

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI PROGRAMI
İTERAKTİF MEDYA TASARIMI PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

SÖZLÜ KÜLTÜRDEN DİJİTAL ANLATIYA: TÜRK SÖZLÜ KÜLTÜR
UNSURLARININ VERİ TEMELLİ İTERAKTİF HİKÂYE ANLATICILIĞIYLA
AKTARIMINA YÖNELİK İHTİYAÇLAR

ZEYNEP BİLGENUR ZENGİN
20720028

TEZ DANIŞMANI
DOÇ. DR. NUR CEMELELİOĞLU

2024

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI PROGRAMI
İTERAKTİF MEDYA TASARIMI PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**SÖZLÜ KÜLTÜRDE DİJİTAL ANLATIYA: TÜRK SÖZLÜ KÜLTÜR
UNSURLARININ VERİ TEMELLİ İTERAKTİF HİKÂYE
ANLATICILIĞIYLA AKTARIMINA YÖNELİK İHTİYAÇLAR**

ZEYNEP BİLGENUR ZENGİN

20720028

ORCID NO: 0009-0006-9209-5511

TEZ DANIŞMANI
DOÇ. DR. NUR CEMELELİOĞLU

MART 2024

Zeynep Bilgenur Zengin tarafından hazırlanan “Sözlü Kültürden Dijital Anlatıya: Türk Sözlü Kültür Unsurlarının Veri Temelli İnteraktif Hikaye Anlatıcılığıyla Aktarımına Yönelik İhtiyaçlar” başlıklı çalışma, **13/03/2024** tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda [oybirliği /oyçokluğu] ile başarılı bulunmuş ve jürimiz tarafından Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı İnteraktif Medya Tasarımı Programında **YÜKSEK LİSANS** tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman

İmza

Doç. Dr. Nur Cemelelioğlu

.....

Jüri Üyeleri

İmza

Dr. Öğr. Üye. Umut Burcu TASA YURTSEVER

Dr. Öğr. Üye. Akgün TOKATLI

ÖZET

SÖZLÜ KÜLTÜRDEN DİJİTAL ANLATIYA: TÜRK SÖZLÜ KÜLTÜR UNSURLARININ İNTERAKTİF HİKÂYE ANLATICILIĞIYLA AKTARIMINA YÖNELİK İHTİYAÇLAR

Bu araştırma, günümüzde gittikçe artan veri karmaşıklığı perspektifinde Türk sözlü kültürünün dijital ve interaktif hikâye anlatımıyla nasıl entegre edilebileceğini ve interaktif medya tasarımı pratiklerinin sözlü kültürün iteratif yapısı ile nasıl alışverişe geçebileceğini incelemektedir. Araştırma, iki alan arasındaki simbiyotik ilişkiyi keşfederken Türk kültürel mirasının dijital medyada nasıl daha etkili bir şekilde aktarılacağı ve veri güdümlü hikâye anlatıcılığında soyut verilerin nasıl kullanılabileceği gibi meydan okumaları ele almaktadır. Ayrıca, çalışmada tasarım odaklı yaklaşımların, geleneklerin olumlu ve/veya bozuk işlevlerine karşı nasıl hizalanabileceği, yorumlama potansiyelinin etkisini ve bir ihtiyaç analizinin bu sorulara ne ölçüde cevap verebileceği sorgulanmaktadır. Çalışma, üç temel araştırma sorusu üzerine şekillendirilmiştir:

- (1) Farklı disiplinlerden uzmanların (Edebiyat, tarih, antropoloji, çağdaş dans, gazetecilik, sinema, performans sanatları, görsel sanatlar, etkileşim tasarımı ve oyun tasarımı vb. gibi) hikâye anlatımına bakış açıları nelerdir?
- (2) Sözlü hikâye anlatıcılığının interaktif ortamlarla ilişkilenebilirliği için uygun görselleştirme ve etkileşim modelleri tasarımlarının gereklilikleri nelerdir?
- (3) Bu ilişkilenebilirlik sürecinde yeni teknolojilerin potansiyeli nedir?

Metodoloji; edebiyat, tarih, antropoloji, çağdaş dans, Şamanizm araştırmaları, oyun tasarımı gibi farklı disiplinlerden uzmanlarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmeler ve bu görüşmelerin analizine dayanmaktadır. Görüşmeler, kuramsal kodlama metodolojisine göre analiz edilmiş ve çeşitli alanlardan profesyonellerin konuya yaklaşımları bütüncül ve detaycı bir bakış açısıyla incelenmiştir. Analizler sonucunda bu incelemenin daha iyi yürütülebilmesi için çıktılar kategorilendirilmiş ve beş ana çatı tema elde edilmiştir: Anlatı Yapıları, İnsan Odaklı Tasarım, Anlatıcı Perspektifi, Teknik ve Teknoloji Kullanımı ve Bilimsel Dinamikler. Bu temalar, içlerinde bulundukları alt temalar ve kodlarla sözlü kültür ve dijital anlatı arasındaki ilişkinin daha derinlemesine anlaşılmasına ve incelenmesine katkı sağlamıştır. Araştırma, Türk Sözlü Kültürü ve interaktif medya tasarımı arasındaki ilişkiyi daha verimli hale getirmeyi ve bu alandaki boşluğu doldurmaya katkı sağlamayı hedeflemektedir. Aynı zamanda, Türkiye'deki tasarımcıların araştırmanın konusu bazındaki ihtiyaç ve motivasyonlarını belirleyerek soyut verilerin ve kültürel kodların dijital anlatılara etkili bir şekilde nasıl entegre edilebileceği üzerine yenilikçi tasarım çözümleri geliştirilebilmesine fayda sağlamayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: İnteraktif Hikâye Anlatımı, Veri Güdümünde Hikâye Anlatımı, Kullanıcı Deneyimi Tasarımı, Türk Sözlü Kültürü, Disiplinler Arasılık

ABSTRACT

FROM ORAL CULTURE TO DIGITAL NARRATIVE: NEEDS FOR THE TRANSFER OF TURKISH ORAL CULTURE ELEMENTS THROUGH DATA- DRIVEN INTERACTIVE STORYTELLING

This research investigates the integration of Turkish oral culture with digital and interactive storytelling in the context of the increasing data complexity of today's world. It examines how interactive media design practices can engage with the iterative nature of oral culture. The study explores the symbiotic relationship between these two fields while addressing challenges such as the effective digital transmission of Turkish cultural heritage and the use of abstract data in data-driven storytelling. Furthermore, the research probes into how design-oriented approaches can align with the adaptive and/or maladaptive functions of traditions, the impact of interpretative potential, and the extent to which a needs analysis can address these questions. The research addresses three fundamental questions:

- (1) What are the perspectives on storytelling from experts in various disciplines such as Literature, History, Anthropology, Contemporary Dance, Journalism, Cinema, Performance Arts, Visual Arts, Interaction Design, and Game Design?
- (2) What are the requirements for designing appropriate visualization and interaction models for relating oral storytelling with interactive environments?
- (3) What is the potential of new technologies in this integration process?

The methodology relies on semi-structured interviews with experts from diverse disciplines including Literature, History, Anthropology, Contemporary Dance, and Shamanism Studies, as well as Game Design. These interviews have been analyzed using the Grounded Theory methodology, providing a comprehensive and detailed perspective on professionals' approaches to the topic. As a result of these analyses, findings have been categorized into five main thematic frameworks: Narrative Structures, Human-Centric Design, Narrator's Perspective, Usage of Technology, and Scientific Dynamics. These themes, along with their subthemes and codes, have contributed to a deeper understanding and investigation of the relationship between oral culture and digital narratives. The research aims to make the relationship Turkish Oral Culture and interactive media design more efficient and to fill gaps in this field. It also seeks to identify the needs and motivations of designers in Turkey regarding the research topic, thereby enabling the development of innovative design solutions that effectively integrate abstract data and cultural codes into digital narratives.

Keywords: Interactive Storytelling, Data-Driven Storytelling, User Experience Design, Turkish Oral Culture, Interdisciplinarity

ÖN SÖZ

“It takes a village”

Ön sözüme, çalışmam boyunca epey içli dışlı olduğum pek çok sözlü kültür ürünlerinden bir tanesiyle, fakat benim çalıştığım bölgeden çok uzakta bir bölgeden, bir atasözüyle başlamak istiyorum. Zira, bu süreci, adeta bir köyün ortak çabasıyla tamamlamış gibi hissediyorum. Hayatımın bu dönemini, kendi köyüm olarak gördüğüm, sevgili ailem, arkadaşlarım ve beni destekleyen sosyal çevrem sayesinde tamamladım. Henüz fikir aşamasındayken bile beni destekleyen, fikirlerimi olgunlaştırmam için en doğru yönlendirmelerde bulunan danışmanım Doç. Dr. Nur Cemelelioğlu'na, zorlandığım anlarda motive eden ve beni araştırmam için doğru insanlarla buluşturmaya çalışan herkese derin minnettarlığımı ifade etmek istiyorum. Geçtiğimiz iki yıl boyunca tanıştığım, sohbet ettiğim herkesin bu teze katkıda bulunduğunu söyleyebilirim. Özellikle hepsi alanında öncü ve marka olan pilot çalışma ve ana çalışma katılımcılarına da araştırmam için zaman ayırıp emek vererek paylaşımlarıyla araştırmamın kalitesini bir üst seviyeye taşıdıkları için minnettarım.

Ancak en büyük teşekkürlerimi; öncelikle, olmasaydı bu süreci nasıl atlatacağımı bilmediğim maddi, manevi, akademik her aşamada yanımda ve bana örnek olan başta canım annem Dr. Nesrin Zengin'e; zihnim ne zaman bulansa berraklık kazandıran, her zaman destek olan ve motivasyonumu tazeleyen ablam Ayşe Benginur Kahraman ve babam Ahmet Yaşar Zengin'e borçluyum.

Daha sonrasında da üniversite hayatımdan itibaren tanıştığım bize özgürlük sunmayı hedefleyen, bilgi ve vizyon kazandıran değerli hocalarıma; tez çalışmam için iki senedir onlarca planımızı ertelettiğim ve iptal ettiğim pek çok an da dahil olmak üzere, bütün endişelerimde bana sabır gösteren ve destek olan tüm arkadaşlarıma çok teşekkür ediyorum.

Bu tezi, hayatımdaki en büyük güç ve motivasyon kaynaklarımdan olan iki idolüme, anneme ve Mustafa Kemal Atatürk'e ithaf etmek istiyorum.

Zeynep Bilgenur Zengin

Mart, 2024; İstanbul

İÇİNDEKİLER

ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
ÖN SÖZ	v
İÇİNDEKİLER	vi
TABLolar LİSTESİ	ix
ŞEKİLLER LİSTESİ	x
KISALTMALAR LİSTESİ	xii
1. GİRİŞ	1
1.1. Gerekçe	1
1.2. Amaç	4
1.3. Araştırma Soruları	4
1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları	5
1.5. Evren ve Örneklem	5
1.6. Araştırmanın Özgünlüğü	9
2. TEORİK ÇERÇEVE	11
2.1. Hikâye Anlatıcılığı	11
2.1.1. Hikâye Anlatıcılığının Zaman İçindeki Dönüşümü ve Fonksiyonları	11
2.1.2. Hikâye Anlatıcılığı Yaklaşımları	12
2.2. Sözlü Kültür Ortamı ve Sözlü Hikâye Anlatıcılığı	15
2.2.1. İnteraktif Hikâye Anlatıcılığı ve Sözlü Kültür	17
2.3. İnteraktif Hikâye Anlatıcılığı	18
2.3.1. İnteraktif Hikâye Anlatıcılığı ve Kullanıcı Deneyimi Tasarımı	18
2.3.2. İnteraktif Medya ve Veriye Dayalı Hikâye Anlatıcılığı	20
2.3.2.1. Veriye Dayalı İnteraktif Hikâye Anlatıcılığı ve Sözlü Kültür	21
2.3.3. İnteraktif Tasarım Anlatıları için Teknolojik İmkân ve Mecralar	25
3. METODOLOJİ	28
3.1. Literatür Araştırması	30
3.2. Anlamlandırma: Görüşme Yapılandırılması ve Süreci	30
3.3. Tanımlama (Define): Veri Analizi ve Yorumlanması	30
4. ARAŞTIRMA VE ANALİZ	33
4.1. Görüşme Sorularının Oluşturulması	33
4.2. Çalışma Gruplarının Oluşturulması	37

4.3. Tanımlama: Veri Analizi.....	37
4.3.1. Verilerin Sınıflandırılması ve Organize Edilmesi.....	39
4.3.2. İkinci Tur Analiz.....	39
4.4. Anlamlandırma: Veri Analizi Yorumlama.....	41
4.4.1. Ana Tema: Anlatı Yapıları Kümesi	41
4.4.1.1. Anlatı Dinamikleri	42
4.4.1.2. Sözlü Kültür	46
4.4.1.3. Görsel Kültür.....	49
4.4.1.4. Metafor.....	52
4.4.1.5. Kompozisyon	55
4.4.1.6. Devamlılık.....	57
4.4.2. Ana Tema: İnsan Odaklı Tasarım Kümesi.....	60
4.4.2.1. Kullanıcı Odaklı Tasarım.....	61
4.4.2.2. İnteraktivite	65
4.4.2.3. Çevreleyicilik (Immersive)	68
4.4.2.4. İşlevsellik	70
4.4.3. Ana Tema: Anlatıcı Perspektifi Kümesi	72
4.4.3.1. Anlatıcı Motivasyonları	72
4.4.3.2. Profesyonel Kimlik	75
4.4.3.3. Anlatıcı Nitelikleri	77
4.4.3.4. Disiplinler Arasılık.....	79
4.4.3.5. Üretim Süreci	82
4.4.4. Ana Tema: Teknik ve Teknoloji Kullanımı Kümesi	84
4.4.4.1. Materyal	84
4.4.4.2. Mecra	87
4.4.4.3. Teknoloji	89
4.4.4.4. Üslup	91
4.4.5. Ana Tema: Bilimsel Dinamikler Kümesi.....	93
4.4.5.1. Toplumsal Koşullar/Bağlam	93
4.4.5.2. Metodoloji	96
4.4.5.3. Etik	99
4.4.5.4. Öğreticilik	100
4.4.5.5. İnovasyon	102
4.4.5.6. Kaynak Kullanımı	103
5. SONUÇ VE TARTIŞMA	106

5.1. Arařtırma Sorularının Cevaplanması	106
5.1.1. Arařtırma Sorusu 1	113
5.1.2. Arařtırma Sorusu 2	123
5.1.3. Arařtırma Sorusu 3	135
5.2. Arařtırma Sonuçları ve Literatüre Katkıları	145
5.3. Gelecek Çalışmalar	146
KAYNAKÇA	149
EKLER	163



TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Tüm Temalar, Genel Tablo ve Kullanım Dağılımı	40
Tablo 2. Anlatı Dinamikleri Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı	43
Tablo 3. Sözlü Kültür Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı	47
Tablo 4. Görsel Kültür Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı	49
Tablo 5. Metafor Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı	52
Tablo 6. Kompozisyon Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı.....	55
Tablo 7. Devamlılık Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı	58
Tablo 8. Kullanıcı Odaklı Tasarım Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı.....	61
Tablo 9. İnteraktivite Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı	65
Tablo 10. Çevreleyicilik Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı.....	68
Tablo 11. İşlevsellik Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı	70
Tablo 12. Anlatıcı Motivasyonları Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı	73
Tablo 13. Profesyonel Kimlik Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı	76
Tablo 14. Anlatıcı Nitelikleri Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı	78
Tablo 15. Disiplinler Arasılık Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı	80
Tablo 16. Üretim Süreci Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı	82
Tablo 17. Materyal Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı	85
Tablo 18. Mecra Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı	87
Tablo 19. Teknoloji Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı	89
Tablo 20. Üslup Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı	91
Tablo 21. Toplumsal Koşullar/Bağlam Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı	93
Tablo 22. Metodoloji Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı.....	97
Tablo 23. Etik Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı.....	99
Tablo 24. Öğreticilik Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı	100
Tablo 25. İnovasyon Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı.....	102
Tablo 26. Kaynak Kullanımı Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı.....	104
Tablo 27. Tasa Yurtsever ve Taneri'ye (2022) ait Etkileşimli Belgesel Analiz Tablosu.....	148

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Çalışma Grupları Detaylı Diyagram	7
Şekil 2. Çalışma Grubu: 1	7
Şekil 3. Çalışma Grubu: 2	8
Şekil 4. Çalışma Grubu: 3	8
Şekil 5. İş Akışı Diyagramı	29
Şekil 6. Pilot Görüşmeler	34
Şekil 7. Pilot Çalışma: İnternet Ortamında Kart Sınıflandırma Atölyesi.....	35
Şekil 8. Pilot Çalışma: Görsel İletişim Tasarımı Kart Sınıflandırma Çıktıları Örneği	35
Şekil 9. Zip-Scene Conference on Immersive Storytelling Bildiri Sunumu	36
Şekil 10. Örnek: Verilerin Sınıflandırılması	38
Şekil 11. Profesyonel Hikâye Anlatıcılığı.....	77
Şekil 12. Araştırma Sorusu 1, Değerlendirme Diyagramı: Temalar	109
Şekil 13. Araştırma Sorusu 2, Değerlendirme Diyagramı: Temalar	110
Şekil 14. Araştırma Sorusu 3, Değerlendirme Diyagramı: Temalar	112
Şekil 15. Araştırma Sorusu 1: Anlatı Yapıları Teması Diyagramı	113
Şekil 16. Araştırma Sorusu 1: İnsan Odaklı Tasarım Teması Diyagramı.....	115
Şekil 17. Araştırma Sorusu 1: Anlatıcı Perspektifi Teması Diyagramı	117
Şekil 18. Araştırma Sorusu 1: Teknik ve Teknoloji Teması Diyagramı.....	119
Şekil 19. Araştırma Sorusu 1: Bilimsel Dinamikler Teması Diyagramı.....	121
Şekil 20. Araştırma Sorusu 2: Anlatı Yapıları Teması Diyagramı	123
Şekil 21. Araştırma Sorusu 2: İnsan Odaklı Tasarım Teması Diyagramı.....	125
Şekil 22. Araştırma Sorusu 2: Anlatıcı Perspektifi Teması Diyagramı	128
Şekil 23. Araştırma Sorusu 2: Teknik ve Teknoloji Teması Diyagramı.....	130
Şekil 24. Araştırma Sorusu 2: Bilimsel Dinamikler Teması Diyagramı.....	133
Şekil 25. Araştırma Sorusu 3: Anlatı Yapıları Teması Diyagramı	136
Şekil 26. Araştırma Sorusu 3: İnsan Odaklı Tasarım Teması Diyagramı.....	138
Şekil 27. Araştırma Sorusu 3: Anlatıcı Perspektifi Teması Diyagramı	140
Şekil 28. Araştırma Sorusu 3: Teknik ve Teknoloji Teması Diyagramı.....	142
Şekil 29. Araştırma Sorusu 3: Bilimsel Dinamikler Teması Diyagramı.....	144

Şekil 30. Tasa Yurtsever ve Taneri'ye (2022) göre literatürdeki etkileşimli belgesel karakteristikleri ve kategorileri üzerine derleme.....	147
---	-----



KISALTMALAR LİSTESİ

AI	: Artificial Intelligence
AR	: Augmented Reality
ATT	: Ana Tema Toplam Kullanılma Sayısı
AS1	: Araştırma Sorusu 1
AS2	: Araştırma Sorusu 2
AS3	: Araştırma Sorusu 3
C	: Cümle
EU IV	: Europa Universalis IV
HCI	: Human-Computer Interaction (İnsan Bilgisayar Etkileşimi)
HMI	: Human-Machine Interaction (İnsan Makine Etkileşimi)
IoT	: Internet of Things (Nesnelerin İnterneti)
K	: Katılımcı
KBKO	: Katılımcı Bazlı Kullanılma Oranı
KO	: Kullanılma Oranı
S	: Soru
T	: Toplam
UCD	: User-Centered Design (Kullanıcı Odaklı Tasarım)
UI	: User-Interface (Kullanıcı Arayüzü)
UX	: User-Experience (Kullanıcı Deneyimi)
VR	: Virtual Reality (Sanal Gerçeklik)
XR	: Extended Reality (Artırılmış Gerçeklik)

1. GİRİŞ

Bu bölümde çalışmanın gerekçesi, amacı, kapsamı ve araştırma soruları ele alınacaktır.

1.1. Gerekçe

Günümüzde gittikçe artan bir veri karmaşıklığı bulunmaktadır. Bu karmaşıklığın ele alınması için de gerekli metodoloji ve organizasyonun geliştirilmesi, insanların doğru bilgiye ulaşma ihtiyaçlarına yönelik sistemlerin tasarlanması ve veri tabanlı hikâye anlatımı konseptlerinin geliştirilmesi büyük önem taşımaktadır. Yüklü verilerin ve teorik bilgilerin öğrenilmesinde veri güdümlü hikâye anlatıcılığı da gün geçtikçe daha fazla tercih edilen efektif bir anlatı yöntemi olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin, çeşitli araştırmalar hikâye anlatmanın öğrencilerin motivasyonunu artırdığını ve öğrenme sürecini kısaltarak başarılarını yükselttiğini göstermektedir (Kısacık & Çakar, 2023). Ayrıca, dijital hikâye anlatıcılığının öğretme ve öğrenme sonuçlarını iyileştirdiği bulunmuştur (Smeda vd., 2014). Bu nedenle, veri güdümlü interaktif hikâye kurgularının, dijitalleşme ve interaktivite ile iç içe olan yeni nesil için göz ardı edilemez bir öneme sahip olduğu görülmektedir. Bunun yanında sayısal verilerin yanı sıra, sözel ve nitel veri setlerine dayalı anlatıların da daha fazla geliştirilmesi gerekmektedir. Card, Mackinlay ve Shneiderman (1998) tarafından bilişi güçlendirmek için soyut verilerin bilgisayar destekli etkileşimli görsel temsillerinin kullanılması; “Enformasyon Görselleştirmesi (InfoVis)” olarak tanımlanmıştır. Bu doğrultuda da Riche vd. (2018), veri görselleştirmeyi daha kapsayıcı bir terim olarak kabul etmiş ve "veri" teriminin tüm görselleştirme varyasyonlarını - bilimsel görselleştirme (scientific-vis), bilgi görselleştirme (knowledge-vis), enformasyon görselleştirmesi (information-vis) - kapsadığını, çünkü veriye dayalı hikayelerin kendilerini herhangi bir özel veri türüyle sınırlamayacağını belirtmiştir. Bu bütünsel bakış açısı daha az somut olan bilgi kaynaklarının veriye dayalı hikâye anlatıcılığı teknikleriyle ele alınmasına dair yeni kapılar açmakla birlikte soyut verilerin veriye dayalı hikayeler için daha elverişli olan somut verilerin arasında fazla değerlendirilememiş olmasına yol açabilecek bir bakış açısıdır. Bahsi geçen “daha az

somut” bilgileri, sözlü kültür bağlamında değerlendirdiğimizde çeşitli toplumsal faydalar elde edilebileceği inancındayız. Örneğin, tarih derslerinde etnik ve kültürel farklılıkların göz ardı edildiği iddiaları göz önüne alındığında, bu alandaki anlatıların gelişimi, öğrencilerin ve vatandaşların öğrenme deneyimini iyileştirebilecek ve ulusal kimlik problemleri üzerinde etkili olabilecek tasarım çözümleri sunabilir (Yazıcı & Gündüğü, 2023). Dolayısıyla bu kapsama; tarih ile, antropolojik ve folklorik anlatılar gibi sözlü kültüre dayalı literatürün de daha sık dahil edilmesinin savunulması gerekliliği bulunmaktadır. Aynı açıdan düşündüğümüzde yeni teknolojilerle inşa edilecek anlatı türlerinin Türkiye odaklı ve kökenli anlatılarla uygulanmasının da yüksek fayda potansiyeli barındırdığı da ifade edilmelidir.

Bu bağlamda yerel odaklı anlatıların kullanılma önemi, Said'in (1978) 'Oryantalizm' çalışması ve Hannerz'in (1992) kültürel akışlar üzerine teorileri, kültürel emperyalizmin, yerel kültürel öğelerin çeşitliliğini ve özgünlüğünü nasıl tehdit edebileceği vurgusu üzerinden değerlendirmek de araştırmaya farklı bir misyon kazandıracak niteliktedir. Kültürel emperyalizme karşı yerel kültürel ürünlerin akılcıca korunması ve sürdürülmesi küreselleşen dünya için kritik bir çabadır. Çünkü küreselleşme trendi ile, yerel ürünlerin teşvik edilmesi, bu ürünlerin varlıklarına tehdit de oluşturabilir (Ismawati vd., 2022). Kapitalist ana akımların ve kurumsal dinlerin yayılması, zaman içinde yerel kültürlerin homojenleşmesine ve kültürel ürünlerin marjinalleşmesine yol açmıştır. Bu doğrultuda bazı toplumların Şamanist veya Paganist dönemdeki kültürel değerleri, mitolojileri ve belleklerinin zaman içinde gölgede kalması, çarpıtılması, içinin boşaltılması veya anlam değişimine uğraması gibi yozlaşma riskleri bulunmaktadır. Örneğin, Türkiye’de son 20 sene içerisinde devlet desteği ile çekilen tarih dizileri ve filmlerin bu yaklaşımın tesiri altında olduğu söylenebilir. Bölükbaşı, bu yapımların Eski Türklerin imajlarını Araplaştırmak ve eski Türk dini ve yaşantısını Türklerle birlikte sürdüren Moğolların da İslam düşmanı, Şamanist ve sapkın bir topluluk olarak gösterildiğini iddia etmektedir (Bölükbaşı, 2022). Bu durum, halkların belleklerini ve yerel kültürel ürünlerin korunmasının ve kültürel çeşitliliğin sürdürülmesinin ve sorgulanmasının elimizdeki “otantik hikâye malzemelerine” sahip çıkılmasının önemini artırmaktadır.

Kültürel emperyalizm, yerel değerler ve gelenekler üzerindeki etkisini artırırken, buna karşı sağlıklı refleksler geliştirmek adına geleneklerin uyumlu faydalılığı da önem kazanmaktadır. Bu bağlamda, bazı geleneklerin arkaik ve bireylere zarar verici

özellikler taşıyabileceği göz önünde bulundurulmalıdır. Bu durum, tasarım odaklı düşünce metodolojisinin geleneklerin olumsuz ya da bozuk işlevlerine karşı eleştirel yaklaşma sorumluluğunu ve yorumlama potansiyelini ön plana çıkarır. Dolayısıyla bu araştırmanın kapsamındaki çalışmalar, kültürel emperyalizme karşı yerel kültürel ürünlerin kimliklerini koruma ve geliştirme mücadelesine nasıl katkıda bulunabilirini sorgulamaktadır. Öte yandan toplumların karşı refleks olarak arkaik geleneklere radikal ve hamasi bağlar geliştirmesi durumunda tasarım düşüncesinin “problem” çözme yaklaşımlarının nasıl konumlanabileceğine dair de kendini değerlendirmesi gerektiği düşünülmektedir. Bouchard ve Thériault (2003), savunma mekanizmalarının ve başa çıkma stratejilerinin uyumlu veya uyumsuz özelliklerini inceleyerek, uyumlu ve uyumsuz özellikler arasındaki farkı belirlemenin önemine işaret eder. Bu ayrım, geleneklerin sağlıklı uyum sağlama kapasitesini değerlendirmek ve dönüşüm alanlarını belirlemek için tasarım odaklı düşünce bağlamında değerlendirilmesine ihtiyaç duyulan bir alan olarak kabul edilebilir.

Adorno ve Horkheimer'ın (1944) 'Kültür Endüstrisi' teorileri de küresel kültürel ürünlerin standardizasyonunun ve yaygınlaşmasının yerel ve orijinal eserleri nasıl gölgede bırakabileceğini ortaya koymaktadır. Tasarım çalışmalarının temel felsefesi de tasarım çıktılarının organik ve üretildiği alana özel olarak geliştirilmesini önerir. Aynı bağlamda bu yaklaşım lokal ve orijinal eserlerin en evrensel niteliklere ulaşabileceği yaygın görüşünü besleyecek tasarım çıktıları üretilmesini sağlar. Dolayısıyla, tasarım disiplini, soyut kültürel mirasların günümüzdeki serüveninde eleştirel sorgulamalara yardımcı olabilecek nitelikte bir yaklaşımdır. Öte yandan, interaktif medya tasarımında, kültürlerin geçmişteki ‘biçimsel’ çözümlerinden ilham almanın önemli olduğu düşünülmekte ve bu doğrultuda çeşitli çalışmalar yürütülmektedir (Ünlüer, 2010; Goldschmidt & Smolkov, 2006).

Dolayısıyla örneğin “Türk mitolojisi ve sözlü kültürü kaynaklarından türetilen interaktif anlatılar, yöntemi ve içeriğinin kendi kültürümüze devşirilerek geliştirildiği bir içerikten çok daha nitelikli olabilir mi?” sorusu bu araştırmanın temelini oluşturmuştur.

2022 yılında artık Türk mitolojisi, varlığı ve yokluğu tartışılan belirsiz bir konu değil, sosyal bilimlerin ve sanatın her alanında üretimlerden beslenen bir dünya konumuna gelmiştir (Bölükbaşı, 2022). Bu doğrultuda bu araştırma Türk Şamanizm'i ve interaktif tasarım kuramı odaklı disiplinler arası bir çalışma motivasyonu

başlatılmıştır. Fakat süreç içerisinde son yıllarda yükselen disiplinler arası inisiyatif oranlarına rağmen Türk Şamanizm'inin de ötesinde Türk sözlü kültür unsurları ve Türk mitolojisinin interaktif tasarım kuramı ile çalışıldığı örnek alınabilecek araştırmalara veya incelenebilecek olgunlaşmış kullanıcı deneyimlerine fazlaca rastlanılamamıştır. Bu durum bahsi geçen bir çalışma için alınabilecek referans noktalarının da eksikliğini ortaya çıkarmıştır. Dolayısıyla, referans eksikliğini kapatmak amacıyla bu perspektifte bir sentez çalışmaya giriş yapabilmek için Türk sözlü kültür unsurlarının interaktif medya ortamları ile aynı çatıda buluşabilmesi adına bir ihtiyaç analizi yapılmasına karar verilmiştir.

Araştırmanın temel gerekçesi ise simbiyotik bir yapıya sahiptir. Çalışma hem Türkiye'deki tasarımcıların, veri güdümlü interaktif hikâye anlatı ortamlarında geçmişten ilham alarak üretim yapabilmeleri için tasarım süreçlerinin ihtiyaçlarının anlaşılmasını, hem de Türk sözlü kültürünün dijital ve interaktif hikâye anlatımıyla sürdürülebilmesi için yöntemlerin geliştirilmesini önemsemektedir.

1.2. Amaç

Bu çalışma, hikâye anlatımı ve sözlü kültüre dair öğrenme deneyimini ve tasarım gereksinimlerini belirleyerek Türkiye'de Türk Sözlü Kültürü temelli kaliteli interaktif tasarım çıktıları oluşturmak için üretici tarafındaki dinamiklerin analiz edilmesiyle sözlü kültür külliyatına dair öğrenme deneyimine nasıl katkılarda bulunabileceğine dair bir ışık tutmayı amaçlamaktadır. Bu sayede bir yandan da başarılı bir tasarım çıktısının geçmişteki formların günümüze veya yurtdışındaki başarılı örneklerin bölgemize doğrudan aktarılmasıyla değil, bunların -kendi dönem ve bölgelerindeki teknolojik ve içerik kısıtlamaları ile- yaratım sürecinde çözüm olarak ortaya konmuş fikirlerinin, lokal bir içerikle ve orijinal bir şekilde uyarlanabilmesi ile gerçekleşeceği düşüncesinden yola çıkarak üreticiler için de farklı çıkış noktaları sağlanabilmesi amaçlanıyor.

1.3. Araştırma Soruları

Görsel veya literal hikâye anlatma yöntemleriyle sözlü kültürün iletilmesi üzerine yapılan araştırmalar uzun bir süredir devam etmektedir (Segel & Heer, 2010). Ancak, günümüzün bilgi yükü altında olan döneminde, yüksek kaliteli bir kullanıcı

deneyimiyle tarihsel bilgilere ulaşmak giderek zorlaşmaktadır. Bu nedenle, bu çalışma Türk sözlü kültür mirası çerçevesinde etkileşim tasarımı, veri görselleştirme ve hikâye anlatma tekniklerinin kesişimini araştırma doğrultusunda üç araştırma sorusu ele almaktadır:

(1) Farklı disiplinlerden uzmanların (Edebiyat, tarih, antropoloji, çağdaş dans, gazetecilik, sinema, performans sanatları, görsel sanatlar, etkileşim tasarımı ve oyun tasarımı vb. gibi) hikâye anlatımına bakış açıları nelerdir?

(2) Sözlü hikâye anlatıcılığının interaktif ortamlarla ilişkilenebilmesi için uygun görselleştirme ve etkileşim modelleri tasarımlarının gereklilikleri nelerdir? (Masal, destan, ritüel, ayin, atasözü veya kolektif bilinçdışı gibi sözlü kültürel mirasların bilgi aktarımının desteklenmesi; kullanıcı gereksinimlerinin belirlenmesi, görsel, veri odaklı etkileşimli hikâye anlatımı için işitsel ve dokunsal öğelerinin rollerinin incelenmesini içerir.)

(3) Bu ilişkilenebilme sürecinde yeni teknolojilerin potansiyeli nedir? (Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, karma gerçeklik, haptik ve jest tabanlı arayüzler vb.) potansiyeli nedir?

1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu kapsamda dörder kişilik üç çalışma grubu oluşturulmuştur: "Sosyal Bilimler", "Tasarım Metodolojisi" ve "Uygulamalı Sanatlar". (Bkz. Şekil 2,3 ve 4) Yapılan görüşmeler üzerinden elde edilen veriler açık kodlama analiz metodu ile işlenmiş, belli kavram setleri belirlenmiş ve bu kavramların çalışma grubu için anlamları çözümlenmiştir. Türkiye'deki hikâye anlatıcılığı ile ilgili çalışmalar yapan profesyonellerin ortak ve farklı görüşleri ortaya konmuştur. Bu çalışma, Türkiye'de veri güdümlü interaktif hikâye anlatıcılığı inisiyatifi için üretici tarafındaki yaklaşım biçimleri, ihtiyaçları, motivasyonları ve kısıtlarını inceleyerek, konuya dair entelektüel tartışmalar ve proje fikirlerinin geliştirilmesine zemin hazırlamaktadır.

1.5. Evren ve Örneklem

Bu yüksek lisans araştırmasının bağlamı interaktif medyalar yoluyla yapılan hikâye anlatıcılığına dair geliştirici tarafındaki ihtiyaçların analizidir. Bu nedenle, akademik bilgi sahiplerinin konuyla ilgili yaklaşımlarını ve bu yaklaşımların bileşenlerini

anlamak önemlidir. Bu kapsamda bahsedilen tanıma uygun uzmanlarla yarı-yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Çalışma grupları oluşturulurken konunun disiplinler arası yaklaşımına uygun olması amacıyla özellikle birden fazla alanla ilişkili disiplinler arası pratikleri olan uzmanlar tercih edilmiştir. Seçilen uzmanların tamamı lisansüstü seviyede alanlarıyla ilgili çalışmalarda bulunmuş kişilerden seçilmiştir. 12 katılımcının 9 tanesi de aktif olarak akademisyenlik yapmaktadır. 11 tanesi lisansüstü dereceye sahiptir. Fakat görüşmeler yine de katılımcıların temel uzmanlık alanlarına göre dörder kişiden oluşan 3 çalışma grubuna ayrıştırılmıştır. Çalışma grupları “Sosyal Bilimler”, “Tasarım” ve “Uygulamalı Sanatlar” çatılarından oluşturulmuştur. Katılımcıların her biri alanında Türkiye’de ilk veya sayılı çalışmalar yapan uzmanlardır. Genel özet itibariyle araştırma boyunca katılımcılardan (K1, K2 vb. şeklinde) bahsedilirken aynı zamanda aşağıdaki sınıflandırmaya göre katılımcıların temsil ettiği çalışma grubundan da bahsedilmiştir.

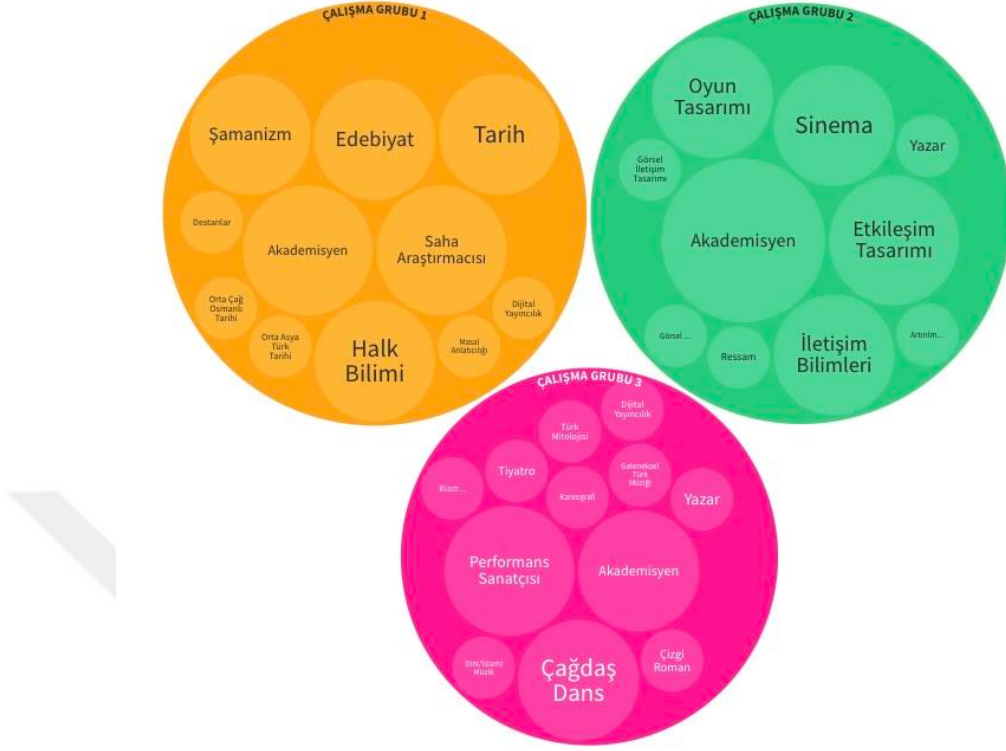
Çalışma Grubu 1: Sosyal Bilimciler (K1, K2, K3, K4)

Çalışma Grubu 2: Tasarımcılar (K5, K6, K7, K8)

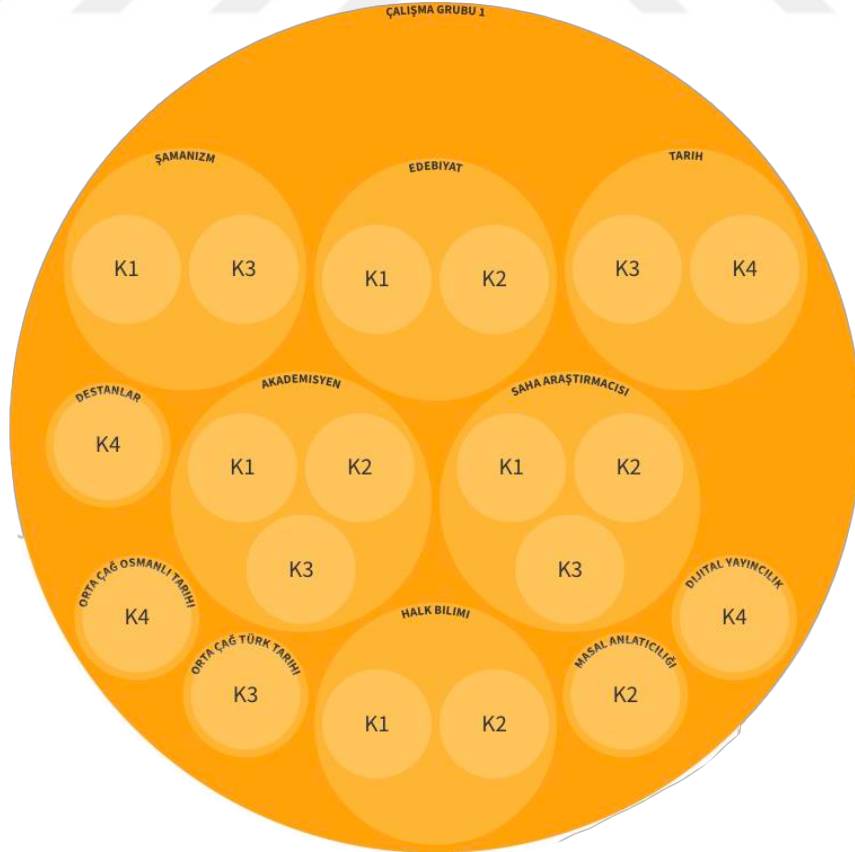
Çalışma Grubu 3: Sanatçılar (K9, K10, K11, K12)

Katılımcıların uzmanlık alanları ile ilgili detaylı bilgi Şekil 1’de paylaşılmıştır. Her bir çalışma grubunun uzmanlık alanları ve hangi alanlarda kaç numaralı katılımcıların bulunduğu ise Şekil 2, 3 ve 4’te paylaşılmıştır. Araştırmanın geri kalanında kullanıcı görüşmelerine dair herhangi bir atıfta veya katılımcıların bahsi geçtiğinde tekrar bu katılımcının ait olduğu çalışma grubu veya uzmanlık alanının altı çizilmemiştir. Şekil 1’deki bilgilerin değerlendirilerek okumanın yapılması tavsiye edilir.

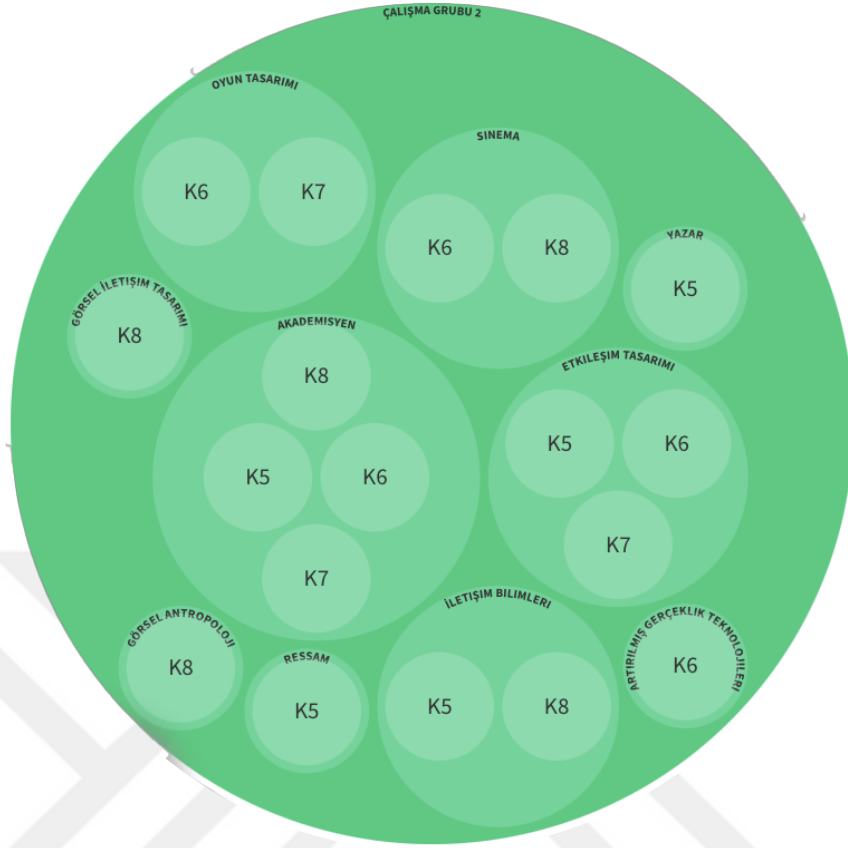
Şekil 1. Çalışma Grupları Detaylı Diyagram



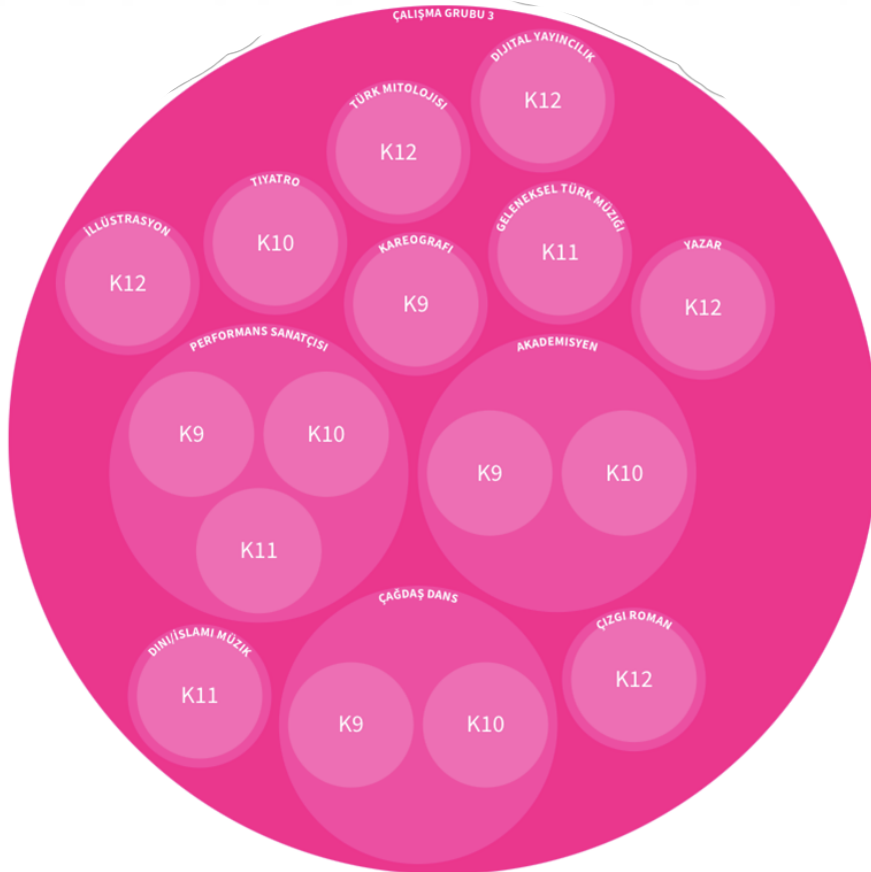
Şekil 2. Çalışma Grubu: 1



Şekil 3. Çalışma Grubu: 2



Şekil 4. Çalışma Grubu: 3



Görüşmeler, konuyla ilgili uzmanların bilgi edinme, bilgi aktarma, konuya dair motivasyon, konu özelindeki otantik yaklaşım, örüntüler ve hedef kitleleri ile iletişim gibi açılardan incelenmesiyle sektörel çevreden anlatı deneyimine yansıyan çevresel faktörlere, dijital ve teknik gelişmelere ve uygulanabilirlik çalışmalarına kadar çeşitli dinamikleri ortaya çıkarmıştır. Çalışma grupları da bu çıkarımların farklı disiplinlerle olan ilişkisinin rahatça analiz edilebilmesine olanak sağlamıştır. Raporlama boyunca elde edilen kod bahsetme sıklıklarında tüm katılımcılar tarafından 50%'nin üzerinde sıklıkla bahsedilen kodlar tez içerisinde özellikle araştırma verileri içerisinde alıntılarla desteklenerek daha detaylı bir şekilde yorumlanmıştır.

1.6. Araştırmanın Özgünlüğü

Bu araştırma, veriye dayalı anlatı çerçevesinde, nicel değil, nitel verilerin nasıl görselleştirilebileceğine odaklanmaktadır. Riche vd. (2018), veriye dayalı hikayeleri genellikle veri grafikleri, veri görselleştirmeleri veya veri dinamikleri tarafından tasvir edilen bu veri kanıtlarını içeren veya veriye dayalı bir anlatıdan başlayan ve belirli bir hikâyeyi doğrulamak veya genişletmek için bu verileri içeren hikayeler olarak tanımlar. Soyut verileri görselleştirmenin zorluklarına odaklanan bir araştırma disiplini olarak ise enformasyon görselleştirmesini işaret eder ancak veriye dayalı hikayeler açısından, soyut verilerin somut verilerden türetildiği düşüncesiyle birlikte böyle bir ayırım yapmaya gerek olmadığını ve veriye dayalı bir hikâyenin, somuttan soyuta, veri sürekliliğinin herhangi bir yerinden ortaya çıkan her türlü veriye dayanabileceğini ifade etmektedirler ve "veri görselleştirmesi" tanımlarına soyut verileri ayrıca dahil etmemişlerdir (Riche vd., 2018). Bu sınırlandırma ışığında, soyut ve nitel verilerin veriye dayalı hikâye anlatımlarında kullanılması özel bir odakla fazla ele alınmamış ve sıkça örneği ile karşılaşılmayan bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Nitel araştırma çıktılarının hikayeleştirilmesi veya dahası ulaşılabilirliği ise literatürde bir eksiklik olarak değerlendirilebilir. Davey ve Benjaminsen (2021), akademik dergi makalelerinin çoğu zaman uzun vadeli niteliksel saha çalışmalarının zengin anlatımlarını kapsamadığını ve dolayısıyla yaratıcı hikâye anlatımının araştırmacılara bulgularını yansıtmak ve iletmek için alternatif bir yol sunduğunu belirtmişlerdir. Bu yolda, çalışmalarında dijital hikâye anlatımını, niteliksel verileri toplamak için giderek daha fazla kullanılan, ancak sonuçları iletmek için pek sık

kullanılmayan yeni ortaya çıkan bir araştırma metodolojisi olarak konumlandırmışlardır (Davey & Benjaminsen, 2021).

Araştırma iletişimine alternatif yaklaşımlar, yaratıcı hikâye anlatımı gibi, araştırma bulgularını daha kolay yorumlanabilir, anlamlı ve ilgili hale getirebilir (Christensen, 2012). Dijital hikâye anlatımı, nitel veri toplamak için giderek daha fazla kullanılan bir metodolojidir. Ancak, genellikle araştırma bulgularını paydaşlara iletmek için yaygın olarak kullanılmaz (De Jager vd., 2017). Son yıllarda, literatürde eğitim ve araştırmada çeşitli yeni dijital hikâye anlatımı temelli yöntemleri kapsayan çalışmalar giderek artan miktarda görülmüştür. Ancak, De Jager vd.'nin (2017) raporladığı gibi, dijital hikayelerin nitel araştırma yayımı için potansiyeli sistematik olarak incelenmediğinden, bu alanda dijital hikâye anlatımı üzerine literatür eksikliği bulunmaktadır. Ayrıca, hikâye anlatımının, sosyal bilimler içinde, bir araştırma hikayesinin "iyi," "geçerli" veya "otantik" olup olmadığı konusunda neyin önemli olduğu açısından kabul edilen bir araştırma yayımı formu olarak yeri tartışmalı ve sorgulanmaktadır (Barone, 2009; Christensen, 2012; Richardson, 2002). Bunun yanında bu tez kapsamında hikâye anlatıcılığının dijital gerçekleştirilmesinin ötesinde interaktivitesi de bulunmaktadır. Çalışma aynı zamanda, Türk sözlü kültür unsurlarını ele alan ve kullanıcı deneyimi tasarımı anlayışı ile bir arada değerlendirmeyi gündemine alan öncü olabilecek bir çalışmadır. Özellikle son dönemlerde sanal ortamda pek çok oyunun içeriğini farklı kültürlerle özgü kültürel motifler, anlatılar ve kahramanlar oluşturmakta ve bu oyunlarda kullanılan müzikler, motifler, anlatılar, kahramanlar kültür endüstrisinin olduğu kadar kültürel tanıtımın da önemli unsurları olmaktadır (Çetinkaya, 2022).

Araştırma, Uruz: Return of the Er Kishi gibi Türk sözlü kültürü kaynaklı kültürel üretim ve aktarım işlevi gören dijital ve interaktif girişimlerin gelişiminin desteklenmesi için bir veri kaynağı oluşturulması adına, Türk sözlü kültürü ve interaktif tasarımın birleşimiyle yenilikçi bir yaklaşım sunmaktadır. Bu perspektifte, Türkiye'deki sözlü kültür mirasını modern medya araçlarıyla etkileşimli bir şekilde sunmayı hedeflemekte ve bu alanda bir boşluğu doldurmayı amaçlamaktadır.

2. TEORİK ÇERÇEVE

Bu bölümde, bu araştırmanın ilgilendiği ‘hikâye anlatıcılığı’, ‘veri güdümünde hikâye anlatıcılığı’, ‘etkileşimli medya teorileri’ ve ‘Türk sözlü kültür unsurları’ genel anlamda ele alınmıştır. Bu bağlamda bu yaklaşımların birbirleri ile olan ilişkilerine değinilmiştir. Bu tez kapsamında yapılan literatür çalışmasında sözlü hikâye anlatıcılığı ve veri güdümündeki etkileşimli anlatı tasarımı üzerinden ilerletilen çalışmalar incelenmiş ve içerikleri bağlamında ilişkilendirilerek sunulmuştur.

2.1. Hikâye Anlatıcılığı

Hikâye, belirli nesnelerin (kitap gibi) veya performansın (film veya oyun gibi) içerdiği teorik bir kavramdır ve tamamen subjektif olan bir iletişim nesnesidir. (Zeman, 2017) Hikâye anlatıcılığı ise, insanlığın zamansız bir parçası olarak kabul edilir ve mesajları iletme için kullanılan, olay örgüsü, karakterler, temalar ve duygular gibi unsurları barındıran bir sanat olarak tanımlanabilir. Bu sanatın farklı alanlarda nasıl kullanıldığını incelemek, geniş uygulama yelpazesini anlamak açısından önem arz etmektedir. Yerli bilgi, bellek ve geleneklerin korunması ve yeni nesillere aktarılırken yaşatılması bağlamında hikâye anlatımının rolü, kültürel mirasın sürekliliğini sağlamak ve kuşaklar arası anlayışı artırmak için önemlidir. Hikayelerin kurtarılmasının bu sürekliliği desteklemedeki kritik rolü tartışılırken, Rossiter ve Garcia (2010) dijital hikâye anlatıcılığının öz ifade, topluluk oluşturma ve eğitimdeki potansiyelini vurgulamaktadır. Bu bağlamda hikâye anlatıcılığı farklı disiplinler için deneyimi farklı açılardan zenginleştiren çok önemli bir unsur olarak değerlendirilebilir.

2.1.1. Hikâye Anlatıcılığının Zaman İçindeki Dönüşümü ve Fonksiyonları

Hikâye anlatıcılığı geçmişten günümüze insanlığın sosyalleşme, haberleşme, şifacılık ve öğrenme gibi çeşitli alanlarında pek çok ihtiyacını karşılamıştır. Varlığı boyunca her zaman bir işlevi bulunmuştur ve tasarım disiplini perspektifinden baktığımızda insanlığın ilk tasarımları olarak kabul edilebilir nitelikte bir yaklaşımdır. İletişim ve

bağlantı aracı olarak, bireylerin deneyimlerini paylaşmalarını, bilgi aktarmalarını ve sosyal bağlar kurmalarını sağlamıştır. (Bowden vd., 2016; Kang, 2014). Hikâye anlatıcılığı ve fonksiyonları bu çalışmanın gerekçesi göz önünde bulundurulduğunda önem arz etmektedir. Zira bu süreç, topluluklar içinde iş birliğinin düzenlenmesinde de hikâye anlatıcılığını kritik bir konuma yerleştirmiştir. (Smith vd., 2017).

Hikâyenin insanlar üzerindeki iyileştirici etkileri de göz ardı edilmemelidir. Brockington ve diğerleri (2021), hikâye anlatımının kortizol seviyelerini ve ağrıyı azaltırken, oksitosin ve pozitif duyguları artırdığını göstermektedir. Sözlü kültür ortamlarında hikayeler; üretmeye, eğitime, sosyalleşmeye, duyguların sembolik aktarımına eşlik etmektedir. Bu bağlamda kuşaklararası değer aktarımı, psikolojik iyilik haline pozitif etki, kültürel kodlarla sembolik iletişim gibi işlevlere sahip sözlü kültür ürünleri ve akabinde hikayeler, toplumsal yaşam ile iç içe bir zamana ve mekâna aittir. Aynı zamanda birlikte üretmenin ve tüketmenin sonucu olarak yaratılan ve aktarılan bir eğlence aracıdır (Çetinkaya, 2022). Bu doğrultuda, hikâye anlatımı; insanlığın iletişim, sosyal bağlantı, iş birliği, pedagoji, mental sağlık, ruhsal iyilik hali ve kültürel koruma gibi hayati işlevlerini yerine getirdiği, pek çok çalışmada gözlemlenebilir durumdadır. Yapılan taramalar hikâye anlatımının bu işlevlerini anlayarak ve bunları kullanarak, deneyimleri iyileştirmek, iletişimi ve öğrenmeyi geliştirmek, toplumsal uyumu ve duygusal refahı teşvik etmek gibi işlevlerinin kullanıcı merkezli tasarım metodolojisinin çözüm odaklı yapısı ile büyük benzerlikler bulundurduğunu göstermiştir.

2.1.2. Hikâye Anlatıcılığı Yaklaşımları

Geçmişte kültürel ve eğlence odaklı sözlü anlatı unsurları her zaman, emek üretim süreçlerinin bir parçası olmuştur. Ekin biçme, koyun gütmeye, bulgur çekme gibi eylemlere eşlik eden türküler, mânî ve bilmeceler veya üretimin olmadığı soğuk kış gecelerinde anlatılan masallar, doğayı ve gündelik uğraşları (madımak toplama, ekin biçme, avcılık, hayvancılık vb.) taklit eden danslar, “tapınış, bolluk törenleri, büyüsel vesileler, her türlü sevinç, kutlama vesileleri” (And, 2012) ile oynanan oyunlar, üretim, çalışma ve kültürel yaratım ilişkisini ortaya koyan örneklerdir (Çetinkaya, 2022). Zaman içinde gündelik yaşam ritminin değişmesiyle birlikte bu ilişkiler ve hikâye anlatıcılığının gündelik hayattaki konumu da yer değiştirmiş dolayısıyla çeşitli hikâye anlatım yaklaşımları ortaya çıkmıştır.

Sanayileşme ve endüstrileşme gündelik hayatın temel ihtiyaçlarını dönüştürdüğü gibi eğlence, kültürel aktiviteler ve boş vakitleri değerlendirme anlayışını ve bu doğrultuda hikâye anlatıcılığının yaklaşımını, etki ve uygulama alanlarını da farklılaştırmıştır. Günümüzde ise artık hikâye anlatıcılığı bir yöntem ve başlı başına bir disiplin olarak geniş ve çeşitli bir kapsamda ele alınmaktadır. Bu süreçte, endüstrileri dönüştürme gücüyle birlikte hikâye anlatıcılığı da başlı başına bir endüstriye dönüşmüştür. Toplumsal konuların yanı sıra kültür, sanat, teknoloji, medya ve daha pek çok alanda varlığını sürdürmektedir. Teknolojinin ve yeni medya ortamlarının gelişimi ile farklı etki alanları da elde eden bir sektöre dönüştürmüştür. Çetinkaya'nın (2022) ifadesine göre sanayileşme ile birlikte de bireyselliğin artması, eğlence kavramının çalışma saatleri dışında kalan zamanlara ayrılmış olması gibi etkenler bireyleri birileri tarafından geliştirilen ve tasarlanan eğlence anlayışının katılımcısı durumuna getirmiştir.

Bireyler artık, sözlü kültür ortamında “yaratıcısı ve icra edicisi” olduğu eğlencenin modern çağda “izleyicisi ve tüketicisi” hâline gelmiştir (Çetinkaya, 2022; Lefebvre, 1991/2012, 1974/2015, 1968/2016). Bu değişim farklı parametreleri doğurmuş ve kültür endüstrileri, transmedya hikâye anlatıcılığı ve görsel hikâye anlatımı gibi entegre sektörel dinamikler geliştirmiştir. Bu dinamiklerin farkında olmak araştırmanın sac ayaklarının birbiri ile olan etkileşimini sağlıklı değerlendirmek için kritiktir.

- **Kültür Endüstrilerinde Hikâye Anlatımı**

Post-endüstriyel dünyada, hikâye anlatımı hem pragmatik hem de kültürel amaçlar için hizmet veren merkezi bir kültürel öge olarak yeniden ortaya çıkmıştır (Sax, 2006). Kültürel iletişimde hikâye anlatımının kullanımı, gazetecilik, turizm, müzeler ve sergiler gibi çeşitli endüstrilere, sanal gerçeklik (VR) hikâye anlatımının kullanımı dahil genişlemiştir (Yang, 2022). Bu genişleme aynı zamanda pek çok platformda pek çok kullanıcının deneyimlerinin oluşmasına ve bize yeni veriler getirmesine de yol açmıştır. Hikâye anlatımı, kültürel bağlamlarda araştırma verisi toplama ve multidisipliner müdahaleler geliştirme için de değerli bir yöntem olarak tanınmıştır (Palacios, 2014). Ayrıca, hikâye anlatımı ve kollabratif yaratım süreçlerinin, kültürel miras arabuluculuğu, turist deneyimi ve topluluk katılımı gibi alanlar üzerinde olumlu bir etkisi olduğu gösterilmiştir (Roque, 2022). Bu örnekler doğrultusunda kültürel ürünlerin kitlelere ulaşmasında hikâye anlatıcılığının potansiyelini görebiliyoruz. Bu

ilişki göz önüne alındığında, sadece geleneksel pratiklerde değil oyun endüstrileri gibi yeni yeni devleşmiş alanlarda da hikâye anlatıcılığı hayati bir noktada konumlanmaktadır. Genel olarak, hikâye anlatımı, kültür endüstrilerinin korunmasına, teşvik edilmesine ve genişletilmesine katkıda bulunmaktadır.

- Transmedya Hikâye Anlatımı

Transmedya anlatıları, kültür endüstrileri bağlamında önemli bir rol oynamaktadır. Transmedya hikâye anlatımı, çeşitli medya bileşenleri aracılığıyla bir merkezi hikâye fikrinin genişletilmesini ve zenginleştirilmesini içerir ve izleyici katılımını ve medya yaratımında etkileşimi davet eder (Benedict ve Pence, 2012). Bu aslında hikayelerin markalaşması olarak da rahatlıkla özetlenebilir. Var olan anlatıları derinleştiren, genişleten ve bağlantılarını kuvvetlendiren transmedya hikâye anlatımı, bir hikâye dünyası içinde çeşitli perspektiflerin ve yorumların keşfedilmesine olanak tanır (García, 2018; Kustritz, 2021). Bu markalaşma sürecinin izleyici etkileşimi ve tatmini üzerindeki pozitif etkisi daha önce araştırmacılar tarafından da kanıtlanmıştır. (Bevan, 2018; Karlin & Johnson, 2011; O'Meara). Transmedya hikâye anlatımının uygulaması yalnızca kurgusal içerikle sınırlı değildir, aynı zamanda kültürel mirasın teşviki ve eğitim stratejilerine de uzanır (Martínez-Sala vd., 2019; Monaci, 2015). Medya endüstrisi içindeki anlatıları çeşitlendirme potansiyeline sahip olup, farklı karakterlerin ve temaların keşfine katkıda bulunur (Kustritz, 2021). Bu bağlamda bu araştırmanın kapsamını ilgilendiren Türk sözlü kültür ürünleri, Türk destanları ve mitolojisi gibi hikâye temelli literatürlerin deyim yerindeyse 'markalaşması' hem ilgisinin alımlama deneyimini pozitif etkileyecek bir hareket hem de literatürün gelişmesine olanak sağlayacak bir fırsata dönüşebilme potansiyeli bulunmaktadır. Genel olarak, transmedya anlatıları, kültür endüstrileri bağlamında çevreleyici hikâye anlatımı deneyimleri, izleyici etkileşimi ve kültürel içerik genişlemesi için fırsatlar sunar (Benedict & Pence, 2012; Bevan & O'Meara, 2018; Kustritz, 2018).

- Görsel Hikâye Anlatımı

Yaratıcı kültürel endüstriler bağlamında sözlü kültür ürünlerinin imge üretiminin ve tasarımının en önemli kaynaklarından birini oluşturduğu dijital çağda, aktarılan içerik kadar içeriğin görsel olarak pazarlanması da önem kazanmaktadır. (Çetinkaya, 2022) Sözlü kültür unsurlarında dijital çağın sözlü ve yazılı kültürde işitsel duyuların ve sözlü ifadenin baskınlığı sebebiyle görsel hikâye anlatımı yakın döneme kadar geri planda

kalmıştır. (Lefebvre, 1968/2016). Halbuki, bu dünyayı sözcüklerle anlatırız fakat sözcükler dünyayla çevrelenmiş olmamızı hiçbir zaman değiştirmez (Berger, 1972/2017). Görsel hikâye anlatımının esasında insanların henüz konuşmayı dahi öğrenmeden tanıştığı bir kavram olduğunu iddia etmek mümkündür. İnsanlık her zaman çevresinde gördüklerini anlamlandırma ve bir bağlantı kurma eğilimindedir. Bunun yanında hikayeleri aktarmak ve izleyicilerle etkileşim kurmak için illüstrasyonlar, grafikler, haritalar ve infografikler gibi görsel unsurların kullanılmasını da içerir. Literatür, görsel hikâye anlatımının farklı yönlerini, iletişim ve anlayış üzerindeki etkisini incelemektedir. Örneğin, haber medyasında, infografikler aracılığıyla yapılan görsel hikâye anlatımı, görsel iletişimin derinliğini artırır (Sukardani & Setianingrum, 2019). Eğitim, araştırma, tasarım ve marka iletişimi dahil olmak üzere çeşitli alanlardaki gücü yadsınamaz. Çalışmalar, görsel hikâye anlatımının karmaşık verileri aktarma ve içgörülerini hikayelere dönüştürme konusundaki önemini de vurgulamaktadır. Bu süreç, verileri keşfetmek, bir hikâye oluşturmak ve bunu etkili bir şekilde izleyiciye iletmekten oluşur (Reed vd., 2015).

Dolayısıyla bir hikâye anlatımında bunun görsel dil ve gramerle desteklenmesi, kültürel kodların somutlaştırılarak hedef kitleyle iletişime geçmesi, her zaman anlatı pratiklerinin derinliğini artıracak çok önemli bir sacayağıdır. Ong'un (1982/2020) da belirttiği gibi "kelimeler göze görünen nesneleri ifade etse de yazı olmadığı sürece kelimelerin görsel bir varlığı olamaz". Görsel hikâye anlatımı, uluslararası ve belirli bölgelerde görsel iletişim tasarımının temel bir bileşeni olarak tanınmaktadır (Sleiman vd., 2019). Marka iletişimi için de hikâye anlatımı görselleştirmesi, marka mesajını güçlendirmek ve ikna edici hikayeler yaratmak için kullanılır. Görsel hikâye anlatımı, bu kapsama çeşitli bağlamlarda anlatıları aktarmak için görsel unsurları kullanarak etkili iletişim, etkileşim ve anlayışı kolaylaştırır.

2.2. Sözlü Kültür Ortamı ve Sözlü Hikâye Anlatıcılığı

Sözlü kültür ve hikâye anlatma birbiriyle zamanın başlangıcından bu yana iç içe yaşamış kavramlardır. Sözlü gelenekler hikâye anlatımının antik çağlardan bu yana gözlemlendiğimiz ilk formatı olarak karşımıza çıkmaktadır (Zeman, 2017). Sözlü hikâye anlatma, kültürleri şekillendirmede, bilgi ve geleneklerin aktarılmasında ve sosyal bağların geliştirilmesinde tarih boyunca önemli bir rol oynamıştır (Benjamin, 2006). Kültürel sürekliliği korumak için değerli bir araç olarak kabul edilir ve yerli

bilgisinin korunması ve aktarılması için kullanılabilir (Mucina, 2011). Güçlü göçebe geçmiş ile Türk toplumunu da rahatlıkla dahil edebileceğimiz bazı toplumlarda, hikâye anlatma derinden köklü bir sözlü kültürün parçasıdır ve bir nesilden diğerine geçen bir miras olarak kabul edilir (Wilantari, 2019). Öyle ki Türklerin ata dini Şamanizm’de toplumsal hiyerarşinin en üst kademesinde bulunan rollerin biri olan kamların; bin yıllık geleneğin, mitolojik düşüncenin ve ruhsal varlıklar hakkındaki hikâyelerin koruyucusu olarak hareket ettiği kabul edilir (Bayat, 2022).

Konar göçer hayat tarzında kültürel sürekliliği korumak adına elindeki tek aracı ‘dil’ olan eski Türkler için yüz yüze iletişim ve sözlü geleneklerin günümüzün multimedya ortamları ile eşdeğer bir konumda olduğu iddia edilebilir. (Mucina, 2011) (Zeman, 2017). Bireylerin en temel ihtiyaçlarından biri de iletişimdir. İnsanlık tarihi kadar eski olan bu iletişim kavramı, insanın gelişimiyle birlikte ilerlemiş, gelişmiş ve günümüzdeki halini almıştır. (Aymaz, 2022) El kol hareketleri, işaretler, mimikler ile de kurulabilen iletişim her ne kadar zengin olsa da söz ile kurulan iletişimin yerini tutamaz (Ong, 1982/2020). Bu sebeple insanlık tarihinin iletişime açılan ilk kapısı sözlü ifadedir. Bu da karşımıza sözlü kültür kavramını çıkarmaktadır. Sözlü Kültür ise bir toplumun hayatında, bireylerin sözlü ve yazılı geleneklerinde yer alan kabulleriyle, ortak bilinç oluşturma becerisine ulaşan ve topluma ait bir kimliği oluşturan maddi ve manevi faaliyetlerin bütünü (Yıldırım, 1998) olarak tanımlanmıştır.

Sözlü kültür, toplumun ortak ürünü olan deneyimleri pekiştirecek şekilde biçimlendirilmesiyle oluşur ve yazılı olarak kaydedilmediği için de toplumun zihninde gelişerek toplumsal bir bilince evrilmek suretiyle varlığını sürdürür. Sözle gelişen düşünce yapısı zamanla geliştikçe hazır söylemlerin kullanımı da ustalık kazanır (Ong, 1982/2020). Toplum belleğinde meydana gelen bu birikim ve birikimin yeni nesillere aktarımında kullanılan anlatım biçimleri zamanla daha da gelişir. Bu nedenle dijital ortamda sözlü kültüre dayalı anlatıların içeriklerinin farklı kuramlar ve yaklaşımlarla incelenmesi kültürel ürünlerin yeni yaratım ortamlarında yaşatılması, tanıtılması ve aktarılması açısından önem taşımaktadır. Dijital ortamın sözlü kültür temeline dayalı yeni içerikleri de bu bağlamda kültür bilimciler için yeni araştırma konularından birini oluşturmaktadır.

2.2.1. İnteraktif Hikâye Anlatıcılığı ve Sözlü Kültür

Günümüzde kültürel kodlar içerik üretiminin ve dijital anlatılar gibi çeşitli yeni alanların önemli kaynaklarından biri olarak görülebilir. Dijitalleşen çağda, kültürel ürünler hem yeni yaratımların temelini oluşturmuş hem de değişen çağın koşullarına uyum sağlayarak yeni iletişim ve yaratım alanlarında güncellenmiştir. Sözlü kültür ortamının geleneksel öğrenme ve aktarım özellikleri, dijital kültürdeki dönüşümle birlikte değişime uğramıştır. Önceden yüz yüze iletişimde gerçekleşen usta çırak ilişkileri ve performans temelli öğrenme süreçleri, şimdi çevrimiçi platformlara ve dijital medya araçlarına taşınmıştır. Blogger'lar ve YouTuber'ların paylaştığı videolar gibi dijital içerikler, bilgiyi yayma, kabul etme ve onaylama süreçlerini etiketleme, tıklama, tweetleme, beğenme ve takip etme gibi çevrimiçi eylemlerle birleştirir. Bu değişimle birlikte kültür, sanal ortamlarda yaratılmaya, sürdürülmeye, aktarılmaya ve değiştirilmeye başlamıştır (Çetinkaya, 2022; Özdemir, 2008). Etkileşimli anlatı, izleyicinin etkin olarak hikâye oluşturma sürecine katıldığı bir anlatı biçimidir ve çeşitli bağlamlarda incelenmiştir. Lwin (2017), etkileşimli anlatının izleyiciyi doğrudan dahil ederek, tepkilerini hikâyeye entegre ettiğini tartışmaktadır. Bu yaklaşımın, sosyo-kültürel etkileşimleri teşvik etmede etkili olduğu bulunmuştur (Boivin, 2021). Benzer çizgide bir çalışma olarak Nijdam'ın (2021) Sami-dijital hikâye anlatımını incelediği ve hikâye, tasarım, kod, mimari, sanat, animasyon ve sesin benzersiz birleşiminin kompozisyonu nasıl şekillendirdiğini vurguladığı çalışması, Sami kültürüyle ilgili dijital oyunların Sami topluluğu üyeleriyle iş birliği içinde üretildiğinde yerlilerin sorunlarına nasıl dikkat çekebileceğini ortaya koyar. 2018 yılında çıkmış Gufihtara eallu'nun tasarımını, oyun mekaniğini ve kullanıcı deneyimini bir vaka çalışması aracılığıyla inceleyen bu çalışma, yerli dijital oyunları ve oyun geliştirmeyi, oyuncuları yerli bilgi sistemleri ve somut olmayan kültürel konularda eğitebilen bir dijital hikâye anlatımı biçimi olarak çerçeveliyor. Türk sözlü kültür unsurları ile yapılmış çalışmalar olsa da benzer metodolojide bir çalışma ile karşılaşılma olmaması bu doğrultuda bu tez araştırmasının gerekliliğini de ortaya koymaktadır. Nijdam'ın (2021) çalışması, dijital anlatımların yerli anlatıları canlandırmak için kullanıldığını göstermiştir, bu da küresel olarak yerli topluluklar arasında anlatma uygulamalarının etkileşimli doğasını sergiler.

2.3. İnteraktif Hikâye Anlatıcılığı

2.3.1. İnteraktif Hikâye Anlatıcılığı ve Kullanıcı Deneyimi Tasarımı

İnteraktif medya tasarımları pek çok çeşitli teorileri, teknikleri ve yaklaşımları kapsar. Çerçeve yapısı (wireframing), görünüm tasarımı ve arayüz tasarımı (UI Design) gibi çeşitli tasarım unsurlarını ve tasarım aşamasında genellikle interaktif medyayı planlamak için çok çeşitli yöntem ve kanvasları bünyesinde barındırır. (Ariani ve Permana, 2021). Kullanıcı deneyimi de etkileşimli bir deneyimle ya da sonrasında kişisel duygusal duruma veya şartlara bağlı biçimde değişkenlik gösterebilen içsel ve doğal dinamiklerdir (Vermeeren vd. 2010). Tasarım açısından, biçim her zaman fonksiyonu tanımlayamayabilir ve kullanıcıların farklı şekillerde algıladıkları deneyimlerden kendi kullanım biçimlerine göre faydalanmaları sıkça gerçekleşebilecek bir senaryodur. Dolayısıyla tasarımcıların kullanıcıların mental ve bilişsel deneyimlerini göz önünde bulundurarak tasarımlarını geliştirmeleri gerekmektedir. Kullanıcı Deneyimi Tasarımı (UX Tasarımı), interaktif hikâye anlatıcılığının ve interaktif medya ürünlerinin olmazsa olmazı, kullanıcıyı merkeze alan ve interaktif medya deneyimini geliştirmek için temelde konumlanmış bir prensiptir. Arayüz tasarımı, fiziksel etkileşim, grafik ve endüstriyel tasarım gibi unsurları kapsar ve kullanıcıların genel deneyimini ve memnuniyetini önceliklendiren ürün veya hizmetler oluşturmaya odaklanır (Priestley, 2015). Kullanıcıların perspektifinden bir ürün veya hizmetin tüm yönlerini göz önünde bulundurarak geleneksel insan-bilgisayar etkileşimi (HCI) tasarımının ötesine geçer (Rajab vd., 2016).

Kullanıcı merkezli tasarımın (UCD) ilkeleri, tasarım süreci boyunca kullanıcıların ihtiyaçlarını anlama ve karşılama önemini vurgulayarak kullanıcı deneyimi tasarımının temelini oluşturur (Jefsioutine & Knight, 2009). Öte yandan zaman içinde, her dönem ve toplum kendi özgün kültürel üretim ve iletim ortamlarını, aktörlerini, metodlarını doğurmuş organik yaratım ve tasarım alanları keşfetmiştir. Bu süreçte kültürel içerikler, çağın hikayelerinde ve sunumlarında yaşamaya ve aktarılmaya devam etmiştir (Özdemir, 2020). Bu sayede, "ürünler, gelenekler ve farklı kültürlerle ilişkiler kültürel yaşamı şekillendirmiştir" (Özdemir, 2018). Değişim ve dönüşüm, önceki dönemin zayıflıklarını ve ihtiyaçlarını göz önünde bulundurarak çözümler üretmek ve alternatifler sunmak üzerine iteratif bir şekilde kurulmuştur. Bu bağlamda

“kullanıcı deneyimi” kavramı toplumların her zaman kendi ihtiyaçlarını karşılamının kullanılabilir bir yolunu bulmasının disiplini olarak da değerlendirilebilir. Araştırmalar, geçmiş kültürlerden teknikleri incelemenin de geleneksel gölge oyunu gibi, interaktif medya tasarımı kavramlarına yeni boyutlar getirebileceğini göstermektedir (Özcan, 2002). Özcan (2002) ve Ünlüer’in (2010) çalışmaları bu kapsamda Hacivat Karagöz gibi gölge oyunu veya hat sanatı gibi Türk toplumu ve kültüründe büyük yer edinen ifade geleneklerinin kullanıcı deneyimi tasarımı ile ilişkisini derinlemesine incelemektedir. Fakat bu çalışmaların soyut değil somut kültürel mirasları temel alıyor olması, bu araştırmanın kapsamı için belirli seviyede aydınlatıcı olmaktadır.

Kullanıcı deneyimi tasarımı, kullanıcıların duygusal, hedef odaklı ve etkileşimsel yönlerini geliştirmek için çeşitli araştırma yöntem ve araçlar olarak özetlenebilirken bu bağlamda, Donald A. Norman (2005) tarafından geliştirilen Duygusal Tasarım Teorisi, duygusal tasarımı içgüdüsel, davranışsal ve yansıtıcı seviyeler olmak üzere üçe ayırarak, interaktif hikâye anlatıcılığı tasarımlarını yönlendirmektedir (Jefsioutine & Knight, 2009; Jokinen vd., 2015). Teori, tasarımlarının kullanıcılardan farklı duygusal tepkiler uyandırabileceğini öne sürmektedir (Zhang, 2023). Bu teori, şimdiye dek ürün tasarımı, oyun geliştirme ve çoklu ortam tasarımı gibi çok çeşitli alanlarda uygulanmıştır (Fedotova, 2021; Mingyu vd., 2020; Uzun & Yıldırım, 2021; Wu vd., 2022; Wu, 2016; 2022, الفيل). Duygusal tasarım yaklaşımı, kullanıcı deneyimlerini geliştirmede umut vadeden sonuçlar göstermiştir, ancak hala araştırılmaya devam etmektedir (Uzun & Yıldırım, 2021). Dijital hikâye anlatıcıları, oluşturdukları deneyimlerle kendi toplumlarının duygularını ve düşüncelerini aktararak kültürler arası etkileşimi teşvik edebilirler (Balaman, 2015). Geleneksel ve interaktif hikâye anlatıcılığı arasındaki ortak hedef olan kitleleri etkileme amacıyla, sözlü kültür öğelerinden türetilen interaktif medya ürünlerinin duygusal tasarım prensipleri büyük öneme sahiptir.

Hedef odaklı kullanıcı deneyimi yaklaşımlarından biri olarak öğrenme tasarımı da çeşitli eğitim müdahaleleri ve özellikle çevrimiçi ortamlarda öğretim materyallerinin tasarımını kapsayan çok yönlü bir alandır. Eğitim müdahalelerinin kalitesini artırmayı, tasarımlarını desteklemeyi ve yenilikçi uygulamaların eğitimciler arasında paylaşılmasını ve yeniden kullanılmasını teşvik etmeyi amaçlar (Persico & Pozzi, 2014). Hikâye anlatımında öğrenme tasarımı ise, çeşitli eğitim bağlamlarında çeşitli

uygulamaları ve pedagojik yaklaşımları kapsar. Örneğin, dijital hikâye anlatımının matematik eğitiminde entegrasyonu, öğretmen adaylarını çoklu ortam tasarım uygulamalarına dahil etme yolu olarak araştırılmış, matematik öğretimi ve öğrenimine yönelik yeni perspektifler sunmuştur (Starčić vd., 2015). Ayrıca, eğitimsel veri hikâye anlatımı unsurlarının kullanımı, özellikle karmaşık öğrenme görevlerinde öğrencilere ve öğretmenlere rehberlik etmek için bir yol olarak tanınmıştır (Echeverria vd., 2018). Bu bağlamda örneğin strateji türünde bir video oyunu olan EU IV, oyuncuların sadece tarihin gözlemcisi olmadığı, tarihe dâhil olduğu, tarihi şekillendirdiği ve farklı perspektifler deneyimlediği alternatif bir öğrenme ortamı sunmaktadır (Loban, 2022). Oyun, oyuncuya tarihin daha derin bir anlamını iletmek için çok sayıda tarihi kaynağa uyum sağlar ve bu kaynaklardan faydalanır. Loban, soyutlamalar ve sapmalar olsa da EU IV oyunundan elde edilecek değerli derin tarihi içgörülerin bulunmakta olduğunu ve bu oyunun keyifli deneyimleri, yüksek eğitim sonuçları, belirli içerik gereksinimleri ile başa çıkma ve belirli ders sonuçlarını sağlama, mezuniyet nitelikleri gibi özel gereksinimleri karşılamak için uygulanabileceğini iddia etmektedir. Bu örnek veri bazlı geliştirilen etkileşimli platformların öğrenme tasarımı yaklaşımı için potansiyelini gösteren güçlü bir örnek olarak değerlendirilebilir. Dijital hikâye anlatımı yöntemlerinin öğrenme ve çalışma stratejileri üzerindeki etkisi araştırılmış, dijital hikâye anlatımının iş birlikçi, bilgiye odaklı ve yaratıcı yönlerinin gelişmiş öğrenme deneyimlerine katkıda bulunduğunu vurgulamıştır (Kabaran & Duman, 2021).

2.3.2. İnteraktif Medya ve Veriye Dayalı Hikâye Anlatıcılığı

Veriye dayalı hikâye anlatımı, veri analizi ve hikâye anlatma tekniklerini birleştiren güçlü bir yaklaşımdır ve içgörülerin iletilmesi ile dinleyicilerin ilgisinin çekilmesinde etkilidir. Karmaşık verileri, anlaşılmasını ve karar verme süreçlerini kolaylaştıran etkileyici anlatılara dönüştürmeyi içerir. Veriye dayalı hikâye anlatımının temel ilkeleri arasında anlam çıkarma, iletişim ve davranışsal etki yer alır (Boldosova & Luoto, 2019). Gazetecilik, kriz durumları, açık veri platformları, doğal dil derlem analizi ve oyunlarda müşteri profillemeye dahil olmak üzere çeşitli alanlarda uygulanmıştır (Airaldi vd., 2021; Dutra, 2022; Sami, 2020). Ayrıca, çıkarım ve soru-cevap görevlerinde insan düzeyinde yetkinliği göstermek için bir referans görevi olarak da tanınmıştır (Castricato vd., 2021). Veri görselleştirme ve anlatı tekniklerinin entegrasyonu ile veriye dayalı hikâye anlatımı, veri iletişiminin etkinliğini artırır ve

kuruluşlar içinde veri paylaşımını kolaylaştırır (Oberascher vd., 2023). Genel olarak, veriye dayalı hikâye anlatımı, veri odaklı bilgileri iletmek, karar verme sürecini desteklemek ve çeşitli dinleyicilerle etkileşime girmek için etkileyici bir yol sunar. Zeman (2017), elimizdeki bir listeyi okuyarak kolayca aktarılamayacak hangi bilgilerin olduğunu hikâye anlatıcılığı ile sorgular. Hikayeler, tarih boyunca insanların ihtiyaçlarını gidermek için dönüşmüştür ve bir ‘listeden’ bazı bilgileri ezberlemektense hikayeletirmek çoğunluk için her zaman daha işlevsel ve daha az ‘sıkıcı’ olmuştur. Veri anlatımı, karmaşık verilerin çeşitli paydaşlara etkili bir şekilde iletilmesinde önemli bir rol oynar. Bu, verilerden elde edilen içgörülerini bir hikâye haline dönüştürmek ve bu hikâyeyi bir izleyici kitlesine etkili bir şekilde iletmeyi içerir (Lee, Riche, Isenberg vd. 2015).

Günümüzde, hızlı dijital içerik akışı, kaliteli bir editoryal süreçten geçmiş bilgilerin hantallaşmasına ve bilgi kirliliği arasında kaybolmasına şaşırmayacağımız bir dönemden geçiyoruz. Dolayısıyla toplulukların bilgi birikim edinme yolculuğunda doğru bilgiye ulaşabilmeleri için kolaylaştırıcı faktörlere hiç olmadığı kadar çok ihtiyacı var. Hikâye anlatma, tasarım bilgisi transferi ve doğrulama için araştırma projelerinde değerli bir araç olarak kabul edilmektedir (Cassidy 2018). Genel olarak, verilerin hikâye ile anlatımı sadece ilgi ve hatırlanabilirliği artırmakla kalmaz, aynı zamanda iletilen bulgulara dayanarak okuyucuları ve izleyicileri harekete geçirmeye zorlar (Lee vd., 2015; Liem vd., 2020; Lund, 2022). Bu bağlamda yüklü bilgileri kitlelere aktarmak için bu verilerin hikâyeye dönüştürülmesi yoluyla insanlara içgörüler oluşturacak deneyimler tasarlanması büyük önem arz etmektedir.

2.3.2.1. Veriye Dayalı İnteraktif Hikâye Anlatıcılığı ve Sözlü Kültür

Veriye dayalı hikâye anlatımı, verilerdeki içgörülerini ve örüntülerini ortaya çıkarmayı amaçlayan veri keşfi ve analizine dayanır (Segel & Heer, 2010). Verileri etkileyici ve bilgilendirici bir şekilde görselleştirme ve sunma sürecini içerir. Ayrıca genellikle karmaşık bilgileri ve dinamikleri aktarmak için görselleştirme tekniklerini kullanır ve kullanıcıların veri görselleştirmeleriyle etkileşimde bulunmasına ve keşfetmesine olanak tanır (Zhang, 2018). Bu interaktif yön, kullanıcıların anlatıya daha derinlemesine dalmalarını ve verilerden kendi anlamlarını çıkarmalarını sağlar. Buna karşın, geleneksel hikâye anlatımı, dinleyiciler için sürükleyici ve hayal gücüne dayalı bir deneyim yaratmak adına sözlü ve sözsüz tekniklere güvenir, kültürel kodları

kullanarak onların duygularını ve duyularını uyarır (Morris, 2013). Amacı her zaman bir bağlantı kurmak olan hikâye anlatımının biçimi sürekli olarak değişmiştir. Bu değişim sürecinde sözlü kültür ortamlarında kullanılan belirli teknikler bize geleneksel sözlü kültüre dayalı modern anlatılar için veri görselleştirme bankaları olarak hizmet verebilecek niteliktedir. Neredeyse her kültürden insanın özgür ifade ihtiyacından doğan bu hikayeler uzun süre yerel anlatılar olarak kalmış olsa da (örn.: Grimm Masalları) son yüzyıllarda dünyaya açılmıştır. Özellikle sinema ve fotoğrafçılığın icadıyla, sözlü olarak anlatılan hikayeler artık görsel somutlaştırmalar ile günlük hayatımızda yer almaya başlamıştır. Bugün, hikâye anlatımı neredeyse her endüstri tarafından kullanılan bir teknik olarak hayatımızda bulunmakta ve yükselen teknolojilerle her gün değişen ve dönüşen bir ekosistemde heyecan verici bir role sahiptir. Türkiye de bu anlamda gerek coğrafi konumu gerek etnik çeşitliliği sayesinde, bünyesinde büyük bir potansiyeli barındırıyor. Göbeklitepe gibi ilgi odağı antik kentler, eski Anadolu medeniyetlerinin mitolojileri ve Türk toplumunun eski inanç sistemlerinden doğan Şamanizm kültürü gibi çok çeşitli açılardan eklektik, milli ve kültürel yapısından gelen bir kültürel miras bankasına sahip olduğu söylenebilir. Bu kültürel miraslar, güçlü ve ilginç hikayeler için önemli kaynaklar olarak konumlanmaktadır. Ki nitekim, hikayeler her zaman kendi başlarına ilginç olabilir ancak özellikle de veriler etrafında oluşturulanlar; çıkarımlarımız, hatırladıklarımız, onlardan öğrendiklerimiz ve eylemlerimizi nasıl etkiledikleri açısından da önemlidir (Riche vd., 2018). Hikâyeler bizi önce ayrıntılara çeker ve sonrasında genele götürür. Etki alanı en geniş hikâye örneklerini incelediğimizde kişiselden kolektife, lokalden genele doğru genişlediğini fark edebiliriz. Dolayısıyla toplumların kültürel miraslarını veri odaklı hikayelere dönüştürmesi bu iki gücün bir araya gelmesini sağlayabilecek niteliktedir. Örneğin teknolojinin sözlü anlatı ürünleri ile bir araya geldiği başarılı bir örnek olarak hem bir animasyon film serisi hem de bir peri masalı olarak tasarlanmış “Shrek”, sıfırdan kurgulanmış olsa da içine doğduğu toplumun kültürel kodlarını esasında bir “veri” olarak bütünüyle kullanmış ve çağının şartlarına göre dönüştürmüş bir yapım olarak karşımıza çıkmaktadır. Tchaparian’a göre (2018);

“Amerikalıların son derece bağımsız, bireyci ve birbirlerinden farklı olmayı sevdikleri” gerçeği göz önüne alındığında ve Amerikan kültürünün, kendine özgü, yeni yaşam tarzlarına sahip Avrupalı kültürden farklı olduğu ve bağımsızlık ile karakterize edilen yaşam tarzı ile Shrek, klasik bir peri masalı olmaktan ziyade daha

çok Amerikanlaştırılmış/modernleştirilmiş bir peri masalı olarak değerlendirilmiştir.

Bu sayede Amerikan toplumu için sıfırdan yazılmış bir masal bugün evrensel bir hikâye olarak hayatımızda yer edinmiştir. Bu anlatıların interaktif medya ortamlarına da daha etkileşimli bir boyutta taşındığı bir örnek olarak da Andrzej Sapkowski'nin ilk kez 1986'da yayınladığı bir Witcher hakkındaki bir dizi romanı, artık ana akım popüler kültürün kitlesel yapılarının (bilgisayar oyunlarında kullanılmak üzere film ve multimedya uyarlamaları) yaratılması için bir ilham kaynağı haline gelmesini gösterebiliriz. Polonya yaratıcılığına dayanan kitle kültürünün küresel mesajlarının birkaç örneğinden biridir. Netflix yapımı dizi nedeniyle de "The Witcher"ın tanınması kısa sürede Polonya halkının ulusal gururunun inşasına ve Slav mitolojisinin bilinirliğine katkıda bulunmuş aynı zamanda Orta ve Doğu Avrupa ülkelerinde Andrzej Sapkowski'nin düzyazısının multimedya uyarlamasının sonuçlarına ilişkin bir tartışmayı ateşlemiştir (Gawronski and Bajorek, 2020). Mecra fark etmeksizin kültürel kodlara sadık kalındığında edinilen bu yüksek başarı örnekleri de bize, tasarım disiplini bu bağlamda nasıl kullanabileceğimizi sorgulatmaktadır. Veri güdümlü etkileşimli anlatımla sözlü anlatı sentezi, bu çizgide geleneksel anlatı tekniklerini modern veri yorumlama yöntemleriyle birleştiren dinamik bir yaklaşımdır. Veri odaklı anlatı, teknik verileri basitleştirerek, izleyiciler için daha erişilebilir ve çekici hale getirirken önemli veri içgörülerini hatırlanabilir bir şekilde anlatarak bilişsel doğruluk sağlar (Boldsova & Luoto, 2019). Öte yandan, nesilden nesile aktarılan bir uygulama olan sözlü anlatı, doğrudan izleyici etkileşimi ve anlatıların ortak yaratımını içerir. Etkileşimli anlatılar, dijital veya sözlü olsun, izleyiciyi doğrudan anlatı oluşturma sürecine dahil eder (Choo vd., 2020). Bu da yapısal olarak sözlü anlatı kültürü ile temel bir benzerlik göstermektedir. Veri odaklı etkileşimli anlatının bağlamında, Labov ve Waletzky'nin anlatı kısımlarının anlatım yaklaşımına entegrasyonu, geleneksel sözlü anlatı yapılarını veri odaklı tekniklerle birleştirme potansiyelini vurgular (Rahimtoroghi vd., 2021). Bu anlatı tipolojilerinin birleşimi, etkileşimli anlatı deneyimlerinin derinliğini ve katılımını artırabilir. Örneğin Çetinkaya'ya (2022) göre:

Dede Korkut Hikayeleri"nden ilham alınarak geliştirilen ve Türk sözlü kültürüne dayalı bir interaktif hikâye olan "Uruz: Return of the Er Kishi" adlı bilgisayar oyununun başlangıç bölümünde, kullanılan rüya imgesi ile bireyin bilinçaltına ve kültürel belleğin derinliklerine vurgu yapılmaktadır. Bu oyunda, kahramanın Türk

mitolojisinin, tarihinin ve kültürünün kökenlerine dayanan efsanevi varlıklarla dolu orijinal hikâyeden farklı yeni bir mitolojik anlatı başlamaktadır. Bu sayede, hikâye içinde hikâye oluşturularak sözlü kültürün kolektif belleği dijital ortama aktarılmakta ve bu ortamda sözlü kültür ürünleri yeniden kurgulanmaktadır.

Örnekte, anlatı içerisinde hem sözlü kültür dinamiklerindeki iç içelik kullanılmakta hem de Türk sözlü kültürüne dair kültürel kodlar ve veriler anlatı içerisinde görselleştirilerek aktarılmaktadır. Bu sayede iki yaklaşımın da interaktif yapılarının birbirlerinden ayrıştıkları noktalarda da birbirlerinin ihtiyaçlarını karşılayabileceklerine dair bir yapı sergilenmiştir. Sansasyon odaklı görsel stilizasyon hem veriye dayalı interaktif hikâye anlatımının sembolik pratiklerine hem de geleneksel hikâye anlatımının soyut pratiklerine değinebilecek bir şekilde değerlendirilmiştir. Çetinkaya (2022) bu projeyi (Uruz: Return of the Er Kishi),

“Bu açıdan, sözlü kültürün geleneksel deneyim belleğine dayanan atmosferi, yazının, elekroniğin ve dijitalleşmenin getirdiği zaman ve mekân değişiklikleri içinde kültürel yaratıcılığın ana itici güçlerinden biri olmuş ve modern çağın yeniliklerine ilham kaynağı olmaya sürdürmüştür. Teknolojinin sanat, ekonomi, kültür, turizm, endüstri ve iletişim gibi alanlarda köklü değişimlere öncülük ettiği bu dönemde, kültürel yaratım ve üretim süreçleri de dijital çağın yarattığı yeni sosyal ve kültürel ortamın gerekliliklerine göre dönüşüme uğramıştır. Bu kültürel dönüşümde, içeriklerin üretilmesi, tanıtılması, yayılması ve kültürel-ekonomik bir simge olarak konumlanması kadar, günlük hayata entegre olan ürünlerin fonksiyonelliği de ön plana çıkmıştır. Zira, bilgisayar ve internet teknolojileri, yapay olmalarına karşın, doğal ve günlük yaşamın kültürünü bereketlendiren önemli araçlar haline gelmiştir (Gülüm, 2017). Bu çerçevede, dijital kültür, günlük yaşamın ihtiyaçlarını karşılamada, insan hayatını kolaylaştırarak, şekillendirerek ve dönüştürerek önemli bir rol oynamıştır.”

Türk halkbilimi disiplini perspektifinden değerlendirmiştir. Bu bağlamda sözlü hikâye anlatıcılığı ve dahası Türk sözlü kültür unsurları ile geliştirilen anlatıların kaynağının metodolojisine hakim disiplinler tarafından farklı parametrelerle incelendiğine ve bu anlamda literatürde disiplinler arası inisiyatifler bulunduğu tanık olabilmekteyiz. Bu literatür taraması, veriye dayalı hikâye anlatımının ve geleneksel anlatıların teknoloji ile nasıl iç içe geçtiğini ve birbirini nasıl tamamladığını detaylı bir şekilde ele almaktadır. Veri görselleştirme ve analizi üzerinden anlam çıkarma çabası, hikâyelerin

daha derin ve etkileşimli bir şekilde anlatılmasına olanak tanırken, mevcut örneklerin ve yeni geliştirilecek anlatıların nitel ve de sözlü verilerle ilişkisinin işlendiği yeni çalışmalar teknolojinin getirdiği yeniliklerle birlikte, bu iki alanın kesişiminin, hikâye anlatımının sadece bir aktarım yöntemi olmaktan çıkıp, izleyicilerin ve dinleyicilerin etkileşimde bulunabileceği, üzerinde düşünebileceği ve kendi anlamlarını çıkarabileceği dinamik bir platform haline geldiğini göstermekle birlikte akademik araştırmaların yayılımı için de yol açıcı bir metod olarak varlık göstermektedir. Türk kültürü ve mitolojisi gibi zengin ve çeşitli kaynaklardan ilham alan çalışmalar, sözlü kültürün ve veri odaklı hikâye anlatımının modern anlatılara nasıl entegre edilebileceğinin somut örneklerini sunmaktadır. Sonuç olarak, bu iki anlatı biçiminin birleşimi, çeşitli akademik çalışmalar ve sektörel projelerle hikâye anlatımının geleceğine dair heyecan verici olanaklar sunduğu ve kültürel mirası korurken, aynı zamanda bu mirası yeni nesillere aktarmanın yenilikçi yollarını keşfetme fırsatı verebileceği çeşitli örneklerle gözlemlenebilmektedir.

2.3.3. İnteraktif Tasarım Anlatıları için Teknolojik İmkân ve Mecralar

İnteraktif tasarım ürünleri tek bir mecraya bağlı kalmaksızın etkili anlatı ve deneyimler her zaman yeni teknolojilere ve mecralara kendini açık tutmuştur. Yükselen teknolojilerin etkileşimli tasarıma entegrasyonu, alanı şekillendirmeye devam ediyor. Artan derecede etkileşimli teknolojiler, yapay zekâ destekli etkileşimler ve fiziksel ve dijital sınırların bulanıklaşması, gelecekte etkileşimli tasarım deneyimleri için heyecan verici fırsatlar sunmaktadır. Tasarımcılar, bu kanalları ve teknolojileri kullanarak kullanıcıları cezbeden ve etkileşimi artıran etkileşimli deneyimler oluşturabilirler. Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte, yeni olanakları keşfetmek ve benimsemek, etkileşimli tasarımın sınırlarını zorlamak ve etkileyici ve anlamlı deneyimler sunmak için önemli olacaktır. Bu noktada araştırma boyunca elde edilecek bilgilerin değerlendirilebileceği imkanların bilinerek sürece başlanması faydalı bulunmuştur. Dolayısıyla interaktif tasarım kuramı ile ilişkili tasarım mecraları ve teknolojik imkanlara dair güncel bir ön araştırma yapılması uygun görülmüştür.

- İnsan-Bilgisayar Etkileşimi ve Kullanıcı Arayüzleri (HCI ve UI):

HCI, kullanıcıların deneyimini ve etkileşimini şekillendiren faktörlere odaklanarak, tasarım perspektifinden alandaki yenilikçi yaklaşımları başarıyla değerlendirmenin kritik olduğu bir alan olarak öne çıkmaktadır. Bu nedenle, kullanıcı deneyimi üzerine

yapılan literatür incelemeleri, hikâye anlatımı ve algılamayı etkileyen faktörleri içerir (Burns & Masoodian, 2018; Nakata vd., 2008; Reese, 2012; Shiri vd., 2021). Bu çalışmalar, HCI'nın ve hikâye anlatıcılığının hizmet tasarımında nasıl kilit bir rol oynadığını ve çeşitli kullanıcı grupları için hizmetlerin ortak tasarımında etkili olduğunu göstermektedir. Teknolojik gelişmeler, jest tabanlı arayüzlerin yaratılmasını mümkün kılmıştır. Bu yenilikler, kullanıcıların dijital içerikle daha etkileşimli bir şekilde bağlantı kurmasına olanak tanıyarak, HCI ve kullanıcı arayüzlerinin geleceğini şekillendirmektedir.

- İnsan-Makina Etkileşimi (HMI):

İnsan-makine etkileşimi (HMI), insanlar ve makineler arasında çeşitli arayüz kanalları aracılığıyla dinamik ortamlarda gerçekleşen etkileşim ve iletişimi ifade eder (Luo vd., 2023). HMI, insanlar ve makineler arasındaki etkileşimleri akıllı ve basit hale getirmeyi amaçlayan yükselen bir arayüz olarak tanınmış ve yapay zekâ ve Nesnelerin İnterneti gibi çeşitli alanlarda uygulamalara sahiptir (Luo vd., 2023).

- Dokunsal Jest Arayüzleri:

Dokunsal (Haptic) jest arayüzleri, kullanıcıların el hareketleri ve dokunsal hisler aracılığıyla cihazlarla etkileşime geçmelerini sağlayan, dokunsal geribildirim teknolojisini hareket tanıma ile bütünleştiren sistemlerdir. Kullanıcı deneyimlerini sezgisel ve doğal etkileşimler sunarak geliştirmeyi amaçlamaktadır. Haptik geribildirimi dahil ederek, kullanıcılar dokunma hissini taklit eden dokunsal tepkiler alabilir ve hareket tabanlı etkileşimlere yeni bir boyut ekleyebilirler (Kim vd., 2015).

Araştırmalar, haptik jest arayüzlerinin çeşitli uygulamalarını keşfetmiştir, bunlar arasında havada orta hareket jest etkileşimleri için sarmalayıcı dokunsal geribildirim sistemleri geliştirme (Sharma & Verma, 2015), görme engelliler için haptik destekli sanal baston sistemleri oluşturma (Kim vd., 2014) ve artırılmış gerçeklik ortamları için kullanıcı tanımlı orta hareket dokunsal hisler tasarlama (Bogaert & Geerts, 2020) gibi çeşitli alanları bulunmaktadır. Bu çalışmalar, haptik jest arayüzlerinin erişilebilirliği ve kullanıcı katılımını farklı alanlarda artırma çeşitliliğini ve potansiyelini vurgulamaktadır.

- Giyilebilir Teknolojiler:

Giyilebilir teknoloji, sağlık izlemesinden iş verimliliğine kadar günlük yaşamın birçok yönünü iyileştirme potansiyeline sahip olan elektronik cihazlar anlamına gelir. Çeşitli

sensörlerle donatılmış bu cihazlar, kullanıcı ve çevre arasındaki etkileşimleri artırmada etkili araçlar olarak tanımlanmaktadır (Channa vd., 2021; Stefana vd., 2021).

- Çevreleyici (Immersive) Teknolojiler:

AR ve VR gibi çevreleyici teknolojiler, kullanıcı deneyimini zenginleştiren yenilikçi etkileşim ve deneyimler sağlama potansiyeline sahiptir. Bu teknolojiler, tasarım alanında yeni kapılar açmaktadır.

- Nesnelerin İnterneti (IoT):

IoT, fiziksel ve dijital alanları entegre eden etkileşimler yaratarak, kullanıcıların çevresiyle daha akıllı bir şekilde bağlantı kurmasını sağlar.

- Makine Öğrenimi ve Yapay Zeka (AI):

Makine öğrenimi ve AI, sistemlerin kullanıcı tercihlerine göre kişiselleştirilmiş deneyimler sunarak etkileşimi geliştirme kapasitesine sahiptir.

3. METODOLOJİ

Bu tez çalışmasında sadece nitel araştırma teknikleri kullanılmıştır. Üç iş paketine ayrılan süreç Literatür Araştırması, yarı-yapılandırılmış görüşme süreci ve literatür araştırması ile görüşmeler sonucunda elde edilen verilerin analiz edilmesi olarak sınırlandırılmıştır. Araştırma kapsamında tasarım odaklı düşünme metodolojisinin yalnızca “Anlamlandırma” ve “Tanımlama” aşaması çalışılmıştır. Bu kararın alınma sebebi; Türk sözlü kültür temelli interaktif anlatı örneklerinin yeni yeni oluşuyor olması ve dolayısıyla bu alanda olgun bir kullanıcı kitlesinin henüz yeni geliyor olması bir yana, araştırmanın temel odağının bu tarz anlatıların oluşması için üretici sınıfının düşünme biçimlerini anlamayı öncelikli aşamaya koymak ve böylece mevcut organik yapının iyice tanınarak kullanıcı ile iletişim aşamasına geçmenin daha sağlıklı olacağının düşünülmesindendir. Şekil 5 üzerinde tüm bu aşamalar bir diyagram üzerinde gösterilmiştir.

3.1. Literatür Araştırması

İlk etapta araştırmanın tasarımının yapılması ve araştırmacının konuyla ilgili bilgi dağarcığını genişletmek amacıyla; araştırma konusunun, hipotezinin ve sorularının ilişkili olduğu düşünülen alanlarda kapsamlı bir literatür araştırması yapılmıştır. Bu doğrultuda temel tasarım kuramları, ilişkili alt disiplinleriyle; hikâye anlatıcılığı, güncel ve geleneksel perspektifleriyle; veri güdümlü hikâye anlatıcılığı, çeşitli yönleriyle ve Türk Sözlü Kültür ürünleri de temel düzeyde bir ön araştırmaya tabii tutulmuştur.

Bu araştırma sürecinde hem akademik literatür hem de sektördeki başarılı örnekler incelenmiştir. Yapılan ön araştırma sayesinde araştırmanın yöntemi ve içeriği netleştirilmiştir.

3.2. Anlamlandırma: Görüşme Yapılandırılması ve Süreci

Bu yüksek lisans araştırmasının bağlamı interaktif medyalar yoluyla yapılan hikâye anlatıcılığına dair geliştirici tarafındaki ihtiyaçların analizidir. Bu nedenle, akademik bilgi sahiplerinin konuyla ilgili yaklaşımlarını ve bu yaklaşımların bileşenlerini anlamak önem arz etmektedir. Dolayısıyla bu amaçla yapılan görüşmeler ile, konuyla ilgili uzmanların bilgi edinme, bilgi aktarma, konuya dair motivasyon, konu özelindeki otantik yaklaşım ve örüntüler ve hedef kitleleleri ile iletişim gibi açılardan incelenmesiyle sektörel çevreden anlatı deneyimine yansıyan çevresel faktörlere, dijital gelişmeler ve HCI üzerine teknik gelişmelere ve uygulanabilirlik çalışmalarına kadar çeşitli faktörleri ortaya çıkarılmıştır.

3.3. Tanımlama: Veri Analizi ve Yorumlanması

Bu araştırmanın temel analiz yönteminin disiplinler arası bir inisiyatif için ihtiyaçları ve dinamikleri vurgulayabilecek nitelikte olması gerekmektedir. Çalışmanın amacı gereği detaylara odaklanılabilen ve üretici sınıfının ihtiyaçlarını ve dinamiklerini ortaya koyabilecek nitelikte ilerletilmesine karar verilmiştir. Bu bağlamda ana çalışma için veri toplama yöntemi, 'hikâye anlatıcısı' konumunda değerlendirilen katılımcılarla yarı-yapılandırılmış görüşmeler yapılması ve veri analizi metodu olarak Glaser ve Strauss (1967) tarafından tanıtılan 'Kuramsal Kodlama' tercih edilmiştir. Kodlama aşaması, görüşmelerin ardından, verilerin transkripsiyonu yapılarak

gerçekleştirilmiştir. Bu süreç video ve ses kayıtlarının tekrar tekrar oynatılmasını içermektedir. Transkribe edilen veriler, kodlanmak, analiz edilmek ve sınıflandırılmak üzere Google E-tablolar çalışma sayfalarına aktarılmıştır. Bu veri analiz yöntemlerinin birleşimi, tekrarlanan kodlama ve örüntü arama yoluyla büyük miktarda veriyi ayrı kategorilere indirgemek için etkili bulunduğundan tercih edilmiştir. Kategorileri ve desenleri belirlemek için, transkript verilerinin her bir cümlesi üzerinde titiz bir inceleme gerektiren bir kodlama işlemi gerçekleştirilmiştir. Saldaña (2009), kodlama sürecini, dil tabanlı veya görsel verilerin özünü yakalayan ve kelimeleri birebir saymak ve gruplamaktan ziyade "ifadeleri kavramsallaştırma yoluyla "bir kelime veya kısa bir ifade" atama olarak tanımlamıştır.

Analiz süreci, verilere sadece kodlar atmanın yanı sıra, kodlanmış veriler arasındaki bağlantıları ve ilişkileri anlamayı da içermektedir. Pratikte, kodlama, araştırmacının verilere anlam katma sürecidir ve verilerin belli kısımlarına zaten atanan kodları dikkate alırken bilinçli olmayı gerektirir. Dolayısıyla, süreç tüm veri setini birden fazla (üç-dört kez) yorumlamak, filtrelemek, vurgulamak ve yeniden kodlamak (Saldaña, 2009) gibi döngüsel bir şekilde yürütmeyi ve kodlamada tutarlılık ve birlik sağlanana kadar devam ettirilmesini gerektirir. Süreç, metinden tanımlayıcı kodlar atama işlemini içeren açık kodlama ile başlar ve belirlenen (veya belirlenmeyen) benzerlik veya farklılıklar gibi desenlerle bu kodların yorumlanması ve yeniden değerlendirilmesiyle devam eder. Böyle bir kodlama yapan araştırmacılar, kodlama süreci boyunca takip edilecek tek bir formül veya sıranın olmadığı, her yeni bir türde yeni ifadelere ve tanımlamalara ulaşabileceklerinin farkında olmalıdırlar (Şener, 2019). Bu metodun tercih edilmesinin sebebi araştırmanın temel odağının nitel ve sözlü verilerin “veri” olarak değerlendirilip veriye dayalı hikaye anlatımlarında sistematik bir şekilde kullanımına dair yol gösterici cevaplar da bulması ile ilişkilidir. Öte yandan kullanılan metodolojinin araştırmanın bu temel meydan okuması ile bir bütünlük oluşturması önemsenmiş ve edinilen içgüdülerin farklı yorumlamalara da açık bir şekilde sayısal verilere dönüşmesi gerektiğine karar verilmiştir. Kullanıcı deneyimleri ve perspektifleri hakkında derinlemesine bilgi edinmek için veri toplama ve analiz etme konusunda güçlü bir araç olan kuramsal kodlama, bir açıdan tasarım disiplininin temel felsefesinden farklı bir anlayışta ve tasarım odaklı düşünme mantığından farklı amaçlar için gelişen bir metodoloji olsa da veri toplama ve analiz yoluyla teoriler geliştirme amacı araştırma için işlevselliğini korumaktadır. Bu

yaklaşım, verilerin kendiliğinden bir anlam veya teori üretmesine izin verir. Esasında her iki metodoloji de kullanıcı merkezli bir yaklaşımı benimser ve araştırma veya tasarım problemlerine derinlemesine dalma ve yenilikçi çözümler üretme konusunda güçlü araçlar sunar. Bu nedenle, bir araştırma veya tasarım projesi kapsamında uygun şekilde entegre edildiklerinde, birbirlerini etkili bir şekilde tamamlayabilir ve daha kapsamlı ve etkili sonuçlar elde edilmesine olanak sağlayabilirler. Kuramsal Kodlama (Grounded Theory), sosyal bilimlerde kullanılan bir araştırma metodolojisidir. Veri toplama ve analiz sürecinde katılımcılardan elde edilen bilgilere dayanarak teoriler üretmeyi amaçlar. Yani, teori, verilerden "yer edinir" (grounded). Bu yaklaşım, araştırmanın başlangıcında sabit bir hipotez olmadan, verilerin kendiliğinden konuşmasına ve yeni teorilerin ortaya çıkmasına izin verir. Bu süreç iteratif bir doğaya sahiptir ve veri toplama ile analiz aşamaları birbiri ardına devam eder. Tasarım disiplininin de ihtiyacı doğasında tespit edip çözme odaklı iteratif doğası, hızlı prototipleme ve kullanıcı geri bildirimlerine dayanarak sürekli iyileştirmeler yapmayı gerektirir. Bu süreç, hızlı hareket etmeyi ve sürekli adaptasyonu gerektirir ve Kuramsal Kodlama'nın araştırmaların yönünü verilerin gösterdiği yönde şekillendiren yapısı ile dengeleyici ve uyumlu bir çizgidedir. Bu sayede var olan teorileri veya varsayımları sorgulayan yeni perspektifler ortaya çıkabilir. Aynı perspektifte, tasarım çalışmalarının pratik metodoloji gerekliliği göz önünde bulundurduğunda kuramsal kodlama gibi derinlemesine mülakatlar, gözlem ve doküman analizi gibi kapsamlı veri toplama teknikleri kullanarak genellikle zaman alan ve katılımcılardan toplanan verilere dayanarak detaylı bir analizin literatüre kazandırılması gelecek araştırmalar için zaman kazandırabilecek niteliktedir. Kuramsal kodlamanın sağladığı derin kullanıcı anlayışı tasarım disiplininin ve araştırma yöntemlerinin pratik ve yenilikçi çözümlere dönüştürme sürecini destekler. Bu nedenle, her iki metodolojinin entegrasyonu, tasarım sürecini zenginleştirebilir ve daha etkili sonuçlar elde etmeye yardımcı olabilir.

4. ARAŞTIRMA VE ANALİZ

4.1. Görüşme Sorularının Oluşturulması

Bu tez çalışmasının temel amacı, interaktif medya aracılığıyla hikâye anlatımının farklı disiplinlerden uzmanların bakış açılarına göre nasıl şekillendiğini ve bu süreçte görselleştirme ile etkileşim modellerinin nasıl tasarlandığını anlamaktır. Bu bağlamda ana malzeme olarak Türk sözlü kültürünün unsurlarını, özellikle masal, destan, ritüel, ayin, atasözü ve kolektif bilinçdışı gibi geleneksel anlatıları kullanıp bu malzemeyi interaktif medya aracılığıyla nasıl canlandırabileceğimizi, bu süreçte karşılaşılan tasarımsal ve teknolojik zorlukları inceler.

Araştırma soruları, bu unsurların bilgi aktarımı ve etkileşimli hikâye anlatımı için olan potansiyelini keşfetmek amacıyla, literatür incelemesi sırasında belirlenen potansiyel ihtiyaçlar ve hipotezler ışığında, özellikle aşağıdaki üç ana soru etrafında geliştirilmiştir:

- 1- Farklı disiplinlerden uzmanlar hikâye anlatımını nasıl tanımlarlar ve bilgi aktarımı için hangi yöntemleri tercih ederler?
- 2- Sözlü kültür temelli bir etkileşimli hikâye anlatımı için gereken görselleştirme ve etkileşim modelleri nelerdir?
- 3- Yeni teknolojiler (VR, AR, karma gerçeklik vb.) bu süreçte nasıl bir rol oynar?

Bu sorular, yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla, interaktif hikâye anlatımına ilişkin geliştirici perspektifinden ihtiyaçları analiz etmek için tasarlanmıştır. (Soruların tamamı için Ek 1.)

Görüşmeler, hikâye anlatıcılığındaki yapıları ortaya çıkarmak amacıyla açık uçlu sorularla desteklenen üretken bir süreç olarak planlanmıştır. Her bir görüşme ortalama olarak yaklaşık 60 dakika sürmüştür ve katılımcıların çalışma ortamlarında yarısı yüz yüze yarısı da online olarak gerçekleştirilmiştir. Görüşmelerden önce, katılımcılara görüşmelerin amacı ve süreci tanıtılıp kayıt için onayları alınmıştır. Görüşmelerin başlamasından önce Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsünden etik onayı alınmıştır. Etik kurul onay belgesi için Ek: 2

Görüşmeler, katılımcıların hikâye anlatıcılığına dair yaklaşımlarını daha iyi anlamak için Araştırma Sorusu 1 çerçevesinde geliştirilen 4 genel soru ile başlayıp daha sonra

kademeli olarak Araştırma Sorusu 2 ve Araştırma Sorusu 3'ün katılımcılar perspektifinden cevaplarını almaya odaklanarak devam eden 16 sorudan oluşmuştur.

Soruların olgunlaştırılma aşamasında 6 akademisyen ile (5 Türk Dili ve Edebiyatı, 1 İnteraktif Medya Tasarımı) pilot çalışma yapılmış (Bkz. Şekil 6) ve bu görüşmelere göre soru seti son haline getirilmiştir. Bu esnada araştırmacının interaktif medya disiplini arka planına sahip olmasından ötürü araştırmanın disiplinler arası yapısının diğer ayağı olan Halk Bilimi ve Edebiyat disiplininden uzmanlara daha çok yer verilmiştir.

Şekil 6. Pilot Görüşmeler

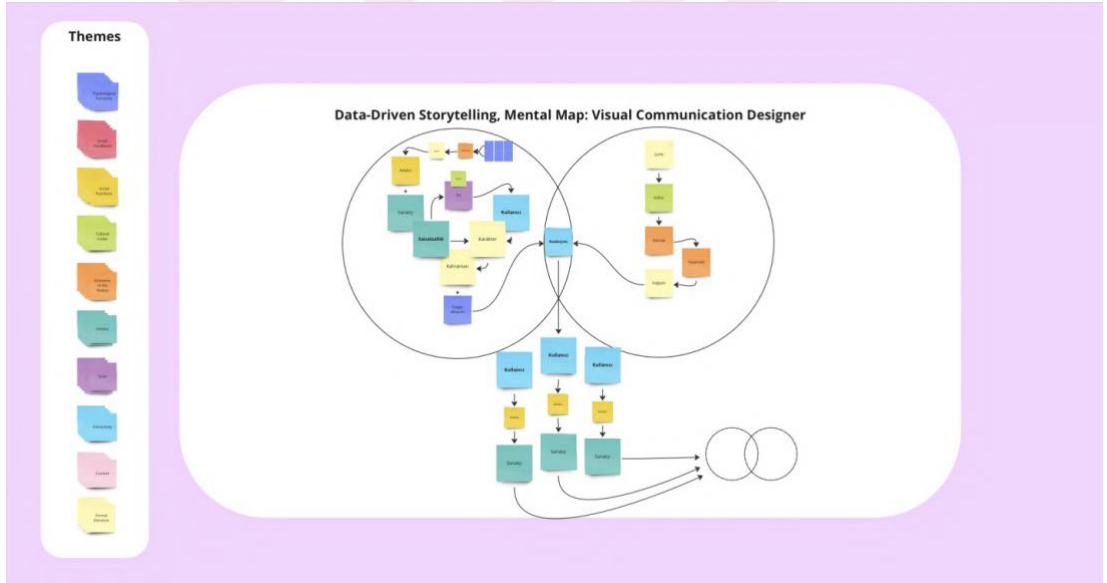


Bu aşamada yapılan pilot çalışma üzerine, bir görsel iletişim tasarımcısı, bir psikoterapist, bir halk bilimci ve bir sosyolog/psikolog ile online bir kart sınıflandırma (card-sorting) atölyesi yapılmıştır. Bu sayede pilot görüşmelerden alınan cevaplar temalaştırıldıktan sonra (bkz. Şekil 7) çalışma gruplarının küçük bir temsili ile sınıflandırılmıştır. Atölye sonucunda, asıl çalışmada yapılacak sınıflandırmada değerlendirmek üzere diğer çalışma gruplarının zihinsel yaklaşımı da gözlemlenmiştir. (Bkz.: Şekil 8. Görsel İletişim Tasarımı Kart Sınıflandırma Çıktıları Örneği)

Şekil 7. Pilot Çalışma: İnternet Ortamında Kart Sınıflandırma Atölyesi

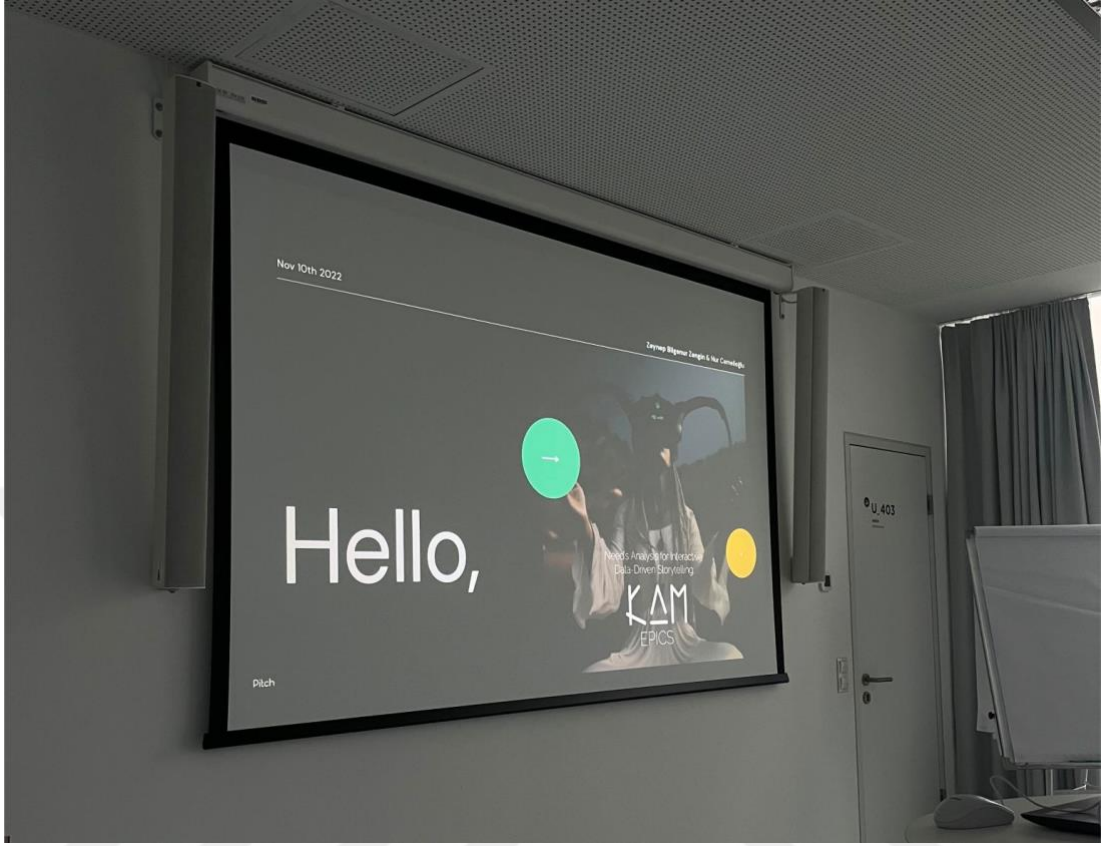


Şekil 8. Pilot Çalışma: Görsel İletişim Tasarımı Kart Sınıflandırma Çıktıları Örneği



Şekil 7 ve 8 üzerinde atölye detayları görüntülenen bu çalışma Macaristan, Budapeşte’de Moholy-Nagy Sanat ve Tasarım Üniversitesi’nde “4th Zip-Scene Conference on Immersive Storytelling” isimli konferansta (Bilgilendirme yazısı için bkz. Ek 6.) “Veri-Güdümlü İnteraktif Hikâye Anlatıcılığı İçin Bir İhtiyaç Analizi: Şaman Epikleri (Need’s Analysis for Interactive Data-Driven Storytelling: Shamanic Epics)” başlığıyla bildiri olarak sunulmuştur. (Bkz. Şekil 9)

Şekil 9. Zip-Scene Conference on Immersive Storytelling Bildiri Sunumu



İlk araştırma sorusu, farklı disiplinlerden uzmanların hikaye anlatımına bakış açılarını, hikaye anlatıcılığını, yöntemlerini ve bilgi aktarımı ihtiyaçlarını nasıl tanımladıklarını öğrenmekle ilgiliyken, ikinci araştırma sorusu sözlü gelenek üzerine geliştirilen bir etkileşimli hikaye anlatımı tasarımı bu alandaki uygun görselleştirme ve etkileşim modellerinin tasarlanması için ihtiyaçların neler olabileceği ve masal, destan, ritüel, atasözleri vb. gibi kolektif bilince dayalı sözlü kültür miraslarıyla ilgili bilgi aktarımının desteklenmesi; bu yolda kullanıcı gereksinimlerinin belirlenmesi ve bu aktarım için veriye dayalı etkileşimli hikaye anlatımı oluşturulması adına görsel, işitsel ve dokunsal öğelerden faydalanılan stratejilerin oluşmasına yardımcı olabilecek detayların neler olabileceği hakkındaydı. Üçüncü araştırma sorusu ise; halk hikayeciliğinde ve sözlü kültürel mirasların gelecek nesillere “bilgi” olarak aktarılmasında yeni teknolojilerin (VR, AR, karma gerçeklik, dokunsal, jest arayüzleri vb.) potansiyelinin farklı disiplinlerden katılımcılar perspektifinden neler olduğuna odaklanmaktı. Bu bağlamda sorulan sorular Ek.1’de paylaşılmıştır.

4.2. Çalışma Gruplarının Oluşturulması

Çalışma grupları oluşturulurken konunun disiplinler arası yaklaşımına uygun olması amacıyla özellikle birden fazla alanla ilişkili disiplinler arası pratikleri olan uzmanlar tercih edilmiştir. Seçilen uzmanların tamamı lisansüstü seviyede alanlarıyla ilgili çalışmalarda bulunmuş kişilerdir. Ayrıca araştırmanın ilgi alanına girmesi sebebiyle hali hazırda Türk halk bilimi, Türk sözlü kültür unsurları, sözlü dönem Türk tarihi, Türk Şamanizm'i ve Türk mitolojisi ile ilgili çalışmalar yapan sanatçıların ve akademik çalışmalarını bu perspektifte yürütmüş sosyal bilimcilerin de özellikle çalışma gruplarında bulundurulmasına özen gösterilmiştir. Bu bağlamda, bu alanla ilgili çalışmalar yapan popüler isimlere internet yoluyla ulaşılmış ve çalışma gruplarına dahil olması talep edilmiştir. Çalışma grubunun çoğunluğu Türkiye’de alanlarının önde gelen sayılı kişileridir. Toplam 12 katılımcının 9 tanesi aktif olarak akademisyenlik yapmaktadır. Fakat görüşmeler yine de dörder kişiden oluşan 3 çalışma grubuna ayrıştırılmıştır. Çalışma grupları “Sosyal Bilimler”, “Tasarım” ve “Uygulamalı Sanatlar” çatılarından oluşturulmuştur. Görüşmeler esnasında aynı zamanda katılımcıların akademisyenlik pratikleri de hikâye anlatıcısı konumunda değerlendirilmiştir.

Görüşmeler, konuyla ilgili uzmanların bilgi edinme, bilgi aktarma, konuya dair motivasyon, konu özelindeki otantik yaklaşım ve örüntüleri ve hedef kitleleri ile iletişim gibi açılardan incelenmesiyle sektörel çevreden anlatı deneyimine yansıyan çevresel faktörlere, dijital gelişmeler ve İnsan-Bilgisayar Etkileşimi (HCI) üzerine teknik gelişmelere ve uygulanabilirlik çalışmalarına kadar çeşitli faktörleri ortaya çıkarmıştır. Çalışma grupları da bu çıkarımların farklı disiplinlerle olan ilişkisini rahatça analiz edilebilmesine olanak sağlamıştır.

4.3. Tanımlama: Veri Analizi

Bu aşamada, Türk sözlü kültürü unsurlarının hikâye anlatımındaki kullanımıyla ilgili çeşitli tematik yaklaşımlar ortaya çıkarılmıştır. Bu yaklaşımlar, geleneksel anlatıların modern hikâye anlatımı teknikleriyle entegrasyonunu ve interaktif medya içindeki potansiyelini vurgular. Tematik analiz sonucunda, katılımcıların hikâye anlatımına yönelik çeşitli çatı temaları ve yaklaşımları ortaya çıkarılmıştır. Bu temalar, disiplinler arası perspektiflerin hikâye anlatımı sürecinde nasıl entegre edilebileceği hakkında

Transkripsiyon süreci tamamlandıktan sonra, elde edilen veri seti yorumların sınıflandırılması amacıyla Google E-Tablolar'a aktarılmıştır. İnternet tabanlı dosyalama sistemi, bu tez çalışmasının danışmanı ile senkronize bir şekilde çalışmayı kolaylaştırmak için tercih edilmiştir. Analiz sürecinde; sınıflandırılmış, organize edilmiş ve kodlanmış toplam 5916 veri satırı üzerinde çalışılmıştır.

- Katılımcı Numarası
- Katılımcının Çalışma Alanları
- Soru Numarası
- Soru Hipotezi
- Cevap Transkripti
- Cümle Numarası
- Öne Çıkarılmış Cümleler

Şekil 10. Örnek: Verilerin Sınıflandırılması

[illegible]

38

tema renklendirilmiştir. Sınıflandırma ve organizasyon sürecinden elde edilen ilk bulgular takip eden bölümde açıklanmaktadır.

4.3.1. Verilerin Sınıflandırılması ve Organize Edilmesi

Verilerin listelenen başlıklar altında sınıflandırılmasının ardından, bulgular esasen bu başlıklar içerisinde verilerin dağılımını nicel olarak anlamlandırmak için dönüştürülen sonuçlardan oluşmuştur. Bu nicel veriler, veri setini daha açık ve anlaşılır segmentlere ayırmak ve detaylandırmak açısından oldukça faydalı olarak değerlendirilmiştir. Bu aşamada, sıkça kullanılan kodlar belirli temalar altında kategorize edilmiş ve kod kullanım sayıları, ana veri materyali olarak ele alınmıştır.

Verilerin temalar bazında sınıflandırılması, kodlama sürecinde bazı verilerin gruplanmasına yardımcı olmuştur. Bu sınıflandırma, katılımcıların hikâye anlatımında vurguladıkları unsurları çeşitli bakış açılarından analiz etmeyi mümkün kılmıştır. Bu çerçevede, hikâye anlatıcılığı sırasında kullanılan anlatı yapıları, anlatıcı perspektifi, hikâye anlatımının bilimsel dinamikleri, hikâye anlatımında kullanılan teknik ve teknolojiler ve hikâye anlatıcılığının insan odaklı tasarım metodolojileri ile olan ortak noktaları gruplandırılarak değerlendirilmiştir. Katılımcı yorumlarının bu gruplara göre dağılımı, takip eden bölümlerde detaylı bir şekilde açıklanmaktadır.

4.3.2. İkinci Tur Analiz

Bu aşamada, veriler üzerinde daha derinlemesine bir analiz gerçekleştirilmiştir. İlk tur kodlama ile elde edilen bulgulara dayanarak, daha spesifik ve detaylı temalar geliştirilmiştir.

Önceki aşamada, niteliksel analize yönelik olarak veriler sınıflandırılmış, düzenlenmiş ve süzgeçten geçirilmiştir. İkinci bir analiz aşamasında, veri seti üzerinde daha kapsamlı ve yoğun bir uygulama olan 'İçerik Analizi' (Krippendorff, 2004) yoluyla incelenmiştir. İçerik analizi, büyük metin veri setlerini 'kodlama' ile az sayıda kategoriye indirgeyen bir sistemli teknik olarak açıklanmaktadır. Bu süreçte, verilerin tekrar tekrar okunması ve kodlar ile analizin sürekli geliştirilmesi sonucunda kodlama bir döngüsel süreç olarak yürütülmüştür. Bu işlem, genellikle verilere açık kodlama uygulayarak başlar; bu, verilere ilk düzenleme ve kategorilendirme yapma, kategoriler, temalar ve kavramlar oluşturma sürecidir. Saldana (2009), bir kodun "dil tabanlı veya görsel verilerin bir bölümünü özetleyen, dikkat çekici, özü yansıtan

ve/veya çağrıştırmacı bir özellik katan kelime veya kısa ifade" olarak tanımlar. Kodlama sürecinde, yeni kodlar yaratılır ve var olanlar geliştirilir, böylece süreç araştırmacının eylemleri ve gelişimiyle evrimleşir. Kodlamaya başlamak için araştırmacı, verileri defalarca okuyarak yorumlarla tanışır ve katılımcı yanıtlarındaki ana kavramlar ve potansiyel örüntüleri anlar. Okuma sırasında, her yorum için birden fazla kod ve yorum notu alınır. Belirlenen bazı kavramlar ve örüntüler, sonraki süreçte basitleştirilerek anahtar kelimelere ve kavramlara indirgenir.

Basitleştirilen kodlar, sözlü kültür ve hikâye anlatımının algılanışı ve interaktif ortamlardaki potansiyeli hakkındadır, ancak bazı kodlar sadece bir anahtar kelimeyle özetlenemez ve bu yorumlardan ortaya çıkan tartışma noktaları ek bir değerlendirme aşamasını gerektirir. Bu aşama, belirlenen temaların yeniden değerlendirilmesi ve sadeleştirilmesini kapsar.

Tablo 1. Tüm Temalar, Genel Tablo ve Kullanım Dağılımı

Ana Temalar	Temalar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T	K.O.	A.T.T.
Anlatı Yapıları	Anlatı Dinamikleri	30	62	10	35	38	26	48	36	40	28	37	45	435	%100	1504
	Sözlü Kültür	35	21	12	6	0	10	3	0	8	4	0	11	110	%75	
	Görsel Kültür	0	4	4	17	14	10	39	17	1	10	18	76	210	%92	
	Metafor	45	64	5	18	77	10	18	13	68	13	42	37	410	%100	
	Kompozisyon	1	0	0	0	16	12	9	8	35	9	22	15	127	%75	
	Devamlılık	17	70	12	17	14	11	11	11	0	3	22	24	212	%92	
İnsan Odaklı Tasarım	Kullanıcı Odaklı Tasarım	42	47	4	30	63	69	97	35	49	36	63	92	627	%100	1404
	İnteraktivite	139	45	4	31	46	26	46	21	26	33	40	36	493	%100	
	Çevreleyicilik (Immersive)	40	7	0	0	9	17	28	2	12	11	14	22	162	%83	
	İşlevsellik	23	30	6	25	5	10	1	4	1	0	6	11	122	%92	
Anlatıcı Perspektifi	Anlatıcı Motivasyonları	14	7	5	26	2	20	40	14	48	25	2	54	257	%100	955
	Profesyonel Kimlik	9	5	4	34	1	8	3	5	2	3	1	12	87	%100	
	Anlatıcı Nitelikleri	32	35	6	3	7	22	0	7	8	5	2	97	224	%92	
	Disiplinlerarasılık	5	9	15	22	9	4	10	30	5	10	2	27	148	%100	
	Üretim Süreci	11	6	0	20	1	30	22	9	29	35	23	53	239	%92	

Teknik ve Teknoloji Kullanımı	Materyal	24	20	7	22	16	10	15	20	54	35	27	44	294	%100	832
	Mecra	6	4	5	6	15	2	16	29	2	12	17	30	144	%100	
	Teknoloji	2	1	6	2	28	36	65	46	38	5	16	12	257	%100	
	Üslup	15	22	1	3	4	4	21	2	49	6	2	8	137	%100	
Bilimsel Dinamikler	Toplumsal Koşullar/Bağlam	44	78	12	16	13	41	5	8	15	18	74	109	433	%100	1161
	Metodoloji	19	8	17	1	11	2	9	11	36	19	29	14	176	%100	
	Etik	0	0	6	0	7	1	8	37	1	4	0	4	68	%75	
	Öğreticilik	42	17	1	8	2	9	39	15	1	19	8	29	190	%100	
	İnovasyon	2	3	0	0	6	1	4	5	0	5	17	13	56	%75	
	Kaynak Kullanımı	16	27	43	23	7	10	3	29	2	10	15	53	238	%100	
Toplam		618	591	182	353	408	403	553	421	537	349	496	927	5838	%100	

Ayrıca, sadeleştirilen temalar altında tekrar eden kodların birleştirilmesi de gereklidir. Bu bağlamda içerisinde birden fazla değerlendirme turu içeren İkinci aşamanın sonunda, temalar 41'den 25'e, kod sayıları ise 980'den 379'a düşürülmüştür. Tablo 1 son aşamada tüm ana tema ve temaları ve kullanım dağılımını barındırmaktadır.

4.4. Anlamlandırma: Veri Analizi Yorumlama

4.4.1. Ana Tema: Anlatı Yapıları Kümesi

"Anlatı Yapıları" ana teması, toplamda 6 alt temadan oluşmaktadır. Bu temaların oluşturulma amacı, herhangi bir 'anlatı'yı oluşturan yapıların gruplandırılmasıdır. Bu bağlamda, araştırmanın ilgilendiği disiplinlerdeki birden fazla konsept 'anlatı' tanımına dahil edilmiştir. Örneğin, bir kam ritüeli anlatı olarak kabul edilirken, aynı zamanda bir çizgi roman, belgesel, video oyunu ve çağdaş dans performansları da anlatı olarak kabul edilmiştir. Bu ana tema çerçevesinde, görüşmeler sırasında ele alınan 'Betimleme', 'Kurgu', 'Arketip Kullanımı' gibi anlatı içi dinamikler 'Anlatı Dinamikleri' teması altında; 'Mitoloji', 'Destanlar', 'Atasözleri' gibi sözlü kültür ürünlerine dayalı anlatı türleri ve dinamikleri 'Sözlü Kültür' teması altında; 'Video Oyunları', 'Hareketli Grafik', 'Stilizasyon' gibi görsel anlatım metodolojilerine dayalı anlatı türleri ve dinamikleri 'Görsel Kültür' teması altında; 'Ritüel', 'Sembolizm', 'Anlam Derinliği' gibi metaforik unsurlar 'Metafor' teması altında; 'Renk', 'Işık', 'Denge' gibi tasarım ve

kompozisyon elementleri 'Kompozisyon' teması altında; ve 'Süreklilik', 'Geleneksel Öz', 'Kültürel Miras' gibi tarihten günümüze uzanan anlatı biçimlerinin devamlılığıyla ilgili ifadeler 'Devamlılık' teması altında yer alacak şekilde 'Anlatı Yapıları' kümesi oluşturulmuştur. Tablo 2, 3, 4, 5, 6 ve 7 bu ana tema altındaki sırasıyla tüm temaları ve kodları içermektedir. Bu mantık tüm ana temalar için benzer şekilde yürütülmüş ve ilgili tablolar ilgili temaların altında gösterilmeye devam etmiştir. Bu ana tema, görüşmeler boyunca katılımcıların yüzde 100%'ünün üzerinde durduğu ve en sık bahsedilen 1. sırada yer alan ana temadır. En çok 'Çalışma Grubu 3' içinde tartışıldığı gözlemlenmiştir. Bu doğrultuda yapılan analiz, anlatı yapıları ve dinamiklerinin bir topluluk veya çalışma grubu içinde nasıl algılandığı ve hangi konuların öne çıktığı hakkında kapsamlı bir anlayış sağlamaktadır. Farklı temaların sıklığı ve kapsamı, bu alanlarda hangi konuların daha fazla araştırma ve geliştirmeye ihtiyaç duyduğunu belirleyebilir. Ayrıca, temalar arası ilişkilerin ve kesişimlerin detaylı bir şekilde incelenmesi, daha derinlemesine bir anlayışa ve stratejik eylem planlarına yol açabilir. Bu bilgilerin ışığında, eğitim, araştırma veya içerik geliştirme stratejileri geliştirilebilir. Özellikle, belirli bir konsept veya anlatı ögesi üzerine odaklanmak isteyen bir eğitimci veya araştırmacı, bu tablodaki verileri kullanarak kendi çalışmalarını daha etkili bir şekilde yönlendirebilir. İlgili temalar, takip eden bölümlerde açıklanmaktadır.

4.4.1.1. Anlatı Dinamikleri

"Anlatı dinamikleri", sözlü kültür, hikâye anlatma ve etkileşimli medya tasarım teorileri arasındaki ortaklıkları anlamlandırmak adına önemli bir kavramdır. Yeniden tasarlanmış geçmiş ve tahayyül edilen geleceği tutarlı bir bütün haline getiren içselleştirilmiş ve gelişen bir kendini anlatı olarak, bireylere birlik, amaç ve anlam duygusu sağlar (McAdams ve Pals, 2006). Bu yaklaşımın, özellikle sözlü kültür ve hikâye anlatma bağlamında, anlatının oluşturulması ve evriminin dinamiklerinin bireysel ve toplumsal kimlikleri şekillendirmede önemli bir rolü olduğu söylenebilir. "Anlatı dinamikleri" teması, sözlü kültür, hikâye anlatma ve etkileşimli medya tasarım teorilerindeki anlatıların yapısını, evrimini ve etkisini temellendirerek bireysel ve toplumsal kimlikleri, deneyimleri ve iyilik halini şekillendirdiği için bu çalışmanın ayrılmaz bir parçasıdır.

Tablo 2’de, bu çalışmanın araştırması boyunca anlatı dinamiklerine ilişkin farklı kodların her bir katılımcı (K1'den K12'ye kadar) tarafından ne sıklıkta bahsedildiğini gösteren bir tematik analiz özeti sunulmuştur.

Tablo 2. Anlatı Dinamikleri Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı

Anlatı Dinamikleri, Kodlar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T	KBKO
Anlatım Biçimlerinin Evrimi ve Çeşitliliği	11	10	2	6	1	3	3	5	0	5	6	4	56	91,6%
Çerçeveleme	0	0	1	0	15	0	0	5	0	0	0	8	29	25%
Betimleme	0	20	0	6	0	0	1	1	0	0	0	0	28	33,3%
Kültürel Özgünlük ve Doğru Kullanım	0	5	1	0	0	11	0	0	0	0	2	8	27	41,6%
Narrative Assets	4	0	0	0	0	0	0	0	13	6	1	0	24	33,3%
Bilgi aktarım yöntem ve yaklaşımları	1	0	1	2	2	1	3	5	0	0	0	5	20	66%
Geleneksel ve Dijital Storytelling'in Yapıları	0	2	0	6	0	0	8	0	0	0	0	0	17	25%
Anlatı Elementlerinin Altının Doldurularak Kullanılması	0	0	0	0	0	2	2	0	5	6	0	1	16	41,6%
Karakter Tabanlı Anlatım	1	0	0	2	1	1	10	0	0	0	3	0	14	50%
Bağlam	0	0	0	0	5	0	0	3	0	2	4	0	14	33,3%
Yerel Anlatılar ve Evrenselleşme	0	0	0	0	0	1	0	0	0	3	6	4	14	33,3%
Kurgu	0	0	2	2	1	0	0	5	1	0	0	2	13	50%
Sanatsal İfade	0	0	0	0	0	0	0	0	11	0	0	0	11	8,33%
İşitsel ve Görsel Öğelerin Entegrasyonu	0	0	0	1	0	0	5	0	4	0	1	0	11	33,3%
Dijital Medya ve Sözel Kültürün Benzer Değişken Yapıları	0	0	1	1	2	0	0	0	0	0	7	0	11	33,3%
Kültürel Kodlar	1	8	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	11	41,6%
Biçimsel Unsurlar	0	3	0	0	0	3	0	0	1	0	4	0	11	33,3%
Gerçeküstü Öğeler	2	2	0	3	1	0	0	0	0	0	0	2	10	41,6%
Nesnelerle Hikâye Anlatımı	0	0	0	0	0	1	8	0	1	0	0	0	10	25%
Arketip Kullanımı	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	10	16,6%
Gündelik Hayatta Hikâye Anlatımı	3	3	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	8	25%
Medya Stratejileri	4	0	1	0	0	0	0	3	0	0	0	0	8	25%
Yazılı Anlatım	0	1	0	1	3	0	3	0	0	0	0	0	8	33,3%
Ötekilik algısı	0	0	0	0	0	0	0	7	0	0	0	0	7	8,33%
Destekleyici Katmanlar	0	1	0	0	1	0	0	0	0	4	0	0	6	25%
Estetik	2	3	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	6	25%

Sahne Hikâye Anlatımı	Sanatlarında	0	0	0	0	0	0	0	4	0	2	0	6	16,6%	
Gerçeklik yansıması		1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	5	41,6%
Prometheus Effect		0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	5	8.33%
Sözel Kültürde Bilginin Aktarım Sürecinde Değişimi		0	0	1	3	1	0	0	0	0	0	0	0	5	25%
Bütünsel Anlatım		0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	4	5	16,6%	
Ortak Maksatlılık		0	0	0	0	4	1	0	0	0	0	0	5	16,6%	
Toplam		30	62	10	35	38	26	48	36	40	28	37	45	435	100%

Tabloda öne çıkan bilgiler içerisinde Anlatı Dinamikleri teması altında "Anlatım Biçimlerinin Evrimi ve Çeşitliliği" 56 tekrarla en fazla geçen konu olup, katılımcıların 91,6%'sı tarafından bahsedilmiştir. Bu, kodun oldukça geniş kapsamda bir kabul ve öneme sahip olduğunu gösterir. "Anlatım Biçimlerinin Evrimi ve Çeşitliliği" kodu üç çalışma grubu için de farklı konu başlıkları altında ifade edilmiştir.

Örneğin, "Anlatım Biçimlerinin Evrimi ve Çeşitliliği" kodu altında, Çalışma Grubu 1 üyesi bir katılımcının, hikâyenin kökenlerine dair derin bir tarihsel perspektif sunduğunu görebiliriz: *"Belki de efsanelerin, destanların kökünde bu kam törenlerinin olduğunu kabul etmek bile gerekir."* (K3-S9-C3) Bu ifade, anlatı geleneğinin uzun tarihini ve bu geleneğin toplumsal ve kültürel ritüellerle nasıl iç içe geçtiğini vurgular. Çalışma Grubu 2 üyesi bir katılımcı ise anlatımın teknolojik evrimine dikkat çeker: *"Hikâyeyi yapılandırılmış aktarılmış anonim bir şey olarak görürsen, evet, o da dönüşecektir işte. Dün animasyon vardı, işte çizgi filmler vardı. Ondan sonra onları bambaşka bir boyuta soktular, oyunlar yaptılar, falan bir sürü şekli var."* (K5-S19-C1) Bu yorum, anlatımın sadece içeriği değil, aynı zamanda sunumu ve medyumunun da zamanla nasıl değiştiğine işaret ediyor. Çalışma Grubu 2 üyesi bir katılımcının gözlemleri ise anlatımın yeniden şekillendirilmesine ve güncel toplumsal ihtiyaçlara uyarlanmasına bir örnek teşkil ediyor:

"Kim derdi 5.000 yıllık bir etkinliği yeniden biz biçimlendireceğiz seküler bir perspektifle yeniden yaratacağız ve bu tamamen insanların streslerini azaltıp daha verimli ve mutlu olmaları için bir yol olarak gelecek." (K12-S12-C8)

Bu perspektif, anlatıların esnekliğini ve zamana adaptasyonunu, aynı zamanda toplumun ihtiyaçlarına hizmet etme potansiyelini gözler önüne serer. Bu alıntılar, anlatı dinamiklerinin sadece akademik bir inceleme konusu olmadığını, aynı zamanda katılımcılar tarafından canlı ve evrilen bir pratiğin parçası olarak deneyimlendiğini

göstermektedir. Katılımcıların bu ifadeleri, anlatıların nasıl değiştiğini ve kültürel değerlerle nasıl etkileşime girdiğini anlamada önemli ipuçları sunar. Bu tür içgörüler, anlatı çalışmalarını sadece teorik bir çerçevede değil, aynı zamanda pratik ve uygulamalı bir bağlamda da zenginleştirebilir. Devamında, “Kurgu” kodu, 13 kez geçmekle birlikte, katılımcıların yarısı tarafından bahsedilmiştir (50%). Bu da kurgusal anlatının hem yaygın hem de belirli durumlar veya katılımcılar tarafından öne çıkarılan bir dinamik olduğunu gösterir. "Kurgu"nun toplamda 13 kez anılması ve katılımcıların yarısı tarafından bahsedilmesi, kurgusal anlatının ne kadar önemli ve etkili olduğunu vurguluyor. Kurgu, sadece hikayeleri ilginç kılmakla kalmıyor, aynı zamanda tarihsel ve kültürel materyali yeni ve yaratıcı biçimlerde yeniden yorumlamak için bir araç olarak da kullanıyor.

Çalışma Grubu 1 üyesi bir katılımcının,

"Dede Korkut gibi eserler, yani çizgi romana da dönüştürülebilir. Ben mesela Saltuknameyi baştan sona ilk okuduktan hemen sonra bunun bir çizgi romana dönüşmesi gerektiğini düşünmeye başlamıştım." (K4-S4-C16)

ifadesi, klasik eserlerin modern kurgusal formatlara adaptasyonunun, bu eserlere yeni bir hayat verebileceği ve geniş bir kitleye ulaşmasını sağlayabileceği fikrini öne çıkarıyor. Bu, kurgunun sadece bir hikâye anlatım aracı olmadığını, aynı zamanda kültürel mirası koruma ve aktarma biçimi olarak da işlev görebileceğini gösteriyor.

Çalışma Grubu 2 üyesi bir katılımcının antropolojik anlatılar hakkındaki yorumu,

"Ekstra sahanın içerisinde üzerine bir müzik koyma, bir fiction, bir kurgu film gibi değil de o bilginin katmanlarını kaybetmemek adına ses çok önemli." (K8-S7-C3)

ile kurgunun ‘düzenleme’ perspektifinde bilginin katmanlı bir şekilde sunulabileceğini ve anlatıyı zenginleştirebileceğini ortaya koyuyor. Bu, kurgunun, hikâyeyi daha etkileyici ve anlamlı kılmak için nasıl kullanılabileceğini gösterirken, bilginin derinliğini korumanın da önemini vurguluyor.

Çalışma Grubu 3 üyesi bir katılımcının, tarih anlatıları hakkında söylediği; *"Anlatılan tarihte bildiğimiz birçok olayı birçok insan bunları sabit gerçek gibi kabul ediyor ama öykülerin aslında yüzde seksenini bilmiyoruz. Bildiklerimizi de sadece belli kişilerin bakış açısıyla biliyoruz. Dolayısıyla bunların hiçbirini tam olarak kanıtlamak zaten mümkün değil."* (K12-S1-C16) yorumu ise, kurgu ve gerçeklik arasındaki sınırların belirsizliğine dikkat çekiyor. Bu, kurgusal anlatının tarih yorumlanmasında bir araç

olarak kullanılmasının neden önemli olabileceğini gösteriyor; çünkü kurgu, belli bir bakış açısından öteye geçip, çok sesliliği ve farklı perspektifleri barındıran bir anlatı yaratma potansiyeline sahip bir unsur olarak değerlendirilebilmektedir. Bu yorumlar bir araya geldiğinde, "Kurgu"nun sadece hikâye anlatımında değil, kültürel ve tarihsel içerikleri yeniden canlandırma ve yeniden yorumlama süreçlerinde de merkezi bir rol oynadığını gösteriyor. Anlatı dinamiklerinin analizi, katılımcıların bu dinamikleri nasıl anladığını ve uyguladığını ve bunların daha geniş bir bağlamda nasıl işlev görebileceğini derinlemesine incelememize olanak tanıyor.

"Çerçeveleme" ve "Betimleme" gibi kodlar daha az geçmektedir ve sadece 3 kaynak tarafından bahsedilmiştir (25% oranında). Bu, bu konuların daha dar bir uygulama alanına sahip olabileceğini veya belirli kaynaklar arasında daha az popüler olduğunu gösterebilir. "Kültürel Özgünlük ve Doğru Kullanım" ve "Anlatı Elemanlarının Altının Doldurularak Kullanılması" gibi kodlar, katılımcıların yaklaşık yarısı tarafından bahsedilmiş (41,60%), bu da bunların belirli bir konu üzerinde odaklanan bir grup tarafından önemsenen konular olduğunu düşündürülebilir.

4.4.1.2. Sözlü Kültür

Tarih boyunca topluma ait geleneklerin toplumu oluşturan bireylerle bağını sağlayan "sözlü kültür" hikâye anlatımı, bilgi aktarımı ve kültürü koruma açısından daima önemli bir kavram olmuştur. (Macniven vd., 2020). Sözlü kültürün bu gücü sözlü kültüre dayalı interaktif hikâye anlatıcılığı uygulamalarında "Sözlü Kültür"ü anahtar unsur haline getirmiştir. Hikâye anlatımının temel bir bileşeni olarak, kültürel mirasın korunması, kuşaklar arası iletişimi sürdürmesi ve bireylerin karşılaştıkları yaşam dönemi krizlerinde bir sağaltım aracı olarak kullanıldığı bilinmektedir (Macniven vd., 2020). Bu bağlamda, "Sözlü Kültür" teması, kültürel mirasın korunması, bilgi iletimi ve hikâye anlatımı yoluyla kültürel olarak uygun müdahalelerin teşvik edilmesi gibi alanlarda çalışmanın temelini oluşturur ve kullanıcı merkezli tasarım ilkeleri ve toplumun genel refahı ile uyumlu bir şekilde işler. Araştırma kapsamında, "Sözlü Kültür" temasının Çalışma Grubu 1'in tamamı olmak üzere tüm katılımcılar arasında 75%'lik bir bahsedilme oranına sahip olduğu görülmektedir (Tüm temaların bahsedilme oranları için bkz. Tablo 1). Bu oran, tema içinde daha az ele alınan bir konu olarak görünse de Tablo 3'te de görülebileceği gibi araştırmanın amaçlarına yönelik olarak sözlü kültür unsurlarının interaktif ve veri güdümlü hikâye anlatıcılığı

pratiklerinde nasıl ve hangi biçimlerde ihtiyaç karşılayıcı konumda olduğuna dair araştırmaya değerli içgörüler sunmuştur.

Tablo 3. Sözlü Kültür Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı

Sözlü Kültür, Kodlar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T	KB KO
Ucu Açık Soyutluk	0	8	0	0	0	0	0	0	7	4	0	0	19	25%
Mitoloji	1	2	1	0	0	0	3	0	1	0	0	8	16	50%
Özgünlük	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	0	1	11	16,6%
Aşık Hikayeciliği	7	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	11	33.3%
Destanlar	2	0	3	4	0	0	0	0	0	0	0	0	9	25%
Türk Halk Edebiyatı	12	2	4	0	0	0	0	0	0	0	0	1	14	25%
Atasözleri	4	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	33.3%
Tekerleme	1	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	16,6%
Masal	2	3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	25%
Sözlü Kültürde Türlerin İç İçeliği	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	8.33%
Toplam	35	21	12	6	0	10	3	0	8	4	0	11	110	100%

Tablo 3’te belirtilen "Sözlü Kültür" teması kapsamında yapılan tematik analizde, "Ucu Açık Soyutluk" kodu, belirli bir katılımcı grubu tarafından 19 kez ele alınmış ve katılımcıların 25%’i tarafından tartışılmıştır. Bu durum, kodun önemli olmasına rağmen, belirli bir katılımcı kitlesi ile sınırlı bir ilgi alanına işaret edebilir. Bu, konseptin daha derinlemesine veya daha spesifik bir bağlamda incelenmesi gerektiğine dair bir gösterge olabilir. Öte yandan, "Mitoloji" kodu, katılımcıların yarısı tarafından ele alınarak 16 kez bahsedilmiş ve geniş bir ilgi alanına sahip olduğunu göstermiştir. Örneğin, K3 katılımcısının gözlemleri, farklı dinlere geçiş yapılmasına rağmen değişmeyen kültürel kodlar dizisi olarak sözel anlatımın sürekliliğini vurgular:

“Bu sözel anlatımın içerisine yani farklı dinlere girilse bile mesela Türkler İslam’a girse bile ya da Hristiyanlığa, başka dinlere girse bile bu ana özelliklerin kültür kodlarında değişmediği bir paralel tarih gibidir sözel anlatı. Yani yine insanlığın tarihinin başlangıcından günümüze kadar gider bu konu. Yani iki ayağı olduğunu düşünmek lazım işte buna bazen mitoloji deriz, bazen masal, bazen başka işte folklor, halk bilimi, etnoloji çok şey söylenebilir.” (K3-S1-C8)

Bu ifade, mitoloji ve halk hikayelerinin dinler ve zamanlar ötesinde nasıl bir süreklilik arz ettiğini ve insanlık tarihi boyunca nasıl bir iz bıraktığını anlamamızı sağlıyor. K7'nin mitoloji üzerine düşünceleri, sözel anlatımın öğrenim sürecindeki hassasiyetini vurguluyor:

“Şey riskli senin konun açısından bakmamız gerekirse hani mesela bu benim öğrenmem gereken bir şeyse hani mitoloji okuyorum mesela diyelim Yunan mitolojisi okuyorum, Hades'ten öğrenmemem gerekiyor.” (K7-S2-C23)

Burada, mitolojik öykülerin doğru yorumlanması ve eğlence temelli kaynakların eleştirel bir şekilde değerlendirilmesinin önemi vurgulanıyor. K12'nin yorumları ise, mitolojinin derinliğine ve içerdiği sırlara ışık tutuyor:

“Her dönemde bulunan tek bir kısma yeni bir gerçeklik yüklemiş oluyorsunuz. Özünde ne ihtiva ettiği hala büyük bir sır zaten o sır çözülseydi mitin kendisi ortadan kalkardı.” (K12-S4-C9)

Bu, mitolojinin zamanla nasıl evrildiğini ve her dönemin kendi gerçekliklerini nasıl yüklediğini, ancak mitolojinin özünün sır olarak kaldığını ve bu sırların çözülmesinin mitolojinin kendisini ortadan kaldıracı olduğunu gösteriyor. Bu alıntılar, Tablo 1'te sunulan verilerin yanı sıra, katılımcıların sözlü kültür ve anlatı biçimleri hakkındaki düşüncelerini ve sözlü kültürün nasıl bir süreklilik ve değişim içerisinde olduklarını bize anlatıyor. Bu görüşler, kültürel çalışmalar ve sosyal bilimler alanlarında derinlemesine analiz ve yorumlamalar için zengin bir malzeme sağlıyor ve mitoloji, halk hikayeleri, etnoloji gibi konuların gelecekteki araştırmalarda nasıl ele alınabileceğine dair yol gösteriyor. Sözlü anlatımın ve mitolojinin toplumlar üzerindeki etkisi ve önemi hakkında daha kapsamlı bir anlayış geliştirmemize yardımcı olacak birer pencere görevi görüyor. Örneğin, "Özgünlük" konseptinin daha nadir, yalnızca 11 kez anılması ve katılımcıların 16,60%'ı tarafından tartışılması, bu unsurun özel bir ve sınırlı bir alana hitap ettiğini ve belki de daha spesifik bir ilgi alanı veya derinlemesine bir inceleme gerektirdiğini gösterir. Bir taraftan da öğretici bir unsur olarak kullanılan hikâye anlatıcılığında topluma aşılacak istenen öğretilerin net bir kalıp içinde sunulmasının, sürprize yer olmamasının ve bu sebeple geleneksel kalıpların çok dışına çıkılmamasının verdiği güven duygusu da etkili olabilir. Geleneksel anlatı biçimleri olan "Aşık Hikayeciliği" ve "Destanlar", sırasıyla katılımcıların 33,3% ve 25%'i tarafından ele alınmıştır. Bu oranlar, bu tür hikayeciliğin

ve destanların hâlâ önemli olduğunu ama geniş bir popülerliğe sahip olmadığını gösterir. "Türk Halk Edebiyatı", "Atasözleri" ve "Masal" gibi kodların anılma sayılarının 9 ile 14 arasında değişmesi ve katılımcıların 25% ile 33.3%'ü tarafından tartışılması, sözlü kültürün bu yönlerinin hala ilgi çektiğini ama en popüler kodlar olmadığını yalnızca bu alanda çalışan akademisyenlerin bu kodlardan bahsettiğini gösterirken modern dünyanın getirdiği sanat ve tasarım anlayışının bu kodlardan beslenebilmesi ile Türk sözlü kültürünün kaynağını oluşturan bu kodların yeni dünyaya entegre olmasının topluma özgü modern bir sözlü anlatı türünü beraberinde getirmesini sağlayacaktır.

4.4.1.3. Görsel Kültür

"Görsel Kültür" teması, sanat, antropoloji, sosyoloji ve iletişim gibi çeşitli disiplinler arası çalışmaları kapsar ve görsel kültürün hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarım teorileriyle olan ilişkisini belirgin bir şekilde ortaya koyar. Tong ve diğerlerinin (2018) çalışması, hikâye anlatımında görselleştirmenin artan önemine dikkat çeker ve bu anlamda, görsel unsurların anlatıya entegre edilmesi ve bunların dinleyici tarafından anlama ve katılım üzerindeki gücüne dikkat çeker. Baharuddin ve Rosli (2022) ise, görsel hikâye anlatımı unsurlarının içerik analizini yaparak, bu unsurları farklı alanlardaki uygulamalarına göre sınıflandırır, böylece görsel hikâye anlatımının çeşitli uygulamalarını ve farklı alanlarda nasıl uyum sağlayabileceğini gösterir. Bu bağlamda, "Görsel Kültür" teması, görsel hikâye anlatımının çeşitliliğini, tarihsel gelişimini ve çeşitli alanlardaki uygulamalarını anlamak açısından oldukça önemlidir. Tablo 4 referansların birleştirilmesi, görsel kültürün disiplinler arası doğasını ve hikâye anlatımı ile etkileşimli medya tasarım teorileri üzerindeki etkisini ortaya koymaktadır.

Tablo 4. Görsel Kültür Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı

Görsel Kültür, Kodlar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T	KB KO
Çevresel Hikâye Anlatıcılığı	0	0	0	0	0	1	8	0	0	0	0	19	28	25%
Film ve Belgesel	0	2	0	0	0	4	8	3	0	0	3	1	21	50%
Statik Görsel Tasarım	0	0	2	5	0	0	2	0	0	0	4	6	19	41,6%
Hareketli Grafik	0	1	0	2	5	0	5	3	0	1	0	1	18	58.3%

Video Oyunları	0	1	0	2	1	2	3	0	0	0	3	0	12	50%
Sanatta Anlatım Biçimlerinin Değişimi	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12	12	8.33%
Stilizasyon	0	0	0	0	0	1	4	0	0	0	0	6	11	25%
Veri Seti	0	0	0	3	6	0	1	0	0	0	0	1	11	33.3%
Görsel Medyanın Gücü	0	0	2	5	0	0	1	0	0	0	3	0	11	33.3%
Türk Mitolojisinde Görselleştirme	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9	9	25%
Dans	0	0	0	0	0	0	0	1	1	7	0	0	9	25%
Görsel Dil ve Gramer	0	0	0	0	0	1	1	6	0	0	0	0	8	25%
Teorik İçerik Kullanımı	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	7	8.33%
Salt stilizasyonun öykülemekten uzaklığı	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	7	8.33%
Kamera açılarının etkisi	0	0	0	0	0	1	1	4	0	0	0	0	6	25%
Soyut Görselleştirme ile Sezgisellik ve Haz	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	4	6	16,6%
Teknolojik Gelişmelere Paralel Sanatsal Eğilimler	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	5	41,6%
Sınırlı İcra Hareketleri	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	5	8.33%
Grafik Elemanlarının Duygu Aktarımı	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	3	5	41,6%
Toplam	0	4	4	17	14	10	39	17	1	10	18	76	210	100%

Özellikle Türk kültürü gibi sembolizm ağırlıklı yerel anlatımlarda, görsel unsurların kullanımı, izleyicilerin anlam ve duygusal etkileşim derinliğini nasıl artırabileceğine dikkat çekmektedir. Bu kapsamda, görsel hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarım teorileri, anlatıların kültürel uygunluğunu, duygusal etkisini ve sarmalayıcı doğasını geliştirmede belirgin bir etkiye sahiptir. K2 katılımcısının ifadesi, “*Elma bizim için çocuksuluk motifinde karşımıza çıkar ve üremeyi temsil eder bizde.*” (K2-S6-C17), sembolizmin kültürel anlamını ve derinliğini vurgular. Aynı şekilde, K2'nin başka bir alıntısı, “*Ve bu şöyle tarif edilir: Bu dağ altındandır. Ve zirvesi ay ile güneşten daha yukarıdadır. Oraya kadar uzanmıştır ve yere değmez bir adam yüksekliğindedir.*” (K2-S5-C3), özlü kültürdeki sembolik ifadelerin görselleştirmeler için nasıl kaynak olarak kullanılabileceğini ve görsel tasarımcıların bu kültürel kodlara hakimiyetinin ‘soyut’

olarak bilinen bu anlatı ve ifadeleri nasıl somutlaştırabileceğini gösterir. Bu tematik analiz, görsel öğelerin anlatı çekiciliğini ve etkileyciliğini artırma ve izleyicinin anlama ve duygusal etkileşimini derinleştirme yönündeki potansiyelini ortaya koyar. "Çevresel Hikâye Anlatıcılığı", "İnteraktif Film ve Belgesel" ve "Statik Görsel Tasarım" gibi kodların sıkça ele alınması, görsel anlatıların kültürel bağlamlar üzerindeki etkisini vurgular. Bununla birlikte, "Çevresel Hikâye Anlatıcılığı" kodunun 25%'lik bir bahsedilme oranı, çalışma grubunun çoğunluğu tarafından ele alınmadığını gösterir ki, bu durum sadece belirli gruplar veya bağlamlar için önemli olabileceğine işaret eder.

Diğer yandan, "Dans" ve "Sınırlı İcra Hareketleri" gibi daha az sıklıkla karşılaşılan kodlar, belirli durumlar veya bağlamlarda daha yoğun ilgi çekebilir. Geniş perspektiften bakıldığında bir kam ritüelinden modern dansa uzanabilmiş bir konudur. Sağlık araştırmalarından video oyunlarına kadar geniş bir alanda yapılan çalışmalar, görsel ve etkileşimli unsurların kullanımının karmaşık anlatıları ve araştırma bulgularını iletmekte ne kadar etkili olabileceğini göstermektedir. K11 katılımcısının, *"Dolayısıyla da bence film çekmektir. Bir hikâyeyi anlatıcı açısından en insanlara ulaştıran."* (K11-S4-C3) ifadesi ve K2'nin, *"Bilgisayar ekranından bir dizi de bir hikâye anlatımı bugün, bir reklam filmi de hikâye anlatımı."* (K2-S1-C9) yorumları görsel anlatıların ve grafik unsurlarının hikâye anlatımında ne kadar güçlü bir araç olabileceğini vurgular. Ayrıca, "Grafik Elemanlarının Duygu Aktarımı" gibi daha nadiren ele alınan kodların, belirli metinlerde ve bağlamlarda oldukça baskın olabileceğini gösteren bir yüzdeye (41,60%) sahip olduğunu görmekteyiz. Tüm bunların yanında 'Film ve Belgesel' 'Hareketli Görüntü' ve 'Video Oyunları' kodları tüm katılımcılar içinde 50%'den fazla ilgi toplayarak bu yorumda alıntılanan ifadelerin de doğrultusunda ortak bir çalışma senaryosunda verimli görselleştirme tercihleri olacaklarını ortaya koymuşlardır.

Tüm bu yorumlar görsel kültürün ve anlatının duyguları ve deneyimleri nasıl şekillendirdiği ve modern toplumda iletişim biçimlerimizi nasıl dönüştürdüğü gösterirken bu tematik analiz, görsel kültür ve anlatının, duygusal etkileşim, kültürel uygunluk ve sarmalayıcı deneyimler yaratmada ne kadar kritik bir rol oynadığını ve hikâye anlatımının modern ve geleneksel formlarının nasıl birbirine entegre edilebileceğini göstermektedir.

Bu bulgular, gelecekteki arařtırmalara rehberlik edecek, kltrlerarası anlayıřı artıracak ve farklı medya formlarında anlatıların nasıl kullanılabilceğini keřfetmeye yardımcı olacak deęerli bir konsept ięrs sunmaktadır.

4.4.1.4. Metafor

"Metafor" teması, metaforların szl kltr, hikye anlatımı ve etkileřimli medya tasarım teorilerini řekillendirmedeki roln anlamada farklı bakıř aıları sunar. Metaforların farklı ynlerden etkilerini inceleyerek, arařtırmacılar metaforik dřnmenin ok ynl boyutlarına ve anlatı ifadesi, kullanıcı katılımı ve ęrenme deneyimleri zerindeki etkilerine dair ięrler kazanabilirler.

Metaforlar, soyut kavramların anlaşılmasını ve iletiřimini, somut ve tanıdaık terimler kullanarak kolaylařtıran gl dilsel ve biliřsel aralardır. Szl kltr baęlamında, metaforlar, karmařık kltrel ve ahlaki kavramların canlı ve iliřkilendirilebilir imgeler aracılıęıyla iletilmesini saęlayan hikye anlatım geleneklerine derinlemesine gmldr.

Szl kltrdeki metaforlar, kltrel deęerleri, inanları ve bilgelięi iletmek, anlatı deneyimini zenginleřtirmek ve hikye anlatıcısı ile izleyici arasında daha derin bir baę kurmak iin bir ara olarak hizmet eder.

Etkileřimli medya tasarım teorileri alanında ise metaforlar, kullanıcı katılımını ve etkileřimini artırmak iin tanıdaık kavramlar ve deneyimlerden yararlanmak iin kullanılır. Etkileřimli medya tasarımında metaforların kullanımı, sezgisel ve kullanıcı dostu arayzlerin oluřturulmasına, kullanıcıların dijital ortamlarda kolaylıkla gezinmelerine olanak saęlar. Etkileřimli medya tasarımındaki metaforlar, kullanıcıların mevcut bilgi ve deneyimlerini kullanarak etkileřimi ve anlayıřı kolaylařtırarak, etkileřimli ve ekici deneyimlerin oluřturulmasına da katkıda bulunur.

Tablo 5. Metafor Teması Kodları ve Kod Kullanım Daęılımı

Metafor, Kodlar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T	KBKO
Ritel	26	0	2	11	0	0	0	0	0	0	3	10	52	41,6%
Ortak Bilin	1	1	0	1	0	3	0	0	22	6	11	1	46	66%
Sembolizm	3	11	0	0	4	2	2	2	9	0	7	4	44	75%
Kltrel Motiflerin Farklılıkları	0	16	0	0	8	0	0	0	0	4	0	0	28	25%

Anlam Derinliği	0	0	0	1	5	0	0	1	16	0	1	0	24	41,6%
Gündelik İletişimde Kullanımı	0	5	0	0	17	0	0	0	0	0	0	1	23	25%
Anlatının Örtük İşlevleri	0	3	0	0	1	1	0	0	17	0	0	0	22	33.3%
Toplumsal Zihniyet Paralelinde Metafor Kullanımları	9	1	0	3	7	0	0	0	0	0	0	0	20	33.3%
Mekansal Metafor	2	14	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	17	25%
Halk Belleğindeki Motifler ve Bağlantıları	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	14	16	25%
Kullanım Dengesi	0	0	0	0	5	1	6	0	3	0	0	1	16	41,6%
Psikolojik Metaforlar	0	0	0	0	3	1	3	7	0	0	0	0	14	33.3%
Göstergeler	1	3	0	0	7	0	0	0	0	0	1	0	12	33.3%
Kültürel ritüeller ve görsel yorumlar	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	7	0	10	16,6%
Metaforların Gücü	0	0	0	0	9	0	1	0	0	0	0	0	10	16,6%
Edebi Metinlerde Kullanımı	0	1	0	2	0	1	0	0	0	0	4	0	8	33.3%
Melodilerin Ruhsal Karşılığı	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	0	7	8.33%
Oran	0	0	0	0	6	1	0	0	0	0	0	0	7	16,6%
Geleneksel Motif Kullanımı	3	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	1	7	25%
Mitin Gizemi	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	5	6	16,6%
Renk ve Objelerle Kullanımı	0	0	0	0	0	0	6	0	0	0	0	0	6	8.33%
Dilin İfade Gücü	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	5	8.33%
Geleneksel Motiflerin Modern Tasarımlarda Kullanımı	0	3	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	5	25%
Mitlerde Kullanımı	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	8.33%
Toplam	45	64	5	18	77	10	18	13	68	13	42	37	410	100%

Tablo 5’te de görülebileceği gibi Metafor teması altında, "Ritüel", "Ortak Bilinç" ve "Sembolizm" gibi kodların yüksek katılım oranlarına sahip olduğu görülüyor.

Örneğin, ritüelin 52 kez anılması ve 41.60%'lık bir katılımcı oranına sahip olması, bu kodun geniş bir katılımcı kitlesi tarafından ele alındığını ve temanın en önemli odak noktalarından biri olduğunu gösteriyor. Bu buldu deneyim tasarımcıları için 'geleneksel' bir deneyim olan ritüel kavramının sebep ve sonuçlarının, yapısal özelliklerinin günümüz kullanıcı ve katılımcıları için neler ifade edebileceğine dair araştırmaya açık bir soru işareti oluşturmaktadır. "Ortak Bilinç" ve "Sembolizm" temalarının sırasıyla 66% ve 75%'lik katılımcı oranları ise, bu kodların yaygın kabul gördüğünü ve önemli olduğunu işaret ediyor. K2 katılımcısının, *"İşte siz bu masalları mesela alıp işlerseniz bu masallardaki somut kültürel göstergeleri kullanmalısınız."* (K2-S6-C26) ve *"Batı'nın mesela yaptığı, Shrek'te yaptığı mesela ne yapıyor? Yeni bir şey yaratıyor. Ama yeni bir şey yaratırken kendi bütün anlatı dünyasının motiflerini, göstergelerini, sembollerini kullanıyor."* (K2-S6-C28-32) ifadeleri, kültürel sürekliliği ve sembolizmin anlatılarda ne kadar önemli bir yer tuttuğunu vurguluyor.

K6'nın *"Metaforun, tabii burada neyin metaforu olduğu sorusu devreye girebilir ama çok içinde kaybolmayalım, yani bir genel insanoğlunun ortak bilinciyle artık kabul ede ede geldiği bazı sembolik anlatım yöntemleri var."* (K6-S5-C2) sözleri, metaforların evrensel anlam ve iletişimdeki rolünü gösteriyor.

K11'in, *"Burada bir de söz de birleşince tabii böyle bir gösterge olabiliyor ve dini müzik tarafında tabii bu bir de görsel oluyor, yani mevlevi ayinlerinde işte semazenlerin dönmesi, etek açması hepsi bir anlama işaret ediyor."* (K11-S5-C16) açıklaması, metaforların görsel ve sözlü unsurlarla nasıl birleştiğini ve anlamın derinleşmesine nasıl katkı sağladığını gösteriyor.

K1 katılımcısının, *"Hala şuur altımızda bizim bu yatıyor ve bu etiğe, ahlaka bağlı olarak dünya görüşümüzü oluşturan temel maya olarak karşımızda."* (K1-S10-C54) ifadesi, kolektif bilincin ve etik değerlerin bireyin dünya görüşünü nasıl şekillendirdiğine dair derin bir içgörü sunar.

K10'un, *"Yani kolektif bilinç, sahnedeki perform eden kişiler olarak çalıştığımız herkeste bir politik bilinçle buluştuğumuz zaman zaten iş çıkıyor ortaya."* (K10-S5-C8) sözleri ise, kolektif bilincin yaratıcı süreçlerde nasıl önemli bir rol oynadığını gösterir.

Son olarak, K6'nın *"Metafor kullanımı varsa da bence bu ortak anlaşılabilir olmakla ilgili bir çabayla da yapılıyor ve çoğu zaman karşılığını da bulduğunu görüyoruz,*

düşünüyoruz." (K6-S5-C6) sözleri, metafor kullanımının ortak anlaşılabilirliği ve kolektif bilinci teşvik etmede ne kadar etkili olduğunu vurgular.

Bu bağlamda, "Metafor" teması, sözlü kültür ve etkileşimli medya tasarımı açısından çeşitli rolleri ve bu rollerin anlatı ifadesi, kullanıcı katılımı ve öğrenme deneyimleri üzerindeki etkilerini kapsamlı bir şekilde ortaya koyar. Metaforların ve sembollerin kültürel anlamı, duygusal tepkileri ve yaratıcılığı nasıl tetiklediği ve dijital deneyimlerin unutulmazlığını nasıl artırdığı, katılımcı alıntıları ile net bir şekilde görülür.

4.4.1.5. Kompozisyon

Sözlü kültür, hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarım teorileri arasındaki bağlantıları inceleyen çalışmada, 'Kompozisyon' teması dikkate değer bir yer tutar. Bu tema, anlatı, etkileşim ve imkanlar bakımından farklı bağlamlar ve uygulamalar çerçevesinde kompozisyonun önemini irdeler. Örneğin, Bruckner ve diğerlerinin (2022) çalışması, etkileşimli hikâye anlatımında kompozisyonun çok yönlülüğünü farklı araştırma bağlamlarında nasıl ortaya çıktığını vurgular. Kocurek'in (2018) çalışması ise, Walter Benjamin'in hikâye anlatımı ve oyun anlatıları üzerine düşüncelerini ele alarak, oyun anlatıları bağlamında hikâye anlatımı kompozisyonunun uygulanabilirliği üzerine değerli içgörüler sunmaktadır. Bu çalışmalar bütünü, etkileşimli hikâye anlatımının çeşitli yönlerini ve kompozisyonun etkisini aydınlatır. Anlatı, tasarım ve teknolojinin birleşimi, etkileşimli hikâye anlatımında kullanıcı deneyimini zenginleştiren ve farklı disiplinler arası bağlantıları gösteren önemli bir faktör olarak öne çıkar. Bu tematik analiz, tasarım, sanat, tiyatro, film yapımcılığı ve benzeri alanlarda, hikâye anlatımı ve etkileşimli medyanın nasıl entegre edildiğini ve kullanıcı etkileşimlerinin nasıl derinleştirildiğini gösteren değerli bir kaynak olarak kullanılabilir.

Tablo 6. Kompozisyon Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı

Kompozisyon, Kodlar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T	KB KO
Konsept Bütünlüğü	0	0	0	0	0	3	5	0	3	0	15	5	31	41,6%
Koreografi	0	0	0	0	0	0	0	0	18	8	0	0	26	16,6%
Mekan	0	0	0	0	11	1	0	4	0	0	1	4	21	41,6%

Planlama	0	0	0	0	3	0	0	1	9	0	0	0	13	25%
Renk	0	0	0	0	0	1	4	2	0	0	2	3	12	41,6%
Işık	1	0	0	0	0	0	0	1	5	0	4	0	11	33.3%
Denge	0	0	0	0	2	4	0	0	0	0	0	1	7	25%
Ses Tasarımı	0	0	0	0	0	3	0	0	0	1	0	2	6	25%
Toplam	1	0	0	0	16	12	9	8	35	9	22	15	127	100%

Tablo 6'nın tematik analizi, kompozisyonla ilgili çeşitli öğelerin farklı bölümlerde ne sıklıkla ele alındığını ortaya koymaktadır. "Konsept Bütünlüğü", çalışma grubunun yarısına yakın kişi tarafından ele alınarak, en fazla sayıda geçen kod olmuştur. Bu durum, hikâyenin türü ne olursa olsun bir bilgisayar oyunu veya aşık kahvesinde bir dinleti, üretici sınıfının bir kompozisyon geliştirirken en çok konseptsel bütünlüğe önem verdiğini göstermektedir. "Mekân" ve "Renk" gibi kodlar da aynı oranda kişi tarafından ele alınsa da "Konsept Bütünlüğü" kodu kadar fazla sayıda bahsedilmemişlerdir.

"Planlama", "Ses Tasarımı" ve "Denge" gibi kodların daha az sıklıkta ve daha az bölümde bahsedilmesi, bu konuların belirli bölümlerde özelleşmiş ve önemli olduğunu gösterirken, bu konuların belirli bölümlerde özelleşmiş olarak önemli olduğunu ancak genel kompozisyon bağlamında her zaman öne çıkmadığını gösterir. K5 katılımcısının, *"Bilgi transferinin teknolojiyle birlikte hızlanması ile manipülasyon tekniklerinin hepsi biraz artık interaktif taraftaki medyada hikâye anlatımında da geçerli. Zaman problemi daha kuvvetli olduğu için tasarım kısıtları içerisinde neyi önceliklendirdiğimiz daha kritik hale geliyor."* (K5-S3-C1) sözleri, tasarım sürecinde planlama, denge, karar verme ve önceliklendirme süreçlerinin önemini vurguluyor. K12'nin, *"Sayfaya baktığında renkleri öyle bir parlaktan soluğa doğru öyle bir sıralayacaksınız ki sayfanın içerisinde gezerek okuyucu öyküyü kendisi tamamlayacak, kendi gözüyle bunu yaptıramazsanız o illüstrasyon başarısız kabul ediliyor."* (K12-S1-C20) sözleri, kompozisyon elemanlarının stratejik kullanımının hikâye anlatımında ve anlaşılabilirlikte ne kadar önemli bir başarı kriteri olduğunu gösteriyor.

"Koreografi" konusunun ise 26 kez geçmesine rağmen yalnızca 16,60% oranında iki farklı katılımcı tarafından ele alınması, bu konunun belirli bölümlerde önemli olduğunu ancak sadece çağdaş dans arka planına sahip katılımcılar (K9, K10) tarafından kullanılması, çalışmanın tamamında geniş bir uygulama alanına sahip

olmadığını gösteriyor. Bu durum koreografi kavramının dansçılar için edindirdiği yer üzerine daha fazla düşünülmesi gerektiğine dair ortaya bir gerekçe çıkarmaktadır. Bu bağlamda, Çalışma Grubu: 2 tarafından en çok kullanılan kodun “Renk” olması ve Çalışma Grubu: 1’in Kompozisyon temasının kodlarını neredeyse hiç kullanmaması, katılımcıların kompozisyon algısına dair çok fazla şey söylemektedir. Sözlü kültürün spontan yapısı ile kompozisyon kavramı arasındaki ilişki karmaşık ve çok yönlüdür, bireysel, kültürel ve sağlıkla ilgili boyutları içermektedir (Spencer-Rodgers vd., 2009). Bu tematik analiz çıktısında sözlü kültür ile ilişkili uzmanların kompozisyon elementleri ile olan ilişkisinin diğer katılımcılarla birlikte 33,3% oranında değinile ‘Işık’ kavramı ile sınırlı olduğu görülmüştür. Bu doğrultuda üç disiplini de ortak gördüğümüz bir kompozisyonda konsept bütünlüğünün ve ışık kullanımının özellikle önemli olduğu çıkarımını yapabiliriz. Ayrıca kompozisyonda görsel unsurların kullanımına dair K8’in, *“Bütün görsel elemanları anlayabileceksin. İşte bunun içerisine renk, perspektif açısı her şey giriyor ve montaj anlayacaksın.”* (K8-S6-C12) ifadesi, kompozisyon öğelerinin anlam ve etkileşimdeki rolünü göstermektedir.

Bu tematik analiz, tasarım, sanat, tiyatro ve film yapımı gibi alanlarda farklı kompozisyon öğelerinin nasıl kullanıldığını ve hangi konseptlerin genel veya spesifik olarak önemsendiğini anlamak için kullanılabilir. Tasarım süreçlerindeki karar verme, önceliklendirme ve yaratıcı ifadenin önemi, katılımcı alıntıları ile açıkça sergilenir, bu da kompozisyon öğelerinin anlam ve etkileşimde nasıl kritik bir rol oynadığını gösterir.

4.4.1.6. Devamlılık

“Devamlılık” teması, kullanıcıların kabulünü, hikâye adaptasyonlarını ve etkileşimli medya tasarımını içeren çeşitli yönleriyle devamlılığa dair zengin perspektifler sunar. Bietti ve diğerlerinin (2018) çalışması, sözlü geleneklerin hikâye repertuarlarının anlaşılabilirliği üzerine yoğunlaşarak, bu anlatıların uyum becerilerini ve bu beceri sayesinde özel durumlara nasıl esnek bir şekilde uyum sağladıklarını tartışır. Bu çalışma, sözlü hikâye anlatımının, adaptif ve sürekli gelişen bir doğaya sahip olduğunu gösterir ve anlatı adaptasyonlarında devamlılığın rolünü ön plana çıkarır. “Devamlılık” teması, kullanıcı kabulü, hikâye adaptasyonu ve sosyal katılım gibi çeşitli açılardan zengin bir bakış açısı sunar. Bu temanın çeşitli referanslarla ele alınması, sözlü kültür, hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarım teorilerinde

devamlılığın çok yönlü ve dinamik doğasını aydınlatır. Bu tür bir tematik analiz, kullanıcıların hikayeleri nasıl kabul ettiği, hikayelerin nasıl uyarlandığı ve sosyal katılımın nasıl sağlandığı gibi konularda derinlemesine anlayışlar sunarak, kültürel çalışmalar, sosyoloji, antropoloji ve iletişim teorisi alanlarında önemli bilgiler sağlar. Bu bilgiler, bu alanlarda yapılan araştırmalara ve politika geliştirmelere zemin hazırlar, sözlü kültür ve etkileşimli medya tasarımı arasındaki bağlantıları daha iyi anlamamıza yardımcı olur.

Tablo 7. Devamlılık Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı

Devamlılık, Kodlar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T	KBKO
Geleneksel Öz	1	21	0	0	5	0	0	0	0	3	11	5	46	50%
Sözlü Kültürün İterasyonu	4	14	3	6	3	0	0	0	0	0	2	6	38	58.3%
Geleneksel Motiflerin Sürdürülmesiyle Kuşaklararası İletişim	1	13	0	2	0	5	0	0	0	0	0	3	24	41,6%
Süreklilik	0	1	2	1	0	1	0	6	0	0	0	3	14	50%
Dilin Kültür Taşıyıcılığı	0	1	6	1	2	1	0	0	0	0	0	0	11	41,6%
Transmedya Ürünlerde Geleneksel Hikayelerin Markalamasının Eksikliği	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	5	1	9	25%
Toplumsal Hafıza	3	0	0	1	0	0	0	0	0	0	4	0	8	25%
Kültür Kodlarının Devamlılığı	0	5	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	8	33.3%
Mitlerin Toplum Zihniyetine Sinmesi	4	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	7	33.3%
Mitolojik Hikayelerin Evrensel Popülerliği	0	0	0	0	0	0	6	0	0	0	0	1	7	16,6%
Türk Mitolojisinin Bilinirliği	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	2	7	16,6%
Dijitalleşmenin Rolü	3	0	0	0	3	0	0	1	0	0	0	0	7	25%
Kültürel Miras	1	0	0	0	0	1	0	4	0	0	0	0	6	25%
Modern Yöntemlere Geçerken Geleneksel Malzemelerin Kullanımı	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	8.33%

Menakıbnameler	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	5	8.33%	
Kültürel Farklılıkların Zenginliği	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	3	5	25%
Kültürel Bağların Zayıflaması Sonucu Gelenekten Kopukluk	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	8.33%
Toplam	17	70	12	17	14	11	11	11	0	3	22	24		100%

Tablo 7'nin tematik analizi, "Devamlılık" teması altında yer alan çeşitli kodların katılımcılar tarafından ne sıklıkla ve hangi bağlamlarda ele alındığını ortaya koyar. "Geleneksel Öz" kodu, katılımcıların 50%'si tarafından toplam 46 kez bahsedilerek, geniş kapsamda kabul gördüğünü ve geleneksel öğelerin hikâye anlatımında ne kadar merkezi ve yaygın olduğunu göstermiştir.

Örneğin, K2 katılımcısının, *"Ama hikâye anlatmaya da ihtiyaç var tabii ki. Kodları değiştirmeden yani elbet değiştireceksin her devrin hikâye anlatma biçimi farklı ama kodları değiştirmeden aktarmak lazım."* (K2-S14-C11) sözleri, geleneksel öğelerin hikâye anlatımında nasıl devamlılık gösterdiğini ve zaman içinde nasıl evrildiğini gösterirken bir yandan da bu evrim sürecinde kültürel kodları farkında olmanın ve korumanın altını çizmektedir. Bu doğrultuda, Çalışma Grubu: 2'den K5'in, *"Yani hikâyenin özünün form değiştiriyor olması, hikâyenin kendinden bir şey kaybettiriyor mu? Üzerine biraz düşünmek lazım, bence etkilemiyor."* (K5-S19-C13) ifadesi, hem Çalışma Grubu: 1 üyesi K2'nin beklentilerinin aslında tasarımcı perspektifinde mümkün bir karşılığı olduğunu hem de hikayelerin özünün farklı formlarda nasıl korunduğunu ve bu değişimin hikâyenin kendine has özelliklerini nasıl etkilediğini sorgulamaktadır. Bu evrimsel uyumlu dinamiğin ardından "Sözlü Kültürün İterasyonu" kodu, 38 kez anılarak ve katılımcıların 58,3%'ü tarafından ele alınarak, bu kodun geniş bir ilgi alanına sahip olduğunu ve incelenen kültürel bağlamda önemini vurgular. K1'in, *"Eskiden derlenmiş olan anlatılanlarla biz onun yeni değerlendirilmiş versiyonlarına baktığımızda hangi motiflerin hangi epizotların nasıl gittiğini, nasıl değiştiğini gelenekte olmayan yeni unsurlara dayalı motiflerin nasıl girdiğini çok rahatlıkla görüyoruz. Zaten anlatanlar bunu dediğim gibi bir cephesiyle de bunu sentezlediği şeklinde gösterir size."* (K1-S4-C6) sözleri ise, sözlü kültürün iterasyonunu ve motiflerin zaman içinde nasıl evrildiğini vurgular.

"Geleneksel Motiflerin Sürdürülmesiyle Kuşaklararası İletişim", "Süreklilik" ve "Dilin Kültür Taşıyıcılığı" gibi kodlar, daha az bahsedilmelerine rağmen,

katılımcıların 41,60% ve 50%'si tarafından tartışılmaları bu kodların belirli katılımcılar arasında yine de yoğun bir ilgiye sahip olduğunu gösterir.

“Toplumsal Hafıza” ve “Kültür Kodlarının Devamlılığı” gibi kodlar daha az toplam geçiş sayılarına sahip olmalarına karşın, katılımcıların yaklaşık üçte biri tarafından (25% ve 33,3%) ele alınmaları, bu konuların özel bir grup tarafından önemsenen konular olduğunu düşündürülebilir. “Mitolojik Hikayelerin Evrensel Popülerliği” ve “Türk Mitolojisinin Bilinirliği” gibi kodlar 16,60% gibi düşük bir katılımcı oranında olmalarına rağmen, bu konuların belirli bir kitle için önemli olabileceğini ve mitolojik anlatıların bu araştırmanın amacı doğrultusunda bir ivme kazanması için “Geleneksel Öz”, “Sözlü Kültürün İterasyonu” ve “Geleneksel Motiflerin Sürdürülmesiyle Kuşaklararası İletişim” gibi yaklaşımlarla desteklenmesi gerektiği çıkarılabilmektedir.

Bu tematik analiz sonuçları, hikâye anlatımı ve kültürel devamlılık konularında farklı bakış açıları ve uygulamaları göz önünde bulundurarak, kültürel anlamın nasıl korunduğunu ve iletilerinin nasıl aktarıldığını derinlemesine inceleme fırsatı sunar. Bu, özellikle kültürel çalışmalar, antropoloji ve sosyoloji gibi alanlarda, kültürel mirasın korunması ve aktarılması konusunda önemli içgörüler sağlar.

4.4.2. Ana Tema: İnsan Odaklı Tasarım Kümesi

İnsan Odaklı Tasarım Ana Teması, toplamda 4 alt temadan oluşmaktadır. Bu temaların oluşturulma sebebi, çalışma grubundaki uzmanların zihinsel yapılarındaki insan odaklı tasarım metodolojisi ile ilişkili dinamiklerin gruplandırılmasıdır. Bu bağlamda araştırmanın ilgilendiği disiplinlerdeki farklı metod ve yaklaşımların insan odaklı tasarım yaklaşımı ile ne kadar örtüşebileceğine dikkat edilmiştir. Örneğin; kam ritüellerin toplumsal işlevi ve sözlü kültür ürünlerinin iteratif yapısının interaktif deneyim yapıları ile hangi noktalarda benzeştiğini etkileşim tasarımı perspektifinden gözlemek mümkün olabilmektedir.

Bu ana tema, görüşmeler boyunca katılımcıların 100%'lük bir kısmının üzerinde durduğu ve en sık bahsedilen 2. Sırada yer alan ana temadır. En çok ‘Çalışma Grubu 2’ içinde tartışıldığı gözlemlense de bu fark diğer çalışma grupları ile oldukça az bir fark barındırmaktadır.

Bu analiz, “İnsan Odaklı Tasarım” teması altında, bir topluluk veya çalışma grubunun bu yaklaşımı nasıl algıladığı ve hangi konseptlerin öne çıktığı hakkında bir anlayış

sağlamaktadır. Ayrıca, bu temalar arasındaki ilişkilerin ve kesişim noktalarının detaylı bir şekilde incelenmesi, daha derinlemesine bir anlayışa ve stratejik yaklaşımların geliştirilmesine katkıda bulunabilir. Bu yaklaşım, kullanıcı deneyimini, kullanıcı ihtiyaçlarını ve kullanıcı katılımını merkeze alan tasarım süreçlerinde önemli içgörüler sağlayabilir. İlgili temaların ayrıntılı analizi takip eden bölümlerde sunulmaktadır. Bu analiz, insan odaklı tasarımın çeşitli yönlerini ve bu yaklaşımın etkisini aydınlatırken, tasarım süreçlerinin kullanıcıların gerçek ihtiyaçlarını ve beklentilerini nasıl karşıladığını ve kullanıcıların tasarım süreçlerine nasıl dahil edildiğini gösterir. Bu, özellikle ürün tasarımı, hizmet tasarımı, kullanıcı deneyimi tasarımı ve benzeri alanlarda, insan merkezli yaklaşımların nasıl uygulandığını ve kullanıcı etkileşimlerinin nasıl derinleştirildiğini gösteren değerli bir kaynak olarak kullanılabilir.

4.4.2.1. Kullanıcı Odaklı Tasarım

Kullanıcı odaklı tasarım, sözlü kültür, hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarım teorileri arasındaki ortak noktaları keşfeden bir çalışma için kritik bir tema olarak önemlidir. Kullanıcıların tasarım sürecine aktif olarak katılmasını vurgular ve kullanıcı ve görev gereksinimlerini anlama, tasarımın ve değerlendirmenin tekrarlanması içerir (Mao vd., 2005). Bu yaklaşım, sözlü kültür ve etkileşimli medya tasarımı arasındaki paralelleri düşündüğümüzde önemlidir, çünkü son ürünün kullanıcıların ihtiyaçlarına ve tercihlerine uygun olmasını sağlar, bu da sözlü hikâye anlatımının katılımcı doğasını yansıtır (Shiri vd., 2021). Bu bağlamda çalışma gruplarının kullanıcı odaklı tasarım dinamikleriyle eşleşen ifadeleri Tablo 8’de belirtilmiştir.

Tablo 8. Kullanıcı Odaklı Tasarım Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı

Kullanıcı Odaklı Tasarım, Kodlar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T	KBKO
Dinleyici	13	21	3	4	3	0	0	1	0	0	6	0	51	58.3%
Erişilebilirlik	9	6	0	9	0	14	0	6	0	0	0	0	44	41,6%
İzleyici	0	1	0	6	0	1	2	13	6	2	1	9	41	75%
Hedef Kitle	0	0	0	3	1	4	1	3	0	3	2	16	33	66%
Seyirci	1	1	0	0	0	2	1	0	5	17	2	3	32	66%

Bireysel anlama becerileri ve duygusal durum farklılıkları	0	0	1	0	2	2	0	1	6	10	8	0	30	58.3%
Oynanabilirlik	0	0	0	0	0	4	25	0	0	0	0	0	29	16,6%
Dijital Platformların Mekansız İletişimle Erişim Gücü ve Çeşitliliği	0	4	0	0	0	0	0	0	12	0	9	3	28	33.3%
Geleneksel ve/veya Dijital Kullanıcı Deneyimleri	0	4	0	0	3	2	15	1	2	0	0	0	27	50%
Duyusal etkileşimler	0	0	0	0	9	4	5	0	0	0	7	0	25	33.3%
Duygu Uyandırma	0	0	0	1	0	0	3	0	0	0	17	2	23	33.3%
İteratif Tasarım	0	3	0	0	1	0	2	1	14	0	0	0	21	41,6%
Hedef Kitle Tüketim Alışkanlıkları	0	0	0	6	0	12	0	2	0	0	0	0	20	25%
Kullanıcı	0	0	0	0	2	2	11	5	0	0	0	0	20	33.3%
Katılım Anının Tasarımı (On-boarding)	6	3	0	1	3	0	0	0	0	3	3	0	19	50%
Katılımcı	0	0	0	0	5	1	0	0	1	0	0	10	17	33.3%
Hedef Kitleye Özel Kurgu	1	0	0	0	4	7	0	0	0	0	0	5	17	33.3%
Keşif ve Merakın Tetiklenmesi	12	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	16	16,6%
Anlaşılabilir Arayüz Tasarımı (UI)	0	0	0	0	10	1	1	0	0	0	0	4	16	33.3%
Kullanıcı Deneyimi Tasarımı Teknikleri	0	0	0	0	5	0	12	0	0	0	0	0	17	16,6%
Kullanılabilirlik	0	0	0	0	3	3	5	0	0	0	0	3	14	33.3%
İzleyici Özdeşleşmesi	0	0	0	0	0	2	1	0	0	1	4	6	14	41,6%
Mekânın Avatara Etkisi	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	11	12	16,6%
İletişim Önkoşulu	4	0	0	0	4	1	0	0	0	0	0	3	12	33.3%
Fiziksel Etkileşimler	0	1	0	0	4	0	6	0	0	0	0	0	11	25%
Tüketici Tercihleri ve Kalite	0	3	0	0	0	5	2	0	0	0	0	0	10	25%

Bilinmezliğin Yarattığı Haz	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9	9	8.33%
Kitle Aracı Olarak Birincil Sözlü Kültür	6	0	0	0	0	0	0	2	0	0	1	0	9		25%
Sezgisel Anlaşılabilirlik	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	7	8	16,6%
Tamamlanabilir kullanıcı deneyimi	0	0	0	0	2	2	1	0	0	0	0	0	1	6	33.3%
Geleneksel İletişimin Sınırlı Erişimi	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	3	0	6		16,6%
Toplam	42	47	4	30	63	69	97	35	49	36	63	92	627		100%

Tablo 8, kullanıcı odaklı tasarım temalı çeşitli konsept ve kodların farklı kaynaklarda ne sıklıkla ele alındığını gösteren bir tematik analiz sunar. Bu analiz, kullanıcı odaklı tasarımın çeşitli yönlerinin hangi kaynaklarda ve ne sıklıkla işlendiğini belirler.

“Dinleyici” kodu 58,3% sıklıkla en çok ele alınan kod olarak görülmektedir. K1’in ifadesi, *“Dolayısıyla icra töresi ve hikâye anlatımının o dinleyiciyi anlatıcıyı, yani hem onun statüsünü hem de salonun hikâye anlatmaya müsait hale, dönüşümü, sessizliği, vesaireyi sağlayacak şekilde oluşturulur.”* (K1-S10-C30) ifadesi, geleneksel hikâye anlatıcılığında da anlatıcıların aynı bir etkileşim tasarımcısı gibi hedef kitlesinin deneyimini artırmaya ne kadar odaklandığının altını çizmektedir. Bu tüm çalışma gruplarında katılımcıların hedef kitlelerini nasıl adlandırdıklarına yönelik de bize bir içgörü sunmaktadır. Kullanıcı Odaklı Tasarım teması altında ‘Hedef Kitle’, ‘İzleyici’, ‘Dinleyici’ ‘Katılımcı’ ‘Kullanıcı’ ve ‘Seyirci’ olmak üzere hedef kitle ile ilgili 6 kod bulunmaktadır. ‘Hedef Kitle’ kodu bunların içerisinde hedef kitleye yönelik alınan aksiyonlar olarak ayrılmış olup bu çerçevede tüm çalışma grupları içerisinde en çok tercih edilen kodun ‘Dinleyici’ olduğu ortaya çıkmaktadır. Fakat “Dinleyici” kodunu tercih eden katılımcıların 66,6%’sının ağırlıkla sözlü kültür üzerine çalışmış sosyal bilimcilerden oluşan Çalışma Grubu: 1 (K1, K2, K3, K4) üyesi olması bu bilginin ikinci kez değerlendirilmesini gerektirmektedir. Aynı ilişki ‘Dinleyici’ kodu kadar fazla sayıda kullanılsa da Çalışma Grubu: 2 ve “Kullanıcı” kodu ile Çalışma Grubu: 3 ve “Seyirci” kodu arasında da tespit edilmiştir. Bunun yanında her ne kadar ‘Dinleyici’ kodu, hedef kitleden bahsedilirken en çok tercih edilen tabir olsa da genel anlamda çoğu katılımcının hedef kitlelerini sayarken çeşitli konumlandırmaları “kullanıcı, dinleyici, katılımcı vb.” şeklinde sıraladığı görülmüştür. Fakat “İzleyici”

kodunun diğerk hedef kitle tanımlama kodlarına göre tüm katılımcılar içerisinde en çok oranda tercih edilen tabir olduđu görölmektedir (Çalışma Grubu: 1 (50%), Çalışma Grubu: 2 (100%), Çalışma Grubu: 3 (100%)). Bu da bize ‘Kullanıcı’ veya ‘Katılımcı’ gibi interaktiviteyi daha çok içinde barındıran kodlardan sa izleyici konumundaki hedef kitlenin bu araştırmanın çatısı altındaki disiplinler arası bir çalışmada üreticiler tarafından daha ortak kabul edilebilir olduğunu gösterir.

“Erişilebilirlik” ve “İzleyici” konseptlerinin yüksek sıklıkta tartışılması da bu kodların kullanıcı odaklı tasarım alanındaki önemini ortaya koyar. K5’in, *“Ama seçenekleri kullanıcının dinleyicinin katılımcının üretilmesini sağlayacak olan yapı aslında biraz daha Web 3.0’la merkezsiz sistemlerin kurulabilmesi ile gerçekleşecek gibi görünüyor.”* (K5-S11-C8) ifadesi, dijital platformlardaki kullanıcı etkileşimlerini, katılımlarının önemini ve erişilebilirliğin geleceğini vurgular.

K8’in ifadesi, *“Kimin hikayesini anlatıyoruz sorusu ve kimin için anlatıyoruz sorusu devreye girdikten sonra olaylar değişmeye başlıyor”* (K8-S1-C17) hedef kitlenin hikâye tasarımında nasıl kritik bir rol oynadığını gösterir.

Bunların yanında üç çalışma grubu için de sıkça kullanılan bir diğerk kod 50% oranıyla geleneksel deneyimlerin ve dijital deneyimlerin karşılaştırıldığı “Geleneksel ve/veya Dijital Kullanıcı Deneyimleri” kodudur. Bu kod, K7’nin ifadesi ile örneklendirilebilir:

“Önemli... Kitap okurken o kokuyu almamız gerekiyor şeklinde. Şöyle bir şey var; hani ben kitabı kindledan da okudum, gayet hoş bir şey, audiobook da dinledim, gayet hoş bir şey hepsinin kendine göre has şeyleri var.” (K7-S13-C3)

Bu kodun yoğunluğu, katılımcıların geçmiş dönem deneyimleri ile dijital dönem deneyimleri arasındaki geçişkenliklerine dair farkındalıklarını belirtmektedir. Bu da bu araştırmanın amacı doğrultusunda üretici sınıfının ne kadar (50%) disiplinler arası açıklığa sahip olduğunu göstermektedir.

Kullanıcı odaklı tasarımın sözlü kültür, hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarım teorileriyle entegrasyonu, kullanıcının gerçek ihtiyaçlarına ve deneyimlerine odaklanarak bu alanları birleştirir. Bu entegrasyon, geleneksel sözlü hikâye anlatımı uygulamaları ile çağdaş etkileşimli medya tasarımı arasında etkili bir köprü kurar ve dijital platformların hikayeleri nasıl aktarabileceğini ve koruyabileceğini anlamamızı derinleştirir. Kullanıcı odaklı tasarım ilkelerinin uygulanması, etkileşimli medya

tasarım teorilerinin izleyicinin özel gereksinimlerine göre nasıl uyarlanabileceğini ve kullanılabilirliğini nasıl artırabileceğini belirtir.

4.4.2.2. İnteraktivite

“İnteraktivite” teması, kullanıcıların dijital hikâye anlatımı deneyimleriyle etkileşimlerini şekillendirir ve sözlü geleneklerin katılımcı doğasını yansıtır (Baldwin ve Ching, 2016).

Tablo 9. İnteraktivite Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı

İnteraktivite, Kodlar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T	KB KO
Anlatıcının Kitlesinden Etkilenmesi (Performans Teori)	60	19	0	0	0	0	0	0	5	0	21	18	123	41,6%
Mekânın Etkileşimi	33	3	0	7	2	2	1	0	7	6	9	2	72	83,3%
Aktif İzleyici Rolü	6	3	2	4	6	7	11	6	0	3	0	9	58	83,3%
Kolaboratif Yaratım	33	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	35	16,6%
Yüz Yüze İletişim	0	15	0	0	3	0	0	0	0	0	3	0	21	25%
Dramaturji	1	1	0	2	3	0	1	0	1	2	3	3	17	75%
Doğaçlama	2	0	0	4	0	0	1	0	4	5	0	0	16	41,6%
Alıcının Hazırbulunuşluğu	0	0	0	1	14	1	0	0	0	0	0	0	16	25%
Bedensel inputlar ve Jest İlişkisi	0	0	0	0	3	5	7	0	0	0	0	0	15	25%
Etkileşim Katmanları	1	1	0	0	1	0	4	0	1	0	4	0	12	50%
Pasif İzleyici vs. Aktif Katılımcı	0	0	0	0	0	0	0	0	6	3	0	1	10	25%
Oyun Yapıları ve Hikâye Anlatıcılığı	0	0	0	0	1	1	6	1	0	0	0	0	9	33,3%
İzleyicinin anlatıyı değiştirme etkisi	0	0	0	3	0	0	0	6	0	0	0	0	9	16,6%
Çok Katılımcılı Deneyimler	3	0	0	4	1	0	0	0	0	1	0	0	9	33,3%
Sonsuz hikâye ve karar verme seçenekleri	0	0	0	1	0	6	1	0	0	0	0	0	8	25%

Dinamik Soundtrackin Oyun içi Out-put Olarak Kullanımı	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	0	8	8,33%
Etkileşimi destekleyen mecra	0	0	0	0	2	2	0	1	0	0	0	3	8	33,3%
Dijital Anlatımda Doğaçlama Sınırlılığı	0	0	0	0	7	0	1	0	0	0	0	0	8	16,6%
Çağdaş Dansın Dışavurumsal Gerçekçiliği	0	0	0	0	0	0	0	0	1	7	0	0	8	16,6%
Seçim Odaklı İnteraktif Anlatım	0	0	0	0	1	2	5	0	0	0	0	0	8	25%
Etkileşim Formları	0	0	0	0	1	0	0	5	1	0	0	0	7	25%
Performansın Ana Özel Biricikliği	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	0	0	6	8,33%
Online Sohbet	0	0	0	5	1	0	0	0	0	0	0	0	6	16,6%
Sosyal Medya ve Sözlü Kültürün İnteraktivitesi	0	3	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	16,6%
Toplam	139	45	4	31	46	26	46	21	26	33	40	36	493	100%

Tablo 9’da farklı disiplinlerden katılımcıların interaktiviteyi hangi bağlamlarda ele aldığı gösterilmektedir. Örneğin, “*Aşık Mıktat orada masanın biraz üzerinde bir yerde sandalye üzerinde anlatıyor.*” (K1-S2-C37), ifadesi aşık edebiyatında mekân etkileşimin nasıl olduğunu bize göstermektedir. Benzer bir etkileşim K9 tarafından italyan sahnesi için de söylenmektedir;

“*Bir de şimdi yapılan çalışmalar mekânda hani İtalyan sahnesinde olup da siz yukarda işte izleyici biraz daha aşağıda ya da tam tersi o vaziyette değil, daha farklı mekanları kullanıyoruz.*” (K9-S10-C16) Bu ifade de anlatı esnasındaki mekânsal dinamiklerin izleyicide ne kadar farklı duyguları da oluşturabileceğine dair üretici sınıfındaki bilinci temsil eder.

Bir yandan Türk sözlü kültür geleneği için ifade edilen; “*Mekân konusunda da öyle çok kesin katı kurallar yok bildiğimiz kadarıyla.*” (K4-S8-C1) yorumu Türk sözlü kültür geleneğinde mekânın spontanlığına ve anlatının şartlara evrim kabiliyetine değinmektedir. Öte yandan tiyatro deneyimi için yapılan “*Bir tiyatroya girdikleri zaman insanları orada oturturuz ve sadece aslında gözüne kulağına hitap eden bir hale gelir.*” (K5-S15-C5) yorumu da aslında ne kadar geleneksel ve tasarlanmamış

olsa dahi tüm anlatı biçimlerinin mekanla kurduğu ve kitlesine deneyimleterek verdiği bir mesaj bulunduğunu göstermektedir.

Bu sözlü kültür için ‘her an her yerde’ mesajı olabilir veya kurgu ve provalarla ana özel bir hazırlık süreci geçiren tiyatro deneyimi için ‘belli kurallar içeren bir deneyim’ olması olabilir. Bu durum McLuhan’ın (1964) “medyum asıl mesajdır” teorisini tarihin başlangıcından beri gelen örneklerle destekleyecek niteliktedir.

Aktif izleyici rolü de interaktif hikâye anlatımının merkezinde yer alır. Anlatıcının hikayesinin izleyiciler tarafından doğrulanması “*Mesela benim derlemelerimden hatırlıyorum anlatıcı masal anlatmaya başlıyor ama orda bulunanlar ‘Hayır öyle değildi o, yanlış anlattın.’ diyor.*” (K2-S10-C5) veya oyuncunun etkileşimindeki başarı hissinin önemi “*Siz oradaki oyuncuya agenciesini çok zayıf tutarsanız bunu çok didaktik bir hikâye anlatıcılığı noktasına çekerseniz de oyuncu orada kendi becerileriyle elde ettiği başarı hissini yakalayamadıkça ya da kendi kararlarıyla ilerlediği 1 kendi yolunu çizme halini hissedemedikçe o sıkışmışlık hali oyundan soğutabilir veya vazgeçirebilir.*” (K6-S9-C8) izleyicinin hikâye anlatımında aktif bir rol oynadığını ve zaman içinde anlatıcıların bu aktifliği desteklemek için farklı formatlarda farklı teknikler geliştirdiğini gösterir. Kullanıcılara özgürlük tanınarak onların sorumluluk almasına dair teşvik tüm formatlar için ortaktır. Örneğin, “*Nerede ayrılıyor ilk? Kullanıcıya biraz da sorumluluktan ziyade özgürlük tanıdığın zaman aslında kullanıcı sorumlu olmaya başlıyor.*” (K7-S10-C6) ifadesi bu söylemi desteklemektedir.

Dramaturji ve etkileşimlilik, interaktif hikâye anlatımının başka bir yönünü aydınlatır. Meddahlar için ifade edilen; “*Tek kişilik tiyatrolar veya sergiler gibi interaktif ortamlar oldukça interaktif ve oldukça canlı bir şekilde dediğim gibi neredeyse tek kişilik tiyatro, sergiler gibi sergilediklerini biliyoruz.*” (K4-S6-C18) yorumu meddahlık geleneğinin esasında ne kadar günümüz modern anlatıcılığıyla uyduğu altını çizmektedir. Bu bağlamda bu pratiğin etkileşim tasarımı için nasıl kullanılabileceği sorusu oluştuğunda ise K5’in “*Burası bir ürün olma yanında bir servis yapısı olunca bu hizmetin modellenmesi hizmetin prototiplenmesi tarafında drama ve tiyatro çok kritik bir noktaya gelmiş.*” (K5-S6-C21) yorumu ve K12’nin tiyatronun eski bir ritüel olduğu ifadesi “*Antik tiyatrodan izleyiciler de doğrudan sahnede kahramanla özdeşleştiği onunla parçalanıp yeniden bütünleşmeleri ve oradan bu şekilde ayrıldıkları bir ritüeli canlandırıyor.*” (K12-S8-C11)) ritüellerin

hayata geçirdiği dünya görüşünün kök paradigmasının yenilenme ve dönüşüm olduğu bilgisini (Şahin, 2020) hatırlatmaktadır. Bu durum yeniden ritüellerin günlük problemlere çözüm tasarlamak için potansiyelini ve meddahlık-tiyatro-ritüel üçgeninden Türk anlatı geleneğinin de aynı şekilde potansiyelini vurgulamaktadır.

Sonuç olarak, 'interaktivite' teması, sözlü kültür, hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarım teorileri arasında köprü kurarak, dijital hikâye anlatımının etkinliğine ve etkisine nasıl katkıda bulunduğunu gösterir. Bu çalışma, mekânın etkileşimi, aktif izleyici rolü ve dramaturji gibi konseptler aracılığıyla, dijital platformların sözlü anlatıları nasıl otantik ve etkili bir şekilde iletebileceği konusunda kapsamlı bir anlayış sunar.

4.4.2.3. Çevreleyicilik (Immersive)

"Çevreleyicilik" teması çeşitli konseptlerin çevresel deneyim ve daldırma üzerine etkisini tematik olarak analiz eder. 'Çevreleyicilik' tabiri temelde İngilizce'de 'Immersive' olarak ifade edilen kavrama denk bir kullanımdır. Araştırma boyunca bu tabirin Türkçe çevirisinin çeşitli kaynaklarca 'daldırıcılık', 'sarmalayıcılık' ve 'sürükleyicilik' gibi farklı ifadelerle kullanıldığı fakat oturmuş bir Türkçe kullanımının olmadığı tespit edilmiştir (Beşinci, 2023) (Kortak, 2023) (Oktay ve Yüzer, 2022). Bu başlık altında yapılan tematik analiz ve değerlendirme sonucunda farklı alanlardan kişilerin 'Immersive' kodunu kullandığında ne bağlamda bahsettiğini inceleme fırsatı bulunduğundan bilinçli olarak 'Immersive' kavramının Türkçe'sine 'Çevreleyicilik' önerisi getirilmektedir. Temelde Tablo 10, her satırda farklı bir konsepti temsil ederken, sütunlar bu konseptlerin belirli dökümanlarda veya çalışmalarda ne sıklıkla ele alındığını gösterir.

Tablo 10. Çevreleyicilik Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı

Çevreleyicilik, Kodlar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T	KB KO
Atmosferik Deneyim	2	4	0	0	3	7	9	2	7	0	13	15	62	75%
Transa Geçme Hali	37	0	0	0	0	0	0	0	5	8	0	0	50	25%
Duyuların Entegrasyonu	0	0	0	0	3	1	5	0	0	3	1	5	18	50%
Sürükleyicilik	0	0	0	0	0	8	7	0	0	0	0	1	16	25%

<i>Etkileşimi Artırmada Kontrol Mekanizmalarının/Arabirimlerin Etkisi</i>	0	2	0	0	3	1	3	0	0	0	0	1	10	41,6%
Doğal Ortamda Kendi Kendine Öğrenme	1	1	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	6	25%
Toplam	40	7	0	0	9	17	28	2	12	11	14	22	162	100%

"Atmosferik Deneyim" kodu 62 kez anılması ve kaynakların 75%'inde bahsedilmesiyle, çevreleyicilik deneyiminde oldukça merkezi bir role sahiptir. K2'nin *"Çünkü masal atmosferi günlük dünyanın tersine döndüğü bir dünya"* (K2-S7-C6) ifadesi, atmosferik deneyimin hikâye anlatımında nasıl bir çevresel değişiklik yarattığını vurgular. Bu durum, günümüzdeki çevreleyici (immersive) anlatıların masal, destan gibi anlatılardan nasıl ilham alabileceğine, nasıl toplumsal ihtiyaçları karşılayabileceğine ve nasıl bu halk hikayelerinin yapısal özelliklerini kendi yapısal özellikleri ile buluşturabileceğine dair tetikleyici denilebilecek bir potansiyeli barındırmaktadır.

"Transa Geçme Hali" ise, 50 kez anılması ve 25%'lik bir kaynakta ele alınmasıyla, belirli durumlarda çevreleyicilik deneyiminde özellikle önemli bir faktör olduğunu gösterir. Sıkça bahsedilen "Transa Geçme Hali" kodunun en çok Çağdaş Dans Pratikleri ve Kam Ritüellerinden bahsedilirken geçmesi 'bu belirli durumların' spesifikliğini gösterirken aynı zamanda birbirinden farklı iki disiplinin ne kadar farklı noktalarda birleşebileceğine dair güçlü bir örnek olarak karşımıza çıkmaktadır.

"Duyuların Entegrasyonu" ve "Sürdürülebilirlik" gibi kodların daha az anılmasına rağmen (18 ve 16 kez), bunların 50% ve 25%'lik kaynaklar tarafından tartışılması bu kodların belirli kaynaklarda önemli olduğunu işaret eder. "Etkileşimi Artırmada Kontrol Mekanizmalarının/Arabirimlerin Etkisi" ve "Doğal Ortamda Kendi Kendine Öğrenme" kodlarının daha düşük geçiş sayılarına sahip olmaları (10 ve 6 kez), bu kodların belirli gruplar veya kaynaklar tarafından önemli görüldüğünü değiştirmemektedir. (41.60% ve 25%). Nicelik az bahsedilmesi bir bilgi iken yine de kayda değer bir sayıda katılımcı tarafından bahsedilmesi bu kodları da dikkate değer kılmaktadır. K6'nın *"Dolayısıyla o platonun mağara alegorisindeki mağaradan çıkma ile aydınlanma hikayesini... daha fazla beden duygusunun katılımcının daha fazla içinde olduğu bir hikâye anlatma yöntemleri..."* (K6-S3-C12) ve K7'nin *"Oyuna binaural yapmışlar işte gerçekten böyle kulağının sağ tarafından konuşuyormuş gibi"*

hissediyorsun" (K7-S7-C26) ifadeleri, çevresel deneyimin kullanıcıların etkileşimini nasıl artırdığını ve çevreleyicilik deneyimini nasıl zenginleştirdiğini gösterir.

Bu analiz, çevresel deneyim ve çevreleyicilik konularının hangi yönlerinin daha fazla üzerinde durulduğunu, hangi konseptlerin genel kabul gördüğünü ve hangilerinin daha spesifik kaynaklar veya gruplar tarafından önemsendiğini gösterir. Sanal gerçeklik, oyun tasarımı, etkinlik planlama ve deneyimsel pazarlama gibi alanlarda bu bilgiler, stratejik kararlar ve yaratıcı projeler için önemli bir kaynak sağlar.

4.4.2.4. İşlevsellik

Çalışmada "İşlevsellik" teması, sözlü kültür, hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarım teorilerinin birleştiği noktada incelenmektedir. İşlevsellik kavramı, etkileşimli medyanın pratik ve işletme yönlerini içerir, bu da Johnson (2016) tarafından dijital hikâye anlatım deneyimlerini etkileyici bir şekilde oluşturmak için önemli olarak kabul edilir. Çalışma, etkileşimli medya tasarım teorilerinin sözlü kültüre dayalı anlatı ürünlerinin işlevselliğini Tablo 11 üzerinden inceleyerek, bu teorilerin sözlü anlatıları otantik bir şekilde iletmek ve dijital hikâye anlatım platformlarının sorunsuz işlemesini sağlamak için nasıl uygulanabileceğine dair bilgiler sunar.

Tablo 11. İşlevsellik Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı

İşlevsellik, Kodlar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T	KB KO
Hikâyenin İyileştirici İşlevi	0	0	2	14	0	0	0	0	0	0	0	8	24	25%
Geleneğin Toplumun İhtiyaçlarını Çözme İşlevi	5	4	3	4	0	0	1	0	0	0	3	0	20	50%
Anlatma İhtiyacı	5	6	0	0	5	0	0	2	0	0	0	0	18	33.3%
Sosyal İşlev	7	6	0	1	0	2	0	1	0	0	0	0	17	41,60%
İnsanın İletişim İhtiyacı	0	4	1	0	0	6	0	1	1	0	0	0	13	41,60%
Toplumsal İhtiyaçlara Göre Geleneğin Değişimi	2	1	0	1	0	0	0	0	0	0	3	1	8	41,60%
Öğreticilik İşlevi	1	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	16,6%
Toplum ve Tabiat Kurallarını Hikayeler Yoluyla Anlatmak	1	3	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	5	25%
Kültürel Gelişim	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	5	25%
Hikayelerle Dünyayı Anlamak	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	5	8.33%
Toplam	23	30	6	25	5	10	1	4	1	0	6	11	122	100%

Bu bağlamda, çalışma hikâye anlatım amaçları için etkileşimli medyanın tasarımını ile sözlü geleneklerin ve kültürel uygulamaların işlevselliği üzerine yapılan araştırmalardan yararlanır. Suraya ve diğerleri (2020) tarafından yapılan çalışmalar, sözlü kültürün işlevsel yönlerini anlamaya ve hikâye anlatmanın toplum gelişiminde ve kültürel korumada oynadığı rolü açığa çıkarmaya odaklanır. Bu, etkileşimli medya tasarım teorilerinin dijital ortamda benzer işlevsel amaçlara hizmet edecek şekilde nasıl özelleştirilebileceğine dair önemli perspektifler sunar.

Çalışma ayrıca, etkileşimli medyanın eğitimsel ve terapötik bağlamlardaki işlevsel sonuçlarını inceleyerek faydalanır. MacCormick ve diğerleri (2018) tarafından yapılan çalışmalar, etkileşimli medyanın öğrenmeyi, psikolojik danışmanlığı ve toplum gelişimini işlevsel olarak nasıl destekleyebileceğini inceleyerek, dijital hikâye anlatım deneyimlerinin sadece eğlence amaçlı olmanın ötesinde pratik ve işlevsel amaçları nasıl karşılayabileceğini anlama konusunda katkı sağlar. Örneğin; K7'nin *"UX büyük ihtimalle 2.000 senelik bir konu aslında."* (K7-S13-C16) ifadesi, kullanıcı deneyimi (UX) tasarımının köklerinin eski hikâye anlatımı geleneklerine dayandığını ve zaman içinde evrildiğini, tarih boyunca aslında insanların her zaman deneyim kalitelerini artırmak için çeşitli ve keyifli çözüm arayışları içerisinde olduğunu gösterir. K11'in *"Baktığımız zaman bir ihtiyaçtan doğuyor, sonuçta yani. İnsanların toplandığı mecralar, konuştuğu şeyler, yaptığı sanatlar vesaire vesaire, onun da müziğe yansımaları böyle bir şey çıkıyor ortaya."* (K11-S20-C2-3) ifadesi de hikâye anlatımının ve sanatın toplumsal ihtiyaçlara yanıt olarak nasıl şekillendiğini ve bu sürecin kültürel gelişimi nasıl etkilediğine dair bu örnekleri güçlendiren bir yorum olarak karşımıza çıkmaktadır.

Etkileşimli medyanın işlevsel gereksinimlerini ve kullanılabilirliğini göz önünde bulundurarak, tasarım teorilerinin ve uygulamalarının izleyicinin pratik ihtiyaçları ve beklentileri ile uyumlu olduğunu ve genel kullanıcı deneyimini nasıl geliştirebileceğini görmek adına K1'in *"Bu anlatma biçimlerinin ortaya çıkışı deterministtir yani zorunlu zorlayıcı bir yapıdır ve tekniktir aslında."* (K1-S1-C24) ifadesi, hikâye anlatımının toplumsal ihtiyaçlardan doğan bir işlevselliğe sahip olduğuna iyi bir örnek olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu bağlamda, "işlevsellik" teması, dijital hikâye anlatımının etkililiğine ve etkisine nasıl katkı sağladığını aydınlatır ve nihayetinde dijital platformların farklı işlevsel

amaçları karşılayarak sözlü anlatıları otantik bir şekilde iletebileceği anlayışını zenginleştirir.

"Hikâyenin İyileştirici İşlevi" kodunun, toplam 24 kez anılması ve analiz edilen kaynakların 25%'inde yer almasıyla, hikayelerin iyileştirici ve terapötik özelliklerinin önemini vurgular. "Geleneğin Toplumun İhtiyaçlarını Çözme İşlevi" ve "Anlatma İhtiyacı" kodları da oldukça yüksek bir katılımcı oranıyla dikkat çekerken, "Sosyal İşlev" ve "İnsanın İletişim İhtiyacı" gibi konular, toplumsal ve iletişimsel açıdan önem taşıyor. Ayrıca, "Toplumsal İhtiyaçlara Göre Geleneğin Değişimi" ve "Kültürel Gelişim" gibi konseptlerin daha az sıklıkla anılması, belirli bir grup veya kaynak tarafından üzerinde durulabileceğini gösteriyor.

4.4.3. Ana Tema: Anlatıcı Perspektifi Kümesi

Anlatıcı Perspektifleri Ana Teması, toplamda 5 alt temadan oluşmaktadır. Bu temaların oluşturulma sebebi, çalışma grubundaki uzmanların üretim süreçlerinde yaşadıkları içsel ve dışsal etken ve dinamiklerin gruplandırılmasıdır. Bu bağlamda araştırmanın ilgilendiği disiplinlerdeki farklı metod ve yaklaşımların üretim deneyimlerinde ne kadar ortak motivasyon ve ihtiyaçları olabileceğine dikkat edilmiştir. Bu ana tema, görüşmeler boyunca katılımcıların 100%'lük bir kısmının üzerinde durduğu ve en sık bahsedilen 4. sırada yer alan ana temadır. En çok açık ara farkla 'Çalışma Grubu 3' içinde tartışıldığı gözlemlenmiştir. Bu durum sanatçıların üretim süreçlerinde kendi perspektiflerini paylaşmaya daha açık ve istekli olduğunu göstermektedir.

4.4.3.1. Anlatıcı Motivasyonları

"Anlatıcı Motivasyonları" teması, anlatıcıların hikayeleri nasıl ve neden oluşturup sunduklarına odaklanır. Anlatıcıların motivasyonları, sosyal, kültürel ve kişisel etkenlerle (Baum, 2015; Karnoouh-Vertalier, 1997; Ushioda, 2016) yoğun bir şekilde iç içe geçmiştir. Etkileşimli medya tasarımında ise anlatıcı motivasyonlarının anlaşılması, kullanıcıları çeken ve kültürel olarak duyarlı deneyimler yaratmanın temelidir (Aprilia vd., 2023; Mayer vd., 2003; Sperry & Sperry, 2021). Tablo 12, bu perspektifte anlatıcı motivasyonlarının farklı yönlerini temsil eden konseptlerin analizini sunar.

Tablo 12. Anlatıcı Motivasyonları Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı

Anlatıcı Motivasyonları, Kodlar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T	KBKO
Ekonomik Şartlar	2	4	0	1	0	14	18	7	4	0	0	13	63	66%
Toplumsal Destek	0	2	0	1	0	0	1	0	8	0	1	21	34	50%
İçsel İkna ve Dışa Vurum	1	0	0	0	0	0	0	0	18	11	0	0	30	25%
Duygu Aktarımı	0	0	0	0	0	1	0	0	5	6	0	3	15	33,3%
Popülerlik Odaklı Ürün Geliştirme	2	1	0	0	0	2	9	0	0	0	0	1	15	41,6%
Hikâye Anlatıcısının İhtiyaçları	1	0	0	2	2	1	1	1	5	0	0	0	13	58,3%
Keşif ve Macera	0	0	1	6	0	0	0	5	0	0	0	0	12	25%
Sanatsal Etkileşimler ve İlham	0	0	0	0	0	0	0	0	7	4	0	0	11	16,6%
Birikimini Aktarma	1	0	0	6	0	0	0	1	1	0	1	1	11	50%
Sosyal Medyanın Etkisi	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	8	11	16,6%
Ticari Kaygıların Kalite Üzerindeki Etkisi	4	0	0	0	0	0	7	0	0	0	0	0	11	16,6%
Sosyal Hiyerarşi	3	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	3	9	25%
Farkındalık hedefi	0	0	0	7	0	1	0	0	0	0	0	1	9	25%
Anlaşımla Kaygısı	0	0	1	0	0	0	0	0	0	4	0	3	8	25%
Seçici Hedef Kitle	0	0	0	0	0	1	4	0	0	0	0	0	5	16,6%
Toplam	14	7	5	26	2	20	40	14	48	25	2	54	257	100%

"Ekonomik Koşullar" kodundan, katılımcıların 66%'sı tarafından toplam 63 kez bahsedilmiştir ve anlatıcı motivasyonlarındaki en önemli etken olduğu ortaya çıkmıştır. Bu, K2'nin "Yani bu dijitalleştirmeye acaba biz ne kadar bir bütçe ayırabiliyoruz, batıdaki bir Shrek için harcanan bütçe ne mesela?" (K2-S20-C38) ifadesi ve K7'nin "Çünkü baktığın zaman meşakkatli süreçler yani içerisine 3 boyutlu modelleme giriyor, işte interaction tasarımı giriyor ve yazılım giriyor, kodlama geliyor, cihazlara erişim geliyor, ekipman erişim, geliyor ve zaman limitliliği var." (K7-S2-C2) yorumlarında bu kaygıların tasarımsal boyutu ve prodüksiyon sürecini

daha çok ilgilendirdiği görülmektedir. Katılımcılar bu noktada bireysel refahlarından çok projelerinin başarılı olması için gereken ekonomik kaynakların daha çok motivasyonlarını etkilediğini belirtmişlerdir.

"Toplumsal Destek" kodu, katılımcıların 50%'si tarafından 34 kez tartışılarak anlatıcılar için motive edici bir kaynak olarak önem taşımaktadır.

"Ve anlatıcı bununla motive olup daha iyi hikayesini anlatabilir." (K2-S10-C4)

"Zaten diğerleri hem inanılmaz derecede reklam bütçeleri olduğu için hem de inanılmaz oversature ettikleri için çok fazla sayıda oldukları için senin benim yaptığım oyunlar ön plana çıkmıyor. Hani çoğunda ya çok şanslı olman lazım. Ya da senin kendi bir kitlen olması lazım. Yurt dışında da aşağı yukarı böyle zaten." (K7-S20-C11)

"Bunun ne kadar uniq bir çalışma ne kadar zor çalışma şartlarına sahip olduğu ve çok çalışma isteyen bir alan olduğunun algılanması gerekiyor." (K9-S20-C5)

Üç çalışma grubundan katılımcının da bu çeşitli ifadeleri toplumsal destek kodunu kanıtlar niteliktedir ve çalışma grubunun genelini daha çok kapsamaktadır.

"Hikâye Anlatıcısının İhtiyaçları" da 13 kez geçmiş olup, kaynakların 58,3%'ü tarafından ele alınmıştır.

"Bir tür kanal, bir tür aracı olmam gerekiyor bence. Yani kendi kendime bir şey öğrenmenin bir manası yok başka türlü. Ama diğer yandan ben kendi zihinsel ihtiyaçlarımı gideriyorum. Aslında dünyayı anlamak için." (K4-S10- C20)

"Burada aslında bilgi transferinin teknolojiyle birlikte hızlanması ile manipülasyon tekniklerinin hepsi biraz artık interaktif taraftaki medyada hikâye anlatımında da geçerli ve zaman problemi daha kuvvetli olduğu için buradaki tasarım kısıtları içerisinde bu hani neyi önceliklendirdiğim daha kritik hale geliyor ve bu temel manipülasyon noktası oluyor işte." (K5-S3-C1)

"O değer de çok katmanlı. Okullardan tutun sahnelenme şansına kadar. Seyirciye ulaşmak. Yani birçok mezun var okullardan mezun oluyorlar ve bu alanda çalışma yapacak ortam yok." (K9-S20-C7)

Bu yorumlar genel olarak çalışmanın ana unsuru hikâye anlatıcısının çeşitli ihtiyaçlarının altını çizmektedir. Anlatıcının motivasyonu temasının önemli bir kısmını kapsayıcı şekilde de açıklamaktadır.

"Birikimin Artırılması" konsepti de,

"Dolayısıyla bilgi biriktirmenin biricik yolu tecrübelerinizi anlatmaktır." (K1-S1-C14)

"Kendime saklamak için değil, ben insanlarla paylaşmak için bir şeyleri öğreniyorum ve insanlara sevdirmek istiyorum." (K4-S3-C5)

"Görsel antropolojide bir hikâye anlatma kaygısı elbette var ama görsel antropolojinin başında yok." (K8-S1-C1)

gibi ifadelerle desteklenen bir konudur.

Bu kod, anlatıcıların anlatıları esnasında bilgi aktarımını ne kadar amaçladıklarını ifade ettikleri yorumlar ile eşleştirmiştir ve katılımcıların 50%'si tarafından bahsedilerek, hangi disipline ait katılımcıların bilgi aktarma konusunda daha motive ve farkında olduklarına dair bir bulgu (bkz. Tablo 12) ortaya koymaktadır. Bu durum, disiplinler arası ve interaktif bir veri güdümlü hikâye anlatımında veri aktarım aşamasında sürecin uyumluluğunu artırmak için hangi disiplinlerin pratiklerinden yararlanabileceğine dair bir içgörü sağlayabilir niteliktedir.

Bu analiz, anlatıcı motivasyonlarının çeşitli yönlerini ve bu faktörlerin anlatıların oluşturulması ve sunulmasındaki etkilerini gösterir. Araştırmacılara ve tasarımcılara, anlatıların nasıl şekillendirildiğini ve etkileşimli medya deneyimlerinin nasıl tasarlanması gerektiğini anlamada değerli içgörüler sunar.

4.4.3.2. Profesyonel Kimlik

"Profesyonel Kimlik" teması, bireylerin mesleki rolleriyle ilişkili değerler, inançlar ve davranışları üzerine odaklanır. Sözlü kültür bağlamında hikâye anlatıcılarının ve sözlü tarihçilerin profesyonel kimliklerinin kültürel mirasın korunması ve aktarılmasıyla iç içe olduğunu göstermektedir (Bloom, 2022). Kargbo (2008) ise, bu kimliklerin anlatıların kültürel önemi ve otantikliğiyle sıkı bir bağlantı içinde olduğunu vurgular.

Tablo 13. Profesyonel Kimlik Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı

Profesyonel Kimlik, Kodlar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T	KBKO
Profesyonel Hikâye Anlatıcılığı	9	5	2	30	0	4	0	4	0	2	1	8	65	75%
Karar vericilerin rolü ve kriterleri	0	0	0	0	1	4	2	1	1	1	0	1	11	58.3%
Disiplin Tanımlamaları	0	0	2	4	0	0	1	0	1	0	0	3	11	41,6%
Toplam	9	5	4	34	1	8	3	5	2	3	1	12	87	100%

Etkileşimli medya tasarım teorilerinde, profesyonel kimlik, tasarımcıların ve geliştiricilerin rollerinin, etik düşüncelerin ve kapsayıcılığın anlaşılmasında temeldir. Bu bağlamda, bir katılımcının belirttiği gibi, "Oyunlardaki aslında bayağı metrikler üzerinden alınıyordu kararlar." (K6-S8-C1), tasarımcıların profesyonel kararlarının etkileşimli deneyimleri nasıl şekillendirdiğini gösterir. Bir diğer katılımcının ifadesiyle,

"Tabii temel konu aslında hikâye anlatıcılığında zannediyorum şuraya odaklanmak lazım: Bunlar anlık atıyor ya anlık olarak yapıyorsun bunları ama bu teknolojiyi kullandığın noktalarda tasarımcının bunları tasarlaması gerek." (K5-S17-C2), profesyonel kimliklerin etkileşimli medya tasarımındaki rolleri aydınlatılır.

Profesyonel kimlik kavramının incelenmesi, spesifik alanlarda kültürel engellerin üstesinden gelmeye ve kültürel olarak yetkin uygulamaların teşvik edilmesine yardımcı olabilir. Etkileşimli medya tasarımında, profesyonellerin kimlikleri, özellikle çeşitli kültürel ve sosyal bağlamlarda teknolojilerin etik ve sorumlu kullanımında kritik bir role sahiptir. Bu tematik analiz, profesyonel kimlik ve hikâye anlatıcılığı bağlamında çeşitli konseptlerin incelenmesini sunar. Analiz, "Profesyonel Hikâye Anlatıcılığı"nın, 65 kez bahsedilerek ve 75% oranında kaynaklarda yer alarak, alan üzerinde geniş bir kabul gördüğünü gösterir. Bu kod altında katılımcıların görüşmeler boyunca profesyonel bir hikâye anlatıcısı olarak gördükleri konumları barındırır. Şekil 11 üzerinde bu mesleklerin görüşmelerin toplamında ne kadar oranda bahsedildiği görselleştirilmiştir.

Şekil 11. Profesyonel Hikâye Anlatıcılığı



"Karar Vericilerin Rolü ve Kriterleri" ve "Disiplin Tanımlamaları" gibi kodlar da sırasıyla 58,3% ve 41,60% oranında kaynaktaki yer alarak, hikaye anlatıcılığının profesyonel uygulamalarındaki önemlerini vurgular.

"Profesyonel Kimlik" temasının analizi, eğitim, iletişim, medya ve yönetim alanlarında, hikâye anlatıcılığının profesyonel uygulamalarının anlaşılması ve geliştirilmesi için değerli içgörüler sunar. Katılımcılarının genelini kapsayan ve geleneksel noktada da modern noktada da önemini kaybetmeyen bir unsurdur.

4.4.3.3. Anlatıcı Nitelikleri

"Anlatıcı Nitelikleri" anlatıcıların etkinliği ve izleyici üzerindeki etkilerini belirleyen özellik ve karakteristiklerin geniş yelpazesini kapsar. Bu kavram, McAdams ve diğerlerinin (2001) çalışmalarında ortaya konduğu gibi, yaşam öykülerindeki psikososyal uyuma ve hikâye anlatımının bu uyumu şekillendirme kapasitesine odaklanır.

Anlatıcı nitelikleri aynı zamanda farklı kültürel bağlamlarda hikâye anlatımının otantikliğini ve etkinliğini korumada önemli bir rol oynamaktadır. Tablo 14 bize bu araştırmanın katılımcıları tarafından anlatıcı niteliklerinin ne kapsamda olması gerektiği ve ne kadar önemsendiğini göstermektedir.

Tablo 14. Anlatıcı Nitelikleri Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı

Anlatıcı Nitelikleri, Kodlar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T	KB KO
Modern Anlatıcıların Kültürel Kodlara Hâkim Olması	0	11	0	0	1	8	0	0	8	3	0	16	47	50%
Anlatıcılık Yeteneği ve İletişim Becerileri	2	20	2	2	2	5	0	0	0	0	0	9	42	58,3%
Anlatıcı Backgroundu	2	0	0	0	0	4	0	5	0	2	0	16	29	41,6%
Teknik Kullanımı	16	1	0	1	0	0	0	1	0	0	2	0	21	41,6%
İlgi Çekici İçerik Oluşturma	1	1	3	0	3	0	0	0	0	0	0	10	18	41,6%
Tutku	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	17	17	8,33%
Eleştirel Yaklaşım	6	2	1	0	1	1	0	0	0	0	0	2	13	50%
Uyum ve Adaptasyon	0	0	0	0	0	3	0	1	0	0	0	5	9	25%
Cesaret	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	8	8,33%
İşbirliği ve Desteğe Açıklık	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	7	8	16,6%
Meslektaşlar Arası Uzmanlıklar	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	7	8,33%
Kültürel Empati	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	8,33%
Toplam	32	35	6	3	7	22	0	7	8	5	2	97	224	100%

Modern anlatıcıların kültürel kodlara hâkim olması, anlatıcı nitelikleri konusunda önemli bir faktördür. K2, “*Ama işte bunun için yine aynı şeye geliyoruz. Biz bu kültürel kodlarımızı eğitim sistemimize, dijital ortamlara aktaramadığımız için yetiştirdiğimiz öğretmen bu kodları bilmediği için. Bu kodu fen bilgisi öğretmeni derslerinde kullanamaz. Çok genel, temel bir bakış açısıyla ilgili bir sorun var.*” (K2-S4-C8) ifadeleriyle, eğitim sistemimizdeki kültürel kodların eksikliğini ve bunun sebep ve sonuçlarını dile getirir. K6, “*Biraz spiritüelliğe kaydığı için söylemeye çekiniyorum ama kolektif bilinç denilen hani ortak bilincimizde yer etmiş olan şeylerle besleniyor olması gerektiğini düşünüyorum iyi bir oyun tasarımcısının ve bunu da yaptıklarını görüyoruz iyi oyunlarda.*” (K6-S5-C5) diyerek, anlatıcının toplumsal bilinçle beslenmesinin önemini vurgular.

Vaara ve diğeri (2016), kurumsal anlatılarda anlatıcı niteliklerinin rolünü ve bu niteliklerin istikrar ve değişim üzerindeki etkisini vurgularlar. Bu bağlamda anlatıcılık yeteneği ve iletişim becerileri de bu temada önemli bir yer tutar. K2, *“O kendi ses tonuyla, abartısız jest ve mimikleri ve üslubu anlatıp dinleyiciyi etkiler.”* (K2-S15-C17) diyerek anlatıcının etkileyici sunumunun önemine ve Türk sözlü anlatı geleneğindeki yaygın üsluba değinir. K5 ise, *“Yani katılımcının dinlemesini sağlamak bile bir tasarım bu bile bir aktiflik.”* (K5-S10-C3) diyerek, katılımcıların dikkatini çekmenin ve bu ana dair soru işaretlerinin irdelenmesinin önemini vurgular.

Eleştirel yaklaşım, anlatıcılıkta önemli bir yönü temsil eder. K1, *“Hiç var olmamış bir adamın adına yazılmış, inanılmaz büyük destanlar, tarihler olabilir. Ya da insan muhayyilesinin, insan tasavvurunun yarattığı inanılmaz garip olağanüstü mahluklar, kişiler vesaire bütün dinlerde bütün inançlarda mevcut da çok miktarda var, çok miktarda var. Dolayısıyla ‘Bir anlatımda yer alıyorsa hepsi gerçektir!’ hükmü doğru değildir. Hoş gerçek nedir?”* (K1-S9-C5-7)

ifadeleriyle, anlatıların gerçeklik algısını sorgular. Bu bağlamda bu kod, katılımcıların kendi pratiklerine ve disiplinlerine dair ne kadar eleştirel yaklaşıtlarının altını çizmektedir.

Bu analiz, anlatıcı niteliklerinin sözlü kültür ve etkileşimli medya tasarım teorilerinde nasıl bir etkiye sahip olduğunu gösterir. Anlatıcıların özellikleri, hikâye anlatımının içeriği ve sunumunu etkilemekle kalmaz, izleyicilerin algılarını ve anlatıların kültürel ve psikolojik etkisini de belirler. Bu, edebiyat, tiyatro, film yapımı, eğitim ve iletişim gibi alanlarda, profesyonel gelişim ve eğitim programları için değerli bir kaynak olabilir.

4.4.3.4. Disiplinler Arasılık

"Disiplinler Arasılık" teması, farklı disiplinlerin birbirleriyle nasıl entegre olduğunu ve birbirlerini nasıl zenginleştirdiklerini anlamak için bir fırsat sunar. Eğitim alanında, disiplinler arasılığın getirdiği derinlemesine perspektif, sosyoloji, psikoloji ve iletişim çalışmalarından elde edilen bilgileri bir araya getirerek kültürel anlatılar ve etkileşimli medyanın bütünsel anlaşılmasını teşvik eder.

Bu tablo, disiplinler arası bir yaklaşımla anlatıcılık ve hikâye anlatma üzerine yapılan bir analizi sunmaktadır.

Tablo 15. Disiplinler Arasılık Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı

Disiplinler Arasılık, Kodlar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T	KB KO
Sosyal bilimcilerin dijital anlatılara katkısı	0	0	0	13	0	0	0	4	0	0	0	3	20	25%
Sosyal Bilimler ve Teknoloji Entegrasyonu	1	0	6	6	0	2	1	4	0	0	0	0	20	50%
Akademik ve Sanatsal Bütünleşme	0	2	1	0	0	0	3	3	1	2	0	3	15	58.3%
Sanat ve Oyun Sektörü Arasındaki Geçişkenlik	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	12	13	16,6%
Kültürel Miras ve Sanat	4	0	1	0	0	0	0	1	0	3	2	0	11	41,6%
Adaptasyon Kolaylığı	0	0	0	0	4	0	0	0	3	0	0	3	10	25%
Geleneksel Hikayelerin Yeni Medyaya Entegrasyonu	0	7	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	10	16,6%
Sinema, Antropoloji ve Görsel Anlatım	0	0	0	0	0	0	0	9	0	0	0	0	9	8.33%
Araştırmacıların teknik destek ihtiyacı	0	0	2	0	0	0	0	5	0	0	0	0	7	16,6%
Ses Teknolojilerinin Hikâye Anlatımındaki Rolü	0	0	0	0	0	0	1	2	0	3	0	0	6	25%
Çeşitli Akademik Disiplinlerin Bir Arada Çalışmasının Önemi	0	0	5	0	0	0	0	1	0	0	0	0	6	16,6%
Çizgi Roman ve Tipografi	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	6	8.33%
Dansta Teknolojik Yenilikler ve İş birliği	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	0	0	5	25%
Teknoloji ve Anlatı Entegrasyonu	0	0	0	0	5	0	1	0	0	0	0	0	5	16,6%
Sinema ve İnteraktif Anlatıların İlişkisi	0	0	0	0	0	2	3	0	0	0	0	0	5	16,6%
Toplam	5	9	15	22	9	4	10	30	5	10	2	27	148	100%

Disiplinler arasılık, ayrıca, etik ve kültürel boyutların keşfedilmesini kolaylaştırır. Leydesdorff ve Bornmann (2020), Richards ve Inglehart'ın (2006) ve Chow vd.'nin (2020) çalışmaları, disiplinler arasılığın çeşitli perspektifler ve becerilerin paylaşımını teşvik ederek sözlü kültür, hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarımının daha kapsamlı ve kapsayıcı hale gelmesine yardımcı olduğunu gösterir.

Bu tablo, disiplinler arası bir yaklaşımla anlatıcılık ve hikâye anlatma üzerine yapılan bir analizi sunmaktadır. "Sosyal Bilimler ve Teknoloji Entegrasyonu" kodu, K3'ün *"Yani bu tabii cevabını vermek zor ama bence fena değil kayıt altına alınır en azından dijital teknolojiyle birlikte doğru bir şekilde kayıt altına alınır gelecekte nesillere kalacak iyi bir miras olur."* (K3-S12-C1) ve K8'in *"Çok daha deneysel işler var. Mesela bu direkt kendisini görsel antropoloji olarak adlandırmıyor aslında ama. Gazeteci iki kişinin yaptığı 'KUSUNDA' diye bir proje var. Mesela kaybolan dillerle alakalı orada bakabilirsin zaten şey de yakın zamanda hâlâ gösteriliyor. Bu arada festivallerde bu volümetrik VR film diye geçiyor. Mesela bu bu da işte KUSUNDA Nepal'de yani çok az kişinin mesela konuştuğu bir dil artık böyle birkaç kişi konuşan kalmış ve oradaki adamı gidip tek son konuşan adamı kaydediyorlar."* (K8-S3-C12) ifadeleriyle vurgulanır.

"Akademik ve Sanatsal Bütünleşme" kodu ise, K4'ün *"Bilgi bankalarının yanında yine de aynı şekilde değişik çalışmalarla bunlar desteklenebilir."* (K4-S19-C4) ve K8'in *"...ve bu aslında birazcık daha sosyal bilimler ve araştırma perspektifiyle düşünülerek burada yeni daha interaktif VR XR bütün bu immersive teknolojiler burada nasıl kullanılabilir, nasıl potansiyeli var gibi sorgular çıkmaya başladı."* (K8-S3-C19) yorumlarıyla desteklenmektedir. Bu örnekler ve daha fazlasının neticesinde sosyal bilimcilerin ağırlıklı olarak tasarımcıların teknik bilgi ve kayıt donanımına ihtiyaç duydukları ortaya çıkmıştır. Aynı zamanda sanatçı ve tasarımcıların daha efektif anlatılar geliştirmeleri için saha araştırmaları ile kendi pratiklerini bütünleştirmeleri gerektiğini önermektedirler. Diğer taraftan, tasarımcı ve sanatçılar da kendi pratiklerine sosyal bilimcilerin dahiliyesini oldukça önemli olduğunu ve üretilen ürünün derinliğinin artması için çok gerekli olduğunu belirtmişlerdir. Bu bağlamda, bu üç disiplinden uzmanların bir arada çalışması gerekliliğinin göz ardı edilmemesi gerekmektedir.

Bu çalışma, disiplinler arası hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarım teorilerinde nasıl bütünleştirici bir rol oynadığını ve bu alanlarda yapılan araştırma ve uygulamalarda yenilikçi ve etkili stratejiler geliştirmenin önemini vurgular.

4.4.3.5. Üretim Süreci

Üretim süreci hem doğal yollarla gerçekleşebilecek hem de bir amaç uğruna planlı olarak da gelişebilecek, temelde ‘anlatı’ın olgunlaşma sürecini ifade etmek için geçirilen döneme atfedilir. Bu bağlamda üretim süreci için özellikle oluşturulmuş sözlü anlatı türleri buna örnek olabilirken, herhangi zorlayıcı bir yaşam olayıyla başa çıkmak için kendiliğinden oluşmuş türler de ortaya çıkabilmektedir. Veya bir projenin prodüksiyon süreci de bu tanıma dahil edilebilir. Etkileşimli medya tasarım teorilerinde ise, üretim süreci kullanıcı etkileşimi ve içerik yaratımında merkezi bir role sahiptir ve katılımcı medya üretimlerini teşvik eder. Bu tematik analiz; sözlü kültür, hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarımının üretimine dair çeşitli yönlerini aydınlatır. Tablo 16, üretim süreciyle ilgili kodların ne sıklıkla ve hangi kaynaklarda tartışıldığını gösterir. Her satır, üretim sürecinin farklı bir yönünü temsil ederken, sütunlar bu kodların belirli katılımcılar tarafından kaç kez ele alındığını gösterir.

Tablo 16. Üretim Süreci Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı

Üretim Süreci, Kodlar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T	KB KO
Eserin Gerçekliğinde Yaşamak	0	0	0	0	0	4	2	0	0	10	0	20	36	33.3%
Takım çalışması	0	0	0	0	0	2	2	3	9	11	4	4	35	58.3%
İlham Kaynakları	0	0	0	9	0	0	1	1	12	7	0	2	32	50%
Başarılı Deneyim için Teknik Kusursuzluk	0	0	0	8	0	9	0	0	0	0	3	5	25	33.3%
Dönemsel Standartlar	1	4	0	0	0	3	0	3	0	0	13	0	24	41,6%
Yazılım Kullanımı	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	18	19	16,6%
Prodüksiyon Yönetimi	0	0	0	0	1	5	3	0	1	0	3	3	16	50%
İnovasyon ve Pazarlama Stratejileri	10	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	11	16,6%
Strateji	0	2	0	0	0	2	4	2	0	0	0	0	10	33.3%
Sanatsal Platformlar	0	0	0	0	0	0	0	0	1	6	0	0	7	16,6%

Sanatsal Tatmin	0	0	0	0	0	0	0	0	6	0	0	1	7	16,6%
Oyunlarda Hikâye Anlatımı	0	0	0	3	0	1	2	0	0	0	0	0	6	25%
Oyun İçi Müzik Üretimi ve Etkisi	0	0	0	0	0	3	3	0	0	0	0	0	6	16,6%
Bütçe Artışı ve Hikâyeye Prodüksiyon Entegrasyonu	0	0	0	0	0	1	4	0	0	0	0	0	5	16,6%
	11	6	0	20	1	30	22	9	29	35	23	53	239	

"Eserin Gerçekliğinde Yaşamak" kodu, 36 kez anılmış ve kaynakların 33,3%'ünde yer alarak, üretim sürecinde eserin yaratılması ve deneyimlenmesinin önemini vurgulanmıştır.

"Takım Çalışması" kodu, 35 kez geçmiş ve kaynakların 58,3%'ünde ele alınmış, başarılı bir üretim için ekip çalışmasının kritikliği ortaya konulmuştur. K8, *"Dolayısıyla aslında orada kaybolan kültürleri bir belgeleme üzerinden bir mekanizma var ve bunun işte görseli kaydeden başka biriyken orada araştırmacıların rolü başka bir şey."* (K8-S1-C10) diyor. K9 ise, *"Ama bir gelip de bize bir müzik parçası çalma mevzusu değil, kesinlikle onlar bizi izleyerek yaptıklarımızdan etkilenerken orada yarattıkları bir atmosfer var."* (K9-S7-C17) ifadeleriyle takım çalışmasının önemine dikkat çekiyor.

"İlham Kaynakları" kodu, 32 kez geçmiş ve 50%'lik katılımcı oranına sahip. K4, *"Tarihin birincil kaynaklarının kendisi oluyor. Birincil kaynak çalışması tarihçinin en önemli görevi olduğu için ben ne zaman bir birincil kaynak okusam onu hikâye ederek anlatma ihtiyacı duyuyorum."* (K4-S4-C9) diyor. K7, *"Bu konuyu gelir direk aklıma ve hani şeyleri çocukluğumdan beri çok severim işte interaktif kitaplar var ya işte şunu yapmak istiyorsan, bilmem kaçınıcı sayfaya atla falan diye ondan çok hoşuma giden şeyler o yüzden."* (K7-S4-C6) ifadeleriyle ilham kaynaklarının önemini vurguluyor. K12, *"Görsel, kütüphanelerin oluşturulmasının yanı sıra ilham çeşitliliğinin sağlanması için müzik arşivinin de oluşturulması lazım diye düşünüyorum."* (K12-S16-C13) diyerek farklı ilham kaynaklarının üretim sürecine katkısını belirtiyor.

"Yazılım Kullanımı" kodu, 19 kez geçmiş ve 16,60%'lık katılımcı oranına sahip, teknolojik araçların kullanımının üretimde önemli bir rol oynadığını gösteriyor.

"Prodüksiyon Yönetimi" kodu, 16 kez anılmış ve 50%'lik katılımcı oranına sahip. K6, *"Eskiden bu kadar kolay değildi. Eskiden işte bir Hacivat ve Karagöz oyunu gerçekleştirebilmek için bile interaktif bir hikâye yapısı içerisinde daha interaktif bir hikâye içinde sözlü anlatımdan bu Hacivat ve Karagöz'ü dana derisinden germen yapman boyaman gerekiyordu ki elinde bir gösterge aracı olsun ama bugün her şeyi çok daha hızlı etkiendirebiliyorsun kurgulandırabiliyorsun vs."* (K6-S1-C13) ifadeleriyle prodüksiyon sürecindeki değişimleri ve zorlukları dile getiriyor. K9, *"Yani aylarca çalışıyoruz. 7 ay 8 ay çok anlaşılıyor o kadar çalıştığımız ve çok emek verdiğimiz."* (K9-S13-C4) diyerek prodüksiyon sürecindeki emek ve zaman yatırımının önemini belirtiyor.

Genel olarak bu analiz, üretim sürecinin çeşitli yönlerini ve bu sürecin hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarımı nasıl entegre edilmesi gerektiğini gösterir. Bu, medya, sanat ve eğitim alanlarındaki profesyoneller için stratejik karar alma ve eğitim programları geliştirmede kritik öneme sahip olabilir.

4.4.4. Ana Tema: Teknik ve Teknoloji Kullanımı Kümesi

Teknik ve Teknoloji Kullanımı Ana Teması, toplamda 4 alt temadan oluşmaktadır. Bu temaların oluşturulma sebebi, çalışma grubundaki uzmanların üretim süreçlerinde kullandıkları teknik ve teknolojilerin ayrıca da gelecek vadettiğini düşündüğü teknolojik gelişmelerin, ihtiyaç duydukları teknik çözümlerin gruplandırılmasıdır. Özellikle AS2 ve AS3'ün aydınlatılması için önemli kodlar barındırmaktadır. Bu bağlamda araştırmanın ilgilendiği disiplinlerdeki farklı metod ve yaklaşımların ortak teknik ihtiyaç ve pratiklerinin neler olabileceğine dikkat edilmiştir. Bu ana tema, görüşmeler boyunca katılımcıların 100%'lük bir kısmının üzerinde durduğu ve en sık bahsedilen 5. sırada yer alan ana temadır. Buna rağmen alt temalarının hepsinin tüm katılımcılar tarafından bahsedilen tek ana tema olma özelliğini taşımaktadır. En çok açık ara farkla 'Çalışma Grubu 3' içinde tartışıldığı gözlemlenmiştir.

4.4.4.1. Materyal

Bir işin yapılabilmesi için gerekli olan ekipmanların her biri olan materyal, müzik aletleri, kostümler ve görsel yardımcıları gibi geleneksel eserlerin yanı sıra fiziksel çevreyi ve duyuusal deneyimleri de kapsar.

Etkileşimli medya tasarımı ise materyal teması, kullanıcı deneyimi ve dijital anlatılarla etkileşimi şekillendiren unsurları içerir. Bu, çoklu medya materyallerinin ve etkileşimli anlatıların sunumunu sağlayan teknolojik alt yapıyı kapsar. Eğitim bağlamında, materyal teması, öğrenme materyallerinin tasarımı ve geliştirilmesinin, hikâye anlatımı ve anlatı temelli öğrenme deneyimlerine katkısını vurgular.

Tablo 17, sözlü kültür, hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarımı anlatılarında materyal olarak kullanıldığı ifade eden kavramları anlatır. Bu alanlardaki materyal boyutlarını inceleyerek, hikâye anlatımı ve anlatı temelli deneyimlerin çok duyuşal, çevreleyici ve teknolojik olarak aracılık edilen yönlerine dair içgörüler elde edilebilir.

Tablo 17. Materyal Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı

Materyal, Kodlar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T.	K.B. K.O.
Beden	0	4	0	0	1	0	0	1	23	15	0	0	44	41,6%
Görsel Tasarım Teknikleri	0	0	0	0	5	1	11	4	0	0	4	5	30	50%
Altıncı Hissin Önemi	0	0	0	0	0	1	0	0	19	2	0	6	28	33.3%
İşitsel deneyimin değeri	0	0	0	3	0	5	1	1	3	0	1	11	25	58.3%
Jest ve Mimiklerin Anlatı Üzerindeki Etkisi	0	2	3	8	0	0	0	0	0	4	0	7	24	41,6%
Müzik	4	0	0	2	0	1	1	0	1	0	3	8	20	58.3%
Ses	1	2	3	1	4	1	1	4	0	1	1	0	19	83.3%
Müzik ve Anlatımın Bütünleşmesi	2	0	0	2	0	0	1	0	0	2	12	0	19	41,6%
Mekân Tasarımı	0	2	0	0	4	0	0	1	1	0	5	1	14	50%
Görüntü	0	0	1	1	1	1	0	3	0	3	0	3	13	58.3%
Söz ve Yazı	0	0	0	0	0	0	0	0	1	8	1	0	10	25%
Enstrüman	4	4	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	10	25%
Kam Törenlerinde İşitsel Unsurlar	7	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	10	16,6%
Üretim Malzemeleri	0	0	0	0	0	0	0	0	6	0	0	3	9	16,6%
Hedef Kitleye Yönelik İşitsel İfadeler ve Dikkat Çekme	6	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	8	25%

Jest ve Mimiklerin Kültürel Kodları	0	0	0	0	0	0	0	0	6	0	0	0	0	6	8.33%
Türk Anlatı Gelenğinde Materyal Kullanımı	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	8.33%
Toplam	24	20	7	22	16	10	15	20	54	35	27	44	294	100%	

Tablo 17, aynı zamanda hikâye anlatımında kullanılan sanatsal materyaller ve tekniklerle ilgili çeşitli konseptleri de içerir. Her satır, hikâye anlatıcılığında kullanılan materyallerin ve tekniklerin farklı bir yönünü temsil eder ve sütunlar bu kodların çeşitli kaynaklarda kaç kez ele alındığını gösterir. Örn.: 'Beden' kodu toplamda 44 kez kullanılmış ve kaynakların 41,60%'ında yer almış, bu da fiziksel varlığın ve beden dili kullanımının hikâye anlatımındaki yerini gösterir. 'Görsel Tasarım Teknikleri' kodu 30, 'Müzik', kodu ise 20 kez kullanılmış ve 50% ve 58,3%'lük katılımcı oranlarına sahip. Bu da görsel ve müziksel unsurların hikâye anlatımında etkili araçlar olarak kullanıldığını vurgular. Örneğin, K12'nin ifadesi görsel tasarımın önemini vurgular: *"Bir illüstrasyon yaptığınızda kompozisyonlar oluşturmanız gerekiyor; parçanın içerisinde, sayfanın içerisinde yani öykünün oluşması için belli renkler, belli tipler, figürler, mekanlar olması gerekiyor"* (K12-S1-C18). K4'ün, *"Meddahların veya farklı türdeki hikâye anlatıcılarının zaman zaman müzik enstrümanlarından faydalandığını biliyoruz ve 16. yüzyıldan itibaren yer yer eski tasvirlerle rastlıyoruz, meddah tasvirlerine."* (K4-S7-C1) ifadesi, meddah hikayelerindeki müzik aletlerinin ve tasvirlerin kullanımıyla hikâye anlatımında materyal kullanımının desteğini ve yerini ortaya koymaktadır.

'Ses' konsepti, 83,3%'lük en yüksek katılımcı oranına sahip olup, 19 kez anılmış, bu da ses kullanımının hikâye anlatımındaki gücünü ve önemini belirtir. Tüm katılımcılar tarafından özenle geliştirilmesi gerektiğinin, etkisinin ve öneminin altı çokça çizilmiştir. Bu kod anlatılardaki her türlü duyuşsal etkileşimi barındırmaktadır. K4, *"Okur yazar olan bir kişi yazıya geçirilmiş sözlü kültür ürününü akşamları toplum içinde yüksek sesle okuyordu ve anlatıyordu ve biraz da tabii tiyatrovvari hani yeteneklerini kullanarak anlatmaya çalışıyorlardı."* (K4-S3-C14) diyerek sesin rolünün en küçük detaylarda dahi varlığını vurgulamıştır.

Bu analiz, hikâye anlatımında kullanılan materyallerin ve tekniklerin hangi yönlerinin daha fazla üzerinde durulduğunu, hangi konseptlerin genel kabul gördüğünü ve hangilerinin daha spesifik kaynaklar veya gruplar tarafından önemsendiğini gösterir.

Bu bilgiler, tiyatro, film yapımı, müzik, dans ve diğer yaratıcı sanatlar alanlarında üretim sürecini ve sanatsal ifadeyi geliştirmede değerli olabilir."

4.4.4.2. Mecra

Sözlü kültürde, mecra, bilgi ve kültürel mirasın korunması ve yayılması için bir kanal olarak hizmet eder. Sözlü performanslar, geleneksel eserler ve duyuşal deneyimler bu kapsamda değerlendirilebilir. Mecra, toplulukların sosyal ve tarihsel dokusunu şekillendirmede etkili olmuştur, hikâye anlatımının kültürel bir mecra olarak önemini yansıtmaktadır.

Etkileşimli medya tasarımı mecra, dijital anlatıların yaratılması ve sunulması için bir platform olarak önem taşır. Çoklu medya materyalleri, etkileşimli teknolojiler ve sanal ortamlar bu bağlamda değerlendirilir. Etkileşimli medya tasarımının mecraları, kullanıcıları etkileme ve etkileşimi teşvik etme konusunda önemlidir. Ayrıca, anlama, bilgi yayılımı ve kullanıcı etkileşimini artırmada etkili olan dijital hikâye anlatımının mecraları, anlatıları ve eğitim içeriğini iletmekteki önemini vurgular.

Tablo 18, mecra temasının hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarımındaki teknolojik, sosyal ve kültürel boyutlarına ışık tutar. Medya zenginliği, etkileşim ve duyuşal etkileşimin kullanıcı deneyimleri ve anlatı etkileşimini şekillendirme rolüne dair içgörüler sunar. Ayrıca, farklı iletişim kanallarının, örneğin podcast'lerin ve sosyal medyanın, hikâye anlatımı, kullanıcı etkileşimi ve kültürel koruma üzerindeki etkisini anlamak için bir lens sunar.

Tablo 18. Mecra Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı

Mecra, Kodlar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T	KB KO
Dijital Platformlar	0	1	1	2	4	0	14	3	0	0	15	5	45	58,3%
Dijital Arşivlerin Kullanımı	0	0	3	3	0	0	0	6	0	5	2	10	29	50%
Sosyal Medya	0	0	1	0	0	0	0	1	1	6	0	10	19	41,6%
Mecraya Göre Anlatı Tercihi	0	0	0	0	1	1	1	10	0	0	0	0	13	33,3%
Anlatıya Uygun Mecra Tercihi	3	0	0	0	3	0	0	7	0	0	0	0	13	25%
Sanal Gerçeklik Ortamları	3	0	0	0	3	1	1	1	0	1	0	3	13	58,3%

Anlatı Mecralarının Evrimi	0	2	0	0	2	0	0	1	0	0	0	2	7	33,3%
Anlatının Çağdaş Medya Formlarına Yayılması	0	1	0	1	2	0	0	0	1	0	0	0	5	33,3%
Toplam	6	4	5	6	15	2	16	29	2	12	17	30	144	100%

Tablo 18, anlatı mecraları ve dijital platformların kullanımı ile ilgili çeşitli konseptlerin bir analizini sunar. Her satır, hikâye anlatımında kullanılan farklı mecralar ve teknolojilerin bir yönünü temsil eder ve sütunlar bu konseptlerin çeşitli kaynaklarda kaç kez ele alındığını gösterir.

Örn.: "Dijital Platformlar", en çok bahsedilen kod olup, 45 kez anılmış ve kaynakların 58,3%'ünde yer almış. Bu, dijital platformların hikâye anlatımında merkezi bir rol oynadığını gösterir. K4 *"Yani bildiğimiz klasik medya teknolojileri işte kitle iletişim araçlarının hepsine uyarlanabilir bu metinler."* (K4-S4-C17) diyerek bu rolün potansiyelini vurgular.

"Dijital Arşivlerin Kullanımı" ve "Sosyal Medya", kodlarının her ikisi de 29 ve 19 kez geçmiş ve 50% ve 41,6%'luk katılımcı oranlarına sahip. Bu, dijital arşivlerin ve sosyal medyanın hikâye anlatımı ve yayılımında önemli araçlar olduğunu belirtir. "Dijital Arşivlerin Kullanımı" kodunu Çalışma Grubu: 1 derleme bilgilerinin dijital ortamlarda arşivlenmesi açısından önemserken Çalışma Grubu: 2 ve 3 de kendilerine dair bir banka olması açısından varlıklarını önemsediklerini belirtmişlerdir. "Sosyal Medya" kodu için de K6, *"Yani ikiye ayıralım: 1-tek taraflı bir deneyim paylaşımı yaşandığı youtuberlar işte dijital diziler vs.ler var gibi ama interaktiviteyi yorumlarla sorularla, işte, chatlerle, deyimlerle, paylaşımlarla zenginleştiren de bir yapı var."* (K6-S1-C3) diyerek sosyal medyanın ikili yapısına işaret eder. Burda kitle ile spontane etkileşimin en yaygın olduğu mecranın yüz yüze iletişimden sonra "Sosyal Medya" olması bu kodun dikkate değer şekilde kullanılmasına sebep olmuş olabilir.

"Sanal Gerçeklik Ortamları" ve "Anlatı Mecralarının Evrimi", kodları 13 ve 7 kez anılmış olmalarına rağmen, 58,3% ve 33,3%'lük katılımcı oranına sahiptir. K1, *"Belki 1 aşıklık metaverse'i olacak 1 halk hikayeleri metaverse'i olacak."* (K1-S19-C6) diyerek sanal gerçeklik ortamlarının sözlü kültür açısından potansiyelini dile getirir. "Anlatıya Uygun Mecra Tercihi" ve "Anlatının Çağdaş Medya Formlarına Yayılması", kodları 13 ve 5 kez anılmış ve 25% ve 33,3%'lük katılımcı oranına sahiptir.

Bu analiz, hikâye anlatımında kullanılan mecranın seçiminin ve teknolojinin etkisinin önemini göstermektedir. Mecra, hikâye anlatıcılığı yolcuğunda teknolojinin de katkısıyla oldukça çeşitlenmiş ve aynı zamanda anlatıcının hedef kitlesinin büyümesini sağlamıştır. Bu bağlamda doğrudan anlatıcının şahsi motivasyonunu ve başarısını etkileyen önemli bir unsur olmuştur.

4.4.4.3. Teknoloji

Sözlü kültür bağlamında teknoloji, sözlü geleneklerin korunması ve yayılmasında etkili olmuştur. Dijital kayıt ve arşivleme teknolojilerinin kullanımı, sözlü anlatıların belgelenmesi ve korunmasını kolaylaştırmış ve kültürel mirasın gelecek nesillere aktarılmasını sağlamıştır Kargbo (2008). Ayrıca, teknoloji, sözlü hikayelerin performansı ve paylaşımı için yeni platformlar sunarak, geleneksel hikâye anlatımı uygulamalarının erişimini ve erişilebilirliğini genişletmiştir (Moon, 2012).

Etkileşimli medya tasarım teorileri alanında teknoloji, dijital anlatıların yaratılması ve teslim edilmesi için temel oluşturur. 'Teknoloji' teması, teknolojinin sözlü kültür, hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarım teorilerini şekillendirmedeki rolüne dair çeşitli perspektifler sunar. Teknolojinin etkisini çeşitli açılardan inceleyerek araştırmacılar, farklı kültürel ve eğitim bağlamlarında anlatıların korunması, yaratılması ve yayılmasında teknolojinin dönüştürücü etkisine dair içgörüler kazanabilirler.

Tablo 19. Teknoloji Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı

Teknoloji, Kodlar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T	KBKO
Sanal Gerçeklik Teknolojileri	0	0	0	0	2	16	4	15	0	0	0	0	37	25%
Yapay Zekâ	0	0	0	0	3	7	13	0	0	3	0	3	29	41,6%
Teknolojinin Evrimi	0	0	1	0	8	1	13	3	0	0	0	2	28	50%
Teknolojik Gelişmelerin Geleneksel Sanat Pratiklerle İlişkisi	0	0	0	0	0	1	2	0	19	0	0	1	23	33,3%
Teknolojik Araçların Kullanımının Gerekliği	0	0	4	0	0	1	0	1	13	0	1	2	22	50%
Teknoloji ile Kültürel Mirasın Korunması	1	1	1	1	0	3	0	6	0	0	3	1	17	66%
Teknolojik Sınırlamalar	0	0	0	1	5	0	3	7	0	0	0	0	16	33,3%

Teknolojik Güncellemelerle Mecraların Sürdürülebilirliği	0	0	0	0	0	0	0	14	0	0	0	1	15	16,6%
Teknolojik Dönüşüm Öncesi Pratikler	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12	0	12	8.33%
Görsel Teknolojilerde Evrim	0	0	0	0	2	2	5	0	0	1	0	1	11	41,6%
Yakalama (Capture) Teknolojileri	0	0	0	0	0	0	10	0	0	1	0	0	11	16,6%
Teknolojik gelecek	1	0	0	0	3	4	1	0	0	0	0	1	10	41,6%
Giyilebilir teknoloji	0	0	0	0	1	1	0	0	6	0	0	0	8	25%
Duyusal Kısıtlamalar	0	0	0	0	1	0	6	0	0	0	0	0	7	16,6%
Göz Takibi (Eye Tracking) Teknolojileri	0	0	0	0	0	0	6	0	0	0	0	0	6	8.33%
Haptik Geribildirim	0	0	0	0	3	0	2	0	0	0	0	0	5	16,6%
Toplam	2	1	6	2	28	36	65	46	38	5	16	12	257	100%

Tablo 19’da belirtilen verilere göre, sanal gerçeklik teknolojileri incelenen çalışmalarda sıkça yer alarak (41,60%) bu alanın anlatım ve ilgi çekicilik açısından büyüyen bir öneme sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Bu, 37 kez bahsedilerek dikkat çeken bir bulgudur. Diğer yandan, "Teknolojinin Evrimi" ve "Teknoloji ile Kültürel Mirasın Korunması" konuları da sırasıyla 28 ve 17 kez anılmış ve incelenen kaynakların yarısından fazlasında (50% ve 66%) ele alınmıştır. Bu durum, teknolojik gelişmelerin ve kültürel mirasın korunması yönündeki teknolojik uygulamaların geniş bir ilgi alanını kapsadığını göstermektedir.

"Teknolojinin Evrimi" kodunun altındaki *"Yani bilimsel teknoloji insanın düşündüğünden tasavvurundan çok daha hızlı geliştiği için karar vermek zor aslında. Bence her taraftan gitmek lazım."* (K3-S13-C2) ifadesi, teknolojik gelişimin insan tasavvurunun ötesinde bir hızla ilerlediğini ve bu sebeple karar vermenin zor olduğunu vurgular. Ayrıca, Web 3.0 ve merkezi olmayan sistemlerin gelişiminin kullanıcıların, dinleyicilerin ve katılımcıların daha fazla katılımını sağlayacağına işaret edilir (*"Ama seçenekleri kullanıcının dinleyicinin katılımcının üretilmesini sağlayacak olan yapı aslında biraz daha Web 3.0'la biraz daha merkezsiz sistemlerin kurulabilmesi ile gerçekleşecek gibi görünüyor."* K5-S11-C8).

"Teknolojik Araçların Kullanımının Gerekliliği" ile ilgili ifadeler ise, teknolojinin günlük hayatta nasıl entegre edildiğini ve anlatım çeşitliliğine katkıda bulunduğunu gösterir. Örneğin, video ve ses kayıtlarının alınmasının bazen zorunlu olduğu belirtilir ("*Çünkü gittiğimiz yerlerde ne yapabiliriz? Video kaydı veya ses kaydı alabiliriz ve bunlara çok vakit olmuyor ya da zaman zaman yaptığımız da söylenebilir.*" K3-S3-C10). Bunun yanında saha araştırmalarında teknoloji kullanımının faydalarına da atıfta bulunulur. Teknolojinin, insanların temel öz niteliklerinden biri olarak, anlatım çeşitliliğini renklendirdiği ifadesi ise ("*Bu noktada yani varoluşundan beri en temel öz niteliklerimizden birisi iken tabii ki teknolojiler de buradaki anlatma çeşitliliğimizi renklendiriyor.*" (K6-S3-C17)) teknolojinin gelişimi ile anlatıların kullanıcı deneyimini artırmadaki potansiyelini de belirtir.

Bu analiz, teknolojinin anlatım, sanat ve eğitim üzerindeki etkileri, genel kabul gören konseptler ve spesifik gruplarca önemsenen konular hakkında derinlemesine bir bakış sağlar. Ayrıca, medya, sanat ve eğitim disiplinlerinde stratejik karar alımı, eğitim programları ve araştırma geliştirmeleri üzerinde önemli etkileri olabilecek bilgiler sunar. Bu ifadeleri tematik analize dahil etmek, teknolojinin kültürel anlatılar üzerindeki rolünü daha geniş bir perspektiften değerlendirmemizi sağlar. Teknoloji, mitolojik ve kültürel anlatıları sadece korumakla kalmaz, aynı zamanda onlara yeni hayatlar ve anlam katmanları ekleyerek, sözlü geleneğin modern çağda nasıl evrilebileceğine dair derinlemesine bir bakış sunar.

4.4.4.4. Üslup

"Sözlü kültür, hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarım teorilerinde 'Üslup' teması, anlatımın çeşitli boyutlarını kapsayan kritik faktörlerden biridir. Bu tema, dilbilimsel üslup, anlatım tarzı, liderlik üslubu, öğrenme stilleri ve iletişim tarzlarını içerir. Bu boyutlar, anlatıların ifade edilmesi, algılanması ve yorumlanmasında hem sözlü hem de dijital bağlamlarda birleşiktir.

Tablo 20. Üslup Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı

Üslup, Kodlar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T	KB KO
Anlatım Tarzı	2	10	1	2	3	1	5	0	14	3	1	1	43	91,6%
Anlatım Tarzı ve Dinleyici Etkileşimi	8	8	0	0	0	0	0	1	9	0	1	0	27	41,6%

Destekleyici Anlatı Teknikleri	4	0	0	1	1	3	8	1	9	0	0	0	27	66%
Anlatı Şartlarının Anlatı Tavrına Etkisi	1	4	0	0	0	0	0	0	17	3	0	0	25	33,3%
Görsel Trendler	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	7	10	16,6%
Gerçekçilik	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	5	8,33%
Toplam	15	22	1	3	4	4	21	2	49	6	2	8	137	100%

Tablo 20, hikâye anlatımının üslup ve teknik yönleri üzerine bir tematik analiz içerir. Her satır, hikâye anlatımında kullanılan farklı bir üslup veya teknikle ilgili bir konsepti temsil ederken, sütunlar bu konseptlerin belirli kaynaklarda ne kadar ele alındığını gösterir. Örneğin; "Anlatım Tarzı" konusu, 43 kez anılarak ve kaynakların 91,6%'sında ele alınarak en yaygın konsept olmuştur. Bu, anlatım tarzının hikâye anlatımı ve sunumunda merkezi bir öneme sahip olduğunu gösterir. K4 *"Diğer yandan tabii ben bugünden seslenip geçmişini anlattığım için ve işte kendi birikiminden dolayı neyin ne olduğunu neden öyle yazıldığını da anlatabiliyorum, aktarabiliyorum insanlara."* (K4-S13-C6) diyerek anlatım tarzının önemini vurgular.

"Anlatım Tarzı ve Dinleyici Etkileşimi", 27 kez geçmiş ve kaynakların 41,6%'sında tartışılmıştır. K6 *"Bunu aynı cümleyi 50 kere söylemenin biçimi var ve bunların beyinde birer kod karşılığı var."* (K6-S7-C6) ifadesiyle dinleyici etkileşiminin anlatım tarzını nasıl şekillendirdiğini ve hikâyenin alıcısı üzerindeki etkisini gösterir. K9 *"Çünkü bir derse girdiğin zaman işte benim dersime girdiğinde ya da başka bir hocanın dersine girdiğinde ya da yurt dışında bir hocanın dersine girdiğinde göreceksin ki Ortak ama onların aktarımı ya da kombinasyon haline gelmiş Halleri, birbirinden çok farklı."* (K9-S14-C14) ifadesiyle bu konunun yaygınlığını dile getirir.

"Destekleyici Anlatı Teknikleri", 27 kez anılması ve 66%'lık katılımcı oranı ile, hikâye anlatımında tekniklerin ve araçların önemli olduğunu vurgular. K7 *"Şimdi amaç olarak değerlendirdiğimiz zaman şey var yani ben arka plan hikayesi mi anlatıyorum yaptığım oyunda? Yoksa direkt oyunun kendisine yönelik bir hikâye mi anlatıyorum? Yöntem olarak da yani en önemli kısım o zaten hani benimle karakterler mi konuşuyor, oyun mu konuşuyor ya da ana karakter olarak ben mi anlatıyorum hikâyeyi falan tarzında hani aynı kamera açılarındaki olduğu gibi hikâye anlatımında da farklı açıları var."* (K7-S1-C4) diyerek hikâye anlatımında tekniklerin rolünü belirtir.

"Görsel Trendler" ve "Gerçekçilik", daha düşük toplam geçiş sayılarına (10 ve 5 kez) sahip olup, bunlar belirli bir grup veya kaynak tarafından üzerinde durulan konseptler olabilir.

Bu analiz, hikâye anlatımı ve sunumunda kullanılan üslup ve tekniklerin hangi yönlerinin daha fazla üzerinde durulduğunu, hangi konseptlerin genel kabul gördüğünü ve hangilerinin daha spesifik kaynaklar veya gruplar tarafından önemsendiğini gösterir. Bu tür bilgiler, yazarlar, konuşmacılar, eğitimciler ve iletişim profesyonelleri için stratejik karar alma ve içerik geliştirmede önemli olabilir."

4.4.5. Ana Tema: Bilimsel Dinamikler Kümesi

Teknik ve Teknoloji Kullanımı Ana Teması, toplamda 6 alt temadan oluşmaktadır. Bu temaların oluşturulma sebebi, çalışma grubundaki uzmanların üretim süreçlerinde kullandıkları ve benimsedikleri bazı yaklaşımların bilimsel metodoloji ile ne kadar paralel yürüdüğü ile ilgili ortak örüntülerin varlığının tespit edilmesidir.

Bu bağlamda araştırmanın ilgilendiği disiplinlerdeki farklı metod ve yaklaşımların bilimsel araştırma süreçleri ile ne kadar örtüştüğüne dikkat edilmiştir. Bu ana tema, görüşmeler boyunca katılımcıların 100%'lük bir kısmının üzerinde durduğu ve en sık bahsedilen 4. sırada yer alan ana temadır. En çok açık ara farkla 'Çalışma Grubu 3' içinde tartışıldığı gözlemlenmiştir.

4.4.5.1. Toplumsal Koşullar/Bağlam

"Sözlü kültür, hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarım teorilerinde 'Toplumsal Koşullar/Bağlam' temasının analizi, bu unsurların anlatıların yaratılması, yayılması ve alınmasındaki rolünü derinlemesine inceler. Bu tema, anlatıların nasıl şekillendirildiğini ve toplumun değerlerini, inançlarını ve deneyimlerini nasıl yansıttığını ortaya koyar.

Tablo 21. Toplumsal Koşullar/Bağlam Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı

Toplumsal Koşullar/Bağlam, Kodlar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T	KBKO
Geleneksel Yöntemler ve Modernizmin Entegrasyonu	14	6	0	0	0	1	0	1	5	0	9	13	49	58.3%

Kültürel mirasın politikası	0	2	0	1	0	3	0	3	1	9	3	0	22	58.3%
Dönemin İhtiyaçlarına Göre Anlatı Geliştirme	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	18	0	21	25%
Deneyimlere erişim ve maliyet	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	16	20	25%
Geleneksel Yöntemler ve Modernizmin Entegre Olmaması	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	13	6	20	25%
Sosyoekonomik Şartlar	1	0	1	1	0	1	0	0	3	1	0	12	20	58.3%
Zamanın Değişimi ve Modernleşme	0	8	0	0	1	2	0	0	0	0	5	3	19	41,6%
Kültürel Politikalarda Stratejik Gecikmeler	0	4	0	0	3	2	0	0	1	0	0	9	19	41,6%
Kadim Bilginin Değerinin Bilinmemesi	4	8	0	0	0	0	1	0	0	0	0	6	19	33,3%
Kültürel İnisiyatiflerde Pozitif Gelişmeler	0	11	0	0	0	1	0	0	0	0	0	6	18	25%
Kültür ve Eğitim Politikalarının Kültürel Kodları Barındırmaması	0	9	0	3	0	0	0	0	4	0	0	0	16	25%
Kültürel Miras ve Din Etkileşimi	1	0	1	2	0	1	0	0	0	0	2	8	15	50%
İfade Özgürlüğü	1	0	0	0	0	14	0	0	0	0	0	0	15	16,6%
Teknolojik Avantajların Geleneksel Pratiklere Yedirilmesi	0	14	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	15	16,6%
Hızlı Dijital İçerik Akışı	0	0	0	0	6	3	0	4	0	0	0	0	13	25%
Diyalektik ve tartışma yöntemleri	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	9	12	25%
Göçebe Yaşam Tarzının Etkileri	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	8	0	12	16,6%
Derleme Yapılacak Kadim Bilgiye Sahip İnsan Kalmaması	9	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12	25%
İdeolojik Önyargılar ve Etiketlemeler	0	0	0	0	0	1	0	0	0	3	2	5	11	33,3%

Entertainment'ın Bilgi Alımının Önüne Geçmesi	3	0	0	0	1	0	4	0	0	0	0	0	8	25%
Kültürel Kodlara Duyarlılık	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	6	8	25%
Kam Ritüelleri	0	0	3	4	0	0	0	0	1	0	0	0	8	25%
Yeni Nesillerin Sözlü Kültüre İlgisizliği	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	5	7	16,6%
Tarihsel ve kültürel derinlik	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	2	1	7	25%
Kültürel Boyut	0	2	0	0	2	2	0	0	0	1	0	0	7	33.3%
Anlatım ve Toplumsal Algı Arasındaki Fark	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	4	7	16,6%
Kültürel Kodların Dünya Görüşü Oluşumunda Önemi	1	3	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	6	25%
Geleneksel Anlatımın Zayıflaması	3	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	6	25%
Yeniliğe Direnç	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	0	6	8.33%
Teknolojik Gelişmelerin Sözlü Hikâye Anlatıcılığına Etkisi	1	3	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	5	25%
Teknolojik Değişim	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	5	8.33%
Olumlu Kültürel İnsiyatiflerin Davranışa Dönüşmesi	0	1	0	2	0	2	0	0	0	0	0	0	5	25%
Toplam	44	78	12	16	13	41	5	8	15	18	74	109	433	100%

Sözlü kültürde de etkileşim tasarımı da hikâye anlatımının toplumsal koşullara duyarlılığı, hikayelerin kültürel önemi ve aktarımı açısından kritik bir faktördür. Örneğin, K2'nin *"Kültür ve eğitim politikalarımızla ilgili bir sorun var. Yeni nesilleri yetiştirirken böyle bir eksikliğimiz var. Bunlar kullanılabilir. Kullanılmalıdır. Ama kullanamıyoruz. Yani teknik olarak hikâye anlatma tekniğinden faydalanalım. O bir yöntem. Ama bir taraftan da var olan hikayelerimizi modern bilgilerin içine dahil edip de sunabiliriz. Yani dünya görüşü dediğimiz şey böyle bir şey."* (K2-S4-C9) ifadesi,

modern ve geleneksel yaklaşımların nasıl entegre edilebileceğinin önemine ve dünya görüşünün oluşumuna dikkat çeker.

Etkileşimli medya tasarımı alanında da sosyal koşullar, kullanıcı etkileşimleri ve dijital anlatıların algılanmasını şekillendirir. K6'nın *"Ama burada yine üçüncü dünya ülkesi olmakla ilgili bir takım böyle kendimize yaptığımız belki otosansürler devreye giriyor olabilir."* (K6-S12-C6) yorumu, sosyal medya etkileşimlerinin tüketici algılarını nasıl etkilediğini gösterir.

Bu tematik analiz, 'Toplumsal Koşullar/Bağlam' temasının hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarım teorilerini nasıl etkilediğini vurgular. Araştırmacılar, bu etkileşimin anlatı ifadesi, kullanıcı katılımı ve öğrenme deneyimleri üzerindeki boyutlarını inceleyerek kritik içgörüler kazanabilirler.

Tablo 21, toplumsal koşullar ve bağlamın hikâye anlatımı üzerindeki etkisini yansıtan konseptleri sunar. Örneğin, "Geleneksel Yöntemler ve Modernizmin Entegrasyonu" konsepti, 49 kez anılarak, geleneksel ve modern yaklaşımların birleşiminin önemini gösterir. K11'nin *"Çünkü şimdi dediğim gibi işte modernleşme ile şimdi bizde batı müziği orkestraları gibi giyiniyoruz batı müziği orkestraları gibi icra yapmaya çalışıyoruz ama kendi zamanında tam öyle miydi bilemiyoruz."* (K11-S4-C26) yorumu, bu entegrasyonun önemini vurgular.

"Dönemin ihtiyaçlarına Göre Anlatı Geliştirme" ve "Deneyimlere Erişim ve Maliyet" konseptleri, toplumsal koşulların anlatılara nasıl yansıtıldığını ve bunların erişilebilirliğine duyarlı şekilde geliştirilmesinin önemini ortaya koyar. K8, *"Sadece pasif l dinleyici değilsiniz yani dolayısıyla o mecra orada işe yarıyor. Ama her şeye yarayacak diye bir şey de söz konusu değil. İyi projede işe yarar ama işte hangi sözlü kültürü ne şekilde aktarıyoruz yeni teknolojilere?"* (K8-S14-C4) diyerek bu bağlamı açıklar. Bu analiz, eğitim, medya, sosyal bilimler ve kültürel çalışmalar alanlarında stratejik karar alma ve eğitim programları geliştirme için önemli bilgiler sunar.

4.4.5.2. Metodoloji

"Sözlü kültür, hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarım teorilerinin incelenmesinde 'Metodoloji' teması, anlatıların ve kültürel pratiklerin anlaşılmasını ve incelenmesini derinden etkileyen araştırma metodolojilerinin seçimine dikkat çeker. Bu tema, etnografik yaklaşımlar, katılımcı kapsam incelemeleri ve dijital hikâye anlatımı gibi çeşitli metodolojilerin kullanımının önemini vurgular. Bu tematik analiz,

'Metodoloji' temasının sözlü kültür, hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarımı teorilerinin incelenmesindeki rolünü ele alır. Araştırmacılar, metodolojinin etkisini çeşitli açılardan inceleyerek, anlatı ifadesi, kullanıcı katılımı ve öğrenme deneyimleri üzerindeki etkilerine dair içgörüler kazanabilirler.

Tablo 22. Metodoloji Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı

Metodoloji, Kodlar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T	KBKO
Kavramsallaştırma	0	0	0	0	0	0	0	0	26	19	0	0	35	16,6%
Hikâye Bağlantıları ve Devamlılığı	5	0	0	0	0	0	3	0	0	0	16	0	24	25%
Saha Çalışmaları	0	0	11	0	0	0	0	4	0	0	0	0	15	16,6%
Bilimsel Araştırma Süreci	0	6	0	0	1	0	0	3	1	0	0	1	12	41,6%
Derleme	5	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	10	33,3%
Detaydan Genel Hikâyeye Giden Anlatı Akışı	0	0	0	0	0	1	1	0	2	0	0	4	8	33,3%
Halk Bilim Çalışması	6	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	8	25%
Oyunlaştırma	0	0	0	0	3	0	3	0	0	0	0	2	8	25%
Karakter Tabanlı Anlatımın Etkileyciliği ve Kalıcılığı	1	0	0	0	0	1	2	0	0	0	3	0	7	33,3%
Bilgi temelli ikna	0	0	0	1	5	0	0	0	0	0	0	0	6	16,6%
Dans Teknikleri	0	0	0	0	0	0	0	0	6	0	0	0	6	8,33%
Gözlem	0	0	0	0	2	0	0	4	0	0	0	0	6	16,6%
Ritüellerin Performe Edilmesi	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	6	16,6%
Merkeziyetçi Yapı	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	5	8,33%
Genel Hikâyeden Detaylara Giden Anlatı Akışı	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	5	16,6%
Analitik Yaklaşım ve Tahlil	0	0	4	0	0	0	0	0	1	0	0	0	5	16,6%
Toplam	19	8	17	1	11	2	9	11	36	19	29	14	176	100%

Tablo 22, hikâye anlatımında kullanılan metodolojik yaklaşımlar ve teknikler üzerine bir tematik analizi yansıtır. "Kavramsallaştırma", "Hikâye Bağlantıları ve

Devamlılığı", "Bilimsel Araştırma Süreci" ve "Derleme" gibi konseptlerin incelenmesi, hikâye anlatımında kullanılan yöntemlerin çeşitliliğini ve önemini gösterir. Tablo 22'ye göre, "Kavramsallaştırma" teması toplam 35 kez anılıp kaynakların 16,60%'ında işlenmiştir, bu da hikâye anlatımında kavramların geliştirilmesi ve somutlaştırılması konusunda bir ilginin olduğunu belirtir. Fakat bu kodun sadece çağdaş dans arkaplanına sahip K9 ve K10 tarafından sıkça kullanıldığı göz ardı edilmemelidir. "Hikâye Bağlantıları ve Devamlılığı" temasının 24 kez anılması ve kaynakların 25%'inde ele alınması, hikâye anlatımı metodolojisinde hikayeler arası bağ ve sürekliliğin önemli bir unsur olduğunu vurgular.

Özellikle "Bilimsel Araştırma Süreci" konusuna dair alıntılar, araştırmamanın temelinde yatan merakın önemini vurgular: *"Tabi bu çok doğal. Binlerce yıldan beri insanlar neden ve nasıl yapıyor diye sordu herhalde ki bugün biz yağmurun nasıl olduğunu anladık. Veya işte neden deprem olduğunu binlerce yıldır soruyoruz ki bugün artık bunu keşfetmiş durumdayız. Hangi dinamikler neticesinde deprem oluyor?"* (K2-S4-C5). Bu, bilimsel sorgulamanın insanlık tarihindeki derin köklerine işaret eder ve nasıl merakımız sayesinde doğa olaylarının arkasındaki bilimsel gerçekleri anlamaya başladığımızı gösterir ve bu merakın eğitim süreçlerinde hikayeleştirilerek desteklenmesi gerektiğini savunur.

Ayrıca, kültürel perspektiflerin ve antropolojinin araştırma sürecine etkisine dikkat çekilir: K8, *"Fakat sonrasında bu gelişimle beraber işte biraz hani kültüre bakış açısının değişmesiyle beraber antropolojinin kendi içinde meseleye işte. 'Konu ne?' 'Buna dahil olan aktörlere biz nasıl yaklaşıyoruz?'"* (K8-S1-C22) sorularını sormuştur. Bu, bilimsel araştırmanın sadece veri toplamakla kalmayıp aynı zamanda kültürel anlayışları ve sosyal dinamikleri de kapsadığını gösterir.

Akademik çalışmaların hem hikâye hem de bilimsel temellere sahip olabileceği belirtilir: *"Hemen yanındaki akademik veri içerisinde hem birtakım öyküler var hem de akademik altyapı var."* (K7-S2-C18). Bu, bilimsel araştırma sürecinin, sadece katı verilere dayanmadığını, aynı zamanda anlatıları ve hikayeleri de içerebileceğini göstererek, bilginin sunumunun çeşitliliğini ve önemini vurgular.

Bu çalışma, anlatı metodolojisinin ve hikâye anlatma tekniklerinin hangi yönlerinin daha fazla ilgi gördüğünü, hangi teknik ve yaklaşımların genel kabul gördüğünü ve hangilerinin daha spesifik kaynaklar veya gruplar tarafından değerlendirildiğini ortaya

koyar. Eğitim, edebiyat, medya ve sosyal bilimler gibi alanlarda, bu bilgiler içerik geliştirme, araştırma metodolojileri ve eğitim programları geliştirme açısından değerli olabilir.

4.4.5.3. Etik

"Sözlü kültür, hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarım teorilerinin çeşitli bakış açılarından incelenmesinde 'Etik' teması, kültürel anlatıların sorumlu ve saygılı temsili, etkileşimli medyanın adil tasarımı ve sözlü geleneklerle ilgili araştırmaların etik yürütülmesi gibi konularda kritik bir rol oynar. Bu tema, aynı zamanda hikâye anlatımı ve etkileşimli medyanın nasıl temsil edildiği, adil bir şekilde tasarlandığı ve sorumlu bir biçimde kullanıldığı konularını da kapsar.

Tablo 23. Etik Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı

Etik, Kodlar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T	KB KO
Objektiflik	0	0	1	0	2	1	2	20	0	0	0	2	28	50%
Bilgi Kirliliği	0	0	4	0	1	0	2	5	1	3	0	0	16	50%
Anlatıcı Kadraji	0	0	1	0	0	0	0	12	0	0	0	2	15	25%
İzleyicide Kurgu Önkabulü	0	0	0	0	4	0	4	0	0	1	0	0	9	25%
Toplam	0	0	6	0	7	1	8	37	1	4	0	4	68	66%

Sözlü kültürde, sözlü anlatıların belgelenmesi ve yayılmasında etik meseleler, kültürel protokollere saygı, rıza ve fikri mülkiyet haklarının korunması gibi hususlarla önem kazanır. Etkileşimli medya tasarımında ise etik hususlar, kullanıcı gizliliği, veri güvenliği ve zararlı stereotiplerin önlenmesi gibi konuları içerir. Ayrıca, etkileşimli medya ve sosyal medya teknolojilerinin etik kullanımı, genç seslerin güçlendirilmesi ve adil dijital teknoloji tasarımını da içerir.

Tablo 23, 'Etik' temasının hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarımında etik konular üzerine çeşitli perspektifler sunar. Hikâye anlatımında etik değerlerin ve yaklaşımların çeşitli yönlerini inceleyen bir tematik analizi yansıtır. "Objektiflik", "Bilgi Kirliliği", "Anlatıcı Kadraji" ve "İzleyicide Kurgu Ön kabulü" gibi konseptlerin incelenmesi, hikâye anlatımında etik değerlendirmelerin çeşitliliğini ve önemini gösterir.

Örneğin, "Objektiflik" konsepti, K4'ün "*Ben birkaç tane şaman törenini uzaktan ve de yakından izledim. İlginç tabii ama bunların eski şeyi yansıttığı ne kadar yansıtıp yansıtmadığını da bence tartışabiliriz.*" (K4-S7-C3) ve K5'ün "*Burada aslında bilgi transferinin teknolojiyle birlikte hızlanması ile birlikte manipülasyon tekniklerinin hepsi biraz artık interaktif taraftaki medyada hikâye anlatımında da geçerli.*" (K5-S3-C1) yorumları ile, hikâye anlatımında tarafsızlık ve doğruluk üzerine bir kuşku olduğunu gösterir.

Bu analiz, hikâye anlatımı ve sunumunda etik değerlerin ve sorumlulukların hangi yönlerinin daha fazla üzerinde durulduğunu, hangi konseptlerin genel kabul gördüğünü ve hangilerinin daha spesifik kaynaklar veya gruplar tarafından önemsendiğini gösterir. Bu bilgiler, edebiyat, medya, film yapımı, gazetecilik ve diğer yaratıcı disiplinlerde içerik geliştirme, profesyonel standartların belirlenmesi ve etik eğitimi açısından önemli olabilir."

4.4.5.4. Öğreticilik

"Sözlü kültür, hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarım teorilerinin kesiştiği noktada, 'Öğreticilik' teması, eğitim içeriğinin oluşturulması ve sunulmasında önemli bir role sahiptir. Bu tema, öğretim tasarımı, pedagojik stratejiler ve öğrenme ortamları ve öğretme teknikleri gibi çeşitli faktörleri kapsar. Böylece üç çalışma grubunun da "öğrenme" "öğretme" süreçlerinde verim aldıkları dinamikleri gözlemle fırsatımız doğar.

Tablo 24. Öğreticilik Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı

Öğreticilik, Kodlar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T	KBKO
Oyunlar Aracılığıyla Bilgi Kazanımı	0	0	0	0	0	3	15	0	0	0	0	2	21	25%
Öğrenme Teknikleri	2	2	0	0	0	0	9	2	0	3	3	0	21	50%
Görsel Materyallerin Rolü	4	2	0	5	1	0	0	6	0	0	0	1	19	50%
Eğitimde Kalite ve Standartlar	0	1	1	0	0	1	0	0	0	11	0	3	17	41,6%
Bir Hafıza Tekniği Olarak Ezgi ve Şiir	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	8,33%

Eğitimde Hikâye Kullanımı	0	6	0	0	0	0	0	1	0	0	0	6	13	25%
Kültürel Ritüellerin Anlatı Temalarına Dahil Edilmesi	0	1	0	0	0	2	6	0	0	0	1	2	12	41,6%
Etkileşimli Öğrenme	0	1	0	2	1	0	3	3	0	0	0	1	12	50%
Eğitim Sürecinin Problemleri	0	0	0	0	0	0	1	0	1	5	0	4	11	33,3%
Didaktizmin Dengesinin Kritikliği	0	4	0	0	0	1	5	0	0	0	0	1	11	33,3%
Teknoloji ve Eğitim	0	0	0	0	0	2	0	1	0	0	0	6	9	25%
Dinde Sembolizm	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	4	3	9	33,3%
Tekrar Yoluyla Öğretim	7	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	9	16,6%
Akılda Kalıcılık	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	8,33%
Taklitin Öğretme Rolü	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	8,33%
Toplam	42	17	1	8	2	9	39	15	1	19	8	29	190	100%

Tablo 24'te belirtildiği üzere, "Oyunlar Aracılığıyla Bilgi Kazanımı" konusu 21 kez anılmış ve kaynakların 25%'inde yer almış, bu da oyun tabanlı öğrenmenin ve oyunlaştırmanın eğitimde önemli bir araç olduğunu gösterir. "Öğrenme Teknikleri" ve "Görsel Materyallerin Rolü" ise her biri 21 ve 19 kez geçmiş ve sırasıyla kaynakların 50%'sinde ele alınmıştır, bu da çeşitli öğrenme teknikleri ve görsel materyallerin eğitim süreçlerinde yaygın olarak kullanıldığını belirtir. "Eğitimde Kalite ve Standartlar" kodu ise, 17 kez geçmesine rağmen kaynakların 41,60%'ında tartışılmış, bu da eğitimde kalite ve standartların önemli bir konu olduğunu gösterir. "Bir Hafıza Tekniği Olarak Ezgi ve Şiir" ve "Eğitimde Hikâye Kullanımı" kodları, sırasıyla 15 ve 13 kez anılmış olup, kaynakların daha azında (8,33% ve 25%) tartışılmıştır, bu da belirli eğitim tekniklerinin ve yaklaşımlarının spesifik bir ilgi alanına sahip olduğunu gösterir.

Katılımcı alıntıları bu temaları daha da derinleştirir. Örneğin, K1'in "*Etnopedagoji diye yeni bir alan geliyor. Halk bilimiyle eğitim arasında geleneksel eğitim, yol ve yöntemlerinin eğitime katılmasının daha önemli olduğunu iddia eden bir eğitimciler*

grubu çıktı. Son 5-6 yıl içerisinde dünyada. Bu güzel bir şey." (K1-S19-C1) ifadesi, geleneksel eğitim yöntemlerinin modern öğrenme ortamlarına entegrasyonunun önemini vurgularken, K7'nin *"Prometheus effect sağlandığı zaman ve işte oyun immersive olduğu zaman oyuncu ister istemez zaten bir şeyleri öğrenmek için çabalayacak."* (K7-S9-C9) yorumu, oyun tabanlı öğrenmenin etkisini göstermektedir. K11'in *"Yani birçok şeyi dinleyerek öğrendim oradan. Aaa böyle miymiş, böyle miymiş yani şimdi o bilgiyi sadece onunla sohbet edersem alabilirdim."* (K11-S12-C18) ve K8'in *"1 eğitim materyali olarak kullanıyor mesela. Ve bu fonlanarak da yapılıyor tabii ki. Bir sürü aslında kurum ve kuruluş tarafından sonra burada tabii amaç aslında hikâye anlatmanın ötesinde 1 şey belgelemek."* (K8-S1-C21) ifadeleri ise, çeşitli eğitim materyallerinin ve metodolojilerinin öğrenme sürecinde nasıl kullanıldığını vurgulamaktadır."

4.4.5.5. İnovasyon

"Sözlü kültür, hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarım teorilerinin kesişim noktasında, 'İnovasyon' teması, yaratıcılık, orijinallik ve yeni fikirlerin geliştirilmesinin önemli bir rol oynar. Bu tema, anlatılar ve medya tasarımında yaratıcılığı ve yeniliği teşvik eden çeşitli yönleri kapsar.

Tablo 25. İnovasyon Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı

Kodlar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T	KB KO
Yenilikçi Yöntemler Adına Gelenek Dışı Yaklaşımlar	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	14	0	17	16,6%
Yenilikçi Yaklaşımların Gözlemlenmesi	0	0	0	0	0	1	4	4	0	0	3	1	13	41,6%
Deney Alanları	0	0	0	0	6	0	0	1	0	1	0	3	11	33,3%
Yeni Format Geliştirme	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	5	10	25%
Yeni Başlangıçların Potansiyeli	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	5	16,6%
Toplam	2	3	0	0	6	1	4	5	0	5	17	13	56	75%

Tablo 25, "Yenilikçi Yöntemler Adına Gelenek Dışı Yaklaşımlar" kodunun 17 kez geçmesiyle ve kaynakların 16,6%'ında yer almasıyla, geleneksel yaklaşımların ötesinde düşünmenin önemine işaret eder. "Yenilikçi Yaklaşımların Gözlemlenmesi" 13 kez geçmesine rağmen, kaynakların 41,6%'ında ele alınmış, bu da yenilikçilik konusunun gözlemler ve araştırmalar yoluyla nasıl ele alındığını gösterir. "Deney Alanları" ve "Yeni Format Geliştirme" kodları, sırasıyla 11 ve 10 kez geçmiş olmalarına rağmen, kaynakların 33,3% ve 25%'inde tartışılmışlar, bu da yenilikçi fikirlerin ve formatların geliştirilmesinin ilgi çekici olduğunu belirtir. "Yeni Başlangıçların Potansiyeli" ise 5 kez geçmiş ve 16,6% oranında tartışılmış, bu da belirli konuların veya fikirlerin gelecekteki potansiyellerinin değerlendirilmesine dair bir ilgi olduğunu gösterir.

Katılımcı alıntıları bu temaları daha da derinleştirir. Örneğin, K12'nin *"Dolayısıyla yeni bir şey tamamen yeni bir şey yapmak gerekiyor."* (K12-S12-C20) ifadesi, yenilikçi düşüncenin önemini vurgularken, K8'in *"Daha akıcı ve görsel görsel estetiği ve belki de experimental dediğimiz bu işte deneysel hikâye anlatımını çok daha kucaklayan yeni nesil yönetmenler var bence bu tarafta."* (K8-S5-C4) yorumu, görsel ve deneyimsel hikâye anlatımındaki yeniliklere dikkat çekiyor. K4'ün *"Yani en başından beri hani ben bu sözlü kültürü sizlere aktarırken çeşitli kurgular yazmak isteyen arkadaşlar ve çizmek isteyen arkadaşlara da ilham olsun bilgi olsun diye bunları yapıyorum diyorum sürekli olarak."* (K4-S16-C19) sözleri, sözlü kültürün modern yorumlarına ve bu alandaki yaratıcılığa vurgu yapıyor.

Bu bağlamda "İnovasyon" teması, sözlü kültür, hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarım teorilerinde yaratıcılık, orijinallik ve yeni fikirlerin geliştirilmesinin önemine dikkat çeker. Araştırmacılar, bu temanın etkisini inceleyerek, yeniliğin çok yönlü boyutlarına ve anlatı ifadesi, kullanıcı katılımı ve öğrenme deneyimleri üzerindeki etkilerine dair içgörüler kazanabilirler."

4.4.5.6. Kaynak Kullanımı

"Sözlü kültür, hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarım teorileri arasındaki ortak noktaları çeşitli bakış açılarından anlamak için "Kaynak Kullanımı" teması son derece önemlidir. Bu tema hem sözlü hem de dijital bağlamlarda anlatıların oluşturulması, yayılması ve alınmasını desteklemek için kaynakların etkin ve verimli kullanımını kapsar.

Sözlü kültür bağlamında kaynak kullanımı, kültürel geleneklerin, sözlü hikâye anlatımı tekniklerinin ve topluluk bilgisinin, kültürel mirasın korunması ve aktarılması için değerli kaynaklar olarak kullanılmasını içerir.

Etkileşimli medya tasarım teorileri alanında, kaynak kullanımı, kültürel olarak duyarlı dijital anlatıların geliştirilmesi için temeldir. Çoklu ortam kaynaklarının, etkileşimli teknolojilerin ve kullanıcı tarafından üretilen içeriğin etkili kullanımı, dijital hikâye anlatımı girişimlerinin etkileşimini ve katılımını artırır. Ayrıca, eğitim sürecinde medya kaynaklarının verimli kullanımı araştırılmış ve öğrenme sonuçlarını desteklemek için kaynakların tanımlanması ve kullanılmasının önemi vurgulanmıştır.

Tablo 26. Kaynak Kullanımı Teması Kodları ve Kod Kullanım Dağılımı

Kaynak Kullanımı, Kodlar	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	T	KB KO
Türk sözlü kültür unsurları	11	2	21	3	1	0	0	2	0	0	6	0	46	58,3%
Referans İşler	0	0	0	1	2	6	1	6	0	0	0	15	31	50%
Yerel Kültürdeki Arketipler	0	16	0	1	0	0	0	0	0	0	8	5	30	33,3%
Tarih Disiplininin Dinamikleri	1	0	8	6	0	1	0	2	0	0	0	11	29	50%
Bilgi/Belgeye Dayalılık	1	0	6	2	0	0	0	13	0	0	0	7	29	41,6%
Görsel Kayıt	0	0	2	5	0	0	0	1	1	1	0	1	11	50%
Kadim Bilgi	0	3	2	0	0	3	0	1	0	0	0	0	9	33,3%
Veri	1	0	2	0	4	0	0	0	0	2	0	0	9	33,3%
Fotoğraf	0	0	0	0	0	0	0	2	0	1	0	4	7	25%
Güvenilebilirlik	0	0	2	0	0	0	2	2	0	0	0	2	8	33,3%
Mimari Detayların Önemi	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	6	8,33%
Sosyal Dinamikler	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	0	0	6	8,33%
Hayal Gücü	1	2	0	0	0	0	0	0	1	0	1	2	6	41,6%
İkincil Sözlü Kültür	1	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	16,6%
Yazıya Geçirilmiş Sözlü Kültür	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	5	8,33%
Toplam	16	27	43	23	7	10	3	29	2	10	15	53	238	100%

Etkileşimli medya tasarım teorilerinde kaynak kullanımı, kültürel olarak duyarlı dijital anlatıların geliştirilmesinin temelini oluşturur. Çoklu ortam kaynakları, etkileşimli teknolojiler ve kullanıcı tarafından üretilen içeriklerin etkili kullanımı, dijital hikâye anlatımı girişimlerinin etkileşim ve katılımını artırır. Eğitim sürecinde medya kaynaklarının verimli kullanımı, öğrenme sonuçlarını desteklemek için kaynakların tanımlanması ve kullanılmasının önemini vurgulayan bir alan olarak incelenmiştir.

Sonuç olarak, "Kaynak Kullanımı" teması, sözlü kültür, hikâye anlatımı ve etkileşimli medya tasarım teorilerini şekillendirmede kaynakların etkin ve verimli kullanımı üzerine çeşitli perspektifler sunar. Araştırmacılar, kaynak yönetiminin çok boyutlu yönlerini ve anlatı ifadesi, kullanıcı katılımı ve öğrenme deneyimleri üzerindeki etkisini inceleyerek derinlemesine içgörüler kazanabilirler.

Bu analiz, *"Türk sözlü kültür unsurları"*, 46 kez anılarak ve kaynakların 58,3%'ünde yer alarak, *sözlü kültürün ve geleneksel bilginin önemini vurgular. "Tarih boyunca o kültürler onları inşa edip yaşatırken, doğrudan doğruya kendi gerçek kutsal tarihleri olarak gördüler"* (K1-S2-C11) ifadesi, bu unsurların derin köklerini ve kültürel önemini yansıtır. Aynı zamanda, *"Yani Bunun bir anlatı konusu nesilden nesile bir şekilde kendini gösterir ve esasen Türkler arasında diğer milletlerle karşılaştırıldığı zaman sözel anlatım çok daha fazladır ve büyük yer tutar"* (K4-S1-C22) alıntısı, sözlü kültürün Türk toplumundaki benzersiz rolünü vurgular.

"Referans İşler" ve "Yerel Kültürdeki Arketipler" gibi konseptlerin analizi, akademik ve kültürel çalışmalarda referans materyallerin ve yerel unsurların kullanımının yaygınlığını gösterir. Bu, bilgi yönetimi uzmanlarına ve eğitimcilere, kaynak geliştirme ve stratejik karar alma süreçlerinde önemli bilgiler sunar. Bu tür analizler, bilgi ve kaynak yönetiminin hangi yönlerinin daha fazla üzerinde durulduğunu ve hangi konseptlerin genel kabul gördüğünü aydınlatır.

5. SONUÇ VE TARTIŞMA

Bu yüksek lisans tezi, araştırma kapsamında profesyonel hikâye anlatıcısı olarak kabul edilmiş uzmanların hikâye anlatıcılığı evreninde kendi konumlarını nasıl değerlendirdiklerini ve üretim süreçlerinin çeşitli aşamalarında karşılaştıkları sorunları veya zorlukları nasıl ele aldıklarını incelemiştir. Bu bağlamda Türk sözlü kültürü ve interaktif medya tasarımı arasındaki örüntüleri ortaya çıkarmış, nicel bir veriye dönüştürmüştür. Araştırma sonuçları, bu iki alan arasındaki derin ve karmaşık bağlantıları ortaya koymuştur. Mevcut sorunlar ve bulgulara göre tasarımcıların, sanatçıların ve sosyal bilimcilerin nasıl düşündükleri, içgörülerini ve eylemlerini nasıl değerlendirdikleri, nasıl bir eylem planı oluşturdukları konusunda ışık tutmuştur. Türk sözlü kültürünün zengin motifleri ve hikayeleri, interaktif medya tasarımlarında yenilikçi bir yaklaşım olarak kullanılabilecek güçlü bir kaynak olarak tanımlanmıştır.

Görüşmelerden elde edilen veriler sistematik bir şekilde analiz edilmiş ve çıkarımlar raporlanmıştır. Bu raporda, görüşülen kişilerin fikirleri, görüşleri, tecrübeleri ve önerileri gibi nicelikte öne çıkan bilgiler alıntılarla Bölüm 4'te belirtilerek araştırma sorularına ve çalışma gruplarına atıfta bulunulmuştur. Konuyla ilgili derin bilgi dağarcığını elinde tutan ilgili profesyonellerin ve bu alandaki uygulayıcıların bu yaklaşıma nasıl baktığının ve birlikte çalışmaları için ihtiyaçlarının çözümlenebilmesinin kopya eser üretmektense organik, iteratif ve orijinal eserler üretmek için değerli bir başlangıç noktası olduğunu düşünmekteyiz.

5.1. Araştırma Sorularının Cevaplanması

Bu çalışma boyunca çalışılan disiplinler arası unsurların bilgi aktarımı ve etkileşimli hikâye anlatımı için olan potansiyelini keşfetmek amacıyla, literatür incelemesi sırasında hipotezler ve muhtemel ihtiyaçlar belirlenmiştir. Bunların ışığında, özellikle üç ana soruya cevap aramaya odaklanılmıştır. Bu doğrultuda çalışmada medya, hikâye anlatıcılığı, folklor, tarih ve mitoloji gibi alanlarda (Tüm alanlar için bkz. Şekil 1, 2, 3, 4) çıktılar üreten 12 uygulayıcı ve akademisyen ile her araştırma sorusunun cevabını

almaya yönelik 20 soruyla yürütülen yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Bu görüşmelerin ışığında;

1- Farklı disiplinlerden uzmanlar hikâye anlatımını nasıl tanımlarlar ve bilgi aktarımı için hangi yöntemleri tercih ederler?

2- Sözlü hikâye anlatıcılığının interaktif ortamlarla ilişkilenebilirliği için uygun görselleştirme ve etkileşim modelleri tasarımlarının gereklilikleri nelerdir?

3- Yeni teknolojiler (VR, AR, karma gerçeklik vb.) bu süreçte nasıl bir rol oynar?

sorularının cevapları kuramsal analiz metodolojisiyle incelenmiştir. Bu inceleme sonucunda tüm cevaplar kavramsallaştırılarak 5 ana tema altında gruplandırılmış ve bu temaların çatısı altında kategorileştirilen 25 alt tema ve 379 adet kod oluşturulmuştur. Araştırma soruları da bu 5 ana tema çevresinde tekrar değerlendirilmiştir. Bu doğrultuda, Türkiye’de Türk sözlü kültürü temelli kaliteli tasarım çıktıları oluşturmak için üretici tarafındaki ihtiyaçlar ve mentalite; Anlatı Yapıları, İnsan Odaklı Tasarım, Anlatıcı Perspektifi, Teknik ve Teknoloji Kullanımı ve Bilimsel Dinamikler çatıları altında toparlanmıştır. (Tema ve alt temaların detaylı anlatımı için bkz. Tablo 1.)

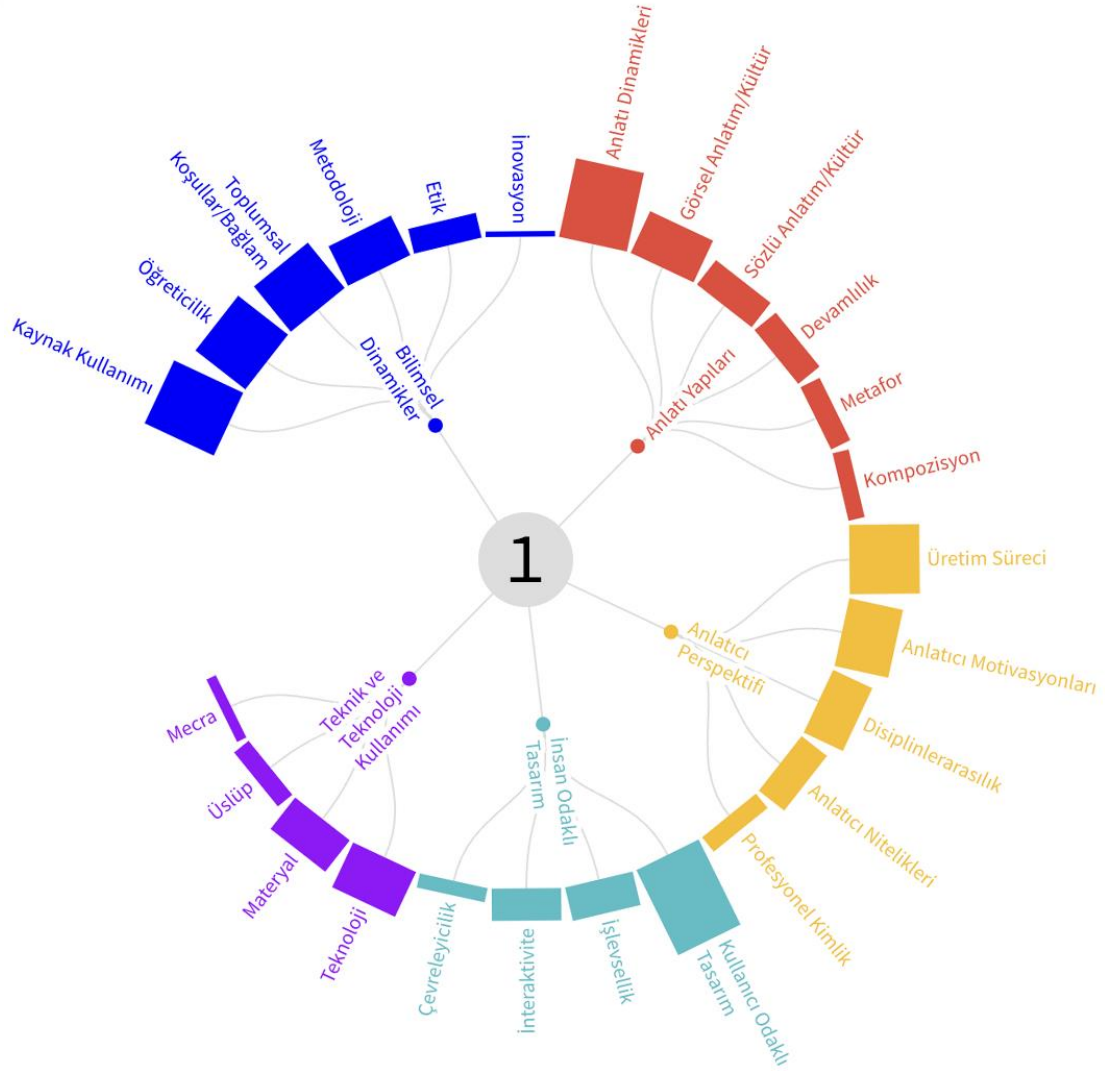
Belirlenen ana ve alt temaların detaylı yorumları Bölüm 4’te teker teker yapılmıştır. Fakat tüm temaların birbiriyle ilişkisini örneklendirmek adına Türk sözlü kültürü temelli veri güdümlü interaktif hikâye anlatıcılığı girişimleri için belirlenen 5 ana temanın birbirine nasıl bağlanabileceğini de göstermek önemlidir. Örneğin; bahsedilen bağlamda en önemli yapısal unsurun aşık hikayeciliği, ritüeller ve mitolojik anlatılar olduğu ve sembolik anlatı biçiminin iki alanın birleştirilmesi adına güçlü bir ara bulucu olduğu belirlenmiştir. Bunun yanında en ortak anlatı biçiminin ise, film ve belgesel formatı olduğu ‘Anlatı Yapıları’ ana teması altında ortaya çıkmıştır. Benzer doğrultuda ‘İnsan Odaklı Tasarım’ ana temasının en öne çıkan bulgularından bir tanesi de tüm katılımcılar için en sık kullanılan hedef kitlenin ‘izleyici’ konumunda olmasıdır. “İzleyici” kodu, tüm çalışma gruplarında yüksek oranda bahsedilmiştir ve izleyiciler farklı duyularını da kullanarak anlatıya dahil bir kitleyi temsil etmektedir. Öte yandan kullanıma sıklığından bağımsız, en çok bahsedilen hedef kitlenin de ‘dinleyici’ konumunda olması ve bu çıktı beraberinde ‘ses’ kodunun en çok önemsenen kodlardan biri olması birlikte değerlendirildiğinde, katılımcı dinamikleri içerisinde tutarlı bir yaklaşım olduğunu ve işitsel uyaranların fazlaca kullanılan tasarımların

değerlendirilmesinin önemini de göstermektedir. Bu durum ışığında aynı zamanda Türk sözlü kültürü ve hikâye anlatıcılığının temeli kabul edilen Şamanizm’in sesle olan kuvvetli ilişkisi ile de örtüşür bir yapı sergilenmiştir. Şamanın birincil ritüel aksesuarının müzik aleti olması bilgisi (Basilov, 1992/2022) teknik ve teknoloji kullanımı için de ses ve enstrümanın öneminin altını çizmektedir. Şamanın sanatının, müzisyenin, ozanın, hikâye anlatıcısının, şairin sanatından ayrılmadığı kabul edilen bir bilgidir (Basilov, 1992/2022). Aynı zamanda ‘kam ritüelleri’ pratiklerinin de çalışma gruplarından en çok çağdaş dans pratikleri ile örtüşmesi ve ‘Transa Geçme Hali’, ‘Beden’ ve ‘Müzik’ kullanımı kodlarının yüksek oranda bu iki disiplin arasında örtüşüyor olması Türk sözlü kültürü hikaye anlatma veya icra töresinin ulaşılabilen en kök versiyonu Şamanizm ve Kam ritüelleri ile günümüz modern hikaye anlatıcılığının belki de en soyut formu olan çağdaş dans pratiklerinin dahi temelde ne kadar çok ortak motife ve öze sahip olduğunu bize göstermiştir. Buradaki ortak motifler bizi atmosferik deneyimin önemine de götürmektedir. Aynı zamanda araştırma sonucunda potansiyeli en yüksek mecra olarak sanal gerçeklik ortamları belirlenmiştir. Bir “İzleyici” olarak deneyimlenecek, kitlesine atmosferik bir duysal etkileşim sunabilecek sanal gerçeklik ortamları projelerinin (örn. VR Film) bu üç disiplinin bir arada çalışması adına üretici sınıfının vizyonundan yola çıkılarak uygun bir format tercihi olabileceği düşünülebilir. Fakat tüm katılımcıların motivasyonlarını en çok etkileyen faktörün “Ekonomik Koşullar” olması burda kendi içinde bir çelişki oluşturmaktadır. Bu araştırma ile üreticilerin ortak tahayyülünün; Türk Mitolojisi temelli bir VR Film olabileceği araştırmacı tarafından kodların istatistiksel dökümünden çıkarılsa da üreticilerin ekonomik sıkıntıları düşünüldüğünde uygulanabilirliği konusunda kaygılar bulunmaktadır. Bunun yanında oldukça örtüşen ve birbirini tamamlayan bazı dinamiklerle de karşılaşmıştır. Örneğin, bir etkileşimli medya tasarımının katılım anının tasarımı (on-boarding) aşaması için bir masal tekerlemesi kullanılması gibi denk düşen dinamikler bulunmaktadır. (Detaylı bulgular için bkz. Bölüm 4) Dolayısıyla prodüksiyon sürecinin ekonomik sebepler gibi negatif etkilenebileceği etkenlerden olabildiğince arındırılması ve planlamaların daha stratejik yapılabilmesi için ayrıca da teknik fırsatların daha iyi öngörülebilmesi için istatistiksel çıktıların detaylıca incelenmesi gerekmektedir. Araştırma genelinde en çok potansiyelin olduğu anlatı malzemeleri (örn.; ‘Ses’, ‘Beden’, ‘Görüntü’ bkz.: Tablo 17), en çok ihtiyacın olduğu işlev (örn.: ‘İyileştiricilik’ ve ‘Sosyal İşlev’ bkz. Tablo 11) en uygun mecralar (örn.: ‘Sanal Gerçeklik Ortamları’ ve ‘Dijital Platformlar’ bkz.:

Tablo 18) gibi detaylar Bölüm 4 üzerinde yorumlanmış ve üç disiplinin tekniklerinin bir anlatı üzerinde nerelerde bir araya gelebileceğine dair de fikir ve öneriler geliştirilmiştir. Bunun yanında bu prodüksiyon sürecinin ekonomik sebepler gibi negatif etkilenebileceği etkenlerden olabildiğince arındırılması ve genel manzaranın daha net görülebilmesi için; üç araştırma sorusunun üç çalışma grubu tarafından toplamda nasıl değerlendirildiğini daha sistematik anlatmak amacıyla, ‘nicelik’ olarak en baskın temaların grafikleri oluşturulmuştur.

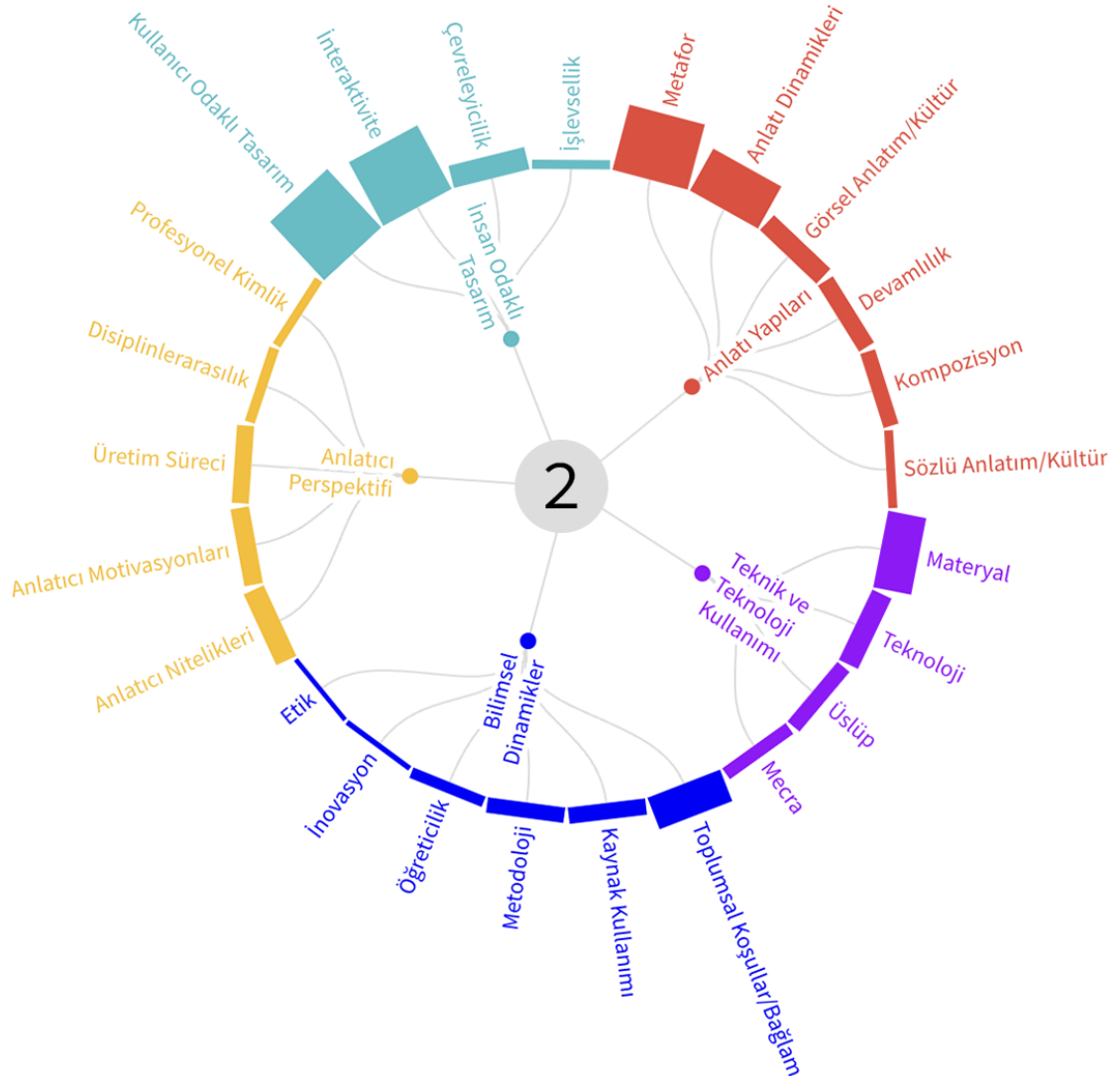
Şekil 12, 13 ve 14 üzerinde yarı-yapılandırılmış görüşmelerin her bir araştırma sorusuna yönelik kısımlarına tüm katılımcılar tarafından araştırma soruları bazlı hangi çatı tema ve alt temalara nicelik bazından yoğunluk verdiğini göstermektedir.

Şekil 12. Araştırma Sorusu 1, Değerlendirme Diyagramı: Temalar



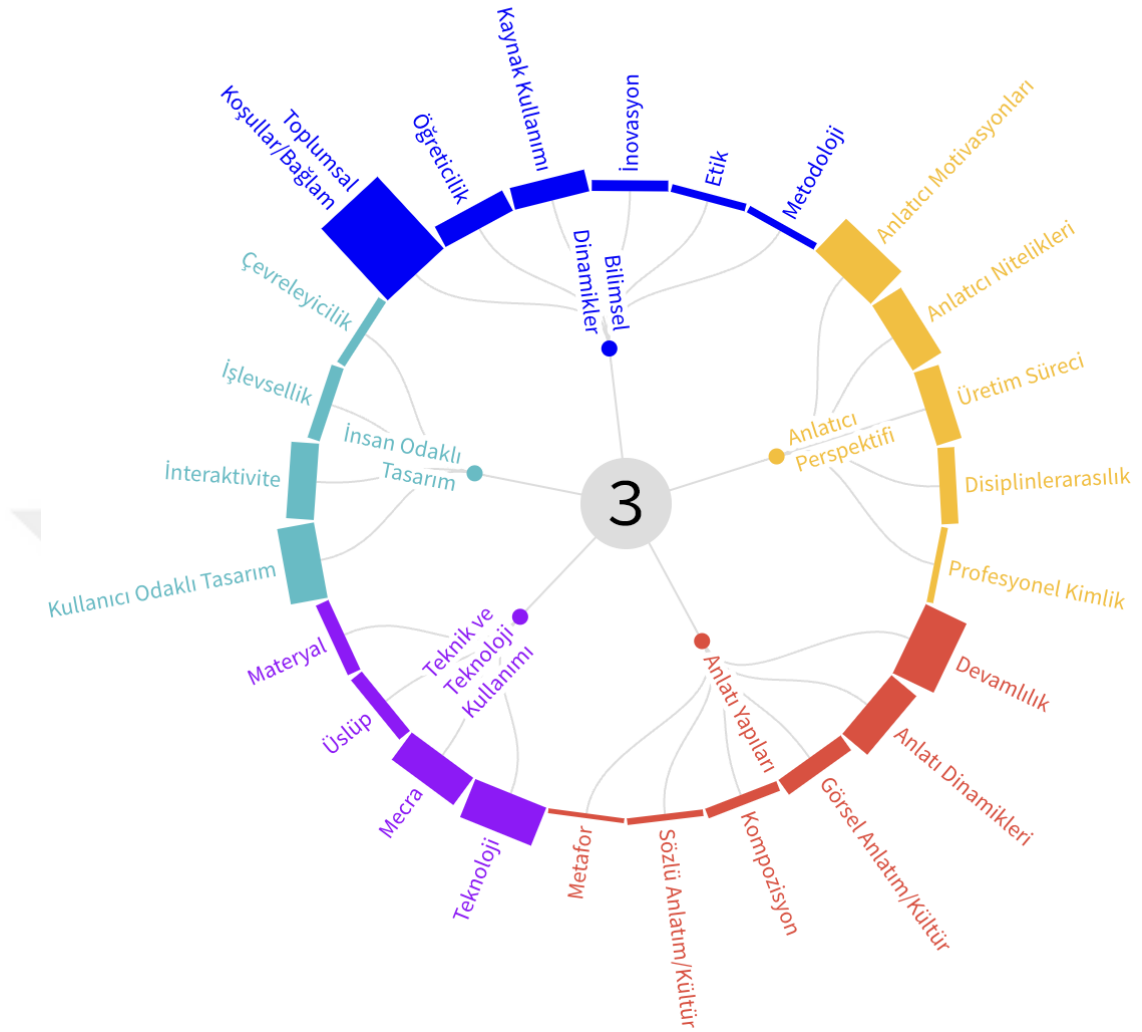
Katılımcıların hikâye anlatıcılığının tanımına odaklandığı sorularda ağırlıklı tema olarak sırasıyla her bir ana tema altında nicelik bakımından en çok Anlatı Dinamikleri, Üretim Süreci, Kullanıcı Odaklı Tasarım ve Kaynak Kullanımı tercih edilmiştir. Buna karşın en az kullanılan temalar ise İnovasyon, Kompozisyon, Profesyonel Kimlik, Çevreleyicilik ve Mecra olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durum, bize katılımcıların hikâye anlatıcılığına dair yaklaşımlarını ifade ettiklerinde üretim süreci ve anlatı dinamiklerine özellikle önem gösterdiklerini, farklı kaynakları referans kullanmakta yaygın bir pratik gerçekleştirdiklerini ve günün sonunda ‘anlatacakları’ hikâyeyi deneyimleyecek kişinin onların hikâye anlatıcılığı tanımında ne kadar önemli bir rol oynadığını göstermektedir. Bu kapsamda Şekil 8, bize hikâye anlatıcılığının tanımında tüm katılımcıların ortak görüşlerini, hangi temaların ne oranda kullanıldıklarını göstermektedir. (Daha detaylı listeleme için Ek 3.)

Şekil 13. Araştırma Sorusu 2, Değerlendirme Diyagramı: Temalar



Sözlü hikâye anlatıcılığının interaktif ortamlarla ilişkilmesi için uygun görselleştirme ve etkileşim modelleri tasarımlarının gerekliliklerine odaklanan sorularda tercih edilen ifadelerde, tüm katılımcıların verdiği cevaplar arasında en çok ön plana çıkan tema; Kullanıcı Odaklı Tasarım teması olmuştur. (Tüm temaların nicelik bakımından kullanılma grafiği için bkz. Şekil 13) Bu durum bize gerekli etkileşim modellerinde yine hedef kitlenin çok yüksek önem arz ettiğini göstermiştir. Anlatı Yapıları ana teması altında en çok kullanılan tema olması itibarıyla ‘Metafor’ teması da etkileşim modelleri ve tekniklerin geliştirilmesi ve uygulanmasındaki en kritik parametrelerden biridir. İkinci araştırma sorusuna odaklanıldığında en az göz önünde bulundurulmuş temalar ise ‘Etik’, ‘İnovasyon’, ‘Profesyonel Kimlik’ ve ‘Disiplinler arası’ olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu süreçte ‘Üretim Süreci’ alt teması ve Anlatıcı Perspektifi temasının, görselleştirme ve etkileşim modellerinin geliştirilmesi açısından katılımcı gruplarının ifadelerinde çok yer edinmemiştir. Katılımcılar profesyonel kimliklerini, farklı disiplinlerle ilişkilerini, üretim süreçlerini, anlatıcı motivasyonları ve niteliklerini, görselleştirme ve etkileşim modelleri anlamında kullanıcı odaklı olmaya göre bariz bir şekilde ifadelerinde daha az yer vermişlerdir. Benzer perspektifte gerekli görselleştirme ve etkileşim modelleri için etik yaklaşım, yenilikçi çalışmalar, öğreticilik amacı ve metodolojiye daha az önem gösterildiği tespit edilmiştir. Her ne kadar etkileşim ve görselleştirme modelleri konuşulsa da ‘Teknik ve Teknoloji Kullanımı’ temasına da ifadelerde fazla yer verilmemiştir. Teknik teknoloji perspektifinde en çok ön plana çıkan tema ise ‘Materyal’ olmuş, bu da bize gerekli görselleştirme ve etkileşim modellerini tasarlarken hikâye anlatıcılığında kullanılan materyallere özellikle önem göstermemiz gerektiğini ve de teknik detayların bu bağlamda kullanıcı odaklı üretimin yanında çok ön plana çıkmadığına işaret etmiştir. (Detaylı listeleme için Ek 4.)

Şekil 14. Araştırma Sorusu 3, Değerlendirme Diyagramı: Temalar



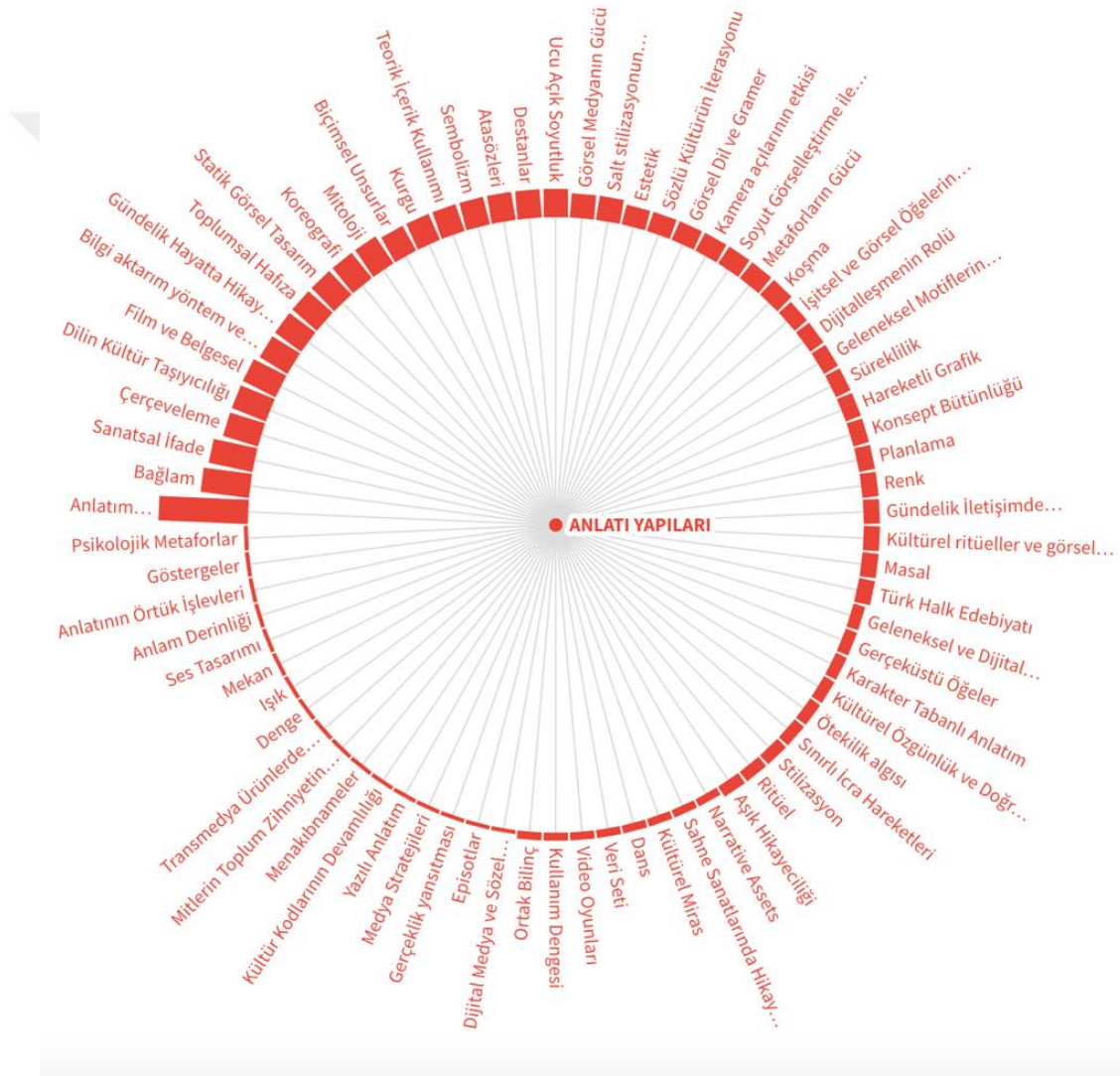
Yeni teknolojilerin sözlü kültürün dijital anlatılarla anlatılması yolunda potansiyeli sorgulandığında tüm katılımcıların açık ara farkla en çok ‘Bilimsel Dinamikler’ ana teması altındaki ‘Toplumsal Koşullar/Bağlam’ temasına değindikleri görülmektedir. (Bkz. Şekil 14.) En az da metafor, çevreleyicilik, materyal, etik ve metodoloji temalarının kullanıldığı göze çarpmaktadır. Yeni teknolojilerin potansiyelinin tartışıldığı sorulara verilen cevaplarda toplumsal koşullar ve bağlama gösterilen özen, katılımcıların teknoloji kullanımında hedef kitlenin ve içinde üretim yaptıkları toplumun koşullarına, kullandıkları yeni teknolojilerin anlatı ürettikleri kitleye uyum sağlamasına verdikleri önemi ortaya çıkarmıştır. Katılımcıların perspektifinden baktığımızda anlatıcı perspektifleri temasında da bu alanda en çok öne çok plana çıkan tema ‘Anlatıcı Motivasyonları’ olmuştur. En az değerlendirilen tema ise profesyonel kimliktir. Bu durum bize anlatıcı perspektifinde yeni teknolojilerin anlatıcı

motivasyonu ile diğer temalardan daha ilişkili olduğunu göstermekte ve teknoloji kullanımında üretim sürecinin çok ön plana çıkmadığına işaret etmektedir.

5.1.1. Araştırma Sorusu 1

Tüm temalar altında Araştırma Sorusu 1'e cevap arayan sorulara (S1, S2, S3 ve S4) verilen cevaplar kapsamında kullanılan kodların kullanımı ile ilgili detaylı incelemeler Şekil 15, Şekil 16, Şekil 17, Şekil 18 ve Şekil 19 üzerinde yapılmıştır.

Şekil 15. Araştırma Sorusu 1: Anlatı Yapıları Teması Diyagramı



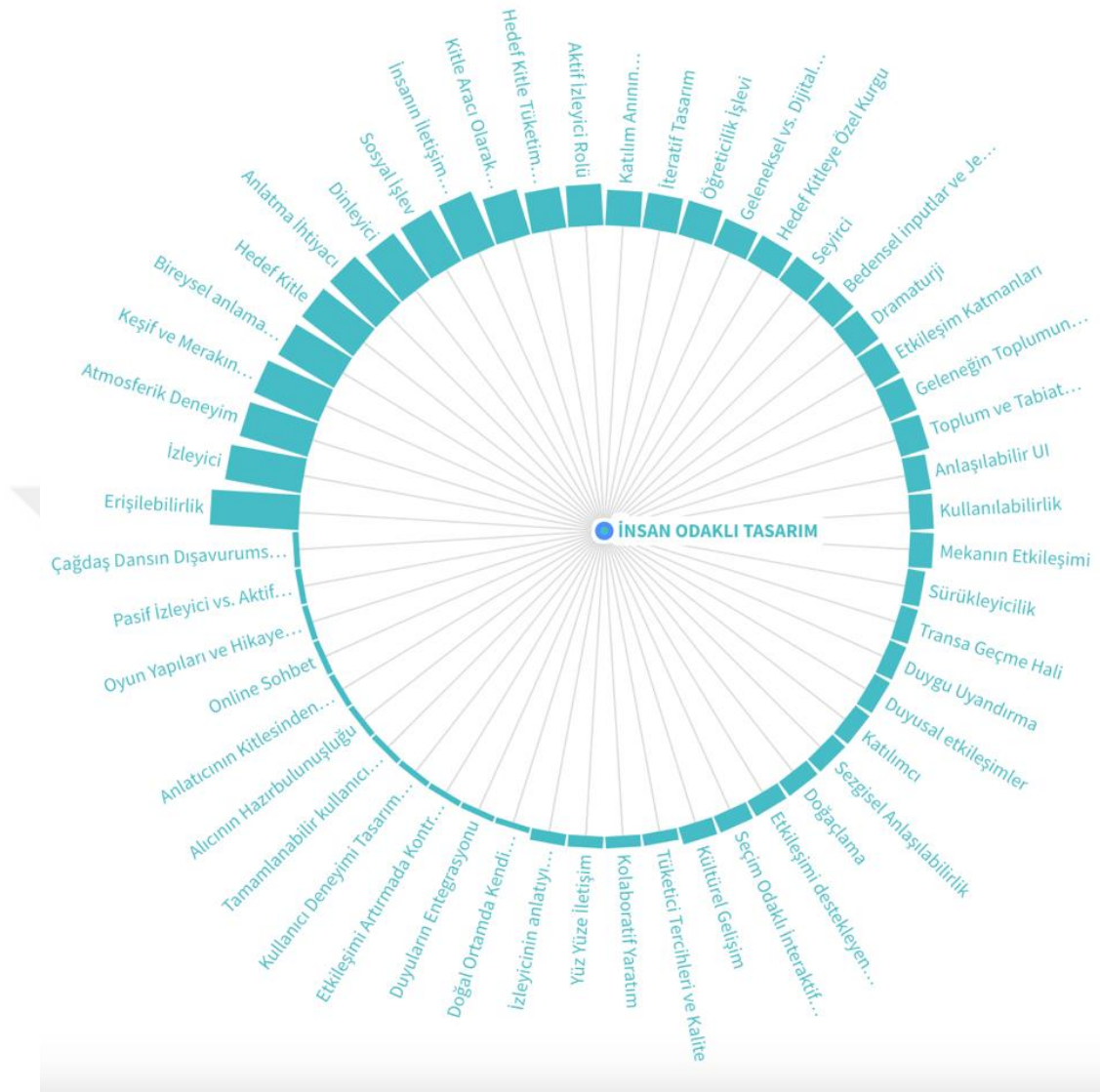
Hikâye anlatımının tüm katılımcılar tarafından nasıl tanımlandığına odaklanan ifadeler anlatı yapıları teması altında incelendiğinde en çok ön plana çıkan kodun "Anlatım Biçimlerinin Evrimi ve Çeşitliliği" (22 frekans) olduğu görülmektedir. Daha sonrasında bunu, "Bağlam" (12 frekans) ve "Sanatsal İfade" (11 frekans) takip etmiştir. Bu kodların yüksek frekansları, Türk sözlü kültüründe ve interaktif hikâye

anlatıcılığında anlatım biçimlerinin sürekli evrim geçirdiğini ve bu süreçte çeşitlilik kazandığını göstermektedir. İnteraktif hikâye anlatıcılığı üzerine yapılan çalışmalar, kullanıcı deneyiminin, anlatı tekniklerinin evriminden nasıl etkilendiğini vurgulamaktadır. Kullanıcılar artık daha dinamik ve katılımcı deneyimler talep etmekte, bu da hikâye anlatıcılarını daha etkileşimli ve görsel unsurlarla zenginleştirilmiş anlatımlar geliştirmeye itmektir (Ryan, 2015). "Anlatım Biçimlerinin Evrimi ve Çeşitliliği"nin yüksek frekansı, bu ihtiyaca cevap veren bir trendi işaret eder niteliktedir.

Anlatı yapıları temasında anlatının çerçevelenmesinin önemli olduğu ve dilin kültür taşıyıcılığının da ön plana çıktığı hikâye anlatımı tanımı bazında gözlemlenebilmektedir. (Bu kodların Araştırma Sorusu 1 kapsamında toplam kullanılma sayıları için bkz. Ek 3). Hikâye anlatımına dair farklı disiplinlerin yaklaşımlarına odaklandığımızda en az kullanılan kodların psikolojik metaforlar, göstergeler, anlatının ortak işlevleri ve anlam derinliği gibi içerisinde sembolizm barındıran kodlar olduğu görülmektedir. Bu da katılımcıların genel anlamda hikâye anlatımını tanımlarken anlatı yapılarındaki metaforik dinamiklere fazlaca yer vermediğini göstermektedir.

Bununla birlikte, "Sözlü Anlatım/Kültür" teması altında, görece düşük frekanslara sahip "Video Oyunları" (2) ve "Yazılı Anlatım" (1) kodları, bu alanlarda teknik detayların da daha az bahsinin geçtiğini göstermektedir. Yazılı anlatımın özellikle düşük frekansa sahip olması, dijital ve görsel medyanın artan hakimiyetine işaret edebilir ve bu da Jenkins (2006) tarafından vurgulanan transmedya anlatıcılığının yükselişine paralel bir bulgu olarak değerlendirilebilir.

Şekil 16. Araştırma Sorusu 1: İnsan Odaklı Tasarım Teması Diyagramı



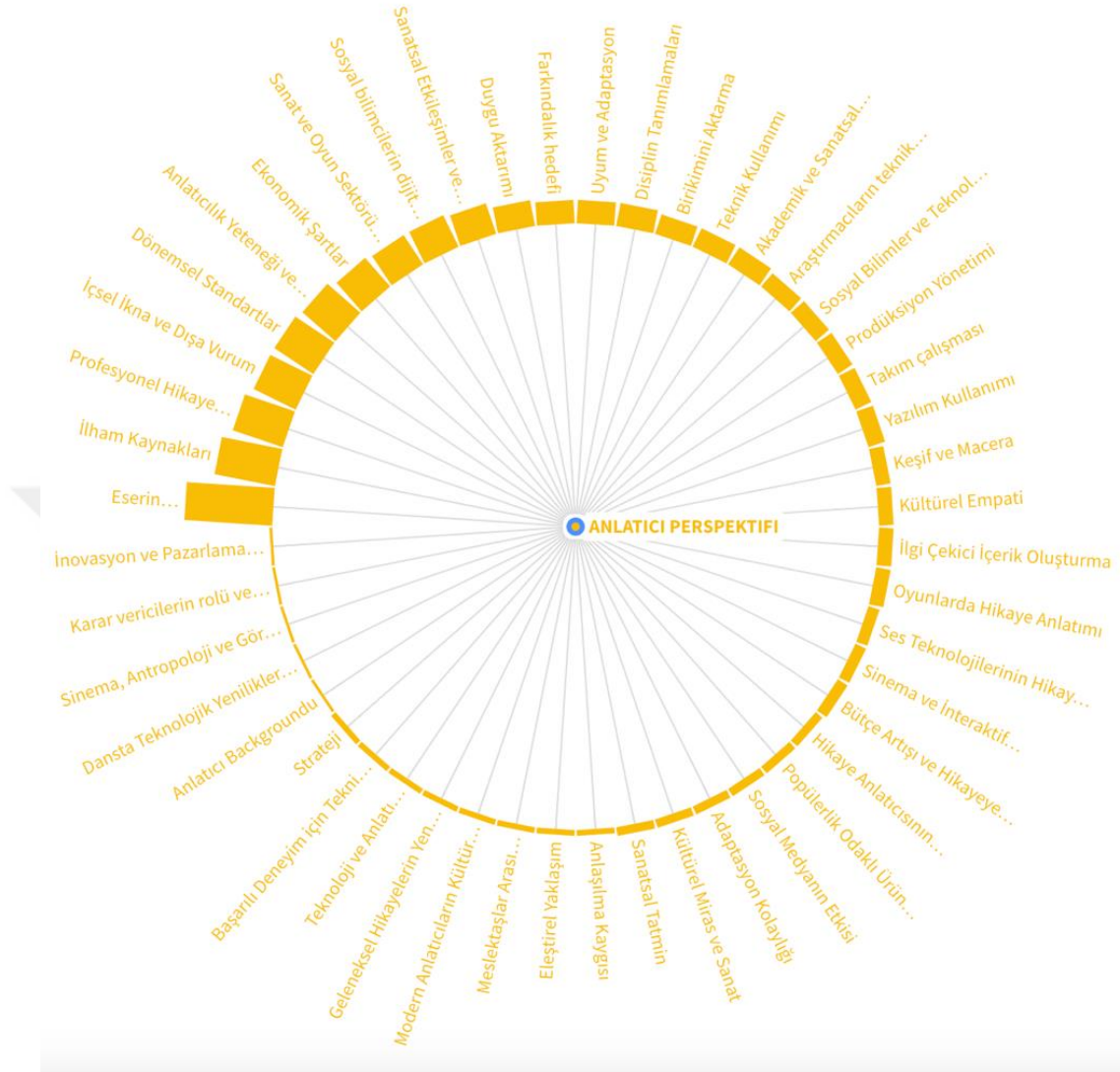
Şekil 16 üzerinde belirtilen grafik, insan odaklı tasarımın farklı kodlarının hikâye anlatıcılığına entegrasyonunu özetlemektedir. Hikâye anlatımı tanımlanmasında insan odaklı tasarım temasına odaklandığımızda en önemli kodun erişilebilirlik olduğunu görmekteyiz. Daha sonrasında hedef kitle konumlaması olarak izleyici koduna yer verildiği görülmektedir. Atmosferik deneyim, keşif ve merakın giderilmesi ve bireysel anlama kapasitesi, hedef kitle, anlatma ihtiyacı ve bir diğer hedef kitle konumlaması olarak dinleyici kodları ise erişilebilirliği takip eden kodlardır. Erişilebilirlik, izleyici ve keşif ile merakın tetiklenmesi gibi yüksek frekanslı kodlar, kullanıcı deneyiminin bu alandaki öneminin altını çizmektedir. Bu durum, katılımcılar için hedef kitlenin hikâyeye kolay ulaşamadığı müddetçe hikâyenin varlığının esasında anlamsızlaşacağını ve aynı zamanda hedef kitlenin hikâyeyi anlayabilmesi, keşif ve

merakını giderebilmesi ve ona ulaşabilmesi gibi unsurların hikâyenin asıl varlık ve tanım sebebi olarak görüldüğü söylenebilir. Aynı zamanda, hikâye anlatımı platformlarındaki erişilebilirlik araçları, çeşitli yetenekler ve teknolojik erişim seviyeleri için içeriklerin optimize edilmesini sağlar, böylece geniş bir izleyici kitlesi ile etkileşime girilmesine olanak tanır.

'İzleyici' ve 'Keşif ve Merakın Tetiklenmesi' kodlarına yüksek frekanslı atıflar, interaktif hikâye anlatıcılığında kullanıcı katılımının ve sürekli ilginin korunmasının kritik önemde olduğunu gösterir. Dolayısıyla hikâye anlatıcıları bu kodları kullanarak izleyicilerin deneyimlerini duysal ve bilişsel olarak zenginleştirir, izleyicilere hikâyenin gidişatını şekillendirme fırsatı sunabilir.

İnsan odaklı tasarım teması altında hikâye tanımına odaklandığımızda en az kullanılan kodların da Çağdaş Dansın Dışavurumsal Gerçekçiliği, Pasif İzleyici ve Aktif İzleyici Kıyaslaması, Oyun Hikâye Anlatıcılığı, Online Sohbet gibi insan odaklı tasarımın yapısal özelliklerine odaklanılan kodlar olduğu görülmektedir. Bu durum da tüm katılımcı grubu için hikâye anlatımına dair temel yaklaşımın hedef kitlenin hikâyeye ulaşabilmesi ve hikâyeyi anlayabilmesi olduğu, detay teknik dinamiklerinin ise hikâye anlatımı tanımında çok yer edinmediğini ortaya çıkarmıştır. 'Doğal Ortamda Kendi Kendine Öğrenme' ve 'Çağdaş Dansın Dışavurumsal Gerçekçiliği' gibi daha az sıklıkta kullanılan kodlar, spesifik kullanıcı ihtiyaçlarına yönelik niş uygulamaları işaret etmektedir. Literatürdeki benzer araştırmalarla kıyaslandığında, bu çalışmanın bulguları, interaktif hikâye anlatıcılığının evrimini ve kullanıcı deneyimine etkilerini derinlemesine anlamlandırmada önemli bir bakış açısı sunmaktadır. Fraser ve Linares (2022), materyallerin ne kadar erişilebilir olursa öğrencilerin de o kadar iyi öğreneceğine dikkat çekmişlerdir. Dolayısıyla insan odaklı tasarımın, kullanıcının deneyimini merkeze alan bu süreçte, hikâye anlatıcılığının daha kişisel, erişilebilir ve etkileşimli hale gelmesiyle anlamının güçleneceği belirtilmelidir. Bu evrim, teknolojik gelişmeler ve kullanıcı beklentilerinin artması ile sürekli olarak şekillenmektedir. Bu bağlamda Şekil 16 üzerinde de incelenebileceği gibi, bu şekillenme sürecinde anlaşılabilirlik ve erişilebilirliğin önemi araştırma bulgularınca desteklenmektedir.

Şekil 17. Araştırma Sorusu 1: Anlatıcı Perspektifi Teması Diyagramı



Şekil 17 üzerinden hikâye anlatıcılığındaki disiplinler arası etkileşimler ve bu etkileşimlerin anlatıcı perspektifine yansımaları aydınlatılmaktadır. Hikâye anlatıcılığı tanımı, anlatıcı perspektifinden değerlendirildiğinde, en yaygın kullanılan kodlar "Eserin Gerçekliğinde Yaşamak" ve "İlham Kaynakları"dır. Bu kodları "Profesyonel Hikâye Anlatıcılığı" ve "İçsel İkna ve Dışavurum" takip etmektedir. 'Eserin Gerçekliğinde Yaşamak' kodunun yüksek frekans değeri (30), üretim sürecinin anlatıların içselleştirilmesindeki rolünü vurgular. Bu bulgu, literatürdeki çalışmalarla paralellik gösterir; örneğin, Brown ve Yule (1983) tarafından belirtilen, anlatının gerçeklik algısı üzerindeki etkisi, hikâyenin kapsamlı bir deneyim olarak sunulmasını gerektirir. İkinci olarak, 'İlham Kaynakları' (21 frekans) ve 'Profesyonel Hikâye Anlatıcılığı' (18 frekans) kodları, anlatıcıların yaratıcı süreçleri ve profesyonel

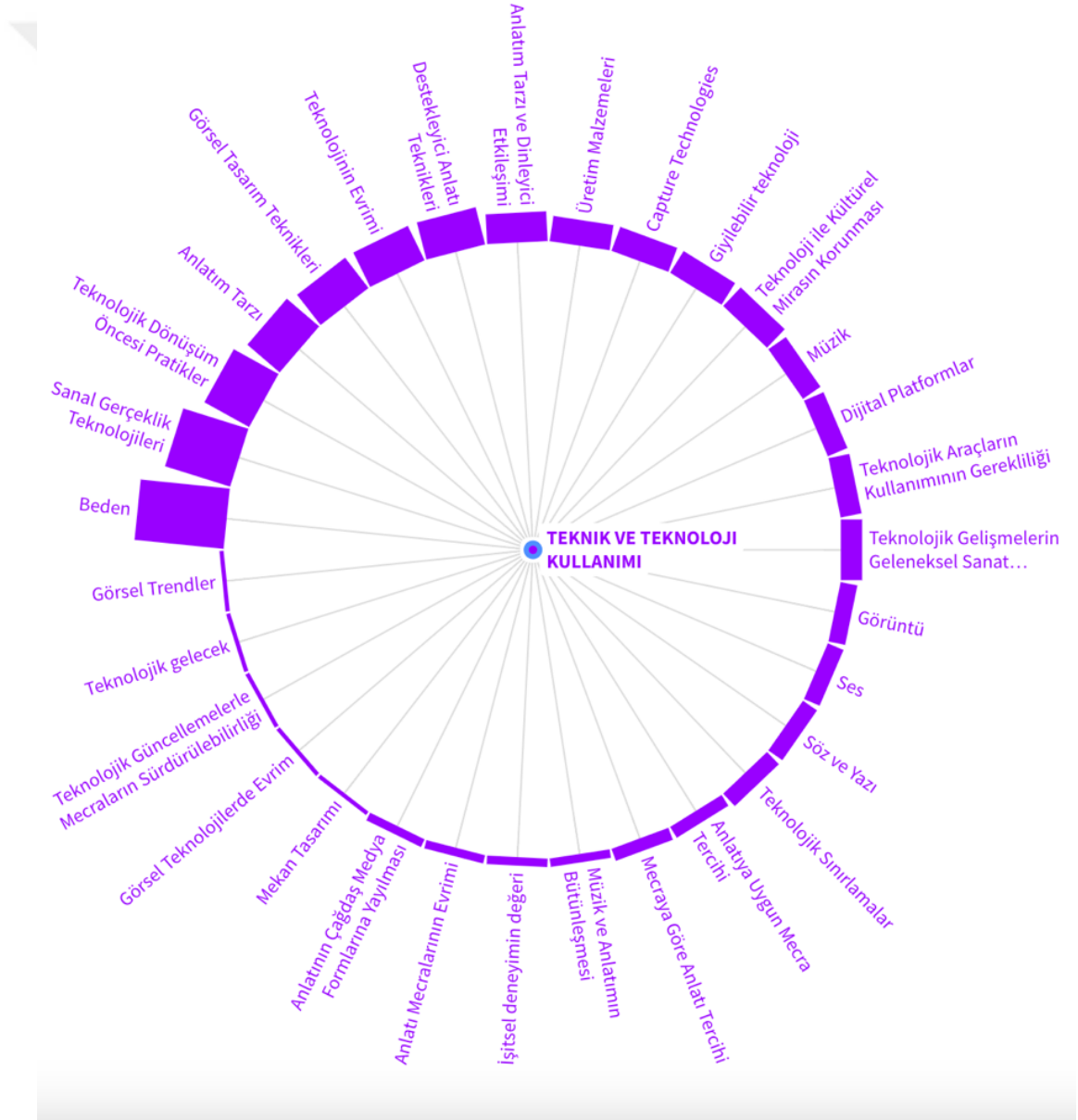
uygulamaları arasındaki etkileşimi ortaya koyar. Bu kodlar, hikâye anlatıcılığının, anlatıcıların sanatsal ifade biçimleri ve profesyonel kimlikleri arasında köprü kurduğunu gösterir. Bu durum, Herman ve Vervaeck (2005) tarafından hikâye anlatıcılığının hem sanatsal hem de performans odaklı yönlerinin bir arada değerlendirilmesi gerektiği yönündeki tezleriyle uyumluluğu ile birlikte, bir hikâye anlatıcısının, hikâye anlatıcılığının üretim süreciyle nasıl iç içe olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla bu bağlamda eserin gerçekliğiyle bütünleşerek içsel iknasına ulaşabilen ve bunu dışa vurabilen bir hikâye anlatıcısının, ilham kaynaklarını profesyonelce kullanarak hikâyenin dışına taşıyabilmesinin gerekliliği dikkat çekmektedir.

Ayrıca Şekil 17 üzerinde inovasyon ve pazarlama stratejileri gibi temaların kullanılma sayısının azlığı ile bir hikâye anlatıcısının anlatıcılığını tanımlarken dış etkenlerden görece daha az etkilendiğini göstermektedir. Anlatıcı perspektifinde, dış etkenlere içsel iknaya göre daha az önem verilmesi, hikâye anlatıcısının önceliklerini ve odak noktalarını yansıtmaktadır. İçsel ikna, anlatıcının hikâyeyi içselleştirmesi ve bunu dışa vurması sürecidir. Bu bağlamda, hikâye anlatıcısının iç dünyasındaki deneyimleri ve algıları, dış etkenlerden daha büyük bir rol oynamaktadır. Anlatıcı, kendi iç iknasına ve hikâyenin derinliklerine odaklandıkça dış etkenlerin etkisinin göreceli olarak azaldığı söylenebilir. Bu perspektiften bakıldığında, hikâye anlatıcısının dış dünyadaki etkenlere karşı dirençli olması veya onları ikincil bir konuma yerleştirmesi, yaratıcılığını ve hikâye anlatımındaki samimiyetini artırabilir. Ancak bu durumda bile dış etkenlerin, özellikle inovasyon ve pazarlama stratejileri gibi faktörlerin tamamen göz ardı edilemeyeceği unutulmamalıdır. Bir açıdan da aynı zamanda bu sonuçlara göre anlatıcının pratiğinin özüne ulaşabilmek için dış etkenlerden arındırılmış steril ortamlara ihtiyaç duyduğu da iddia edilebilir. Bu stratejiler, hikâye anlatıcısının içsel ikna sürecini destekleyebilir veya engelleyebilir. Dolayısıyla hikâye anlatıcılığı sürecinde iç ve dış faktörleri dengeli bir şekilde göz önünde bulundurulması ve hikâye anlatıcılığının bu çerçevede değerlendirmesi önemlidir.

İlave olarak, 'Sosyal Bilimlerin Dijital Anlatılara Katkısı' (12 frekans) gibi disiplinler arası kodlar, hikâye anlatıcılığının çeşitli bilim dallarıyla olan etkileşimini ve bu etkileşimin yaratıcı süreçlere olan katkısını işaret eder. Jenkins (2006) tarafından ortaya konulan "medya konverjansı" kavramı, farklı disiplinlerden gelen bilgilerin ve tekniklerin, anlatıların zenginleştirilmesinde nasıl bir rol oynadığını destekler

niteliktedir. Sonuç olarak bu kod, hikâye anlatıcılığının kavramsal dinamiklerini ve bu dinamiklerin hikâye anlatıcısına olan etkilerini derinlemesine inceleyerek, hikâye anlatıcılığının multidisipliner bir perspektiften ele alınmasının da önemini vurgular. Bu yaklaşım, hikâye anlatıcılığının teknolojik, sanatsal ve bilimsel unsurlarının entegrasyonunu kapsayan geniş bir çerçevede değerlendirilmesi gerektiğini göstermektedir. Bu tespitler, hikâye anlatıcılığının disiplinler arası doğasının, anlatıların daha etkili ve etkileyici hale getirilmesinde kritik bir rol oynadığına işaret eder.

Şekil 18. Araştırma Sorusu 1: Teknik ve Teknoloji Teması Diyagramı



Hikâye anlatımı tanımına dair teknik ve teknoloji kullanımı teması altında yer alan kodlar arasında "Beden" (21), "Sanal Gerçeklik Teknolojileri" (16) ve "Teknolojik Dönüşüm Öncesi Pratikler" (12) en yüksek frekansa sahip kodlardır. (Bkz.: Şekil 18) Bu bulgular, interaktif hikâye anlatıcılığında teknolojinin merkezi bir rol üstlendiğini ve bu alanda geleneksel araçların yanı sıra modern teknolojilerin de yükselişte olduğunu göstermektedir. Bunun yanında en çok kullanılan kodların birbiri ardına anlamsal olarak yakın kodlar sırasıyla ilerlememesi bize hikâye anlatımını tanımlarken teknik ve teknoloji kullanımı temasının bir konsept dahilinde ilerlemediğini ve esasında teknik detayların hikâye anlatma özünü ifade etmek için tutarlı bir çizgi göstermediğini de ortaya koymaktadır.

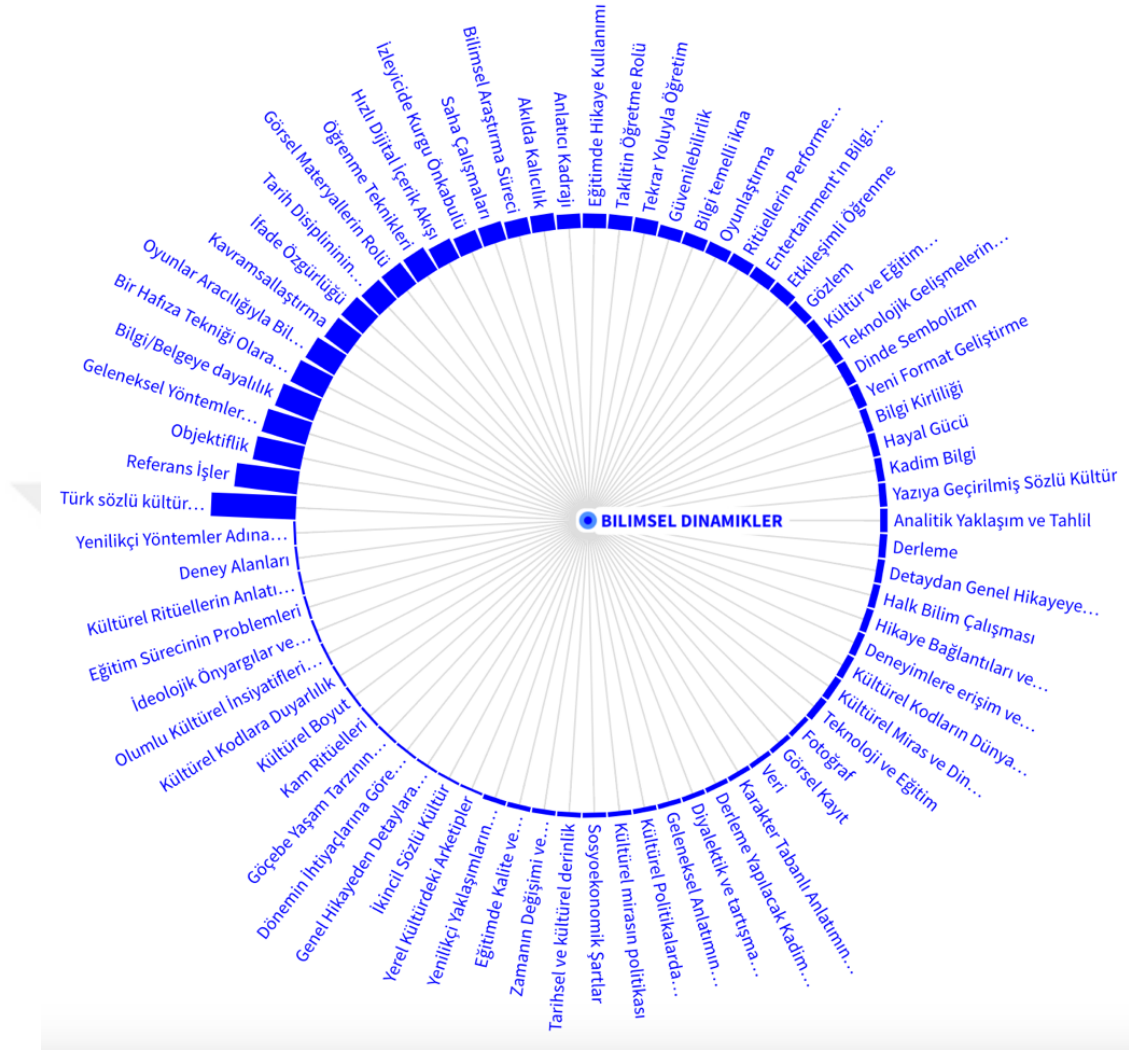
"Sanal Gerçeklik Teknolojileri" kodunun sık kullanılması, anlatıların sürükleyicilik ve etkileşimlilik kapasitesini artıran teknolojik yeniliklerin altını çizer. Sanal gerçeklik, anlatıların daha sürükleyici ve etkileşimli hale gelmesini sağlayarak kullanıcı deneyimini önemli ölçüde zenginleştirmektedir (Bucher & Helmond, 2018). Bu tür teknolojiler, kullanıcıların hikâyeye daha derinlemesine dâhil olmalarını sağlar, böylece anlatı deneyimini zenginleştirir.

"Teknolojik Dönüşüm Öncesi Pratikler" kodunun yüksek frekansı ise, hikâye anlatıcılığının teknolojiyle nasıl bir entegrasyon gerektirdiğini ve bu süreçteki dinamiklerin önemini ortaya koymaktadır. Bu durum, hikâye anlatımındaki teknolojik evrimin sadece yeni araçların eklenmesiyle değil, aynı zamanda var olan pratiklerin dönüşümüyle de ilerlediğini vurgular (Gerrig & Zimbardo, 2002).

Diğer yandan, en az kullanılan kodlar olan "Teknolojik Güncellemelerle Mecraların Sürdürülebilirliği", "Teknolojik Gelecek", ve "Mekân Tasarımı" (her biri 1), bu konuların hikâye anlatıcılığının tanımlanması açısından henüz yeterince keşfedilmediğini veya bu özelliklerin anlatılar içerisinde daha az önem taşıdığını işaret edebilir.

Sonuç olarak, bu değerlendirme, teknolojinin interaktif hikâye anlatıcılığında nasıl bir evrim geçirdiğini ve kullanıcı deneyimi üzerindeki etkilerini derinlemesine incelemek için önemli bir veri seti sunmaktadır. Bu bulgular, hikâye anlatıcılığında teknoloji entegrasyonunun ilerlemesine dair kapsamlı içgörüler sağlamakta ve bu alandaki gelecek araştırmalar için potansiyel yollar önermektedir.

Şekil 19. Araştırma Sorusu 1: Bilimsel Dinamikler Teması Diyagramı



Bilimsel dinamikler teması hikâye anlatımı tanımına odaklandığında tüm katılımcılar tarafından nicelik olarak en çok tercih edilen tema olmuştur. Şekil 19 üzerinde gösterilen kodlar bize, hikâye anlatıcılığının çeşitli disiplinlerde nasıl işlev gördüğünü ve eğitim, etik, metodoloji gibi alanlarda uygulanabilirliğini göstermektedir. Bu değerlendirme, hikâye anlatıcılığının bilgi aktarımı ve öğreticilik pratiklerinde merkezi bir rol oynadığını göstermektedir. Örneğin, "Türk sözlü kültür unsurları" kodunun yüksek frekansı (35 kez), bu tür unsurların hikâye anlatıcılığındaki temel yerini gösterir. Bu temel Türk sözlü kültür unsurlarının eğitimsel içerikle nasıl zenginleştirilebileceği gibi alanlardaki potansiyelini göz önüne çıkarır (Bal, 1997). Bu tema içinde en çok kullanılan kodun Türk sözlü kültür unsurları olması araştırmanın konusu ve çalışma grubunun üçte birinin tamamen Türk Sözlü kültürü üzerine çalışıyor olması değerlendirildiğinde bu kodun çok kullanılımasının da doğal bir durum

olduğu belirtilmelidir. Öte yandan tema kapsamına Araştırma Sorusu 1 için referans işlere çok fazla yer verilmiş ve hikâye anlatımı çeşitli referanslar gösterilerek tanımlanmıştır. Hikâye anlatıcılığının etik ve metodolojik boyutları da dikkate değerdir. "Objektiflik" (20 kez) ve "İfade Özgürlüğü" (12 kez) gibi etik kodlar, hikâyelerin gerçeklik ve özgünlük çerçevesinde nasıl ele alındığını ve tartışıldığını ortaya koyar (Bok, 1978; Foucault, 1980). Objektiflik temasının ise hikâye anlatımının kendi subjektif yönü değerlendirildiğinde, üçüncü olarak kullanılması araştırma sonunda göze çarpan bir çıktı olmuştur. Devamında en çok kullanılan kodların arasında 'Yöntemler ve Modernizmin Entegrasyonu' bulunurken en az kullanılan kod da 'Yöntemler adına Gelenek Dışı Yaklaşımlar' olmuştur. Bu durum da modern yaklaşımların geleneğin taşıyıcı bir unsur olarak görüldüğünü ve buradaki konservatif yaklaşımdan katılımcı grubunun uzak durduğunu göstermektedir. Dolayısıyla teknolojik ve dijital dönüşümlerin hikâye anlatıcılığı üzerindeki etkileri önemli bir inceleme alanı olarak karşımıza çıkmaktadır. "Hızlı Dijital İçerik Akışı" (9 kez) ve "Teknolojik Gelişmelerin Sözlü Hikâye Anlatıcılığına Etkisi" (4 kez) kodları, dijital medyanın hikâye anlatma biçimleri üzerindeki etkisini ve bu etkilerin kullanıcı deneyimine olan yansımalarını göstermektedir (Jenkins, 2006; Manovich, 2001). Hikâye anlatıcılığının "Toplumsal Koşullar/Bağlam" teması altında yer alan kodları, toplumsal ve kültürel bağlamlarda hikâyelerin köprü işlevi gördüğünü ve modernizasyon süreçleriyle nasıl entegre edildiğini göstermesi bakımından birbirinin ihtiyacını karşılayan iki yaklaşım alanı olarak değerlendirilebilir. "Geleneksel Yöntemler ve Modernizmin Entegrasyonu" (19 kez) kodu, kültürel adaptasyon süreçlerinde hikâyelerin nasıl kritik bir rol oynadığını açıklamaktadır. (Turner, 1980; Van Gennep, 1960). "Öğreticilik" teması altında sıkça karşımıza çıkan "Bir Hafıza Tekniği Olarak Ezgi ve Şiir" (15 kez) gibi kodlar, öğrenme sürecinde hikâye temelli tekniklerin etkinliğini destekleyen önemli göstergelerdir. Eğitim alanında, hikâyelerin kullanımı, bilginin daha akılda kalıcı ve etkileşimli bir şekilde sunulmasına olanak tanırken, öğrenme sürecini de zenginleştirmektedir (Clark & Rossiter, 2008). Daha az kullanılan kodlar içerisinde deney alanları, kültürel ritüellerin anlatı temalarına dahil edilmesi, eğitim süreci problemleri, ideolojik ön yargılar ve etiketlemeler, olumlu kültürel inisiyatifler gibi yine dış etken ve teknik detaylar kullanıldığı görülmektedir. Bu durum bize katılımcı grubunun hikâye anlatıcılığını tanımlarken dış kaynaklı motivasyonları göz önünde bulundurmadığını ve hikâye anlatımına malzeme ve etik değerler üzerinden yaklaştığını göstermektedir. Bu bulgular, interaktif hikâye

anlatıcılığının interaktif ortamlarla nasıl entegre edilebileceğini ele almaktadır. Analiz, özellikle üçü de 'Metafor' alt teması altında bulunan "Ritüel" (49 frekans), "Ortak Bilinç" (43 frekans) ve "Sembolizm" (37 frekans) kodlarının anlatı yapıları içinde baskın bir şekilde kullanıldığını vurgulamaktadır. Bu bulgular, metaforların, ritüellerin ve kolektif bilincin unsurlarının, dijital anlatım stratejilerinde nasıl merkezi bir rol oynayabileceğine dair değerli içgörüler sunmaktadır. Dolayısıyla çeşitli görselleştirme ve etkileşim modelleri geliştirilirken en ön plana çıkan ve değerlendirme açısından özellikle önem verilmesi gereken malzemelerinin metaforik öğelerle kaplı, ortak bilinç, sembolizm gibi örtülü anlam barındıran kültürel unsurlar olduğu görülmektedir.

Bunun yanında, uygun görselleştirme tasarımlarının değerlendirilmesine karşın en az kullanılan kod estetik ve onu da takip eden kod da kamera açılarının etkisi olmuştur. Bu durum bize uygun görselleştirme ve etkileşim modelleri geliştirirken sistemleşmenin ve gerekliliklerin estetik ve görsel anlatım teknikleri tarafında değil anlamsal tarafında bir odaklanma gerektirdiğini göstermiştir.

Literatürde, metaforların dijital ve interaktif medya bağlamındaki kullanımı, kullanıcı deneyimlerini derinlemesine etkileyebilecek stratejik araçlar olarak geniş çapta incelenmiştir (Dickey, 2015). Bu çalışmada elde edilen bulgular, literatürdeki bu görüşü destekler nitelikte olup, özellikle ritüel ve kolektif bilinç unsurlarının kullanıcıların hikâyeyle etkileşimini ve bağlılığını artırabileceğine dair önemli kanıtlar sunmaktadır.

Sonuç olarak, anlatı yapılarının etkili kullanımı için ritüel ve kolektif bilinç gibi unsurların daha yoğun bir şekilde entegre edilmesinin önemi vurgulanmaktadır. Ayrıca bu bulgular, interaktif ortamların ve dijital araçların, anlatı yapılarını nasıl dönüştürebileceği ve bu dönüşümlerin kullanıcılar üzerindeki etkilerini nasıl optimize edebileceği konusunda gelecekteki araştırmalara yön verebilir.

canlı, dinamik bir süreç içerisinde devinim halinde ele alan bir yaklaşımdır (Çobanoğlu, 2010).

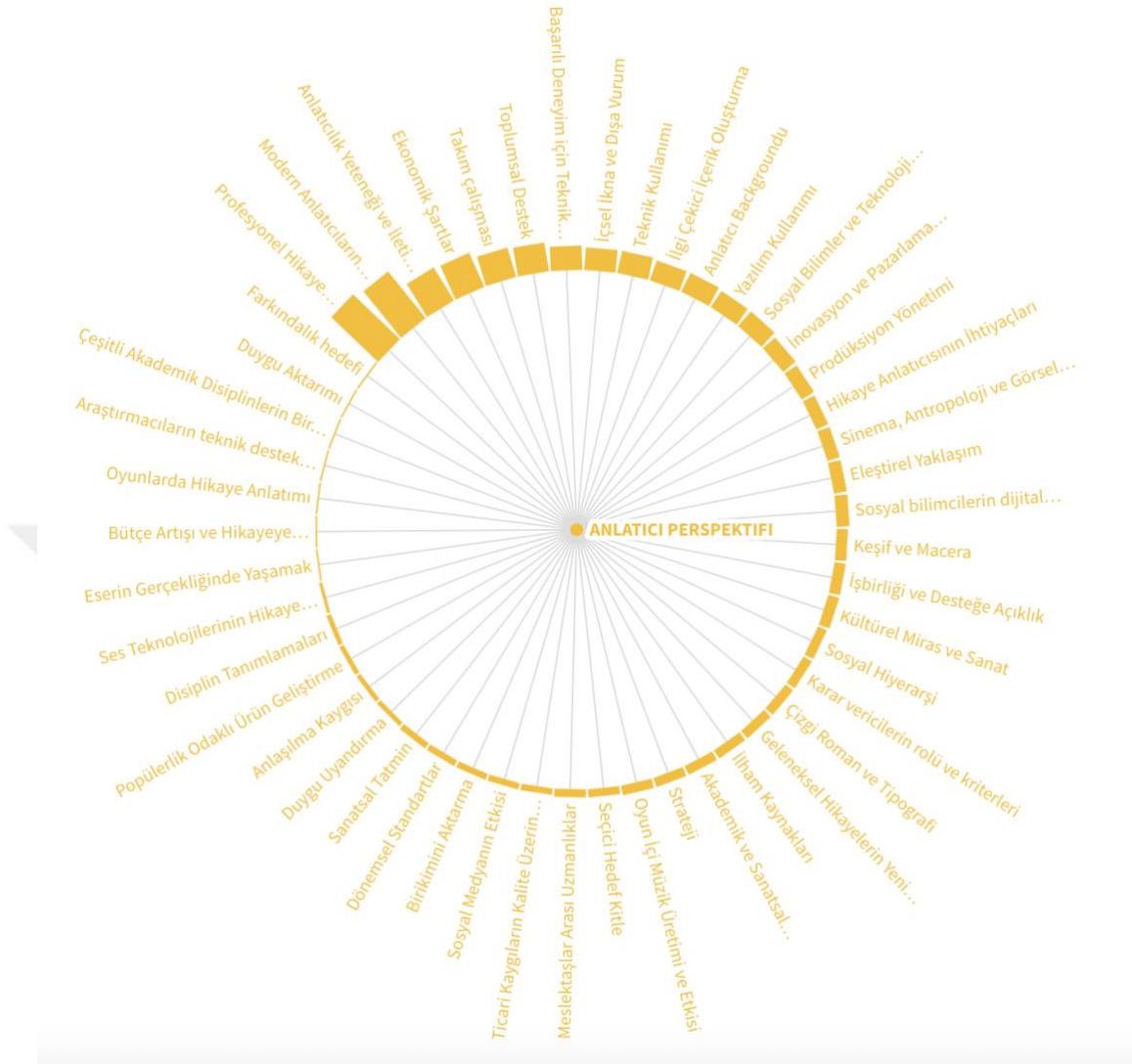
Böylelikle Performans Teori ile derlenen metinlerin yanında anlatıcı, dinleyici ve icra ortamı da önem kazanmaktadır. Fıratlıgil (2012), günümüze kadar yapılan metin merkezli halkbilimi çalışmalarının en önemli özelliğinin bağlamı göz ardı etmeleri olduğunu ifade etmiştir. Metin merkezli kuramlar çerçevesinde yapılan bu çalışmaların metinlerin sahadan derlenmesi, yazıya geçirilmesi ve yazıya geçirilen metinler üzerinde yapısal incelemelerini yapmak, motif ve epizotlarını bulmakla sınırlı kaldığını ve metin merkezli kuramların halkbilimi ürünlerinin canlı ve dinamik yapısını göz ardı ettiklerini belirtmiştir (Fıratlıgil, 2012). Performans Teori ise folkloru; iteratif bir süreç olarak değerlendirmektedir (Maden, 2005). Bu bağlamda AS2 kapsamında en çok kullanılan temanın ‘Kullanıcı Odaklı Tasarım’ olması ve bu tema altında en çok kullanılan kodun “Anlatıcının kitesinden etkilenmesi” kodu olması verisi ışığında; Türk sözlü anlatı geleneğinin icra töresi ile bağlam arasındaki güçlü ilişkisinin tasarımcılar ve sanatçılar tarafında da yüksek bir karşılığı olduğu görülmektedir. Bu durum AS3 kapsamında en çok kullanılan temanın Toplumsal Koşullar/Bağlam olması ile de ilişkilenebilecek bir potansiyel barındırmaktadır. Dolayısıyla sözlü kültürün dijital anlatılar olarak devamlılığında geliştirilecek uygun görselleştirme ve etkileşim modellerinin her daim dinamik kalması ve hedef kitleye göre kendini dönüştürebilmesi önem arz etmektedir. Devamında, ikinci olarak en çok kullanılan kodun ‘mekânın etkileşimi’ olduğu görülmektedir. Bulunduğunuz mekânın bizimle nasıl iletişime geçtiği, hikâyeyi nasıl bir ortamda deneyimlediğimiz, hikâyenin bizi hangi mesajlarla çevrelediği hikâyenin etkileşim modellerinin gelişmesini ve anlatı içeriklerinin somutlaştırılmasını önemli ölçüde etkileyen bir unsurdur.

Bu kapsamda en az kullanılan kod ise ‘Kitle Aracı Olarak Birincil Sözlü Kültür Ortamları’, ‘Etkileşimi Destekleyen Mecra’, ‘Kültürel Gelişim’, ‘Geleneksel İletişimin Sınırlı Erişimi’, ‘Doğal Ortamda Kendi Kendine Öğrenme’ kodları sırasıyla takip etmektedir. Fakat, tema altında kod çeşitliliği yüksek olsa da bu sayılan kodlar diğer kodlardan özellikle az sayıda kullanılmamıştır. Bu tema altında, ön plana çıkan ve/veya fark atan belli kodlar harici, genel olarak fazla çeşitte kod kullanılsa da kodların çoğu birbirine yakın sayıda kullanılmıştır. Tema kapsamında her koddan az ama fazla çeşitte kod kullanımı üzerine bir denge olduğu gözlemlenmektedir. Diğer yandan, "Öğreticilik İşlevi" (1), "Kültürel Gelişim" (2) ve "Etkileşimi Destekleyen

Mecra" (3) gibi kodların düşük frekanslara sahip olması bu yönlerin interaktif tasarımlarda yeterince vurgulanmadığını veya göz ardı edildiğini düşündürebilir. Bu durum, literatürde de benzer şekilde yansıtılmaktadır; örneğin, Clark ve Mayer (2003) tarafından yapılan çalışmalar, interaktif hikayelerin öğretici potansiyelinin sıkça gözden kaçırıldığını belirtmektedir. Bu gözlemler, interaktif hikâye anlatıcılığının kullanıcı deneyimi üzerindeki etkilerini derinlemesine anlamamızı sağlar. Kullanıcıların hikâye sürecine daha fazla dahil olmaları ve daha sürükleyici deneyimler yaşamaları, teknolojinin bu alandaki evriminde belirleyici rol oynar. Tasarımcılar ve araştırmacılar için bu, kullanıcı odaklı tasarım yaklaşımlarını iyileştirmeleri ve interaktif hikâye anlatıcılığını modern medya araçları içinde daha merkezi bir konuma taşımaları için önemli bir fırsattır (Murray, 2017).

Sonuç olarak, bu bulgular, interaktif hikâye anlatıcılığı pratiklerinin ve teorilerinin, sözlü kültürün dijitalleşmesi bağlamında kullanıcı deneyiminin nasıl devinim içerisinde şekilleneceği ve gelişeceği konusunu bir soru işareti olarak karşımıza çıkarmıştır. Bu alana yönelik araştırmalar, sözlü hikâye anlatıcılığını, eğitimden eğlenceye kadar geniş bir yelpazede uygulamalar için daha etkili bir araç haline getirebilir.

Şekil 22. Araştırma Sorusu 2: Anlatıcı Perspektifi Teması Diyagramı



Araştırma Sorusu 2 kapsamında sözlü hikâye anlatıcılığının interaktif ortamlarla ilişkilenebilmesi için uygun görselleştirme ve etkileşim modelleri tasarımlarının gerekliliklerine odaklanılan Şekil 20 üzerinden yapılan analize göre, tema ve AS2 ilişkisinin en önemli bulguları arasında "Profesyonel Hikâye Anlatıcılığı" (40 frekans) ve "Modern Anlatıcıların Kültürel Kodlara Hâkim Olması" (37 frekans) kodları yer almaktadır. Bu bulgular, profesyonel hikâye anlatıcılığının ve anlatıcıların kültürel kodlar üzerindeki otoritelerinin, interaktif ortamların evriminde ve dijital hikâye anlatımı pratiklerinde merkezi bir yer tuttuğuna işaret eder. Araştırma, anlatıcıların profesyonelliğinin sadece sanatsal yetkinliklerini değil, aynı zamanda teknolojik araçları etkili bir biçimde kullanabilme becerisini de kapsadığını gösterir. Bu da teknolojinin hikâye anlatıcılığındaki yerinin önemini vurgular.

Ryan(2001) ve Manovich (2002), *medya dilinin ve anlatım tekniklerinin kullanıcı etkileşimi üzerindeki etkilerine ışık tutar*. Özellikle Manovich, yeni medya unsurlarının hikâye anlatımı stratejilerine entegrasyonunun nasıl ele alınması gerektiği üzerine yoğunlaşmıştır. Bu iki çalışma, tabloda belirtilen "Profesyonel Hikâye Anlatıcılığı" ve "Modern Anlatıcıların Kültürel Kodlara Hâkim Olması" gibi yüksek frekanslı kodların önemini destekleyen argümanlar sunar. Bu bulgular, hikâye anlatıcılığının profesyonellik ve kültürel duyarlılık açısından belirgin bir standart talep ettiğini ortaya koymaktadır. Bilhassa profesyonel hikâye anlatıcılarının kimliklerinin ve yeteneklerinin etkili bir anlatım için kritik öneme sahip olduğu anlaşılmaktadır.

Anlatıcıların iletişim becerileri ve ekonomik koşulları gibi motivasyonel faktörler de sıkça vurgulanmaktadır. Bu, hikâye anlatıcılığının yalnızca sanatsal bir faaliyet olmadığını, aynı zamanda ekonomik bir çıkar ve mesleki bir kimlik gerektirdiğini göstermektedir.

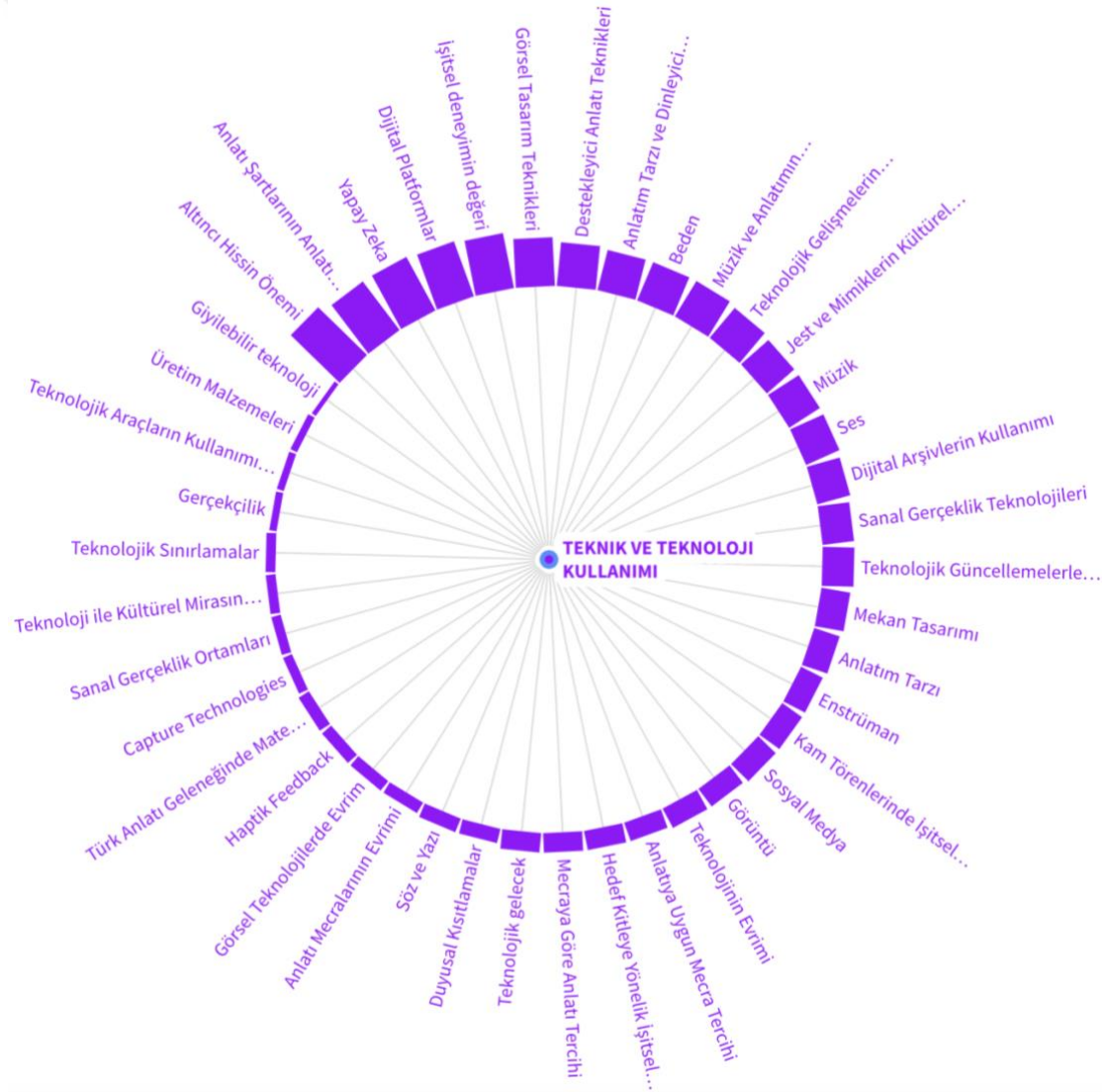
Değerlendirme, aynı zamanda "Anlatıcılık Yeteneği ve İletişim Becerileri" (24 frekans) ve "Ekonomik Şartlar" (23 frekans) kodları da ön plana çıkmıştır. Bu kodlar, interaktif hikâye anlatımında sanatsal ve ekonomik faktörlerin iç içe geçtiğini ve anlatıcının kişisel yeteneklerinin yanı sıra, projeye yatırım yapabilme kapasitesinin de başarıda önemli bir rol oynadığını gösterir. 'Üretim Süreci' alt teması altında yer alan kodlar (örneğin 'Takım Çalışması', 'Teknik Kusursuzluk' ve 'Yazılım Kullanımı'), bu alandaki çalışmaların teknik yeterlilik ve disiplinler arası iş birliği gerektirdiğine dikkat çekmektedir. (Tema ve kodların detaylı ilişkisi ve dökümü için bkz. Ek 4.) Bu durum, interaktif ortamların ve teknolojik araçların hikâye anlatımında artan bir şekilde entegre edildiği ve önem kazandığı anlamına gelir. Karşılaştırmalı literatür değerlendirmesi, hikâye anlatıcılığının interaktif medya ve dijital platformlar üzerinden evrimini ve bu evrimin kullanıcı deneyimine etkilerini daha ayrıntılı bir şekilde anlamlandırmak için faydalı olabilir. Özellikle, sinema ve sosyal bilimler gibi çeşitli disiplinlerden yararlanan anlatıcıların, kültürel kodlara olan hakimiyetleri ve teknolojiyi kullanma yetenekleri, hikâye anlatımını daha dinamik ve etkileşimli hale getirebilir. İnteraktif ortamların sağladığı çeşitlilik ve çok yönlülük, bu alandaki anlatıcıların hikayelerini daha geniş ve çeşitli kitlelere ulaştırma potansiyelini artırmaktadır.

İnteraktif hikâye anlatıcılığı, anlatıcıların profesyonel kimliklerini ve teknik yeteneklerini ön plana çıkaran bir alan olarak evrilmekte ve bu evrim, kullanıcıların

hikayelerle etkileşim biçimlerini dönüştürmektedir. Bu alandaki araştırmaların teknolojik gelişmeler ve kültürel anlayışlarla uyumlu olarak sürekli güncellenmesi gerekmektedir.

Sonuç olarak, bu değerlendirme, interaktif hikâye anlatıcılığının, sözlü kültürün ve anlatıcı niteliklerinin, kullanıcı etkileşimi ve medya teorileri bağlamında daha iyi anlaşılmasına katkı sağlamaktadır. (Bkz. Ek 4) Profesyonellik, kültürel hakimiyet, iletişim becerileri ve ekonomik faktörler gibi çok boyutlu özellikler, dijital çağın anlatıcı pratiklerini şekillendiren temel unsurlar olarak ortaya çıkmaktadır. Bu kodlar, interaktif ortamlar için geliştirilecek hikâye anlatım modellerinin tasarımında dikkate alınması gereken kritik öğelerdir.

Şekil 23. Araştırma Sorusu 2: Teknik ve Teknoloji Teması Diyagramı



Araştırma Sorusu 2 kapsamında Sözlü hikâye anlatıcılığının interaktif ortamlarla ilişkilendirilmesi ve bu bağlamda gerekli görselleştirme ve etkileşim modelleri tasarımları

üzerine gerçekleştirilen değerlendirmede, “Teknik ve Teknoloji Kullanımı” odağında "Altıncı Hissin Önemi", "Anlatı Şartlarının Anlatı Tavrına Etkisi" ve "Yapay Zekâ" kodlarının en yüksek frekanslara sahip olması, bu alanların etkileşimli hikâye anlatımı için kritik önem taşıdığını gösterir. "Altıncı Hissin Önemi" kodu, kullanıcıların derin duygusal ve sezgisel yanıtlarını harekete geçirebilen etkileşimli hikâyelerin gücüne işaret eder. Bu kodun yüksek frekansı, hikâye anlatıcılarının, kullanıcıların duygusal ve sezgisel deneyimlerini zenginleştirecek materyalleri ve görselleştirme tekniklerini özenle seçmeleri gerektiğini düşündürür. Örneğin, görsel ve işitsel unsurların, anlatının atmosferini ve tonunu oluşturmak için kullanılma stratejisi, kullanıcı deneyimini derinleştirecek bir tasarımın parçası olmalıdır. Bu durum bize uygun etkileşim modelleri tasarlarırken sezgiselliğin ne kadar önemli olduğunu göstermektedir. Bu temaların sıklıkla ele alınması, hikâye anlatıcılığının duyuşal-motor beceriler ve geri bildirimler üzerinde yoğunlaşmasını da bu açıdan değerlendirmeyi gerektirmiştir. Bu perspektifte yapılan çalışmalar dijital hikâye anlatımı etkinliklerinin kullanıcıların sezgisel algılarını artırdıklarını göstermiştir (Xu vd., 2011). Tasarım disiplininde, kullanıcıların değerlerini ve duygularını hedef alan yansıtıcı tasarım öğeleri ile içerik oluşturma, kullanıcıların görülüp anlaşıldıklarını hissetmelerini sağlayan önemli bir unsurdur (Vinney, 2023). Dolayısıyla sezgisellik kavramı bu anlamda da ön plana çıkmaktadır.

İnteraktif hikâye anlatımının kullanıcıları derinlemesine etkileme kapasitesine dair önemli bulgular sunan araştırmalar bulunmaktadır. Örneğin, interaktif belgesellerin kültürel mirasın sürdürülebilirliği ve kullanıcı etkileşimi açısından nasıl değerli araçlar haline gelebileceğini vurgulayan bir çalışmada kültürel miras, kullanıcıların hikâyeye olan katılımını ve içeriğin zenginleştirilmesini artırarak etkileşimli medya kullanımını desteklemektedir (Podara vd., 2021).

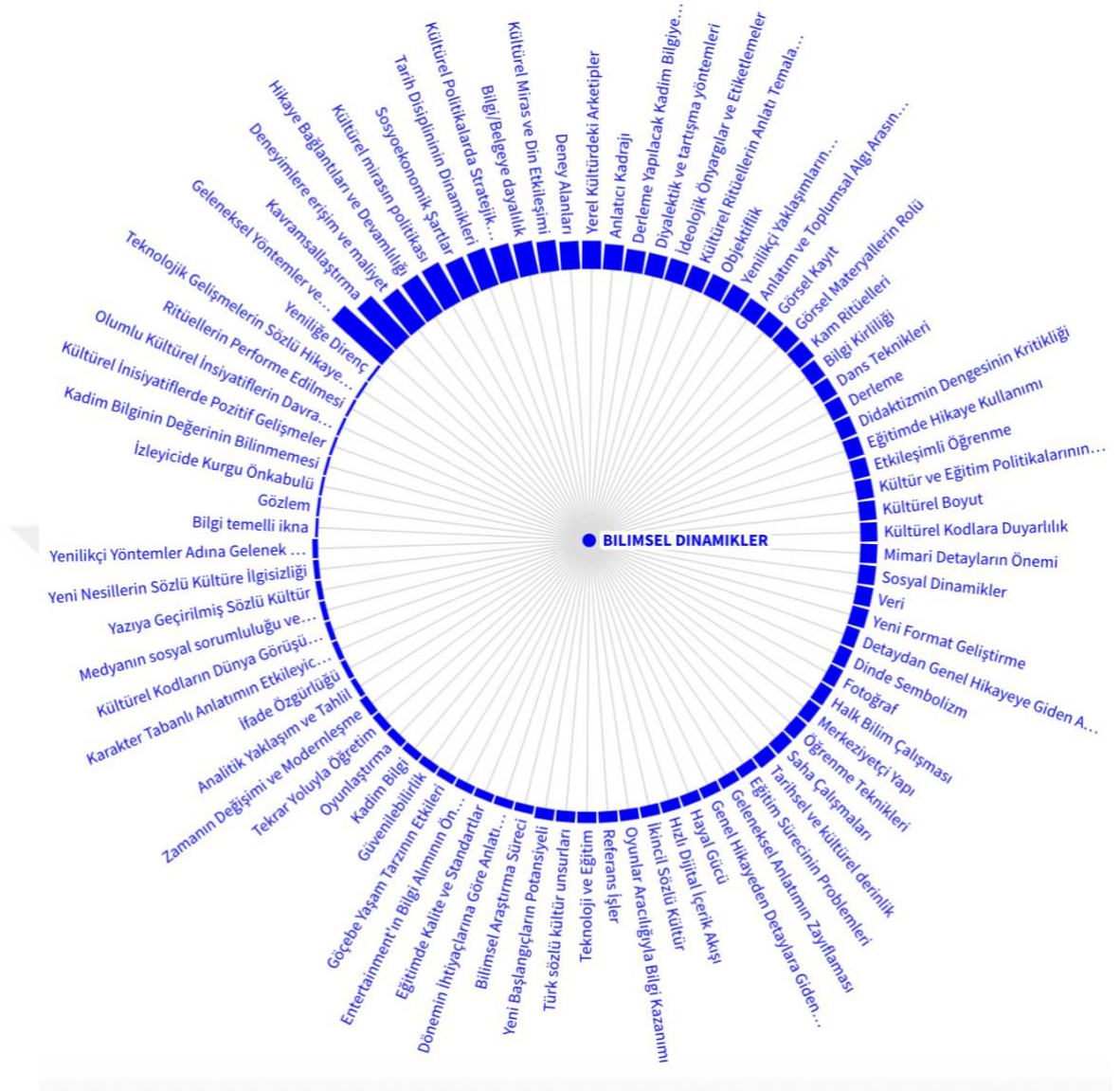
Tema kapsamında anlatı şartlarının anlatı tarzına etkisine de yüksek önem gösterilmiştir. Bu kodun teknik ve teknoloji kullanımı teması altında ikinci sırada kullanılması, insan odaklı tasarım teması altındaki, “Anlatıcının Kitlesinden Etkilenmesi” koduyla tutarlı bir ilişki bulunmaktadır. "Anlatı Şartlarının Anlatı Tavrına Etkisi" kodunun çok sayıda kullanılması, anlatı tarzının ve etkileşimli öğelerin, kullanıcının hikâyeye olan bağlantısını nasıl şekillendirdiğini ve etkilediğini gösterir. İnteraktif ortamlar için hikâye anlatımı tasarlarırken, kullanıcı etkileşimine açık bir üslup benimsemek ve anlatıcının tavrını, mecranın imkânlarına göre uyarlamak

önem taşır. Dahası, teknoloji odaklı temaların analizi, "Yapay Zekâ" ve "Dijital Platformlar"ın hikâye anlatım teknikleri üzerindeki etkilerini de ortaya koymaktadır. Yapay zekâ teknolojilerinin entegrasyonu, anlatılara dinamik ve kişiselleştirilmiş bir boyut kazandırmakta, bu da kullanıcıların deneyimlerine proaktif bir şekilde uyum sağlamasını mümkün kılmaktadır. Bu proaktivite Ryan (2009) tarafından, "Shakespeare'in tüm karakterleri kontrol edemedi Hamlet'i yazmak zorunda kaldığını hayal edin!" analojisi üzerinden kullanıcıların yapmaya veya söylemeye karar verdiği her şeyi işleyebilmek için mevcut sistemlerin yeteneklerinin çok ötesinde bir yapay zekâ ve bu girdiyi kaliteli bir olay örgüsüne entegre edebilmek için en iyi romancıların ve oyun yazarlarının hayal gücünün çok ötesinde bir yaratıcılık gerektiği eleştirisi ile ifade edilmiştir. Ryan'ın eleştirisi aynı zamanda bu alandaki teknik imkanların potansiyelini de vurgu yapmaktadır. Dolayısıyla, "Yapay Zekâ" kodunun çok kullanılması, hikâye anlatımında teknolojik araçların kullanımının artan rolüne ve potansiyeline de dikkat çeker. Yapay zekâ, kullanıcının tercihlerine ve davranışlarına göre kişiselleştirilmiş hikâye deneyimleri yaratabilir ve böylece etkileşimli hikâyeler daha dinamik ve uyarlanabilir hale gelebilir. Bu kod, teknolojinin anlatıcıların rolünü ve hikâye anlatım metodolojilerini nasıl dönüştürebileceğinin bir işareti olarak değerlendirilebilir. Ryan (2008) da anlatıdaki ve anlatma eylemindeki biliş anlamaya çalışan yapay zekâ teorilerini ele almak faydalı olacağını belirtmiştir.

Bu yaklaşım, interaktif hikâye anlatıcılığının geleceğinin, teknolojinin sunduğu yeni olanaklarla şekillendiğini ve bu teknolojilerin, hikâye anlatımı pratiğine derinlik ve çeşitlilik kattığını göstermektedir. İnteraktif hikâye anlatıcılığında kullanılan teknik ve teknoloji odaklı yaklaşımların detaylı incelenmesi, bu alanın evrimini ve bu evrimin kullanıcı deneyimi üzerindeki etkilerini derinlemesine anlamamızı sağlar. Gelişen teknolojilerin ve etkileşimli ortamların hikâye anlatıcılığına entegrasyonu, kullanıcıların anlatılarla etkileşimini kişiselleştirilmiş ve anlamlı hale getirerek, daha zengin kullanıcı deneyimleri yaratılmasına olanak tanır (Xu vd., 2011). Bu evrim, anlatı tekniklerinin ve kullanılan materyallerin gelişimini destekler ve anlatıcılık pratiğini yeni boyutlara taşır.

Sonuç olarak, sözlü hikâye anlatıcılığının interaktif ortamlarla entegrasyonunda görselleştirme ve etkileşim modelleri tasarımının, kullanıcı deneyimini zenginleştiren, kişiselleştiren ve anlatının duygusal etkisini artıran unsurlara odaklanması gerektiği belirlenmiştir.

Şekil 24. Araştırma Sorusu 2: Bilimsel Dinamikler Teması Diyagramı



Araştırma Sorusu 2 kapsamında sözlü hikâye anlatıcılığının interaktif ortamlarla ilişkilendirilmesi için uygun görselleştirme ve etkileşim modelleri tasarımlarının gerekliliklerine odaklanılan sorular kapsamında en fazla kod çeşitliliği ile kullanılan ana tema Bilimsel Dinamikler olmuştur. Bu doğrultuda en çok tercih edilen kodların "Geleneksel Yöntemler ve Modernizmin Entegrasyonu", "Kavramsallaştırma", "Deneyimlere Erişim ve Maliyet", "Hikâye Bağlantıları ve Devamlılığı" ve "Kültürel Mirasın Politikası" olduğu tespit edilmiştir. Bu kodların yüksek frekanslı olması, interaktif hikâye anlatıcılığı alanında bu temaların özellikle önemli olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla sözlü kültür unsurlarının interaktif ortamlarda aktarılmasına odaklanan bir çalışmada uygun görselleştirme ve etkileşim modellerinin

kavramsallaştırma metoduyla geliştirilmesinin en verimli metodolojilerden biri olacağı ortaya çıkmıştır.

Kavramsallaştırma ve hikâye bağlantılarına odaklanması, interaktif ortamlarda hikâye anlatımının nasıl yapılandırılması gerektiğine dair metodolojik bir çerçeve sunar. Bu çerçeve, kullanıcıların hikâyeler arası geçişleri ve olay örgülerini nasıl algıladıklarını anlamak için kritik öneme sahiptir. Murray (1997) tarafından öne sürülen "diyalektik interaktivite" teorisi, kullanıcıların hikâye içindeki seçimlerinin anlatının akışını nasıl etkilediğini açıklar. Bu teori, "Kavramsallaştırma" ve "Hikâye Bağlantıları ve Devamlılığı" gibi temalarla doğrudan ilişkilidir.

"Geleneksel Yöntemler ve Modernizmin Entegrasyonu" kodunun yüksek frekansı, interaktif hikâye anlatıcılığının geleneksel anlatı teknikleri ile modern teknolojik araçların birleştirilmesinde önemli bir rol oynadığını işaret eder. Bu, kullanıcı deneyimi açısından, teknolojinin geleneksel hikâye anlatma tekniklerini nasıl dönüştürebileceği veya yeni anlatım şekilleri yaratabileceği üzerinde düşünülmesi gereken bir konudur. Kullanıcılar, interaktif ortamlarda hikâyeler arasında gezinirken, kendi tercihleri ve eylemleriyle hikâyenin yönünü belirleyebilirler. Bu durum, interaktif ortamların anlatı yapıları üzerinde ne kadar güçlü bir etkiye sahip olabileceğini göstermektedir. Jenkins (2006) tarafından tanımlanan "katılımcı kültür" kavramı, kullanıcıların hikâye oluşturma sürecine aktif olarak katılmalarını ve böylece hikâyenin gelişimini yönlendirmelerini vurgular. Bu, "Geleneksel Yöntemler ve Modernizmin Entegrasyonu" temalı kodun sıklıkla karşımıza çıkmasının nedenlerinden biri olabilir; zira bu kod, teknolojik araçlarla zenginleştirilmiş geleneksel anlatım yöntemlerinin nasıl harmanlanabileceğine dair içgörüler sunar.

Ek olarak, "Deneyimlere Erişim ve Maliyet" teması, dijital bölünme ve erişilebilirlik konularını gündeme getirir. Hassenzahl ve Tractinsky (2006) tarafından yapılan çalışmalar, kullanıcı deneyiminin kalitesinin, teknolojiye erişim imkânları tarafından nasıl şekillendirildiğini ortaya koyar. Erişilebilir ve bütünsel tasarım pratikleri, daha geniş bir kitleye hitap eden interaktif hikâye anlatım projelerinin başarısı için kritik önem taşır. Deneyimlere erişim ve maliyetin vurgulanması, interaktif hikâye anlatıcılığının daha geniş bir kitleye ulaşması için engellerin üstesinden gelinmesi gerektiğini gösterir. Bu durum, eğitimde ve kültürel mirasın korunması ve aktarılmasında önemli bir faktördür. Kültürel mirasın politikası kodunun sıklıkla kullanılması, hikâyelerin kültürel ve sosyal bağlamlarda nasıl şekillendiği ve bu

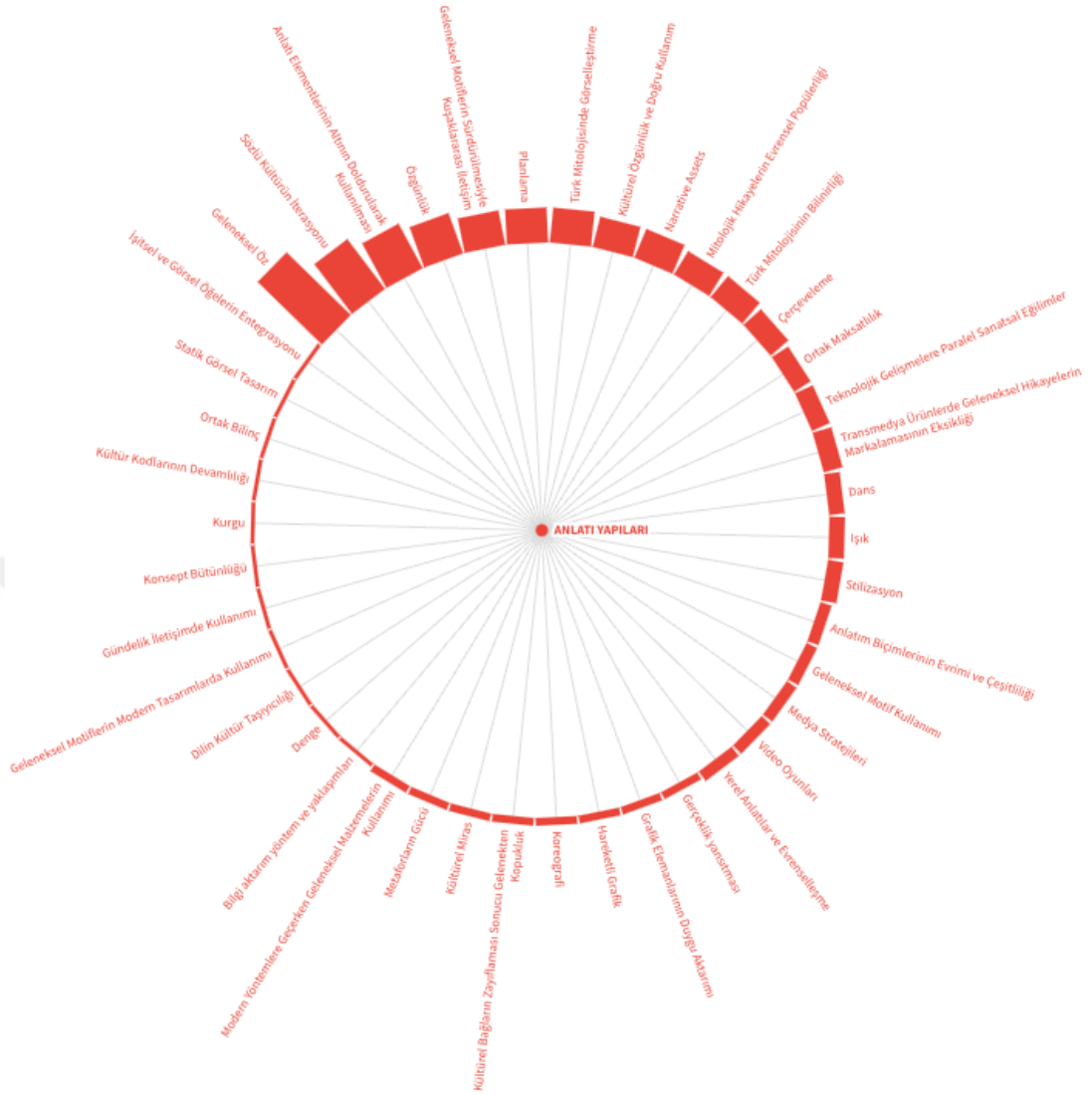
bağlamların interaktif hikâye anlatımı pratiklerine nasıl yansıtıldığı konusunda derinlemesine bir bakış açısı sunar. Bu bakış açısı, interaktif hikâye anlatıcılığının, kültürel kimliklerin korunması ve iletiminde nasıl stratejik bir rol oynayabileceği üzerine düşündürür. Kültürel mirasın politikası, hikâye anlatımının ve kültürel değerlerin korunması bağlamında incelendiğinde, Appadurai'nin (1996) "kültürün küreselleşmesi" teorisine paralellik gösterir. Kültürel öğelerin dijital ve interaktif platformlar aracılığıyla nasıl yeniden şekillendirilebileceği ve bu sürecin toplumsal değerler üzerinde nasıl etkili olabileceği, bu kodun sıklıkla kullanılmasının altında yatan temel motivasyonlardan biridir.

Bu bulgular, ilgili literatürle kıyaslandığında, interaktif hikâye anlatıcılığının evrimini ve kullanıcı deneyimine olan etkilerini daha iyi anlamak için bir temel oluşturabilir. Özellikle teknolojinin hikâye anlatımına entegrasyonunun, geleneksel anlatım tekniklerini nasıl dönüştürdüğü veya yeni kullanıcı deneyimleri yarattığı, akademik çalışmalarda daha detaylı incelenmeye açık bir alandır. Bu temaların ve kodların derinlemesine incelemesi, interaktif hikâye anlatıcılığının gelecekteki gelişim yönlerine de ışık tutar. Teknolojinin anlatı pratiği içindeki rolünün, kullanıcı deneyimi, kültürel aktarım ve eğitim metodolojileri üzerinde nasıl dönüştürücü bir etki yaratabileceğini anlamak, bu alandaki araştırmalar için zengin bir zemin sunar.

5.1.3. Araştırma Sorusu 3

Tüm temalar altında Araştırma Sorusu 3'e cevap arayan sorulara (S16, S17, S18, S19 VE S20) verilen cevaplar kapsamında kullanılan temaların kodlarıyla kullanımına dair bir ön izleme sunmaktadır. Bu temalar altında kodların kullanımı ile ilgili detaylı incelemeler şekil 25, şekil 26, şekil 27, şekil 28 ve şekil 29 üzerinde yapılmıştır.

Şekil 25. Araştırma Sorusu 3: Anlatı Yapıları Teması Diyagramı



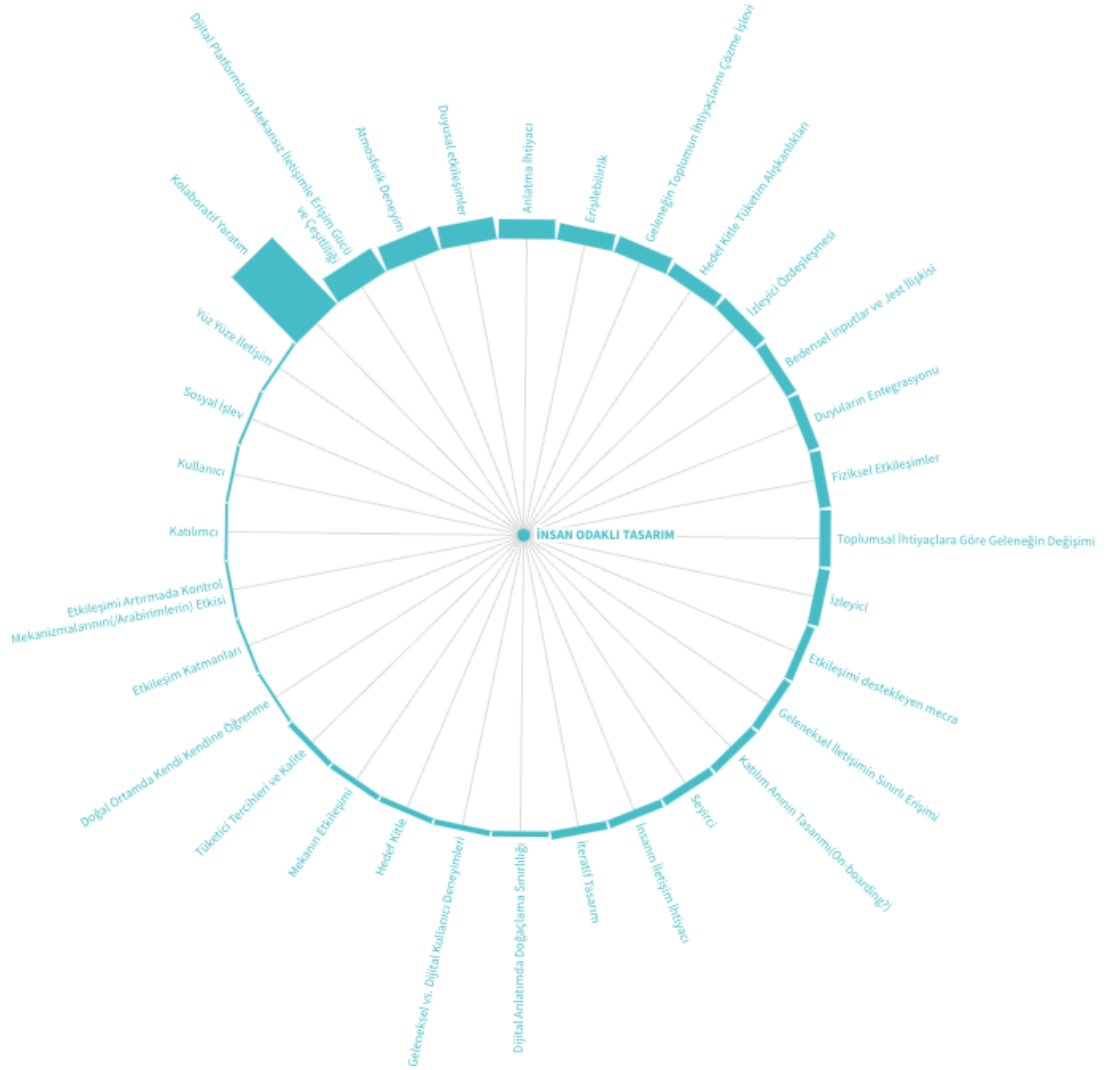
Yeni teknolojilerin potansiyeline anlatı yapıları teması altında baktığımızda en önemli unsurun devamlılık olduğu ortaya çıkmıştır. Daha sonrasında bunu anlatı dinamikleri ve görsel anlatım takip etmektedir. Kompozisyon, sözlü anlatım ve metafor temaları ise bu soru bazında oldukça az değerlendirilmiştir. Bu durum bize metaforik yapıların sözlü ifadeleri ve kompozisyon elementlerinin teknoloji kullanımından bağımsız değerlendirildiğini göstermektedir. Bunun yanında teknolojinin anlatıların devamlılığına ve sürekli ulaşılabilirliğine hizmet etmesi gerekliliği de ön plana çıkmaktadır. Sözlü kültürden dijital anlatıya bir aktarımı değerlendirerek yeni teknolojilerin potansiyelini sorguladığımızda, anlatı yapıları temasında kullanılmış kodların nicel analizi, dijital platformlarda sözlü anlatıların temsil biçimleri ve bu temsillerin geleneksel unsurlarla nasıl entegre edildiği hakkında kapsamlı bir perspektif sunar.

Bu bağlamda en çok kullanılmış kod Devamlılık alt temasında bulunan “Geleneksel Öz” (23) kodudur. Bu kodun yüksek frekansı, dijital anlatılar içerisinde geleneksel öğelerin muhafazasına ve bu öğelerin sürekli olarak ve özüne sadık bir biçimde yeniden üretilmesine işaret eder. Söz konusu bulgu, Halbwachs'ın kolektif hafıza teorisiyle uyumlu olup, dijital ortamlarda kültürel öğelerin sürekliliğinin, toplumsal hafızanın korunmasına katkı sağladığını gösterir (Halbwachs, 1992).

İkinci olarak “Sözlü Kültürün İterasyonu” (16) kodu karşımıza çıkmaktadır. İteratif kullanım, dijital platformlarda tekrarlanan hikâye anlatımı tekniklerinin devinimini ve etkileşimli doğasını vurgular. Bu bulgular, Jenkins'in transmedya hikâye anlatımı üzerine çalışmalarıyla paralellik gösterir; Jenkins, çeşitli medya araçlarının entegrasyonunun, hikayelerin daha geniş kitlelere ulaşmasını ve daha fazla katılımcılık sağlamasını öne sürmüştür (Jenkins, 2006).

Sık kullanılan kodların aksine ‘Kültürel Bağların Zayıflaması Sonucu Gelenekten Kopukluk’ ve ‘Statik Görsel Tasarım’ gibi kodların az kullanılması, kültürel bağların zayıflaması, geleneksel motiflerin azalan kullanımını açıklar niteliktedir. Bu, dijitalleşmenin bazı kültürel öğelerin erozyonuna neden olabileceğine dair literatürdeki tartışmalara işaret eder (Borgman, 2003). Dolayısıyla yeni teknolojilerin potansiyeli açısından statik görsel imgelemlerdense iteratif ve kültürel imgelemlerin desteklendiği araçların tercih edilmesinin daha uygun olduğu gözlemlenmiştir. Dijital teknolojilerin anlatı yapılarına entegrasyonu literatürde genellikle olumlu olarak değerlendirilse de, bu entegrasyonun kültürel öğelerin doğru şekilde yansıtılması için dikkatli bir şekilde yönetilmesi gerektiği belirtilmektedir. Dijital ve interaktif hikâye anlatıcılığının evrimi, kullanıcı deneyimini zenginleştirirken, bu sürecin aynı zamanda kültürel derinlik ve anlam bütünlüğünü koruması gerekmektedir (Murray, 1997).

Şekil 26. Araştırma Sorusu 3: İnsan Odaklı Tasarım Teması Diyagramı



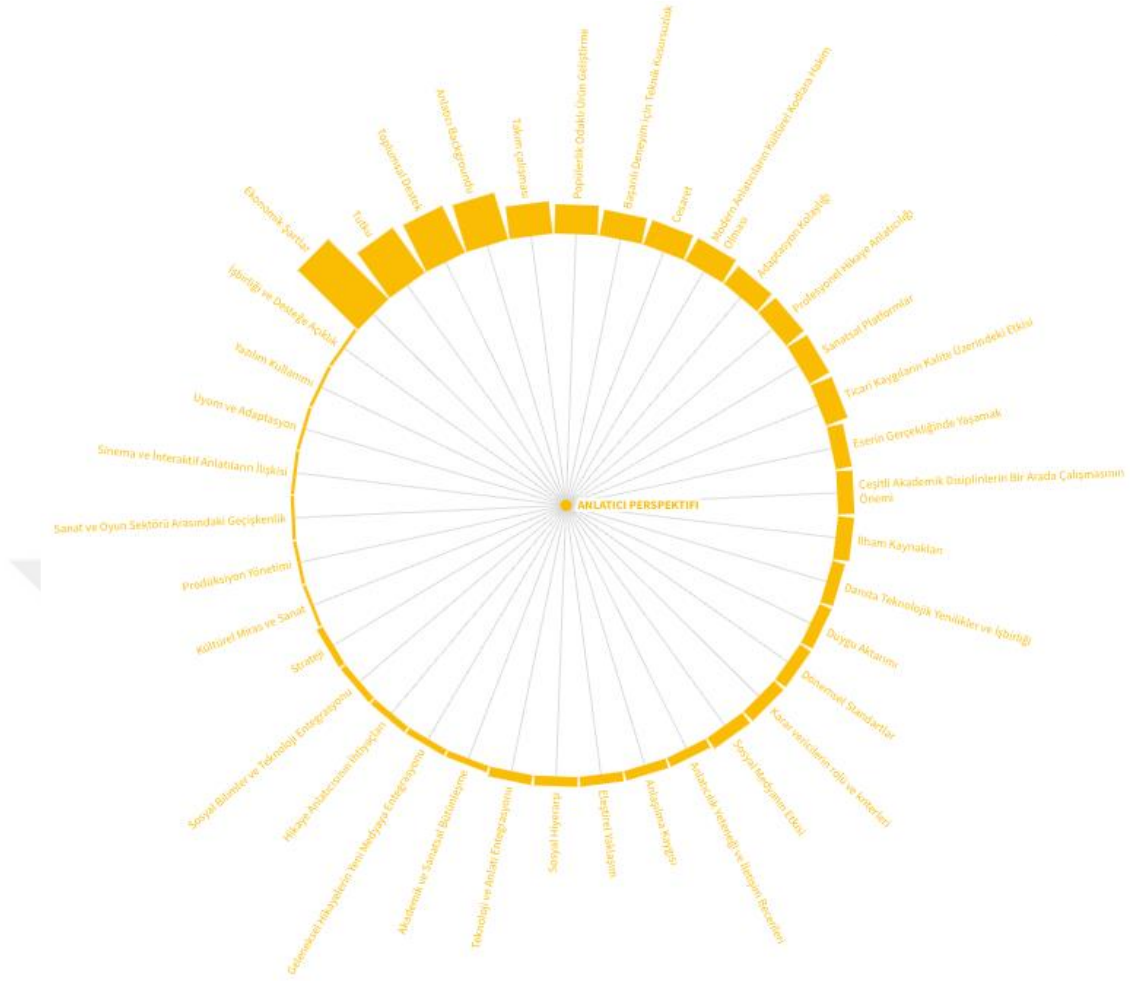
Yeni teknolojilerin potansiyeli doğrultusunda, ‘İnsan Odaklı Tasarım’ temasına odaklandığımızda en çok kullanılan tema ‘Kullanıcı Odaklı Tasarım’ olmuştur. Katılımcıların yine kitlelerini önemseyerek ve onların teknoloji ulaşımını değerlendirerek yeni teknolojilere baktığını buradan görmekteyiz. (Detaylı listeleme için Ek 5.) Açık ara farkla en çok kullanılan kod ise İnteraktivite teması altındaki "Kolaboratif Yaratım" kodu olmuştur. Bu durum interaktif ortamların kullanıcıların katılımını ve yaratıcılığını teşvik eden ve öğrenme deneyimini kuvvetlendiren platformlar olarak işlevlerini gösterir niteliktedir (Huang vd., 2017). Yeni teknolojilerin potansiyeli ışığında kolaboratif yaratımın ön plana çıkması bize kullanıcıların iş birliğine ve kolektif yaratıcılığı ile birlikte nasıl daha etkili ve anlamlı hale gelebileceğini gösterir.

Diğer yandan, "Dijital Platformların Mekansız İletişimle Erişim Gücü ve Çeşitliliği" temalarının belirginliği, dijital araçların erişilebilirlik ve çeşitlilik açısından sunduğu avantajları vurgular. Bu durum, dijital platformların geleneksel anlatım tekniklerinin ötesine geçerek çok daha geniş bir kullanıcı kitlesine ulaşabilme imkânı tanıdığını gösterir.

Bu kodun popülaritesi, "Yüz Yüze İletişim" gibi daha geleneksel dinamikleri ifade eden kodların nadir kullanımını da göz önünde bulundurduğumuzda, dijital ortamların yüz yüze etkileşimlerin sağladığı derinlik ve samimiyeti karşılayabilecek potansiyelde görüldüğü saptanmıştır. Bu gözlem, teknolojinin insanlar arası doğrudan iletişimi ne derecede tamamlayabildiğine veya tamamlayamadığına dair var olan literatürel tartışmalara katkıda bulunur. Literatüre yapılan genel atıflar çerçevesinde, bu bulguların interaktif hikâye anlatıcılığının kullanıcı deneyimini dönüştürme biçimini ve kullanıcıların yaratıcı süreçlere daha etkin katılımlarının nasıl sağlanabileceğini detaylandığı görülür. İnteraktif teknolojiler, kullanıcıların anlatı içeriğini kişisel tercihler ve yaratıcı katkılarla şekillendirmelerine imkân tanıyarak, hem hikâye anlatıcılığının evrimine katkıda bulunur hem de kullanıcı deneyimini zenginleştirir (Xu vd., 2011). Bu durum da hem kolaboratif yaratım süreçlerini destekleyecek hem de dijital platformların niteliklerini besleyecek teknolojik kullanımlara katılımcılar tarafından önem verildiğiniz bize göstermektedir.

Sonuç olarak, interaktif hikâye anlatıcılığı ve insan odaklı tasarım arasındaki bu sinerji, kullanıcı ihtiyaçlarını daha derinlemesine anlama ve bu ihtiyaçları karşılama konusunda önemli fırsatlar sunabilir. Bu değerlendirme, alandaki gelecekteki araştırmalar ve pratik uygulamalar için yol gösterici olabilir ve kullanıcı deneyimini optimize etme stratejilerinin geliştirilmesine katkı sağlayabilir.

Şekil 27. Araştırma Sorusu 3: Anlatıcı Perspektifi Teması Diyagramı



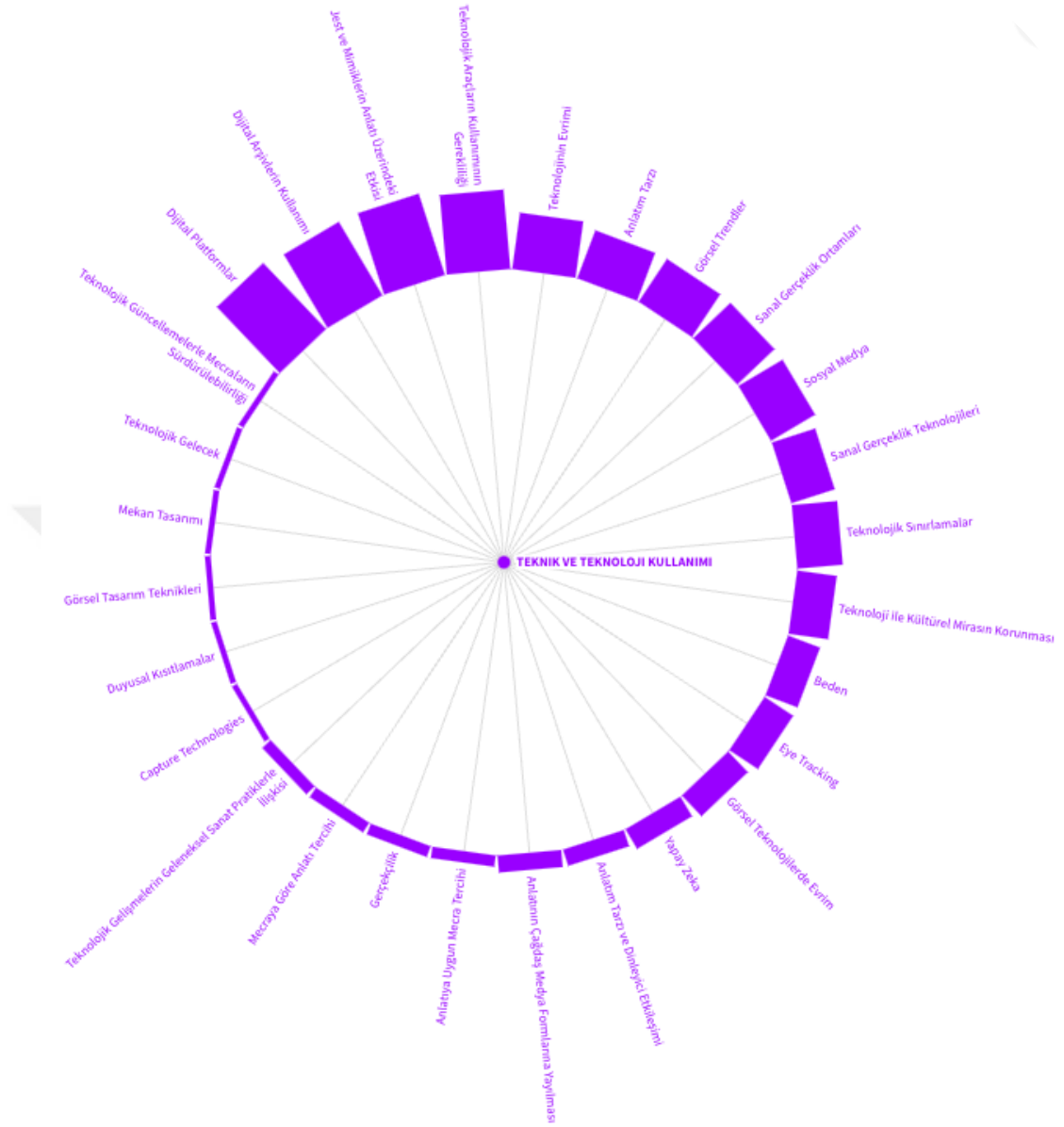
Yeni teknolojilerin potansiyelini anlatıcı perspektifinden değerlendirdiğimizde en önemli kodun “Ekonomik Şartlar” olduğunu görmekteyiz. Analiz sonuçlarına göre, "Ekonomik Şartlar" (26 frekans), "Tutku" (17 frekans), ve "Toplumsal Destek" (16 frekans) kodları en sık kullanılanlar arasında yer almaktadır. Bu durum, anlatıcıların motivasyonlarının ve niteliklerinin anlatı içeriği ve sunumu üzerindeki etkisini vurgulamakta, yeni teknolojilere erişim güçlerini ve ekonomi ile ilişkisinin bu süreçte üretim süreçlerini nasıl etkileyebileceğine dikkat çekmektedir. Ekonomik şartların altından tutkunun ve toplumsal desteğinin gelmesi dengeleyici bir unsur olarak değerlendirilebilir. Literatürde, ekonomik koşulların ve dış motivasyonların yaratıcı süreçler üzerinde belirleyici bir etkiye sahip olduğuna dair geniş çalışmalara dair öneriler bulunmaktadır (Grant & Berry, 2011). Grant ve Berry (2011), anlatıcıların ekonomik bağımsızlıklarının ve anlatı üretim süreçlerindeki finansal kaynakların

kullanımının, hikâye kalitesi üzerinde doğrudan bir etkiye sahip olup olmadığının araştırması gerektiğini belirtmişlerdir. Bu bağlamda, katılımcılar için yeni teknolojiler bazında ekonomik şartların ciddi bir parametre olması, anlatıların üretimindeki finansal faktörlerin önemine dair de dikkat çekmektedir.

Buna karşın, "Teknoloji ve Anlatı Entegrasyonu" gibi kodların düşük frekansla temsil edilmesi (3 frekans), sözlü hikâye anlatıcılığında teknolojik araçların kullanımının pratikte henüz yeterince entegre edilmediğini göstermektedir. Bunun yanında anlatıcı perspektifi açısından en az kullanılan kodlar arasında 'Uyum ve Adaptasyon' 'Yazılım Kullanımı', 'Prodüksiyon Yönetimi' gibi kodlar olması katılımcı grubunun yeni teknolojilerin potansiyelini değerlendirirken dış kaynaklı teknik detaylardan da ekonomik şartları dengelemek adına kendi iç kaynaklarındaki motivasyonel unsurları kullandıklarını da ortaya koymaktadır.

Özellikle, düşük frekansla temsil edilen kodlar, anlatıcılık pratiğinin hangi yönlerinin daha fazla vurgulanması veya geliştirilmesi gerektiğini göstermektedir. Bu değerlendirmeler ışığında, interaktif hikâye anlatıcılığının evrimi üzerine yapılacak ileri düzey araştırmalarda, anlatıcıların ekonomik, sosyal ve teknolojik bağamlarını daha derinlemesine inceleyen ve bu faktörlerin anlatı pratikleri üzerindeki etkilerini ele alan çalışmalar, anlatı süreçlerinin anlatıcılar tarafından daha konforlu geçmesine yol açabilir. Bu sayede de yeni teknolojilerin sözlü anlatılara dahlinin daha fazla konuşulabilir noktaya gelmesi mümkün olacaktır. Zira mevcut tabloda yeni teknolojilerin potansiyeli anlatıcılar tarafından içsel kaynaklı motivasyonların alanında kalmış ve teknik anlamda gündemlere henüz tam anlamıyla derinlemesine ulaşamamıştır.

Şekil 28. Araştırma Sorusu 3: Teknik ve Teknoloji Teması Diyagramı



Şekil 27, Yeni teknolojilerin potansiyeli değerlendirildiğinde, sözlü kültür ve interaktif hikâye anlatıcılığında teknolojinin kullanımının çeşitli boyutlarını ortaya koymaktadır. En yüksek frekanslara sahip kodlar; "Dijital Platformlar" (16), "Jest ve Mimiklerin Anlatı Üzerindeki Etkisi" (15) ve "Dijital Arşivlerin Kullanımı" (15) olarak belirlenmiştir. Bu kodların yoğunlukları, dijital medya araçlarının hikâye anlatım süreçlerine entegrasyonunun ve bu süreçlerin teknolojik dönüşümünün altını çizmektedir.

Katılımcılar tarafından yeni teknolojilerin potansiyeli değerlendirildiğinde ‘Teknik ve Teknoloji Kullanımı’ çatı teması, konunun direkt teknoloji olmasına rağmen, çok fazla kullanılmamıştır. Yine de içlerinde en çok ön plana çıkan alt tema ‘Teknoloji’ teması olmuştur. ‘Materyal’ ve ‘Üslup’ alt temaları oldukça az değerlendirilmiştir.

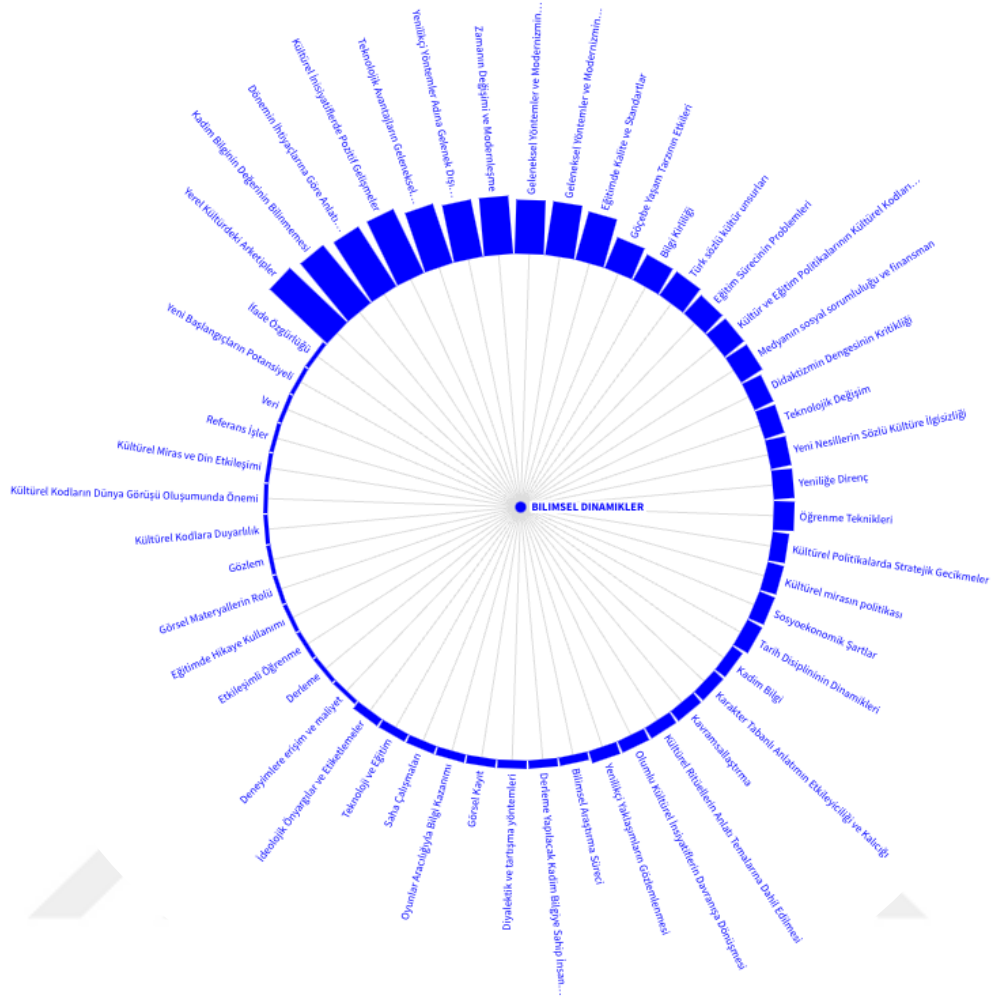
Dijital platformların kullanımının öne çıkması, interaktif hikâye anlatıcılığında medya seçiminin vurgulanmasını işaret etmektedir. Hikâye anlatıcıları, izleyicilerle etkileşimi artırmak ve daha geniş bir kitleye ulaşmak için bu platformları stratejik bir şekilde kullanmaktadır. Örneğin, Murray (2017) interaktif medya platformlarının kullanıcıların hikâye içerisinde daha fazla çevreleyicilik hissi yaşamasını sağladığını ve bu platformların hikâye anlatımını daha etkileşimli hale getirdiğini belirtmektedir.

Öte yandan, "Jest ve Mimiklerin Anlatı Üzerindeki Etkisi" temasının popülaritesi, dijital ortamların bile insan unsurlarının ve bedensel ifadelerin anlatının etkileşimliliği ve alıcı deneyimi üzerindeki derin etkisini göstermektedir. Bu, teknolojinin sadece araçsal bir işlev görmekle kalmayıp aynı zamanda hikâye anlatımının temel unsurlarını da zenginleştirebileceğini işaret eder. Chen ve diğerleri (2013) bu noktada, teknolojinin jest ve mimikler gibi insan odaklı ifadeleri nasıl taklit edebileceğini ve bu ifadelerin dijital ortamlarda kullanıcıların deneyimlerini nasıl zenginleştirebileceğini tartışmaktadır. Araştırma esnasında tespit edilen çağdaş dans ve Şamanik ritüeller arasındaki güçlü ilişki göz önünde bulundurulduğunda jest ve mimiklerin yeni teknolojilerle dijital anlatılara taşınabilmesi, araştırmanın bulguları içerisinde güçlü bir dinamığa işaret etmektedir.

"Dijital Arşivlerin Kullanımı" konusu, kaynakların dijitalleştirilmesinin ve arşivlenmesinin, hikâye materyallerinin korunması ve erişilebilirliği açısından kritik öneme sahip olduğunu gösterir. Bu durum, teknolojik araçların, kültürel mirası koruma ve yeni nesillere aktarma görevini üstlendiğine dair değerli bir örnek sunar. Okorie (2023), dijital arşivlerin kullanımının, tarihi ve kültürel materyallerin korunmasında ve bunların geniş kitlelere ulaştırılmasında oynadığı rolü tartışmaktadır.

Bu bulgular, teknolojinin hikâye anlatımı pratiklerini nasıl dönüştürdüğüne ve bu dönüşümlerin kullanıcı deneyimi üzerinde nasıl kritik etkiler yarattığına dair derinlemesine bir anlayış sağlar. (Detaylı kod listeleri için bkz. Ek 5.)

Şekil 29. Araştırma Sorusu 3: Bilimsel Dinamikler Teması Diyagramı



Şekil 28, sözlü kültür, interaktif hikâye anlatıcılığı ve yeni teknolojilerin kullanımı bağlamında öne çıkan ‘Bilimsel Dinamikler’ temasının kodlarını içermektedir. Bu temalar, özellikle "Yerel Kültürdeki Arketipler", "Kadim Bilginin Değerinin Bilinmemesi" ve "Kültürel İnisiyatiflerde Pozitif Gelişmeler" gibi yüksek kullanılma sayısına sahip kodlarla zenginleştirilmiştir. Bu kodlar, yerel ve kadim bilgilere atfedilen önemi ve bu bilgilerin modern hikâye anlatıcılığı pratiklerine entegrasyon sürecinin altını çizmiştir.

"Teknolojik Avantajların Geleneksel Pratiklere Yedirilmesi" kodu, teknolojinin geleneksel hikâye anlatım yöntemlerini nasıl dönüştürebileceğine dair önemli bir gösterge olarak kabul edilebilir. Ayrıca, "Yenilikçi Yöntemler Adına Gelenek Dışı Yaklaşımlar" ve "Geleneksel Yöntemler ve Modernizmin Entegrasyonu" kodları,

hikâye anlatıcılığında yenilikçi tekniklerin benimsenmesi ve geleneksel metodlarla modern tekniklerin birleştirilmesinin önemine işaret eder. Bu yaklaşım, interaktif ortamlarda hikâye anlatıcılığının nasıl evrildiğini ve bu evrimin kullanıcılar tarafından nasıl algılandığını anlamaya yönelik kritik bir perspektif sunar.

Literatürdeki benzer çalışmalarla karşılaştırıldığında, bu bulgular interaktif hikâye anlatıcılığının evrimi ve teknolojinin bu süreçteki rolünü daha iyi kavramamıza olanak tanır. Özellikle, teknolojinin kullanıcı deneyimini nasıl iyileştirdiği ve hikâye anlatıcılığına yeni boyutlar kazandırdığı üzerine yoğunlaşılabilir. Jonassen ve diğerleri (1999) gelenekselin teknoloji ile entegrasyonuna bir örnek olarak anlamlı teknolojik entegrasyonun, hedef kitlenin deneyimleri hakkında düşünerek kendi anlamlarını oluşturmalarına kasıtlı ve aktif olarak yardımcı olan özgün görevleri kullanan müfredat olarak tanımlandığını söylemiştir. Bu perspektifte yapılan çalışmalar yazma öz yeterliliği gibi kadim bir pratik söz konusu olduğunda dijital hikâye anlatımının çevrimdışı dijital hikaye anlatımından daha etkili olduğunu göstermektedir (Xu vd., 2011).

Bu tür bir analiz, akademik literatürde interaktif ortamlar ve hikâye anlatıcılığı arasındaki dinamik ilişkinin daha detaylı incelenmesine katkı sağlayarak alandaki bilgi birikimini artırır ve gelecekteki uygulamalara yön verir.

5.2. Araştırma Sonuçları ve Literatüre Katkıları

Araştırmanın en önemli bulgularından biri, geleneksel unsurların modern tasarımlara entegrasyonunun kullanıcı deneyimini nasıl zenginleştireceğidir. Bu, kullanıcılara hem kültürel mirasla bağ kurma hem de teknolojik yeniliklerden yararlanmanın ötesinde geliştiricisi olma yolunda farklı bir bakış açısı sunmaktadır.

Ancak bu entegrasyon sürecinde bazı zorluklar ve çözülmesi gereken meydan okumalar da belirlenmiştir. Özellikle geleneksel unsurların çağdaş tasarımlara uyarlanması sırasında kültürel özün nasıl korunacağı konusu önemli bir sorun olarak ortaya çıkmıştır ve bu alanla ilgili etkileşim tasarımı tarafında daha spesifik ve derinlemesine çalışmalar yapılması gerekliliği doğmuştur.

Öte yandan bahsi geçen sosyal bilimler alanlarında yaşanan iletişim problemlerine de tasarım metodolojisinden yaklaşmanın bu problemlerin daha hızlı ve etkili şekilde çözülebilmesi için bir fırsat yaratabilecek potansiyelde olduğu belirtilebilir. Tasarım

düşüncesi ve insan merkezli tasarım gibi teorik çerçeveler, empati, kullanıcı katılımı ve tekrarlayan problem çözme üzerine odaklanır. Benzer bir yapının da sözlü kültürün iteratif dinamikleri içerisinde olması iletişim tasarımcılarına da geleneklerden neler öğrenebileceğine ve bunları nasıl malzeme olarak kullanabileceğine dair ışık tutmuştur.

Bu entegrasyon, kültürel mirasın modern teknoloji ile harmanlanmasını da sağlayarak, geleneksel ve çağdaş unsurların bir arada var olabileceğini göstermektedir.

Araştırma, geleneksel kültür ve modern teknolojinin birleşiminin kullanıcı deneyimi üzerindeki etkilerini teorik olarak desteklemektedir. Tasarımcılara geleneksel unsurları modern tasarımlara nasıl dahil edebilecekleri konusunda da yol göstermektedir.

Bu tez, Türk sözlü kültürü unsurlarının interaktif medya tasarımına başarılı bir şekilde entegre edilebileceğini ve bu sürecin hem kültürel mirası koruma hem de teknolojik yeniliklere katkı sağlama potansiyelini göstermiştir.

5.3. Gelecek Çalışmalar

Bu çalışma, Türk Sözlü Kültürü'nün interaktif medya tasarımına etkisinin daha derinlemesine incelenmesi için bir temel oluşturmıştır. Gelecek çalışmaların, bu alandaki boşlukları daha ayrıntılı bir şekilde ele alması ve kültürel unsurların teknolojik yeniliklerle daha uyumlu bir şekilde bütünleştirilmesi yönünde ilerlemesi önerilmektedir.

Nasır ve diğerleri, (2022) 1960 ve 1970'lerde, antropoloji ve sosyal bilimlerin endüstriyel tasarımla önemli bir etkileşim yaşadığı bir zaman dilimi olduğunu ifade eder. Bu etkileşimin, tasarım etkinliğini sosyal konuları gündeme alan eleştirel bir müdahaleye dönüştürdüğünü belirtmektedirler. Miller'a (2020) göre, tasarımcılar bu dönem itibarıyla tüketicilerin günlük hayatlarında karşılaştıkları sorunları ve ürünlerle olan etkileşimlerini anlama yollarına odaklanmaya başlamışlardır. Benzer şekilde, etnografik gözlemlerin, yenilik ve tasarım süreçleri için önemli ilham kaynakları sunabileceği ifade edilmiştir (Suri, 2011). Gelecek çalışmalar da kültürel öğelerin farklı medya biçimlerine adaptasyonunu ve bu sürecin kullanıcı algıları üzerindeki etkilerini incelemeye devam edecektir. Bu bağlamda bu kadrajın Türk halk bilimine ve antropolojik dinamiklerine odaklanması tasarım disiplininin çözüm odaklı

doğasında yerel problemlerin çözülmesinde otantik ürünler çıkmasını sağlayacak niteliktedir.

Bu araştırma üçüncü bir aşama olarak Türk sözlü kültür unsurlarının interaktif medya ortamlarında kullanımına dair bir şablon geliştirilmesini de önermektedir.

Tüm bu yorumlamalar ışığında muhtemel bir etkileşimli anlatı formatının etkileşimli filmler ve belgeseller olabileceğini önerebiliriz. Özellikle interaktif hikâye anlatıcılığı kapsamında ve bu çalışmada objektivitenin de ne kadar ön plana çıktığını değerlendirdiğimizde etkileşimli belgesel formatı böyle bir dijital anlatı için çok uygun bir format olarak karşımıza çıkmaktadır.

Dolayısıyla Yurtsever ve Taneri'nin (2022) geliştirdiği etkileşimli belgesel tablosu yukarıda bahsi geçen şablon için bir ön çalışma olarak değerlendirilebilir. Yurtsever ve Taneri (2022), etkileşimleri çeşitli karakteristik özellikler -doğrusalsızlık, çoklu gerçeklik, paylaşılan müelleflik, ve açık uçlu veritabanı gibi- üzerinden sınıflandırmıştır. Aynı şekilde literatürdeki kategorileri de bu değerlendirmeye dahil etmiş ve bir etkileşimli belgesel için tercih edilmesi gereken- bir etkileşim modu bir kullanıcı rolü bir anlatı yapısı ve bir etkileşim düzeyi – parametreler belirtilmiş ve interaktif teknoloji ve arayüz için de bir kategorizasyon geliştirilmiştir. Bu tabloya göre bizim araştırma çıktılarımızın ışığında muhtemel bir etkileşimli belgeselin hangi özellikleri barındırması gerektiğine dair öneriler Tablo 27 üzerinde gösterilmiştir.

Şekil 30. Tasa Yurtsever ve Taneri'ye (2022) göre literatürdeki etkileşimli belgesel karakteristikleri ve kategorileri üzerine derleme

Etkileşim Karakteristikleri	Literatürdeki Kategoriler			
	Etkileşim Modu (Gaudenzi, 2013)	Kullanıcı rolleri (Galloway vd., 2007)	Anlatı yapısı (Nash, 2012)	Etkileşim düzeyi (Gaudenzi, 2013)
- Doğrusalsızlık - Çoklu Gerçeklik - Paylaşılan Müelleflik - Açık-uçlu Veri tabanı Yapısı	- Etkileşimli (Oynatıcı) - Hipermetin (Kaşif) - Deneysel (Paydaş ve Kaşif)	- Pasif - Aktif - Sürükleyici - Genişlemeci	- Baskın anlatı - Mikro anlatılar - Kolektif / çoklu	- Yarı kapalı - Yarı açık - Açık

Kaynak: (Yurtsever & Taneri, 2022)

Tablo 27. Tasa Yurtsever ve Taneri'ye (2022) ait Etkileşimli Belgesel Analiz Tablosu

Belgesel	İnteraktif Teknoloji ve Ara yüz	Etkileşim Karakteristikleri				Literatürdeki Kategoriler			
		Doğrusal-sazlık	Çoklu Gerçeklik	Paylaşılan Müelliflik	Açık-uçlu Veri tabanı	Etkileşim Modu	Kullanıcı rolleri	Anlatı yapısı	Etkileşim düzeyi
Somatik Şifa Ritüeli	VR / Mekan + Sanal gerçeklik	X	X	X	X	Etkileşimli-oyuncu	Aktif	Baskın anlatı	Yarı kapalı

Çalışmanın kıymetli görülen bir diğer yanı Türk sözlü kültür unsurları ve Türk mitolojisinin kreatif endüstrilerde kullanımına dair yapılması gereken ön çalışmaların neler olabileceğine dair raporlama kısmında bir ihtiyaç manzarası sunmuş olmasıdır. Hatta, bir araştırma birimi altında hemen başlatılabilecek birçok çalışma gerekliliğinin de ortaya konulduğu iddia edilebilir.

Ayrıca araştırmanın ana zorluklarından biri olan nitel verilerle veri odaklı hikâye anlatıcılığı ve veri görselleştirmelerin nasıl gerçekleştirileceği sorunsalının, Türk sözlü kültüründe bulunan sembolik yapıların analizi ve bu yapıların baskın özellikleri üzerinden çözümlenebileceği ortaya çıkmıştır.

KAYNAKÇA

- Adorno, T., & Horkheimer, M. (1944). The culture industry: Enlightenment as mass deception, dialectic of enlightenment. Continuum.
- Airaldi, A. L., Díaz-Pace, J. A., & Irrazábal, E. (2021). Data-driven storytelling to support decision making in crisis settings: a case study. JUCS - Journal of Universal Computer Science, 27(10), 1046-1068. <https://doi.org/10.3897/jucs.66714>
- Alhama, C. C. and Martínez-Sala, A. (2019). Events 2.0 in the transmedia branding strategy of world cultural heritage sites. El Profesional De La Información, 28(5). <https://doi.org/10.3145/epi.2019.sep.09>
- And, M. (2012). *Oyun ve Bügü, Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. Yapı Kredi Yayınları.
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at large: Cultural dimensions of globalization* (Vol. 1). U of Minnesota Press.
- Aprilia, T., Ardiansyah, A., & Riyanti, H. (2023). The feasibility of interactive multimedia and online quiz based gamification on learning management system (lms) thematic learning courses. Jurnal Prima Edukasia, 11(1), 120-133. <https://doi.org/10.21831/jpe.v11i1.55533>
- Aymaz, U. (2022). Sözlü kültürün elektronik ortamdaki dönüşümü: kültür ve değer aktarımı bağlamında hazır mesaj örnekleri. (Yayın No. 745318) [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Baharuddin, N. and Rosli, H. (2022). The content analysis of visual storytelling elements for social media education tools. International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 12(10). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v12-i10/15275>
- Bal, M. (1997). *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. University of Toronto Press.
- Baldwin, S. and Ching, Y. (2016). Interactive storytelling: opportunities for online course design. Techrends, 61(2), 179-186. <https://doi.org/10.1007/s11528-016-0136-2>
- Barone, T. (2009). Commonalities and variegations: notes on the maturation of the field of narrative research. The Journal of Educational Research, 103(2), 149-153. <https://doi.org/10.1080/00220670903333189>
- Basilov, V. N. "Islamic Shamanism Among Central Asia Peoples." Diogenes, 158, (1992): 5-18

- Baum, M. (2015). Adversity and redemption: learning and teaching in the language learning histories of two efl student-teachers. *Studies in Second Language Learning and Teaching*, 5(2), 273-299. <https://doi.org/10.14746/ssl.2015.5.2.5>
- Bayat, F. (2022). Türk Kültürünün İki Söyleyici Tipi-Şaman ve Destan Anlatıcısı. *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 18-32. <https://dergipark.org.tr/en/pub/uhad/issue/70073/1012601>
- Benedict, L. and Pence, H. E. (2012). Teaching chemistry using student-created videos and photo blogs accessed with smartphones and two-dimensional barcodes. *Journal of Chemical Education*, 89(4), 492-496. <https://doi.org/10.1021/ed2005399>
- Benjamin, W. (2006). *The writer of modern life: Essays on Charles Baudelaire*. Harvard University Press.
- Berger, J. (2017). *Görme Biçimleri*. (Çev., Salman, Y.). Metis Yayınları, s. 7. (Orijinal çalışma 1972’de yayımlandı).
- Beşinci, E. (2023). *Metaverse’te pazarlama ve VRChat’te bir pazarlama deneyimi tasarımı*. (Yayın No. 775946) [Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Bici Nasır, E., Sayar, D., Kocabıyık Savasta, E., & Özcan, A. (2022, 14-16 Eylül). *Çoğul Metodolojiler: Tasarım, Antropoloji ve Etnografi*. [Bildiri sunumu] Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara. <https://open.metu.edu.tr/handle/11511/98695>
- Bietti, L. M., Tilston, O., & Bangerter, A. (2018). Storytelling as adaptive collective sensemaking. *Topics in Cognitive Science*, 11(4), 710-732. <https://doi.org/10.1111/tops.12358>
- Biromo, A. R., Ariani, V., & Permana, M. R. (2021). Pencegahan burnout pada kegiatan pembelajaran daring di lingkungan pelajar. *Prosiding SENAPENMAS*, 979. <https://doi.org/10.24912/psenapenmas.v0i0.15130>
- Bloom, T. (2022). Understanding professionalism’s interplay between the profession’s identity and one’s professional identity. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 86(9), ajpe8956. <https://doi.org/10.5688/ajpe8956>
- Bogaert, L. V. d. and Geerts, D. (2020). User-defined mid-air haptic sensations for interacting with an ar menu environment. *Haptics: Science, Technology, Applications*, 25-32. https://doi.org/10.1007/978-3-030-58147-3_3
- Boivin, N. (2021). Transmigrant and immigrant preschool visual response to intergenerational multimodal storytelling. *Edukacja Międzykulturowa*, 14(1), 67-81. <https://doi.org/10.15804/em.2021.01.02>
- Bok, S. (1989). *Lying: Moral Choice in Public and Private Life*. Vintage Books.
- Boldosova, V. and Luoto, S. (2019). Storytelling, business analytics and big data interpretation. *Management Research Review*, 43(2), 204-222. <https://doi.org/10.1108/mrr-03-2019-0106>
- Borgman, C. L. (2003). *From Gutenberg to the global information infrastructure: access to information in the networked world*. Mit Press.

- Bouchard, G. and Thériault, V. J. (2003). Defense mechanisms and coping strategies in conjugal relationships: an integration. *International Journal of Psychology*, 38(2), 79-90. <https://doi.org/10.1080/00207590244000214>
- Bowden, K. K., Lin, G. I., Reed, L., Tree, J. E. F., & Walker, M. A. (2016). M2d: monolog to dialog generation for conversational story telling. *Interactive Storytelling*, 12-24. https://doi.org/10.1007/978-3-319-48279-8_2
- Bölükbaşı, B. (2022). *Türk Mitoloji Atlası*, Presstij.
- Brehmer, B. and Usanova, I. (2017). Biscryptality and heritage language maintenance. *Dynamics of Linguistic Diversity*, 99-121. <https://doi.org/10.1075/hsld.6.06bre>
- Brockington, G., Moreira, A. L., Buso, M. S. d. L., Silva, S. G. d., Altszyler, E., Fischer, R., ... & Moll, J. (2021). Storytelling increases oxytocin and positive emotions and decreases cortisol and pain in hospitalized children. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 118(22). <https://doi.org/10.1073/pnas.2018409118>
- Brown, G., & Yule, G. (1983). *Discourse Analysis*. Cambridge University Press.
- Bruckner, F., Baumann, C., Husinsky, M., Jakl, A., Püringer, J., Suess, R., ... & Wintersberger, M. (2022). Interactive storytelling for immersive media, augmented manufacturing, and digital healthcare. *Interactive Film and Media Journal*, 2(4), 66-75. <https://doi.org/10.32920/ifmj.v2i4.1693>
- Bucher, T. and Helmond, A. (2018). The affordances of social media platforms. *The SAGE Handbook of Social Media*, 233-253. <https://doi.org/10.4135/9781473984066.n14>
- Burns, L. and Masoodian, M. (2018). Storytelling: a medium for co-design of health and well-being services for seniors., 349-354. https://doi.org/10.1007/978-3-319-99426-0_43
- Card, Stuart K., Jock D. Mackinlay, and Ben Shneiderman, eds. (1999) *Readings in Information Visualization: Using Vision to Think*. Morgan Kaufmann Publishers Inc.
- Cassidy, C. (2018). Caroline Corbeau-Parsons, Prometheus in the Nineteenth Century: From Myth to Symbol.
- Castricato, L., Biderman, S., Thue, D., & Cardona-Rivera, R. E. (2021). Towards a model-theoretic view of narratives. *Proceedings of the Third Workshop on Narrative Understanding*. <https://doi.org/10.18653/v1/2021.nuse-1.10>
- Channa, A., Popescu, N., Skibińska, J., & Būrget, R. (2021). The rise of wearable devices during the covid-19 pandemic: a systematic review. *Sensors*, 21(17), 5787. <https://doi.org/10.3390/s21175787>
- Choo, Y. B., Abdullah, T., & Nawi, A. M. (2020). Digital storytelling vs. oral storytelling: an analysis of the art of telling stories now and then. *Universal Journal of Educational Research*, 8(5A), 46-50. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081907>
- Chow, P., Saunders, R. A., & Waade, A. M. (2020). Introduction: dark screens: the geopolitics of nordic television drama. *Nordicom Review*, 41(s1), 3-9. <https://doi.org/10.2478/nor-2020-0010>

- Christensen, J. (2012). Telling stories: exploring research storytelling as a meaningful approach to knowledge mobilization with indigenous research collaborators and diverse audiences in community-based participatory research. *Canadian Geographies / Géographies Canadiennes*, 56(2), 231-242. <https://doi.org/10.1111/j.1541-0064.2012.00417.x>
- Clark, M. C. and Rossiter, M. (2008). Narrative learning in adulthood. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 2008(119), 61-70. <https://doi.org/10.1002/ace.306>
- Clark, R. C., Mayer, R. E., & Thalheimer, W. (2003). E-learning and the science of instruction: proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning. *Performance Improvement*, 42(5), 41-43. <https://doi.org/10.1002/pfi.4930420510>
- Çetinkaya, G. (2022). Sözlü anlatıdan dijital oyuna yaratıcı kültürel endüstriler bağlamında “uruz: return of the er kishi”. *Folklor Akademi Dergisi*, 5(3), 723-737. <https://doi.org/10.55666/folklor.1190658>
- ÇOBANOĞLU, Özkul (2010), *Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş*. Akçağ Yayınları .
- Çoruk, A. Ş. (2007). Oryantalizm üzerine notlar. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(2), 193-204. <https://www.academia.edu/download/32606280/11ascoruk.pdf>
- Davey, N. G. and Benjaminsen, G. (2021). Telling tales: digital storytelling as a tool for qualitative data interpretation and communication. *International Journal of Qualitative Methods*, 20, 160940692110225. <https://doi.org/10.1177/16094069211022529>
- De Jager, A., Fogarty, A., Tewson, A., Lenette, C., & Boydell, K. M. (2017). Digital Storytelling in Research: A Systematic Review. *The Qualitative Report*, 22(10), 2548-2582. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2017.2970>
- Dickey, M. D. (2005). Engaging by Design: How Engagement Strategies in Popular Computer and Video Games Can Inform Instructional Design. *Educational Technology Research and Development*, 53(2), 67-83. <http://www.jstor.org/stable/30220429>
- Dutra, P. S. (2022). “My estimated creditors”: black and brown people in public and private instruction at the end of the 19th century and beginning of the 20th century in Cuiabá-MT. *Revista Brasileira de História da Educação*, 22. <https://doi.org/10.4025/rbhe.v22.2022.e210>
- Echeverria, V., Martinez-Maldonado, R., Shum, S., Chiliza, K., Granda, R., & Conati, C. (2018). Exploratory versus explanatory visual learning analytics: driving teachers’ attention through educational data storytelling. *Journal of Learning Analytics*, 5(3). <https://doi.org/10.18608/jla.2018.53.6>
- Elfiel, H. M. H. (2022). The Effectiveness of a Program Based on Principles of Emotional Design Theory for Instruction in Enhancing Learning Well-being and Reducing Cognitive Fatigue among Deaf and Hard of Hearing Students at University. 138-57), 102(102 بسوهاج, التربية لكلية المجلة التربوية). <https://doi.org/10.21608/edusohag.2022.265419>
- Fedotova, T. (2021). Development of integrative mentality of the musician students in the context of the pedagogical college. *Izvestiya of the Samara Science Centre*

- of the Russian Academy of Sciences. Social, Humanitarian, Medicobiological Sciences, 23(77), 48-56. <https://doi.org/10.37313/2413-9645-2021-23-77-48-56>
- FIRATLIGİL, Z. İ. (2019). PERFORMANS TEORİYE GÖRE MERSİN FIKRALARININ İCRASINDA ANLATICI, DİNLEYİCİ VE BAĞLAMIN ÖNEMİ. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 5(5 Issue 1), 115-130. https://jasstudies.com/index.jsp?mod=makale_tr_ozet&makale_id=26106.
- Foucault, M. (1980). *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings*. Pantheon.
- Fraser, J., & Linares, G. (2022). REIMAGINING THE REPRESENTATION OF ETHNOGRAPHIC KNOWLEDGE: THE PHILOSOPHY AND METHODOLOGY OF A DIGITAL HUMANITIES PROJECT. In L. Epstein & D. Barolsky (Eds.), *Open Access Musicology: Volume Two* (pp. 33-68). Lever Press. <http://www.jstor.org/stable/10.3998/mpub.12714424.7>
- García, C. (2018). The power of myths and storytelling in nation building: the campaign for the independence of catalonia from spain (2012–2015). *Canadian Journal of Communication*, 43(2), 281-296. <https://doi.org/10.22230/cjc.2018v43n2a3226>
- Garcia, P. & Rossiter, M. (2010). Digital Storytelling as Narrative Pedagogy. In D. Gibson & B. Dodge (Eds.), *Proceedings of SITE 2010--Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 1091-1097). San Diego, CA, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved February 26, 2024 from <https://www.learntechlib.org/primary/p/33500/>.
- Gawroński, S. and Bajorek, K. (2020). A real witcher—slavic or universal; from a book, a game or a tv series? in the circle of multimedia adaptations of a fantasy series of novels “the witcher” by a. sapkowski. *Arts*, 9(4), 102. <https://doi.org/10.3390/arts9040102>
- Gerrig, R.J., & Zimbardo, P.G. (2002). *Psychology and Life*. Allyn and Bacon.
- Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (1967). *The Discovery of Grounded Theory Strategies for Qualitative Research*. London: Transaction Publishers.
- Goldschmidt, G. and Smolkov, M. (2006). Variances in the impact of visual stimuli on design problem solving performance. *Design Studies*, 27(5), 549-569. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2006.01.002>
- GRANT, A. M., & BERRY, J. W. (2011). THE NECESSITY OF OTHERS IS THE MOTHER OF INVENTION: INTRINSIC AND PROSOCIAL MOTIVATIONS, PERSPECTIVE TAKING, AND CREATIVITY. *The Academy of Management Journal*, 54(1), 73-96. <http://www.jstor.org/stable/29780276>
- GÜLÜM, E. (2017). Gelenek Kültürü Kökenli Dijital Anlatım ve Gösterimler (Yayın No. 480302) [Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Halbwachs, M. (1992). *On collective memory* (L. A. Coser, Trans.). University of Chicago Press.
- Hannerz, U. (1992). *Cultural complexity: Studies in the social organization of meaning*. Columbia University Press.

- Hassenzahl, M. and Tractinsky, N. (2006). User experience - a research agenda. *Behaviour & Information Technology*, 25(2), 91-97. <https://doi.org/10.1080/01449290500330331>
- Herman, L. and Vervaeck, B. (2005), *Handbook of Narrative Analysis*. University of Nebraska Press.
- Huang, Y.-Y., Liu, C.-C., Wang, Y., Tsai, C.-C., & Lin, H.-M. (2017). Student Engagement in Long-Term Collaborative EFL Storytelling Activities: An Analysis of Learners with English Proficiency Differences. *Journal of Educational Technology & Society*, 20(3), 95-109. <http://www.jstor.org/stable/26196122>
- Ismawati, S., Santoso, S., & Widjanarko, M. (2023). Storytelling method with the help of straw dolls to improve children receptive language skills in kindergarten. *Journal of Psychology and Instruction*, 6(2), 70-80. <https://doi.org/10.23887/jpai.v6i2.52440>
- Jefsioutine, M. and Knight, J. (2007). Design methods for experience design. *Human Computer Interaction Research in Web Design and Evaluation*, 130-147. <https://doi.org/10.4018/978-1-59904-246-6.ch006>
- Jenkins H. (2006). *Convergence Culture Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Johnson, L. R. (2016). Cultural and social uses of orality and functional literacy: a narrative approach. *Reading & Writing*, 7(1). <https://doi.org/10.4102/rw.v7i1.119>
- Jokinen, J., Silvennoinen, J., Perälä, P., & Saariluoma, P. (2015). Quick affective judgments. *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*. <https://doi.org/10.1145/2702123.2702422>
- Jonassen, D., Peck, K., & Wilson, B. (1999). *Learning with technology: A constructivist perspective*. Prentice Hall.
- Kabaran, G. and Duman, B. (2021). The effect of digital storytelling method on learning and study strategies. *International Journal of Technology in Education*, 4(4), 681-694. <https://doi.org/10.46328/ijte.83>
- Kang, S. and Jung, J. (2014). Mobile communication for human needs: a comparison of smartphone use between the us and korea. *Computers in Human Behavior*, 35, 376-387. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.03.024>
- Kargbo, J. (2008). Oral traditions and libraries. *Library Review*, 57(6), 442-448. <https://doi.org/10.1108/00242530810886715>
- Karlin, B. and Johnson, J. A. (2011). Measuring impact: the importance of evaluation for documentary film campaigns. *M/C Journal*, 14(6). <https://doi.org/10.5204/mcj.444>
- Karnoouh-Vertalier, M. (1997). Narration as an aid to language acquisition and access to literacy. *European Early Childhood Education Research Journal*, 5(2), 61-74. <https://doi.org/10.1080/13502939785208081>
- KISACIK, H., & ÇAKAR, R. (2023). Muhasebe Eğitiminde Hikâyeleştirme (Storytelling) ve Uygulama Önerileri. *Journal of Accounting and Taxation Studies*, 16(1), 109-123. <https://doi.org/10.29067/muvu.1191428>

- Kim, D., Kim, K., & Lee, S. (2014). Stereo camera based virtual cane system with identifiable distance tactile feedback for the blind. *Sensors*, 14(6), 10412-10431. <https://doi.org/10.3390/s140610412>
- Kim, K., Kim, J., Choi, J., Kim, J., & Lee, S. (2015). Depth camera-based 3d hand gesture controls with immersive tactile feedback for natural mid-air gesture interactions. *Sensors*, 15(1), 1022-1046. <https://doi.org/10.3390/s150101022>
- Kirby-Ginns, S. (2024). With the Participatory Consumer Audience in mind: exploring and developing professional brand identity designers reflexive practice [Unpublished doctoral dissertation]. Royal College of Art.
- Kocurek, C. (2018). Walter benjamin on the video screen: storytelling and game narratives. *Arts*, 7(4), 69. <https://doi.org/10.3390/arts7040069>
- KORTAK, İ. Y. (2023). Euronews ve The New York Times Örnekleri Üzerinden Sürükleyici (Immersive) Gazeteciliğin Analizi. *TRT Akademi*, 8(17), 396-415. <https://doi.org/10.37679/trta.1207113>
- Krippendorff, K. (2004). Measuring the reliability of qualitative text analysis data. *Quality & Quantity*, 38(6), 787-800. <https://doi.org/10.1007/s11135-004-8107-7>
- Kustritz, A. (2018). Transmedia serial narration: crossroads of media, story, and time. *M/C Journal*, 21(1). <https://doi.org/10.5204/mcj.1388>
- Kustritz, A. (2021). Transmediating difference: fictional filter bubbles and transmedia storytelling. *Convergence: The International Journal of Research Into New Media Technologies*, 28(3), 699-713. <https://doi.org/10.1177/13548565211029724>
- Labov, W. and Waletzky, J. (1997). Narrative analysis: oral versions of personal experience1. *Oral Versions of Personal Experience*, 7(1-4), 3-38. <https://doi.org/10.1075/jnlh.7.02nar>
- Lean, M. H. (2020). Materialising data experience through textile thinking. (Publication No. 28197068) [Doctoral dissertation, Royal College of Art]. ProQuest Dissertations & Theses Global.
- Lee B, Riche NH, Isenberg P, Carpendale S. More Than Telling a Story: Transforming Data into Visually Shared Stories. *IEEE Comput Graph Appl*. 2015 Sep-Oct;35(5):84-90. doi: 10.1109/MCG.2015.99.
- Lefebvre, H. (2012). *Gündelik Hayatın Eleştirisi*. (I. Ergüden, Çev.). Sel Yayınları. (Orijinal çalışma 1991’de yayımlandı).
- Lefebvre, H. (2015). *Mekânın Üretimi*. (I. Ergüden, Çev.). Sel Yayınları. (Orijinal çalışma 1974’de yayımlandı).
- Lefebvre, H. (2016). *Modern Dünyada Gündelik Hayat*. (I. Gürbüz, Çev.). Sel Yayınları. (Orijinal çalışma 1968’de yayımlandı).
- Leydesdorff, L. and Bornmann, L. (2020). “interdisciplinarity” and “synergy” in the oeuvre of judit bar-ilan. *Scientometrics*, 123(3), 1247-1260. <https://doi.org/10.1007/s11192-020-03451-3>
- Liem, J., Périn, C., & Wood, J. (2020). Structure and empathy in visual data storytelling: evaluating their influence on attitude. *Computer Graphics Forum*, 39(3), 277-289. <https://doi.org/10.1111/cgf.13980>

- Loban, R. (2021). Modding europa universalis iv: an informal gaming practice transposed into a formal learning setting. *E-Learning and Digital Media*, 18(6), 530-556. <https://doi.org/10.1177/20427530211022964>
- Loban, R. (2022). Europa universalis iv and deep learning: historical accuracy, counterfactuals and historical themes. *Loading*, 14(24), 26-47. <https://doi.org/10.7202/1084837ar>
- Lund, B. (2022). Art of (data) storytelling. *The International Journal of Information, Diversity, & Inclusion (IJIDI)*, 6(1/2), 31-41. <https://doi.org/10.33137/ijidi.v6i1.37027>
- Luo, H., Du, J., Yang, P., Shi, Y., Liu, Z., Yang, D., ... & Wang, Z. (2023). Human-machine interaction via dual modes of voice and gesture enabled by triboelectric nanogenerator and machine learning. *Acs Applied Materials & Interfaces*, 15(13), 17009-17018. <https://doi.org/10.1021/acsami.3c00566>
- Lwin, S. M. (2017). Narrativity and creativity in oral storytelling: co-constructing a story with the audience. *Language and Literature: International Journal of Stylistics*, 26(1), 34-53. <https://doi.org/10.1177/0963947016686602>
- MacCormick, L. M., Baynard, T., Williams, B. R., Vang, S., Xi, M., & Lafferty, P. M. (2018). Intra-articular hematoma block compared to procedural sedation for closed reduction of ankle fractures. *Foot & Ankle International*, 39(10), 1162-1168. <https://doi.org/10.1177/1071100718780693>
- Macniven, R., Jeffries, T., Meharg, D., Talbot, F., Rambaldini, B., Edwards, E., ... & Gwynne, K. (2020). What solutions exist for developmental delays facing indigenous children globally? a co-designed systematic review. *Children*, 7(12), 285. <https://doi.org/10.3390/children7120285>
- Manovich, L. (2002). *The Language of New Media*. The MIT Press
- Mao, J., Vredenburg, K., Smith, P. W., & Carey, T. (2005). The state of user-centered design practice. *Communications of the ACM*, 48(3), 105-109. <https://doi.org/10.1145/1047671.1047677>
- Mayer, R., Dow, G., & Mayer, S. (2003). Multimedia learning in an interactive self-explaining environment: what works in the design of agent-based microworlds?. *Journal of Educational Psychology*, 95(4), 806-812. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.95.4.806>
- McAdams, D. and Pals, J. (2006). A new big five: fundamental principles for an integrative science of personality.. *American Psychologist*, 61(3), 204-217. <https://doi.org/10.1037/0003-066x.61.3.204>
- McAdams, D. P., Reynolds, J. L., Lewis, M., Patten, A. H., & Bowman, P. D. (2001). When bad things turn good and good things turn bad: sequences of redemption and contamination in life narrative and their relation to psychosocial adaptation in midlife adults and in students. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 27(4), 474-485. <https://doi.org/10.1177/0146167201274008>
- McLuhan, M. (2017). The medium is the message. In *Communication theory*. Routledge.
- Millard, D. E., Packer, H. S., Howard, Y., & Hargood, C. (2020). The balance of attention. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 13(4), 1-24. <https://doi.org/10.1145/3404195>

- Miller, C. (2020). Design anthropology. Oxford Research Encyclopedia of Anthropology. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190854584.013.7>
- Mingyu, M., Jiang, X. Y., Liu, W., Xu, W., Zhao, C., Liu, D., ... & Yang, G. (2020). Emotional fusion and design optimization method based on kansei-ad: a case study of laser additive manufacturing equipment.. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-136149/v1>
- MONACI, S. (2015). The Cultural industries.
- Moon, W. (2012). Rituals and symbols in community development. *Missiology an International Review*, 40(2), 141-152. <https://doi.org/10.1177/009182961204000203>
- Morris, R. J. (2013). Creating, viewing, and assessing: fluid roles of the student self in digital storytelling. *School Libraries Worldwide*, 54-68. <https://doi.org/10.29173/slww6864>
- Mucina, D. D. (2011). Story as research methodology. *AlterNative: An International Journal of Indigenous Peoples*, 7(1), 1-14. <https://doi.org/10.1177/117718011100700101>
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck, updated edition: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT press.
- Murray, J. H., & Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT press.
- Nakata, M., Nakata, V., Gardiner, G., McKeough, J., Byrne, A., & Gibson, J. (2008). Indigenous digital collections: an early look at the organisation and culture interface. *Australian Academic & Research Libraries*, 39(4), 223-236. <https://doi.org/10.1080/00048623.2008.10721360>
- Nijdam, E. (2021). Sami-digital storytelling: survivance and revitalization in indigenous digital games. *New Media & Society*, 25(11), 3093-3116. <https://doi.org/10.1177/14614448211038902>
- Norman, D. A. (2005). Emotional design: People and things. Retrieved February, 1. https://www.academia.edu/download/30792320/M4_Emotional_Design.pdf
- O'Meara, R. and Bevan, A. (2018). Transmedia theory's author discourse and its limitations. *M/C Journal*, 21(1). <https://doi.org/10.5204/mcj.1366>
- Oberascher, L., Ploder, C., Spiess, J., Bernsteiner, R., & Van Kooten, W. (2023). Data Storytelling to Communicate Big Data Internally—a Guide for Practical Usage. *European Journal of Management Issues*, 31(1), 27-39. <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1118859>
- Okorie, C. (2023). Digital treatment of African cultural heritage: Shifting landmarks and implications for copyright exceptions for archives in Nigeria. In C. Palladino & G. Bodard (Eds.), *Can't Touch This: Digital Approaches to Materiality in Cultural Heritage* (pp. 225-244). Ubiquity Press. <http://www.jstor.org/stable/jj.10067049.16>
- Oktay, Ö., & Yüzer, T. V. (2022, August). Sarmalayan Öğrenme-Sarmalayan Senaryo ve VR/AR/MR/XR Immersive Learning-Immersive Scenario and VR/AR/MR/XR. In *2nd INTERNATIONAL CONFERENCE ON EDUCATIONAL TECHNOLOGY AND ONLINE LEARNING-ICETOL 2022* (p.

- 264). https://www.researchgate.net/profile/Esma-Cukurbasi-Calisir/publication/364830122_Egitim_40_Surecinde_Ogretmenlerin_Teknoloji_Yeterligi_Oz_Degerlendirmelerinin_Incelenmesi/links/635ce05f8d4484154a43fa5a/Egitim-40-Suerecinde-Oegretmenlerin-Teknoloji-Yeterligi-Oez-Degerlendirmelerinin-Incelenmesi.pdf#page=270
- Ong, W. (2020). *Sözlü ve Yazılı Kültür*. (Çev., Banon, S. P.) Metis Yayınları. (Orijinal çalışma 1982’de yayımlandı).
- Özcan, O. (2002). Cultures, the traditional shadow play, and interactive media design. *Design Issues*, 18(3), 18-26. <https://doi.org/10.1162/074793602320223262>
- ÖZDEMİR, N. (2008). *Medya Kültür ve Edebiyat*. Grafiker Yayınları.
- Özdemir, N. (2018). Geleneksel Bilgi ve Kültür Ekonomisi. *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi*, 18(1), 1-28. https://dergipark.org.tr/en/pub/egetid/issue/37854/396882#article_cite
- ÖZDEMİR, N. (2020). “*Kuşaklararasılık ve Bağlamlararasılık Kapsamında Kültür Aktarımı ve Eğitimi*”, *Yabancı/İkinci dil Öğretiminde Kültür ve Kültürel Etkileşim*. Pegem Akademi.
- Palacios, R. (2014). TELLING AND BEING TOLD: STORYTELLING AND CULTURAL CONTROL IN CONTEMPORARY YUCATEC MAYA LITERATURES. *The Latin Americanist*, 58(3), 78+. <https://link.gale.com/apps/doc/A688069712/AONE?u=anon~a244eff6&sid=googleScholar&xid=fc463632>
- Persico, D. and Pozzi, F. (2014). Informing learning design with learning analytics to improve teacher inquiry. *British Journal of Educational Technology*, 46(2), 230-248. <https://doi.org/10.1111/bjet.12207>
- Podara, A., Giomelakis, D., Nicolaou, C., Matsiola, M., & Kotsakis, R. (2021). Digital storytelling in cultural heritage: audience engagement in the interactive documentary new life. *Sustainability*, 13(3), 1193. <https://doi.org/10.3390/su13031193>
- Priestley, O. (2015). User experience methodology: from the physical to the emotional. *Learned Publishing*, 28(4), 317-320. <https://doi.org/10.1087/20150412>
- Rahimtoroghi, E., Swanson, R., Walker, M. A., & Corcoran, T. (2021). Evaluation, orientation, and action in interactive storytelling. *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment*, 9(4), 51-56. <https://doi.org/10.1609/aiide.v9i4.12632>
- Rajab, F., Maatuk, A. M., & Abdelaziz, T. M. (2016). An approach to improvement the usability in software products. *International Journal of Software Engineering & Applications*, 7(2), 11-18. <https://doi.org/10.5121/ijsea.2016.7202>
- Reed, S., Akata, Z., Lee, H., & Schiele, B. (2016). Learning deep representations of fine-grained visual descriptions. *2016 IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR)*. <https://doi.org/10.1109/cvpr.2016.13>
- Reese, L. (2012). Storytelling in mexican homes: connections between oral and literacy practices. *Bilingual Research Journal*, 35(3), 277-293. <https://doi.org/10.1080/15235882.2012.734006>

- Richards, P. and Inglehart, M. (2006). An interdisciplinary approach to case-based teaching: does it create patient-centered and culturally sensitive providers?. *Journal of Dental Education*, 70(3), 284-291. <https://doi.org/10.1002/j.0022-0337.2006.70.3.tb04084.x>
- Richardson, L. (2002). Writing sociology. *Cultural Studies ↔ Critical Methodologies*, 2(3), 414-422. <https://doi.org/10.1177/153270860200200311>
- Riche, N. H., Hurter, C., Diakopoulos, N., & Carpendale, S. (Eds.). (2018). *Data-driven storytelling*. CRC Press.
- Roque, M. I. (2022). Storytelling in cultural heritage. *Global Perspectives on Strategic Storytelling in Destination Marketing*, 22-37. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-3436-9.ch002>
- Rossiter, M. and Garcia, P. (2010). Digital storytelling: a new player on the narrative field. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 2010(126), 37-48. <https://doi.org/10.1002/ace.370>
- Ryan, M. L. (2001). *Narrative as virtual reality. Immersion and Interactivity in Literature*. The Johns Hopkins University Press
- Ryan, M.-L. (2015). *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press.
- Said, E. (1978). 2003. *Orientalism*. Penguin.
- Saldaña, J. (2009). *The Coding Manual for Qualitative Researchers*. London: Sage Publications Ltd.
- Sami, I. R. (2020). Automatic contextual storytelling in a natural language corpus. *Proceedings of the 29th ACM International Conference on Information & Knowledge Management*. <https://doi.org/10.1145/3340531.3418507>
- Sax, B. (2006). Storytelling in a liminal time. *On the Horizon*, 14(4), 147-151. <https://doi.org/10.1108/10748120610708032>
- Segel, E. and Heer, J. (2010). Narrative visualization: telling stories with data. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 16(6), 1139-1148. <https://doi.org/10.1109/tvcg.2010.179>
- Sharma, R. P. and Verma, G. K. (2015). Human computer interaction using hand gesture. *Procedia Computer Science*, 54, 721-727. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.06.085>
- Shiri, A., Howard, D., & Farnel, S. (2021). Indigenous digital storytelling: digital interfaces supporting cultural heritage preservation and access. *The International Information & Library Review*, 54(2), 93-114. <https://doi.org/10.1080/10572317.2021.1946748>
- Sleiman, T., Chung-Shin, Y., & Haddad, R. A. (2019). Empowering students in leading their education and practice: the design workbook. *International Journal of Art & Design Education*, 38(2), 508-523. <https://doi.org/10.1111/jade.12220>
- Smeda, N. (2014). *Creating constructivist learning environments with digital storytelling* [Unpublished doctoral dissertation]. Victoria University.

- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: a comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-014-0006-3>
- Smith, D., Schlaepfer, P., Major, K., Dyble, M., Page, A. E., Thompson, J., ... & Migliano, A. B. (2017). Cooperation and the evolution of hunter-gatherer storytelling. *Nature Communications*, 8(1). <https://doi.org/10.1038/s41467-017-02036-8>
- Spencer-Rodgers, J., Boucher, H., Mori, S., Wang, L., & Peng, K. (2009). The dialectical self-concept: contradiction, change, and holism in east asian cultures. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35(1), 29-44. <https://doi.org/10.1177/0146167208325772>
- Sperry, L. and Sperry, D. (2021). Entering into the story: implications for emergent literacy. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.665092>
- Starčič, A., Cotič, M., Solomonides, I., & Volk, M. (2015). Engaging preservice primary and preprimary school teachers in digital storytelling for the teaching and learning of mathematics. *British Journal of Educational Technology*, 47(1), 29-50. <https://doi.org/10.1111/bjet.12253>
- Stefana, E., Marciano, F., Rossi, D., Cocca, P., & Tomasoni, G. (2021). Wearable devices for ergonomics: a systematic literature review. *Sensors*, 21(3), 777. <https://doi.org/10.3390/s21030777>
- Sukardani, P. S. and Setianingrum, V. M. (2019). Visual storytelling of infographic design in news media: a comparative study on online media platforms in indonesia. *Proceedings of the Social Sciences, Humanities and Education Conference (SoSHEC 2019)*. <https://doi.org/10.2991/soshec-19.2019.24>
- Sungur, C. (2022) Şamanizm ve İslam Cilt III, Pinhan Yayınevi
- Suraya, I., Nurmansyah, M. I., Rachmawati, E., Aufa, B. A., & Koire, I. I. (2020). The impact of large-scale social restriction on covid-19 incidence: a case study of four regions in indonesia. *Kesmas: National Public Health Journal*, 15(2). <https://doi.org/10.21109/kesmas.v15i2.3990>
- Suri, J. F. (2011). Poetic observation: what designers make of what they see. *Design Anthropology*, 16-32. https://doi.org/10.1007/978-3-7091-0234-3_2
- Syukur, A., Andono, P. N., Hastuti, K., & Syarif, A. M. (2023). Immersive and challenging experiences through a virtual reality musical instruments game: an approach to gamelan preservation. *Journal of Metaverse*, 3(1), 34-42. <https://doi.org/10.57019/jmv.1172928>
- Şener, S. Y. (2019). Design for Luxury Automotive HMI Systems and Driver Experiences. (Publication No. 28179591) [Doctoral dissertation, Liverpool University]. ProQuest Dissertations & Theses Global.”
- Tb, S. (2021). Application of design thinking concept to assess the use of renewable energy in rural areas in botswana. *Global Journal of Engineering Sciences*, 7(5). <https://doi.org/10.33552/gjes.2021.07.000675>
- Tchaparian, V. (2018). Traditional Fairy Tales and Shrek. *Armenian Folia Anglistika*, 14(1-2 (18), 116–125. <https://doi.org/10.46991/AFA/2018.14.1-2.116>

- Tedjakumala, I., Damayani, N. A., Mulyana, D., & Perbawasari, S. (2024). Crafting folktale narratives: bangflo coffee's innovative digital storytelling journey on instagram. *Journal of Law and Sustainable Development*, 11(12), e2795. <https://doi.org/10.55908/sdgs.v11i12.2795>
- Tong, C., Roberts, R., Borgo, R., Walton, S., Laramée, R., Wegba, K., ... & Ma, X. (2018). Storytelling and visualization: an extended survey. *Information*, 9(3), 65. <https://doi.org/10.3390/info9030065>
- Turner, V. (1980). Social dramas and stories about them. *Critical Inquiry*, 7(1), 141-168. <https://doi.org/10.1086/448092>
- Ushioda, E. (2016). Language learning motivation through a small lens: a research agenda. *Language Teaching*, 49(4), 564-577. <https://doi.org/10.1017/s0261444816000173>
- Uzun, A. M. and Yıldırım, Z. (2021). Emotional design in multimedia and measuring learning emotions. *Handbook of Research on Modern Educational Technologies, Applications, and Management*, 701-717. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-3476-2.ch043>
- Ünlüer, A. A. (2010). Geleneksel Türk hat sanatı'nın çok dokunuşlu ekran uygulamasıyla yeniden okunması: Gömülü ses. (Yayın No. 262103) [Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Van Gennep, A. (1960). *The Rites of Passage*. Chicago: Univ.
- Vermeeren, A., Law, E. L., Roto, V., Obrist, M., Hoonhout, J., & Väänänen-Vainio-Mattila, K. (2010). User experience evaluation methods. *Proceedings of the 6th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Extending Boundaries*. <https://doi.org/10.1145/1868914.1868973>
- Vinney, C. (2023, 25 Temmuz). A complete guide to emotional content design. UX Design Institute. <https://www.uxdesigninstitute.com/blog/guide-to-emotional-content-design/>
- Wang, X., Li, X., Yin, Z., Wu, Y., & Liu, J. (2023). Emotional intelligence of large language models. *Journal of Pacific Rim Psychology*, 17. <https://doi.org/10.1177/18344909231213958>
- Wilantari, A. (2019). Komunikasi massa dalam siaran radio. *Dharma Duta*, 17(1). <https://doi.org/10.33363/dd.v17i1.318>
- Wu, L. (2016). The use of feminine elements in the design of modern men's clothing. *Proceedings of the 2016 International Conference on Education, Management and Computing Technology (ICEMCT-16)*. <https://doi.org/10.2991/icemct-16.2016.133>
- Wu, X., Yang, M., & Su, Z. (2022). Pleasurable emotions of product design. *Proceedings of the 5th International Conference on Intelligent Human Systems Integration (IHSI 2022) Integrating People and Int.* <https://doi.org/10.54941/ahfe1001003>
- Yan Xu, Hyungsung Park, & Youngkyun Baek. (2011). A New Approach Toward Digital Storytelling: An Activity Focused on Writing Self-efficacy in a Virtual Learning Environment. *Journal of Educational Technology & Society*, 14(4), 181-191. <http://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.14.4.181>

- Yang, S. (2022). Sentiment and storytelling: what affect user experience and communication effectiveness in virtual environments?. *Journalism and Media*, 4(1), 30-41. <https://doi.org/10.3390/journalmedia4010003>
- YAZICI, N. and GÜNDOĞDU, G. (2023). Türkçe ders kitaplarında yer alan anlatısal metinlerde okur empatisini yönlendiren dilsel görünümeler. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi (HÜTAD)*, (38/Özel Sayı), 199-219. <https://doi.org/10.20427/turkiyat.1207526>
- Yıldırım, D. (1998). SÖZLÜ KÜLTÜR ve FOLKLOR KAVRAMLARI ÜZERİNE DÜŞÜNCELER. <https://www.millifolklor.com/PdfViewer.aspx?Sayi=3&Sayfa=17>
- Yurtsever, U. B. T., & Taneri, E. Etkileşimli Belgesellerde Kullanıcı Deneyimi ve Gerçeklik Algısı. *Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(13), 223-246. <https://dergipark.org.tr/en/pub/tykhe/issue/74936/1133886>
- Zeman, N. B. (2017). Storytelling for interactive digital media and video games. CRC Press.
- Zhang, F. and Wang, J. (2023). The product design of emotional intelligent jewelry for women. *Proceedings of the 2nd International Conference on Information, Control and Automation, ICICA 2022, December 2-4, 2022, Chongqi*. <https://doi.org/10.4108/eai.2-12-2022.2327962>
- Zhang, Y. (2018). Converging data storytelling and visualisation. *Entertainment Computing – ICEC 2018*, 310-316. https://doi.org/10.1007/978-3-319-99426-0_36
- Zhao, Z. and Elmqvist, N. (2023). The stories we tell about data: surveying data-driven storytelling using visualization. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 43(4), 97-110. <https://doi.org/10.1109/mcg.2023.3269850>

EKLER

Ek 1. Yarı-Yapılandırılmış Görüşme Soruları

1. Uzmanlık alanınızın perspektifinden hikâye anlatıcılığını nasıl tanımlarsınız? Sizin uzmanlık alanınızdaki yeri nedir?
2. Sizin uzmanlık alanınızda bir bilgi/öğreti aktarımı ihtiyacı/isteği var mı? Varsa bu ihtiyaç nasıl karşılanıyor? Bu yoldaki yöntemler nelerdir? (FUQ, Örn.: Türk sözlü geleneği çalışan birisi olarak uzmanlık alanınızı insanlara aktarırken hikâye anlatımını kullanıyor musunuz? Evet ise, nasıl kullanıyorsunuz; Faydalandığınız konsept ve yaklaşımlar nelerdir?)
3. Sizin gözlemlerinizi ve çalışmalarınıza göre, günümüzde sizin uzmanlık alanınızın süreçlerine dahil edilen teknolojiler bulunuyor mu? Evet ise, bu teknolojiler nelerdir ve bu teknolojilerin hikâye anlatımındaki fonksiyonu nedir?
4. Size göre hikayeleştirme yoluyla yapılan anlatıların günümüzdeki yeri nedir? (örn.: sinema, oyun, sergi, müze vb.gibi) Hangi versiyonların en aktif ve verimli versiyonlar olduğunu düşünüyorsunuz? Ve siz bu versiyonların uzmanlık alanınızla sentezlenebileceğini düşünüyor musunuz? Evet ise, nasıl?
5. Sizce sizin uzmanlık alanınızdaki (örn.: halk hikayeciliği) anlatımlarında metafor ve göstergelerin bir yeri var mıdır? Varsa nasıl ve nerede kullanılır? Destekleyici görüntü ve imgelemeler var mıdır? (FUQ: Sizce kolektif bilinç ve kültürel birikim hikaye anlatımlarına nasıl yansıyor? Örn.: Kullanılan ortak metaforlar, atasözleri vb)
6. Görsel unsurların, tablo&diyagram gibi grafiksel öğelerin vb. rolü var mıdır? Varsa nedir? -Hareketli görüntü ve performansların (performans sanatları, dans/tiyatro vb.) rolü var mıdır? Varsa nasıl ve nerede kullanılır? -Jest ve mimikler nasıl bir yere sahiptir?
7. Metnin sesli&sözlü anlatısı dışında (“Ses, müzik, efekt” gibi) faydalanılan farklı işitsel öğelerin bir rolü var mıdır? Varsa nasıl ve nerede kullanılır?

8. Hikaye anlatımında (aynı zamanda sizin anlatıcı olarak mesleki pratiğinizde de) mekan tasarımının önemi olduğunu düşünüyor musunuz? Evet ise, siz mekanı nasıl kullanıyorsunuz ve halk hikayeciliğinde mekanın nasıl kullanıldığını gözlemliyorsunuz?

9. Veriye (Ölçüm ya da sayım yolu ile toplanan ve sayısal bir değer bildiren bilgiler) dayalı bilgilerin anlatımında dinleyici ve/veya anlatıcı ihtiyaçlarının neler olabileceğini düşünüyorsunuz? (FUQ: Sözlü kültürün veya halk hikayeciliğinin bu nitelikte bir anlatımda rolü olabilir mi? Sizce sözlü kültür aktarımı için belirlenen bir veri setiyle ne tür tasarım önerileri geliştirilebilir?)

10. Sizce, interaktif (kullanıcının dahil edildiği) bir hikâye anlatımında, dinleyicinin rolü nedir, etkileşimi nasıldır? (FUQ: Katılımcı aktifliğini destekleyen faktörler nelerdir?)

11. Hikâye anlatıcısı, hikâyeyi kendi seçtiği yer ve ayrıntıya ve kendisi ile izleyici arasındaki ilişkiye göre değiştirebilir. Burdan yola çıkarak geleneksel hikâye anlatıcılığının interaktifliği ile günümüz dijital (interaktif) hikaye anlatıcılığını kıyaslayabilir mısınız? FUQ: Sizce etkileşimli medya tasarımı (İnteraktif /Etkileşimli medya terimi, geleneksel medya -gazete, plak, televizyon vb.- tarzı ile yenisi arasındaki farkın önemli bir niteliği olan etkileşimli çağrışımı vurgular. Etkileşimli medya pratikleri ile hikâye anlatımı arasında nasıl bir ilişki vardır?

12. Sözlü geleneğimizin dijital teknoloji ile ilişkisini nasıl buluyorsunuz?

13. Geleneksel yöntemlerle karşılaştırıldığında etkileşimli dijital ortamların (sosyal medya, bilgisayar oyunları, web siteleri, mobil/telefon uygulamaları vb.) avantajları nelerdir?)

14. Sizce hikâye tabanlı bir dijital ortam tasarımı ile sözlü kültürel mirasın (masal, destan, tören, atasözleri, kolektif bilinçaltı vb. gibi) aktarımı nasıl desteklenebilir veya desteklenebilir mi?

15. Hangi duyu organlarının halk hikayeciliğinde daha baskın olduğunu düşünüyorsunuz? Neden?

Sizin uzmanlık alanınız bazında veri ve teorik bilgi temelli bir hikâye anlatımında,

16. Görsel deneyimin geliştirilmesi için hangi teknik, yöntem ve teknolojiler kullanılabileceğini düşünüyorsunuz?

17. Jest ve mimik kullanımının geliştirilmesi için hangi teknik, yöntem ve teknolojiler kullanılabileceğini düşünüyorsunuz?

18. Günümüzde kullanıcıların bireysel hikâye anlatma yaklaşımlarını nasıl değerlendiriyorsunuz? (Sosyal medya, YouTube, streaming platformları, film-diziler vb. gibi)

19. Sizce yeni gelişen teknolojilerle yapılan anlatıların (VR, AR, karma gerçeklik, dokunsal, jest arayüzleri, bilgisayar oyunları, interaktif dijital arşivler, transmedya hikayeler vb.) Türk sözlü geleneği temelli bir hikâye anlatımı oluşturmak için potansiyeli var mıdır? Varsa nedir? (FUQ: Halk hikayelerinin bu imkanlar kapsamında kullanılabileceği belirli aşamalar var mı? Varsa hangi aşamalar olabileceğini düşünüyorsunuz?)

20. Sözlü kültürel miras alanlarında Türkiye bazında en büyük problemlerin nerede ve neler olduğunu düşünüyorsunuz? Neden? Veya bir problem olduğunu düşünüyor musunuz?

Ek 2. Etik Kurul Onay Raporu



YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
Sosyal ve Beşerî Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu

Toplantı Tarihi: 05.12.2023

Toplantı No: 2023.12

SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ARAŞTIRMALARI ETİK KURULU TOPLANTI KARARI

YıldızteknikÜniversitesi'nin Sosyal Bilimler Enstitüsü Öğretim Üyelerinden Doç. Dr. Nur Cemelel oğuldan şifariğinde I. sınıftaki öğrencisi ZEYNEP BILGENUR ZENGİN tarafından yapılacak olan "TÜRK SÖZLÜ KÜLTÜRÜNE DAİR BİLGİ EDİNİMİ VE HİKAYE ANLATIMI DENEYİMLERİNİN VERİ TEMELLİ İNTERAKTİF HİKAYE ANLATI ÇILIĞI İLE TASARLANMASINA DAİR BİR İHTİYAC ANALİZİ" adlı çalışma ve bu çalışmada kullanılacak veri toplama araçları ve yöntemlerine ilişkin bilgilerin etike aykırı herhangi bir bulguya rastlanmadığına,

Etik Kurul Üyeleri

Prof. Dr. İsmail ÖZDURAN

Başkan

Prof. Dr. Mustafa KAYA

Üye

Prof. Dr. Mustafa KAYA

Üye

Prof. Dr. Mustafa KAYA

Üye

Prof. Dr. Yılmaz KAYA

Üye

Prof. Dr. Mustafa KAYA

Üye

Prof. Dr. Mustafa KAYA

Üye

Çalışma No: 2023.12 - Davutpaşa Kampüsü - Sosyal Bilimler Enstitüsü - Tel: (0212) 383 31 38

E-posta: sberber@yildiz.edu.tr - Web: sberber.yildiz.edu.tr

Rapor Onaylama Kodu: etik.yildiz.edu.tr/rapor Rapor No: 2023.12.023 Rapor Onay Kodu: 2023

Ek 3. Araştırma Sorusu 1: Veri Tablosu

KOD	TEMA	FREKANS	ÇATI TEMA
Türk sözlü kültür unsurları	Kaynak Kullanımı	35	Bilimsel Dinamikler
Eserin Gerçekliğinde Yaşamak	Üretim Süreci	30	Anlatıcı Perspektifi
Referans İşler	Kaynak Kullanımı	26	Bilimsel Dinamikler
Anlatım Biçimlerinin Evrimi ve Çeşitliliği	Anlatı Dinamikleri	22	Anlatı Yapıları
İlham Kaynakları	Üretim Süreci	21	Anlatıcı Perspektifi
Beden	Materyal	21	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Objektiflik	Etik	20	Bilimsel Dinamikler
Geleneksel Yöntemler ve Modernizmin Entegrasyonu	Toplumsal Koşullar/Bağlam	19	Bilimsel Dinamikler
Profesyonel Hikaye Anlatıcılığı	Profesyonel Kimlik	18	Anlatıcı Perspektifi
Bilgi/Belgeye dayalılık	Kaynak Kullanımı	17	Bilimsel Dinamikler
İçsel İkna ve Dışa Vurum	Anlatıcı Motivasyonları	16	Anlatıcı Perspektifi
Dönemsel Standartlar	Üretim Süreci	16	Anlatıcı Perspektifi
Sanal Gerçeklik Teknolojileri	Teknoloji	16	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Erişilebilirlik	Kullanıcı Odaklı Tasarım	15	İnsan Odaklı Tasarım
Anlatıcılık Yeteneği ve İletişim Becerileri	Anlatıcı Nitelikleri	15	Anlatıcı Perspektifi
Bir Hafıza Tekniği Olarak Ezgi ve Şiir	Öğreticilik	15	Bilimsel Dinamikler
Oyunlar Aracılığıyla Bilgi Kazanımı	Öğreticilik	14	Bilimsel Dinamikler
İzleyici	Kullanıcı Odaklı Tasarım	13	İnsan Odaklı Tasarım
Ekonomik Şartlar	Anlatıcı Motivasyonları	13	Anlatıcı Perspektifi
Keşif ve Merakın Tetiklenmesi	Kullanıcı Odaklı Tasarım	12	İnsan Odaklı Tasarım
Atmosferik Deneyim	Çevreleyicilik	12	İnsan Odaklı Tasarım
Sosyal bilimcilerin dijital anlatılara katkısı	Disiplinlerarasılık	12	Anlatıcı Perspektifi
Sanat ve Oyun Sektörü Arasındaki Geçişkenlik	Disiplinlerarasılık	12	Anlatıcı Perspektifi

Kavramsallaştırma	Metodoloji	12	Bilimsel Dinamikler
İfade Özgürlüğü	Toplumsal Koşullar/Bağlam	12	Bilimsel Dinamikler
Bağlam	Anlatı Dinamikleri	12	Anlatı Yapıları
Teknolojik Dönüşüm Öncesi Pratikler	Teknoloji	12	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Hedef Kitle	Kullanıcı Odaklı Tasarım	11	İnsan Odaklı Tasarım
Bireysel anlama becerileri ve duygusal durum farklılıkları	Kullanıcı Odaklı Tasarım	11	İnsan Odaklı Tasarım
Anlatma İhtiyacı	İşlevsellik	11	İnsan Odaklı Tasarım
Sanatsal Etkileşimler ve İlham	Anlatıcı Motivasyonları	11	Anlatıcı Perspektifi
Tarih Disiplininin Dinamikleri	Kaynak Kullanımı	11	Bilimsel Dinamikler
Öğrenme Teknikleri	Öğreticilik	11	Bilimsel Dinamikler
Görsel Materyallerin Rolü	Öğreticilik	11	Bilimsel Dinamikler
Sanatsal İfade	Anlatı Dinamikleri	11	Anlatı Yapıları
Sosyal İşlev	İşlevsellik	10	İnsan Odaklı Tasarım
İnsanın İletişim İhtiyacı	İşlevsellik	10	İnsan Odaklı Tasarım
Dinleyici	Kullanıcı Odaklı Tasarım	10	İnsan Odaklı Tasarım
Anlatım Tarzı	Üslup	10	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Duygu Aktarımı	Anlatıcı Motivasyonları	9	Anlatıcı Perspektifi
Hızlı Dijital İçerik Akışı	Toplumsal Koşullar/Bağlam	9	Bilimsel Dinamikler
Film ve Belgesel	Görsel Anlatım/Kültür	9	Anlatı Yapıları
Dilin Kültür Taşıyıcılığı	Devamlılık	9	Anlatı Yapıları
Çerçeveleme	Anlatı Dinamikleri	9	Anlatı Yapıları
Teknolojinin Evrimi	Teknoloji	9	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Görsel Tasarım Teknikleri	Materyal	9	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Destekleyici Anlatı Teknikleri	Üslup	9	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Kitle Aracı Olarak Birincil Sözlü Kültür	Kullanıcı Odaklı Tasarım	8	İnsan Odaklı Tasarım

Uyum ve Adaptasyon	Anlatıcı Nitelikleri	8	Anlatıcı Perspektifi
Farkındalık hedefi	Anlatıcı Motivasyonları	8	Anlatıcı Perspektifi
Disiplin Tanımlamaları	Profesyonel Kimlik	8	Anlatıcı Perspektifi
Saha Çalışmaları	Metodoloji	8	Bilimsel Dinamikler
İzleyicide Kurgu Önkabulü	Etik	8	Bilimsel Dinamikler
Toplumsal Hafıza	Devamlılık	8	Anlatı Yapıları
Statik Görsel Tasarım	Görsel Anlatım/Kültür	8	Anlatı Yapıları
Mitoloji	Sözlü Anlatım/Kültür	8	Anlatı Yapıları
Koreografi	Kompozisyon	8	Anlatı Yapıları
Gündelik Hayatta Hikaye Anlatımı	Anlatı Dinamikleri	8	Anlatı Yapıları
Bilgi aktarım yöntem ve yaklaşımları	Anlatı Dinamikleri	8	Anlatı Yapıları
Hedef Kitle Tüketim Alışkanlıkları	Kullanıcı Odaklı Tasarım	7	İnsan Odaklı Tasarım
Aktif İzleyici Rolü	İnteraktivite	7	İnsan Odaklı Tasarım
Teknik Kullanımı	Anlatıcı Nitelikleri	7	Anlatıcı Perspektifi
Birikimini Aktarma	Anlatıcı Motivasyonları	7	Anlatıcı Perspektifi
Akademik ve Sanatsal Bütünleşme	Disiplinlerarasılık	7	Anlatıcı Perspektifi
Bilimsel Araştırma Süreci	Metodoloji	7	Bilimsel Dinamikler
Akılda Kalıcılık	Öğreticilik	7	Bilimsel Dinamikler
Ucu Açık Soyutluk	Sözlü Anlatım/Kültür	7	Anlatı Yapıları
Teorik İçerik Kullanımı	Görsel Anlatım/Kültür	7	Anlatı Yapıları
Sembolizm	Metafor	7	Anlatı Yapıları
Kurgu	Anlatı Dinamikleri	7	Anlatı Yapıları
Destanlar	Sözlü Anlatım/Kültür	7	Anlatı Yapıları
Biçimsel Unsurlar	Anlatı Dinamikleri	7	Anlatı Yapıları
Atasözleri	Sözlü Anlatım/Kültür	7	Anlatı Yapıları
Anlatım Tarzı ve Dinleyici Etkileşimi	Üslup	7	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Öğreticilik İşlevi	İşlevsellik	6	İnsan Odaklı Tasarım

Katılım Anının Tasarımı(On-boarding?)	Kullanıcı Odaklı Tasarım	6	İnsan Odaklı Tasarım
İteratif Tasarım	Kullanıcı Odaklı Tasarım	6	İnsan Odaklı Tasarım
Yazılım Kullanımı	Üretim Süreci	6	Anlatıcı Perspektifi
Takım çalışması	Üretim Süreci	6	Anlatıcı Perspektifi
Sosyal Bilimler ve Teknoloji Entegrasyonu	Disiplinlerarasılık	6	Anlatıcı Perspektifi
Prodüksiyon Yönetimi	Üretim Süreci	6	Anlatıcı Perspektifi
Araştırmacıların teknik destek ihtiyacı	Disiplinlerarasılık	6	Anlatıcı Perspektifi
Tekrar Yoluyla Öğretim	Öğreticilik	6	Bilimsel Dinamikler
Taklitin Öğretme Rolü	Öğreticilik	6	Bilimsel Dinamikler
Eğitimde Hikaye Kullanımı	Öğreticilik	6	Bilimsel Dinamikler
Anlatıcı Kadrajı	Etik	6	Bilimsel Dinamikler
Salt stilizasyonun öykülemekten uzaklığı	Görsel Anlatım/Kültür	6	Anlatı Yapıları
Görsel Medyanın Gücü	Görsel Anlatım/Kültür	6	Anlatı Yapıları
Üretim Malzemeleri	Materyal	6	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Teknoloji ile Kültürel Mirasın Korunması	Teknoloji	6	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Giyilebilir teknoloji	Teknoloji	6	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Capture Teknolojiler	Teknoloji	6	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Toplum ve Tabiat Kurallarını Hikayeler Yoluyla Anlatmak	İşlevsellik	5	İnsan Odaklı Tasarım
Seyirci	Kullanıcı Odaklı Tasarım	5	İnsan Odaklı Tasarım
Hedef Kitleye Özel Kurgu	Kullanıcı Odaklı Tasarım	5	İnsan Odaklı Tasarım
Geleneksel vs. Dijital Kullanıcı Deneyimleri	Kullanıcı Odaklı Tasarım	5	İnsan Odaklı Tasarım
Gelenğin Toplumun İhtiyaçlarını Çözme İşlevi	İşlevsellik	5	İnsan Odaklı Tasarım
Etkileşim Katmanları	İnteraktivite	5	İnsan Odaklı Tasarım
Dramaturji	İnteraktivite	5	İnsan Odaklı Tasarım

Bedensel inputlar ve Jest İlişkisi	İnteraktivite	5	İnsan Odaklı Tasarım
Oyunlarda Hikaye Anlatımı	Üretim Süreci	5	Anlatıcı Perspektifi
Kültürel Empati	Anlatıcı Nitelikleri	5	Anlatıcı Perspektifi
Keşif ve Macera	Anlatıcı Motivasyonları	5	Anlatıcı Perspektifi
İlgi Çekici İçerik Oluşturma	Anlatıcı Nitelikleri	5	Anlatıcı Perspektifi
Ritüellerin Performe Edilmesi	Metodoloji	5	Bilimsel Dinamikler
Oyunlaştırma	Metodoloji	5	Bilimsel Dinamikler
Güvenilebilirlik	Kaynak Kullanımı	5	Bilimsel Dinamikler
Etkileşimli Öğrenme	Öğreticilik	5	Bilimsel Dinamikler
Entertainment'ın Bilgi Alımının Önüne Geçmesi	Toplumsal Koşullar/Bağlam	5	Bilimsel Dinamikler
Bilgi temelli ikna	Metodoloji	5	Bilimsel Dinamikler
Sözlü Kültürün İterasyonu	Devamlılık	5	Anlatı Yapıları
Soyut Görselleştirme ile Sezgisellik ve Haz	Görsel Anlatım/Kültür	5	Anlatı Yapıları
Metaforların Gücü	Metafor	5	Anlatı Yapıları
Koşma	Sözlü Anlatım/Kültür	5	Anlatı Yapıları
Kamera açılarının etkisi	Görsel Anlatım/Kültür	5	Anlatı Yapıları
Görsel Dil ve Gramer	Görsel Anlatım/Kültür	5	Anlatı Yapıları
Estetik	Anlatı Dinamikleri	5	Anlatı Yapıları
Teknolojik Gelişmelerin Geleneksel Sanat Pratikleriyle İlişkisi	Teknoloji	5	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Teknolojik Araçların Kullanımının Gerekliği	Teknoloji	5	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Müzik	Materyal	5	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Dijital Platformlar	Mecra	5	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Mekanın Etkileşimi	İnteraktivite	4	İnsan Odaklı Tasarım
Kullanılabilirlik	Kullanıcı Odaklı Tasarım	4	İnsan Odaklı Tasarım
Anlaşılabilir UI	Kullanıcı Odaklı Tasarım	4	İnsan Odaklı Tasarım

Sinema ve İnteraktif Anlatıların İlişkisi	Disiplinlerarasılık	4	Anlatıcı Perspektifi
Ses Teknolojilerinin Hikaye Anlatımındaki Rolü	Disiplinlerarasılık	4	Anlatıcı Perspektifi
Bütçe Artışı ve Hikayeye Prodüksiyon Entegrasyonu	Üretim Süreci	4	Anlatıcı Perspektifi
Yeni Format Geliştirme	İnovasyon	4	Bilimsel Dinamikler
Teknolojik Gelişmelerin Sözlü Hikaye Anlatıcılığına Etkisi	Toplumsal Koşullar/Bağlam	4	Bilimsel Dinamikler
Kültür ve Eğitim Politikalarının Kültürel Kodları Barındırmaması	Toplumsal Koşullar/Bağlam	4	Bilimsel Dinamikler
Gözlem	Metodoloji	4	Bilimsel Dinamikler
Dinde Sembolizm	Öğreticilik	4	Bilimsel Dinamikler
Türk Halk Edebiyatı	Sözlü Anlatım/Kültür	4	Anlatı Yapıları
Süreklilik	Devamlılık	4	Anlatı Yapıları
Renk	Kompozisyon	4	Anlatı Yapıları
Planlama	Kompozisyon	4	Anlatı Yapıları
Masal	Sözlü Anlatım/Kültür	4	Anlatı Yapıları
Kültürel ritüeller ve görsel yorumlar	Metafor	4	Anlatı Yapıları
Konsept Bütünlüğü	Kompozisyon	4	Anlatı Yapıları
İşitsel ve Görsel Öğelerin Entegrasyonu	Anlatı Dinamikleri	4	Anlatı Yapıları
Hareketli Grafik	Görsel Anlatım/Kültür	4	Anlatı Yapıları
Gündelik İletişimde Kullanımı	Metafor	4	Anlatı Yapıları
Geleneksel Motiflerin Sürdürülmesiyle Kuşaklararası İletişim	Devamlılık	4	Anlatı Yapıları
Dijitalleşmenin Rolü	Devamlılık	4	Anlatı Yapıları
Teknolojik Sınırlamalar	Teknoloji	4	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Söz ve Yazı	Materyal	4	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Ses	Materyal	4	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Görüntü	Materyal	4	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Transa Geçme Hali	Çevreleyicilik	3	İnsan Odaklı Tasarım
Sürükleyicilik	Çevreleyicilik	3	İnsan Odaklı Tasarım

Sezgisel Anlaşılabilirlik	Kullanıcı Odaklı Tasarım	3	İnsan Odaklı Tasarım
Seçim Odaklı İnteraktif Anlatım	İnteraktivite	3	İnsan Odaklı Tasarım
Kültürel Gelişim	İşlevsellik	3	İnsan Odaklı Tasarım
Katılımcı	Kullanıcı Odaklı Tasarım	3	İnsan Odaklı Tasarım
Etkileşimi destekleyen mecra	İnteraktivite	3	İnsan Odaklı Tasarım
Duyusal etkileşimler	Kullanıcı Odaklı Tasarım	3	İnsan Odaklı Tasarım
Duygu Uyandırma	Kullanıcı Odaklı Tasarım	3	İnsan Odaklı Tasarım
Doğaçlama	İnteraktivite	3	İnsan Odaklı Tasarım
Sosyal Medyanın Etkisi	Anlatıcı Motivasyonları	3	Anlatıcı Perspektifi
Sanatsal Tatmin	Üretim Süreci	3	Anlatıcı Perspektifi
Popülerlik Odaklı Ürün Geliştirme	Anlatıcı Motivasyonları	3	Anlatıcı Perspektifi
Kültürel Miras ve Sanat	Disiplinlerarasılık	3	Anlatıcı Perspektifi
Hikaye Anlatıcısının İhtiyaçları	Anlatıcı Motivasyonları	3	Anlatıcı Perspektifi
Adaptasyon Kolaylığı	Disiplinlerarasılık	3	Anlatıcı Perspektifi
Yazıya Geçirilmiş Sözlü Kültür	Kaynak Kullanımı	3	Bilimsel Dinamikler
Teknoloji ve Eğitim	Öğreticilik	3	Bilimsel Dinamikler
Kültürel Miras ve Din Etkileşimi	Toplumsal Koşullar/Bağlam	3	Bilimsel Dinamikler
Kültürel Kodların Dünya Görüşü Oluşumunda Önemi	Toplumsal Koşullar/Bağlam	3	Bilimsel Dinamikler
Kadim Bilgi	Kaynak Kullanımı	3	Bilimsel Dinamikler
Hikaye Bağlantıları ve Devamlılığı	Metodoloji	3	Bilimsel Dinamikler
Hayal Gücü	Kaynak Kullanımı	3	Bilimsel Dinamikler
Halk Bilim Çalışması	Metodoloji	3	Bilimsel Dinamikler
Detaydan Genel Hikayeye Giden Anlatı Akışı	Metodoloji	3	Bilimsel Dinamikler
Derleme	Metodoloji	3	Bilimsel Dinamikler
Deneyimlere erişim ve maliyet	Toplumsal Koşullar/Bağlam	3	Bilimsel Dinamikler
Bilgi Kirliliği	Etik	3	Bilimsel Dinamikler

Analitik Yaklaşım ve Tahlil	Metodoloji	3	Bilimsel Dinamikler
Stilizasyon	Görsel Anlatım/Kültür	3	Anlatı Yapıları
Sınırlı İcra Hareketleri	Görsel Anlatım/Kültür	3	Anlatı Yapıları
Ritüel	Metafor	3	Anlatı Yapıları
Ötekilik algısı	Anlatı Dinamikleri	3	Anlatı Yapıları
Kültürel Özgünlük ve Doğru Kullanım	Anlatı Dinamikleri	3	Anlatı Yapıları
Karakter Tabanlı Anlatım	Anlatı Dinamikleri	3	Anlatı Yapıları
Gerçeküstü Öğeler	Anlatı Dinamikleri	3	Anlatı Yapıları
Geleneksel ve Dijital Storytellingin Yapıları	Anlatı Dinamikleri	3	Anlatı Yapıları
Aşık Hikayeciliği	Sözlü Anlatım/Kültür	3	Anlatı Yapıları
Mecraya Göre Anlatı Tercihi	Mecra	3	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Anlatıya Uygun Mecra Tercihi	Mecra	3	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Yüz Yüze İletişim	İnteraktivite	2	İnsan Odaklı Tasarım
Tüketici Tercihleri ve Kalite	Kullanıcı Odaklı Tasarım	2	İnsan Odaklı Tasarım
Kolaboratif Yaratım	İnteraktivite	2	İnsan Odaklı Tasarım
İzleyicinin anlatıyı değiştirme etkisi	İnteraktivite	2	İnsan Odaklı Tasarım
Teknoloji ve Anlatı Entegrasyonu	Disiplinlerarasılık	2	Anlatıcı Perspektifi
Strateji	Üretim Süreci	2	Anlatıcı Perspektifi
Modern Anlatıcıların Kültürel Kodlara Hakim Olması	Anlatıcı Nitelikleri	2	Anlatıcı Perspektifi
Meslektaşlar Arası Uzmanlıklar	Anlatıcı Nitelikleri	2	Anlatıcı Perspektifi
Geleneksel Hikayelerin Yeni Medyaya Entegrasyonu	Disiplinlerarasılık	2	Anlatıcı Perspektifi
Eleştirel Yaklaşım	Anlatıcı Nitelikleri	2	Anlatıcı Perspektifi
Başarılı Deneyim için Teknik Kusursuzluk	Üretim Süreci	2	Anlatıcı Perspektifi
Anlaşılma Kaygısı	Anlatıcı Motivasyonları	2	Anlatıcı Perspektifi
Zamanın Değişimi ve Modernleşme	Toplumsal Koşullar/Bağlam	2	Bilimsel Dinamikler
Yenilikçi Yaklaşımların Gözlemlenmesi	İnovasyon	2	Bilimsel Dinamikler

Veri	Kaynak Kullanımı	2	Bilimsel Dinamikler
Tarihsel ve kültürel derinlik	Toplumsal Koşullar/Bağlam	2	Bilimsel Dinamikler
Sosyoekonomik Şartlar	Toplumsal Koşullar/Bağlam	2	Bilimsel Dinamikler
Kültürel Politikalarda Stratejik Gecikmeler	Toplumsal Koşullar/Bağlam	2	Bilimsel Dinamikler
Kültürel mirasın politikası	Toplumsal Koşullar/Bağlam	2	Bilimsel Dinamikler
Karakter Tabanlı Anlatımın Etkileyiciliği ve Kalıcılığı	Metodoloji	2	Bilimsel Dinamikler
Görsel Kayıt	Kaynak Kullanımı	2	Bilimsel Dinamikler
Geleneksel Anlatımın Zayıflaması	Toplumsal Koşullar/Bağlam	2	Bilimsel Dinamikler
Fotoğraf	Kaynak Kullanımı	2	Bilimsel Dinamikler
Eğitimde Kalite ve Standartlar	Öğreticilik	2	Bilimsel Dinamikler
Diyalektik ve tartışma yöntemleri	Toplumsal Koşullar/Bağlam	2	Bilimsel Dinamikler
Derleme Yapılacak Kadim Bilgiye Sahip İnsan Kalmaması	Toplumsal Koşullar/Bağlam	2	Bilimsel Dinamikler
Video Oyunları	Görsel Anlatım/Kültür	2	Anlatı Yapıları
Veri Seti	Görsel Anlatım/Kültür	2	Anlatı Yapıları
Sahne Sanatlarında Hikaye Anlatımı	Anlatı Dinamikleri	2	Anlatı Yapıları
Ortak Bilinç	Metafor	2	Anlatı Yapıları
Anlatı Assetleri	Anlatı Dinamikleri	2	Anlatı Yapıları
Kültürel Miras	Devamlılık	2	Anlatı Yapıları
Kullanım Dengesi	Metafor	2	Anlatı Yapıları
Dans	Görsel Anlatım/Kültür	2	Anlatı Yapıları
Müzik ve Anlatımın Bütünleşmesi	Materyal	2	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
İşitsel deneyimin değeri	Materyal	2	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Anlatının Çağdaş Medya Formlarına Yayılması	Mecra	2	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Anlatı Mecralarının Evrimi	Mecra	2	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Tamamlanabilir kullanıcı deneyimi	Kullanıcı Odaklı Tasarım	1	İnsan Odaklı Tasarım

Pasif İzleyici vs. Aktif Katılımcı	İnteraktivite	1	İnsan Odaklı Tasarım
Oyun Yapıları ve Hikaye Anlatıcılığı	İnteraktivite	1	İnsan Odaklı Tasarım
Online Sohbet	İnteraktivite	1	İnsan Odaklı Tasarım
Kullanıcı Deneyimi Tasarımı Teknikleri	Kullanıcı Odaklı Tasarım	1	İnsan Odaklı Tasarım
Etkileşimi Artırmada Kontrol Mekanizmalarının/(Arabirimlerin) Etkisi	Çevreleyicilik	1	İnsan Odaklı Tasarım
Duyuların Entegrasyonu	Çevreleyicilik	1	İnsan Odaklı Tasarım
Doğal Ortamda Kendi Kendine Öğrenme	Çevreleyicilik	1	İnsan Odaklı Tasarım
Çağdaş Dansın Dışavurumsal Gerçekçiliği	İnteraktivite	1	İnsan Odaklı Tasarım
Anlatıcının Kitlesinden Etkilenmesi(Performans Teori)	İnteraktivite	1	İnsan Odaklı Tasarım
Alıcının Hazırbulunuşluğu	İnteraktivite	1	İnsan Odaklı Tasarım
Sinema, Antropoloji ve Görsel Anlatım	Disiplinlerarasılık	1	Anlatıcı Perspektifi
Karar vericilerin rolü ve kriterleri	Profesyonel Kimlik	1	Anlatıcı Perspektifi
İnovasyon ve Pazarlama Stratejileri	Üretim Süreci	1	Anlatıcı Perspektifi
Dansta Teknolojik Yenilikler ve İşbirliği	Disiplinlerarasılık	1	Anlatıcı Perspektifi
Anlatıcı Backgroundu	Anlatıcı Nitelikleri	1	Anlatıcı Perspektifi
Yerel Kültürdeki Arketipler	Kaynak Kullanımı	1	Bilimsel Dinamikler
Yenilikçi Yöntemler Adına Gelenek Dışı Yaklaşımlar	İnovasyon	1	Bilimsel Dinamikler
Olumlu Kültürel İnsiyatiflerin Davranışa Dönüşmesi	Toplumsal Koşullar/Bağlam	1	Bilimsel Dinamikler
Kültürel Ritüellerin Anlatı Temalarına Dahil Edilmesi	Öğreticilik	1	Bilimsel Dinamikler
Kültürel Kodlara Duyarlılık	Toplumsal Koşullar/Bağlam	1	Bilimsel Dinamikler
Kültürel Boyut	Toplumsal Koşullar/Bağlam	1	Bilimsel Dinamikler
Kam Ritüelleri	Toplumsal Koşullar/Bağlam	1	Bilimsel Dinamikler
İkincil Sözlü Kültür	Kaynak Kullanımı	1	Bilimsel Dinamikler
İdeolojik Önyargılar ve Etiketlemeler	Toplumsal Koşullar/Bağlam	1	Bilimsel Dinamikler
Göçebe Yaşam Tarzının Etkileri	Toplumsal Koşullar/Bağlam	1	Bilimsel Dinamikler
Genel Hikayeden Detaylara Giden Anlatı Akışı	Metodoloji	1	Bilimsel Dinamikler

Eğitim Sürecinin Problemleri	Öğreticilik	1	Bilimsel Dinamikler
Dönemin İhtiyaçlarına Göre Anlatı Geliştirme	Toplumsal Koşullar/Bağlam	1	Bilimsel Dinamikler
Deney Alanları	İnovasyon	1	Bilimsel Dinamikler
Yazılı Anlatım	Anlatı Dinamikleri	1	Anlatı Yapıları
Transmedya Ürünlerde Geleneksel Hikayelerin Markalamasının Eksikliği	Devamlılık	1	Anlatı Yapıları
Ses Tasarımı	Kompozisyon	1	Anlatı Yapıları
Psikolojik Metaforlar	Metafor	1	Anlatı Yapıları
Mitlerin Toplum Zihniyetine Sinmesi	Devamlılık	1	Anlatı Yapıları
Menakıbnameler	Devamlılık	1	Anlatı Yapıları
Mekan	Kompozisyon	1	Anlatı Yapıları
Medya Stratejileri	Anlatı Dinamikleri	1	Anlatı Yapıları
Kültür Kodlarının Devamlılığı	Devamlılık	1	Anlatı Yapıları
Işık	Kompozisyon	1	Anlatı Yapıları
Göstergeler	Metafor	1	Anlatı Yapıları
Gerçeklik yansıtmaları	Anlatı Dinamikleri	1	Anlatı Yapıları
Episotlar	Anlatı Dinamikleri	1	Anlatı Yapıları
Dijital Medya ve Sözel Kültürün Benzer Değişken Yapıları	Anlatı Dinamikleri	1	Anlatı Yapıları
Denge	Kompozisyon	1	Anlatı Yapıları
Anlatının Örtük İşlevleri	Metafor	1	Anlatı Yapıları
Anlam Derinliği	Metafor	1	Anlatı Yapıları
Teknolojik Güncellemelerle Mecraların Sürdürülebilirliği	Teknoloji	1	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Teknolojik gelecek	Teknoloji	1	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Mekan Tasarımı	Materyal	1	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Görsel Trendler	Üslup	1	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Görsel Teknolojilerde Evrim	Teknoloji	1	Teknik ve Teknoloji Kullanımı

Ek 4. Araştırma Sorusu 2: Veri Tablosu

KOD	TEMA	FREKANS	ÇATI TEMA
Anlatıcının Kitesinden Etkilenmesi(Performans Teori)	İnteraktivite	122	İnsan Odaklı Tasarım
Mekanın Etkileşimi	İnteraktivite	66	İnsan Odaklı Tasarım
Aktif İzleyici Rolü	İnteraktivite	50	İnsan Odaklı Tasarım
Transa Geçme Hali	Çevreleyicilik	47	İnsan Odaklı Tasarım
Geleneksel Yöntemler ve Modernizmin Entegrasyonu	Toplumsal Koşullar/Bağlam	24	Bilimsel Dinamikler
Kavramsallaştırma	Metodoloji	20	Bilimsel Dinamikler
Deneyimlere erişim ve maliyet	Toplumsal Koşullar/Bağlam	16	Bilimsel Dinamikler
Hikaye Bağlantıları ve Devamlılığı	Metodoloji	16	Bilimsel Dinamikler
Kültürel mirasın politikası	Toplumsal Koşullar/Bağlam	16	Bilimsel Dinamikler
Ritüel	Metafor	49	Anlatı Yapıları
Ortak Bilinç	Metafor	43	Anlatı Yapıları
Altıncı Hissin Önemi	Materyal	28	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Anlatı Şartlarının Anlatı Tavrına Etkisi	Üslup	25	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Dinleyici	Kullanıcı Odaklı Tasarım	41	İnsan Odaklı Tasarım
Atmosferik Deneyim	Çevreleyicilik	41	İnsan Odaklı Tasarım
Oynanabilirlik	Kullanıcı Odaklı Tasarım	29	İnsan Odaklı Tasarım
Profesyonel Hikaye Anlatıcılığı	Profesyonel Kimlik	40	Anlatıcı Perspektifi
Sosyoekonomik Şartlar	Toplumsal Koşullar/Bağlam	14	Bilimsel Dinamikler
Tarih Disiplininin Dinamikleri	Kaynak Kullanımı	14	Bilimsel Dinamikler
Kültürel Politikalarda Stratejik Gecikmeler	Toplumsal Koşullar/Bağlam	13	Bilimsel Dinamikler
Yapay Zeka	Teknoloji	25	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Seyirci	Kullanıcı Odaklı Tasarım	24	İnsan Odaklı Tasarım
İzleyici	Kullanıcı Odaklı Tasarım	24	İnsan Odaklı Tasarım

Bilgi/Belgeye dayalılık	Kaynak Kullanımı	12	Bilimsel Dinamikler
Kültürel Miras ve Din Etkileşimi	Toplumsal Koşullar/Bağlam	11	Bilimsel Dinamikler
Deney Alanları	İnovasyon	10	Bilimsel Dinamikler
Yerel Kültürdeki Arketipler	Kaynak Kullanımı	10	Bilimsel Dinamikler
Anlatıcı Kadrajı	Etik	9	Bilimsel Dinamikler
Derleme Yapılacak Kadim Bilgiye Sahip İnsan Kalmaması	Toplumsal Koşullar/Bağlam	8	Bilimsel Dinamikler
Diyalektik ve tartışma yöntemleri	Toplumsal Koşullar/Bağlam	8	Bilimsel Dinamikler
İdeolojik Önyargılar ve Etiketlemeler	Toplumsal Koşullar/Bağlam	8	Bilimsel Dinamikler
Hikayenin İyileştirici İşlevi	İşlevsellik	24	İnsan Odaklı Tasarım
Erişilebilirlik	Kullanıcı Odaklı Tasarım	23	İnsan Odaklı Tasarım
Hedef Kitle	Kullanıcı Odaklı Tasarım	20	İnsan Odaklı Tasarım
Geleneksel vs. Dijital Kullanıcı Deneyimleri	Kullanıcı Odaklı Tasarım	20	İnsan Odaklı Tasarım
Duygu Uyandırma	Kullanıcı Odaklı Tasarım	20	İnsan Odaklı Tasarım
Kültürel Ritüellerin Anlatı Temalarına Dahil Edilmesi	Öğreticilik	8	Bilimsel Dinamikler
Objektiflik	Etik	8	Bilimsel Dinamikler
Yenilikçi Yaklaşımların Gözlemlenmesi	İnovasyon	8	Bilimsel Dinamikler
Anlatım ve Toplumsal Algı Arasındaki Fark	Toplumsal Koşullar/Bağlam	7	Bilimsel Dinamikler
Görsel Kayıt	Kaynak Kullanımı	7	Bilimsel Dinamikler
Görsel Materyallerin Rolü	Öğreticilik	7	Bilimsel Dinamikler
Sembolizm	Metafor	37	Anlatı Yapıları
Anlatım Biçimlerinin Evrimi ve Çeşitliliği	Anlatı Dinamikleri	31	Anlatı Yapıları
Betimleme	Anlatı Dinamikleri	28	Anlatı Yapıları
Çevresel Hikaye Anlatıcılığı	Görsel Anlatım/Kültür	28	Anlatı Yapıları
Dijital Platformlar	Mecra	24	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
İşitsel deneyimin değeri	Materyal	23	Teknik ve Teknoloji Kullanımı

Görsel Tasarım Teknikleri	Materyal	20	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Destekleyici Anlatı Teknikleri	Üslup	18	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Anlatım Tarzı ve Dinleyici Etkileşimi	Üslup	17	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Kullanıcı	Kullanıcı Odaklı Tasarım	19	İnsan Odaklı Tasarım
Bireysel anlama becerileri ve duygusal durum farklılıkları	Kullanıcı Odaklı Tasarım	19	İnsan Odaklı Tasarım
Yüz Yüze İletişim	Kullanıcı Odaklı Tasarım	18	İnsan Odaklı Tasarım
Dijital Platformların Mekansız İletişimle Erişim Gücü ve Çeşitliliği	Kullanıcı Odaklı Tasarım	18	İnsan Odaklı Tasarım
Kam Ritüelleri	Toplumsal Koşullar/Bağlam	7	Bilimsel Dinamikler
Bilgi Kirliliği	Etik	6	Bilimsel Dinamikler
Dans Teknikleri	Metodoloji	6	Bilimsel Dinamikler
Derleme	Metodoloji	6	Bilimsel Dinamikler
Didaktizmin Dengesinin Kritikliği	Öğreticilik	6	Bilimsel Dinamikler
Kültürel Motiflerin Farklılıkları	Metafor	28	Anlatı Yapıları
Konsept Bütünlüğü	Kompozisyon	26	Anlatı Yapıları
Anlam Derinliği	Metafor	23	Anlatı Yapıları
Geleneksel Öz	Devamlılık	23	Anlatı Yapıları
Beden	Materyal	17	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Müzik ve Anlatımın Bütünleşmesi	Materyal	17	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Kullanıcı Deneyimi Tasarımı Teknikleri	Kullanıcı Odaklı Tasarım	16	İnsan Odaklı Tasarım
Modern Anlatıcıların Kültürel Kodlara Hakim Olması	Anlatıcı Nitelikleri	37	Anlatıcı Perspektifi
Eğitimde Hikaye Kullanımı	Öğreticilik	6	Bilimsel Dinamikler
Etkileşimli Öğrenme	Öğreticilik	6	Bilimsel Dinamikler
Kültür ve Eğitim Politikalarının Kültürel Kodları Barındırmaması	Toplumsal Koşullar/Bağlam	6	Bilimsel Dinamikler
Kültürel Boyut	Toplumsal Koşullar/Bağlam	6	Bilimsel Dinamikler
Kültürel Kodlara Duyarlılık	Toplumsal Koşullar/Bağlam	6	Bilimsel Dinamikler

Mimari Detayların Önemi	Kaynak Kullanımı	6	Bilimsel Dinamikler
Anlatının Örtük İşlevleri	Metafor	21	Anlatı Yapıları
Mekan	Kompozisyon	20	Anlatı Yapıları
Toplumsal Zihniyet Paralelinde Metafor Kullanımları	Metafor	20	Anlatı Yapıları
Gündelik İletişimde Kullanımı	Metafor	18	Anlatı Yapıları
Teknolojik Gelişmelerin Geleneksel Sanat Pratikleriyle İlişkisi	Teknoloji	16	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Jest ve Mimiklerin Kültürel Kodları	Materyal	15	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Müzik	Materyal	15	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Alıcının Hazırbulunuşluğu	İnteraktivite	15	İnsan Odaklı Tasarım
Duyusal etkileşimler	Kullanıcı Odaklı Tasarım	14	İnsan Odaklı Tasarım
Sürükleyicilik	Çevreleyicilik	13	İnsan Odaklı Tasarım
Katılımcı	Kullanıcı Odaklı Tasarım	13	İnsan Odaklı Tasarım
Duyuların Entegrasyonu	Çevreleyicilik	13	İnsan Odaklı Tasarım
Doğaçlama	İnteraktivite	13	İnsan Odaklı Tasarım
İteratif Tasarım	Kullanıcı Odaklı Tasarım	12	İnsan Odaklı Tasarım
İletişim Önkoşulu	Kullanıcı Odaklı Tasarım	12	İnsan Odaklı Tasarım
Sosyal Dinamikler	Kaynak Kullanımı	6	Bilimsel Dinamikler
Veri	Kaynak Kullanımı	6	Bilimsel Dinamikler
Yeni Format Geliştirme	İnovasyon	6	Bilimsel Dinamikler
Mekansal Metafor	Metafor	17	Anlatı Yapıları
Hedef Kitleye Özel Kurgu	Kullanıcı Odaklı Tasarım	12	İnsan Odaklı Tasarım
Dramaturji	İnteraktivite	12	İnsan Odaklı Tasarım
Anlaşılabilir UI	Kullanıcı Odaklı Tasarım	12	İnsan Odaklı Tasarım
Mekanın Avatara Etkisi	Kullanıcı Odaklı Tasarım	11	İnsan Odaklı Tasarım
Kullanılabilirlik	Kullanıcı Odaklı Tasarım	10	İnsan Odaklı Tasarım

Katılım Anının Tasarımı(On-boarding?)	Kullanıcı Odaklı Tasarım	10	İnsan Odaklı Tasarım
Pasif İzleyici vs. Aktif Katılımcı	İnteraktivite	9	İnsan Odaklı Tasarım
İzleyici Özdeşleşmesi	Kullanıcı Odaklı Tasarım	9	İnsan Odaklı Tasarım
Detaydan Genel Hikayeye Giden Anlatı Akışı	Metodoloji	5	Bilimsel Dinamikler
Dinde Sembolizm	Öğreticilik	5	Bilimsel Dinamikler
Fotoğraf	Kaynak Kullanımı	5	Bilimsel Dinamikler
Sözlü Kültürün İterasyonu	Devamlılık	17	Anlatı Yapıları
Halk Belleğindeki Motifler ve Bağlantıları	Metafor	16	Anlatı Yapıları
Koreografi	Kompozisyon	16	Anlatı Yapıları
Kültürel Özgünlük ve Doğru Kullanım	Anlatı Dinamikleri	16	Anlatı Yapıları
Geleneksel Motiflerin Modern Tasarımlarda Kullanımı	Metafor	15	Anlatı Yapıları
Ses	Materyal	15	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Dijital Arşivlerin Kullanımı	Mecra	14	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Sanal Gerçeklik Teknolojileri	Teknoloji	13	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Teknolojik Güncellemelerle Mecraların Sürdürülebilirliği	Teknoloji	13	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Mekan Tasarımı	Materyal	12	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Anlatım Tarzı	Üslup	11	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Geleneğin Toplumun İhtiyaçlarını Çözme İşlevi	İşlevsellik	9	İnsan Odaklı Tasarım
Çok Katılımcılı Deneyimler	İnteraktivite	9	İnsan Odaklı Tasarım
Bilinmezliğin Yarattığı Haz	Kullanıcı Odaklı Tasarım	9	İnsan Odaklı Tasarım
Sonsuz hikaye ve karar verme seçenekleri	İnteraktivite	8	İnsan Odaklı Tasarım
Oyun Yapıları ve Hikaye Anlatıcılığı	İnteraktivite	8	İnsan Odaklı Tasarım
Hedef Kitle Tüketim Alışkanlıkları	Kullanıcı Odaklı Tasarım	8	İnsan Odaklı Tasarım
Etkileşimi Artırmada Kontrol Mekanizmalarının(/Arabirimlerin) Etkisi	Çevreleyicilik	8	İnsan Odaklı Tasarım

Dinamik Soundtrackin Oyun içi Out-put Olarak Kullanımı	İnteraktivite	8	İnsan Odaklı Tasarım
İzleyicinin anlatıyı değiştirme etkisi	İnteraktivite	7	İnsan Odaklı Tasarım
Anlatıcılık Yeteneği ve İletişim Becerileri	Anlatıcı Nitelikleri	24	Anlatıcı Perspektifi
Ekonomik Şartlar	Anlatıcı Motivasyonları	23	Anlatıcı Perspektifi
Takım çalışması	Üretim Süreci	19	Anlatıcı Perspektifi
Toplumsal Destek	Anlatıcı Motivasyonları	18	Anlatıcı Perspektifi
Başarılı Deneyim için Teknik Kusursuzluk	Üretim Süreci	15	Anlatıcı Perspektifi
İçsel İkna ve Dışa Vurum	Anlatıcı Motivasyonları	14	Anlatıcı Perspektifi
Teknik Kullanımı	Anlatıcı Nitelikleri	14	Anlatıcı Perspektifi
Halk Bilim Çalışması	Metodoloji	5	Bilimsel Dinamikler
Merkeziyetçi Yapı	Metodoloji	5	Bilimsel Dinamikler
Öğrenme Teknikleri	Öğreticilik	5	Bilimsel Dinamikler
Çerçeveleme	Anlatı Dinamikleri	14	Anlatı Yapıları
Geleneksel ve Dijital Storytellingin Yapıları	Anlatı Dinamikleri	14	Anlatı Yapıları
Kullanım Dengesi	Metafor	14	Anlatı Yapıları
Anlatı Assetleri	Anlatı Dinamikleri	14	Anlatı Yapıları
Psikolojik Metaforlar	Metafor	13	Anlatı Yapıları
Film ve Belgesel	Görsel Anlatım/Kültür	12	Anlatı Yapıları
Enstrüman	Materyal	10	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Kam Törenlerinde İşitsel Unsurlar	Materyal	10	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Sosyal Medya	Mecra	10	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Fiziksel Etkileşimler	Kullanıcı Odaklı Tasarım	7	İnsan Odaklı Tasarım
Etkileşim Formları	İnteraktivite	7	İnsan Odaklı Tasarım
Çağdaş Dansın Dışavurumsal Gerçekliği	İnteraktivite	7	İnsan Odaklı Tasarım
İlgi Çekici İçerik Oluşturma	Anlatıcı Nitelikleri	13	Anlatıcı Perspektifi
Anlatıcı Backgroundu	Anlatıcı Nitelikleri	13	Anlatıcı Perspektifi

Yazılım Kullanımı	Üretim Süreci	12	Anlatıcı Perspektifi
Sosyal Bilimler ve Teknoloji Entegrasyonu	Disiplinlerarasılık	12	Anlatıcı Perspektifi
Saha Çalışmaları	Metodoloji	5	Bilimsel Dinamikler
Tarihsel ve kültürel derinlik	Toplumsal Koşullar/Bağlam	5	Bilimsel Dinamikler
Hareketli Grafik	Görsel Anlatım/Kültür	12	Anlatı Yapıları
Sanatta Anlatım Biçimlerinin Değişimi	Görsel Anlatım/Kültür	12	Anlatı Yapıları
Görüntü	Materyal	9	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Teknolojinin Evrimi	Teknoloji	9	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Anlatıya Uygun Mecra Tercihi	Mecra	8	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Hedef Kitleye Yönelik İşitsel İfadeler ve Dikkat Çekme	Materyal	8	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Mecraya Göre Anlatı Tercihi	Mecra	8	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Teknolojik gelecek	Teknoloji	8	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Tüketici Tercihleri ve Kalite	Kullanıcı Odaklı Tasarım	6	İnsan Odaklı Tasarım
Sosyal İşlev	İşlevsellik	6	İnsan Odaklı Tasarım
Performansın Ana Özel Biricikliği	İnteraktivite	6	İnsan Odaklı Tasarım
Etkileşim Katmanları	İnteraktivite	6	İnsan Odaklı Tasarım
Dijital Anlatımda Doğaçlama Sınırlılığı	İnteraktivite	6	İnsan Odaklı Tasarım
İnovasyon ve Pazarlama Stratejileri	Üretim Süreci	10	Anlatıcı Perspektifi
Prodüksiyon Yönetimi	Üretim Süreci	9	Anlatıcı Perspektifi
Hikaye Anlatıcısının İhtiyaçları	Anlatıcı Motivasyonları	8	Anlatıcı Perspektifi
Sinema, Antropoloji ve Görsel Anlatım	Disiplinlerarasılık	8	Anlatıcı Perspektifi
Eğitim Sürecinin Problemleri	Öğreticilik	4	Bilimsel Dinamikler
Geleneksel Anlatımın Zayıflaması	Toplumsal Koşullar/Bağlam	4	Bilimsel Dinamikler

Ucu Açık Soyutluk	Sözlü Anlatım/Kültür	12	Anlatı Yapıları
Bilgi aktarım yöntem ve yaklaşımları	Anlatı Dinamikleri	11	Anlatı Yapıları
Göstergeler	Metafor	11	Anlatı Yapıları
Duyusal Kısıtlamalar	Teknoloji	6	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Söz ve Yazı	Materyal	6	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Anlatı Mecralarının Evrimi	Mecra	5	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Görsel Teknolojilerde Evrim	Teknoloji	5	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Haptik Feedback	Teknoloji	5	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Türk Anlatı Geleneğinde Materyal Kullanımı	Materyal	5	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Capture Technologies	Teknoloji	4	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Sanal Gerçeklik Ortamları	Mecra	4	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Bedensel inputlar ve Jest ilişkisi	İnteraktivite	6	İnsan Odaklı Tasarım
Tamamlanabilir kullanıcı deneyimi	Kullanıcı Odaklı Tasarım	5	İnsan Odaklı Tasarım
Sosyal Medya ve Sözlü Kültürün İnteraktivitesi	İnteraktivite	5	İnsan Odaklı Tasarım
Sezgisel Anlaşılabilirlik	Kullanıcı Odaklı Tasarım	5	İnsan Odaklı Tasarım
Seçim Odaklı İnteraktif Anlatım	İnteraktivite	5	İnsan Odaklı Tasarım
Eleştirel Yaklaşım	Anlatıcı Nitelikleri	8	Anlatıcı Perspektifi
Sosyal bilimcilerin dijital anlatılara katkısı	Disiplinlerarasılık	8	Anlatıcı Perspektifi
Genel Hikayeden Detaylara Giden Anlatı Akışı	Metodoloji	4	Bilimsel Dinamikler
Hayal Gücü	Kaynak Kullanımı	4	Bilimsel Dinamikler
Hızlı Dijital İçerik Akışı	Toplumsal Koşullar/Bağlam	4	Bilimsel Dinamikler
Karakter Tabanlı Anlatım	Anlatı Dinamikleri	11	Anlatı Yapıları
Kültürel Kodlar	Anlatı Dinamikleri	11	Anlatı Yapıları

Online Sohbet	İnteraktivite	5	İnsan Odaklı Tasarım
Hikayelerle Dünyayı Anlamak	İşlevsellik	5	İnsan Odaklı Tasarım
Toplumsal İhtiyaçlara Göre Geleneğin Değişimi	İşlevsellik	4	İnsan Odaklı Tasarım
Keşif ve Merakın Tetiklenmesi	Kullanıcı Odaklı Tasarım	4	İnsan Odaklı Tasarım
Keşif ve Macera	Anlatıcı Motivasyonları	7	Anlatıcı Perspektifi
İşbirliği ve Desteğe Açıklık	Anlatıcı Nitelikleri	7	Anlatıcı Perspektifi
Sözel Kültürde Bilginin Aktarım Sürecinde Değişimi	Anlatı Dinamikleri	11	Anlatı Yapıları
Yerel Anlatılar ve Evrenselleşme	Anlatı Dinamikleri	11	Anlatı Yapıları
Teknoloji ile Kültürel Mirasın Korunması	Teknoloji	4	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Doğal Ortamda Kendi Kendine Öğrenme	Çevreleyicilik	4	İnsan Odaklı Tasarım
Kültürel Miras ve Sanat	Disiplinlerarasılık	7	Anlatıcı Perspektifi
Sosyal Hiyerarşi	Anlatıcı Motivasyonları	6	Anlatıcı Perspektifi
İkincil Sözlü Kültür	Kaynak Kullanımı	4	Bilimsel Dinamikler
Teknolojik Sınırlamalar	Teknoloji	4	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Gerçekçilik	Üslup	3	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Teknolojik Araçların Kullanımının Gerekliliği	Teknoloji	3	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Üretim Malzemeleri	Materyal	3	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Geleneksel İletişimin Sınırlı Erişimi	Kullanıcı Odaklı Tasarım	3	İnsan Odaklı Tasarım
Kültürel Gelişim	İşlevsellik	2	İnsan Odaklı Tasarım
Arketip Kullanımı	Anlatı Dinamikleri	10	Anlatı Yapıları
Giyilebilir teknoloji	Teknoloji	2	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Etkileşimi destekleyen mecra	İnteraktivite	2	İnsan Odaklı Tasarım
Öğreticilik İşlevi	İşlevsellik	1	İnsan Odaklı Tasarım
Mekanın Avatara Etkisi	Kullanıcı Odaklı Tasarım	1	İnsan Odaklı Tasarım

Kitle Aracı Olarak Birincil Sözlü Kültür	Kullanıcı Odaklı Tasarım	1	İnsan Odaklı Tasarım
Karar vericilerin rolü ve kriterleri	Profesyonel Kimlik	6	Anlatıcı Perspektifi
Çizgi Roman ve Tipografi	Disiplinlerarasılık	6	Anlatıcı Perspektifi
Oyunlar Aracılığıyla Bilgi Kazanımı	Öğreticilik	4	Bilimsel Dinamikler
Referans İşler	Kaynak Kullanımı	4	Bilimsel Dinamikler
Geleneksel Hikayelerin Yeni Medyaya Entegrasyonu	Disiplinlerarasılık	6	Anlatıcı Perspektifi
Teknoloji ve Eğitim	Öğreticilik	4	Bilimsel Dinamikler
Türk sözlü kültür unsurları	Kaynak Kullanımı	4	Bilimsel Dinamikler
Yeni Başlangıçların Potansiyeli	İnovasyon	4	Bilimsel Dinamikler
Bilimsel Araştırma Süreci	Metodoloji	3	Bilimsel Dinamikler
Dönemin İhtiyaçlarına Göre Anlatı Geliştirme	Toplumsal Koşullar/Bağlam	3	Bilimsel Dinamikler
Eğitimde Kalite ve Standartlar	Öğreticilik	3	Bilimsel Dinamikler
Entertainment'ın Bilgi Alımının Önüne Geçmesi	Toplumsal Koşullar/Bağlam	3	Bilimsel Dinamikler
Göçebe Yaşam Tarzının Etkileri	Toplumsal Koşullar/Bağlam	3	Bilimsel Dinamikler
Güvenilebilirlik	Kaynak Kullanımı	3	Bilimsel Dinamikler
Kadim Bilgi	Kaynak Kullanımı	3	Bilimsel Dinamikler
Dijital Medya ve Sözel Kültürün Benzer Değişken Yapıları	Anlatı Dinamikleri	10	Anlatı Yapıları
Oyunlaştırma	Metodoloji	3	Bilimsel Dinamikler
Tekrar Yoluyla Öğretim	Öğreticilik	3	Bilimsel Dinamikler
Zamanın Değişimi ve Modernleşme	Toplumsal Koşullar/Bağlam	3	Bilimsel Dinamikler
Analitik Yaklaşım ve Tahlil	Metodoloji	2	Bilimsel Dinamikler
İfade Özgürlüğü	Toplumsal Koşullar/Bağlam	2	Bilimsel Dinamikler
İlham Kaynakları	Üretim Süreci	6	Anlatıcı Perspektifi
Karakter Tabanlı Anlatımın Etkileyciliği ve Kalıcılığı	Metodoloji	2	Bilimsel Dinamikler
Kültürel Kodların Dünya Görüşü Oluşumunda Önemi	Toplumsal Koşullar/Bağlam	2	Bilimsel Dinamikler
Medyanın sosyal sorumluluğu ve finansman	Etik	2	Bilimsel Dinamikler

Yazıya Geçirilmiş Sözlü Kültür	Kaynak Kullanımı	2	Bilimsel Dinamikler
Nesnelerle Hikaye Anlatımı	Anlatı Dinamikleri	10	Anlatı Yapıları
Yeni Nesillerin Sözlü Kültüre İlgisizliği	Toplumsal Koşullar/Bağlam	2	Bilimsel Dinamikler
Yenilikçi Yöntemler Adına Gelenek Dışı Yaklaşımlar	İnovasyon	2	Bilimsel Dinamikler
Statik Görsel Tasarım	Görsel Anlatım/Kültür	10	Anlatı Yapıları
Süreklilik	Devamlılık	10	Anlatı Yapıları
Veri Seti	Görsel Anlatım/Kültür	9	Anlatı Yapıları
Bilgi temelli ikna	Metodoloji	1	Bilimsel Dinamikler
Gözlem	Metodoloji	1	Bilimsel Dinamikler
Akademik ve Sanatsal Bütünleşme	Disiplinlerarasılık	6	Anlatıcı Perspektifi
İzleyicide Kurgu Önkabulü	Etik	1	Bilimsel Dinamikler
Aşık Hikayeciliği	Sözlü Anlatım/Kültür	8	Anlatı Yapıları
Edebi Metinlerde Kullanımı	Metafor	8	Anlatı Yapıları
Strateji	Üretim Süreci	6	Anlatıcı Perspektifi
Oyun İçi Müzik Üretimi ve Etkisi	Üretim Süreci	6	Anlatıcı Perspektifi
Seçici Hedef Kitle	Anlatıcı Motivasyonları	5	Anlatıcı Perspektifi
Kadim Bilginin Değerinin Bilinmemesi	Toplumsal Koşullar/Bağlam	1	Bilimsel Dinamikler
Kültürel İnisiyatiflerde Pozitif Gelişmeler	Toplumsal Koşullar/Bağlam	1	Bilimsel Dinamikler
Olumlu Kültürel İnisiyatiflerin Davranışa Dönüşmesi	Toplumsal Koşullar/Bağlam	1	Bilimsel Dinamikler
Ritüellerin Performe Edilmesi	Metodoloji	1	Bilimsel Dinamikler
Teknolojik Gelişmelerin Sözlü Hikaye Anlatıcılığına Etkisi	Toplumsal Koşullar/Bağlam	1	Bilimsel Dinamikler
Mitoloji	Sözlü Anlatım/Kültür	8	Anlatı Yapıları
Yeniliğe Direnç	Toplumsal Koşullar/Bağlam	1	Bilimsel Dinamikler
Meslektaşlar Arası Uzmanlıklar	Anlatıcı Nitelikleri	5	Anlatıcı Perspektifi
Renk	Kompozisyon	8	Anlatı Yapıları
Ticari Kaygıların Kalite Üzerindeki Etkisi	Anlatıcı Motivasyonları	4	Anlatıcı Perspektifi
Gerçeküstü Öğeler	Anlatı Dinamikleri	7	Anlatı Yapıları

Melodilerin Ruhsal Karşılığı	Metafor	7	Anlatı Yapıları
Oran	Metafor	7	Anlatı Yapıları
Video Oyunları	Görsel Anlatım/Kültür	7	Anlatı Yapıları
Yazılı Anlatım	Anlatı Dinamikleri	7	Anlatı Yapıları
Destekleyici Katmanlar	Anlatı Dinamikleri	6	Anlatı Yapıları
Işık	Kompozisyon	6	Anlatı Yapıları
İşitsel ve Görsel Öğelerin Entegrasyonu	Anlatı Dinamikleri	6	Anlatı Yapıları
Kültür Kodlarının Devamlılığı	Devamlılık	6	Anlatı Yapıları
Kültürel ritüeller ve görsel yorumlar	Metafor	6	Anlatı Yapıları
Mitin Gizemi	Metafor	6	Anlatı Yapıları
Mitlerin Toplum Zihniyetine Sinmesi	Devamlılık	6	Anlatı Yapıları
Sosyal Medyanın Etkisi	Anlatıcı Motivasyonları	4	Anlatıcı Perspektifi
Renk ve Objelerle Kullanımı	Metafor	6	Anlatı Yapıları
Birikimini Aktarma	Anlatıcı Motivasyonları	4	Anlatıcı Perspektifi
Tekerleme	Sözlü Anlatım/Kültür	6	Anlatı Yapıları
Dönemsel Standartlar	Üretim Süreci	4	Anlatıcı Perspektifi
Bütünsel Anlatım	Anlatı Dinamikleri	5	Anlatı Yapıları
Denge	Kompozisyon	5	Anlatı Yapıları
Dilin İfade Gücü	Metafor	5	Anlatı Yapıları
Görsel Medyanın Gücü	Görsel Anlatım/Kültür	5	Anlatı Yapıları
Kurgu	Anlatı Dinamikleri	5	Anlatı Yapıları
Sanatsal Tatmin	Üretim Süreci	4	Anlatıcı Perspektifi
Kültürel Farklılıkların Zenginliği	Devamlılık	5	Anlatı Yapıları
Mitlerde Kullanımı	Metafor	5	Anlatı Yapıları
Prometheus Efekt	Anlatı Dinamikleri	5	Anlatı Yapıları
Duygu Uyandırma	Anlatıcı Motivasyonları	3	Anlatıcı Perspektifi
Anlaşımla Kaygısı	Anlatıcı Motivasyonları	3	Anlatıcı Perspektifi
Ses Tasarımı	Kompozisyon	5	Anlatı Yapıları
Popülerlik Odaklı Ürün Geliştirme	Anlatıcı Motivasyonları	3	Anlatıcı Perspektifi
Disiplin Tanımlamaları	Profesyonel Kimlik	3	Anlatıcı Perspektifi
Türk Halk Edebiyatı	Sözlü Anlatım/Kültür	5	Anlatı Yapıları

Biçimsel Unsurlar	Anlatı Dinamikleri	4	Anlatı Yapıları
Episotlar	Anlatı Dinamikleri	4	Anlatı Yapıları
Geleneksel Motif Kullanımı	Metafor	4	Anlatı Yapıları
Medya Stratejileri	Anlatı Dinamikleri	4	Anlatı Yapıları
Menakıbnameler	Devamlılık	4	Anlatı Yapıları
Ötekillik algısı	Anlatı Dinamikleri	4	Anlatı Yapıları
Sahne Sanatlarında Hikaye Anlatımı	Anlatı Dinamikleri	4	Anlatı Yapıları
Stilizasyon	Görsel Anlatım/Kültür	4	Anlatı Yapıları
Anlatı Elementlerinin Altının Doldurularak Kullanılması	Anlatı Dinamikleri	3	Anlatı Yapıları
Dans	Görsel Anlatım/Kültür	3	Anlatı Yapıları
Dijitalleşmenin Rolü	Devamlılık	3	Anlatı Yapıları
Ses Teknolojilerinin Hikaye Anlatımındaki Rolü	Disiplinlerarasılık	2	Anlatıcı Perspektifi
Görsel Dil ve Gramer	Görsel Anlatım/Kültür	3	Anlatı Yapıları
Eserin Gerçekliğinde Yaşamak	Üretim Süreci	1	Anlatıcı Perspektifi
Bütçe Artışı ve Hikayeye Prodüksiyon Entegrasyonu	Üretim Süreci	1	Anlatıcı Perspektifi
Kültürel Bağların Zayıflaması Sonucu Gelenekten Kopukluk	Devamlılık	3	Anlatı Yapıları
Metaforların Gücü	Metafor	3	Anlatı Yapıları
Modern Yöntemlere Geçerken Geleneksel Malzemelerin Kullanımı	Devamlılık	3	Anlatı Yapıları
Transmedya Ürünlerde Geleneksel Hikayelerin Markalamasının Eksikliği	Devamlılık	3	Anlatı Yapıları
Bağlam	Anlatı Dinamikleri	2	Anlatı Yapıları
Destanlar	Sözlü Anlatım/Kültür	2	Anlatı Yapıları
Gerçeklik yansıtmısı	Anlatı Dinamikleri	2	Anlatı Yapıları
Grafik Elemanlarının Duygu Aktarımı	Görsel Anlatım/Kültür	2	Anlatı Yapıları
Kültürel Miras	Devamlılık	2	Anlatı Yapıları
Oyunlarda Hikaye Anlatımı	Üretim Süreci	1	Anlatıcı Perspektifi
Masal	Sözlü Anlatım/Kültür	2	Anlatı Yapıları
Sınırlı İcra Hareketleri	Görsel Anlatım/Kültür	2	Anlatı Yapıları
Dilin Kültür Taşıyıcılığı	Devamlılık	1	Anlatı Yapıları
Araştırmacıların teknik destek ihtiyacı	Disiplinlerarasılık	1	Anlatıcı Perspektifi

Estetik	Anlatı Dinamikleri	1	Anlatı Yapıları
Kamera açılarının etkisi	Görsel Anlatım/Kültür	1	Anlatı Yapıları
Çeşitli Akademik Disiplinlerin Bir Arada Çalışmasının Önemi	Disiplinlerarasılık	1	Anlatıcı Perspektifi
Salt stilizasyonun öykülemekten uzaklığı	Görsel Anlatım/Kültür	1	Anlatı Yapıları
Soyut Görselleştirme ile Sezgisellik ve Haz	Görsel Anlatım/Kültür	1	Anlatı Yapıları
Duygu Aktarımı	Anlatıcı Motivasyonları	1	Anlatıcı Perspektifi
Farkındalık hedefi	Anlatıcı Motivasyonları	1	Anlatıcı Perspektifi



Ek 5. Araştırma Sorusu 3: Veri Tablosu

KOD	ÇATI TEMA	FREKANS	TEMA
Ekonomik Şartlar	Anlatıcı Motivasyonları	26	Anlatıcı Perspektifi
Tutku	Anlatıcı Nitelikleri	17	Anlatıcı Perspektifi
Kolaboratif Yaratım	İnteraktivite	33	İnsan Odaklı Tasarım
Geleneksel Öz	Devamlılık	23	Anlatı Yapıları
Toplumsal Destek	Anlatıcı Motivasyonları	16	Anlatıcı Perspektifi
Anlatıcı Backgroundu	Anlatıcı Nitelikleri	15	Anlatıcı Perspektifi
Sözlü Kültürün İterasyonu	Devamlılık	16	Anlatı Yapıları
Dijital Platformlar	Mecra	16	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Jest ve Mimiklerin Anlatı Üzerindeki Etkisi	Materyal	15	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Dijital Arşivlerin Kullanımı	Mecra	15	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Teknolojik Araçların Kullanımının Gerekliliği	Teknoloji	14	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Takım çalışması	Üretim Süreci	10	Anlatıcı Perspektifi
Dijital Platformların Mekansız İletişimle Erişim Gücü ve Çeşitliliği	Kullanıcı Odaklı Tasarım	10	İnsan Odaklı Tasarım
Popülerlik Odaklı Ürün Geliştirme	Anlatıcı Motivasyonları	9	Anlatıcı Perspektifi
Teknolojinin Evrimi	Teknoloji	10	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Atmosferik Deneyim	Çevreleyicilik	9	İnsan Odaklı Tasarım
Yerel Kültürdeki Arketipler	Kaynak Kullanımı	19	Bilimsel Dinamikler
Anlatı Elementlerinin Altının Doldurularak Kullanılması	Anlatı Dinamikleri	13	Anlatı Yapıları
Kadim Bilginin Değerinin Bilinmemesi	Toplumsal Koşullar/Bağlam	18	Bilimsel Dinamikler
Sosyal Medya	Mecra	9	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Modern Anlatıcıların Kültürel Kodlara Hakim Olması	Anlatıcı Nitelikleri	8	Anlatıcı Perspektifi
Özgünlük	Sözlü Anlatım/Kültür	11	Anlatı Yapıları

Cesaret	Anlatıcı Nitelikleri	8	Anlatıcı Perspektifi
Kültürel İnisiyatiflerde Pozitif Gelişmeler	Toplumsal Koşullar/Bağlam	17	Bilimsel Dinamikler
Türk Mitolojisinde Görselleştirme	Görsel Anlatım/Kültür	9	Anlatı Yapıları
Dönemin İhtiyaçlarına Göre Anlatı Geliştirme	Toplumsal Koşullar/Bağlam	17	Bilimsel Dinamikler
Teknolojik Avantajların Geleneksel Pratiklere Yedirilmesi	Toplumsal Koşullar/Bağlam	15	Bilimsel Dinamikler
Zamanın Değişimi ve Modernleşme	Toplumsal Koşullar/Bağlam	14	Bilimsel Dinamikler
Duyusal etkileşimler	Kullanıcı Odaklı Tasarım	8	İnsan Odaklı Tasarım
Sanal Gerçeklik Ortamları	Mecra	9	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Görsel Trendler	Üslup	9	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Anlatma İhtiyacı	İşlevsellik	7	İnsan Odaklı Tasarım
Planlama	Kompozisyon	9	Anlatı Yapıları
Yenilikçi Yöntemler Adına Gelenek Dışı Yaklaşımlar	İnovasyon	14	Bilimsel Dinamikler
Geleneğin Toplumun İhtiyaçlarını Çözme İşlevi	İşlevsellik	6	İnsan Odaklı Tasarım
Başarılı Deneyim için Teknik Kusursuzluk	Üretim Süreci	8	Anlatıcı Perspektifi
Erişilebilirlik	Kullanıcı Odaklı Tasarım	6	İnsan Odaklı Tasarım
Anlatım Tarzı	Üslup	9	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
İzleyici Özdeşleşmesi	Kullanıcı Odaklı Tasarım	5	İnsan Odaklı Tasarım
Geleneksel Yöntemler ve Modernizmin Entegre Olmaması	Toplumsal Koşullar/Bağlam	13	Bilimsel Dinamikler
Ticari Kaygıların Kalite Üzerindeki Etkisi	Anlatıcı Motivasyonları	7	Anlatıcı Perspektifi
Sanatsal Platformlar	Üretim Süreci	7	Anlatıcı Perspektifi
Profesyonel Hikaye Anlatıcılığı	Profesyonel Kimlik	7	Anlatıcı Perspektifi
Hedef Kitle Tüketim Alışkanlıkları	Kullanıcı Odaklı Tasarım	5	İnsan Odaklı Tasarım
Adaptasyon Kolaylığı	Disiplinlerarasılık	7	Anlatıcı Perspektifi
Toplumsal İhtiyaçlara Göre Geleneğin Değişimi	İşlevsellik	4	İnsan Odaklı Tasarım
İzleyici	Kullanıcı Odaklı Tasarım	4	İnsan Odaklı Tasarım

Fiziksel Etkileşimler	Kullanıcı Odaklı Tasarım	4	İnsan Odaklı Tasarım
Geleneksel Yöntemler ve Modernizmin Entegrasyonu	Toplumsal Koşullar/Bağlam	13	Bilimsel Dinamikler
Teknolojik Sınırlamalar	Teknoloji	8	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Eğitimde Kalite ve Standartlar	Öğreticilik	12	Bilimsel Dinamikler
Göçebe Yaşam Tarzının Etkileri	Toplumsal Koşullar/Bağlam	8	Bilimsel Dinamikler
Türk sözlü kültür unsurları	Kaynak Kullanımı	7	Bilimsel Dinamikler
Duyuların Entegrasyonu	Çevreleyicilik	4	İnsan Odaklı Tasarım
İlham Kaynakları	Üretim Süreci	5	Anlatıcı Perspektifi
Geleneksel Motiflerin Sürdürülmesiyle Kuşaklararası İletişim	Devamlılık	9	Anlatı Yapıları
Anlatı Assetleri	Anlatı Dinamikleri	8	Anlatı Yapıları
Kültürel Özgünlük ve Doğru Kullanım	Anlatı Dinamikleri	8	Anlatı Yapıları
Bilgi Kirliliği	Etik	7	Bilimsel Dinamikler
Medyanın sosyal sorumluluğu ve finansman	Etik	6	Bilimsel Dinamikler
Bedensel inputlar ve Jest ilişkisi	İnteraktivite	4	İnsan Odaklı Tasarım
Türk Mitolojisinin Bilinirliği	Devamlılık	7	Anlatı Yapıları
Seyirci	Kullanıcı Odaklı Tasarım	3	İnsan Odaklı Tasarım
Katılım Anının Tasarımı(On-boarding)	Kullanıcı Odaklı Tasarım	3	İnsan Odaklı Tasarım
Mitolojik Hikayelerin Evrensel Popülerliği	Devamlılık	7	Anlatı Yapıları
Sanal Gerçeklik Teknolojileri	Teknoloji	8	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Çerçeveleme	Anlatı Dinamikleri	6	Anlatı Yapıları
Kültür ve Eğitim Politikalarının Kültürel Kodları Barındırmaması	Toplumsal Koşullar/Bağlam	6	Bilimsel Dinamikler
Eğitim Sürecinin Problemleri	Öğreticilik	6	Bilimsel Dinamikler
Teknoloji ile Kültürel Mirasın Korunması	Teknoloji	7	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Eye Tracking	Teknoloji	6	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Beden	Materyal	6	Teknik ve Teknoloji Kullanımı

Yeniliğe Direnç	Toplumsal Koşullar/Bağlam	5	Bilimsel Dinamikler
Yeni Nesillerin Sözlü Kültüre İlgisizliği	Toplumsal Koşullar/Bağlam	5	Bilimsel Dinamikler
Transmedya Ürünlerde Geleneksel Hikayelerin Markalamasının Eksikliği	Devamlılık	5	Anlatı Yapıları
Teknolojik Gelişmelere Paralel Sanatsal Eğilimler	Görsel Anlatım/Kültür	5	Anlatı Yapıları
İteratif Tasarım	Kullanıcı Odaklı Tasarım	3	İnsan Odaklı Tasarım
İnsanın İletişim İhtiyacı	İşlevsellik	3	İnsan Odaklı Tasarım
Eserin Gerçekliğinde Yaşamak	Üretim Süreci	5	Anlatıcı Perspektifi
Ortak Maksatlılık	Anlatı Dinamikleri	5	Anlatı Yapıları
Görsel Teknolojilerde Evrim	Teknoloji	5	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Teknolojik Değişim	Toplumsal Koşullar/Bağlam	5	Bilimsel Dinamikler
Öğrenme Teknikleri	Öğreticilik	5	Bilimsel Dinamikler
Didaktizmin Dengesinin Kritikliği	Öğreticilik	5	Bilimsel Dinamikler
Çeşitli Akademik Disiplinlerin Bir Arada Çalışmasının Önemi	Disiplinlerarasılık	5	Anlatıcı Perspektifi
Geleneksel İletişimin Sınırlı Erişimi	Kullanıcı Odaklı Tasarım	3	İnsan Odaklı Tasarım
Etkileşimi destekleyen mecra	İnteraktivite	3	İnsan Odaklı Tasarım
Tarih Disiplininin Dinamikleri	Kaynak Kullanımı	4	Bilimsel Dinamikler
Tüketici Tercihleri ve Kalite	Kullanıcı Odaklı Tasarım	2	İnsan Odaklı Tasarım
Stilizasyon	Görsel Anlatım/Kültür	4	Anlatı Yapıları
Işık	Kompozisyon	4	Anlatı Yapıları
Mekanın Etkileşimi	İnteraktivite	2	İnsan Odaklı Tasarım
Dans	Görsel Anlatım/Kültür	4	Anlatı Yapıları
Yerel Anlatılar ve Evrenselleşme	Anlatı Dinamikleri	3	Anlatı Yapıları
Sosyoekonomik Şartlar	Toplumsal Koşullar/Bağlam	4	Bilimsel Dinamikler
Video Oyunları	Görsel Anlatım/Kültür	3	Anlatı Yapıları
Kültürel Politikalarda Stratejik Gecikmeler	Toplumsal Koşullar/Bağlam	4	Bilimsel Dinamikler
Kültürel mirasın politikası	Toplumsal Koşullar/Bağlam	4	Bilimsel Dinamikler

Medya Stratejileri	Anlatı Dinamikleri	3	Anlatı Yapıları
Yenilikçi Yaklaşımların Gözlemlenmesi	İnovasyon	3	Bilimsel Dinamikler
Sosyal Medyanın Etkisi	Anlatıcı Motivasyonları	4	Anlatıcı Perspektifi
Olumlu Kültürel İnsiyatiflerin Davranışa Dönüşmesi	Toplumsal Koşullar/Bağlam	3	Bilimsel Dinamikler
Kültürel Ritüellerin Anlatı Temalarına Dahil Edilmesi	Öğreticilik	3	Bilimsel Dinamikler
Kavramsallaştırma	Metodoloji	3	Bilimsel Dinamikler
Geleneksel Motif Kullanımı	Metafor	3	Anlatı Yapıları
Karakter Tabanlı Anlatımın Etkileyiciliği ve Kalıcılığı	Metodoloji	3	Bilimsel Dinamikler
Yapay Zeka	Teknoloji	4	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Anlatım Biçimlerinin Evrimi ve Çeşitliliği	Anlatı Dinamikleri	3	Anlatı Yapıları
Kadim Bilgi	Kaynak Kullanımı	3	Bilimsel Dinamikler
Anlatının Çağdaş Medya Formlarına Yayılması	Mecra	3	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Hedef Kitle	Kullanıcı Odaklı Tasarım	2	İnsan Odaklı Tasarım
Modern Yöntemlere Geçerken Geleneksel Malzemelerin Kullanımı	Devamlılık	2	Anlatı Yapıları
Metaforların Gücü	Metafor	2	Anlatı Yapıları
Karar vericilerin rolü ve kriterleri	Profesyonel Kimlik	4	Anlatıcı Perspektifi
Kültürel Miras	Devamlılık	2	Anlatı Yapıları
Kültürel Bağların Zayıflaması Sonucu Gelenekten Kopukluk	Devamlılık	2	Anlatı Yapıları
Teknoloji ve Eğitim	Öğreticilik	2	Bilimsel Dinamikler
Koreografi	Kompozisyon	2	Anlatı Yapıları
Hareketli Grafik	Görsel Anlatım/Kültür	2	Anlatı Yapıları
Saha Çalışmaları	Metodoloji	2	Bilimsel Dinamikler
Grafik Elemanlarının Duygu Aktarımı	Görsel Anlatım/Kültür	2	Anlatı Yapıları
Duygu Aktarımı	Anlatıcı Motivasyonları	4	Anlatıcı Perspektifi
Dönemsel Standartlar	Üretim Süreci	4	Anlatıcı Perspektifi
Dansta Teknolojik Yenilikler ve İşbirliği	Disiplinlerarasılık	4	Anlatıcı Perspektifi

Oyunlar Aracılığıyla Bilgi Kazanımı	Öğreticilik	2	Bilimsel Dinamikler
İdeolojik Önyargılar ve Etiketlemeler	Toplumsal Koşullar/Bağlam	2	Bilimsel Dinamikler
Anlatım Tarzı ve Dinleyici Etkileşimi	Üslup	3	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Teknolojik Gelişmelerin Geleneksel Sanat Pratiklerle İlişkisi	Teknoloji	2	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Teknoloji ve Anlatı Entegrasyonu	Disiplinlerarasılık	3	Anlatıcı Perspektifi
Sosyal Hiyerarşi	Anlatıcı Motivasyonları	3	Anlatıcı Perspektifi
Geleneksel vs. Dijital Kullanıcı Deneyimleri	Kullanıcı Odaklı Tasarım	2	İnsan Odaklı Tasarım
Eleştirel Yaklaşım	Anlatıcı Nitelikleri	3	Anlatıcı Perspektifi
Anlatıcılık Yeteneği ve İletişim Becerileri	Anlatıcı Nitelikleri	3	Anlatıcı Perspektifi
Anlaşımla Kaygısı	Anlatıcı Motivasyonları	3	Anlatıcı Perspektifi
Mecraya Göre Anlatı Tercihi	Mecra	2	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Strateji	Üretim Süreci	2	Anlatıcı Perspektifi
Dijital Anlatımda Doğaçlama Sınırlılığı	İnteraktivite	2	İnsan Odaklı Tasarım
Görsel Kayıt	Kaynak Kullanımı	2	Bilimsel Dinamikler
Gerçeklik yansıtması	Anlatı Dinamikleri	2	Anlatı Yapıları
Statik Görsel Tasarım	Görsel Anlatım/Kültür	1	Anlatı Yapıları
Sosyal Bilimler ve Teknoloji Entegrasyonu	Disiplinlerarasılık	2	Anlatıcı Perspektifi
Ortak Bilinç	Metafor	1	Anlatı Yapıları
Hikaye Anlatıcısının İhtiyaçları	Anlatıcı Motivasyonları	2	Anlatıcı Perspektifi
Diyalektik ve tartışma yöntemleri	Toplumsal Koşullar/Bağlam	2	Bilimsel Dinamikler
Gerçekçilik	Üslup	2	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Geleneksel Hikayelerin Yeni Medyaya Entegrasyonu	Disiplinlerarasılık	2	Anlatıcı Perspektifi
Derleme Yapılacak Kadim Bilgiye Sahip İnsan Kalmaması	Toplumsal Koşullar/Bağlam	2	Bilimsel Dinamikler
Anlatıya Uygun Mecra Tercihi	Mecra	2	Teknik ve Teknoloji Kullanımı

Bilimsel Araştırma Süreci	Metodoloji	2	Bilimsel Dinamikler
Yeni Başlangıçların Potansiyeli	İnovasyon	1	Bilimsel Dinamikler
Teknolojik Güncellemelerle Mecraların Sürdürülebilirliği	Teknoloji	1	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Kültür Kodlarının Devamlılığı	Devamlılık	1	Anlatı Yapıları
Teknolojik Gelecek	Teknoloji	1	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Mekan Tasarımı	Materyal	1	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Görsel Tasarım Teknikleri	Materyal	1	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Duyusal Kısıtlamalar	Teknoloji	1	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Akademik ve Sanatsal Bütünleşme	Disiplinlerarasılık	2	Anlatıcı Perspektifi
Yazılım Kullanımı	Üretim Süreci	1	Anlatıcı Perspektifi
Yüz Yüze İletişim	İnteraktivite	1	İnsan Odaklı Tasarım
Kurgu	Anlatı Dinamikleri	1	Anlatı Yapıları
Uyum ve Adaptasyon	Anlatıcı Nitelikleri	1	Anlatıcı Perspektifi
Sosyal İşlev	İşlevsellik	1	İnsan Odaklı Tasarım
Konsept Bütünlüğü	Kompozisyon	1	Anlatı Yapıları
İşitsel ve Görsel Öğelerin Entegrasyonu	Anlatı Dinamikleri	1	Anlatı Yapıları
Veri	Kaynak Kullanımı	1	Bilimsel Dinamikler
Sinema ve İnteraktif Anlatıların İlişkisi	Disiplinlerarasılık	1	Anlatıcı Perspektifi
Referans İşler	Kaynak Kullanımı	1	Bilimsel Dinamikler
Gündelik İletişimde Kullanımı	Metafor	1	Anlatı Yapıları
Capture Teknolojileri	Teknoloji	1	Teknik ve Teknoloji Kullanımı
Sanat ve Oyun Sektörü Arasındaki Geçişkenlik	Disiplinlerarasılık	1	Anlatıcı Perspektifi
Kültürel Miras ve Din Etkileşimi	Toplumsal Koşullar/Bağlam	1	Bilimsel Dinamikler
Kültürel Kodların Dünya Görüşü Oluşumunda Önemi	Toplumsal Koşullar/Bağlam	1	Bilimsel Dinamikler

Kültürel Kodlara Duyarlılık	Toplumsal Koşullar/Bağlam	1	Bilimsel Dinamikler
İfade Özgürlüğü	Toplumsal Koşullar/Bağlam	1	Bilimsel Dinamikler
Gözlem	Metodoloji	1	Bilimsel Dinamikler
Geleneksel Motiflerin Modern Tasarımlarda Kullanımı	Metafor	1	Anlatı Yapıları
Görsel Materyallerin Rolü	Öğreticilik	1	Bilimsel Dinamikler
Kullanıcı	Kullanıcı Odaklı Tasarım	1	İnsan Odaklı Tasarım
Etkileşimli Öğrenme	Öğreticilik	1	Bilimsel Dinamikler
Dilin Kültür Taşıyıcılığı	Devamlılık	1	Anlatı Yapıları
Prodüksiyon Yönetimi	Üretim Süreci	1	Anlatıcı Perspektifi
Denge	Kompozisyon	1	Anlatı Yapıları
Eğitimde Hikaye Kullanımı	Öğreticilik	1	Bilimsel Dinamikler
Derleme	Metodoloji	1	Bilimsel Dinamikler
Deneyimlere erişim ve maliyet	Toplumsal Koşullar/Bağlam	1	Bilimsel Dinamikler
Kültürel Miras ve Sanat	Disiplinlerarasılık	1	Anlatıcı Perspektifi
Katılımcı	Kullanıcı Odaklı Tasarım	1	İnsan Odaklı Tasarım
Etkileşimi Artırmada Kontrol Mekanizmalarının(/Arabirimlerin) Etkisi	Çevreleyicilik	1	İnsan Odaklı Tasarım
Etkileşim Katmanları	İnteraktivite	1	İnsan Odaklı Tasarım
Doğal Ortamda Kendi Kendine Öğrenme	Çevreleyicilik	1	İnsan Odaklı Tasarım
İşbirliği ve Desteğe Açıklık	Anlatıcı Nitelikleri	1	Anlatıcı Perspektifi
Bilgi aktarım yöntem ve yaklaşımları	Anlatı Dinamikleri	1	Anlatı Yapıları

Ek 6. Zip-Scene Conference on Immersive Storytelling” Bilgilendirme Yazısı

ZIP-SCENE Conference

Letter of Confirmation

Dear Zeynep Bilgenur Zenginc,

Dear Dr. Nur Cemaloglu,

On the behalf of Zip-Scene Conference organizing committee we are pleased to certify that you participated as a presenter by discussing your research "Need's Analysis for Interactive Data-Driven Storytelling: Shamanic Epics" at the 4th Zip-Scene Conference on Immersive Storytelling. The conference took place at Moholy-Nagy University of Art and Design, Budapest between 10-12 November 2022. The conference organizers did not offer travel or accommodation support.

In case of any question please contact us at [REDACTED]

Sincerely yours,

[REDACTED]

12.10.2022.