

PAPER DETAILS

TITLE: Dijital Müdavimler Üzerine Ürün Odakli Bir Inceleme: "Bilimkurgu Kulübü" Platformu

AUTHORS: Cazibe Yigit, Fatma Bilge Atay

PAGES: 305-330

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/4421450>

Dijital Müdavimler Üzerine Ürün Odaklı Bir İnceleme: "Bilimkurgu Kulübü" Platformu

ÖĞR. GÖR. DR. CAZİBE YİĞİT* – ÖĞR. GÖR. DR. FATMA BİLGE ATAY**

Öz

Günümüzün çeşitlenen ve sayısı artan etkileşim olanakları sayesinde dijital dünyada çevirmenlerin görünürlüğünün arttığı gözlenmektedir. Dijital platformlar bu etkileşim olanaklarının en yoğun şekilde yer aldığı mecralardan biridir. Bu araştırmanın amacı, yazar, çevirmen, editör ve okur gibi öznelerin dijital müdavimleri olduğu "Bilimkurgu Kulübü" platformundaki kullanıcı türevli çeviri etkinliklerini ülkemizde bilimkurgu türünün gelişimi açısından ürün odaklı bir incelemeyle ele almaktır. Araştırmada, Jeff Howe'ın kitle kaynak (*crowdsourcing*) ve Alberto Fernandez Costales'in gönüllü çeviri (*volunteer translation*) görüşlerinin yanı sıra "çevrimiçi topluluk" (*online community*), "dijital müdavim" (*digital denizen*) ve "dijital palempsest" kavramlarından yararlanılacaktır. Platform vasıtasıyla oluşan çevrimiçi topluluğun ürün odaklı incelemesi Itamar Even Zohar'ın çoğuldizge kuramına dayanan "kültür repertuarı" kavramı çerçevesinde yapılacaktır. Bilimkurgu Kulübü dijital platformu özelinde yapılan bu vaka çalışmasında Robert Kozinets'in çevrimiçi kaynakların incelenmesi üzerine geliştirmiş olduğu netnografi araştırma yöntemi kullanılacaktır. Araştırmanın geçerlik ve güvenilirliğini sağlamak için çeşitleme (*triangulation*) stratejisinden yararlanılarak platformda paylaşılan dijital palempsestler ve dijital platform gözlem notlarının yanı sıra kulübün dijital müdavimleriyle yapılan mülakatlar aracılığıyla veri toplanılacaktır. Çalışma sonucunda ilgili çevrimiçi topluluğun bilimkurgu türünün gelişimine ve görünürlüğüne katkısı ve bu katkının genel olarak bilimkurgu çevirisine olası yansımaları değerlendirilecektir. Böylelikle, dijital müdavimlerin tutkunu oldukları edebi türün gerek özgün gerek çeviri eser üretimine katkısı belirlenmeye çalışılacaktır. Dijitalleşmeyle değişen çeviri edimine dair yürütülen bu incelemenin yeni çalışmalara fırsat sunacağı umulmaktadır.

Anahtar sözcükler: dijital müdavim, çevrimiçi topluluk, kitle kaynak ve gönüllü çeviri, dijital palempsest, kültür repertuarı

A Product-Oriented Study on Digital Denizens: "Bilimkurgu Kulübü" Platform

Abstract

It is seen that the visibility of translators has increased in the digital world due to today's diversified and increasing number of interaction opportunities. Digital platforms are one of the fields where these interaction opportunities are most intensely present. The aim of this study is to examine user-generated translation activities on the "Bilimkurgu Kulübü" platform, where subjects such as writers, translators, editors and readers are digital denizens, through a product-oriented

* Trakya Üniversitesi, Yabancı Diller Yüksekokulu, E-posta: cazibeyigit@gmail.com; ORCID: 0000-0002-9527-181X

** Trakya Üniversitesi, Yabancı Diller Yüksekokulu, E-posta: bilgeatay@trakya.edu.tr; ORCID: 0000-0003-4038-2720

Gönderilme Tarihi: 6 Aralık 2024

Kabul Tarihi: 23 Şubat 2025

analysis in terms of the development of the science-fiction genre in our country. In this study, Jeff Howe's views on "crowdsourcing" and Alberto Fernandez Costales' views on "volunteer translation" will be utilized besides the concepts of "online community", "digital denizen" and "digital palempsest". The analysis of the online community will be conducted in the framework of the concept of "cultural repertoire" based on Itamar Even-Zohar's polysystem theory. In this case study, specific to the Bilimkurgu Kulübü digital platform, netnography research method which was developed by Robert Kozinets on the analysis of online resources will be used. In order to ensure the validity and reliability of the study, triangulation strategy will be utilized to collect data through digital palempsests shared on the platform and digital platform observation notes as well as interviews with the digital denizens of the platform. At the end of the study, the contribution of the online community to the development and visibility of the science-fiction genre and the possible reflections of this contribution on science-fiction translation in general will be evaluated. In this way, the contribution of digital denizens to the production of both original and translated works of this literary genre that they are passionate about is aimed to be determined. It is hoped that this study which investigates the changing act of translation owing to digitalization will provide an opportunity for further research.

Keywords: digital denizen, online community, crowdsourcing and volunteer translation, digital palempsest, cultural repertoire

GİRİŞ

Günümüzde dijital platformlar çevirmen, okur, yazar, editör gibi birçok kişinin iletişim ve etkileşim halinde bir arada çalışarak işbirliği kurmasına olanak sunmakta ve yayıncılık anlayışında bir değişime sebep olmaktadır. Bu araştırmada, yazar, çevirmen, editör ve okur gibi çok sayıda öznenin dijital müdavimi olduğu Bilimkurgu Kulübü (BK Kulübü) dijital platformunda gerçekleşen kullanıcı türevli çeviri etkinlikleri ülkemizde bilimkurgu türünün gelişimi açısından ürün odaklı bir incelemeyle ele alınacaktır. Özgün ve çeviri bilimkurgudan oluşan bu değerlendirme, bilimkurgunun ülkemizde yaşadığı gelişimin görülmesi açısından önemlidir. "Kitle kaynak" ve "gönüllü çeviri" kuramsal görüşlerinin yanı sıra "çevrimiçi topluluk", "dijital müdavim" ve "dijital palempsest" kavramlarından yararlanan bu çalışmada ürün odaklı inceleme, Even-Zohar'ın "kültür repertuarı" kavramı çerçevesinde gerçekleştirilmektedir. BK Kulübü platformu özelinde yürütülen bu netnografik vaka çalışmasında, dijital müdavimlerin özgün ve çeviri bilimkurgu eser üretimine katkısı şu araştırma sorularına yanıtlar aranarak ele alınmaktadır:

1. Bilimkurgu Kulübü'nün dijital müdavimlerinin içerik üretimi, gönüllü çeviri ve iş birliğindeki motivasyonları nelerdir?
2. Dijital platformun bilimkurgu türünün görünürlüğüne etkisi ve bilimkurgu çevirisine yansımaları nelerdir?
3. Platformun ülkemizde bilimkurgu türünün gelişimi açısından katkıları nelerdir?
4. Platformda paylaşılan çeviri ürünlerin ülkemizde çeviri ve özgün bilimkurguya etkisi nedir?
5. Dijital platformlar aracılığıyla bilimkurgu kültür repertuarı oluşturulabilir mi?

1. GEÇMİŞTE VE BUGÜN BİLİMKURGU

Ünlü bilimkurgu yazarı Isaac Asimov bilimkurguyu “bilimsel ilerlemenin insan üzerindeki etkisini ele alan edebiyat dalı” olarak tanımlamıştır (Asimov’dan aktaran Uğur, 2019, s. 23). M.S. 2. yüzyılda yaşayan Samsatlı Lukianos’un *Gerçek Öykü* (*A True Story*) adlı eseri, Baudou tarafından ilk bilimkurgu anlatısı olarak gösterilirken türün ilk örneği olarak Mary Shelley’nin *Frankenstein* (1818) adlı eseri anılmaktadır. 1929’da *Science Wonder Stories* adlı derginin ilk sayısının sunuş yazısında Hugo ödülleri ismi babası Hugo Gernsback tarafından “sciencefiction” teriminin kullanılmasıyla tür adlandırılmıştır (Baudou (çev. İpek Bülbüloğlu), 2005, s. 8). Bilimkurgu tarihini inceleyen Adam Roberts’a (2006) göre Amerika’dan Asya ve Avrupa ülkelerine çeviri yoluyla ithal edilen bilimkurgu türü farklı ülkelerde farklı dönemlerde altın çağını yaşamıştır.¹

Ülkemizde birçok araştırmacı tarafından çeviri yoluyla ithal edilen bir tür olarak kabul edilmesine rağmen bilimkurgunun köklerinin “Fenni Edebiyat” adıyla Osmanlı İmparatorluğu Dönemi’ne dayandığı görülmüştür. Seda Uyanık (2015, s. 55), fenni anlatıların Türkçe bilimkurgu tarihinin öncü eserleri olduğunu öne sürmüştür. İlk bilimkurgu çevirileri 1950’li yıllarda Çağlayan Yayınları tarafından yayınlanmış, 1970’lerde dergiler sayesinde yaygınlaşmıştır. 1973 yılı Ocak ayında yayınlanan *Türk Dili* dergisinin “Bilim-kurgu” özel sayısında, gazeteci çevirmen Orhan Duru türün adını “bilimkurgu” olarak ilan etmiştir (1973, s. 332). 1971’de bilimkurgu üzerine kurulan ilk amatör dergi *Antares* ve 1976’da Selma Mine öncülüğünde teksir dergi olarak yayın hayatına başlayan ilk profesyonel dergi *X-Bilinmeyen* bilimkurgunun yaygınlaşması ve gelişmesinde büyük rol oynamıştır. Ayrıca *Orion*, *Göktaşı*, *Galaksi*, *Öncü* ve *Çağdaş Sanat Bilimkurgu*, *Atılgan* ve *Nostromo* gibi dergiler bilimkurgunun ülkemizde tanınmasını ve okurların özgün ve çeviri bilimkurgu eserlerle buluşmasını sağlamıştır (Öner, 2015, s. 59). 1990’larda, bilimkurgu yazarları ve çevirmenleri türün tarihi ve sorunlarıyla (edebi yönünün sorgulanması, terimce, alt türler vb.) ilgili araştırmalar yayınlarak görünürlüğüne katkı sağlamıştır. Cem Kılıçarslan’a göre, bilimkurgunun akademide ön yargıları yıkması ve “ciddi” bir tür olarak algılanması zaman almıştır (2021, s. 2-3). Kılıçarslan, kayıtlı en eski akademik çalışmanın 1985’te yapılmasından bu yana ünü artan bir tür olarak günümüzde merkezde yer aldığını ve tanındığını, talep edildiğini belirtmektedir.

Ülkemizde özgün bilimkurgunun gelişimine katkısı olan *Hayalgücünün Merkezine Seyahat*, *Dünyalılar*, *Bilimkurgu Öykü Seçkileri* gibi seçkilerin yanı sıra *Bilimkurgu Antolojisi: Karanlık Şafaklar* (2022) ve *Büyük Biraderler: Politik Bilimkurgu Antolojisi* (2023) ile Londra’da yayınlanan *Anthology of Turkish Science Fiction Stories* (2023) gibi bilimkurgu antolojileri bulunmaktadır. Ancak 2000’lerde WEB 2.0’nin kullanımı ve dijitalleşmenin etkisiyle edebi türlerin gelişiminde değişiklikler yaşanmaya başlanmış, dijital dergiler, kitaplar ve dijital platformlar hayatımızda yer edinmiştir. Dijital platformlar hız çağına ayak uydurmamızı kolaylaştıran yönüyle bilimkurgu okur, yazar ve çevirmenleri tarafından sık ziyaret edilen ve sevilen mecralar olmuştur. Bu nedenle ülkemizde bilimkurgunun tanıtımı, yaygınlaşması ve gelişmesi için yayınlanan seçki, dergi ve seriler kadar bilimkurgu tutkunlarını bir araya getiren dijital platformlar da önem kazanmıştır. Mevcut çalışmada

¹ Çevirmen adı belirtilmediği takdirde İngilizce kaynaklardan yapılan alıntılar tarafımızdan Türkçeye çevrilmiştir.

incelenen BK Kulübü'nün (2004) yanı sıra Özgen Berkol Doğan Bilimkurgu Kütüphanesi (2012) ve Lagari Bilimkurgu (2018) gibi birçok dijital platform yayın hayatına devam etmektedir.

2. KURAMSAL VE KAVRAMSAL BÜTÜNCE

WEB. 2.0 kullanımının yaygınlaşmasıyla “kitle kaynak” (*crowdsourcing*), “hayran altyazı çevirileri” (*fan-subbing*), “tara-çeviriler” (*scanlations*) ve “video oyun çevirileri” (*romhacking*) gibi “kullanıcı türevli çeviri” (UGT- *User Generated Translation*) etkinliklerini içeren “gönüllü çeviri” (*volunteer translation*) girişimlerinin sayısı ve çeşidi artmıştır. Bu bölümde, günümüzde profesyonel ve amatör çeviri gibi kavramların ya da gönüllülük/görünürlük gibi paradoksların tartışılmasına olanak sunan çeşitli gönüllü çeviri etkinlikleri dijitalleşmenin getirdiği yenilikler göz önüne alınarak irdelenecektir. Bilimkurgu Kulübü dijital platformu özelinde gerçekleştirilen çalışmada “kitle kaynak” uygulamalar çerçevesinde “gönüllü çeviri” etkinlikleri ele alınırken platform vasıtasıyla oluşan çevrimiçi topluluğun ürün odaklı incelemesi “dijital müdavim” ve “dijital palempsest” kavramları ve Itamar Even Zohar'ın “kültür repertuarı” kavramı çerçevesinden yapılmaya çalışılacaktır.

2.1. Kitle Kaynak ve Gönüllü Çeviri Bağlamında Çevrimiçi Topluluk olarak BK Kulübü

Crowd ve *outsourcing* sözcükleriyle oluşturulan *crowdsourcing*, yani “kitle kaynak” kavramı ilk olarak 2006 yılında Jeff Howe tarafından kullanılmıştır ve sadece uzmanların görev aldığı geleneksel yöntemlerin aksine kalabalıkların üretim sürecine dahil olmasını ifade eder. Dijitalleşmenin ve insanların bilgiye erişiminin artmasıyla yaygınlaşan kitle kaynak kullanımı, tüketici kavramını değiştirmiş, onları ilgi duydukları fikir ya da ürünlerin geliştirilmesine katkıda bulunan aktif üreticiler haline getirmiştir. Çeviri, bu çalışma ve üretme şekinden büyük ölçüde etkilenmiştir. Kaplan ve Haenlein'in (2010) Web 2.0 teknolojileri ile kullanıcı tarafından oluşturulmuş içerik olarak tanımladığı sosyal medya platformlarında kullanıcılar gönüllü çeviri etkinlikleri gerçekleştirir.

“Kitle kaynak” ve “gönüllü çeviri” etkinliklerini inceleyen Minaka O'Hagan'a (2009) göre, çeviri ve yerelleştirme artık hızlı bir şekilde dijital platformlardaki topluluklar tarafından yapılmaktadır. Teknolojik gelişmelerle artan çeviri ihtiyacı gönüllü çeviri etkinliklerinin de artmasına sebep olmuştur. O'Hagan'a göre, birçok internet tabanlı çeviri aracı artık üreten tüketicilerin kullanımına açıktır ve profesyonel çevirmen olmayan internet kullanıcıları da bu araçlara kolaylıkla erişebilir. Kitle kaynak çeviri etkinliklerinin profesyonellik ve amatörlik kavramlarının arasındaki sınırı belirsizleştirdiğini öne süren araştırmacı, bunu Facebook adlı sosyal medya ağının gönüllü çevirmenlerin işbirliğiyle kısa sürede birkaç dilde yerelleştirilmesi örneği üzerinden açıklamıştır. Kitle kaynak gibi kullanıcı türevli çeviri etkinliklerinden oluşan gönüllü çevirilerin artmasıyla çevirmenlik mesleği ve etik konusunda yeni bir tartışma gündeme gelmiştir. Ancak O'Hagan gönüllü çeviri etkinliklerini çevirmenlik mesleğine bir tehdit oluşturmaktan çok mesleğin dijital ağda dönüşümüne katkı sunacak bir fırsat olarak değerlendirir. Bu tür etkinlikler sayesinde çeviri ve yerelleştirmeyle ilgili bazı konuların sorgulanması mümkün olduğundan bu yenilikler mesleğin gelişimi ve ilerlemesi açısından fayda sağlayabilir (O'Hagan, 2009, ss. 113-117).

“Gönüllü çeviri” etkinliklerini inceleyen Alberto Fernandez Costales (2012) gönüllü çevirmenlerin işbirlikçi çeviriye dair motivasyonlarının araştırılmasının önemine inanır. Araştırmacı, işbirliği içindeki amatör ve profesyonel çevirmenlerin kazanç beklentisi olmadan

eğlence ve keyif için, fanlar tarafından fanlar için, doğal afet durumlarında yardım için çeviri yapma gibi gönüllü çeviri motivasyonları tespit etmiştir. Ayrıca fanlar tarafından düşük bütçeli filmlerin, tiyatro ve edebiyat eserlerinin çevrilmesi sayesinde çevrede yer alan grupların ve azınlıkların görünür kılındığı (Costales, 2012, ss. 126-130) gönüllü çeviriyle, amatörlük/profesyonellik gibi kavramlar sorgulanırken aynı zamanda bu ayrımın altında yatan gönüllülük/görünürlük paradoksu tartışılmıştır. Günümüzde anonim kalarak gönüllü çeviri yapan profesyonel çevirmenlerin varlığı, bu paradokstaki görünürlük/görünmezlik ikileminin çevirmenin dijital platformlarda gönüllü çeviri etkinliklerinde görünürlüğü bağlamında yeniden ele alınmasını sağlamıştır. Gönüllü çeviri ve işbirlikçi girişimlerin mercek altına alınmasının kültürlerarası iletişim uzmanı olarak çevirmenin rolünün belirlenmesi ve profesyonel standartlar geliştirilmesindeki katkısı öne çıkarılmıştır.

BK Kulübü, işbirliğine dayanan ve kullanıcı türevli kitle kaynak gibi gönüllü çeviri etkinliklerinin gözlemlendiği bir çevrimiçi topluluk olarak değerlendirilebilir. Jennifer Preece (2000) “çevrimiçi topluluk” (*online community*) olarak farklı toplulukların farklı amaçları ve yapıları olduğunu belirtmiştir. 2010 yılında, Preece’in Dana Rotman ile YouTube dijital platformu özelinde gerçekleştirdiği çalışmada çevrimiçi topluluklarla ilgili ortak bir amaç ya da ilgi alanı, katılımcıların etkileşimi, kullanıcı türevli içerik, topluluğun amacını ve eylemlerini tanımlayan belli sınırların varlığı ve ortak kültür özellikleri tespit etmişlerdir (2010, s. 320). Bu özellikler doğrultusunda “çevrimiçi topluluk”, ortak bir ilgi alanıyla bir araya gelen, sanal bir platform kullanarak etkileşimde bulunan ve tüm topluluk üyelerinin erişebildiği kullanıcı türevli içerikler üreten, aynı zamanda ortak bir kültür geliştirirken belirli normlara bağlı kalan bir grup (veya çeşitli alt grup) olarak tanımlanmıştır. Mevcut araştırmada incelenen BK Kulübü dijital platformunun özelliklerinin açıklanmasında çevrimiçi topluluğu belirgin kılan bu özelliklerden yararlanılmaktadır.

BK Kulübü, üyelerinin ortak bir amaç ile sanal bir ortamda etkileşime girdiği çevrimiçi bir topluluk olarak değerlendirilmektedir. Bilimkurgu türünün ülkemizde yaygınlaşması ve gelişmesi misyonunu üstlenen topluluk üyelerinin ortak amaçları platformda ilan edilmiştir. Üyeler arası iletişim ve etkileşimler için sadece kulübün dijital platformu değil, Instagram, Facebook ve X gibi sosyal medya hesapları ve WhatsApp ve Telegram gibi iletişim kanalları da kullanılmaktadır. Çevrimiçi toplulukların bir başka özelliği, belli normlar ve ilkeler doğrultusunda hareket etmeleridir. BK Kulübü de etik kodlarını dijital platformda paylaşmaktadır. Son olarak, sanal bir platform kullanarak etkileşimde bulunan ve tüm topluluk üyelerinin erişebildiği kullanıcı türevli içerikler üreten bu kulübün aynı zamanda ortak bir bilimkurgu kültürü geliştirdiği söylenebilir. Bir sonraki bölümde, “dijital müdavim” ve “dijital palempsest” kavramları açıklanacaktır.

2.2. “Dijital Müdavim” ve “Dijital Palempsest”

“Dijital müdavim” kavramı, Michael Cronin’in “denizen” kavramından yola çıkılarak oluşturulmuştur. İngilizcede “citizen” (vatandaş) sözcüğünün çağrışımıyla oluşturulan bu kavramın etimolojik kökeni 15. yüzyılda Eski Fransızcada kullanılan “*deinzein*” (içinde olan) sözcüğüne dayanmaktadır. *Contemporary English Sözlüğü*’nde belirli bir yerde bulunan ya da yaşayan bir hayvan, bitki ya da insan olarak tanımlanan “denizen” (Summers, 2004, s. 418), araştırmamızda “müdavim” olarak çevrilmiştir. Dijital dünya bağlamında “denizen” ve “denizenship” kavramlarıyla çeviri edimini farklı bir boyutta ele alan Cronin (2008) *denizen* kavramını bir yerde ikamet eden ve orada hareket kabiliyeti olan kişi olarak açıklarken kavramın çeviribilim açısından öneminin,

turizm, emlak ve göç alanlarında öne çıktığını ileri sürmektedir. “Citizen – denizen” ile “citizenship – denizenship” kavramlarını çeviriyle bağdaştıran çeviribilimci, küresellik resimlerini netleştirmek için çevirinin detaylandırılmasına izin verecek şekilde zaman ve mekân sınıflandırmalarının yeniden çalışılması gerektiğini ve belirli bir mekâna odaklanmanın bir çıkış yolu sağlayabileceğini belirtmiştir. Çeviribilim açısından, küresel hareketlilik (ve hareketsizlik) bağlamında “müdavim” olmanın gerçek anlamı çevirmenin görevini daha önemli hale getirmiştir (Cronin, 2008, s. 272).

“Denizen” kavramının neden “müdavim” olarak dilimize çevrildiği ve dijital platformdaki özneleri tanımlamak için neden “dijital müdavim” kavramının öne sürüldüğünü anlamak için yakın geçmişte dijital çağda öznelerin tanımlanmasında kullanılmış olan bazı kavramları incelemek gerekmektedir. 2001 yılında eğitim alanında kullanılan “dijital göçmen” (*digital immigrant*) ve “dijital yerli” (*digital native*) kavramlarına 2008 yılında “dijital göçebe” (*digital settler*) kavramı eklenmiştir. Günümüzde hibrit yapıdaki toplumda dijitale doğan bireyler olarak kabul edilen Z kuşağı ve Alfa’lar için “dijital vatandaş”, dijitali sonradan tanıyan ve onunla yaşamayı öğrenen ya da uyum sağlamaya çalışan bireyler olarak kabul edilen X, Y kuşakları ve Boomer’lar için “dijital göçmen” kavramı bulunmaktadır. Dijitale aktarılan kimliklerin tanımlanması için “dijital vatandaş” (*digital citizen*), “dijital kabile” (*digital tribe*), “dijital göçmen”, “dijital yerli” ve “dijital göçebe” kavramları kullanılmaktadır. Ancak, dijital platformlardaki üreten tüketicileri tanımlamak için bunların hiçbirinin yeterli olmadığı düşünüldüğünden, Özcan ve Yiğit (2024) tarafından “dijital müdavim” (*digital denizen*) kavramı önerilmiştir. Nitekim dijital platformlarda çevirmen, yazar, editör ve okur kimliklerinde söz konusu profilleri barındıran ancak hibrit bir yapıya sahip bu bireylerin “dijital göçmen/vatandaş/ göçebe/yerli/kabile” gibi kavramların hepsini kapsayan bir kavram olan “dijital müdavim” ile adlandırılması onların özelliklerini daha anlaşılır kılabilir. Ortak bir tutku ile bir dijital platformda buluşan dijital müdavimlerin gönüllü olarak içerik üretme ve çeviri yapmadaki motivasyonları bu sayede daha iyi anlaşılabilir. Bu nedenle, BK Kulübü dijital platformunda çeşitli kimliklerle yer alan özneler için “dijital müdavim” kavramı kullanılacaktır.

BK Kulübü platformunun katmanlı yapısının anlaşılması için “dijital palempsest” kavramı da önem taşımaktadır. Göstergebilimci Gerard Genette’in “*palimpsest*” kavramından yola çıkılarak oluşturulan “dijital palempsest” kavramı dijital platformlarda yer alan çeviri etkinliklerinin anlaşılmasında yararlı olabilir. Kubilay Aktulum, “yüzeyi kazınarak üzeri yeniden yazılan parşömen” olan “palempsest”in metinlerarasılık bağlamında kullanılan bir kavram olduğunu belirtir (2011, s. 463). Araştırmacıya göre “palempsest”, yazınsal bir metnin altında her zaman başka metinlerin izlerine rastlandığı imgesine bağlanır. Metinlerarasılığın çeviribilim çalışmalarında ele alınmasının birçok açıdan kaynak eserin çok katmanlı yapısının anlaşılmasına olanak sağladığı bilinmektedir. Eski bir yapının yeni bir yapıya yeni bir işlevle katılması olan metinlerarası ilişkilerin kafada yarattığı düşüncüyü “palempsest” sözcüğüyle ifade eden Genette’e göre, önceki metin tamamen gizlenmez ve görülmeye devam eder (1997, ss. 397-398). Sarah Dillon (2017, s. 16) ise palimpsest kavramının metni oluşturan altmetinlerin iç içe geçmişliğini ifade ettiğini ileri sürmektedir. Dolayısıyla “palimpsest”, metinlerin sadece dönüştürülüp yan yana bir araya gelmediği, aynı zamanda birbirini hem kesip hem tamamladığı bir görüngüdür (Atay, 2022).

Dijital platformdaki metinler, etkileşimler yoluyla gelişebilen çok katmanlı yapı sayesinde “dijital palempsest” olarak adlandırılabilir. BK Kulübü platformu özelinde yürütülen bu çalışmada

platformda paylaşılan metinlerin etkileşime açık yapıları bu metinleri geleneksel bir yaklaşımla incelemenin yeterli olamayacağını göstermektedir. Okurların yorum yapabildiği, ilgili görsel, video ya da metinler paylaşarak katkı sağlayabildiği ve böylelikle değişime, dönüşüme açık hale getirilebilen bu dijital palempsestlerden netnografik araştırma yöntemleri kullanılarak veri toplanacaktır. Gelecek bölümde, dijital palempsest üzerindeki ürün odaklı incelemenin son kavramı olan Even-Zohar'ın "kültür repertuarı" irdelenecektir.

2.3. Kültür Repertuarı

Araştırmada dijital platform üzerinde gerçekleşen çeviri etkinlikleri ve ürünler kültürel düzeyde ele alınacaktır. Kültür birçok dizgeden oluşan ve yeniliğe, değişime açık, devingen bir mekanizmadır. Çevirinin bu devingen yapıdaki etkileri üzerine ülkemizde çeşitli çalışmalar yapılmış, belirli dönemlerde farklı dillerden gerçekleştirilen çevirilerle bilimsel gelişmeler ve farklı edebi türlerin Türk kültürüne kazandırıldığı görülmüştür. Örneğin 13. ve 14. yüzyıllarda Arapça ve Farsça'dan yapılan çevirilerle tıp ve fen alanlarında gelişme sağlanırken 19. yüzyıldan itibaren batıdan yapılan çeviriler yoluyla batı tarzı tiyatro ve şiir edebiyatımızda yerini almıştır (Tahir Gürçağlar, 2011). Dolayısıyla çeviri ile kültürel oluşumlar arasında sıkı bir bağ bulunmaktadır.

Even-Zohar tarafından öne sürülen çoğuldizge kuramıyla kültür ve çeviri arasındaki ilişki dizgeleştirilmiştir. "Ulusal kültürlerin biçimlenmesinde çevirinin önemli bir işlevi olduğunu" belirten çeviribilimci, çoğuldizge yapısı içinde çeviri edebiyatın konumunu ele almıştır (Even-Zohar (çev. Saliha Parker), 2008, s. 125). Bir ulusal edebiyatta yazılmış olan eserlerin karşılıklı bir ilişki içinde olduğunu söyleyen Even-Zohar, "bunlardan hangisinin "merkez" konumunu alacağı konusunda sürekli bir çekişme" olduğunu belirtir (age, ss. 125-126). Burada "çeviri edebiyat" terimi de "yapısı ve işleviyle bir dizge olan metinler topluluğu" anlamında kullanılmıştır. Seçilişleri ve özgün edebiyattaki ortak dizgelerle arasındaki ilişkilerin bir sonucu olan özgül "norm"ları, davranışları ve politikaları benimsemeleri bakımından çeviri edebiyatın kendine özgü biçimlendirme ilkeleri olabileceği belirtilmiştir (age, s. 126). Even-Zohar, çeviri edebiyatın çoğuldizgenin tarihine tam anlamıyla katılan, onun bir parçası olan, çoğuldizge içindeki bütün ortak dizgelerle ilişki içinde bulunan bir dizge olduğunu belirtir (2008, s. 128).

Çoğuldizge araştırmalarını "kültür planlaması" ve "kültür repertuarı" kavramlarıyla bağlayan Even-Zohar'a göre antik çağdan beri olan ancak 18. yüzyıldan bu yana daha çok canlanan kültür planlaması, kolektif oluşumların (*entities*) meydana getirilmesinde, yeniden oluşturulmasında ve sürdürülmesinde önemli bir etkidir. Bu oluşumlar, inisiyatif alan ve görev için gerekli kaynakları kullanma konusunda başarılı birey ve küçük toplulukların eylemlerinin bir sonucudur (Even-Zohar, 2023, s. 96). Bu süreçte, doğrudan güce erişimi olmayan öznelere, "özgür eyleyicilerin" rolü belirginleşir. Even-Zohar'ın "kültür repertuarı" ile inşa edilen bir olguyu kastettiği görülmektedir. Bir grubun sahip olduğu repertuar hazır bulunmaz, grubun üyeleri tarafından yapılmalı, öğrenilmeli ve benimsenmelidir. Yoğunluğu ve hacmi değişse bile süreklilik arz eden bu yapı anonim kalarak katkı sağlayan veya açık bir şekilde kendini adayan üyeler tarafından gerçekleştirilebilir. Önemli olan onun erek topluluk tarafından yaşamı düzenlemek için kabul edilip edilmediğidir. Bu da iç içe geçmiş ilişkiler ağına bağlıdır (Even-Zohar, 2002, s. 168).

Çevirinin bir kültür planlama aracı olarak ele alındığı kültür repertuarını oluşturmak için gerekli yöntemler (*procedures*) icat ve dışarıdan alımdır. Dışarıdan alım gerçekleştiğinde, ürün erek

kültürde başarılı olursa zamanla erek repertuarın ayrılmaz bir parçası haline gelebilir. Even-Zohar ithal edilen ürünlerin erek repertuarda entegre edilmesi sürecini “aktarım” olarak ifade eder (2002, s. 169). Even-Zohar’a göre asıl odaklanılması gereken erek dizge ve aktarım etkinliği arasındaki karışık ilişkiler ağıdır ve özellikle aktarımın eyleyicileri de olan repertuar yapıcılarının eylemlerine dikkat etmek gerekir (2002, s. 173). Even-Zohar’ın “kültür planlaması” kavramı güç sahipleri ya da bağımsız eyleyiciler tarafından mevcut veya şekillenmekte olan bir repertuara yapılan bilinçli bir müdahale olarak görülebilir. İcat ve dışarıdan alımla oluşturulan repertuar kültür planlamasının sonucu gerçekleştirilebilir. İcat ve dışarıdan alım ile gerçekleşen aktarım sonrasında yeni seçenekler benimsenerek repertuarın bir parçası haline getirilir. Ülkemizde bilimkurgu kültür repertuarının oluşturulması BK Kulübü dijital platformu özelinde ürün odaklı bu çalışmada ele alınacaktır.

3. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

Mevcut çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden netnografi kullanılmıştır. Robert Kozinets tarafından geliştirilen ve “internet veya teknolojik ağ etnografisi” olarak tanımlanan bu yöntemle dijital platformlar üzerine çalışmalar gerçekleştirilebilmektedir. Sanal ağ topluluklarında kullanıcılar arasındaki etkileşimler ve eylemler üzerine odaklanan bu araştırma yönteminde gözlem ile söylem çözümlemesi gibi veri toplama araçlarından yararlanılmaktadır (Kozinets, 2010, s. 4). Netnografik çalışmalarda araştırma katılımcı veya müdahalesiz gözlem yoluyla gerçekleştirilebilir. BK Kulübü dijital platformu üzerine netnografik bir vaka çalışması olan araştırmamızda müdahalesiz gözlem yapılmıştır. Veri toplama sürecinde gözlemin yanı sıra mülakatlardan faydalanarak araştırmanın geçerlik ve güvenilirliğini sağlamak için çeşitleme stratejisi kullanılmıştır.

Gözlem: Öncelikle BK Kulübü dijital platformunda yaklaşık 2,5 ay müdahalesiz gözlem yapılmış, dijital müdahimlerin sürekli ve düzenli olarak paylaşımda bulunup bulunmadıkları, gerçekleşen etkileşimler ve bu etkileşimin üretilen içeriklere etkisi gözlemlenmiştir. Dijital palempstler üzerine gözlem notlarının bulgu olarak ele alınmasını kolaylaştırmak için oluşturulan veri havuzunu düzenlerken sınıflandırma yönteminden yararlanılmıştır. Elde edilen bu verilerle “Gözlem Notlarından Kesitler” (bkz Ek 1) oluşturulmuştur.

Mülakat: BK Kulübü dijital platformunun dijital müdahimleri olan içerik üreticisi yazarlar, çevirmenler ve kulübün kurucusu ve genel yayın yönetmeni ile mülakatlar yapılmıştır. 2024 yılının Eylül ayında Trakya Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Araştırmaları Etik Kurul’undan onay alındıktan sonra BK Kulübü’nün kurucusu ve genel yayın yönetmeni İsmail Yamanol dahil toplam 28 dijital müdahime elektronik posta ya da sosyal medya hesapları aracılığıyla ulaşılarak Google Forms üzerinden oluşturulan mülakatlar gönderilmiştir. 11 çevirmenin ve 16 yazarın katıldığı bu mülakatların soruları araştırma sorularından yola çıkılarak hazırlanmıştır. Yamanol yöneticiliğin yanı sıra çevirmen, editör ve yazar olarak da katkı sağladığı için kendisiyle 15 soruluk iki bölümden oluşan bir mülakat yapılmıştır (Genel yayın yönetmeniyle yapılan mülakat soruları için bkz Ek-2). Kulübün özgün bilimkurgu yazarlarıyla 8 sorudan oluşan bir mülakat gerçekleştirilmiştir (Yazarlarla yapılan mülakat soruları için bkz Ek-3). Dijital platformda kısa öyküler ya da bilimkurguya dair haber, etkinlik, rehber vb. içerikleri çeviren çevirmenlerle 12 soruluk bir mülakat yapılmıştır (Çevirmenlerle yapılan mülakat soruları için bkz Ek-4). Mülakatlar, etik kurallar

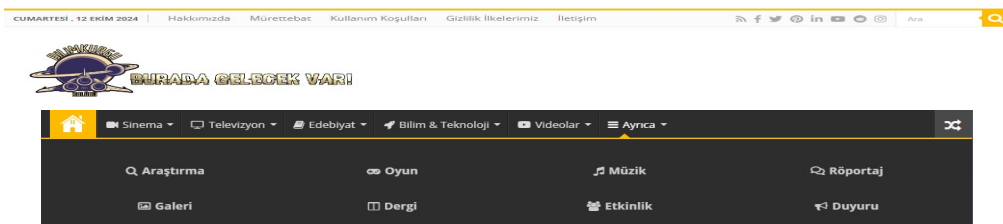
gözetilerek yapılandırılmış görüşme yoluyla gerçekleştirilmiştir. Mülakatlardan elde edilen veriler, betimsel çözümleme ile oluşturulan seçici kodlama tablolarında (bkz Ek-5) paylaşılmıştır.

Araştırmanın planlanması, veri toplama, analiz ve yorumlama, araştırma etiğinin sağlanması ve üye kontrolleri ile 5 aşamadan oluşan (Varnalı, 2013, ss. 31-34) netnografiden özellikle analiz ve yorumlama aşamasında yararlanılmıştır. Elde edilen verilerin kodlanıp karşılaştırılması ve sınıflandırılıp anlamlandırılması araştırma soruları doğrultusunda kuramsal ve kavramsal çerçevede yapılmış, gözlem notları ve mülakatların veri analizi bu bilgi ışığında gerçekleştirilmiştir. Kozinets tarafından netnografik araştırmanın niteliğini değerlendirmek ve güvenilirliğini sağlamak için 10 kriter belirlenmiştir (2010, s. 162). Bunlardan ilki olan tutarlılık (*coherence*) kriteri doğrultusunda iki araştırmacının oluşturduğu gözlem notları ve dijital platform verileri içsel çelişki olmadan tutarlı bulgular elde edilmesine olanak sağlamıştır. İkinci olarak araştırma Kozinets (2010) tarafından yapılan netnografi yöntemine dair bilgilendirmeler göz önünde bulundurularak titizlikle (*rigour*) gerçekleştirilmiştir. Üçüncü kriterin sağlanması için literatür bilgisi (*literacy*) kısa fakat eksiksiz bir şekilde verilmeye çalışılmıştır. Gerçekçilik (*groundedness*) olan dördüncü kriterin sağlanması konusunda verilerin kuramsal bilgileri desteklemesine dikkat edilmiştir. Ayrıca karşımıza çıkan anahtar sözcüklerin kuramsal sunumla eşleştiği görülmüştür. Yenilikçilik (*innovation*) kriteri kapsamında, netnografi çalışmasındaki çerçevenin BK Kulübü dijital platformunun mercek altına alınmasında yeni ve yaratıcı yollar sağladığı görülmüştür. Özellikle farklı kategorilerden oluşan ürünler üzerine yapılan çözümleme bu kriterin karşılanmasını olanaklı kılmıştır. Çevrimiçi topluluk BK Kulübü'nün amaçları, çalışmaları ve etkileşimleriyle gerçekleştirdikleri kültürel oluşumun okuru aydınlatıcı bir şekilde anlatılmasına özen göstererek bir diğer kriter olan aktarma (*resonance*) kriteri karşılanmaya çalışılmıştır. Gerçeğe benzeme (*verisimilitude*) kriteri ise gözlem notlarının detaylı olarak verilmesi, platformdan örnekler aktarılması ve mülakatlardan elde edilen veriler paylaşılırken zaman zaman doğrudan alıntı yapılması yoluyla sağlanmaya çalışılmıştır. Yansıtma (*reflexivity*) kriteri açısından ise araştırmacılar müdahalesiz gözlem yoluyla ve etken katılımcı olmadan araştırmayı gerçekleştirmiştir. Paraksis (*paraxis*) kriteri platform çerçevesinde kültür repertuarı oluşturmak üzere gerçekleşen iletişim, etkileşim ve üyelerin eyleyen olarak rolleri aktarılacak sağlanmaya çalışılmıştır. Son olarak, karışım (*intermix*) kriteri araştırmaya katkı sunan BK Kulübü platformunun dijital müdahimlerinin sosyal ilişkilerinin de yansıtıldığı mülakatlarda elde edilen veriler ve dijital palempsest üzerindeki paylaşımlar üzerinden incelenerek sağlanmaya çalışılmıştır.

4. DİJİTAL PALEMPSEST OLARAK BİLİMKURGU KULÜBÜ

Çalışmanın uygulama sahasının paylaşıldığı bu bölümde, dijital palempsest olarak incelenen BK Kulübü platformundan gözlem ve mülakat yoluyla elde edilen veriler paylaşılacaktır.

4.1. Bilimkurgu Kulübü Dijital Platformu Gözlem Notları



Görsel 1: Bilimkurgu Kulübü Dijital Platformu Anasayfa'dan Kesit.

Bir sivil toplum kuruluşu olarak tanımlanan BK Kulübü, 8 Ekim 1999'da İsmail Yamanol önderliğinde kurulmuştur. 1990'larda bir öğrenci topluluğu olarak doğmuş olan kulüp, 90'ların sonuna doğru internetin yaygınlaşmasıyla Mynet, Facebook ve forumlar yoluyla çalışmalarına devam etmiştir. Bilimkurgu üzerine yazılara ve öykülere ulaşmada sıkıntı yaşanan bu dönemde topluluk iki tane fotokopi fanzin yayınlayarak meraklılarının türe erişimine katkıda bulunmak için ilk adımları atmıştır. 2004 yılında dijital yayına başlanmıştır. "Burada Gelecek Var" sloganıyla hayat bulan BK Kulübü dijital platformu, Instagram (30,000 takipçi), Facebook (116,000'den fazla takipçi), X (19,600 takipçi) gibi sosyal medya kanalları ile dijital olarak büyük bir yelpazede etkileşim olanağı sunmaktadır. Kulübün hedefleri platformda 5 madde halinde sıralanmıştır: Türkiye'de bilimkurgunun gelişip yaygınlaşmasına destek olmak, Türk halkına bilimkurgu kültürünü tanıtmak, bilim ve teknoloji alanındaki yenilikleri bilimkurgu süzgecinden geçirerek kamuoyuna ulaştırmak ve son gelişmeler ışığında belli bir bilimkurgusal perspektif oluşturmak ve özgün bilimkurgu üretimine zemin hazırlayacak yenilikçi fikirler üretmek. Başta genel yayın yönetmeni olmak üzere BK Kulübü'nün dijital müdavimleri bu hedeflere ulaşılması için 25 yıldır aktif bir şekilde çalışmaktadır. 36 kişilik bir mürettebat ve 100 civarı konuk yazar bulunan platformda konuk yazarların tamamının ismi paylaşılmadığından kesin sayı belirlenememiştir. Platformda yürütülen çalışmalar genel yayın yönetmeninin önderliğinde ve üyelerin işbirliği çerçevesinde geliştiğinden iş bölümü yatay ve dikey sorumluluk temelinde gerçekleşmektedir.

BK Kulübü'ndeki ürün odaklı incelemeye ilk olarak platformda paylaşılan içeriklerle başlanacaktır. Özgün ve çeviri bilimkurgu üzerine yazılar, bilimkurgu öyküleri ve çeşitli etkinliklerden oluşan binlerce içeriğin paylaşıldığı dijital platform, edebiyat, bilim ve teknoloji, televizyon, sinema üzerine yazılar, söyleşiler ve videolardan oluşan göstergeler arası ve disiplinlerarası özellikte zengin bir içerik sunmakta, çeşitli içerik ve etkileşimlerden oluşan katman katman yapısıyla bir dijital palempsest oluşturmaktadır. Kulübün yüzlerce öyküden oluşan bir kısa öykü arşivi bulunduğu görülmüştür. Çoğu özgün olmak üzere arşivdeki özgün ve çeviri öyküler BK Kulübü dijital platformu mürettebat listesinde bulunan üyelerin yanı sıra konuk yazarlar tarafından kaleme alınmıştır. Ayrıca platformda bilimkurgu antoloji tarihinden bilimkurgu yazım kılavuzlarına, bilimkurgu evrenleri hakkında bilgilendirmelere dek bilimkurgu üzerine yüzlerce özgün ve çeviri bilgilendirme yazısı bulunmaktadır. Oyunlar, dizi, film ve kitaplardan uyarlanan eserlere dair bilgilendirme ve tartışmaların yanı sıra bilim ile bilimkurgunun etkileşimine dair içeriklerle bilimkurgunun göstergelerarası ve disiplinlerarası özelliği yansıtılmaktadır. Platformdaki üyeler tarafından seslendirilen özgün ve çeviri öykülerden oluşan sesli öykü arşivinde ise gözlem yapılan dönemle kısıtlı olmak üzere 27 kısa öykü bulunmaktadır.

Platformda bilimkurgu çevirisinde yaşanan sorunlar, bilimkurgu yapımlarında kullanılan çeviri yöntemleri gibi yazıların yanı sıra kavram birliği oluşturmak amacıyla hazırlanan terimce çalışmaları yer alır. Bu tür içeriklerin düzenli olarak üretildiği görülmüştür. BK Kulübü, platform çerçevesinde çeşitli etkinliklere de imza atmaktadır. 2 haftada bir yayınlanan ve bilimkurguya dair konuların işlendiği *Omelas* adlı radyo programı ve "Öyküleri Önemsiyoruz" sloganıyla türün meraklılarına üretmek için çağrıda bulunan kısa öykü yarışmaları buna örnektir. Ayrıca "Bilimkurgu Günleri" ve "Perşembe Söyleşileri" gibi bilimkurgu yazarları ile okurlarının bir araya

gelmesini sağlayan etkinlikler düzenli olarak organize edilir. Platform, dijitalin dışına çıkarak basılı edebiyata *Yeryüzü Müzesi* (2018), *İlk* (2021) ve *Arz Cephesinde Yeni Bir Şey Yok* (2023) adlı kitaplarla katkı sunmuştur. Türün emektarları ile genç yazarların kaleme aldığı öykülerden oluşan seçkilerin içinde de önsöz olması dikkate değerdir. Önsözler ve tanıtım yazılarında türe dair bilgilendirme, kültür oluşturma hedefleri, kaybettiğimiz bilimkurgu yazarlarımıza ithaf, kitabın gelirlerinin genç yaşta kaybettiğimiz bilim insanı Özgen Berkol Doğan'ın adını yaşatan bilimkurgu kütüphanesine bağışlandığı bilgisi ve bilimkurgunun alt türleri ve felsefesine dair bilgilendirmeler yer almaktadır.

8 Ekim 2024 tarihinde 25 yaşına giren BK Kulübü için genel yayın yönetmeni ve mürettebat platformda doğum günü paylaşımlarında² bulunmuştur. Yamanol, kulübü “ortak bir sevdâ” ile yola çıkılan bir arayışın, öğrenmenin ve paylaşımın hikâyesi olarak betimlemiştir. Paylaşımların ortak yönleri platformun tutkun oldukları bilimkurgu türünde tüketmenin yanı sıra üretici olma fırsatı sunan eğitici, öğretici ve motive edici bir “okul” ve türün hayranlarıyla iletişim ve paylaşımında bulunulan “ev” sıcaklığında bir aile ortamı olmasıdır. Yazılı, sözlü ve görsel olmak üzere çok modlu içeriklerden oluşan kapsamlı ve düzenli arşivi, bilgilendirici içerikleri ve süreklilik özelliklerinin dikkat çektiği BK Kulübü dijital platformu, türün okur, yazar ve meraklıları için güçlü bir etkileşim ağı oluşturmaktadır. Kısa öykü arşivi, okur yorumları, içerik üreticileri arasında etkileşim, söyleşiler, röportajlar, bilgi ve görüş içerikli yazılar, buluşmalar, radyo programları, yarışmalar, seçkiler, sosyal medya etkileşimleri ve Evrim Ağacı, Lagari Bilimkurgu ve Kayıp Rıhtım gibi dijital platformlarla gerçekleşen platformlar arası etkileşimle dijital palempsest üzerindeki yapılanma büyümektedir. Bu çok katmanlı yapısıyla BK Kulübü platformu türün hayranlarının buluştuğu, ürettiği ve tükettiği ve ayrıca türün yaşatıldığı ve geliştirildiği geniş bir evren oluşturmaktadır.

4.2. Mülakat Notları

Platformda içerik üreten 16 yazar, 11 çevirmen ve BK Kulübü'nün kurucusu ve genel yayın yönetmeni İsmail Yamanol ile gönüllülük esasıyla Google Forms üzerinden yazılı mülakat yapılmıştır. Bu bölümde yapılan toplam 28 mülakattan elde edilen veriler özetlenecektir.

Bilimkurgu Kulübü'nün Kurucusu ve Genel Yayın Yönetmeniyle Mülakat: Yamanol 2000'lerden önce ülkemizde bilimkurguya ulaşmanın zorluğundan ve hatta türün bir edebiyat türü olarak görülmediğinden bahsetmiştir. Yamanol, “Beynine bilimkurgu tohumu ekilmesi gereken o kadar çok insan var ki” diyerek kulübün hedefini özetlerken, internetin bunu mümkün kılan keyifli ve güçlü bir araç olduğunu belirtmiştir. BK Kulübü'nün ülkemizde okurlar kadar yayıncılar tarafından da takip edilen büyük bir arşive dönüştüğünü ve “örgütlü bir okur kitlesi” ortaya çıkardığını vurgulayarak platformda talep edilen kitapların çevirilerinin kısa süre sonra basıldığına şahit olduklarını söylemiştir. Yamanol, kulübün yüz binlerce takipçi ve edindiği güçlü nüfuz ile özgün bilimkurguya yön veren bir platforma dönüşerek ayrıca basılı ürünler vererek büyük oranda amaçlarına ulaştıklarını düşünmektedir. Hedeflerinin daha fazla kitap yayınlamak ve “bilimkurgu kültürünü” daha geniş kitlelere yaymak olduğunu, BK Kulübü platformunun “arşiv” özelliğinden dolayı türe ilgi duyan yazarların öncelikle burada bir inceleme yaptığını, böylece özgün üretime katkıda bulunulduğunu ifade etmiştir. Platformda birçok alt türün analizine yer verilirken, kulübün sert bilimkurgu (*hard science-fiction*) ekolünden geldiği yönünde etik kodlar belirtilmiştir. Paylaşılan

² https://www.bilimkurgukulubu.com/genel/duyuru/bilimkurgu-kulubu-25-yasinda/#google_vignette

içeriklerin fantastik kurgu türünden kesin bir hatla ayrıldığı ve spiritüel, metafiziksel ve doğaüstü içeriklere yer verilmediği, içeriklerde dile hâkimiyet ve temiz Türkçe kullanımına özen gösterildiği, doğru bilgi aktarımı, kaynakça kullanımı ve derin kavrayışa önem verildiği, ırksal, bölgesel, dinsel ya da cinsel ayrımcılığı destekleyen dil kullanımına izin verilmediği vurgulanmıştır.

Platformdaki iş bölümü ilgi ve yetenekler çerçevesinde genel yayın yönetmeni tarafından yapılmaktadır. İleri düzeyde İngilizce bilenler çevirileriyle, diğerleri ise yazılarıyla katkıda bulunurken iki editör içerik düzenlemesi ve redaksiyondan, bilim editörü bilimsel ve teknolojik yazıların içeriğinin kontrolünden sorumludur. Editörler dil ve bilgi hatalarını düzeltip metinleri düzenleyip yayın akışının aksamadan sürmesini sağlarken sosyal medya ve grafikerlik uzmanlarından oluşan sosyal medya ekibi de sosyal medya hesaplarını yönetir. İçerik üretiminin gönüllülük esasına dayandığı, maddi bir beklentinin olmadığı ve üreticilerin kulüpten en büyük beklentilerinin redaksiyon yapılırken yazarların üsluplarının korunması olduğu belirtilmiştir. Herhangi bir fikir çatışmasında genel yayın yönetmeni uzlaşa sağlamaktadır. Takipçilerle olan etkileşimler konusunda Yamanol her yorum ve eleştirinin incelenip değerlendirildiğini ifade etmiştir. Kulüp içi etkileşimleri ise yazarları cesaretlendirme, fikir alışverişleri, yeni fikirlerin ortaya çıkması, kulübün işleyişine ve hedeflerine dair yeni vizyon edinmek adına yararlı bulduğunu söylemiştir. Okur yorumlarının yazar ve çevirmeni motive ettiğini, gözden kaçan hususların fark edilmesini sağladığını veya yeni fikirler açığa çıkarabildiğini, böylelikle üretim süreçlerine katkıda bulunduğunu belirtmiştir. Yamanol, hem bilimkurgu yazarlığına soyunmak hem de kaleminizin gücünü test etmek için kısa öykücülüğün önemine değinmiş, ünlü bilimkurgu yazarlarının kariyerlerine kısa öykü ile başladıklarını hatırlatmıştır. Platformdaki çoğu amatör yazarlar tarafından üretilmiş olan kısa öykü arşivi sayesinde yazarlar geniş kitlelere ulaşma ve okurlar sayısız esere ulaşma imkânı bulmaktadır. BK Kulübü'nün bir "okul" olduğunu söyleyen İsmail Yamanol, 2016 *TBD Bilimkurgu Öykü Yarışması*'nın kazanan ilk üç ismin kulüp yazarlarından oluşmasını kanıt olarak sunmuştur.

Yamanol çeviri konusunda, bilimkurgu terminolojisine hâkim olmanın, bunun için özellikle iyi bir bilimkurgu okuru olmanın önemine değinmiştir. BK Kulübü'nde yapılan terimce çalışmalarının ortak bir dil oluşturma gayretlerini yansıttığı ve platformdaki çeviri eserlerin yaygınlaşmasının türe meraklı olan okur ve yazarların erişebileceği kaynakların artmasını sağladığı için bilimkurgu türünün ülkemizde yaygınlaşması açısından değerli olduğu vurgulanmıştır.

Bilimkurgu Kulübü'nün Yazarlarıyla Mülakat: BK Kulübü platformunda içerik üreten 16 yazarla yapılan mülakat sonucu 5 kişinin lisans ya da lisansüstü eğitimi dolayısıyla bilimkurgu edebiyatıyla bağlantılı olduğu görülmüştür. Ayrıca 16 yazardan 12'sinin basılı romanı vardır. Yazarların dijital platformda içerik üretme motivasyonları; hayranlık duydukları bilimkurgu türüne dair içeriklerin daha çok kişiye ulaşmasına hizmet etme, bilgi, fikir ve eserleri ile bilimkurgu tutkusunu paylaşma, manevi tatmin duyma, ülkemizde bilimkurgunun gelişimine ve kültür hayatına katkı sağlama, güncel bilim ve teknoloji ile disiplinlerarası etkileşimi artırma, türe ilgi duyan kitleye doğal bir dille ulaşma, bilimkurguyu mitoloji ve anime gibi farklı alan ve formatlar yoluyla yaygınlaştırma, dünyayı değiştirme ve geleceği tasarlama olarak çeşitlenmektedir. Kişisel olarak yazarlık yeteneğini geliştirme ve üretkenliğini artırma motivasyonları bu listeye eklenebilir. Yazarların içerik üreticisi olarak kendi açılarından beklentileri, geniş kitlelere ulaşma, doğru, kaliteli

ve öğrenmeyi teşvik edici içerikler üretme, iyi bir okuma deneyimi yaşatma, bilgi birikimine katkıda bulunma, bilimkurgu türü özelinde bir farkındalık oluşturma, Türk Bilimkurgu Edebiyatı'nı zenginleştirme şeklindedir. Kaliteli ve doğru Türkçe ile yaratıcı eserler verme, dilbilgisi kurallarına uygun üretim, bilimkurgu okur-yazarlığına katkı sağlama ve yazar adaylarına kılavuzluk etme beklentileri ifade edilmiştir. Yazarak özgürleşmek, özgürleştirmek ve daha iyi bir gelecek tasavvuru da yanıtlara eklenmektedir. Daha kişisel beklentiler olarak türün meraklılarıyla iletişim ve etkileşim halinde olma, sözel ve yazınsal olarak kendini geliştirme ve kişisel doyum beklentileri sıralanmıştır.

Yazarlar platformdaki diğer üyelerle olan etkileşimlerin içerik üretim deneyimlerine katkısı konusunda genel olarak dışsal motivasyon, birliktelik ruhu ve fikir alışverişi sağlama yanıtlarını vermiştir. Yapıcı bir dille yapılan topluluk içi yorumların yazarı teşvik edici ve güvende hissettirici yönüne değinilmiştir. Okur yorumlarının yazar için okunduğunun göstergesi olduğu, bu yönüyle dahi teşvik edici olduğu, ayrıca gerektiğinde düzeltme yapmaya yönlendirdiği belirtilmiştir. Yaratıcılık sürecini besleme, kültürel alışveriş olanağı, platformdaki yazarlarla duygu, düşünce, bilgi ve fikir alışverişinin yanı sıra yayınevlerinin iletişime geçerek yayın talebinde bulunması diğer yanıtlar olarak dikkat çekmektedir. Bunların dışında, fiziksel buluşmalar yoluyla ortak tutku olan bilimkurgu üzerine sohbet etme olanağı bulunmakta, topluluk ruhu oluşmakta, okurların gözünde topluluk sanal olmaktan çıkıp gerçeklik algısı oluşmakta ve platformun görünürlüğü artmaktadır. Birlik ve beraberlik hissi, grup dinamiği, paydaşlık üzerine kurulmuş dostluklar ve verimli iletişimin beslendiği etkileşimlerin içerik üretim deneyimlerine katkısı vurgulanmaktadır.

Platformda paylaşılan özgün bilimkurgu öykülerinin ülkemizde bilimkurgunun gelişimine etkisi konusunda platformun yazarları teşvik etmesi, yeni üretimler için alan oluşturma, deneyim kazandırması, geniş bir kitleye ulaşımı, türe olan ilgiyi ve fikir zenginliğini artırması ve ilham verici olması yanıtları alınmıştır. Yazarlara daha çok üretme, okurlara ise daha fazla yerli yazarla tanışma olanağı sağlanmaktadır. Platformun bilimkurguya dair ülkemizde bir alt kültür oluşturma, öyküler editörden geçtiği için özgün ve nitelikli yayınlar ortaya çıkmasını sağlama, bilimkurgu türünü görünür kılma, öykücülükte sürdürülebilirliği sağlama, toplumda henüz genel bir okur kitlesi bulunmayan özgün bilimkurgunun tanıtımı ve erişiminin artması yoluyla türün yaygınlaşmasına katkısı belirtilmiştir. Genel kanaat, platformun katkılarıyla türün kendi kitlesini yaratmayı başardığı ve platformun Türk BK Edebiyatı'nın gelişimine büyük katkısı olduğu yönündedir. Bilimkurgunun varlığını kanıtlaması ve kendini yeniden üretmesi için bir olanak sağlayan platform, aynı zamanda rekabet ortamı yaratarak ve sadece nitelikli içerik ve öykülere yer vererek kaliteyi arttırmaktadır.

BK Kulübü'nün ülkemizde çeviri bilimkurgunun gelişimi açısından etkileri konusunda, özellikle geçmişte çeviri eserlere erişim sıkıntısı olduğu dönemlerde kulübün katkıları belirtilmiştir. Platformun erişim ve popülerite sağlayarak daha çok insanda merak uyandırma ve çeviri yapmak için motivasyonu artırma, hevesli yazarlar için iyi bir başlangıç noktası olma, çevrilmemiş eserleri tespit etmekte kaynak oluşturma ve çevirmenin okur olarak kendini geliştirebilmesi için bir arşiv niteliğinde olma özelliklerinden bahsedilmiştir. Ayrıca basılı kitaplarda bulunmayan öykülerin çevirilerinin platformda bulunması, yazarlar ve eserlerin Türk okurlara tanıtılması, bilimkurguya dair güncel haberlerin çeviri yoluyla ülkemizde eş zamanlı duyulması, türe dair kuramsal yazıların, makalelerin, yabancı yazarlara ait biyografi ve kitap incelemelerinin çeviriyle dilimize kazandırılması gibi katkıların öne çıkarıldığı görülmüştür. Kitap incelemelerinde çeviri konusuna

özen gösterildiği, olumlu ve olumsuz eleştirilerle çevirilerin niteliği konusunda yayınevlerine taleplerin aktarıldığı ve bu sayede çeviri eserlerde nitelik artışı olduğu belirtilmiştir. Aynı zamanda yayınevlerinin platformda gözlemlediği talep doğrultusunda çeviri yayınlar yapmasının BK Kulübü dijital platformunun çeviri eser konusunda önemli bir katkısı olduğu belirtilmiştir.

Platformda paylaşılan terimce çalışmalarının çeviri ve özgün bilimkurguya etkileri hakkında 4 kişi yorum yapmazken, 12 yazar bu çalışmaların önemine değinmiştir. Çoğu yazar ve okurun terimlere yabancı olduğu için türe uzak durduğu, terimce çalışmalarının okurları türe aşına hale getirecek terim ve kavramlarla tanıştırdığı, yazarları ise yeni kavramlarla tanıştıran beslediği, yazar ve çevirmenlere rehber oluşturduğu belirtilmiştir. Terimce çalışmalarının bilim ve teknolojiler için de zemin hazırlayabileceğinin altı çizilerek disiplinlerarası önemi ifade edilmiştir. Dilin başka dillerden sözcük almak yerine terimce çalışmaları ile zenginleştirilmesinin hem sosyokültürel farklılıklardan doğan iletişim sorunlarının önlenmesi hem de kültürümüzün korunması açısından ve ortak dil oluşumu açısından önemi vurgulanmıştır. Terimce çalışmalarının genel olarak edebi terminolojiyi geliştirdiği, zengin bir dille okumayı, yazmayı mümkün kıldığı, üzerinde uzlaşılabilen kavramlar ya da yeni kavramlar için yazarlara kılavuzluk ettiği belirtilmiştir ve genel görüş bu çalışmaların daha fazla yapılması gerektiği yönündedir. Platformdaki terimce çalışmaları dışında BK Kulübü olarak ortak terimlerin belirlenip kullanıldığına dikkat çekilmiştir. Bu çalışmaların kavramlara dair algı ve terim birliği sağlanması açısından önemi vurgulanmaktadır. Ayrıca dijital bir platformda başlayan ve sonra bir sözlüğe dönüşen Zülfikar Yamaç'ın *Bilimkurgu Sözlüğü* örnek olarak sunulmakta, eser, terimce çalışmalarının somut katkısı olarak görülmektedir.

Çeviri bilimkurgunun ülkemizde özgün bilimkurgunun gelişmesine olan etkisi konusunda öncelikle ülkemizde bilimkurgu tutkunlarının hepsinin bu türe merakının çoğu Jules Verne ve Isaac Asimov'dan olmak üzere bir çeviri eserle başladığı vurgulanmıştır. Bilimkurgu türü için önem taşıyan eleştirel düşünce, ifade özgürlüğü, gelecek öngörüsü ve bilimsel ilerleme konularındaki yetersizliklerden dolayı çeviri eserlere gereksinimin sürdüğüne ve bir okur olarak yazarlarımızın öykünme yoluyla eserler ürettiğine dikkat çekilmiştir. Muhtemelen başka hiçbir edebi türün bu kadar çeviri odaklı olmadığı ve artan yazar sayısı ve kurgu çeşitliliğinin, artan çeviri bilimkurgu yayınlarına bağlı olduğu düşüncesi dile getirilmiştir. Ancak bunun ülkemizdeki bilimkurgu okur ve yazarlarını dışa bağımlı yapmadığı, bize ilham kaynağı olmakla birlikte çevirilerde yansıtılan akımlardan öğrenerek ülkemizde yeni ve güzel bir uyum yaratma fırsatının elde edilebileceği belirtilmiştir. Fikirlerin kendi özümüzle besleyip büyütülmesinin mümkün olduğu ifade edilmiştir.

Çeviri eserlerle erişilen çeşitliliğin, yazarların kendi tarzlarını oluşturmalarına yardımcı olduğu, çevirilerin dünyada bilimkurgunun gidişatını takip etme, bilimkurgu üzerine tartışmalara erişim sağlama ve güncel tartışmaları izleme konusunda önemli katkısı olduğu belirtilmiştir. Farklı ülkelerin bilimkurgu anlayışına erişim için farklı dillerden yapılan çevirilerin önemine değinilmiştir. Eserlerin, incelemelerin ve haberlerin çeviri yoluyla daha çok kişiye ulaşmasıyla türe hâkimiyet artarken kişinin kültürel anlamda beslendiği, hevesi ve yeteneği olan kişilere üretme cesareti verildiği belirtilmiştir. Yabancı dili olmayan okurların çeviri eserler sayesinde hayal gücünün geliştiği, eleştiri metinleri, listeler ve bilgilendirmelerin farklı bakış açıları sağladığı belirtilmiştir.

Yayınevlerinin özgün bilimkurgu yazarlarına gereken önemi vermediği düşünülmekle birlikte çeviri eserlerin kendine okur kitlesi edinmesiyle yayınevlerinin bilimkurgu eserler basma

konusunda daha yatkın olduğuna dikkat çekilmiştir. Çevirinin olumlu etkilerinden bahsedilirken, “iyi çeviri” vurgusu yapılmış, özensiz yapılan bilimkurgu çevirilerinin okur üzerinde olumsuz etkisi olduğu belirtilmiştir. Çeviri bilimkurgu, özgün eserlerin Türkçeye uygun olmayan bir diyalog yapısıyla, “çeviri dili” denilen eğreti bir dille yazılmasına sebep olabilir. Çevirilerin, bilimkurguya konu olabilecek olayların sadece başka coğrafyalarda gerçekleşebileceği gibi bir algının yerleşmesine yol açabilmesinin türün coğrafyamıza yabancılaşmasıyla sonuçlandığı söylenmiştir.

Bilimkurgu Kulübü’nün Çevirmenleriyle Mülakat: 11 çevirmenle yapılan mülakatta çevirmenler motivasyon olarak külliyatı destekleme, bilimkurgu okur kitlesi oluşturup bunu genişletme, bilimkurgu hakkında kitleleri haberdar etme, çevirmek istedikleri bilimkurgu metinlerini bu platform yoluyla okurlara paylaşma isteklerini belirtmiştir. Ayrıca meraklısı olduğu bu alanda yazılanları başkalarına ulaştırmanın verdiği heyecan ve haz, gündelik gerçeklerden uzaklaşıp rahatlamak, hayranı olduğu türde yazarak kendine zaman ayırmak gibi yanıtlar alınmıştır. Özgün yazılarını yayınlarken okur tabanı oluşturmak amacı da eklenen bu yanıtlarda bilimkurgu türüne hizmet etmek motivasyonu öne çıkmaktadır. Aynı zevk etrafında bir sosyalleşme ortamı da olan platformda duyulan çeviri ihtiyacını karşılama isteği belirtilmiştir.

Çevirmenlerin içerik üreticisi olarak kendi açılarından beklentileri sorulduğunda arşiv oluşturma, okurun daha çok bilgiye ulaşmasını sağlama, içeriklerin geniş kitlelere ulaşmasını sağlama, okurlarda merak ile ilgi uyandırma yanıtları öne çıkmıştır. Bilimkurgu eserlerini daha çok insana tanıtmak, insanları düşünmeye ve tartışmaya sevk etmek, ürünleri ülkemizde dolaşıma sokarak okurlarda konuya dair fikir uyandırmak gibi okur odaklı isteklerin yanı sıra hevesli yazarlara yol göstermek, katkı sunmak ve yardımcı olmak yanıtları alınmıştır. Kişisel beklentilerin ise dil yetisini geliştirme, türe meraklı okur ve yazarlara ulaşma, kendini geliştirme ve ilginç bir yazıyı Türkçede paylaşmaktan keyif alma olduğu görülmüştür.

Dijital platformdaki diğer üyelerle olan etkileşimlerin araştırmaya ve içerik oluşturmaya teşvik ettiği belirtilmiştir. Çevirmenler zorlandığında veya terimlerde kararsızlık yaşadığında danışabileceği birinin olmasının güven verdiğini, çeviri sorunları hakkında fikir paylaşımı ve öğretici bilgi alışverişleri yaptıklarını belirtmişlerdir. Editör ve okur yorumları çevirmenler tarafından en hızlı ve etkili geri bildirimler olarak ifade edilmiştir. Çevirmenler, platformun yazar adaylarını cesaretlendirmesi, örnek çeşitliliği sunması, kaynak oluşturmaya, yazar ve çevirmenlere kılavuzluk etmesi, literatürü zenginleştirmesi ve türe olan ilgiyi arttırmasından bahsetmiştir. Platformun eskiden büyük önem taşıyan gazetelerdeki tefrika hikâye paylaşma işlevini ya da birçok ünlü yazarın kariyerlerine ilk başladıkları dergilerin işlevini yerine getirdiği belirtilmiştir.

Çevirmenler gerek bilimsel gelişmeler gerekse dünyada bilimkurgu alanında yapılan işler anlamında BK Kulübü’nün önemli bir veri kaynağı olduğunu ve bir “kütüphane” işlevi gördüğünü belirtmiştir. Platform, okurların ve üretenlerin kendini geliştirebilmesi ve kültürlenmesi için değerli bulunmaktadır. Bilgiye bu denli kolay ulaşmak yazar adayları için teşvik edicidir. Çeviri içeriklerin bilgilendirdiği, alanda yapılabilecekleri gösterdiği, alanı canlandığı ve okurun ilgisini arttırdığı belirtilmiştir. Zengin çeviri içeriğiyle platform okur ve yazarlara yol göstermektedir. Çevirmenlere platformda paylaşılan terimce çalışmalarının çeviri ve özgün bilimkurguya etkileri hakkında görüşleri sorulduğunda, 9 çevirmen ülkemizde özgün bilimkurgunun gelişimi için önemli ve umut verici olduğuna işaret etmiştir. Terim karşılıklarının kitleler nezdinde kabul görmesi için öncelikle

platformda rastlanılan şekilde konu üzerinde çalışılması ve örnekler konması gerektiğini belirterek bu çalışmaların artarak devam etmesini dilemişlerdir.

Çeviri bilimkurgu ürünlerin ülkemizde özgün bilimkurgunun gelişimi açısından umut verici olduğu ve türün yaygınlaşmasını sağladığı belirtilmiştir. Uyarlama yapımların çevirisinin de bilimkurgunun popüler kültürdeki yerini sağlamlaştırmasına olanak tanıdığı eklenmiştir. Çeviri bilimkurgu eserlerin ufuk açıcı olduğu, yeni fikirler geliştirmek için etkili olduğu, var olan temalara özgün yaklaşımlar ortaya çıkabildiği, böylelikle hem dünyadaki gelişmelere ayak uyduran hem de özgün ve yerel motifler içeren kalıcı işler ortaya çıkması sağlandığı belirtilmiştir. Bilimkurgu yazarları, birbirlerinin döşedikleri taşlar üzerinde ilerlemek zorunda olduğu için iyi bilimkurgu yazmanın ön koşulunun iyi bir bilimkurgu okuru olmak olduğu vurgulanmıştır. Yazar adaylarının hem dünyadaki gelişmeleri bilmesi hem de keşfedilmemiş, özgün fikirler bulması için çeviri bilimkurgu ürünlerine başvurması bir gereklilik olarak görülmektedir. Bununla birlikte, çevrilecek eserlerin dikkatle seçilmesi ve çevirilerin titizlikle yapılması gerektiği konusu vurgulanmıştır. Yazarlar, bilimkurgunun ülkemizde en başta var olabilmesini çeviriye bağlamakla birlikte, çeviri eserlerin oranının hâlâ çok yüksek olduğunu belirterek olumsuz yönler de dikkat çekmiştir. Örneğin yayınevleri yerli yazar ve yeni öykülerdense daha kazançlı buldukları garanti çeviri kitapları basmayı tercih ettiği için çeviri bilimkurgu eserlerin bir noktada yerli yazarların önünü kapatabildiği ifade edilmiştir. Ayrıca bilimkurgu yazarlarımızın çeviri eserlerin dilinden ve anlatım tarzından fazlaca etkilendiği ve Türkçenin yapısına uymayan kullanımlara yöneldiği belirtilmiştir. Özellikle işlenen konu ve kullanılan dil açısından ayakları yere basan bir Türk Bilimkurgu Edebiyatı yaratmanın ülkemizde özgün bilimkurgunun gelişimi açısından gerekli olduğu belirtilmiştir.

Son olarak, ülkemizde çeviri bilimkurgunun gelişimi açısından platformun değerli bulunduğu, kendi ilgi alanında çeviri içerik üretip yayınlatabilmenin çevirmen için tatmin ve teşvik edici olduğunu belirtilmiştir. Bilimkurgunun önemli bir tür olarak yansıtılması sonucu çevirilerinin yapılmasının da özendirildiği söylenmiştir. Bununla birlikte, platformun çeviri bilimkurgunun gelişiminden ziyade bilimkurgu türünün ülkemizde gelişmesindeki değerine çokça değinilmiştir. Platform çeviri içeriklerle yazarlar için kaynak sağlamakta, türün tanıtım ve üretimine katkı sağlamakta, kıyas imkânı sunarak daha sağlam kurguların ortaya çıkmasına vesile olmaktadır. Makale, inceleme, öykü vb. birçok farklı içeriğiyle çeviri bilimkurgunun ufuk açıcı olduğu ve dünya edebiyatında karşılık bulacak kalıcı ve klasik eserlerin ortaya çıkması için önemli bir basamak olduğu, Türkçe bilimkurgunun çeşitlenmesi ve gelişmesine katkı sağladığı belirtilmiştir.

5. BULGULAR VE TARTIŞMA

Bu bölümde, BK Kulübü dijital platformu üzerinde yapılan gözlemlerden elde edilen gözlem notları ile dijital müdahimlerle yapılan mülakatlar sonucu ulaşılan bulgular, kuramsal ve kavramsal bütüncede tartışılan görüş ve kavramlar dikkate alınarak sınıflandırılıp açıklanacaktır.

Kitle Kaynak: Dijital platformda içerik üretme motivasyonları konusunda yazar ve çevirmenlerin ortak görüşünün, kendi hayranı oldukları bilimkurgu türünü geliştirmek, Türkçe bilimkurgu dilini geliştirip yaygınlaştırmak, külliyatı desteklemek, yazar adaylarına kılavuzluk etmek ile bir okur kitlesi oluşturmak ve bunu yaygınlaştırmak olduğu görülmektedir. İçerik üreticisi olarak kendi açılarından zevk aldıkları bu alanda üretim ve yayın yapmanın verdiği keyif ve tatmin

ile yazar olarak kendini geliştirme gibi kişisel beklentiler ifade edilse de bilimkurgu arşivi oluşturma, Türkçe metin zenginliğini arttırma, doğru bir Türkçe ile kaliteli eser verme, okurlarda merak ve ilgi uyandırma gibi türe hizmet etme beklentileri öne çıkar. Ayrıca farklı meslek gruplarından olan içerik üreticilerinin sürekli aktif olan platformda sayısız içerik üretmesi bunun göstergesidir. Platformda tüm dijital müdavimler tarafından kendi ilgi alanları olan bilimkurguya hizmet etmek öncelikli hedefi ile kitle kaynaklı bir üretim süreci olduğu ortaya çıkmaktadır.

Gönüllü Çeviri: BK Kulübü dijital platformunun bilimkurgu çevirisine yansımaları ele alındığında, öncelikle dijital müdavimlerin üreten tüketici olarak hem öykü çevirileri hem de bilgilendirme metinlerinin çevirileri ve yaptıkları derlemelerle çeviri bilimkurguyu görünür hale getirdikleri ortaya çıkmıştır. Ayrıca platformda yapılan paylaşımlar vasıtasıyla tanıştıkları yazarların öykülerini Türkçeye çevirme motivasyonu oluşması sonucu kitle kaynaklı çeviri yolu ile bilimkurgu külliyatına katkı sağlandığı görülmüştür. Bu külliyata bir diğer katkı, platformda taleplerin ortaya çıkmasıyla oluşmaktadır. Platformu yayınevlerinin de takip ediyor olması, okurlar tarafından talep edilen eserlerin yayınevlerinin yayınlanma listelerine girmesiyle sonuçlanmaktadır. Bilimkurgu çevirisiyle ilgili içeriklerle çevirmenler türün çevirisine dair bilinçlendirilmeye çalışılmaktadır. BK Kulübü'nde paylaşılan terimce çalışmaları hem özgün bilimkurgu yazınında hem de çeviri bilimkurgu yazınında terim birliğinin oluşturulması açısından önemlidir. Son olarak, platformun bu evren hakkında bilgilenen, terimce paylaşımlarından faydalanan ve koşut metinler okuyan okur olarak çevirmenin yapılandığı bir platform olduğu söylenebilir.

Çevrimiçi Toplulukta Etkileşim: Platformda aynı tutku ve amaç için bir araya gelen hem üretimi teşvik eden hem de üreticilere kılavuzluk eden dijital müdavimlerden oluşan yazar, editör, çevirmen ve okurlarıyla bir topluluk ruhu etrafında etkileşim halinde sıkı bağların kurulduğu bir çevrimiçi topluluk olduğu görülmüştür. Topluluk üyeleri arasındaki toplantı ve söyleşilerden oluşan fiziksel etkileşimler de BK Kulübü'nün görünürlüğünü arttırmakta, kulübü platformun sanal dünya çerçevesinden fiziksel dünya çerçevesine çıkararak gerçeklik algısını güçlendirmektedir. Topluluk içi etkileşimler kulübün işleyişindeki ilkeleri de pekiştirmekte ve yeni vizyon edinmeyi sağlamaktadır. Topluluk oluşumu nüfuz sahibi olmayı da sağlamıştır ve Yamanol'un ifadesiyle bu "örgütlü bir okur kitlesi" elde ettiği güçle yayınevlerinin kitap basım tercihlerini etkilemektedir.

Dijital Müdavim: BK Kulübü içerisinde gerek dikey hiyerarşi kapsamında genel yayın yönetmenin yaptığı iş dağılımı, gerekse yatay hiyerarşi kapsamında üyelerin gerçekleştirdiği iş bölümünün yetenek ve kişisel beğeniler çerçevesinde gerçekleştiği yapılan mülakatlarla ortaya çıkmıştır. Her dijital müdavimin kendi ilgi duyduğu konuda ve istediği formatta içerik ürettiği görülmüştür. Kimi içerik üreticilerinin bilimkurguyu mitoloji ile bağlantılı olarak ele alması, kiminin animeler ile bilimkurguyu işlemesi, kiminin bilimkurgu öyküleri yazması ya da kiminin bilimkurgu üzerine veya bilimsel gelişmeler üzerine yazması, yazar ya da editör olması ya da çeviri yapmayı tercih etmesi bu duruma örnek olarak gösterilebilir. BK Kulübü platformunda faaliyet gösteren gönüllü yazar, editör ve çevirmenler bilimkurgu hayranı, birçoğunun platformdaki serüveni platformu takip etmekle başlamış olan ve bilimkurgu türünün yaygınlaşmasını ve gelişmesini sağlamayı hedefleyen üreten tüketici konumunda dijital müdavimlerdir. Bu dijital müdavimler külliyatı desteklemek ve bir arşiv oluşturmak istemektedirler. Dijital platformda yapılan gözlem sonucu elde edilen veriler de mülakatlar sonucu ulaşılan bu bulguyu desteklemektedir.

Arşiv/Kütüphane: Platformun çeviri eserlere erişimin artmasını sağlayarak geçmişteki kısıtlı kaynak sorununa bir çözüm olduğu, özgün ve çeviri eser arşiviyle hem okurlar için seçenek sunduğu hem bilimkurgu eserler üretmeye hevesli yazarların konuya dair literatür taraması yapmasına olanak sunduğu görülmektedir. Öykülerden bilgilendirme yazılarına, söyleşilerden radyo programlarına dek geniş bir yelpazedeki özgün ve çeviri ürünlerin bir araya geldiği bu dijital palempsest gerek okurlar gerekse yazarlar için büyük bir kütüphane oluşturmaktadır. BK Kulübü dijital platformunda yayınlanan kitap incelemelerinde çeviri konusuna özen gösterilmesi ve yapılan olumlu ya da olumsuz eleştirilerle çevirilerin niteliğine dair yayınevlerine taleplerin iletilmesinin son zamanlarda çeviri eserlerde nitelik artışına yol açtığından daha önceden bahsedilmişti. Ayrıca metin seçiminden dil kullanımına kadar çevirilerin ve aynı şekilde dil kullanımından özgün ve doğru bilgilerle kurulmuş olmasına kadar özgün eserlerin niteliğine özen gösterildiği ve yayınlanacak olan içerikler konusunda seçici davranıldığı için gerek nicelik gerek nitelik bakımından güçlü olan zengin bir kütüphanenin varlığından söz edilebilir.

Dergi: Küçük bir arkadaş topluluğu ile başlayan BK Kulübü'nün ilk ürünlerinin fanzinler olduğu görülmüştür. "Fanatik" ve "magazin" sözcüklerinden türetilmiş olan "fanzin" sözcüğünden de anlaşılacağı gibi fanzinler amatör hayranlar tarafından üretilen, kâr amacı gütmeyen yayınlardır. Bir tür kitle kaynak dergi yayıncılığıdır. Bilimkurgu türünde amatörlerden profesyonelle yazarların kısa öykülerinin, disiplinlerarası sıkı ilişkisinden dolayı bilimsel gelişmelerin takip edileceği makalelerin ve bilimkurgu üzerine her tür yazının yer bulabileceği dergicilik, bilimkurgu türünün gelişiminde ve yayılmasında önemli bir yere sahiptir. Kulübün dijitalleşmeyle birlikte geliştirdiği platform, bütün bu yayınların internetin çok modlu iletişim ortamından faydalanılmasıyla zengin bir içerik oluşturmakta ve yayınlanma dönemlerini beklemeden anlık olarak yayınlanmasını sağlayarak fanzinlerin kitle kaynak özelliklerini de taşıyan bir dergicilik işlevi yürütmektedir.

Okul: Genç yazarlar için motivasyon kaynağı olan platform, sadece tüketimle kalmayıp onları üretime yönlendirerek yazarlık yolculuğunda onlara eşlik etmektedir. Platformda paylaşılan özgün bilimkurgu öykülerinin üreticiliği ve nitelikli yazılar yazmayı teşvik etmesi, yazarlar ve çevirmenler için kaynak, kılavuzluk, destek ve rekabet ortamı yaratmaktadır. Böylece platformda gerek bu rekabet gerek kaynakların bolluğu gerekse etkileşimler yoluyla yazarlara doğru bilgilere dayalı özgün ürünler çıkarma yolunda kılavuzluk edilmektedir.

Platformun çevirmenler için ürünlerini yayımlayabileceği bir mecra sunarak ve üretimin artmasını sağlayarak ülkemizde bilimkurgu çevirisi yapmaya da teşvik edici olduğu görülmüştür. Dijital müdahavimlerin ülkemizde bilimkurgunun tanınıp gelişmesi ve hem yazar hem de okurlar arasında yaygınlaşmasında çeviri bilimkurgunun önemli bir yere sahip olduğu kanısında hemfikir olduğu görülmüştür. Bununla birlikte ortak bir diğer görüş yazarların çeviri eserlerin etkisinde kalarak Türkçe kullanımına özen göstermeyebildiği ve yine çevirilerin etkisi altında temalar seçerek bilimkurguyu topraklarımıza yabancılaştırabildiği yönündedir. Dolayısıyla BK Kulübü'nde çevrilecek eserlerin seçiminin ve çevirilerin titizlikle yapılması ve yazarlarımızın Türkçe dil yapısına uygun ve özgün eserler verme konusunda titizlik göstermesi beklentisi dikkat çekmektedir.

Ürün miktarındaki artışın yanı sıra gerek platformun ilkeleri gerekse etkileşimler dolayısıyla çeviride nitelik konusuna da özen gösterilmekte, böylece çeviri bilimkurguya hem nicelik hem nitelik olarak katkıda bulunmaktadır. Platformda terimce çalışmalarının da yer aldığı ve bu

çalışmalarda yazar ve çevirmenler tarafından ortak dil kullanımı, türe aşinalığın artması, doğru Türkçe kullanımı, dilin zenginleştirilmesi ve kültürümüzün korunması açısından değer verildiği görülmüştür. Ayrıca BK Kulübü olarak bilimkurgu sözcüğünün birleşik yazılması ya da alt tür olan *hard science-fiction* için “katı bilimkurgu” değil de “sert bilimkurgu” ifadesinin kullanılması gibi bir terim birliğine varıldığı ve böylece bu tür kullanımların yazar ve okurlarıyla platform üyelerinden başlayarak yaygınlaştırılmasında etkili olduğu söylenebilir. Etik kurallarda yer alan ve mülakatlarda sıklıkla vurgulanan içeriklerde dile hakimiyet ile doğru Türkçe kullanılması ve dil konusunda hassasiyet gösterilmesi bu konuda kulüp çatısı altında adeta bir eğitim verildiğini ortaya koymaktadır. Ortam sağladığı okur yorumları, destek, takdir edilme, araştırmaya teşvik, tartışma ve fikir alışverişi, bilgilendirmeler ve işbirliği olanakları sayesinde platform çeviri ve özgün bilimkurgu yazarlığı için bir okul işlevi görmektedir. 2016 TBD *Bilimkurgu Öykü Yarışması*’nda kazananların BK Kulübü yazarı olması bunun en güzel göstergesidir.

Kültür: Platformda gerçekleşen gönüllü yazar ve çevirmen faaliyetleri ve işbirliği sayesinde bilimkurgu türü başkaları için de erişilebilir hale gelmekte, içerik üreticilerinin bilgi birikimleri ve öyküleri diğer tutkunlarla paylaşılabilir. Platform hem binlerce dijital içerikle ve basılı seçkilerle büyük bir arşive sahip bir “kütüphane” oluşturarak hem de radyo programları, söyleşi ve bilgilendirmelerle etkileşimler sağlayarak türün yaygınlaşmasını sağlamaktadır. Platformun ve sosyal medya kanallarının binlerce kişi tarafından takip ediliyor olması ve bu sayının sürekli bir artış halinde olması bilimkurgu türünün yaygınlaşmasının göstergesi olarak kabul edilebilir. Platformun titizlikle seçilen eserlerden oluşan bir kütüphane haline geldiği ve hem özgün hem çeviri bilimkurgu için “okul” işlevi gördüğü belirtilmişti. Bütün bu yönleriyle birlikte okulun kültür inşasındaki rolü göz önünde bulundurulduğunda, BK Kulübü dijital platformunun toplumda belirli bir “bilimkurgu kültürü” oluşturmaya çalıştığı söylenebilir. Genel yayın yönetmeni ile yapılan mülakatta “beynine bilimkurgu tohumu ekilmesi gereken daha çok insan” olduğunu söylemesi de ülkede bir bilimkurgu kültürü oluşturulma hedefini gözler önüne sermektedir. Platformun yazar, editör, çevirmen ve okurlarıyla büyük bir topluluktan oluşan dijital müdavimleri, bilimkurgu alanındaki geniş ürün yelpazesıyla, ilkeleri ve etik kurallarıyla bir alt kültür oluşturma yolunda büyük bir katkısı olduğu söylenebilir. Üretime olan teşvik, destek ve niceliğin yanı sıra gerek dilin doğru kullanımı gerekse doğru bilgilere dayalı özgün ve nitelikli içerikler üretilmesi açısından yönlendirici, öğretici ve seçici olması bu kültürün oluşturulmasında önem taşımaktadır.

Çoğuldizge: Platformda kapsamlı ve büyük miktarda içerik üretimi ve platform aracılığıyla gerçekleşen etkinlikler ve etkileşimlerle türün tanıtımının yapılması, bilimkurgu türünde çok miktarda ürünün okurla paylaşılmasını sağladığı için türün görünürlüğü artmaktadır. Bilimkurgu ürünlerinin artarak dolaşıma girmesi, dijital platform sayesinde üreten tüketicilerin sayısının artmasına, bu da karşılığında daha çok ürün ortaya çıkmasına sebep olmaktadır. Dolayısıyla platform bilimkurgu ürünü, okuru ve üreticisinin artmasına ve türün daha çok yaygınlaşmasına yol açmaktadır. Bunun ise edebiyat çoğuldizgesi içinde çevresel konumdaki bilimkurgunun merkezi konuma gelmesi yönünde bir hareketlenmeye sebep olabileceği düşünülmektedir.

SONUÇ

BK Kulübü platformunun netnografik vaka incelemesiyle mercek altına alındığı bu çalışmada özgün ve çeviri bilimkurgunun ülkemizde temsili ve gelişmesi açısından değerli olduğu düşünülen bu platform, kitle kaynak ve gönüllü çeviri görüşleri doğrultusunda ve “çevrimiçi topluluk”, “dijital müdavim”, “dijital palempsest” ve “kültür repertuarı” kavramları çerçevesinde incelenmiştir. Platformda gerçekleştirilen ürün odaklı araştırma sonucunda dijital platformun yazar-editör-çevirmen-okur etkileşimine olanak sağladığı görülmüştür. Dijital müdavimlerin bilimkurgu türüne ve okurlarına hizmet etme beklentisinin kişisel beklentilerin önüne çıktığı bu oluşumda gönüllülük esasına dayanan bir kitle kaynak üretimi gerçekleşmektedir. Platformda dijital müdavimlerin işbirliğiyle yazılı, görsel, işitsel özgün ve çeviri birçok ürün ortaya çıkarak onu çok katmanlı bir dijital palempseste dönüştürmektedir. Bilimkurgu türüne dair oluşturulan dijital arşivleri içeren bu dijital palempsest, gönüllülerden oluşan dijital müdavimlerin rol aldığı kitle kaynaklı bir üretim sonucu ortaya çıkan zengin bir kütüphanedir. Dahası bu kütüphanenin yazar, çevirmen ve editörlerden oluşan üreten tüketici durumundaki dijital müdavimlerin yer aldığı BK Kulübü Okulu’nun önemli bir parçası olduğu görülmektedir.

Dijitalleşme sayesinde, BK Kulübü Okulu’nda daimî bir eğitim sürecine dâhil olan dijital müdavimler arasındaki etkileşimlerin ürün çeşitliliğini ve sayısını etkileyebildiği, dahası genel olarak nicelik ve nitelikte artışa neden olabileceği ortaya çıkmıştır. Yazar ve çevirmenlerin birbirleriyle girdiği etkileşimlerin yanı sıra genel yayın yönetmeni ile girilen etkileşimlerde de usta-çırak ilişkisinin gerçekleştiği tespit edilmiştir. Dijital müdavimlerin bu etkileşimler sayesinde, aidiyet ve güven duygularının pekişerek güçlendiğini ve gönüllü çeviri ya da içerik üretme için motivasyonlarının arttığını beyan ettiği belirtilmişti. Bu beyan ışığında, dijital müdavimlerin gönüllülük konusundaki motivasyonlarına dair araştırma sorusuna alınan yanıtların dijital çağda gönüllülük/görünürlük paradoksunun sorgulanmasının önemini yitirdiğine işaret ettiği söylenebilir. Dijital platformdaki bir diğer etkileşim türü ise okurlarla gerçekleşen etkileşimdir. BK Kulübü Okulu’nda ortak bir amaç uğruna belli normlar, ilkeler ve etik kodları benimseyerek hareket eden dijital müdavimlerin bilimkurgu türünde içerik üretip çeviri yaparak türün gelişimi için ortak bir mücadele verdiği görülmüştür. Bu uzun soluklu mücadelede okurlarla yaşanan etkileşimlerin yeni fikirlerin ortaya çıkması, gözden kaçan hataların düzeltilmesi ve dijital müdavimlere motivasyon sağlaması gibi etkileri olduğu tespit edilmiştir. Benzer şekilde platform dışında gerçekleşen fiziksel buluşmalardaki etkileşimler de fikir alışverişi sağlamanın yanı sıra yaratıcılığı, birlik beraberlik hissini ve topluluk ruhunu güçlendirerek dijital müdavimlerin içerik üretim deneyimlerini zenginleştirmektedir. Son olarak, çevirisinin yapılması istenilen bilimkurgu eserlerin platformda paylaşıldıktan kısa bir süre sonra çevrilerek yayınlanması ya da kulübün dijital müdavimlerinin özgün bilimkurgu öykülerinden oluşan seçkilerin yayınlanması örnekleri ürün odaklı incelememizde platformdaki etkileşimlerin yayıncılığa etkisi olarak öne çıkmıştır.

BK Kulübü’nün dijital palempsest yapısı içerisindeki gönüllü çeviri etkinliklerinin ve terimce çalışmalarının bilimkurgu çevirilerine ve özgün bilimkurgu eser üretimine olumlu bir etkisi olduğu düşünülmektedir. Bilimkurgu eserlerde kullanılan terimlerin dilimizdeki karşılıklarının kitleler nezdinde kabul görmesi için öncelikle platformda örneklerine rastlanılan şekilde bunların üzerinde çalışılması ve örnekler konması gerektiğinin çevirmenler tarafından belirtildiği söylenmişti. Bu

çalışmaların artarak devam etmesi terimce konusundaki anlaşmazlıkların azalmasına ve terim birliğine varılmasına yardımcı olmaktadır. Yazarların ve çevirmenlerin terimce çalışmalarıyla oluşturulan “terim birliği” vurgusunun oldukça önemlidir. Böylece, istikrarlı bir şekilde yürütülen terimce çalışmalarının terimlerin dilimizdeki karşılıklarının bulunması konusunda yardımcı olacağı ve hem çeviri hem de özgün bilimkurgu eserlerin daha nitelikli hale getirilebileceği söylenebilir.

Çalışmada elde edilen bulgular doğrultusunda, çevirilerde doğru Türkçe kullanımına özen gösterildiği söylenebilir. Dijital müdavimlerin gerek konusu gerekse dili açısından sağlam temeli olan bir Türk Bilimkurgu Edebiyatı yaratmanın önemini vurgulamasının değerli olduğu düşünülmektedir. Ayrıca yazar ve çevirmenlerin de platformda paylaşılan özgün bilimkurgu öykülerinin ülkemizde bilimkurgunun gelişimine katkı sağladığını belirtmesi bu ürünlerin ülkemizde bilimkurgu külliyatını desteklemedeki rolünü açığa çıkarmaktadır. Dijitalleşen dünyada her ne kadar basılı ürünler hala kıymet görse de gerek ekonomik şartlar gerek dijitalleşmeyle birlikte değişen okuma alışkanlıkları, gerekse internetin anlık ve çok modlu iletişim ortamı ile yayıncılıkta sağladığı avantajlar dijital yayıncılığa doğru bir yönelime sebep olmaktadır. Bu yüzden, dijital çağ ile birlikte dergiciliğin yerini dijital platformların almaya başladığı söylenebilir. Anlık, çok modlu, palempsest yapısında çok katmanlı ve fanzinlerin kitle kaynak özelliklerini de taşıyan “yeni nesil dergicilik” olarak adlandırabileceğimiz bu yapının özellikle çeviribilim çalışmaları açısından araştırılmaya elverişli bir alan olduğu belirtilmelidir. Basılı ya da dijital dergilerle kıyaslandığında bilhassa belirli aralıklarla değil, sürekli olarak aktif bir şekilde içerik üretiliyor olması açısından yeni nesil dergicilik olan dijital platformların çok daha avantajlı olduğu görülmektedir. Sosyal medya hesapları ve iletişim kanalları aracılığıyla çoklu sanal ortamlarda, kullanıcı türevli içerik üreten ve birbiriyle etkileşime girebilen BK Kulübü çevrimiçi topluluk üyelerinin, yani dijital müdavimlerin klasik dergicilik anlayışına yenilik getirilmesi açısından katkı sunması dikkat çekmektedir.

BK Kulübü dijital platformu özelinde gerçekleştirilen bu çalışmada, editörlük üzerine de önemli bulgular edinildiği söylenebilir. Klasik dergi yayıncılığında dergiye editörünün yön vermesi söz konusu olduğu gibi BK Kulübü platformuna da yön verenlerin ağırlıklı olarak editörler olduğu saptanmıştır. Daha önceden belirtildiği üzere, platformda hem yatay hem de dikey sorumluluğun yer aldığı bulgusuna ulaşılmıştır. Özellikle baş editör olan genel yayın yönetmeninin dijital müdavimlere rehberlik ettiği belirlenmiştir. Ayrıca, BK Kulübü’nde üstlenilen okul misyonu gereği eğitime değer verilmesi editörlüğe önem verilmesine yol açmaktadır. Böylece, çevrimiçi topluluk olarak BK Kulübü’nün dijital müdavimleri hem tüketen hem üreten, gönüllülük esasına dayanan ama kulüp olarak benimsenen etik kodlara bağlı kalan, aile ortamı sunan bir BK Kulübü Okulu’nda ürün odaklı çalışmalarına devam ettikçe yazar, editör, çevirmen ve okurun konumunda derin bir dönüşüm gerçekleşmesi beklenmektedir. Bu değişimin yayıncılık anlayışına yansarak klasik manada bilinen yayıncılık anlayışını değiştirme potansiyeli göz önünde bulundurulmalıdır.

Başta Amerika ve Avrupa olmak üzere bütün dünyada ve ülkemizde bilimkurgu türü dergilerle bilimkurgu okurlarına tanıtılmış ve türün yaygınlaşması aktif dergicilik ve fan kulüpleriyle sağlanmıştır. Türün hem özgün hem de çeviri eser üretimi açısından katkısının büyük olduğu dergilerin yerini bugün erişimi hızlı ve kolay olan dijital platformlara bırakmaya başladığı söylenebilir. BK Kulübü özelinde özellikle gönüllülük esasına dayanan ve kitlelerin bir araya gelip çevrimiçi bir toplulukta içerik üreterek ya da çeviri ve editörlük yaparak türün gelişimine katkı

sağlamasının sürdürülebilir işgücü ve işbirliği açısından anlamlı olduğu düşünülmektedir. İsmail Yamanol'un 1999 yılında BK Kulübü'nü kurmasıyla düzenli ve sürdürülebilir bir kulüp (arşiv + kütüphane + okul) oluşumuna öncü olması bilinçli bir müdahale ve değişimi getiren etkili bir "kültür repertuarı" girişimi olarak yorumlanabilir. Seçkiler, sesli kitaplar, haber ve ilan paylaşımları, radyo programları ve topluluk buluşmalarıyla özgün ve çeviri bilimkurgu ürünlerin sayısını arttırarak bir "bilimkurgu külliyatı" oluşumuna öncülük eden kulübün aynı zamanda bu ürünleri görünür kılarak türün ülkemizde yayılmasına ve gelişmesine katkı sağlaması nedenleriyle edebi türün "kültür repertuarını" şekillendirmede rol oynadığı söylenebilir. Dijital müdavimler öncü bir rol üstlenerek Türk toplumunda bilimkurgu türünün tanınması, sevilmesi ve gelişmesi için çabalamaktadır. Özgün bilimkurgu eserler ve bilimkurgu eserlerin gönüllü olarak yapılan çevirileriyle erek kitleye seçenekler sunularak kulübün kurucusu ve genel yayın yönetmeni ve diğer dijital müdavimlerin kültür repertuarı oluşturduğu söylenebilir. Eğitim planlı programlı bir kültürlenme sürecidir. BK Kulübü ise sürekli bir eğitimin var olduğu hem dijital dünyada hem de gerçek dünyada müdavimlerinin bir araya gelip ortak bir hedef için çalıştığı bir topluluk olarak eğitim aracılığıyla toplumda kültürel farkındalık oluşturan ve bilimkurgu türünün ülkemizde gelişmesi için gerekli kültür repertuarının oluşumuna destek veren bir yapı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda, dijital çağın olanakları sayesinde kültürün sadece yukarıdan değil, aşağıdan da üretilebiliyor olduğu ve kitle kaynak kültür üretiminin mümkün olduğu söylenebilir.

KAYNAKÇA

- Aktulum, Kubilay (2011). *Metinlerarasılık/Göstergelerarasılık*. Ankara: Kanguru Yayınları.
- Baudou, James (2005). *Bilim-Kurgu*. (çev. İpek Bülbüloğlu). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Atay, Bilge F. (2022). *Kadın Yazınında Metinlerarasılık ve Çeviri*. İstanbul: Hiper Yayın.
- Costales, Alberto Fernandez (2012). "Collaborative Translation Revisited: Exploring the Rationale and Motivation for Volunteer Translation". *FORUM International Journal of Interpretation and Translation* 10 (1598-7647). 115-142. <https://doi.org/10.1075/forum.10.1.06fer>
- Cronin, Michael (2008). "Downsizing the World: Translation and the Politics of Proximity", Anthony Pym, Miriam Shlesinger and Daniel Simeoni (Eds), *Beyond Descriptive Translation Studies: Investigations in homage to Gideon Toury*, Amsterdam: John Benjamins. 265-275. <https://doi.org/10.1075/btl.75.21cro>
- Dillon, Sarah (2017). *Palimpsest. Edebiyat, Eleştiri, Kuram*. (Çev. Ferit Burak Aydar). İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Duru, Orhan (1973). "'Science-fiction' Sözcüğüne Türkçe Bir Karşılık Arama Denemesi". *Türk Dili: Özel Bölüm: Bilim-kurgu*, 256, 332-339.
- Even-Zohar, Itamar (2002). "The Making of Culture Repertoire and The Role of Transfer". *Translations: (Re)Shaping of Literature and Culture*. (Ed. Saliha Paker), İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 166-174.
- Even-Zohar, Itamar (2008). [1987]. "Yazınsal Çoğul-Dizge İçinde Çeviri Edebiyatın Durumu" (Çev. Saliha Paker). *Çeviri Seçkisi II*. (yay. haz. Mehmet Rifat). İstanbul: Sel Yayıncılık, 125-131.
- Even-Zohar, Itamar (2023). *Ideational Labor and the Production of Social Energy: Intellectuals, Idea Makers and Cultural Entrepreneurs* (5th Ed.). Tel Aviv: The Culture Research Lab, TAU.

- Genette, Gérard (1997). *Palimpsests: Literature in the Second Degree*. (Çev. Channa Newman, Claude Doubinsky). University of Nebraska: Lincoln.
- Howe, Jeff (2008). *Crowdsourcing: Why the Power of the Crowd is Driving the Future of Business*. New York: Crown Publishing Group.
- Kaplan, Andreas & Haenlein, Michael (2010). "Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media". *Business Horizons*. 53(1), 59-68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>
- Kılıçarslan, Cem (2021). "GİRİŞ: Bölmek, Parçalamak ve Anlamak". *Bilimkurguyu Anlamak: Alt Türlerle Eleştirel Yaklaşımlar*. (ed. Cenk Tan, Cem Kılıçarslan, Seda Uyanık). Nobel Bilimsel Eserler Yayınevi. 1-8.
- Kozinets, Robert (2010). *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. London: Sage.
- O'Hagan, Minako (2009). Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing. *Journal of Internationalisation and Localisation*. Volume 1. 94-121. <https://doi.org/10.1075/jial.1.04hag>
- Öner, Gürses (2015). "Türkiye'de Bilimkurgu". *Edebiyatın İzinde Fantastik ve Bilimkurgu*. (yay. haz. Seval Şahin, Banu Öztürk, Didem Ardalı Büyükarman). 56-62.
- Özcan, Lale. & Yiğit, Cazibe (2024). Çevirmen-okur etkileşiminde "Dijital Müdavim" kavramı. 6. *Uluslararası Rumeli [Dil, Edebiyat ve Çeviri] Sempozyumu Bildiriler Kitabı*. 1-11.
- Preece, Jennifer (2000). *Online Communities: Designing Usability and Supporting Sociability*. The USA: Wiley. <https://doi.org/10.1108/imds.2000.100.9.459.3>
- Roberts, Adams (2006). *The History of Science Fiction*. London: Palgrave Macmillian Publishing.
- Rotman, Dana & Preece, Jennifer (2020). "The 'WeTube' in YouTube: Creating an Online Community through Video Sharing". *International Journal of Web Based Communities*. 6 (3). 317-333. <https://doi.org/10.1504/IJWBC.2010.033755>
- Summers, Della (2004). Denizen. In *Longman Dictionary of Contemporary English*. UK: Longman Press.
- Tahir Gürçağlar, Şehnaz (2011). *Çevirinin ABC'si*. İstanbul: Say Yayınları.
- Uyanık, Seda (2015). "Bir Osmanlı Bilim Kurgusu: Fenni Bir Roman Yahut Amerika Doktorları", *Edebiyatın İzinde Fantastik ve Bilimkurgu*. (yay. haz. Seval Şahin, Banu Öztürk, Didem Ardalı Büyükarman), 49-55.
- Varnalı, Kaan (2013). *Dijital Kabilelerin İzinde: Sosyal Medyada Netnografik Araştırmalar*. İstanbul: Mediacat.

EKLER

EK 1: GÖZLEM NOTLARINDAN KESİTLER



Bilimkurguya Hevesli Gençler İçin Öykü Yazma Rehberi



Siberpunk Yazma Rehberi



Çevirmenin Bilimkurguyla Sınava



Bir Teknoloji Katalizörü Olarak Bilimkurgu



Bilimkurgu ile Fantastik Neden Farklı Türlerdir?



Sesli Öyküler [02x01]: Robot Rüyalari – Isaac Asimov



EK 2: GENEL YAYIN YÖNETMENİYLE YAPILAN MÜLAKAT SORULARI

Dijital platform yöneticisi olarak: 1. BK Kulübü'nün etik kodları ve ilkeleri nelerdir, iş bölümü nasıl sağlanmaktadır? 2. İçerik üreticileri (yazar, çevirmen, editör) nasıl belirleniyor? Onlardan beklentileriniz nelerdir? 3. İçerik üreticilerinin talep ve beklentileri nelerdir? 4. Amacınıza ne kadar ulaştınız ve gelecekteki hedefleriniz nelerdir? 5. Sizce platformun ülkemizde özgün bilimkurgunun gelişimi açısından katkıları nelerdir? 6. Sizce platformun ülkemizde çeviri bilimkurgunun gelişimi açısından katkıları nelerdir? 7. Takipçilerle olan etkileşimlerin platform amaçlarına ulaşmada katkısı var mıdır?

Dijital platformda içerik üreten bir yazar ve çevirmen olarak: 1. Bilimkurgu çevirisi yaparken nelere dikkat ediyorsunuz? 2. Platformdaki diğer üyelerle olan etkileşimlerinizin (söyleşi, toplantı, okur yorumları vb.) yazar olarak üretim sürecinize ve çevirmen olarak deneyimlerinize etkisi olduğunu düşünüyor musunuz? 3. Platformda paylaşılan özgün bilimkurgu öykülerin ülkemizde bilimkurgunun gelişimine etkisi nedir? 4. Platformda paylaşılan çevirilerin (öykü, söyleşi, haber vb.) ülkemizde bilimkurgunun gelişimine etkisi nasıldır? 5. Platformda paylaşılan terim çalışmaları hakkında fikriniz nedir? 6. Çeviri bilimkurgu ürünlerin ülkemizde özgün bilimkurgunun gelişimine etkisi nedir?

EK 3: YAZARLARLA YAPILAN MÜLAKAT SORULARI

1. Eğitiminizden kısaca bahseder misiniz? 2. BK Kulübü'nde içerik üretme motivasyonunuz nedir? 3. İçerik üreticisi olarak kendi açınızdan beklentileriniz nelerdir? 4. Platformdaki diğer üyelerle olan etkileşimler (söyleşi, toplantı, okur yorumları vb.) içerik üretim deneyiminizi nasıl etkiler? Lütfen açıklayınız. 5. Platformda paylaşılan özgün bilimkurgu öykülerin ülkemizde bilimkurgunun gelişimine etkisi nedir? 6. BK Kulübü platformunun ülkemizde çeviri bilimkurgunun gelişimi açısından etki/katkıları nelerdir? 7. Platformda paylaşılan terimce çalışmalarının çeviri ve özgün bilimkurguya etki/katkıları nelerdir? 8. Çeviri bilimkurgu ürünlerin ülkemizde özgün bilimkurgunun gelişimine etkisi/katkısı hakkında ne düşünüyorsunuz? Lütfen örneklerle açıklayınız.

EK 4: ÇEVİRMENLERLE YAPILAN MÜLAKAT SORULARI

1. Eğitiminizden kısaca bahseder misiniz? 2. Çeviri yapmaya ne zaman ve nasıl başladınız? 3. Platformda içerik üretme motivasyonunuz nedir? 4. İçerik üreticisi olarak kendi açınızdan beklentileriniz nelerdir? 5. Bilimkurgu çevirisi yaparken nelere dikkat ediyorsunuz? 6. Çeviri yaparken platformdaki içeriklerden faydalanyor musunuz? 7. Platformdaki diğer üyelerle etkileşiminizin (söyleşi, okur yorumları vb.) çeviri deneyiminize etkisi/katkısı olduğunu düşünüyor musunuz? 8. Platformda paylaşılan özgün bilimkurgu öykülerin ülkemizde bilimkurgunun gelişimine etkisi nedir? 9. Platformda paylaşılan çevirilerin (öykü, haber vb.) ülkemizde bilimkurgunun gelişimine etkisi nasıldır? 10. Platformda paylaşılan terim çalışmaları hakkında ne düşünüyorsunuz? 11. Çeviri bilimkurgu ürünlerin ülkemizde özgün bilimkurgunun gelişimine etkisi nedir? 12. Sizce platformun ülkemizde çeviri bilimkurgunun gelişimi açısından katkıları nelerdir?

EK 5: BETİMSSEL ÇÖZÜMLEME SEÇİCİ KODLAMA TABLOLARI

Yazarlarla Yapılan Mülakat Sonucu Elde Edilen Bulgular

Tablo-1: BK Kulübü'nde Yazar Olma Motivasyonuna İlişkin Bulgular

Kodlar	Katılımcılar
türe duyulan ilgi	Y1
paylaşmak	Y2
kültür oluşturma	Y3
türe duyulan ilgi	Y4
paylaşmak	Y5
BK animelerini sevdirmek	Y6
dünyayı değiştirmek	Y7
türe duyulan ilgi ve manevi tatmin	Y8
paylaşmak	Y9
BK Edebiyatı'na katkı	Y10
kişisel gelişim ve keyif	Y11
paylaşmak	Y12
ilgi ve paylaşmak	Y13
türe duyulan merak/sevgi	Y14
farkındalık oluşturmak	Y15
farkındalık oluşturmak	Y16

Tablo-2: BK Kulübü Dijital Müdavimlerinin Etkileşimine İlişkin Bulgular

Kodlar	Katılımcılar
Motivasyon	Y1
birlik ve beraberlik hissi	Y2
Yaratıcılık	Y3
BK'nun görünürlüğünü artırma	Y4
sosyalleşmek ve kültürel alışveriş	Y5
Motivasyon	Y6
-	Y7
Motivasyon	Y8
fikir alışverişi ve teşvik	Y9
fikir alışverişi ve yaratıcılık	Y10
motivasyon ve manevi tatmin	Y11
topluluk ruhu/gerçeklik algısı	Y12
kültürel bilgi alışverişi	Y13
-	Y14
motivasyon ve yaratıcılık	Y15
fikir alışverişi	Y16

Tablo-3: Özgün BK Öykülerin Ülkemizde BK Gelişimine Etkisine İlişkin Bulgular

Kodlar	Katılımcılar
teşvik	Y1
fikir alışverişi ve kalitenin artması	Y2
yaratıcılık	Y3
eğitim	Y4
BK Edebiyatı'nın zenginleşmesi	Y5
özgün ve nitelikli yayın üretme	Y6
BK türünü görünür kılma	Y7
öykücülüğün sürdürülebilirliği	Y8
özgün BK'nun yaygınlaşması	Y9
alt kültür oluşturma	Y10
rehberlik	Y11
motivasyon	Y12
motivasyon ve teşvik	Y13
küçük bir gruba erişim	Y14
arşiv oluşturma	Y15
örnek okur/yazarlık	Y16

Tablo-4: BK Kulübü'nün Terimce Çalışmalarına Etkisine İlişkin Bulgular

Kodlar	Katılımcılar
çevirmen ve yazarlara rehberlik etme	Y1
-	Y2
edebi terminolojiyi geliştirme/sözlük	Y3
okurlara kılavuzluk etme	Y4
ortak dil oluşturma	Y5
algı ve terim birliğini sağlama	Y6
okurlara kılavuzluk etme	Y7
Verimli	Y8
okurlara kılavuzluk etme	Y9
-	Y10
edebi terminolojiyi geliştirme	Y11
çevirmen ve yazarlara rehberlik etme	Y12
edebi terminolojiyi geliştirme	Y13
kılavuz oluşturma	Y14
-	Y15
-	Y16

Çevirmenlerle Yapılan Mülakat Sonucu Elde Edilen Bulgular

Tablo-5: BK Kulübü’nde Çeviri Yapma Motivasyonuna İlişkin Bulgular

Kodlar	Katılımcılar
külliyatı desteklemek	Ç1
örnek okur/yazarlık	Ç2
paylaşmak	Ç3
türe duyulan ilgi/sevgi	Ç4
paylaşmak	Ç5
sosyalleşmek	Ç6
türe duyulan ilgi	Ç7
türe duyulan sevgi	Ç8
türe duyulan ilgi/sevgi	Ç9
türe duyulan ilgi	Ç10
bilimkurgunun gelişmesi	Ç11

Tablo-8: Özgün BK Öykülerin BK Gelişimine Etkilerine İlişkin Bulgular

Kodlar	Katılımcılar
motivasyon	Ç1
Türk BK Edebiyatı’nın zenginleşmesi	Ç2
motivasyon	Ç3
yeterli değil	Ç4
olumlu katkı	Ç5
motivasyon / teşvik	Ç6
Türk BK Edebiyatı’nın zenginleşmesi	Ç7
Türk BK Edebiyatı’nın gelişmesi	Ç8
önemli bir kaynak / kılavuz	Ç9
türe olan ilgiyi arttırması	Ç10
yazarlık deneyimi kazandırması	Ç11

Tablo-6: BK Kulübü’nde Çeviri Yapma Beklentilerine İlişkin Bulgular

Kodlar	Katılımcılar
arşiv oluşturmak	Ç1
arşiv oluşturmak	Ç2
paylaşmak	Ç3
okurlarla etkileşime girmek	Ç4
keyif almak	Ç5
paylaşmak	Ç6
paylaşmak ve etkileşim	Ç7
-	Ç8
kendine zaman ayırmak	Ç9
paylaşmak	Ç10
paylaşmak	Ç11

Tablo-7: BK Çevirisinde Dikkat Edilen Noktalara İlişkin Bulgular

Kodlar	Katılımcılar
sadık ve anlamına göre çeviri	Ç1
okur-odaklı ve akıcı çeviri	Ç2
doğru terminoloji kullanma	Ç3
okur-odaklı ve akıcı çeviri	Ç4
dipnotlarla metni zenginleştirme ve anlamına göre çeviri	Ç5
okur-odaklı ve estetik çeviri	Ç6
okur-odaklı ve özenli çeviri	Ç7
doğru terminoloji kullanma	Ç8
doğru terminoloji kullanma	Ç9
anlamına göre, okur-odaklı çeviri	Ç10
doğru terminoloji kullanma	Ç11

Prof. Dr. Soner Akpınar

**ÇAĞDAŞ
TÜRK ROMANINDA
6-7 EYLÜL OLAYLARI**

Rumlar Etnisite ve Kimlik



Günce Yayınları

MUNİS FAİK OZANSOY

Yaşamı, Yapıtları, Sanatı

H. Yasemin Mumcu



Günce Yayınları

FAİK ÂLİ OZANSOY

YAŞAM ÖYKÜSÜ, YAPITLARI VE ŞAIRLİĞİ

DOÇ. DR. SEVİM KARABELA ŞERMET



Günce Yayınları

GÜLMECENİN DİLLERİ

Prof. Dr. Ünsal Özünü



Günce Yayınları