, Aesthetic

DİJİTAL YAZIN NE DEĞİLDİR? DİJİTAL YAZINSALLIĞIN SINIRLARINA DAİR BİR SORGULAMA

What Digital Literature Is Not? An Inquiry into the Boundaries of Digital Literariness

Medine SİVRİ,[•] Şevket TÜFEKÇİ[•]

Yirminci yüzyılın ikinci yarısında OULIPO tarzı oluşumlar geleneksel yazının sınırlarını sorgulamaya başlamış, 1990'lı yıllarda dijital alanda yürütülen deneysel çalışmalar ise algoritmik üretim, etkileşim, çoklu yazar, okur/kullanıcı gibi kavramları yazın tartışmalarının merkezine taşımıştır. Üretken ve eyleyici yapay zekâ uygulamaları ise bu süreci daha da karmaşık bir hale getirmiştir.

Tüm bu gelişmeler yazınsal üretim, dolaşım ve alımlama biçimlerini dönüştürmüş, böylelikle dijital yazın kavramının bu genişlemede sınırlarının belirlenmesinde sorunlar yaşanmasına yol açmıştır. Bu çerçevede dijital ortamlarda yazılan, çevrimiçi platformlarda yayımlanan, ekranlarda okunan ya da dijital altyapılar aracılığıyla dolaşıma giren her metnin dijital yazın olarak değerlendirilmesine ve dijital edebiyat eserleri ile dijitalize edilmiş metinler arasında bulunan ontolojik ve estetik ayırımın belirsizleşmesine neden olunmuştur. Bu belirsizlik üretken ve eyleyici yapay zekâ uygulamalarının yaygınlaştığı günümüzde daha da kritik bir nitelik kazanmıştır. Dolayısıyla bu çalışma, dijital yazına bir tanım ya da kapalı bir sınır önermek yerine, onun ne olmadığını karşılaştırmalı bir yaklaşımla sorgulayarak dijital yazınsallığın ayırt edici ölçütlerini ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Çalışmada dijital yazın ve bu alanda üretilen eserler, geleneksel yazının dijital ortama aktarılmış bir versiyonu olarak değil, dijitallik ve yazınsallığı karşılıklı bir gerilim ilişkisine sokan özgül bir üretim, işleyiş ve alımlama pratiği olarak ele alınmaktadır. Bu doğrultuda doğuştan dijital metinler ile dijitalize edilmiş çalışmalar arasındaki ayrım, dijital düzeneğin kurucu işlevi çerçevesinde değerlendirilerek, işlenebilirlik ve hesaplamalı/prosedürel işleyiş temelinde tartışılmaktadır. Etkileşim, bağlantısallık, dinamik metinsellik ve çoklu medya gibi alanda daha önce öne çıkan kavramlar ise yeni bağlam içerisinde karşılaştırmalı olarak

• Prof. Dr. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi, Karşılaştırmalı Edebiyat Bölümü, medinesivri@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9407-9308

• Dr. Milli Eğitim Bakanlığı, Milli Eğitim Uzmanı, sevket.tufekci@tedu.edu.tr, ORCID: 0009-0004-7050-8018

yeniden değerlendirilmektedir. Çalışmanın yöntemi, dijital yazın alanında öne çıkan tanımlama girişimlerinin karşılaştırmalı olarak incelenmesine ve geleneksel yazın ile dijital yazın arasındaki süreklilik ve kopuş noktalarının ortaya konmasına dayanmaktadır.

Karşılaştırmalı değerlendirme sonucunda, bir metnin bilgisayımsal ortamlarda üretilmesinin, ekranlarda okunmasının, ya da dijital platformlarda dolaşıma sokulmasının tek başına dijital yazınsallık üretmediği ileri sürülmektedir. Benzer biçimde etkileşim, çoklu medya, hiper bağlantısallık ya da doğrudan programlama gibi özelliklerin bulunması da bu tür eserlerin dijital yazın kapsamında değerlendirilmesi için tek başına yeterli olmadığı iddia edilmektedir. Asıl belirleyici olanın dijital düzenek ve hesaplamalı işleyişin eserin gösterim ve dağıtım koşullarına değil, maddesel, biçimsel, estetik ve anlamsal kuruluşuna kurucu biçimde katılmasıdır. Benzer şekilde, bir metnin üretken ya da eyleyici yapay zekâ aracılığıyla üretilmiş olması onun dijital yazın ürünü olduğunu göstermez; hesaplamalı sürecin eserin oluşumunda kurucu bir işlev gerçekleştirmesi beklenir. Sonuç olarak dijital yazının sınırının, eserin dijital ortamda bulunmasında değil, dijital düzeneğe ontolojik ve estetik olarak ne ölçüde bağımlı olduğunda aranması gerektiği ileri sürülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital yazın; dijital yazınsallık; doğuştan dijital; işlenebilirlik; dijital düzenek.

In the second half of the twentieth century, OULIPO-type formations began to challenge the boundaries of traditional writing, while experimental studies conducted in the digital sphere during the 1990s brought concepts such as algorithmic production, interaction, multiple authorship, and the reader/user to the center of literary debates. Generative and agentic artificial intelligence applications have further complicated this process.

All these developments have transformed the modes of literary production, circulation, and reception, thereby creating difficulties in determining the boundaries of the concept of digital literature within this expanding field. In this context, texts written in digital environments, published on online platforms, read on screens, or circulated through digital infrastructures have increasingly been regarded as digital literature, causing the ontological and aesthetic distinction between works of digital literature and digitized texts to become blurred. This ambiguity has acquired an even more critical character today, as generative and agentic artificial intelligence applications become increasingly widespread. Accordingly, rather than proposing a fixed definition or a closed boundary for digital literature, this study

aims to identify the distinctive criteria of digital literariness by comparatively examining what digital literature is not.

In this study, digital literature and the works produced within this field are approached not as transferred versions of traditional writing in digital environments, but as a specific practice of production, operation, and reception that places digitality and literariness in a relation of mutual tension. In this respect, the distinction between born-digital texts and digitized works is evaluated within the framework of the constitutive function of the digital apparatus and discussed on the basis of manipulability and computational/procedural operation. Concepts that have previously come to the fore in the field, such as interaction, connectivity, dynamic textuality, and multimedia, are also comparatively reassessed within this new context. The method of the study is based on the comparative examination of prominent definitional approaches in the field of digital literature and on identifying points of continuity and rupture between traditional and digital writing.

As a result of this comparative evaluation, it is argued that the production of a text in computational environments, its reading on screens, or its circulation on digital platforms does not in itself produce digital literariness. Likewise, the presence of features such as interaction, multimedia, hyperconnectivity, or direct programming is not by itself sufficient for such works to be evaluated within the scope of digital literature. What is decisive is that the digital apparatus and computational operation participate constitutively not merely in the conditions of display and distribution, but in the material, formal, aesthetic, and semantic construction of the work. Similarly, the fact that a text has been produced through generative or agentic artificial intelligence does not in itself make it a work of digital literature; the computational process is expected to perform a constitutive function in the formation of the work. Consequently, it is argued that the boundary of digital literature should be sought not in the mere presence of the work in a digital environment, but in the degree to which it is ontologically and aesthetically dependent on the digital apparatus.

Keywords: Digital literature; digital literariness; born-digital; manipulability; digital apparatus.

TIKLAMAK, SEÇMEK, ANLAMAK: DİJİTAL ANLATILARDA ETKİLEŞİM BİR ANLATI EYLEMİ MİDİR?

To Click, To Choose, To Comprehend: Is Interactivity a Narrative Act in Digital Storytelling?

M.Emir İLHAN *

Dijital anlatı ortamları (hipermetin, web fiction -çevrimiçi kurgusal anlatı-, webroman -çevrimiçi roman- ve çok yollu anlatı uygulamaları -branching narrative-) okuyucuyu yalnızca yorumlayan bir özne olmaktan çıkarıp yapısal seçimler yapan bir aktöre dönüştürmektedir. Bu dönüşüm, anlatı teorisi açısından temel bir soruyu gündeme taşımaktadır: Dijital anlatılardaki tıklama ve seçim eylemi bir anlatı eylemi midir, yoksa farklı bir kategoriye mi aittir?

Bu bildiri, söz konusu soruyu üç kuramsal çerçeve aracılığıyla ele almayı amaçlamaktadır: Umberto Eco'nun açık yapıt (*opera aperta*) ve model okuyucu kavramları, David Herman'ın bilişsel anlatı bilim (narratology) çerçevesindeki anlatı dünyası (*storyworld*) ve zihinsel inşa modeli ile Lev Manovich'in yeni medya teorisindeki veri tabanı mantığı. Bu üç çerçeve dijital anlatının sırasıyla poetik, bilişsel ve medyatik boyutlarını karşılamakta; birlikte, tıklama eyleminin çok katmanlı bir analizine olanak tanımaktadır.

Çalışma, yöntem olarak karşılaştırmalı kuram analizini ve yakın metin okumasını bir arada kullanmaktadır. Eco, Herman ve Manovich'in birincil metinleri; Wolfgang Iser'in alımlama estetiği, Monika Fludernik'in deneyimsellik kavramı, Marie-Laure Ryan'ın medya-özgül anlatı dünyası (*storyworld*) modeli ve N. Katherine Hayles'in elektronik edebiyat teorisinden yararlanılarak desteklenmiştir. Kuramsal çerçeve, Türkçe web fiction (çevrimiçi kurgusal anlatı) platformlarından seçilmiş çok yollu anlatı (branching narrative) örnekleri üzerinden sınanmıştır.

Analizler birkaç temel bulgu ortaya koymaktadır: Eco'nun açıklık kavramı dijital seçim özgürlüğüyle yüzeysel bir ortaklık taşısa da önceden kodlanmış seçenekler listesi gerçek anlamda yorumsal açıklık sağlamamaktadır. Herman'ın anlatı dünyası (storyworld) modeli açısından ise aşırı dallanan yapılar bütünleşik bir zihinsel dünya inşasını sekteye uğratmakta,

* Doç.Dr., Bursa Uludağ Üniversitesi, emirilhan@uludag.edu.tr, https://orcid.org/0000-0002-7576-9477

okuyucunun bilişsel sürekliliğini zorlamaktadır. Manovich'in veri tabanı argümanı bu iki bulguyu derinleştirmektedir: Tıklama eylemi, anlatısal bir seçimden çok bir veri sorgusuna yaklaşmaktadır.

Tartışma düzleminde bildiri, dijital anlatı ortamının aynı anda iki karşıt süreci tetiklediğini öne sürmektedir: bir yanda anlatının yapısal ve sayısal çoğalması, öte yanda anlatı deneyiminin bilişsel ve estetik olarak yoksullaşması. Bakhtin'in diyalog kavramından hareketle web fiction'ın çok sesli ve çok yazarlı doğasına da değinen çalışma, bu paradoksun — anlatı çoğalması ile anlatı yoksunluğunun eş zamanlılığının — dijital edebiyatı salt bir tür ya da medya meselesi olmaktan çıkarıp anlatının varoluş koşullarına dair temel bir soruna dönüştürdüğünü savunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital anlatı; Anlatı dünyası; Açık yapıt; Veritabanı mantığı; Anlatı yoksunluğu

Digital narrative environments (hypertext, web fiction, the web novel, and branching narrative applications) have fundamentally repositioned the reader: no longer a purely interpretive subject, the reader has become an agent who makes structural choices within the text. This shift raises a foundational question for narrative theory: does the act of clicking and choosing in digital narratives constitute a narrative act, or does it belong to an altogether different category?

This paper aims to examine that question through three theoretical frameworks: Umberto Eco's concepts of the open work (*opera aperta*) and the model reader; David Herman's cognitive-narratological model of storyworld construction and mental simulation; and Lev Manovich's theory of database logic in new media. Taken together, these frameworks address the poetic, cognitive, and mediatic dimensions of digital narrative, and allow for a layered analysis of what the act of clicking actually does.

The study employs a methodology combining comparative theoretical analysis with close reading. The primary texts of Eco, Herman, and Manovich are brought into dialogue with Wolfgang Iser's aesthetics of reception, Monika Fludernik's concept of experientiality, Marie-Laure Ryan's medium-specific model of storyworld, and N. Katherine Hayles's theory of electronic literature. The theoretical framework is tested against branching narrative examples drawn from Turkish-language web fiction platforms.

The analysis yields several findings: although Eco's notion of openness shares a surface affinity with the freedom of digital choice, a pre-coded menu of options does not constitute genuine interpretive openness. From the standpoint of Herman's storyworld model, heavily branching structures tend to fragment rather than sustain coherent mental world-construction, placing considerable strain on the reader's cognitive continuity. Manovich's database argument deepens both findings: the act of clicking resembles a data query far more than it does a narrative decision.

At the level of discussion, the paper argues that digital narrative environments simultaneously trigger two opposing processes: the structural and quantitative proliferation of narrative on one hand, and the cognitive and aesthetic impoverishment of narrative experience on the other. Drawing on Bakhtin's dialogism to account for the polyphonic and multi-authored character of web fiction, the study contends that this paradox (the coexistence of narrative abundance and narrative deprivation) transforms digital literature from a question of genre or medium into a more fundamental problem concerning the conditions under which narrative itself remains possible.

Keywords: Digital narrative; Storyworld; Open work; Database logic; Narrative deprivation.

İÇİNDE OLMAK ANLAMAK MIDIR? SÜRÜKLEYİCİ ANLATIDA ANLATISAL KATILIMIN DÖNÜŞÜMÜ VE KATILIM KOMPOZİSYONU

Does Being Inside Mean Understanding? The Transformation of Narrative Participation in Immersive Narrative and Participation Composition

Dudu UYSAL[*]

Bu çalışma, geleneksel anlatıdan sürükleyici (immersive) anlatıya geçişi pasif okurdan aktif kullanıcıya doğru doğrusal bir ilerleme olarak açıklayan yaklaşımları sorgulayarak, anlatısal katılımın (narrative participation) yapısal dönüşümünü incelemektedir. Çalışmanın temel araştırma sorusu, bir anlatı dünyasının içinde bulunmanın anlatıyı daha derin anlamak anlamına gelip gelmediği ve sürükleyici anlatının anlamlandırma, bedensel mevcudiyet ve anlatısal eylem arasındaki ilişkiyi nasıl yeniden düzenlediğidir. Bu doğrultuda çalışmanın temel amacı, anlatısal katılımı tek bir aktiflik düzeyi üzerinden değil, birbirinden ayrılabilir fakat birbirleriyle ilişkili boyutlar üzerinden yeniden kavramsallaştırmaktır. Çalışmanın önemi, yoğun katılım (immersion), bedensel katılım (presence), etkileşim (interactivity) ve anlatısal faillik (agency) kavramlarının çoğu zaman aynı katılım düzleminde ele alınmasından kaynaklanan kavramsal belirsizliği aşarak, geleneksel ve sürükleyici anlatı arasındaki farkı bir üstünlük ilişkisi yerine farklı katılım biçimlerinin örgütlenişi üzerinden açıklamasıdır.

Araştırma, nitel ve kuramsal-kavramsal çözümleme yöntemiyle yürütülmüştür. Anlatıbilim, yorumbilim (hermeneutik), fenomenoloji ve sürükleyici medya çalışmalarının temel yaklaşımları karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir. Söz konusu teorisyenler eklektik bir yaklaşımla değil, önerilen modelin farklı boyutlarını açıklayan tamamlayıcı kuramsal işlevleri doğrultusunda ele alınmıştır. Bu kapsamda Ricoeur'ün yorumbilimsel yaklaşımı "anlamak", Merleau-Ponty ve Gumbrecht'in yaklaşımları ile Slater ve Calleja'nın sürükleyici deneyime ilişkin kavramsallaştırmaları "bulunmak", Murray ve Aarseth'in yaklaşımları ise "eylemek" boyutunun açıklanmasında kullanılmıştır. Ryan'ın yoğun katılım (immersion) ve

[*] Dr. Öğr. Üyesi, Sakarya Üniversitesi, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi, Alman Dili ve Edebiyatı Bölümü. ORCID: 0000-0002-8298-2153

etkileşim (interactivity) tartışmaları bu boyutları bütünleştiren üst çerçeve olarak değerlendirilmiştir. Araştırmada bağımsız bir veri toplama aracı kullanılmamış, kuramsal malzeme kavramsal analiz yoluyla incelenmiştir.

Bulgular, anlatısal katılımın anlamak, bulunmak ve eylemek olmak üzere üç temel boyutta kavramsallaştırılabileceğini göstermektedir. Geleneksel anlatıda yorumbilimsel katılımın, sürükleyici anlatıda ise bedensel katılımının (presence) belirginleştiği, ancak bedensel katılımın daha derin anlamlandırmayı, etkileşimin ise kendiliğinden anlatısal faillik üretmesini garanti etmediği sonucuna ulaşılmıştır. Bu doğrultuda çalışma, üç boyutlu anlatısal katılım modelini ve bu boyutların belirli bir anlatı deneyimindeki ilişkisel dağılımını ifade eden katılım kompozisyonu kavramını önermektedir. Tartışma sonucunda sürükleyici anlatının asıl yeniliğinin alımlayıcıyı ilk kez anlatının içine sokmak değil, daha önce farklı biçimlerde gerçekleşen katılım kanallarını aynı anlatı deneyimi içerisinde yeniden örgütlemek olduğu savunulmaktadır. Dolayısıyla içinde olmak, anlamak değildir, ancak içinde olmak, anlamanın gerçekleştiği anlatısal koşulları dönüştürebilir.

Anahtar Kelimeler: Sürükleyici anlatı; Anlatısal katılım; Bedensel katılım; Anlatısal faillik; Katılım kompozisyonu.

This study examines the structural transformation of narrative participation by questioning approaches that explain the transition from traditional to immersive narrative as a linear progression from passive reader to active user. The research question is whether being within a narrative world entails a deeper understanding of the narrative and how immersive narrative reorganizes the relationship between understanding, bodily presence, and narrative action. In this direction, the aim of the study is to reconceptualize narrative participation not as a single level of activity, but through distinct yet interconnected dimensions. The significance of the study lies in overcoming the conceptual ambiguity caused by treating immersion, presence, interactivity, and agency on the same plane of participation, and in explaining the difference between traditional and immersive narratives by organizing them around different modes of participation rather than a relationship of superiority.

The research was conducted using a qualitative and theoretical-conceptual analysis methodology. Core approaches from narratology, hermeneutics, phenomenology, and

immersive media studies were evaluated comparatively. These theorists were not treated eclectically, but were positioned according to complementary theoretical functions that constitute the building blocks of the proposed model. Within this framework, Ricoeur's hermeneutic approach was utilized to explain the dimension of "understanding"; the approaches of Merleau-Ponty and Gumbrecht, along with Slater's and Calleja's conceptualizations of immersive experience, were used for "presence"; and the approaches of Murray and Aarseth were used to conceptualize the dimension of “acting”. Ryan's discussions on immersion and interactivity were evaluated as an overarching framework integrating these dimensions. No independent data collection tool was used in the research; theoretical material was analysed through conceptual analysis.

Findings indicate that narrative participation can be conceptualized along three dimensions: understanding, presence, and acting. It is concluded that while hermeneutic participation becomes prominent in traditional narrative, bodily presence stands out in immersive narrative; however, bodily presence does not guarantee deeper understanding, nor does interactivity automatically guarantee narrative agency. In light of these findings, the study proposes a three-dimensional model of narrative participation and the concept of participation composition, which expresses the relational distribution of these dimensions within a specific narrative experience. Consequently, it is argued that the novelty of immersive narrative lies not in introducing the receiver into the narrative for the first time, but reorganizing previously distinct channels of participation within the same narrative experience. Therefore, being inside doesn’t inherently imply understanding; however, being inside can transform the narrative conditions under which understanding occurs.

Keywords: Immersive narrative; Narrative participation; Presence; Narrative agency; Participation composition.

KÜRESELLEŞME VE DİJİTALLEŞME ÇAĞINDA KARŞILAŞTIRMALI EDEBİYATIN YENİDEN KONUMLANDIRILMASI

Repositioning Comparative Literature in the Age of Globalization and Digitalization

Ahmet CUMA[†]

Küreselleşme ve dijitalleşme, edebiyatın üretim, dolaşım, erişim ve alımlanma biçimlerini dönüştürürken karşılaştırmalı edebiyat disiplininin kapsamının ve yöntemlerinin yeniden değerlendirilmesini gerekli kılmaktadır. İnternet ve dijital iletişim teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla birlikte edebî eserler ulusal ve coğrafi sınırları daha kolay aşmakta, farklı diller, kültürler ve edebî gelenekler küresel bir iletişim ağı içerisinde karşılaşabilmektedir. Bu dönüşüm edebiyatın yalnızca dolaşım alanını genişletmekle kalmayıp, aynı zamanda "edebiyat", "edebî metin" ve "dünya edebiyatı" gibi temel kavramların yeniden ele alınmasını getirmektedir.

Dijitalleşme ise bu küresel dolaşımın temel araçlarından biri olarak ele alınmaktadır. E-kitap, dijital yayıncılık, sosyal medya ve çevrim içi edebiyat platformları aracılığıyla metinlerin üretim ve dağıtım süreçleri değişmekte; görüntü, ses, hareket ve etkileşim gibi unsurların metinsel yapıya dâhil olmasıyla edebiyatın sınırları genişlemektedir. Böylece okur da bazı dijital edebiyat biçimlerinde pasif bir alıcı olmaktan çıkarak metnin üretim ve dolaşım süreçlerine katılan etkin bir aktöre dönüşmektedir.Bu çerçevede karşılaştırmalı edebiyatın yalnızca farklı ulusal edebiyatları karşılaştıran bir disiplin olarak sınırlandırılamayacağı savunulmaktadır. Küresel edebî dolaşımlar, kültürlerarası etkileşimler, dijital ve basılı metinler arasındaki ilişkiler, multimedyal edebiyat biçimleri ve farklı kültürlerdeki okur deneyimleri karşılaştırmalı edebiyat araştırmalarının yeni çalışma alanları olarak değerlendirilebilir. Dolayısıyla bildirinin temel amacı, küreselleşme ve dijitalleşme ekseninde karşılaştırmalı edebiyatın ulusal sınırları aşan, kültürlerarası ve disiplinlerarası bir araştırma alanı olarak yeniden konumlandırılması gerekliliğini ortaya koymaktır.

[†] Prof. Dr. Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Karşılaştırmalı Edebiyat Bölümü, ahmetcuma@selcuk.edu.tr, ORCID: 000-0003-0698-2394

Bu bildiride, küreselleşme, dijitalleşme ve yapay zekanın karşılaştırmalı edebiyat üzerindeki etkileri kültürel dolaşım, dünya edebiyatı ve dijital edebiyat eksenlerinde incelenmektedir. Küresel edebiyat piyasasının bir yandan yerel ve kültürel farklılıkları standartlaştırma potansiyeline sahip olduğu, diğer yandan daha önce sınırlı bir coğrafyada kalan edebiyatların dünya ölçeğinde görünürlük kazanmasına imkân sağladığı ileri sürülmektedir. Bu ikili yapı, küreselleşmenin edebiyat üzerindeki etkisinin yalnızca kültürel homojenleşme çerçevesinde değerlendirilmemesi gerektiğini göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Karşılaştırmalı edebiyat; Küreselleşme; Dijitalleşme; Dünya Edebiyatı; Dijital Edebiyat; Kültürlerarası etkileşim; Edebî dolaşım, Yapay zekâ

Globalization and digitalization have transformed the ways in which literature is produced, circulated, accessed, and received, necessitating a reassessment of the scope and methodologies of the discipline of comparative literature. With the widespread use of the Internet and digital communication technologies, literary works can transcend national and geographical boundaries more easily, while different languages, cultures, and literary traditions can encounter one another within a global network of communication. This transformation not only expands the circulation of literature but also calls for a reconsideration of fundamental concepts such as “literature,” “literary text,” and “world literature.”

Digitalization, in this context, can be regarded as one of the principal means of facilitating this global circulation. Through e-books, digital publishing, social media, and online literary platforms, the processes of literary production and distribution are changing. At the same time, the incorporation of elements such as images, sound, movement, and interactivity into textual structures is expanding the boundaries of literature. Thus, in certain forms of digital literature, the reader ceases to be merely a passive recipient and becomes an active participant in the processes of textual production and circulation.

From this perspective, comparative literature can no longer be confined to a discipline concerned solely with comparing different national literatures. Global literary circulations, intercultural interactions, the relationships between digital and print texts, multimodal literary forms, and reader experiences across different cultures can be considered emerging areas of research within comparative literature. Accordingly, the primary aim of this paper is to demonstrate the necessity of repositioning comparative literature as a transnational,

intercultural, and interdisciplinary field of inquiry in the context of globalization and digitalization.

This paper examines the effects of globalization, digitalization, and artificial intelligence on comparative literature through the interconnected dimensions of cultural circulation, world literature, and digital literature. It argues that while the global literary market has the potential to standardize local and cultural differences, it also creates opportunities for literatures that have previously remained confined to limited geographical contexts to gain visibility on a global scale. This dual structure demonstrates that the impact of globalization on literature should not be evaluated solely within the framework of cultural homogenization.

Keywords: Comparative Literature; Globalization; Digitalization; World Literature; Digital Literature; Intercultural Interaction; Literary Circulation; Artificial Intelligence

21. YÜZYILIN DİJİTAL DÜNYASI İÇİN İKİ SENTEZCİL MODEL: KÜYEREL KOMPARATİSTİK MODELİ İLE KUANTUM MODELİ İNSAN-TOPLUMBİLİMLERİ

Two Synthesis Models for the Digital World of the 21st Century: Glocal Comparatistics Model and Quantum Model for Human-Social Sciences

Funda KIZILER EMER*

1960'lardan itibaren "medya-enformasyon" (Mc Luhan) toplumu, 70'lerde "sibernetik-elektronik" (Baudrillard) toplum, 80'lerde ise "bilgisayarlaştırılmış toplum" (Lyotard) diye adlandırılan küresel toplumları, 21. yüzyıla girdiğimiz 2000'lerden itibaren robotik teknolojiler, yapay zekâ (YZ) teknolojileri ve sentetik biyolojik zekâ (SBZ) teknolojileri alanlarındaki baş döndürücü gelişmelere koşut olarak hızla "dijital toplumlara" doğru evrilmiştir. Tüm bu paradigma dönüşümleri, doğaları gereği disiplinlerarası bir nitelik taşıyan karşılaştırmalı edebiyat (komparatistik) ile insan ve toplumbilimlerini kökten biçimde etkilemiştir. Bu durum, tüm disiplinlerde olduğu gibi, söz konusu alanlarda da ölümcül bir krize yol açmış ve dolayısıyla bunların yeniden gözden geçirilmeleri ve sentezci bir bakış açısıyla yeniden tanımlanmaları gereksinimi doğmuştur. Bu acil gereksinimden hareket eden bu çalışma, 21. Yüzyılın hızla dijitalleşen dünyasında – öldükleri tartışılan – komparatistik ile insan ve toplumbilimleri arasındaki ilişkiyi kısaca ele alarak, sentezci yapısıyla öne çıkan 'Küyerel Komparatistik Modeli' ile 'Kuantum Modeli İnsan ve Toplumbilimleri' önerilerinde bulunmayı amaçlamaktadır.

Anahtar Sözcükler: Dijital toplum, kriz, komparatistik, Küyerel Komparatistik Modeli, Kuantum Modeli İnsan ve Toplumbilimleri.

From the 1960s onwards, global societies, referred to as "media-information" (McLuhan) societies, "cybernetic-electronic" (Baudrillard) societies in the 1970s, and "computerized societies" (Lyotard) in the 1980s, have rapidly evolved towards "digital societies" since the 2000s, coinciding with the breathtaking advancements in robotics, artificial intelligence (AI), and synthetic biological intelligence (SBI) technologies. All these paradigm

* Prof. Dr. Sakarya Üniversitesi İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi Alman Dili ve Edebiyatı Bölümü. ORCID ID: 0000-0003-2204-3063

shifts have profoundly affected comparative literature (comparatistics), which by their very nature is interdisciplinary, as well as the humanities and social sciences. This situation, as in all disciplines, has led to a fatal crisis in these fields as well, and therefore has created the need to re-examine and redefine them from a synthetic perspective. Stemming from this urgent need, this study saims to briefly address the relationship between comparative studies—debated as dead—and the humanities and social sciences in the rapidly digitizing 21st-century world, and to propose the 'Glocal Comparatistics Model' and 'Quantum Model for Human and Social Sciences', which stand out with their synthetic structure.

Keywords: Digital society, crisis, comparatistics, Glocal Comparatistics Model, Quantum Model for Human and Social Sciences.

TÜRK VE DÜNYA DİJİTAL EDEBİYATININ TOPLUMLARA YANSIMALARI

The Impact of Turkish and World Digital Literature on Societies

Ali BAYKAN *

Bireyin, ilgili olduğu ve doğrudan etkilendiği alanların önemlilerinden birisi olan edebiyat, diğer alanlar gibi toplumu, başta dili, estetiği, türleri, konuları vb. özellikleri ile etkiler ve aynı şekilde kendisi de dünya toplumlarında meydana gelen ekonomik, eğitsel, teknik, politik, sanatsal kültürel, vb. gelişme ve değişmelerden farklı biçimlerde etkilendiği, edebiyatın tarihi gelişim sürecinde görülebilir.

1990 lı yıllarda yoğun şekilde başlayan dijitalleşme, bilgi, sanayi, dijital, kağıtsız toplum olarak adlandırılan günümüz toplumlarının, yönetim, eğitim, ticaret, sağlık, hukuk, siyaset, eğlence, bankacılık, seyahat, eğitim, sanat, edebiyat vb. alanlarında etkisini yoğun ve baskın şekilde hissettirir.

Bu değişimler sonucu oluşan ve yalnızca basılı metinlerin, bilgisayar, tablet ve cep telefonlar aracılığı ile elektronik ortama aktarılmasından ibaret olmayan, ilkin sözlü, sonra yazılı ve gününüzde ise, tamamen dijital ortamlarda okunan, dijital edebiyat, doğrudan dijital ortamda üretilen, elektronik cihazlar üzerinden tecrübe edilen, kimi zaman interaktif özellikler taşıyan, teknolojinin edebiyat dünyasına yansıması olarak, hem dünyada hem Türkiye'de, başka alanlara göre çok hızlı ve güçlü biçimde ilerlemese de, giderek yaygınlaşmaktadır. Dijital yayıncılık, Avrupa da 1975 yılında Will Crowther'ın "Colossal Cave Adventure" macera oyunu ve 1980 yılında bir öğrenci grubunun aynı türde "Zork" adlı bir oyunu ile başlangıç yaptığı söylenebilir. Halen, Çin'de 333 milyon kişinin edebiyatı internetten okuduğu, Türkiye'de açılan bir dijital sanat sergisini 350.000 kişinin ziyaret etmiş olabilmesi, dijitalleşmenin hızlı gelişiminin dikkate alınması gereken bir durum olduğunun göstergesidir.

Aynı şekilde edebiyatın her tür ve alanında da meydana gelen paralel gelişmeler doğrultusunda, toplumda dijital edebiyatın olumlu-olumsuz yönleri tartışılmaya, araştırılmaya, konu edilmeye başlamıştır. Olumlu yönlerinden öne çıkanlar; okuyucuyu pasif

* Dr.Öğretim Üyesi, Selçuk Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Karşılaştırmalı Edebiyat Bölümü, ORCİD No.: 0000 0002 422509809

bir okur olmaktan çıkarıp aktif bir katılımcıya dönüştürmesi, yazılan yazınsal bir metnin elektronik ortama aktarıldığı andan itibaren, anında dünyanın ve ülkenin şehir, kasaba, köy vs. gibi yerleşim alanlarına ve toplumun köylü-kentli ayırımı olmadan her kesimden insanla buluşma imkanı sağlaması, içinde yazar, editör, eleştirmen, çevirmen, tasarımcı, yayıncı, okuyucu vb. kimliklerle isteyen herkesin yer alabileceği, verimli yazınsal tartışmalar, değerlendirmeler, yönlendirmeler, katkılar ve desteklerin var olduğu edebiyat erişim sitelerinin çoğalması vb; dir. Zararları konusunda öne çıkanlar ise; "edebi kalitesizlik, edebiyatın ayağa düşmesi, taşralaşması", insanları -özellikle gençleri-bağımlı hale getirmesi, zaman kaybı, birincil öncelikli yapılması gereken işlerin ötelenmesi alışkanlığının yaygınlaşması, sağlık problemlerinin ortaya çıkması, yazma alışkanlığının ortadan kalkması vs. gibi bulguların, tartışmaları öne çıkmaktadır. Bulgu ve tartışmalar ışığında, tez, antitez ve sentez formülü bağlamında karşılaştırmalar neticesinde sonuca varmayı amaçlayan bu çalışmada, karşılaştırmalı ve çoklu edebiyat yöntemlerinin bilimsel kuralları uygulanacaktır.

Anahtar Kelimeler: Karşılaştırmalı edebiyat; Dijital edebiyat; Toplum değişmeleri.

Literature, one of the most important areas in which an individual is involved and directly affected, influences society, primarily through its language, aesthetics, genres, themes, etc., just like other fields. Similarly, it is itself affected in various ways by economic, educational, technical, political, artistic, cultural, and other developments and changes occurring in global societies, as can be seen throughout the historical development of literature. Digitalization, which began intensively in the 1990s, has a profound and dominant impact on today's societies—often referred to as information, industrial, digital, and paperless societies—in areas such as governance, education, commerce, healthcare, law, politics, entertainment, banking, travel, art, and literature. The result of these changes is not merely the transfer of printed texts to electronic media via computers, tablets, and mobile phones; it is digital literature, initially read orally, then in writing, and now entirely in digital environments. It is produced directly in digital environments, experienced through electronic devices, and sometimes interactive. As a reflection of technology in the world of literature, it is becoming increasingly widespread, both globally and in Turkey, although not as rapidly and powerfully as in other fields. Digital publishing can be said to have begun in Europe in 1975 with Will Crowther's "Colossal Cave Adventure" game and in 1980 with a similar game

called "Zork" by a student group. The fact that 333 million people in China read literature online, and that a digital art exhibition in Turkey was visited by 350,000 people, demonstrates that the rapid development of digitalization is a situation that must be taken into consideration.Similarly, in line with parallel developments occurring in all genres and fields of literature, the positive and negative aspects of digital literature have begun to be discussed, researched, and debated in society. Prominent positive aspects include: transforming the reader from a passive observer into an active participant; providing an instant platform for a written literary text to reach people from all walks of life, regardless of whether they live in cities, towns, or villages, from the moment it is transferred to an electronic environment; and the proliferation of literary access sites where anyone can participate – writers, editors, critics, translators, designers, publishers, readers, etc. – engaging in productive literary discussions, evaluations, guidance, contributions, and support. Conversely, prominent negative aspects include: "literary decline, the trivialization and provincialization of literature," making people – especially young people – addicted, wasting time, the spread of the habit of postponing priority tasks, the emergence of health problems, and the disappearance of writing habits, etc. In light of the findings and discussions, this study aims to reach a conclusion through comparisons within the framework of thesis, antithesis, and synthesis, applying the scientific principles of comparative and multiple literature methods.

Keywords : Comparative literature; Digital literature; Social change.

MEDYALARARASILIK BAĞLAMINDA PARAGONE GELENEĞİ, EDEBİYAT-GÖRSEL SANATLAR İLİŞKİSİ VE DİJİTAL EDEBİYATTA ANLAMIN DÖNÜŞÜMÜ

The Paragone Tradition in the Context of Intermediality, the Relationship Between Literature and Visual Arts, and the Transformation of Meaning in Digital Literature

Filiz İlknur CUMA *

Bu çalışma, Rönesans'tan dijital çağa uzanan sanatlararası etkileşimi medyalararasılık ve hermeneutik perspektifinden ele alarak paragone geleneği, edebiyat–görsel sanatlar ilişkisi ve dijital edebiyat arasındaki süreklilikleri incelemektedir. İtalyanca *paragone* kavramı, resim, heykel, edebiyat ve müzik gibi farklı sanatların ifade olanaklarını, sınırlarını ve birbirlerine göre üstünlüklerini tartışan tarihsel bir düşünce biçimini ifade eder. Bu tartışma, farklı sanatların doğaya uygunluk, canlılık ve kalıcılık gibi estetik ölçütler üzerinden karşılaştırılmasına zemin hazırlamıştır. Çalışmada bu geleneğin önemli örneklerinden biri olarak Gian Giorgio Trissino'nun 1524 tarihli *Ritratti* adlı eseri ele alınmaktadır. Trissino'nun Isabella d'Este'nin portresini sözcüklerle yeniden kurması, görsel bir temsilin edebî dil aracılığıyla dönüştürülmesini göstermesi bakımından değerlendirilmektedir. Böylece resmin dış görünüşü doğrudan sunma gücü ile edebiyatın karakterin kişiliğini, düşüncelerini ve niteliklerini ifade etme kapasitesi arasındaki farklılıklar ortaya konulmaktadır. Bu durum, sanatlar arasındaki ilişkinin yalnızca bir üstünlük yarışından ibaret olmadığını, her medyanın kendine özgü olanaklarının anlam üretimini biçimlendirdiğini göstermektedir.

Söz konusu tarihsel zemin, modern medyalararasılık kuramları ile birlikte ele alınarak *Medienwechsel* (medya değişimi) ve *intermediale Bezugnahme* (medyalararası gönderme) kavramları üzerinden tartışılmaktadır. Resmin edebî metinde yeniden kurulması, edebiyatın sinemaya uyarlanması, şiirin müzikle ilişkilendirilmesi ve görsel şiir gibi örnekler, medya biçimlerinin birbirlerinin anlatım olanaklarını dönüştürdüğünü göstermektedir.

Çalışmanın temel odaklarından biri ise bu dönüşümün dijital edebiyat bağlamında anlam ve yorum üzerindeki etkisidir. Dijital edebiyat metin, görüntü, ses, video, animasyon, tipografi ve etkileşim gibi farklı medya olanaklarını aynı yapı içerisinde bir araya getirerek geleneksel sanatlararası rekabeti çok boyutlu bir medya birlikteliğine dönüştürmektedir.

Anahtar Kelimeler: Medyalararasılı;, Paragone; Hermeneutik; Dijital Edebiyat; Medya Değişimi, Edebiyat ve Görsel Sanatlar, Görsel Şiir

* Doç.Dr, Selçuk Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Karşılaştırmalı Edebiyat Bölümü, ORCİD No.: 0000 0002 422509809

This study examines the continuities between the paragone tradition, the relationship between literature and the visual arts, and digital literature by addressing the interartistic interaction extending from the Renaissance to the digital age from the perspectives of intermediality and hermeneutics. The Italian term *paragone* refers to a historical mode of thought that discusses the expressive possibilities, limitations, and relative superiority of different arts, such as painting, sculpture, literature, and music. This debate provided a basis for comparing different arts according to aesthetic criteria such as fidelity to nature, vitality, and permanence. As one of the significant examples of this tradition, Gian Giorgio Trissino's *Ritratti*, dated 1524, is examined in this study. Trissino's reconstruction of Isabella d'Este's portrait through words is considered in terms of its transformation of visual representation through literary language. In this way, the differences between painting's ability to directly present outward appearance and literature's capacity to express a character's personality, thoughts, and qualities are explored. This demonstrates that the relationship between the arts is not merely a competition for superiority, but that the distinctive possibilities of each medium shape the production of meaning.

This historical framework is discussed in conjunction with modern theories of intermediality through the concepts of *Medienwechsel* (media change) and *intermediale Bezugnahme* (intermedial reference). Examples such as the reconstruction of painting within literary texts, the adaptation of literature into cinema, the relationship between poetry and music, and visual poetry demonstrate how media forms transform one another's expressive possibilities.

One of the central focuses of the study is the impact of this transformation on meaning and interpretation in the context of digital literature. By bringing together different media modalities such as text, image, sound, video, animation, typography, and interactivity within a single structure, digital literature transforms the traditional interartistic competition into a multilayered coexistence of media.

Keywords: Intermediality; Paragone; Hermeneutics; Digital Literature; Media Change; Literature and Visual Arts; Visual Poetry

BİR GÖRÜNTÜNÜN İÇİNDE KALMAK: DİJİTAL DİKKAT REJİMİ BAĞLAMINDA STALKER'DA SÜRE, SÛRET VE HAYAL

Remaining Within an Image: Duration, Image-Form, and Imagination in Stalker in the Context of the Digital Attention Regime

Sedef AÇIKGÖZ ÇORLUOĞLU[*]

Dijital çağda dikkat meselesi çoğu zaman ekran karşısında geçirilen zaman, çoğalan uyaranlar ve kısalan dikkat süresi üzerinden tartışılmaktadır. Fakat burada değişen yalnızca görüntülerin sayısı olmayabilir. Görüntüyle nasıl karşılaştığımız, ona ne kadar süre baktığımız ve dikkatimizin nereye yöneldiği de bu meselenin bir parçasıdır. Anna Bentes, dijital dikkat ekonomisi üzerine yaptığı çalışmada bu değişimin niteliksel boyutuna dikkat çeker. Günümüz dikkat rejimini "aşırı parkalanmış, ekrana bağlı kullanıcı-özne" üzerinden tartışır. Dijitalleşmeyle birlikte değişen bu dikkat biçimi, sanat eserlerinin nasıl üretildiği ve dolaşıma girdiği kadar, onların nasıl alımlandığı sorusunu da gündeme getirmektedir. Dikkatin dijital ortamda yönlendirilme ve örgütlenme biçimindeki bu dönüşüm, farklı sanat biçimleriyle kurulan ilişkinin nasıl değiştiğini düşünmek için de bir alan açmaktadır. Bu çalışma da söz konusu dikkat rejiminden yola çıkarak Andrey Tarkovski'nin *Stalker* (1979) filmindeki uzun planların seyirciyi görüntünün içinde kalmaya nasıl davet ettiğini araştırmaktadır. Dijital dikkat ile Tarkovski sineması arasındaki ilişkiyi yalnızca hız ve yavaşlık üzerinden açıklamak yeterli görünmemektedir. Bu nedenle filmden seçilen sekanslar; plan süresi, kesme, kamera hareketi, ses ve kadraj içindeki değişimler üzerinden incelenmektedir. Özellikle *Stalker*'ın düşü sırasında suyun içinde ilerleyen uzun plan öne çıkmaktadır. Kamera yavaşça ilerler. Kesme yapılmadan ayna, para, şırınga, silah, takvim yaprağı ve dinsel bir sûret gibi farklı nesneler görünür hâle gelir. Görsel alanda çok sayıda unsur bulunmasına rağmen bu çokluk birbirinden kopuk görüntülere ayrılmaz. Aynı süre içerisinde açılır. Görüntü aynı kalmaya devam ederken, görüntünün içindekiler değişmeye devam eder. Bu gözlem, uzun planla ilgili başka bir soruyu ortaya çıkarır: Bir görüntünün içinde kalmak, ona daha uzun süre bakmanın ötesinde nasıl bir seyir deneyimi oluşturur?

[*] PhD Candidate, Universität Hamburg, Fakultät für Geisteswissenschaften, Institut für Islamische Theologie, sedef.acikgoez.corluoglu@studium.uni-hamburg.de ORCID: 0000-0002-0753-940X

Bakışın süresi değiştiğinde sûretle kurulan ilişki de değişebilir mi? William C. Chittick'in İbn Arabî düşüncesi üzerinden tartıştığı hayal, sûret ve berzah kavramları bu soruların ele alınacağı ikinci kavramsal ekseni oluşturmaktadır. Chittick'in aktardığı hayal anlayışında sûret, dış görünüşüyle sınırlı kalmaz; görme ve idrak arasındaki ilişki de önem kazanır. Çalışma, *Stalker*'ın uzun planlarının seyirciyi görüntüye daha uzun süre bakmanın ötesinde, sûretle farklı bir ilişki kurmaya davet edip etmediğini sorgulamaktadır. Dijital dikkat rejimi ile *Stalker* arasındaki ilişki de burada belirginleşir. Böylece bakışın süresinin yanı sıra, bakışın görüntüyle nasıl bir ilişki kurduğu da önem kazanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital dikkat; stalker; süre; hayal; sûret

In the digital age, attention is often discussed in relation to time spent in front of screens, the proliferation of stimuli, and shortened attention spans. Yet what is changing may concern more than the number of images we encounter. How we encounter an image, how long we remain with it, and where our attention is directed are also part of the problem. Anna Bentes discusses the qualitative dimension of this transformation through the "hyper-fragmented, screen-addicted user-subject." This transformation of attention brought about by digitalization raises questions about how works of art are produced, circulated, and received. The changing ways in which attention is directed and organized in digital environments also open a space for considering how our relationship with different art forms is being transformed. Taking this attentional regime as its point of departure, this study examines how the long takes in Andrei Tarkovsky's *Stalker* (1979) invite the spectator to remain within the image. The relationship between digital attention and Tarkovsky's cinema cannot be reduced to an opposition between speed and slowness. Selected sequences are examined through close film analysis, focusing on shot duration, cuts, camera movement, sound, and changes within the frame. The long take unfolding through water during *Stalker*'s dream is particularly significant. The camera moves slowly. Without a cut, a mirror, coins, syringes, a gun, a calendar page, and a religious image become visible. Although the visual field contains many elements, this multiplicity is not divided into disconnected images. It unfolds within the same temporal continuity. The image remains continuous while what appears within it continues to change. This observation raises another question: beyond looking for a longer period of time, what kind of viewing experience does remaining within an image create? Can the spectator's

relation to the image-form change with the duration of looking? William C. Chittick's discussion of imagination (khayal), image-form (sura), and barzakh in relation to Ibn Arabi forms the study's second conceptual axis. In Chittick's account, the image-form is not exhausted by its outward appearance; the relation between seeing and apprehension also becomes significant. The study therefore asks whether *Stalker*'s long takes invite the spectator to establish a different relation with the image-form. The relationship between the digital attentional regime and *Stalker* becomes visible here: the question concerns both the duration of looking and the relation established between the gaze and the image.

Keywords: Digital attention; stalker; duration; imagination; image-form

DİJİTAL EDEBİYATTA MEDYALARARASILIK VE ETKİLEŞİMSELLİK: BELÉN GACHE'NİN *WORDTOYS* ÖRNEĞİ

Intermediality and Interactivity in Digital Literature: Belén Gache's WordToys

Selen KİPMEN*

Dijital medyayı kullanan öncü şairlerden biri kabul edilen Belén Gache'nin *WordToys* adlı eseri, sözel, görsel ve işitsel ögeleri dijital ortamın olanaklarıyla bir araya getiren deneysel bir edebiyat örneğidir. Bu çalışmanın amacı, *WordToys* içerisinde yer alan "El idioma de los pájaros" ve "Mariposas-Libro" başlıklı iki eseri medyalararasılık ve etkileşimsellik kavramları bağlamında incelemektir. Çalışmanın çıkış noktası, dijital ortamın edebi metin için yalnızca yeni bir aktarım veya sunum aracı olmadığı; metnin kuruluşunu, alımlanmasını ve okurun eserle kurduğu ilişkiyi de dönüştürebildiği düşüncesidir.

Çalışmanın temel kuramsal çerçevesini Irina O. Rajewsky'nin medyalararasılık yaklaşımı ve özellikle farklı medyaların veya medyasal ifade biçimlerinin aynı eserde bir araya gelmesini tanımlayan medya kombinasyonu kategorisi oluşturur. Kullanıcının dijital yapı içerisindeki rolünü değerlendirmek amacıyla Jonathan Steuer'in etkileşimsellik kavramından da yararlanılır. Steuer'in etkileşimselliğin boyutları olarak belirlediği hız, etkileşim aralığı ve eşleştirme kavramları, kullanıcının eylemleri ile dijital ortamda gerçekleşen değişiklikler arasındaki ilişkinin değerlendirilmesine olanak sağlar. Gache'nin dijital üretimi üzerine yapılmış önceki çalışmalar, *WordToys*'u göstergenin görsel ve işitsel boyutları, elektronik şiir, oralite ve kullanıcı katılımı gibi açılardan ele alır. Bu çalışma ise sözel, görsel ve işitsel ögelerin bir araya gelişini medyalararasılık açısından incelerken, kullanıcı müdahalesinin bu ögelerin etkinleşme ve deneyimlenme biçimindeki rolüne odaklanır.

"El idioma de los pájaros" isimli eserde kullanıcı kuşlara tıklayarak farklı dillerdeki şiirleri tek tek veya eşzamanlı olarak etkinleştirir; "Mariposas-Libro"da ise kelebeklere tıklayarak farklı metinlerden alıntılara ulaşır. Her iki eserde de kullanıcı, görsel ögeler aracılığıyla eserin farklı katmanlarına erişirken, "El idioma de los pájaros"ta bu müdahale

* Arş. Gör., İstanbul Medeniyet Üniversitesi İspanyol Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, selen.kipmen@medeniyet.edu.tr, 0000-0003-1773-453X.

işitsel bir katmanı etkinleştirmekte, "Mariposas-Libro"da sözel içeriği görünür kılmaktadır. Bu farklılık, dijital ortamda kullanıcı müdahalesinin farklı medyasal ilişkiler kurabilmesini karşılaştırmalı olarak gözlemlemeye olanak sağlar. Bununla birlikte kullanıcının eserin deneyimlenme biçimine katılması sınırsız değildir; hangi ögeleri etkinleştireceği konusunda seçim yapabilse de bu seçimler Gache tarafından önceden belirlenen olanaklarla sınırlıdır.

Bu doğrultuda *WordToys*'ta farklı medyaların birlikteliği ve kullanıcı müdahalesi, yalnızca dijital ortamın teknik olanakları olarak değil, metnin okunma, işitilme ve anlamlandırılma biçimlerini dönüştürerek eserin estetik yapılanışına katılan unsurlar olarak değerlendirilir. Bu değerlendirme, dijital ortamın edebi eserin biçimlenmesindeki rolünü ve dijital edebiyatta metin, medya ve okur arasındaki değişen ilişkiyi görünür kılar.

Anahtar Kelimeler: Dijital edebiyat; medyalararasılık; etkileşimsellik; WordToys; Belén Gache

Belén Gache, regarded as one of the pioneering poets in the use of digital media, brings together verbal, visual, and auditory elements through the affordances of the digital medium in her experimental literary work *WordToys*. This study aims to examine two works included in *WordToys*, "El idioma de los pájaros" and "Mariposas-Libro", within the framework of intermediality and interactivity. The study is based on the premise that the digital medium is not merely a new means of transmission or presentation fort he literary text, as well as the relationship between the reader and the work.

The main theoretical framework of the study is based on Irina O. Rajewsky's approach to intermediality, particularly the category of media combination, which describes the integration of different media or medial forms of articulation within a single work. Jonathan Steuer's concept of interactivity is also employed to assess the role of the user within the digital structure. The dimensions of interactivity identified by Steuer —speed, range and mapping— provide a framework for examining the relationship between user actions and the changes that occur within the digital environment. Previous studies on Gache's digital production have examined *WordToys* from perspectives such as the visual and auditory dimensions of the sign, electronic poetry, orality, and user participation. Building on this scholarship, the present study examines the combination of verbal, visual, and auditory elements from an intermedial

perspective, while focusing on the role of user intervention in the ways these elements are activated and experienced.

In “El idioma de los pájaros”, the user activates poems in different languages individually or simultaneously by clickimg on the birds, whereas in “Mariposas-Libro”, the user accesses quotations from different texts by clicking on the butterflies. In both works, visual elements function as points of entry into different layers of the work; however, in “El idioma de los pájaros”, this intervention activates an auditory layer, while in “Mariposas-Libro”, it makes verbal content visible. This difference allows for a comparative examination of how user intervention produces different relationships between medial elements within the digital environment. Nevertheless, the user’s participation in shaping the experience of the work is not unlimited. Although users can choose which elements to activate, their choices remain confined to the possibilities predetermined by Gache.

Accordingly, the combination of different media and user intervention in *WordToys* are understood not merely as technical affordances of the digital medium, but as elements that contribute to the aesthetic configuration of the work by transforming the ways in which the text is read, heard, and interpreted. This perspective highlights the role of the digital medium in shaping the literary work and the changing relationship among text, media, and reader in digital literature.

Keywords: Digital literature; intermediality; interactivity; WordToys, Belén Gache

WEBNOVEL PLATFORMUNDA GÜÇ DİNAMİKLERİ: LORD OF THE MYSTERİES VE SHADOW SLAVE SERİLERİ ÜZERİNDEN BİR İNCELEME

Power Dynamics on the Webnovel Platform: An Examination Through the Lens of the Lord of the Mysteries and Shadow Slave Series

Büşra Aslı İÇÖZ*

Web 2.0 gelişimiyle birlikte ortaya çıkan internet romanları, günümüzde edebiyat tartışmalarının odağı olmasıyla dikkat çeker. Buna rağmen Webnovel platformuyla ilgili hiç Türkçe çalışma yoktur. Bu çalışma Webnovel'in gelişimini ve Webnovel'de popüler olan iki serinin güç dinamikleri bakımından incelenmesini amaçlar. Çalışmada Webnovel'in gelişimi, platformda bulunan eserler ve türler hakkında bilgi verilmiş, nasıl kullanılması gerektiğinden bahsedilmiştir. Webnovel platformunda yazmak için belirli şartlar aranmadığı görülür. Uygulamada yayımlanan etkileşimli içeriklerde neredeyse her paragrafa yorum yapılması, yazarın eseri hakkındaki geri dönüşleri birebir edinmesini sağlar. Çalışmada *Lord of the Msyteries ve Shadow Slave* isimli popüler iki romanın, diğer internet romanlarıyla aynı olan noktaları açıklanmış ve okuyucuların en çok bahsettiği içeriklerden biri olması sebebiyle serilerin güç sistemleri incelenmiştir. Cuttlefish That Loves Diving tarafından yazılan *Lord of the Mysteries* evreninde gücün 22 farklı yol ve iksirler aracılığıyla kazanıldığı görülür. Bu iksirler güç kazanmaya yardımcı olabileceği gibi düzgün sindirilmediği taktirde deliliğe sebep olur. Burada güç kullanımı kas gücü yerine bilgi ve stratejiye dayanır. *Lord of the Mysteries'*in ana karakteri Klein Moretti'nin gücü soyut ve gizemlidir. Kaderi değiştirmek, tarihten kesitler çağırmak ve kuklaları yönetmek şeklinde gösterilir. Guiltythree tarafından yazılan *Shadow Slave* serisinde güç; kâbus büyüsü, nitelik rütbeleri ve ruh özleriyle ilişkilidir. Gücün kullanımı somut ve fiziksel güce dayalıdır. *Shadow Slave'*in ana karakteri Sunny'nin gücü, gölgeler ve kurnazlık kuruludur. Devasa kâbus yaratıklarını gölge efendisine dönüştürebilir. *Omniscient Reader's Viewpoint* ve *Lord of the Mysteries* arasında iki ana karakterin de stratejist olması ve arkalarındaki güçleri yönlendirmesi gibi benzerlikler vardır. *Solo Leveling* serisinin ana

* Hacettepe Üniversitesi, Türk Halkbilimi bölümü yüksek lisans öğrencisi, asliicoz@hacettepe.edu.tr, https://orcid.org/0009-0000-5815-887X

karakteri Sung Jin-Woo'nun gölge ordusu toplama gücü *Shadow Slave*'deki Sunny'nin gölgelerini ve yankılarını yönlendirme gücüyle benzerlik gösterir. İki seride de yer alan dünyanın gidişatını gölgeler arasından yöneten gizli cemiyetler veya kötücül tarikatlar ise neredeyse bütün internet romanları ve çizgi romanlarda işlenen unsurlardan biridir. Sonuç olarak bu çalışma, Webnovel platformunda yer alan *Lord of the Mysteries* ve *Shadow Slave* serilerindeki güç dinamiklerinin özgün taraflarını ortaya koymayı hedeflemektedir. Türkçe literatürde Webnovel platformu ve eserleri üzerine yapılmış akademik çalışma olmadığı için bu incelemenin, söz konusu platformu ve eserleri ilk kez bütüncül bir çerçevede ele alarak gelecek çalışmalara öncü olması hedeflenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Webnovel; lord of the mysteries; shadow slave; güç dinamikleri.

Web novels, which emerged with the development of Web 2.0, are attracting attention today as they are at the center of literary discussions. Despite this, there are no Turkish studies on the Webnovel platform. This study aims to examine the development of Webnovel and the power dynamics of two popular series on platform. The study provides information about the development of Webnovel, the works and genres available on platform, and how to use it. It is observed that there are no specific requirements for writing on the Webnovel platform. The interactive content published on platform allows for comments, enabling author to receive direct feedback on their work. The study explains the similarities between two popular novels, *Lord of the Mysteries* and *Shadow Slave*, and other web novels, and examines the power systems of these series. In the *Lord of the Mysteries* universe, written by Cuttlefish That Loves Diving, power is gained through 22 different paths and potions. While these potions can aid in gaining power, they can also lead to madness if not properly ingested. Here, use of power relies on knowledge and strategy rather than brute force. Klein Moretti possesses an abstract and mysterious power, manifested as altering fate, summoning historical events, and controlling puppets. In the *Shadow Slave* series by Guiltythree, power is associated with nightmare magic, attribute ranks, and soul essences. Use of power is based on tangible and physical strength. Sunny, possesses power built on shadows and cunning. He can transform massive nightmare creatures into shadow lords. Similarities exist between *Omniscient Reader's Viewpoint* and *Lord of the Mysteries*, with both main characters being strategists and manipulating the forces behind them. Sung Jin-Woo's ability to assemble a shadow army in the *Solo Leveling* series is similar

to Sunny's ability to manipulate shadows and echoes in *Shadow Slave*. Presence of secret societies or malevolent cults controlling course of world from within the shadows, a theme explored in almost all web novels and comics, is also present in both series. In conclusion, this study aims to reveal the unique aspects of power dynamics in the *Lord of the Mysteries* and *Shadow Slave* series on Webnovel platform. Since there are no academic studies on Webnovel platform and its works in Turkish literature, this review aims to be the first to comprehensively examine the platform and its works, paving way for future studies.

Keywords: Webnovel; lord of the mysteries; shadow slave; power dynamics.

TWİTTER'DAN X'E: TWİTTER HİKÂYECİLİĞİNİN DÖNÜŞÜMÜ

Twitter to X: The Transformation of Twitter Storytelling

Duygu TOSUNAY GENCELLİ*

Bu çalışma, sosyal medya platformlarının teknik altyapılarının ve arayüzlerinin edebî metinleri nasıl şekillendirdiğinden hareketle, 2023 yılında gerçekleşen marka ve arayüz değişikliğinin platform üzerinde üretilen anlatı pratiklerini ne yönde dönüştürdüğünü sorgulayacaktır. Bilindiği gibi, popüler bir mikroblog sitesi olan Twitter üzerinde ortaya konan her türlü edebî nitelikli metin "Twitter edebiyatı (Twitterature)" olarak adlandırılmakta olup kişisel ya da ortaklaşa yazılmış aforizmalar, kısa şiirler, minimal öyküler ve tweet serisi (thread) şeklinde ilerleyen kurgusal parçaları içermektedir. Geçmişte Twitter'ın kısıtlı karakter yapısı ve ters kronolojik bir sıralamaya sahip olması, anlatıların kapalı bir bütün yerine parçalara bölünmüş biçimde akmasına zemin hazırlamıştır. Kullanıcılar bu sınırlamalara uyum sağlayarak, "thread" adı verilen zincirleme gönderiler aracılığıyla bölümlü ve gerilim biriktiren spesifik bir hikâye anlatma biçimi geliştirmişlerdir. Öyle ki, "tweet fic" (Twitter kurgusu) ve "twiller" (Twitter gerilimi) gibi tamamen bu alana özgü edebî alt türler üretmişlerdir. Ancak, platformun X adını almasıyla birlikte karakter sınırının genişletilmesi, metinden ziyade video içeriklerin önceliklendirilmesi, algoritmik zaman akışının öne çıkması ve topluluk notları (community notes) gibi yeni paratekstsel katmanların devreye girmesi, bu köklü anlatı geleneğinin sürekliliğini tartışmaya açık bir konuma taşıyacaktır. Söz konusu yapısal değişikliklerin dijital edebiyat bağlamında yeni bir tür mü doğurduğu yoksa var olan bir anlatı biçimini mi aşındırdığı sorusuna yanıt arayacak olan bu çalışmada, 2018-2023 yılları arasında öne çıkan seri kurgu hesaplarından ve 2023 sonrası aynı hesapların X üzerindeki üretimlerinden oluşan bir örneklem karşılaştırmalı biçimde incelenecektir. Seçilen metinler, anlatının yalnızca dilsel değil aynı zamanda arayüz, algoritma ve etkileşim mimarisiyle birlikte kurulduğu varsayımına dayanan platform ilişkiselliği kavramı çerçevesinde yakın okumaya tabi tutulacaktır. Araştırma sürecinde karakter sayısı, gönderi sıklığı, thread

* Dr. Öğr. Üyesi, Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi, Yeni Medya ve İletişim Bölümü.ORCID: 0000-0002-2576-3106

uzunluğu ve görsel-işitsel öge kullanımı gibi ölçütler kaydedilecek ve elde edilen veriler anlatısal işlevleriyle ilişkilendirilecektir. İncelemeler, karakter sınırının kaldırılmasının bölümleme estetiğini zayıflayıp zayıflatmadığını ve algoritmik akışın anlatı sürekliliğini okur denetiminden çıkararak doğrudan platforma devredip devretmediğini sorgulayacaktır. Ayrıca, video odaklı içerik önceliklendirmesinin yazılı kurgunun görünürlüğünü nasıl azalttığı ve katılımcı doğrulama mekanizmalarının kurmaca ile gerçeklik arasındaki sınırı nasıl yeniden müzakereye açtığı ayrıntılı bir biçimde ortaya konacaktır. Elde edilecek bulgular, Twitter hikâyeciliğinin X'e geçişle birlikte tamamen ortadan kalkıp kalmadığını gerekçeleriyle birlikle ortaya koyacaktır.

Anahtar Kelimeler: Twitter hikâyeciliği, dijital edebiyat, platform çalışmaları, anlatıbilim.

Building upon how the technical infrastructures and interfaces of social media platforms shape literary texts, this study will investigate how the brand and interface changes that occurred in 2023 have transformed the narrative practices produced on the platform. As is well known, any literary text produced on the popular microblogging site Twitter is referred to as "Twitter literature (Twitterature)" and includes personal or collaboratively written aphorisms, short poems, minimal stories, and fictional pieces that progress in the form of a tweet series (thread). In the past, Twitter's restricted character limit and reverse chronological order paved the way for narratives to flow in fragmented parts rather than as a closed whole. Adapting to these limitations, users developed a specific storytelling format through chained posts called "threads," which are episodic and build suspense. So much so that they created literary subgenres entirely unique to this space, such as "tweet fic" (Twitter fiction) and "twiller" (Twitter thriller). However, with the platform taking the name X, the expansion of the character limit, the prioritization of video content over text, the prominence of algorithmic timelines, and the introduction of new paratextual layers such as community notes will bring the continuity of this deep-rooted narrative tradition up for debate.

Seeking to answer whether these structural changes have given birth to a new genre in the context of digital literature or eroded an existing narrative form, this study will comparatively analyze a sample consisting of prominent serialized fiction accounts from 2018-2023 and the post-2023 productions of these same accounts on X. The selected texts will be

subjected to close reading within the framework of platform relationality, a concept based on the assumption that a narrative is constructed not only linguistically but also in conjunction with the interface, algorithm, and interaction architecture. During the research process, metrics such as character count, posting frequency, thread length, and the use of audiovisual elements will be recorded, and the obtained data will be correlated with their narrative functions. The analysis will question whether the removal of the character limit weakens the aesthetics of serialization and whether the algorithmic timeline transfers narrative continuity from the reader's control directly to the platform. Furthermore, it will reveal in detail how video-centric content prioritization reduces the visibility of written fiction and how participatory verification mechanisms reopen the boundary between fiction and reality to negotiation. The findings to be obtained will demonstrate, along with their justifications, whether Twitter storytelling has completely disappeared with the transition to X.

Keywords: Twitter storytelling, digital literature, platform studies, narratology.

İKİ KIZIL ELMA: CENGİZ AYTMATOV'UN KISA ÖYKÜSÜNDE TEKRARLANAN BİR MOTİFİN KARŞILAŞTIRMALI AĞ ANALİZİ

Two Red Apples: A Comparative Network Analysis of a Recurring Motif in Chinghiz Aitmatov's Short Story

Süleyman BARLAS[*]

Dijital edebiyat çalışmaları kapsamında edebî metinlere uygulanan ağ analizleri çoğunlukla karakter etkileşimlerinin tek bir ağ modeli üzerinden incelenmesine dayanmaktadır. Bu çalışmada, Cengiz Aytmatov'un öyküsüne de adını veren kızıl elma motifi üzerinden ağ analizinin farklı bağlamlarda yinelenen motifleri karşılaştırmadaki rolü tartışılmaktadır. Çalışmanın temel sorusu, farklı zaman düzlemlerinde yinelenen bir edebî motifin değişen anlatısal işlevinin karşılaştırmalı alt-ağ analiziyle ne ölçüde açıklanabileceğidir.

Öykünün şimdiki zamanında Anara'nın bahçede bulduğu kızıl elma, İsabekov'un gençlik yıllarında aynı bahçede bulduğu başka bir kızıl elmayı hatırlamasını sağlar ve anlatı *analepsis* yoluyla geçmişe açılır. Geçmişte İsabekov'un elmayı sevdiği kıza sunma girişimi reddedilmeyle sonuçlanırken şimdiki zamanda Anara, bulduğu elmayı yemeyerek annesi Sabira'ya saklar. Farklı zaman düzlemlerinde yer alan bu iki sahne, anlatıda *analepsis* yoluyla birbirine bağlanmaktadır. Çalışmada *analepsis*, Gérard Genette'in *anlatı zamanı* yaklaşımı çerçevesinde, kızıl elma motifinin geçmiş ve şimdiki zamandaki görünümlerini ilişkilendiren anlatısal bir bağlantı unsuru olarak değerlendirilmektedir. Bu anlatıbilimsel ayrım doğrultusunda karakter etkileşimleri, iki yönsüz ve ağırlıklı alt-ağ olarak modellenmiştir. Gençlik dönemini temsil eden Alt-ağ A; İsabekov-Kız, İsabekov-Aziz, Aziz-Arkadaşları ve İsabekov-Arkadaşları etkileşimlerinden, şimdiki zamanı temsil eden Alt-ağ B ise İsabekov-Anara, İsabekov-Sabira ve Anara-Sabira etkileşimlerinden oluşmaktadır. Çalışmada, aynı karakter çifti arasındaki farklı etkileşimlerin ağırlıkları tek kenarda birleştirilerek alt-ağlar; yoğunluk, ortalama kenar ağırlığı ve üçgenleşme örüntüleri bakımından karşılaştırılmıştır.

[*] Dr. Öğr. Üyesi, Dicle Üniversitesi, Sezai Karakoç Edebiyat Fakültesi, Çağdaş Türk Lehçeleri ve Edebiyatları Bölümü, ORCİD: 000-0002-3776-1917.

Bulgular, Alt-ağ B'nin tam bağlı bir üçgen oluşturduğunu; yoğunluğunun 1,000, ortalama kenar ağırlığının 5,0 ve geçişlilik değerinin 1,000 olduğunu göstermektedir. Alt-ağ A'da ise bu değerler sırasıyla 0,667, 2,5 ve 0,600'dür. Alt-ağ A'da İsabekov-Aziz-Arkadaşları kapalı bir üçlü oluştururken Kız, derece değeri 1 olan uç düğüm konumundadır. Bu topolojik farklılık, geçmişteki reddedilme ile şimdiki zamanda aile bağının yeniden kurulma ihtimali arasındaki karşıtlıkla örtüşmektedir. Çalışmada ağ analizi, tek ve durağan bir karakter ağının çözümlenmesiyle sınırlı tutulmadan yakın okumayla desteklenen karşılaştırmalı bir yaklaşımla, *analepsis* yoluyla birbirine bağlanan aynı motifin farklı bağlamlardaki etkileşimsel yapılarını ortaya koymak amacıyla kullanılmıştır. Bu yaklaşımın farklı metinlerde yinelenen motif, olay ve ilişki örüntülerine uygulanması, karşılaştırmalı ağ analizinin dijital edebiyat çalışmalarındaki kullanım alanını genişletebilecek yeni araştırmalara zemin hazırlayacaktır.

Anahtar Kelimeler: Dijital edebiyat; karşılaştırmalı ağ analizi; motif tekrarı; analepsis; Cengiz Aytmatov

Network analyses in digital literary studies typically examine character interactions through a single, static model. This study adopts a comparative approach, exploring network analysis's role in comparing recurring motifs across contexts via the red apple motif from Cengiz Aitmatov's short story. The central question is to what extent the changing narrative function of a motif recurring across time frames can be explained through comparative sub-network analysis.

In the story's present, Anara finds a red apple that reminds İsabekov of one he found in the same garden as a young man, triggering an analepsis. In the past, İsabekov's offer of the apple to his love interest ends in rejection; in the present, Anara saves her apple for her mother, Sabira. Grounded in Gérard Genette's narrative time framework, analepsis serves as a connective device linking these past and present manifestations of the motif.

Building on this distinction, character interactions were modeled as two undirected, weighted sub-networks. Sub-network A (past) comprises İsabekov-Girl, İsabekov-Aziz, Aziz-Friends, and İsabekov-Friends interactions. Sub-network B (present) comprises İsabekov-Anara, İsabekov-Sabira, and Anara-Sabira interactions. Interactions between character pairs

were merged into single edges, and the sub-networks were compared across density, average edge weight, and triadic closure patterns.

Findings indicate that Sub-network B forms a fully connected triangle, with a density of 1.000, an average edge weight of 5.0, and a transitivity value of 1.000. In Sub-network A, these values are 0.667, 2.5, and 0.600, respectively. In Sub-network A, İsabekov-Aziz-Friends form a closed triad, whereas the Girl acts as a peripheral node with a degree value of 1. This topological contrast mirrors the difference between past rejection and the present potential for restored family bonds.

In sum, this study moves beyond static network analysis. Integrated with close reading, it demonstrates how a motif linked across contexts via analepsis assumes distinct interactional structures. Applying this framework to recurring motifs and relational patterns in other texts can expand comparative network analysis in digital literary studies.

Keywords: Digital literature; comparative network analysis; motif recurrence; analepsis; Chinghiz Aitmatov

DİJİTAL EDEBİYAT BİLİMİ VE KURMANBEK DESTANI: "ANLATIYA VERİDEN YAKLAŞMAK" BAĞLAMINDA KARAKTER ETKİLEŞİMLERİNİN SOSYAL AĞ ANALİZİ YÖNTEMİYLE MODELLENMESİ

Digital Literary Studies and the Epic of Kurmanbek: Modeling Character Interactions Through Social Network Analysis in the Context of "Approaching Narrative Through Data"

Betül ÇİÇEK *

Dijital beşerî bilimlerin gelişimi, destan incelemelerinde geleneksel ve nitel analizleri veri odaklı yaklaşımlarla tamamlayan yeni araştırma olanakları sağlamaktadır. Destanlar; geniş metin hacmi, barındırdığı yüksek karakter sayısı ve karmaşık ilişki ağları sayesinde, diğer sözlü kültür ürünlerinden ayrılarak bu tür veri odaklı yaklaşımlar için oldukça elverişli bir uygulama sahası sunmaktadır. Bu çalışma, Kırgız sözlü kültürünün önemli destanlarından biri olan Kurmanbek'i dijital edebiyat bilimi çerçevesinde sosyal ağ analizi yöntemiyle incelemeyi amaçlamaktadır. Son dönemlerde, edebî metinlerin dijital ortama aktarılması ve yapısal olarak haritalandırılması, geleneksel yakın okuma (close reading) yöntemlerine bütüncül ve veri odaklı bir boyut kazandırmaktadır. Franco Moretti'nin "uzaktan okuma" (distant reading) yaklaşımından hareketle geliştirilen bu ilişkisel yöntem, karakterlerin anlatıdaki konumlarını ve birbirleriyle kurdukları etkileşim ağlarını nicel veriler aracılığıyla ortaya koymayı hedeflemektedir.

Araştırmanın yöntemsel temelini çizge (graf) teorisi oluşturmaktadır. Analiz kapsamında destanda yer alan karakterler, düğüm (node); karakterler arasındaki etkileşimler ise kenar (edge) olarak tanımlanmıştır. Bu doğrultuda oluşturulan ilişkisel veri matrisi; ağların oluşturulması, analiz edilmesi ve görselleştirilmesine olanak sağlayan açık kaynak kodlu bir yazılım olan Gephi'ye aktarılarak karakterlerin ağ içerisindeki konumları ve karakterler arası etkileşimlerin yapısı çözümlenmiştir. Bu süreçte; ağın yoğunluğu, çapı, ortalama yol uzunluğu, kümeleme katsayısı, derece merkezîliği ve aradalık merkezîliği gibi temel ağ

* Yüksek Lisans Öğrencisi, Dicle Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çağdaş Türk Lehçeleri ve Edebiyatları Anabilim Dalı, ORCİD:0009-0005-6525-3556

ölçütlerinden yararlanılmıştır. Bu ölçütler aracılığıyla karakterler arasındaki etkileşimlerin ağ içerisindeki dağılımı, anlatının ilişkisel örüntüleri ve yapısal kırılmaları nicel olarak incelenmiştir.

Bulgular, başkahraman Kurmanbek'in ağ içerisinde yüksek derece merkezîliğine sahip temel aktörlerden biri olarak konumlandığını göstermektedir. Kurmanbek'in Kırk Yiğit ile kurduğu yoğun etkileşimler, anlatıdaki ilişkisel ağın genişlemesinde önemli bir rol oynamaktadır. Bunun yanı sıra Teyitbek gibi bazı karakterlerin yüksek aradalık merkezîliği değerleriyle farklı karakter grupları arasında bağlantı sağlayan aktörler olarak öne çıktığı görülmektedir. Bu karakterler, farklı sosyal gruplar ve anlatı kümeleri arasındaki ilişkilerin kurulmasında birer "köprü" işlevi üstlenmektedir.

Sonuç olarak çalışma, sözlü edebiyatın önemli türlerinden biri olan destanların dijital yöntemlerle modellenmesinin, karakterler arasındaki etkileşimlerin ve anlatı yapısındaki değişimlerin sistematik biçimde incelenmesine katkı sağladığını ortaya koymaktadır. Sosyal ağ analizi, metin çözümlemesine hesaplamalı bir boyut kazandırarak edebî kurgudaki karakter etkileşimlerinin ve anlatı yapısının nicel veriler aracılığıyla analiz edilmesine imkân tanımaktadır. Bu yönüyle çalışma, dijital beşerî bilimler kapsamında geliştirilen hesaplamalı yöntemlerin sözlü edebiyat ve özellikle destan araştırmalarında kullanımına yönelik bir yöntemsel çerçeve sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sosyal ağ analizi; kurmanbek destanı; karakter ağı; dijital beşeri bilimler; gephi

In contemporary literary studies, the development of digital humanities offers new methodological opportunities that support traditional qualitative analyses with data-driven methods in the examination of oral cultural products and epic narratives. This study aims to reread the Epic of Kurmanbek, one of the most prominent epic texts of Kyrgyz oral culture, on an interdisciplinary level by utilizing Digital Literary Studies and Social Network Analysis (SNA) methods. The digitization and structural mapping of literary texts bring a holistic and data-driven analytical dimension to traditional close reading approaches. Shaped by Franco Moretti's principles of "distant reading," this relational approach makes the structure of the

narrative visible by focusing on the positions of characters within the fictional universe and their interaction networks.

The methodological foundation of the research is grounded in graph theory. In the analysis process, each character in the epic narrative (Kurmanbek, Teyitbek, Zulayka, the Forty Knights, etc.) is defined as a node; while mentions, dialogues, and co-occurrences on the same stage between these characters are defined as edges. The resulting relational data matrix was imported into the network analysis software Gephi to be visualized and modeled. During this modeling process, key network metrics such as overall network density, diameter, average path length, clustering coefficient, degree centrality, and betweenness centrality were calculated. Thus, hidden relational patterns and structural ruptures underlying the narrative plot were quantitatively determined. The findings confirm that the protagonist Kurmanbek is positioned as the central hub of the network, possessing the highest degree centrality. It also demonstrates how the intense interactions established with the Forty Knights expand the relational volume of the narrative and reveals the highly critical importance of figures like Teyitbek, characterized by their high betweenness centrality values. The role of these actors with high betweenness centrality serving as "bridges" between different cliques and social groups, thereby structurally facilitating inter-character interactions and community dialogues, has been proven.

In conclusion, the study clearly demonstrates the functionality of modeling traditional epic narratives through digital methods in making implicit relationships between characters and textual ruptures visible. Blending literary analysis with the analytical power of computational sciences, this approach validates the structural layers of literary fiction with quantitative data while opening an applicable, objective, and innovative methodological avenue for oral culture research.

Keywords: Social network analysis; epic of kurmanbek; character network; digital humanities; gephi

BOOKTOK'TA TÜRK EDEBİYATININ YENİDEN GÖRÜNÜRLÜĞÜ: DİJİTAL SEÇİM, DOLAŞIM VE OKUR BEKLENTİSİ

The Renewed Visibility of Turkish Literature on BookTok: Digital Selection, Circulation, and Reader Expectations

Görkem GÖKÇE YİĞİT*

Edebi eserlerin üretim ve dağıtım süreçlerini, okurun esere hangi yollarla ulaştığını ve onu hangi ölçütlerle değerlendirdiğini dönüştüren alan karşımıza dijitalleşme olarak çıkmaktadır. Bu dönüşümün güncel örneklerinden biri olan BookTok, kitapların kısa videolar, görsel düzenlemeler, alıntılar, kişisel tepkiler ve kullanıcı önerileri aracılığıyla yeniden dolaşıma sokulduğu dinamik bir okur alanı oluşturmaktadır. Çalışma, BookTok'u Türk edebiyatının dijital ortamda yeniden görünürlük kazanma biçimlerinden biri olarak ele almakta ve platformun eserler arasında oluşturduğu seçiciliği incelemektedir. Edebiyat eleştirisi, yayınevleri, akademik çevreler ve kültürel otoriteler tarafından biçimlendirilen geleneksel değer üretim süreçlerine bugün bloglar, çevrim içi kitap forumları, YouTube'daki BookTube toplulukları, Instagram'daki Bookstagram hesapları ve son olarak TikTok bünyesinde gelişen BookTok içerikleri de dahil olmaktadır. Böylece okurun edebi eserle karşılaşma, onu değerlendirme ve başka okurlara aktarma biçimleri dijital kültürün imkanları doğrultusunda yeniden şekillenmektedir. Özellikle kısa video temelli yapısıyla TikTok, edebi eserlerin uzun ve çözümleyici eleştirilerden ziyade kısa, yoğun, görsel ve çoğu zaman duy(g)usal anlatılar aracılığıyla dolaşıma sokulduğu yeni bir edebi iletişim ortamı meydana getirmektedir. Bu ortamın kitap merkezli en belirgin oluşumlarından biri olan BookTok kullanıcıların kitap önerilerini, okuma deneyimlerini, karakterlere ilişkin yorumlarını, dikkat çekici alıntıları, kitap alışverişlerini ve okuma listelerini paylaşmalarıyla oluşan dinamik bir dijital okur topluluğu olarak karşımıza çıkar. Tür tercihleri, edebi çeşitlilik ve yazarların kültürel görünürlüğü platformdaki kullanıcı etkileşimlerinden ve algoritmik dolaşım mekanizmalarından doğrudan etkilenmektedir. Kimi yazar ve eserler kısa süreçte yoğun bir ilginin odağına yerleşerek yeniden keşfedilebilirken kimileri ise olumsuz yorumların ve

* Dr. Görkem GÖKÇE YİĞİT, 6Sigma Eğitim Kurumları, e-mail: grkmkgc@hotmail.com, ORCID ID: 0000-0001-7130-8430

kolektif değerlendirmelerin etkisiyle itibarsızlaştırılabilmektedir. Bu durum, dijital çağda edebi değerin oluşumunda okur topluluklarının ve platform dinamiklerinin giderek belirleyici bir konuma yükseldiğini göstermektedir. Çalışmanın temel hareket noktası, dijital ortamda görünürlük kazanan bir eserin hem edebi niteliğini vurgulamak hem de paylaşılabilirliğini, duygusal etki oluşturma kapasitesini, kısa video formatına uyarlanabilirliğini ve kullanıcı etkileşimine açıklığını değer alanına sürüklemektedir. Bu doğrultuda BookTok'un geleneksel kanonik yapıyı doğrudan ortadan kaldırmadığı hatta kanon içerisindeki eserler arasında yeni bir dolaşım ve görünürlük hiyerarşisi meydana getirdiği ileri sürülmektedir. Çalışmada algoritmik kanon, kullanıcı tercihleri ile platformun öneri mekanizmalarının birlikte oluşturduğu, sabit olmayan ve sürekli güncellenen bir görünürlük düzenini açıklamak amacıyla kullanılmaktadır. Sonuç olarak BookTok, Türk edebiyatının yalnızca tanıtıldığı bir mecra olmamakta eserlerin seçildiği, yeniden anlamlandırıldığı ve dijital dolaşım içindeki konumlarının yeniden belirlendiği kültürel aracı olarak değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: BookTok, dijital görünürlük, algoritmik kanon, edebi dolaşım, dijital okuma kültürü.

Digitalization emerges as the field that transforms the production and distribution processes of literary works, the ways through which readers access works, and the criteria by which they evaluate them. As one of the contemporary examples of this transformation, BookTok creates a dynamic reader space in which books are recirculated through short videos, visual arrangements, quotations, personal reactions, and user recommendations. The study approaches BookTok as one of the ways in which Turkish literature regains visibility in the digital environment and examines the selectivity that the platform creates among literary works. Today, blogs, online book forums, BookTube communities on YouTube, Bookstagram accounts on Instagram, and, most recently, BookTok content developed within TikTok have also become involved in the traditional processes of value production shaped by literary criticism, publishing houses, academic circles, and cultural authorities. Thus, the ways in which readers encounter literary works, evaluate them, and transmit them to other readers are being reshaped in accordance with the possibilities of digital culture. With its short video-

based structure in particular, TikTok constitutes a new literary communication environment in which literary works circulate through short, intense, visual, and often emotional narratives rather than long and analytical criticism. BookTok, one of the most prominent book-centered formations within this environment, emerges as a dynamic digital reader community formed through users' sharing of book recommendations, reading experiences, comments on characters, striking quotations, book purchases, and reading lists. Genre preferences, literary diversity, and the cultural visibility of authors are directly affected by user interactions and algorithmic circulation mechanisms on the platform. While some authors and works may become the focus of intense interest within a short period and be rediscovered, others may be discredited under the influence of negative comments and collective evaluations. This situation demonstrates that reader communities and platform dynamics are becoming increasingly decisive in the formation of literary value in the digital age. The fundamental point of departure of the study is that a work gaining visibility in the digital environment brings not only its literary quality into the field of value but also its shareability, its capacity to create emotional impact, its adaptability to the short video format, and its openness to user interaction. In this respect, it is argued that BookTok does not directly eliminate the traditional canonical structure; rather, it creates a new hierarchy of circulation and visibility among the works within the canon. In the study, the algorithmic canon is used to explain a non-fixed and continuously updated order of visibility jointly formed by user preferences and the platform's recommendation mechanisms. As a result, BookTok is regarded not merely as a medium in which Turkish literature is promoted, but as a cultural intermediary in which works are selected, reinterpreted, and their positions within digital circulation are redefined.

Keywords: BookTok, digital visibility, algorithmic canon, literary circulation, digital reading culture.

ANADOLU'YU YENİDEN YAZMAK: ERKEN CUMHURİYET DÖNEMİ SEYAHAT EDEBİYATININ MEKÂN VE DUYGU HARİTALARI

Rewriting Anatolia: Spatial and Emotional Maps of Early Republican-Era Travel Literature

Neşe Pelin KAYA*

Dijital Beşeri Bilimler alanının edebiyat çalışmalarına en büyük etkisi metne yaklaşım biçimlerini dönüştürerek derin ve yakın okumayı uzak okumaya, yoruma dayalı analizi hesaplamalı ve verisel değerlendirmeye genişletmesi olarak görülebilir. Bu bildiri, dijital beşeri bilimler araçlarını edebiyat sahasında kullanarak Erken Cumhuriyet Dönemi'nin kanonik isimlerinin kaleme aldığı Anadolu gezi yazılarını verisel bir çerçevede yeniden okumayı amaçlamaktadır. Çalışmanın kaynak metinleri olarak belirlenen Falih Rıfkı Atay'ın *Bizim Akdeniz* (1934), Reşat Nuri Güntekin'in *Anadolu Notları* (1937), Nahid Sırrı Örik'in *Anadolu'da Yol Notları* (1939), Refik Halid Karay'ın *Kırk Yıl Evvel Kırk Yıl Sonra Anadolu'da* (1950) ve Attilâ İlhan'ın *Abbas Yolcu* (1957) adlı eserleri, farklı isimlerin kaleminden Anadolu'yu yeniden yazarak edebi bir harita çıkarır. Birbiri ardına yayımlanan ve her biri edebi birer bağlam taşıyan bu beş metin, yalnızca yazarların Anadolu'ya dair gözlemlerini değil dönemin siyasi atmosferini de yansıtması bakımından önemlidir.

Çalışmanın amacı, şimdiye kadar büyük ölçüde yakın okuma yöntemiyle ele alınmış Anadolu notlarını mekân ve duygu ilişkisi bağlamında inceleyerek haritalandırmak olarak belirlenmiştir. Bu bağlamda belirtilen beş metindeki yer adları, bu yerlere yüklenen duygu ifadeleri (hayranlık, küçümseme, yurt-gurbet karşıtlığı, İstanbul ile kıyaslama vb.) sistematik biçimde tespit edilerek sayısallaştırılacaktır. Böylece, incelenen beş metindeki yer adları ile bu yerlere ilişkin değerlendirici ifadeler taranarak bir mekân-duygu çizelgesi oluşturulacak, yazarların mekânı ele alış biçimleri yer adı yoğunluğu, güzergâh kurgusu ve duygu ifadelerinin dağılımı bakımından karşılaştırılacaktır. Bu karşılaştırma sayesinde; yazarların Anadolu'yu tek tek yer adlarıyla somutlaştırıp güzergâh biçiminde mi sundukları, yoksa mekânı genelleyici bir dille mi ele aldıkları gibi eğilimlerin ortaya konması hedeflenmektedir.

* Dr. Öğr. Görevlisi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-6937-5220.

Attilâ İlhan'ın *Abbas Yolcu*'sunda "Sıla" (Anadolu) ve "Yâdel" (Avrupa) başlıklarıyla kurulan yurt-gurbet karşıtlığı gibi örnekler, çalışmanın duygu kategorilerini belirlemesinde çıkış noktası olarak kullanılacaktır.

Elde edilecek verilerin, erken Cumhuriyet dönemi Anadolu gezi yazınında mekânın nasıl temsil edildiğine dair, yalnızca yakın okumayla görülmesi güç örüntüleri görünür kılması beklenmektedir. Ayrıca incelenen külliyatın coğrafi kapsamı, dönemin "Anadolu notları" kanonunun kendisine dair bir soru olarak ele alınacaktır. Böylece mekân ve duygu tabanlı haritalamanın bu kanonik seçkiyi farklı okuma alanlarına açması bakımından dijital yaklaşımların geleneksel edebiyat tarihi yazımına katkı sunma imkânları değerlendirilecektir.

Anahtar Kelimeler: Erken Cumhuriyet dönemi, Dijital beşeri bilimler, Mekânsal haritalama, Seyahat edebiyatı.

The greatest impact of the field of Digital Humanities on literary studies can be seen as its transformation of modes of approaching the text, expanding close and deep reading into distant reading, and interpretation-based analysis into computational and data-driven assessment. By employing digital humanities tools in the field of literature, this paper aims to reread the Anatolian travel writings penned by canonical figures of the Early Republican Period within a data-driven framework. The source texts determined for the study — Falih Rıfkı Atay's *Bizim Akdeniz* (1934), Reşat Nuri Güntekin's *Anadolu Notları* (1937), Nahid Sırrı Örik's *Anadolu'da Yol Notları* (1939), Refik Halid Karay's *Kırk Yıl Evvel Kırk Yıl Sonra Anadolu'da* (1950), and Attilâ İlhan's *Abbas Yolcu* (1957) — produce a literary map by rewriting Anatolia from different literary perspectives. Published in succession and each carrying its own literary context, these five texts are significant in that they reflect not only the authors' observations on Anatolia but also the political atmosphere of the period.

The aim of the study has been determined as mapping these Anatolian notes — which have so far been largely examined through close reading — by analyzing them within the context of the relationship between space and emotion. In this context, the place names in the five texts specified, along with the emotional expressions attributed to these places (admiration, disdain, the homeland-exile opposition, comparison with Istanbul, etc.), will be systematically identified and quantified. Thus, by scanning the place names in the five texts

examined and the evaluative expressions related to these places, a space-emotion chart will be created, and the ways in which the authors treat space will be compared in terms of place-name density, route construction, and the distribution of emotional expressions. Through this comparison, it is aimed to reveal tendencies such as whether the authors concretize Anatolia through individual place names and present it in the form of a route, or whether they treat space in a generalizing manner. Examples such as the homeland-exile opposition established through the headings "Sıla" (Anatolia) and "Yâdel" (Europe) in Attilâ İlhan's *Abbas Yolcu* will be used as a starting point in determining the study's emotion categories.

The data to be obtained is expected to reveal patterns that are difficult to discern through close reading alone regarding how space is represented in Early Republican-era Anatolian travel writing. Furthermore, the geographical scope of the corpus examined will be addressed as a question pertaining to the period's own canon of "Anadolu notları" (Anatolian notes). Thus, the potential contributions of digital approaches to traditional literary historiography will be evaluated in terms of how space- and emotion-based mapping opens this canonical selection to different fields of reading.

Keywords: Early Republican Period, Digital Humanities, Spatial Mapping, Travel Literature.

DE AMİCİS'İN İSTANBUL'U. *COSTANTİNOPOLİ*'DE GÜZERGÂHLAR VE STORYMAP

De Amicis's Istanbul. Routes and StoryMap in Costantinopoli

Oğuz KORAN[*]

Edmondo De Amicis'in 1874 İstanbul yolculuğundan sonra yazdığı *Costantinopoli*, iki ciltlik bir seyahat anlatısıdır. Yapıtın bütün bölümlerinde yer adları geçer. Fakat bir yerin adının geçmesi, anlatının o yerden kesintisiz ilerlediği anlamına gelmez. Bir bölümde hareket olması da o bölümün bir güzergâha göre kurulduğunu göstermez. Bildiri, hangi bölümlerin bir güzergâha göre kurulduğunu inceler.

Çalışma, *Costantinopoli*'nin 1877 tarihli Fratelli Treves baskısını temel alan TEI metnine dayanır. Bu metinde tekrarlar dâhil 2.105 yer adı işaretlemesi ve ayrı kodlanmış 41 başlıklı bölüm bulunur. Bu çalışma, her bölümde anlatıcının bir yerden başka bir yere geçip geçmediğini inceler. Bir bölüm farklı durakları bir yolculuğun sırasına göre birbirine bağlar ve bu yolculuk anlatının akışını belirlerse güzergâh olarak değerlendirilir. Tek bir yerle sınırlı hareketler bu kapsama alınmaz. Çalışma, anlatıcının bir yerden başka bir yere geçtiği bölümleri, yerlerin yalnızca coğrafi sırayla verildiği bölümlerden ayırır. Seçilen yer adları bugünkü karşılıklarıyla haritada gösterilir. StoryMap, bölüm incelemesinin sonucunu harita, kısa alıntılar ve açıklamalarla anlatır. Dört güzergâh ile seçilen yerlerin dağılımını ayrı sahnelerde gösterir. Yapay zekâ, yer adları için eşleştirme önerileri ve bölümler için ilk kodlama taslakları hazırlar. Tek araştırmacı bu önerileri metin ve kaynak kayıtlarıyla karşılaştırır ve son eşleştirme ile bölüm kodlama kararlarını verir.

Bu ölçüte göre 41 bölümden dördü belirli bir yolculuğun güzergâhına göre kurulur (%9,8). Bunlar *L'arrivo*, *Galata*, *Le mura* ve *Il Bosforo*'dur. Bu bölümler sırasıyla denizden varışı, Galata'dan başlayıp Haliç'in kuzey kıyısı boyunca süren yürüyüşü, kara surları boyunca ilerleyişi ve Boğaz yolculuğunu anlatır. Bu dört bölüm, TEI metninin gövdesindeki sözcüklerin yaklaşık %22'sini içerir. *Stambul* bölümünün sonunda kentin yedi tepesi coğrafi

[*] Öğr. Gör. Dr., Ankara Üniversitesi Yabancı Diller Yüksekokulu, koran@ankara.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7954-9597.

bir sırayla anlatılır. Bu kısım da güzergâh sayılırsa toplam beş bölüm olur (%12,2). Güzergâh sayılmayan bazı bölümlerde de hareket vardır. Fakat bu hareket ya tek bir yerle sınırlı kalır ya da bölümün akışını belirlemez.

Güzergâh bölümleri sayıca azdır, fakat metnin yaklaşık beşte birini oluşturur. Dört güzergâh da denizde, kıyıda ya da surlar boyunca ilerler. *Stambul* bölümünde ise yedi tepe belirli bir yolculuktan çok topografik bir sırayla anlatılır. Sonuç, TEI metninde ayrı kodlanan 41 bölüme ve kullanılan güzergâh ölçütüne bağlıdır. Bütün seyahatnamelere genellenemez. StoryMap bu farkı haritada gösterir.

Anahtar Kelimeler: Costantinopoli; dijital beşerî bilimler; edebî haritalama; seyahat yazını; storymap

Written after Edmondo De Amicis's 1874 journey to Istanbul, *Costantinopoli* is a two-volume travel narrative. Place names occur in every section, but this does not mean that the narrative moves through them continuously. Movement alone does not show that a section follows a route. This paper identifies which sections do.

The study uses a TEI text based on the 1877 Fratelli Treves edition. It contains 2,105 place-name annotations, including repetitions, and 41 separately encoded titled sections. The study examines whether the narrator moves from one place to another in each section. A section is treated as route-based when it links stops in journey order and that journey shapes the narrative. Movement confined to one place is excluded. Sections in which the narrator moves between places are distinguished from those that present places only in geographical order. Selected place names are matched to present-day equivalents and mapped. StoryMap presents the analysis with maps, short quotations, and commentary. Separate scenes show the four routes and the distribution of selected places. Artificial intelligence produces place-name matching suggestions and initial coding drafts. One researcher checks them against the text and source records and makes the final matching and section-coding decisions.

Under this criterion, four of the 41 sections are organised around a specific journey (9.8%). They are *L'arrivo*, *Galata*, *Le mura*, and *Il Bosforo*. Respectively, they describe arrival by sea, a walk from Galata along the northern shore of the Golden Horn, movement along the land walls, and a Bosphorus journey. Together, they contain approximately 22% of the words

in the TEI body. At the end of *Stambul*, the seven hills appear in geographical sequence. If this part also counts as a route, the total becomes five sections (12.2%). Some non-route sections contain movement, but it either remains within one place or does not shape the narrative flow.

Route-based sections are few but account for approximately one fifth of the text. Each of the four routes runs by sea, along the shore, or beside the land walls. In *Stambul*, the seven hills appear in topographical order rather than as a journey. The result depends on the TEI's 41-section encoding and route criterion and cannot be generalised to all travel writing. StoryMap displays this contrast.

Keywords: Costantinopoli; digital humanities; literary mapping; travel writing; storymap

CARLO GOLDONİ'NİN TİYATRO REFORMUNU VERİLERLE YENİDEN OKUMAK: ITADRACOR'DAKİ 14 OYUN ÜZERİNE KEŞİFSEL BİR İNCELEME

Rereading Carlo Goldoni's Theatrical Reform through Data: An Exploratory Study of Fourteen Plays in ItaDraCor

Barış YÜCESAN*

Carlo Goldoni'nin tiyatro reformu genellikle maskeden karaktere geçiş, doğaçlamanın sınırlandırılması ve yazılı metnin önem kazanması üzerinden açıklanır. Bu çalışma, dijital tiyatro araştırmaları platformu Drama Corpora'da (DraCor) yer alan Italian Drama Corpus'un (ItaDraCor) 3 Ağustos 2026 tarihli sürümündeki 14 Goldoni oyununda bu anlatının ne ölçüde karşılık bulduğunu inceler. Amaç, reformun nedenlerini sayılarla açıklamak değil, yakın okumada yeniden ele alınabilecek noktaları belirlemektir. Oyunlar ilk kez 1746 ile 1765 arasında sahnelenmiştir. Dijital metinler Biblioteca Italiana üzerinden sunulmakta ve Marzia Pieri'nin yayına hazırladığı 1991 tarihli *Carlo Goldoni: Teatro* edisyonuna dayanmaktadır. ItaDraCor'da karakterler, replikler ve sahneler Text Encoding Initiative (TEI) standardına göre işaretlenmiştir. 14 oyunda 166 konuşmacı kaydı ve 219.349 sözcüklük konuşma metni vardır. Ölçümler bu TEI/XML dosyaları üzerinde oyun oyun yapılmıştır. Karakter listelerinde Arlecchino, Pantalone, Brighella, Truffaldino, Colombina ve Dottore adları aranmıştır. Sahne yönergeleri ve notlar dışarıda bırakılarak konuşma sözcükleri sayılmış, kadın olarak işaretlenen karakterlerin ve her oyunda en çok konuşan karakterin toplam konuşmadaki payı hesaplanmıştır. TEI dosyalarında konuşmacı olarak birden fazla karakterin gösterildiği 25 replik, toplam konuşma sözcüğü hesaplanırken birer kez sayılmıştır. Karakterlerin söz payları hesaplanırken bu repliklerin sözcükleri, konuşmacı olarak adı geçen karakter sayısına bölünmüştür. Ağ ölçümünde aynı sahnede konuşan iki karakter bir çift oluşturmuş, aynı çift başka sahnelerde görülse de yeniden sayılmamıştır. Ağ yoğunluğu, bu çiftlerin oyundaki konuşan karakterler arasında kurulabilecek bütün olası çiftlere oranıdır. Derlemde 1751 ve

* Dr. Öğr. Üyesi, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi, Batı Dilleri ve Edebiyatları Bölümü, İtalyan Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı. byucesan@ankara.edu.tr. ORCID: 0000-0002-1776-9815.

1752 tarihli oyun bulunmadığından, 1746–1750 arasındaki beş oyun erken, 1753–1765 arasındaki dokuz oyun geç grup olarak karşılaştırılmıştır. Oranlar her oyun için ayrı ayrı hesaplanmış ve grup ortalamalarında her oyuna eşit ağırlık verilmiştir. Altı geleneksel rol adından en az biri dört oyunun karakter listesinde görülür. Bu oyunların biri 1746, üçü 1750 tarihlidir. 1753 ve sonrasına tarihlenen dokuz oyunda bu adlara rastlanmaz. Kadın olarak işaretlenen karakterlerin ortalama söz payı erken grupta yüzde 27,4, geç grupta yüzde 46,2'dir. Bu oran *Il campiello*'da yüzde 63,3'e ulaşır. Ağ yoğunluğu erken grupta ortalama yüzde 68,9, geç grupta yüzde 85,4'tür. En çok konuşan karakterin ortalama söz payı ise yüzde 26,5'ten yüzde 21,7'ye geriler. Geleneksel rol adlarının yalnızca erken grupta görülmesi reform anlatısıyla uyumludur. Geç grupta kadın karakterlerin söz payının ve aynı sahnede konuşan karakter çiftlerinin oranının yükselmesi, özellikle *Il campiello* ile *Le baruffe chiozzotte* gibi çok karakterli oyunların yakın okumaları için yeni sorular doğurur. Bununla birlikte en çok konuşan karakterin payındaki düşüş, sözün bütün karakterler arasında daha dengeli dağıldığını tek başına göstermez. Sonuçlar incelenen 14 oyunla sınırlıdır ve Goldoni'nin bütün oyunları için kesin bir dönemsel yargı sunmaz.

Anahtar Kelimeler: Goldoni tiyatrosu; dijital beşerî bilimler; veri destekli yakın okuma; karakter ağı; dijital tiyatro derlemi

Carlo Goldoni's reform is commonly described as a move from masks to characters, restricted improvisation, and greater reliance on written text. This study examines that account in fourteen Goldoni plays from the 3 August 2026 version of the Italian Drama Corpus (ItaDraCor), part of Drama Corpora (DraCor), a digital drama research platform. It identifies questions for renewed close reading rather than explaining the reform's causes. The plays premiered between 1746 and 1765. The digital texts, available through Biblioteca Italiana, derive from Marzia Pieri's 1991 edition, *Carlo Goldoni: Teatro*. ItaDraCor encodes characters, speeches, and scenes according to the Text Encoding Initiative (TEI) standard. The corpus contains 166 speaker entries and 219,349 words of dialogue. The cast lists were searched for Arlecchino, Pantalone, Brighella, Truffaldino, Colombina, and Dottore. After excluding stage directions and notes, speech shares were calculated for characters marked as female and each play's leading speaker. In the TEI files, 25 speeches list several speakers. Each was counted

once in the total dialogue word count. For speech shares, its words were divided equally among the listed speakers. In the network, characters speaking in the same scene formed a pair. Pairs recurring in other scenes were not counted again. Network density is the proportion of these pairs among all possible pairs of speaking characters. With no plays dated 1751 or 1752, five plays from 1746–1750 form the early group and nine from 1753–1765 the late group. All measures were calculated by play, with equal weight in the group averages. Traditional role names occur in four cast lists, from one 1746 play and three 1750 plays. None occurs in nine plays dated 1753 or later. Characters marked as female account for an average of 27.4 per cent of speech in the early group and 46.2 per cent in the late group. The share reaches 63.3 per cent in *Il campiello*. Average network density rises from 68.9 to 85.4 per cent, while the leading speaker's share falls from 26.5 to 21.7 per cent. The early concentration of traditional role names accords with established accounts of the reform. Higher female speech shares and denser networks in the late group raise questions for close readings, especially of *Il campiello* and *Le baruffe chiozzotte*. The decline in the leading speaker's share alone does not show a more even distribution of speech. The findings concern only these plays and support no period-wide claim.

Keywords: Goldoni's theatre; digital humanities; data-assisted close reading; character network; digital drama corpus

ÜÇ İMZA, TEK YAZAR: REFİK HALİD KARAY'IN ESERLERİNİN STİLOMETRİK ANALİZİ

Three Signatures, One Author: A Stylometric Analysis of Refik Halid Karay's Works

Zeynep ZENGİN *

Refik Halid Karay, gerek kurmaca metinleri gerekse de kurmaca dışı yazılarıyla büyük bir külliyat bırakmıştır. Sırasıyla Mutlakiyet, Meşrutiyet ve Cumhuriyet rejimlerini görmüş, elli yılı aşan edebi hayatı boyunca dönemin değişen siyasi, sosyal ve kültürel hayatını yakından gözlemlemiş ve bunu yazın dünyasını besleyen bir kaynak haline getirmiştir. Farklı dönemlerde ve türlerde eser vermesi, kendi imzasının yanı sıra Kirpi ve Aydede gibi müstear isimler kullanması, Karay'ın külliyatını yazarın üslûbunun stilometrik yöntemlerle incelenmesi açısından elverişli bir örnek haline getirmektedir.

Karay'ın farklı tür, dönem ve yayın mecralarına yayılan külliyatı bir yazara ait metinlerin türü, zamanı ve bağlamı değiştiğinde stilometrik benzerliğin ne kadar korunabildiğini incelemeye imkân vermektedir. Stilometri, kelime sıklıkları ve yazarların özellikle seçtikleri kelimelerin yanında bilinç kontrolünün dışında kalan bağlaç ve edat gibi daha görünmez kelimeler üzerinden yazarın üslûbunu istatistiksel olarak hesaplamayı amaçlar. Burrows's Delta gibi yöntemler de bu özelliklerin metinlerdeki dağılımını karşılaştırarak metinler arası üslûp benzerliğinin niceliksel olarak ölçülmesini sağlar. Buna göre uygun veri havuzu oluşturulduğunda bir metnin kime ait olduğunu niceliksel veriler üzerinden değerlendirmek mümkün hale gelir.

Bu çalışma tür, dönem ve yayın mecralarındaki farklılıkların Refik Halid Karay'ın metinlerinde stilometrik olarak ayırt edilebilir bir ize yol açıp açmadığını araştırmaktadır. Bu bağlamda Karay'ın müstear isimle ve kendi imzasıyla yayımladığı farklı türlerdeki eserlerinden bir veri seti önce kendi içinde karşılaştırılacak, ardından aynı dönemde ve benzer türlerde eser veren yazarlardan seçilen metinler kontrol grubu olarak analize dahil edilecektir. Böylece Karay'ın metinlerinin birbirlerine ve kontrol grubundaki yazarların metinlerine

* Dr. Öğr. Üyesi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, ORCID: 0000-0001-7597-8220.

yakınlığının yanı sıra tür ve dönem farklılıklarının bu yakınlığı etkileyip etkilemediği incelenecektir. Bunun yanı sıra her zaman sade diliyle öne çıkan Karay'ın dil ve üslûbunun Türkçede sadeleşme çabalarının yoğunluk kazandığı dönemler boyunca herhangi bir değişikliğe uğrayıp uğramadığı değerlendirilecektir. Bu çalışma, stilometri araçlarıyla yazarı bilinmeyen bir metnin kime ait olduğunu belirlemek yerine kimliği bilinen bir yazarın külliyatı üzerinden bu araçların imkânları ve sınırlarını sorgulamayı amaçlamaktadır. Böylece Türk edebiyatı gibi müstear isimle ya da imzasız yazma geleneğinin yaygın olduğu bir edebi kültürde stilometri araçlarının edebiyat tarihi yazımı ve edebiyat çalışmalarına katkısı tartışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Refik Halid Karay; Kirpi; Aydede; stilometri; yazarlık tespiti

Refik Halid Karay left behind an extensive body of work encompassing both fiction and non-fiction. Having witnessed, successively, the Absolutist, Constitutional, and Republican periods, he closely observed the changing political, social, and cultural life of his time throughout his literary career of more than fifty years and turned these observations into a source that nourished his literary world. His production of works across different periods and genres, as well as his use of pseudonyms such as Kirpi and Aydede alongside his own name, makes Karay's corpus particularly suitable for examining authorial style through stylometric methods.

Karay's corpus, which extends across different genres, periods, and publication venues, provides an opportunity to investigate the extent to which stylometric similarity is preserved when the genre, period, and context of texts by the same author change. Stylometry aims to quantify authorial style statistically through features such as word frequencies and less conspicuous linguistic elements, including conjunctions and prepositions, which tend to remain beyond an author's conscious control, alongside deliberately selected vocabulary. Methods such as Burrows's Delta enable the quantitative measurement of stylistic similarity between texts by comparing the distribution of these features. Accordingly, when an suitable dataset is constructed, it becomes possible to assess the authorship of a text on the basis of quantitative evidence.

This study investigates whether differences in genre, period, and publication venue produce stylometrically distinguishable patterns in Refik Halid Karay's texts. To this end, a dataset comprising works from different genres published both under Karay's own name and under his pseudonyms will first be compared internally. These texts will then be analyzed alongside a control group consisting of selected works by authors who wrote in similar genres during the same period. The analysis will thus examine both the degree of similarity among Karay's own texts and their similarity to the texts of authors in the control group, as well as whether differences in genre and period affect these relationships. In addition, the study will consider whether Karay's language and style, frequently noted for their simplicity, underwent any change during periods in which efforts to simplify Turkish gained momentum. Rather than using stylometric tools to identify the author of an anonymous or unattributed text, this study aims to explore the possibilities and limitations of these tools through the corpus of an author whose identity is already known. In doing so, it seeks to discuss the potential contribution of stylometric methods to literary scholarship and literary historiography in a literary culture such as Turkish literature, where writing under pseudonyms or anonymously has been a widespread practice.

Keywords: Refik Halid Karay; Kirpi; Aydede; stylometry; authorship attribution

BİREYSEL TERCİHTEN KANONLAŞMAYA: NURULLAH ATAÇ'IN *OKURUMA MEKTUPLAR* ADLI ESERİNE VERİ TEMELLİ BİR YAKLAŞIM

From Individual Preference to Canonization: A Data-Driven Approach to Nurullah Ataç's *Okuruma Mektuplar*

Selvi ALP*

Eleştiri yalnızca metinleri değerlendirmekle sınırlı kalmaz. Aynı zamanda hangi eserin önemli, hangisinin zayıf, geçici ya da kalıcı olabileceğini de belirleyebilmektedir. Bu yönüyle eleştiri, seçme ve dışlama süreçlerinin belirleyicisi olurken eleştirmen de eserlerin dolaşıma girişini ve edebî alandaki konumunu yönlendirebilen etkin bir özneye dönüşür. Eleştiri ile kanon arasındaki ilişki ise metnin değerini belirleme süreci üzerinden kurulur. Nitekim eleştirmenlerin estetik tercihleri ile okuma önerilerinin kanon oluşumunda etkili olduğu bilinmektedir. Buna rağmen eleştirmenlerin kanon önerilerini, sistematik bir biçimde inceleyen ve bunları veri hâline getiren çalışmalar oldukça sınırlıdır. Bu çalışma, eleştirmen tercihleri ile kanon arasındaki ilişkiyi, Nurullah Ataç'ın *Okuruma Mektuplar* (1958) adlı eserinden hareketle analiz etmeyi amaçlamaktadır.

Araştırmada, Ataç'ın *Okuruma Mektuplar* (1958) kitabında yer alan yazar ve eser adları tespit edilerek her bir öneri; olumlu değerlendirme, eleştirel yaklaşım ve referans niteliğine göre kodlanacaktır. Elde edilen veriler değerlendirilerek Ataç'ın kanon önerileri, ağ analizi yöntemiyle görselleştirilecek ve hangi yazar ile eserin daha merkezî bir konuma sahip olduğu belirlenecektir. Araştırmada verilerin tespiti, kodlanması ve ağ analizi modellemesinin görselleştirilmesi aşamalarında "ChatCPT", "Claude" ve "Gemini" yapay zekâ araçlarından yararlanılacaktır. Bu bağlamda elde edilen veriler ilgili yapay zekâ modelleri aracılığıyla tartışılabilir hâle getirilecektir. Çalışmada, bir eleştirmenin metinlerde sürekli önerdiği, olumlu ya da olumsuz değer atfettiği eserler bütünü "kanon teklifi" olarak adlandırılmaktadır. Bu noktada kanon teklifi, kanonlaşma sürecinin bireysel düzeydeki başlangıç aşamasını ifade etmektedir. İnceleme sonucunda elde edilen bulguların, Ataç'ın

*Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yeni Türk Edebiyatı, Yüksek Lisans Öğrencisi, alpselvi21@gmail.com, Orcid: 0009 0001-7247-3179

belirli yazarları ve eserleri tekrar eden bir öneri ağı içerisinde dolaşıma soktuğunu göstermesi hedeflenmektedir. Bu yaklaşım, eleştirmen tercihlerini görünür kılacağı gibi öneriler arasındaki ilişkilerin dijital yöntemlerle modellenebileceğini de ortaya koyacaktır. Çalışma, eleştirmen önerilerini metinlerin kanonlaşmasına imkân tanıyan kaynaklar olarak değerlendirmektedir. Sonuç olarak bu bildiri, edebiyat eleştirisinde kanon önerilerinin veri analizi aracılığıyla incelenebileceğini gösteren bir yöntem önerisi sunmaktadır. Aynı zamanda farklı eleştirmenlerin, yazarların ve akademisyenlerin kanon önerilerinin karşılaştırılmasına imkân verecek daha geniş kapsamlı çalışmalar için uygulanabilir bir veri modeli geliştirmeyi ve bu yönüyle kanon araştırmalarına katkı sunmayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Nurullah Ataç; okuruma mektuplar; kanon; veri analizi; dijital edebiyat

Criticism is not limited to evaluating texts alone; it also determines which works are significant, weak, ephemeral, or enduring. In this regard, while criticism acts as the determinant of selection and exclusion processes, the critic transforms into an active subject capable of steering the circulation of literary works and their positioning within the literary field. The relationship between criticism and the canon is established through the process of determining textual value. Indeed, it is well known that critics' aesthetic preferences and reading recommendations play an influential role in canon formation. Despite this, studies systematically examining critics' canon proposals and transforming them into empirical data remain quite limited. This study aims to analyze the relationship between critic preferences and the canon, departing from Nurullah Ataç's work *Okuruma Mektuplar* (1958).

In this research, author and work names mentioned in Ataç's *Okuruma Mektuplar* (1958) will be identified, and each recommendation will be coded according to positive evaluation, critical approach, and referential nature. By evaluating the obtained data, Ataç's canon proposals will be visualized using network analysis methods, determining which authors and works hold a more central position. Artificial intelligence tools such as "ChatGPT", "Claude", and "Gemini" will be utilized during the data identification, coding, and visualization phases of network analysis modeling. In this context, the data obtained will be rendered subject to discussion through the relevant AI models. In this study, the corpus of works persistently recommended or attributed with positive or negative value by a critic across texts is termed a

"canon proposal." At this point, the canon proposal signifies the initial stage of the canonization process at the individual level. The findings obtained from the analysis aim to demonstrate that Ataç circulates specific authors and works within a recurrent network of recommendations. This situation will not only make the critic's preferences visible but also reveal that relationships among recommendations can be modeled through digital methods. The study evaluates critic recommendations as sources enabling the canonization of texts. Consequently, this paper presents a methodological proposal demonstrating that canon proposals in literary criticism can be examined via data analysis. At the same time, it aims to develop an applicable data model for broader comprehensive studies that will allow the comparison of canon proposals by different critics, authors, and scholars, thereby contributing to canon studies.

Keywords: Nurullah Ataç; okuruma mektuplar; canon; data analysis; digital literature

DİJİTAL EDEBİYAT BİLİMİ VE SOSYAL AĞ ANALİZİ: CENGİZ DAĞCI'NIN "DÖNÜŞ" ROMANINDA ANLATIYA VERİDEN YAKLAŞMAK

Digital Literary Studies and Social Network Analysis: Approaching Narrative through Data in Cengiz Dağcı's Novel "Return"

Sena Nur YILDIZ *

Bu çalışmanın amacı, Cengiz Dağcı'nın Dönüş romanındaki karakterler arası etkileşimleri sosyal ağ analizi yöntemiyle yapısal açıdan incelemektir. Romanda yer alan karakterler ve etkileşim türleri (diyalog, bahsetme, birlikte görünme, monolog) belirlenmiş; diyalogların baskınlığı, eserde ilişkilerin doğrudan kurulduğunu göstermiştir. Yöntem olarak sosyal ağ analizi kullanılmış; elde edilen veriler Gephi yazılımında işlenerek düğüm, kenar, yoğunluk, merkezîlik ölçütleri, çap ve kümelenme katsayısı gibi ağ ölçütlerinden yararlanılmıştır. Sosyal ağ analizi, sosyal süreçleri tanımlamada yaygın bir yöntem hâline gelmiş ve sosyal bilimlerde önem kazanan bir yaklaşım olarak aktörler arasındaki ilişkilerin yapısını ve bu ilişkilerin sosyal, ekonomik ya da politik süreçlerdeki etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır. Bu yaklaşım, bireyleri bağımsız birimler olarak değil birbirine bağlı ve etkileşim hâlinde olan unsurlar olarak ele almakta; böylece edebî metinlerdeki karakterlerin ilişkilerini de daha bütüncül bir şekilde değerlendirmeye ortam oluşturmaktadır.

Elde edilen bulgular, romanın yapısında başkahraman Niyazi'nin ağın merkezinde yer aldığını ve derece merkeziliği açısından en fazla bağlantıya sahip karakter olduğunu ortaya koymuştur. En çok etkileşim onun üzerinden kurulmuş, bu durum Niyazi'nin anlatının yapısal merkezini oluşturduğunu göstermiştir. Niyazi sürgün sonrası kimlik arayışını ve toplumsal hafızayı temsil eden bir figürdür; Gurzuf'a dönüşü Kırım Türklerinin vatanlarına dönme arzusunun sembolik bir yansımasıdır. Eğitimini yarıda bırakmak zorunda kalması, savaşın gölgesinde yaşadığı sıkıntılar, farklı şehirlerde sürdürdüğü hayat, Anna'ya duyduğu ilgi, Veli'nin askere gitmemek için yaptığı fedakârlık ve Mihail Gorohov gibi karakterlerle kurduğu etkileşimler, onun merkezî rolünü pekiştirmiştir. Yan karakterler olan Veli, Anna

* Yüksek lisans öğrencisi, Dicle Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çağdaş Türk Lehçeleri ve Edebiyatları Ana Bilim Dalı, senaaydeniz2000@gmail.com, https://orcid.org/0009-0003-3749-9618

Arkadiyevna, Varabyov ve Mihail Gorohov da ağda yer alarak romanın sosyal yapısına bütünlük kazandırmıştır.

Sonuç olarak sosyal ağ analizi yöntemi, edebî metinlerde karakterler arası ilişkilerin değerlendirilmesine ortam oluşturmuş; romanın yapısal özelliklerini ortaya çıkarmıştır. Bu yaklaşım, dijital beşerî bilimler ile edebiyat çalışmalarını bir araya getirerek gelecekte yapılacak karşılaştırmalı eser analizlerine katkı sağlamaktadır. Farklı dönem ve kültürlere ait metinlerdeki karakter ağlarını ortaya çıkararak edebiyatın evrenselliğine önemli bir bakış açısı sunmaktadır. Son olarak, sosyal ağ analizi, edebiyatın araştırma alanını genişletmekte, farklı türlerdeki metinleri karşılaştırmaya ve edebiyatın dijital ortamda yeniden yorumlanmasına olanak sağlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital edebiyat; görsel ağ haritaları; sosyal ağ analizi; karakter ağı analizi; cengiz dağcı.

The aim of this study is to structurally examine the interactions among characters in Cengiz Dağcı's novel Dönüş through the method of social network analysis. The characters and types of interactions in the novel (dialogue, reference, co-appearance, monologue) have been identified; the dominance of dialogues demonstrates that relationships in the work are established directly. Social network analysis was employed as the method, and the data obtained were processed in Gephi software by utilizing basic network metrics such as nodes, edges, density, centrality measures, diameter, and clustering coefficient. Social network analysis has become a widespread method in defining social processes and, as an approach gaining importance in the social sciences, aims to examine the structure of relationships among actors and their effects on social, economic, or political processes. This approach considers individuals not as independent units but as interconnected and interacting elements; thus, it enables a more holistic evaluation of relationships among characters in literary texts.

The findings revealed that the protagonist Niyazi occupies the center of the network and, in terms of degree centrality, is the character with the highest number of connections. Most interactions are established through him, which indicates that Niyazi constitutes the structural center of the narrative. Niyazi represents the search for identity and collective memory after exile; his return to Gurzuf symbolizes the Crimean Turks' longing to return to

their homeland. His interrupted education, the hardships he faced under the shadow of war, the life he continued in different cities, his affection for Anna, Veli's sacrifice to avoid conscription, and his interactions with characters such as Mihail Gorohov reinforce his central role. Secondary characters such as Veli, Anna Arkadiyevna, Varabyov, and Mihail Gorohov also appear in the network, contributing to the integrity of the novel's social structure.

In conclusion, the method of social network analysis has provided a framework for evaluating relationships among characters in literary texts and has revealed the structural features of the novel. This approach brings together digital humanities and literary studies, contributing to future comparative analyses of works. By uncovering character networks in texts from different periods and cultures, it offers a significant perspective on the universality of literature. Finally, social network analysis expands the scope of literary research, allowing for comparisons across different genres and enabling the reinterpretation of literature in digital environments.

Keywords: Digital literature; visual network maps; social network analysis; character network analysis; cengiz dağcı.

YAPAY ZEKÂ TÜRK HALK HİKÂYESİ YAZABİLİR Mİ? CHATGPT VE CLAUDE ÖRNEKLEMİNDE ÂŞIK TARZI ANLATILARIN İNŞASI

Can Artificial Intelligence Write a Turkish Folk Tale? The Construction of Ashik-Style Narratives in the Sample of ChatGPT and Claude

Tülin ÖZDEMİR*

Üretimsel yapay zekâ teknolojileri ve büyük dil modelleri (LLM), günümüzde edebî metinlerin dijital ortamda kurgulanması süreçlerinde etkin birer aktör hâline gelmiştir. Sözlü kültür ürünleri ve halk edebiyatı anlatıları; formel yapılar, kalıplaşmış ifadeler ve tipolojik motiflere dayanması sebebiyle algoritmik metin üretimine son derece elverişli bir zemin sunmaktadır. Ancak küresel veri setleriyle eğitilen yapay zekâ modellerinin, Türk halk edebiyatının kendine özgü kültürel derinliğini, estetik yapısını ve ritüelistik kodlarını ne ölçüde koruyabildiği ya da bu unsurları Batı merkezli anlatı kalıplarıyla ne derece deforme ettiği temel bir araştırma sorusudur. Bu çalışmanın amacı; ChatGPT ve Claude modellerine verilen hedefe yönelik komutlar (prompt) sonucunda üretilen âşık tarzı halk hikâyesi metinlerini inceleyerek yapay zekânın geleneksel anlatı formlarını yeniden inşa etme kapasitesini eleştirel biçimde değerlendirmektir. Araştırmada model seçimi bilinçli bir sınırlandırmaya tabi tutulmuştur; arama motoru entegrasyonuyla web üzerindeki metinleri kopyalamaya meyilli sistemler çalışma dışı bırakılmış, kendi parametrik hafızasıyla saf edebî üretim yetkinliği yüksek olan iki kapalı sistem (ChatGPT ve Claude) tercih edilmiştir. Nitel araştırma desenine dayanan bu çalışmada; metinlerarası karşılaştırma, biçimsel anlatı analizi ve motif çözümlemesi yöntemleri kullanılmıştır. İnceleme sürecinde "bâde içme/rüya motifi", "hikâyeci âşık üslubu", "sevgiliye kavuşma engelleri", "manzume-mensure dengesi" ve "atışma ayakları" gibi geleneksel yapı taşları yönlendirici komutlar olarak girilmiş, üretilen çıktılar otantik metinlerle karşılaştırılmıştır. Elde edilen bulgular doğrultusunda; modellerin biçimsel ve yüzeysel olay örgüsü kalıplarını taklit etmede başarılı olduğu, fakat tasavvufi derinlik, kültürel bağlam ve yerel âşık üslubu gibi örtük kodlarda belirgin biçimde "kültürel kör

* [Yüksek Lisans Öğrencisi], [Sivas Cumhuriyet Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü], [Edebiyat Fakültesi / Türk Halkbilimi Bölümü], [simsektulinnn58@gmail.com], ORCID: 0009-0007-0582-4761

noktalar" barındırdığı saptanmıştır. Sonuç olarak çalışma; yapay zekânın sözlü geleneği yeniden üretme sınırlarını tartışmaya açmakta, algoritma ve folklor kesişiminde dijital beşerî bilimler ile çağdaş Türkoloji araştırmalarına özgün ve metodolojik bir çerçeve kazandırmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Yapay zekâ; Türk halk edebiyatı; âşık tarzı anlatı; ChatGPT; dijital Türkoloji

Generative artificial intelligence technologies and large language models (LLMs) have emerged as active agents in the computational generation of literary texts. Oral tradition and folk literature narratives provide a highly fertile ground for algorithmic text synthesis due to their formulaic expressions, typological motifs, and structural frameworks. However, the extent to which algorithms trained on global datasets can preserve the distinctive cultural, aesthetic, and ritualistic codes of Turkish folk literature—or conversely, deform them through Western-centric narrative structures—remains a critical research question. The primary objective of this study is to critically evaluate the capacity of artificial intelligence to reconstruct traditional narrative forms by examining Ashik-style folk tales generated through targeted prompt engineering in ChatGPT and Claude. The selection of models was consciously restricted; web-integrated retrieval systems susceptible to verbatim replication were excluded, and two prominent parametric closed-memory systems (ChatGPT and Claude) with high generative capabilities were selected. Utilizing a qualitative research design, the study adopts intertextual comparative analysis, formalist narrative analysis, and motif index methodology. Within this framework, essential traditional elements such as the "dream/initiation motif (bâde içme)", "narrator-ashik discourse", "obstacles to reunion", "verse-prose structural balance", and "poetic duel conventions" were fed as inputs, and the algorithmic outputs were analyzed alongside authentic folk texts. The findings reveal that while AI models successfully emulate macroscopic narrative arcs and formal structures, they exhibit significant "cultural blind spots" regarding mystical depth, localized vernacular nuance, and intrinsic folkloric context. Consequently, this study discusses the functional boundaries of AI in reproducing oral heritage, offering an original methodological and theoretical contribution to digital humanities and contemporary Turcology scholarship at the intersection of computational algorithms and folklore.

Keywords: Artificial intelligence; Turkish folk literature; Ashik-style narrative; ChatGPT; digital Turcology

SOSYAL RADYO KAVRAMI BAĞLAMINDA HALK HİKÂYELERİNİN DİJİTAL TEMSİLİ

Digital Representation of Folk Tales in the Context of the Social Radio Concept

Yeliz SAYGILI SAVAŞ*

Teknolojik gelişmeler, geleneksel kültür ürünlerinin üretim, aktarım ve tüketim biçimlerinde önemli değişikliklere yol açmıştır. Sözlü kültür ortamından yazılı ve elektronik kültür ortamına taşınan halk anlatıları günümüzde çeşitli dijital platformalar aracılığıyla yeni temsil alanları bulmuştur. İstenilen zamanda ve mekânda bilgiye ulaşma fırsatı tanıyan teknoloji, radyonun gelişim sürecini de dönüştürmüştür. Geleneksel radyo yayıncılığının internet teknolojileri ve sosyal medya platformlarıyla etkileşime girmesi, radyo içeriklerini sadece yayın anında dinlenen ürünler olmaktan çıkararak farklı mecralarda yeniden erişilebilir ve paylaşılabilir hale gelmesini sağlamıştır. Proulx ve Shepatin'in vurguladığı "sosyal televizyon" kavramından hareketle önerilen "sosyal radyo" terimi, sosyal medya ve radyonun iş birliği şeklinde açıklanabilir. Bu doğrultuda radyo sadece geleneksel medya araçları ile değil çeşitli internet teknolojilerinde de yerini almış ve geleneksel radyoda sunulan bir metin bu vesileyle yeni medyaya aktarılmıştır. Çalışmanın amacı, sosyal radyo teriminin kapsamını ve işlevini ortaya koyarak halk hikâyelerinin sosyal medya ve dijital platformlarla buluşması neticesinde nasıl temsil edildiğini ortaya koymaktır. Nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi ve içerik çözümlemesinin kullanıldığı bu çalışmada; Kerem ile Aslı, Ferhat ile Şirin, Tahir ile Zühre vb. halk hikâyeleri seçilerek hikâyelerin dijital platformlardaki görünümleri değerlendirilmiştir. Çalışmada sosyal medya bağlamında Facebook, Instagram ve video paylaşım platformu YouTube; radyo içeriklerinin dijital ortamda yeniden sunulması ve arşivlenmesi noktasında TRT Dinle ve Spotify inceleme alanına dahil edilecektir. Bahsi geçen örnekler sosyal radyonun sosyal etkileşim, yeniden erişim ve arşivleme işlevleri kapsamında çözümlenecek ve aynı zamanda geleneksel radyoda yayımlanan halk hikâyeleri ile sosyal medya platformlarında yeniden sunulan metin temsilleri karşılaştırılarak anlatının yeni medya ortamındaki değişim dönüşümü değerlendirilecektir.

* Dr. Öğr. Üyesi, Kilis 7 Aralık Üniversitesi İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, yelizsaygili@kilis.edu.tr, Orcid ID: 0000-0002-8441-968X

Halk hikâyeleri sosyal radyo bağlamında dijital platformlara taşınarak erişim, dolaşım ve arşivlenme imkânlarını genişletmiştir. Bu doğrultuda içeriklerin yeni medya ortamlarında çoğunlukla aslına sadık bir şekilde yeniden sunulduğu tespit edilmiştir. Sosyal radyo geleneksel radyo kültürünü yok etmemiş aksine ona eşlik ederek desteklemiştir.

Anahtar Kelimeler: Radyo; sosyal medya; halk hikâyesi; sosyal radyo.

Technological developments have led to significant changes in the production, transmission, and consumption patterns of traditional cultural products. Folk narratives, transferred from the oral cultural environment to written and electronic cultural environments, have today found new spaces for representation via various digital platforms. Technology, which offers the opportunity to access information at any desired time and place, has also transformed the development process of radio. The interaction of traditional radio broadcasting with internet technologies and social media platforms has made radio content accessible and shareable on different channels, no longer limited to products listened to only during broadcast. The term "social radio," proposed based on the concept of "social television" emphasized by Proulx and Shepatin, can be defined as the collaboration between social media and radio. In this context, radio has secured a place not only through traditional media tools but also within various internet technologies, and thus a text presented on traditional radio has been transferred to the new media environment. The aim of this study is to reveal the scope and function of the term social radio and to demonstrate how folk tales are represented as a result of their encounter with social media and digital platforms. In this study, which employs qualitative research methods such as document analysis and content analysis, folk tales such as Kerem ile Aslı, Ferhat ile Şirin, Tahir ile Zühre, etc., were selected, and the appearance of the tales on digital platforms was evaluated. In the study, Facebook and Instagram in the context of social media, and the video sharing platform YouTube; as well as TRT Dinle and Spotify in terms of the re-presentation and archiving of radio content in the digital environment, will be included in the scope of research. The aforementioned examples will be analyzed within the functions of social radio as social interaction, renewed access, and archiving, and, at the same time, the narrative's transformation in the new media environment will be evaluated by comparing folk tales broadcast on traditional radio with text representations re-presented on social media platforms. By transferring folk tales to digital platforms within the context of social radio, the opportunities for access, circulation, and archiving have been expanded. In this process, it has been determined that content is mostly re-presented in new media environments while remaining faithful to the original. Social radio has not destroyed traditional radio culture; on the contrary, it has accompanied and supported it.

Keywords: Radio; social media, folklore, social radio.

DİJİTAL ÇOCUKLUĞU MERCEK ALTINA ALMAK: *POSTAYLA GELEN DENİZ KABUĞU* VE *İNTERNETİ BOZAN ÇOCUK* ÜZERİNE KARŞILAŞTIRMALI BİR İNCELEME

Examining Digital Childhood: A Comparative Study of The Seashell That Arrived by Mail and Noah's Gold

Zeynep KÖSTELOĞLU*

Dijital teknolojiler, çocukların iletişim ve eğlence alışkanlıklarının yanı sıra zaman, mekân, hafıza ve toplumsal ilişki deneyimlerini de dönüştürmektedir. Bu değişim, çağdaş çocuk edebiyatında dijital araçların gündelik hayat üzerindeki etkilerini ele alan yeni anlatıların ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Bu çalışmanın amacı, Behiç Ak'ın *Postayla Gelen Deniz Kabuğu* ile Frank Cottrell-Boyce'un *İnterneti Bozan Çocuk* adlı romanlarında dijital bağlantının ve bağlantısızlığın çocukluk deneyimini nasıl biçimlendirdiğini karşılaştırmalı olarak incelemektir. Araştırmada karşılaştırmalı edebiyat yöntemi ve nitel metin çözümlemesi kullanılmıştır. Eserler; dijital teknolojinin olay örgüsündeki işlevi, çevrim içi ve çevrim dışı mekânların temsili, çocuk karakterlerin zaman ve gerçeklik algısı, aile ve arkadaşlık ilişkilerindeki değişim, dijital hafıza ile doğrudan deneyim arasındaki gerilim ve bağlantının kesilmesinin anlatısal işlevi bakımından değerlendirilmiştir. Bulgular, her iki romanda da dijital teknolojinin tarafsız bir iletişim aracı olarak sunulmadığını göstermektedir. *Postayla Gelen Deniz Kabuğu*'nda dijital bağlantının yoğunlaşması, çocuk karakterin yaşadığı anı deneyimlemek yerine kaydetmesine, sanal görünürlüğü gündelik ilişkilerinin önüne koymasına ve yakın çevresinden uzaklaşmasına yol açmaktadır. *İnterneti Bozan Çocuk*'ta ise internetin kesilmesi başlangıçta iletişimi bozan bir kriz olarak görünmektedir. Bununla birlikte bağlantısızlık, zamanla çocukları yüz yüze iletişime, iş birliğine ve farklı haberleşme yolları geliştirmeye yönelten dönüştürücü bir sürece dönüşmektedir. Böylece Türk çocuk ve gençlik edebiyatına ait olan romanda aşırı bağlantı, İngiliz çocuk ve gençlik edebiyatına ait olan romanda ise bağlantının kesilmesi, çocuk karakterlerin fiziksel dünya ve toplumsal ilişkilerle

* Dr. Öğr. Üyesi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi, Karşılaştırmalı Edebiyat Bölümü, Eskişehir, Türkiye. ORCIDhttps://orcid.org/0000-0002-0753-1811 e-mail: zkosteloglu@ogu.edu.tr

yeniden karşılaşmasını sağlamaktadır. Çalışmada bu karşıtlığın, dijitalleşmeyi bütünüyle reddeden tek yönlü bir teknoloji eleştirisi üretmediği savunulmaktadır. Her iki eser de kesintisiz bağlantının her zaman güçlü iletişim anlamına gelmediğini gösterirken dijital kültürün çocukların dikkatini, hafızasını ve ilişki kurma biçimlerini nasıl düzenlediğini görünür kılmaktadır. Sonuç olarak dijital bağlantının kesintiye uğraması, incelenen romanlarda yalnızca teknolojik bir yoksunluk olarak değil; çocukların doğrudan deneyime ve yüz yüze iletişime yeniden yönelmelerini sağlayan dönüştürücü bir anlatı unsuru olarak işlev görmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital çocukluk; çocuk edebiyatı; dijital hafıza; karşılaştırmalı edebiyat.

Digital technologies transform not only children's communication and entertainment habits but also their experiences of time, space, memory, and social relationships. This transformation has paved the way for new narratives in contemporary children's literature that address the effects of digital media on everyday life. This study aims to comparatively examine how digital connectivity and its interruption shape childhood experience in Behiç Ak's *The Seashell That Arrived by Mail* and Frank Cottrell-Boyce's *Noah's Gold*, published in Turkish as *İnterneti Bozan Çocuk*. The study employs comparative literary methodology and qualitative textual analysis. The novels are examined in terms of the function of digital technology within the plot, the representation of online and offline spaces, the child characters' perceptions of time and reality, changes in family and friendship relations, the tension between digital memory and direct experience, and the narrative function of interrupted connectivity. The findings indicate that neither novel presents digital technology as a neutral means of communication. In *The Seashell That Arrived by Mail,* the intensification of digital connectivity leads the child protagonist to record experiences rather than live them directly, prioritise virtual visibility over everyday relationships, and become increasingly detached from her immediate surroundings. In *Noah's Gold,* the loss of internet access initially appears as a crisis that disrupts communication. Over time, however, this interruption develops into a transformative process that encourages the children to communicate face to face, cooperate with one another, and devise alternative means of communication. Thus, excessive connectivity in the Turkish children's and young adult novel and interrupted connectivity in the English children's and young adult novel enable the child characters to renew their

engagement with the physical world and social relationships. The study argues that this contrast does not produce a one-dimensional critique that rejects digitalisation altogether. Instead, both works demonstrate that uninterrupted connectivity does not necessarily result in meaningful communication, while revealing how digital culture shapes children's attention, memory, and ways of relating to others. In conclusion, the interruption of digital connectivity functions in the novels not merely as a form of technological deprivation but as a transformative narrative device that redirects children towards direct experience and face-to-face communication.

Keywords: Digital childhood; children's literature; digital memory; comparative literature.

DİJİTAL YÖNTEMLERLE MASAL ÇÖZÜMLEMESİ: KIRK ŞEHZADE İLE YEDİ BAŞLI EJDERHA MASALININ SOSYAL AĞ ANALİZİ

Digital Analysis Of Folktales: Social Network Analysis Of The Tale Of The Forty Princes And The Seven-Headed Dragon

Gülsüm BORAZ[*]

Bu çalışma, Ignác Kúnos tarafından Anadolu'da derlenen "Kırk Şehzade ve Yedi Başlı Ejderha" adlı masalı sosyal ağ analizi (SAA) yöntemiyle inceleyerek anlatının karakterler arası etkileşim örüntülerini ve yapısal özelliklerini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Araştırmada, masalda yer alan karakterler "düğüm", karakterler arasındaki etkileşimler ise "kenar" olarak modellenmiştir. Elde edilen veriler Excel ortamında düğüm ve kenar matrisleri biçiminde yapılandırılarak ağ görselleştirmeleri ve hesaplamaları için Gephi yazılımına aktarılmıştır. Analiz kapsamında karakter sayısı, bağlantı sayısı, ağ yoğunluğu, çap, ortalama derece, kümeleme katsayısı ve maksimum derece gibi temel sosyal ağ analizi ölçütlerinden yararlanılmıştır. Karakterler arasındaki ilişkiler ise diyalog, birlikte görünme ve bahsetme olmak üzere üç farklı etkileşim türü üzerinden değerlendirilmiştir. Bulgular, Kırk Şehzade'nin ağın merkezinde konumlandığını ve en yüksek bağlantı derecesine sahip karakter olduğunu göstermektedir. Kırk Şehzade ile padişah ve prenses arasındaki güçlü bağlantılar, anlatının aile ve iktidar ilişkileri etrafında örgütlenen bir etkileşim yapısına sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Ayrıca anlatıda adı sıkça geçen güvercin ve at gibi figürlerin destekleyici karakterler olarak öne çıktığı, ejderhanın ise çatışma eksenli bir konum üstlendiği görülmektedir. Karakterler, toplumsal cinsiyet rolleri bakımından değerlendirildiğinde; erkek karakterlerin daha çok eylem ve otorite ekseninde konumlandığı, kadın karakterlerin ise anlatı akışını tetikleyen ve ikincil düzeyde işlev üstlenen rollerle temsil edildiği anlaşılmaktadır. Sonuç olarak çalışma, sözlü kültür ürünü olan masalların karakter ve ilişki yapısının dijital beşerî bilimler kapsamında sosyal ağ analizi aracılığıyla nicel ve görsel olarak yeniden yapılandırılabileceğini göstermektedir. Sosyal ağ analizi, masallardaki etkileşim örüntülerinin sayısal yöntemlerle incelenmesine olanak sağlayarak geleneksel anlatıların yapısal özelliklerinin yeniden değerlendirilmesinde işlevsel bir yöntem sunmakta ve klasik halk bilimi

[*] Yüksek Lisans Öğrencisi, Dicle Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çağdaş Türk Lehçeleri ve Edebiyatları Ana Bilim Dalı, borazgulsum@gmail.com https://orcid.org/0009-0009-4781-9914

incelemelerine yeni ve zengin bir bakış açısı kazandırmaktadır. Sözlü gelenek ürünlerinin yapısal incelemesinde dijital araçların sunduğu analitik imkanları somut bir örnek üzerinden ortaya koyması, gelecekteki benzer araştırmalarda farklı masal külliyatlarının da bu yöntemle ele alınmasını sağlayacaktır. Bu yönüyle bu araştırma, folklor çalışmalarında dijital yöntemlerin kullanım alanını genişleterek alan yazınına özgün bir katkı sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Ignác Kúnos; Masal; Sosyal Ağ Analizi; Etkileşim; Dijital Beşerî Bilimler

This study aims to reveal the interaction patterns and structural properties among characters in the folktale titled "The Forty Princes and the Seven-Headed Dragon" (Kırk Şehzade ve Yedi Başlı Ejderha), collected by Ignác Kúnos in Anatolia, by examining it through Social Network Analysis (SNA). In the research, the characters in the folktale are modeled as "nodes," while the interactions of between characters are modeled as "edges." The obtained data were structured in Excel as node and edge matrices, and network visualizations and calculations were performed using Gephi software. Within the scope of the analysis, basic social network analysis metrics such as node count, edge count, network density, diameter, average degree, clustering, coefficient, and maximum degree were utilized, The relationships between characters were evaluated through three distinct interaction types; dialogue, co-occurrence, and mention. Findings demonstrate that the Forty Princes are positioned at the center of the network, having the highest degree of connectivity. Strong connections among the Forty Princes, the sultan, and the princess reveal an interaction structure organized around family and power dynamics. Furthermore, frequently mentioned figures such as the pigeon and the horse function as supporting characters, whereas the dragon assumes a role centered on conflict. When characters are evaluated in terms of gender roles, male characters are positioned around action and authority, wherreas female characters are represented through roles triggering narrative flow or performing secondary functions. Consequently, this study demonstrates that folktales- products of oral tradition- can be visually and structurally reconstructed within the digital humanities famework through their character and relationship structures. By enabling the quantitative examination of interaction patterns in folktales, social network analysis offers a functional methodology for re-evaluating traditional narratives structural features and brings a rich perspective to classical folklore studies. Demonstrating the analytical possibilities of digital tools in the structural examination of oral traditions through a concrete example will enable similar future studies to adopt this method across different folktale corpora. In this respect, this study contributes uniquely to the literature by expanding the field of application for digital methods in folklore studies.

Keywords: Ignác Kúnos; Folktale; Social Network; Analysis; Interaction; Digital Humaties

AĞ TOPLUMUNDA KAPİTALİZM, UZAMLAR VE KİMLİKLER: "PARA GÜRÜLTÜSÜ"

Capitalism, Spaces and Identities in the Network Society: "Para Gürültüsü"

Asena Yağmur ÇELİK ZONGUR*

Manuel Castells, kolektif tüketim kavramı ile yaklaştığı kent ve mekân üretimine dair çalışmalarını Enformasyon Çağı'nda ağ kavramına ve bu kavramın oluşturduğu topluma yöneltir. Castells'e göre kent, gelişmiş telekomünikasyon, internet, hızlı bilgi ve teknoloji ile üretilmektedir. Böylelikle ağ, küresel bir etki yaratırken mesafeleri de ortadan kaldırır. Ortadan kalkan ve aşılması gereken mesafeler artık ağın düğümlerine yani basın-yayın faaliyetleri içerisinde değerlendirilen televizyon akışlarına, Youtube kanallarına ve çeşitli sosyal medya uygulamalarına dönüşür. Ağın düğümleri, toplumu mekânsızlaştırdığı gibi zamansız bir zamanın yaratarak çağın insanlarını dijitale, görsel-işitsel hipertexte ve etkileşim içinde olmaya sürükler. Bireyler, düğümlerin oluşturduğu akışlar uzamı ile gerçek mekânın niteliği olan yerler uzamı arasında sıkışır. Toplumu ve bireyi bu alana hapseden teknolojinin dışındaki diğer bir erk, iktidar ve sermayenin yaptığı iş birliğidir. Enformasyon Çağı, değiştirdiği toplumda ekolojist, feminist, dinî fundamentalist, milliyetçi ve kapitalizmin küreselleşmesine karşı adaleti savunanlar gibi çeşitli kimliklere sahip direniş gösteren özneler yaratır. Bilgi çağında insanların zihinlerini mekân olarak seçen, zamansız zamanı yaratıp tarihi ve çeşitli değerleri geçici kılan sanal kültüre ve erklere karşı direniş kimlikleri reel mekânları, tarihsel hafızaları ve kültürel değerleri koruma içerisine girer. Manuel Castells'in ileri sürdüğü bu görüşler, Latife Tekin'in Para Gürültüsü adlı romanına yansır. Bu bildiride, Castells'in görüşlerine değinilmesinin ardından Para Gürültüsü'nde tespit edilen ağ düğümleri, ağ düğümlerini var eden karakterler ve bu karakterlerin edindikleri kimlikler ele alınarak teknolojinin yansımalarının metin analiziyle ortaya konulması amaçlanmaktadır. Romanda televizyon, yapay zekâ uygulamaları, Youtube, Kindle gibi sosyal medya platformları ve sanal dükkânlar ağ düğümlerini oluşturur. Para Gürültüsü'nde Kikobaki, Youtube kanalı açarak yoksullara yatırım tavsiyesi vermeye çalışır. Yayınlarında yalnızca

* Dr. Mail: asenayagmurcelik@gmail.com, ORCID: 0000-0001-7422-1250.

yatırım tavsiyeleri değil, ormanlar yanarken zenginlerin denizde tatil yapmalarını, üst sınıfın sermaye akışlarını ve imajın metalaşmasını eleştirdiği gibi çocukluk anılarını, değerlerini, aşkın ve sevginin büyüklüğünü de anlatır. Yayınlarıyla Kikobaki, hem teknolojiyi kullanan hem de teknolojinin yarattığı olumsuzlukları dile getiren arada kalmış ama direniş gösteren bir kimlik inşa eder. Kikobaki'nin yanı sıra teknolojiyi ve teknolojinin getirilerini reddeden Ramini gibi karakterler de vardır. Bu karakterlerin yanı sıra Beyzâna ve İnciSüel ise düğümleri birer kazanç kapısı olarak görürler. Beyzâna, astrolojiyle ilgili sanal dükkân açarak gelir elde etmeye çalışırken İnciSüel de sosyal medyaya dans videoları yükleyerek fenomen olmaya çalışır. Romana dair değinilen tespitler, edebiyat ve teknoloji ilişkisinin Castells'in görüşleriyle örtüştüğünü ve Latife Tekin'in dijital çağın görünümlerini edebiyatın imkânlarıyla görünür kıldığını ortaya koyar.

Anahtar Kelimeler: Ağ Toplumu; Kapitalizm; Uzamlar; Kimlikler; Para Gürültüsü.

Manuel Castells directs his work on the production of cities and spaces—which he approaches through the concept of collective consumption—toward the concept of the network in the Information Age and the society shaped by this concept. According to Castells, the city is produced through advanced telecommunications, the internet, rapid information flow, and technology. Thus, while the network creates a global impact, it also eliminates distances. The distances that are eliminated—and must be overcome—are now transformed into the network's nodes: television broadcasts, YouTube channels, and various social media applications, all of which are evaluated within the context of media and broadcasting activities. The network's nodes, just as they render society placeless, create a timeless time, drawing the people of our era into the digital realm, audiovisual hypertext, and interactivity. Individuals find themselves caught between the flow space created by the nodes and the place space—the essence of physical reality. Beyond the technology that imprisons society and the individual in this realm, another force at work is the collaboration between power and capital. The Information Age gives rise to subjects who resist the transformed society, embodying diverse identities such as environmentalists, feminists, religious fundamentalists, nationalists, and those who advocate for justice against the globalization of capitalism. In the Information Age, identities that resist virtual culture and powers—which choose people's minds as their

space, create a timeless time, and render history and various values transient—embark on a mission to preserve real spaces, historical memories, and cultural values. These views, put forward by Manuel Castells, are reflected in Latife Tekin's novel Para Gürültüsü. In this paper, following a discussion of Castells's views, the aim is to reveal the reflections of technology through textual analysis by examining the network nodes identified in Para Gürültüsü, the characters who give rise to these nodes, and the identities these characters assume. In the novel, television, artificial intelligence applications, social media platforms such as YouTube and Kindle, and online stores form the network nodes. In Para Gürültüsü, Kikobaki tries to offer investment advice to the poor by launching a YouTube channel. In his videos, he not only provides investment advice but also critiques the wealthy vacationing at the beach while forests burn, the capital flows of the upper class, and the commodification of image—while also sharing his childhood memories, values, and the greatness of love and affection. Through his publications, Kikobaki constructs an identity that is caught in the middle—one that both uses technology and voices the negative consequences it creates—yet remains defiant. In addition to Kikobaki, there are characters like Ramini who reject technology and its benefits. Alongside these characters, Beyzâna and İnciSüel view these "knots" as opportunities for profit. While Beyzâna tries to earn money by opening a online shop related to astrology, İnciSüel attempts to become an internet sensation by uploading dance videos to social media. The observations made about the novel reveal that the relationship between literature and technology aligns with Castells's views and that Latife Tekin uses the possibilities of literature to bring the facets of the digital age into focus.

Key Words: Network Society; Capitalism; Spaces; Identities; Para Gürültüsü.