

T.C.
YALOVA ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

EDEBİYAT VE YENİ MEDYANIN BULUŞMA NOKTASI:
TÜRK EDEBİYATINDA İNTERAKTİF HİKÂYE

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Segâh GÜMÜŞ

Enstitü Anabilim Dalı: İLETİŞİM VE TASARIMI
Enstitü Bilim Dalı: İLETİŞİM SANATLARI

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Mehmet Gökhan GENEL

ARALIK 2021

ÖNSÖZ

Küreselleşen dünyada hikâye anlatım araçları değişse de insanların hikâyelere duyduğu ilgi hiç değişmemektedir. Bütün insanlık boyunca ilgi odağı olmayı başaran hikâyeye dolayısıyla da hikâyeye anlatıcılığı, günümüzde de bu ilgi ve önemi bambaşka alanlara taşıyarak varlığını devam ettirme anlamında yeni yeni rezervler bulmuşa benziyor. Öyle ki öykü türü kâh tanımına bir şeyler ekleyerek kâh bir şeyler çıkararak kapitalist sistemin tüketim kültürünü yaymada en kullanışlı araçlardan biri olarak reklam sektöründe ve yeni medya düzeninde bile kendisine fazlasıyla yer edinmişe benziyor.

Medeniyetimizin bir kısma medeniyeti olduğu düşünüldüğünde hikâyeye anlatma geleneğimizin bugün teknolojik imkanların gelişimi doğrultusunda hangi noktaya taşındığına bakmak, “bana hikâyeye anlatma” şeklinde argo bir tabire ve “bana öykünü” anlat türünden olumlu bir imaja bürünen hikâyeye anlatıcılığının geçmişten günümüze aynı mana taşıyıcılığına devam edip etmediğini tartışmak kaçınılmaz bir hal almıştır.

Şüphesiz ki hikâyeler evrensel bir dile sahiptir ve onlarla her nevi sosyal aktarım mümkündür. İdeoloji, inanç veya herhangi bir fikir aktarımı söz konusu olduğunda iyi bir hikâyenin nasıl işler başarabildiğine tarihten yüzlerce delil getirilebilir. Bu noktada iyi bir anlatıyla toplumu yatıştıran bilgilerden tutun da iyi ve inandırıcı hikâyeleri aracılığıyla kitleleri peşinden sürükleyen nice liderlerden bahsetmek mümkündür. Peki hikâyeyi bu kadar etkili yapan şey nedir?

Bu çalışma boyunca bu sorunun cevabı araştırılırken hikâyenin tarihsel arka planından başlanıp günümüz hikâyeye anlayışı, medyanın değişen hikâyeye anlatımı teknikleri, dijital hikâyenin ne’liği, türleri ve onun bir çeşidi olan interaktif hikâyeciliğin örnekleri dijital hikâyeye yapım aşamaları ile birlikte ele alınıp incelenecektir.

Çalışma sürecinin yürütülmesi ve oluşumunda danışman hocam Sayın Prof. Dr. Mehmet Gökhan GENEL’ e, Prof. Dr. Şaban SAĞLIK’a, Dr. Öğr. Üyesi Yavuz KÜÇÜKALKAN’a, süreçte yanımda olan ve bana destek veren arkadaşlarıma, eşime, kızım Sena’ya ve oğlum Eren’e teşekkürlerimi arz ederim.

Segâh GÜMÜŞ

30.12.2021

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	ii
İÇİNDEKİLER	iii
SİMGE VE KISALTMALAR	v
TABLO VE ŞEKİLLER LİSTESİ	vi
RESİMLER LİSTESİ.....	vii
ÖZET	viii
ABSTRACT.....	ix
BİRİNCİ BÖLÜM	5
1. HİKÂYENİN ARKA PLANI.....	5
1.1. Hikâyenin Tanımı	5
1.2. Hikâye Türleri.....	6
1.2.1. Olay Hikâyesi.....	6
1.2.2. Durum Hikâyesi	6
1.2.3. Modern Hikâye	6
1.3. Hikâyenin Tarihçesi.....	6
1.3.1. Anlatı Türlerinin Anası Olarak Destan	6
1.3.2. Halk Hikâyeleri ve Halk Hikâyeciliği.....	7
1.3.3. Hikâye Türünün Ortaya Çıkışı.....	8
1.3.4. Hikâye Anlatıcılığı.....	8
1.3.5. Decameron Hikâyeciliği ve Hikâyenin Serüveni.....	9
1.3.6. Klasik Hikâyenin Bireyi Ele Alış Biçimi.....	10
1.3.7. Geleneksel Hikâye Anlatıcılığından Postmodern Anlatıya Geçiş	11
1.3.8. Modern Hikâyecilik ve Bireyin Karmaşık Dünyası.....	12
1.3.8.1. Modernizm.....	12
1.3.8.2. Modernizmin Edebiyata Yansımaları	13
1.3.9. Postmodernizm ve Postmodern Edebiyat	14
1.3.9.1. Postmodernizm	14
1.3.9.2. Postmodern Edebiyat	15
1.3.10. Dijital Çağda veya Günümüz Dünyasında Hikâye Anlatıcılığı	16
1.3.11. Yeni Medya Düzeni ve Edebiyat	17
1.3.11.1. Yer Altı Edebiyatı.....	17
1.3.11.2. Wattpad Edebiyatı	19
1.3.11.3. Organik Edebiyat	19
1.3.11.4. Küçürek Öykü.....	20
1.3.11.5. Deneysel Edebiyat	20

1.4. Hikâyelerin Gerekliliği Üzerine.....	21
1.4.1. Sözlü Hikâyeciliğin İnsan Psikolojisindeki Yeri	21
1.4.2. Hikâyelerin Toplumsallaşmadaki Rolü.....	22
1.4.3. Değer Aktarımı ve Hikâye	23
İKİNCİ BÖLÜM.....	25
2. DİJİTALLEŞME VE DİJİTAL MEDYAYA GEÇİŞ.....	25
2.1. Dijital Yayıncılık.....	26
2.1.1. Dijital Hikâye.....	26
2.1.1.1. Dijital Hikâye Türleri	27
2.1.2. Dijital Hikâye Anlatıcılığı ve Hikâyeleştirme Teknikleri.....	28
2.1.2.1. Dijital Hikâye Anlatıcılığı	29
2.1.3. Dijital Hikâyenin Yaygınlığı.....	30
2.1.4. Dijital Hikâyenin Sahip Olduğu Bileşenler	31
2.1.5. Dijital Hikâyeleştirme Süreci.....	33
2.1.6. Dijital Hikâye Oluşturmada Kullanılabilecek Araç ve Programlar	36
2.1.6.1. Dijital Hikâye İçin Gerekli Belli Başlı Araçlar	36
2.1.6.2. Dijital Hikâye Geliştirmede Kullanılan Programlar	36
2.1.7. Öğretim Ortamlarında Dijital Hikâye Anlatımı	38
2.1.7.1. Öğretim Ortamlarının Değişen Dünyası.....	38
2.1.7.2. Dijital Yerlilik, Dijital Göçmenlik ve Dijital Melezlik	38
2.1.7.2.1. Dijital Yerli	39
2.1.7.2.2. Dijital Göçmen	40
2.1.7.2.3. Dijital Melez	41
2.1.7.3. Çevrimiçi Öğrenme Ortamları.....	42
2.1.7.4. Öğretim Ortamlarında Dijital Hikâye Anlatımının Önemi.....	43
2.1.8. 21. Yüzyıl Becerileri ve Dijital Hikâye Anlatımı	45
2.1.9. İnteraktif Yayın	45
2.1.10. İnteraktif Hikâye	46
2.1.11. Dijital ve İnteraktif Hikâye Örnekleri Üzerine İncelemeler	46
SONUÇ.....	58
KAYNAKÇA.....	64
EKLER.....	71
ÖZGEÇMİŞ.....	82

SİMGE VE KISALTMALAR

Akt.	: Aktaran
bk.	: bakınız
C.	: Cilt
Çev.	: Çeviren
DHA	: Dijital hikâye anlatımı
Ed.	: Editör
Haz.	: Hazırlayan
Red.	: Redaktör
S.	: Sayı
s.	: Sayfa
TDK	: Türk Dil Kurumu
vb.	: ve benzeri
vd.	: ve diğerleri
yy.	: yüzyıl

TABLO VE ŐEKİLLER LİSTESİ

TABLolar

Tablo 1 : Dijital öykü anlatımının başlangıç yılları	31
Tablo 2: Dijital hikâyenin yedi bileşeni	32
Tablo 3 : Dijital Hikâye Oluşturma Aşamaları	33
Tablo 4 : Dijital Hikâyenin Kearney (2011)' e göre aşamaları.....	34
Tablo 5 : Dijital Yerli, Göçmen ve Melezlerin Özellikleri	42

ŐEKİLLER

Őekil 1 : Dijital hikâye anlatımında kullanılabilir hikâye panosu örneđi	35
Őekil 2 : Dijital hikâye anlatımında kullanılabilir araçlar.....	36
Őekil 3 : DHA'nın eğitim ortamlarında kullanımı.....	43

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1 : Dijital Yerli	40
Resim 2 : Dijital Göçmen.....	40
Resim 3 : Dijital Melez	41
Resim 4 : DHA atölyesinde yazılmış bir dijital hikâye metni.....	47
Resim 5 : Seslendirme ve kurgu aşamaları tamamlanmış ve youTube paylaşım ağında yayımlanmış dijital hikâye görseli	48
Resim 6 : Plotagon uygulamasında arka plan seçim ekranı	48
Resim 9 : Plotagon'da hareketli animasyon hazırlama ekranı	49
Resim 10 : Web2 araçları aracılığıyla görsel unsurların ses ile birleştirilmesiyle oluşturulmuş dijital hikâye örneği	50
Resim 11 : Web2 araçları aracılığıyla görsel unsurların yazıyla birleştirilmesiyle oluşturulmuş bir dijital hikâye örneği	51
Resim 12 : Yazarın sosyal medya hesabından yayınladığı öykü metninden bir bölümüne ait görsel.....	52
Resim 13 : Sosyal medya hesabındaki öykünün basılı materyale dönüşmüş hali	52
Resim 14 : Yazarın sosyal medya hesabındaki öyküye dair kullanıcılardan gelen yorumları.....	53
Resim 15 : Yazarın sosyal medya hesabındaki öyküye dair, kullanıcıların yazdıkları yorumların kitaba alınmış şekli.....	53
Resim 16 : Yazarın Facebook'ta yayınladığı öykü ve okur yorumlarından bir kesit	54
Resim 17 : Yazarın sosyal medya hesabındaki öyküye dair, kullanıcıların yazdıkları yorumların kitaba alınmış şekli.....	55
Resim 18 : Wattpad adlı uygulamada çevrimiçi olarak yazılmış bir dijital hikâye örneği.....	57
Resim 19 : Wattpad uygulaması kullanıcı hikâye yazma ekranı	57

ÖZET

**Tezin Başlığı: EDEBİYAT VE YENİ MEDYANIN BULUŞMA NOKTASI:
TÜRK EDEBİYATINDA İNTERAKTİF HİKÂYE**

Tezin Yazarı: Segâh GÜMÜŞ

Danışman: Prof. Dr. Mehmet Gökhan GENEL

Kabul Tarihi: 30.12.2021

Sayfa Sayısı: XII + 82

Anabilim Dalı: İletişim ve Tasarımı **Bilim Dalı:** İletişim Sanatları

İletişim teknolojilerindeki gelişmeler baş döndürücü bir hızla devam etmektedir ve bu hız ona ayak uydurmaya çalışan insanoğlunun kendini sürekli güncellemesini gerekli kılmaktadır. Dünya, Marshall McLuhan ifadesiyle “küresel köy” halini almış, iletişim teknolojilerindeki gelişmeler dünyayı çok daha ulaşılır ve erişilir hale getirmiştir. Artık dijital okuryazarlık çok büyük önem taşımaktadır. Dijital medya pek çok yönden geleneksel medyanın yerini almış hatta birçok alanda onun önüne geçmeyi bile başarmıştır. Bilgiye limitsiz bir erişim imkânı sunan ve geleneksel medyaya göre çok daha fazla sayıda insana ulaşmayı mümkün kılan merkezlessiz konumdaki dijital medya ile birlikte dijital hikâye anlatıcılığı da gündeme girmiş, pek çok alanda kullanılmaya başlayan dijital öyküler küreselleşen dünyanın yeni sayılabilecek bir türü olarak dikkatleri üzerine çekmeye başlamıştır.

Hikâye anlatıcılığı elbette insanlık tarihi kadar eskidir. Dünyaya ve var oluşa dair bir anlam bulmaya çalışan insanoğlu belki de bunu hikâyeler aracılığıyla kendisi yaratmış, anlamı her hikâyede yeni baştan üretmiş ve kendisine korkunç acılarla dolu görünen yeryüzünü anlamlı ve güvenilir bir mekâna çevirmenin yollarını aramıştır. Sözlü kültür geleneğinde karşılığını bulan mitler, destanlar ve memoratlar bunlara en güzel örneklerdir.

Günümüzde ise insanlığın geldiği aşamayla birlikte hikâye anlatma geleneği dijital boyuta da taşınarak kendisini yeniden üretmeye başlamıştır. Bu çalışmada dijital ortamda dolaşıma giren hikâyeler ile klasik hikâyeler arasındaki farklara, dijitalleşen hikâyenin ne gibi bileşenlere sahip olduğuna, hangi alanlarda kullanıldığına, Türkiye’de bu alanda yapılmış çalışmalara ve dijital ortamdaki matbaaya yolu düşen birkaç örnekle Türkiye’de bu türde verilmiş eserlere değinilecektir.

Anahtar Kelimeler: Yeni Medya, Dijital Hikâye, Geleneksel Medya, Reklam Hikâyeciliği, İnteraktif Hikâye

ABSTRACT

**Thesis Title: MEETING POINT OF NEW MEDIA AND LITERATURE:
INTERACTIVE STORY**

Author of The Thesis: Segâh GÜMÜŞ
GENEL

Supervisor: Prof. Dr. Mehmet Gökhan

Acceptance Date: 30.12.2021 **Number of Pages:** XII + 82

Department: Communication and Design **Field of Science:** Communication Arts

Today, developments in communication technologies continue at a dizzying pace in these days. And this speed makes it necessary for the human being, who is trying to keep up with it, to constantly update itself. The world has become a "global village" in the words of Marshall McLuhan, and developments in communication technologies have made the world much more accessible and accessible. Digital literacy is very important now. Digital media has taken the place of traditional media in many ways and even succeeded in getting ahead of it in many areas. With the decentralized digital media, which offers unlimited access to information and makes it possible to reach much more people than traditional media, digital storytelling has also come to the fore, and digital stories, which have been used in many areas, have started to attract attention as a new type of the new global world. Of course, storytelling is as old as human history. Mankind, trying to find a meaning for the world and existence, has created it himself through stories, recreated the meaning in every story and has turned the earth, which seems to him full of terrible pain, into a meaningful space. Myths and epics, which find their counterparts in verbal culture, are the best examples of these.

Today, with the stage that humanity has reached, the tradition of storytelling has also moved to the digital dimension and has begun to reproduce itself. In this study, we will touch on the differences between the stories that are circulated in the digital environment and the classical stories, what kind of components the digitalized story has, in which areas it is used, the works done in this field in Turkey, and the works produced in this genre in Turkey with a few examples from the digital environment to the printing press.

Keywords: New Media, Digital Story, Conventional Media, Advertising Storytelling, Interactive Story

GİRİŞ

Yazılı kaynakların ortaya çıkmasından çok önce dil bir araç olarak doğayı, insanı ve yaşamı anlama/algılama amacıyla kullanılmaya sokulmuş ve bürünebildiği bütün sembollere bürünerek insanın ayırt edici yeteneğini ortaya koyan özgünlüğünün belirleyicisi olmuştur. İnsanoğlunun dili günlük hayatında bir iletişim aracı olarak sistemleştirme çabalarından bu yana “anlatı”, günlük hayatın içinde belirmeye başlamıştır.

Merak duygusuyla doğada olup biten şeyleri tasnif edip sınıflandırarak, karmaşık olanı tanımlayarak anlama gayreti gösteren insan zihni, ilk olarak mitolojik hikâyelerin tohumlarını ekmiştir zamana. Süreç içerisinde ise hikâye, dilin olağanüstü gücünün sergilendiği bir oyun alanı, ortaklaşa yaşamın vazgeçilmez bir faaliyet sahası olarak baş göstermiştir.

Bizim evimiz, daha geniş manada söylersek, içinde olduğumuz evrendir. Bu evreni bütünüyle kavramak ve tasnif etmek mümkün değildir. Binlerce yıl boyunca bunu çözmeye/anlamaya çalışmamıza rağmen yine de bilinmezlik içinde kalarak yaşıyoruz. “Niye bu evren var ve niçin buradayız” türünden sorular sorarak anlamı arayan, onu çağlar boyu yeniden inşa etmeye çalışan insan zihni için öyküler, kozmosun bilinmezliğindeki bu inşa sürecine katkıda bulunur.

İnsanlığın hız çağında yaşadığı artık herksin malumudur. Teknoloji baş döndürücü bir hızla geliyor ve günlük hayatımızın alışkanlıkları buna bağlı olarak değişiyor. Teknolojik gelişmeler, internet, dijitallik vs. sanal ortam gerçekliğinin alanını her geçen gün daha çok işgal ediyor. Geçmişteki gibi hikâye anlatan aktarıcılarının yerini dijital teknik almış durumda. Hikâyeleri kitaplar aracılığıyla takip edip okumak yerine, vaktinin büyük çoğunluğunu internet başında geçiren yeni nesil, tüm öğreneceği bilgileri, bu ortamlarda ediniyor. Bu süreçte hikâyeler de artık dijital platformlarda yayımlanmakta ve okuyucusuyla anlık etkileşim içinde yerini almış durumda.

Toplumsallaşma sürecinde kitle iletişimi araç ve teknikleri geliştirilmiş, birçok yeniliğin alt yapısını oluşturan bilişim teknolojisindeki gelişmeler, uzaktan eğitim uygulamalarına da yansımış, bu gelişmelerle beraber hikâyelerin uzaktan eğitim alanında kullanımı konusu gündeme gelmiş ve aynı zamanda bu hikâyelerin oluşumları, özellikleri, hedef kitleye aktarılabilirlikleri gibi konuların araştırılması gereksinimi doğmuştur.

Geçmişin vazgeçilmez eğitim araçları olan defter, kitap, yazı tahtası vs. unsurlar öncelikle modern teknolojinin ilk versiyonları olan tepegöz, slayt, hesap makinesi vb. şeylerin hayatımıza girmesiyle eğitim öğretim ortamlarındaki birincil önemini kaybetmeye başlamış, sonra ise akıllı tahta, tablet, bilgisayar, telefon gibi araçlar eğitim ortamlarının vazgeçilmez materyallerini oluşturur hale gelmiştir.

Bu gelişmeler içerisinde dijital hikâye, teknolojinin imkanlarının kullanıldığı; ses, görüntü gibi çoklu ortam araçlarının da malzemeye dahil edilip harmanlandığı dijital bir uygulamadır.

Dijital hikâye anlatımı (DHA), günümüzde teknolojinin müfredata entegre edilmesi amacı göz önüne alındığında farklı öğrenme ortamlarında rahatlıkla kullanılabilen güzel bir araçtır. Bu durum, yakın zamanda dijital hikâye ya da benzer medya araçlarının eğitim ortamlarının vazgeçilmez bir parçası olacağı anlamına da gelmektedir.

İnteraktif hikâye ise okuyucunun kahramanın yerine geçtiği, hikâyeyi bir nevi yazarla birlikte inşa ettiği çevrimiçi üretilmiş bir dijital hikâye türüdür. Simülasyon çağında bu türe olan ilginin hikâyeci oyunlar aracılığıyla daha fazla arttığını söyleyebiliriz. Gerçeğin 21. yüzyıl şartlarında yeniden inşası sürecinde simüle edilmiş yaşama olanaklarının tartışılmaya başlandığı distopik bir evren tasavvurunun tam ortasında interaktif hikâyeciliğin nereye doğru evrileceği merak konusudur.

Çalışmanın Konusu

Bu çalışmada yeni medya ve yeni medya ile edebiyatın bir anlamda buluşma noktasını teşkil eden dijital hikâye ve onun bir türü olan interaktif (etkileşimli) hikâye konusu ele alınıp incelenecektir. Tarım ve sanayi devrimlerinden sonra insan türünün yaşadığı en büyük devrimlerden birini internet devrimi teşkil etmektedir. Askerî amaçlar doğrultusunda ortaya çıkmış olsa bile sivil alanda çok geniş bir yayılma imkânı bulan ve dünyamızı bir cep telefonu ekranına sığdırabilecek kadar küçültmüş olan teknoloji ve internet devrimi ile birlikte hikâye türü de kendi akışını devam ettirebileceği yeni bir mecraya yönelmiştir. Dijital ortam, diğer edebî anlatı türleri gibi hikâye türüne de hiçbir zaman sahip olmadığı kadar geniş, neredeyse sınırsız bir alan sağlamıştır. Maddî anlamdaki birçok kısıtlılığı da ortadan kaldırmış olan bu mecra da yetkin, vasat ya da vasat altı ayırımı olmaksızın herkes kendisi için yazma ve yazdıklarını paylaşma imkânına kavuşmuştur. Sadece yazma ve paylaşma ile sınırlı olmayan bu alanda seslendirme yolu ile kayıt ve seslendirilen hikâyeleri dinleme imkânı da doğmuş ve okumaya vakti olmayan ya da okuyazar olmayan kişiler için de yeni bir dönem başlamıştır. Bu çalışmada hızla dijitalleşen dünyada edebiyatın daha da özelden Türk edebiyatının bu süreçten etkilenme serüvenine tarihi seyir içinde bakılacaktır.

Çalışmanın Önemi

Geleneksel ve modern anlatı türlerinin temelini teşkil eden hikâyenin dijital çağda nasıl bir şekil aldığı, nasıl bir evrim geçirdiği, çağın insanının bu önemli anlatı türüne bakış açısında vuku bulan değişimler, dijitalleşen dünyanın sunduğu imkânlar ve yarattığı yeni tarz anlatı geleneğinden hareketle hikâye yazma, okuma ve dinleme üçlüsünde gerçekleşen paradigma değişimleri açıklığa kavuşturulmalıdır. Bu doğrultuda alanyazında konuyla ilgili yeterli çalışmanın olmadığı görülmektedir. Edebiyat eleştirmenleri ve günümüz edebiyat dünyasının kanonik yapısında dijital ve interaktif hikâyenin yer etmediğini görmekteyiz. Oysa günümüzde değişen nesnelere algısı bambaşka bir gerçekliğe doğru evrilmekte, edebiyat ve hikâyecilik anlayışımız da bu gelişmelerden nasibini almaktadır. Bu görmezden gelişin ve kanonik yapılanmanın direncine rağmen değişim kaçınılmaz olduğundan bu alanda yapılmış çalışmalara, yazarların dijital yönelişlerine değinmek elzemdir.

Çalışmanın Amacı

Bu çalışma, dijitalleşen dünyada hikâye türünün bu gidişattan nasıl etkilendiğini ve günümüz şartlarına uyum sağlayabilmek için kendini nasıl konumlandığını tespit edebilme amacı ile yapılmıştır. Geleneksel düzenin yer ile yeksan olmaya yüz tuttuğu bir zaman diliminde hikâye anlatan ve hikâye dinleyen bir tür olan insanın hikâyesinin dijital ortamdaki mevcut durumu tespit edilmeye ve bir anlatı türü olarak hikâyenin geleceğine dönük kestirimlerde bulunulmaya çalışılmıştır. Ayrıca, bu tez çalışmasında dijitalleşen dünyanın hikâye türü açısından getirdiği yenilikler, sağladığı katkılar ve muhtemel olumsuz taraflarına da kısaca göz atılmış olup interaktif hikâye alanında Türk edebiyatında eser veren yazarlardan örnekler sunulmuştur.

Araştırmanın Hipotezi

Geleneksel bir anlatı türü olarak hikâye varlığını devam ettirmekle birlikte teknoloji ve internet çağında hızlı bir değişim geçirmektedir. Bu değişimin mezkûr anlatı türü için yeni ve çok daha geniş bir alan yarattığı görülmektedir. Ayrıca, bu anlatı türünün gelenekselden dijitalleşen insana geçişte insan türü için çok daha yararlı ve kullanışlı bir araç olarak da kabul edilip değerlendirilebileceği görülmektedir. Bu bağlamda dijital hikâyeciliğin edebiyat kanonu tarafından yeni ve farklı tekniklerle incelenmeye değer bulunması, alt türlerine göre ayrılıp edebiyat eleştirilerinin malzemesi olarak görülmeye başlanması gerekmektedir.

Araştırmanın Yöntem ve Teknikleri

Bu tez çalışması esnasında nitel araştırma yöntemlerinden biri olan metin analizi yöntemi kullanılmıştır. Alan araştırması, bilimsel makale tetkikleri ve alıntılar kullanılmış olup görsel materyaller kullanılarak araştırma konusu zenginleştirilmiştir.

Literatür İncelemesi

“Edebiyat ve Yeni Medyanın Buluşma Noktası: Türk edebiyatında İnteraktif Hikâye” başlıklı tez çalışmamız için literatür taraması yaparken kitaplar, dergiler, tezler, internet siteleri ve makalelerden oluşan geniş bir yelpazedeki çalışmalar taranmıştır.

Hikâye ve hikâyenin tarihi seyrine dair yeterince kaynak bulunmasına karşın edebiyatın yeni medya ile etkileşimi sonucu ortaya çıkan ve henüz çok yeni bir tür olan dijital hikâyecilik ve interaktif hikâyeye dair fazla çalışma yapılmadığı ve literatürde bu konularda az sayıda kaynağın mevcut olduğu görülmüştür. İnternet ortamlarında mevcut olan kaynaklarda ise daha çok dijital hikâye üst başlığı altındaki çalışmalar bulunmaktadır. Yine de tekrar etmekte fayda var ki dijital hikâyeye dair yazılmış tezler, makaleler ve az sayıda da olsa kitaplar mevcuttur.

Bunlar arasında farklı zaman ve mekanlarda birbirinden farklı hikâye çemberleri oluşturup DHA atölyesi yürüten Burcu Şimşek’in yaptığı çalışmalar önemli bir yer tutar. Burcu ŞİMŞEK “İletişim Çalışmaları Bağlamında Dijital Hikâye Anlatımı” (2018) adlı kitabında yürüttüğü DHA atölyelerine dair deneyimlerini anlatır.

Yine Hatice Çıralı ’ya ait “Dijital Hikâye Anlatımının Görsel Bellek ve Yazma Becerisi Üzerine Etkisi” isimli yüksek lisans tez çalışması da bu alanda araştırma yapanlara ışık tutacak niteliktedir.

Prof. Dr. Mehmet Gökhan GENEL 'in, “Öğrencilerin Sosyal Medya Tutumları ve Yalnızlık Algıları: Lise ve Ön Lisans Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma” (2021) adlı makalesindeki bulgular çalışmamızın örneklem düzeyindeki sosyal medya içerikli interaktif yayınların oluşum sürecindeki psikolojik ardılları anlama noktasında farkındalık sağlamıştır.

Prof. Dr. Şaban Sağlık'ın edebiyat genelinde ve hikâye alanında yaptığı araştırmalar, yazdığı makale ve kitaplar çalışmamıza ışık tutmuştur. Bunlardan;

“Hikâye/Anlatıyorum” (2014) adlı kitabı hikâyeye ve hikâye anlatıcılığına dair geniş perspektifler sunmaktadır. Yine “Sosyal Medya ve Edebiyat” (2021) adlı kitaptaki “Sosyal Medya ve Kayıt Dışı Edebiyat” başlıklı makalesi bize edebiyat eleştirmenleri tarafından göz ardı edilen edebiyat ürünlerini sınıflandırır ve hikâye anlatma geleneğinin bugünlere gelirken ne gibi merhalelerden geçtiğine dair ip uçları verir.

Yrd. Doç. Dr. Ayşenur İnceelli'ye ait “Dijital Hikâye Anlatımının Bileşenleri” adlı makalesi dijital hikâye, onun bileşenleri ve dijital hikâyeleştirme süreci gibi konularda doyurucu bir kaynak işlevi görmektedir.

Sosyal medya aracılığıyla okuyucusuna ulaşır onların yorumları etrafında interaktif olarak üretilip ardından matbu olarak basılan, hibrit hikâye türünün Türk edebiyatındaki temsilcileri Hasan Boynukara ve Mustafa Everdi'nin kitapları “Hibrit Hikâyeler” (Boynukara) VE “Kılıçlı Hikâyeler” (Everdi), “Metropol Mücahidi” (Everdi) de çalışmamıza örneklem düzeyinde katkı sunmuştur.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. HİKÂYENİN ARKA PLANI

1.1. Hikâyenin Tanımı

Arapça tahkiye (hikâye etme, anlatma) (Devellioğlu, 1995: 1020) kelimesine dayanan “hikâye” gerçekten yaşanmış veya yaşanması mümkün olan olayların yer, zaman, kişi gibi unsurlarla belli bir olay örgüsü dahilinde anlatılmasına dayalı bir edebi türdür.

Hikâye kelimesi Türkçe sözlükte; “*Bir olayın sözlü veya yazılı olarak anlatılması*” şeklinde geçer (Akalin vd., 2011: 1100).

Hikâyenin tanımına (Sağlık, 2014) yapısal özelliklerini de eklersek serim, düğüm, çözüm bölümlerinden oluşan yazılı bir tür olabildiği gibi sözlü kültür ürünü olarak da hayatın akışı içerisinde herhangi bir anda karşımıza çıkan yaşamımızın vazgeçilmez enstantanelerinden biri olduğu sonucundan da ulaşabiliriz. İnsanların sohbet ederken bile çoğu zaman hikâye anlatma veya dinleme süreci içinde olduğu söylenebilir. Aynı şekilde dizi, film izlerken; haber programlarında, reklamlarda ve sanal medyada sürekli hikâyeleştirme teknikleri ile hemhal olunmaktadır.

Hikâyeler genellikle olay ve durum hikâyesi şeklinde ikiye ayrılrsa da post modern dönemle birlikte türlerin ve kesin çizgilerle belirlenmişliğinin ortadan kalktığını söyleyebiliriz. Hikâyenin taşıdığı anlamlar bariz değişimler geçirmiştir. Hatta klasik hikâye anlatımı bir çeşit depresyona uğramıştır diyebiliriz.

Bu bağlamda artık bu türe hikâye demek mi yoksa Nurullah Ataç’ın dilimize kazandırdığı şekliyle öykü demek mi doğru olacaktır? Alim Kahraman, “Modern Türk Hikâyesi” (2015) adlı kitabında öykü sözcüğünün daha çok hikâyenin yerine onu tamamen kullanım dışı bırakmak amacıyla dilimize kazandırıldığını ancak bu kelimenin hikâye kavramını tam karşılayamadığını, yerine göre her ikisinin de kullanılmasının uygun olduğunu düşündüğünü belirtir.

Öykücü Hüseyin Su (2000: 76), “Öykümüzün Hikâyesi” adlı kitabında bu tartışmaya değinirken öykümüzün 1850’li yıllara dayanan Batılı örneklerle mi yoksa bizim kendi kültürümüze ait menkıbelere, halk hikâyelerine veya masallara mı dayandıracağımızı sorgular (Su, 2000: 76).

Ömer Lekesiz (1998: 12) ise bu tartışmaya şöyle katılır:

“Hikâyeyi dilimizden kovmak üzere uydurulmuş ama yerine uydurulduğu kelimeyi kovmak bir yana onun kıyıcılığına, biraz ürkek bir hâlde tutunmuş. Çünkü “kes şu hikâyeyi” demişiz de “kes şu öyküyü” dememişiz. Hikâyeyi telmihli, tecahül-i arifli, tevriyeli, istiareli kalıplarla rahatça kullanırken öyküyü daha çok edebiyatla ilişkilendirerek kullanmışız. Buna göre, yaşayan iki sözcüğün farklı içerikler yüklenerek kullanılması, bir zorunluluk olarak belirmiş (Lekesiz, 1998: 12).

Tahkiyeye dayanan hikâyeye geleneksellik, çok daha yakın bir zamanda dilimize eklenen öykü kelimesine ise modernlik atfeden yaklaşımlar da “Geleneksel Hikâye”, “Modern Öykü” ayrımını destekler görünmektedir (Sarı, 2000: 37).

Hikâyeye geleneksellik, öyküye ise modernlik kimliğini uygun gören bu yaklaşımlar göz önüne alındığında eski edebiyatımıza ait örnekler için hikâye, günümüze yakın çağdaş denebilecek eserler için ise öykü kelimesini kullanmamız uygun görünmektedir. Örneğin Feyza Hepçilingirler'e göre "Dede Korkut Hikâyeleri", "halk hikâyeleri" yerine "Dede Korkut Öyküleri", "halk öyküleri" denmesi yapay görünmektedir (Hepçilingirler, 2005: 75).

1.2. Hikâye Türleri

1.2.1. Olay Hikâyesi

Olay hikâyeleri daha çok merak uyandırıcı bir olayı serim, düğüm, çözüm planı dâhilinde ele alan öyküler olarak bilinir. Bu tarz öykülerde kahramanlar ve çevre tasvirleri ön plandadır. Bu türe "Maupassant Tarzı" da denir. Bu türün Türk edebiyatındaki temsilcileri: Ömer Seyfettin, Refik Halit Karay, Hüseyin Rahmi Gürpınar ve Reşat Nuri Güntekin'dir.

1.2.2. Durum Hikâyesi

Merak ve heyecan uyandırmaktan çok zamanın olağan akışı içerisinde belli bir kesiti anlatan serim, düğüm, çözüm gibi klasik hikâyede karşımıza çıkan hikâye planına uymayan ve okuyucuyu belli bir sonuca götürme amacı taşımayan hikâyelerdir. Duygu ve hayaller daha fazla ön plandadır; fikre çok önem verilmez. Kahramanlar doğal ortamlarında okuyucuya hissettirilir.

Bu türün dünya edebiyatındaki temsilcisi Anton Çehov olduğu için bu tarza "*Çehov Tarzı Hikâye*" de denir. Türk edebiyatında özellikle Sait Faik Abasıyanık bu türde yazdığı hikâyelerle bilinir. Onun dışında; Memduh Şevket Esendal ve Tarık Buğra gibi isimler de sayılabilir. Kahramanın kendi ruh durumunu yansıtan durum hikâyelerine "*Ben merkezli hikâyeler*" de denir.

1.2.3. Modern Hikâye

Diğerlerinden farklı olarak, günlük hayatta sürekli yaşanan fakat ayırımına varılamayan bazı durumları yer yer ironiyle anlatan ve farklı felsefî yaklaşımlar sergileyen hikâyelerdir. Sosyal bozukluklar, yozlaşmış tipler bu tür öykülerde sık sık karşımıza çıkar. 1920'lerde öncelikle Batıda görülen bu tarz hikâye anlayışının öncüsü Fransız Kafka iken Türk edebiyatındaki temsilcisi Haldun Taner'dir (<https://hikâyenin-ozellikleri.nedir.org/E.T:17.12.2021>).

1.3. Hikâyenin Tarihçesi

1.3.1. Anlatı Türlerinin Anası Olarak Destan

Hikâyenin bugün geldiği noktayı anlamlandırabilmek için öncelikle onun tarihi seyrine mercek tutmak ve hikâye geleneğinin atası olan destanlara bakmak gerekir.

Tarihin karanlık dönemlerinden başlayarak insanın doğayı, kendini, yaşamı anlama gayreti dilin gelişimine katkıda bulunmuş ve bu anlama çabasının bir sonucu olarak da mitolojik hikâyeler doğmuştur.

Toplu yaşamın sebep olduğu kader ortaklığı, çeşitli sebeplerle meydana gelen birtakım ayrışmaları da beraberinde getirmiştir. Diğer topluluklarla anlaşmazlıkların ortaya çıkması, doğal afetler vb. sosyal yaşamı etkilemiş, insan yaşamında derin izler bırakan bu olayların öyküleştirilerek anlatılması destansı hikâyelerin ortaya çıkmasını sağlamıştır.

Destanın tanımına bakacak olursak; “*Hikâye, masal, sergüzeşt, bir vaka hal hikâye eden amiyane manzume*” (Sami, 1989: 598) biçiminde tanımlanan destan; kahramanların hikâyelerini, toplumların birbiriyle savaşlarını veya başlarından geçen doğal afet gibi insanları derinden etkileyen çeşitli olayları anlatan manzum eserlerdir. Destan, içinden çıktığı toplumun kültürünü, yaşayışını, hayata bakışını yansıtan önemli kaynaklardandır (Akyüz, 2011: 16).

Nihat Sami Banarlı (2001: 1) ’ya göre ise destanlar; “*Milletlerin din, fazilet ve milli kahramanlık maceralarının manzum hikâyeleridir.*”

Gerek destanların gerek en eski şiirlerimizin dahası sözlü geleneğe ait kültürel ürünlerin anlatıcıları, icracıları ve bu ürünlerin bize kadar ulaşmasındaki ilk aracıları ozan, baksı, kam, şaman da denilen din adamı ve doktor gibi farklı kimlikleri de haiz sanatçılardır (Köprülü, 1999: 49-130). Bu kişilerin şölen, sığır, yağ adı verilen törenlerde sagu ve koşuk söylemeleri ve bu törenlerde anlatılagelen kahramanlık hikâyeleri, av sahneleri, savaş betimlemeleri de anlatı geleneğinin oluşmasında ayrıca etkili olmuştur (Köprülü, 1999: 72-102).

Sözlü gelenekte, süreç içerisinde hikâyelere, şiirlere, menkıbelere konu ve üslup bakımından ilham kaynağı olan destanlar, günümüzde de bu özelliklerini korumaktadır.

1.3.2. Halk Hikâyeleri ve Halk Hikâyeciliği

Destandan hikâyeye geçişin habercisi olan ilk ara formlar bizde halk hikâyeleridir. 14. asırda halk arasında, ordularda kopuz eşliğinde şiirler söyleyen halk ozanlarının giderek arttığını ve yaşanan hareketli olayların da etkisiyle kahramanlık, yiğitlik temalı hikâyelerin yaygınlaştığını görürüz (Banarlı, 2001: 399). Türk İslam kahramanları etrafında şekillenen bu hikâyeler sözlü gelenek ürünleri olarak yavaş yavaş halk hikâyeciliği kültürünü ortaya çıkarmıştır

Anlatı geleneğimizin önemli ürünlerinden olan halk hikâyeleri destan dönemi sonrası ortaya çıkmış, destana nazaran daha realist bir yapı arz eden nazım – nesir karışık bir türdür. Destan söyleme geleneği anlatı dünyasındaki tahtını halk hikâyesine bırakmaya hazırlanırken ara evre olarak görülen ve geçiş dönemi eserlerinden kabul edilen Dede Korkut Hikâyeleri halk hikâyesi türünün de ilk örneği olarak kabul edilmektedir. (Türkmen, 1993:14)

Halk hikâyeleri, destandan modern romana geçerken ortaya çıkmış bir tür olarak görülmektedir. Halk hikâyelerinin destanla pek çok ortak yönleri mevcuttur. Pertev Naili Boratav’a göre; halk hikâyeleri destanlaşmış masallar, masallarla çok karışmış destanlardır (Boratav 1984: 19). Halk hikâyesinin destana ve masala olan benzerliği bazı noktalarda ayrılmaktadır. Nazım nesir karışık bir yapıya sahip bu hikâyeler destana göre mensur tarafları ağır basan ve daha az kahramanlık teması barındıran bir görünüm arz eder (Duyamaz, 2014: 3).

15. Yüzyıldan itibaren adına “aşık” denilen halk ozanları tarafından icra edilen halk hikâyelerinde konu olarak kahramanlıkların yanı sıra aşk hikâyeleri de işlenmiştir (Ay, 2015: 2).

Halk hikâyeleri araştırmacılar tarafından farklı şekillerde sınıflandırılmışlardır. Bu alandaki çalışmaların öncüsü olan Ignács KÚNOS, onları üçe ayırmış ve hikâye yerine roman terimini kullanmayı tercih etmiştir:

- Kahramanlık romanları
- Saz şairlerinin romanları
- Saz şairlerinin kahramanlık romanları (Sakaoğlu 2011: 19).

Saim Sakaoğlu ise;

- Kahramanlık hikâyeleri,
- Sevda hikâyeleri
- Gerçekçi hikâyeler olarak üç başlıkta toplar (Ay, 2015: 27,28).

1.3.3. Hikâye Türünün Ortaya Çıkışı

Hikâye türünün tarihsel süreçte yaptığı yolculuğa baktığımızda mitlerden başlayarak günümüze doğru gelirken ilk durakta karşımıza dil kavramı çıkmaktadır.

Dilin sözel alanda kullanımlarından doğan anlatı ürünlerinin yazıya geçirilmesiyle beraber günümüzdeki anlamıyla hikâye ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu anlamda en büyük değişim yazıyla olmuştur diyebiliriz (Aslan, 2019 :2060).

“Hikâye / Öykü günümüzde bağımsız bir edebiyat sanatı olarak varlık gösterir. Oysa tarihi süreç içinde öykü yerine kullanılan başka anlatılar da vardır. Bunların başında ve temelinde ise mitler gelmektedir” (Sağlık, 2014, s. 37).

Hikâye anlatma geleneğinin, yazılı kaynaklar ortaya çıkmadan öncesine dayanmasına rağmen birbirinden uzak coğrafi bölgelerde yaşayan farklı toplulukların kendilerine özgü ortak bir hafıza aracılığıyla tarihsel süreçlerini bu anlatılar sayesinde günümüze ulaştırabildiğini görürüz.

1.3.4. Hikâye Anlatıcılığı

Hikâye anlatma geleneğinde sözlü anlatıya dair insan hafızası belirleyici rol oynamıştır. İnsan yaşamını doğrudan ya da dolaylı şekillerde etkileyen unsurlar, bu olup bitenlerin hafızadan hafızaya aktarılmasıyla günümüze dek ulaşabilmiştir.

“İlk Çağ Anadolu’sunda masal ve tarihi olayları anlatan eserlerle hikâye anlatıcılığı gelişmiştir. Orta Çağ’da özellikle Hindistan’da “Binbir Gece Masalları” sağlam bir hikâye geleneğinin varlığını bildirmektedir. Bu gelenek, Arapçadan yapılan çevirilerle Avrupa’ya yayılmıştır” (<http://www.restoraturk.com>, E.T. 19.12.2021).

Homeros dönemi ve sonrasında belirginlik kazanan hikâye anlatma geleneği Doğu’da Binbir Gece Masalları ve Dede Korkut hikâyelerine dek uzanır. Toplum hafızasını

temsilen ortaya çıkan ve geleneksel yaşamın içinde önemli yer tutan hikâye anlatıcıları, belirli yerlerde (köy odaları, evler, kahveler ve mahalleler...) hikâyeler anlatmışlardır.

Fuat Köprülü; Arapça “medh” kökünden gelen, öyküler anlatarak halkı eğlendiren bu anlatıcılara meddah adı verildiğini belirtir (Köprülü 1999: 371). Meddahlar ayrıca bu hikâye anlatma sanatını Osmanlı yöneticilerinin konaklarında, önemli kasabalarda, zengin evlerinde de icra etmekteydi. Meddahlar hikâye etme esnasında anlatımlarını fıkra ve anekdotlarla da zenginleştirmişlerdir. Araç olarak kullandıkları “sopa” ve “mendil” ile anlattıkları tipleri canlandırmak şeklinde bir anlatım tarzı ve tekniği kullanmışlardır (Akyüz, 2011: 24). Bugünkü haliyle meddah hikâyeleri, UNESCO’nun “İnsanlığın Sözlü ve Somut Olmayan Kültürel Mirası Başeserleri Listesi’ne alınmıştır (Akyüz,2011: 24).

Belirli şahsiyetler etrafında geliştirilen bu anlatılar, kahramanlaştırılan kişilerin hikâyeleri aracılığıyla toplumu bir arada tutan, insanlar arası ilişkileri düzenleyen, toplumsal birliği sağlayan bir işlev üstlenmiş; insanların geçmişi, şimdiki anı ve geleceği ile ilgili gerçekleri fantastik olaylarla süsleyip anlatmışlardır. Bu anlatılan hikâyelerin insanın hem kendisini hem diğer insanları hem de dış dünyayı algılama noktasında çok büyük katkılar sağladığı inkâr edilemez bir gerçektir.

Dilin sözel alanda kullanımlarından doğan anlatı ürünlerinin yazıya geçirilmesiyle beraber günümüzdeki anlamıyla hikâye ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu anlamda en büyük değişim yazıyla olmuştur diyebiliriz (Aslan, 2019 :2060).

Oskay; “Hikâyeci; anlatısında, gerekli yerelleştirici öğeleri kimi zaman katarak, kimi zaman çıkararak, kimi zaman ise dönüştürerek, anlatıyı dinleyenler ile kendisi arasındaki iletişimi her iki tarafın da katıldığı bir etkileşim durumunda sürdürebilir” demektedir. Oskay, hikâyede anlatılan temaların, toplumun doğa-üstü güçlerle nasıl başa çıkabildiğini yansıttığını, bunu yaparken toplumun gelenek göreneklerini ölçü aldığını; dünyayı ve insanı bu geleneklerin içinde anlattığını; insanların, geleneklerin tümlüğünü bozmadan hepsine uyarak yaşamaları gerektiğini insana hatırlattığını (Oskay, 2000) belirtir (İnceelli, 2005:133).

1.3.5. Decameron Hikâyeciliği ve Hikâyenin Serüveni

Modern anlamda hikâyenin ilk defa Orta Çağ’da İtalyan yazar Boccaccio’nun Decameron (1349-1353) adlı eseri olduğu düşünülür. O, bu eserini 1348- 1351 yılları arasında yazmıştır. Boccaccio Avrupa’daki veba salgınından etkilenerek yazdığı eserde Floransa’dan birtakım manzaralar gözler önüne serer. Kitap yüz öyküden oluşur. Bu öyküler on gün boyunca günde on öykü şeklinde anlatılır. Her gün bir kral ya da kraliçe yönetici olur. Eser; çerçeveyi oluşturan önsöz ile ilk günün başında yer alan uzun bir giriş kısmı ile başlar. Bu bölümlerde Boccaccio’nun kişisel bazı deneyimlerinin bu hikâyeleri yazmasında önemli bir yeri vardır (Balamir, 2019:78).

Boccaccio kitabın ön sözünde öyküler ile ilgili şunları yazar:

Bu öyküler günümüzde ya da geçmişte geçen, kimisi neşeli kimisi hüznü gönül ilişkilerini ve başka türden olayları içerecek. Sözü ettiğim kadınlar öykülerimi okurlarsa, hem öykülerin eğlenceli içeriğinden keyif alacak, hem de kaçınılması ya da

benimsenmesi gereken davranışlar konusunda hiçbir çaba harcamadan yararlı bilgiler edinmiş olacaklar (Boccaccio, 1996: 21).

Boccaccio bu eserinde Doğu'dan ilhamla çerçeve hikâye tekniğini kullanmış olup o dönemin İtalya'sında, henüz örneklerine çok az rastlanan bir tür olarak, modern anlamda öykünün ilk örneklerini vermiştir. Aynı yüzyılda dünyada aynı yapısal çerçeveye sahip başka öyküler görmek de mümkündür. Orta Çağ Doğu edebiyatına ait en güzel örneklerden biri olan Binbir Gece Masalları, İngiliz edebiyatında Goffrey Chaucer'in "Canterbury Hikâyeleri", Boccaccio'dan "Decameron"u aynen örnek alan Fransız Rönesans edebiyatında Marguerite de Navarre'nin "Heptameron Hikâyeleri" bunlardandır (Balamir, 2019: 79).

1613 yılında Cervantes tarafından yazılan öyküler 17. yüzyılda öyküye yeni bir ivme kazandırırken 18. yüzyıl ibreyi daha çok felsefeye çevirmiş, bu dönemde daha çok felsefi öyküler yazılmıştır. Fakat öykü ile roman hala birbirinden tamamen ayrı iki tür olarak görülmemektedir. Ta ki 19. yüzyıla kadar. Bu yüzyılda ise yavaş yavaş Alman E. T. A. Hoffmann'ın ve Edgar Allan Poe'nun fantastik öykülerinin Avrupa'da tanınmaya başlamasıyla öykü başlı başına bir tür olarak kendi yönünü çizmiştir.

19. yüzyılda Guy de Maupassant'ın gerçekçi öykülerinin yanında fantastik öyküleri de çok ünlüdür. Yine bu yüzyılda büyük romancıların çoğu, öykü türüyle yakından ilgilenmiştir. 20. yüzyılda ise öyküde yeni bir çığır açan ve kendi adıyla anılan bu türün temsilcisi olarak günümüze kadar gelen Rus yazar Anton Çehov karşımıza çıkar. Onun öyküleri durum öyküsü diye adlandırılan ve olayları değil, durumları öne çıkaran, özel bir anı yoğunlaştıran, daha çok bireyin iç dünyasını ele alan bir görünüm sergiler (Alpay, 2016: 155).

Pirandello, F. Kafka, O. Wilde dünya edebiyatının tanınmış öykücüleridir. Arjantinli Jorge Luis Borges gerek kendine ait öykülerinden gerekse dünya öykülerinden derlediği "Babil Kitaplığı" ile hikâyeye ciddi anlamda hizmet eden yazarlardandır. Ayrıca Julio Cortazar ve Dino Buzzati'yi de anmadan geçmemek gerek.

Ardından "short story" (kısa öykü) olarak adlandırılan sade, kısa, daha veciz bir anlatımın tercih edildiği öyküler karşımıza çıkmaktadır.

20. yüzyılda ise Bret Harte, Ruyard Kipling, Mark Twain, O Henry gibi isimler ilk kez gazete ve dergilerde yayınladıkları öykülerle edebiyat dünyasında boy gösterirken Rusya'da Gogol, Dostoyevski, Turgenyev gibi isimler öykü türüne ciddi anlamda hizmet etmiştir. Bizde ise bu alanda Ömer Seyfettin'i görmek mümkündür.

1.3.6. Klasik Hikâyenin Bireyi Ele Alış Biçimi

Modern bireyin ortaya çıkışından çok öncesine dair bir dönemde, Antik Yunan'dan Orta Çağ'a uzanan o geniş zaman diliminde oluşan hikâyeler, küçük insana neredeyse hiç yüz vermez. Bunlar genellikle soyluları, kentsoyluları, seçkin zümreyi anlatır ve hayattaki büyük olaylar, dramlar, trajediler yansıtılır.

Mehmet Güler (2003) bu hususta şöyle bir tespit yapar:

“Yazarların küçük insana yönelişinin temelinde gerçeklik yatar. Bu da bir solukta ortaya çıkmamıştır. Zola’nın doğal gerçekliği ile Joyce’un bilinç akımı, Kafka’nın, John-Perse’nin “kıyasız gerçekçilik” inden geçerek, eleştirel kentsoylu gerçekçiliğine, oradan toplumcu gerçekçiliğe uzanarak geniş bir yelpaze çizer” (Güler, 2003: 120).

Epik anlayışla yazılan öyküler de küçük insana, sıradan olaylara ilgi duymaz. Klasik hikâyenin insanı, idealize edilmiş, yüksek idealleri, amaçları uğruna bin bir türlü maceraya girişen seçkin zümrenin insanıdır.

Klasik hikâye kişilerini belli başlı özellikleri ile gözümüze çarpar. Güçlü erdemleri uğruna yıkamayacakları şey yoktur. İyilik ve kötülük teması etrafında gelişen olaylar genellikle iyiyi, doğruyu göstermek içindir. Bu durumu Tanzimat romanında net bir şekilde görmek mümkündür. Bu dönemin kurgu metinlerinde resmedilen karakterlerin genel hatları olabildiğince keskindir ve iyi ya da kötü ekseninde ironik bir şekilde verilir. Söz gelimi Ahmet Mithat Efendi; “Felatun Bey ve Rakım Efendi” adlı eserinde karakterle ilgili şunları söyler:

“Birader ben bu derslerin içinde bazı şeyler görüyorum da bir anlam veremiyorum. Bu arada şu elifbada bu p, ç, ş, j harfleri var mı ya? Biz okulda iken elif, be, te, se, cim, ha, hı, dal, zal, rı, zı, sin, şin diye okurduk. Bunları görmedik. Bunlara ne isim vermeli. Râkım- Felâtun Beyefendi çok iyi bilirler ama birdenbire zihinlerine gelmedi. Şüphe yok beyim, okulda biz buyurduğunuz gibi okuduk. Ama bizim okuduğumuz elifba yalnız Arapça içindir. Türkçe için ise, ondan fazla birkaç harfe ihtiyacımız vardır. Mesela “Paşa, çavuş, müjde” yazacağımız zaman nasıl yazarız? Elbette bu harflere muhtaç olmaz mıyız? (Mithat, 2006: 35-36).

Küçük insanın hikâyeye girişi Fransız Devrimi’nden sonraya denk gelir.

“Siyasal rejimlerin halklaşmasıyla edebiyatta toplumsallaşma başlar. Fransız Devrimi soyluların, rahiplerin elinden devleti alıp kentsoylulara devrettikten sonradır ki, hikâye de yönünü küçük insana çevirdi. Bu alanın ilk ustaları Zola, Stendhal, Balzac gibi Fransız yazarlarıdır. Almanya’da Thomas Mann, Rusya’da Tolstoy, Dostoyevski, Gogol, Çehov gibi yazarlar ilk kez küçük insanı anlatmaya yönelmişlerdi (Güler, 2003: 120).

1.3.7. Geleneksel Hikâye Anlatıcılığında Postmodern Anlatıya Geçiş

Modernizm, sanayi devrimiyle birlikte hareketlenen büyük toplumsal değişime eşlik eden zihniyetin tamamı için kullanılabilen bir terimdir. Kelime anlamıyla Latince de şimdiki ifade eden “modernus” kelimesinden türemiştir ve “şimdi” anlamına karşılık gelmektedir. Sözcük sürekli en son ve en yeni olanı kastettiğinden dolayı kapsam alanı genişler ve O. Paz’ın ifadesiyle çağlar ve toplumlar kadar modernin varlığı yeni baştan ortaya çıkar. Modern; köklü ve radikal bir değişim kuramı olarak gelenekten kopuşu da simgeler. Modernite ise M. Weber’in formüle ettiği şekliyle tarihi bir dönemi ifade eden bir kavramdır (Karabulut ve Biricik, 2017: 35).

Klasik hikâye anlatıcılığında; serim, düğüm ve çözüm ekseninde daha çok olay merkezli bir anlatı vardır. Hikâye etmeye dayalı, heyecan verici, akıcı bir üslup kullanılır. Metinde yaşanan olayların oldukça büyük bir bölümü gerçek yaşamdan örnekler alınarak işlenir ya da yaşamda bir karşılığı olmasına dikkat edilir. Yazar, oluşturacağı kurgu metni ile

toplumsal yaşamda şekillenmesini arzu ettiği yeni insan tipini yaratma gayesi içinde hisseder kendini. Hatta bu yeni insan tipi için meşruiyet arayışına soyunur. Çünkü gelişip dönüşen hayata bir istikamet belirlemek zorunda hisseden burjuvazinin üreteceği bu yeni insan ‘geleceğin’ insanıdır.

Klasik anlatılarda insan doğası bir laboratuvar alanı marifetiyle çevre faktörüyle ilişkilendirilerek verilmeye çalışılır. Uzun uzadıya süren çevre betimlemeleri ve ruhsal-fiziksel betimlemeler başat öge olarak bu anlatılarda yer alır. Balzac’ın “Goriot Baba” isimli romanında baba figürü şöyle betimlenir:

“Kederlerim yalnız onların kederleridir. Siz de baba olduğunuz zaman, çocuklarınızın cıvıldaştıklarını işitip de içinizden, ‘Bunlar benden çıktı.’ dediğiniz zaman, bu küçük yaratıkların kanınızın her bir damlasına bağlı olduğunu, onun en iyi yanını oluşturduğunu sezdiğiniz zaman, onlar yürüdükçe kendiniz de hareket ettiğinizi sanacaksınız, böyledir bu! Sesleri sesime yanıt verir her yerde. Bakışları, hüznü oldukları zaman, kanımı dondurur. Bir gün anlayacaksınız: çocuklarının mutluluğu kendi mutluluğundan çok daha fazla mutlu eder insanı. Nedenini açıklayamam size: her yana rahatlık salan iç devinimlerdir bunlar” (Balzac, 214: 139).

Klasik hikâye anlatıcılığından modern anlatıya geçilmesinde kuşkusuz gazetenin büyük payı vardır. Metnin gazetede basılacak kadar kısa olması gerekiyordu ve bu yönde atılan adımlar önemliydi. Modern anlatı evreninde insandan bireye geçiş vardır. Modern anlatıda insan ilişkilerinin karmaşıklığı, kentli insanın beklenti ve istekleri değişmiştir. Anlatı son derece yoğun ve homojendir; hikâyeyi sürükleyen havadaki gerilim de heyecan değildir artık. Olayın, durumun ya da diyalogların kısa, metaforik olması anlatının yönünü değiştirmiştir. Metaforik anlatım; bir metnin veya ifadenin içinde bir konuda açıklama yapmak, düşündürmek veya anlamayı kolaylaştırmak için metaforlar kullanılarak yapılan bir anlatım biçimidir (Demir ve Yıldırım 2019: 1090).

Modern anlatıya dair Kurt Kusenberk ise şöyle der:

“Modern anlatı hikâyesi, gerçekçi ya da gerçek dışı olabilir. Psikolojik olarak kurulmuş, fakat aynı zamanda öyle stilize edilmiş olabilir ki akışı kuklamsı bir etki bırakabilir. Dramatik biçimde gelişebilir; ama aynı ölçüde durağan alanda ısrarlı kalabilir. Sonu ilginç ya da düğüm noktasıyla bitebilir. Hatta bir öğüt bile verebilir, ki bu da şart değildir. Olayda minimumla yetinir” (Kusenberk, 2014: 42).

1.3.8. Modern Hikâyecilik ve Bireyin Karmaşık Dünyası

1.3.8.1. Modernizm

Latince “tam şimdi” anlamına gelen modo’dan türeyen modern sözcüğü başlangıçta mimari alanında kullanılan bir kavram iken daha sonraları öncekiyle olan kopuşu ifade eden tüm sanat dalları ve genel anlamda yaşama dair oluşan yeniliklerin adı olmuştur. Modernizm sanat ve edebiyat alanında çok eski bir zamanı işaret etmiş olsa da aslında sanayi devrimiyle birlikte yoğunluk kazanan büyük toplumsal değişimi tetikleyen zihniyetin bütünü için kullanılan bir terimdir. Sanat, edebiyat ve mimari alanında on dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısından itibaren adından söz ettirmeye başlayan bu akım, yirmi birinci yüzyılın yarısına kadar hâkim bir anlayışı tanımlar. Modern kelimesi her ne

kadar uzun bir geçmişin içinden süzülüp gelmiş olsa da neticede geçmişe karşı şimdiki zamanı ve özellikle onun kültürel değerlerini yücelten bir anlayışı ifade etmektedir. Şimdiki zamanın yüceltilmesi aslında her zaman geçerli bir kural olarak zihinlerde yer etmiştir. Sanayi devrimiyle birlikte gelişen burjuvazi, kendi kültürel değerlerini yaratmış ve o kültürel kodlara uygun yeni insanın da ne olması gerektiğinin ideolojisini de oluşturmuştur. Sanayi toplumunun yarattığı hızlı değişimin etkisiyle, yeni oluşan kültürel değerlerin kitleselleşmesine ve bunun da geçmişten, geleneksel olandan hızlı bir kopuşa yol açtığını belirtmek gerekir.

Modernizm, yeni bir kültürün, değerlerin adı olarak anılmasının yanı sıra tüm sanat alanlarında da bir akımın adı olarak rengini belirgin kılmıştır. Çağın gereklerine uygun olarak oluşan değişimin onaylanması, kabul görmesi tüm sanat dallarında olduğu gibi, özellikle edebiyatta yeni bir söylemin, anlayışın doğmasını tetiklemiştir

1.3.8.2. Modernizmin Edebiyata Yansımaları

Avrupa’da başlayan aydınlanma süreci ile her şeyi akla dayandırma işi kurgu metinlerinde farklılaşmaya neden olmuştur. Modernizmin erken dönemi ile sonraki dönemler arasında ciddi farklar ortaya çıkmıştır. Modern dünyanın insanı bütünü bir parçası olmaktan ziyade artık bir ‘birey’ olmaya başlamıştır (Topakkaya, 2007: 45).

Bu oluşan bireyin ruhsal haritasını üretim ilişkileri belirlemektedir ve onun devlet organizasyonu başı derttedir. Ağır sanayinin beraberinde getirdiği makineleşme süreci, bireyi kendi özel alanından kopararak belirsizliğin, karmaşanın içine çekmiştir. Bu yeni birey tanımının en güzel örneklerini Kafka’nın metinlerinde görebiliriz. Onun “Dava” (Kafka, 2017) romanında geçen olay kısaca şöyledir: Roman kahramanının kapısı sabah erkenden çalınır. İki yabancı bir konuyu tebliğde bulunmak için gelmiştir. Gelenler, bir hukuk bürosundan geldiklerini söyleyerek onun bir olayla alakalı suçlandığını ve ona yardımcı olacaklarını ileri sürerler. Ancak roman kahramanı ne ile suçlandığını bilmemektedir. Olay böyle gelişir ve hikâye boyunca kahraman tüm zamanını suçunun ne olduğunu bürokrasinin çarkları arasında aramakla geçirir.

“Modernizm’i kısaca “geleneksel olanı reddetme tavrı” olarak tanımlayabilir; bu bağlamda modernizmi benimseyen hikâyeci ve romancıların geleneksel ve yerleşik roman anlayışını reddettiklerini söyleyebiliriz. Modernizmin doğuşunda I. ve II. Dünya Savaşlarının insanlık üzerindeki yıkıcı etkileri büyük rol oynamıştır. İnsan, yaşadığı dünyada hep acılarıyla baş başa kalmış ve yalnızlıktan kurtulamamıştır. Öyleyse insanın bu durumunu anlatmak gerekir. Modernist yazar, gerçekten, düşten, bilinç ve bilinçaltından birer tutam alarak hepsini beraberce yoğurur ve hikâyesini biçimlendirir.

Modern yazarlar, geleneksel yazarlardan farklı olarak kahramanlarının içsel yolculuğunu romanlarına katmayı ve reel akan zaman çizgisini kırmayı hedeflerler. Artık yolculuk dışarıya değil içeriye doğrudur. Kahramanlarının geçmiş yaşantılarını anılarını kafalarından geçenleri, söyleyemediklerini, kalplerine neler gömülü olduğunu bizlere verebilmek için bilinç akışı, iç diyalog, iç monolog adı verilen farklı teknikler kullanırlar (Eyigün, 2017: 262).

Modern roman kuramlarına baktığımızda, romanın artık belirlenmiş ve herkes için geçerli sayılabilecek çözümler ortaya koyan bir tür olarak görülmediğini söyleyebiliriz. Modern roman kuramcılarına göre roman, sorunu görünür kılmalı fakat çözümleri okuyucuya bırakmalıdır (Eyigün, 2017: 262). Çünkü;

“Bu yeni edebiyatın amacı, bilgilendirmek, yol göstermek, siyasal ya da düşünsel düzlemde bilinç oluşturmak değildir. Yeni edebiyatla geleneksel edebiyat arasındaki en aşılmaz uçurumdur bu. (...) Ona göre, edebiyatın ön koşulu olan yol gösterici/ yönlendirici/ eğitici boyutu (...) mesajın algılanan görüngesel gerçekliği çerçevesinde verilmesi gerekir” (Ecevit, 2002: 38).

Yine modern yazarlardan biri olan Dostoyevski'nin, romanlarında modern dünyanın insanını bütün boyutlarıyla irdelediğini ve hatta psikoloji bilimine zemin hazırlayan çok katmanlı insan hallerini ele aldığını görürüz. Dostoyevski; kent ortamında ortaya çıkan bireyin bütün sıkıntılarını, ruh hallerini, tiplerini, insan çeşitlemelerini ve genel anlamda insan trajedisini sorgulayan yönleriyle modernist romanın en önemli isimlerinden biridir. Onun yarattığı tipler modern dünyanın tipleridir ve yaşadığı çağın felsefi, psikolojik meseleleri bu karakterlerin şahsında enine boyuna irdelenmiştir. Romanlarında yarattığı tipler sosyal hayatla, kendileriyle barışık değildir ve rahatsızlıkları çağın/dönemin ruhuyla paralellik göstermektedir.

Bir diğer modernist yazarlardan olan Franz Kafka da modern insanı farklı boyutlarıyla ele almıştır. Modern dünyanın insanını en kırılgan, en zayıf boyutuyla Kafka'nın roman ve hikâyelerinde görmek mümkündür. Kafka'nın roman karakterleri, çoğunlukla sanayileşme sonrasında oluşan kentli insandır, bu kahramanlar yaşam koşulları ve insani ilişkileri ile ciddi anlamda bir yabancılaşma yaşamaktadırlar. Modernite vadettiği mutluluğu getirmek yerine yaşamı daha da zorlaştırmıştır. Sanat ve estetik bağlamında modernizm; çağın sonunda kendini yıkıcı kırılgan olan, her şeyden önce kendini klasik gelenekleri bilmeye adanmış burjuvazinin genel düşüncesiyle sıkı sıkıya bağlıdır. “Dönüşüm” eseri Kafka'nın eserleri içinde modernizmi ve onun şahsına münhasır insanı en güzel anlatan seridir. Zira bu durum eserin daha ilk cümlesinde kendini hissettirir. “Gregor Samsa bir sabah huzursuz düşlerinden uyandığında kendisini yatağında kocaman bir böceğe dönüşmüş buldu.” Bu ifade okuyucu üzerinde çarpıcı bir etki uyandırır. Kafka fantastik imgelerle, estetik olmayan bir gösteriş gücüne meydan okur ve bu eserinde okuyucularına ölçülere uymayan bir böceği sunar.

“Kafka, umutsuzluk, korku, yalnızlık, yabancılaşma ve tüm bunlarla ilgili karabasanları ve bunların ortasındaki insanı resmederken kendi de o ortamı yaşamıştır. Onu evrensel kılan bir diğer özelliği de budur. Aynı zamanda kendi toplumunun yaşadığı nevrozları ve kâbusları da işlemekte, umut var etmemektedir. Bürokrasinin durmadan oyuncak gibi oynadığı bir kuklaya dönüşmüştür” (Konçavar, 2010: 59).

1.3.9. Postmodernizm ve Postmodern Edebiyat

1.3.9.1. Postmodernizm

1960'lardan sonra ortaya atılan postmodernizm (modern ötesi) kavramı o zamandan bu yana fikir ve sanat dünyasını etkilemiş bir düşünce akımıdır.

Federico de Onis tarafından 1930'lu yıllarda ilk defa kullanılmaya başlanan Postmodernizm kelimesi aslında modernizme karşı bir tepki olarak doğmuştur. Terim, 1960'lı yıllarda da edebiyat eleştirmenleri tarafından kullanılır ve gittikçe popüler olur. Lyotard, Vattimo, Derrida, Foucault, Habermas, Baudrillard ve Jameson gibi isimler arasında ilgi gördükçe, Amerika ve Avrupa'da popülerliği artarak yayılır (Featherstone'dan aktaran Koçak, 2012).

Öncelikle felsefi bir hareket olarak ortaya çıkan sonradan edebiyatta ve sanatta etkisini gösteren postmodernizmi Jean François Lyotard; 1979'da yayımlanan "Postmodern Durum" adlı çalışmasında; "büyük anlatıların bitişi" olarak değerlendirir. Bu görüş postmodernizmin temel argümanlarından biridir. Ona göre önemli olan çoğulluk, çok sesliliktir. Lyotard;

"Postmodern bir yazar ya da sanatçı, bir filozof konumundadır; yazdığı metin, ürettiği yapıt, prensip olarak, önceden yerleşmiş kurallar tarafından yönetilmez ve belirli bir yargı aracılığıyla, bilinen kategorilerin bu metne, bu yapıta uygulanmasıyla yargılanamaz. Bu kurallar ve kategoriler, yapıtın aramakta olduklarıdır. Dolayısıyla sanatçı ve yazar, kuralsız ve yapılmış olanın kurallarını oluşturmak için çalışır (Lyotard, 1990:57-58)."

Lyotard'a göre artık yapılması gereken şey, gerçeği söylemek, dünyayı kurtarmak yerine küçük öyküler anlatmak, dinlemek ve bilimsel bilginin anlatıya dayalı bilgi karşısındaki ayrıcalıklı, üstün konumunun sona erdiğini kabul etmektir.

Necip Tosun "Modern Öykü Kuramı" adlı kitabında postmodernizmin temel özelliklerini şöyle sıralar:

"Çok seslilik, bölünmüşlük, heterojenlik, seçkin sanat ile kitle kültürü arasındaki mesafenin kapatılması, sanatla yaşamın birleştirilmesi, metinler arasılık, değişik parçaların bir arada kullanılması, yazma sürecine okurun dahil edilmesi, okura okuduğu şeyin gerçek değil kurgu olduğunun sürekli hatırlatılması, türler ayrımına karşı çıkış, ideolojik olmaya çalışmayan ve mesajı olmayan metinler, bütünlük ve düzeni reddediş, her şeyin belirsiz ve muamma oluşu, kesinlikten uzaklaşma, paradokslar, rastlantılar ve iç içe geçmiş zaman parçaları, parodi, pastiş, şizofreni, ironi, çoğulculuk, melezleştirme, insansızlaştırma postmodernizmin temel özelliklerindedir" (Tosun,2014: 77).

1.3.9.2. Postmodern Edebiyat

Yıldız Ecevit (2012); "Türk Romanında Postmodernist Açılımlar" adlı kitabında; yeni bir estetik üretemeyen, ana özellikleri genelde modernizmden alan postmodernizm kavramının roman kurgusunda en belirgin özelliklerden olan oyunsuluk meselesinin kaynağını yine modernizmden aldığını belirtir. Postmodernist anlatıda daha da yaygınlık kazanan bu kurgu eğilimi, sanatın özüne yönelir, içerdiği ontolojik renk vurgu kazanır, metin bu sanatsal oyunda ana erek durumuna gelir: Edebiyat artık somut yaşamı kurgulamaz, kendini nasıl oluştuğunu, nasıl kurgulandığını anlatır. Doğa ise daha önce

yazılmış metinlerden oluşan bir metinler arası doğaya dönüşmüştür. Kendini anlatan bu edebiyatta kurmaca, üst kurmaca düzlemine taşınır (Ecevit, 2012:71).

Postmodernizmde artık edebiyatın konusu da değişmiştir. Gerçekçiler gibi dış dünyayı konu olarak almayan bu edebiyatta romantikler ve modernistler gibi iç dünyalar da kalmamıştır. Samuel Beckett'in 1949'da Georges Duthuit ile yaptığı söyleşide dediği gibi; *“anlatılacak bir şeyin kalmadığı dünyada”* edebiyat artık kendini anlatmak zorunda kalmıştır (Erkan, 2016: 28).

1.3.10. Dijital Çağda veya Günümüz Dünyasında Hikâye Anlatıcılığı

Modernleşmeyle birlikte kitle iletişimi yayılmış, hikâye anlatıcıları da zamanla ortadan kalkmıştır. Değişen ve gittikçe daha fazla dijitalleşen dünyada kitle iletişimi araç ve tekniklerinin her geçen gün daha da gelişmesiyle birlikte insanların algılama biçimleri de buna göre şekillenmeye başlamıştır. Bu çağda hikâyenin yeri ve anlamı değişmese de hikâye anlatıcıları değişmiştir.

Bilişim teknolojisindeki gelişmeler, uzaktan eğitim sürecine de yansımış ve hikâyelerin bu alanda kullanımı konusu gündeme gelmiştir. Tüm bu gelişmelerin sonucunda da bu hikâyelerin oluşumları, özellikleri, hedef kitleye aktarılabilmesi gibi konuların araştırılması gereksinimi doğmuştur.

David Thorburn'a göre günümüzde esas hikâye anlatıcı kurum televizyon olmuştur.

“Ekranada bizlere sunulan programlar, hem imal edilen kültürel “artifact”lar, hem de kurmaca veya dramatik metinlerdir. Nasıl ki, arkeolojik bir eser, tarihsel, antropolojik ve estetik düşüncenin kaynağı ise; televizyon programları da üretildikleri toplumun kültür tarihi ve estetiği üzerinde düşünmemize olanak veren ürünlerdir” (Mutlu'dan aktaran İnceelli, 2005:133-134).

Bu yeni dönemle birlikte hikâye anlatıcıları artık 21. yüzyıl becerileri denilen daha komplike becerilere sahip olmak durumundadır (Partnership for 21st Century Skills, 2003). Bu becerilerden bazıları (Jaakes, 2006)a göre; okuryazarlık, bağımsız yaratıcı düşünme yeteneği, farklı ortamlarda iletişim kurabilmek, verimlilik araçlarını kullanabilmek ve kaliteli bilgi ürünü üretmektir (Aydın, 2019: 47).

Bu beceriler Robin (2006)'e göre; araştırma, yazma, organizasyon, teknoloji, sunum, mülakat becerilerinin yanı sıra, kişiler arası beceriler, problem çözme ve değerlendirme becerileri olarak sıralanabilir. Ancak elbette ki bu yüzyıldaki okuryazarlık; temel okuma-yazma, hesaplama becerilerinden çok daha fazlasıdır.21. yüzyıl insanı modern yaşamın gerektirdiği bilgi ve becerileri (Partnership for 21st Century Skills, 2003) nasıl kullanacağını bilmek durumundadır (Aydın, 2019: 47).

Bu süreçte ekran olarak sadece televizyonun değil bilgisayarın kullanıldığını ve dijital ekranın çoklu ortam çevresi yarattığı için daha kullanışlı olduğunu görürüz.

“Günümüz dünyasında iki ekrana sahibiz: Televizyon ve bilgisayar. Her ikisi de ses, video ve bazen metni de içeren çoklu ortam (multimedya) deneyimleridir. Ancak TV çok pasif bir yaşantıdır. İzleyen, izleyici kitlesinin bir parçası olduğunun farkındadır ve izlemek için oradadır. Buna karşılık bilgisayar, büyük ölçüde kişisel girişime dayalı çoklu ortam çevresi yaratır. Bu,

dijital medyayı çok etkili ve inandırıcı kılar. Bilgisayar, tüm hikâye türlerini anlatmak için mükemmel bir yerdir” (Nordengren’ dan aktaran İnceelli, 2005: 133).

Fakat aradan geçen zaman göz önüne alındığında bugün televizyon ekranının anlatıcılık işlevini hemen hemen yitirdiğini, sosyal medya etkileşimlerinin çok fazla arttığını dolayısıyla web tabanlı uygulamalara sahip dijital ekranların bugün en güçlü anlatıcılar olduğunu söyleyebiliriz.

1.3.11. Yeni Medya Düzeni ve Edebiyat

Edebiyat kanonu tarafından görmezden gelinen merdiven altı diyebileceğimiz bir edebiyat türü her dönemde olmuştur. Ancak yeni medya düzeni ile birlikte 21. yüzyılda kayıt dışı edebiyatı sosyal medyanın kolaylıkla oluşturduğunu ve yaydığını söyleyebiliriz. Çoğunlukla estetik bir kaygı güdülmeden üretilen bazı “popüler edebiyat” ürünleri sosyal ağlarda hızla okuyucuya ulaşmakta, zahmetsizce yayılmaktadır. Yeni medya düzeni ile birlikte değişen edebiyat anlayışının ürünleri olarak görebileceğimiz deneysel edebiyat ürünlerinin tamamına kayıt dışı ya da merdiven altı diyemeyiz elbette fakat bunlardan özellikle estetik kaygı gözetilmeden ticari kaygılarla üretilen veya spontane şekilde sosyal mecralarda interaktif olarak yaratılan ürünler edebiyat eleştirmenlerinin gündemine değmekten çok uzaktadır.

1.3.11.1. Yer Altı Edebiyatı

Türkçe Sözlükte yer altı; 1. Gizli ve yasa dışı, 2. Alışılmışın dışında olan, aykırı” (Türkçe Sözlük, 2021: 2578) olarak tanımlanır. Özen Yula ise “yeraltı” kavramını önce Hades’in yeraltı krallığı üzerinden açıklar: “Orası sert ve zalim bir Tanrı’nın yönetimi altında bulunan, gölgeler halindeki ölümlere terk edilmiş, her gireni kabullenen, ancak insanı bir kez içeriye aldı mı, bir daha dışarıya bırakmayan, acımasızlığın hüküm sürdüğü bir sırlar alemiydi.” (Yula, 1995: 66). Yine bu noktada Türkes’in tespitleri de oldukça önemlidir. Türkes’e göre Yeraltı Edebiyatı’nın en büyük ayrıcalığı “sınır tanımaz kuralsızlığıdır”. Bu kuralsızlık içerisinde iyi-kötü, güzel-çirkin, yüce-alçak gibi değer çiftleri tek bir düzlemde ele alınmışlardır. Bütün bunlardan hareketle suçun, vicdanın, ödevin kutsallığının üzerine yerleştirilen ahlak kavramlarının bulunmadığı görülür (Türkes, 2005: 15).

Yer Altı Edebiyatı ana hatlarına dair ipucu veren bir diğer tanım da Ayrıntı yayınlarının ön sözünde geçen aşağıdaki alıntıdaki gibidir.

Asilerin,

Kaybedenlerin,

Hayalperestlerin,

Küfürbazların,

Günahkarların,

Beyaz zencilerin,

Aşağı tırmananların,

Yola çıkmaktan çekinmeyenlerin,

Uçurumdan atlayanların...

Dili, sesi...

(Crosby, 2015: 2).

Birçok edebiyat anlayışıyla ortak paydada buluşan yer altı edebiyatı bir nevi genel geçer tüm edebiyat anlayışlarına karşıt bir duruş sergilediği için onu reaksiyoner bir edebiyat olarak niteleyebiliriz. Bu reaksiyoner tavır; yeraltı edebiyatı için postmodern edebiyata karşı bir duruş olarak tezahür etmektedir (Sağlık, 2021: 55).

Yer altı kavramı, alışılâgelen değer yargılarının dışında, insanlığın oluşturduğu ve genel kabul gören normlara bir itiraz biçiminde düşünülebilir. Bu varoluşsal kaçış, haliyle edebiyata da sirayet etmiştir. Bu alanda ilk akla gelen örneklerden biri Marquis de Sade'ın "Justine (Erdemin Felaketleri)" adlı eseridir. Bu eserin "yeraltı edebiyatı" na dahil edilmesinin başlıca nedeni 18. yüzyıl edebiyatında muhteva açısından alışılâgelen metinlerden farklı bir yerde durmasıdır. M. De Sade'ın yarattığı hayaletler onu edebiyat ve felsefe tarihinin en tartışmalı yazarlarından biri yapmıştır. Eserlerinde suç ve cinsel şiddetin hedefi kadınlardır.

Marcquis de Sade, "Justin" adlı romanında anlatıcı olarak, eğitim ve genel ahlak kurallarına ilişkin sıra dışı düşüncelerine dair şunları der:

"Eğitim boşunadır, hiçbir şey değiştiremez, şehvet düşkünü olmak isteyen bir insanı, ona verilen eğitim ne kadar iyi olursa olsun, organların, yalnızca iyi amaçlarla yaratılmış olduğunu söyleyen erdemi öğrenmiş bile olsa, istediğine dönüşecektir (Sade, 2010: 193).

Yakın dönem yazar, felsefeci olan Georges Bataille'nin "Gözün Hikâyesi" adlı eseri de çeşitli şekilde çerçevesi çizilmiş kuralların dışında durarak, lanetlenmiş, yasaklanmış, iğrençlik, suç gibi izleklerden birini yazınsallaştırmıştır. Gözün Hikâyesi'nin bu kadar güçlü ve rahatsız edici bir izlenim bırakmasının nedeni Bataille'de pornografinin nihai anlamda cinselliğe değil, ölüme dair olmasıdır. Aykırı edebiyat olarak da anlaşılabilir bu izleklerin ortak paydası, değer yargılarına olan yaklaşımıdır. Bataille'nin, "Gözün Hikâyesi"nde iki roman kahramanı arasında geçen şu diyalog genel ahlak kurallarını zorlayan ifadelerdir, ki bunlardan biri dini temsil eder:

"Peder, henüz en kötü günahımı itiraf etmedim." Birkaç saniyelik sessizlik. En kötü günahım şudur ki, sizinle konuşurken kendimi tatmin ediyorum" (Batallie, 2014: 43).

Yeraltı edebiyatı olarak İngiliz yazar Marry Shelley'nin Frankeştayn'ı ve Dracula'sı da bu dünyanın içerisinde sayılabilir. Sonraki yıllarda Edgar Allan Poe, Emile Zola ve Dostoyevski, varoluşçu yazarlardan önce bu bağlamda önemli eserler kaleme almışlar ve kötülük, iğrençlik, suç, vb. izlekleri eserlerinde yazınsallaştırmışlardır. 20. yüzyılın başlarında ise özellikle Sartre, Camus ve Kafka gibi varoluşçu yazarlar, yeraltı dünyasının gelişimine büyük katkıda bulunmuşlardır (Alpaslan, 2009: 18-19).

1.3.11.2. Wattpad Edebiyatı

Daha çok gençlerin ilgisini çeken bir mecra olan ve resmi internet sitesinde “sosyal hikâye anlatma platformu” olarak kendisini tanıtan Wattpad ücretsiz bir uygulamadır (<https://www.wattpad.com/E.T.28.12.2021>).

İlgililerin kendi yazdıkları kurgu veya kurgu dışı metinleri paylaşabileceği ücretsiz bir okur-yazar platformu olan Wattpad, Allen Lau ile arkadaşı Ivan Yuen tarafından 2006 yılında kurulan Kanada merkezli bir oluşumdur. Wattpad’in kurucularından Allen Yau “Gutenberg matbaayı beş yüz yıl önce icat etti ve artık bu buluşun emekliye ayrılmasının zamanı geldi. Biz kitapların bir sonraki neslini yaratmak istiyoruz”, “Son yıllarda müzik ve videonun dijitalleşmesine ve internet üzerinden paylaşılmasına tanıklık ettik ama aynı şeyin kitaplar için yapıldığını görmedik” diyerek dijital teknolojiyi vurgular (Örgen, Güneş, 2018: 78).

Popüler edebiyat ürünlerinin yeni medyada yaygınlaştırıldığı bir tür olan Wattpad uygulaması özellikle gençler arasında moda olan bir edebiyat kültürünü gündeme getirmiştir. Yeraltı edebiyatını meşru zemine çekmek çabası olarak da görebileceğimiz “wattpad edebiyatı” bünyesinde kayıt dışı edebiyat ürünlerini barındırır. Bu ürünler tamamen sanal bir ortamda üretilmekte ve matbu bir kitaba dönüşmeden okuyucusuyla buluşabilmektedir.

Tüketime endeksli bir özellik gösteren bu tarz medya edebiyatı daha çok “reklam” üretmeye, yeni “değerler” yaratmaya dayalı bir görünüm arz eder. Bu yaratılan değerler; “moda” ve “demode” kavramları ile görünürlük kazanır. Yaratılan modanın öncüsü olan ürün “avangart” tır. Avangart, “ilk” demektir, “yeni” demektir vs. Avangartın zıddı ise “kitch”tir. Kitch, “ayağa düşme” ya da “demode olma” gibi anlamlara gelir (Sağlık, 2021: 50).

Bu tarz edebiyat ürünleri çabucak moda, avangart muamalesi görmekte gençlerin ilgi odağı olmakta kısa bir süre sonra da esamesi bile okunmayan demode konuma düşmüş bir metin haline gelebilmektedir.

1.3.11.3. Organik Edebiyat

Çevreci, aktivist kimlikleriyle ön plana çıkan yazarların insan hayatını tehdit eden çevre sorunlarına dikkat çektikleri eserleri bu kategoride ele alabiliriz. Bu anlayışı savunan yazarların çeşitli sivil toplum kuruluşlarıyla ilişkili faaliyetler yürüttüğünü görebiliriz. Mevcut edebiyat literatürüne giren “ütopya”, “distopya” gibi edebiyat geleneğinden ilham alarak üretilen bu eserler yine kayıt dışı edebiyat kategorisinde gösterilebilir. Edebiyat dünyamızda tanınmış büyük yazarların pek çok eseri de organik edebiyat yapanlara adeta rehberlik etmekte, ilham olmaktadır (Sağlık, 2021: 50).

Edebiyatın çevreci anlayışla üretilmesinde günümüzde ilham kaynağı olarak kabul edebileceğimiz usta isimlerden Cengiz Aytmatov, Yaşar Kemal, Mustafa Kutlu, Hasan Ali Toptaş gibi yazarları sayabiliriz. Fakat organik edebiyat dediğimiz, belirgin bir şekilde iklim krizi sonucu doğanın değişimi ve çevresel kirliliğin önlenmesi gibi niyetlerle bir

amaca hizmet eden edebiyat anlayışına günümüzde çok satanlar listelerinden uzun süre düşmeyen Azra Kohen tarafından yazılan Fi, Çi, Pi üçlemesi örnek olarak gösterilebilir.

Azra Kohen bu eserinde verdiği mesajlarla bireyin dünyaya karşı ödevlerine sadık olduğu müddetçe “hakiki bir insan” olabileceğinin bir tür modern kemale erme sürecini ancak böyle tamama erdirebileceğinin altını çizer (Sadakaoğlu, 2020: 575).

İnsan eliyle doğaya verilen tahribatın giderek arttığı günümüzde çevreye ilişkin olumlu anlamda biçimlendirmeyi sağlamak adına edebiyat en önemli araçlardan biridir. Edebiyatın bu amaçla kullanılmasıyla başlayan yaklaşımlar neticesinde de çevreci eleştiri ortaya çıkmıştır (Sağlık, 2021: 50).

1.3.11.4. Küçürek Öykü

20. yüzyılın son çeyreğinden itibaren adını duymaya başladığımız küçürek öykü belki de Beydaba’dan, Ezop’tan ve Mevlana’dan beri vardır. Uzun anlatılara tahammül edemeyen günümüz insanının ruhuna uygun şekilde yeniden şekillendirilmiş, modifiye edilmiştir (Korkmaz ve Deveci, 2011:11). Küçürek öyküler, kısa, özlü ve sindirilmiş yapısıyla anlık fark edişlerin şiirsel çığılığı (Korkmaz, 2008: 1996); az sayıda sözcük kullanarak yoğun anlamlar aktarma gücüne sahip derin felsefi anlamlar içeren bir tür (Kılınç, 2011:1988) olarak tanımlanan küçürek öyküyü; “akreple yelkovan arasına sıkışan özgür görünümlü ama bürokrasinin kâğıttan kelepçelerle tutukladığı çağcıl mahkûmların kendini fark ettikten sonraki çığılığı gibidir: kısa, keskin, tiz” diyerek bir tür çığıklık olarak betimleyen Korkmaz (2017)’a göre küçürek öykünün sınırları da bellidir: “250 veya 500 sözcük, çığılığı nağmeye dönüştürmek için yeterli süreyi hazırlayan bir anlatım örgüsü oluşturur. Bu bakımdan 100 sözcüğü geçmeyecek anlatıları ancak küçürek öykü diye adlandırabiliriz” (Korkmaz 2007: 33).

Son dönemlerde küçürek öykü yazarı olarak adını duyuran Arzu Özdemir “Kısa Devre” adlı küçürek öykü kitabının önsözünde küçürek öyküye dair şöyle bir tespit yapar:

“Resim yapmıyorum, fotoğraf çekiyorum. Betimleme yapmıyorum, gösteriyorum. Öykünün başını ve sonunu belirsiz bırakıp öykünün okuyucunun zihninde dolaşmasına izin veriyorum. Bir nevi okuyucuyu da öykümü tamamlayan bir unsura dönüştürmek istiyorum” (Özdemir, 2021: 12). Yine aynı kitaptan küçürek bir öykü metni örneği şu şekildedir:

“TOHUM

*Küçük kız, babasının cenazesine giderken annesine sordu:
Anne, babamı neden bizim bahçeye ekmiyoruz?” (Özdemir,
2021:93).”*

1.3.11.5. Deneysel Edebiyat

Deneysel edebiyat, adından da anlaşılacağı üzere yeni şeylerin denenmesi üzerine kurgulanmış bir edebiyat anlayışını akla getirir. Öncelikle deney kelimesi sözlükte

“deneme, tecrübe” (Doğan, 2003: 301) anlamına gelirken deneysel kelimesi “tecrübî, ampirik” (Doğan, 2003: 301) anlamını ihtiva eder.

Edebiyatta deneysellik eski edebiyat anlayışına eklemlenmek istemeyen ve bir nevi avangart (öncü) olmayı isteyen yeni arayışlar içerisindeki yazarların Tosun (2008)’in ifadesiyle; “klişelere, tekrarlara, ezberlere ve kalıplara yazınsal bir itiraz”ıdır (Tosun, 2008:).

Tanımlardan da anlaşılacağı üzere deneysel bir başkaldırı havası taşıdığı, bir kopuşu ifade ettiğini ve bu anlayışa göre neyin anlatıldığından çok nasıl anlatıldığı üzerinde durulduğunun önem kazandığını söyleyebiliriz (Köker, 2015:6).

Anlamın yeni bir biçim içerisinde tekrar inşası diyebileceğimiz bu deneysel edebiyat anlayışına farklı itirazlar da yapılmaktadır. “Bir edebiyat ürününün deneysel olması mümkün müdür?” (Türker, 2007: 77) türünden sorular edebiyat eleştirmenleri ve araştırmacılar tarafından dillendirilmeye devam etse de deneysel olanın yazar açısından bir cesaret, bir risk alış gerektirdiği ortadadır. Daha önce denenmemiş olanı yazmak başarısızlık riskini taşıdığı gibi yerleşik estetik anlayışına karşı durmak da bir cesaret işidir (Tosun, 2008: 99).

Deneysel edebiyatın tarihçesine baktığımızda ilk olarak karşımıza Fransa’da ortaya çıkan OULİPO (Ouvroir de Litterature Potentielle – Potansiyel edebiyat işçiliği) adlı grubun çalışmaları çıkar. Grup üyelerinin hedefinde başlangıçta matematik ile edebiyatın verilerinin birleştirilmesi vardı (Şen, 2012: 17).

Grup üyeleri dönemin farklı dergilerinde yaptıkları yayınlarla “Deneysel Edebiyat Bilimi” anlayışını geliştirmeye çalışmışlardır. Bu anlayışa göre edebiyat da diğer bilim dalları gibi kendi anlayışına göre bilimsel kuramlar oluşturmak zorundadır ve diğer disiplinler gibi kendi bilim anlayışına uygun şekilde yöntemler geliştirmelidir:

“Bu yöntemler, sorun çözme stratejileridir. Edebiyat bilimcileri bu sorunları topluma bakışları açısından oluştururlar. Bu yöntemler de gelişigüzel orada bulunan alet sandıkları değildir (Hauptmeier/Schmidt 1985:3).” (akt. Tepebaşılı, 1999 :83).

Deneysel edebiyat yazarları postmodernizm felsefesinden özellikle etkilenmiş, yapıtlarında biçim, içerik, dil oyunları gibi unsurlar yönüyle pek çok ilke imza atmışlardır. Türk edebiyatında; Oğuz Atay, Sevim Burak ve Yusuf Atılgan bu alanda öncü isimlerdendir (Mengi, 2012: 20).

1.4. Hikâyelerin Gerekliliği Üzerine

1.4.1. Sözlü Hikâyeciliğin İnsan Psikolojisindeki Yeri

Hikâyeler bizi yalnızlıktan kurtarabildikleri gibi, bize birey olarak seslenip, düşüncesiz yığınlarla sürüklenmemize de engel olabilirler. Hikâyeler dünyayı başkasının gözleriyle görmemizi sağlarken aynı zamanda başkalarının deneyimlerine erişebilmemizi sağlar. Sözelimi; okuduğumuz hikâyelerde çocuklar büyük olmanın, yaşlılar genç olmanın, kadınlar erkek olmanın, erkekler kadın olmanın ne demek olduğunu duyumsayabilirler.

Hikâyeler aynı zamanda yaş, cins farklılıklarını değil; ırk, inanç, coğrafi farklılıklar arasındaki düşmanlıkları aşmamıza vesile olur.

“Ölümün gölgesinin düştüğü vadilerde dolaşmış olanlar, derin umutsuzluklarından kurtulmak için anlatırlar öykülerini. Bu yüzden Aleksandır Soljenitsin, Sovyet cezaevlerine nasıl dayandığını; Toni Morrison, pamuk tarlalarındaki yaşamın acılarını; Kara Geyik, bizonların katledilmelerini ve Lakota’daki yuvasının darmadağın olmasını anlatır” (Russel, 2001: 41).

Hikâyelerin okuyucusuna sağladığı bir başka önemli şey ise insanlara davranışlarının sonuçlarını göstermesidir. Hikâyeler sorumlu ya da sorumsuz davranışlarımızın bizleri nerelere kadar götürebileceği noktasında öngörümüzün puslu gri havasını dağıtıp görüşümüzü keskinleştirir. Bu sebeple hikâyeler öğüt verme amacıyla yazılmış olsun olmasın, bir bakıma tüm hikâyelerin bir ahlaki etkisi vardır. Doğru yaşamın ne olduğunu, dinlediğimiz veya okuduğumuz onlarca hikâyenin gösterdiği deneyimlerden öğrenebiliriz. Sanders, şöyle belirtir:

“Kendimizi yeni baştan yaratmayı yine en iyi şekilde öykülerden öğreniriz; çünkü orada anlatılanlar beynimize ve yüreğimize bir şekilde işler ve nasıl davranabileceğimizi, nasıl biri olabileceğimizi ve belki de neden öyle olduğumuzu gösterir bize.” (Sanders, 2001: 43).

1.4.2. Hikâyelerin Toplumsallaşmadaki Rolü

İyi hikâyeler, kaygıları, korkuları ve bencilliklerimizi beslemek yerine; onları kontrol altında tutup üstesinden gelmeye, yaşama değen şeyler için nerde nasıl davranmamız gerektiğini gösterir. Sözelimi peri masallarında yinelenen ve bilindik iki başat öge ilerler. Masal kişilerinden biri hakkaniyetten yanadır ve sonuna kadar doğru bildiği şeyi yapmaya çalışır, ona güven duymamızı özendirir; karşıtı olan karakter ise yaptığı kötülüğün kötülük olduğunu yaşamın gerçekleriyle yüzleşince anlar. Böylece iyilik de kötülük de deneyimlenmiş olarak karşımıza çıkar. Hikâyelerin katkılarında biri de arzularımızı dizginleyip bize yeni yönler buldurmasıdır. Bu metinler bizi açgözlülüğten paylaşmaya, kuşkuculuktan sempatiye, kötü alışkanlıklardan insani değerlere önem vermeye çağırır.

Sanders (2001) bu konuda şöyle der:

“Öğretmenlerinden, ailesinden, arkadaşlarından, birlikte çalıştığı iş arkadaşlarından ve onların yaşama dair deneyim öykülerinden çok şey öğrenir. Onlardan duyduğumuz deneyime dair öyküler bulduğumuz yere kök salmamızı sağlar. Hikâyeler, günlük dilin dışında farklı bir dille kendilerini sunarlar, yani estetize olmuş dilin imkânlarıyla geldikleri için alışlagelen anlatım biçimimizi farkında olmadan değiştirirler. İnsan ilişkilerinde dilin önemli bir unsur olduğu unutulmamalıdır” (Sanders 2001: 41).

Dünyanın farklı kültürlerine ait eserleri okuduğumuzda onların günlük dertlerinden, sıkıntılarından, sevinçlerinden sosyal ilişkilerine kadar yaşananları, empati duygusuyla, sevgiyle kucakladığımız bilgileri bize aktardığını görürüz. Sözelimi Kızılderili öykülerinde bolca; dağ, ırmak, vadi ve orman geçer. Böylece bu yaşadıkları yerleri zihinlerinde var etmeye devam ettiklerini görürüz. Rus öykülerinde, sert iklimin yaşamla

ve Rus insanların mizacıyla alakalı olduğunu öğreniriz. Yaşanan yerlerin öyküleri, ruhumuz, beynimiz ve hücrelerimize kadar o topraklara ait olduğumuzu hissettirir.

En ilkel dönemden günümüze kadar yaşam hiçbir zaman kolay olmamıştır. Her ne kadar masalarda uyum, bolluk, bereket ve çiçek bahçeleri tasvir edilse de koşullar farklı olmuştur. Bu da bize; bu eski öykülerde insanın insanla ve doğayla bir uyum ve uzlaşma içinde olmasının mümkün olabileceğini gösterir. Atalarımız bin yıllarca hep ekolojik bir denge arayışı içinde kalarak doğayla kurduğu bağı güçlendirerek birçok hayvanı, bitkiyi evcilleştirmeyi başarmış, yaşadığı yere kök salarak kendi öykülerini kazandığı bu deneyimlerle kendinden sonraki nesillere aktaragelmiştir. Geleceğe daha güzel bir dünya bırakmak istiyorsak doğa ve insan sevgisini anlatan öykülerle bu bağı güçlendirmeliyiz. Sanders, hikâyelerin yaşamımızın neresinde yer aldığını şu cümlelerle anlatır:

“Pek çok öyküde anlattığı gibi zayıfın güçlüyü devirdiğini, sevginin nefreti yendiğini görebiliriz korkuya kapılmamayı, cesaretli olmayı öğreniriz. Hikâyelerin bize sağladığı bu umutlanma hafife alınacak bir şey değildir. Bir tutsak için kaçış her zaman umut etmeyi gerektirir ve olasılık dâhilindedir. Bireysel ya da toplu olarak elde edilmiş bir başarı geçmiş tecrübelerden öğrenilir” (Sanders, 2001: 42).

Hikâyeler, içinde olduğumuz her hareketin, her aktivitenin, her duruşun, her seçimin geleceğimizi etkileyen sinyaller yolladığını öğretir. Tüm yapıp ettiklerimizin zamanın hafızasına, evrenin tozuna yazıldığını ve nihayetinde ettiklerimizi biçeceğimizi söyler bize. Bize kazandırdığı deneyimlerle genetiğimize işler, bir kaydedici olarak saklayıp bizden sonraki nesillere aktaracağımız biçimler verir. Özellikle yaşlılarca korunup sonrakilere aktarılan deneyimler hikâyeler üzerinden gerçekleşir. Yaşlılar, yaşam boyunca edindikleri tecrübeleri anlatılar üzerinden aktarırken sonrakiler de bu sayede doğayla, yaşamla baş etmeyi ve denge kurmayı öğrenir.

1.4.3. Değer Aktarımı ve Hikâye

Hikâyeler dolaylı şekilde belirli topluluklar oluşturur, anlatanı ve dinleyeni birbirine bağlar. Hikâyelerin bin yıllardır anlatıcı ve dinleyiciyi aynı mekânda buluşturan bu işlevi aracılığıyla bir yandan sözcüklerle haşır neşir olurken bir yandan da başka hayatlara tanıklık ederiz. Birbirinden habersiz aynı anda Sefilleri okuyan iki kişi, o anda tarihin bir dönemine tanıklık eder ve kendilerini birbirlerine benzer bir yakınlık içinde hisseder. Kutsal kitaplardaki anlatılar nasıl ki kendi öğretileriyle insanları birleştiriyorsa, hikâyelerde anlatılan hayatlar da buna benzer bir vazife üstlenir.

Kutsal kitaplarda olduğu gibi hikâyeler, kitleleri etkisi altına alan bir duygunun içine sürükleyebilir. Eğer hikâyeye bir topluluğun değerlerini diğer bir topluluğun değerlerinden üstün tutup, tercih eden anlayışla yola çıkarsa da insanları düşüncesiz, empatiden yoksun bir düşman sürüsüne dönüştürebilir. Bu durumda düşüncelerimizi yenileyip düzeltecek genel insanlık hallerini anlatan hikâyelere gereksinim duyarız.

İyi hikâyelerin insana sunduğu bir başka şey bilgeliktir. İnsanlar, onlar aracılığıyla bazı şeyleri başarabileceği geniş bir arşiv edinir. Böylelikle neyi nasıl yaparken başarılı veya başarısız olacağımızı; anlam, amaç ve mutluluğu nerde bulabileceğimizi söylerler. Çoğu hikâyenin alt katmanlarında çözülmesi gereken bir bulmaca, bir problem ve sınamaya vardır.

Öykü kahramanı gibi biz de karmaşık bir labirentin içinde, karanlık bir ormanda ya da kentlerin kalabalığında kaybolmuşuzdur. Asıl yolumuzu bulmak ve o yolda ilerlemek için hikâyelerin bize gösterdiği izleri takip ederek çıkışı bulabiliriz.



İKİNCİ BÖLÜM

2. DİJİTALLEŞME VE DİJİTAL MEDYAYA GEÇİŞ

İlk gazeteler ve dergilerle birlikte kitle iletişiminin vazgeçilmezi olan konvansiyonel medya da ortaya çıkmış oldu. Konvansiyonel medya teknolojinin, ulaşımın, iletişimin hızla kolaylaştığı 19. yüzyıl'da asıl gücünü kazanmıştır. Bilgi ve haberlerin basılı yollarla kitlelere ulaştırılması anlamında kullanılan konvansiyonel medya ifadesi, radyo ve televizyonun devreye girmesiyle tüm kanallara hâkim olmuştur.

Günümüze doğru geldiğimizde sinema (1895) ve televizyonun (1928) ortaya çıkışı medyanın tekamülünde dördüncü aşamaya denk geliyor. Beşinci aşama için internetin keşfi (1973-90) ve sosyal medyanın 2000'lerin başından itibaren hayatımıza girişi milat kabul edilebilir. Bizi en çok ilgilendiren de bu aşama. Bugün sosyal medya, haber fonksiyonunda Twitter, fotoğraf haberciliği fonksiyonunda Instagram, eğlence fonksiyonunda Facebook ve TV yayıncılığı fonksiyonunda Youtube üzerinden konvansiyonel medya ile yarışır, yer yer onu geçer hale geldi (<https://www.sabah.com.tr/E.T.27.12.2021>).

İnternetin yaşamımıza girmesi hayatın her alanını olduğu gibi medya sektörünü de derinden etkilemiştir. İnternet haberciliği ve ilk haber siteleriyle başlayan dijital medya faaliyetleri blog sayfalarından sosyal medyaya doğru hızla evrilerek yaşamı kuşatmıştır. Dijital medya aynı zamanda pek çok yönden geleneksel medyanın yerini almış hatta birçok alanda onun önüne geçmeyi başarmıştır. Öncelikle bunda dijital medyanın merkezsiz olmasının ve geleneksel medyayla kıyaslandığında iletişimin çok yönlü olmasının etkisi büyüktür. Eskiden tek bir kaynaktan çoklu bir yapıya doğru yürütülen iletişim modeli yerini interaktif medyaya bırakmıştır. Üstelik dijital medya ucuz maliyetlere dayanan üretim yöntemleri ile bunu başarmaktadır. Bu sayede insanlar ucuza ifade alanı bulabilmekte, sınırsız bir erişim imkanına sahip olmakta, bilgiye sınırsız bir şekilde erişebilmekte ve bunu paylaşabilmektedir. Dijital medyanın merkezi bir otoritesi olmamakla birlikte hükümetler ve medya şirketleri birtakım izleme metotlarıyla bireyler üzerindeki iktidarlarını sürdürmeye çalışmaktadırlar.

Dijital medya ile konvansiyonel medyanın temel farklarına göz atıldığında dikkat çeken iki temel fark vardır:

- 1- Dijital medyanın hedef kitlesi çok daha geniştir ve çok düşük maliyetlerle çok büyük kitlelere ulaşmak mümkündür.
- 2- Dijital medyada etkileşim almak kolaydır. Kullanıcılar haber ve gelişmelere anlık tepki verebilmektedir. Bu da kullanıcıyı pasif konumdan aktif konuma getirmektedir (<https://www.mentmon.com/blog/E.T.27.12.2021>).

Konvansiyonel medya doğası gereği kullanıcı ile tek yönlü bir ilişki kurmaktadır. Kullanıcı, ister izleyici ister dinleyici pozisyonunda olsun iletişimi alır ancak tepkisini göstermesi mümkün değildir. Dijital medyada ise yorum, beğeni, yeniden paylaşım gibi özelliklerle kullanıcılar tepkilerini gösterebilmektedir. Tabiri caizse dijital medya

insanları hikâyeyi dinleyen pozisyonundan çıkararak onları hikâyenin kahramanları haline getirmektedir.

2.1. Dijital Yayıncılık

Kitle iletişimin teknolojisindeki gelişmelerle birlikte reklamcılık anlayışı değişime uğramış, tüketicinin ihtiyaçları, talep ve beklentileri doğrultusunda yeni uygulama alanları geliştirilmiştir (Koçyiğit, 2018:263).

Bu doğrultuda meydana gelen gelişmelere paralel şekilde Transmedya ve transmedya hikâyeciliği kavramları son yıllarda dolaşıma girmiştir. İlk olarak 1991 yılında Kaliforniya Üniversitesi'nden Profesör Marsha Kinder tarafından kullanılan transmedya kavramı "*Kinder, Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Turtles*" adlı eserinde "transmedya metindaşlık" adı altında gelişen medya sunuşları içerisinde öyküleme ve seyirci ilgisi kavramları üzerinde durmuştur (Zimmermann'dan aktaran Koçyiğit 2018: 257-258).

Jenkins'e göre transmedya kavramı bir hikâyeyi aktarmak için bir araya gelen ve iş birliği içerisinde bulunan, oyun, film, sosyal ağlar gibi kavramları da içerisinde bulunduran bir medya sarmalıdır (Koçyiğit, 2018: 258).

Bir hikâyeyi tek kaynaktan değil birçok farklı kaynaktan birden çok parçaya bölerek anlatılmasını sağlaması yönüyle transmedya geleneksel yöntemlerinden ayrılır (Koçyiğit, 2018:258).

Ayrıca mobil reklamcılığın ve sosyal medyanın gelişmesi ile birlikte dijital yayıncılık anlayışı ve pazarlama stratejileri tamamen değişmiş, sınırsız ve gerçek zamanlı olarak tüketiciyle temas kurulması mümkün hale gelmiştir. Telefonlar, kişiselleştirilmiş veri tabanları sunarak tüketicilerin tanımlanmasını kolaylaştırmış, hedefli, kişiselleştirilmiş mobil reklamcılık mümkün hale gelmiştir (Truong ve Simmons' dan aktaran Tuzcu vd., 2018: 378).

2.1.1. Dijital Hikâye

Gelişen bu yeni düzende gerçeklik duygusu anlatı (narrative) tarafından yapılandırılmaktadır. Film ve belgeseller insanlara dünya hakkında yeni hikâyeler anlatırken televizyon yeni bir gerçeklik önermekte, basın ve sanal medya günlük hayatı bir çeşit hikâyeye haline getirmektedir. Reklamlar fantezilere hitap etmekte, arzuyu öyküleştirmekte ve medya bütünüyle öyküleme üretiminde ve tüketiminde büyük kontrole sahip olmaktadır (Fulton, 2005: 1).

Dijital medyanın gelişmesi ile birlikte zamanla dijital öykü anlatımı (DÖA) kavramı da dolaşıma girmiş bu alanda yapılan çalışmalar son yıllarda daha da görünürlük kazanmıştır. Dijital öyküler çok daha rahat ulaşılabilir hale gelmiş, insanların kendi öykülerini anlattığı çeşitli siteler ortaya çıkmıştır. Özellikle Sosyal medyanın da patlamasıyla öyküler rahatlıkla erişilebilir ve anında dönüt alınabilir hale gelmiştir.

Dijital (sanal elektronik ortam) hikâye, elektronik ve dijital alandaki gelişmelerle birlikte sanal ortamlarda anlatılmaya, çeşitli amaçlar için farklı formatlarda hikâyeler ortaya çıkmaya başladı. İş dünyası; iş bölümü ve sonuç almaya yönelik başarılı iletişimi desteklemek için bilgi destekli çalışmaların birleştirilmesinde ve bu anlamdaki hikâyelerin paylaşılmasına dair tekniklerle bütünleşmeye başladı (İnceelli, 2005: 132).

Bu öyküler insanların kendi benliklerini yeniden üretmelerini hayatlarını öyküler aracılığıyla şekillendirmelerini ve yönlendirmelerini sağlamaktadır. Anlatılar bugün insanların gerçekliğinin dönüşümünü de sağlamaktadır (Küngerü, 2016: 40).

Dijital hikâye anlatımı teknoloji becerisi gerektiren, multimedya kullanımıyla gerçekleştirilebilecek, kullanıcı ve öğretmenlere pek çok alanda avantajlar sağlayan hikâye anlatma şeklidir. Kullanıcılar seçtikleri konularda araştırmalar yürüterek, senaryo yazıp farklı hikâyeler geliştirerek yaratıcı bir hikâye anlatıcısı olabilmektedirler (Robin'den aktaran Küngerü, 2016: 35).

Dijital hikâyenin uygulama sahası oldukça geniştir. Bitkilerin büyümesini çeken kısa bir film, bir dönemi anlatan podcast, belli bir yılın Amerikası hakkında bir blog roman, anne-kız ilişkisini konu edinen bir video bile dijital öykü anlatımına örnek olarak verilebilir (Alexander'dan aktaran Küngerü, 2016: 36).

2.1.1.1. Dijital Hikâye Türleri

Dijital hikâye; (Robin 2006)'e göre kişisel konuları ele alanlar, tarihi olaylardan yola çıkılarak hazırlananlar ve bilgilendirici- öğretici hikâyeler olmak üzere üçe ayrılır:

1. Kişisel Hikâyeler: Bu hikâyelerde daha çok kişisel konular ele alınır. Aşk, yalnızlık, ayrılık, gibi temalar veya bireysel yaşamımızda yer eden olaylardan ilham alınarak yazılan hikâyeler bu gruba girer. Bu tarz hikâyelerin yine kendi arasında beşe ayrıldığını görürüz. (Lambert' 2013; 19-22). Bunlar:

- a. Önemli bir karakter ile ilgili hikâyeler
- b. Macera veya başarı hikâyeleri.
- c. Bir yer hakkındaki hikâyeler.
- d. Yapılan bir şey hakkındaki hikâyeler.
- e. Diğer hikâyeler: Aşk hikâyeleri, buluş hikâyeleri, hayal hikâyeleri gibi (Lambert'ten aktaran Çıralı 2014: 10).

2. Tarihi Olayları Ele Alan Hikâyeler: Tarihi konuların ve şahsiyetlerin ele alındığı hikâyelerdir. Yaşanmış tarihi olaylardan veya tarihi şahsiyetlerden kurgulanarak yapılan dijital hikâyeler bu bağlamda ele alınır. İşlenen temaya uygun tarihi fotoğraf, belge ve bilgilerle çeşitli materyaller kullanılarak hazırlanır.

3. Bilgilendirici veya Öğretici Hikâyeler: Eğitsel amaçlı kullanılır. Hedef kitleye bilgi vermek amacını taşır.

2.1.2. Dijital Hikâye Anlatıcılığı ve Hikâyeleştirme Teknikleri

Günümüzde markalar arası rekabet hiç olmadığı kadar güçlü bir halde sürdürülmektedir. Bu noktada müşteri memnuniyetinin yanı sıra müşterinin markaya olan bağlılığı güçlendirmek ve sadakat duygusunu pekiştirmek gerekir. Markalar bunun için “hikâyeleştirme” tekniklerinden yararlanır. Hikâyeleştirmede temel amaç tüketicinin kendi kişisel hayatı ile markanın sunduğu yaşam biçimi arasında özdeşim kurmasıdır. Bu özdeşim sayesinde tüketici sadakati de sağlanabilmektedir.

Markalar için hikâye anlatımı, bir markanın temsil ettiği ürün ve hizmetlerin ortaya koyduğu gerçekliği müşterilere etkili ve bağlayıcı şekilde anlatma sanatıdır. Storytelling müşterilere bir ürün veya hizmeti neden satın almaları gerektiğine dair ikna edici kanıtlar sunmaktır. Bunun yanında markanın hikâyesini, böyle bir markanın neden var olduğunu, neleri temsil ettiğini, bu markaya sahip olmanın ne anlama geldiğini anlatarak müşterilerin duygularına hitap etmeye verilen isimdir (<https://www.ticimax.com/blog/E.T.27.12.2021>).

Hikâye anlatıcılığı anlamına gelen storytelling, etkili bir iletişimle markanın kalıcılığına, akılda kalmasına, hatırlanmasına yani unutulmaz bir marka olmasına önemli katkılar sunmaktadır.

Bir hikâyeyi akılda tutan ve okuru/izleyiciyi/dinleyiciyi metnin içine çeken şey öncelikle çatışma ve gerilimdir. Çatışma ve gerilimi sağlıklı biçimde sağlamak içinse yazar Cathy Yardley’nin kullandığı GMCD (Goal, Motivation, Conflict, Disaster) tekniği yol gösterici olmaktadır. Bu tekniğe göre:

Hedef: Hikâyede amacımız nedir?

Motivasyon: Hikâyenin hedefi neden önemlidir, gereklidir?

Çatışma: Hedefe giden yolda karşılaşılan zorluklar nelerdir?

Çözüm: Hikâye okuru/izleyiciyi hedefine ulaştırabiliyor mu?(<https://makevisible.net/E.T.27.12.2021>).

Hikâyeleştirme tekniğinden yararlanan markalar/firmalar birçok önemli kazanım elde ederler ve rekabetçi piyasa içinde kendilerine daha rahat yer bulurlar. Bu teknikten yararlanan bir marka müşteri kitlesine kendisini daha rahat ifade eder. Kim olduğunu çok daha başarılı bir şekilde anlatabilir. Marka, müşteri kitlesinin nazarında bir lider ve kahramana dönüşür. Bu da beraberinde markayla duygusal bağ kurmayı getirir. Tabii neden sonuç ilişkisi içinde bu duygusal bağ olumlu geri dönüşleri artırır. Sonuç olarak hikâyeleştirme hem tüketicinin istek ve beklentilerini karşılar hem de markaların sektörlerindeki konumlarını güçlendirir (<https://makevisible.net/E.T.27.12.2021>).

Konvansiyonel medya döneminde markalar için hikâyeleştirme konusunda işler daha kolaydı. Ancak iletişim araçlarının dijitalleştiği günümüzde çok fazla seçenek ve platform bulunmaktadır. Öyle ki tablet bilgisayarlar, PC’ler, smart TV’ler veya cep telefonlarının her biri için ayrı tekniklere ihtiyaç duyulabilmektedir. Bu da her platform için farklı stratejiler belirleme ihtiyacını ortaya çıkarmaktadır. Aynı şekilde çok ziyaret edilen bir web sitesinde kullanılacak hikâyeleştirme tekniğiyle farklı sosyal medya mecralarında

kullanılacak teknikler birbirinden oldukça farklılık arz etmektedir. Reklamcılık teknolojisi gittikçe daha fazla kanala eriştiğinden, reklam verenler de kendi alanlarını genişletebilir ve daha geniş bir kitleye hitap edebilir. Yeni dijital iletişim kanalları ve sosyal medya aracılığıyla çok daha ilgi çekici ve etkili hikâyeleştirme olanağı ortaya çıkmaktadır (Öztürk, 2021).

Alanyazında markaların hikâye tekniğini kullanarak yapmış olduğu reklamlara dair yapılmış çalışmalar mevcuttur. Buna göre örneğin Woodside vd. (2008) tarafından yapılan çalışmada, reklam hikâyelerinde belirli arketiplerin kullanılmasının izleyiciyi daha fazla etkilediği tespit edilmiştir. Yine Şardağı ve Yılmaz'ın (2017), reklam hikâyesini anlatı analizine göre inceledikleri çalışmada ortaya koydukları duygusal içerikli hikâyelerin müzik, ses gibi unsurlarla birleştiğinde reklam mesajlarının tüketici üzerindeki etkisinin çok daha fazla olduğu şeklindeki tespiti Şahin'in (2018) çalışmasında hikâye anlatıcılığının, satın alma davranışının ortaya çıkması noktasında tüketicileri daha kolay ikna ettiği bulgusu ile de örtüşür (Okyay, 2020).

2.1.2.1. Dijital Hikâye Anlatıcılığı

Günümüzde defter, kitap, kara tahta ve tebeşir yerine geçen akıllı tahta, tablet, bilgisayar, telefon gibi eğitim ortamlarının yeni materyalleriyle bilginin erişimi, veri aktarımı gibi olanakların kolaylaştığını söyleyebiliriz. Bu araçların eğitime sağladığı kolaylıklar tartışılmaz.

Eğitimin vazgeçilmez unsuru olan hikâye anlatıcılığının da bu gidişattan etkilenmemesi beklenemezdi. Bugün çoklu ortam araçlarını da kullanarak bilgisayar ortamına aktarılan dijital hikâyeler aracılığıyla, anlatıcılık geleneği günümüz teknolojilerinin de kullanılmasıyla farklı bir boyut kazanmaktadır.

Dijital hikâye anlatımı ilk olarak ABD'deki Digital Storytelling Merkezinde; Joe

Lambert ve Dana Atchley'in yaptığı çalışmalardan doğmuştur (Bull ve Kajder, 2004). Dijital hikâyenin öncü isimlerinden olan Joe Lambert, Dr. Bernard Robin gibi bilim insanları farklı yerlerde dijital hikâye anlatım merkezleri kurmuş, kazanç amacı gütmeyen bu merkez sanata dair bazı çalışmalarla dijital hikâyeyi kullanmışlardır. 1990'lı yıllarda Joe Lambert ile Dijital Medya Merkezi'nde sağlık, eğitim ve başka bazı alanlarda atölye çalışmaları yapılmış, dijital hikâye oluşturmak isteyenlere kurslar verilmiştir. Merkezin yürüttüğü çalışmalarda, katılımcılara dijital hikâye süreçleriyle ilgili, dijital hikâye oluşturmak için kullanılacak yazılım ve araçlarla ilgili bilgiler verilmekte, dijital hikâyenin aşamaları, bileşenleri tanıtılmakta, katılımcılar tarafından hikâyelerinde kullanacakları resimler, müzikler, sesler ve videolar seçilmekte en sonunda da çoklu ortam öğelerini birleştirerek dijital hikâyeler oluşturulmaktaydı (Robin'den Aktaran Aydın, 2019: 33).

Eğitimde dijital hikâyelerin önemine dair yapılan çalışmalarda dijital hikâyenin yararları şöyle özetlenmiştir;

- Öğrencilerin dış dünyayı keşfetmeleri ve onunla iletişime geçmelerine olanak verir.

- Öğrenciler bilgi ve yeteneklerini özgün bir yöntem ile geliştirirler.
- Öğrencilerin hikâyeleri yazma, oluşturma süreçleri konuya farklı açılardan bakmalarını sağlar.
- Hem izleyen hem de yazan kişi için ilgi çekici bir süreçtir.
- Konu alan bilgisini geliştirmeyi sağlarken aynı zamanda 21. yy. ihtiyaçlarına uygun yeteneklerin gelişimini sağlar (Baran'dan aktaran Turgut ve Kışla 2015: 114).

Alanyazındaki ilgili çalışmalara bakıldığında dijital hikâye anlatımının öğrencilerin yaratıcılığını geliştirdiği; problem çözme, yazma, iletişim kurma, sunum yapabilme ve teknolojiyi kullanabilme becerilerini artırdığı, üst düzey düşünme becerileri ile farklı bakış açıları geliştirme, eleştirel düşünme, empati kurma becerilerini ve motivasyonlarını artırdığı görülmüştür (Turgut ve Kışla 2015: 114).

Bu tarz çalışmalarda dijital hikâye anlatıcılığının geçmişle hesaplaşma, farklı bakış açıları geliştirme, kendini anlama, kişiler arası bağların oluşturulması; empatik, derin düşünmeye, işbirlikçi çalışmaya olanak tanıdığı görülmüştür. Yine bu tarz çalışmaların öğretmenlere ve diğer meslek gruplarına mesleki anlamda katkı sağladığı, kişilerde yaşam boyu öğrenmeyi destekleyen, kişilerin kendini ifade etme yeteneğini geliştiren, liderlik ve dayanışma duygusunu artıran bir öğrenme aracı olduğu dile getirilmektedir.

2.1.3. Dijital Hikâyenin Yaygınlığı

DHA'nın yaygınlığına baktığımızda şöyle bir tablo karşımıza çıkmaktadır.

“DHA yoğun bir şekilde Kuzey Amerika, Avrupa, Avustralasya'da kullanılırken, Afrika, Asya ve Güney Amerika'da daha az kullanılmaktadır. En popüler olduğu yer Batı'nın gelişmiş endüstriyel dünyasıdır. Bu da tabii ki kitle piyasa teknolojilerinde Batı'nın üstünlüğü düşünülünce çok da şaşırtıcı değildir (William, 2009'dan aktaran Küngerü, 2016: 36).

DHA belirli aşamalardan geçerek üretilen görüntü ve sesin kişilerin yaşantılarına ait bir deneyimi atölyede dijital bir formatta anlatmalarını sağlayan bir pratik olmasıyla tüm dünyada çeşitli atölye çalışmalarında kullanılmaktadır.

DHA atölyeleri dijital becerilerle ilişkilendirildiği için bu deneyimlerin dolaşıma sokulması amacını taşıyan atölye çalışmalarında bile kırılma grupların güçlendirilmesi gibi yan amaçlara hizmet edebilmektedir.

Dijital okuryazarlık konusunda da katkı sağlayabilecek olan DHA hususunda önemli olan amacın ne olduğudur. Hikâye etmeyi incelemek ile deneyimin paylaşımı arasında bir hat kurmak DHA atölye çalışmalarında bu bakımdan önceliklidir. Bizim gibi yazılı kültür ile ilişkisini geliştirme anlamında sıkıntılı olan toplumlarda sözlü kültürün deneyim aktarım süreçlerinde yeni medya teknolojilerini insanlarla buluşturmak farklı bir önem kazanmaktadır.

Dijital hikâye anlatımının başlangıç yılları ve gelişimi şöyle gösterilebilir:

Tablo 1 : Dijital öykü anlatımının başlangıç yılları

<i>Başlangıç Yılı</i>	<i>Adı</i>	<i>Ülke</i>	<i>Kıta</i>
<i>1994</i>	Center For Digital Storytelling	ABD	Kuzey Amerika
<i>2001</i>	Capture Wales, BBC	Galler	Avrupa
<i>2002</i>	Australian Centre for the Moving Image	Avustralya	Avustralasya
<i>2003</i>	Kids For Kids	İsrail	Asya
<i>2005</i>	Men as Partners, Engender Health	Güney Afrika	Afrika
<i>2006</i>	Million- Youth- Life- Stories, Museu da Pessoa and Aracati	Brezilya	Güney Amerika

Kaynak: Hartley ve McWilliam, 2009: 6

2.1.4. Dijital Hikâyenin Sahip Olduğu Bileşenler

Dijital hikâye oluşturma sürecinde bazı temel ögeler karşımıza çıkmaktadır. Bireysel veya grup olarak sürdürülebilir dijital hikâyeleme süreci özellikle atölye temelli çalışmalarda eğlenceli, işbirlikçi bir görünüm arz etmektedir.

Bu bağlamda araştırmacılar tarafından farklı bileşenlere sahip olduğu düşünülen dijital hikâyeleme anlatımına dair farklı yaklaşımlar vardır. Örneğin; medya, hareket, ilişki, bağlam ve iletişim gibi (İnceelli, 2005) beş bileşene sahip olan dijital hikâye anlatımının Joe Lambert ve Dana Atchley tarafından Kaliforniya’da kurulan “Dijital Hikâyeleme Merkezi” bileşenler (Center for Digital Storytelling, 2016) adlı kuruluş tarafından ortaya konan ve yedi ana başlık etrafında toplanan bileşenler Robin ve Pierson (2005) tarafından biraz daha genişletilmiş ona çıkarılmıştır (Özcan vs., 2016: 120).

1. Bakış açısı: Yazarın olaylara karşı bakış açısı, hikâyeyi oluşturan ana eksen nedir? Dijital hikâyeler, farklı bakış açıları ve çeşitli anlatıcılar kullanılarak oluşturulabilir. Örneğin kahraman anlatıcısı bakış açısı dediğimiz birinci tekil şahıs kullanılabileceği gibi gözlemci bakış açısı dediğimiz üçüncü tekil şahıs ile de anlatılabilir.

2. Dikkat çekici bir soru: Hikâyenin başından sonuna kadar ilgiyle takip edilmesi, canlı bir dikkat ve istekli dinleyici kitlesi için dramatik bir soru önemlidir. Bu soru hikâyenin merkezinde durur (Lambert’ten aktaran Aydın, 2019: 35-36).

3. Seslendirme: Ses tonu dijital hikâyeleme çok önemlidir. Burada amaç, dinleyiciye duygusal yoğunluğu hissettirmek düzgün bir diksiyon ile doğru vurgu ve tonlama yapabilmektir (Baki, 2015: 33). Özellikle seslendirmenin kalitesi hikâyenin ilgi çekiciliğini artıracaktır.

4. Dramatik bir içerik: Hikâyedeki amaçların en önemlilerinden birisi dinleyicilerin ilgisini arttırmaktır. Bu ilgiyi arttırmak için estetik bakış açısından taviz vermeden duyguyu karşı tarafa geçirebilmek önemlidir.

5. Müzik: Dijital hikâyede fon ve çeşitli ses efektlerinin kullanılmasıdır. Müzik “*Hazırlanan hikâyeye eklenen müzik hikâyeyi destekleyen ve süsleyen unsurdur*” (Göçen, 2014: 14). Hikâye böylece daha dikkat çekici olacaktır.

6. Tasarruf: Hikâyenin dinleyiciyi sıkıkmaması önemlidir. İlgiyi daimî olarak canlı tutabilmek için dinleyicileri sıkıkmamak gerekir. Oluşturulacak dijital hikâyenin uzunluğu ve süresi ekonomik olur ve gereksiz yüklemeler uzun ve sıkıcı monologlar, diyaloglar olmazsa ve süre bakımından da hikâye içeriğine göre kısa bir süre ile sınırlandırılırsa ekonomi ilkesine uygun bir hikâye ortaya konmuş olur.

7. Hız/ Ritim: Hikâyenin ritmi, anlatımdaki hız, olayların akışındaki yavaşlık hızlılık gibi unsurlar duyguların izleyiciye etkili aktarılmasında büyük bir öneme sahiptir (Aydın, 2019: 35-36).

8. Resim, video gibi görsellerin kalitesi: Görsellerin piksel düzeylerinin uygun kalitede olmasına dikkat edilir.

9. İçeriğin seçimi: İçerik verilmek istenen mesaja ve hikâyenin temasına uygun olarak seçilir.

10. Dil bilgisi kurallarına uygunluk: Gramer kurallarına uygun bir dil kullanımı önemlidir.

Bu bileşenler Tablo 2’de gösterilmiştir.

Tablo 2: Dijital hikâyenin yedi bileşeni

Bakış açısı	Yazarın sahip olduğu bakış açısı
Dikkat çekici soru	İlgi ve motivasyonu sağlayacak bir sorunun sorulması
Seslendirme	Hikâyede anlaşılmayı sağlayacak bir seslendirme yapılabilmesi
Dramatik içerik	Güçlü konuların seçilmesi
Müzik	Hikâyenin müzik veya başka seslerle desteklenmesi
Tasarruf	Hikâyeye aşırı yükleme yapmadan ekonomik bir içerik kullanılması
Hız/Ritim	Hikâyede hız ve ritmin doğru ayarlanması

Resim, video gibi görsellerin kalitesi	Görsellerin piksel düzeylerinin uygun kalitede olmasına dikkat edilir.
İçeriğin seçimi	İçerik verilmek istenen mesaja ve hikâyenin temasına uygun olarak seçilir.
Dil bilgisi kurallarına uygunluk	Grammer kurallarına uygun bir dil kullanımı önemlidir.

2.1.5. Dijital Hikâyeleştirme Süreci

Dijital hikâye oluşturma sürecinde araştırmacıların özellikle üzerinde durduğu bazı aşamalar söz konusudur. Jakes ve Brannon (2005) tarafından altı adımda özetlenen bu süreç; hikâyeyi yazma, senaryolaştırma, hikâye panosu oluşturma, multimedya öğelerinin araştırılması, dijital hikâyeyi oluşturma ve oluşturulan hikâyenin paylaşılması şeklinde özetlenebilir (Jakes & Brennan'dan aktaran Karoğlu 2015: 98).

Tablo 3 : Dijital Hikâye Oluşturma Aşamaları



Kaynak: Jakes ve Brannon 2005

Kearney (2011) bu süreci; üretimden önce, üretim aşaması, üretim sonrası ve dağıtım olmak üzere dört temel maddeye böler;

Bu aşamalarda neler yapılması gerektiği aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Tablo 4 : Dijital Hikâyenin Kearney (2011)' e göre aşamaları



Kaynak: Kearney'den aktaran Karoğlu 2015: 98

Yazma aşaması: Tüm bu aşamalara bakıldığında bir hikâye oluşturmak için öncelikle iyi bir fikre ihtiyaç duyulduğu görülecektir. Ardından fikrin etrafında şekillenen etkili, merak uyandırıcı bir soru belirlenecek ve bu çerçevede bir hikâye metni oluşturulacaktır.

Senaryo oluşturma: Oluşturulmuş olan hikâye metninin senaryolaştırma tekniklerine uygun olarak senaryosunun yazılması aşamasıdır. İyi bir senaryo iyi bir dijital hikâyenin ortaya çıkmasında en önemli aşamalardan biridir. Bu aşamada metnin senaryosunun yazılması ile birlikte medya içeriği hazırlanmaya başlanmalıdır. Medya içeriği hikâye senaryosuna uygun görseller, ses, müzik ve ilgili animasyonlarla videoların seçiminin yapılması gerekmektedir. Görsellerin ve müzik, ses video gibi kullanılacak olan materyalin telif hakkı içermeyen ürünler olmasına dikkat edilmelidir. Mümkünse hikâye üreticisinin kendi çektiği fotoğraflar, telifi olmayan resimler ve ses dosyaları kullanılmalıdır.

Hikâye Panosu Oluşturma: Bu aşamada hikâye panosu kullanılır. Görsellerin nerede ve nasıl kullanılacağı adım adım gösterilir. Hikâye panosu oluşturma, görsel olarak kâğıt üzerinde hikâyenin planlandığı yerdir. İki boyutludur. Bunlardan ilki; zaman, ikincisi; etkileşimdir. Yani seslendirme, müzik ve resim ve videoların birbiriyle etkileşimi söz konusudur (Lambert, 2013, s. 97). Dijital hikâyelerin oluşturulması aşamasında Şekil 1 de görüldüğü gibi bir hikâye panosu oluşturulabilir. Bu pano bir tane ekran görüntüsü için hazırlanmış olup her ekran görüntüsü için ayrı ayrı oluşturulmalıdır (Karoğlu, 2015: 99). İnternet ortamında ücretsiz olarak oluşturulabilecek karakter ve sahne kütüphanesine sahip hikâye panosu şablonlarının olduğu yazılımlar da mevcuttur.

Multimedya Araçlarının Kullanımı: Pano oluşturulurken yerleri belirlenen araçların, hikâyeyi oluşturan tarafından kendi teknolojik cihazlarıyla internet ortamından elde ettiği kaynakların oluşturulmasıdır.

Dijital Hikâyenin Oluşturulması: Elde edilen tüm verilerin birlikte kullanımı ile çeşitli çevrimiçi programlar aracılığıyla öğelerin birleştirilmesi işlemidir.

Hikâyenin Paylaşılması: Dijital hikâyelemenin bu son basamağında, hazırlanmış olan dijital hikâye çevrimiçi şekilde kullanılmaya başlanabilir (Yılmaz, Üstündağ, Güneş, 2017: 1625)

Şekil 1 : Dijital hikâye anlatımında kullanılacak hikâye panosu örneği

Hikaye Panosu

Hikayenin Adı:

Hikayenin Yazarı:

Sayfa Numarası:

Realm Dosyası Seçiniz : Dosya seçilmedi

Realm Bilgi Ekle:

- Ekranda görülecek olan resim, video, görseller,
- Kullanılacak müzik ve sesler,
- Efektler ve geçişler açıklanır.

Hikâye Metni :

Hikâye Metni

Kaynak: Lambert, 2013; Ohler, 2006'dan uyarlayan Karoğlu 2015:99

2.1.6. Dijital Hikâye Oluşturmada Kullanılabilecek Araç ve Programlar

2.1.6.1. Dijital Hikâye İçin Gerekli Belli Başlı Araçlar

Dijital öykü hazırlanırken çeşitli araçlara ve yazılımlara ihtiyaç duyulmaktadır.

Şekil 2 : Dijital hikâye anlatımında kullanılabilecek araçlar



2.1.6.2. Dijital Hikâye Geliştirmede Kullanılan Programlar

Dijital hikâye geliştirme amacıyla kullanılabilecek çeşitli programlar mevcuttur. Bunlar lisans ücretleri, işletim sistemleri, Türkçe dil desteği, farklı cihazlara uygun format oluşturulması, kullanım bakımından kolaylık sağlama gibi nitelikler bakımından incelenmiştir. Uygulama ve programlarla ilgili linkler ve görseller ekler bölümünde mevcuttur.

1. **Scratch:** Scratch dijital hikâye yapımında kullanılan kolay ara yüzü olan çocukların genelde çok sevdiği bir programdır. Scratch'te karakter yaratılabilir ve bu karakterler kodlanıp hareket ettirilebilir. Dijital hikâye yapımında sıkça kullanılan bu programda oyunlar da tasarlanabilmektedir.
2. **Storybird:** Storybird, resimli kitap oluşturmaya veya kullanıcılar tarafından daha önceden oluşturulmuş resimli kitaplara erişim sağlanabilen bir sitedir. Ara yüzünün İngilizce olmasına rağmen oldukça kullanışlıdır. Öğrencilerin hem kitapları okuyabilecekleri hem de kitap oluşturabilecekleri eğlenceli bir uygulamadır.
3. **Microsoft Movie Maker:** Windows sürümlerinde kullanılabilen video oluşturmaya yarayan bir programdır. Oynatılacak cihaza uyum format oluşturulabilmektedir. Kamera ve mikrofon kullanımına da olanak sağlamaktadır.
4. **Audacity:** Her türlü işletim sisteminde kullanılabilen, Türkçe dil desteği de sağlayan programda ses işleme mümkündür.
5. **Storyjumper ve Slide.ly:** Çevrimiçi kullanılabilen bu programlar ücretsizdir. Storyjumper ile animasyon içerikli kitaplar hazırlanabilir. Slide.ly üzerinde hazırlanan uygulamalar Facebook'tan rahatlıkla paylaşılabilir.
6. **Tellagami ve WeVideo:** Animasyonlar hazırlanabilmektedir. Bu uygulamalar ücretsizdir ancak bazı özellikler için ücret ödemek gerekmektedir. Bulut ve mobil uygulama birlikte çalışabilmektedir. Bunlardan Tellagami iOS ve Android kullanır, diğerleri bulut teknolojisini kullanır. Türkçe dil destekleri yoktur. Tellagami sadece mobil uygulamalarda kullanılır. WeVideo ise web üzerinde ve mobil cihazlarda çalışır. Plotagon hem bilgisayarlarda hem telefon ve tabletlerde kullanılabilen kolay ara yüzü olan bir animasyon yapım aracıdır.
7. **Plotagon:** Animasyon hazırlama araçlarından olan bu program kolay bir ara yüze sahiptir. Ses kaydı ve hareketli 3D animasyonlar yapmaya imkân tanır.
8. **PowToon:** Web tabanlı bir animasyon yazılımıdır. Powtoon, çevrimiçi oynatılabilen, YouTube'a yüklenebilen veya MP4 dosyası olarak yüklenebilen bir sistemle çalışır.
9. **Minecraft:** Bloklarla yapılar ve tasarımlar yapmaya olanak sağlayan üç boyutlu 16 bit grafikleri olan sandbox oyun türünde bir programdır. Türkçe dil desteği de olan bu program ile hayal gücünü kullanarak farklı versiyonlarda çalışmalar yapılabilmektedir. Oyunun kodlama dili Java'dır. Oyuna ait modlar önceden oluşturulup farklı yer ve zamanlarda kullanılabilir.
10. **Storyboard:** Dijital hikâye yapma aşamalarından biri olan hikâye panosu oluşturma sürecinde kullanılabilecek, oldukça kullanışlı bir grafik düzenleyici programdır. Bir hikâyeleme sürecinin her bir aşamasını, zaman geçişleri ile birlikte vermeyi sağlar. Ücretli ve ücretsiz uygulama seçenekleri mevcuttur.
11. **iMovie:** Apple'a ait hesaplarda ücretsiz çalışan diğer durumlarda ücret talep eden bir uygulamadır. MacOS ve iOS'ta çalışır. Türkçe dil desteği vardır. iMovie ile fotoğraf ve videoları birleştirerek film oluşturulabilmektedir. Kullanışlı ve kolay bir program olması yönüyle dijital hikâye hazırlama aşamalarında kullanılabilecek bir uygulamadır.

- 12. Microsoft Photo Story 3:** Resim, fotoğraf ile sesin birleştirilmesini sağlayan kullanışlı bir programdır. Oynatılacak cihaza uyum format oluşturulabilmektedir. Photo Story ile oluşturulan hikâyeler mp4 formatında çeşitli vido yükleme sitelerinde ve sosyal ağlarda paylaşılabilir.
- 13. YouTube:** Bir video yükleme ve diğer kullanıcılar tarafından yüklenmiş olan videoları izlemeye yarayan bir sosyal ağıdır. Dijital hikâye tasarlamasının son aşaması olan paylaşma aşamasında bu tarz sosyal ağlar son derece kullanışlıdır.
- 14. Storytelling Alice:** Etkileşimli ara yüzü olan üç boyutlu bir programdır. Bir program oluşturmak istendiğinde ilgili kodlar çalışma alanına eklenebilmektedir. Kullanımı kolay bir programdır.

Bunların dışında: Video Maker, Animoto Paint, AndroVid Video, Fotobabble, Trimmer, Build Your, Wild Self, Adobe Photoshop, Express StoryKit Chogger, Pinnacle Studio Story Lines GoAnimate iPhoto Goldwave, Flickr, Garage Band, Doink, My Story Maker, Frames, Viddy, Storyrobe Facebook, Pixlr, StoryTec, PhotoPeach, Power Director, Wiki gibi araç ve yazılımlar da DHA için kullanılabilir. Tüm bu araç ve yazılımlarla dijital hikâye üretme aşamaları daha kolay ve etkili olmaktadır.

2.1.7. Öğretim Ortamlarında Dijital Hikâye Anlatımı

2.1.7.1. Öğretim Ortamlarının Değişen Dünyası

Günümüzde öğrenciler hemen her alanda teknolojiyle iç içe olmaktadır. Güncel bilgilere ulaşmak ve yapılmakta olan ödev ve çalışmalara güncel anlamda vakıf olabilmek, onları teknolojiyle, medyayla destekleyerek etkin bir biçimde öğretim ortamlarında kullanabilmek için farklı yöntem ve tekniklerin bir arada kullanılması gerekmektedir. Bu teknikler, teknolojik imkanları olanaklar dahilinde kullanmayı da içermektedir.

Bugün dünyayı bir uygulamalar (app) topluluğu olarak gören yeni nesil için dijital medya onların kişilik oluşumlarında etkili olan ve öğrenme şekillerini, tercihlerini değiştiren bir unsur olmuştur. Zaten günümüz dünyasında kişisel fotoğraflarımızın, farklı konulardaki fikir, yargı ve beğenilerin depolandığı facebook, instagram gibi dijital uygulamaların dahi gençler tarafından çoktan demode bulunup rafa kaldırıldığı, anlık etkileşimlerin dünyası olan snapchat gibi uygulamaların revaçta olduğu, çabuk üretilip hemen tüketilen bu dijital dünyanın öğretim ortamlarını etkilememesi beklenemezdi (Aybat, 2016: 13).

Bu hızlı değişen teknoloji dünyasının ve onun getirisi olarak dijitalleşen öğretim ortamlarının farklı sebeplerle öğrenimlerine devam edemeyen bireyleri de uzaktan eğitim aracılığıyla öğretim ortamlarına dahil edilebildiğini görmekteyiz.

2.1.7.2. Dijital Yerlilik, Dijital Göçmenlik ve Dijital Melezlik

Dijital dünyanın içine doğmuş yeni nesil, şüphesiz kendi ebeveynlerinden tamamen farklı bilgi edinme alışkanlıklarına sahiptir. Bu çağın insanının bilgiye erişim alışkanlıkları ve öğrenme biçimleri hakkında birçok çalışma yapılmıştır. Bu konuda yapılan araştırmalarda dijital çağın alışkanlıklarına bakış ve onları işleyiş bakımından Marc Prensky'nin (2001'a) yaptığı "*Dijital Yerliler, Dijital Göçmenler*" isimli çalışma diğer araştırmacılar tarafından da kabul gören farklı bir kategorizasyon önermesi açısından önemlidir. Bu çalışmada

günümüz öğrencileri bilgiyi öğrenme ve onu işleme biçimleriyle artık “dijital yerli” olarak kabul edilebileceğini, onlara ders veren öğretmenlerinse “dijital göçmen” olarak kaldığını söylemektedir (Yıldız, 2012: 820).

Literatürde bu iki çeşit ayrımın yanına zamanla bir üçüncü kategorinin eklendiğini görürüz. “Dijital melez” denilebilecek olan bu üçüncü kesim hem teknolojiyi etkin bir biçimde kullanmaya çalışmakta hem de kağıtla haşır neşir olmaya devam etmektedirler. Elbette onların dijital dünyadaki etkililiği yerliler kadar üst düzey bir görünüm arz etmemektedir. Bunlar için bilgi kaynağı öncelikle basılı kaynaklardır. Ardından internettir (Prensky, 2001b’den aktaran Yıldız, 2012: 822).

2.1.7.2.1. Dijital Yerli

“Dijital yerli” kavramı internetin keşfiyle birlikte hızla dijitalleşen milenyum çağı çocuklarına veya Z kuşağı denilen yeni nesle araştırmacılar tarafından (Prensky, 2001a) verilen bir adlandırmadır. Bu çağın çocuklarının belli başlı özelliklerini ve onlara özgü öğrenme şekillerini bilmeden yapılacak olan eğitim etkinlikleri yararlı olmayacaktır. Onları eğitim süreçlerine dahil etmenin yolu öncelikle onların sahip oldukları farklı özellikleri bilmekten geçmektedir. Araştırmalara bakıldığında bu çağın çocuklarının kendilerinden önceki nesillere göre bazı ayırt edici yönleri bulunmaktadır. Her şeyden önce onların en belirleyici özelliği sosyal ağları son derece etkin kullanabilmeleri, bilgiye çabucak ulaşabilmeleridir. Dijital yerli dediğimiz bu Z kuşağının bazı özellikleri şöyledir (Oblinger ve Oblinger, 2005; vd.):

Dijital yerliler, klasik öğrenme şekillerinin yerine;

- Oyun hızını önemserler,
- Birden çok işlemi aynı anda yapabilmeyi başarırlar,
- Grafik tasarımı önemserler,
- Erişim ve bağlanabilirlik her şeyden daha fazla önceliklidir,
- Oyunları ve fantezileri severler,
- Teknolojik yatkınlıkları yüksektir,
- Birden çok alanda okuma yapmayı severler ve bu okumaları aynı anda yürüterek, atlamalar yaparak parça parça okumayı tercih ederler,
- Ciddi çalışmalar yapmak yerine oyun oynamayı tercih ederler,
- Aynı anda birden çok işi yürütmeyi becerebilirler,
- Ses ve video özellikleri gelişmiş cep telefonlarını, e-posta gibi dijital medya uygulamalarını tercih ederler (Cameron, 2005; vd.).
- IQ ve özgüvenleri yüksektir ve önceki nesillerin öğrenme yöntem ve şekilleri bu nesil için yetersizdir,
- Bu kuşak için ödev yapmama bahanesi artık “İnternet bağlantım zayıftı, koptu” şeklinde değişmiştir,
- Konsantrasyon bozukluğu, dikkat dağınıklığı, diğer nesillere nazaran otoriteyi önemsememeleri bu çağın farklı özelliklerinden sayılabilir (Oyman, Orkun ve Turan, 2013: 80-81; vd.).

Kısacası onlar genelde dijital kaynakları tercih ederler, daha çok görsellere, hareket ve sese önem verirler; birden çok işlemi aynı anda yapabilir, dolaylı yollardan bilgi edinmeyi kendi kendilerine başarırlar (Şahin, 2009 aktaran Arabacı, Polat; 2013: 14).

Resim 1 : Dijital Yerli

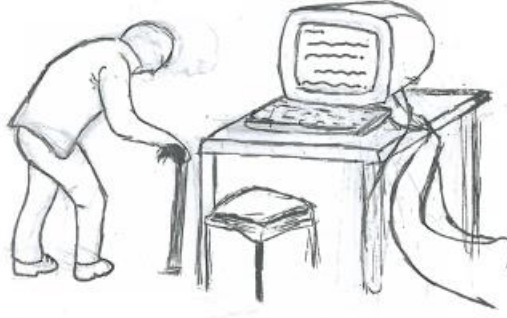


2.1.7.2.2. Dijital Göçmen

Dijital çağ öncesinde doğan, teknolojiyle daha geç dönemde tanışan bireyler için dijital göçmenlik kavramı kullanılmaktadır. Yirmili yaşlarından sonra teknolojiyle haşır neşir olan ve bu alanda bazı zorluklar yaşayan, dijital dünyaya fazla uyum sağlayamayan kişilere “dijital göçmen” diyebiliriz. Bu kişilerin teknolojik okur yazarlığı oldukça düşüktür (Prensky, 2001a, 2001b). Buna göre okullarda görev yapan kıdemli öğretmenler dijital göçmen olarak görülebilir. Sınıfta öğrencilere rehberlik edecek kişi olarak öğretmenlerin bu durumu göz önünde bulundurmaları ve:

- Öğrencileri; yeteneklerini ortaya çıkarabilecekleri araştırmalara yönlendirmeye,
- Onların ders içi ve dışı farklı etkinliklerde internet, cep telefonu araçları kullanmalarına olanak sağlamaya,
- İnternet erişimine her an ulaşımının sağlanmasına,
- Öğretim ortamlarında oyun tabanlı öğrenme yöntemlerini kullanmaya,
- Sosyalleşme ve işbirlikçi çalışma faaliyetlerine ağırlık ve önem vermeleri gerekmektedir (Arabacı, Polat, 2013: 18).

Resim 2 : Dijital Göçmen






2.1.7.2.3. Dijital Melez

Dijital melez; dijital yerli ile dijital göçmen arasındaki geçiş sürecinin bir ürünüdür. Kendilerini bu yeni döneme hazırlamaya çalışan bu grubun dijital göçmenlerin ayak uyduramadığı bu sürece daha fazla adapte olduğu söylenebilir. Melezler dijitalle yerlilere göre daha geç tanışmış olsalar da onunla aralarındaki uçurumu kapatmanın bir yolunu bulmuşlardır. Her ne kadar dijital becerileri yerliler kadar gelişmiş olmasa da onu hayatlarının bir parçası haline getirmiş durumdadırlar (Yıldız, 2012: 819).

Resim 3 : Dijital Melez



Tablo 5 : Dijital Yerli, Göçmen ve Melezlerin Özellikleri

	Dijital yerli; dijital dünyaya doğmuştur ve teknolojik ortamı son derece doğal bulur. Dijital dili çabuk çözer.
	Dijital göçmen; hayatının oldukça geç dönemlerinde tanıştığı teknolojiyi yadırgamaktadır ve dijitalin dilini çözmekte zorlanmaktadır.
	Dijital melez; teknolojinin içine doğmadığı halde onu hayatının bir parçası haline getirmiştir. Teknolojiyle arası iyidir ancak yine de bilgi kaynağı olarak kitapları öncelikli olarak kullanır.

2.1.7.3. Çevrimiçi Öğrenme Ortamları

Z kuşağı veya dijital yerli denilen yeni neslin ihtiyaç duyduğu herhangi bir bilgiye anında ulaşabildiği görülmektedir. Bu nesil için web tabanlı çalışmalar hayatın normalleri arasına girmiş durumdadır ve bir gurubun üyesi olmak veya herhangi bir konuda birileriyle iletişim kurmak için fiziksel yakınlığa artık gerek duymamaktadır. Eğer bir gruba, arkadaşına, ilgi alanlarına uygun topluluklara girmek isterse bunu çevrimiçi şekilde herhangi bir mekândan gerçekleştirebilmektedir. Bunu da son derece doğal bir olay olarak görmektedir (Kleiman'dan aktaran Bilgiç, Duman, Seferoğlu: 2011: 4). Bu nesil çevrimiçi ortamlarda öğrenmeye de o nedenle son derece yatkındır.

Zaman ve mekâna kayıtlı olmadan özgür bir öğrenme ortamı sunan çevrimiçi öğrenme ortamı yüz yüze eğitimle uzaktan eğitimin berabere kullanılabilirdiği, internet tabanlı bir öğrenme şeklidir (Walker ve Fraser'den aktaran Bilgiç, Duman, Seferoğlu, 2011: 4).

Nippere'a göre çevrimiçi öğrenen bir öğrenci "gürültülü (noisy) öğrencidir" (Pafflof ve Pratt 2007). Bu öğrenci yaratıcıdır, etkinlikler sırasında etkindir. Kendini oldukça rahat hisseder ve web teknolojileri konusunda oldukça yeterlidir (Dabbagh, Ritland-Bannan, 2005).

Çevrimiçi öğrenme ortamları tasarlanırken çoklu ortama uygun öğrenme materyalleri ile metin tabanlı materyaller bir arada kullanılmalıdır. Uygulamalar, sohbet, forum gibi farklı bileşenler bir arada kullanılabilir. Çevrimiçi ortamlar tasarlanırken öğrencilerin özellikleri göz önünde bulundurulmalı, sunulacak öğretimin amacına hizmet edecek materyaller kullanılmalıdır. Aksi takdirde bu ortamlar öğrenciler için etkisiz kalabilir.

2.1.7.4. Öğretim Ortamlarında Dijital Hikâye Anlatımının Önemi

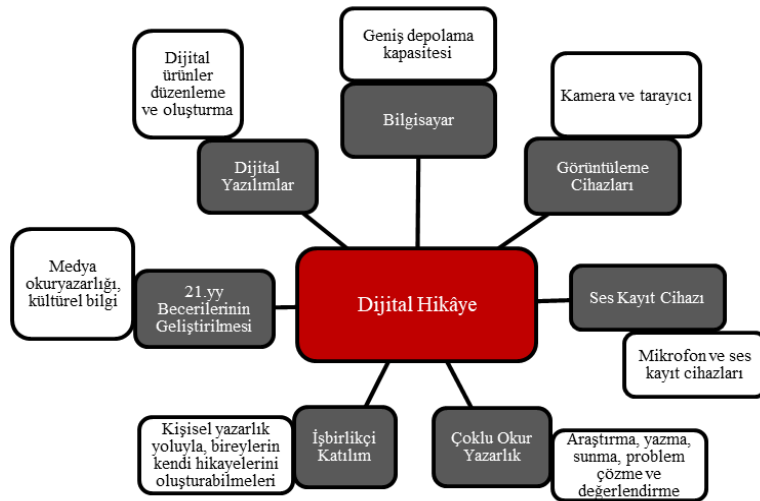
Hedef kitlenin özellikleri göz önünde bulundurularak hazırlanan bir öğretim ortamında kullanılabilir en uygun içerikli materyallerden birisi dijital hikâyedir. DHA, eğitim sürecinde öğrencilerin ilgisini canlı tutan, motivasyonu artıran, eğlenceli bir araçtır. Sürekli klasik yöntem ve tekniklerin kullanıldığı derslerde öğrencilerin ilgilerinin azaldığı bilinen bir gerçektir. Bunun için DHA gibi bir araç hem metin tabanlı çalışma yapmanın hem de çoklu ortam uygulamalarının bir arada kullanılabilirliği imkanlar sunar. Geleneksel bir hikâyenin senaryolaştırılıp hareketli veya hareketsiz görseller, müzik ve seslerin de eklenmesi ile dijital bir hikâye yapılması da bu olanaklardandır.

Araştırmacılar tarafından yapılmış pek çok çalışma bize DHA kullanımının dersleri çok daha verimli hale getirdiğini göstermektedir. Dijital hikâye, Robin (2006)' ya göre öğretmenler ve öğrenciler için etkili bir eğitim aracıdır. Aynı zamanda kullanıcılar tarafından sağlanan içeriklerden yararlanmak, sınıf ortamında teknolojiyi kullanarak verimi artırmak ve birtakım engellerin üstesinden gelmek hususunda öğretmenler için son derece yararlı bir teknoloji uygulamasıdır.

Pek çok farklı yaş grubu ve okul kademesinde kullanılabilen; sanat, teknoloji, dil öğretimi, matematik gibi farklı disiplinlerde işe yarayan, çoklu zekaya hitap eden, keyifli, öğrencileri sürekli aktif konumda tutan bir eğitim aracı olan DHA kullanımı sırasında öğretmen konuyu anlatan değil öğrencilere rehberlik yapan bir konumdadır.

Dijital hikâye hazırlama aşamaları dikkate alındığında öğrenciler sürekli aktiftir. Zaten bu eğitim aracını kullanırken hem araştırma yaparak hikâyesini yazacakları konuyu öğrenmek, hem teknolojik imkanları kullanarak dijital becerilerini geliştirmek durumunda olacakları için aktif bir öğrenmenin içinde bulunmak durumundadırlar. Eğitim ortamında DHA'nın birçok değişkeni bulunmaktadır. Bu bağlamda, Robin (2008)' e göre dijital hikâye anlatımının eğitim ortamına ilişkin yansımaları Şekil 3 'te şöyle gösterilmektedir.

Şekil 3 : DHA'nın eğitim ortamlarında kullanımı



Alanyazında birçok arařtırmanın gösterdiđi sonuçlara da baktığımızda DHA'nın öğretim ortamlarında kullanıldığında öğrencilerde arařtırma, örgütleme becerisi, okuma, dinleme, konuşma, yazma, ortaklaşa çalışma, sunum becerileri, problem çözme, eleştirel düşünme, yaratıcılık, görev bilinci oluşturma gibi birçok beceriyi geliřtirdiđi görölmektedir (Abdel-Hack ve Helwa, 2014 ve diđerlerinden aktaran Aydın, 2019: 44).

Ayrıca öğretim ortamlarında dijital hikâye kullanımının öğrencilerde ders başarısını ve derse karşı motivasyonlarını artırdığına dair (Baki,2015 ve diđerlerinden aktaran Aydın, 2019: 44) yapılan çalışmalar mevcuttur.

DHA'nın öğretimde kullanılmasının yararları ile ilgili yapılan arařtırmalara baktığımızda da onun öğretim ortamlarında kullanılmasının yararları řu řekilde karşımıza çıkmaktadır;

- Sosyal medyayı etkin kullanmayı seven öğrencilerin paylaşım yapmasına, internet ortamından yararlanmalarına imkân sađlanmış olur.
- Öğrencilerin görsel okuryazarlık düzeyi geliřir.
- Eleştirel düşünme yeteneđi geliřir.
- Farklı öğrenme imkanları tanınmış olur.
- Resmi ve resmi sayılmayan öğrenme süreçleri bir arada kullanılmış olur.
- Rekabetçi bir çalışma yapılmış olur.
- DHA, çoklu zekâ gelişimine katkı sađlanır.
- Öğrencilerin bu sayede farklı bilişsel becerileri geliřtirilmiş olur.
- Sorumluluk ve görev bilinci geliřir.
- Öğrencilerde yaratıcılık düzeyinin arttığı görülür.
- Öğrencilerde sunum becerileri geliřir.
- Geniş bir çevreyle iletişim kurma olanakları ortaya çıkar.
- Karar verme süreçleri geliřir.
- Etkili yazmaya istek uyandırır.
- Yeni fikirler geliřtirmelerine olanak tanır.
- Öğrenciler genellikle DHA ile işlenen derslerde daha ilgili ve isteklidir.
- DHA olumlu bir sınıf atmosferi oluşturunur.
- Öğrencilerin kitle iletişimi kullanımını geliřtirmeye katkı sađlar.
- Dijital hikâye oluşturmada kullanılacak öğelerin dijital ortama aktarılması gibi konular gündeme gireceđi için öğrencilerin bilişim becerileri artacaktır.
- Öğrencinin amaç, plan, strateji geliřtirme gibi öz becerilerini geliřtirmeye yardımcı olur (Baki, 2015 ve diđerlerinden aktaran Aydın, 2019: 45).

2.1.8. 21. Yüzyıl Becerileri ve Dijital Hikâye Anlatımı

Dijital hikâyeleme işbirlikçi öğrenmeye dayalı, öğrencilerin hem sınıf içinde hem sınıf dışındaki insanlarla iletişim kurmasına olanak tanıyan ve farklı zekâ tiplerine hitap edebilen bir süreçtir.

Bu sayede öğrencilerin bir takım sosyal becerileri gelişir ve 21. yüzyıl becerileri diye tabir edilen teknolojik imkanları kullanma becerilerinin arttığı söylenebilir. Öğrenciler hikâyelerini tasarlarlarken, senaryolarını çekerken ve konularıyla ilgili bilgileri edinirlerken de bu becerilerinin geliştiği söylenebilir (Jenkins, 2006).

Öğrenci, dijital hikâye hazırlarken önce senaryo yazar. Ardından bu senaryoya uygun ses kayıtları hazırlar. Ses kayıt cihazlarının kullanılacağı bu aşamada gerekirse seslendirme için profesyonel yardım alabilir. Ücretli profesyonel ses hizmeti sunan bir sektör olduğu gibi Audacity gibi kaydedilen ses üzerinde oynama yapılabilecek uygulamalar da mevcuttur. Hikâyeye uygun görsel ve müzik gibi unsurları ekleyip dijital ortamda birleştirilerek bir film ortaya koyulur. Son aşamada ide ortaya çıkan dijital hikâye çeşitli platformlarda paylaşılır ve olumlu-olumsuz eleştiriler alır. Bu aşamaları gerçekleştirirken de öğrencilerde 21. yy. becerileri ister istemez gelişecektir.

Dijital öykü anlatımı esnasında klasik öyküleme tekniklerinden ve dijital teknoloji olanaklarından ortaklaşa yararlanılır ve ortaya çıkan ürün, kişilerin bir nevi kendini ifade etme aracı olarak kullanılmaktadır.

2.1.9. İnteraktif Yayın

Televizyonun yerini alan sanal ortamlarda sinematik sanal gerçeklik (cinematic vr) ve artırılmış gerçeklik (augmented reality) gibi yeni iletişim ortamlarının varlığından söz edildiği günümüz dünyasında yayıncılık sektörüne e-kitaplar ve interaktif- kitap uygulamaları şeklinde giren etkileşimli yayınlar hızla yaygınlaşmıştır (Keser & Uslu, 2019: 577).

Bu anlamda okuyucuya seçim yapma imkânı veren interaktif hikâyeler, sanal gerçeklik teknolojisinin geldiği ileri bir nokta olarak görülen gerçek yaşamla sanal ortamı birleştiren artırılmış gerçeklik uygulamaları ve hemen hemen dijital ortamdaki nesnelere fiziksel hale dönüştürüp baskılamayı sağlayan 3D yazıcılar ile birlikte interaktif yayın dünyası baş döndürücü bir hızla dönüşüm geçirmektedir.

İlk elektronik kitap yayınlarından itibaren oldukça gelişme gösteren e-kitaplar, iletişim teknolojilerinde yaşanan hızlı gelişim ve değişim sayesinde günümüzde basılı kitaplardan daha hızlı şekilde yaygınlaşmıştır. Elektronik ortama ait araçların mobil hale gelmesinin daha da ötesinde bu tarz kitaplara çoklu ortam özelliklerinin de eklenmesi sonucu bu e-kitaplara olan ilgi artmıştır. Bu farklılaşma ve çeşitlenme sürecinde ebeveynlerin çocukları için etkileşimli öğretici materyallere rağbet etmeleri ve bu alanda rekabetin artması da etkili olmuştur. İnteraktif yayıncılık genel anlamda hedefindeki çocuk kullanıcılar için “dijital öğrenme materyalleri” üreterek bu alandaki gelişimlere öncülük etmiştir (Kara & Yusuf, 2016: 206).

2.1.10. İnteraktif Hikâye

Etkileşim (interaction) sözlükte “iki ayrı etkenin, incelenmekte olan bir karakteristik üzerine birlikte yaptıkları etki veya nesnelere, parçalar ya da sistemler arasındaki karşılıklı kuvvet ve etkilerin tümü” şeklinde tanımlanır (Taşova’dan aktaran Salman & Kalender 2019).

Dijital ortamda bu kavram “iki farklı sistem veya kullanıcı ile sistem arasındaki bilgi alışverişi” olarak tanımlanır (Moore, 2005).

Bir dijital hikâye türü olan interaktif hikâyede okuyucu yazarla birlikte hikâyenin hem üreticisi hem kahramanı konumundadır. Etkileşimli bir şekilde oluşturulan bu tür hikâyelerde okuyucu kahraman-özne ve yazarın yardımcı rolünü üstlenir. Hikâyeyi hem kurgulayan hem eyleyendir.

Böylece hikâye boyunca kendi kimliğinden sıyrılabilen başka bir kimlikle hikâyenin içinde varlığını devam ettiren okuyucu kendi kişisel yolculuğunu gerçekleştirir (Sayın, 2014: 42).

İnteraktif hikâyenin bir başka özelliği de okuyucunun yazarın izin verdiği kadarıyla hikâyeye etki edebilmesidir. Fakat interaktif bir hikâyede en önemli husus olan okurun ve yazarın beraberce üretmesi ne derece kısıtlanırsa interaktiflik de o derece kaybolur. Üstelik kontrolün okuyucuda olduğu görünümüne rağmen bu tarz hikâyeler sadece yazarın sunduğu seçeneklerle sınırlı olmakta, yazarın sunduklarıyla okuyucu ile yazar arasında bir iletişim kurulabilmektedir (Selvi, 2019: 13).

İnteraktif hikâyenin klasik anlamdaki hikâyeden farkı da okuyucuya değiştirilebilir seçenekler sunmasında yatmaktadır. Geleneksel tarzda yazılmış hikâyelerde okur, yazarın ruh ve düşünce dünyasına girmekle birlikte interaktif hikâyelerde kontrol sende mesajı verilmektedir. Elbette seçenekler de yazar tarafından planlanmıştır ve okuyucu-kahramana sadece bunu ne sırada okuyacağına karar vermek düşmektedir.

Örneğin başlangıçtaki seçeneklerden biri A, diğeri B olsun. Yazar, her iki ihtimali de yazar ve seçeneği okuyucuya bırakır. Okuyucu kendi seçeneğine karar verip seçtiği yoldan gider. Yazara düşen burada hikâyenin bütünüyle uyuşan farklı seçenekler sunmak bu seçenekler için de büyük ya da küçük sekanslar planlamaktır. Böylece olayların içinde gelişen bir olay hikâyenin bütünü içinde kritik bir yer tutar. Okuyucuyu hikâyenin içine çekebilmek için bu şekilde farklı yollar planlanır. Böylece okuyucu tepkileri ölçülmüş olur. Simülasyon temelli olan interaktif ve dijital hikâyeler yazar ile okuyucu arasında çift yönlü bir araç haline gelmiştir (Sayın, 2014: 101-109).

2.1.11. Dijital ve İnteraktif Hikâye Örnekleri Üzerine İncelemeler

Dijital hikâye yapımı amaçlarına ve kullanılan teknik, araç ve yazılımlara göre oldukça fazla çeşitte üretilebilmektedir. Ortak noktada buluşma anlamında görüntü ve sesin birleşimi diyebileceğimiz dijital hikâyeler olabileceği gibi sesin kullanılmadığı çoklu medya ortamları kullanılarak hazırlanmış interaktif (etkileşimli) hikâye örnekleri de mevcuttur.

DHA örnekleri:

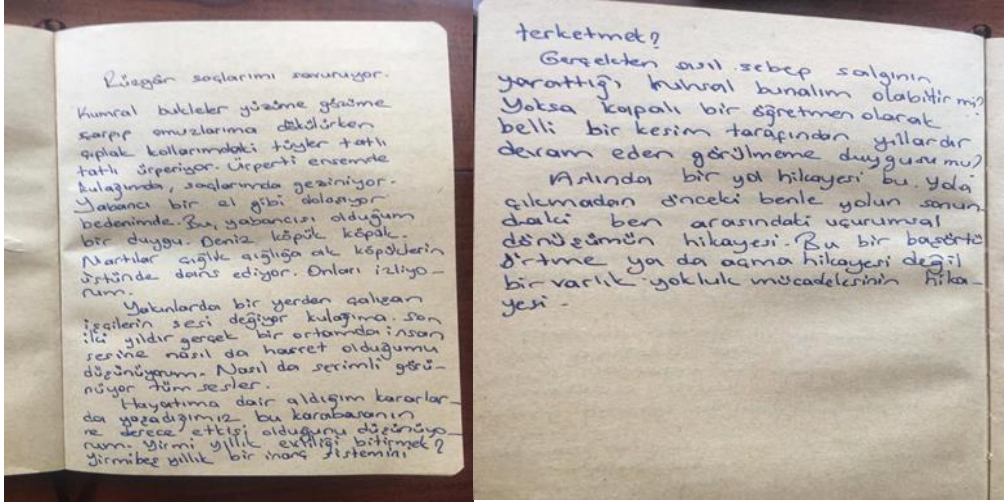
1. Bir hikâye metni ve onun seslendirilip görseller eklenerek videoya dönüştürülmesi esasına dayanan dijital hikâyeler:

Bu tarz dijital hikâyelerde önce bir hikâye metni yazılır. Ardından bir nevi senaryolaştırılarak seslendirilir. Görsellerin de eklenmesi aşamasından sonra dijital ortama aktarılır ve paylaşılır.

Resim 4'te DHA temel aşamaları (Şimşek, 2018) dikkate alınarak kolaylaştırıcılar eşliğinde yürütülen bir DHA atölyesinde öğrenciler tarafından yazılmış birinci tekil şahıs anlatıcılı kişisel deneyimlerin konu olarak alındığı dijital hikâye metni görülmektedir.

Söz konusu metin pandemi döneminde kadın öğretmenlerin yaşadıkları üzerine kurgulanmış "Pandemide Öğretmenler 2: Kendine Yolculuk" DHA atölyesinde "Burcu ŞİMŞEK, Hatice ÇIRALI SARICA ve Yasemin KOÇAK USLU" kolaylaştırıcılığında üretilmiş olup metnin kayıt cihazları ile yapılan ses kaydı görsellerle birleştirilerek videoya dönüştürülmüş, ardından yayımlanmıştır (<https://www.youtube.com/> E.T. 26.12.2021). Yayımlanmış haline ait görsel resim 5'te gösterilmiştir.

Resim 4 : DHA atölyesinde yazılmış bir dijital hikâye metni



Kaynak: <https://www.youtube.com/> E.T. 26.12.2021

Resim 5 : Seslendirme ve kurgu aşamaları tamamlanmış ve youTube paylaşım aşında yayımlanmış dijital hikâye görseli



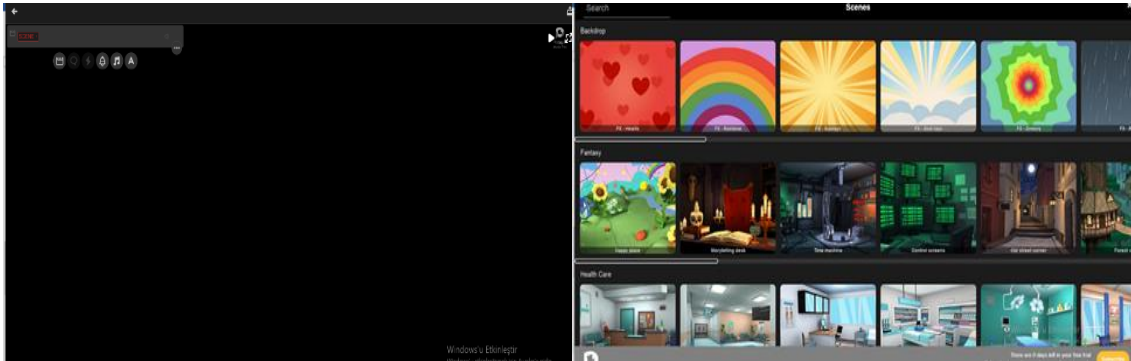
Kaynak: <https://www.youtube.com/> E.T. 26.12.2021

2) Web tabanlı uygulamalarla yapılan animasyonlu DHA örneği:

Bu tarz dijital hikâyeler Web2 uygulamaları aracılığıyla kolayca üretilebilmektedir. Dijital ortamda hazır karakterlerin veya kullanıcıların kendi tasarladıkları karakterlerin kullanıldığı, kendi içinde ses, müzik, hareket ve görsel ekleme özellikleri de bulunan bu uygulamalarla dijital hikâyeler oluşturmak oldukça kolaydır.

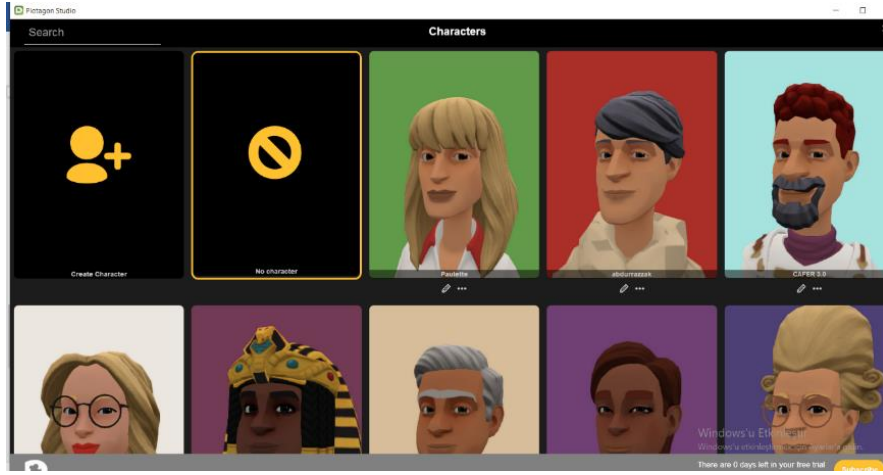
Web tabanlı uygulamalardan olan Plotagon (<https://www.plotagon.com/E.T.27.12.2021>) ile yapılmış tarihi konu ve şahsiyetlerin ele alındığı bir dijital hikâyenin aşamaları aşağıdaki resimlerde (Resim 6,7,8,9) gösterilmiştir. Burada ilk olarak bir hikâye metni oluşturulduğu, oluşturulan metnin senaryolaştırıldığı ve ardından uygulama üzerinden arka plan seçimi, hareket, sesler ve görsellerin de eklenerek dijital hikâyenin yayıma hazır hale getirildiği görülmektedir.

Resim 6 : Plotagon uygulamasında arka plan seçim ekranı



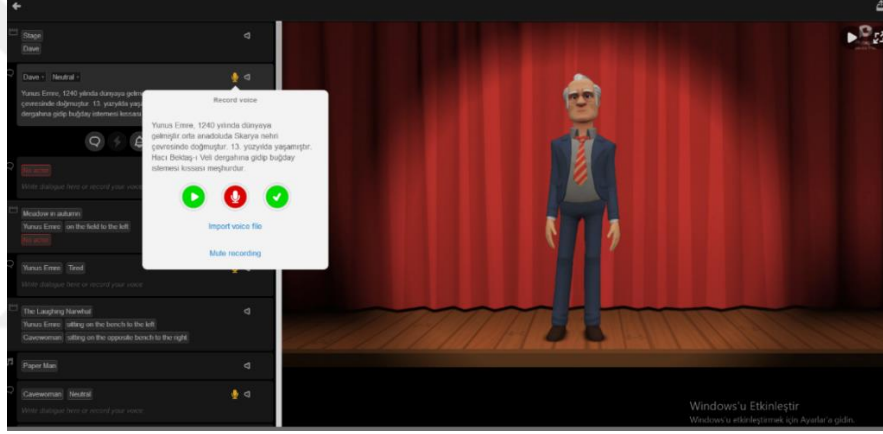
Kaynak: <https://www.plotagon.com/E.T.27.12.2021>)

Resim 7 : Plotagon uygulamasında karakter tasarlama ekranı



Kaynak: <https://www.plotagon.com/E.T.27.12.2021>

Resim 8 : Plotagon uygulamasında ses kaydı ekranı



Kaynak: <https://www.plotagon.com/E.T.27.12.2021>

Resim 7 : Plotagon'da hareketli animasyon hazırlama ekranı



Kaynak: <https://www.plotagon.com/E.T.27.12.2021>

3) Hareketsiz görüntüler (fotoğraf vb. görseller) kullanılarak yapılan dijital veya interaktif hikâyeler

- **Ses ve görsel birlikte kullanılarak üretilen dijital hikâyeler:**

Bu tarz dijital hikâyede fotoğraf, resim ve çeşitli görseller ses ile birleştirilerek üretilir. Örnek olarak kurgusal bir hikâye metninin photostory, storybird ve youTube uygulamaları kullanılarak hazırlanmış ve yayımlanmış bir dijital hikâyeye ait görseller fotoğraflar 6 da görülmektedir ([https://youtu.be/ E T: 27.12.2021](https://youtu.be/E T: 27.12.2021)).

Resim 8 : Web2 araçları aracılığıyla görsel unsurların ses ile birleştirilmesiyle oluşturulmuş dijital hikâye örneği



Kaynak: [https://youtu.be/ E T: 27.12.2021](https://youtu.be/E T: 27.12.2021)

- **Ses ögesi kullanılmadan sadece görseller aracılığıyla üretilen interaktif hikâyeler:**

Bazı dijital hikâyeler ise resim, fotoğraf, yazı gibi unsurlar kullanıldığı halde ses unsurları kullanılmadan üretilmektedir. Resim 11'deki görsellerde scratch (<https://scratch.mit.edu/ E.T.27.12.2021>) adlı uygulama ile yapılmış bir dijital küçürek öykü örneği bulunmaktadır. Burada bir hikâye metninin ("Satılık bebek patikleri: Hiç giyilmemiş." E. Hemingway) (Şimşek, 2011; "Baby Shoes," snopes.com) oyunlaştırma

teknîği kullanılarak görsellerle de desteklenip dijitalleştirildiği görülmektedir. Buradaki örnek resfebe adı verilen resim ile alfabenin birleşimi ile oluşturulmuş (<https://www.resfebeturkiye.com/> E. T.27.12.2021) bir teknikle kurgulanmış olup öğretici, bilgilendirici konulu dijital hikâyeye de örnektir.

Resim 9 : Web2 araçları aracılığıyla görsel unsurların yazıyla birleştirilmesiyle oluşturulmuş bir dijital hikâye örneği



Kaynak: <https://scratch.mit.edu/> E.T.27.12.2021

4) İnteraktif (etkileşimli) olarak sosyal medyada üretilmiş hikâyeler:

- **Hibrit hikâyeler:**

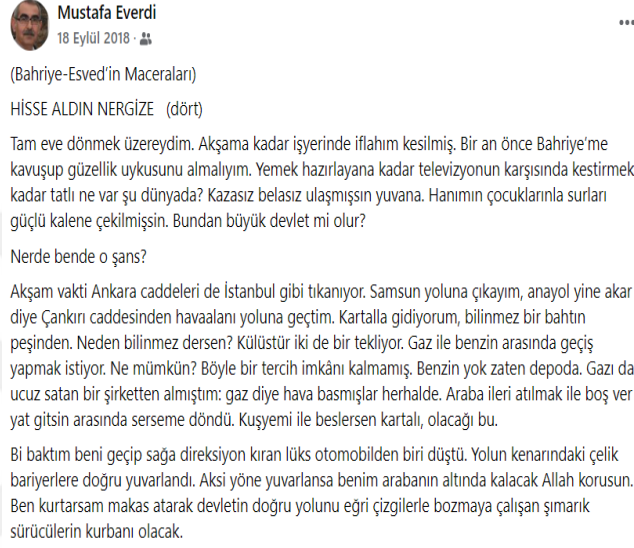
Hibrit(alışım) hikâye dijital edebiyatın bir dalı olmasının yanı sıra klasik anlamda yazılı bir metin haline getirilip matbaada basılmış hikâyelerden oluşması yönüyle çift yönlü bir görünüm arz eder. Bu tarz hikâyede yazar ve okuyucu metni birlikte üretir. Bunu çevrimiçi bir ortamda sosyal medya aracılığıyla yapan son dönem hikâyecilerimizden Mustafa Everdi ve Hasan Boynukara bu anlamda öne çıkan isimlerdendir. Recep Seyhan bu hususta şöyle bir tespitte bulunur:

“Deneyisel edebiyatın yamacında kımıldayıp duran dijital edebiyat ya da bizim denetimli edebiyat dediğimiz interaktif (etkileşimli) edebiyat dönemi mi görünüyor ufukta? Böyle bir soru sorulmalıdır. Bize bunu ilk haber veren Mihail Bakhtin idi elbette. Edebiyatımızda bu dönemi ilk gören yazar, Hasan Boynukara’dır.” (Seyhan, 2019: E.T.29.12.2021).

Aşağıdaki görsellerde görüldüğü üzere Mustafa Everdi Facebook sosyal medya hesabından yayımladığı hikâyelerine gelen yorumlarla okuyucu ile beraber metne yön vermektedir.

Yazarın bir nevi ortadan kalktığı okurun artık yazar konumunda kendi hikâyesini dijital bir ortamda ürettiği bu interaktif hikâyeleri dijital hikâyecilik başlığı altında ele almakta yarar vardır. Metne okuyucunun da katıldığı bu türdeki metinler denetimli metinler olarak adlandırılabilir.

Resim 10: Yazarın sosyal medya hesabından yayınladığı öykü metninden bir bölümüne ait görsel



Kaynak: www.facebook.com/ E. T. 27.12.2021

Resim 11 : Sosyal medya hesabındaki öykünün basılı materyale dönüşmüş hali



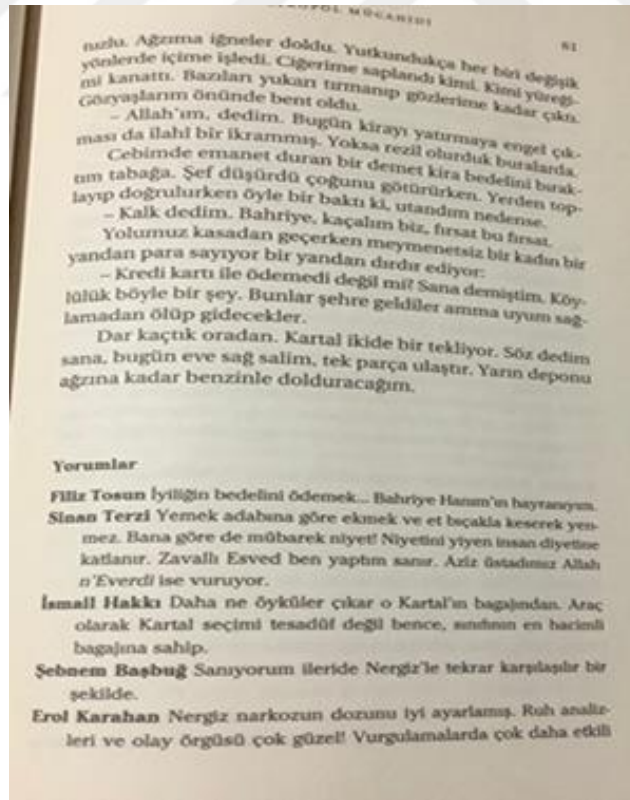
Kaynak: Everdi, 2019:51

Resim 12 : Yazarın sosyal medya hesabındaki öyküye dair kullanıcılardan gelen yorumları



Kaynak: [www.facebook.com/ E. T. 27.12.2021](http://www.facebook.com/E.T.27.12.2021)

Resim 13 : Yazarın sosyal medya hesabındaki öyküye dair, kullanıcıların yazdıkları yorumların kitaba alınmış şekli



Kaynak: Everdi, 2019:61

- **Hibrit Tarzda Üretilmiş İnteraktif Küçürek Hikâye:**

Okuyucuyla birlikte üretilen yazarla okuyanın neredeyse aynı konumda olduğu interaktif hikâye türünün küçürek tanımına uyan bu hikâye türünün Türk edebiyatında henüz yeni yeni gelişme gösterdiği, eleştirmenler tarafından bu türe mesafeli davranıldığı söylenebilir. Avangart çıkışların öncelikle bu türde eser veren yazarlar için bu anlamda bir miktar risk taşıdığı söylenebilir. Aşağıdaki örneklerde hibrit tarzda üretilmiş fakat küçürek tanımına da uyan bir hikâye görüyoruz. Hasan Boynukara'nın kişisel Facebook hesabından paylaştığı bu küçürek hikâye okuyucularla beraber interaktif şekilde oluşturulmuş, daha sonra yayınevinde okur yorumlarıyla birlikte matbu şekilde basılmıştır.

Resim 14 : Yazarın Facebook'ta yayımladığı öykü ve okur yorumlarından bir kesit

The image shows a Facebook post by Hasan Boynukara, dated 20 Kas 2017 from Ankara. The post title is "Ağız Tadiyla Yabancılaşma". The text of the post is a list of questions and answers related to the theme of alienation. The post has received several comments from users, including Hacı İsmail Karatoprak and Hasan Boynukara himself. The comments are in Turkish and discuss the author's work and the concept of alienation.

Hasan Boynukara
20 Kas 2017 · Ankara · 🌐

Ağız Tadiyla Yabancılaşma

Oğlum niye sıkkın canın, neye üzülüyorsun dedi anam. Söylesem mi söylesem mi, kararsız kaldım. Nasıl anlatayım, nasıl açıklayayım ki.

- Ana ben yabancılaştım
- Üstüme iyilik sağlık. O nerden çıktı. Neren ağrıyor.
- Öyle değil ana ben insanlara yabancılaştım
- Konu komşuya mı, hisim akrabaya mı kime yabancıydın, kim sana yabancı oğlum
- Gel de anlat. Bişeyi de bi anla yahu. Öyle değil. Ben insanlarla iletişim kuramıyorum.
- Sen gitmezsen onlar da gelmezse olacağı bu.
- Yabancı ayrı yabancılaşma ayrı
- Onca okumadan sonra aklında bu mu kaldı. Bu akşam çık git arkadaşlarına, bişeyin kalmaz
- Sadece o değil ki, ben çevreye de yabancılaştım. Artık çevre bana çok uzak bir hayal gibi. Kendimi dünyada yalnız bırakılmış gibi hissediyorum.
- Evham yavrum evham. Hayriye teyzene söyleyem bi kurşun döksün, bişeyin kalmaz. Kırk kere söyledim, dışarı çık ağaca kuşa dağa başa bak. Temiz hava al. Gömüldün bu kitapların arasına. Dedim sana hasta olacaksın diye. Demedim mi?
- Beni anlamıyorsun ana. Ben kendime de yabancılaştım

Hacı İsmail Karatoprak
Bunun derdi kolay yau,bi köteklik işi var...
4y Beğen Yanıtla 13 🗨️ 😂

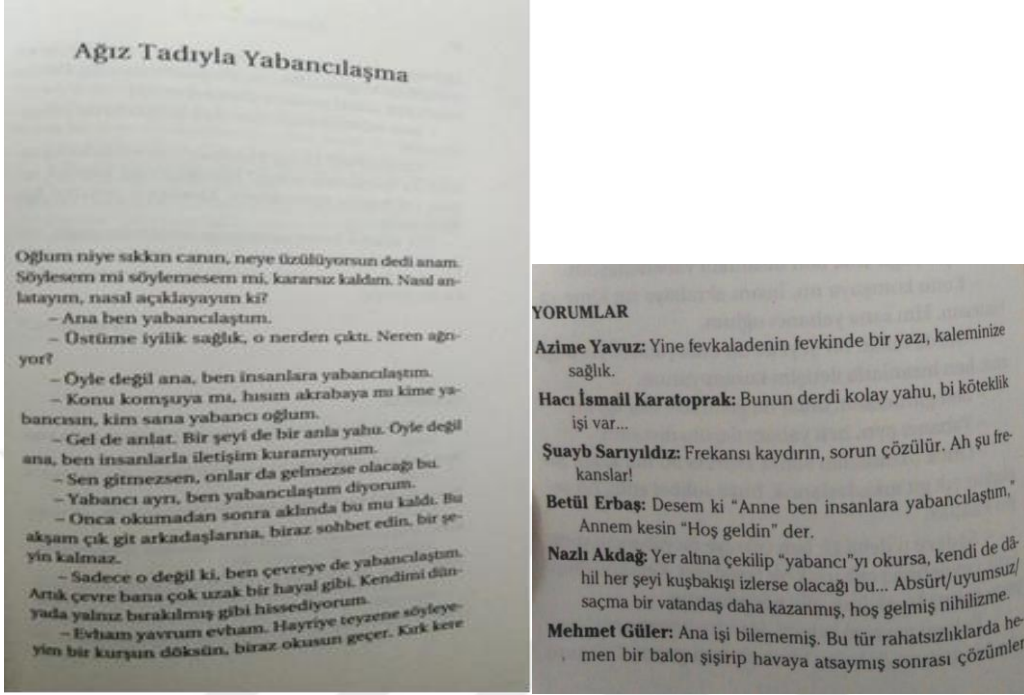
Hasan Boynukara
Biraz keyiflenek yahu. Önceki kastı. Pişman oldum
4y Beğen Yanıtla 13 🗨️ 😂

Hacı İsmail Karatoprak
Hocam önce Adıyaman işi çiğköfte,sona künefe gibi oldu bu 😊
4y Beğen Yanıtla 4 🗨️ 🗨️ 🗨️

Hacı İsmail Karatoprak
Kapının ardında mı nedir 😊
4y Beğen Yanıtla 3 🗨️ 😂

Kaynak: <https://www.facebook.com/h'boynukara>. E.T. 29.12.2021

Resim 15 : Yazarın sosyal medya hesabındaki öyküye dair, kullanıcıların yazdıkları yorumların kitaba alınmış şekli



Kaynak: Boynukara, 2018: 61

Her iki hikâyenin oluşum süreçlerini incelediğimizde sosyal medya hesabından paylaşılan edebi nitelikteki bir hikâye metninin interaktif olarak okuyucu yorumlarıyla şekillendirildiğini görüyoruz.

Sosyal medyanın günümüzde etkinliğinin ve kullanıcıların psikolojik ardılları göz önünde bulundurmak gerekmektedir. Okuyucu-yazar- kahraman tipolojisinin birbirinin yerine geçtiği bu sosyal mecraya ait öyküler aracılığıyla kişilerin etkileşimli olarak zahmetsiz bir şekilde edebi yayına ulaştığı, onu şekillendirdiği, diğer yorumcularla ve yazarla aralarında oluşması muhtemel beraberlik duygusu ve kişilerin sosyalleşme duygusunun tatmini gibi yararları da göz ardı etmemek gerek.

Bu anlamda literatürde bireylerin sosyal medya tutumları ve yalnızlık üzerine yapılmış çalışmalara baktığımızda; sosyal bir varlık olan bireylerin, sosyalleşme ihtiyaçlarını yüz yüze iletişimden uzak şekilde sanal biçimde gerçekleştirmeleri sosyalleşme olgusunu sosyal medya araçları aracılığıyla geliştirmeleri ve yalnızlık olgusuna sanal medya aracılığıyla çözüm araması şeklinde kendini göstermektedir (Genel, 2021: 2156).

• Wappad Hikâyeleri

İnteraktif/ dijital hikâye dünyasının günümüzde özellikle gençler arasında popüler olan bir başka uygulama alanı da Wappad üzerinde üretilmiş olan bir çeşit transmedya örneği olan hikâyelerdir. Yeni medyanın farklı içerik üreterek tüketicilerin ilgisini çekmek için

farklı mecralardaki arayışlarının bir sonucu gibi görünen bu tarz uygulamalar hem üreten hem tüketen olarak hedef kitleyi tek bir potada eritmeyi de başarmış görünmektedir.

Özellikle alt kültür gençliğinin otorite ve egemen kültür karşıtı bir konumlandırma içerisinde kendisini var ettiği bu tarz platformlar aracılığıyla oluşan bu yeni kitle büyük bir grup olarak yayın dünyasındaki pazarı etkilemekte, kolektif beğeni ve yönlendirmelerle transmedya sektörünü yönlendirmektedir. Hatta kullanıcıların gerek platform üzerinden gerek farklı mecralarda kurdukları fun clup tarzı oluşumlarda yaptıkları yorumlarla yazara etki ettikleri, metnin içeriğine yön verdikleri de görülmektedir.

Yapılan literatür taramasında bu alanda yapılmış çalışmalar, araştırmalar olduğu görülmüştür. Örneğin; Yiğitbaşı (2018) yaptığı araştırma sonucunda Wattpad kullanıcılarının içeriklere katkı sağlamak ve hikâyeleri yönlendirmek isteğinde bulunduğu ve farklı mecralarda aynı içeriği çeşitli şekillerde takip ettikleri görülmüştür. Örneğin okuduğu bir wattpad kitabındaki hikâyenin filmini, dizisini de izlemek istemektedirler. Bu da elbette sinema sektörünü yönlendirecek yeni bir Pazar kurulması anlamına gelmektedir.

Bu mecrada yazılan ürünler hakkında yapılmış bazı araştırmaların da gösterdiği üzere buradaki editöryal veya edebi bir estetik kaygıdan uzak, kontrolsüzce yazılan metinlerin pek çoğu kurgu bozukluğu içeren, yaş itibarıyla uygunsuz içerik barındıran, dil ve anlatım hatalarıyla doludur. Örneğin Neşeli & Güran (2020) yaptıkları araştırmada amaçlı örneklem yöntemiyle seçtikleri 5 basılı kitabı ayrıntılı olarak incelemiştir. Buna göre yayınevlerinin yeni medya platformlarıyla ortak çalışma yürüterek ilgi gören wattpad kitaplarını matbu olarak bastığı, okur ve yazarların hala basılı olan kitaba ilgisinin sürdüğü ortaya çıkmıştır. Ayrıca incelenen bu kitaplarda okur kitlesine uygun olmayan dil kullanımı, argo ifadeler, birbirine benzer konularla benzer görsellerin tekrar tekrar kullanımı gibi hususlar tespit edilmiştir (Neşeli & Güran, 2020: 22).

Resim 18'deki örnekte bir üyenin yazdığı dijital bir hikâye görülmektedir (<https://www.wattpad.com/E.T.28.12.2021>).

Resim 16 : Wattpad adlı uygulamada çevrimiçi olarak yazılmış bir dijital hikâye örneği

The screenshot shows a Wattpad story page. At the top left, the story title 'ORIENT PALAS' is displayed, along with the author's name 'by sinemarven'. On the top right, there are icons for adding a story and voting. The main title of the story is 'Bölüm 1', with statistics showing 1.9K views, 42 likes, and 3 comments. The author's profile picture and name 'sinemarven' are visible, along with a 'Follow' button and social media sharing options for Facebook, Twitter, Pinterest, and Tumblr. The story text begins with 'Prinkopos, Eylül 1919' and describes a historical setting in Constantinople. On the right side, there is a 'YOU'LL ALSO LIKE' section featuring recommendations for other stories like 'WATTPAD DE KİTAP YAZMAK L...', 'Sadist', and 'Ring Tony Stark'. A Windows watermark is visible across the bottom of the page.

Kaynak: <https://www.wattpad.com/E.T.28.12.2021>

Resim 17 : Wattpad uygulaması kullanıcı hikâye yazma ekranı

The screenshot shows the 'Untitled Story' creation screen in the Wattpad app. At the top left, there is a back arrow and the text 'Add Story Info' and 'Untitled Story'. On the top right, there are 'Cancel' and 'Skip' buttons. The main area is divided into two sections. On the left, there is a placeholder for a cover image with the text 'Add a cover'. On the right, there is a 'Story Details' form with fields for 'Title' (containing 'Untitled Story'), 'Description', 'Main Characters' (with a name input field and a plus sign), and 'Category' (with a dropdown menu). A Windows watermark is visible at the bottom right of the screen.

Kaynak: <https://www.wattpad.com/E.T.28.12.2021>

SONUÇ

Türk ve dünya edebiyatının yazınsal tarihine sıra dışı bir perspektif kazandıran dijital/interaktif hikâye, yazar ve okur nezdinde anlatının estetiği ve özünü ilgili radikal değişiklikler arz etmektedir. Ancak kendi tarihinin en dip noktasına kadar uzanan bir geleneksel maziye/bakiyeye sahip olan Türk hikâyeciliği, bu değişim karşısında tam anlamıyla paradoksal bir durum ve çatışmacı bir süreç yaşayacağına benziyor. Geleneğin özündeki bütün “özne oluş”larda hayal ve düşünce aleminin sonsuzluğuyla uyumlu bir diyalektik gelişme gösteren Türk öykücülüğü, yeniliğin yerleştirilmesi ve bünyeye bir protein olarak enjekte edilmesi anlamında nasıl bir tavır sergileyecek hep birlikte göreceğiz.

Özellikle dijital/interaktif hikâyenin, doğasında var olan göstergelerin simgeselliği noktasında sübliminal kodlar taşıması ve emtia oportünizmi içerisinde sanat ve estetik yönüyle bir düşüşe uğraması kaçınılmaz gibi duruyor. Dijital/interaktif hikâye her ne kadar kendi içinde pragmatik öğeler taşısa da görünen olmanın veya açığa çıkan olmanın bozduğu tınısal büyü ve üçüncü bir zihnin dekoratif, estetik tercihten kaynaklı alan daraltma müdahalesi, ileriki süreçlerde konuyla ilgili tartışmaları daha da alevlendirebilir. Çünkü gerek ses ve oktav düzeyinde gerekse göz ve hayal düzeyinde bir “başka”ya bağlı olmanın getireceği daralmanın dijital hikâye hususundaki en büyük sorunlardan biri olduğu aşıkardır. Baudrillard’a göre tipolojik bir benzetme yapacak olursak:

“Sahip olunan eve tiyatral barok görünüm kazandıran şey evin içindeki eşya miktarının bolluğudur. Örneğin masa örtüsü ikinci bir plastik örtüyle korunmaktadır, pencerelerde çift kat perde vardır. Halılar, koltuk kılıfları, terlik altlıkları, ahşap duvar kaplamaları, abajurlar vardır. Her biblonun altında minik bir örtü, her çiçeğin bir saksısı, her saksıyı gizleyen bir saksı kovanı vardır. Her şey koruma ve gözetim altına alınmıştır” (Baudrillard, 2009: 22).

Buradan hareketle şunu net olarak söyleyebiliriz ki dijital öykünün görünene dönüştüğü aşamada teknik ve mekanik olanın kaçınılmaz müdahalesi ister istemez bu tip öykülerin bir anlamda göstergeye dönüştüğünün de kaçınılmaz itirafıdır. Hal böyle olunca süslü cümleleri takip eden korumacı ikinci bir alt cümle, camekana, vitrine, pazarlamaya yönelik arabesk ve şova dayalı bir anlatım, içgüdüsel olarak kendini okura beğendirme temayülü, sahip olunan tekniği yücelterek kendini gösterme serencamıyla başvuru yöntem, düşünülmesi gereken meseleler olarak karşımıza çıkmaktadır.

Üzerinde durmamız gereken bir başka konu ise “Öykünün sonu mu geliyor, öykü devri kapanıyor mu?” sorularına karşı dijital hikâyenin bir panzehir olup olamayacağı hususudur. Özellikle vurgulayalım ki sanat eserine makinanın dahil edilmesi başlı başına bir el değiştirme veya Mihail Bahtin’in ifadesiyle bir “devir-teslim töreni” değildir. Toplumun ve tekniğin her alanındaki baş döndürücü gelişmeler neredeyse bütün gösterge ve göndermelerde bazen radikal çözümlere bazen de düşük çaplı kımıldanmalara neden olmaktadır. Yaşamın her alanını fotoğraflayan sanat faaliyetleri ve dolayısıyla öykü türü

de bu büyük deęişimden ister istemez etkilenmektedir. Yaşanan gelişmeler dijital öykünün adeta kaçınılmaz bir uğrak yeri olduğunu net bir şekilde açığa çıkartmıştır. Sorun, bir oldu bittiye getirilecek kertede veya “ne yapalım, olması gereken oluyor” türünden bir savunuya indirgenecek düzeyde basit değildir. Çünkü öyküye tekniğin dahil edilmesinin oluşturduğu birtakım kopuşlar ve sanallığın getirdiği yavanlık göz ardı edilemeyecek ciddiyette önemlidir.

Spesifik bir bakış açısıyla ele alırsak modern olanla geleneksel olanın birbirini nasıl etkilediği, birbirini çoğaltıp çoğaltmadığı, estetiği yükseltip yükseltmediği, sanatı dölleyip döllemediği soruları yanıt beklemektedir. Bununla birlikte dijital öykünün tıkanan öykü teorisi ve pratiklerine yeni bir alan açacağı, en azından öykünün ömrünü uzatacağı yönündeki iyimser beklenti büyümüştür. Ancak buradaki sorun geleneksel olanın teknik ile yaptığı evlilikten doğan retorik gerçekten öykü türünü zirvelere taşıyıp taşıyamayacağına belirsizliğidir. Bu hususta gelenekten veya modernden yana tavır almak tartışmayı bloke etmekten başka bir işe yaramayacağı için; biz bu evliliğin ardıklarını önyargısız ve tarafsız bir şekilde irdelemeye çalıştık. Fakat bir “yeni oluş” olarak da ifade edebileceğimiz bu hususu kavramsallaştırma anlamında gerçekten ciddi bir güçlük çektiğimizi de vurgulayalım. Öyle ki, Walter Andrews “Kenara Çekilmek” adlı makalesinde Deleuze ve Guattari’nin “Bin Yayla” sından esinlenerek şu görüşlere yer verir:

“Dünyevi ve somut olan mandıra örneğini düşünelim, mandıra ineklerinin evcilleştirilmesinin inek için nasıl bir hayvan oluş süreci olarak görülebileceğini resmetmek daha kolaydır. Burada inek açık olarak insana ait özellikler kazanır. Bir bölgeye bağlı hale gelir, bir evi olur ve beslenmesi insanın teknolojik araçlarına bağlı hale gelir, inek burada bir programa bağımlı hale getirilir vs. Mandıranın ve aynı zamanda insanların da “inek-oluş”ları ile ilgili biçimsel açıklık tartışmalıdır. Yine de çiftçinin yaşamı ineğin süt üretimlerinin ritmine uyum sağlar. İnsan, üretilen teknoloji toplumu ile birlikte ineğin tüketiminin ve sindiriminin bir parçası haline gelir. Yaratılan “inekoluş” düzlemi üzerinde etkileşen, birbiriyle ilişkili olmayan çok sayıda parçacığın; insanlar, makinalar, bölgeler, barınaklar, teknolojiler, para, sermaye vs. ilişkileri üzerinde bir yabancılaşma söz konusudur” (Andrews, 2004: 11.)

Deleuze’ün yukarıda belirttiği üzere gerek dil göstergeleri gerekse oluşan seleksiyon hem yazarı hem de okuru dijitalin hapisanesine çekecek mekanizmalar üretebilir. Hem yazar hem de okur bu kuşatmayı kırıp çok yönlü bir yazar-oluş veya okur-oluş özgürlüğü yerine dijitalle bağımlı bir birey-oluş sürecine girebilir. Bu noktada hem yazarın hem de okurun dikkat etmesi gereken şey teknik karşısındaki bu yabancılaşmaya ne kadar dirayet gösterdiğiyle, algı mekanizmalarını ve sanat göstergelerini bu yabancılaşmanın dışına ne kadar taşıyıp taşıyamadığıyla ilgilidir.

Yeri gelmişken bu hususa örneklik babında Hasan Boynukara’nın “Hibrit Hikâyeleri” adlı kitabına tekniğin nasıl dahil edildiğine ve dahlin sonucunda nasıl bir görüntü ortaya çıktığına kısaca değinelim. Boynukara’nın; kitabındaki “Ağız Tadıyla Yabancılaşma” adlı hibrit interaktif öyküsünü ele alalım:

“Oğlum niye sikkın canın, neye üzülyyorsun dedi anam. Söylesem mi söylemesem mi, kararsız kaldım. Nasıl anlatayım, nasıl açıklayayım ki.

-Ana ben yabancılaştım

-Üstüme iyilik sağlık. O nerden çıktı. Neren ağrıyor.

- Öyle değil ana ben insanlara yabancılaştım...

...

-Beni anlamıyorsun ana. Ben kendime de yabancılaştım

-Kendine mi? Hangi kendine? Sen uzun uzun aynaya mı bakıyorsun yoksa? Büyüklerimiz boşuna aynaya çok bakma dememişler. Kırarım o aynaları haberin olsun.

Yok anama bunu anlatmam mümkün değil. Anlamıyor çünkü. İnsan böyle bir ortamda ağız tadıyla bir yabancılaşma bile yaşayamıyor. Batsın bu dünya” (Boynukara, 2019: 61-61).

Görüldüğü üzere Boynukara bu öyküde üç unsuru interaktif başlığı altında birleştirmiş: Çehov tarzı, küçürek öykü, dijital (Facebook) yorumlar. Öykü, anlatım tekniği açısından Çehovvari bir tutum arz etmekte, kısalığı yönüyle küçürek öyküyü andırmakta, Facebook yorumlarını kapsaması yönüyle de dijital unsurlar öyküye dahil edilmektedir. Burada konumuz dijitalin ve interaktifin serencamı olduğu için diğer iki unsuru göz ardı ederek yolumuza devam edelim. Boynukara, metne okuru dahil ederek Roland Barthes’in meşhur söylemi ile yazarı öldürüp metni özgürleştirmeye yoluna gitmiştir. Bu durum ilk bakışta metnin yazardan kopartılması anlamında her ne kadar olumlu bir unsur olarak göze çarpsa da aslında yazarından kopan metin on tane okur tarafından tevkif edilme riskini de beraberinde taşımaktadır. Çünkü burada öyküyü okuyan açık-bilinç, yorum yapan on bilinç tarafından ciddi bir manipülasyona hatta diktatöryaya varan sübliminal bir baskı unsuruna da maruz kalabilir, işte dijitalin (teknik) öyküye dahilinin can alıcı hassasiyeti de burada açığa çıkmaktadır. Yorumun teknik sayesinde görsele dönüşmesi bırakın yazarı öldürüp metni özgürleştirmeyi; metnin, yazarın ve okurun on yorumcu tarafından tüketilmesine de neden olabilir.

Her şeye rağmen yukarıda da ısrarla vurguladığımız gibi dijital/interaktif öykü neden değil bir sonuçtur, tekniğin geldiği noktanın sanata icrasıdır. Bununla birlikte dijital öykü birçok olumsuzluğa rağmen pozitif unsurlar da taşımaktadır. Bunlar arasında: Öyküyü belgeleme, öyküye uygun anlatım teknikleri bulma, öykü anlatım tekniğini daha kolay ve daha net icra etme, özellikle eğitim öğretimde öyküye merkezi bir önem atfetme, öğrenciye sunum beceresi kazandırma, okuru; okuyucu bir platformdan dinleyici hatta katılımcı, bizzat üretici bir noktaya çekme, okur-yazar birlikteliği, aynileşmesi ve okura ciddi bir kolaylık sunma gibi hususlar sayılabilir.

Ayrıca şu noktayı vurgulamak da yerinde olacaktır ki Harold Bloom; “Tarihin bu geç döneminde hala okumayı arzu eden bir birey hangi kitapları okumaya girişecek? Ortalama

bir ömür, dünya edebiyatı bir yana dursun, Batı geleneğinden seçilen büyük yazarları okumaya da yetmeyecektir. Okuyan kişi seçmek zorundadır. Çünkü; bir insan okumaktan başka bir şey yapmasa bile her şeyi okuyacak zamanı bulması imkansızdır” (Bloom, 2014: 23) demektedir.

Gelinen sonuç Bloom’u haklı çıkarmıştır. Tüketim kültürünün ve performans toplumunun ağır mengenesine sıkışmış olan modern insanda klasik/geleneksel teknik ve yöntemlerle sanat zevki oluşturmak her gün daha da zorlaşmaktadır. Hal böyle olunca da sanattan kopan insanda birçok psikopatolojik sorunlar oluşmaktadır. Bireyin yersiz yurtsuzluğu, tecritliği ve git gide nesnelere dünyasındaki yabancılaşmasını engelleyecek mekanizmaların başında sanat gelmektedir. Sanatın en önemli dallarından biri olan dijital öykü bu mecrada, bu postmodern yalıtılmışlığa ne ölçüde katkı sunacak hep beraber göreceğiz.

Dijital/ interaktif öykü semptomunun kritize edilmesi gereken bir başka yönü de Platoncu sanatın hala bir uç beyi olarak metinler üzerindeki gerçekliğidir. Bu vesileyle sanat bir anlamda yaşamı ve doğayı taklit işlevi gördüğüne göre, bu minvalde bütün “nesnelere ve özneler” dünyasını gerçek idealaların birer yansıması (taklit) olarak görmek mümkündür. Sanatçı bu yansımalar rezervi üzerinden sanatını kurgulamakta ve hakikat arayışını veya “şey”ler dünyasını bu potansiyel zemin üzerinde inşa etmektedir.

Dolayısıyla zaten özü gereği gerçeğin kopyası olan sanatın; sanala aktarıldığında ikinci bir kopyaya, dolayısıyla taklidin taklidine dönüşmesi kaçınılmazdır. Bunun yazar ve okurda oluşturacağı psikolojik gerilim ve sanallık duygusu, bizi makinanın uzantısı hatta bir parçası olma sorunsalıyla karşı karşıya getirecektir. Postmodern göstergeler göz önüne alındığında tarihin ve sanatın geldiği noktanın özellikle kurmaca metinlerde bir “üst gerçeklik” başlığı altında bu kopyanın kopyalığını meşrulaştırdığı, dijital öykünün de bu hususta ileri karakol görevi gördüğü ortadadır.

Duygu reddi bağlamında sanalın sanata kolektivizasyonunun nasıl bir öngörülemezlik içerdiği ise başka bir tezin tartışma konusu olacağından bu hususa da kısaca değinip geçmek istiyoruz. Yine Karen Horney’e göre:

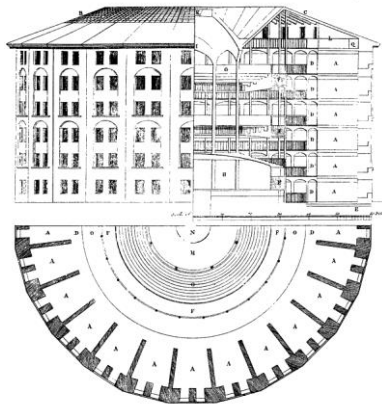
“Derin ve tutkulu bir coşku yetisine sahip bir insan için duyumsamayı hepten bastırmaksızın sadece duyguların bir bölümünü bastırmak bile olanaksız olabilir. Yaratıcı dönemlerinde duyumsamakla kalmayıp, buna anlatım da kazandırabildiklerini kanıtlayan yaratıcı tipin sanatçıları bütün duygulara yönelik etkin bir reddetme dönemi geçirmişlerdir. Yaratıcı dönemler, yakın ilişkilere yönelik bazı acıklı girişimleri izleyerek yaşamlarını bilerek ya da kendiliğinden coşkusal yalıtıma uyarladıkları zamanlara yani bilinçli ya da bilinçsiz olarak diğer insanlardan uzak durmaya karar verdikleri ya da bir tür yalıtılmış yaşama çekildiklerinde baş gösteriyor gibidir” (Horney, 1999: 73).

Görüldüğü üzere Karen Horney sanatçı ruhun terennümünü yalıtık bir “özgüroluş” la merkezileştirmekte, sanatın dışavurumunun bazen bilinçli bir tecritle zihnin tabiatla konvensiyonunda zirve yaptığını vurgulamaktadır. Ancak son dönemlerde Michel Foucault’nun deşifre ettiği biçimde; teknolojinin, gözetim toplumunun bir nesnesi haline

getirdiği yazar, kendine özgürlük alanları bulamamakta ve içinde yaşadığı “panoptikon¹”un gözetiminde bir denek hüviyetine bürünmekte, üst aklın ve onun tahakküm aracı olan tekniğin subliminal yönlendirmesinin gizil tehdidiyle karşı karşıya kalabilmektedir. Dijitalin üst bir komutun kontrolünde olması hem yazarı hem de okuru planlanmış ve çerçevesi çizilmiş bir ilişkiler ağına sürükleyebilecek mekanizmalarla doludur. Hal böyle olunca şu can alıcı soru zihinleri kurcalayacak hüviyettir: Sanatın ve sanatçının özgürlüğünü belirleyen şey nedir? Sanatçı sanatını icra ederken hangi dış müdahalelere uğramaktadır, üretilen ve zihinlere giydirilen sanat anlayışlarının gerçekliği nedir, bu yeni tip anlayışlara tekniğin katkısı nedir, teknik eğer bir üst aklın emrindeyse sanatçı buna karşı nasıl bir şuur açıklığı içerisinde? Her ne kadar bu soruların dijitalin erken döneminde kesin olarak cevaplandırılması güçlük arz etse de önümüzdeki süreçte gündemden düşmeyeceği ve sık sık karşımıza çıkacağı kesinlikle düşünülebilir.

Son olarak şu hususa değinmekte de fayda var ki; her ne kadar tarihsel akış içerisinde toplumların kendine ait, değişkenlik gösteren medya dinamikleri olsa da tarih modern çağda sahip olduğu medya iletişim olanaklarının hiçbirine sahip olamamıştır. Bu bağlamda geleneksel medyanın içinde kendine yer edinen öykü anlatım teknikleri, yeni medya düzeniyle birlikte hinterlandını artırmış, sanatsal anlatıcılık bir yönüyle kapitalist ilişkiler ağının nesnesi haline gelmiş, yukarıda da belirttiğimiz üzere ciddi bir vitrin ve pazarlama aracına dönüşmüştür.

Yeni medya ile birlikte reklam rezervinin ana damarını oluşturan öykü anlatıcılığı meta değeri taşıyan en küçük şeye bile eklenmiş, sıradan olan şeylere bile bir öykü kurgulanmış ve bu kurgu, alanı çok geniş olan birçok pragmatik yaklaşımın temel düsturu haline gelmiştir. Basit şampuan reklamlarından pahalı ev reklamlarına kadar küçürek anlatılar köpürtülmüş, bu sayede toplum şuurunu ele geçirmeye yönelik hareket alanları



¹ Panoptikon, İngiliz Jeremy Bentham'ın 1785 yılında tasarlamış olduğu bir hapishane modelidir. Tasarım konsept olarak gözetleme üzerine kuruludur. Panoptikon kelimesi bütünü (pan-) gözlemek (-opticon) anlamına gelmektedir. Birkaç katlı tek odalı hücrelerden oluşan bir halka üzerine kurulu bu modelde hücreler halkanın iç kısmına açılmaktaydı ve halkanın ortasındaki bir nöbet kulesinde gizlenmiş olan gözlemciler ve dış cephedeki duvardaki pencere aracılığıyla mahpusları gözetlemekteydi. Saklanacak hiçbir yeri olmayan mahpus her an davranışlarının gözetlendiğinin bilincinde olarak yaşıyor, ancak ne zaman hangi davranışının görülmüş olabileceğine dair bir fikre de sahip olamıyordu. Böylece mahpusun her hareketine dikkat etmek zorunda kalmaktan başka seçeneği yoktu.

Kaynak: File: Panopticon.jpg- <https://en.wikipedia.org> E.T. 04.01.2022)

geniřletilmiřtir. Bu nedenle yk anlatıcılıđının uđradıđı bařkalařımdan mtevellit bir eksen kaymasından da sz edilebilir. Nasıl ki geleneđimizin kadim unsurlarından biri olan meddahlık, yerini talk řov tandanslı ritellere bırakıp tarih alanından ekildiyse aynı yok oluř tehdidini, btn unsurlarını yavař yavař kaybedip hakimiyeti krek ykye ve dijitale hatta kapitale kaptıran geleneksel yk/anlatıcılıđı iin de dřnebiliriz. Ayrıca btn sanat eserlerini bekleyen bir tehdit daha var ki o da oklu anlam ve sanatta grecelik kavramının meřruluđunun tetiklemesiyle ortaya ıkan dilin nasıl kullanılacađı meselesidir. Birok sosyolođa gre modern insan tehlikeli biimde geređe deđil de imaja dođru riskli bir yneliř ierisindedir. Bu yneliř dil sayesinde zirve yapmaktadır. Byk anlatıların kř ve merkeziliđin zlřyle birlikte yeniden dizayn edilen ve tanımlanan toplumsal katmanlar, bařta sanat olmak zere birok disiplini derinden etkilemekte ve onları kendi gelenekselliđinden koparıp yeni fay hatlarına dođru srklemektedir. İmajın oluřturduđu psikanalitik oligarřı modern insanda ciddi řekilde bir kafa karıřıklıđına ve dolayısıyla da imaja sıđınmaya dođru bir ekim gc oluřturmuřa benziyor. Krek yky veya interaktif yky bu bađlamda geleneksel anlatının křnden ortaya ıkan paracıklar olarak da grmek mmkndr, řphesiz bu paracıkların sanat dzlemindeki servenleri bizim tezimiz bařta olmak zere birok arařtırmacı tarafından yakından takip edilecektir. nk modern ile gelenek arasında bocalayan eksen, ynn kaınılmaz olarak moderne evirmiř hatta zaferini ilan etmiřtir diyebiliriz. řphesiz estetik gstergelerin ađlar arası deđiřkenliđi dřnldđnde “İyi nedir? Dođru nedir? Gzel nedir?” sorularına verilen cevapların gerekliđinin bir toplumsal mutabakat olduđu dřnldđnde, yukarıda bahsettiđimiz eksen kaymasının modern zihin tarafından kabul grmesinin nnde herhangi bir engel bulunmamaktadır. Ancak konu kadim kltr ve toplumsal bellek erevesi dahilinde ele alındıđında insan ile makina arasındaki bađın artması, mesafenin gittike azalması ve srecin makinanın mutlak zaferine dođru evrilmesi birok potansiyel distopyaları da beraberinde getireceđe benziyor. Biz bu tezimizde bunların ipularına dokunmakla birlikte mevcut pratikler zerinden ıkarımlarda bulunmaya alıřtık. mit ediyoruz ki bu tezimiz bu alandaki tartıřmalara kk de olsa bir katkı sunar. Bahsettiđimiz olumlu, olumsuz ynler bambařka alan alıřmaları ve tezler sayesinde daha da ileri bir dzeye tařınır.

KAYNAKÇA

- Akyüz, Ç. (2011). *Dünden Bugüne Türk Dünyası Destan Anlatıcıları*. Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume 6/4 Fall 2011, p.15-26 , TURKEY
- Alpay, İ. (2016). *Anton Çehov'un Kısa Öykücülüğü*. International Journal of Social Sciences and Education Research, 2 (1), 153-161.
- Andrews, W.G. (2004). *Kenara Çekilmek: Modern Türkiye'de Osmanlı Edebiyatı*. Ankara. Bilkent Üniversitesi Türk Edebiyatı Merkezi. Türk Edebiyatı Dergisi. Sayı 1
- Arabacı, İ. B., & Polat, M. (2013). *Dijital Yerliler, Dijital Göçmenler ve Sınıf Yönetimi*. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 12(47), 11-20.
- Ardıç, E., & Altun, A. (2017). *Dijital Çağın Öğreneni*. Uluslararası Sosyal Bilgilerde Yeni Yaklaşımlar Dergisi (IJONASS), 1(1), 12-30.
- Aslan, Ö. (2019). *Edebî Türün Değişimi Bağlamında; "Türk Edebiyatında Hikâye/Öykünün Yaratıcı/Deneysel Yeni Görünümü"*. Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi, 8(4), 2057-2073.
- Ay, Y. B. (2015). *Türk Halk Hikâyelerinde Aşk Motifi*. Yüksek Lisans Tezi. Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Aybat, B. (2016). *Öğretmen 2.0*. İstanbul: Abaküs Yayınları.
- Aydın, E. (2019). *Yabancılarla Türkçe Öğretiminde Dijital Hikâye Anlatımının Yaratıcı Yazma Becerisine Etkisi*.
- Baki, Y. (2015). *Dijital Öykülerin Altıncı Sınıf Öğrencilerinin Yazma Sürecine Etkisi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Balamir, E. (2019). *Giovanni Boccaccio'nun Decameron Adlı Eserinde Yapısal Çerçeve*.
- Banarlı, N. S. (2001). *Resimli Türk Edebiyatı Tarihi*, MEB yayınları.
- Batallie, G. (2014). *Gözün Hikâyesi*. Çev-Ayşegül Gürsoy-N.Berna Serveryan. İstanbul: Chiviyazıları yayınevi.
- Baudrillard, J. (2009). *Gösterge Ekonomi Hakkında Bir Eleştiri*. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Bilgiç, H. G., Duman, D., & Seferoğlu, S. S. (2011). *Dijital Yerlilerin Özellikleri Ve Çevrim İçi Ortamların Tasarlanmasındaki Etkileri*. Akademik Bilişim, 2(4), 1-7.
- Bloom, H. (2014). *Batı Kanonu*. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Boccaccio, G. (1996) *Decameron*. Çev. Rekin Teksoy. İstanbul: Oğlak

- Crosby, L. (2015). *Dün Gece Nerede Uyudun?* İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Mozakoğlu, Ç. (2020) <https://makevisible.net/hikâyelestirme-story-telling-nedir/> Erişim Tarihi: 27.12.2021
- Çıralı, H. (2014). *Dijital Hikâye Anlatımının Görsel Bellek Ve Yazma Becerisi Üzerine Etkisi*. Hacettepe Üniversitesi. Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Yüksek Lisans Tezi.
- Dabbagh, N. & Ritland-Bannan, B. (2005). *Online Learning Concepts, Strategies, And Application*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall
- De Balzac, H. (2014). *Goriot baba*. Can Yayınları.
- Demir, C., & Yıldırım, Ö. K. (2019). *Türkçede metaforlar ve metaforik anlatımlar*. Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 21(4), 1085-1096.
- Devellioğlu, F. (1995). *Osmanlıca Türkçe Lügat*. Ankara: Aydın Kitabevi
- Doğan M. (2003). *Doğan büyük türkçe sözlük*. Ankara. Vadi Yay.
- Duymaz, A (2014) *120. Yılında Halk Hikâyesi Araştırmaları Tarihine Bir Bakış Akademik Kaynak*. 2(3), Mayıs 2014, 1-23. 3 3 AKAD (3), Mayıs 2014 / 120. Yılında Halk Hikâyesi
- Erkan, Y. (2016). *Leylâ Erbilin Kalan Ve Tuhaf Bir Erkek Romanlarında Postmodernizmin Yansımaları* (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Featherstone, M., (2005). *Postmodernizm Ve Tüketim Kültürü*. Çev. Mehmet Küçük, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Fulton, H., (2005). *Introduction: The Power Of Narrative, Narrative And Media*. ed. by Helen Fulton, Rosemary Huisman, Julian Murphet, Anne Dunn Cambridge: Cambridge University Press.
- Genel, M. G. (2021). *Öğrencilerin Sosyal Medya Tutumları Ve Yalnızlık Algıları: lise ve ön lisans öğrencileri üzerine bir araştırma*. MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi, 10(4), 2148-2159.
- Göçen, G. (2014). *Dijital Öyküleme Yönteminin Öğrencilerin Akademik Başarı İle Öğrenme Ve Ders Çalışma Stratejilerine Etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Muğla.
- Güler, M. (2003). *Öyküler Küçük İnsanı Mı Anlatır*. Adam Öykü, İki aylık Öykü Dergisi, Adam Yayıncılık Sayı: 46.
- Hepçilingirler, F.(2005). *Öykü Ne?, Hikâye Ne?*. İmge Öyküler, Yıl 1, Şubat-Mart.
- Horney, K. (1999). *Ruhsal Çatışmalarımız*. Ankara. Öteki Yayınları.

<http://www.restoraturk.com/index.php/edebiyat/408-turk-edebiyatinda-hikâye-turunun-gelisimi>. Erişim Tarihi: 19.12.2021

<https://hikâyenin-ozellikleri.nedir.org/> Erişim Tarihi:19.12.2021

<https://microsoft-photo-story.tr.uptodown.com/windows>. Erişim Tarihi: 27.12.2021

<https://scratch.mit.edu/> Erişim Tarihi: 27.12.2021

<https://storybird.com/> Erişim Tarihi: 27.12.2021

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Panoptikon>. Erişim Tarihi: 29.12.2021.

<https://www.alice.org/> Erişim Tarihi: 27.12.2021

<https://www.apple.com/tr/imovie/> Erişim Tarihi: 27.12.2021

<https://www.audacityteam.org/> Erişim Tarihi: 27.12.2021

<https://www.facebook.com/mustafa.everdi.9>. Erişim Tarihi. 27.12.2021)

<https://www.microsoft.com/en-us/p/movie-maker-video-editor/9mvfq4lmz6c9?activetab=pivot:overviewtab>. Erişim Tarihi: 27.12.2021

<https://www.minecraft.net/tr-tr> Erişim Tarihi: 27.12.2021

<https://www.plotagon.com/> Erişim Tarihi: 27.12.2021

<https://www.powtoon.com/?locale=en>. Erişim Tarihi: 27.12.2021

<https://www.resfebeturkiye.com/resfebe-nedir.html>. Erişim Tarihi: 27.12.2021

<https://www.sabah.com.tr/yazarlar/pazar/ferhat-unlu/2019/06/02/sosyal-medya-vs-konvansiyonel-medya>. Erişim Tarihi: 27.12.2021

<https://www.sabah.com.tr/yazarlar/pazar/ferhat-unlu/2019/06/02/sosyal-medya-vs-konvansiyonel-medya>. Erişim Tarihi: 27.12.2021

<https://www.storyboardthat.com/tr> Erişim Tarihi: 27.12.2021

<https://www.storyjumper.com/> Erişim Tarihi: 27.12.2021

<https://www.ticimax.com/blog/storytelling-hikâye-anlaticiligi-ve-markaniz-icin-onemi>. Erişim Tarihi: 27.12.2021

<https://www.wevideo.com/> Erişim Tarihi: 27.12.2021

<https://www.youtube.com/> Erişim Tarihi: 27.12.2021

<https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=MDOEo7RKUgU&feature=youtu.be>. Erişim Tarihi: 26.12.2021

<https://youtu.be/YA0aLGnMIO8>. Erişim Tarihi: 27.12.2021

İnceelli, A. (2005). *Dijital Hikâye Anlatımının Bileşenleri*. TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology, 4(3).

Kafka, F. (2017). *Dava*. Timaş Yayınları.

Kahraman, A. (2015). *Modern Türk Hikâyesi, Kavram, Gelişim Seyri, Tematik Ve Karşılaştırmalı Okumalar*. Büyüyenay Yayınları.

Kara M. & Yusuf, K. (2016). *Bir Öğrenme Aracı Olarak Etkileşimli E-Kitap*. Art-e Sanat Dergisi, 9(17), 189-209.

Karabulut, M. ve Biricik, Ş. (2017). *Postmodern Edebiyatın “Ne” Liği*. Hikmet Akademik Edebiyat Dergisi Gelenek ve Postmodernizm Özel Sayısı, 3, 34-45.

Keser, E. & Uslu, F. (2019). *Kamu Diplomasisi Örneği Olarak Milli Kültürün Çocuklara Üç Boyutlu İnteraktif Uygulamalarla Aktarılması*.

Kocaman-K. A. (2015). *Öğretim Sürecinde Hikâye Anlatmanın Teknolojiyle Değişen Doğası: Dijital Hikâye Anlatımı*. Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama, 5(2), 89-106.

Koçak, D. (2012). *Sinemada postmodernizm*. Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 5(2), 65-86.

Koçyiğit, A. (2018). *Transmedya ve Dijital Reklam Anlatısı*. E. Aktan içinde, Halkla İlişkilerden Reklama, Sosyal Medyadan Turizme: Transmedya Hikâyeciliği. Konya.

Koncavar, A. (2010). *İletişim Açısından Modernist Bir Yazar: Franz Kafka Ve İmgelem Dünyası*. Marmara İletişim Dergisi, 17 (17) , 44-59 .

Korkmaz R. (2008). *Küçürek Öykü (Short Short Story) Türü Ya Da Bir Çılgınlığın Metinleşmesi*. 38. ıcanas, bildiriler, Ankara: Atatürk Kültür Dil ve Tarih Yüksek Kurumu Yay., s. 53-73.

Korkmaz, R. & Deveci M. (2017). *Türk Edebiyatında Yeni Bir Tür Küçürek Öykü*. Ankara: Akçağ Yay.

Korkmaz, R. ve Deveci, M. (2011). *Türk Edebiyatında Yeni Bir Tür: Küçürek Öykü*, Ankara: Grafiker Yayınları.

Korkmaz, R., (2007), “*Küçürek Öykü (Short Short Story) Türü Ya Da Bir Çılgınlığın Metinleşmesi*”, Hece Öykü

Köker, S. (2015). *Deneyisel Edebiyat Bağlamında Murat Gülsoy’un İstanbul’da Bir Merhamet Haftası Adlı Romanının İncelenmesi*. Diss. Yüksek Lisans Tezi. Kırşehir: Ahi Evran Üniveristesi.

- Köprülü F. (1999). *Edebiyat Araştırmaları*. Ankara. TTK Basımevi.
- Kusenbergl, K. (2004). *Öykü Üzerine*. İstanbul, Adam Öykü, İki aylık Öykü Dergisi, Adam Yayıncılık. Sayı 52.
- Küngerü, A. (2016). *Bir İfade Aracı Olarak Dijital Öykü Anlatımı*. Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi, 1(2).
- Lekesiz, Ö. (1998). *Türk Öykücülüğünün Yüz Yıllık Hikâyesi*. Dergâh, IX(106)
- Lyotard, Jean François.(2013). *Postmodern Durum*: Bilgesu Yayınları
- Mengi, N. (2012). *Deneyisel Biçimciliğın İlk Örneklerinden Biri: Ayışığında "Çalışkur"*. 21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum Eğitim Bilimleri ve Sosyal Araştırmalar Dergisi, 1(3), 17-26.
- Neşeli, D. & Güran, K. (2020). Türkiye’de yayınevleri tarafından yayınlanan watsapp kitapları üzerine bir araştırma . Yeni Medya Elektronik Dergisi , 4 (1) , 10-23 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/ejnm/issue/51095/666153>
- Nordengren, F. (1999). Multimedia, Photojournalism and the web. <http://www.contentious.com/articles/V2/2-2/qa2-2.html#goal>
- Nurettin A.(?) "Dini Türk Halk Hikâyelerinden Geyik. Güvercin ve Deve Hikâyeleri Kaynaklan ve Metin Tesisi," M.Ü. Sos. Bil. Enst. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.
- Okyay S. (2020). *Reklamlarda dijital hikâye anlatıcılığı: 2019 kristal elma ödüllü reklamların değerlendirilmesi*. ResearchGate https://www.researchgate.net/publication/344174335_reklamlarda_dijital_hikaye_anlatıcılığı_2019_kristal_elma_odullu_reklamların_degerlendirilmesi_ss_173-197
- Örgen, E. & Güneş, B. (2018). *Watsapp Romanlarına İlk Gençlik Edebiyatı Açısından Bir Bakış*. Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi , 21 (40) , 75-90 . DOI: 10.31795/baunsobed.492909
- Özcan, S.,V., & K, Serçin (2016). *Dijital Hikâyeler İçin Dereceli Değerlendirme Ölçeği*. In 10th International Computer and Instructional Technologies Symposium. Rize.
- Özdemir, A. (2021). *Kısa Devre*. Ankara. Hece Yayınları
- Öztürk, B. (2020). <https://www.seosozluk.com/dijital-marka-hikaye-anlatimi-icin-en-iyi-yontemler/> Erişim Tarihi: 27.12.2021
- Prensky, M. (2001a). *Digital Natives, Digital Immigrants*. [Çevrim-içi: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky> %20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf], Erişim tarihi: 1.12.2010.

- Sadakaoğlu, M. C. (2020). *Walter Benjamin'in Hikâye Anlatıcısı, Deneyim ve Enformasyon Yaklaşımı Bağlamında Popüler Edebiyat ve Azra Kohen*. TRT Akademi, 5 (10), 556-577.
- Sade (2010). *Justine*. Çev: Birsal Uzma. Chiviyazıları Yayınevi.
- Sağlık, Ş. (2021). *Sosyal Medya Ve Edebiyat*. İnsansanat yayınları.
- Sağlık, Ş. (2014). *Hikâye/anlatı/yorum*. Ankara: Hece Yayınları.
- Sakaoğlu, S. (2011). *Halk Hikâyeleri*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açık öğretim Fakültesi Yayınları
- Salman, S., & Kalender, A. B. (2019). *Dijital Hikâye Anlatımında İnteraktif Medya: Black Mirror-Bandersnatch Filmi Örneği*.
- Sanders, S. R.(2001). *Öyküler Niçin Gerekli?*. Adam Öykü Dergisi. Adam yayıncılık sayı 35, sayfa 41. çev: Bülent Celasun.
- Selvi, S. (2019). *Sosyal Bilgiler Dersine İlişkin İnteraktif Hikâyeler Ve Bütünleşik Ünite Hikâyelerinin Öğrencilerin Akademik Başarılarına Ve Tutumlarına Etkisi* (Master's thesis, Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Seyhan, R. (2019). *İnteraktif Edebiyat ya da Öykü Yeni Bir Döneme mi Giriyor?* Ay Vakti. <https://ayvakti.net/?p=8455>. Erişim Tarihi: 29.12.2021.
- Su, H.(2000). *Öykümüzün Hikâyesi*. Ankara: Hece Yayınları
- Şahin, M. C.(2009). *Yeni Binyılın Öğrencileri'nin Özellikleri*. Anadolu University Journal Of Social Sciences, Cilt/Vol.: 9- Sayı/No: 2 : 155–172.
- Şemsettin S.(1989). *Kamus-ı Türkî*. İstanbul: Enderun Kitabevi, 1989.
- Şen, M. (2012). *Sınırsızlığa Sınırlı Bir Yolculuk*. İstanbul. Kırtıpil Dergisi. Sayı: 1.
- Şimşek, A. (2011). *Bebek Patikleri, Ele Avuca Sığmayan Bir Tür: Kısa Öykü*. Kanguru Yay.
- Şimşek, B.(2018). *İletişim Çalışmaları Bağlamında Dijital Hikâye Anlatımı, Kavramlar ve Türkiye Deneyimi*. İstanbul: Alternatif Bilişim.
- Tanenbaum, J. (2011). *Imagining New Design Spaces For Interactive Digital Storytelling*. In International Conference On Interactive Digital Storytelling Springer, Berlin, Heidelberg. (Pp. 261-271).
- Tepebaşılı, F. (1999). *Deneyisel Edebiyat Bilimi*. Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, (13), 83-97.
- Topakkaya, A. (2007). " *Modern Birey*" *Kültü*. Felsefe Dünyası, (45), 42-51.
- Tosun, N.(2008). *Avangard, Yeni Ve Deneyisel*". Ankara. Hece Dergisi. Sayı: 141.

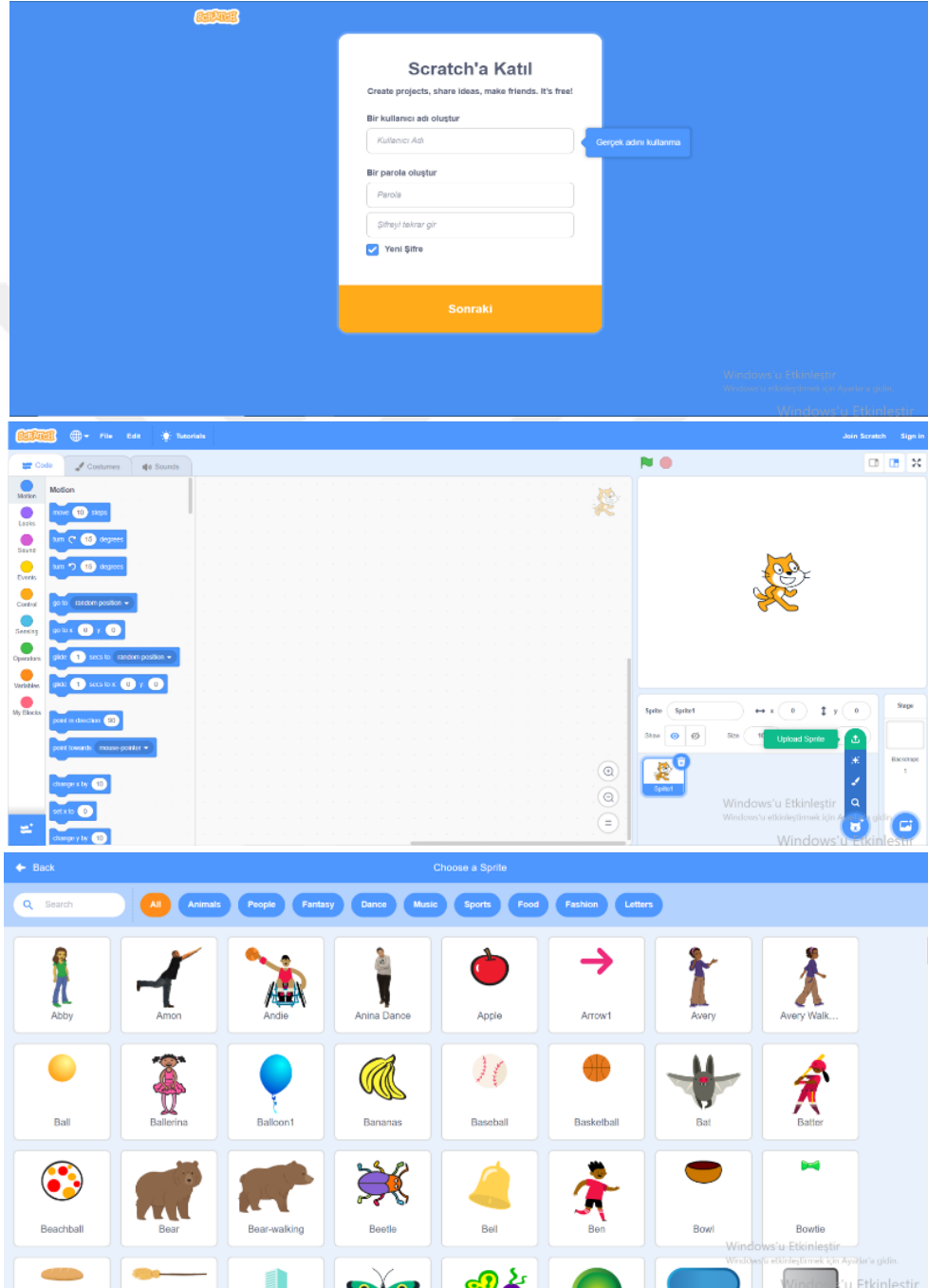
- Tuzcu, N., Özdemir, Ş., & Baysal, H. (2018). *Yerel Firmaların Markalama Sürecinde Dijital Reklamcılık Deneyimi: Vavin Örneği*. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (29. Özel Sayısı), 374-392.
- Türkçe Sözlük (2011), Ankara.Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Türker, E. (2007). *Deneyisel Edebiyat Yanılımları*. İstanbul. Birikim Dergisi. Sayı: 219.
- Türkeş, A. Ö(2013) *A. Ömer Türkeş ve Serap Telöz Söyleşi(Söyleşi Serap Telöz) Kum*, s. 71
- Türkmen, F. (1993). "*Hikâye*", Türkiye Oiyal İletişim İslam Ansiklopedisi, c. XVII, s. 488.
- William, Kelly (2009) *The Global Diffusion of a Community Media Practice: Digital Storytelling Online*. Story Circle, Ed. by John Hartley, Kelly McWilliam. Wiley-Blackwell. Yayınları
- Yıldız, K. A. (2012). *Dijital Yerliler Gerçekten Yerli Mi Yoksa Dijital Melez Mi*. International Journal of Social Science, 5(7), 819-833.) sayfa 820-821
- Yılmaz, Y., Üstündağ, M. T., Güneş, E. (2017). *Öğretim Materyali Olarak Dijital Hikâye Geliştirme Aşamalarının Ve Araçlarının İncelenmesi*. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 17 (3), 1621-1640.
- Yiğitbaşı, K. G. (2018). *Transmedya Hikâyeciliğinde Wattpad Örneği Ve Okur Tercihlerine Yönelik Bir Araştırma*. AJIT-e: Bilişim Teknolojileri Online Dergisi, 9 (31), 21-42. DOI: 10.5824/1309-1581.2018.1.002.x
- Yula, Ö.(1995). *Underground'u Tanımlama Denemesi. Sözcükten Yazına*. Birikim dergisi

EKLER

1. SCRATCH

Web adresi: <https://scratch.mit.edu/>

Fotoğraflar 2: Scratch programı giriş, düzenleme ve kukla seçim ekranları

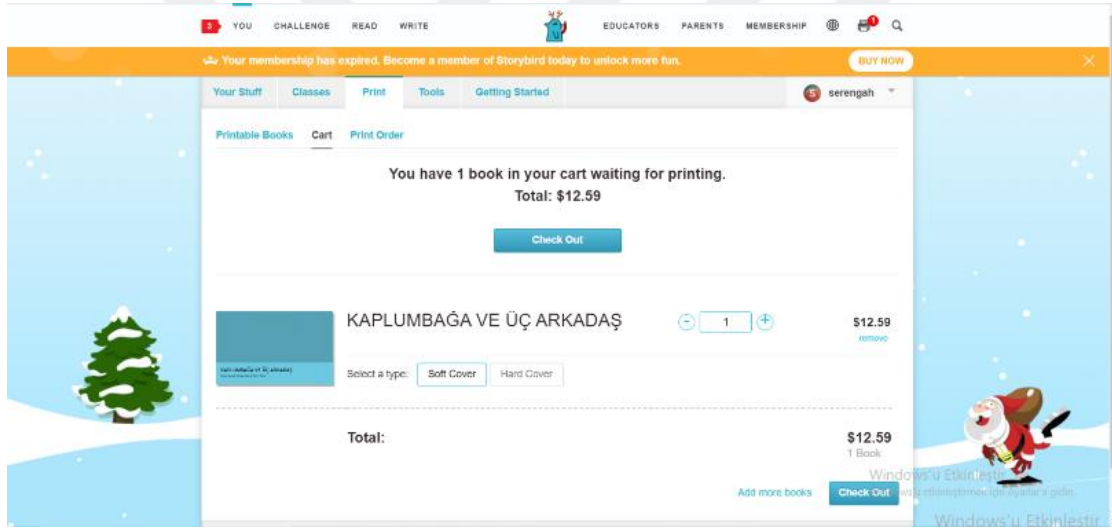
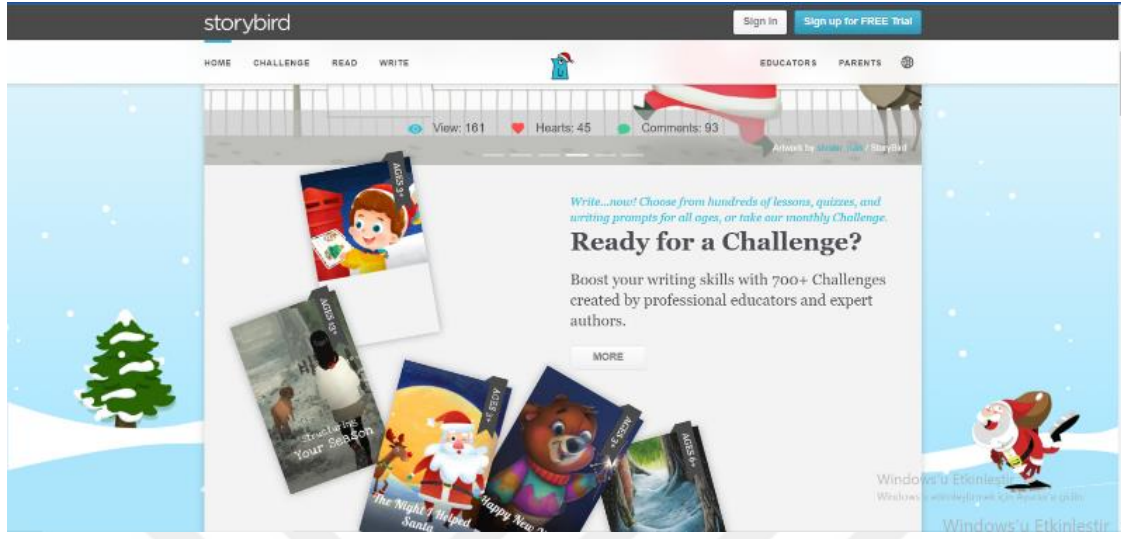


Kaynak: <https://scratch.mit.edu/E.T.> 04.01.2022

1. STORYBIRD

Web adresi: <https://storybird.com/>

Fotoğraflar 3: Storybird programı giriş ve düzenleme ekranları

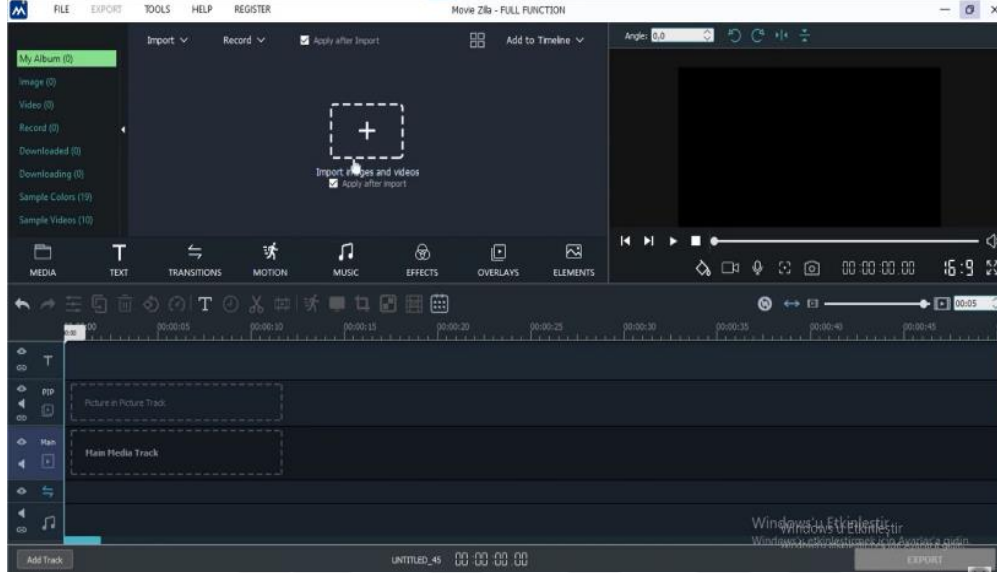


Kaynak: <https://storybird.com/E.T.01.01.2022>

2. MOVIE MAKER

Web adresi: <https://www.microsoft.com/en-us/p/movie-maker-video-editor/9mvfq4lmz6c9?activetab=pivot:overviewtab>

Fotoğraflar 4: Movie maker düzenleme ekranı

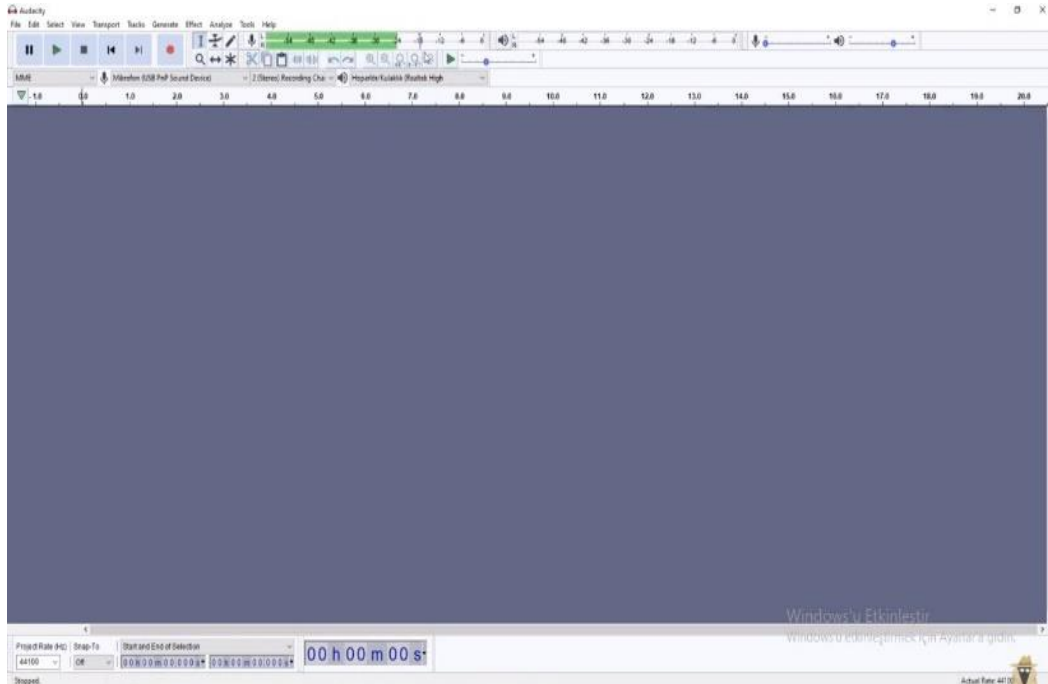


Kaynak: <https://www.microsoft.com/en-us/p/movie-maker-video-editor/9mvfq4lmz6c9?activetab=pivot:overviewtab> (E.T. 01.01:2022)

3. AUDACITY

Web adresi: <https://www.audacityteam.org/>

Fotoğraf 5 : Audacity düzenleme ekranı



Kaynak: <https://www.audacityteam.org/01.01.2022 E.T.01.02.2021>

4. STORYJUMPER

Web adresi: <https://www.storyjumper.com/>

Fotoğraf 7: Storyjumper ana düzenleme ekranı

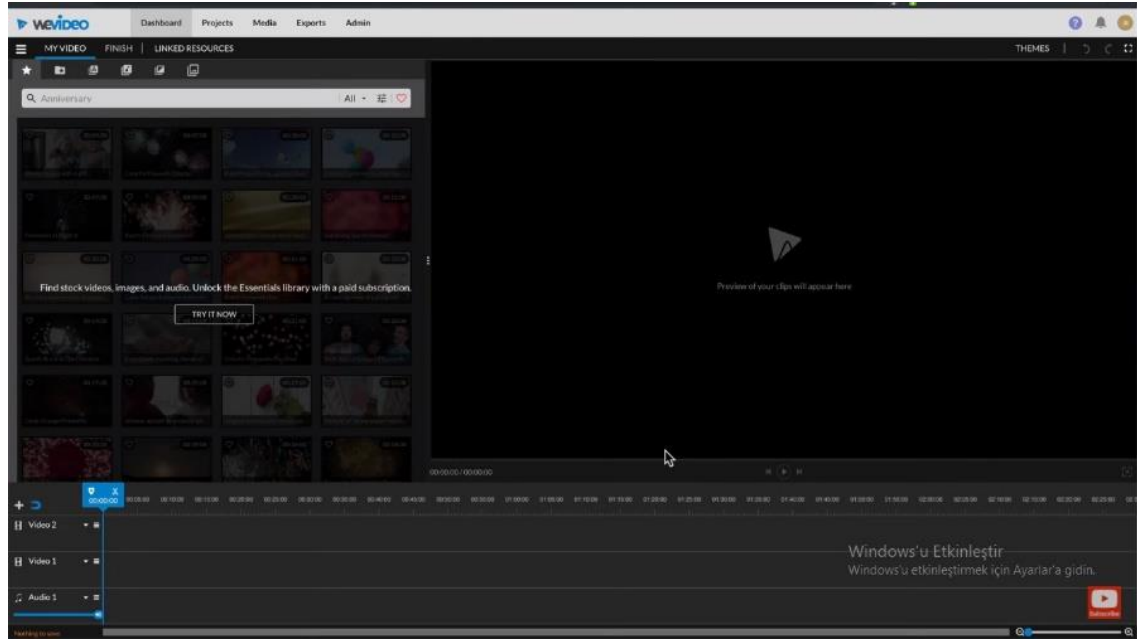


Kaynak: <https://www.storyjumper.com/E.T.01.01.2022>

5. WEVIDEO

Web adresi: <https://www.wevideo.com/>

Fotoğraf 7: Wevideo ana düzenleme ekranı

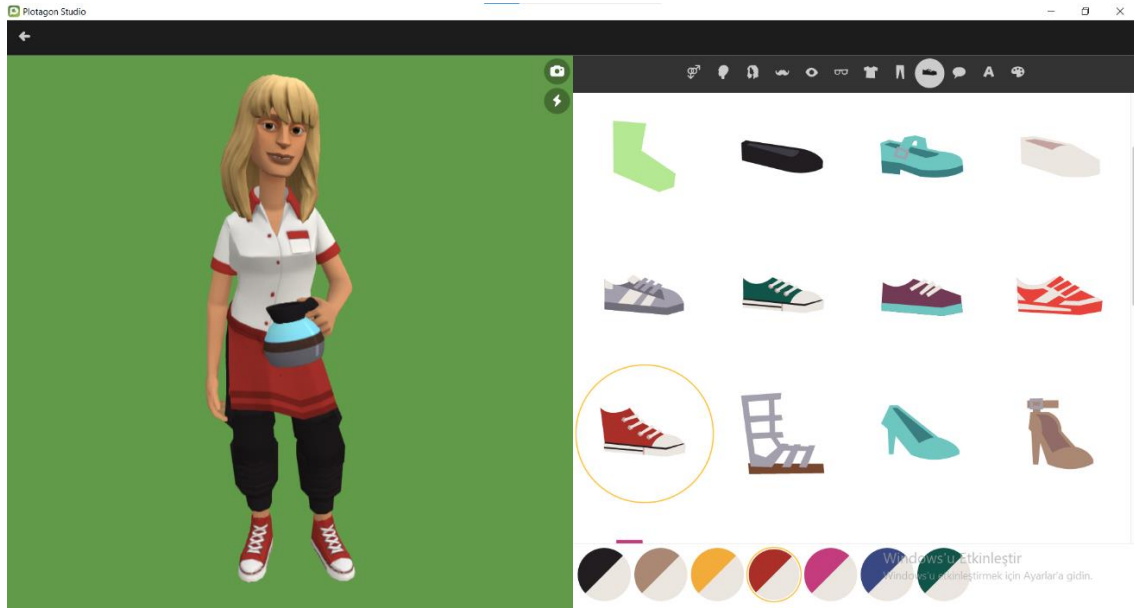


Kaynak: <https://www.wevideo.com/> 01.01.2022

6. PLOTAGON

Web adresi: <https://www.plotagon.com/>

Fotoğraflar 8: Plotagon karakter oluşturma ve animasyon yapma ekranları



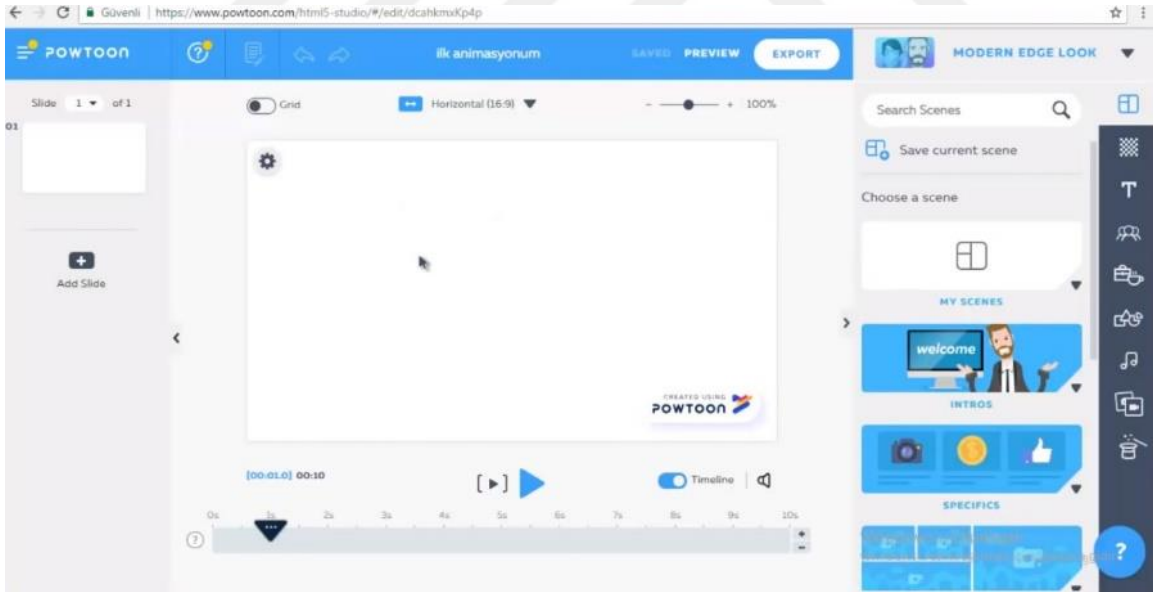


Kaynak: <https://www.plotagon.com/> E.T.01.01.2022

7. POWTOON

Web adresi: <https://www.powtoon.com/?locale=en>

Fotoğraf 9: Powton programı düzenleme ekranı



Kaynak: <https://www.powtoon.com/?locale=en> E.T.01.01.2022

8. MİNECRAFT

Web adresi: <https://www.minecraft.net/tr-tr>

Fotoğralar 10: Minecraft giriş ve ana ekranları

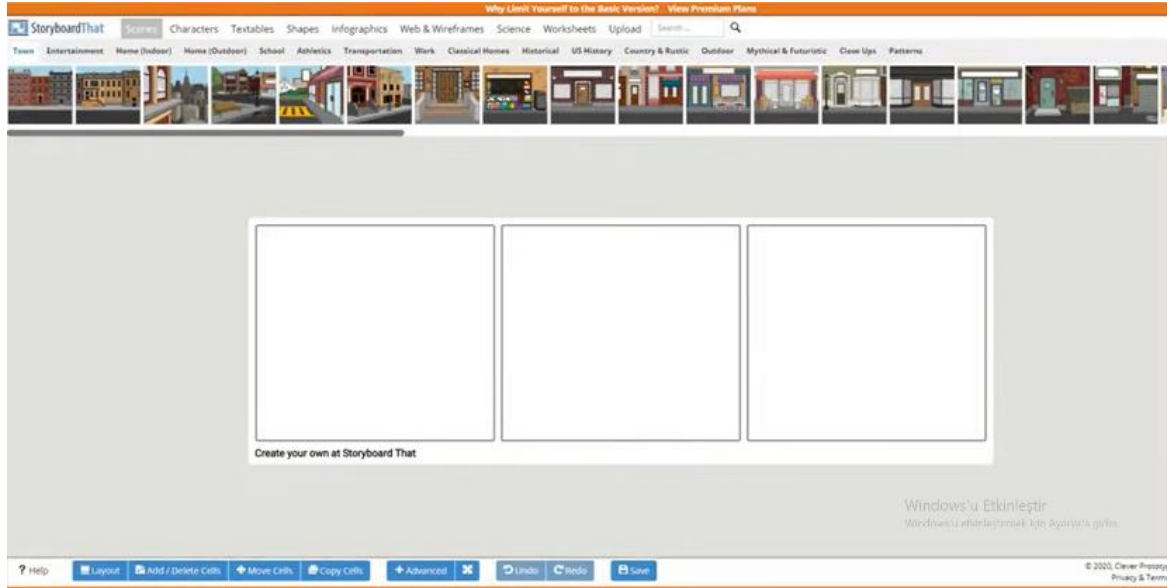


Kaynak: <https://www.minecraft.net/tr-tr> E.T.01.01.2022

9. STORYBOARD

Web adresi: <https://www.storyboardthat.com/tr>

Fotoğraflar 11: Storyboard programı düzenleme ekranları

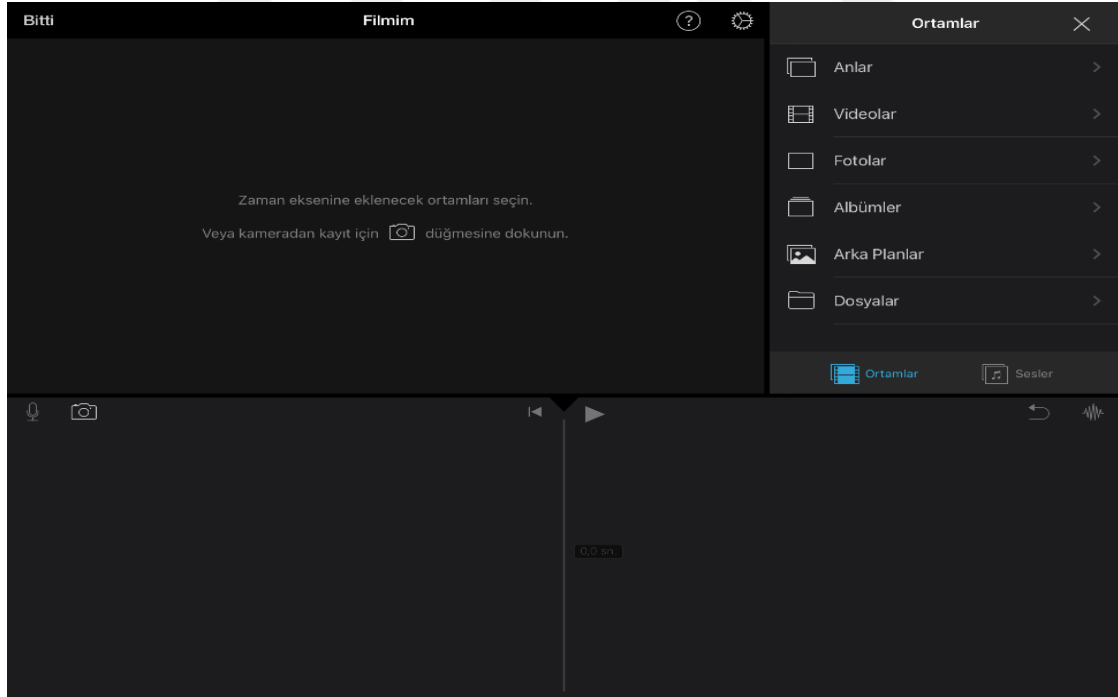
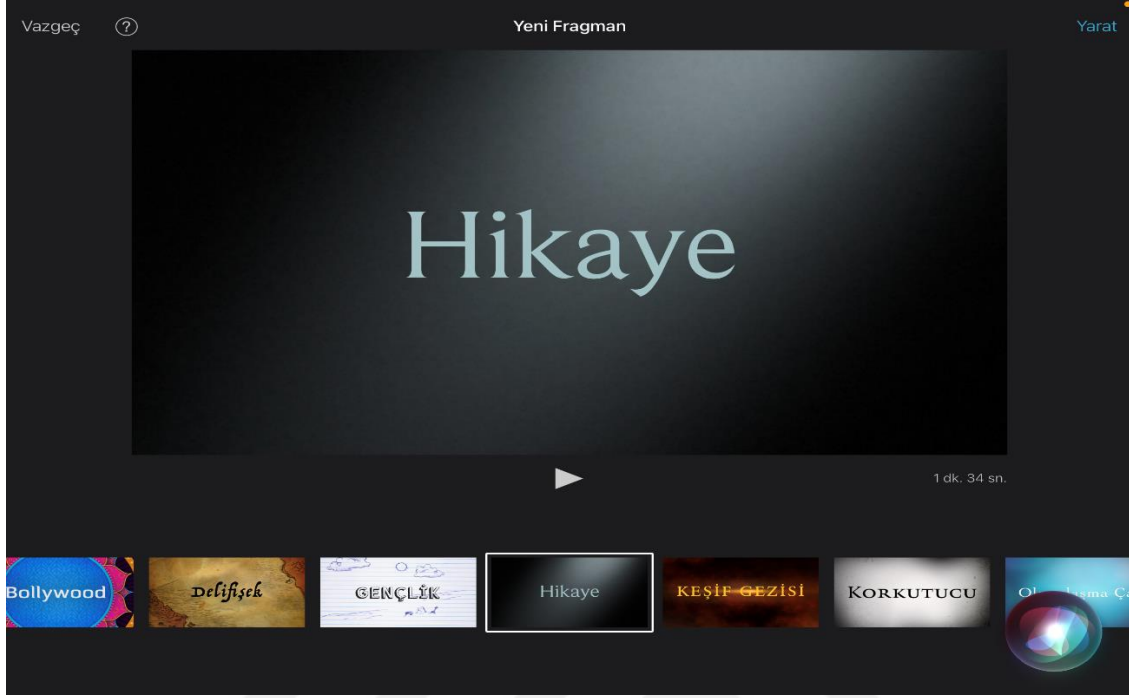


Kaynak: <https://www.storyboardthat.com/tr> E. T:01.01.2022

10. iMovie

Web adresi: <https://www.apple.com/tr/imovie/>

Fotoğraflar 12: iMovie programı düzenleme ekranları



Kaynak: <https://www.apple.com/tr/imovie/E.T.01.01.2022>

11. Microsoft Photo Story

Web adresi: <https://microsoft-photo-story.tr.uptodown.com/windows>

Fotoğraflar 13: Photostory programı düzenleme ekranları

The image displays three sequential screenshots of the Microsoft Photo Story application's editing interface. Each screenshot shows a different stage of the editing process, with a blue header bar and a light blue background.

Arka plan müziği ekle (Add background music): This screen allows users to select or create background music. It features a list of music options with columns for Genre (Tür), Artist (Sanatçı), Album (Albüm), Style (Tarz), File (Dosya), and Volume (Ses düzeyi). A volume slider is visible, and there are buttons for 'Müzik Seç...', 'Müzik Oluştur...', and 'Müzik Sil'. A 'Önizleme...' button is also present. At the bottom, there are navigation buttons: 'Yardım', 'Projeyi Kaydet...', '< Geri', 'İleri >', and 'İptal'.

Resimlerinizi alın ve düzenleyin (Get and edit your photos): This screen shows a selected photo of a watermelon-shaped water fountain. The right side contains instructions: 'Öykünüzde kullanmak istediğiniz resimleri seçin ve film şeridinde bunları sırayla yerleştirin.' Below this is a 'Resimlerinizi düzenleme hakkında daha fazla bilgi edinin' link and a 'Resimleri Al...' button. A 'Siyah kenarları kaldır...' option is also visible. The bottom navigation buttons are the same as in the first screenshot.

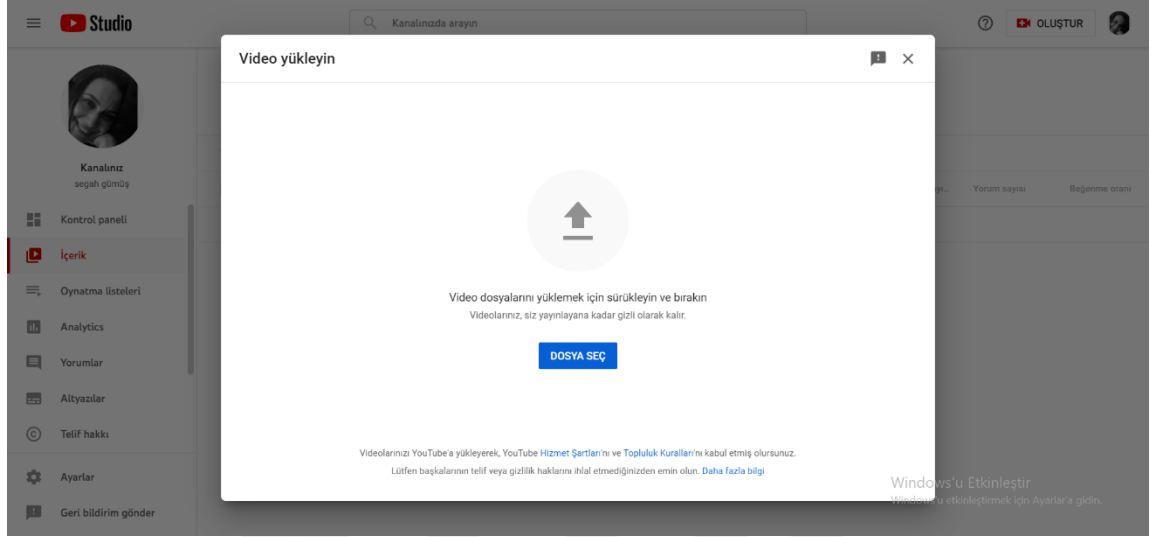
Resimlere başlık ekle (Add titles to photos): This screen shows a selected photo of an aquarium with the word 'akvaryum' overlaid in red. The right side contains instructions: 'Öykünüzün için bir başlık oluşturmak üzere resme metin ekleyebilirsiniz.' Below this is a 'Başlık ekleme hakkında daha fazla bilgi edinin' link and a list of title options, including 'akvaryum'. The bottom navigation buttons are the same as in the previous screenshots.

Kaynak: <https://microsoft-photo-story.tr.uptodown.com/windows> E.T.01.01.2022

12. YouTube

Web adresi: <https://www.youtube.com/>

Fotoğraf 14: YouTube video yükleme ekranı

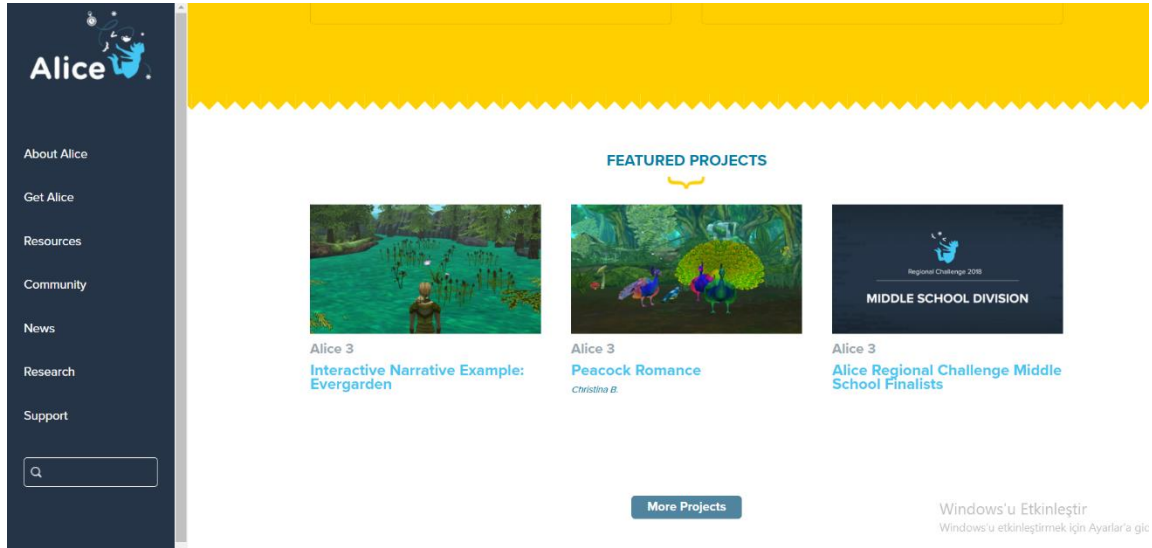


Kaynak: <https://www.youtube.com/> E.T.01.01.2022

13. Storytelling Alice

Web sitesi: <https://www.alice.org/>

Fotoğraf 15: Storytelling Alice programı düzenleme ekranı



Kaynak: <https://www.alice.org/> E.T. 01.01.20232

ÖZGEÇMİŞ

Gazi Üniversitesi Türk Dili ve Edebiyatı Öğretmenliğini bitirdi. 1998 yılından beri Türk Dili ve Edebiyatı öğretmenliği yapmaktadır. Çeşitli dergilerde öyküleri, sinema yazıları ve yazarlarla söyleşileri yayımlandı. Hece Yayınlarından çıkmış “Dört Mevsim Gazozu” adlı bir öykü kitabı bulunmaktadır. Evli ve iki çocuk annesidir.

Akademik Çalışmaları

Bildiriler:

Gümüş, Segâh(2019). “Yaratıcı Yazma Çalışmaları ve Dijital Uygulamalar”. (Ed. Halis Demir) Eğitimin Yeni Dinamikleri. X. Ulusal Öğretmenim Sempozyumu Bildirileri Uluslararası Öncü Eğitimciler Derneği Yayınları - 4 Akademik Yayınlar – 4 İstanbul, Kasım 2019 ISBN: 978-605-82831-5-2

Gümüş, Segah (2016). Yahya Kemal Beyatlı’daki “ Millet” Düşüncesinin Çok Kültürlülük Bağlamında Yalova İli Örneğinde İncelenmesi. II. Uluslararası Öncü Öğretmenler Zirvesi. Kültürlerarası Eğitim ve Eğitimde Çokkültürlülük Deneyimleri. Bildiriler Kitabı. İstanbul, Temmuz 2016. 1. Baskı, 656 Sf. ISBN: 978-605-82831-0-7

Edebî Eserleri: Türk Dili, Heceöykü, Cins Mahalle Mektebi dergilerinde öykü ve söyleşileri, çeşitli internet sitelerinde ve dergilerde sinema eleştirileri yayımlanmıştır.

“Dört Mevsim Gazozu” adlı bir öykü kitabı vardır.
