



**Prof. Dr. Meral DEMİRÜREK**

Hitit Üniversitesi  
Fen-Edebiyat Fakültesi  
Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü  
Çorum/TÜRKİYE  
meraldemiryurek@hitit.edu.tr  
ORCID

**ÇOCUK EDEBİYATINDA  
ANLATICININ “SEN/SİZ” DİLİ VE  
CİNSİYETİ: MACERANI KENDİN  
SEÇ**

“YOU” LANGUAGE AND GENDER OF  
THE NARRATOR IN CHILDREN’S  
LITERATURE: *CHOOSE YOUR OWN  
ADVENTURE*

Makale Türü: Araştırma Makalesi	Article Information: Research Article
Yükleme Tarihi: 18.11.2022	Received Date: 18.11.2022
Kabul Tarihi: 25.04.2023	Accepted Date: 25.04.2023
Yayımlanma Tarihi: 30.04.2023	Date Published: 30.04.2023

### İntihal / Plagiarism

Bu makale **turnitin** programında taranmıştır.  
This article was checked by **turnitin**.



### Atf/Citation

Demiryürek, Meral, “Çocuk Edebiyatında Anlatıcının “Sen/Siz” Dili ve Cinsiyeti: *Maceranı Kendin Seç*”, *Hikmet-Akademik Edebiyat Dergisi [Journal of Academic Literature]*, Yıl 9, Sayı 18, Bahar 2023, s. 270-286.

Demiryürek, Meral, ““You” Language and Gender of the Narrator in Children’s Literature: *Choose Your Own Adventure*”, *Hikmet-Journal of Academic Literature*, Year 9, Volume 18, Spring 2023, p. 270-286.



10.28981/hikmet.1206772



*Prof. Dr. Meral DEMİRYÜREK*

**ÇOCUK EDEBİYATINDA ANLATICININ “SEN/SİZ” DİLİ VE CİNSİYETİ:  
MACERANI KENDİN SEÇ**

**“YOU” LANGUAGE AND GENDER OF THE NARRATOR IN CHILDREN’S  
LITERATURE: CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE**

**ÖZ**

Kurgusal metinlerde kişi, zaman ve mekânla birlikte anlatıcıya ihtiyaç vardır. Bir olay, olay örgüsüne dönüşürken olayı kimin, “hangi noktada durarak” anlattığı sorusu metnin anlatıcısıyla birlikte bakış açısını belirler. Her anlatımın içerdiği anlatıcı ya da anlatıcılar toplamı ile bunlara ait bakış açıları farklı olabilir. Dile ait gramer kuralları söz konusu ayrıntıları şekillendirir. Eserini ortaya çıkarırken onun dış özellikleri kadar katmanlar hâlindeki alt metnini de önemseyen yazar, anlatıcı modelini de uygun biçimde seçmek zorundadır. Ayrıca anlatıcıya sözü teslim edeceği için çoğu yerde onu ayrı ve müstakil bir şahıs olarak da düşünmelidir. Anlatıcının önemi beraberinde anlatıcı türlerini doğurur. Geleneksel metinlerden modern ve postmodern metinlere doğru gidildikçe üçüncü ve birinci kişili anlatıcı modellerinin imkânları gittikçe zorlanır ve yetmemeye başlar. Bu bağlamda yenilikçi kurguya bağlı olarak ikinci kişili anlatıcı modelinden söz etme ve kullanma sıklığı artar. 1950’li yıllarda “Yeni Roman” anlayışı ve Michel Butor’un *Değişme (La Modification)* adlı romanından itibaren ikinci kişili anlatıcı ve bakış açısıyla yazılmış kurguya dayalı metinler ile bu anlatıcı türüne dair akademik-bilimsel çalışmalar önem kazanır. Yüzyıllardır “o” ve “ben” zamirleriyle sınıflandırılan anlatıcılara interaktif bir yapıya sahip “sen/siz” katılır. Kurguda okura sürekli “sen/siz” diye seslenen bir anlatıcının varlığı beraberinde cinsiyete dayalı ayrıntıları doğurur. Seslenen kişi ile okurun eril veya dişil hâlinin örtüşmesi özdeşleşmeyi kolaylaştırırken ziddi okuru, kısmen de olsa, olay örgüsünün dışında bırakan bir etki yaratır. Bu makalede “Choose Your Own Adventure” (Maceranı Kendin Seç) serisinden Türkçeye çevrilen altı kitaptan örneklerle çocuk edebiyatında ikinci kişili anlatıcının farklı bir uygulaması dikkatlere sunulacaktır. İlâveten söz konusu serinin ikinci kişi üzerinden şekillenen cinsiyetçi yaklaşımı değerlendirilecektir.

**Anahtar Kelimeler:** yenilikçi kurgu, ikinci kişili anlatıcı, bakış açısı, eril karakter, dişil karakter, Oyun Labirenti, Kozmik Tılsım, Hazine Avcıları, Zamanda Kaybolanlar, Korsan Adası, Vampir Kampı.

**ABSTRACT**

In fictional texts, a narrator is needed along with the characters and settings. While a fact turns into a plot, the question of who tells the case and at what point determines the narrator of the text, thus the point of view. The narrator or narrators required by each narrative and the point of view may be different. Language and narration make the reader feel these details. While revealing his/her work, the author, who cares about its sub-text in layers as much as its external features, determines the narrator model appropriately. In addition, since he/she gives the word to the narrator, it is possible to think of him/her as a separate and independent person in most texts. The importance of the narrator gives rise to the types of narrators. As we move from traditional texts to modern texts, third and first-person narrator models come to the fore. However, depending on the innovative fiction, it is necessary to talk about the second-person narrator model today. In 1950s, the understanding of “New Novel” and Michel Butor’s novel *La Modification* changed some things. The studies on second person narrator gained importance. The presence of a narrator who always addresses the reader as “you” in fiction creates gender-based details.

In this article, a different example of the second-person narrator in children’s literature will be presented with examples in the context of six books translated into Turkish from the “Choose Your Own Adventure” series. Also, the sexist approach of the series will be evaluated.

**Keywords:** innovative fiction, second person narrator, point of view, male character, female character, Game Maze, Cosmic Talisman, Treasure Hunters, Lost in Time, Pirate Island, Vampire Camp.

## Giriş

İnsanın var oluşundan itibaren kendini ifade etme ihtiyacı duyduğu bilinen bir gerçektir. Tarih boyunca kaynağını doğadan alan canlı-cansız çeşitli sembollerden mağara duvarlarına yapılan resimlere ve ilkel seslere yüklenen özel anlamlara kadar birçok araç kullanılmış, nihayet dillerin doğuşuyla önce sözlü ifade, sonra yazılı ifade anlatmanın temel araçları hâline gelmiştir. Yeryüzündeki her anlatı mutlaka bir anlatıcıya ihtiyaç duyar. Anlatıcı olmadan anlatıdan söz edilemez. Bu durum, anlatmaya dayalı türlerdeki temel unsurlar arasına, kesin bir biçimde, anlatıcı ve bakış açısı kavramlarını yerleştirmeyi gerektirir. Anlatıcı, yazarın sözü teslim etmek için kurguladığı elzem bir varlıktır. Bazen yazarla karıştırılmasına rağmen anlatıcı, tamamen kurgusal dünyaya aittir. Bununla birlikte okur ile yazar ve eser arasındaki ilişkiyi sağlayan güçlü yapısı nedeniyle reel dünyayla sıkı bağları vardır. Anlatıcının varlığının görünürlüğü ise değişkendir. Bazı anlatıcılar, olayın akışını kesme pahasına sürekli araya girerken diğer bazı anlatıcılar, kendilerini görünmez kılıp sadece göstermeyi yetinirler. Bütün anlatıcılar için değişmez olan ise beraberlerinde bakış açılarını taşımalarıdır. Kurgusal bir metinde olayların okura “kimin gözünden”, “kimin ağzından” ulaştığı sorusu bakış açısı kavramını doğurur. Diğer bir deyişle bakış açısı, anlatıcının durduğu yerdir. Nitekim başta roman ve hikâye olmak üzere bütün anlatmaya dayalı metinlerde anlatılacak bir olay, onu aktaran bir anlatıcı ve bakış açısı vardır (Demiryürek, 2013: 120).

Okur, anlatıcının mutlaka yazar olmadığını her zaman hatırlamalıdır. Aslında anlatıcı, yazardan çok farklı bir kişi olabilir. Örneğin, bazı kurgusal anlatıcılar hayvanlar, bitkiler, eşyalar veya insan olmayan doğaüstü varlıklar arasından seçilebilir. Ayrıca anlatıcı, çeşitli inançlara sahip olabilir, farklı görüşleri dile getirebilir ve yazarın davranmayacağı şekilde hareket edebilir.

Genellikle anlatılarda, anlatıcı “o/onlar”, “ben/biz” gibi üçüncü ve birinci tekil/çoğul kişi terimleriyle neler olduğunu anlatır. Üçüncü kişili anlatıcılar her şeyi bilir. Zamansal olarak geçmişe ve geleceğe dair sonsuz bilgiye sahiptir. Karakterlerin aklından geçenlere, niyetlerine doğaüstü de olsa hâkimdir. Birinci kişili anlatıcılar, okurların çok şey öğrendiği önemli karakterler veya gördüklerini/duyduklarını basitçe anlatan isimsiz arka plan karakterleri olabilir. Birinci kişili anlatıcılar, tıpkı gerçek insanlar gibidir, bilgileri sınırlıdır. Okurlara sadece kendi bildiklerini söyleyebilirler, diğer karakterlere dair herhangi bir malumatları yoktur. Yazıya veya söze dökülmediği sürece onların iç dünyalarını bilmeleri imkânsızdır. İkinci kişili anlatılar ise olağan dışıdır. Bu perspektifte anlatıcı, hikâyeyi kendine veya başka bir kişiye anlatır; “sen/siz”, “senin/sizin” ve “seninki/sizinki” gibi hitap edici bir dil kullanır. Kişinin aynada kendi kendine konuşmasına benzer bir yapı söz konusudur. Aynı zamanda metindeki “sen/siz” seslenişlerinin sürekliliği, okurun bu seslenişleri üstüne alınarak kurgusal dünyanın içine girmesine imkân sağlar. Dolayısıyla ikinci kişili anlatıcılar bir edebiyat eserine şaşırtıcı derecede derinlik ve ilgi katmanları ekleyebilir. Bununla birlikte söz konusu faydaların gerçekleşebilmesi için her şeyden önce okurun “sen/siz” seslenişlerini benimsemesi veya karakterle özdeşleşmesi gerekir. Gerçek ile kurgunun iç içe geçmesinin öngörüldüğü bu yapının başarıya ulaşmasında okur ile

karakterin cinsiyet bakımından aynı olması ve her iki cinse eşit oranda yer verilmesi çok önemli rol oynar. Sonuçta okur ile karakterin eril veya dişil oluş bakımından uyumu okur açısından hem empati kurmayı kolaylaştırır hem de metnin her iki cinsiyete eşit yaklaşmasına imkân sağlar. Bu yüzden Türk çocuk edebiyatı üzerine yapılan çalışmalarda toplumsal cinsiyet konusu sıklıkla işlenen konular arasındadır. Yücel Çetin ve Mangır (2021), 100 Temel Eser üzerine yaptıkları araştırmada mevcut önyargıları ortaya koyarken Çer (2017) çocuk edebiyatında toplumsal cinsiyetsiz karakterlerin varlığına dair olumlu bir bakış sunar. Dolayısıyla meselenin iki cephesi vardır.

Bu makalede “Maceranı Kendin Seç” serisindeki çocuk kitaplarının anlatıcı ve cinsiyet bağlamında ele alınmasının temel sebepleri şunlardır:

1. “Maceranı Kendin Seç” serisinin çocuk edebiyatında ikinci kişili anlatıcı ve bakış açısının kullanımına dair sıra dışı örnek teşkil etmesi.

2. Türkçeye çevrilen serideki bütün kitapların, kız çocuklarının erkek çocuklarına göre daha geride tutulması suretiyle toplumsal cinsiyet eşitsizliği içeriyor olması.

3. Diğer dillerde yapıldığı gibi “Maceranı Kendin Seç” serisinin yapı ve içerik açısından Türkçede de bilimsel bir çalışmaya konu edilmesinin gerekliliği.

4. Serinin, ikinci kişili anlatıcı ve bakış açısının Türkçe literatürde tanınırlığını artırmada katkı sağlaması.

### “Maceranı Kendin Seç”

1950’li yıllardan itibaren gittikçe daha çok kullanılan yenilikçi bir anlatıcı modu olan ikinci kişili anlatıcı ve bakış açısı sadece yetişkinlere hitap eden metinlerde tercih edilmez. Çocuk edebiyatı kapsamında çocuklara hem okuma sevgisi kazandırmak hem de faydacı bir mantıkla onları bilgilendirmek amacıyla şekillenen bazı çocuk kitaplarında ikinci kişili anlatıcıya rastlamak mümkündür. Özellikle rehberlik gayesi güden ve oyun içerikli kitaplardaki komut verme üslubunu benimseyen kimi çocuk kitabı serilerinde ikinci kişili anlatıcı ile sık sık karşılaşılır. Konumuz dışında tutulmakla birlikte çeşitli bilgisayar oyunlarında da aynı yapıya çoğunlukla başvurulmaktadır.

Çocuk kitapları içinde ikinci kişili anlatıcı ve bakış açısıyla yazmanın en başarılı örneği, Avukat Edward Packard’ın iki kızına akşamları doğaçlama hikâye anlatırken ortaya çıkan ve Bantam Books yayınevi tarafından basılan “Choose Your Own Adventure” serisidir. Edward Packard “Pete” adını verdiği kurgusal erkek çocuk karakterin macerasını bir akşam kızları Caroline ve Andrea’nın tamamlamasını ister. Onların birbirinden farklı sonlar içeren hikâyeler anlatmaları üzerine yazarda bunları özgün bir biçimde yazıya aktarma fikri doğar. Böylece Edward Packard avukatlığı bırakarak ikinci kişili anlatıcı ile çoklu olay örgüsünü kullanan ve okura sürekli seçimler yaptıran özgün bir anlatı yapısı kurar. İlk çalışması *The Cave of Time* 1970 yılında başvurduğu dokuz yayınevinden de ret cevabı alır (Kraft, 1981: 6). Ancak 1979 yılında serinin ilk kitabı olarak yayımlanır. Başta Amerika Birleşik Devletleri olmak üzere birçok ülkede, 1979 yılından 1998 yılına kadar, çocuklar arasında çok popüler hâle gelen ve bu süre

zarfında 250 milyondan fazla kopyası satılan söz konusu kitaplar, çeşitli dillerde yayımlanır. “Choose Your Own Adventure” hâlen 40’tan fazla dilde okunmaya devam edilmektedir. Bu süreçte Edward Packard dışında daha birçok yazar tarafından seriye yeni kitaplar eklenir.

Seri, Türkçeye “Maceranı Kendin Seç” adıyla çevrilir. Okur, bu kitaplardaki hikâyelerin hepsinde asıl kişi/karakterin yerine geçerek fonksiyon üstlenir. Hikâyenin başından sonuna kadar okurun, olay örgüsündeki akışı belirleyen mutlak seçimler yapması istenir. Olay örgüsünde genellikle birden fazla şık sunulan seçimlerle karşılaşılır. İlerlemek için mecburen şıklardan biri tercih edilir. Seçilen yola göre farklı yönlere giden olay örgüsünün, doğal olarak birden fazla yapısı ve birden fazla sonucu vardır. Okur seçtiği şıklar doğrultusunda hikâyenin sonunu kendi belirler. Bu yapısal özellik, okurun karakterin rolünü üstlenerek kararlar vermesi nedeniyle bazı bilgisayar oyunlarının yapısıyla benzerlik gösterir. Kurt’a göre XXI. yüzyılın yeni interaktif anlatı olanakları sayesinde dijital dünyada anlatı/öyküleme metotlarının etkileşim, estetik ve dijital anlatımlarında yeni gösterge sistemleri oluşur (2019: 197). Dijital interaktif anlatı (Interactive Digital Narrative/IDN) hikâyenin medya araçlarıyla anlatılmaya başlanmasıyla gündeme gelmiş bir kavramdır. “Hikâyenin deneyimlenmesi sürecinde okur/izleyicinin pasif konumdan aktif konuma geçerek yeni deneyim biçimleri edinmesinde hikâyenin aktarıldığı ortamın önemli katkıları vardır. Anlatılan hikâyelerin etki düzeylerini artırmak ve gerçeklik algısını yükseltmek için çok farklı çalışmalar yapılmıştır. Örneğin ‘Maceranı Kendin Seç’ türünden hikâye yapılarında yazarın okuyucuları sayfalar arasında bir seyahat yapmaya yönlendirdiği gözlemlenmektedir.” (Uçar Kartoğlu vd., 2022: 1014). Maceranın ilk kitabı olan *The Cave of Time*’a ait hikâye şeması incelendiğinde metnin ne kadar girift ve matematiksel hazırlandığı açıkça görülür. Özellikle hikâyeye ait farklı bitişler dikkat çekicidir. Buna göre karakter yeni bir hayata başlar, evine geri döner veya ölür (Gordon, 2013 47-48).

Clode ve Argent tarafından 2016 yılında yayımlanan “Choose your own gender: An interdisciplinary approach to studying reader assumptions in second-person adventure stories” başlıklı makalede “maceranı kendin seç” sloganlı kitaplardaki cinsiyet meselesine dikkat çekilir. Kökeni XIX. yüzyıla dayanan çocuk macera kitapları, Jules Verne örneğinde olduğu gibi, erkekler tarafından erkek kahraman figürü etrafında yazılır. “Tüm cinsiyetlendirilmemiş anlatıların en yaygın örneği olan ‘Maceranı Kendin Seç’ kitapları, bir anlatım biçimi olan ikinci kişi zamiri ‘sen’i kullanır. İkinci kişi, anlatılardaki ‘özgür seçim’ zamirleri için, yenilikçi potansiyeline rağmen, ‘Maceranı Kendin Seç’ formatları hem cinsiyet araştırmalarında hem de edebî eleştirilerde, belki de edebî kimlik bilgilerinden çok popüler olmaları nedeniyle biraz ihmal edilmiştir.” (Clode-Argent, 2016: 36). İkinci kişi sesi, bir taraftan okurun kendini hikâyenin kahramanı olarak hayal etmesini teşvik ederken diğer taraftan da dinamik bir biçimde sürekli yan kollara ayrılan anlatı, okurun hikâyenin yolu üzerinde geleneksel kitaplardan daha fazla kontrol sahibi olmasına izin verir. DelConte (2003) bu tür anlatımı, anlatıcının aynı zamanda karakter olduğu ve anlatıcının ayrı bir varlık olduğu “kısmen rastlantısal anlatım” olarak tanımlar. Bu tür bir anlatımla, okur sadece kitaptaki bir dış kurgusal karakterin başına gelen olayları okumakla kalmaz; gerçek anlamıyla değilse bile sözcükler aracılığıyla olayları kendisi deneyimler ve hikâyenin nasıl

ilerleyeceğini seçer (Clode-Argent, 2016: 38). “Algısal interaktifliğin inşası bireyin kendi hayal dünyası, birikimleri ve okumaları ekseninde oluşmaktadır. ‘Maceranı Kendin Seç’ türünden anlatılarda ise anlatı yapısı içerisinde sunulan alternatifler arasından okur kendisi uygun olay sırasını belirlemektedir; bu anlamda anlatıyı tasarlamak ve kendi okuma sürecinde izleyeceği yolu belirlemek belirli düzeyde okurun egemenliğindedir.” (Uçar Kartoğlu vd., 2022: 1011).

“Maceranı Kendin Seç” serisindeki kitapların ikinci kişili anlatım tarzının, önceki romanların cinsiyet dışlama meselelerinden kaçındığı görünse de ana karakterin okura bağlı olarak teorik açıdan erkek çocuğu ya da kız çocuğu olabileceği düşünüldüğünde, başlangıçta durum farklıdır. Orijinal kitapların metni, ana karaktere belirli bir cinsiyet atfetmemiş olabilir; ancak ön kapaktaki ve içteki resimler, hemen hemen her durumda ana karakterin erkek olduğunu açıkça gösterir. Kızlardan oluşan karakterlerin resimlerinin yer aldığı kapaklar, yalnızca *Tek Boynuzlu Atın Büyüsü* gibi klişeleşmiş kadınsı başlıklarda yer alır (Clode-Argent, 2016: 38). Serinin erkek ağırlıklı yapısı Türkçe çevirilerde de dikkat çekicidir. Gerek kapak resimleri gerekse olay örgüsündeki (sayfalar arasında) ilerleyiş trafiğini sağlayan seçimleri dolayısıyla akışı yönetme gücünü elinde bulunduranlar hep erkeklerdir. Bu durum “Maceranı Kendin Seç” serisinin geleneksel düşünceyi sürdüren ve toplumsal cinsiyet bağlamında kız ve erkek çocuk okurlarını tek tipleştirme anlayışı taşıyan örnekler olduğunu gösterir.

Bantam Books, 1998’de “Maceranı Kendin Seç” kitaplarının basımını durdurur, fakat günümüze bakıldığında seri başka yayınevlerince yayımlanmaya devam edilmektedir. Ayrıca yakın geçmişte, serideki pek çok kitap, hipermetin teknolojisinin gelişiminden yararlanarak iPod, Kindle ve iPhone için yeni başlıklar yaratarak yeniden yayımlanır. İlginç bir şekilde yeniden yayımlanan baskıların güncellenmiş kapaklarında artık cinsiyet ayrımı yapılmadığı fark edilir. Yeni kapaklarda her cinsiyetten karakter çiftleri veya kahraman olmayan karakterlere odaklanılır (Clode-Argent, 2016: 38).

### Türkçedeki “Maceranı Kendin Seç” Kitapları ve Anlatıcı Özellikleri

Türkçeye Beyaz Balina Yayınları tarafından çevrilen “Maceranı Kendin Seç” serisindeki altı kitap, 2019 ve 2020 yılı baskılarına ait kapaklar dikkate alınarak eril veya dişil karakter bulunması açısından değerlendirildiğinde *Oyun Labirenti*’nde bir erkek, *Kozmik Tilsim*’da bir kız ve bir erkek, *Hazine Avcıları*’nda iki erkek, *Zamanda Kaybolanlar*’da bir erkek, *Korsan Adası*’nda bir kız ve bir erkek, *Vampir Kampı*’nda iki erkek ve bir kız olduğu görülür. Sayısal açıdan erkeklerin ağırlıkta olduğu kapakların seçiminde, kitapların olay örgüsünün belirleyici olduğu aşikardır. Bu sayılardan da görülüyor ki “bir oğlanın kız kardeşinin okuyacağını düşünmek istemediği herhangi bir sahneden titizlikle kaçındığını” söyleyen Jules Verne’in aksine macera kitaplarının genellikle erkeklere “hitap ettiği” önyargısı hâlâ tam olarak kırılmamıştır (Demiryürek, 2022: 114). Dolayısıyla “Maceranı Kendin Seç” serisindeki bütün kitapları okuyan kız çocuklarının çoğu, kitapta ikinci kişili anlatıcının cinsiyetine bağlı olarak gerekli özdeşleşmeyi kurmakta zorlanır. Oysa cinsiyet açısından tarafsız ikinci kişili anlatım, okurları kendilerini karakterin yerine koymaları için özgür bırakmayı hedefler. Bu bağlamda çocuk kitapları ve dijital hikâye anlatma mecralarındaki

cinsiyete bağlı içeriklerle ilgili olarak elde edilen sonuçlar, toplumsal cinsiyet kimliğinin edebiyat yoluyla inşasını incelemek için yeni bir metot olarak ikinci kişili anlatıların potansiyeline ilişkin yeni teklifler sunarlar.

İçinde belli aralıklarla siyah beyaz resimlerin bulunduğu ve ortalama 135 sayfadan oluşan Türkçedeki kitapların hepsi ilk sayfasında bir hatırlatma/uyarıyla başlar: “*Bu kitabı sıradan bir kitap gibi okuma. Bazen senden, maceranın seyrini etkileyecek bir karar vermen istenecektir. Bu kitapta, maceranı kendin seçeceksin. Bazı kararlar alman gerekecek ve bu kararlar doğrultusunda ya hedefine ulaşacak ya da başarısız olacaksın.*” (Nieto, 2020). “Uyarı” başlığı altındaki bu sesleniş “sen/siz” anlatıcı modelinin bir örneğidir. Metnin/kurgunun içine dâhil olmayan (bir başka deyişle hikâyenin dünyasına henüz girmemiş olan) okura hitap edilmektedir. Hitap eden belli değildir. Ancak bu belirsizlik olay örgüsünün başından itibaren kaybolur.

Bu çalışmada “Maceranı Kendin Seç” serisinin Türkçeye çevrilen kitapları sırasıyla ele alınmıştır. Birinci kitap Iván Babiano Nieto’ya ait olup *Oyun Labirenti* adını taşır.

### ***Oyun Labirenti***

İlk kez 2012 yılında yayımlanan *Oyun Labirenti*’nin bu çalışmada 2020 yılına ait baskısı kullanılmıştır. Olay örgüsünün merkezindeki ana karakter bir erkek çocuğudur. Metin, karakterin odasında yalnızken yeni satın aldığı bilgisayar oyununu bilgisayarına takmasıyla başlar.

*Bu gece gerçekten mutlusun. Çünkü daha birkaç saat önce, biriktirdiğin parayla gidip ne zamandır istediğin o oyunu satın aldın. Bu oyunun çıkmasını çok uzun zamandır bekliyordun ve piyasaya çıktığı gün hemen gidip onu aldın. Şimdi ne kapıya vurarak seni akşam yemeğine çağıran annenin seslenişlerine ne de dışarıdaki müthiş fırtınanın gürültüsüne kulak asıyorsun. Tek umurunda olan şey, o oyunu oynamak.* (Nieto, 2020: 1).

Dışarıdaki gök gürültüsü ve şimşek çakışları sonrasında anlatıcı-karakter kendini başka bir âlemde bulur. Böylece onu birçok tehlikelerin beklediği macerası başlar. Karakterin dolayısıyla okurun karşısına çıkan her bir tehlikeden kaçıp kurtulması için seçenekler sunulur. Bunlardan biri 1980’li yıllarda çok popüler olan bilgisayar oyunu Pacman’le ilgilidir:

*Pacman durmadan seni takip ederken, yeni bir yol ayırımına varıyorsun. Hangi yolu seçeceğine karar veremiyorsun. Yorulduğun için bir süre soluklanmak amacıyla duruyorsun. Çaresizce hangi yolun daha iyi ya da kötü olacağını düşünümeye başlıyorsun.*

*! Sağa gitmeye karar verirsen sayfa 10’a git.*

*! Sola gitmeye karar verirsen sayfa 15’e git.*

*! Pacman’den saklanmaya çalışırsan sayfa 12’ye git.* (Nieto, 2020: 7).

Karakter tekrar ait olduğu dünyaya dönme mücadelesi verirken karşısına bir kız çıkar.

*Beraber dev bir mantarın altına oturup konuşmaya başlıyorsunuz. Marta, kendisinin de birdenbire bilgisayar oyununun içine hapsediğini ve buradan nasıl çıkacağını bilmediğini anlatıyor. Fakat senin durumunun aksine o, bunun onun ilk oyunu olduğunu söylüyor. Gerçek hayatlarınızdan bahsederken, ikinizin de aynı şehirde yaşadığı ortaya çıkıyor. Fakat farklı okullara gittiğiniz için daha önce karşılaşmamışsınız. (Nieto, 2020: 45).*

Yaş, eğitim ve maruz kaldıkları problem itibarıyla her iki çocuğun durumu aynı olmasına rağmen kitapta cinsiyetçi bir yaklaşımla ikinci kişinin korumacı bir tutum sergilediği görülür:

*Marta'ya yaklaşıyorsun ve onu sakinleştirmek için elini kızın omzuna koyuyorsun.*

*"Eve döneceğiz, sana söz veriyorum"*

*Kız sana gülümsüyor ve birlikte yola koyuluyorsunuz. Nereye gittiğinizi bilmiyorsunuz ama en azından yalnız değilsin. (Nieto, 2020: 47).*

Kimi durumlarda ise erkek çocuğu/ikinci kişi, Marta'nın gözlem ve önerilerini dinler ve onun haklı olduğunu kabul eder: *"Kızın yine haklı olduğunu biliyorsun. Çok pratik düşünen ve iyi gözlem yapan biri. Bazı ufak tefek tartışmalara rağmen, o yanında olduğu için mutlusun."* (Nieto 2020: 98). İkinci kişi ve Marta "bilgisayarın içinden" birlikte kurtulmaya çalışırken görüş ayrılıkları yaşarlar. Bu esnada okur, anlatıcı-karakterle beraber hareket eder. Aslında Marta ve karakter için hayati önem taşıyan seçimleri onların adına metnin dışındaki okur yapar. Böylece hikâyenin başlangıcından itibaren okur ile karakter/ikinci kişi özdeşleşir. Hatta ikinci kişili anlatıcı *"Ucuz atlattım! Ama neredeyim ben böyle?"* diye düşününce içini bir korku kaplıyor." diyerek karakterin/okurun içini saran korku duygusunu bile ifade eder.

"Maceranı Kendin Seç" serisindeki hikâyelerin olay örgüleri standart olmaktan çok uzak dinamik yapılardır. Bu sebeple diğer kitaplar gibi birinci sayfadan başlayıp son sayfaya doğru okunan sıralı bir metin söz konusu değildir. Okur, sanki elinde bir haritayla sürekli sayfalar arasında ileri geri hareket eder; olayların yönünü bulmaya çalışır. Olayların bitiş biçimi tek ve kesin değildir. İlerlenen yolların seçenikle belirlenmesi, doğal olarak sona dair olasılıkları da çoğaltır. Ayrıca bölümler arası geçişlerin herhangi bir sistematığı yoktur. Her şeyi okurun tercihleri belirler. Olay örgüsünün şekillenmesini sağlayan seçenekler kitabın içine adeta serpiştirilmiştir. Tıpkı Lego oyun setleri gibi çok parçalı, dağınık/sırasız bir biçimde okura sunulan kitabın birden fazla olay örgüsü kurulabilir. Birden fazla sonla karşılaşılabilir. Örneğin, *Oyun Labirenti*'ndeki son sayısı 13'tür. Bu, olay örgüsünün 13 farklı sonla bitebileceği anlamına gelir. Dolayısıyla okur, kitabını bir kez değil, birçok kez okuyabilir. Her defasında kendisine sunulan şıklardan farklı şıkları seçerek olay örgüsünü yeniden şekillendirebilir. Metnin çoğulcu yapısı sayesinde tek kitapta birden fazla hikâye ortaya çıkar. Bütün detayların üzerinde değişmez olan ana unsur ise anlatıcı modundaki "sen"dir. İki boyutu olan "sen" in birinci boyutu karakter, ikinci boyutu okurdur. Metinde ikinci kişi/karakter ile okur "sen" ortak paydasında birleşirler.



### ***Kozmik Tılsım***

“Maceranı Kendin Seç” serisinin Türkçedeki ikinci kitabı *Kozmik Tılsım* adını taşır. Jose Angel Muriel Gonzalez tarafından yazılan kitabın Türkçeye çevrilen birinci baskısı 2012 yılına aittir. Bu çalışma için 2019 yılında yapılan baskı kullanılmıştır. Metin, Samos adasında yaşayan bir çocuğun mutfaktan gelen gürültülerle uyanması ve odasına giren annesinin isteği üzerine onunla alışverişe çıkması sonrasında gelişir. Hikâye bir çocuğun gündelik hayatına odaklanarak başlamakla beraber macera unsurlarıyla doludur. Cinsiyeti belirtilmediği halde kitabın üçüncü sayfasındaki erkek çocuk resminden hikâyenin ana karakterinin bir erkek çocuğu olduğu anlaşılır. “Sen” seslenişiyle okurun tanıştığı, ancak ismi belirtilmeyen çocuğun arkeolojiye merakı vardır. Sürekli hayranı olduğu Archibald Conrad’ın seri filmlerini izler. Ona öykünerek giyinir, üzerinde fener, pil, çakı gibi birtakım alet edevat taşır. Erkek çocuk, dışarı çıkmak için hazırlanırken Archibald Conrad’ın serinin ilk filminde söylediği sözler aklına gelir: “*Kimse arkeolojü yaparak zengin olamaz.*” (Gonzalez, 2019: 2). Yine de bu cesur adamın kendisine daha önce tanımadığı dünyaların kapısını açtığını, onun sayesinde tuhaf nesnelere araştırmaya ilgi duyduğunu, arkeolojiyi sevdiğini kendi kendine ifade eder: “*Bu cesur adamın garip nesnelere peşinde kahramanlık maceraları, sana daha önce tanımadığın bir dünyanın kapılarını açtı ve tuhaf nesnelere araştırmaya ilgi duymayı sağladı. Onun sayesinde arkeolojiyi çok seviyorsun.*” (Gonzalez, 2019: 2). Bu satırlardan da anlaşıldığı üzere okur ya karakterle özdeşleşir ya da onun kendi kendisiyle sohbet eden dünyasına seyirci konumunda dâhil olur.

Çocuk hakkında temel ip uçları verildikten sonra onun annesi ile evlerinden çıkarak harabe durumundaki bir evin satışı için adanın dağlık bir bölgesine gidişini anlatan metindeki ilk seçenekler bütünü yedinci sayfada okurun karşısına çıkar. Satışını yapacağı evin önüne gelen anne, arabasını durdurur ve şemsiyesini açarak dışarı çıkar. Çocuk (aslında onunla özdeşleşen okur) şu iki komuttan birini seçerek ilerlemek zorundadır:

*! Sen de şemsiyenin altına gireceksen, sayfa 35’e git.*

*! Eve kadar koşacaksan, sayfa 20’ye git.* (Gonzalez, 2019: 7).

Birinci seçeneği seçip sayfa 35’e giden okur için metin şöyle devam eder: “*Annene yapışmış bir halde giriş kapısına doğru yürüyorsun. Verandada yağmurdan korunarak, bir süre sessizce bekliyorsunuz.*” (Gonzalez, 2019: 35). İkinci seçeneği seçen ve sayfa 20’ye ilerleyen okur ise metnin şu şekilde ilerlediğini görür: “*Verandaya doğru koşup, giriş kapısına giden basamakları hızla çıkıyorsun; artık burada ıslanmazsın. Annen yanına gelip şemsiyesini kapatınca, çok da hoşnut olmadığımı görüyorsun.*” (Gonzalez, 2019: 20). Olay örgüsündeki bu ilk çatallaşmayla beraber metnin iki farklı versiyonu oluşmaya başlar. Elbette ileriki sayfalarda okuru başka seçimler beklemektedir. 20. sayfaya geçen okur, 24. sayfada 37. veya 48. sayfaya gitmeyi seçmek zorundadır. Aynı şekilde 35. sayfayı tercih eden okur, 40. sayfaya geldiğinde sayfa 70’e atlaması istenir. Bir yandan sayfalar arasında gidip gelen bir yandan da olay örgüsünü takip eden okur, adı belirsiz erkek çocuğa, Irene adlı bir kız çocuğunun katılmasıyla birlikte anlatıcının erkek çocuğa “sen/siz” diye hitabını sürdürdüğüne şahitlik eder. Bu durum

hikâyenin erkek çocuk (ve dolayısıyla onunla özdeşleşen okur) üzerinden şekillenmesini sağlar. Tıpkı serinin birinci kitabı *Oyun Labirenti*'nde olduğu gibi *Kozmik Tılsım*'da da ana karakterin erkek, ona eşlik eden karakterin kız olması dikkat çekicidir. Irene, harabe durumundaki evi satın almayı planlayan adamın kızıdır. Babasıyla o da eve gelir ve orada erkek çocuk/anlatıcı "sen"le tanışır: "Aniden bir el omzuna dokununca, irkiliyorsun. 'Merhaba. Ne yapıyorsun burada?' Bu diğer arabadaki kız." (Gonzalez, 2019: 21).

İki çocuğun anne babaları evi dolaşırken kütüphaneye ya da merdiven altında gördükleri küçük kapıya yönelme seçenekleri doğrultusunda olay örgüsü gittikçe dallanıp budaklanarak ilerler. Toplam 7 farklı sonu olan çoklu yapıda çocuklar birbirinden heyecanlı maceralara atılır, türlü gizemlerle karşılaşılır. Karanlık tüneller, uzaylı varlıklar, tılsımlı zümrütlerle dolu seçeneklerin ortak noktası anlatımın hep "sen/siz" üzerinden şekillenmesidir. Rehber kitaplarında olduğu gibi okura sürekli seçenek sunulur ve böylece birbirinden farklı, heyecan dolu sürprizlerle karşılaşılır. Çocukların başına gelenler her ne kadar heyecan yüklü de olsa okur açısından durağanlık yaşanmaması için metindeki her bir bölümün sayfa sayısı değişkenlik gösterir. Bölüm ve seçimler, olay örgüsü anlamlı bir bütünlük içinde sona ulaşmaya değin devam eder. Ayrıca *Kozmik Tılsım*'ın bazı yerlerinde seçenekler yerine doğrudan talimatlar vardır. Örneğin, 69. sayfada "Bilincini kaybediyorsun, sayfa 107'ye git." denilmektedir. Bir kitabı ilk sayfasından son sayfasına doğru okumaya alışmış okurlar için bu seçimler ve talimatlar sıra dışıdır. Ancak belli aralıklarla karar verip seçim yapmak zorunda kalmak, okuru hem zorlayan hem dinamik tutan hem de merak duygusunu kamçılayan bir etki yaratır. "Sen" anlatıcı modeli ile görünüşte karaktere, ama aslında okura hitap edilmesi sayesinde okurun ilgisi hiç dağılmaz, dikkati hep en üst düzeyde kalır. Kitabın okur olarak hedef kitlesi 9 yaş ve üstü olduğundan çocukların kendi başlarına karar alma, seçim yapma yetilerini geliştirici etkisi de önemli bir diğer özelliktir. Yalnız kitaptaki olumsuz bir noktayı da mutlaka belirtmek gerekir: Kız çocukla erkek çocuğun eşitlikçi bir yapı içinde rol üstlenmeleri gerekirken erkek çocuğun bütün kararları alıp olayların akışında egemen olması cinsiyetçi bir yaklaşımdır. Bu tür kitaplar yapıları nedeniyle çocuklarda yanlış algıların yerleşmesine neden olabilir.

### **Hazine Avcıları**

"Maceranı Kendin Seç" serisinin Türkçedeki üçüncü kitabı *Hazine Avcıları* adını taşır. Bu kitabın yazarı da -birinci kitapta olduğu gibi- Ivan Babiano Nieto'dur. Türkçeye ilk kez 2013 yılında çevrilir. Bu çalışmada 2019 yılında yayımlanan baskı kullanılmıştır. Metin birçok açıdan önceki kitaplarla benzerlik gösterir. Özellikle belirtilmemiş olmakla birlikte kitabın kapağındaki erkek çocuk resminden hemen anlaşılacağı üzere bu hikâyenin ana karakteri erkektir. Nerede yaşadığı belli olmayan, ancak yaz tatilini geçirdiği anlaşılan çocuk, müzede görevli amcasıyla birlikte macera dolu bir yolculuğa çıkmak üzeredir. Çocuğun amcasıyla konuşma kısımlarında gösterme metodu ve birinci kişili anlatıcı devreye girmekle beraber okurun, erkek çocukla özdeşleştiği anlatım yapısında hâkim anlatıcı "sen"dir. İkinci kişinin anlatıcı olarak varlığı, okuru ilk cümleden itibaren metnin içine çeker. Ayrıca olay örgüsünü seçimleriyle şekillendirme gücünü elinde

bulundurur. Bu inisiyatif, geleneksel kurguya alışık okurlar için ezber bozucudur. Aynı zamanda metnin dinamik yapısı sayesinde çok farklı sonlarla hikâyeyi bitirme şansı heyecan vericidir. Herhangi bir konuda karar vermenin hayat boyunca hemen hemen her insana zor geldiği düşünülürken bu yetinin çocuklukta geliştirilmesi adına kitaptaki hâkim hareket/düşünce biçimi oldukça yerinde bir eğitim pratiği sağlar. Elbette kız-erkek ayırt etmeden her iki cinsiyete bu eğitimin eşit şekilde verilmesi gereklidir. Halbuki kitabı okuyan kişinin cinsiyetinin ana karakterle örtüşmediği, bir başka deyişle kız çocuklarının bu kitabı okuduğu durumlarda kız çocuk/okur kendini bir pencereden olup bitenleri sadece seyreden kişi konumunda bulacaktır. Bu da metnin kız ve erkek çocuklara/okurlara eşit mesafede olmadığı gerçeğini doğurur.

*Hazine Avcıları* Mezopotamya’daki Ur şehrinin kaybolan kutsal eseri kristal yumurtayı arayıp bulmak üzerine kurgulanmıştır. İçinde bir tanrının uyuduğu rivayet edilen kristal yumurta, Ur şehri yok olunca ortadan kaybolmuştur. Tapınak koruyucuları hep çocuklardan oluştuğu için amcası, erkek çocuğun içgüdülerinden yararlanmak ister. Amca ve yeğen bilinmeyen bir şehirde bulunan gizemli yumurtayı bulmak için yola çıkmaya karar verirler. Bunun üzerine erkek çocuk (ama aslında okur) ilk seçimini amcasıyla nereye gideceklerinin kararını vermek üzerine yapar. Seçenekler şunlardır:

*! Mısır’daki firavunun mezarını incelemeye karar verirsen, sayfa 30’a git.*

*! Afrika ormanlarındaki elmas madenini bulmak için sayfa 10’a git.*

*! Kamboçya’daki antik kalıntıları keşfetmek için sayfa 70’e git.*

*! Meksika’daki Mayalara ait piramidi görmeye karar verirsen, sayfa 50’ye git.* (Nieto, 2019: 6).

“Maceranı Kendin Seç” serisindeki her hikâyenin yapısı, özellikle seçenekler ve sonlar itibarıyla, birbirinden farklıdır. *Hazine Avcıları*’nın ilk seçim noktasında dört farklı seçeneğin olması sayısal açıdan oldukça fazladır. Doğaldır ki seçeneklerin artması oranında karar vermek de güçleşir. Öte yandan kitap içine dağılmış yapboz parçalarını andıran olay örgüsü bölümleri de artacağından okurun takip edebileceği hikâye sayısı ve bitiş biçimleri de o oranda artacaktır. Nitekim *Hazine Avcıları* içerisinde toplam 23 farklı son mevcuttur. Bu çoklu yapı, kitabın özetini imkânsız hâle getirmektedir. Yalnızca değişmez bazı noktalardan söz etmek mümkündür. Bunlar arasında seçilen her yolun maceralar içermesi ve seçimlerle ilerleyen her hikâyenin birbirinden farklı içerik ve uzunlukta olması ile karakterin zarar görmeden sonuca ulaşması sayılabilir.

*Hazine Avcıları* Mısır, Afrika ormanları, Kamboçya ve Meksika seçenekleriyle başlar. Okur seçimine bağlı olarak o ülkenin/bölgenin özelliklerini ana karakter/erkek çocuk üzerinden, onun bakış açısıyla tanır. Sırasıyla her bölümün başlangıcı şöyledir:

Mısır: “Boğucu sıcaklar, Mısır’a yaptığın bu geziyi keyifsiz hale getiriyor. Amcanla beraber saatlerdir, neredeyse görünmez bir yolda ilerliyorsunuz çünkü her yer tamamen kumla kaplı.” (Nieto, 2019: 30).

Afrika: “Uçaktan iner inmez bunun, kolay bir gezi olmayacağını anlıyorsun. Sıcaklık berbat ve havadaki nem oranı da dayanılmaz boyutta.” (Nieto, 2019: 10).

Kamboçya: “Kamboçya’ya varmanız çok uzun sürüyor. Komşu ülke Tayland’a uğrayıp, bir cip kiralyor ve Kamboçya’ya öyle geliyorsunuz.” (Nieto, 2019: 70).

Meksika: “Tropikal ormandaki hava, son derece nemli ve aşırı derecede sıcak. Ne elini yelpaze gibi sallaman ne de yüzünü ıslatman işe yarıyor, sıcak oldukça fena.” (Nieto 2019: 50).

Eğer okur, Kamboçya seçeneği üzerinden ilerlerse ana karakter/erkek çocuk bir kızla karşılaşır. Adı Amina olan Asyalı kız onunla aynı yaştadır. Kamboçya’da geçen bu macerada cesur ve akıllı bir kız olan Amina’nın yardımları sayesinde birçok güçlük ve tehlike aşılar. Aralarındaki şu diyalog birbirlerine bakış açılarını yansıtmaları açısından dikkate değerdir:

“Labirenti keşfedeceğiz.”

“Bana güvenli gelmedi,” diye itiraf ediyorsun. “Belki içinde tuzaklar vardır.”

“Korkaklık etme,” diyor Amina şakayla karışık...

Biraz alınarak kızın elinden feneri kapıp, sen önden gitmeye başlıyorsun...

“Çok cesursun,” diyor Amina gülererek.

“Ah, kapa çeneni!” diyorsun ona aldırış etmeden.” (Nieto, 2019: 111).

Dünya coğrafyasının dört farklı yerinde yaşanan maceralardan sadece birinde ikinci kişili anlatıcının yanında dişil bir karakter bulunur. Diğerlerinde eril güç egemendir. Bu da gösteriyor ki *Hazine Avcıları* hedef kitlesi erkek okurlar olan cinsiyetçi bir anlayışa sahiptir.

### **Zamanda Kaybolanlar**

“Maceranı Kendin Seç” serisinden Türkçeye çevrilen dördüncü kitap, *Zamanda Kaybolanlar* adını taşır. Türkiye’deki ilk baskısı 2014 yılına aittir. Bu çalışmada 2019 yılı baskısı kullanılmıştır. Yazarları Pedro Estrada ve Raquel de la Morena’dır. Toplam 21 farklı son olasılığı bulunan metnin ana karakteri ismi belirtilmeyen bir erkek çocuğudur. Bu kitabın diğerlerinden ayrılan yönü, ulusal tarih müzesini ziyaret ettikleri sırada sınıfta en iyi anlaştığı kişi olan Alicia adlı kız arkadaşının aklını çelmesi sonucu müzeyi keşfe çıkmalarıdır. Bu eserde ilk defa hareketi başlatan dişil karakterdir. “Bir an, öğretmeninin otobüste sayım yaptığı sırada, sizi göremeyince ne kadar sinirleneceğini düşünüyorsun. Yokluğunuzu fark edip sizi aramaya koyulmuştur. Ama Alicia’yla çıkılan maceralar hep eğlencelidir; dahası hazine hazinedir!” (Estrada vd., 2019: 2). Her ne kadar Alicia ile yola çıkmış olsa da onun ansızın gizemli bir biçimde ortadan kaybolması üzerine arkadaşını aramak üzere seçimler yapan erkek çocuk karakter, zamanda ve mekânda değişikliklerle karşılaşa karşılaşa seçimler yapar. Bunlardan çoğu onu ölüme götürür. Dolayısıyla kötü sonlarının fazlalığı itibarıyla da diğer metinlerden ayrılır. Yalnız metnin 18. sonu diğerlerinden farklıdır. “Alicia, kolunu senin

omzuna atıyor; birlikte müzeden çıkıyorsunuz. Evlerinize doğru yürürken, bitmek tükenmek bilmeyen, insanoğluna acı veren ve verecek olan aptalca çarpışmaları ve savaşları düşünüyorsun.” (Estrada vd., 2019: 123). Bu son cümlelerden de anlaşıldığı üzere *Zamanda Kaybolanlar* içeriğindeki dönemler ve olaylar açısından da serideki kitaplardan ayrılır. Örneğin, FBI ajanları, Nazi askerleri, Al Capone, Leonardo da Vinci, Napolyon gibi tarihî gerçekliği olan kişiler; Kartaca, Roma, Tombstone, Chicago gibi somut yerler seçimlere bağlı olarak okurun karşısına çıkar. Bu olasılıklar beraberinde okurun zamanda yolculuk yaparak türlü mücadeleleri kelimeler aracılığıyla yaşamasını sağlar. Heyecan hiç bitmez. Sona ulaşan bir hikâyeden sonra tekrar başa dönerek farklı seçeneklerle yeniden ilerlemek ve böylece kurguyu yeniden inşa etmek okuru dinamik ve otoriter hissettirir.

“Maceranı Kendin Seç”in nüvesini oluşturan avukat Edward Packard’ın kızlarına anlattığı ilk hikâyedeki “Pete” karakterinden itibaren serinin erkek çocuk üzerinden ilerleyen “cinsiyetçi” tavrı tasarlanmış, bilinçli bir seçim olmasa bile toplumsal cinsiyet rollerinin dünya ölçeğinde ne kadar eski ve kökleşmiş olduğunu göstermesi açısından önemlidir. Bu bağlamda düşününce *Zamanda Kaybolanlar* sıra dışı bir örnektir. Gerek Alicia’nın yönlendiriciliğiyle maceranın başlaması gerekse erkek çocuğun “en iyi arkadaşı” Alicia’yı bulmak için sonuna kadar mücadele etmesi ezber bozucu ayrıntılardır. Ayrıca metinde cinsiyet açısından eşitlikçi bir yapının ortaya çıkmasında yazarlardan birinin kadın olması rol oynamıştır, tespitinde bulunmak mümkündür. Raquel de la Morena’nın kadın-yazar kimliği, *Zamanda Kaybolanlar*’ın cinsiyet bağlamında olumlu mesajlar vermesini etkileyen bir faktördür.

### ***Korsan Adası***

“Maceranı Kendin Seç” serisinin beşinci kitabı *Korsan Adası* adını taşır. Türkçeye 2015 yılında çevrilen kitabın yazarı Ivan Babiano Nieto’dur. Bu çalışmada 2019 baskısı kullanılmıştır. Sonuyla alakalı 16 farklı olasılığın bulunduğu metnin ana karakteri genç bir erkektir. Diğer kitaplardaki karakterlerden yaşça büyük olduğu üniversitede “Kolomb Öncesi Amerikan Kültürleri” alanında uzman Profesör Ray’in öğrencisi olmasından anlaşılmaktadır. Hoca ve öğrencisi araştırdıkları bir adayı bulmak üzere çıktıkları gemi seyahati esnasında korsanların saldırısına uğrarlar. Gizem dolu adaya giderek La Misionera’nın efsanevi hazinesine sahip olmak isteyen korsanlar arasında bir de kadın korsan vardır: “Kadın, seni iterek diğerleriyle beraber bota binmeye zorluyor. Küçük teknede profesörle beraber yan gözle kadın korsana, gözlüklü adama ve kürek çeken kel miçooya bakıyorsunuz.” (Nieto, 2019: 7). Hep birlikte adaya çıkınca korsanlar hazineyi iki gruba ayrılarak arayacaklarını ve grubun birinde Profesör Ray’in diğerinde ise ikinci kişili anlatıcıyı temsil eden genç erkeğin olacağını bildirirler. Profesör, öğrencisini tehlikeye atmamak için itiraz etse de dinlemez. Böylece “sen”in ilk tercihi yapma zorunluluğu ortaya çıkar. Elbette onun yerine seçimi okur yapar. Seçenekler şunlardır:

*! Siyah gözlüklü kaptanla gitmeye karar verirsen sayfa 30’a git.*

*! Kadın korsanla gitmeyi seçiyorsan sayfa 24’e git. (Nieto, 2019: 8).*

Birinci seçenikle devam eden okur, karakterin, Kaptan Aral ile sahil boyunca yürüdüğünü ve ileride yükselen dumandan orada “ada sakinlerinin” bulunabileceğini öğrenir. Akabinde iki seçenikle karşılaşır. Kadın korsan Shira ile yola çıkmak için ikinci şıkkı seçen okur, bu kez karakter ile Shira arasındaki diyaloga şahit olur. Bu grup da iki seçenektan birini seçerek hazineyi aramayı sürdürmek zorundadır. Metni cinsiyet bağlamında analiz edebilmek için bu ikinci yol izlendiğinde korsan Shira ve anlatıcı/karakter arasında zamanla nispeten olumlu bir ilişkinin kurulduğu, tehlikeler karşısında birlikte uyum içinde hareket edildiği görülür. Aslında hazinenin peşinde olmadığını Kaptan Aral hazineyi bulup emekli olunca gemiyi kendisine bırakacağını, asıl amacının denizci olan ve gemisiyle kaybolan annesini aramak olduğunu anlatan Shira, erkeklerin dünyasında farklı biri olduğunu belli eder. Anlatıcı/karakter onun hakkında şöyle düşünür: “*Sessizce gülümsüyorsun ve yürümeye devam eden kadın korsana bakıyorsun. Kötü biri değil o. Hedefine ulaşmak için kullandığı araçlar doğru olmasa da iyi bir temele dayanıyor.*” (Nieto, 2019: 35).

*Korsan Adası* deniz, orman, sahil, çayırılık gibi daha çok doğaya dair özelliklerin ön plana çıktığı bir atmosferde şekillenir. Üstelik heykeller, şaman ayinleri ve karakterlerin pterodaktil, tyrannosaurus gibi dinazor çeşitleriyle karşılaşmaları sayesinde atmosfer sofistike bir hâl alır. Olay örgüsünün düğümünü oluşturan hazine arayışı esnasında ana karakterin bakış açısıyla çevreye dair gözlemler zengin bir biçimde tasvir edilerek metne yansır. Dolayısıyla metin, konusuna uygun mekân seçimi sayesinde dengeli bir bütünlüğe sahiptir. Bu durum, okurun bilmediği görmediği coğrafyaları merak etmesine yol açarak ilgiyi artırır. Anlatıcının Shira’ya bakış açısıyla da olumlu bir havaya bürünür.

### ***Vampir Kampı***

“Maceranı Kendin Seç” serisinin Türkçedeki 6. ve son kitabı *Vampir Kampı* adını taşır. Türkçeye ilk kez 2016 yılında çevrilen kitap Victor Conde tarafından yazılmıştır. Bu çalışmada 2019 baskısı kullanılmıştır. Toplam 12 farklı son seçeneğiyle çocukların ufkunu ve hayal gücünü genişletmeye hizmet eden kitabın arka kapağında diğer beş kitapta da olduğu gibi okura seslenen şu satırlar yazılıdır:

*√Bu kitabın kahramanı sensin! Eğer sorumluluğu alabilecek kadar cesur değilsen şimdiden vazgeç!*

*√Elinde tuttuğun kitapta tek bir macera yok. Açtığın her sayfada maceranın seyri değişecek.*

*√Vereceğin kararlar seni ya mutlu sona ya da kötü sona ulaştıracak.* (Conde, 2019).

Okulu tatil olunca ailesi tarafından bir yaz kampına gönderilen erkek çocuk (ikinci kişili anlatıcı ve ana karakter) orada David ve Laura adlı iki arkadaş edinir. Eğitimcilerinin birçok şey öğrettiği kamp sırasında erkek çocuk, uzakta gördüğü tuhaf, karlı tepenin bir tarafında (+) şeklinde bir yarık bulunduğunu fark eder. “Bu büyüklükte bir yarığa kim ya da ne sebep olmuş olabilir? Bin yıl önce yaşanmış bir deprem mi? Altın ya da başka değerli maden arayanlar mı? Bunu bilmeye imkân yok ama ufukta şeytani bir dev gibi duran şu korkunç dağ olmasa, bu tatile

mükemmel denebilirdi.” diye düşünür (Conde, 2019: 1). İlerleyen satırlarda bu düşüncenin bir ima olduğu ve çocukları birbirinden tehlikeli ve heyecan verici maceraların beklediği anlaşılır.

*Vampir Kampı* içinde ilk seçim yeri sayfa 4’te okurun karşısına çıkar ve iki seçenektен oluşur. Olay örgüsünün şekillenebilmesi için erkek çocuk/karakter/anlatıcı/okur aşağıdaki iki tercihten birini yapmak zorundadır:

*! Laura ile birlikte balık avına çıkmaya karar verirsen sayfa 53’e git.*

*! David ile mağara keşfine çıkmayı düşünüyorsan sayfa 28’e git.* (Conde, 2019: 4).

Bu iki tercihten hangisi seçilirse seçilsin ana karakter ile arkadaşını ve dolayısıyla okuru birbirinden korkunç, ürkütücü maceralar beklemektedir. Kitabın adından da kolayca anlaşılacağı üzere çocuklar yarasa, iskelet, vampir, hayalet gibi birçok korku veren yaratıklarla karşılaşır. İkinci kişili anlatıcı/karakterle arkadaşları (ve dolayısıyla okur), kampta şahit oldukları ve duydukları garip olayların kökeninde o bölgede yüzyıllar önce yaşamış bir dükün vampire dönüşmesinin yattığını öğrenirler. Elbette ayrıntılı bilgilere ulaşmak için çeşitli tehlikelere atılıp dağda ve kamp alanındaki gölde birçok maceralara atılırlar.

Serinin diğer kitaplarından farklı olarak *Vampir Kampı*’nda erkek çocuk/ikinci kişi “sen”, maceralarının bir kısmında David bir kısmında ise Laura ile beraberdir. Bu yapı, daha çoğulcu ve arkadaşın önemini vurgulayan olumlu bir örnek ortaya çıkarır. İlaveten erkek çocuk ana karakter olarak kız arkadaşı Laura’ya David’e davrandığı gibi davranır. Laura’ya karşı herhangi bir konuda üstünlük taslama durumu söz konusu değildir. Örneğin, çalılıklar arasında uluma sesi duyduğunu söyleyen Laura’ya koşulsuz inanır: “Hiçbir şey duymasan da arkadaşına güveniyorsun ve hemen reçine kokan ağaçların olduğu yere yaklaşıyorsunuz. Kuru yapraklara basmamaya, ses çıkarmamaya özen göstererek yürüyorsunuz.” (Conde, 2019: 103). İki arkadaştan oluşan grubun hareket, duygu ve düşünceleri dile getirilirken anlatıcı modu “sen”den “siz”e kayar. Böylece ikinci kişili anlatıcının çoğul şekli kullanılır. Anlatıda bir diğer farklılık olarak grup içi konuşmalarda ve üçüncü kişilerle iletişim kurulduğunda ikinci kişinin yanı sıra birinci ve üçüncü kişili anlatıcılar minimal düzeyde devreye girer. Aşağıdaki alıntı hem sayılan bu özellikleri içermesi hem de korku edebiyatı ve sinemasında çok meşhur olan Doktor Frankenstein’a yer vermesi açısından önemlidir:

*O bilim insanının size söylediği ismi duyunca, donup kalıyorsunuz. Doğru olabilir mi? Laura ile ikiniz, efsanevi Victor Frankenstein’la karşı karşıya olabilir misiniz? Ya da cansız maddeleri canlandırmak için elektrikten faydalanan başka biriyle?*

*Ama hayır, olamaz. Mary Shelley’nin yazdığı romana göre gerçek Victor Frankenstein bir tıp dâhisiydi ve Kuzey Kutbu’ndaki buzullarda, çılgın yarattığı ile birlikte öldü. Karşınızdaki, onunla aynı ismi taşıyan biri olabilir; belki de uzak bir akrabasıdır. Kesin olan tek şey, yaşadığı bu kale gibi yerde ona hizmet eden yaratıkların bulunduğu ve bu soyadı ünlü eden atasıyla aynı çılgın dehaya sahip olduğu...*

“Görünüşe göre ismim sizi huzursuz etti.” diyor doktor. Laura ile ikiniz kızarıyorsunuz.

“Soyadınız, evet, şey...” onu gücendirmeden nasıl söyleyeceğinizi düşünüyorsun, “belli bir ünü var, diyelim...”

Doktor, yüksek sesle gülüyor. Dış görünüşünün aksine, oldukça canayakın bir adam gibi duruyor. (Conde, 2019: 40).

Okur gerek erkek çocuk ile David’in gerekse erkek çocuk ile Laura’nın olduğu pasajlarda hep erkek çocuk yani ana karakter ile özdeşlik kurar. Ancak okurun cinsiyeti, erkek çocuğun Laura’ya karşı tavrını algılayışında değişkenlik gösterebilir. Eril okur ile dişil okur açısından farklı ilişki modelleri tasarlanabilir. Bununla birlikte ana karakterin, Laura’ya eşitlikçi, anlayışlı kısacası olumlu yaklaşım tarzı memnuniyet verici ve çocuklar için olumlu bir örnektir.

### Sonuç

“Maceranı Kendin Seç” yaklaşık kırk yıldır dünyanın birçok ülkesinde farklı dillere çevrilerek macera sever çocukların okumasına sunulan uzun soluklu bir seridir. Her kitabın yapısında bulunan seçim yapma, karar alma, seçilen yolun ve verilen kararın sonuçlarına katlanma, hikâyenin çeşitli bölümlerinde olumlu-olumsuz neticelerle karşılaşma gibi yaşam pratikleri, çocukları büyük bir heyecanla kitap okumaya yöneltirken aynı zamanda onların ileriki yaşlarına, yetişkinliğin gereklerine ve hayatın gerçeklerine hazırlanmasını sağlar. Bütün kitaplarda ikinci kişili anlatıcı “sen/siz”in kullanılması sayesinde okur ile karakter arasında en üst düzeyde özdeşleşme gerçekleşir. Okur sürekli “sen/siz” diye hitap edilen kişinin yerine kendini koyar. Adeta bir simülasyonla olay örgüsünü yaşar. Bu yaşantı havasındaki illüzyonu bozan tek ayrıntı ise ana karakterin cinsiyetidir. İncelenen altı kitapta da erkek karakter anlatıcı ve ana unsur konumundadır. Dolayısıyla bütün hikâyelerde eril bakış açısının hâkim olduğu bir kurgusal yapı söz konusudur. Her kitapta dişil karaktere ancak ikincil derecede yer verilmesi serinin cinsiyet bağlamındaki kalıplaşmış toplumsal cinsiyet anlayışıyla oluşturulduğunu gösterir. En az erkekler kadar kızların da tercihlerini belirleme, karar verme, kararlarının doğurduğu sonuçlara katlanma eğitimini, çocukluklarından itibaren edinmeleri en doğal haklarıdır. Ancak incelenen örneklerin çoğunda tespit edildiği kadarıyla dünya genelinde cinsiyetçilik -örtük bir biçimde de olsa- hâlâ sürmektedir. Bu sebeple “Maceranı Kendin Seç” serisi ve benzeri çocuk kitaplarının ön yargısız olarak eşitlikçi/cinsiyetsiz karakter modelleri ile yapılandırılması büyük önem taşımaktadır. İkinci kişili anlatıcının kapsam ve özelliklerinde bu anlayış için gerekli imkânlar mevcuttur.

### Kaynaklar

Clode, Daniel ve Shari Argent. (2016), “Choose Your Own Gender: An Interdisciplinary Approach to Studying Reader Assumptions in Second-Person Adventure Stories”, *Poetics*, V.55, p. 36-45.

Conde, Victor. (2019), *Vampir Kampı* (çev. Ceren Kıran Tatlı), Beyaz Balina, İstanbul.



- Çer, Erkan. (2017), "Çocuk Edebiyatında Toplumsal Cinsiyetsiz Karakterler: Bir Araştırma Örneği", *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, C 14-1, S 27, s. 389-408.
- Delconte, Matt. (2003), "Why You Can't Speak: Second-Person Narration, Voice, and a New Model for Understanding Narrative", *Style*, V. 37.2, p. 204-219.
- Demiryürek, Meral. (2013), "Kurgusal Metinlerde İkinci Kişili Anlatıcı ve Bakış Açısı", *FSM İlmî Araştırmalar İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi*, S 2, s. 119-139.
- Demiryürek, Meral. (2022), *Anlatıcının "Sen/Siz" Hâli*, İdeal Kültür Yayıncılık, İstanbul.
- Estrada, Pedro ve de la Morena, Raquel. (2019), *Zamanda Kaybolanlar* (çev. Bülent Uluçer), Beyaz Balina, İstanbul.
- Gordon, Zachary M. (2013), "Hikâye Anlatan Su Oyunları." (Yüksek Lisans Sanat Eseri Çalışma Raporu), Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Seramik Anasanat Dalı.
- Gonzalez, Jose Angel Muriel. (2019), *Kozmik Tılsım* (çev. Ceren Kıran), Beyaz Balina, İstanbul.
- Kraft, Scott. (10 October 1981), "He Chose His Own Adventure", *The Day*, p. 6.
- Kurt, Şule. (2019), "Sanatsal İşlevi Açısından Etkileşimli Sinema", *Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, S 2/1, s. 177-214.
- Nieto, Ivan Babiano. (2019), *Hazine Avcıları* (çev. Ceren Kıran), Beyaz Balina, İstanbul.
- Nieto, Ivan Babiano. (2019), *Korsan Adası* (çev. Ceren Kıran), Beyaz Balina, İstanbul.
- Nieto, Ivan Babiano. (2020), *Oyun Labirenti* (çev. Ceren Kıran), Beyaz Balina, İstanbul.
- Uçar Kartoğlu, Neslihan, Guliyev, Ziyad, ve Özerden Kerim Emre. (2022), "Anlatıda İnteraktiflik Olgusu: Farklı Söylem Biçimlerinde 'Gerçek (Actual) İnteraktivite' ve 'Algısal (Perceived) İnteraktivite' Düzeylerinin Yansımaları", *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, C 15, S 39, s. 1010-1031.
- Yücel Çetin, Derya ve Mangır Mediha. (2021), "Toplumsal Cinsiyet Rollerinin Çocuk Kitaplarına Yansıması", *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, C 9, S 1, s. 166-187.