TC
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
GRAFİK ANASANAT DALI
SANATTA YETERLİK TEZİ

YARATICI ENDÜSTRİLERDE ÇOCUKLARA YÖNELİK ETKİLEŞİMLİ E- KİTAPLARIN TASARIM ÖĞELERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Hazırlayan
Emine Nilüfer ÖZEL

Danışman
Doç. Fuat AKDENİZLİ

İZMİR-2020

YEMİN METNİ

Sanatta Yeterlik Tezi olarak sunduğum **"Yaratıcı Endüstrilerde Çocuklara Yönelik Etkileşimli E-Kitapların Tasarım Öğelerinin Değerlendirilmesi"** adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

06/01/2020

Emine Nilüfer ÖZEL

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü' nün 07/01/2020 tarih ve 1 sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisanüstü Öğretim Yönetmeliği'nin ..... maddesine göre Grafik Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik öğrencisi Emine Nilüfer ÖZEL'in "Yaratıcı Endüstrilerde Çocuklara Yönelik Etkileşimli E-Kitapların Tasarım Öğelerinin Değerlendirilmesi" konulu tezi incelenmiş ve aday 17/01/2020 tarihinde, saat 14' da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini/projesini savunmasından sonra 75 dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin Başarılı olduğuna oy birliği ile karar verildi.

BAŞKAN

Doç. Fuat Akdenizli

Dr. Öğr. Üyesi R. Özgül Kılınçarslan

ÜYE

ÜYE

Doç. Ceren Bulutgumrukaya

ÜYE

ÜYE

Prof. Dr. Mehmet Kastamoğlu

Doç. Dr. Cem Güzelöğlü

ÖZET

Sanayi ve teknoloji alanında yaşanan gelişmeler; günümüz tasarım dünyasında geleneksel iş yöntemlerini değiştirmiş, günümüze dek var olan iş kollarına yeni görevler yüklenmesine ve farklı meslek kollarının oluşmasına olanak sağlamıştır. Böylelikle tasarım kullanımı çeşitli platformlardan kültürel aktivitelere çok geniş bir alana yayılmıştır. Bu gelişmeler sonucunda politikacılar tarafından sanat ve yaratıcı alanların bir iş kolu olarak piyasada yer edinmesi uzun sürmemiş ve yaratıcı endüstri kavramı önem kazanmıştır.

Yaratıcı girişimci olarak tanımlanan, yaratıcı endüstrilerin birçok alanında görev alan illüstratörlerin, günümüz uygulama alanlarından biri de dijital yayıncılık alanıdır. Yerel kültürün aktarılmasında rol oynayan dijital yayıncılık alanlarından biri olan çocuklara yönelik etkileşimli e-kitaplar, tablet cihazların kullanıcıya sunduğu olanaklar ile günümüzde etkin bir eğitim-öğretim aracı olarak kullanılmaktadır. Yaratıcı endüstrilerde okul öncesi çocuklara yönelik tablet cihazlarda yer alan etkileşimli e-kitapların, tasarım öğelerinin nasıl değerlendirilmesi gerektiğini açıklamaya çalışmak bu çalışmanın temel amacıdır. Araştırma kapsamında öncelikle yaratıcı endüstrinin ne olduğu, tasarım dünyasındaki yeri ve önemi verilerle aktarılmış, günümüz illüstratörlerinin bu alanlarda nasıl yer aldığı araştırılmıştır. Araştırmanın sınırlarını oluşturan dijital yayıncılık alanının yaratıcı endüstrilerdeki yeri raporlarla saptanmaya çalışılmış, yaratıcı endüstri yapıtına dönüşen etkileşimli e-kitaplar ile nasıl bir kültürel aktarım sağlanacağı ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır.

Dijital okuryazarlığın önem kazandığı günümüzde etkileşimli e-kitabın gelişim süreci ve geleceği tartışılmıştır. Etkileşimli e-kitaplarda yaş grubuna göre hikaye anlatımının gerekliliği ispatlanmaya çalışılmış, okul öncesi çocuklara yönelik hikaye anlatımı; güncel örnekler üzerinden incelenmiştir. Aktarılan bilgiler doğrultusunda okul öncesi çocuklara yönelik etkileşimli e-kitabın tasarım öğeleri değerlendirilmiş, kitabın kullanılabilirliğini sağlamak adına görsel tasarım ilkelerinin ve Ben Shneiderman'ın tasarım kurallarının önemi açığa çıkarılmaya çalışılmıştır. Etkileşimli e-kitabın disiplinlerarası tasarım sürecinde illüstratörün yenilenen ve değişen görevleri

incelenmiştir. Tüm bu araştırma sürecinde; nitel araştırma yöntemi olarak literatür incelemesinin yanı sıra gerekli yerlerde çeviriler yapılmış, araştırma hakkında yapılan deney ve raporlar aktarılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Yaratıcı Girişimci, Dijital İllüstrasyon, Etkileşimli E-Kitap, Dijital Yayıncılık, Yaratıcı Endüstri

ABSTRACT

Developments in the fields of industry and technology; it has changed the traditional business models in today's design world and allowed new tasks to be established in the existing business lines and the creation of different professional branches. In this way, the use of design extends from a variety of platforms to cultural activities. As a result of these developments, it did not take long for politicians to take place in the market as a business line of art and creative fields and the concept of creative industry gained importance.

One of the application areas of illustrators, who are defined as creative entrepreneurs, working in many fields of creative industries, is the field of digital publishing. Interactive e-books for children, which is one of the digital publishing areas that play a role in the transfer of local culture, are being used as an effective educational tool with the opportunities provided by tablet devices to the user. The main purpose of this study is to try to explain how to evaluate the design elements of interactive e-books on tablet devices for preschool children in creative industries. Within the scope of the research, what is the creative industry to begin with, its place and importance in the design world has been conveyed with data and how today's illustrators take place in these fields has been investigated. The aim of this study was to determine the place of digital publishing in creative industries by means of reports, and to find out how to transfer cultural e-books into interactive industrial works.

The development process and future of the interactive e-book has been discussed where digital reading has become more important nowadays. In interactive e-books, it is tried to prove the necessity of storytelling according to age group; storytelling for preschool children; has been researched with current examples. In line with the information provided, the design elements of the interactive e-book for preschool children were evaluated and the importance of visual design principles and Ben Shneiderman's design rules was tried to be revealed in order to ensure the usability of the book. In the interdisciplinary design process of the interactive e-book, the renewed and changing duties of the illustrator were examined. All this research process;

In addition to the literature review as a qualitative research method, translations were made where necessary, and experiments and reports about the research were transferred.

Key Words: Creative Entrepreneur, Digital Illustration, Interactive E-Book, Digital Publishing, Creative Industry

ÖNSÖZ

Akademik ve mesleki hayatım boyunca illüstrasyonun dahil olduğu tüm mecraları araştırma ve deneyimlemeye karşı bir ilgim oldu. Bu durum beni, illüstrasyonun değişen ve güncellenen alanlarını takip etmeye ve araştırmaya teşvik etti. Bu doğrultuda "Yaratıcı Endüstrilerde İllüstrasyonun Rolü" isimli yüksek lisans tezimde; illüstrasyonun değişen kullanım alanları içerisinde nasıl yapılandığı, günümüzde akademik bir disiplin ve popüler bir satış aracına nasıl ulaştığını araştırdım. Sanatta Yeterlik tezimde ise yüksek lisans tez araştırmamın bir devamı olarak; yaratıcı endüstri alanlarından dijital yayıncılık başlığında çocuklara yönelik etkileşimli e-kitap tasarım öğelerinin değerlendirilmesini ve bu bağlamda illüstrasyonun ve illüstratörün değişen ve güncellenen görevlerini sorgulamaya çalıştım. Tüm bu araştırma ve mesleki gelişim süreçlerimde beni yönlendiren ve destek olan değerli insanlara teşekkür etmek isterim.

Öncelikle lisans eğitimimden sanatta yeterlik tezimin sonuna kadar akademik ve tasarımcı/illüstratör kimliğimi kazanmamda emeği olan tüm hocalarıma ve ticari platformda birlikte çalıştığım ekip arkadaşlarıma teşekkür ediyorum. Sanatta Yeterlik tez sürecinde engin bilgi ve desteği ile bu çalışmanın oluşmasını sağlayan başta değerli danışman hocam Doç. Fuat Akdenizli'ye, tezimi farklı açılardan görmemi sağlayan hocam Doç. Ceren Bulut Yumrukaya, Dr. Öğr. Üyesi Özgül Kılınçarslan ve Prof. Dr. Mehmet Koştumoğlu'na teşekkür ederim.

Tez kapsamında üretmiş olduğum "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" isimli etkileşimli e-kitap tasarımının animasyon ve yazılım sürecindeki katkılarından dolayı Mert Dönmez'e, seslendirmesiyle kitaba hayat veren Öğrt. Gör. Alper Türkkan'a, uygulamanın pedagojik desteğinde yer alan Araş. Gör. Gamze Bilir Seyhan'a teşekkür ederim. Tüm bu süreçte desteği ile yanımda olan değerli dostum Dr. Öğrt. Gör. Selin Gençtürk'e ayrıca teşekkür ederim. Son olarak hayatımın her alanında bana destek olan ailem; Ümran Üstündağ, Yasemin Ocaklı ve Ali Özel'e teşekkürlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ……..……...…...…ii
TUTANAK……...…….…...…iii
ÖZET……...……iv
ABSTRACT……...……....…vi
ÖNSÖZ……..……...……...viii
İÇİNDEKİLER……..……...……..……...…ix
RESİMLER LİSTESİ……..……...…….…xii
TABLOLAR LİSTESİ……..……..……..xviii
GİRİŞ……...……..……1

1. BÖLÜM
YARATICI ENDÜSTRİLER VE DİJİTAL YAYINCILIK

1.1. Dijital Dönüşüm ve Günümüz Tasarım Dünyası……..…….....5
1.2. Yaratıcı Endüstri Kavramı ve Tarihsel Gelişimi……..……....14
1.2.1. Kültür Endüstrisinden Yaratıcı Endüstri Kavramına……...….....15
1.2.2. Yaratıcı Endüstri Kavramı…….....18
1.2.3. Yaratıcı Endüstri Alanları……...…….....22
1.3. Yaratıcı Endüstri Alanlarında İllüstratörün Rolü……...……..28
1.4. Yaratıcı Endüstrilerde Dijital Yayıncılık ve E-Kitap……..……..…34
1.5. Yaratıcı Endüstrilere Yönelik Elektronik Çocuk Kitaplarında
Kültürel Miras Aktarımı…….…….…….....40
1.5.1. Kültür ve Kültürel Miras…….....42
1.5.2. Kültür Aktarıcısı Olarak Fıkralar……...…….…….....44

2. BÖLÜM
ÇOCUKLARA YÖNELİK ÖĞRENME PLATFORUMU OLARAK ETKİLEŞİMLİ E-KİTAP

2.1. Dijital Platformun Kitap Kavramına Etkisi ve Etkileşimli E-Kitap…….....47
2.2. Etkileşimli E-Kitabın Gelişimi……..…….....53
2.2.1. Çocuklara Yönelik E-Kitap Okuma Araçları……..…...62
2.3. Etkileşimli E-Kitaplarda Çoklu Ortam Özellikleri……...……...66
2.4. Çocuklar İçin Dijital Okuryazarlığın Önemi……..….....67
2.5. Çocuklara Yönelik Öğrenme Platformu Olarak Etkileşimli E-Kitap……...70
2.6. Etkileşimli E-Kitaplarda Yaş Grubuna Göre Hikaye Anlatmanın Önemi……...74
2.6.1. Etkileşimli E-Kitaplarda Okul Öncesi Çocuklara Yönelik Hikaye Anlatımı……...76
2.7. Çocuklara Yönelik Etkileşimli E-Kitap Örnekleri……..……....79
2.7.1. Clean and Bright……..…….....80
2.7.2. Babel - The Cat Who Would Be King……..….....82
2.7.3. Wuwu&Co…….....83
2.7.4. Mur……..…….....85

3. BÖLÜM
ÇOCUKLARA YÖNELİK ETKİLEŞİMLİ E-KİTAPLARIN TASARIM ÖĞELERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

3.1. Çocuklara Yönelik Etkileşimli E-Kitap Tasarımı ve İllüstratörün Rolü…….....88
3.2. Çocuklara Yönelik Etkileşimli E-Kitapların Tasarım Öğelerinin Değerlendirilmesi…….92
3.2.1. Tipografi……...……..94
3.2.2. İllüstrasyon……...……....100
3.2.3. Animasyon……..…..105
3.2.4. Ses…….……...……108
3.2.5. Oyun…….……...……110

3.2.6. Etkileşim……..…….……...….113
3.3. Çocuklara Yönelik Etkileşimli E-Kitap Tasarım Öğelerinin Görsel Tasarım İlkelerine Göre Değerlendirilmesi……...……..…...……117
3.3.1. Denge…….....….118
3.3.2. Ritim…….……120
3.3.3. Vurgu…….....….121
3.3.4. Oran/Orantı…..……...….122
3.3.5. Hiyerarşi…….……..…123
3.3.6. Bütünlük…….……...…...124
3.4. Çocuklara Yönelik Etkileşimli E-Kitaplarda Ben Shneiderman'ın Arayüz Tasarım Kuralları ile Kullanılabilirlik…….……..……..…125
3.5. Çocuklara Yönelik Etkileşimli E-Kitap Uygulaması: "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay"…… …… ……..…….……..…..…..…..130
3.5.1."Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" Etkileşimli E-Kitap İle Kültürel Miras Aktarımı…… ……...……...…..133
3.5.2. "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" Etkileşimli E-Kitap Uygulamasında Tasarım Öğelerinin Değerlendirilmesi…..…...……..….135
3.5.3. "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" Etkileşimli E-Kitap Uygulamasında Ben Shneiderman'ın Arayüz Tasarım Kuralları ile Kullanılabilirlik…….....142

SONUÇ…….…….…….……...……145
KAYNAKÇA...…….…….… ……...……...…150
ÖZGEÇMİŞ

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1: James Watt, Watt Buharlı Makinesi, 1763
Kaynak: http://temadelarevolucionindustrial.blogspot.com/2012/05/causa-maquina-de-vapor-situada-en.html

Resim 2: Ivory sabunu ambalaj tasarımı, 1935
Kaynak**:** http://eufros.com/blog/awesome-kitchen-remodeling-choosing-your-new-kitchen-cabinets/

Resim 3: Ivory sabunu reklam afişi, 1935
Kaynak**:** http://eufros.com/blog/awesome-kitchen-remodeling-choosing-your-new-kitchen-cabinets/

Resim 4: Apple Macintosh 512k ve Apple LaserWriter, 1985
Kaynak: http://zonadenoticias.com/tecnologia/pdf-el-formato-mas-universal-para-presentar-e-intercambiar-documentos-de-forma-fiable/

Resim 5: April Greiman, Wave-California Graphic Design, 1987
Kaynak**:** http://www.famousgraphicdesigners.org/april-greiman

Resim 6: Fred Woodward (sanat yönetmeni), Gail Anderson (tasarımcı), and Matt Mahurin (fotoğrafçı), "The Making of the Soviet Bomb" Rolling Stone, 1993
Kaynak: Philip B. Meggs, History of Graphic Design, 2011: 538

Resim 7: Pop Out! Tavşan Peter'ın Hikayesi, Loud Crow, 2010
Kaynak**:** http://loudcrow.com/popout-the-tale-of-peter-rabbit/

Resim 8: Dinara Mirdinara, kumaş üzerine illüstrasyon
Kaynak: https://www.mirdinara.com/about/

Resim 9: Nathalie Choux, seramik ürün illüstrasyonları
Kaynak: http://www.nathaliechoux.com

Resim 10: Bookhou - Arounna Khounnoraj bireysel stüdyo
Kaynak**:** https://www.donnawilson.com/

Resim 11: Donna Wilson ortak çalışma alanı
Kaynak**:** https://www.donnawilson.com/

Resim 12: Poligon Creative Center, Slovenya
Kaynak**:** https://codecontrol.io/en/blog/top-5-coworking-spaces-europe/

Resim 13: Kolektif House, İstanbul
Kaynak**:** https://www.kolektifhouse.co/

Resim 14: Etsy sitesi ekran görüntüsü
Kaynak**:** https://www.etsy.com/

Resim 15: Google Play etkileşimli çocuk kitapları alanı ekran görüntüsü
Kaynak**:**https://play.google.com/store/search?q=interactive%20children%20book&c=apps&hl=en/

Resim 16: Jemdet Nasr dönemine ait Mezopotamya kil tableti, MÖ 3100 - 29000
Kaynak: https://oi.uchicago.edu/collections/tablet-collection-and-tablet-room

Resim 17: Hammurabi Kanunları (Babil kralı Hammurabi'nin güneş tanrısı Şamaş'tan aldığını söylediği kanunlar dikilitaş üzerine yazılmıştır), MÖ 1760 (orta)
Kaynak: https://www.historyonthenet.com/king-hammurabi-and-his-code-of-law

Resim 18: Diamond Sutra (ilk basılı kitap olma özelliği taşır), MS 868
Kaynak: https://www.britannica.com/topic/Diamond-Sutra

Resim 19: Kitabın tomardan kodeks formuna kadar geçirdiği biçimsel değişim
Kaynak: Dilek Erdoğan Aydın, Kitap ve E-Kitap Tasarımının Tarihsel Gelişimi, Yüksek Lisans Tezi, 2015; 16

Resim 20: Baskı kitap ve elektonik kitap
Kaynak: https://www.ekitapyayincilik.com/pages/online-kitap-avantajlari

Resim 21: Elektronik kitap sayfa tasarımlarında baskı kitaba özgü sayfa çevirme hareketinin taklidi
Kaynak: https://www.ekitapyayincilik.com/pages/online-kitap-avantajlari

Resim 22-23: Robb Matthews'ın Wikipedia.com'daki makalelerin çıktısını alarak tek bir ciltle oluşturduğu ansiklopedi
Kaynak: http://www.techpuffs.com/4546/finally-wikipedia-articles-got-the-shape-of-a-book/

Resim 24: Alan Kay, Dynabook, 1968
Kaynak: https://history-computer.com/ModernComputer/Personal/Dynabook.html

Resim 25: Gutenberg Projesi ekran görüntüsü
Kaynak: http://www.gutenberg.org/

Resim 26: Steve Jobs, Knowledge Navigator, 1987
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=QRH8eimU_20

Resim 27: Sony Data Discman, 1992
Kaynak: https://the-digital-reader.com/2011/10/09/blast-from-the-past-sony-data-discman-dd-s35/

Resim 28: Rocket eBook, NouvoMedia, 1998
Kaynak: https://alexgabriel.net/tag/rocket-ebook/

Resim 29: Softbook, Menlo Park Şirketi, 1998
Kaynak: https://the-digital-reader.com/2011/07/16/gallery-softbook-and-geb-2150-ebook-readers/ (sağ)

Resim 30: Franklin eBookMan, 1999
Kaynak: https://alexgabriel.net/tag/rocket-ebook/

Resim 31: Amazon Kindle, 2007
Kaynak: https://www.wired.com/2007/11/review-paella-7/

Resim 32: Apple iPad, 2010
Kaynak: https://webrazzi.com/2010/01/28/eksileri-ve-artilariyla-apple-ipad/

Resim 33: Samsung Galaxy Tab, 2010
Kaynak: https://www.cnet.com/news/samsung-galaxy-tab-android-tablet-goes-official/

Resim 34: Amazon Fire HD 10 Kids Edition
Kaynak: https://www.telegraph.co.uk/recommended/kids/best-tablets-kids/

Resim 35: LeapFrog Epic Tablet
Kaynak: https://www.telegraph.co.uk/recommended/kids/best-tablets-kids/

Resim 36: Samsung Galaxy Kids Tab E Lite
Kaynak: https://www.techadvisor.co.uk/test-centre/tablets/best-kids-tablets-3378548/

Resim 37: Kurio Tab Advance
Kaynak: https://www.techadvisor.co.uk/test-centre/tablets/best-kids-tablets-3378548/

Resim 38: VTech InnoTab Max
Kaynak: https://www.techadvisor.co.uk/test-centre/tablets/best-kids-tablets-3378548/

Resim 39: "Clean and Bright" etkileşimli e-kitabın açılış sayfası
Kaynak: https://itunes.apple.com/us/app/clean-and-bright-book-and-games-for-kids/id1057551598?mt=8

Resim 40: "Clean and Bright" etkileşimli e-kitap sayfa tasarımı
Kaynak: https://chiquimedia.org/en/apps/cleanbright

Resim 41: "Clean and Bright" etkileşimli e-kitap oyun sayfası
Kaynak: https://chiquimedia.org/en/apps/cleanbright

Resim 42: "Babel - The Cat Who Would Be King etkileşimli e-kitap sayfa tasarımı
Kaynak: https://appsliced.co/app?n=babel-king-epic-animated-storybook

Resim 43: “Babel - The Cat Who Would Be King” etkileşimli e-kitabın açılış sayfası
Kaynak: https://appsliced.co/app?n=babel-king-epic-animated-storybook

Resim 44: “Wuwu & Co” etkileşimli e-kitapta 360 derece görüntülenebilen ortam görüntüleri
Kaynak: https://barnboken.net/index.php/clr/article/view/290/901

Resim 45: “Wuwu & Co” etkileşimli e-kitap düz zeminde sayfa tasarımları
Kaynak: https://barnboken.net/index.php/clr/article/view/290/901

Resim 46: “Mur” etkileşimli e-kitap artırılmış gerçeklik görüntüsü
Kaynak: https://www.zhdk.ch/veranstaltung/37635

Resim 47: “Babel-The Cat Who Would Be King” etkileşimli e-kitapta tipografik düzenleme
Kaynak: http://babeltheking.com

Resim 48: “Wuwu & Co.” etkileşimli e-kitapta tipografik düzenleme
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=5ljCioS8Xv4&t=351s

Resim 49: “The Three Little Pigs” etkileşimli e-kitapta tipografik düzenleme
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=wVHJXleYqdA

Resim 50: “The Fantastic Flying Books of Mr Morris Lessmore” etkileşimli e-kitapta tipografik düzenleme
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=OsP7VUajW2Y

Resim 51: “Cinderella” isimli etkileşimli e-kitapta seslendirme sırasında ilgili metinlerin renklendirilmesi
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=2Ozm6bOeG5Q

Resim 52: “Nurot” etkileşimli e-kitapta illüstrasyon öğesinin kullanımı
Kaynak: https://www.geekswithjuniors.com/blog/2015/5/28/teach-your-kids-the-importance-of-communication-with-the-story-of-nurot

Resim 53: “Wuwu & Co.” etkileşimli e-kitapta illüstrasyon öğesinin kullanımı
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=5ljCioS8Xv4

Resim 54: “Clean and Bright” etkileşimli e-kitapta etkileşimli illüstrasyonları kullanmadan önce
Kaynak: https://chiquimedia.org/en/apps/cleanbright

Resim 55: “Clean and Bright” etkileşimli e-kitapta etkileşimli illüstrasyonları kullandıktan sonra
Kaynak: https://chiquimedia.org/en/apps/cleanbright

Resim 56: “Babel - The Cat Who Would Be King” etkileşimli e-kitapta illüstrasyon öğesinin kullanımı
Kaynak: http://babeltheking.com

Resim 57: “Cinderella” etkileşimli e-kitapta animasyon öğesinin kullanımı
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=2Ozm6bOeG5Q

Resim 58: “Clean and Bright” etkileşimli e-kitapta oyun
Kaynak: https://chiquimedia.org/en/apps/cleanbright

Resim 59: “Clean and Bright” etkileşimli e-kitapta “Emotions” (Duygular) oyunu
Kaynak: https://chiquimedia.org/en/apps/cleanbright

Resim 60: “The Fantastic Flying Books of Mr Morris Lessmore” etkileşimli e-kitapta oyun öğesi
Kaynak: https://chiquimedia.org/en/apps/cleanbright

Resim 61: “Babel-The Cat Who Would Be King” etkileşimli e-kitapta dokunma ile etkileşim
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=5ljCioS8Xv4&t=351s

Resim 62: “Wuwu & Co.” etkileşimli e-kitapta hareketli komut ile etkileşim
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=5ljCioS8Xv4&t=351s

Resim 63: “Cinderella” etkileşimli e-kitapta kamera özelliğinin kullanımı
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=5ljCioS8Xv4&t=351s

Resim 64: “Rocket Ride” etkileşimli e-kitapta kamera özelliğinin kullanımı
Kaynak: https://vimeo.com/75270767

Resim 65: “Clean and Bright” etkileşimli e-kitapta etkileşim özellikleri
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=5ljCioS8Xv4&t=351s

Resim 66: “Clean and Bright” etkileşimli e-kitap arayüz tasarımı
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=5ljCioS8Xv4&t=351s

Resim 67: “Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay” etkileşimli e-kitap uygulama ikonu

Resim 68: “Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay” etkileşimli e-kitapta fıkra anlatım arayüzleri

Resim 69: “Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay” etkileşimli e-kitapta ana sayfa, ayarlar, oyun, hikaye arayüzlerini görüntüleme, tasarım ekibini aktaran arayüzler

Resim 70: “Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay” etkileşimli e-kitapta kullanılan “Clambake October Six Bold” yazı karakteri

Resim 71: “Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay” etkileşimli e-kitap başlığı

Resim 72: “Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay” etkileşimli e-kitapta seslendirme sırasında ilgili metinlerin renklendirilmesi

Resim 73: “Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay” etkileşimli e-kitapta İngilizce yazı seçeneği

Resim 74: “Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay” etkileşimli e-kitapta animasyonlar ile etkileşime girilmeden önce

Resim 75: “Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay” etkileşimli e-kitapta animasyonlar ile etkileşime girildikten sonra

Resim 76-77-78: “Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay” etkileşimli e-kitapta oyun öğesi

Resim 79-80: “Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay” etkileşimli e-kitapta oyun öğesi

Resim 81-84: “Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay” etkileşimli e-kitapta oyun öğesi

Resim 85: “Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay” etkileşimli e-kitapta etkileşim uyarıları

Resim 86: “Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay” etkileşimli e-kitap ana sayfa

Resim 87: “Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay” etkileşimli e-kitap arayüz kısayolları

Resim 88: “Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay” etkileşimli e-kitap hikaye arayüzlerini görüntüleme

Resim 89: “Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay” etkileşimli e-kitap ayarlar arayüzü

Resim 90: “Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay” etkileşimli e-kitapta sonraki arayüze geçiş uyarısı

Resim 91: “Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay” etkileşimli e-kitap fıkra anlatımı bitiş arayüzü

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1. Yaratıcı Endüstri Alanları
Kaynak: Gonca Aslan, Yaratıcı Endüstrilerin Yükselişi: Geçmiş, Bugün ve Gelecek, 2017:116-117

GİRİŞ

> *"Sanat ve kültür insanları bir araya getirme özelliğine sahip. İşin içine teknoloji de girince, yapılabileceklerin sınırları ortadan kalkıyor. Teknoloji ve sanatın kesiştiği noktada, sanatçı ölüyor, onun yerini "yaratıcı girişimci" alıyor. Yeni nesil yaratıcılık artık bu kavramla tanımlanıyor. Toplumsal fayda; daha canlı, daha gerçek ve daha iyi deneyim arayışı hem sermayenin hem de girişimlerin formatını değiştiriyor. Yatırımlar insani bir anlam kazanıyor. Farklı disiplinler; farklı kültürlerden farklı insanlar bir araya geliyor. Herkes kendi uzmanlığını ortaya koyarak, ortak bir sorun için birlikte fikir geliştiriyor, çözüm üretiyor. Çalışma ortamları da bu kapsamda yeniden tasarlanıyor. Ortak çalışma alanları yaratılıyor. Sanal ortam ile gerçek hayat iç içe geçiyor. Her ikisi birbirini destekliyor. Tek sınır yaratıcılık oluyor."* (Peter Tulin ve Simon Cronshaw, 2018)

Remix Zirveleri Kurucu Ortakları Peter Tulin ve Simon Cronshaw'ın belirttikleri gibi; sanayi ve teknoloji alanındaki yaşanan gelişmeler, günümüz tasarım dünyasında tasarımcıların herhangi bir firmanın bünyesine katılmanın aksine kendi tasarımlarını yaratıp üretimelerine olanak tanımıştır. Bu sayade yaratıcı girişimler, temelde yaratıcı ve entelektüel sermayeyi ve fikri mülkiyeti merkezine alarak yaratıcı endüstriler oluşturmakta, hem bireysel hem de ülke ekonomisine katkı sağlamaktadırlar. Aynı zamanda bu endüstrileri oluştururken teknolojik olanaklardan faydalanıp, kültür aktaramında rol sahibi olmaktadırlar.

Yaratıcı girişimcilik, özellikle son yıllarda birçok ülkede yaratıcı sektörlerde çalışan kişilerin kendi işlerinin patronu oldukları iş modellerinin ve yine bu alanlarda bağımsız çalışan kişilerin artmasının bir sonucu olarak ön plana çıkmıştır. Tasarımın bütün disiplinlerinde olduğu gibi günümüz illüstratörleri de yaratıcı endüstrilerin birçok alanında etkin olarak yer almaktadır. Yaratıcı girişimci olarak çalışan illüstratörler, farklı alanlarda tasarımlarını bireysel ya da ortak çalışma platformlarında çözümleyip, ürün ya da uygulamalar oluşturan, bunları yaparken de ekonomik ve işlevsel değerlerinden başka, toplumsal değer, tarihsel değer, manevi değer, estetik değerlere de yer vermektedirler.

Günümüzün illüstrasyon alanında yer alan yaratıcı girişimcileri, farklı teknik ve malzemelerle denemeler yapıp kaliteli, modern üretimler oluşturan yeni jenerasyon

bağımsız sanatçılar, tasarımcılardır. Modern mimariden, politikadan, feminizmden, sanattan ve daha birçok şeyden ilham alan tasarımcılar, genellikle genç, sanat ve tasarımla ilgili bir üniversiteden mezundurlar. Çalışmalarında tarih, vizyon ve duyguyu tasarımın her bir öğesine aktarmaktadırlar. El veya bilgisayar ortamında hazırladıkları projelerini, bireysel veya ortak üretim yaparak ürün haline getirip internet ortamında satmaktadırlar. Böylelikle şirketlere bağlı olmadan bağımsız bir ekonomi yaratmaktadırlar.

Günümüz illüstratörlerin yaratıcı endüstri alanlarında etkin olarak yer aldığı alanlardan biri de dijital yayıncılıktır. Dijital yayıncılığın önde gelen alanlarından etkileşimli e-kitaplar; sunduğu çoklu ortam özellikleri ile özellikle okul öncesi çocuklar için eğitim öğretim aracına dönüşmüştür. Dijital okuryazarlığı desteklemede önemli araç olarak görülen okul öncesi çocuklara yönelik etkileşimli e-kitaplar, günümüz illüstratörlerin disiplinlerarası çalışma ile yaratıcı endüstri oluşturduğu etkin alanlardan birine dönüşmüştür. Okuma deneyimini geleneksel baskı kitaptan çok farklı bir boyuta taşıyan etkileşimli e-kitapların nitelikli bir yapıda oluşturabilmesi için, kitapta yer alan tasarım öğelerinin ilgili yaş grubuna uygun olarak değerlendirilmesi gerekliliği ön plana çıkmıştır.

Bu tez araştırmasında; tablet cihazlarda okul öncesi dönem çocuklar için tasarlanacak yaratıcı endüstrilere yönelik etkileşimli e-kitapların, tasarım öğelerinin nasıl değerlendirilmesi gerektiği sorusuna yanıt bulunmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda Richard E. Mayer, Allan Paivio, Jean Piaget'in kuramları, farklı araştırmacıların bu alanda yaptıkları deney, araştırma ve raporlar incelenmiş, elde edilen bilgiler doğrultusunda etkileşimli e-kitap tasarım öğelerinin kendi içinde ve birbirleriyle ilişkisinde nasıl değerlendirilmesi gerektiği aktarılmıştır. Etkileşimli e-kitap tasarımında yer alan tasarım öğelerinin anlaşılır hale gelmesi ve hedef kitle ile iletişim kurabilen nitelikli bir uygulama oluşturabilmesi için tasarım sürecinde görsel tasarım ilkelerinin önemi incelenmiştir. Ayrıca Ben Shneiderman'ın "Kullanıcı Arayüzü Tasarlama" adlı kitabında yer verdiği arayüz tasarım kurallarının etkileşimli e-kitaplarda kullanılabilirlik adına gerekliliği açıklanmıştır. Bahsi geçen disiplinlerarası çalışma ortamında illüstratörün değişen ve güncellenen görevleri araştırılmıştır. Araştırmanın hedef kitlesi

olarak; Piaget'in bilişsel gelişim dönemlerinden işlem öncesi sezgisel dönem olarak tanımlanan 4-7 yaş aralığındaki çocuklar belirlenmiş, tez kapsamında ilgili yaş grubu okul öncesi dönem olarak tanımlanmıştır.

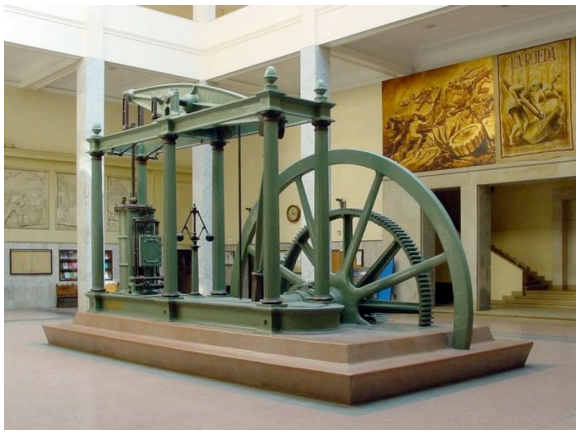
1. BÖLÜM
YARATICI ENDÜSTRİLER VE DİJİTAL YAYINCILIK

1. BÖLÜM
YARATICI ENDÜSTRİLER VE DİJİTAL YAYINCILIK

1.1. Dijital Dönüşüm ve Günümüz Tasarım Dünyası

Günümüz tasarım dünyası geçmişten bugüne olduğu gibi teknolojik, ekonomik, toplumsal, kültürel, çevresel ve siyasi konulardan bağımsız düşünülmemektedir (Triggs, 2011: 124). The Economist Dergisi, günümüz üretim yapısını "üretimin dijitalleşmesi" olarak tanımlamakta ve bu dönemi bilişim ve iletişim teknolojilerinin gelişmesi ile internetin yaygınlaşmasının başlattığını ifade etmektedir. Uydu ve kablosuz teknolojiyi kullanan iletişim araçları, her yere ulaşabilen iletişimin temellerini atmıştır (Anderson, 2012: 138). Teknolojik alanda yaşanılan gelişmeler insan hayatının her alanında olduğu gibi, tasarım disiplininde yenilikler ve dönüşümler yaşanmasını sağlamıştır. Bu gelişmelerle birlikte "tasarım" kullanımı çeşitli platformlardan kültürel aktivitelere çok geniş bir alana yayılmıştır.

Sanayi Devrimleri ve gelişen teknolojiler toplum yapısını ve dolayısıyla tasarım alanını önemli ölçüde etkilemiştir. Süreç içerisinde kaydedilen ilerleme, bir sonraki devrim için temel oluşturmuştur. 1780-1820 yılları arasında demir yolları inşası ve buharlı makinenin keşfiyle birlikte Birinci Sanayi Devrimi başlamış, böylece mekanik üretim ve fabrikalaşma ile makine çağına geçilmiştir (Hartwell, 1993: 401-402). Buhar gücünün keşfi ile insanlık için durdurulamaz bir gelişim ve değişim yaşanmıştır. (bk. Resim 1) Tekstil, metal, ziraat, ulaşım, ekonomi ve sosyal yaşamdaki yeniliklerin yanı sıra, buhar gücü teknolojisinin basım işlerinde kullanılmaya başlaması kültür ve iletişim alanında önemli gelişmelere yol açmıştır. Bu sayede dünya birbiri ile bütünleşmeye başlamış, kürelleşme yolunda önemli adımlardan biri atılmıştır.



Resim 1: James Watt, Watt Buharlı Makinesi, 1763
Kaynak: http://temadelarevolucionindustrial.blogspot.com/2012/05/causa-maquina-de-vapor-situada-en.html

Yerel talebin üzerinde mal üretilmesiyle artan ticaret, yeni ihtiyaçları da gündeme getirmiştir. Üretimin ve üreticinin artmasıyla oluşan rekabet tanıtıma yönelik basılı malzeme ihtiyaçlarını oluşturmuş, bu durum grafik tasarıma olan ihtiyacı gündeme getirmiştir. Grafik tasarıma duyulan ihtiyacın artması illüstrasyon alanını da etkilemiş, illüstrasyon yeni mecralarda kendine yer edinmiştir. Amerika'da Procter&Gamble şirketi tarafından 1879 yılında pazardaki rakiplerinden farklı bir buluş olarak ortaya çıkan Ivory sabunları dönemin belirgin illüstratif tasarımları olarak kendini göstermiştir (Millman, 2012: 45). (bk. Resim 2-3)





Resim 2: Ivory sabunu ambalaj tasarımı, 1935 (sol)
Resim 3: Ivory sabunu reklam afişi, 1935 (sağ)
Kaynak: http://eufros.com/blog/awesome-kitchen-remodeling-choosing-your-new-kitchen-cabinets/

Birinci Sanayi Devrimi ile makineleşen üretim, 19. yüzyıl sonu ile 20. yüzyıl başı ivme kazanan İkinci Sanayi Devrimi ile seri hale gelmiştir (Schwab, 2016: 16). Elektrikle çalışan fabrikalar, hızlanan ticaret, radyo, telefon ve daktilo gibi buluşlar haberleşme yöntemlerini geliştirerek iletişimi şekillendirmiştir. İkinci Sanayi Devrimi, 1970'lere kadar devam etmiş, o süreden günümüze kadar uzanan süreç Üçüncü Sanayi Devrimi olarak tanımlanmıştır. Bu dönemde üretim otomasyonlaşmış, elektronik, lazer, fiberoptik, telekomünikasyon, nükleer ve bilgisayarla birlikte bilgi ve iletişim teknolojileri gelişmiştir (Zedeli, 2016: 140).

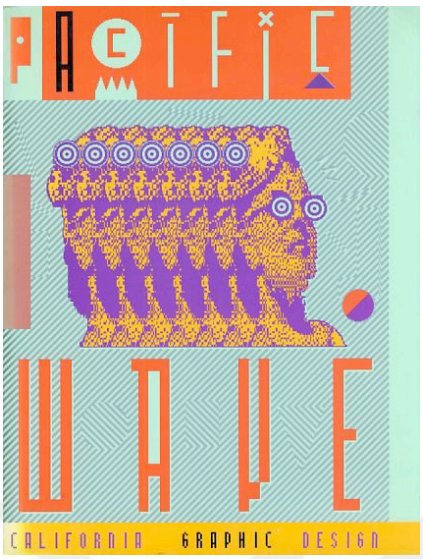
1960'lardan 1970'lere dek geçen dönemde, günümüzün teknolojik kazanımları için temeller atılmış, bu teknolojik gelişmelerin içerisinde hem gündelik yaşamı hem de tasarım alanını dönüştüren ise bilgisayar olmuştur. Üçüncü Sanayi Devrimi olarak da bahsedilen dijital devrim; analog mekanik sistemden, elektronik teknolojiye ve son olarak da 1980'li yıllardan bu yana devam etmekte olan dijital teknolojiye dönüşme biçimi olarak tanımlanmıştır (Eskilson, 2012: 390-393). Bu dönemde kişisel bilgisayarın ortaya çıkışı ile tasarımcı, bilgisayar, mouse ve yazıcı ile birlikte tasarımını bilgisayarda hazırlayıp yazıcı ile anında basabilme olanağı bulmuş ve böylece masaüstü yayıncılık kavramı ortaya çıkmıştır. (bk. Resim 4) Yüzyıllardır tasarlanan yazı karakterleri de dijitalleştirilmeye başlanmış ve bireysel kullanıma sunulmuştur (Meggs, 2011: 530-532). Önceki dönemlerde profesyonellere ait "tasarım" ve "basım" herkes tarafından yapılabilir olmaya başlamıştır.



Resim 4: Apple Macintosh 512k ve Apple LaserWriter, 1985
Kaynak: http://zonadenoticias.com/tecnologia/pdf-el-formato-mas-universal-para-presentar-e-intercambiar-documentos-de-forma-fiable/

Gelişen teknolojiler sayesinde grafik tasarımcı ve illüstratör, tasarım ve üretim sürecinde daha fazla denetim yetkisine sahip olmuştur. Bilgisayar programları aracılığıyla yapılan işlemi geri almak, sonsuz "düzeltme" olanağı sağlanmış, tasarımın "demokratikleşme" sürecinde, yazılımların gelişmesi önemli rol oynamıştır (Üstündağ, 2016: 65). 1982 yılında kurulan Adobe Systems, bir sayfadaki metin ve görsel elemanlarının birer grafik unsur olarak birleştirilmesi olarak tanımlanan PostScript yazılımını geliştirmiştir. Aynı zamanda, Aldus firması ilk sayfa düzenleme programı PageMaker'ı piyasaya sürmüştür. Adobe firması, 1986 yılında ilk önce Illustrator programını, daha sonra Photoshop programını ve ilerleyen yıllarda InDesign, After Effects, Premiere gibi tasarım programlarını üretmiştir (Eskilson, 2012: 390-393). Bilgisayar programları ile tasarımcının fikirlerini hızlıca deneyerek uygulayabilmesi görsel üretim yöntemlerini dönüştürmüştür (Meggs, 2011: 486-487). Tasarımcılar, bilgisayar programlarının sunduğu olanaklarla farklı font ve görselleri üst üste yerleştirerek dokusal desen ve şekiller oluşturup, deneysel yeni görüntüler aramışlardır. Bu kapsamda yeni teknolojiyi kullanan ilk tasarımcılar, Armin Hofmann, Wolfgang Weingart ve öğrencisi April Greiman, bir önceki kuşağın yansıttığı tasarım anlayışının bilgisayar yardımıyla yeni devinimsel niteliklerin oluşmasını sağlayan isimler olmuşlardır. (bk. Resim 5) Ayrıca, Rudy Vanderlans, Zuzana Licko, Glenn A. Suokko da dijital teknolojiyi kullanarak tasarımlar yapan dönemin diğer isimleridir.

1988 yılında geliştirilen, fotoğraf düzenleme başlığında ortaya çıkan Photoshop programı ile grafik tasarımcı ve illüstratörler görüntüler üzerinde oynayabilme, renkleri değiştirebilme olanağı bulmuş, farklı görüntüleri bir araya getirip manipülasyonlar deneyip, deneysel yeni görüntüler oluşturmuşlardır (Eskilson, 2012: 390-393). Bu uygulamaların ilk örnekleri arasında Gail Anderson'un Rolling Stone dergisi için yaptığı çalışma gösterilebilir. (bk. Resim 6) 1990'lı yıllardan itibaren internetin kullanılmaya başlanması ile birlikte, anlık mesajlaşmalar, e-posta, video görüşmeler ve tartışma forumlarıyla, sosyal ağlarıyla iletişimde yeni bir dönem başlamıştır. Gelişen platfomlar, grafik tasarımcı ve illüstratörler için yeni uygulama alanları sağlamış, programlar aracılığı ile yeni anlatım dilleri geliştirilmiştir.





Resim 5: April Greiman, Wave-California Graphic Design, 1987 (sol)
Kaynak: http://www.famousgraphicdesigners.org/april-greiman
Resim 6: Fred Woodward (sanat yönetmeni), Gail Anderson (tasarımcı), and Matt Mahurin (fotoğrafçı), "The Making of the Soviet Bomb" Rolling Stone, 1993 (sağ)
Kaynak: Philip B. Meggs, History of Graphic Design, 2011: 538

Bilim ve sanayi çevrelerince içinde bulunduğumuz dönem ise Dördüncü Sanayi Devrimi olarak tanımlanmaktadır. Endüstri 4.0 olarak adlandırılan bu dönem, internet yoluyla hemen her şeyin birbiriyle iletişime geçtiği ve insanoğlunun yaptığı pek çok işin makineler tarafından devralınma olasılığının arttığı bir süreç olarak görülmektedir (EKOIQ, 2014: 1-2). Teknoloji alanında, akıllı makine sistemleri, gen dizileme, nanoteknoloji, gibi gelişmeler ile kendini göstermiştir (Zedeli, 2016: 141). Bu dönemi önceki devrimlerden temelden farklı kılan özellik, teknolojilerin iç içe geçip kaynaşması, fiziksel, dijital ve biyolojik alanlarda karşılıklı etkileşim olmuştur (Schwab, 2016: 17). Bilgisayar, telekomünikasyon ve medya teknolojilerinin iç içe geçtiği günümüz iletişim yapısında, teknolojik gelişmelerin birçok alanda getirdiği yenilikler sadece iletişim araçlarını değil, meslekleri, bireyleri ve toplumları da önemli ölçüde etkilemekte, neredeyse her türlü meslek alanında köklü değişimler yaşanmasına sebep olmaktadır (Ersan, 2014: 30).

Ekonomisi bilgiye dayanan toplum yapısı olarak görülen günümüz bilgi toplumunu çıkardığı bilişim kültürü, internet ve bilgi iletişim teknolojilerinin hayatımıza girmesi ile mevcut yapımızı hızla değiştirmeye başlamıştır (Çakır, 2018: 19-

20). Sanal veya dijital tanımlarının kullanıldığı yeni bilişim kültüründe, sosyo-ekonomik yaşamda köklü değişimlere uğratacak etkiler yaşanmaktadır. Dijitalleşmenin egemen olduğu yeni iletişim teknolojilerinin gün geçtikçe çeşitlendiği, öneminin arttığı günümüzde, bilgi paylaşımı, erişimini, yayılımını, arşivlenmesini, üretilmesini, iletilmesini kolaylaştırmıştır. Bu yönü ile yeni iletişim teknolojilerinin bilgi çağının itici gücü olarak konumlandırılmaktadır (Öztürk, 2013: 3).

Bilgi ve iletişim teknolojileri ekonomik, sosyal ve bireysel yaşamı yoğun olarak etkilemektedir. Sayısı 3 milyarı bulan internet kullanıcısı, internet ortamında giderek daha fazla zaman geçirmekte; öğrenme, eğlenme, alışveriş ve sosyal faaliyet ihtiyaçlarını burada karşılamakta, yaşam dijitalleşmektedir (Bilgi Toplumu Dairesi, 2015: 16). Teknolojilerin etrafımızı böylesine sardığı son dönemlerde, dijital devrim ile yeni bir dünya kurulmakta, devam eden süreçte de gittikçe daha yoğun bir şekilde yaşam standartlarının dijital bir çerçevede gelişeceği öngörülmektedir (Aktaran Karabulut, 2015: 15). Hayatımızın ayrılmaz bir parçası haline gelen, kültürel dönüşümlere neden olan yeni teknolojilerinin etkileri tasarım alanında da kendini göstermektedir.

21. yüzyıl grafik tasarımında neredeyse tüm iletişimsel ortamlar sayısallaşmaya başlamış, son dijital devrimin ortasında önemli değişimlere maruz kalmıştır. Özellikle web, multimedya, etkileşimli (interaktif) tasarım alanları yaygınlaşmaya başlamıştır (Shull, 2009: 1). Günümüz tasarım dünyasında iletişim için kullanılan araçlar klasik olmaktan çıkıp yeni bir boyut kazanmıştır. Gelişen etkileşimli medya ile dijital medyanın elektronik görsel, yazı, görüntü, ses kombinasyonlarının bütünü dijital platformda inşa edilmeye başlanmıştır. Böylelikle bireylerin amaca yönelik bilgilerle etkileşime girebilmesine olanak sağlanmıştır (Üstündağ, 2016: 69). Bilgisayarların devreye girmesi ile birlikte gerçekliğin anlamı, içeriği ve konumu neredeyse değişmiş, sanal gerçeklik (virtual reality) diye tanımlanan, üç boyutlu bir benzetim ile izleyiciye gerçekmiş gibi hissettiren dinamik bir tasarım alanı oluşturulmuştur. Gelişen dijital alanlar illüstrasyon uygulamaları için de yeni platfomların oluşmasını sağlamıştır. 2010'ların başında etkileşimli e-kitap piyasasındaki hareketlenmenin bir uzantısı olarak çocuk kitaplarında dijitalleşme süreci başlamıştır. Loud Crow şirketi tarafından, Beatrix

Potter'ın orijinal hikayesinden uyarlanmış "Pop Out! The Tale of Peter Rabbit" (Pop Out! Tavşan Peter'in Hikayesi) ilk etkileşimli kitap olarak yayınlanmıştır. (bk. Resim 7) Tasarım ve illüstrasyon; eğitim, oyun ve eğlence dünyasına dahil olmuştur.



Resim 7: Pop Out! Tavşan Peter'ın Hikayesi, Loud Crow, 2010.
Kaynak: http://loudcrow.com/popout-the-tale-of-peter-rabbit/

Süreç içerisindeki sanayi ve teknoloji alanındaki gelişmeler grafik tasarım/illüstrayon alanını etkilemiştir. Grafik tasarım disiplini, bilişim ve iletişim çağı olarak isimlendirilen küresel çağda iletişim teknolojilerinin gelişimi ile yeniden şekillenmiş ve kendini yenilemiştir. Dirsek temasında olduğu diğer tasarım ve sanat dallarıyla arasındaki net sınırın ortadan kalkmasıyla ortaya çıkan melez çalışma alanları için de yeni bir anlatım dili olma özelliği kazanmıştır (Triggs, 2011: 124-125). Dijital devrim, mühendisleri, mimarları, pazarlamacıları, grafik tasarımcıları ve daha birçok farklı disiplini bir araya getirmiştir (Lai, 2001). Yenilenen yapıda günümüz illüstratörleri de grafik tasarımcılar gibi, birçok disiplinden profesyonellerle melez çalışma alanlarında yer almaya başlamıştır. Gelişen bu yapı grafik tasarımcı ve illüstratörlerin multidisipliner bilgi ve becerilerle donanmış olmasını gerekli kılmıştır. Günümüz yapısında, disiplinlerarası bağlar kurma ve geliştirme konusunda öncü bireyler olarak görülen tasarımcılar, bilgi mimarı, medya iletişimcisi, görsel sanatçı ve yaratıcı gibi çok yönlü rolleri barındırmaktadırlar (Min, 2011: 18).

Farklı disiplinlerde çalışan tasarımcıların güncel görevi, görsel, evrensel bir dil aracılığıyla yeni ve heyecan verici anlamlar iletmektir (Panning, 2005: 66). Tasarımcılar, tasarım çözümlemeleri ile toplum refahına katkı, yerel ya da küresel ölçüde kültürel sürdürülebilirlik sağlamada önemli bireyler olarak görülmektedirler (Triggs, 2011: 124-125). Varolan fikri basit öğelerle, en saf ve doğrudan aktarmayı amaçlayan tasarım, yepyeni uzantılarla beslenerek artık sadece kağıt üzerinde olmanın ötesine geçip, aynı zamanda yaratıcı fikirler bulan ve bu fikirleri birden fazla kanalı aynı anda kullanarak ileten bir disiplin haline gelmiştir. Günümüz yeni medya alanlarının disiplinlerarası çalışmalarında yer alan tasarımcılar, bu alanların gelişmesinde, enformasyon görselleştirmesinde ve ilgili alanlarda iletişim yoluyla bilgi alışveriş sürecinin kolaylaştırılmasında önemli rol oynamaktadırlar (Triggs, 2011: 124-125).

Teknolojinin hayatımızın her alanına getirdiği yenilikler yaşam şeklimizi etkilediği gibi, bilgiye ulaşma ve öğrenme biçimlerimizi de etkilemiştir. Bilgi toplumunun veya bilişim devriminin ortaya çıkardığı kültür, internet ve bilgi iletişim teknolojilerinin hayatımıza girmesi, varolan yapımızı hızla değiştirmeye başlamıştır. Bilgiye her an ve her yerde erişme kolaylığı yaratan tablet cihazlar ve bu cihazlara uygun üretilen dijital içerikler, geleneksel yayıncılığın dijitalleşmesini sağlamıştır. Kitap, dergi ve gazetelerin cep telefonu ve tabletlerde okunması için uygulamalar (aplikasyonlar) oluşturulmuş ve bu uygulamalar ile çeşitli yayınlara dijital olarak erişmek olası hale gelmiştir. Gelişen ortamlar grafik tasarımcı ve illüstratör için yeni çalışma alanları sağlamıştır. Kullanıcı etkileşiminin her geçen gün arttığı etkileşimli tasarımlar ile kullanıcılara işlevsel, keyifli olanaklar sunulmuştur (Oğuz, 2013: 23-24).

Dijital yayıncılık alanlarında çağımızın önemli iletişim araçlarından biri sayılan, grafik tasarımcı ve illüstratörün etkin uygulama alanlarından biri de etkileşimli elektronik çocuk kitaplarıdır. Bu araştırmanın konusunu oluşturan, sonraki bölümlerde detaylı ele alınacak, geleneksel okuma yönteminden farklı şekilde mobil ortamlarda uygulama olarak yer alan bu kitaplar, kitap kavramını içerik olarak barındırsa da biçim olarak çok farklı bir ortama taşımıştır. Dünyada gün geçtikçe yaygınlaşan etkileşimli elektronik çocuk kitapları grafik tasarımcı/illüstratör için çalışma alanları yaratmış, disiplinlerarası çalışma gerektiren bu platform grafik tasarımcı ve illüstratöre yeni

görevler atamıştır.

Yukarıda da bahsedildiği gibi, iletişim teknolojisindeki gelişmelerin etkisiyle, medya araçları düzeyinde giderek artan bir hızla bütünleşmeler yaşamakta, internet ve görsel-işitsel medya alanını birleştiren, veri okuyabilen ve etkileşimli iletişim özelliği taşıyan taşınabilir medya araçlarıyla kültürel üretim alanında yaratıcı sektör olarak önemini daha da arttırmaktadır (Bilgili, 2008: 1-2). Son yıllarda ulusal ve bölgesel alanda ekonomik büyüme ve kalkınma politikalarında, yaratıcılık, bilgi ve enformasyona erişimi itici güç olarak gören, yaratıcı ekonomi kavramını öne çıkaran bir yaklaşım önem kazanmıştır. Burada yaratıcılık, yeni fikirlerin geliştirilmesi ve bu fikirlerin, özgün sanatsal ve kültürel ürünler, fonksiyonel tasarımlar, bilimsel buluşlar ve teknolojik yenilikler geliştirmek üzere kullanılması anlamına gelmektedir (UNCTAD, 2008: 3). Bahsi geçen yaratıcı ekonominin özünde yaratıcı endüstriler bulunmaktadır.

Kültür ve dijital medya arasındaki ilişkiyi vurgulayan, kültür aktarımında önemli rol oynayan, bireysel ve toplumsal kalkınmaya katkı sağlayan yönleriyle günümüzde etkin olarak var olan yaratıcı endüstriler, ülke ekonomilerinde önemli bir rol oynamaktadır. Ülkelerin kalkınma ve gelişme politikalarından gün geçtikçe önemi artan yaratıcı endüstriler, dünyada birçok üniversitede lisans ve lisanüstü programlarında yer verilmektedir. Yaratıcı endüstriyi oluşturan sektörlerin tasarımla ilgili alanlarında; kendi tasarımını yapıp üreten günümüz yaratıcı girişimcileri, yaratıcı endüstriler oluşturmaktadır. Oluşturulan yaratıcı endüstrilerin birçok alanında grafik tasarımcı ve illüstratör görev almaktadır. Bu noktada önde gelen alanlardan biri de dijital yayıncılıktır. Yeni ekonominin savunduğu gibi yerel kültürün aktarılmasında rol oynayan, dijital yayıncılığın alt başlıklarından biri de çocuklara yönelik dijital kitaplardır. Araştırma kapsamında yaratıcı endüstrilerde dijital yayıncılık ve etkileşimli elektronik çocuk kitaplarının bu alandaki rolünü açıklamadan önce yaratıcı endüstrilerin ne olduğunu, kültür endüstrisi kavramından yaratıcı endüstrilere nasıl dönüştüğünü aktarmak araştırmanın açıklığa kavuşması açısından önem taşımaktadır.

1.2. Yaratıcı Endüstri Kavramı ve Tarihsel Gelişimi

Sanayi ve teknoloji alanında yaşanan gelişmeler, geleneksel iş yöntemlerini değiştirmiş, günümüze dek var olan iş kollarına yeni görevler yüklenmesine ve farklı meslek kollarının oluşmasına olanak sağlamıştır. Bunun sonucunda politikacılar tarafından sanat ve yaratıcı alanların bir iş kolu olarak piyasada yer edinmesi uzun sürmemiştir. Bugün dünya ekonomisinin önde gelen ulusları; bir bölgenin, bir şehrin veya bir ülkenin piyasalarda sürekli kazançlı olarak yer edinebilmesi ve aynı zamanda sürdürülebilir bir rekabet gücüne sahip olabilmesinin yenilik geliştirme kapasitesi ile ilgili olduğunu savunmaktadır. Sosyal ve ekonomik teoriler üzerine odaklanan, Toronto Üniversitesinde profösör Richard Florida (2004), "bir şehrin yaratıcılık ve yenilik üretme potansiyelinin, sahip olduğu yaratıcı endüstriler ile değerlendirebilir" açıklaması ile konuya destek veren isimlerden olmuştur.

21. yüzyılın teknolojik değişiminin ürünü olarak görülen yaratıcı endüstriler alanında önemli çalışmaları olan Cardiff Üniversitesi profösörü John Hartley'e göre (2005: 20-21); günümüz bilgi toplumu evrimini şu sırayı izler: altyapı, bağlantı, içerik, yaratıcılık. Bilgiyi işleyebilmek adına gerekli donanımı elde etmeye odaklanan altyapı dönemi, üretilen bilginin aktarılabilmesi için bağlantı kurulmasını gerektirir. Bağlantılar ise içeriğin oluşturulması için neredeyse sonsuz seçenek sunar. Bu sayade düşüncelere ve bilgiye odaklanan, sadece bağlantı kurmayı değil aynı zamanda deneyimi de öne çıkaran bir dönem başlar. "Yeni ekonomi" olarak tanımlanan bu dönemde önemli olan yenilikler üretmektir. Yeni ekonomi bir yandan yerel kültürlere ve girişimlere olanak sağlarken, diğer yandan dijital dünyanın endüstrilerine dayanarak, altyapıdan ve mekandan bağımsızlaşan girişimlere olananak sağlar. Bu gelişim nedeniyle, hükümetler, akademik çevreler yaratıcı endüstrilere odaklanır.

Gonca Aslan'a göre (2017: 110), yaratıcı endüstriler, yaratıcılık, sanat ve ilgili kültürel alanlardaki yaratıcılığa atıfta bulunmaktadır. Bu bağlamda yaratıcılık kavramı, yıllardır ilişkilendirdiğimiz yapısıyla sanatsal ve kültürel alanlardaki yaratıcılık ve endüstrileşme ile beraber anılmaktadır. Yaratıcı endüstri alanlarında üretilen yapıtlar, teknolojiyi içinde barındıran, kültürel öğelerini yansıtan, yaratıcılığı ön planda tutan

yapısı ile tüm alanlarda olduğu gibi tasarımla ilgili alanlarda çalışan grafik tasarımcı/illüstratörin görevlerini yeniden tanımlamalarına olanak sağlamıştır. Gelişen yapıda illüstratörler ortak çalışma alanlarında veya bireysel üretimlerinde yeni görevler edinip, kültür aktarımında birer görev sahibi olmaktadırlar. Bu durum, kökenlerini kültür endüstrisinden alan yaratıcı endüstrilerin tüm alanlarında ortak bir görev olarak görülmektedir.

1.2.1. Kültür Endüstrisinden Yaratıcı Endüstri Kavramına

Yaratıcı Endüstrilerin literatürü incelendiğinde, bu kavramın kültür endüstrileri ile eş anlamlı olarak kullanıldığı ve bu iki terimin birbiri yerine kullanılmasının karmaşa yarattığı görülmektedir. Bu karmaşa, epistemolojik ve ontolojik olarak yaratıcı endüstrilerin anlaşılmasının önünde engel teşkil etmektedir. Bu sebeple yaratıcı endüstriler alanını açıklamadan önce kültür endüstrisinin ne anlama geldiği, kültür endüstrileri teriminin nasıl kültürel endüstriler söylemine dönüştüğü ve sonrasında post-kapitalist söylem içerisinde yaratıcı endüstriler olarak kendine yer edinmesindeki tarihsel sürecinin açıklanması kavramlar arasındaki kargaşanın netleşmesi açısından önem taşımaktadır.

Justin O'Connor (2009: 56) "Yaratıcı Endüstriler: Yeni Bir Yön Mü?" isimli makalesinde kültür endüstrisi terimini; "öncelikli ekonomik faydaları kültürel değerlerinden türetilen sembolik ürünlerle ilgilenen faaliyetler" olarak tanımlanmıştır. Bu alanda incelediği 314 makale sonucunda Mirva Peltoniemi de kültür endüstrilerine yönelik şöyle bir tanıma ulaşmıştır: *"Kültür endüstrileri, yaratıcı unsurlar içeren ve tüketici pazarına kitlesel dağıtım kanalıyla ulaşmayı hedefleyen, deneyimsel ürünler üreten endüstrilerdir"* (Peltoniemi, 2015: 42). Dijital medya ve sanat alanlarında geniş bir deneyime sahip girişimci ve yazar olarak çalışan, yaratıcı ekonomi alanında İngiltere hükümetine özel danışmanlık yapan John Newbigin, kültür endüstrilerinin insan toplumu kadar eski olduğunu vurgulamış, bugüne kadar insanlık tarihinin çoğu için kültürel etkinliğin hiçbir şekilde ekonominin bir parçası olarak görülmediğini belirtmiştir (Newbigin, 2010: 13-15).

Yaratıcı endüstrilerin kaynağını oluşturan kültürel endüstriler terimi ilk olarak 1944 yılında, Frankfurt okulunun kurucularından Theodor W. Adorno ve Max Horkheimer'in birlikte yayınladıkları "Aydınlanmanın Diyalektiği" isimli kitapta kullanılmıştır (Galloway ve Dunlop, 2006: 1). Kitapta ele aldıkları "Kültür Endüstrisi" terimini, 19. yüzyıl sonu ve 20. yüzyıl başında Amerika'da önemi gün geçtikçe artan eğlence endüstrisinin kültürel boyutunun önemini vurgulamak için kullanmışlardır. Yazarlara göre bahsedilen eğlence sistemleri, kapitalist üreticiler ile tüketiciye bir yaşam biçimi, dünya görüşü benimsetir ve şartlandırır. Bu sayede tek boyutlu düşünce ve davranışlar biçimlenmiş olur (Marcuse, 1975: 27). Horkheimer ve Adorno da insanların tek boyutlu düşünce ve davranışlar oluşturmasını sağlayan kültür endüstrilerini eleştirmişlerdir (Şan ve Hira, 2011: 6). Kültür endüstrisi kavramı, o dönemdeki üretici güçlerin kültür tekelini de ellerinde bulundurarak, kültürü metalaştıran ve bireyleri statü gruplarına uygun tüketim biçimlerine motive ederek bu durumu rasyonelleştirenlere tepki olarak ortaya atılmıştır (Yüce, 2016: 22). Horkheimer ve Adorno da eleştirileri ile kültür kuramından ziyade bir endüstri kuramına karşı olmuşlardır.

Süreç içerisinde yeni kültür bağlamları, sistemleri, araçları, ürün ve hizmetlerle aktörleri de beraberinde getirmiştir. Var olan kültürel bellek hızla elektronik, sanal ve dijital ortama aktarılmaya başlanmıştır. Bu bağlamda kültürel yaratım, aktarım ve tüketim farklılaşmıştır (Özdemir, 2009: 75-76). Kültür ve sanatın ekonomik faydalarının, ulusal kalkınma ve refah seviyesini yükseltme gücünü anlayan politik organlar, film, müzik, yayın, televizyon gibi popüler ticari endüstrileri "kültür endüstrileri" olarak markalaştırarak, devletin kültür politikalarını oluşturmuşlardır (Hartley, 2005: 10-13). Sonrasında yeni bir terim olarak karşımıza çıkan yaratıcı endüstriler kavramı ise, sanat ve kültür endüstrileri, özgürlük-sosyal etki, kamu-özel teşebbüs, vatandaş ve tüketici, politik-kişisel dikotomileri arasındaki bulanıklığı kullanıp kendini post modern diyalektik içinde yer bulmuştur (Aslan, 2017: 111). İngiliz hükümeti tarafından ülke politikalarında yer almadan önce İngiliz işçi partisi tarafından üretilen sanat politikası belgelerinde, esas olarak ilgilendikleri faaliyet alanlarını tanımlamak için "kültürel endüstriler" terimi kullanılmıştır (İşçi Partisi, 1997). İngiliz

hükümetinin 1997 yılında seçim döneminden sonra ürettiği hükümet politikası belgelerinde, örgütlenme terimi "yaratıcı endüstrilere" geçmiştir (Garnham, 2005: 15).

Kültür endüstrileri teriminden, 1990'ların sonunda kayda değer bir güce sahip olan ve "kültürel, sanatsal ya da sadece eğlence değeriyle geniş bir şekilde ilişkilendirdiğimiz mal ve hizmet tedarik eden endüstriler" olarak tanımlanan yaratıcı endüstrilere geçiş olmuştur (Caves, 2000: 1). Bu geçiş süreci, yeni dünya düzeni olan bilgi toplumunun bir sonucu olarak görülmektedir. Klasik kültür endüstrileri kökenlerini 20. yüzyılın teknolojik gelişiminden almakta iken, küresel ekonomi içinde gün geçtikçe önem kazanan yaratıcı endüstriler ise 21. yüzyılın teknolojik değişiminin ürünüdür (Günsel ve Çetindamar, 2001: 252). Nicholas Garnham (2005: 15-20) da bu görüşü, "kültür" endüstrisi yerine "yaratıcı" endüstrisi kavramının kullanılmasının bilgi ekonomileri kapsamında ortaya çıkan iletişim teknolojileri, dijital uygulamalar, enformasyonun getirdiği yaratıcılık alt yapısından kaynaklandığına değinerek desteklemektedir.

Her iki terim her ne kadar aynı prensipler üzerine kurulu olsa da yaratıcı endüstriler daha kapsayıcı bir terminoloji olarak kabul edilmekle birlikte, dahil etme kriterleri, kullanım üzerindeki sembolik değerinden ziyade tasarım, içerik ve ekonomik değer tarafından belirlenmektedir (Millar, 2016: 30). Yaratıcı Endüstriler, tarihsel bir değişimi göstermeye çalışmaktadır. Kamu sanatlarını desteklemiş ve medyayı yayınlamış, yeni ve daha geniş yaratıcılık uygulamalarına yönelmiştir (Rozentale, 2012: 7). Bu gelişim sürecine rağmen, günümüzde az da olsa bazı yönetimler tarafından kültür endüstrileri ve yaratıcı endüstriler terimi birbiri yerine kullanılmaktadır. Yine de Galloway ve Dunlop'un belirttiği gibi (2007: 18-19), kültürel teriminden yaratıcı terimine daha fazla yönelim olmaya başlamıştır. Bunun nedenini bilgi ekonomisine ve ülkelerin geliştirmekte oldukları yeni ekonomi politikalarına bağlanmaktadır. Kültür endüstrileri terimi başat olarak; yayıncılık, film, televizyon, müzik gibi ticari endüstri sektörlerini kapsaması için icat edilmiş, aynı zamanda popüler kültür öğelerini kitlelere ileten endüstriler olarak tanımlanmaktadır. Cunnigham'a göre, (2004: 106-113) tabiatı gereği melez olmaları yaratıcı endüstrileri farklı bir konuma taşımaktadır: araştırma

geliştirme temelli hem kültür odaklı hem hizmet odaklı hem de kamu hizmeti yapan sektörlerin özelliklerinden oluşan mozaiksel bir bütündür.

Yaratıcı endüstriler, kültürel ürünlerin kitlesel üretimi ve dağıtımı ile karakterize edilen kültür endüstrileri terimini geleneksel olarak daha sofistike görülen sanatsal ürünler ve yüksek değerli eserleri kapsayacak şekilde genişlettiği düşünülür (Demir, 2014: 91). Ayrıca buna ek olarak, dağıtım, yayın ve satış kanallarını da kapsar (UNCTAD 2010: 172; Howkins, 2005). Department for Digital, Culture, Media & Sport (DCMS)'nin başka bir açıklamasına göre, kültürel endüstriler kavramı, internetin keşfi, dijitalizasyon gibi teknoloji tabanlı gelişmelerle birlikte dijital tasarım ve medya gibi yeni endüstrileri de içine alarak "yaratıcı endüstriler" başlığı altında genişlemiştir (aktaran: Günsel ve Çetindamar, 2011: 251; DCMS, 2004). Yaratıcı endüstrilerin ortaya çıkışı, kültürel endüstrilerin yükselişi ile ekonomik üretim, dağıtım ve tüketimin artması ve hizmet sektörünün gelişmesi ile bağlantılı olarak görülmektedir. Söz konusu endüstriler, bilgiye dayalı, küresel ve ağ tabanlı yeni ekonominin dinamiklerine bağlanmaktadır (Flew, 2002: 2; Erkayhan, 2015: 411-423).

Özetle, kültürel endüstriler ve yaratıcı endüstriler terimleri kültürle ilişki kurmaları açısından ortak temellere sahiptir. Kültür endüstrilerinin tüketici ve kültür arasındaki ilişkiye, yaratıcı endüstriler terminolojisinin ise kültür ve ekonomik fayda yapısını tanımlıyor olması sebebi ile bu iki terim birbiri ile farklılık göstermektedir (Millar, 2016: 30). Kültür endüstrisi terimi teknolojik yenilikleri içinde barındıran, kültür ve hizmet odaklı araştırma geliştirme temelli bir yapıya bürünerek "yaratıcı endüstriler" terimine dönüşmüştür. Araştırma kapsamında da günümüz yapısı ile ele alınacağından "yaratıcı endüstriler" terimi ile devam edilecektir.

1.2.2. Yaratıcı Endüstri Kavramı

Günümüzde bölgesel ve ulusal düzeyde ekonomik büyüme, kalkınma kuram ve politikalarında, yaratıcılık, bilgi ve enformasyona erişimi itici güç olarak gören, yaratıcı ekonomi kavramı önem kazanmıştır. Bu yapısıyla yaratıcılığa ekonomik açıdan bakıldığında, girişimciliği teşvik eden, yenilik geliştirme kapasitesini güçlendiren, verimliliği arttıran ve ekonomik büyümeyi hızlandıran bir faktör olarak görmek olasıdır

(UNCTAD, 2008: 3). Ekonomik büyüme ve kalkınmada yaratıcı çalışmaları temel alan, sürekli gelişen yaratıcı ekonomi, yeni işlerin, mesleklerin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Bu şekilde yeni gelir oluşumunu, gelirlerin artmasını ve dış pazarlarda sürekli ve önemli bir pay edinebilme olanağını sağlamaktadır. Kültürel farklılıkları ve kalkınmayı güçlendirebilme, sosyal açıdan dışlanmayı azaltabilme kapasitesine sahip yaratıcı ekonominin özünde yaratıcı endüstriler bulunmaktadır (UNCTAD, 2008: 3-4).

Kültür endüstrisi teriminin kaynağını oluşturduğu yaratıcı endüstriler, ilk kez kültür ve dijital medya arasında teknoloji kökenli ilişkiyi vurgulamak adına 1994 yılında Avustralya'nın İletişim ve Sanat Departmanı (Department of Communications and Arts-DCA)'nın Yaratıcı Ulus raporunda kullanılmıştır (DCA, 1994). Burada yaratıcı endüstriler terimi ile; risk alma, girişimcilik, yeniliklerin peşinden koşmak gibi dinamiklerin ve bu dinamiklerin bilgi tabanlı yeni ekonomileri ile uyumunu ön plana çıkarılmaktadır (Cunnigham, 2002).

Bu tanımın sistematik bir politika oluşturması ise 1990'lı yılların ortasında İngiliz hükümetinin ortaya koyduğu yeni ekonomi politikalarına dayanmaktadır. Başında Tony Blair'in bulunduğu İngiliz İşçi Hükümeti, yaratıcılık ve kültür ile ilişkili alanların ekonomik değerinin yeterince anlaşılmadığı tartışmasını ortaya koymuş, bu alanlar ile ilgili endüstrilerin iş alanı yaratmada ve refah seviyesini yükseltmede önemli ve gelişen kaynaklar olduğunu ileri sürmüştür (Erkayhan, 2015: 414). İngiliz Hükümeti'nin 1998 yılında Kültür, Medya ve Spor Bakanlığı (Department for Digital, Culture, Media & Sport /DCMS) tarafından yaratıcı endüstrilerin tutundurulması amaçlı, "Yaratıcı Endüstriler Görev Birimi (Creative Industries Task Force)"ni kurmuştur (O'Connor, 2010: 49). İlk rapor 1998 yılında yayınlanmış, ardından bu rapor her yıl yayımlanmaya devam etmiştir.

DCMS 1998 yılında ilk olarak İngiltere hükümeti yaratıcı endüstrileri tanımlamaya ve ölçmeye girişerek, "Yaratıcı Endüstriler Haritalama Belgesi" (Creative Industries Mapping Document) hazırlamıştır. Bu belgede İngiltere'de yaratıcı endüstriler alanında 1,4 milyon kişinin çalıştığı ve bu endüstrilerin ülke ekonomisine yıllık yaklaşık 60 milyar euro değer kattığı ortaya konmuştur. Toplam İngiliz ulusal

gelirinin %5'ine denk gelen bu değer ile yaratıcı endüstrilerin, İngiliz ekonomisinin önemli ve gelişen bir parçası olduğu saptaması yapılmıştır (DCMS, 1998; Erkayhan, 2015: 414). Bir ülkenin yaratıcı endüstrilerini hesaba katan ilk sistematik girişim olan bu belge, sonrasında diğer ülkelerin benzer haritalama çalışmaları için şablon olarak kullanılmıştır (Rozentale, 2012: 7).

Yaygın kabul gören İngiliz Kültür Medya ve Spor Müdürlüğü (DCMS) tanımına göre yaratıcı endüstriler "bireysel yaratıcılık ve yeteneği barındırarak, fikri mülkiyete dayalı biçimde istihdam ve refah yaratan faaliyetler" olarak tanımlanmıştır (DCMS, 2016: 3). Ekonomist Richard Caves'e göre, DCMS'nin ilk ortaya koyduğu bu tanım, endüstriyel sınıflandırma ve ekonomik değer mantığına dayanmaktadır. Sonraki çalışmalarda farklı araştırmacılar tarafından endüstriyel sınıflandırma mantığı üzerine tartışmalar yapılmış ve yeni tanımlamalara gidilmiştir (Caves, 2000: 1).

Birleşmiş Milletler Ticaret ve Geliştirme Konferansı (United Nations Conference on Trade and Development, UNCTAD)'nın 2008 yılında yaratıcı endüstrilere yönelik ilk kez paylaştığı raporda yaratıcı endüstrileri; "yaratıcılığı ve fikri mülkiyeti barındırarak ürün ve hizmetlerin yaratılma, üretilme ve dağılma sürecini, sadece sanatla sınırlı olmayıp bunların ticaretini de kapsayan, fikri mülkiyete dayalı haklardan kazanç sağlamayı içeren, yaratıcı fiziki ürün veya fiziki olmayan düşünsel ve sanatsal hizmetleri içermektedir" şeklinde tanımlamıştır (UNCTAD, 2008: 13). Rapor, yaratıcı endüstri alanlarının dünya ticaretindeki en dinamik ve kazanç yaratan sektörler arasında olduğunu vurgulamaktadır (UNCTAD, 2008: 4). Birleşmiş Milletler, yaratıcı endüstrileri; kültür mirası, sanat, medya ve fonksiyonel yaratılar olarak dört grupta sınıflandırır. Onlara göre yaratıcı endüstriler, ana girdi olarak yaratıcılık ve fikri sermayenin kullanıldığı mal ve hizmetlerin yaratım, üretim ve dağıtım döngüsüdür. Bilgiye dayalı bir dizi faaliyet ve potansiyel olarak ticaret ve fikri mülkiyet haklarından kazanç oluşturur. Yaratıcı içerik, ekonomik değer ve pazar hedefli maddi ürünler ve maddi olmayan fikri veya sanatsal hizmetlerden oluşur. Sanat, hizmet ve endüstri sektörleri arasında bir dönüm noktasıdır (UNCTAD, 2008: 13). UNCTAD, yaratıcı ekonominin potansiyel olarak iktisadi büyüme ve kalkınmayı uyaran yaratıcı varlıklar üzerine temellenen ve sürekli gelişen bir kavram olarak tanımlamakta, ek olarak da

yaratıcı ekonominin merkezinde yaratıcı endüstrilerin olduğunu belirtmektedir (UNCTAD, 2010: 10; UNCTAD, 2008; British Council, http://www.britishcouncil.org.tr/). Dünya Fikri Haklar Organizasyonu (WIPO) ise yaratıcı endüstrileri; özgün, bireysel yaratıcılık ve kazanç sağlayan yapısından kaynaklı olarak telif hakkı endüstrileri olarak adlandırarak, korunan bireysel ürün ya da çalışmaların ortaya koyulması, üretimi ve imalatı yayınlanması, sergilenmesi ya da dağıtılması ve bu fikri-sınai ürünlerin ticaretini yapan endüstriler olarak tanımlamaktadır (WIPO, 2006).

DCMS, UNCTAD, WIPO, Avrupa Komisyonu, UNESCO (Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü) gibi birçok örgütün raporlarının yanı sıra, yaratıcı endüstrileri tanımlamaya, önemini ve etkisini açıklamaya çalışan düşünürlerden de söz etmek olasıdır. Richard Caves (2000: 1), yaratıcı endüstrileri, sanat ile medya arasında var olan ve nihayetinde bir ekonomik değerin yaratılması ile sonuçlanan ekonomik ve bağlayıcı parametreler olarak tanımlamıştır. Ona göre yaratıcı endüstriler kültürel, sanatsal ya da eğlence değeri ile ilişkilendiren mal ve servisler sağlamaktadır. John Howkins (2001) "Yaratıcı Ekonomi"yi işlediği kitabında yaratıcı endüstrilerin patent, marka, telif hakkı ve tasarım olmak üzere dört sektörden oluştuğunu söyleyerek bu sektörlerin dağıtım, yayın ve satış kanallarıyla ülkelerin büyümelerine doğrudan etki eden sektörler olduğunu vurgular. Avustralya'daki Quensland Teknoloji Üniversitesi'nde kümelenmiş kültürel çalışmalar ekolünün temsilcilerinden John Hartley (2005: 115) ise, yaratıcı endüstrilerin üretim ve içerik değeri yerine, müşteri tercihlerine bağlı olan endüstriler olduğuna dikkat çekmektedir. Aynı zamanda yaratıcı endüstrileri, yeni bilgi ekonomisi ve yeni medya teknolojileri bağlamında, yaratıcı sanatların kavramsal ve pratik birleşimini sunan, yeni interaktif vatandaş-tüketicinin kullanımı amaçlı bir fikir olarak tanımlamaktadır. Hartley, bireysel yaratıcılık ile kitlesel kültürel üretim arasındaki birleşimin olumlu bir sonuç yarattığını öne sürmektedir (Hartley, 2005: 5).

Von Osten (2007: 51), yaratıcılık teriminin modern bireyselliğin ve demokratikleşmenin yükselişe geçtiği çağdaş kapitalist toplumlarda tutarsızlık gösterdiğini belirtmiş, sosyal ve kültürel olanın teknoloji aracılığı ile endüstrileşmesi

sonucunda yaratıcı endüstrilerin oluştuğunu belirtmiştir. Yaratıcı endüstri kavramı Richard Florida'nın 2002 yılında yayınladığı "Yaratıcı Endüstrilerin Yükselişi" (The Rise of The Creative Class) isimli eseri ile literatürde yeni bir boyut kazanmıştır. Florida, eserinde yenilikçi ve yaratıcı potansiyelin şehrin yaratıcı endüstrileri ile değerlendirilebileceğini belirtmiştir. Eseri ile yaratıcı endüstrilerin potansiyalini artırarak, bu alanda birçok çalışmaya kaynak olmuştur (Lazzeretti & Capone& Seçilmiş, 2014: 198). Yapılan tanımlardan ortak çıkarım doğrultusunda yaratıcı endüstrilerin büyüme ve istihdama olan olumlu yöndeki etkisinden söz etmek olasıdır. Westmister Üniversitesinde profösör Nicholas Garnham (2005: 17), değişen ve gelişen teknolojiler göz önünde bulundurulduğunda ve bu alanlarda hali hazırda yaşanmakta olan büyüme seviyeleri dikkate alındığında, yaratıcı endüstrilerin gelecek yüzyılın servetinin büyük bir kısmı olacağı açıklaması ile konuya destek olmaktadır.

Yaratıcı endüstriler, zamanın ruhuna uygun olarak; kültürel, teknolojik, politik alandaki gelişmeler doğrultusunda, post-endüstriyel toplumda meşrulaşarak kendini yeniden üretmektedir. Son yirmi yıllık süreçte, yaratıcı endüstrilerin sosyal, ekonomik ve kültürel yaşam üzerindeki etkileri profesyoneller, politikacılar, akademisyenler, kamu kurumları tarafından yaygın olarak tartışılmaktadır (Aslan, 2017: 110-111). Akademik çerçevede yaratıcı endüstriler alanındaki araştırmaların yanı sıra, dünyada birçok eğitim programında yaratıcı endüstrilerin tasarım alanlarında bireyler yetiştirilmek üzere bölümler açılmaktadır. Bu programlarla yaratıcı pratiğin peşinde koşarak, yaratıcı ekonominin başarılı bir parçası olmak isteyen kişilere eğitim verilmektedir. Birçok disiplini içinde barındıran yaratıcı endüstrilerin özellikle tasarımla ilgili alanları hem kültürel hem de bireysel ve ulusal ekonomik katkı sağlama açısından önde gelen alan olarak görülmektedir.

1.2.3. Yaratıcı Endüstri Alanları

Yaratıcı, entelektüel, artistik çabaların birleşmesi ile hayat bulan yaratıcı endüstriler, kültürel ve ticari aktivitelerin kesiştiği bir alan olarak ifade edilmektedir (Turok, 2003: 552). Yaratıcı endüstriler alanında literatürde sınıflandırma için tercih edilen ortak bir metadoloji yoktur. En çok yaygın olarak kullanılan sınıflandırma

DCMS'ye aittir. Devamında UNCTAD, UNESCO, WIPO ve Avrupa Komisyonu yöntemleri gelmektedir. Yaratıcı endüstrileri sınıflandırılmaları her bir yönetim tarafından farklı ele alınmaktadır. Tablo 1'de farklı yönetimler tarafından yapılan kategorilere yer verilmiştir.

Tablo 1. Yaratıcı Endüstri Alanları
Kaynak: Gonca Aslan, Yaratıcı Endüstrilerin Yükselişi: Geçmiş, Bugün ve Gelecek, 2017:116-117

Birleşmiş Krallık Kültür, Medya ve Spor Departmanı (DCMS) Reklamcılık Mimarlık Sanat ve Antika El Sanatları Tasarım Moda Film ve video Müzik Performans Sanatları Yayıncılık Yazılım Televizyon ve Radyo Video ve Bilgisayar Oyunları	**Sembolik Metin Modeli (Symbolic Text Model)** **Çekirdek Kültür Endüstriler** Reklamcılık Film İnternet Müzik Yayıncılık Televizyon ve Radyo Video ve Bilgisayar Oyunları **Periferi Kültür Endüstrileri** Yaratıcı Sanatlar **Sınırdaki Kültür Endüstrileri** Tüketici Elektroniği Moda Yazılım Spor	**İç İçe Halkalar Modeli (Concentric Circles Model)** **Çekirdek Yaratıcı Sanatlar** Edebiyat Müzik Sahne Sanatları Görsel Sanatlar **Diğer Çekirdek Kültür Endüstrileri** Film Müzeler ve Kütüphaneler **Daha Geniş Kültür Endüstrileri** Kültürel Miras Yayıncılık Seslendirme Televizyon ve Radyo Video ve Bilgisayar Oyunları **Bağıntılı Endüstriler** Reklamcılık Mimarlık Tasarım Moda
Dünya Fikri Mülkiyet Örgütü Modeli (WIPO) **Çekirdek Telif Hakkı Endüstrileri** Reklamcılık Meslek Birlikleri Film ve video Müzik Sahne Sanatları Yayıncılık Yazılım Televizyon ve Radyo Görsel ve Grafik Sanatları **Kısmi Telif Hakkı Endüstrileri** Mimarlık Giyim ve Ayakkabı Tasarımı Moda Ev Eşyaları Oyuncak **Bağımlı Telif Hakkı Endüstrileri** Kayıt Materyalleri Tüketici Elektroniği	**Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü Modeli (UNESCO)** **Çekirdek Kültürel Alandaki Endüstriler** Müzeler, Galeriler ve Kütüphaneler Sahne Sanatları Festivaller Görsel Sanatlar ve El Sanatları Tasarım Yayıncılık Televizyon ve Radyo Film ve video Fotoğrafçılık İnteraktif Medya **Genişletilmiş Kültürel Alandaki Endüstriler** Müzik Aletleri Ses Cihazları Mimarlık Reklamcılık Basın Araçları Yazılım Görsel-işitsel Donanımlar	**Sanat için Amerikalılar Modeli (Americans for the Arts)** Reklamcılık Mimarlık Sanat Okulları ve Hizmetleri Tasarım Film Müzeler ve Hayvanat Bahçeleri Müzik Sahne Sanatları Yayıncılık Televizyon ve Radyo Görsel Sanatları

Birleşmiş Milletler Ticaret ve Kalkınma Konferansı (UNCTAD) **Kültürel Miras** Geleneksel Kültürel Anlatımlar Kültürel Alanlar **Sanat** Görsel Sanatlar Sahne Sanatları **Medya** Basım ve Yayıncılık Görsel işitsel **Fonksiyonel Yaratımlar** Tasarım Yeni Medya Yaratıcı Hizmetler	**Ulusal Bilim Teknoloji ve Sanat Ulusal Vakfı (NESTA)** **Yaratıcı Hizmet Sağlayıcıları** Reklam Ajansları Tasarım Danışmanlıkları Yeni Medya Ajansları **Yaratıcı İçerik Üreticileri** Film, Televizyon ve Tiyatro Prodüksiyon Firmaları Bilgisayar ve Video Oyunları Geliştirme Stüdyoları Kitap ve Dergi Yayıncıları Moda Tasarımcıları **Yaratıcı Deneyim Sağlayıcıları** Tiyatro, Opera ve Dans Prodüksiyon Firmaları Canlı Müzik Organizatörleri **Yaratıcı Kaynak Üreticileri** Görsel Sanatlar Tasarım Üretici El Sanatları	**Kern Avrupa İşleri (KEA)** **Çekirdek Sanat Alanları** Görsel Sanatlar Sahne Sanatları Kültürel Miras **Kültürel Endüstriler** Film ve Video Televizyon ve Radyo Video Oyunları Müzik Kitap ve Yayıncılık **Yaratıcı Endüstriler** Tasarım Mimarlık Reklamcılık **İlişkili Endüstriler** Bilgisayar Üreticileri Cep telefonu Endüstrisi
Avustralya Ulusal Bilgi Ekonomisi Ofisi (NOIE) Reklamcılık Mimarlık Tasarım İnteraktif Yazılım Film ve Televizyon Müzik Yayıncılık Sahne Sanatları		

On farklı sınıflandırmanın yapıldığı Tablo 1'de görüldüğü gibi, neredeyse her bir sınıflandırmanın içinde kültür, kültür endüstrisi, kültürel aktiviteler gibi içinde "kültür" kelimesinin yer aldığı terminolojiye yer verilmektedir. Bu bağlamda kültür ve yaratıcı endüstrilerin içi içe geçmiş oldukça karmaşık bir yapı sergiledikleri görülmektedir (Aslan, 2017: 117). Tablo 1'de görüldüğü gibi farklı düşünce kuruluşları ve politik görüşler çerçevesinde şekillenmiştir. Örneğin Nesta, yaratıcılık temelinden hareket eden bir sınıflandırmaya giderken, Sembolik Metin Modeli, kültür endüstrilerinin üzerinden söz konusu sınıflandırmayı yapmaktadır. Bu sebeple, yaratıcı endüstriler kavramının bağlam ve varılmak istenen nokta doğrultusunda yeniden yapılandırılarak sınıflandırıldığı anlaşılmaktadır.

Farklı yönetimler tarafından yapılan kategoriler incelendiğinde, illüstratörlerin üretimlerini sağlayabilecekleri birçok alanın var olduğu görülmektedir. Reklamcılık, el sanatları, tasarım, video, yayıncılık, yazılım, bilgisayar oyunları bu alanların başında gelirken, diğer alanlarda da disiplinlerarası geliştirilen projelerde yer alabilecekleri gözlemlenmektedir. Unesco'nun açıklamasına göre ise, 2015 yılında yaratıcı endüstriler alanında dünya çapında yaklaşık 30 milyon insan istihdam edilmiştir (Rosenzweig, vd, 2018: 4). Rapora göre yaratıcı endüstrilerin önde gelen üç alanı; görsel sanatlar, yayıncılık ve müzik olarak açıklanmıştır (UNESCO Cultural Times, 2015: 8). Ayrıca rapora göre; dijital kültürel ürünler, yaratıcı endüstriler alanında şimdiye kadar ki en büyük geliri oluşturmaktadır. Yaratıcı endüstrilerin önde gelen bu alanlarında günümüz illüstratörlerin etkin olarak var olmakta, farklı alanlara göre üretimler sağlamaktadırlar. DCMS'nin paylaştığı 2017 raporuna göre ise, bilgisayar, yazılım hizmetleri yaratıcı endüstriler alanında büyümenin temel itici gücü olarak tanımlanmıştır. Bu alt sektör, yaratıcı endüstriler alanında en fazla iş gücüne sahip olanıdır. 2011 yılından 2017 yılına kadar %47,5 oranında büyüme kaydetmiştir. İstihdam açısından en büyük ikinci alan ise görsel sanatlardır. Bu alan, 2017 yılında toplam yaratıcı endüstriler istihdamının %14,1'ini oluşturmuş ve 2011 yılından 2017'ye kadar %32,5 oranında artmıştır. Yine bu rapordaki açıklamaya göre; yaratıcı endüstri sektörlerinde 5,4 milyon iş bulunmaktadır ve bu rakam İngiltere'deki iş ortamlarının %16,4'ünü oluşturmaktadır. Ayrıca 2011 yılından 2017 yılına kadar yaratıcı endüstri sektörlerinde %23,6 oranında bir büyüme yaşanmıştır (DCMS Sectors Economic Estimates 2017).

Uluslararası ekonomik danışmanlık firması Tera Consultants, Eylül 2014'de yaratıcı şehirlerin incelenmesi üzerine bir rapor yayınlamıştır. Raporda, 2008 yılından sonra dijital medyada alanlarındaki yeni iş modellerinin, yaratıcı endüstri alanlarının büyümesine olanak sağladığı vurgulanmıştır. Ayrıca 2011 yılında Avrupa Birliği'nin 27 ülkesindeki temel yaratıcı endüstriler, gayri safi yurt içi hasılaya 558 milyar euro değerinde katkıda bulunmuş, bu da Avrupa gayri safi yurt içi hasılanın yaklaşık %4,4'üne denk gelmiştir. Toplam yaratıcı endüstrilerdeki istihdam toplam AB iş gücünün yaklaşık 14,0 milyonu veya %6,5'idir (TERA Consultants, 2014; 5-7). The World Economic Forum (Dünya Ekonomik Forumu)'nun "Afrika'daki İşlerin Geleceği

ve Becerileri" isimli 2017 raporunda, yaratıcı endüstrileri "trend" mesleklerden biri olarak sıralamıştır.

Günümüzde dünyada birçok üniversitede yaratıcı endüstriler başlığında bölümler açılmaktadır. Bu bölümler; yaratıcı alanları, kurumsal gelişim ve girişimcilik perspektifinden inceleyip, teknolojiyi kullanarak disiplinlerarası çalışmalar geliştirmeyi amaçlamaktadır. Bu kapsamda kültürel ve yaratıcı endüstrilerin yapısı ve tarihi incelenerek, kültürel girişimcilerin, profesyonellerin ve politikacıların pratik ve teorik uygulamaları araştırılmaktadır. Böylelikle, medya, tasarım, eğlence ya da görsel sahne sanatlarında girişimci bir kariyer öngören, hem yaratıcı süreçlerin bu endüstrilerde nasıl işlediğini, hem de yeni çıkan teknolojilerin onları nasıl yeniden şekillendirdiğini öğrenmek isteyen bireyler yetiştirilmektedir.

Dünyada önemli bir alan olarak görülen yaratıcı endüstrilerin Türkiye'de resmi olarak gündeme gelmesi 2010 yılını bulmuştur. Bu politikalar Avrupa Birliği'ne üyelik sürecinde ortaya çıkmış, son yıllarda AB ülkeleri arasındaki mevcut gerilim nedeniyle kesintiye uğramış durumdadır (Yörük, 2018: 65). Türkiye'de yaratıcı sektörlere yönelik politikaların gelişmesi işini üstlenen başlıca kurum ve kuruluşlar daha çok yaratıcı şehirler yaklaşımından ilerlemektedirler. İktisadi kalkınma için yaratıcı endüstriler konseptini öne süren anlayış Türkiye'de belirli bölgelerde filizlenmektedir. Buna rağmen yaratıcı endüstrileri ulusal yenilikçilik stratejilerine ekleyen İngiltere, Kanada, Avustralya, Yeni Zelanda, Tayvan, Güney Kore, Singapur, İskoçya ve Çin gibi ülkeler veya Avrupa Birliği fonlarıyla bilgi birikimi kazanmayı amaçlayan St. Petersburg gibi şehirlerin aksine Türkiye'de yaratıcı endüstriler kavramı üzerine genel bir resmi politika veya kapsamlı bir destek sistemi geliştirilmemiştir (Demir, 2014: 94).

Bu alandaki mesleki örgütlenme girişimi olan Yaratıcı Endüstriler Konseyi Derneği (YEKON) 2012 yılında 18 meslek örgütünün katılımıyla kurulmuştur. Dernek tüzüğüne göre "ticari amaçlı yaratıcılıkla hizmet ve/veya ürün üreten, yaratıcı katma değer sağlayan" meslek kuruluşları "fikri ve sınai mülkiyete tabi yaratıcı endüstrileri bir araya getirmeyi" amaçlamaktadır (YEKON, 2012). Bunun yanı sıra Türkiye'de resmi makroekonomik raporlarda yaratıcı endüstriler kategorisi bulunmaz. Son yıllarda

Kalkınma ajansları ile Kültür ve Turizm Bakanlığı desteğiyle yapılan bazı envanter çalışmalar bulunmaktadır. İl bazında gerçekleştirilen bu çalışmalarda yaratıcı ve kültürel endüstrilerin bölgesel kalkınmaya olası katkıları değerlendirilir. 2010 yılında Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi tarafından "21. Yüzyılda Yaratıcı Endüstriler ve Şehirler" sempozyumu ve bazı meslek kuruşlarının katılımıyla "Türkiye'de Yaratıcı Endüstriler Girişimi Çalıştayı" yapılmıştır. Türkiye'deki yüksek öğrenim kurumları arasında, yaratıcı endüstrilerle ilgili politikalar geliştirme işinde etkili bir diğer üniversite İstanbul Bilgi Üniversitesi' dir. Üniversitede, "yaratıcılığı, yöneticilik bilgi ve becerileriyle birleştirerek, kültür ve sanat sektörüne yön verecek profesyoneller ve kültür girişimcileri yetiştirme" amacıyla tasarlanan Sanat ve Kültür Yönetimi Bölümü ile 2010'dan bu yana, gerek ulusal ve uluslararası düzeyde projelerin üretilmesi ve etkinliklerin düzenlenmesi, gerekse Türkiye'deki kültürel sektörlerle ilgili raporlama çalışmalarının hazırlanması görevlerini üstlenen "Kültür Politikaları ve Yönetimi Araştırma Merkezi" kurulmuştur (Yörük, 2018: 67). Ayrıca İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi altında Sanat Yönetimi lisans programı, Yeditepe Üniversitesi yüksek lisans programında da Sanat Yönetimi bölümü açılmıştır. Bu programlar; kültür ve sanat alanlarında hem farklı sanat disiplinlerinin estetik, tarihsel ve toplumsal arka planlarına, hem de ekonomi, işletme, pazarlama, hukuk, iletişim gibi alanlara hakim sanat yöneticileri yetiştirmeyi planlamaktadır.

Yaratıcı endüstrilerle ilgili politikaların geliştirilmesi adına, Yıldız Teknik Üniversitesi ve İstanbul Bilgi Üniversitesi'nin öncülük ettiği tüm bu girişimler, Türkiye'deki diğer yüksek öğrenim kurumlarını da etkilemeye başlamıştır. 6 Kasım 2016 tarihli, 29880 sayılı Resmi Gazete'de yayınlanan yönetmelik ile "Başkent Üniversitesi Yaratıcı Kültür Endüstrileri Uygulama ve Araştırma Merkezi"nin (YAKEM) kuruluşunu ilan etmiştir. Bu yönetmelik gözden geçirildiğinde, YAKEM'in, "sinema, televizyon radyo, basın yayın, reklam, tasarım, mimari, moda tasarımı, sanat, müzik, performans sanatları, el sanatları, interaktif eğlence yazılımları, yazılımlar, turizm ve rekreasyon ve ilgili alanlarda", ulusal ve uluslararası düzlemde çalışmalar yapmaya aday bir düşünce ve eğitim merkezi olacak şekilde düzenlendiği anlaşılmaktadır (Yörük, 2018: 67).

Dünyada yaratıcı endüstriler alanında birçok araştırma ve çalışma yapılmakta, her yıl çok sayıda kurum tarafından değerlendirme raporları paylaşılmaktadır. Türkiye'de de yakın zaman içerisinde hem akademik hem toplumsal birtakım çalışmalar yürütüldüğü gözlemlenmektedir. Araştırmalar sonunda özellikle tasarımla ilgili birçok alanın var olduğu ve bu alanların önemli ekonomik getirileri olduğu görülmektedir. Özellikle tasarımla ilgili alanlarda var olan illüstratörler, ekonomik getirilerinin yanı sıra üretimleri ile uluslararası kültürel aktarımda önemli bir rol sahibi olmaktadırlar.

1.3. Yaratıcı Endüstri Alanlarında İllüstratörün Rolü

Daha önceki bölümlerde de bahsedildiği gibi politikacılar, yaşadığımız teknoloji çağında yerel kalkınma için yeni modeller geliştirmeye çalışmışlar ve bunun kaynağının da yaratıcı insanlar ve oluşturdukları yaratıcı endüstriler olduğunu keşfetmişlerdir. UNCTAD Yaratıcı Ekonomi Programına göre yaratıcı ekonomi; görüntüler, sesler, metinler ve sembollerin hakim olduğu çağdaş bir dünyada yaratıcılık, kültür, ekonomi ve teknoloji arasındaki ara yüzle ilgilenen, gelişmekte olan bir kavram olarak tanımlanmaktadır. Yaratıcı ekonominin önemine inanan birçok hükümet, ekonomist, özel şirket ve kâr amacı gütmeyen kuruluş, kültürel ve sanatsal üretimle ilişkili görülen yaratıcı endüstrilerin gelişmiş ülkelerin ekonomik büyümesi için önemli belirleyiciler olarak tanımlamaktadır (Howkins, 2005: 117-120). Yaratıcı endüstriler; yaratıcı fikirleri, yeni teknolojileri ve yeni iş modellerini benimseyen, işbirlikçi ortalıklar kurmaya hazır olan, uluslararası düşünmeyi ve müşterileriyle yakından etkileşimde bulunmak için teknolojiyi kullanan yapısı ile geleceğe giden yolu işaret etmektedir (British Council, 2010: 27).

Yaratıcı endüstrileri oluşturan bireyler yaratıcı girişimci olarak tanımlanmakta, temelde yaratıcı ve entelektüel sermayeyi ve fikri mülkiyeti merkezine alarak üretimler yapmaktadırlar. Yaratıcı girişimcilik, özellikle son yıllarda birçok ülkede yaratıcı sektörlerde çalışan kişilerin kendi işlerinin patronu oldukları iş modellerinin ve yine bu alanlarda bağımsız çalışan kişilerin artmasının bir sonucu olarak ön plana çıkmıştır (Fillis & Rentschler, 2010: 15). Yaratıcı endüstrinin tasarımla ilgili alanlarında günümüz illüstratörleri etkin olarak yer almaktadır. Farklı alanlarda tasarımlarını

bireysel ya da ortak çalışma platformlarında çözümleyip, ürün ya da uygulamalar oluşturan, bunları yaparken de ekonomik ve işlevsel değerlerinden başka, toplumsal değer, tarihsel değer, manevi değer, estetik değerlere de yer veren yönleriyle "yaratıcı girişimci" ya da "tasarımcı girişimci" olarak tanımlanmaktadırlar (Flew, 2012: 27). Reklamcılık, el sanatları, tasarım, video, yayıncılık, yazılım, bilgisayar oyunları alanlarında kendine yer bulan tasarımcı girişimciler, bireysel ya da ortak çalışma ortamlarında yaratıcı endüstriler üreterek hem bireysel hem de ülke ekonomilerine katkı sağlarlar. Aynı zamanda bu endüstrileri oluştururken teknolojik olanaklardan faydalanıp, kültür aktaramında rol sahibi olmaktadırlar. The China Central Academy of Fine Arts (CAFA)'da profösör Wang Min'in de belirttiği gibi;

> *"Çok kültürlü dünyamızda tasarımcılar farklı kültürlerin arasındaki ihtilafları ve bütünleşmeleri göz önüne almalı, diyalektik bir perspektif benimsemelidir. Bir yanda farklı kültürler birbiriyle rekabet içinde veya çatışıyormuş gibi görünebilir, ama diğer yanda küreselleşme trendi farklı kültürlerin kaynaşması için güçlü bir dürtü sağlamaktadır. Görsel iletişim, doğu ile batı kültürlerinin kaynaşmasına dair bol miktarda örnek içerir. Bu tür kültürel etkileşim tasarımcılar için hem zorluk oluşturur hem de çalışmalarına renk katar. Tasarımcılardan kültürel tercüman olmaları beklenir, dolayısıyla kültürel birikimleri daha geniş kapsamlı olmalıdır"* (Min, 2011: 18).

Prof. Dr. Nebi Özdemir'in belirttiği gibi, modernlik uğruna yapay ürün ve hizmetlerin peşinde koşanlar, "doğada, doğal unsurlarla doğal olarak yaşamanın" büyüsünü moda trendi olarak yeniden keşfetmişlerdir. Özgünlük ve farklılığı temel kaynağı olan geleneksel yaşam alanları, mekanlar, sözlü kültür ürünleri/belleği yeniden moda olmuştur. Bu durum özellikle sözlü kültür mirasına olan ilginin artmasını sağlamıştır. UNESCO sözleşmeleri açısından bu gelişme olumlu ve istendik şartların oluşmasına vesile olmuştur. Özdemir, bütün bu gelişmelerin yaratıcı endüstrileri aracılığıyla gerçekleştiğini vurgulamaktadır (Özdemir, 2009: 85). Min'in belirttiği gibi günümüz tasarımcıları kültürel etkileşimde önemli rol oynamaktadırlar. Yaratıcı endüstrilerin farklı alanlarında yer alan illüstratörler de oluşturduğu endüstrilerle birlikte özünde kültürel etkileşimi sağlayan bireyler olarak konumlanmaktadır.

Tasarım alanlarında üretim yapan yaratıcı girişimci olarak tanımlanan illüstratörler fikirlerini ürün haline getirmektedirler. Çalıştıkları alanlara göre, yaratıcı

fikirlerini ürün olarak ya da dijital platformlarda uygulama olarak çözümlemektedirler. Yaratıcı fikir ve becerisiyle kendi tasarımlarını hem tasarlayıp hem de ürün haline getiren kişiler günümüz tasarım dünyasında "designer-maker" olarak adlandırılmaktadırlar. Designer makerların etkin olarak üretim yaptıkları alanlardan biri de illüstrasyon alanıdır. Tasarımcılar, günümüz teknolojik gelişmeleriyle, köklü geçmişe sahip alanları birbiriyle ilişkili olarak kullanıp, yüzyıllardır var olan seramik, tekstil-dokuma-nakış, takı-aksesuar, kağıt oymacılığı gibi alanlarda üretimler yapmaktadırlar. Fransız seramik tasarımcısı Nathalie Choux seramik çalışmaları ile, Özbek, Rus kültürünü anlatan illüstratif tasarımlarıyla, Dinara Mirdinara tekstil alanında çalışan günümüz designer makerlarına örnek olarak verilebilir. (bk. Resim 8-9)



Resim 8: Dinara Mirdinara, kumaş üzerine illüstrasyon (sol)
Kaynak: https://www.mirdinara.com/about/
Resim 9: Nathalie Choux, seramik ürün illüstrasyonları (sağ)
Kaynak: http://www.nathaliechoux.com

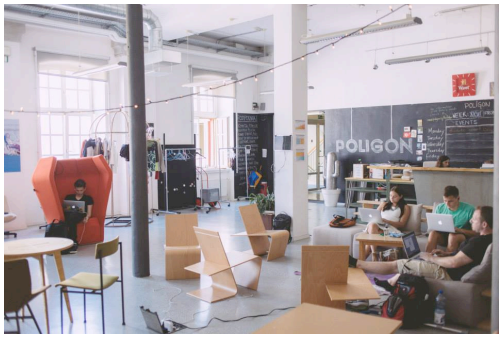
Bunun yanı sıra illüstrasyon alanında çalışan günümüz yaratıcı girişimcileri, yayıncılık alanında çocuk kitapları, bilgisayar oyunlarında karakter tasarımı ve mekan illüstrasyonları, gibi birçok alanda çalışmalar üretmektedirler. Bu üretimler projeye ve isteğe bağlı olarak bireysel veya ortak çalışmalarla sonuçlandırılır. (bk. Resim 10-11) Özellikle disiplinlerarası çalışma gerektiren alanlarda farklı uzmanlık alanlarından kişiler bir araya gelerek projeyi çözümlemektedir.





Resim 10: Bookhou - Arounna Khounnoraj bireysel stüdyo (sol)
Kaynak: https://www.donnawilson.com/
Resim 11: Donna Wilson ortak çalışma alanı (sağ)
Kaynak: https://www.donnawilson.com/

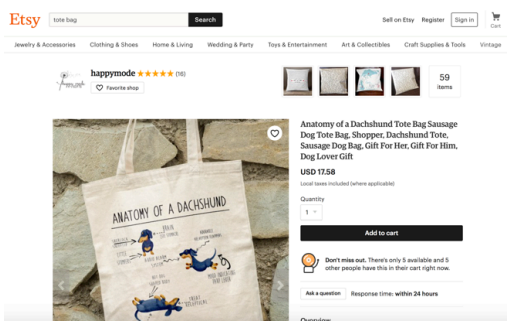
Araştırmanın konusu olan yaratıcı endüstrilere yönelik elektronik etkileşimli çocuk kitaplarının üretim sürecinde grafik tasarımcı ve illüstratörler farklı disiplinlerden kişilerle bir arada çalışmaktadırlar. Yeni ekonominin fark yaratan en önemli konularından biri de esnek ve mobil çalışmadır. Son dönemlerde bunun en iyi örnekleri ortak çalışma alanları (co-working space) ile yaratılan merkezlerde görülmektedir (Cetiz, 2017: 6). Bağımsız çalışan yaratıcı girişimcilerin, küçük şirketlerin ve hatta son dönemlerde büyük holdinglerin bile tercih etmeye başladığı ortak çalışma alanı sunan merkezlerin en önemli özelliği sinerjidir. Farklı alanlardan profesyoneller bir araya gelerek, fikir alışverişi ve iş birliği yapma potansiyelleriyle öne çıkmaktadırlar. Konuya örnek olarak, Poligon Creative Center ve Kolektif House verilebilir. Eskiden bir tütün işleme fabrikası olan Poligon Creative Center, Slovenya'nın en eski ve aynı zamanda en büyük coworking alanıdır. Mekanın kendisi, yaratıcı ekonomiler, kültür ve sosyal girişimcilik alanında çalışan serbest meslek sahibi profesyoneller için bir platform görevi görmekte, maker'lar için stüdyolar barındırmaktadır. Kolektif House ise İstanbul'da ilham veren bireyler için yaratıcı bir çalışma ve etkinlik alanıdır. (bk. Resim 12-13) Fortune Global 500 listesindeki şirketlerin yaklaşık yüzde 75'ine iletişim çözümleri sağlayan yazılım şirketi Unify tarafından yapılan araştırmaya göre, dünyadaki toplam çalışan sayısının yüzde 37,2'sini mobil çalışanlar oluşturmaktadır. Kurumsal şirketlerden ayrılıp, kendi ayaklarının üzerinde durmak, birlikte iş birliği yapmak isteyen günümüz yaratıcı girişimcileri, startup'ları, freelancer'ları ortak çalışma alanlarında üretimler yapmaktadırlar.

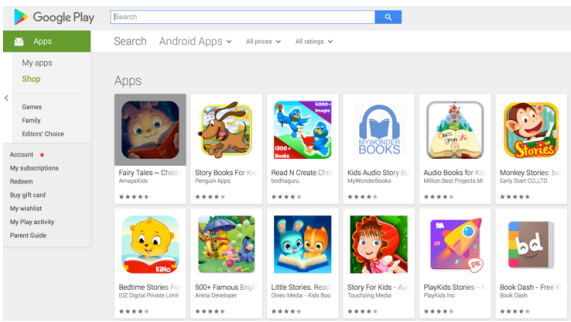




Resim 12: Poligon Creative Center, Slovenya (sol)
Kaynak: https://codecontrol.io/en/blog/top-5-coworking-spaces-europe/
Resim 13: Kolektif House, İstanbul (sağ)
Kaynak: https://www.kolektifhouse.co/

Teknolojinin tasarımcı/illüstratöre yeni anlatım biçimleri ve ortamları sunmasının yanı sıra, internet ortamı da tasarımcının çalışmalarını tüm dünya ile paylaşmasına olanak sağlamaktadır. Günümüzde kişisel web siteleri, facebook, twitter, instagram gibi sosyal medya platfomları, tasarım pazarı siteleri (Etsy), farklı kategorilerde online alışveriş siteleri (Amazon) ya da dijital dağıtım platforumu App Store, Google Play gibi platfomlar yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu alanlar tasarımcıların hem çalışmalarını paylaşıp etkileşime geçmelerine olanak sağlamakta, hem ürünlerini/uygulamalarını paylaşıp satın alınmasını sağlamakta, hem de onlara yeni çalışma alanları oluşturmaktadır. Bu sayede tasarımcının ürettiği her şey dijital teknoloji ile hizmetin ulaştığı insanlar tarafından etkileşime açık bir hale gelmektedir (Wallace, 2014: 69). (bk. Resim 14-15).





Resim 14: Etsy sitesi ekran görüntüsü (sol)
Kaynak: https://www.etsy.com/
Resim 15: Google Play etkileşimli çocuk kitapları alanı ekran görüntüsü (sağ)
Kaynak: https://play.google.com/store/search?q=interactive%20children%20book&c=apps&hl=en/

Geçmişte işletmeler, bireyler bir ürünü piyasaya çıkarmadan önce test etmek için mümkün olan her şeyi yapmış olsalar da dijital dünyada pazarının kendisi test için en değerli laboratuvar haline gelmiştir. Birçok yaratıcı girişimci ürettikleri projeleri internet ortamında kullanıcılarla paylaşıp test edebilme olanağına sahiptir (Newbigin, British Council, 2010: 53). Ayrıca yapılan araştırmalara göre sosyal bağlantıların bir parçası olduğunda bireylerin daha mutlu olduklarını vurgulanmıştır. Mutluluk aile, toplum ve huzur ile ilgilidir. Günümüzde internet, insanların iletişim kurması için önemli, etkin bir platfomdur. Tasarımcılar, tasarımlarını paylaşarak, tüketici ile iletişim kurmakta ve sosyal bir sürecin parçası olduğunu hissetmektedirler (Gauntlett, 2013: 210).

DCMS'nin 2013 raporuna göre, tasarımla ilgili alanlar yaratıcı endüstriler kategorilerinde en hızlı büyüyen alan olmuştur. 2011 ve 2013 yılları arasında %17,7'lik artarak 151.000'den 177.000'e yükselmiştir (DCMS Yaratıcı Endüstriler Ekonomik Tahminler, 2016). Yapılan araştırmalara göre Londra'da yaratıcı endüstriler alanında 177.000 tasarım işi bulunmaktadır. Tasarım sektöründe 2008 ve 2014 yılları arasında ortalama 9,7'lik bir artış olmuştur. 2014 yılında yaklaşık 3,23 milyar sterlin brüt katma değeri olmuştur. Bu artış ve gelir Birleşik Krallık yaratıcı sektörlerin en yüksek artışı olmuştur. Resmi hükümet verilerine göre, İngiltere'de ihraç edilen tasarım hizmetlerinin değeri 2012'de 190 milyon Euro, 2011 rakamı üzerinden %45'lik bir artış olduğu tahmin edilmektedir. 2013 yılında tasarım alanında yapılan ihracatın, İngiltere'deki toplam ihracatın %7,3'üne eş değer 34 milyar sterlin olduğu düşünülmektedir. Yaratıcı endüstrilerin tasarım alanlarındaki firmaların cirosunun 2009-2016 yılları arasında %52,7 oranında arttığı görülmektedir. Rapora göre en hızlı büyüyen alt sektör, dijital tasarımdır. 2009 ve 2016 arasında ciroda %85'lik bir büyüme yaşayarak, dijital tasarımın İngiltere'ye artan önemini yansıtmaktadır. Zanaat ve disiplinlerarası tasarımın alt sektörleri hem uzun hem de kısa vade de büyüme yaşamıştır (Design Economy, 2018: 36).

Yaratıcı endüstriler alanında multidisipliner çalışma gerektiren, dijital tasarım platformlarının önde gelen alanlarından biri de dijital yayıncılıktır. Yaratıcı girişimci olarak çalışan illüstratörler, farklı disiplinler ile bir araya gelip, dijital yayınlar

üretmektedirler. Dijital yayıncılık alanında hem teknolojik yenilikleri barındırma hem de kültürel aktarım sağlama rolüyle etkileşimli elektronik çocuk kitapları ön plana çıkmaktadır.

1.4. Yaratıcı Endüstrilerde Dijital Yayıncılık ve E-Kitap

Yaratıcı endüstrilerin ve aynı zamanda yeni ekonomilerin en önemli itici güçlerinden birisini teknoloji oluşturmaktadır. Günümüzde dijital teknolojiler, yeni ekonomi dinamiklerini belirlemekte ve gelecek ekonomilerin tamamen dijitalleşme üzerinden yürüyeceği öngörülmektedir. Bu görüşe sahip ülkeler, ekonomilerini geleceğin ve yaratıcı endüstrilerin itici gücü olan dijitalleşmeyi dikkate alarak planlamakta, politikalar ve stratejiler geliştirmektedirler. Bu ülkelerin başında yaratıcı endüstriler alanlarında öncü olan İngiltere ve Avustralya gelmekte, Avrupa Birliği ve Birleşmiş Milletler gibi topluluklar da alanda politikalar üretmektedirler (Erkayhan, 2015: 411-423).

Yapılan araştırmalar, dijital teknolojilerin ekonomilerde artan etkisine dikkat çekmektedir. İngiltere'nin önde gelen ekonomi danışmanlarından biri olan The Centre for Economics and Business Research (Ekonomi ve İşletme Araştırmaları Merkezi), Creative Industries Council (Yaratıcı Endüstriler Konseyi) ve Creative Industries Federation (Birleşik Krallık Yaratıcı Endüstriler Federasyonu) tarafından yürütülen araştırma ile yaratıcı dijital ihracatın finansal değeri hesaplanmıştır. Bu doğrultuda Mart, 2018'de "The True Value of Creative Industries Digital Exports (Yaratıcı Endüstriler Dijital İhraçların Doğru Değeri) raporu yayınlanmıştır. Raporda yaratıcı ihracatın, kültürümüzün ve değerlerimizin bir ifadesi olduğu vurgulanmış, dijital hizmetlerin yaratıcı endüstrilerdeki önemine dikkat çekilmiştir. Rapora göre, İngiltere'nin yaratıcı endüstrileri, dijital hizmetlerde ticaretin ön saflarında yer almaktadır. Ayrıca yaratıcı endüstrilerdeki dijital hizmetler, toplam ihracatın %68'ini temsil etmektedir. Birleşik Krallık yaratıcı endüstrileri, mal ve hizmetlerde 46 milyar sterlin ihraç etmekte ve bu hizmetlerin 21 milyar sterlini dijital hizmetler oluşturmaktadır (The True Value of Creative Industries Digital Exports, 2018: 4).

"The Impact of The Internet and Digitalization on The European Creative Sector" (Dijitalleşmenin ve İnternetin Avrupa'da Yaratıcı Endüstriler Üzerindeki Etkisi) isimli bir diğer araştırmada yaratıcı endüstriler alanlarında her sektöre ayrıntılı olarak bakıldığında, bugünün yaratıcı endüstrilerinde büyümenin büyük çoğunluğunun dijital olduğu görülmektedir. Sektöre bağlı olarak, işin dijital olmayan kısmı genellikle durgunlaşmakta ve hatta küçülmektedir. Raporda dijitalleşme konusundan en çok etkilenen sektörler arasında yayıncılık (kitap yayıncılığı, süreli yayınlar), televizyon, müzik ve oyun sektörleri gösterilmiştir (Oliver&Ohlbaum Associates Ltd&Analysys Mason, 2017: 19-23). "DCMS Sectors Economic Estimates 2017: Employment" (DCMS Sektörleri Ekonomik Tahminler 2017: İstihdam) isimli bir başka raporda da yaratıcı endüstriler alanlarında en yüksek ihracat yapılan sektörler; müzik, performans-görsel sanatlar, el sanatları ve yayıncılık gösterilmiştir (DCMS Sectors Economic Estimates, 2017: 10).

Hayatımızın her alanında yaşanan dijitalleşme; tüketiciler, işletmeler ve hükümetler tarafından internete bağlı dijital teknolojilerin ve uygulamaların kitlesel olarak benimsenmesi, dünyadaki her sektöre ve neredeyse her tüketiciye dokunan küresel bir olgudur. Olaf Acker, Florian Gröne, Thierry Lefort, Laura Kropiunigg tarafından yazılan "The Digital Future of Creative Europe - The Impact of Digitization and The Internet on The Creative Industries in Europe" (Yaratıcı Avrupa'nın Dijital Geleceği - Dijitalleşmenin ve İnternetin Avrupa'da Yaratıcı Endüstriler Üzerindeki Etkisi) isimli raporda yaratıcı endüstrilerin başarılı, gelişebilir yeni iş modelleri ürettikleri ve üretmeye devam edecekleri vurgulanmıştır. Ayrıca yaratıcı endüstriler alanlarında oluşturulan dijital hizmetlerin, tüketici pazarında önemli bir fark yaratacağı, kesintisiz bir kullanıcı deneyimine olanak sağlayacağı belirtilmiştir. Raporda, yaratıcı sektörlerde yaşanan dijital dönüşümün, ürün ve hizmetlerin nasıl üretildiği, pazarlandığı ve tüketildiğini değiştirmesine dikkat çekilmiştir. Bu bağlamda tüketiciler, artık internette medya ve eğlence hakkında bilgi beklemektedirler. İnternette alışveriş yapıp, bir kitabı, filmi, yazılım paketini, oyunu indirerek, ürünü tamamen dijital hale getirilmiş biçimde çevrimiçi olarak satın almaktadırlar (Acker, Gröne, Lefort, Kropiunigg, 2015: 63-64).

Yeni teknolojiler, mevcut endüstriler üzerinde yıkıcı bir etkiye sahiptir ve mevcut iş modellerinin yerini alabilir. Bu doğrultuda dijitalleşmenin sunduğu olanakların ilk etkileri yaratıcı endüstrilerde "yayıncılık" alanında kendini göstermiştir. Klasik anlamda "basım yoluyla üretilen gazete, dergi, kitap gibi ürünlerin okurlara sunulması" olarak tanımlanan yayıncılık, teknoloji ile birlikte yeni bir boyuta taşınmıştır (Gülsoy, 1999: 421; Erol, 2009: 3). 1980'li yıllarda teknolojik gelişmelerin etkisiyle edindiğimiz bilgilerin, tecrübelerin, kültürümüzün, kuşaktan kuşağa aktarılmasını sağlayan yayıncılık, dijital platformda da yer almaya başlamış, böylece "dijital yayıncılık" kavramı karşımıza çıkmıştır (Pettenati, 2001: 1). Dijital yayıncılık, belgelerin sanal ortamlar veya ağlar üzerinden dağıtılması, arşivlenmesi ve bu belgelere ulaşılması olarak tanımlanmıştır (Tonta, 2000: 89). Dijital yayıncılık ile birlikte; bilgisayar destekli oluşturulan, güncellenen bilgiler, elektronik ortamda yayınlanarak, okuyucuya ulaşmaktadır. Dijital olarak üretilen ve basılmayan bu yayınlar, elektronik ürünler olarak adlandırılmaktadır.

Dijital yayıncılık kullanım alanları; elektronik kitap (e-kitap), elektronik dergi (e-dergi), elektronik gazete (e-gazete) olarak ayrılmaktadır. E-kitap, üretilmeye başlandığı günden bu yana dijital yayıncılık alanlarında en çok rağbet gören alan olmuştur (Oliver & Ohlbaum Associates Ltd. and Analysys Mason, 2017: 74). Dijital ortamda hizmete sunulan e-kitaplar, tüketicilere literatüre erişmenin yeni bir yolunu sunmuştur. Okuyucular bir kitapçıya gitmek veya beklemek yerine, kitaplara internet aracılığı ile bilgisayarlarından, tabletlerinden ve telefonlarından istediği zaman ve istediği yerden kolaylıkla ulaşabilme olanağı yakalamıştır. Bu sayede okuyucu, birden fazla kitaba kolaylıkla ulaşabilme ve dijital ortamda saklayabilme olanağına sahip olmuştur (Oliver & Ohlbaum Associates Ltd. and Analysys Mason, 2017: 69-70).

"The Digital Future of Creative Europe - The Impact of Digitization and The Internet on The Creative Industries in Europe" (Yaratıcı Avrupa'nın Dijital Geleceği-Dijitalleşmenin ve İnternetin Avrupa'da Yaratıcı Endüstriler Üzerindeki Etkisi) isimli raporda, geleneksel kitap yayıncılığının 2003-2007 yılları arasında yavaşladığı, 2008 yılında ise ciddi bir durgunluk yaşadığı vurgulanmıştır. Raporda, 2008 yılından itibaren elektronik kitaplarda yaşanan güçlü büyümenin, geleneksel kitap yayıncılığındaki

gerilemeyi kısmen etkilediği belirtilmiştir (Acker, Gröne, Lefort, Kropiunigg, 2015: 19).

E-kitap yayıncılığında son yıllarda yaşanan gelişmeler, kitap yayın gelirindeki büyümenin temel itici gücü olduğu düşünülmektedir. Federation of European Publishers (Avrupa Yayıncıları Federasyonu)'na göre Avrupalı yayıncılar, 2015 yılı itibariyle yaklaşık 22 milyon kitap başlığına sahiptir ve bunlardan yaklaşık 4 milyonun üzerindeki kitap ise dijitaldir. Ayrıca e-kitaplar, Avrupa dijital yayıncılık pazarının neredeyse üçte ikisini oluşturmaktadır (kalanı gazeteler ve dergilerdir) (Oliver & Ohlbaum Associates Ltd. and Analysys Mason, 2017: 74). "Yaratıcı Avrupa'nın Dijital Geleceği-Dijitalleşmenin ve İnternetin Avrupa'da Yaratıcı Endüstriler Üzerindeki Etkisi" isimli raporda da e-kitapların 2013 yılında toplam kitap satışının %5'ini oluşturduğu, dijital kitap yayıncılığı alanındaki devrimin e-ticaret platfomları (özellikle Amazon) ile kendini gösterdiği belirtilmiştir (Acker, Gröne, Lefort, Kropiunigg, 2015: 19).

Çoğu ülkede çevrimiçi kitap satış pazarında önemli bir yere sahip olan "Amazon", 1995 yılında kurulmuş ve çevrimiçi kitap satışı için bir şablon görevi görmüştür (Oliver & Ohlbaum Associates Ltd. and Analysys Mason, 2017: 70). Günümüzde Amazon gibi, Apple Store, Google Play, Kobo gibi platformlarının kullanımının yaygınlaşması e-kitap satışlarının artmasını olumlu yönde etkilemiştir. iClassics gibi hizmetlerin, klasik romanlarda çoklu ortam etkileşimi ile yeni edebi deneyimler sunması, Smashwords, Bookbaby, Lulu ve Tolino gibi hizmetlerin dijital platformda yayıncılık hizmetleri sunması e-kitap satışlarının artmasında olumlu yönde etkileyen diğer platformlardır (Oliver & Ohlbaum Associates Ltd. and Analysys Mason, 2017: 76). "The True Value of Creative Industries Digital Exports (Yaratıcı Endüstriler Dijital İhraçların Doğru Değeri) raporuna göre (2018: 4); Amazon, Google Play, YouTube, Facebook ve Steam gibi platformlar, yaratıcı sektörlerin küresel kitlelere ulaşması için yeni fırsatlar doğurmaktadır.

Arjantin ve Latin Amerika'da ilk dijital yayınevlerinden biri olan Teseo'nun direktörü Octavio Kulesz, e-kitap, meta veri ve gelişmekte olan ekonomilerde sosyal medya konularında araştırmacı olarak çalışmaktadır. 2011 yılında Digital Publishing in

Developing Countries (Gelişmekte Olan Ülkelerde Dijital Yayıncılık) isimli kitabı kaleme alan Kulesz, yayıncılık sektörünün köklü bir dönüşümden geçtiğini belirtmiş ve eklemiştir:

> *"Bugün öğrendiklerimi özetleyecek olursam, şunu söyleyebilirim: Dijital, kültür dünyasına ya da bizim örneğimizde kitap endüstrisine, dışardan düşen bir meteor değildir; tam tersine dijital ve kültür iç içe geçmiş durumdadır. Dünyanın değişik bölgelerinde, kültürlerin birbirinden farklı olmasından ötürü, büyük ölçüde ayrışan 'dijital gramerler' kullanılmaktadır. Gelişmekte olan ülkelerde ise esnek ve düşük teknolojili çözümler, yerel kültürlerin kendilerini daha canlı bir şekilde ifade etmelerine olanak sağlamaktadır. Bundan ötürü Kindle ya da iPad gibi cihazların güney yarım kürede çok fazla başarıya ulaşmamış olması anlaşılır bir durumdur. Uçsuz bucaksız coğrafyalarda okuma alışkanlığı giderek cep telefonlarına kaymaktadır. İşte bu nedenle yıllar süren incelemeler sonucunda Teseo olarak akıllı telefonları e-kitaplarımızın okunması için ana platform olarak kullanmaya karar verdik. Bu strateji değişikliği işimizi gerçekten derinden etkiledi"* (British Council, Newbigin, 2017: 84).

Kulesz, dijital yayınların kültürlerin kendilerini ifade etmelerinde etkin birer araç olduğunu belirtmiş, özellikle akıllı telefonlara yönelik dijital içerikler oluşturulması gerektiğine dikkat çekmiştir. Bu konuda aynı fikirde olan bir başka isim de İngiltere'nin önde gelen dijital yayıncılarından Hachette UK Group'un Genel Müdür Yardımcısı Richard Kitson konuya ilişkin:

> *"Dijitalleşme, Asya gibi hızlı büyüyen pazarlarda da dahil olmak üzere dünyanın dört bir yanındaki tüketicilere ulaşmamızı sağlıyor. Dünya nüfusunun %40'ından fazlasının akıllı telefona sahip olması, kitaplarımızın milyarlarca potansiyel okuyucuya ulaşmasına olanak sağlamaktadır. Uluslararası satışlar, İngiltere'deki bir numaralı dijital yayıncı olarak konumumuza büyük bir katkıda bulundu ve bu da Hachette'in gelecekteki büyümesinin önemli bir itici gücü olacaktır"* (The True Value of Creative Industries Digital Exports, 2018: 6).

şeklinde açıklama yapmıştır.

Yukarıda da bahsedildiği gibi, teknolojik yenilikler, bilgiye ulaşma ve öğrenme biçimimizi etkilemiştir. Her an ve her yerde bilgiye ulaşma ihtiyacı doğrultusunda günümüz teknolojisinin insanlara sunduğu kolaylıkların başında gelen dijital içerikler, geleneksel yayıncılığın gün geçtikçe dijitalleşmesini sağlamıştır. E-kitap ile, kitabın

fiziksel formu ve ham maddesi olan kağıt tamamen yok olmuş, formun yanı sıra okuma eylemi de değişmiştir. Başlangıçta herhangi bir kitabın içeriğine elektronik formatta ulaşılması olarak görülen e-kitap, teknolojik yeniliklerle birlikte yeni tanımlar kazanmıştır. Özellikle 2000'li yıllarda yayıncıların ve okuyucuların rağbet gösterdiği e-kitaplara, yeni olanaklar çerçevesinde pek çok özellik eklenerek etkileşimli hale dönüşmüştür. Böylece e-kitap, dijital bir metinden, tepki veren bir belgeye dönüşerek farklı bir boyuta taşınmıştır (Erdoğan Aydın, 2015: 44).

E-kitaplara eklenen etkileşimli öğeler, bu kitapların tercih edilmesine ve yaygınlaşmasına katkı sağlamıştır. E-kitapların yaygınlaşmasına parelel olarak iletişim biçimleri ve bilgi kaynaklarının da elektronik ortama taşınması, eğitim öğretim süreçlerine de yansımıştır. Bu bağlamda, daha sonraki bölümlerde detaylı bahsedilecek elektronik öğrenme ve dijital okuryazarlık gibi kavramların önemi açığa çıkmıştır. Etkileşimli e-kitaplarda, daha önceleri ayrı olan ses, görsel, metin gibi biçimlerin tek bir platform üzerinde entegre edilmesiyle birleşik bir medya alanı oluşturulmuştur. Tipografi, illüstrasyon, animasyon/video, ses, oyun, etkileşim gibi çoklu ortam özellikleri içeren etkileşimli e-kitaplar, günümüzde özellikle çocuk okurların eğitim öğretim sürecinde etkin kullanılmaya başlanmıştır. Bu kitaplar, çocukların ilgisini çekerek, anlatılan hikayeye dahil olmasını ve daha iyi kavramasını sağlamaktadır. Ayrıca çocukların algı düzeyinin, bakış açısının gelişmesinde geleneksel okuma yöntemine kıyasla daha etkili olmaktadır.

Bu nedenlerle etkileşimli e-öğrenme ve buna bağlı olarak dijital yayıncılık alanlarından etkileşimli e-kitap materyallerinin eğitime destek amacıyla kullanımı, günümüzde eğitim-öğretim sistemlerinin vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir (Kara ve Keş, 2016: 190-191). Okumayı eğlenceli hale getirerek, bilgilerin kalıcı olmasını sağlayan etkileşimli elektronik çocuk kitapları, özellikle son yıllarda dijital yayıncılık alanında önemli bir kategori haline gelmiştir. E-kitapların okuma seçeneklerini arttırması, kullanıcıya farklı etkileşim olanakları sağlaması, elektronik kitap satışlarının artmasını da olumlu yönde etkilemiştir (Oliver & Ohlbaum Associates Ltd. and Analysys Mason, 2017: 69-70). Dijital yayıncılığın diğer alanlarında olduğu gibi etkileşimli e-kitap uygulamalarında da farklı disiplinlerden profesyoneller bir araya

gelmekte, tasarımcı/ illüstratörlere yaratıcılıklarını ortaya koyabilecekleri yeni ortamlar sunmakta ve daha sonraki bölümlerde de değinileceği gibi hibrit tasarımcıya dönüşmesine yol açmaktadır. Disiplinlerarası çalışma gerektiren etkileşimli e-kitap alanında çalışan tasarımcılar, teknolojik yenilikler ile hem yaratıcılıklarını farklı platfomlarda ortaya koyma olanağı yakalamakta, hem de kültür aktarımında önemli rol oynamaktadır. Bunun sonucunda da özünde yenilik, yaratıcılık barındıran, içinde bulunduğu toplumun kültürel birikimini aktaran yaratıcı endüstriler oluşturmaktadırlar.

1.5. Yaratıcı Endüstrilere Yönelik Elektronik Çocuk Kitaplarında Kültürel Miras Aktarımı

Günümüze kadar kültürel aktarım aracı olarak var olan belgecilik, müzecilik, arşivcilik kapsamında korunan kültürel miras, teknolojinin sağladığı olanaklarla birlikte dijital hale dönüşerek, sözlü kültürel mirasların kaybolmasına, unutulmasına engel olmaktadır. İletişim teknolojilerinin gelişmesi ile birlikte, kültürel miras unsurlarının dijital ortamda saklanması ve erişilmesine olanak sağlarken, aynı zamanda yerel çaptaki kültürel mirasın da tüm dünyaya yayılmasına fırsat vermiştir (Kara, 2016: 75).

Kültür ve iletişim kavramları birbirinden ayrılamaz parçalardır. Kültür, içeriğinin oluşumu ve aktarımı iletişim sayesinde gerçekleşmektedir. Süreç içerisinde teknoloji ve sanayi alanındaki devrimler, kitlesel iletişim araçlarının gelişmesini sağlamıştır. Bu sayede kültür, toplulukların yalnızca kendi gruplarında yaşadığı ve ürettiği değerler olmanın ötesine taşınmış, politik alandaki egemen ilişkilerin bir etkeni haline gelmiş, kitlesel nitelikte yaşanan ve aktarılan bir kodlar sistemine dönüşmüştür (Bilgili, 2008: 1-2). Böylelikle birçok ülke kültürel miras olgusunu kültür endüstrileri ile ilişkilendirmeye başlamıştır. Örneğin Amerika Birleşik Devletleri kültürel miras olgusunu, kültür ekonomisi ve endüstrileri bağlamında kabul etmektedir. Bu sayede mirasın oluşturulması, korunması, geliştirilmesi ve yaşanarak yaşatılması olası hale gelmektedir. Prof. Dr. Nebi Özdemir'e göre (2009: 72) *"Kültür endüstrilerinin; yerelin, ulusalın ve ulusal zenginliğin, özgünlüğün, hazinenin, belleğin küresel taşınmasını mümkün hale getirdiği bir gerçektir."*

Geçmişten günümüze kadar fıkralar, masallar, destanlar, efsaneler, halk

hikayeleri sözlü kültürel miras aktarımında taşıyıcı görev üstlenmişlerdir. Halkın ortak ürünü olarak görülen, her anlatanın kendinden bir şey katması ile günden güne zenginleşen, soyut kültürel miraslar; bulundukları toplulukların örf, adet, gelenek, görenek ve inançlarını yansıtmaktadırlar (Canakay, 2009: 3-4). İletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler sözlü kültürel mirasları da dijital platforma taşınmış, elektronik çocuk kitaplarında yer almaya başlamıştır. Bu sayade sözlü kültürel mirasın nesilden nesile aktarımı kolaylaşmış, dijital ortamda saklanıp korunmasına olanak sağlamış, ayrıca dijital platformun sağladığı olanaklar sayesinde tüm dünya ile paylaşılma olanağı yakalamıştır. Bu yapısıyla elektronik çocuk kitapları eğitim-öğretim yönünün yanı sıra, kültürel aktarımda da etkin bir platforma dönüşmüş ve günümüz yaratıcı endüstri başlıklarında yer almaya başlamıştır.

Özellikle 1990 sonrası doğan nesil, teknolojinin bir ihtiyaçtan çok gündelik hayatın gerekliliklerinden biri olduğunu düşünen, dijital araç ve ortamları hayatlarının merkezine alan ve bu dijital dünyada kendine özgü dilleri ile yer alan dijital yerliler olarak tanımlanmaktadır (Karabulut, 2015: 16). Doğar doğmaz sanal ortam ile karşılaşan dijital yerliler, önceki nesillerin iş gücü ile yaptıkları işleri sanal ortamda, fazla yorulmadan bilgisayar, iPad veya mobil telefonla kolaylıkla halledebilmektedirler. Ayrıca bu nesil, gündelik ihtiyaçlarının yanı sıra eğitim öğretimde de aktif olarak bu dijital platfomları kullanmaktadır (Zedeli, 2016: 140-145).

Bu noktada sonraki bölümlerde detaylı ele alınacak dijital okuryazarlığın gerekliliği gündeme gelmektedir. Dijital teknolojilerindeki gelişmelerin hızla ilerlemesi ile ortaya çıkan bilgi toplumunda, bireylerin dijital ortamın problemlerini çözebilmek için çeşitli bilişsel becerilere sahip olmaları gereklidir. Bu beceriler çoğunlukla dijital okuryazarlık olarak nitelendirilmektedir. Dijital okur yazarlığın gelişmesi için anaokulundan başlayarak üniversite eğitimine kadar zincirin halkalarını tamamlayacak şekilde bir eğitim verilmesi gerekmektedir. Dijital dünyaya doğan çocukların gelişmekte olan bu teknolojileri bilinçli olarak kullanmasını sağlayarak dijital okuryazarlık seviyesi arttırılabilir. Böylelikle çağın ihtiyaçlarına cevap verebilecek bireyler yetiştirilebilir (Zedeli, 2016: 140-145).

Yeni nesil, bilgiye daha hızlı erişmeyi, keşfederek öğrenmeyi, metinler yerine grafik ve görselleri tercih etmektedir. Bu bağlamda bilgiye ulaşırken hız, görsellik ve etkileşim önem taşımaktadır. Yeni nesil öğrenim sırasında, bilgiye ulaşma sürecinde keyif almak istemektedir. Dijital etkileşimli kitaplar ile çocukların hem ilgisini çekecek hem de verimli bir öğrenme süreci sağlayacak eğitim verilebilir. Sadece metinlerden oluşmayan, aynı zamanda kullanıcının etkileşime girebildiği bu tasarımlar dijital öğrenmeyi kolaylaştıracaktır. Böylelikle çocuk, pasif konumdan çıkacak, öğrenme sürecinde etkin bir rol oynayabilecek, sürece bireysel katkıda bulunabilecektir (Acker, Gröne, Lefort, Kropiunigg, 2015: 60).

Günümüz çocuk dijital okuryazarlarının etkin olarak kullandıkları etkileşimli e-kitaplarda farklı sözlü kültürel miras türlerine yer verilmektedir. Dijital platforma taşınan sözlü kültürel miras ürünleri ile kültürel etkileşim sağlanmaktadır. Bu kültürel değerlerin, çocukların eğitiminde önemli bir yere sahip olan etkileşimli e-kitaplara taşınmasıyla birlikte, çocukların yaşadıkları toplumun kültürünü veya başka toplumların kültürlerini öğrenmelerine ve keşfetmelerine ortam yaratılmaktadır.

1.5.1. Kültür ve Kültürel Miras

Kültür terimi, Latince kökenli olup, Türkçe'ye Fransızca'dan geçmiştir. Latince "cultura", toprağa birşeyler ekip ürün almak, üretmek, anlamına gelen terim, Voltaire tarafından Fransız Devrimi'nden önce insan zekasının oluşumunu ve gelişmesini belirleyen bir terim olarak kullanılmıştır. Sonrasında Fransızca'dan Almanca'ya geçmiş, zamanla tüm Avrupa'ya yayılmıştır (Doğan, 2007: 10). Tarihçiler kültürü, insanoğlunun yüzyıllar boyu hayatta kalma, yaşamlarını sürdürme çabası ve bu çabanın sonucunda da yaşayarak öğrendikleri kazanımlar olarak kabul etmektedir (Gül, 2016: 93).

Bireyin yarattığı oluşumları tanımlamak için bir anlam bütünü olarak kullanılan kültür, bir çeşit yaşam biçimi, yaşama anlam katan, bireyin yaşadığı yer ile bütünleşen bir kavramdır. Bireyin öğrenme ve öğrendiklerini simgeleştirme yetisine bağlı olarak ürettiği ya da aldığı bilgiyi iletme, kazanımlarını temel alarak davranış sergileme biçimidir. Kültür, bilgi birikimin yanı sıra, tarih boyunca küreselleşen

dünyaya ayak uydurarak, sık sık değişikliğe uğrasa da nesilden nesile geçen davranış, inanç ve yaşam biçimleri bütünü olarak tanımlanabilir. Bir başka ifade ile soyut ya da somut, yaşayan bireyin yarattığı oluşumlardır (Tatlıdil, 2009: 324). Miras olarak aktarılan kültür ortamında doğan birey, geçmişin etkisi altında yaşamakta ve sadece yaşadığı kültüre yeni nitelikler kazandırma şansını yakalamaktadır. Antropolog Edward Burnett Tylor, kültür için şu tanımlamayı yapmıştır:

> *"Kültür ya da uygarlık, bir toplumun üyesi olarak, insanoğlunun öğrendiği bilgi, sanat, gelenek-görenek ve benzeri yetenek, beceri ve alışkanlıkları içine alan karmaşık bir bütündür. Dolayısıyla kültür bir canlı organizma gibi doğar, büyür, gelişir, sahip çıkılmaz ise ölür"* (Taylor, akt. Alav, 2001: 39).

Kültür kavramı, her toplumun kendi iç dinamikleri tarafından üretilen örf, adet, edebiyat, sanat, estetik, hukuk, din, ahlak gibi değerler içeren bir sürece işaret eder. Bu yapısı ile kültür, üretildiği topluluğu diğerlerinden ayıran bir yapıya sahiptir (Şan ve Hira, 2011: 5). Kültür, toplumun yaşantıları sonucu ortaya çıkan, toplumsal gelenekler, inançlar, ulusal değerler, alışkanlıklar, sanatsal ve bilimsel ürünleri kapsamaktadır. İnanç ve gelenekler ile duygu ve düşüncelerin biçimlendirdiği bilim, sanat ve teknolojiyle oluşan bir uygarlık bütünüdür (Baytaş, 1991: 19). Ziya Gökalp kültürü, bir milletin dini, ahlaki, hukuki, entelektüel, estetik, ekonomik ve dilsel birikimlerinin çok yönlü sonucu olarak tanımlanmaktadır (Kafesoğlu, 2004: 15-16).

Tanımlarda da belirtildiği gibi kültür, belirli bir topluluğa ait sosyal davranışların oluşturduğu bir kavramdır. Toplulukların ortaya koyduğu tüm kültürel unsurların bir araya gelmesi ile medeniyet oluşur. Medeniyetler kendilerine ait kültürel unsurların birikimini koruma eğilimindedir. Geçmişten gelen kültürel birikimler, ait olduğu medeniyetin dışında, tüm insanlığın da ortak değeri olarak sayılmaktadır. Bu sebeple bir topluma ya da bir gruba önceki kuşaklardan kalan soyut ya da somut kültürel birikimler, tüm insanlığın kültürel mirası olarak tanımlanmaktadır (Yonta, 2014: 3). Kültürel miras, bir toplumun geçmişini anlatan, toplumun dayanışma ve birlik duygularını güçlendiren, insanların tarih boyunca biriktirdikleri deneyimlerin ve geleneklerin devamlılığını sağlayan, gelecekteki şekillenmelere yön veren önemli değerlerdir. Kültürel miras geçmişle bugün arasında bağlantı kurarak, içinde yaşanılan kültüre ve dünyaya bir temel oluşturur. Geleceğin oluşturulmasında sağlam bir referans

verirken, manevi anlamda da insan hayatlarını zenginleştirir (Taş ve Kuşçuoğlu, 2017: 60).

Kuşaktan kuşağa aktarılan kültürel miras, ait olduğu toplumların yaşam biçimini, dünya görüşünü ve tarih bilincini etkilerken, toplumun kendisine ait bir kimlik oluşturmasını da sağlamaktadır. Geçmişte sadece arkeolojik buluntular, anıtsal kalıntılar kültürel miras kapsamında ele alınırken, bugün etnografik, endüstriyel ve entelektüel (dil, inanç ve gelenek vb.) miras da bu kapsam içerisinde ele alınmaya başlanmıştır. Anıtlar, kutsal alanlar, taşınabilir eserler, antik şehirler somut kültürel miras kapsamında yer alırken, fıkralar, masallar, efsaneler, destanlar, halk hikayeleri, atasözleri gibi sözlü anlatımlar soyut kültürel miras olarak tanımlanmaktadır. 17 Ekim 2003 tarihinde Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Teşkilatı'nın 32. Genel Konferansı'nda imzaladığı "Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması" başlıklı sözleşme ile soyut kültürel miras kavramı dünyada kabul görmeye başlamış ve küresel çapta bu mirasın korunma yolları üzerine düşünülmeye başlanmıştır. Bu bağlamda, kaybolmaya yüz tutan soyut kültürel mirasların gelecek nesillere sağlıklı bir şekilde aktarılması için toplumsal bilinç oluşturulmaya çalışılmıştır (Kara, 2016: 75).

1.5.2. Kültür Aktarıcısı Olarak Fıkralar

Bir milletin yüzyıllardır devam eden yaşam tarzını, ahlaki değerlerini, özlem ve hayallerini kendine özgü bir üslupla anlatan fıkralar, kültürel miras aktarımında sözlü anlatım geleneğinin önemli başlıklarından biri olarak görülmektedir (Canakay, 2009: 3). İnsanları güldürmek, eğlendirmek; aynı zamanda düşündürmek ve ders vermek amacıyla anlatılan, genellikle gerçek olaylara dayanan, kısa nesir şeklindeki halk anlatımları "fıkra" olarak tanımlanmaktadır (Seymen, 2017: 564).

Koçak (2012: 94), fıkraların bireyi düşündürmeye yönelttiği gibi bir amaç taşıdığını belirtmiştir. Fıkranın ayrıca ders ve mesaj verme işlevlerinin de olduğu bilinmektedir. Verilmek istenen dersler özellikle toplumun geleceğini oluşturan çocukların zihinlerinde yer edinebilmesi, çocukların toplum içerinde uyumlu ve kurallara bağlı birer birey olabilmeleri için anlatımı basit ve anlaşılır bir şekilde sunulmaktadır. Bu nedenle her toplum, çocukluk yaşlarından itibaren yeni nesillerini

genellikle bu tarz fıkralarla büyütmektedir.

Çocuk edebiyatı içinde önemli bir yere sahip olan fıkralar, çocuğun kendini ve çevresini fark etmesini, kültürünü keşfetmesini, hayal gücünün gelişmesini, dinleme alışkanlığı kazanmasını sağlayan önemli bir araçtır (İşnas, 2011: 44-50). Ayrıca çocuğun duygusal eğitimine yardımcı olan fıkralar, ana dil eğitiminde de önemli bir görev üstlenmektedir (Bilkan, 2001: 7). Birçok örf ve adetlerimiz, gelenek ve göreneklerimiz, inançlarımız, fıkralarda yaşamaktadır. Bu nedenle ağızdan ağıza, kuşaktan kuşağa anlatıla gelen fıkralar, anlatıldığı dönemi ve kültürü yansıtarak toplumlar arasında kültür taşıyıcılığı görevi üstlenmektedir (Canakay, 2009: 5).

Fıkralar, ait oldukları toplumun gelenek ve görenekleriyle yoğrulmuş, aynı zamanda o toplumun ahlaki ve kültürel kodlarını taşıyan sözlü halk ürünleridir. Kültürün yaşatılması ve gelecek kuşaklara aktarılmasında önemli rol oynayan fıkralar, elektronik çocuk kitapları aracılığıyla dijital ortama taşınmıştır. Fıkraların dijital ortama taşınması, kültürel mirasın gelecek nesillere aktarılmak üzere saklanmasını sağlarken, aynı zamanda tüm dünya ile paylaşabilme olanağı da yaratmıştır. Elektronik kitaplardaki farklı dil seçenekleri ve internet ortamının sağladığı her yerden ulaşabilme olanakları Türk kültürüne ait fıkraların farklı kültürlere ulaştırılabilmesini sağlamış, bu durum kültür aktarımında rol alan elektronik kitabı yaratıcı endüstri yapıtına dönüştürmüştür. Ancak fıkraların dijital ortamda farklı kültürlere ulaştırılması sağlanırken dikkat edilmesi gereken en önemli husus; ilgili dilde de aynı mesajın okuyucuya aktarılması olmalıdır. Seymen'in de belirttiği gibi (2017: 564-567), "Gösterge göndericide farklı, alıcıda farklı bir zihni tasavvura yol açıyorsa sağlıklı bir iletişimden söz edilemez." Bu sebeple fıkra çevirilerinde ilgili ülkenin kültürel yapısının göz önünde bulundrulması bir gereklilik olarak görülmektedir.

2. BÖLÜM
ÇOCUKLARA YÖNELİK ÖĞRENME PLATFORUMU OLARAK ETKİLEŞİMLİ E-KİTAP

2. BÖLÜM
ÇOCUKLARA YÖNELİK ÖĞRENME PLATFORUMU OLARAK ETKİLEŞİMLİ E-KİTAP

2.1. Dijital Platformun Kitap Kavramına Etkisi ve Etkileşimli E-Kitap

Bilişim çağı olarak adlandırılan günümüz yapısında teknoloji, hayatımızın hemen her alanında etkin olarak var olmaktadır. Evlerimizde, iş yerlerimizde, okullarımızda var olan teknolojik yenilikler eğitimimize, günlük rutinlerimize, eğlencemize eklenmiş durumdadır (Doty, 2015: 8). Özellikle teknolojik yenilikler aracılığıyla iletişim alanında kaydedilen ilerlemeler ve yeni medya ortamlarının insanlara sunduğu olanaklar, yazının keşfi ve Johannes Gutenberg'in matbaa devriminden sonra bilgiye erişme noktasında atılmış en önemli gelişme olarak görülmektedir.

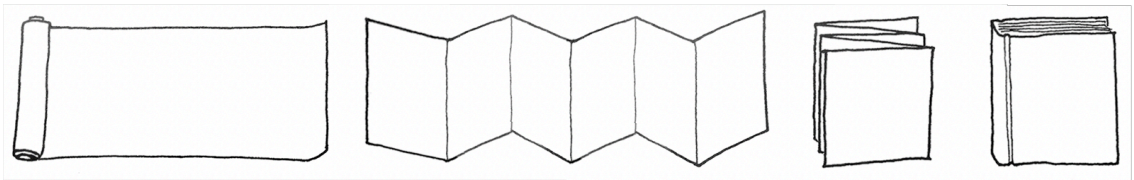
Bilgi, teknolojik gelişmeler sonucunda dijital ortama aktarılmaya başlamış, böylelikle günümüze kadar kaydedilip saklanma ve sonraki nesillere aktarılma yöntemi de köklü bir değişikliğe uğramıştır. İnternetin sağladığı olanaklarla birlikte, bilgiye erişim kolaylaşmış ve iletişim hızı artmıştır (Bulduk, 2015: 77). Bu gelişmeler sonucunda bilginin önemli taşıyıcılarından biri olan kitaplar dijital dünyanın bir parçası haline gelmiştir. Kitap, fiziki özelliklerinden arınarak, bilgisayar, tablet, akıllı telefon gibi teknolojik aygıtlarda da yer almaya başlamış, kitabı tanımlayıcı belirgin özellikler dijital platformda yeni anlatımlarla oluşturulmuştur (Çoruh & Hidayetoğlu, 2016: 180).

Dijital ortamda yer almaya başlayan kitap, bugünkü şeklini alıncaya kadar ki süreç içerisinde gelişen ihtiyaçlar ve yenilikler doğrultusunda, çeşitli medeniyetler tarafından farklı malzemelerle yazıya dayanak olarak kullanılmıştır. Bu bağlamda, kullanılan malzemenin olanak ve sınırlılıklarına bağlı olarak yazının taşıyıcı biçimi ve dolayısıyla formatı da değişime uğramıştır. Yazı; kil tablet, ağaç kabuğu, papirüs, parşomen, kağıt, ipek, kumaş, kemikler ve hayvan kabukları, bronz ve hatta mikrofilmlere kadar çok geniş bir yelpazede uygulanmıştır (Labarre, 1994: 4; Yıldız, 2000: 211). (bk. Resim 16-17-18)



Resim 16: Jemdet Nasr dönemine ait Mezopotamya kil tableti, MÖ 3100 - 29000 (sol)
Kaynak: https://oi.uchicago.edu/collections/tablet-collection-and-tablet-room
Resim 17: Hammurabi Kanunları (Babil kralı Hammurabi'nin güneş tanrısı Şamaş'tan aldığını söylediği kanunlar dikilitaş üzerine yazılmıştır), MÖ 1760 (orta)
Kaynak: https://www.historyonthenet.com/king-hammurabi-and-his-code-of-law
Resim 18: Diamond Sutra (ilk basılı kitap olma özelliği taşır), MS 868 (sağ)
Kaynak: https://www.britannica.com/topic/Diamond-Sutra

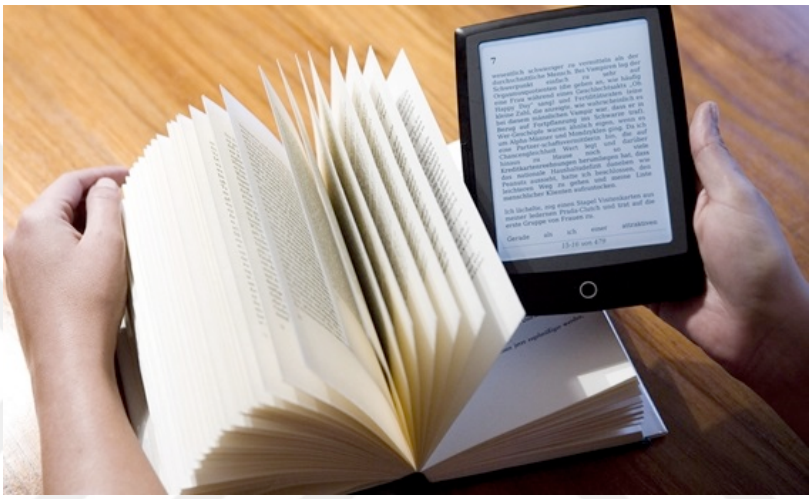
İnsanoğlunun sözel iletişimle koruyup saklayamadığı bilgiyi; kaydetme, saklama ve paylaşma gereksiniminden ortaya çıkan kitap kavramı, ilkel yapısından günümüzde kullanılan modern yapısına ulaşıncaya kadar büyük değişimler geçirmiştir. (bk. Resim 19) Süreç içerisinde kitabın malzemesi, biçim ve içeriği değişse de görsel iletişim aracı olarak tasarlanma, duygu, düşünce, bilgi ve deneyimi aktarmak için yazı ya da başka simgeler kullanma yönlerini değiştirmemiştir (Taşçıoğlu, 2013: 23).



Resim 19: Kitabın tomardan kodeks formuna kadar geçirdiği biçimsel değişim
Kaynak: Dilek Erdoğan Aydın, Kitap ve E-Kitap Tasarımının Tarihsel Gelişimi, Yüksek Lisans Tezi, 2015; 16

1450 yılında Gutenberg'in matbaa devrimini başlatmasıyla kitap kavramında seri üretim anlayışı etkin olmuş ve matbaacılık gelişerek günümüzdeki son halini almıştır. Matbaa devrimi ile birlikte kitapların çoğaltılması ve böylece bilginin

aktarılması kolaylaşmıştır. Bu durum okuryazar sayısının artmasına ve eğitim seviyesinin yükselmesine olanak sağlamıştır (Dalkıran, 2013: 212). Gutenberg'in matbaasından bu yana biçimsel olarak büyük bir ilerleme kaydedemeyen kitaplar, 20. yüzyılda bilgi teknolojilerinde yaşanan gelişmeler ile birlikte yeni bir form kazanarak elektronik ortamda da yer almış ve elektronik kitaplardan (e-kitap) söz edilmeye başlanmıştır (Doty, 2015: 7). (bk. Resim 20)



Resim 20: Baskı kitap ve elektonik kitap
Kaynak: https://www.ekitapyayincilik.com/pages/online-kitap-avantajlari

Book Design adlı kitabında Andrew Haslam'ın "bilgiyi koruyan, sunan, açıklayan, zaman ve boşluk aracılığıyla edebi okuyucuya ileten birtakım basılı ve ciltlenmiş sayfadan oluşan taşıyıcı" olarak tanımladığı kitap kavramı, süreç içerisinde yeni tanımlar kazanmıştır (Taşçıoğlu, 2013: 25). Magda Vassiliou ve Jennifer Rowley (2008: 360) e-kitabı; "geleneksel kitapların özelliklerini taşıyan dijital nesneler" olarak tanımlamış, Lynn Silipigni Connaway de (2003: 14); "geleneksel kitapların temel özelliklerini elektronik formatta taklit eden dijital kitaplar" olarak yorumlamıştır. Ancak bu tanımlar e-kitapların yaygınlaşmaya başladığı ilk dönem özelliklerini tanımlamıştır.

E-kitapların ilk dönemleri, baskı kitabın elektronik ortama aktarılmış kopyaları şeklinde oluşturulmuştur (Çoruh&Hidayetoğlu, 2016: 181). Baskı kitapların kapak, sayfa tasarımları, sayfa çevirme şekli gibi birçok yönü, elektronik kitaplarda taklit edilmiştir (Madej, 2003: 9). (bk. Resim 21) "Skeuomorphic" denilen bu tasarım yaklaşımı ile "kullanıcı arayüzlerinin gerçek hayattaki nesnelere benzetilmesi"

sağlanmıştır (Gessler 1998: 229). Bilgisayar bilimcisi Nicolas Gessler (1998: 229); "skeuomorph'ların bize, yabancı bir alan için tanıdık ipuçları sağladığını" belirtmiştir. Baskı kitapları taklit eden ilk dönem e-kitaplar, günümüzdeki yapısı ile değerlendirildiğinde; genellikle çoklu ortam özelliklerini içinde barındıran, sayısal ortamda okunabilmesi için tasarlanmış kitaplar olarak tanımlanabilir (Larson, 2007: 16). Ancak e-kitapların teknolojik yeniliklerle birlikte gelişmeye devam ettiği göz önünde bulundurulduğunda, tanımında kesin sınırlamalar ortaya koymak doğru olmayacaktır. Bu bağlamda teknolojik gelişmelerle birlikte, e-kitapların günümüz tanımlarının da değişeceği öngörülmektedir.



Resim 21: Elektronik kitap sayfa tasarımlarında baskı kitaba özgü sayfa çevirme hareketinin taklidi
Kaynak: https://www.ekitapyayincilik.com/pages/online-kitap-avantajlari

Teknolojik yenilikleri içinde barındıran elektronik ortam, yeni iletişim biçimlerinin ortaya çıkmasına ve yaygınlaşmasına da öncülük etmiştir. Geleneksel iletişim yöntemlerinde içeriği edilgen olarak takip eden okuyucu, dijital platformların geri bildirim kanallarının sayısallaşması, esnekleşmesi ve çeşitlenmesi ile iletişim sürecine etkin olarak katılabilir ve "etkileşimli" iletişim kurabilir hale gelmiştir (Baştan, 2009: 1). Dijital ortamda adı geçen etkileşim terimi; "iki farklı sistem veya kullanıcı ile sistem arasında gerçekleşen bilgi alışverişi" olarak tanımlanmaktadır (Moore, 2005). Etkileşimli e-kitap ise, "kullanıcı ve elektronik kitabın karşılıklı olarak iletişime geçtiği; kitabı oluşturan öğelerin kendi aralarında ve çevresi ile iletişiminin yanı sıra diğer kullanıcılarla da etkileşim halinde oldukları, birçok iletişim kanalının bir arada kullanılabildiği kitap" olarak tanımlanabilir (Bozkurt ve Bozkaya, 2013). Avi Itzkovitch

etkileşimli e-kitabı, "dokunmatik ekranlı cihazlar için tasarlanan, içeriğe ulaşmak için ses, görüntü, dokunma ile etkileşime geçilen uygulamalar" olarak tanımlamıştır (Itzkovitch, 2012). Etkileşimli e-kitaplarda birer tasarım öğesine dönüşen çoklu ortam özellikleri, basılı ortamdan dijitale aktarılan veya direkt olarak dijital ortamda tasarlanan e-kitapların, etkileşimli e-kitaplara dönüşmesini sağlamıştır. Mobil cihazların yaygınlaşması, internet ağının ve hızının artması, etkileşimli elektronik kitapların kullanıcıya sunduğu çoklu ortam özellikleri, kitapların tercih edilirliğini artırmıştır (Timpany, Vanderschantz, Hinze, Cunnigham, Wright, 2014: 196).

Günümüzde etkileşimli e-kitaplar, dijital ortamın sağladığı olanaklarla birlikte yeni anlatımlarla okurlara sunulmaktadır. Medya teorisyeni profesör Bill Cope (2001: 6-7), günümüz çağdaş kitabını tanımlarken, artık kitabın fiziksel bir şey olmadığını belirtmiştir. Ona göre çağdaş kitap bir ürün değil; bilgi mimarisi, el yapımı, basılı veya dijital bir eserdir. Betty Sargeant (2015), e-kitaplardaki yüksek düzeyde etkileşim ve zengin medya içeriği sebebiyle, kullanıcıların bu ortamı okumak yerine kullandıklarını belirtmiştir. Bu sayede bireyler, kitap uygulamalarını izler, oynar, okur, dinler ve yanıt verir. Sonuç olarak, kitap uygulamaları, sözcükleri ve görüntüleri içeren sayfalardan ziyade, kullanıcıya yeni okuma anlatımları ve biçimleri sunar. E-kitapların okuma alışkanlıkları dikkate alındığında, kitabın önceki formlarının birbirlerine karşı gösterdiği farklıktan çok daha öte bir değişim gösterdiği gözlemlenmektedir. Gelişen teknolojilerle birlikte etkileşimli e-kitaplara yeni özellikler eklenmeye ve kitap kavramı evrilmeye devam etmektedir. Bu yaklaşımla etkileşimli elektronik kitaplardaki okuma şekli, gelecekteki yeni nesil elektronik okuma alışkanlıklarına tüm diğer biçimler gibi zincirin sadece bir parçası olarak değerlendirilebilir (Çoruh&Hidayetoğlu, 2016: 192).

Baskı kitaba göre e-kitabın okuma yönü, malzemesi, ışığı (siyah-beyaz dengesi), el-göz koordinasyonu farklıdır. Baskı kitabın yüzyıllar boyu süren varlığının getirdiği bu algı alışkanlıkları dokunma, sayfa çevirme hatta koklama gibi duygu ve eylemler olarak karşımıza çıkar (Taşçıoğlu, 2013: 167). Baskı kitapların sayfası, ölçüsü, sayısı, okurların kütüphanesinde ciddi bir alan kaplar iken, yüzlerce e-kitabı tabletlerde ve akıllı telefonlarda saklayabilmek olasıdır. Örneğin, Rob Matthews'ın Wikipedia.com'daki makalelerin çıktılarını alarak tek bir ciltle basılı ansiklopedi haline

getirdiği projesinde, ansiklopedilerin yeni medya ile karşılaştığında ortaya çıkan kullanışsızlığı göze çarpmaktadır. (bk. Resim 22-23)



Resim 22-23: Robb Matthews'ın Wikipedia.com'daki makalelerin çıktısını alarak tek bir ciltle oluşturduğu ansiklopedi.
Kaynak: http://www.techpuffs.com/4546/finally-wikipedia-articles-got-the-shape-of-a-book/

Araştırmacı ve tarihçi Donald Hawkins, "Electronic Books: A Major Publishing Revolution" (Elektronik Kitaplar: Büyük Yayıncılık Devrimi) isimli makalesinde (2000), elektronik kitapların kullanımının kolay, taşınabilir ve düşük maliyetli olduğunu belirtmiştir. Bu kitapların kullanıcı dostu olduğunu, okuyucuya eğlenceli bir deneyim sunduğunu vurgulayan Hawkins, diğer yandan baskı kitapların ise olumlu yönlerinin yanı sıra elektronik kitaplar ile karşılaştırıldığında üretiminin, depolamanın, satımının ve gönderiminin son derece maliyetli olduğunu aktarmıştır. Statik bir ortamda oldukları için baskı kitapların revizyonlarının, genellikle önemli miktarda zaman ve çaba harcanmasına sebep olduklarına değinmiştir (Doty, 2015: 7).

Bunların yanı sıra dijital ortamda kitabın yeni biçime dönüşmesi, çoğaltılması, saklanması, yayılması ve tasarımına yönelik yöntemlerinin değişimine neden olmuştur. Kitabın üretim, dağıtım ve tasarım yöntemlerine dair baskı kitap biçimine ait edinilmiş bilgi, uygulanabilirliğini büyük oranda yitirmiştir. E-kitabın yapısı gereği, baskı kitapta uygulanan tipografik tasarım, sayfa düzeni tasarımı, fiziki malzemeye dayalı etkiler baskı kitaptaki gibi yapılamamaktadır. Teknolojik ilerlemelerle birlikte etkileşimli e-kitapların formatlarının netleşmediği ve çeşitliliğinin devam ettiği bir durum söz

konusudur. Bu bağlamda etkileşimli e-kitaplarda ele alınacak tasarım öğeleri ve ilkelerinin ilgili hedef kitlenin yaş grubuna, değişen ekran boyutlarına ve farklı e-kitap formatlarına göre değerlendirilmesi gerekmektedir (Çoruh&Hidayetoğlu, 2016: 182). Dijital ortamın kitap kavramına etkisi ile birlikte yaratıcı endüstriler alanlarında dijital yayıncılıkta yer almaya başlamıştır. Disiplinlerarası çalışma gerektiren etkileşimli e-kitap uygulamalarında yaratıcı girişimci olarak çalışan grafik tasarımcı ve illüstratörler için de yeni çalışma alanları oluşmuş ve yeni görevler gelişmiştir.

Baskı kitaplara göre etkileşimli e-kitaplardaki çift yönlü etkileşim sayesinde hedef ve kaynak konumunda olan okuyucu, iletişim sürecinin merkezinde yer almaya başlamıştır (Bozkurt ve Bozkaya, 2013). Etkileşimli e-kitaplarda kullanıcının iletişim sürecinin merkezinde olması, çoklu ortam özelliklerinin kullanıcıya sunduğu olanaklar özellikle çocukların ve gençlerin yoğun ilgisini çekmiştir. Günümüzde her zaman ulaşılabilir bir kütüphane sunan tablet cihazlar, çoklu ortam özellikleri ile çocuklara hem öğretici hem de eğlendirici okuma deneyimi sunması ile eğitim kurumlarında tercih edilmeye başlanmıştır. Özellikle okul öncesi dönem olan 4-7 yaş grubuna yönelik etkileşimli e-kitapların kullanımı dünya çapında giderek artmaktadır. Eğitim-öğretimde etkin olarak kullanılmaya başlayan etkileşimli e-kitaplar, mobil cihazların ve tabletlerin yaygınlaşması, internet ağının hızlanması ile kullanımı gün geçtikçe yaygınlaşmıştır (Smeets & Bus 2013: 176). Süreç içerisinde e-kitap yazılım ve donanımlarının geliştirilmesi e-kitap biçimlerinin çeşitlilik kazanmasını sağlamış, günümüz etkileşimli e-kitapların geliştirilmesine ortam sağlamıştır.

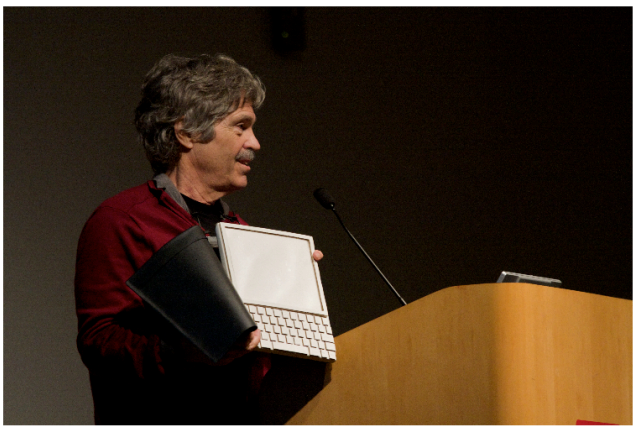
2.2. Etkileşimli E-Kitabın Gelişimi

Teknolojik yeniliklerle birlikte günümüz insanlarının okuma ve yazma alışkanlıkları değişmekte, böylece bireyler bilgiye kısa ve hızlı yoldan ulaşabilmek için teknolojik yenilikleri takip etmek zorunda kalmaktadır. Bilginin dijital platformlara taşınması ile birlikte, okuma kavramı anlamını değiştirmekte, işitme, dokunma gibi eylemlerle okuma eyleminin gerçekleşmesi sağlanmaktadır. Günümüzde geleneksel basılı kaynakların yanı sıra bilgi, çoğu insanın zamanının büyük bir kısmını ayırdığı elektronik ortamlar olan bilgisayar, tablet ve akıllı telefondan okunacak şekilde

tasarlanmaya başlamıştır (Bulduk, 2015: 78). Teknolojik yenilikler ve buluşlar, e-kitapların gelişimine etki etmiş, bugün aktif olarak kullandığımız e-kitaplar kısa zaman önce hayatımıza girmiş gibi görünse de aslında uzun bir süre önce temelleri atılmaya başlanmıştır. Süreç içerisinde elektronik okuma cihazlarının gelişimi, günümüz etkileşimli e-kitapların üretilmesi için temel oluşturmuştur.

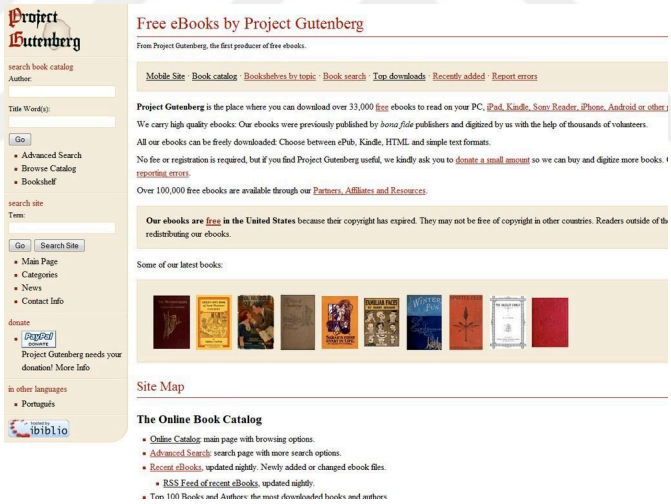
Harold Henke, 2001 yılında yazdığı, "Electronics Books and EPublishing: A Practical Guide for Authors" (Elektronik Kitaplar ve Elektronik Yayıncılık: Yazarlar için Pratik Bir Rehber) isimli kitabında, Vannevar Bush'un 1945 yılında "Bush Memex" isimli mikrofilm tabanlı bir cihaz geliştirildiğinden bahsetmiş, bu cihazın da elektronik kitabı tanımlayan ilk kaynak olduğunu belirtmiştir. Henke, Bush Memex cihazı ile kullanıcıların kişisel kayıtlarını, kitaplarını saklayabilmesine ve kolaylıkla ulaşabilmesine olanak sağlandığını açıklamıştır (Henke, 2001: 10). Bahsedilen özellikleri ile cihazın, elektronik kitabın doğuşuna zemin hazırladığı düşünülmektedir.

1960'lı yılların sonuna gelindiğinde günümüz tablet bilgisayarları için ilk adımlar atılmıştır. 1968 yılında Xerox'un araştırma geliştirme merkezinde çalışan Amerikalı bilgisayar bilimcisi Alan Kay, "Dynabook" isimli bir cihaz geliştirmiştir. (bk. Resim 24) Tek parça geniş ekran ve klavyesi olan bu kişisel bilgisayar tablet ile her yaştan çocuk, okul ödevleri için uzak sunuculara (server) bağlanarak text ve grafiklere ulaşabilmesi sağlanmıştır. E-kitap okuyucu donanımlarının ilki olarak görülen cihaz prototip olarak üretilmiş, üretim maliyetinin yüksek olmasından dolayı seri üretime geçilememiştir (Maxwell, 2006: 4-5).



Resim 24: Alan Kay, Dynabook, 1968
Kaynak: https://history-computer.com/ModernComputer/Personal/Dynabook.html

Dynabook'un üretiminin ardından e-kitap adına önemli bir diğer gelişme Gutenberg Projesi olmuştur. 1971 yılında Michael Stern Hart tarafından geliştirilen "Project Gutenberg", e-kitapların başlangıcı sayılan bir projedir. (bk. Resim 25) Urbana-Champaign'deki Illinois Üniversitesi'nde ilk elektronik halk kütüphanesi oluşturmak için başlatılan projede, kitaplar herhangi bir yazılıma ihtiyaç duymadan dijital ortama aktarılmış, yazılı eserlere elektronik ortamda dünya çapında ücretsiz erişilebilme olanağı sağlanmıştır (Vassiliou ve Rowley, 2008: 149). Bu sayede basılı kitapların dijital kopyalarının internet üzerinden ücretsiz indirilmesine olanak sağlanmış, e-kitapların insanlar tarafından bilinirliğinin ve kullanımının artırılması desteklenmiştir. Günümüzde de devam eden bu proje ile bugün internet üzerinden ücretsiz 46.000 e- kitaba ulaşmak olasıdır.



Resim 25: Gutenberg Projesi ekran görüntüsü
Kaynak: http://www.gutenberg.org/

Devam eden süreçte 1973 yılında Ken Jenks, "Mind Eye ePublishing" isimli bir başka proje başlatmıştır. Proje sayesinde okuyuculara bir kitabı satın almadan okuma olanağı oluşturulmuştur. 1980'li yılların sonuna doğru gelindiğinde Steve Jobs, Apple'ın kayda değer ilk ürünü "Knowledge Navigator"u piyasaya sunmuştur. (bk. Resim 26) Cihaz, "Personal Digital Asistant" (PDA), cihaz kategorisinin ilk örnekleri arasında gösterilmektedir (Bulduk, 2015: 84). Kişisel dijital asistan olarak tanımlanan PDA, iletişim bilgilerini saklamak, takvimleri yönetmek, e-posta ile iletişim kurmak ve

genellikle kullanıcının kişisel bilgisayarıyla iletişim halinde olmak üzere belgeleri ve elektronik tabloları işlemek için kullanılan kişisel bilgisayardır. PDA'lar, taşınabilir bilgisayar teknolojisinin geliştirilmesinde e-kitap teknolojisi için önemli bir adım olarak görülmektedir.



Resim 26: Steve Jobs, Knowledge Navigator, 1987
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=QRH8eimU_20

Aynı dönem 1987 yılında bilgisayar oyunları üretmesiyle tanınan Eastgate Systems şirketi, Michael Joyce'un yazdığı "Afternoon" isimli hikayeyi ilk hipermetin kurgu romanı olarak bir diskette yayınlanmıştır. 1990 yılına gelindiğinde Serendipity Systems'in kurucusu John Galuskza, sayfaları numaralandırılmış ve okuyucu tarafından işaretleme yapılabilme özelliğine sahip "PC-Book" isimli ilk e-kitap görüntüleme programı geliştirmiştir (Önder, 2010: 47).

1992 yılında Sony firması, özel bir e-kitap formatında ses ve veri CD'leri oynatan "Sony Discman"i piyasaya sürmüştür. (bk. Resim 27) Sony, iki yıl sonra ise "Bookman" adında DOS ortamında tam bir CD-ROM diskini oynatabilen kitap okuyucusunu duyurmuştur (Manley&Holley, 2013: 298). Ayrıca bu dönemde DOS ortamında görüntülenebilen e-kitapların Windows uyumlu sürümleri geliştirilmiştir. Böylece e-kitapların kişisel bilgisayarlardaki kullanımı kolaylaşmıştır. Aynı yıl Charles Stack, "Book Stacks Unlimited" adında online yayınevini kurmuştur (Erdoğan Aydın, 2015: 49).



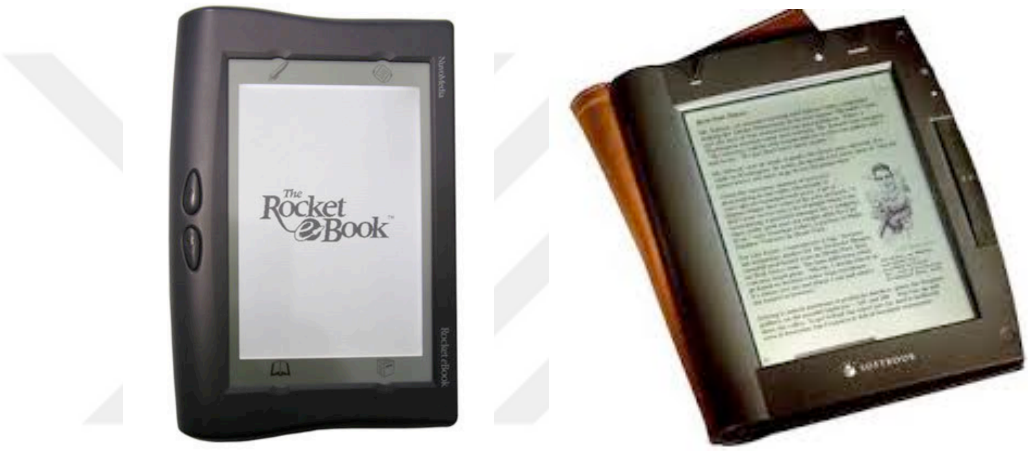
Resim 27: Sony Data Discman, 1992
Kaynak: https://the-digital-reader.com/2011/10/09/blast-from-the-past-sony-data-discman-dd-s35/

1993 yılında yaşanan bir diğer gelişme Adobe sistem kurucularından John Warnock tarafından geliştirilen "Adobe Acrobat 1.0" in Adobe firması tarafından yayınlanması olmuştur. "PDF" uzantılı dosyaların ve özellikle e-kitapların okunmasını sağlayan program, e-kitapların üretimini de olumlu yönde etkilemiştir. Zamanla e-kitap kullanımında PDF formatı bilginin dağıtılması ve izlenmesi için küresel bir standart haline gelmiştir (Lebert, 2009: 66).

1994 yılında Jeff Bezos tarafından ilk önemli çevrimiçi kitabevi olan "Amazon.com" kurulmuştur. 1997 yılında Massachusetts Institute of Technology (MIT İleri Teknoloji Enstitüsünde) araştırmacı olarak çalışan profesör Joe Jacobson, LexisNexis, Jerome Rubin, Russell Wilcox ve Barrett Comiskey ve JD Albert tarafından E-Ink şirketi kurulmuştur (Erdoğan Aydın, 2015: 51). E-kitap okuma cihazlarının ve bilgisayar monitörlerinin ekranlarındaki çözünürlük ve arkadan aydınlatma özellikleri, uzun süreli okumalarda problem yaratmıştır. E-Ink teknolojisi, elektronik kitap okuyucularında görüntünün gözleri yormaması ve daha iyi bir okuma deneyimi sağlaması için geliştirilmiştir (Lai & Chang, 2011: 560).

1998 yılında gelindiğinde NuvoMedia şirketi tarafından "Rocket eBook" üretilmiştir (Bidgoli, 2004: 790). (bk. Resim 28) İlk elde taşınabilen e-kitap okuyucu olan bu cihazdan seri port bağlantısıyla bilgisayara bağlanılarak elektronik kitap indirilebilmektedir. Siyah beyaz ekran görüntüsüne sahip cihazın 2000 yılına kadar

üretimi devam etmiştir (Richardson & Mahmood, 2012: 171). Aynı yıl Menlo Park Şirketi'nin, SoftBook Press bölümü tarafından "SoftBook" isimli e-kitap okuyucusu üretilmiştir. (bk. Resim 29) 1999 yılında cihaz, Chicago Edebiyat müzesi tarafından, en iyi tasarlanmış 100 cihaz arasına girmiştir. Deri kapağı kaldırıldığında otomatik olarak açılan aygıt, 100,000 sayfadan oluşan, metin, grafik ve fotoğraf dahil olmak üzere 250 kitap taşıyabilen, gri renk değerlerinde, arkadan ışıklandırma özelliğine sahip dokunmatik ekranlıdır (Doman, 2001: 22-25).



Resim 28: Rocket eBook, NouvoMedia, 1998 (sol)
Kaynak: https://alexgabriel.net/tag/rocket-ebook/ (sol)
Resim 29: Softbook, Menlo Park Şirketi, 1998 (sağ)
Kaynak: https://the-digital-reader.com/2011/07/16/gallery-softbook-and-geb-2150-ebook-readers/ (sağ)

Süreç içerisinde bir başka geliştirilen e-kitap okuyucusu Franklin eBookMan'dir. (bk. Resim 30) Mp3 çalabilme özelliğine sahip olan cihaz, bu özelliği sayesinde sesli kitapların dinlenebilmesine olanak sağlamıştır. Yalnızca e-kitap için üretilen, dokunmatik, gri ton değerlerinde birkaç farklı modele sahip cihaz, 1999 yılında tanıtılmış ve 2002 yılında üretimine son verilmiştir. Aynı yıl Amerikalı yayıncı Simon&Schuster, yayınladığı kitapları hem baskı kitap hem de e-kitap olarak üretmiş ve böylece ilk ticari e-kitap yayıncısı olmuştur.

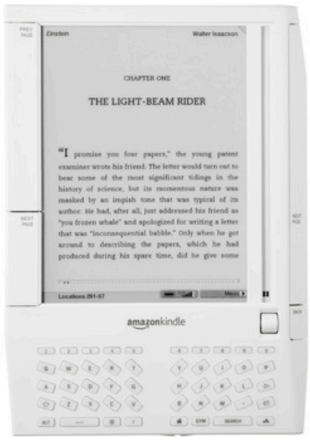


Resim 30: Franklin eBookMan, 1999
Kaynak: https://alexgabriel.net/tag/rocket-ebook/

2000 yılında Stephen King'in "Riding the Bullet" (Ölüm Yolu) isimli kitabı sadece elektronik ortamda yayınlanmıştır. King, web üzerinden kişisel yayıncılık yapan ilk yazar olmuş, kitabı ilk iki gün içerisinde 400.000'den fazla indirilmiştir. E-kitap adına aynı yıl içerisinde yaşanan bir başka önemli gelişme Microsoft, ilk e-kitap okuyucu yazılımı olan "Microsoft Reader"ı piyasaya sürmüştür. Ayrıca 2000 yılında Frankfurt kitap fuarı ilk kez elektronik kitap ödülleri vermiş, bu gelişme e-kitabın kabul görmeye ve ilgi çekmeye başladığını göstermiştir (Erdoğan Aydın, 2015: 55).

Devam eden süreçte, e-kitaba kolaylıkla ulaşabilme adına 2004 yılında önemli bir gelişme yaşanmıştır. Aralık ayında, Oxford Üniversitesi, Michigan Üniversitesi, New York Halk Kütüphanesi, Stanford Üniversitesi ve Harvard Üniversitesi iş birliği ile "Google Kitaplar" projesini yayınladıklarını duyurmuşlardır. 15 milyonun üzerinde olduğu düşünülen kitaplar, dünya çapında Google kullanıcılarına dijital olarak taranıp sunulmuştur. 2007 yılına gelindiğinde, Amazon tarafından geliştirilen ve elektronik kitap görüntüleyici "Amazon Kindle" piyasaya sürülmüştür. (bk. Resim 31) Bu cihazlar Kindle DX, Kindle 2, 2010 yılında çıkan Kindle 3 modelleriyle kablosuz internet bağlantı özelliği ve 3G kablosuz ağ desteği sayesinde kullanıcılara kolaylık sağlamakta, internet üzerinden indirilebilir e-kitap satışı yapmalarına olanak tanımaktadır. Ergonomik yapısı ve e-mürekkep teknolojisiyle geliştirilen 16 kademeli gri gölgelemeli e-kağıt ekranıyla metinler ve resimler daha net ve kaliteli bir görünüm kazanmaktadır

(Önder, 2013: 65). Sayfa çevirme düğmeleri kullanılarak tasarlanan ekrana sahip olan cihazın klavyesi ile okuyucu not alabilmekte, kitapta kaldığı yeri belirlemek için kitap ayracı ekleyebilmekte ve yazı boyutunu değiştirebilmektedir (Bulduk, 2015: 90). Ayrıca bu cihazlarda elektronik kitaplar, bilgisayar gerekmeden doğrudan cihazın 3G bağlantısı üzerinden indirilebilmektedir (Lebert, 2009: 27). 2007 yılında gerçekleşen diğer bir önemli gelişme "International Digital Publishing Forum" (Uluslararası Dijital Yayıncılık Forumu), dijital yayıncılık sektöründe ortak bir format oluşturmak üzere, 1999'da geliştirilen Open eBook (OeB) formatını, dijital yayın ve belgeler için web standartlarına göre temellendirilmiş dağıtım ve değişim biçimi olan "ePub" formatıyla değiştirmiştir. Günümüzde en sık kullanılan e-kitap formatı "ePub" uluslararası bir standart haline gelmiştir.



Resim 31: Amazon Kindle, 2007
Kaynak: https://www.wired.com/2007/11/review-paella-7/

Apple firması, 2007 yılında akıllı telefon iPhone'u piyasaya sürdükten bir yıl sonra App Store'u kurmuştur. Oyun, seyahat, iş, haber, spor, sağlık kategorilerinde hizmet veren uygulamalar, çevrimiçi mağaza temelinde toplanmıştır. App Store, 2008 yılından günümüze tek kişilik atölyelerden büyük stüdyolara tüm yaratıcı girişimcilere kapılarını açıp, farklı alanlarda oluşturulan uygulamaların tüm dünyaya sunabilme olanağı sağlamıştır. App Store'un ardından 2009 yılında Android işletim sistemleri için üretilen Android Market, çevrimiçi mağaza pazarında yerini almıştır. 2012 yılında mağazanın ismi Google Play olarak değiştirilmiştir. Bu platformlar günümüzde özellikle etkileşimli e-

kitap alanlarında tercih edilen en popüler çevrimiçi mağazalardır. Birçok alanda olduğu gibi etkileşimli e-kitap alanında da günümüz yaratıcı girişimcileri oluşturdukları kitap uygulamalarını, bu platformlardan tüm dünya ile paylaşabilme ve satabilme olanağı yakalayabilmektedir. Uygun işletim sistemine göre hazırlanan etkileşimli e-kitap uygulamaları, Apple cihazlar için Apple Store, Andoid cihazlar için ise Google Play Store'dan indirilebilmektedir.

2010 yılına gelindiğinde Apple firması ilk nesil "iPad"i piyasaya sürmüştür. (bk. Resim 32) IOS işletim sistemiyle çalışan, dokunmatik ekrana ve internet fonksiyonlarına sahip bu cihazın ardından iPad için geliştirilen e-kitap uygulaması iBooks'u tanıtmıştır. Aynı dönemde Google firması "Google eBooks"u yayınlamış, 2012 yılında ise Apple firması bir yazım uygulaması olan "iBooks Author"u duyurmuştur (Erdoğan Aydın, 2015: 57). Aynı dönemde Samsung firması, Android işletim sistemi ile çalışan "Galaxy Tab"ı tablet cihazları piyasaya sürmüştür. (bk. Resim 33)



Resim 32: Apple iPad, 2010 (sol)
Kaynak: https://webrazzi.com/2010/01/28/eksileri-ve-artilariyla-apple-ipad/
Resim 33: Samsung Galaxy Tab, 2010 (sağ)
Kaynak: https://www.cnet.com/news/samsung-galaxy-tab-android-tablet-goes-official/

Apple ve Samsung'un ardından birçok firma çeşitli tablet bilgisayarlar üretmiş ve günümüzde de üretmeye devam etmektedir. 2015 yılındaki pazar payları göz önünde bulundurulacak olursa, günümüzde en çok bilinen diğer tablet markaları arasında Lenowo, Huawei, Microsoft, Asus, Google, HTC, Acer, Alcatel, Dell, HP, iBall, Karbonn, Lava, Lenovo, LG ve Toshiba olarak sıralanabilir (Dereli, 2017: 52).

Teknolojik özelliklerinden kaynaklanan ekran boyutu, pil ömrü gibi özelliklerinin yanı sıra cihazlar arasındaki en önemli ayrım işletim sistemleridir. Gelişen akıllı telefonlar, Apple, Samsung gibi firmaların her geçen gün yeni teknolojik özelliklere sahip cihazlar piyasaya sürmesi ile e-kitap yayıncılığı popüler hale gelmiştir. Baskı formatında herhangi bir yayında verilemeyen etkileşim özellikleri, süreç içerisindeki elektronik okuma cihazlarının gelişimi sayesinde, etkileşimli e-kitaplar ile okuyucuya sunulmaktadır. Etkileşimli e-kitaplar, e-kitaplardan farklı olarak "uygulama" şeklinde oluşturulup, IOS ve Android işletim sistemine uyumlu hazırlanmakta ve bu yayınlara App Store ve Google Play Store gibi çevrimiçi mağazalardan ulaşım sağlanmaktadır (Zor & Yüksel Kirişcan, 2016: 6).

Günümüz etkileşimli e-kitap uygulamaları incelendiğinde, özellikle küçük yaş çocuklar için hazırlanan uygulamaların daha fazla olduğu görülmektedir. Yapılan araştırmalarda 2-13 yaş grubu çocukların, tablet bilgisayarı diğer elektronik cihazlara göre daha çok kullandığı gözlemlenmiştir (Oğuz, 2013: 107). E-kitap okuyucu pazarında, kullanıcıların ihtiyaçlarını karşılayabilmek için birçok üretici firma, ergonomi tasarımı ve teknik özellikleriyle farklı hedef kitlelere yönelik cihazlar piyasaya sürmektedir.

2.2.1. Çocuklara Yönelik E-Kitap Okuma Araçları

Tablet cihazların kullanımının artması ve çocuklara yönelik eğitim-öğretim materyaline dönüşmeye başlaması ile birlikte, süreç içerisinde çocuklar için de tablet cihazlar üretilmeye başlanmıştır. Bu tabletler, ergonomik yapısı ve içeriği bakımından çocuklara uygun olarak tasarlanmaktadır. Farklı yaş gruplarına göre geliştirilen tabletlerin arayüzleri çocukların ilgisini çekecek anlatım dilinde oluşturulmaktadır (Morrissy-Swan & Field, 2019).

Kindle serisi tabletler ile sektörde büyük bir pazar payına sahip olan Amazon, çocuklar için özelleştirilmiş bir Kindle Fire HD modelini üretmiştir (bk. Resim 34) Bu cihaz Amazon'un çıkardığı, Fire HD isimli tablet bilgisayarın Kids Edition sürümüdür. Amazon Fire HD Kids Edition olarak adlandırılan tablet bilgisayar, teknik özellikleri itibariyle tabletin normal haliyle tamamen aynıdır. Dışındaki kılıf ve içerisindeki Kids

Edition uygulaması ile tablet, çocuklara göre uyarlanmıştır. Böylelikle cihaz istenilirse normal bir tablet olarak, istenilirse de çocuklara özel arayüzüyle kullanılabilmektedir. Tabletin çocuklara yönelik arayüzünde çocuk kitapları, oyunları ve videoları ön plana çıkartılmıştır. Tablette hazır bulunan eğitim içerikleri 3-5, 6-8, 9-12 yaş gruplarına göre kategorilere ayrılmıştır. Cihazda, yaklaşık 5000 adet çocuk kitabı saklanabilmekte, ayrıca tablet içerisindeki uygulama ile çocukların okuma ve oyun zamanları ayarlanabilmektedir (Morrissy-Swan & Field, 2019).



Resim 34: Amazon Fire HD 10 Kids Edition
Kaynak: https://www.telegraph.co.uk/recommended/kids/best-tablets-kids/

Çocuklara yönelik geliştirilen bir diğer tablet, piyasada çocuklara yönelik ürettiği oyunlar ve oyuncaklar ile bilinen LeapFrog şirketinin ürettiği LeapFrog Epic'dir. (bk. Resim 35) Kendi işletim sistemini kullanan tablet, tamamen çocuklara yönelik bir arayüze ve tasarımsal detaylara sahiptir. Yaklaşık 1000 adet uygulama barındırabilen bu cihaz, 3-9 yaş grubu çocuklar için tasarlanmıştır (Morrissy-Swan & Field, 2019). Ebebeynlere cihazı özelleştirebilme olanağı sağlayan tablet, birkaç çocuğun kullanması durumunda ayrıntılı profil yapılandırmasına da olanağı sağlamaktadır.



Resim 35: LeapFrog Epic Tablet
Kaynak: https://www.telegraph.co.uk/recommended/kids/best-tablets-kids/

Bir başka çocuklara yönelik tablet, Samsung Galaxy Kids Tab E Lite'tır. (bk. Resim 36) Çocukların kullanımına uygun olarak tasarlanmış cihaz, erken dönem okuyucuların ilgisini çekebilmek için renkli, büyük uygulama ikonları kullanmıştır. Ebebeynler, Parental Control (Aile Kontrolü) işlevi üzerinden Kids (Çocuk) Moduna istedikleri uygulamaları ekleyip, tablet kullanım sürecini yönetebilmektedirler. Ayrıca Time Manager (Zaman Yöneticisi) ile çocukların tablet kullanım sürelerini sınırlayabilmektedirler. Ebebeynler, Standard Mode özelliği ile normal tablet modunda, cihazları kendileri de kullanabilirler (Jary, 2019).



Resim 36: Samsung Galaxy Kids Tab E Lite
Kaynak: https://www.techadvisor.co.uk/test-centre/tablets/best-kids-tablets-3378548/

Çocuklara özel arayüze sahip, ebeveynlere yüksek düzeyde kontrol olanağı sağlayan bir başka cihaz, Kurio Tab Advance'dir. (bk. Resim 37) Tabletteki Kurio Genius İnternet Filtreleme Sistemi, çevrimiçi ortamda çocukların güvende tutulması sağlar. Ebeveynler, çocuklarının yaş düzeyine göre kullanıcı profillerini kolaylıkla yapılandırabilmektedir (Jary, 2019). Ayrıca Google Play'den çocukların yaş gruplarına göre istenilen içerikte eğitici uygulamalar indirilebilmektedir.



Resim 37: Kurio Tab Advance
Kaynak: https://www.techadvisor.co.uk/test-centre/tablets/best-kids-tablets-3378548/

3-6 yaş grubuna uygun, günümüz çocuklara yönelik tablet cihazlarınından bir diğeri de VTech InnoTab Max'dir. (bk. Resim 38) İlgili yaş grubuna göre arayüz tasarımına sahip tablette VTech tarafından seçilmiş 200 adet güvenli ve eğitici uygulama bulunmaktadır. İstenildiği taktirde internet aracılığı ile daha fazla eğitici kitap, oyun, video uygulamaları indirmek de olasıdır (Jary, 2019).



Resim 38: VTech InnoTab Max
Kaynak: https://www.techadvisor.co.uk/test-centre/tablets/best-kids-tablets-3378548/

Süreç içerisinde yetişkinlere yönelik piyasaya sürülen tablet cihazların, çocukların kullanımına uygun olmadığı görülmüş, birçok firma çocuklara yönelik tablet cihazlar üretmeye başlamıştır. Hem çocukları hem aileleri düşünen zengin etkileşimli eğitici içeriğe sahip bu cihazlar, çocuk dostu kullanıcı deneyimi sunmaktadır. Ayrıca çocukların etkileşimli e-kitapları rahatlıkla kullanabilecekleri, güvenle okuyabilecekleri bir ortam sağlanmıştır.

2.3. Etkileşimli E-Kitaplarda Çoklu Ortam Özellikleri

Çocuk kitapları, edebiyat dünyasının her zaman etkin bir alanı olmuştur. Çocukların gelişimlerinden eğitimlerine kadar, birçok etken göz önünde bulundurularak oluşturulan bu eserler, teknolojinin gelişimi ile birlikte dijital alana doğru kaymıştır. Kitaplar sadece dijital ortama aktarılmakla kalmamış, taşınabilir cihazların süreç içerisinde sunduğu olanaklar etkileşimli e-kitapların gelişimini de sağlamıştır (Oğuz, 2013: 133). Bu bağlamda etkileşimli e-kitapların sunduğu çoklu ortam özellikleri ile eğitimde tercih edilir hale gelmiştir.

Yaratıcı endüstriler, çoklu ortam özelliklerini eğitimden, eğlenceye, ticaretten sanata, gazetecilikten medya-yazılım hizmetlerine kadar çeşitli amaçlar için kullanmaktadır (Pavithra&Aathilingam&Prakash, 2018: 271). Çoklu ortam özelliklerinin yoğun olarak kullanıldığı alanlardan biri de yaratıcı endüstrilerin dijital yayıncılık alanlarıdır. Dijital yayıncılık alanında etkin alanlarından biri olan etkileşimli e-kitaplar da çoklu ortam özellikleri ile tasarlanmaktadır. Bahsi geçen çoklu ortam terimi de tüm alanlarda olduğu gibi, teknolojik gelişmelerle birlikte yenilenip güncellenmiştir.

Çoklu ortam (multimedia) kelimesi inlendiğinde, çoklu (multi) kelimesi; birden fazla forma sahip olma anlamı taşırken, ortam (media) kelimesi; bilginin aktarıldığı platform olarak tanımlanmaktadır. Basit bir anlatım ile aktarılacak olursa; göze, kulağa, dokunma duyusuna hitap eden ortamlar olarak tanımlanabilir (Akkoyunlu & Yılmaz Soylu, 2005; 10). Timothy J. Newby ve arkadaşları (2000) çoklu ortamı, "birçok araç (metin, grafik, resim, video, ses gibi) içeren sistemlerin bilgisayar ortamında bir araya getirilerek oluşturulduğu ortamlar" olarak tanımlamıştır. Lola Smith ise (2002) çoklu ortamı; "metin, ses ve resim gibi unsurların dijital ortamda birleştirilmesiyle oluşturulan enformasyon ortamı" olarak açıklamıştır. Kısacası çoklu ortam kavramı, iletişimin çeşitli yollardan sağlanması olarak görülmektedir. Bu iletişim tek yönlü olabileceği gibi çift yönlü de olabilmektedir. İletişimin çift yönlü olması durumunda etkileşim öğesi devreye girmektedir.

Günümüz etkileşimli iletişim ortamı sağlayan çoklu ortam özellikleriyle

öğrenme, çocuk okurlar için yeni heyecan verici fırsatlar sunmaktadır. Çoklu ortam özellikleri ile görsel ve işitsel öğelerin birlikte bir bütünlük içinde sunulması, öğrenme sürecini hızlandırmanın yanı sıra, eğlenceli bir hale de dönüştürmektedir (Wiemeyer, 2017: 37). Etkileşimli e-kitaplarda bulunan tipografi, illüstrasyon, ses, animasyon/video, oyun gibi çoklu ortam özelliklerinin yanında, iletişimi en etkili düzeyde deneyimleyebilme olanağı sunan etkileşim özelliği de kullanılan cihazların kapasitesi doğrultusunda çoklu ortam özellikleri içerisinde ele alınmaktadır (Kara, 2016: 38). Bu özelliklerin kullanımı, ilgili yaş grubuna göre değişiklik göstermektedir

4-7 yaş grubuna yönelik etkileşimli e-kitap tasarımında yer alan tipografi, illüstrasyon, ses, animasyon/video, oyun, etkileşim gibi çoklu ortam özellikleri birer tasarım öğesine dönüşmektedir. Bu bağlamda her bir tasarım öğesinin kendi içinde ve birbirleriyle olan ilişkilerinde yaş grubuna uygun olarak değerlendirilip uygulanması, etkin bir eğitim öğretim aracı oluşturulması açısından önemli bir gerekliliktir. Yaş grubuna uygun olarak etkileşimli e-kitapta yer verilen çoklu ortam özellikleri, insan-nesne arası etkileşim sağlamakta, çocukların kendi kendine zaman geçirmelerine, yaratıcılıklarını ve hayal güçlerini geliştirebilmelerine yardımcı olmaktadır. Çoklu ortam özellikleri ile oluşturulan kitapların öğretici, eğlenceli ve etkileşimli anlatımı eğitimde tercih edilirliğini günden güne artırmaktadır.

2.4. Çocuklar İçin Dijital Okuryazarlığın Önemi

Dijital teknolojilerin giderek artan kullanımı ile günümüz çocukları, teknoloji ve etkileşimli ortamların yaşamın vazgeçilmezi olduğu bir toplumun bireyleri olmuşlardır. Çocuklar, etkileşimli e-kitaplar, uygulamalar, mobil cihazlar, bilgisayar, oyun cihazları, elektronik oyuncaklar, müzik-video çalar, etkileşimli yazı tahtaları, video kameralar ve daha birçok teknolojik yapıyla küçük yaşlarda karşılaşmaktadır (National Association for the Education of Young Children ve Fred Rogers Center, 2012). Yeni medyanın sunduğu olanaklar ve gelişen teknoloji yeni nesil çocukların hayatlarını hem değiştirmekte hem de şekillendirmektedir (Ersan, 2014: 51-52). Teknolojik gelişmeler sonucunda bilginin dijital ortamlarda yer almaya başlamasıyla, internet tabanlı medyalar olan; sosyal ağlar, bloglar, e-posta ve etkileşimli e-kitapların

nasıl kullanılacağı ve anlaşılacağı konusu öne çıkmıştır. Dijital ortamdaki bilgilere ulaşabilmek ve kullanabilmek yeni beceriler gerektirmiştir.

Eğitim-öğretim alanında uluslararası üne sahip konuşmacı, yazar Marc Prensky, 2001 yılında bir makalesinde "dijital yerliler" terimini kullanmış ve son on yılda dijital teknolojilerde yaşanan gelişmelerin, nesiller arasında çeşitli farklılıklara yol açtığına dikkat çekmiştir. İnterneti, sanal oyunları, akıllı telefonları dijital bir dile çevirerek iletişim kuran yeni nesile "dijital yerliler" ismini vermiştir. Prensky'in bu açıklamasından günümüze kadar ki süreç içerisinde teknoloji ve dijital platfomlar hayatımızın hemen her alanını etkilemiş, özellikle dijital yerliler için geleneksel öğretim teknikleri yetersiz kalmaya başlamıştır.

Teknolojik yeniliklerle birlikte gelişen ve değişen eğitim-öğretim kavramları, iletişim yöntemlerinin ve bilginin dijital ortama taşınması ile birlikte elektronik öğrenme (e-öğrenme) adında yeni bir forma dönüşmüştür. E-öğrenme, çevrimiçi öğrenme/öğretme kaynaklarına erişimi sağlamak için bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanılmasını olarak tanımlanmaktadır (Arkorful&Abaidoo, 2014: 398). Bunun yanı sıra tablet, telefon gibi mobil cihazların eğitim-öğretim uygulamalarında kullanılmaya başlaması ile günümüzde mobil öğrenme (m-öğrenme) tanımından da söz edilmeye başlanmıştır (Bozkurt, 2015: 66). M-öğrenme; akıllı telefonlar veya tablet bilgisayarlar gibi taşınabilir bilgisayar aygıtları aracılığıyla yürütülen eğitim-öğretim olarak tanımlanmaktadır (Traxler, 2005: 262). Mobil cihazların kullanımının her geçen gün yaygınlaşmasına parelel olarak elektronik öğrenmenin devamı olarak görülen m-öğrenme eylemi gün geçtikçe artmaktadır. Chiong ve Shuler (2010) m-öğrenme'nin, mobil cihazların her zaman ve her yerde öğrenmeyi desteklemesi, kullanıcıya kişiselleştirilebilir öğrenme olanağı sağlaması ile eğitimde benzersiz bir avantaj sağladığını belirtmiştir. Özellikle bu avantajlı yönleriyle geleceğin öğrenme yöntemi olacağını vurgulamıştır.

E-öğrenme ve onun bir uzantısı olan m-öğrenme, genel anlamıyla "dijital okuryazarlık" olarak tanımlanmaktadır. Günümüz dünyasında okuryazarlık okuma ve yazmayı anlamaktan çok daha farklı bir anlama dönüşmüştür. Birkaç yüzyıl önce birey,

eğer yazının tamamını okuyabilir ve yazabiliyorsa okuryazar kabul edilirken, bugün ise okuryazar olmak daha fazla beceri gerektirmektedir. International Reading Association (Uluslararası Okuma Derneği), "Yeni Okuryazarlıklar ve 21. Yüzyıl Teknolojisi" başlıklı açıklamasında dijital okuryazarlığı; "bireylerin internet, diğer bilgi ve iletişim teknolojilerini etkili kullanabilmesi" olarak açıklamıştır (Doty, 2015: 13). Amerikan Kütüphane Birliği'nin dijital okuryazarlık birimi ise dijital okuryazarlık terimini; "bilişsel ve teknik beceriler gerektiren bilgileri bulmak, değerlendirmek, oluşturmak ve iletmek için bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanma yeteneği olarak" tanımlamıştır Central Michigan Üniversitesi'nde profesör Troy Hicks, dijital içeriği okumanın basılı metini okumaktan farklı beceriler gerektirdiğini belirtmiştir. Hicks'e göre, basılı materyal ararken, öğrenciler dergiler arasında dolaşabilir veya kütüphaneye gidebilir, kitap yığınları arasında arama yapabilir. Ancak dijital bir içeriğe ulaşmak istiyorsa, çevrimiçi bir alanda içerik aramayı bilmesi gerekmektedir (Heitin, 2016).

Araştırmacı Diane Tracey, Alex Storer ve Sohrob Kazerounian da okuryazarlık tanımının günümüzde yenilenmesi gerektiğine ve bu bağlamda bireylerin modern dünyada iletişim kurabilmek için kullandıkları yeni metin ortamlarına göre tanımın genişletilmesi gerektiğini savunmaktadırlar (Baker, 2010). "The New Literacies, Multiple Perspectives on Research and Practice"in editörü Elizabeth Baker'a göre (2010: 2), "Eğer okullarımız okuma yazma müfredatını geleneksel; alfabetik, basılı metinleri okuma ve yazma ile sınırlandırmaya devam ederse, çocuklarımız 2050 için değil, 1950 için hazırlıklı olacaklardır" açıklamasıyla, günümüz dijital okuryazarlığa eğitimde yer verilmesi gerektiğine dikkat çekmiştir. Dijital okuma platformu olan Lightsail Education'ın 2015 Ocak ayında gerçekleştirdiği bir araştırmaya göre, eğitimde sınıf materyalleri olarak önümüzdeki yıllarda dijital kitaplara tam anlamıyla geçileceği öngörülmektedir (Doty, 2015: 11).

Gündelik hayatımızdaki teknolojinin hakimiyeti, dijital okuryazarlığın sadece yetişkinler için değil çocuklar için de önemini vurgulamaktadır. Dijital teknoloji, çoğu çocuğun günlük deneyiminin bir parçası haline gelmiştir. Çocuklar anaokuluna geldiklerinde, çeşitli dijital iletişim biçimleriyle sayısız karşılaşma yapmış olmaları muhtemeldir. Bu nedenle günümüz çocukları için okuryazar olmak, ayrıca bir dizi

dijital beceri ve bilgi geliştirmeyi de içermelidir. Dijital okuma ve yazma formlarının günlük hayata artan entegrasyonu, özellikle küçük yaştan itibaren dijital okuryazarlığın önemini ortaya çıkarmaktadır (Maureen &Meij &Jong, 2018: 371-389). Prof. Dr. Sonia Livingstone'un belirttiği gibi, bugün sıklıkla karşılaştığımız televizyona ya da bir kitaba dokunmatik bilgisayar ekranındaymışçasına parmak uçlarıyla komut vermeye çalışan küçük çocuk görüntüleri, dünyanın dijital okuryazarlık anlamında ne kadar hızlı değiştiğinin en büyük göstergesidir. Ayrıca doğduğu günden bu yana dijital bir dünya ile çevrelenen küçük çocukların reflekslerinin, alışkanlıklarının ve davranışlarının nasıl dijitale ayarlı şekillendiğinin de göstergesidir (Livingstone & Sefton-Green, 2016).

E-kitaplar, dijital okuryazar olmanın ne kadar önemli olduğunun güçlü bir örneğidir (Verhallen, Bus ve & de Jong, 2006). Özellikle çocukların etkin olarak kullandığı etkileşimli e-kitapları okuyabilmek için, okuma cihazında yalnızca metin görüntüleyebilmek yeterli değildir. Etkileşimli e-kitapların olanaklarını anlamak için okuyucu çocuğun, önce e-kitabın görüntülendiği aygıtı nasıl kullanacağını bilmesi gerekmektedir (Doty, 2015: 14). Elizabeth Baker'a göre, "Öğrenme giderek çok modlu olan; görsel, işitsel, hareketsel, dokunsal ve mekansal anlam kalıpları gibi diğer anlam modlarıyla birleştiği şekillerde yapılmaktadır" (Baker, 2010). Bu yönleriyle etkileşimli e-kitap uygulamaları erken iletişimi ve okuryazarlığı desteklemede önemli bir rol oynadığı savunulmaktadır.

2.5. Çocuklara Yönelik Öğrenme Platformu Olarak Etkileşimli E-Kitap

Daha önceki başlıklarda değinildiği gibi; teknolojik yenilikler kitabı dijital ortama taşımış, kullanıcıya sunduğu olanaklar ile tablet cihazlar çocuklar için etkin bir eğitim-öğretim aracına dönüşmüştür. Eğitimde önemli bir araca dönüşen tabletler, süreç içerisinde farklı yaş grubundaki çocuklara uygun olarak üretilmiştir. Böylelikle dijital ortamda tablet cihazlarda yer almaya başlayan çocuk kitapları App Store, Google Play gibi platformlardan yüklenebilen uygulamalar olarak karşımıza çıkmaya başlamıştır (Ersan, 2014: 1). Çocuk kitaplarının dijital ortama taşınmasıyla, sabit ve tek yönlü olarak bilginin çocuğa aktarıldığı geleneksel öğrenme yöntemi de değişikliğe

uğramıştır. Öğrenme ortamı olarak dijital teknolojiler kullanılmaya başlanmış ve etkileşimin öne çıktığı bir öğrenme anlayışı gelişmiştir.

Çocuklara yönelik etkileşimli e-kitaplar, çoklu ortam özellikleri ile çocuğa çok yönlü, öğrenme sürecinin merkezinde olduğu bir okuma süreci sağlamaktadır. Bilginin tek taraflı aktarıldığı geleneksel eğitim yönteminin aksine, etkileşimli e-kitaplarda; okuyarak, duyarak, hareket ve taklit ederek öğrenme olanağı sunulmaktadır. London School of Economics'ten Prof. Sonia Livingstone, küçük çocuklara yönelik dijital ortamdaki etkileşimli anlatımların öğrenme, yaratıcılık ve problem çözme konularında olumlu etkiler sağladığına dikkat çekmiştir *(*Livingstone & Blum-Ross, 2017: 1-10). Susan W. Haugland (2000) ise yaptığı araştırma sonucunda ilgili yaş grubuna göre uygun içerikler ile bilgisayar kullanan çocukların, kullanmayan çocuklara göre zeka, dil ve problem çözme becerileri açısından ciddi kazanımları olduğunu savunmuştur.

Profesör Allan Paivio'nun ikili kodlama teorisine göre (Paivio, 2007); insan zihni, sözel ve sözel olmayan bilgileri birbiriyle bağlantılı iki ayrı kanalda işler. Sözsüz multimedya elemanları sözlü anlatımla eş zamanlı olarak işlendiğinde, sözel bilgilerin ve öykü hattının anlaşılmasını kolaylaştırabilir. Paivio'nun teorisine göre (2007), insan beyni bilişsel aşırı yüke neden olmadan her iki bilgi kaynağını (sözel ve sözel olmayan uyaranlar) aynı anda işleyebilir. İki tür uyaranın aynı anda işlenmesi bilişsel aşırı yüklenmeye neden olmaz, aksine öğrenmeyi kolaylaştırır. Eğitim psikoloğu Richard E. Mayer'in çoklu ortam öğrenme teorisine göre (2005), animasyon, resim, ses, müzik gibi sözsüz bilgilerin hikaye metni ile uyumlu olması durumunda, yeni bilgi öğrenimini ve hikaye anlaşılırlığını kolaylaştırır. Bu bağlamda kitapta statik illüstrasyonlarla anlatım yerine, çoklu ortam öğelerini de içinde barındıran bir anlatım çocuklar için daha etkilidir. Örneğin, birinin ateş yaktığını ya da küçük timsahın yumurtalardan nasıl kaçtığını gösteren animasyonlar, bu fiiller hakkında statik illüstrasyonlardan daha fazla bilgi verici olabilir. Benzer şekilde müzik ve ses efektleri ile şaşkın, kalbi kırılmış gibi soyut ifadeler veya duygular okuyucuya aktarılabilir. Böylece çocuğun hikayeyi anlama süreçlerine katkı sağlanabilir (Smeets, van Dijken, & Bus, 2014). Ek olarak, genellikle etkileşimli e-kitapların bir parçası olan ses efektlerinin ve fon müziğinin anlatıya uygun olması durumunda, ortamın ve hikayedeki bireylerin duygularının aktarılmasını,

öykünün anlaşılmasını ve soyut sözcüklerin öğrenilmesini kolaylaştırabilir (Takacs, 2015: 67).

Öte yandan Mayer'in çoklu ortam öğrenme teorisinin tutarlılık ilkesine göre, etkileşimli e-kitaplardaki yabancı eklemeler öğrenmeyi engelleyebilir (Mayer, 2003). Etkileşimli e-kitaplardaki hikayeye ilgili olmayan bilgiler, çocukların dikkatini dağıtabilir, öyküyü anlamasını ve öğrenmesini olumsuz yönde etkileyebilir. Kitabın illüstrasyonlarındaki hareketler veya hikaye ile yakından ilgili olmayan oyunlar, çocukların çalışan bellek kaynaklarının aşırı yüklenmesine neden olabilir. Bu bağlamda etkileşimli e- kitaplardaki etkileşimli öğeleri hikayenin akışına uygun olduğu sürece, derinlemesine öğrenme sağladığı savunulmaktadır (Takacs, 2014: 10).

Marian J.A.J. Verhallen ve Adriana G. Bus *(2009),* kitapta hareketli görüntüler, müzik ve ses efektleri gibi çoklu ortam özellikleri bulunduğunda, öykü kitaplarının dinlenmesi sırasında zihinsel çabanın bir göstergesi olan cilt iletkenliğinin arttığını bulmuşlardır. Bununla birlikte, aynı hikaye sadece statik illüstrasyonlar içerdiğinde üçüncü ve dördüncü tekrarlarda zihinsel çabanın azaldığı gözlemlenmiştir. Leiden Üniversitesi'nde çalışan Daisy Smeets ve Adrina Bus (2014: 17), yaptıkları araştırmalar sonunda hareketli dijital kitapların statik kitaplara göre "çocukların dikkatini çekmekte daha etkili" olduğunu belirtmişlerdir.

Zsofia K. Takacs, "On Screen Children's Stories: the Good, the Bad and the Ugly" (Ekrandaki Çocuk Hikayeleri: İyi, Kötü, Çirkin) isimli doktora tez araştırmasında, etkileşimli e-kitaplardaki çoklu ortam öğelerinin, çocukları öğrenmeye teşvik etme potansiyeli olduğuna dair kanıtlar bulmuştur. Takacs, kitapta aktarılan öykü, illüstrasyon ve sesle eşleştiği sürece, çocukların öykü anlama ve kelime öğrenme etkilerini artırdığını saptamıştır. Araştırma kapsamında, 4-6 yaş grubundaki çocuklara, göz tarama cihazı (Eye-Tracking) ile bir deney yapılmıştır. Deney sonucunda, kitaplardaki illüstrasyonların, sözlü metinle aynı anda aktarıldığında çocukların gözlerinin, metnin vurguladığı illüstrasyonlara odaklandığını gözlemlenmiştir. Bu bağlamda sözlü ve görsel bilgi birleştirildiğinde çocukların anlama düzeyini artırdığı tespit edilmiştir. Takacs araştırmasında, illüstrasyonlardaki hareket ile çocukların göz

hareketlerine ve daha sonra hikaye anlama, kelime öğrenme üzerindeki etkilerine odaklanmıştır. Etkileşimli e-kitaplardaki çoklu ortam özelliklerinin, resimli kitaplara göre çocukların görsel dikkatini çekmede nasıl daha etkin olduğunu test etmeye çalışmıştır. Araştırma sonucunda, çocukların etkileşimli e-kitaplarda hareketlere daha fazla odaklandıklarını, hareket ile hikayeyi sorgulamaya ve keşfetmeye daha fazla istekli oldukları gözlemlenmiştir (Takacs, 2015: 159- 179). Takacs'ın bu bulgusu, Verhallen ve Bus (2010) teorisi olan; illüstrasyonlardaki hareketlerin, çocukların dikkatini yönlendirdiği ve böylece kitaptaki öykünün anlaşılmasını kolaylaştırdığı fikrini desteklemektedir. Hareket nedeniyle çocuklar, illüstrasyonlara daha fazla dikkat etmektedirler. Bu durum çocuğun illüstrasyondaki detayları derinlemesine inceleyip, hikayeyi sorgulamasına ve böylece kitaptan elde ettiği bilginin hafızada kalıcılığını artırmasına olanak sağlamaktadır (Rayner, 2009).

Sezgisel olarak, hikaye kitabı okuma sırasında bir yetişkinin desteğinin multimedya özelliklerinden üstün olduğu varsayılmaktadır. Takacs araştırmasında yaptığı testler sonucunda, etkileşimli e-kitapların çoklu ortam özellikleri ilgili yaşa uygun, doğru şekilde tasarlandığında çocukların bir anlatıyı anlamak için bir yetişkine ihtiyaç duymadığını öne sürmüştür. Araştırmada, etkileşimli e-kitap ile baskı kitap karşılaştırılmış, etkileşimli e-kitaplardaki hareket, yakınlaştırma, ayrıntıya işaret etme, sesli açıklama gibi özelliklerin, çocukların hikayeyi kavrarken bir yetişkinin sunduğu yardıma ihtiyaç duymadan okuma sürecini tamamladıkları görülmüştür (Takacs, 2015: 122). Takacs, etkileşimli e-kitaplarındaki sözlü uyarı ve anlatımların çocukların ebeveyne ihtiyaç duymadan okuma süreci geçirmelerine olanak sağladığını belirtmiştir. Profesör Dr. Jackie Marsh ve profesör Dr. Lydia Plowman'ın yaptığı araştırma bu görüşü destekler niteliktedir. Marsh ve Plowman'ın önderliğinde, 0-5 yaş arası çocukları olan 2000 aile ile online bir anket araştırması yapılmıştır. Araştırmaya göre 0-5 yaş grubundaki çocukların; "tabletleri ve uygulamaları açabildiği, dijital ekranda sayfa çevirebildiği, ekrandaki nesneleri sürükleyebildiği, bir şeyler çizebildiği, komut vermek için ekrana tıklayabildiği, tabletlerin sesini yükseltip-alçaltabildiği, yaratıcılık gereken uygulamaları kullanabildiği, fotoğraf çekebildiği, objelerin boyutlarını değiştirebilmek için ekranda büyütme hareketini yapabildiği, video uygulamalarını kullanabildiği"

sonucuna varılmıştır *(*Livingstone&Blum-Ross, 2017: 1-10). Bu bağlamda küçük çocuklar, dijital çağa ait, "çevirme, sürükleme, dokunma, tıklama, yükleme ve içerik yaratma" gibi birçok eyleme hakim olduğu görülmektedir.

Council of Children Books (Çocuk Kitapları Konseyi) sözcüsü Nicole Deming, "Gençlerin yazdığı makalelerde, e-kitap kullanımının potansiyel gelişiminin tehlikesinin vurgulanmasını, bilinmeyene karşı doğal bir korkudan kaynaklandığını" belirtmiştir (Doty, 2015: 26). Ancak günümüz araştırmaları, etkileşimli e-kitap uygulamaların eğitim öğretim sürecinde önemli bir araca dönüştüğünü, iletişim ve etkileşimi en üst seviyeye çıkararak öğrenme, yaratıcılık, problem çözme konusunda çocuklara olumlu etkiler sağladığını göstermektedir. Bu olumlu gelişmelerin alınabilmesi için de ilgili yaş grubuna göre hikaye anlatımı gerekli görülmektedir. Çocuk kitaplarında farklı yaş gruplarının özelliklerini incelemeden önce ilgili yaş grubuna göre etkileşimli e-kitap tasarımının nasıl olması gerektiği yargısına ulaşmak zordur. Tasarım sürecinden önce farklı yaş grubundaki çocukların özelliklerini incelemek doğru bir tasarım çözümlemesi oluşturmak adına önem taşımaktadır.

2.6. Etkileşimli E-Kitaplarda Yaş Grubuna Göre Hikaye Anlatmanın Önemi

Bireyin gelişiminin her alanda hızla ilerlediği dönem şüphesiz ki çocukluk dönemidir. Yapılan birçok araştırmaya göre hayatın ilk yıllarında içinde bulunulan ortamın, alınan eğitimin ve örnek alınan kişilerin bireyin hayatını neredeyse kalıcı bir şekilde şekillendirdiği söylenebilmektedir (Genç, 2009). Eğitim alanında çocuğun gelişimini etkileyen çevresel faktörlerin başında da çocuk kitapları gösterilmektedir.

Çocukların dilsel ve duygusal gelişiminin yanı sıra, bilişsel öğrenme sürecini de destekleyen önemli bir araç olarak görülen çocuk kitapları, çocuğun kişilik gelişimine ve demokratik kültürü içselleştirmesine katkı sağlamaktadır. Kitabın içindeki illüstrasyonlar, çocuğun hikayeyi yorumlarken hayal kurmasına; böylece düşünme, sorun çözme ve yaratıcılık gücünün gelişmesine yardımcı olmaktadır. Ayrıca gelişim düzeyine uygun davranışlar geliştirmesine, aile bağlarının güçlenmesine, doğa olaylarına, sanat dallarına karşı ilgi duymasına, estetik algısının gelişimine de destek olmaktadır (Sever, 2002: 35; Jalongo, 2004: 8).

Çocuk kitapları; çocukların öğrenme, oynama, yaşamı ve insanı tanıma gereksinimlerini karşılamaktadır. Bu sayede çocuklar dünyayı başkasının açısından görmeyi öğrenmekte, olay ve durumlara karşı bakış açılarını geliştirmektedir. Hikayelerdeki kahramanlar ile özdeşim kuran çocuklar, benzer duygularını yaşadığını görünce kendini yalnız hissetmemekte ve özgüveni artmaktadır. Kitaplar, çocuğun kendini tanımasına, kişiliğinin gelişmesine yardımcı olmanın yanı sıra, değişik insan tiplerini tanımasına, kendi toplumunu, kültürünü ve aynı zamanda diğer toplum ve kültürlerini öğrenmesine yardımcı olmaktadır. Bu bağlamda çocuk kitapları, çocuklara kendilerini ve kültürlerini yansıtan bir ayna olurken, diğer kültürlere açılan bir pencere görevi de görmektedir (Sever, 2002: 27; Kaderavek ve Pakulski, 2007: 49).

Çocuk kitapları alanında günümüz önemli eğitim-öğretim araçlarından biri de etkileşimli e-kitaplardır. Bu kitaplar özellikle içerdiği çoklu ortam özellikleri sayesinde eğitim alanında dikkat çekmektedir. Bu özellikler çocukların algı düzeyinin ve bakış açısının gelişmesinde geleneksel eğitim anlayışına kıyasla daha etkili olmaktadır (Kara, 2016: 45). Baskı kitaplarda olduğu gibi, etkileşimli e-kitaplarda da ilk olarak dikkat edilmesi gereken konu yaş grubuna göre doğru anlatımdır. Bu bağlamda kitabın içeriğinin yanı sıra kitapta yer alan tasarım öğelerinin de doğru bir anlatımla oluşturulması gereklidir (Timpany, Vanderschantz, Hinze, Cunnigham, Wright, 2014: 197). Her çocuğun algısının ve ilgisinin eşit olmayacağı göz önünde bulundurulduğunda, çoklu ortam özellikleri taşıyan etkileşimli e-kitabın çocuğun yaş grubuna uygun geliştirilmesi önem taşımaktadır. Çocuğun ilgisini çekmeyi başaran bir etkileşimli e-kitap, sahip olunan özellikler ile süreci daha eğlenceli hale getirmekte, bilgilerin kalıcı olmasını sağlamaktadır. Dolayısıyla çocuk üzerinde olumlu bir katkı sağlayarak kendine olan güvenini artırmaktadır (Timpany, Vanderschantz, Hinze, Cunnigham, Wright, 2014: 204-205).

İsviçreli psikolog, filozof Jean Piaget, çocukların zihinsel süreçlerinin gelişimi hakkında araştırmaları ve genetik epistemoloji kuramı ile tanınmaktadır. Piaget bilişsel gelişim teorisi hakkındaki araştırmasında, bilişimsel gelişmelerine göre çocukları dört aşamalı yaş grubunda incelemiştir. Çocukları bilişimsel düzeylerine göre; duyusal motor dönemi (0-2 yaş), işlem öncesi dönem (2-7 yaş), somut işlemler dönemi (7-11

yaş), soyut işlemler dönemi (11-18 yaş) olarak ayırmaktadır. Piaget'e göre, bilişssel gelişim bu dört ardışık devre ile kuramlaşır.

Duyusal motor döneminde çocuklar, kendilerini dış dünyadan ayırt etmeye başlarlar. Başkalarının davranışlarını taklit eder, deneme yanılma ile problem çözmeye başlarlar. Bu dönemde hayali oyunlar yaratmaya başlayan çocuklar, basit hareketleri birleştirerek yeni hareketler üretirler. İşlem öncesi olarak tanımlanan bir sonraki dönem ise sembolik ve sezgisel olarak ikiye ayrılmaktadır. Sembolik dönemde çocuklar, olaylara hep kendi açılarından bakarlar. Mantık yürütmede tümevarım ve tümden gelim yöntemlerini kullanamazlar. Canlı ve cansız varlıkları ayırt edebilmeye sezgisel dönemde başlarlar. Olaylara başkasının açısından bakmaya başlayan çocuklar, bu dönem grup etkinliklerine katılırlar. Bir diğer dönem olan somut işlemler döneminde varlıkları yapılarına göre; büyük, küçük, yumuşak, sert diye ayırt edebilirler. Soyut işlemler döneminde ise tümevarım ve tümdengelim yöntemlerini kullanabilirler. Fikir, değer, inanç, sosyal ve politik yaşamla ilgili fikirler geliştirebilirler (Kul, 2014: 6-8).

Piaget'in, çocukların bilişsel gelişim dönemlerine göre geliştirdiği bu kuramlar, çocukların zihinsel yeteneklerine ilişkin anlayışımıza önemli katkılar sağlamaktadır (Kul, 2014: 7). Çocukların gelişim aşamaları detaylı olarak incelendiğinde her yaş grubunun algı seviyelerinin farklılık gösterdiği görülmektedir. Piaget'in bu çalışması, etkileşimli e-kitapları oluştururken ilgili yaş grubuna göre tasarım çözümlemesi yapılması gerektiğinin örneğidir. Bu bağlamda Piaget'in kuramları, çocuk kitapları yaş grubuna göre anlatım ve tasarım dili çözümlemede yol gösterici olması bakımından önem taşımaktadır.

2.6.1. Etkileşimli E-Kitaplarda Okul Öncesi Çocuklara Yönelik Hikaye Anlatımı

Çocuklarla iletişim kurarken dikkat edilmesi gereken en önemli konulardan biri yaş grubuna göre iletişim şeklidir. Psikolog ve pedegoglar, 7 yaşına kadar olan okul öncesi dönemi çok hızlı bir gelişme evresi olarak tanımlamaktadırlar (Can, 2008: 18) Okul öncesi erken okuryazarlık olarak tanımlanan bu dönem, çocukların yaşamları için gerekli becerili kazandığı, sosyal deneyimler edindiği, bilişsel gelişmeler kazandığı önemli bir evredir. Okul öncesi dönemde çocuklara sağlanan farklı uyarıcılar,

gelişimlerinde olumlu etkiler yaratmaktadır. Bu uyarıcıların en önemlilerinden biri de çocuk kitaplarıdır (Pekdoğan, 2017: 316).

Teknolojik yeniliklerin, batı toplumlarındaki küçük çocukların yaşamlarında büyük oranda var olduğu gözlemlenmiştir. Amerika Birleşik Devletleri'ndeki temsili bir araştırmaya göre (Common Sense Media, 2013), 8 yaşına kadar olan çocuklar ekran medyasında günde yaklaşık iki saat geçirmektedir. Amerika'da 2013 yılında yapılan bir araştırmaya göre; 8 yaş ve altındaki çocukların %75'i mobil cihazlara erişebilmektedir (Common Sense Media, 2013). Aynı araştırmada ebeveynlerin %58'nin de çocuklar için uygulamalar indirdiği gözlemlenmiştir. Benzer şekilde 2014 yılında yapılan çevrimiçi bir ankette 7 yaşına kadar Hollandalı çocukların %70'i sıklıkla tablet kullandığı tespit edilmiştir (Iene Miene Media, 2014). Araştırmalar, 8 yaşına kadar ki süreçte çocukların tablet cihazları sıklıkla kullandığını göstermektedir.

Piaget bilişsel gelişim dönemlerinden işlem öncesi dönemi, 2-4 yaş aralığını kapsayan "sembolik" ve 4-7 yaş aralığını kapsayan "sezgisel" olmak üzere iki döneme ayırır. Çocuklar sembolik dönemde kendilerine özgü semboller ve kavramlar geliştirirler. Karmaşık kavramları ve ilişkileri anlayamazlar (Senemoğlu, 2009: 41). Nesnel durumu dikkate almaksızın hayallere başvururlar. Mantık kurallarına uygun düşünme yerine sezgilerine dayalı akıl yürütüp, problemlerini sezgileriyle çözmeye çalışırlar. 4-7 yaş aralığı olan sezgisel dönemde çocuklar, yaratıcı düşüncelerini geliştirecek yetilere sahiptir. Neden, ne zaman, nasıl, niçin gibi sorulara yanıt ararlar. Bu dönem çocuk kitaplarında soyut ve somut anlatımlar kullanılabilir. Soyut illüstrasyonlar, çocuğun düş gücünün gelişmesine yardım edebilir.

Ayrıntılı illüstratif anlatımın bulunduğu 4-7 yaş grubuna yönelik kitaplar; masallar, fabllar, modern hayali ve gerçekçi öyküleri konu almaktadır (Ersan, 2014: 20). Böylelikle çocuğun kendini, toplumunu ve kültürünü keşfetmesine olanak sağlanmaktadır. Günümüz etkileşimli e-kitapları, bu öğrenme sürecini çocukların görerek, duyarak, etkileşime geçerek tamamlamasına olanak sağlar. Etkileşimli öğeler, çocuğun hikayeyi anlamasına ve kalıcı bilgi edinmesine yardımcı olur. Baskı kitaplarda olduğu gibi okul öncesi dönem için hazırlanmış etkileşimli e-kitaplarda da ayrıntılı

illüstratif anlatım çocuğun hikayeyi anlaması için gerekli en önemli unsurdur. Henüz okuma bilmeyen çocuk illüstrasyon ile hikayeyi öğrenir. Etkileşimli e-kitapların çoklu ortam özelliklerinden ses, hikayeye ve kahramanların duygularına eşlik eder. Ayrıca kitapta yer alan metinlerin seslendirilmesine olanak sağlar. Yazı ve sesin birlikte eş zamanlı verilmesi, okumayı henüz bilmeyen çocukların kelimeleri ve harfleri tanımasına, fonolojik gelişimine yardımcı olur. Yapılan araştırmalar da bu görüşü destekler niteliktedir. Pav Chera and Clare Wood (2003: 35-40), "metni duymaya yönelik pek çok seçenek sunan eğitimsel elektronik kitapların okumaya yeni başlayanların fonolojik bilinçlerini geliştirdiğini" ifade etmişlerdir (Chera & Wood, 2003; akt. Gökçearslan, 2009: 141). Bir başka araştırmada e-kitapların okula yeni başlayan çocukların kelime tanıma yeteneklerini geliştirdiği belirtilmiştir (Miller, Blackstock, & Miller, 1994). Bu bağlamda etkileşimli e-kitapların ses özelliği sayesinde çocuklar daha önce hiç duymadıkları bir kelimeye aşinalık kazanabilir, kelime dağarcığını genişletebilir.

Etkileşimli e-kitaptaki etkileşim özellikleri, çocuğun sadece okuryazarlık gelişimini değil aynı zamanda iletişim becerilerini de artırmasını sağlamaktadır (Rose, 2011: 177). 4-7 yaş grubuna yönelik etkileşimli e-kitaplarda, ebeveynle birlikte paylaşılan bir okuma gerçekleştirilir. Bu yaş grubundaki okuma bilmeyen çocuk, ebeveynin kitaptan okuduğu metinleri, ayrıntılı illüstrasyonlardan takip eder. Etkileşimli e-kitaplarda sunulan ses özelliği ise kitaptaki metinlerin seslendirilmesine olanak sağlar. Böylelikle ebeveynin buradaki rolünü de üstlenerek, çocuğun öğrenme sürecini bireysel yürütmesine olanak tanır. Ancak bu öğrenim sürecini çocuğun kavrayabilmesi için, ebeveynin gözetiminde ilerlemesi önem taşımaktadır (Chiong, Ree & Takeuchi, 2012).

Takacs'ın daha önceki başlıklarda da değinilen 2015 yılındaki doktora araştırmasında, okul öncesi dönem 4-6 yaş grubu çocukların baskı kitaplar ve etkileşimli kitapları okurken göz hareketlerini takip eden bir deney yapılmıştır. Araştırmada 39 katılımcı, üç kez hem statik bir baskı kitap hem de hareketli bir etkileşimli e-kitap okuma süreci tamamlamıştır. Araştırma sonucunda çocukların çoğunluğunun özellikle statik illüstrasyonlara göre hareketli illüstrasyonlara daha fazla odaklandığı gözlemlenmiştir. Hikaye metniyle yakından eşleşen hareketli

illüstrasyonlar, çocukların dikkatini statik illüstrasyonlara kıyasla belirli detaylara yönlendirme potansiyeline sahip olduğu ve böylece çift kodlamayı (Paivio, 2007) teşvik ettiği ileri sürülmüştür (Takacs, 2015: 158). Bir diğer yandan araştırmalar, teknolojiyle geliştirilmiş etkileşimli e-kitapların öğrenmeyi engelleyebilecek çoklu ortam özellikleri içerebileceği de vurgulamıştır. Çoklu ortam özellikleri kitaptaki hikaye metniyle doğrudan ilgili olmadıklarında, çocuklar henüz bir bilgiyi hafızasına işlemeyemeden, diğerine geçmek zorunda kalır ve bu durum bilişsel aşırı yüklenme sebep olabilir (Sweller, 2005). Ayrıca küçük çocuklar için yapılan bazı araştırmalarda, animasyon ağırlıklı etkileşimli e-kitaplardaki hikayeyi izlemek, baskı kitaplardaki resimlere bakarken eş zamanlı olarak sözlü bir metni dinlemekten daha az etkili olabileceği belirtilmiştir. Çocukların, animasyonlu illüstrasyonların görsel yönlerine büyük önem verebileceği ve böylece dil özelliklerini göz ardı edeceği varsayımları yapılmıştır (Hayes, Chemelski ve Birnbaum, 1981). Bu bağlamda okul öncesi 4-7 yaş grubu etkileşimli e-kitaplarda, çocuğun illüstrasyon hareketlerini sadece izleyerek katılımcı olmadığı, çocuğun uyarısı ile birlikte etkileşim sağlandığı anlatımlar oluşturmak daha etkili bir öğrenme süreci geliştirmesi açısından önem taşıdığı düşünülmektedir.

Yukarıdaki açıklamalarda da belirtildiği gibi 4-7 yaş grubu etkileşimli e-kitapların, çocuğun gelişimine katkı sağlayabilmesi için hem biçimsel hem de içerik anlamında birtakım özelliklere sahip olması gerekmektedir. Çocuğun okurken hem eğlenip hem de öğreneceği, etkili bir öğrenim süreci sunan bir etkileşimli e-kitap oluşturmak için tasarımsal çözümlemede doğru bir anlatım gerekmektedir. Disiplinlerarası çalışma gerektirecek bu alanda grafik tasarımcı ve illüstratörler etkin olarak yer almakta, çocuğa bilgi aktarılırken doğru iletişim sürecinin tasarlanmasını sağlamaktadırlar.

2.7. Çocuklara Yönelik Etkileşimli E-Kitap Örnekleri

Araştırmanın bu bölümünde 4-7 yaş aralığında çocukların kullanabileceği, güncel etkileşimli e-kitaplar incelenecektir. App Store ve Google Play Store'da çocuklara yönelik etkileşimli e-kitaplar 3 ayrı grupta okuyucuya sunulmuştur: 5 yaş ve altı, 6 ve 8 yaş aralığı, 9 yaş ve üstü. Ancak bu araştırma kapsamında yapılan

incelemelerde çocuk kitapları için uluslararası kabul edilen belirli yaş grubu ayrımı olmadığı görülmüştür. Her bir yayınevi ya da kitap satışı yapan platform, çocuklara yönelik kitaplarda yaş grubu ayrımını birbirlerinden farklı olarak değerlendirmiştir. Bu bağlamda erken okuma dönemi olarak tanımlanan "early reading period" farklı kaynaklarda 3-8, 5-7, 4-7, 4-8 olarak ele alınmıştır. Bu araştırma kapsamında Piaget'in bilişssel gelişim teorisinde ele aldığı işlem öncesi dönemin ikinci yarısı olan 4-7 yaş aralığı sezgisel dönem üzerinden gidilecektir. İncelenecek kitapların yapısı, etkileşim özellikleri ve yaş grubuna göre iletişim yaklaşımı irdelenecektir. Sonraki bölümde 4-7 yaş grubuna yönelik etkileşimli e-kitapların tasarım öğeleri değerlendirilirken, bu kitapların tasarım çözümlemelerine de değinilecektir.

2.7.1. Clean and Bright

Chiquimedia'nın ürettiği "Clean and Bright" isimli etkileşimli e-kitap, 2016 yılında piyasaya sürülmüştür. (bk. Resim 39) Bay Clean, Bayan Bright ve oğulları Sylvester, temiz ve aydınlık bir evde yaşamaktadır. Yeni doğan küçük kardeşini kıskanan genç Sylvester, evden ormana doğru kaçar. İlk başta ormandan korkar ancak renkli orman bir süre sonra eğlenceli hale dönüşür. Genç Sylvester, ormanı keşfederken, kendini de keşfetmeye başlamıştır. Kitapta bazen zor olan büyümenin genellikle heyecan verici olduğuna dikkat çekilmiştir (Clean and Bright, https://vimeo.com/151361698).



Resim 39: "Clean and Bright" etkileşimli e-kitabın açılış sayfası
Kaynak: https://itunes.apple.com/us/app/clean-and-bright-book-and-games-for-kids/id1057551598?mt=8

3-9 yaş aralığında çocuklar için tasarlanmış olan etkileşimli e-kitap, IOS ve Android işletim sistemlerine uygun olarak üretilmiştir. Kitabın hikayesi ve illüstrasyonları Dani Torrent'e aittir. Animasyon sürecini Torrent ile David Rodriguez birlikte yürütmüşlerdir. Müzik, Torrent ile Jordi Nus tarafından hikayeye uygun olarak tasarlanmıştır. 3-9 yaş grubuna yönelik anlatım için kitap tasarımının pedagolojik sürecini Rosa Aparicio takip etmiştir. Kitap on dil seçeneği ile (İngilizce, İspanyolca, Fransızca, İtalyanca, Almanca, Portekizce, Rusça, Çince, Japonca ve Katalanca) okurlara sunulmuştur (Clean and Bright App Store Rewiev).

19 sayfadan oluşan kitabın her sayfasında etkileşimli öğeler bulunmaktadır. Etkileşimli öğelerin üzerindeki uyarılar, çocuğun bu özellikleri keşfetmesine yardımcı olmakta, dokunma, sürükleme komutları ile etkileşime girilebilmektedir. İsteğe göre ayarlar sekmesinden etkileşim öğelerinin üzerindeki uyarılar kapatılabilmektedir. Sayfadaki etkileşimli uyarılar tamamlandığında, okuyucunun hikayeye devam etmesi için bir sonraki sayfayı işaret eden ileri ikonu yeşil yanmaktadır. (bknz. Resim 40) Kitabın sade ve anlaşılır arayüz tasarımı çocukların kullanımına uygun olarak tasarlanmıştır (Amanda, 2016). Kitapta bulunan metni gizleyebilme özelliği, çocukların anlama becerisini keşfetmesine, hikayeyi görsellerle anlatmasına olanak sağlamaktadır. Ayrıca ayarlar sekmesinde kitabın sesini kapatabilme, fontunu isteğe göre değiştirebilme olanağı sunulmaktadır. Kitabın sonunda yer alan dört mini oyun (hafıza, hikaye-bulmaca, duyguları keşfet, sayfayı tahmin et), çocuğun hikayeyi derinlemesine kavrayabilmesine yardımcı olmaktadır. (bk. Resim 41)



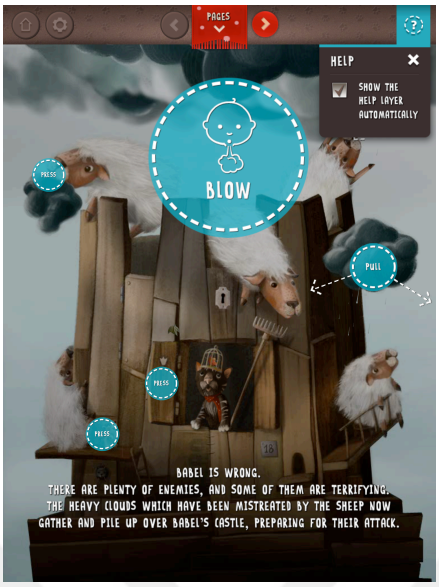
Resim 40: "Clean and Bright" etkileşimli e-kitap sayfa tasarımı
Kaynak: https://chiquimedia.org/en/apps/cleanbright (sol)

Resim 41: "Clean and Bright" etkileşimli e-kitap oyun sayfası
Kaynak: https://chiquimedia.org/en/apps/cleanbright (sağ)

Kitapta eksik olan en önemli konu ise sesli hikaye anlatımıdır. Özellikle okumayı bilmeyen çocuklar için önemli bir unsur olan sesli anlatım yerine, kitapta hikayenin duygusuna eşlik eden bir fon müziği kullanılmıştır. Ayrıca okuyucular, sayfa üzerindeki etkileşimli öğeleri keşfetmeden bir sonraki sayfaya geçebilmektedirler. Bu özellik çocuğun hikayedeki etkileşim öğelerini keşfetmeden, ilgili sayfayı henüz analiz etmeden bir sonraki sayfaya geçebilmesine olanak sağlamaktadır. Bu durum çocuğun hikayeyi kavramasını olumsuz yönde etkileyebilmektedir.

2.7.2. Babel - The Cat Who Would Be King

2012 yılında Epic Agency tarafından üretilen "Babel - The Cat Who Would Be King" isimli etkileşimli e-kitap, 2-8 yaş arası çocuklara hitap etmektedir. Huysuz ve yaşlı kedi Babel, sıkıcı hayatından pek memnun değildir. Bir gün tırmandığı ağaçtan düşer ve yerde gördüğü kafesi kraliyet tacı sanar. Bunun üzerine kendini kral ilan eden Babel'in keyifli macerası başlar. IOS ve Android işletim sistemlerine uygun olarak üretilen etkileşimli e-kitap, 4 dil seçeneği ile (İngilizce, Hollandaca, Fransızca, İspanyolca) hem okunabilmekte hem de dinlenebilmektedir. 20 sayfadan oluşan kitapta dokunma, çekme, itme gibi komutlarla etkileşim sağlanabilmesinin yanı sıra, jiroskop özelliği sayesinde tablet cihazı sallayarak da kitap ile etkileşim kurulabilmektedir. Ayrıca bazı sayfalarda tablet cihazın mikron kısmına üfleyerek sayfa içindeki öğelerle de etkileşime geçilebilmektedir. (bk. Resim 42) Uygulamanın giriş sayfasında "kendim okurum" ve "bana oku" seçenekleri ile isteğe göre sayfadaki yazıların seslendirilmesi sağlanabilmektedir. (bk. Resim 43) Giriş sayfasında yer alan ayarlar sekmesinden arka plan müziği ve sayfa üzerindeki etkileşim öğelerini gösteren klavuzlar açılıp kapatılabilmektedir. Sayfanın üzerinde bulunan "pages" (sayfalar) ikonuna tıklayarak sayfalar arası geçiş yapılabilmektedir (Babel - The Cat Who Would Be King App Store Rewiev).





Resim 42: "Babel - The Cat Who Would Be King etkileşimli e-kitap sayfa tasarımı
Kaynak: https://appsliced.co/app?n=babel-king-epic-animated-storybook (sol)
Resim 43: "Babel - The Cat Who Would Be King" etkileşimli e-kitabın açılış sayfası
Kaynak: https://appsliced.co/app?n=babel-king-epic-animated-storybook (sağ)

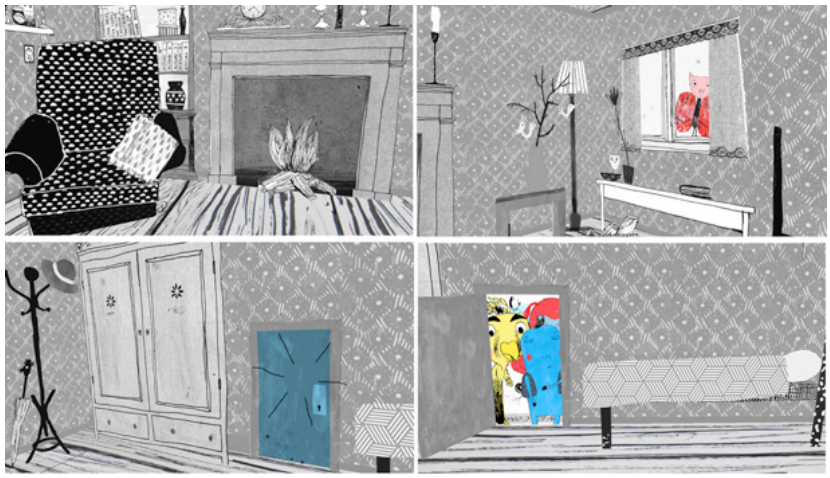
Bu özelliklerinin yanı sıra, kitaptaki bazı sayfalarda hikaye ile bağlantısı olmayan etkileşim öğeleri bulunmaktadır. Böylece hikayeyi derinlemesine öğrenmeye yardımcı olabilecek etkileşim özellikleri, hikayenin algılanmasını zorlaştırmaya başlamaktadır. Ayrıca daha önceki başlıklarda değinildiği gibi yazı ve sesin eş zamanlı olarak okuyucuya sunulması, okumayı henüz bilmeyen çocukların kelimeleri ve harfleri tanımasına, fonolojik gelişimine yardımcı olmaktadır. Seslendirme ile birlikte ilgili metinlerin aydınlatılması, büyütülmesi çocuğun seslendirilen kelimeye dikkat çekmesini sağlamaktadır. Bu bağlamda kitabın seslendirme ve metin paylaşımındaki vurgusu yetersiz kalmaktadır. Sayfa üzerindeki bir sonraki sayfaya geçişi işaret eden ikon, henüz sayfa üzerinde hiçbir etkileşime girilmemiş olmasına rağmen kırmızı yanar durumdadır. Sayfadaki hikaye anlatımı bittikten ve etkileşim öğeleri keşfedildikten sonra yanması, doğru bir yönlendirme için önem taşımaktadır.

2.7.3. Wuwu & Co

4 yaş ve üzeri çocuklar için, Step in Books tarafından 2015 yılında üretilen, "Wuwu & Co" isimli etkileşimli e-kitap, Bologna Ragazzi Dijital ödülünü, en iyi İskandinav Çocuk Oyunu ödülünü kazanmış ve Uluslararası Mobil Oyunlar Ödülü'ne

aday gösterilmiştir. Kitabın hikayesi Merete Helle tarafından, etkileşim tasarımı Tim Garbos tarafından, illüstrasyonları ise Kamila Slocinska tarafından resimlenmiştir. IOS ve Android işletim sistemlerine uygun olarak tasarlanan etkileşimli e-kitapta, 5 farklı dil seçeneği (İngilizce, Danca, Fransızca, Almanca, İspanyolca) okurlara sunulmuştur (Wuwu&Co App Store Rewiev).

Hikayede sevimli, sarı gagalı bir karakter, büyülü bir ormanda yaşayan dört arkadaşı ile birlikte alışılmadık derecede soğuk bir kış geçirmekte ve beş arkadaş okuyucudan bu süreci geçirmek için yardım istemektedir. Okuyucular, ormanda bulunan kırmızı bir evin içinde karakterlerle karşılaşırlar. Cihaz, düz bir zeminin üzerine konulduğunda metinden oluşan bir sayfa görüntülenirken, cihaz ele alındığında ise üç boyutlu olarak 360 derece içinde bulunan ortam görüntülenebilmektedir. Üç boyutlu alanlarda objeler toplamak, karakterlerle iletişime geçmek olasıdır. Ayrıca cihaza dokunarak, sallayarak, kamerasını kullanarak, mikrofona konuşularak kitaptaki öğelerle etkileşime girilebilmektedir. Mekanlar siyah beyaz renklendirme ile çözümlenirken, karakterler canlı renklerle tanımlanmıştır. Böylelikle kitabın ana karakterlerine vurgu yapılmıştır. (bk. Resim 44).



Resim 44: "Wuwu & Co" etkileşimli e-kitapta 360 derece görüntülenebilen ortam görüntüleri
Kaynak: https://barnboken.net/index.php/clr/article/view/290/901

Kitabın bahsedilen özelliklerinin yanı sıra, hedef yaş grubu dikkate alındığında özellikle düz zemindeyken oluşan metinli sayfa tasarımlarının doğru bir anlatımla oluşturulmadığı gözlemlenmektedir. Düz uzun metinlerin yer aldığı bu sayfalarda,

illüstratif anlatım yetersiz kalmaktadır. Seslendirme ve yazının eş zamanlı uyaranla verilmemesi özellikle okumayı bilmeyen çocuk için ilgili metinlerin bir anlam taşımamasına neden olmaktadır. (bk. Resim 45)

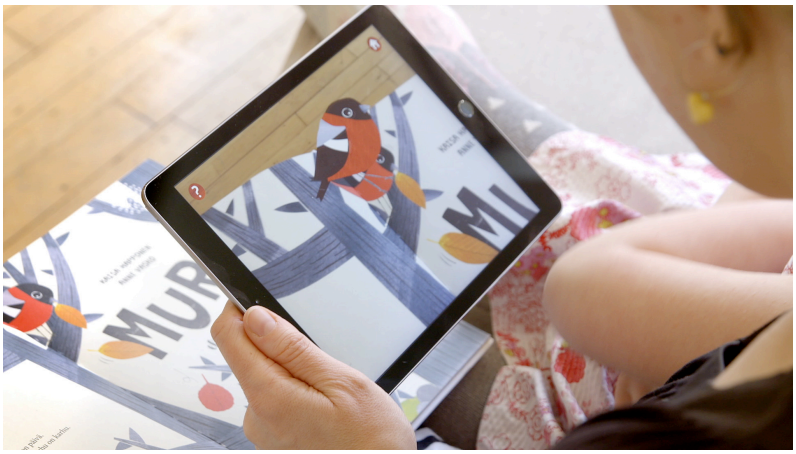


Resim 45: "Wuwu & Co" etkileşimli e-kitap düz zeminde sayfa tasarımları
Kaynak: https://barnboken.net/index.php/clr/article/view/290/901

2.7.4. Mur

2017 yılında Step in Books tarafından üretilen "Mur" isimli etkileşimli e-kitap, 4-8 yaş aralığında çocuklar için tasarlanmıştır. Kitapta Fin ormanında yaşayan, kış uykusunu reddeden bir ayının hikayesi anlatılmaktadır. IOS ve Android işletim sistemine uygun olarak tasarlanan kitap, 2017 yılında Bologna Ragazzi VR/AR ödülünü kazanmıştır. Kitabın hikayesini Kaisa Happonen, uygulamasını Step in Books'daki Wuwu & Co ekibi, müzik ve sesi Jesper Ankarfeldt, illüstrasyonları ise Anne Vasko üretmiştir (Mur, App Store Rewiev).

"Mur" isimli etkileşimli e-kitap, artırılmış gerçeklik üzerine kurulmuştur. Cihazın kamerası, uygulamanın baskı kitap versiyonuna veya mağazadan indirilebilen pdf çıktısının üzerine tutulduğunda, tablette görüntülenen baskı kitabın üzerinde çeşitli ortamlar ve karakterler belirmekte ve bu karakterler hareket ederek kullanıcı ile etkileşime geçmektedir. Cihazın ekranında oluşan görüntülere dokunma sürükleme gibi komutlarla etkileşime girilebilmekte, hikayedeki mekanlar 360 derece görüntülenebilmektedir. (bk. Resim 46).



Resim 46: "Mur" etkileşimli e-kitap artırılmış gerçeklik görüntüsü
Kaynak: https://www.zhdk.ch/veranstaltung/37635

Veri ve görüntülerin gerçek dünya görüntülerine eklenebildiği ve böylelikle gerçek ve sanal öğelerin birlikte algılanmasını sağlayan ortam "artırılmış gerçeklikle" kitap kavramı, yepyeni bir boyuta taşınmıştır (Tunçalp, 2017). Özellikle geleneksel ve dijital kitabı birbirine bağlayan "Mur" gibi kitaplar, okuma deneyimi zenginleştiren, çocuğu öğrenirken hem eğlenmesine hem de hikayenin içine derinlemesine girebilmesine izin veren güçlü bir anlatım ortamı yaratılmıştır. Araştırma kapsamında ele alınan kitapların hepsi günümüz teknolojilerini içinde barındıran özelliklerle oluşturulmakta ve bu özellikler çocuklara eğlenceli ve derinlemesine öğrenmeyi kolaylaştıran anlatımlar sağlamaktadır.

Günümüzde güncel olarak var olan 4-7 yaş grubuna yönelik etkileşimli e-kitaplar, yukarıdaki örneklerde de görüldüğü gibi farklı tasarım çözümlemeleri ve etkileşim özellikleri ile tasarlanmıştır. Örneklerde de görüldüğü gibi 360 derece görüntüleme, artırılmış gerçeklik gibi farklı etkileşim özelliklerine sahip etkileşimli e-kitabın tasarım öğelerinin değerlendirilmesi birbirlerine göre farklılık göstermektedir. Bu sebeple araştırma kapsamında Mur isimli etkileşimli e-kitapta olduğu gibi baskı kitaba ihtiyaç duyulmadan, dijital ortamın olanakları ile tablet cihazlarda okunabilen etkileşimli e-kitapların tasarım öğelerinin nasıl değerlendirilmesi gerektiği araştırılacaktır.

3. BÖLÜM
ÇOCUKLARA YÖNELİK ETKİLEŞİMLİ E-KİTAPLARIN TASARIM ÖĞELERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

3. BÖLÜM
ÇOCUKLARA YÖNELİK ETKİLEŞİMLİ E-KİTAPLARDA TASARIM ÖĞELERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

3.1. Çocuklara Yönelik Etkileşimli E-Kitap Tasarımı ve İllüstratörün Rolü

Yaratıcı endüstriler başlığı altında yer alan ve böylece kültürel miras aktarımında önemli bir rol oynayan etkileşimli e-kitabın ne olduğu, günümüzde nasıl eğitim öğretim aracına dönüştüğü önceki bölümlerde detaylı olarak ele alınmıştır. Etkileşimli e-kitapların günümüzde etkin bir eğitim öğretim materyaline dönüşmesi ile birlikte, disiplinlerarası çalışma gerektiren bu tasarım sürecinin nasıl yürütülmesi gerektiği, illüstratörün bu süreçteki görevlerinin neler olduğunun açıklığa kavuşturulması, ilgili yaş grubuna yönelik etkin bir uygulama oluşturabilmek adına önem taşımaktadır (Doty, 2015: 10).

Teknolojik yenilikleri içinde barındıran, her geçen gün teknolojik ilerlemelerle birlikte farklı iletişim olanakları sağlayan etkileşimli e-kitap uygulama alanı, disiplinlerarası bir çalışma ortamı gerektirmektedir. İnsan bilgisayar etkileşimi olarak tanımlanan etkileşimli e-kitapların üretim süreci; psikoloji, pedegoji, bilişsel bilimler, antropoloji, sosyoloji, dil bilim, eğitim bilimleri, bilgisayar bilimleri, enformatik, ergonomi, organizasyonel bilimler ve tasarım gibi birçok disiplin ile ilişkilidir (Çağıltay, 2018: 17). Dijital ortamın sunduğu çoklu ortam özellikleri, etkileşimli e-kitabın üretim sürecini geleneksel baskı kitabın üretim sürecinden çok farklı bir boyuta taşıyarak, kitabın hazırlık ve tasarım aşamasında illüstratöre yeni görevler yüklemektedir (Bozkurt ve Bozkaya, 2013: 11). Bu durum disiplinlerarası çalışma ile etkileşimli e-kitap üretiminde yeni görevler edinen illüstratörlerin, hibrit (melez) birer tasarımcıya dönüşmesini gerekli kılmaktadır (Amit, 2010).

Günümüzde meslek gruplarının farklılaşması, farklı disiplinlerle içi içe girmesi mesleklerin yeniden tanımlanmasına sebep olmanın yanı sıra, hibrit çalışma ortamlarının da doğmasına olanak sağlamıştır. San Diego'daki California Üniversitesi'nde uygulamalı dijital sanat ve dijital kültür üzerine kuramsal dersler veren

sanatçı, tasarımcı, programcı, yazar ve eğitmen Lev Manovich'e göre, 1990'ların ikinci yarısında dijital yeniliklerle birlikte hareketli görüntü kültürü temel bir dönüşümden geçmiş ve farklı disiplinler ile ortak çalışma alanlarını birleştirip, hibrit adı verilen melez çalışma alanları oluşturmuştur (Manovich, 1997). Bu bağlamda teknoloji, tasarım alanında yeni bir birliği güçlendirirken, evrenselliği de yeniden tanımlamıştır. Manovich'in "Import/Export" adlı yazısında belirttiği gibi, günümüzde farklı mesleklerde tecrit olmuş teknikler, sanatsal ifade biçimleri, yazılım uygulamaları, farklı dijital yorumlar meslekler aracılığıyla "ithal" ve "ihraç" edilerek ortak kullanıma açık bir "metamecra" oluşturmaktadır (Manovich, 2008). Teknolojinin sağladığı olanaklarla birlikte evrensellik, geçmişin kısıtlayıcı yapısından uzaklaşarak, Manovich'in de belirttiği gibi hibrit yapısı ile kendinden önce gelen herşeyden farklı yeni bir dil oluşturmaktadır. Bu yeni evrensel dil, disiplin ve bireyler arasındaki sınırları aşmaktadır. Bu bağlamda günümüz tasarımcıları farklı araçlar ve farklı disiplinler ile bir araya gelmekte, bu yeni ortaklıklar tasarımın paradigmasını değiştirmektedir (Armstrong, 2009: 12-13).

Ellen ve Julia Lupton da "All Together Now" isimli yazılarında, bu görüşü destekler nitelikte açıklamalarda bulunmuşlardır. Teknoloji ile evrilmiş bir iletişim çerçevesinde kaynaşmış olan görsel dilin, daha önce görülmemiş bir şekilde tasarımcılar tarafından denenmekte olduğunu belirtmişlerdir (Lupton & Lupton, 2007: 29). Bu noktada günümüz illüstratörleri de disiplinlerarası çalışma gerektiren etkileşimli e-kitap tasarım sürecinde de bahsedilen hibrit tasarım ortamlarında yer almaktadır (Kucirkova, 2017: 13). Etkileşimli e-kitapların üretimi; yazar, illüstratör, arayüz tasarımcısı, yazılımcı, uygulama geliştirici, seslendirme sanatçısı, ses tasarımcısı gibi farklı alanlarda profesyonellerle ortak bir çalışma ile gerçekleştirilmektedir (Kucirkova, 2017: 2). Aynı zamanda disiplinlerarası bu çalışma sürecinde alınacak uygulama çözümlemelerinin hedef yaş grubuna uygunluğu, pedegoji alanında uzman görüşü alınarak yürütülmektedir.

Disiplinlerarası çalışma gerektiren etkileşimli e-kitabın tasarım sürecinde grafik tasarım disiplininde eğitim almış bir illüstratör, baskı kitap üretim sürecindeki gibi sadece kitabın sayfa tasarımı ve illüstrasyon üretim sürecinde kalmayıp, kitabın

ergonomik, enformatik, organizasyonel, bilgisayar bilimlerine de katılmakta ve hibrit bir tasarımcıya dönüşmektedir. Günümüzde etkileşimli e-kitap tasarımında farklı disiplinlerden profesyonellere ihtiyaç duyulsa da farklı uzmanlıkların ortak bir tasarım çözümlemesinde kurgulanma ve yürütülme görevi illüstrastöre/tasarımcıya düşmektedir. İllüstratör, güncel teknolojik yeniliklerin etkileşimli e-kitaplara sağladığı ergonomik özellikleri takip edip, kitabın yaratıcı, yenilikçi fonksiyonel çözümlemelerle oluşturulmasında yazılımcı ve uygulama geliştiricisi ile birlikte çalışmakta, kitabın sonuca ulaştırılmasında farklı disiplinleri bir bütünlük içerisinde ilgili hedef kitleye uygun kurgulamaktadır (Amit, 2010). Bu noktada günümüz etkileşimli e-kitap üretiminde yer alan illüstratörler, etkileşim tasarımına şekil vermekte, yenilikçi çözümlemeler üretmekte, ilgili hedef kitlenin kolay kullanım sağlayabilmesi için uygun grafik bir dil yaratmaktadır. Böylece bu alanda çalışan illüstratörler iki boyutlu düzlemde fikri sadece görsel düzenlemelerle tasarlayan kişi değil, aynı zamanda işitsel, dokunsal gibi farklı duyulara hitap eden tasarım öğelerinin görsel iletişimini oluşturan kişi haline gelmiştir (Erdoğan Aydın, 2015: 168).

Georgia Teknoloji Enstitüsü'nde Edebiyat, Medya ve İletişim Fakültesi'nde profesör olan Janet Murray da bu görüşü destekler nitelikte açıklama yaparak; dijital ortamı şekillendiren tasarımcıların fiziksel ve dijital platformlar arasında bağlantılar kurduğunu, yazılım (kodlama) kısmında yer almayacak olan tasarımcının bile bilgisayar biliminin nesnelerinin ve süreçlerinin nasıl tanımlandığını anlamasının, sağlam tasarım kararları almak için çok önemli olduğunu vurgulamıştır (2012: 52; Sargeant, 2015: 76). Medya teorisyeni Henry Jenkins de dijital anlatı tasarımcılarının "sadece hikaye anlatmadığını; hikayedeki dünyaları tasarlarladığını ve mekanları şekillendirdiklerini" belirtmiştir (Jenkins, 2004: 121). Bu bağlamda etkileşimli e-kitap tasarımında yer alan illüstratörlerin hem bugün hem de gelecekte okuyucuların zihinlerini şekillendirmede etkin rol oynayacakları söylenebilir (Doty, 2015: 12).

Etkileşimli e-kitap aracılığıyla çocuklara bir transmedya anlatısı[1] oluşturulmasında rol alan illüstratörler, çocuklara yönelik etkileşimli e-kitapların hazırlık, tasarım ve üretim aşamalarında, çoklu ortam özelliklerini göz önünde bulundurarak birbirleriyle bağlantılı ve tutarlı bir biçimde eserler üretilmesini

sağlamaktadırlar (Doty, 2015: 28). Bunun için kitabın disiplinlerarası tasarım ve üretim sürecinin doğru bir planlama ile tamamlanması önem taşımaktadır. Bu süreçte illüstratörler, etkileşimli e-kitap tasarımının tüm süreçlerini yöneterek, farklı disiplinlerin kitaptaki tasarım öğeleriyle nasıl değerlendirilmesi gerektiğini planlayacaklar ve bu bağlamda bir nevi sürecin sanat yönetmeni (art director) görevini üstleneceklerdir.

Okul öncesi çocuklara yönelik etkileşimli e-kitabın tasarım süreci, farklı yaş gruplarına yönelik etkileşimli e-kitap tasarım süreçleri ile aynı ilerlemekte, ancak ilgili yaş grubuna göre uygulanacak tasarım öğelerinin değerlendirilmesi değişiklik göstermektedir. Bozkurt ve Bozkaya'ya göre etkileşimli e-kitabın üretim süreci toplam beş adımdan oluşan; planlama, analiz, uygulama, koruma ve yayınlama süreçlerini kapsamaktadır (Bozkurt ve Bozkaya, 2013: 11). Planlama süreci; etkileşimli e-kitap üretim yapısının ve çalışma ekibinin belirlendiği ön hazırlık aşamasıdır. Planlama aşamasından sonra gelen analiz süreci ise etkileşimli e-kitabın hangi hedef kitle için üretileceği, kitapta kullanılması gereken dilin özellikleri ve kitabın kuramsal çerçevesi ile ilgilidir. Etkileşimli e-kitap aracılığıyla sağlanan öğrenme deneyimlerinin etkili ve verimli olması için etkileşimli e-kitabın doğru öğretim kuram ve yaklaşımlarıyla çözümlenmesi önemlidir. Bir sonraki adım uygulama süreci ise platform seçimini ve buna bağlı olarak arayüz ve etkileşim tasarımı adımlarını içermektedir. Bu süreçte ilgili yaş grubunun bilişsel algı düzeyine göre tasarım öğelerinin değerlendirilmesi, görsel tasarım ilkelerine ve kullanılabilirliğine dikkat edilerek çözümlenmesi gerekli görülmektedir. Ayrıca etkileşimli e-kitabın çocuğun algılayabileceği, kendi başına kullanabileceği etkili navigasyon ve arama özelliklerine sahip arayüz tasarımı ile çözümlenmesi dikkat edilmesi gereken diğer unsurlardır. Uygulama sürecinde pasif, sınırlı, üst düzey ve gerçek zamanlı; dört düzey olarak tanımlanan etkileşimli öğrenme tasarımının hangi iletişim düzeyinde tasarlananacağı planlanmaktadır. Belirlenen düzey çerçevesinde içerik ve arayüz etkileşimi sağlanarak etkili, verimli ve çekici bir öğrenme

[1] Transmedya anlatısı (transmedia storytellig), temel olarak bir hikayenin farklı medyalar üzerinden bütüne özel katkılar yapacak şekilde aktarılması olarak açıklanır (Jewkins, 2007).

deneyimi oluşturulmaktadır. Bir sonraki koruma aşamasında; etkileşimli e-kitabın içeriğine yönelik hakların ve tasarlanan yapısının hangi şekilde korunacağı saptanır. Son aşama olarak belirtilen yayınlanma sürecinde ise kitabın hangi amaçla yayınlanacağı; açık kaynak olarak mı yoksa ticari amaçla mı yayınlanacağı belirlenir (Bozkurt ve Bozkaya, 2013: 11-17).

Yukarıda da belirtildiği gibi etkileşimli e-kitap hazırlık, tasarım ve üretim süreçleri boyunca illüstratörler; yaratıcı ve yenilikçi çözümlemeleri ile farklı disiplinlerin bir arada yönetiminde rol oynayan, ilgili yaş grubuna göre işlevsel ve estetik olarak doğru bir iletişim dili kuran etkileşimli e-kitap oluşturulmasını sağlamaktadırlar. Ancak bu üretim sürecinde illüstratörlerin ilgili yaş grubuna uygun etkin bir kitap çözümlemesi için, kitapta yer alan tasarım öğelerinin doğru değerlendirilmesi ve görsel tasarım ilkeleri göz önünde bulundurularak uygulanması önemli bir gereklilik olarak görülmektedir.

3.2. Çocuklara Yönelik Etkileşimli E-Kitapların Tasarım Öğelerinin Değerlendirilmesi

Kitap üretiminin başat nedeni; taşıdığı bilgiyi ve fikri yayması, etkin bir öğrenim süreci yaratmasıdır. Etkin bir öğrenim süreci de ancak sağlıklı bir iletişim sonucunda gerçekleşebilmektedir (Erdoğan Aydın, 2015: 164). Kitap ile sağlıklı bir iletişim kurulabilmesi, iletişimin her alanında hedef kitlenin iyi tanınması ile mümkün olabilmektedir. Bu bağlamda iletişim biçiminin, aracının doğru seçilmesi ve gönderim şeklinin doğru tasarlanmasının yanında, alıcının bilgi, davranış, iletişim yeteneği ve kültürel altyapı gibi nitelikleri de dikkat edilmesi gereken hususlardır (Becer, 2006: 23-24).

Önceki başlıklarda da değinildiği gibi okul öncesi çocuklara yönelik etkileşimli e-kitap uygulamaların çocuklar için etkin bir eğitim öğretim aracına dönüşmesi için; kitabın biçim ve içeriği çocuğun bilişssel düzeyi göz önünde bulundurularak tasarlanmalıdır. Bu nedenle ilgili yaş grubundaki çocukların temel okuryazarlık becerilerini geliştirecek optimal tasarımlı ve kanıta dayalı hikaye uygulamalarının geliştirilmesi gerekli görülmektedir (Takacs, 2015: 47). Baskı kitaplarda sayfa

tasarımının etkileşimli e-kitaplarda arayüz tasarımına[2] dönüşmesi kitapta yer alacak tasarım öğelerinin yeniden değerlendirilmesini gerekli kılmıştır. Bu bağlamda etkileşimli e-kitap uygulamalarında ilgili yaş grubunun ilgisini çekebilecek bir kitap tasarlanırken, uygulamayla bütünleşik olan çoklu ortam özelliklerinin bir arada ya da ayrı ayrı etkileşim oluşturması gerekmektedir (Galman, 2014: 2). Bu sebeple illüstratörün etkileşimli e-kitap uygulamasının tasarım aşamasına geçmeden önce, ilgili yaş grubundaki çoçukların algı düzeyini iyi kavraması ve birer tasarım öğesine dönüşen çoklu ortam özelliklerinin kitap içerisinde nasıl değerlendirilmesi gerektiğini bilmesi gerekmektedir. Ancak teknolojik gelişmelerin günümüzde de devam ettiği göz önüne alındığında, etkileşimli e-kitaplara her geçen gün yeni özellikler, yeni platformlar ve yeni okuma deneyimleri eklenerek hızla değişmektedir (Takacs, 2015: 47). Bu sebeple tasarımcının, etkileşimli e-kitaplara eklenen yeni özellikler ve okuyucuya sunulacağı yeni platformlara göre tasarım sürecini yeniden değerlendirmesi gerekli görülmektedir.

Çocuklara yönelik etkileşimli e-kitabın tasarım aşamalarından uygulama sürecinde bahsedildiği gibi, kitabın hangi dijital ortamlarda yer alacağı önemlidir. Etkileşimli e-kitapta yer alacak tasarım öğelerinin değerlendirilmesi farklı yaş grubuna göre değişiklik gösterdiği gibi, yer alacağı telefon, tablet, masaüstü cihaz gibi elektronik kitap okuma araçlarına göre de farklılık göstermektedir. Fatma Gülpınar'ın "Görsel Kavramlar, İllüstrasyon ve Çocuk Kitapları" isimli yüksek lisans tezinde bahsettiği gibi; okul öncesi dönemi çocuklar için tasarlanan geleneksel baskı kitapları çocukların kitaptaki illüstrasyonları ve tipografiyi rahatlıkla görebilmesi, detayları inceleyebilmesi için genellikle 16x23 cm boyutlarında üretilmektedir (Gülpınar, 2010: 61). Geleneksel baskı kitaplarda gözetilen bu ölçü değerlendirildiğinde, özellikle okul öncesi dönem çocuklara yönelik etkileşimli e-kitapların telefon, masaüstü uygulamalarından ziyade, tablet cihazlarda kullanılmasının; hem çocuğa rahat kullanım kolaylığı sağlaması hem

[2] Arayüz (interface): farklı işlevlere ait iki donanım arasındaki bağlantı; birden fazla sistem ya da alt sistem arasında iletişim sağlama sebebi ile tasarlanmış herhangi bir uyarıcı birim; bir programın kullanıcıyla veya farklı bir program ile çalışmasını sağlayan aracı yazılım şeklinde tanımlanmaktadır (Sankur, 2008: 389). Kısacası kullanıcı arayüzü; insan ve cihaz arasında etkileşimin gerçekleştiği alandır.

de çocuğun kitabın arayüzündeki ayrıntılı seçip, rahatlıkla etkileşime girebildiği bir öğrenim süreci deneyimlemesi açısından daha doğru bir okuma aracı olduğu söylenebilir. Önceki başlıklarda değinildiği gibi günümüzde eğitim öğretim aracı olarak çocuklara yönelik tablet cihazların üretilmesi bu görüşü destekler niteliktedir. Bu bağlamda araştırma kapsamında çocuklar için tablet cihazlarda yer alan etkileşimli e-kitapların tasarım öğeleri değerlendirilecektir. Etkileşimli e-kitapta birer tasarım öğesine dönüşen; tipografi, illüstrasyon, animasyon, ses, oyun ve etkileşim başlıklarındaki çoklu ortam özelliklerinin kendi içinde ve birbirleriyle ilişkisinde nasıl değerlendirilmesi gerektiği açıklığa kavuşturulmaya çalışılacak ve bu süreçte illüstratörün dikkat etmesi gereken hususlar araştırılacaktır.

3.2.1. Tipografi

Etkileşimli e-kitaplarda kullanılan tasarım öğelerinden biri tipografidir. Belirli bilgileri ifade etmek veya diğer medyadaki bilgileri pekiştirmek için kullanılan tipografi, etkileşimli e-kitaplarda iletişim kurmanın en temel yollarından biridir (Vaughan, 2011: 5). İletilmek istenilen bilgiyi daha anlaşılır hale getiren yazı öğesi ele alınırken; karakteri, puntosu, rengi veya animasyonu ilgili içeriğe ve hedef kitleye uygun olarak değerlendirilmelidir. Bu özelliklerin yanında dikkat edilmesi gereken en önemli unsur, yazının okunaklı olmasıdır. Ayrıca kitap içerisinde farklı dil seçeneklerine yer verilerek hem kültüre ait hikayelerin farklı kültürden çocuklarla buluşarak yaratıcı endüstri oluşturulmasına, hem de yabancı dil öğrenmeye başlayan çocuğun pratik yapmasına olanak sağlanabilir.

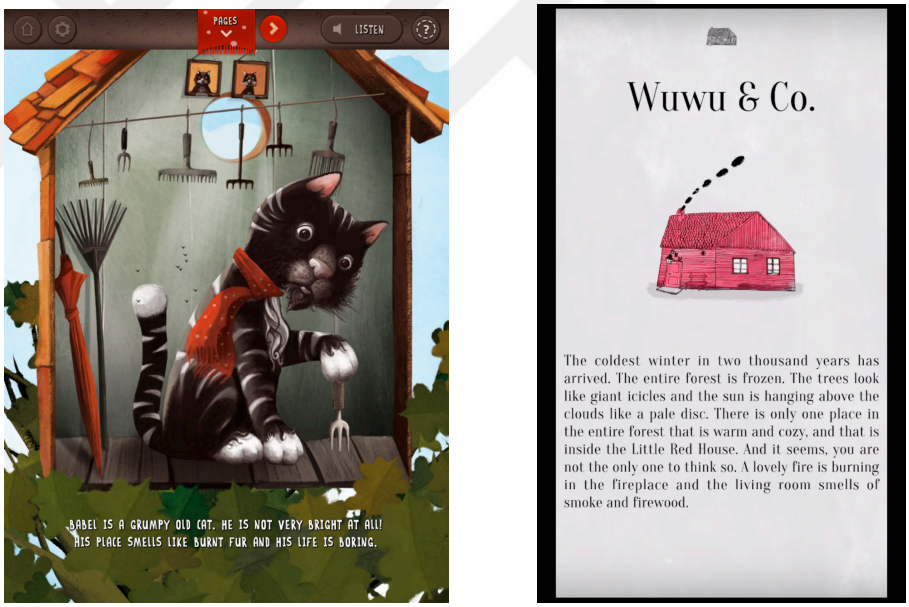
Akademisyen Linda Reynolds ve Sue Walker'a göre (2004: 87-98), erken okuma dönemi çocuk kitaplarında tipografinin illüstrasyona göre daha az önem taşımasına rağmen, yetişkinlere yönelik kitapların yanı sıra daha katı kurallarla yönetilmektedir. Öncelikle yazı karakterlerinin okunaklı olması için harf boyutu, harf, kelime ve satır arası boşluk gibi parametrelere daha fazla dikkat edilmelidir. Okul öncesi dönem çocuklara yönelik geleneksel baskı kitapların tipografik çözümlemeleri incelendiğinde 16-24 puntoluk harf büyüklüğünün ideal olarak kabul edildiği görülmektedir (Gülpınar, 2010: 63). Çocuklara ve ebeveynlere yönelik tablet cihaz

arayüz ölçüleri, resimli baskı kitapların sayfa ölçülerine göre daha küçüktür. Tablet cihazlarda yer alan etkileşimli e-kitaplarda, çocuğun harfleri seçebilmesi adına yazı karakterlerinin bu platformda da en az 16 punto harf büyüklüğünde kullanılması gerekli görülmektedir. Ancak tasarım sürecinde farklı tablet cihazların arayüz ölçülerinin birbirine göre değişiklik gösterdiği göz önünde bulundurulmalıdır.

Reading Üniversitesinde profesör Sue Walker (2005), çocuk kitaplarında yazı karakterlerinin nasıl olması gerektiği konusunda yaptığı analiz sonucunda; harflerin okunaklılığı sağlandıktan sonra, tırnaklı ya da tırnaksız yazı karaketeri kullanmanın fark etmediğini tespit etmiştir. Okul öncesi dönem çocuklara yönelik oluşturulan e-kitaplarda, çocuğun okuma yazma dönemine geçtiğinde karşılaşacağı niteliklerle örtüşen bir yazı karakteri kullanılması en önemli hususlardan biridir. Bu sebeple ilgili yaş grubuna yönelik çocuk kitaplarında dekoratif yazı karakterlerinden uzak durulmasına ve çok uzun metinlere yer verilmemesine dikkat edilmesi gerekmektedir (Kazancı Gül, 2017: 26).

Etkileşimli e-kitaplarda çocukların metni okurken veya takip ederken kolaylıkla bir alt satıra geçebilmesi için, metnin sola blok olarak yazılması önerilmektedir. Soldan hizalanmış bir metin bloğu, soldan okumaya başlayan diller için kolaylık sağlarken, sağdan hizalanmış bir metin bloğu aynı sebepten dolayı metnin okunmasında zorluk yaratabilmektedir (Uçar, 2004: 129) Ancak çok satırlı olmayan metinler, okunaklılığı olumsuz etkilemediği taktirde ortadan bloklanmış olarak tasarlanabilir. Metin bloklarında yanlış hizalama, özellikle okumayı henüz bilmeyen ya da yeni başlayan çocukların metni takip etmesine veya okuma sürecinde zorluk yaşamasına sebep olabilmektedir. Arayüz içerisinde uzun metin kullanılması henüz okuma bilmeyen veya yeni başlayan çocukların dikkat kaybı yaşamasına sebep olabilir. Nehir adı verilen; genellikle tireleme yapılmadan iki yana hizalanmış paragraflarda ortaya çıkan, kelimeler arasındaki anlamsız boşluk da çocuklar için okunaklılık konusunda sorun yaratacak bir başka konu olabilir (Erdoğan Aydın, 2015: 135). Tipografik düzenlemede dikkat edilmesi gereken bir başka önemli unsur yazının rengidir (Timpany, Vanderschantz, Hinze, Cunnigham & Wright, 2014: 199). Yazı karakterinin rengi, sayfanın arka plan rengi göz önüne alınarak değerlendirilmeli,

okunaklılığı olumsuz yönde etkilememelidir. “Babel - The Cat Who Would Be King” isimli etkileşimli e-kitapta yukarıdaki bahsedilen ölçütler gözetilerek tiporafik düzenleme yapılmış ve okunaklılık sağlanmıştır. Metin ortadan bloklanmış şekilde tasarlanmış ancak çok satırlı olmaması okunaklılığını olumsuz yönde etkilememiştir. (bk. Resim 47) “Wuwu & Co.” isimli etkileşimli e-kitap örneğinde ise arayüz içerisinde uzun bir metin paylaşılmış ve bir sonraki arayüzde metinde bahsedilen ortam 360 derece görüntüleme ile okuyucuya aktarılmıştır. Okul öncesi grubunun henüz okuma bilmediği veya okumaya yeni başladığı göz önüne alındığında örnekteki arayüzün tipografisi anlamını yitirmekte ve işlevsizleşmektedir. Arayüz içerisinde bu kadar uzun bir metin paylaşmak yerine, metni parçalara bölmek, metinleri ilgili görsel betimlemeler (illüstrasyonlar) ile okuyucuya aktarmak; çocuğun etkili bir öğrenme süreci geçirebilmesi için gerekli görülmektedir (bk. Resim 48)



Resim 47: “Babel-The Cat Who Would Be King” etkileşimli e-kitapta tipografik düzenleme
Kaynak: http://babeltheking.com (sol)
Resim 48: “Wuwu & Co.” etkileşimli e-kitapta tipografik düzenleme
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=5ljCioS8Xv4&t=351s (sağ)

Okul öncesi dönem olarak tanımlanan 4-7 yaş grubundaki çocuklar, kitaptaki metinlerde harfleri tek tek birbirinden ayırt edebilmelidir (Naranjo-Bock, 2011). Arayüzde yer alan metinlerde, harf ve satır aralarında sayfa kenarlarında uygun boşluklar bırakılarak okunaklılık sağlanmalıdır (Walker, 2005; Jury, 2006; Gülpınar,

2010: 63). Bu sebeple metinlerdeki tracking (metin boyunca dizilen tüm harf arası boşlukların düzenlenmesi), düzenlemesi yapılırken okunaklılık için harfler ve sözcükler arasındaki boşluğun dengeli bir dağılım göstermesi sağlanmalıdır. Ayrıca okunabilirliği sağlamak için metin blokları gibi kelimelerin harfleri arasındaki espas boşlukları; kerning'e de dikkat edilmelidir (Sarıkavak, 2004: 104-107). Dikkat edilmesi gereken bir diğer konu paragraf diziliminde yapılan yanlışlardan; dul *(widow)* ve yetim *(orphan)* sözcüklerdir. Paragraf veya kolon sonlarındaki oldukça kısa sözcüklere ya da hecelere dul sözcükler, paragraf veya kolonların başlangıç satırında görülen kısa sözcüklere ya da hecelere yetim sözcükler denilmektedir. Bu iki sorun da yarattıkları fazla boşluk nedeniyle okuyucunun gözünü rahatsız edip, okumanın akışını bozmaktadır (Erdoğan Aydın, 2015: 137). Ayrıca bazı etkileşimli e-kitaplarda hikaye metninin yanı sıra, konuşma balonlarında da metne yer verilmektedir. Konuşma balonlarında da yukarıda bahsedilen özelliklere dikkat edilerek okunaklılık sağlanmalıdır. "The Three Little Pigs" isimli etkileşimli e-kitapta karakterin konuşması ile aktifleşen konuşma balonları, birbiri üzerine binmiştir. Bu durum ilgili metnin takibini zorlaştırmış ve okunaklılığı olumsuz yönde etkilemiştir. (bk. Resim 49)

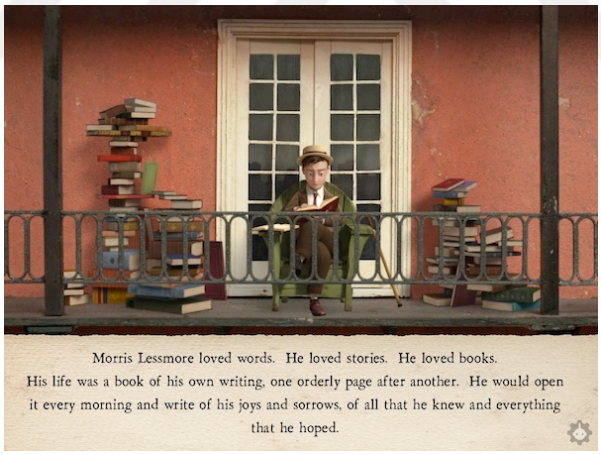


Resim 49: "The Three Little Pigs" etkileşimli e-kitapta tipografik düzenleme
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=wVHJXleYqdA

Etkileşimli e-kitabın tipografik tasarım sürecinde; yukarıda bahsedilen dikkat edilmesi gereken özelliklere sadece hikaye metninde değil, aynı zamanda kitabın giriş, oyun arayüzlerinde, yönlendirme butonlarında da aynı özen gösterilmelidir. Yukarıda örnek görseli paylaşılan "Babel - The Cat Who Would Be King" isimli etkileşimli e-

kitabın arayüzünde de görüleceği gibi butonlarda yer verilecek metinler de arayüz içerisindeki metin boyutlarında ve okunaklı olmalıdır. Bu bağlamda butonların boyutları; dokunma ile çocuğun etkileşim kurabileceği alan ve içerisindeki harf boyutu gözetilerek tasarlanmalıdır. Ayrıca etkileşimli e-kitaplarda tipografik düzenlemede dikkat edilmesi gereken bir başka özellik, kitapta yer alacak metnin diğer etkileşim özellikleri ile bütünlük sağlamasıdır. Kitaptaki etkileşim öğeleri metnin okunaklılığını engellememeli, etkileşimli öğelerdeki hareketler tipografik düzeni tehdit etmemelidir.

Çocuk edebiyatı kuramcısı Perry Nodelman, çocuk kitaplarında tipografinin illüstrasyondan bir kare veya kenarlıkla ayrılmasıyla, yazının çocuğun dikkatini çekebilmesine ve rahatlıkla metni takip edebilmesine olanak sağlayacağını belirtmiştir (1988: 56-57). "The Fantastic Flying Books of Mr Morris Lessmore" isimli etkileşimli e-kitabın tasarımcıları da arayüz tasarımında bu yaklaşımla tipografiyi bir çerçeve ile illüstrasyondan ayırmıştır (Sargeant, 2015: 45). (bk. Resim 50)



Resim 50: "The Fantastic Flying Books of Mr Morris Lessmore" etkileşimli e-kitapta tipografik düzenleme
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=OsP7VUajW2Y

Nodelman, önerdiği bu tasarım yaklaşımı ile metnin ana görselden belirgin bir şekilde ayrıştırıldığını ve bu sayede harflerin ve metinleri okunaklılığını artırılabildiğini vurgulamıştır (Sargeant 2013: 33). Nodelman'ın da belirttiği gibi arayüz içerisinde yer alan hareketli görüntüler, etkileşimli öğeler yazının okunaklılığını kaybetmesine neden olabilmektedir. Metni, arayüzdeki etkileşimli öğeler ve animasyonlardan ayırmak, yönlendime butonları ile yakın kurgulamamak, çocukların tipografi gibi her bir tasarım

öğesini keşfetme ve deneyimlemesine olanak sağlayacağı düşünülmektedir. Ancak Nodelman'ın değindiği gibi tipografinin illüstrasyondan bir kare veya kenarlıkla ayrılması; tipografinin okunaklılığının sağlanması için şart görülmemektedir. "Babel-The Cat Who Would Be King" isimli etkileşimli e-kitabın arayüz tasarımında da görüldüğü gibi; renk, gölgelendirme veya doku gibi çözümlemelerle de tipografi arka plandan ayrılabilir ve okunaklılık sağlanabilir. Buradaki tasarım çözümlemesi illüstratörün yaratıcılığı ve bu bağlamda kitap tasarımında oluşturduğu görsel kimliğe göre değişebilir.

Çocuklara yönelik etkileşimli e-kitaplarda tasarımcılar, kullanıcılara yazılı metnin arayüz içerisindeki görünümünü gizleme seçeneği de sunabilmektedir. Bu yaklaşım birkaç okumadan sonra, çocuklara kitaptaki hikayeyi anlatma olanağı sağlayabilmek adına uygulandığı görülmektedir. Ancak yapılan araştırmalar etkileşimli e-kitaplarla tüm okuma süreçlerinde çocuklara metinsiz bir okuma ortamı sağlanması, kitabın kitaptan daha çok etkileşimli bir filme dönüşmesine neden olduğunu göstermiştir. Metnin kitap içerisindeki görünümü gizlendiğinde, kullanıcılar hikayeyi hareketli görüntülerle izleyip, ses ile dinleyerek tecrübe ederler (Sargeant 2013: 33). Resimli kitapların tarihsel olarak çocuklara hem metni hem de imgeyi okumayı öğreten öğeler olduğunu unutmamak gerekmektedir (Nodelman 1988; Sargeant, 2015: 45). Bu sebeple etkileşimli e-kitap arayüzünde tipografinin gizlenebilir olması önemli bir gereklilik olarak görülmemektedir.

Önceki başlıklarda belirtildiği gibi; özellikle bu yaş grubu çocuklar için, yazılı metin ile birlikte ses özelliğinin kullanıcıya sunulması; çocuğun fonolojik gelişimine katkı sağlamak adına önemlidir. Bunun için de kitaptaki metin seslendirilirken ilgili harf ve kelimelerin renklendirilmesi ya da altı çizilerek gösterilmesi önerilmektedir (Murray, 2012: 25). Bu sayede çocuk, ilgili harfleri ve kelimeleri takip edebilir. Mayer'in çoklu ortam öğrenme kuramına göre bu yaklaşım, çocuğun etkili bir öğrenme süreci geçirmesine olanak sağlamaktadır. Ayrıca bu yaş grubuna yönelik etkileşimli e-kitaplarda kelimenin üzerine tıklandığında tekrar duyulabilmesi, dokunulan kelimenin büyümesi gibi özellikler okumayı yeni öğrenmeye başlayan çocuğa yardımcı olabilmektedir. Ancak bu özelliğe kitapta yer verilirken arayüzdeki diğer tasarım

öğelerini tehdit etmemesine ve okuma sırasında karışıklık yaratmamasına özen gösterilmelidir. "Cinderella" isimli etkileşimli e-kitap tasarımında bu yaklaşıma dikkat edilerek, seslendirme sırasında ilgili metinler renk değiştirecek şekilde tasarlanmıştır. (bk. Resim 51)



Resim 51: "Cinderella" isimli etkileşimli e-kitapta seslendirme sırasında ilgili metinlerin renklendirilmesi
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=2Ozm6bOeG5Q

3.2.2. İllüstrasyon

Etkileşimli e-kitap tasarımında yer alan bir diğer tasarım öğesi illüstrasyondur. İllüstrasyon, okuyucunun dikkatini çekmesi, öğrenmeyi kalıcı ve eğlenceli hale getirmesi açısından önem taşımaktadır (Najjar, 1998: 314). Görsel öğeler, kullanıcıların zihninde metin algılarına kıyasla daha uzun süre kalmaktadır (Galitz, 2007). Kitap için illüstrasyon üretiminde hedef kitlenin algı düzeyleri dikkate alınarak; renk, doku, karakter sayısı, metafor gibi uygulamalara özen gösterilmektedir. Ayrıca ses, animasyon, etkileşim gibi diğer tasarım öğelerine sahip olabilen illüstrasyonun, aktarılmak istenilen bilgiyi tam olarak yansıtması gerekmektedir.

Çocuk edebiyatı kuramcıları Maria Nikolajeva ve Carole Scott (2006: 61-83), çocuk kitaplarında yer alan metinlerin yalnızca mekanı tanımlayabildiğini, illüstrasyonun ise masalın gerçekliğini gösterebileceğini belirtmişlerdir. Nikolajeva ve Scott, illüstratörün hikayenin tüm detaylarına açıklık getirebileceğini vurgulamışlardır. Bu bağlamda önceki başlıklarda Walker'ın da belirttiği gibi çocuk kitaplarının en önemli tasarım öğesinin illüstrasyon olduğu söylenebilir. Baskı kitaplarda olduğu gibi

etkileşimli e-kitaplarda da özellikle okul öncesi dönemi çocuklar, kitaptaki hikayeyi metinden çok illüstrasyon ile takip etmektedir. Özgün illüstrasyonlara sahip bir çocuk kitabı; renk, ışık, gölge ve dokuları yoluyla henüz okuma yazma bilmeyen çocuk ile kelimelerden önce iletişim kurmaktadır. Bu yaş grubuna yönelik çocuk kitaplarında illüstrasyonların öyküyü ayrıntılı açıklayan nitelikte olması, estetik bir dilde çözümlenmesi gerekmektedir (Kazancı Gül, 2018: 23).

Çocuklara yönelik oluşturulan etkileşimli e-kitapta illüstrasyon öğesi, kitapta yer verilen diğer tasarım öğelerinin hepsinin bağlantılı olduğu en etkin tasarım öğesidir. İllüstrasyon öğesi, genellikle etkileşimli e-kitap tasarımında arayüz arka planını da oluşturmaktadır. Kitap içerisinde illüstrasyonlarla niteliksel açıdan olması gereken yalınlık, okunurluluk, bütünlük gibi temel özelliklere sahip başarılı bir arayüz tasarımı ile kitabın kullanılabilirliği sağlanabilir (Bircher, 2012). Ancak burada illüstrasyonun diğer tasarım öğeleriyle bütünlük içinde oluşturulması da önemli bir husustur. Sonraki başlıklarda detaylı açıklanacak olan "kullanılabilirlik" yaklaşımına dikkat edilerek oluşturulan illüstratif çözümlemelerle; okuyucunun kitap uygulamasını verimli kullanabilmesine, kontrol edebilmesine ve kitaptan geri bildirim alabilmesine olanak sağlanabilir.

Etkileşimli e-kitabın arayüzünü oluşturan illüstratif anlatımda kitabın içeriğini aktaran bir görsel kimlik oluşturulmalıdır. Oluşturulan görsel kimlik ile kitabın ilk arayüzünden son arayüzüne kadar tutarlı bir ortak dil kurgulanmalıdır (Özcan, 2008: 30). Etkileşimli e-kitapta yer alacak yönlendirme ve bilgilendirme butonlarının tasarımı çocukların etkili bir kitap kullanım sağlayabilmesi adına önem taşır. Bu sebeple yönlendirme, bilgilendirme, sesi açma kapama gibi arayüzde yer alacak butonlar kitaptaki hikayenin anlatıldığı illüstrasyon ile uyum sağlayacak, çocuğun algılayabileceği basitlikte olmalıdır. Bu yönlendirmeler, çocuğun uygulamanın içeriği ile başarılı bir şekilde etkileşime girmesi konusunda görsel olarak talimat verir. (Sargeant, 2015: 107). Tablet okuyucularda etkileşimli e-kitapların okunma süreci, parmakla dokunularak cihazla kurulan etkileşim ile gerçekleşir. Juan Pablo Hourcade (2008), butonları oluşturan şekil ya da sembollerin yapılacak işlemi doğru temsil etmesi, çocukların rahatlıkla dokunabileceği büyüklükte tasarlanması ve arka plandan rahatlıkla

ayırt edilebilmesi gerektiğini vurgulamıştır. Bu bağlamda illüstratif etkileşimli öğelerin tasarımı yapılırken çok küçük olmayan, çocuklarını rahatlıkla etkileşime girebileceği boyutlarda tasarlanmalıdır. Mayer'in çoklu ortamla öğrenme tasarım ilkelerinden bölümlere ayırma ilkesine de bu görüşü destekler niteliktedir. Öğretim materyali içeriği destekleyen metin, yönlendirme, açıklama içerdiği taktirde, okuyucu kalıcı bir öğrenme süreci tamamlayabilir (Sezgin, 2009: 35).

İllüstratif arayüzde oluşturulan görsel kimlikten kopuk parçalar (yönlendirme, bilgilendirme ikonları gibi) anlatımda dikkat dağıtmaya ve kargaşa yaratmaya neden olabilir (Erdoğan Aydın, 2015: 68). "Nurot" isimli etkileşimli e-kitabın arayüz tasarımında da illüstratif öğeler, yukarıda bahsedilen değerlere dikkat edilerek uygulanmış; illüstrasyon, illüstratif animasyonlar, arayüz içerisindeki yönlendirme ve bilgilendirme ikonları, etkileşimli öğelerin belirtilmesi gibi tüm anlatımlar birbiri ile uyumlu bir görsel kimlik içerisinde oluşturulmuştur. (bk. Resim 52) "Wuwu & Co." isimli etkileşimli e-kitapta ise illüstrasyon, 360 derece görüntülenebilen mekan ile okuyucuya sunulmaktadır. (bk. Resim 53)





Resim 52: "Nurot" isimli etkileşimli e-kitapta illüstrasyon öğesinin kullanımı
Kaynak: https://www.geekswithjuniors.com/blog/2015/5/28/teach-your-kids-the-importance-of-communication-with-the-story-of-nurot *(sol)*
Resim 53: "Wuwu & Co." isimli etkileşimli e-kitapta illüstrasyon öğesinin kullanımı
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=5ljCioS8Xv4 (sağ)

Kitabın hedef kitle için kullanılabilirliğini sağlamak adına; illüstratör etkileşimli e-kitap uygulamasında özellikle bilgilendirme tasarımına dikkat etmeli,

hikayenin içeriğini anlaşılır bir biçimde hedef kitleye aktarabilmelidir. Bu bağlamda çocuğun yaş grubu göz önüne alınarak, evrensel sembol ve açıklayıcı görsel ifadelerle bilgilendirme tasarımı yapılmalıdır. Doğru bir bilgilendirme, etkileşimli e-kitaplarda okuyucunun masalı okuma ve kavrama sürecinde zorluk çekmemesini sağlamaktadır. Çocuklara yönelik etkileşimli kitaplarda kullanıcı arayüzünün olabildiğince yalın olması, çocuğun görsel öğeleri rahatça algılayabilmesi açısından önem taşımaktadır (Bircher, 2012). Bu bağlamda etkileşimli e-kitap tasarımında yer verilecek öğeler, insanların beklentileriyle uyumlu olmalıdır (Apple Human Interface Guide, 2006). Örneğin ses açma/kapama etkileşimi için kullanılan sembol bir hoparlör ise, bu sembol diğer arayüzlerde de aynı işlevselliğe hizmet etmelidir. Bu sayede tutarlılık sağlanarak, okuyucunun grafiklerin ne işe yaradığını tekrar keşfetmekle zaman kaybetmesi önlenmiş olacaktır (Kara, 2016: 27).

Yukarıda bahsi geçen yalınlık yaklaşımına, hikayenin kavramsal altyapısı aktarılırken de uyulmalı; bir arayüz içerisinde çok fazla karakter ve anlatı aktarılmamalıdır. Daha önce de değinildiği gibi hikayedeki anlatım parçalara bölünüp; bir arayüzde iki, üç cümlelik metni anlatan illüstrasyonlar çözümlenmelidir. John Warren Stewig, çocukların illüstrasyon tercihleri üzerine yaptığı 16 bilimsel araştırma incelemesi sonucunda, küçük yaştaki çocukların az sayıda ana karakter ile anlatılan illüstratif anlatımları algılayabildiklerini belirtmiştir (Stewig'den aktaran Kazancı Gül, 2018: 24). Bu yaklaşım özellikle okul öncesi çocuk kitaplarında gerekli olup; hikaye, çocuğun algılayabileceği basit bir olay örgüsünde anlatılmalıdır (Temizyürek, 2007: 31). Bu bağlamda Mayer'in çoklu ortam öğrenme teorilerinde de bahsedildiği gibi bir arayüz içerisinde hikayedeki konudan bağımsız illüstratif etkileşimlere yer verilmeden, masalı açıklayan en fazla dört, beş etkileşim öğesi kullanılmalıdır. Bu yaklaşımın çocuğun sadece etkileşim öğelerine odaklanıp, hikayeden kopmasını engellemek adına önemli olduğu öngörülmektedir. Örneğin "Clean and Bright" isimli etkileşimli e-kitapta da bu yaklaşıma dikkat edilerek arayüz içerisinde en fazla iki üç ana karaktere ve en fazla beş tane etkileşim öğesine yer verilmiştir. (bk. 54-55)



Resim 54: "Clean and Bright" isimli etkileşimli e-kitapta etkileşimli illüstrasyonlar kullanmadan önce
Kaynak: https://chiquimedia.org/en/apps/cleanbright (sol)
Resim 55: "Clean and Bright" isimli etkileşimli e-kitapta etkileşimli illüstrasyonlar kullandıktan sonra
Kaynak: https://chiquimedia.org/en/apps/cleanbright (sağ)

Çocuklara yönelik etkileşimli e-kitap illüstratif çözümlemelerinde baskı kitaplarda olduğu gibi; çocuğun dikkatini çekecek canlı, parlak, renk ve şekiller; illüstratif anlatımlar kullanılmalıdır (Gülpınar, 2010: 50). Etkili bir anlatım aracı olan renk, anlatımda etkiyi arttırması, duygulara hitap etmesi ve insan psikolojisini yönlendirmesi sebebiyle tasarımlarda dikkatle kullanılması gereken bir öğedir. Görsel kimlik oluşturmada, insanlar üzerinde duygusal ve psikolojik etkiler bırakmada, farkındalığı arttırmada ve tanınırlığı sağlamada etken olan renk, kitap tasarımında dikkatle kullanılmalıdır. İllüstratörler, tasarım sürecinde baskı kitapta CMYK renkleri kullanılırken, etkileşimli e-kitapların dijital platfromda olmaması sebebi ile RGB renklerin kullanıldığı göz önünde bulundurmalıdır.

İlgili yaş grubuna yönelik oluşturulan etkileşimli e-kitapların illüstrasyon çözümlemelerinde yukarıda bahsedilen yaklaşımlara dikkat edilerek tasarlanması, eğitici bir öğrenme materyalı oluşturmak adına önem taşımaktadır. Baskı kitap illüstrasyon çözümlemelerinden farklı olarak illüstratörler, etkileşimli e-kitapta illüstrasyonu sadece iki boyutlu düzlemde tipografi ile birlikte kurgulamamakta, etkileşimli e-kitapta yer alan; tipografi, animasyon, oyun, etkileşim gibi diğer tasarım öğeleriyle birlikte değerlendirerek çözümlemektedir. Bu bağlamda etkileşimli e-kitapta tüm bu süreci yöneten illüstratör, daha önceki başlıklarda da değinildiği gibi etkileşimli e-kitap üretiminde yeni görevler üstlenmektedir.

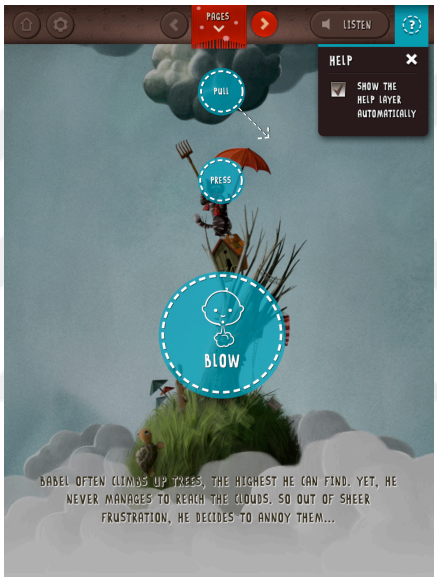
3.2.3. Animasyon

Etkileşimli e-kitaplarda yer alan bir diğer tasarım öğesi animasyondur. Tek tek resimleri veya hareketsiz cisimleri, gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek biçiminde düzenlemek ve çevirmek şeklinde tanımlanan animasyon, iki ve üç boyutlu olmak üzere ikiye ayrılır. Etkileşimli e-kitaplarda animasyon, ilgi çekmek veya önemli bilgilere, bağlantılara dikkat çekmek için kullanılmaktadır (Murray, 2012: 415). Etkileşimli e-kitaplarda okuyucunun, mobil cihazların etkileşim özelliklerini kullanarak animasyon hareketlerine katılmaları sağlanabilmektedir (Pavithra & Aathilingam & Prakash, 2018: 272).

Daha önce başlıklarda belirtildiği gibi; bilimsel araştırmalar, çocukların iki boyutlu illüstrasyonlara göre animasyonlu illüstrasyonlara daha fazla odaklanma eğiliminde olduklarını göstermektedir (Smeets & Bus 2013: 178-79). Yapılan araştırmalar etkileşimli e-kitaplarda yer verilen animasyonun, çocukların hikayeyi kavramasına yardımcı olan etkin bir tasarım öğesi olduğunu belirtmektedir. Ancak Sargeant (2015: 46) animasyonun etkin bir tasarım öğesi olabilmesi için, diğer tasarım öğeleri ile uyumlu bir yapıda kurgulanması gerektiğine dikkat çekmiştir.

Okul öncesi çocuklara yönelik optimal olarak tasarlanmış e-kitapların ümit verici özelliklerinin baskı kitap okumasından daha iyi performans gösterebileceğini öne süren kanıtlar bulunmaktadır (Smeets &Bus, 2013: 184). Smeets ve Bus'a göre, illüstratörler/tasarımcılar, kitap okuma sırasında çocuğun dikkatini hikayenin önemli noktalarına yönlendirmek için animasyon öğesini kullanabilirler. İlgili yaş grubuna yönelik etkileşimli e-kitaplarda yer alan animasyonlu illüstrasyonlar, hikaye metni ve ses ile uyumlu entegre edilmesi ile çocukların hikaye anlamasını ve kelime öğrenmesini kolaylaştırabileceğini göstermektedir (Schnotz & Rasch, 2005; Smeet&Bus, 2013: 178-180; Smeet&Bus, 2014: 3; Takacs, 2015: 25). Böylelikle çocukların görüntüler arasında bağlantı kurabilme ve anlatıyı fazla çaba göstermeden "somutlaştırabilme" olasılığı artar (Smeets & Bus, 2012, 2014). Bu sayede etkileşimli e-kitap etkin bir öğretim aracına dönüşerek; görsel ve sözel girdi ile bilginin çocuğun zihninde tutarlı bir temsilini oluşturararak kalıcı bilgi edinilmesini sağlar (Takacs, 2015: 25). Ancak hikaye

metni ile eşleşmeyen dekoratif amaçlı kullanılan animasyonlar, çocuğun dikkatini, metne uygun olmayan illüstrasyonun detaylarına çekebilir (Takacs, 2015: 45-46). Hikayenin metnine doğrudan bağlantısı olmayan bu tür animasyonlar, çocukların çalışma hafızasında bilişssel bir yük oluşturur ve hikayenin anlaşılmasına teşvik etmek yerine engelleyebilir (Takacs, 2015: 183-184). Örneğin "Babel - The Cat Who Would Be King" isimli etkileşimli e-kitapta illüstratif animasyonlar hikaye metni ile bağlantılı kurgulanmış, çocuğun dikkatini hikayedeki ayrıntılara yönlendirilerek kalıcı bir öğrenim sağlanması amaçlanmıştır. (bk. Resim 56)



Resim 56: "Babel - The Cat Who Would Be King" etkileşimli e-kitapta illüstrasyon öğesinin kullanımı
Kaynak: http://babeltheking.com

Daha önceki başlıklarda da değinildiği gibi Mayer'in görüşleri yukarıda bahsedilen teorileri onaylar niteliktedir. Mayer'in çoklu ortamla öğrenme tasarım illkelerinden kuramsal gerekçesine göre (Theoretical rationale), sözel anlatımla animasyon aynı anda okuyucuya sunulduğunda, okuyucunun anlatılan bilgiyi kavraması kolaylaşır (Kuzu, 2014: 14). Örneğin, bisiklet pompasının nasıl çalıştığını dinleyen çocuk, aynı anda ilgili animasyon çalışmasını da izler ve etkileşim ile bu sürece katılırsa etkili bir öğrenme süreci yaşayabilir (Sezgin, 2009: 34). Mayer'in (2001) çoklu ortamla öğrenme tasarım ilkelerinden bölümlere ayırma ilkesine göre; öğrenme sürecinin nitelikli, verimli yaşanması için, iletilerin bölümlere ayrılarak sunulmasını ve öğrenenlere kontrol yetkisinin sağlanmasını önerilmektedir. Bu yaklaşıma göre sözlü

anlatım içeren bir animasyonun, sürekli ve tek parça sunulması yerine, küçük boyutlu parçalara bölünerek sunulması, çocuğun problem çözme ile ilgili sorularda başarı göstermesini sağlamaktadır (Kuzu, 2014:15). Bu bağlamda etkileşimli e-kitapta tek bölümden oluşan seslendirilmiş animasyonlar yerine, kısa bölümlere ayrılmış ve çocuğa kontrol olanağı sunan sözlü anlatımlı animasyonlar kullanılırsa, çocuğun kalıcı bir öğrenme süreci deneyimleyebileceği öne sürülmektedir (Sezgin, 2009: 34-35). Böylelikle sunum miktarı ve bilişsel yüke yüklenen bilgi kullanıcı kontrolünde edinilmektedir (Bulduk, 2015: 109).

Bu sebeple okul öncesi çocuklara yönelik oluşturulan etkileşimli e-kitaplarda tamamen animasyondan oluşan çocuğun etkileşime çok az girebildiği kitap yerine, çocuğun hikayede aktarılmak istenen ayrıntılara dahil olup, etkileşime girebildiği kitap tasarımlarının daha etkili olabileceği düşünülmektedir. Nosy Crow tarafında üretilen "Cinderella" isimli etkileşimli e-kitapta da arayüz içerisinde yer verilen animasyonlar metni tanımlar nitelikte oluşturulmuş, ancak okuyucunun hikayede belirtilen anlatımlara etkileşim ile katılmasına çok az olanak sağlanmıştır. Bu yaklaşımı ile kitap çoğu bölümlerinde animasyon bir filme dönüşmüş, çocuk sadece sayfaları (arayüzleri) çevirerek hikayeye devam etmesi sağlanmıştır. (bk. Resim 57)



Resim 57: "Cinderella" etkileşimli e-kitapta animasyon öğesinin kullanımı
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=2Ozm6bOeG5Q

Okul öncesi çocuklar için oluşturulan e-kitaplarda çocuğun etkileşimi ile harekete geçen illüstratif kısa animasyonlar ya da arayüzün bütününde yer alan animasyon anlatımlar kullanılmaktadır. Örneklerde de görüldüğü gibi etkileşimli e-

kitaplarla birlikte illüstrasyon arayüzün bazı bölümlerinde ya da anlatımın bütününde animasyona dönüşmektedir. Bu durum illüstratörlerin dijital platformda yer alan etkileşimli e-kitapları tasarlarken illüstrasyonların animasyon versiyonlarını da planlamasını ve tasarlamasını gerektirmektedir. Daha önceki başlıklarda belirtildiği gibi bu süreç illüstratöre baskı kitaptaki görevlerinden farklı yeni görevler getirmektedir.

3.2.4. Ses

Etkileşimli e-kitaplarda okuyucuya bilgi aktarma işlemini kolaylaştırmak için kullanılan tasarım öğelerinden bir diğeri sestir (Cohen&Giangola&Balogh, 2004). Öğrenme uzmanları, birden fazla algı kullanarak bilgi sunmanın, bilginin hafızada kalıcılığını artırdığını belirtmişlerdir (Pavithra&Aathilingam&Prakash, 2018: 272). Ses ile anlatılmak istenen iletiyi okuyucuya aktarabilmenin yanı sıra; tonlama, vurgu, ritim gibi özellikler kullanılarak duyguları aktarmak da olasıdır (Chen&Haas&Barnes, 2007: 1236-1238). Ayrıca kitap içerisinde farklı dillerde seslendirmelere yer verilerek, hem yabancı dil öğrenmeye başlayan çocuğa pratik yapma olanağı verebilir, hem de kültüre ait masalların farklı kültürden çocuklar ile buluşmasına ve böylelikle yaratıcı endüstri oluşturulmasına olanak sağlanabilmektedir.

Etkileşimli e-kitap tasarımcıları, çocukların hikayedeki görüntülerin ve yazıların gerçekliğini anlaması için ses öğesini kullanmaktadır. Etkileşimli e-kitapta yer alacak ses öğesi, ses tasarımcısı tarafından tasarlansa da ses öğesinin kitap içerisinde diğer tasarım öğeleri ile nasıl bir ilişki içinde kurgulanması gerektiğini illüstratör /tasarımcı yönetmektedir. Çocuklara yönelik etkileşimli e-kitaplarda birçok ses özelliği kullanılmaktadır. Bunlar, hikaye anlatımı, müzik, ortam sesleri, ses efektleri, sayfa çevirme sesleri, etkileşimli öğelerin ve animasyonların sesleri olarak sıralanabilir. Örneğin, bir kalbin atışı ya da okyanusun sesini açıklamak zordur. Etkileşimli e-kitaplarda ise bunu ses ile okucuya aktarabilmek mümkündür. Bu bağlamda ses; söz konusu nesnelerin, ortamların özelliklerini tamamlayıcı rol üstlenmektedir (Bulduk, 2015: 137). Ancak Mayer'in Çoklu Ortamla Öğrenme Tasarım İlkelerinden tutarlılık ilkesine göre; hikaye kapsamında gerekli olmayan sözcük ve seslendirmelerin okuyucunun dikkatini asıl bilgiden, harici bilgiye yönlendirdiği belirtilmiştir. Bu

yaklaşım, çocuğu hikaye anlama sürecinden uzaklaştırabilmektedir (Mayer, 2001: 113).

Etkileşimli e-kitapta arka plan müzikleri ile hikayedeki anlatım desteklenerek, çocukta farklı duygular uyandırılabilir. Çocuğun farklı deneyimlerle bir öğrenim süreci tamamlayabilmesi için, arka plan müziği ya da hikaye seslendirmesi açma/kapama fonksiyonları okuyucuya sunulabilir. Smeets and Bus'a göre (2013: 181), kullanıcıların müziği susturabilmesine olanak tanıyan ses özellikleri, kitap uygulamalarını farklı hedef gruplarına öğrenme süreci sağlayabilmek adına "daha uyumlu hale getirme" etkisine sahiptir. Örneğin okul öncesi dönemi okuma bilen çocuklar, kitabın seslendirilme özelliğini kapatarak, okuma sürecini kendileri tamamlayabilirler (Takacs, 2015: 46).

Etkileşimli e-kitaplardaki sözlü anlatım özelliği sayesinde, özellikle paylaşılarak okuma gerçekleştiren okul öncesi dönem çocukların, kendi başlarına okuma süreci tamamlayabilmesi sağlanmaktadır (Takacs, 2015: 122). Takacs 2015 yılında yaptığı araştırma sonucunda; etkileşimli e-kitapların sunduğu çoklu iletişim kanallarından özellikle ses özelliği sayesinde, çocukların bir yetişkin desteğine ihtiyaç duymadan okuma sürecini tamamlayabildiğini saptamıştır (Smeets and Bus 2013; Yokota & Teale 2014). Etkileşimli e-kitapta var olan ses özelliği sayesinde çocuk hikaye metnini uygulamadan dinleyebilir ve sesli yönlendirmeler ile kitabı tek başına okuma süreci sağlayabilir. İllüstratör/tasarımcı, etkileşimli e-kitap tasarımında ses öğesini kullanırken bahsi geçen yaklaşıma dikkat etmeli, bu süreçte ses öğesini diğer tasarım öğeleri ile iyi koordine etmelidir (Takacs, 2015: 146).

Paivio'nun (2008) ikili kodlama teorisine göre; sözel ve sözel olmayan bilgilerin entegrasyonu kalıcı öğrenmeye olanak sağlar. Okul öncesi dönem okuma bilmeyen veya yeni başlayan çocuklar, etkileşimli e-kitaptaki metinlerin seslendirilmesi; çocukların alfabe bilgisi, fonolojik farkındalık, dilin kullanımı ve algılanması, anlama ve okumaya yoğunlaşma gibi okuryazarlık gelişimine önemli ölçüde katkı sağlar (Moody, 2010). Önceki başlıklarda da belirtildiği gibi bu süreçte seslendirilen metinlerin çocuklar tarafından takip edilebilmesi için renk değiştirmesi, boyutlarının artırılması veya altının çizilmesi gibi yaklaşımlarla ilgili metinlerin vurgulanması gerekmektedir (de Jong ve Bus, 2002). de Jong ve Bus (2012) yaptığı araştırma

sonucunda, vurgulanan metnin, çocukların dikkatini çekerek kelime öğrenmesinde yardımcı olduğunu saptamıştır. Smeets ve Bus, ses öğesinin; etkileşimli çocuk kitabı uygulamalarında "algısal olarak belirgin" bir yönü olabileceğini vurgulamış, dijital kitapları okurken küçük çocukların anlatılan hikaye ile ilgili görsel çözümlemeleri aramaya başladıklarını saptamıştır (2013: 180).

Etkileşimli e-kitapta tüm metnin seslendirilmesinin yanı sıra, hikaye metnindeki kelimelerin üzerine dokunduğunda seslendirilme özelliğinin aktifleşmesi, fonolojik farkındalıkta önemli kazanımlara yol açabilir. Özellikle okuma eğitimine yeni başlayan okul öncesi grubunda bu özelliğin var olması, çocuğa ayrıca bir katkı da sağlayabilir (Smeets & Bus, 2013: 184). Ancak bu yaş grubundaki çocuklara yönelik etkileşimli e-kitaplarda bu özelliğin aktif edilmesi arayüz içerisinde çok fazla etkileşimli unsur yaratacağından, çocuğun ana hikayeden kopmasına da sebep olabilir. Bu sebeple tasarımda böyle bir yaklaşım uygulanacaksa, özellikle çok fazla metni olmayan kitaplarda ve kitabın diğer etkileşim özellikleri ile uyumlu, çocuğun dikkatini dağıtmayacak düzeyde planlanmalıdır.

3.2.5. Oyun

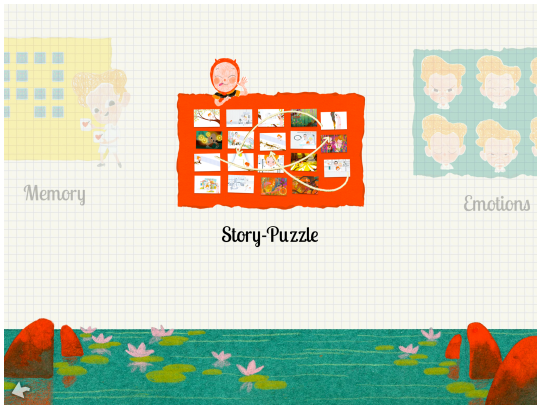
Etkileşimli e-kitaplarda yer alan bir başka tasarım öğesi oyundur. (Pavithra&Aathilingam&Prakash, 2018: 273). Öğrenme sürecini eğlenceli hale getiren oyun öğesi, pek çok eğitim uygulamasında kullanılmaktadır (Bozkurt ve Genç Kumtepe, 2014: 153). Etkileşimli e-kitaplarda yer verilen kelime oyunları, hesaplama, boyama, yap-boz, eşleştirme gibi oyunlar, çocukların hem öğrendiklerini test etmesine/uygulamasına, hem de eğlenceli zaman geçirmesine olanak sağlamaktadır (Kamil, Intrator ve Kim, 2000; Ersan, 2014: 70). Aynı zamanda çocukların el-göz koordinasyonu, problem çözme ve çoklu görev yetisini kuvvetlendirmesini de geliştirmektedir (Ersan, 2014: 70).

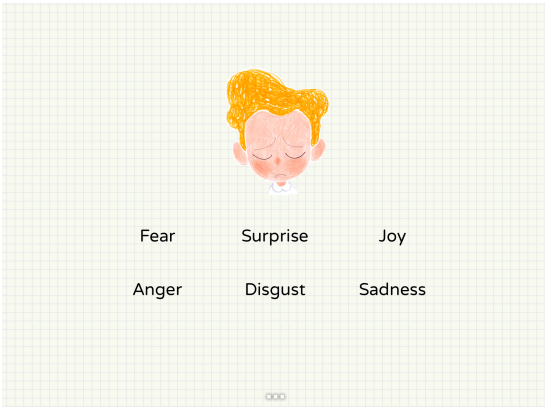
Bunun yanı sıra etkileşimli e-kitaplarda oyun öğesine, hikaye içerisinde de yer verilmektedir. Hikaye anlatım sırasında yer verilen oyun öğesiyle okuma sürecindeki monotonluğun kırılıp, çocuğun okuma sürecindeki dikkatinin güçlendirilmesi amaçlanmaktadır (Brenner, 2016). Okuma sürecinde masalın bir kısmında yer verilen

oyunlaştırma ile hikayenin aktarımı öğretici ve eğlenceli bir hale getirebilir. Ancak burada oyun öğesinin nasıl kurgulandığı önemli bir noktadır. Çünkü bazı kitap uygulamalarında oyunlaştırma, okumanın önüne geçebilmektedir. Çocuğun oyun sürecine kapılıp, aktarılan hikayeden kopmasına olanak verilmeden oyun öğesininin planlanması gerekmektedir. Etkileşimli e-kitapta hikayenin anlatım sürecinde ya da hikaye okuma süreci tamamlandıktan sonra paylaşılan oyun öğesinin aktarılmak istenen bilgiyi destekler olması çok önemlidir (Albanese, 2013). Aksi taktirde etkileşimli e-kitapta yer verilen oyun öğesinin öğrenme sürecine olumlu katkı sağlaması beklenmemelidir (Bozkurt ve Genç Kumtepe, 2014: 155).

Çoğu araştırma bahsi geçen görüşü destekler niteliktedir. Etkileşimli e-kitaplarda masalın içerisinde yer verilen oyun öğesi, eğlenceli olabilir ve çocukların motivasyonunu artırabilir (de Jong & Bus, 2003). Ancak çocukları hikayeye odaklanmaya teşvik etmek yerine "oyun oynama modunu" da teşvik edebilir. Bu durum çocuğun aktarılan hikayeden kopmasını sebep olabilir (de Jong & Bus, 2002; Smeets & Bus, 2013: 181-182). Takacs'ın görüşü de benzer niteliklerdedir. Masal aktarılırken kitap içerisinde hikaye ile ilgili olmayan küçük oyunlar, çocukların çalışan bellek kaynaklarının aşırı yüklenmesine neden olabilir. Takacs (2015: 10), oyun öğesine masalın içinde yer verilecekse anlamlı ve gerekli olması gerektiğini belirtmiştir.

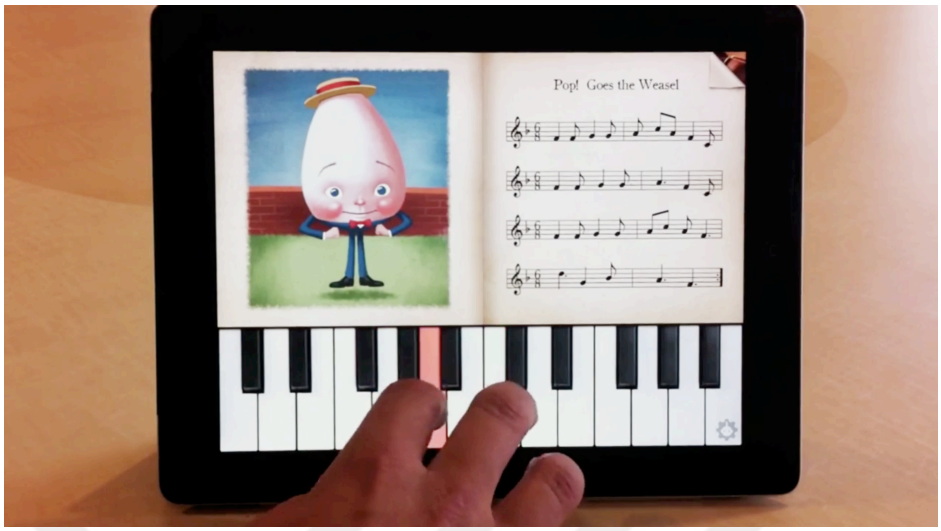
"Clean and Bright" isimli etkileşimli e-kitapta; hafıza, yap-boz, yüz ifadelerinden karakterlerin duygularını keşfetme ve arayüz içerisindeki ufak bir ayrıntının hangi arayüzde kullanıldığını bulma oyunlarına yer verilmiştir. Bu oyunlarla çocukların hikayeyi derinlemesine öğrenmesi amaçlanmıştır. Oyun arayüzlerinde de sayfa içerisinde kullanılan illüstratif dil devam ettirilmiş, böylelikle çocuğun hikaye ile bağlantı kurabilmesi sağlanmıştır. Bu bağlamda hikaye anlatım arayüzlerinde kullanılan görsel kimlikten kopulmamış, kitap içerisindeki bilgilendirme tasarımına sadık kalınmıştır. (bk Resim 58-59)





Resim 58: "Clean and Bright" etkileşimli e-kitapta oyun
Kaynak: https://chiquimedia.org/en/apps/cleanbright (sol)
Resim 59: "Clean and Bright" etkileşimli e-kitapta "Emotions" (Duygular) oyunu
Kaynak: https://chiquimedia.org/en/apps/cleanbright (sağ)

"The Fantastic Flying Books of Morris Lessmore" isimli etkileşimli e-kitapta, hikaye anlatım sırasında oyun öğesine yer verilmiştir. Masal, okuyucuları sanal bir klavye çalmaya davet etmektedir. Çocuklar, okuma sırasında "Pop Go the The Weasel" şarkısını öğrenebilir veya ekranda beliren müzik klavyesini özgürce keşfedebilir ve çalabilir. (bk. 60) Ancak araştırmalar, "The Fantastic Flying Books of Morris Lessmore" isimli etkileşimli e-kitapta olduğu gibi; hikaye aktarım sırasında yer verilen oyun öğesinin kısa süreli tutulması gerektiğini önermektedir. Hikaye aktarım sürecinde çocuğun uzun süre bu oyunu oynayabilmesi, hikayeye devam etme motivasyonunu kaybetmesine sebep olabilmektedir. Bu sebeple etkileşimli e-kitapta çocuğun hikayeye olan ilgisini kaybettirmeden, hikaye metni ile ilgili hem eğlenceli hem öğretici kısa süreli oyunlara yer verilebilir. Sargeant'ın da belirttiği gibi (2015: 53-54), buradaki çözümleme illüstratörün yaratıcılığında şekillenmektedir.

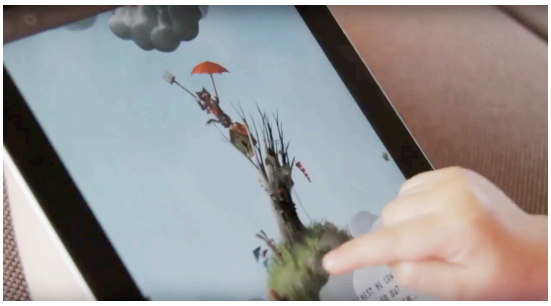
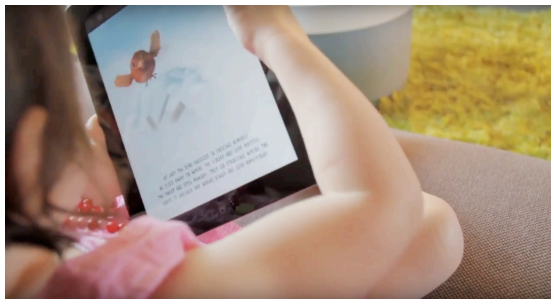


Resim 60: "The Fantastic Flying Books of Mr Morris Lessmore" etkileşimli e-kitapta oyun öğesi
Kaynak: https://chiquimedia.org/en/apps/cleanbright (sol)

3.2.6. Etkileşim

Bir başka tasarım öğesi olarak tanımlanan etkileşim; etkileşimli e-kitapta yer alan diğer tasarım özelliklerini kapsayarak, kullanıcıya iletişim sürecine etkin olarak katılabilme olanağı sunmaktadır (Pavithra & Aathilingam & Prakash, 2018: 271). İkinci bölümün sonunda yer verilen okul öncesi grubuna yönelik etkileşimli e-kitap örneklerinde de görüldüğü gibi günümüz dijital platformların sunduğu farklı etkileşim komutları, çocukların etkileşimli e-kitap uygulaması ile iletişime geçmesine olanak sağlar. Bu bağlamda okuyucu; dokunmatik, hareketli ve sesli komutlar ile etkileşimli e-kitaplarda karşılıklı bir iletişim süreci gerçekleştirir (Ersan, 2014: 59).

Çocuklara yönelik etkileşimli e-kitaplarda dokunma komutu ile kitabın arayüzündeki unsurların harekete geçirilmesi veya kontrol edilmesi sağlanabilmektedir. Kullanıcılar, dokunmatik ekranlarda tekli dokunma/kaydırma, çoklu dokunma/kaydırma, sürükleyip bırakma gibi eylemler yardımıyla kitapta yer alan öğeler ile etkileşim kurabilmektedir. (bk Resim 61) Birçok mobil cihazdaki hareketleri algılayan jiroskop (hareket algılayıcısı) özelliği sayesinde etkileşimli e-kitaplarda kullanıcının cihazı farklı yönlere eğerek ekrandaki obje ve karakterlerin yerlerini değiştirebilmesi ya da hikâyedeki mekânları farklı açılardan görebilmesine olanak sağlanabilmektedir (Ersan, 2014: 64). (bk. Resim 62)

Resim 61: "Babel-The Cat Who Would Be King" etkileşimli e-kitapta dokunma ile etkileşim
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=5ljCioS8Xv4&t=351s (sol)
Resim 62: "Wuwu & Co." etkileşimli e-kitapta hareketli komut ile etkileşim
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=5ljCioS8Xv4&t=351s (sağ)

Ayrıca hareketli komut özelliği, etkileşimli e-kitaplarda kullanılan artırılmış gerçeklik ve 360 derece görüntüleme için de kullanılır. Etkileşimde kullanıcı kontrolü sağlamanın yöntemlerinden bir diğeri sesli komuttur. Etkileşimli e-kitap uygulamalarında mikrofon ile kullanıcı etkileşimli e-kitaba sesli komutlar verebilmekte, sesini kaydedebilmekte ve cihazla karşılıklı konuşma eylemi gerçekleştirebilmektedir (Ahson & Ilyas, 2016: 31). "Babel – The Cat Who Would Be King" isimli etkileşimli e-kitap örneğinde de görüldüğü gibi; çocuklar tablet cihazların mikrofan kısmından üfleyerek kitabın hikayesine katılıp, kitap ile etkileşim kurabilmektedir. Ayrıca etkileşimli e-kitaplarda bir diğer etkileşim, kamera kullanımı ile sağlanmaktadır. Okuyucular, tablet cihazlardaki bu özellik ile kitap içerisinde rol alabilmektedir (Bulduk, 2015: 137). Örneğin "Cinderella" isimli etkileşimli e-kitapta okuyucu, kamera özelliği ile hikayenin bir kısmına dahil olabilmektedir. (bk. Resim 63) "Rocket Ride" isimli etkileşimli e-kitapta ise okuma süreci başlamadan önce okuyucunun tablet cihazın kamera özelliği ile fotoğrafı çekilmekte ve okuyucunun kitabın baş karakteri olarak tüm hikaye sürecinde yer alması sağlanmaktadır. (bk. Resim 64)





Resim 63: "Cinderella" etkileşimli e-kitapta kamera özelliğinin kullanımı
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=5ljCioS8Xv4&t=351s (sol)
Resim 64: "Rocket Ride" etkileşimli e-kitapta kamera özelliğinin kullanımı
Kaynak: https://vimeo.com/75270767 (sağ)

Dijital kitaplarda yer verilen etkileşim özelliği, çocukların hikayeden anlam çıkarmaya aktif katılımından dolayı etkili olduğu varsayılmaktadır (Sargeant, 2015: 54). E-kitap uygulamalarında çocuk ve içerik arasındaki ilişkiyi temsil eden etkileşim; çocuğa içerik üzerinde yetki ve kontrol olanağı vermektedir. Çocuğun uygulama içinde bir kuşa dokunduğunda kuşun uçması, herhangi bir hayvana dokunduğunda o hayvana ait sesi duyması, hikaye ile ilgili şarkılara eşlik etmesi, yeni öğrendiği bir kelimeyi dokunup tekrar dinlemesi, okumayı bitirdiğinde kitap ile ilişkili bir oyun oynaması gibi özellikler kitap uygulamalarındaki etkileşime örnek olarak verilebilir (Ersan, 2014: 59-60). Bahsedilen etkileşim örneklerinde de görüldüğü gibi etkileşim öğesinin, kitapta yer alan tüm tasarım öğelerinin kullanımını kapsadığı görülmektedir. Bu bağlamda önceki başlıklarda değinildiği gibi etkileşimli e-kitapta diğer tasarım öğelerinin okul öncesi dönemi çocuklara uygun kullanımı ile etkileşimin sağlanması gerekmektedir. Tasarımcıların etkileşimli e-kitap uygulamalarında yer verilen etkileşim öğelerini yaş grubuna uygun düzeyde tasarladıklarında, çocukların öğretici ve eğlenceli bir öğrenim süreci deneyimlemesi sağlanabilir (Sargeant, 2015: 54).

Çocuklara yönelik etkileşim tasarımı tasarlanırken, çocuğa sunulan görsel ve eylemsel öğelerin birbirleriyle tutarlı olması gerekmektedir. Etkileşimlerin nasıl kurgulanacağı ve arayüzün anlaşılırlığı da en az görsel zenginliği sağlayabilmek kadar önemlidir. Grafik arayüz, görsel içerik, sayfa yapısı, etkileşim özellikleri kitabın her arayüzünde benzer biçimlerde tasarlanmalıdır (Özcan, 2008: 41). Hikaye ile ilişkili

etkileşimli öğeler arayüzde farklı yerlerde konumlandırılabilirken, bilgilendirme ve yönlendime için kullanılan etkileşim unsurlarının (butonlarının) her arayüzde aynı konumda tasarlanması, kullanım kolaylığı sağlaması açısından önem taşımaktadır. Arayüz içerisindeki yönlendirme ve bilgilendirme için kullanılan butonların illüstratif çözümlemesinin dikkat çekici olması, çocuğun ilgisini çekip kullanmaya teşvik etmesi açısından önemlidir. Ayrıca tüm etkileşimli öğeler (illüstratif animasyonlar veya butonlar) çocukların etkileşime girebileceği boyutlarda tasarlanmalıdır (Roosen, 2010). Örneğin "Clean and Bright" isimli etkileşimli e-kitapta bu yaklaşıma dikkat edilerek; yönlendirme ve bilgilendirme butonları her arayüzün alt kısmına yerleştirilmiştir. Butonlar kitabın illüstratif dili ile bütünlük sağlayacak bir tasarımla, çocuğun etkileşime girebileceği boyutlarda çözümlenmiştir. (bk Resim 65)



Resim 65: "Clean and Bright" etkileşimli e-kitapta etkileşim özellikleri
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=5ljCioS8Xv4&t=351s

Etkileşimli e-kitap okuma sırasında meydana gelebilecek karışıklıkları önlemek adına etkileşimin görsel olarak anlaşılırlığının sağlanması gerekmektedir (Roosen, 2010). Çocuğun masal ile ilişkili olan etkileşimlerin neler olduğunu anlayabilmesi için resim 65'de verilen örnek arayüz tasarımında da görüldüğü gibi; etkileşimli öğelere parlama efektleri gibi uyarılar kullanılmalıdır. Çocuk okuma sırasında etkileşimli objelerin sayıca fazla olduğu bir arayüz içerisinde hangi objeler ile etkileşime geçebileceğini anlamakta güçlük çekebilir. Bu sebeple arayüz içerisinde çok fazla ve birbirine çok yakın kurgulanmış etkileşim öğelerine yer verilmemesine dikkat edilmelidir. Smeets ve Bus'ın araştırmaları da bu görüşü destekler niteliktedir.

Etkileşimli e-kitaplardaki çok fazla etkileşim öğesinin, çocukların verilen bilgileri işleyememesine, aşırı görsel bilgi yüklemesine ve hikayeden kopmasına neden olabileceğini belirtmişlerdir (2013: 180).

Smeets (2012: 12) etkileşimli faaliyetlerin, bir kitap uygulaması anlatısının akışına dahil edildiğinde çocuklar üzerindeki etkisine dikkat çekmiş: Etkileşimli uygulamaların çocukları "eğlendirebileceğini" ve dolayısıyla "motivasyonlarını arttırabileceğini" belirtmiştir. Ancak etkileşim öğesinin kitapta doğru kullanılması gerektiğini vurgulamış, etkileşimli öğelerin etkileşimli e-kitabı okumayı teşvik etmek yerine oynamaya teşvik edebileceğini belirtmiştir. Bu sebeple kitapta etkileşim öğesinin kitabı bir oyun materyaline dönüştürmemesi için hikaye ile ilişkili, çocukların öğrenme sürecini olumsuz etkilemeyecek düzeyde yer verilmesine özen gösterilmelidir.

Yukarıdaki başlıklarda aktarıldığı gibi, etkileşimli e-kitapların tasarım süreçleri benzerlik gösterse de tasarım öğelerinin değerlendirilmesi her yaş grubuna göre farklılık göstermektedir. Bu noktada ilk olarak illüstratörlerin, ilgili yaş grubunun bilişsel özelliklerini göz önünde bulundurarak tasarım öğelerini değerlendirmesi gerekli görülmektedir. Bunun yanı sıra etkileşimli e-kitap tasarımında yer alan tasarım öğelerinin anlaşılır hale gelmesi ve hedef kitle ile iletişim kurabilen bir uygulama oluşturabilmesi için görsel tasarım ilkelerine göre düzenlenmesi önerilmektedir.

3.3. Çocuklara Yönelik Etkileşimli E-Kitap Tasarım Öğelerinin Görsel Tasarım İlkelerine Göre Değerlendirilmesi

Grafik tasarım disiplininin tüm alanlarında olduğu gibi tasarımcılar, farklı platformlarda tasarım öğelerini kontrol edebilmek için görsel tasarım ilkelerine gereksinim duyarlar. Yakup Öztuna'nın (2007: 17) da belirttiği gibi; görsel bilginin organizasyonu tasarım ilkeleriyle oluşmaktadır. Bir çalışmada bütünlüğü ya da birliği sağlamak için, çalışma içindeki her öğenin birbiriyle etkileşim içinde olması gerekmektedir. Tasarım öğelerinin bir bütünü oluşturması kadar bir fikri barındırması ve hedef kitle ile iletişim kurabilmesi tasarımın olmazsa olmazlarındandır.

Daha önceki başlıklarda belirtildiği gibi okul öncesi dönemi çocuklara yönelik etkileşimli e-kitaplarda, çoklu ortam özellikleri birer tasarım öğesine dönüşmüştür. İlgili yaş grubuna yönelik etkin bir arayüz tasarımı oluşturabilmek için bu tasarım öğelerinin, görsel tasarım ilkeleri dikkat alınarak tasarlanması gerekli görülmektedir. Bu bağlamda araştırma kapsamında bu gruba yönelik etkileşimli e-kitap tasarım öğelerinin; denge, ritim, vurgu, oran/orantı, hiyerarşi, bütünlük gibi görsel tasarım ilkeleri ile nasıl değerlendirilmesi gerektiği açıklığa kavuşturulmaya çalışılacaktır.

3.3.1. Denge

Bu yaş grubuna yönelik etkileşimli e-kitap tasarımında dikkat edilmesi gereken görsel tasarım ilkelerinden ilki dengedir. Denge ilkesi genel anlamıyla; bir tasarım yüzeyi içerisinde yer alan öğelerin görsel ağırlıkları ve onların düzenlenmesi ile ilgilidir (Çağlarca, 1986: 104). Etkileşimli e-kitap arayüz tasarımında denge oluşturulurken, baskı kitapta olduğu gibi; tasarım yüzeyinde yer alan unsurların renkleri, değerleri, ağırlıkları, dokuları, yönleri, konumları, aralıkları ve ölçüleri birbirleriyle kıyaslanmaktadır. Aynı şekilde bu düzenlemedeki fikirlerin ve cisimlerin önem dereceleri de ilgili unsurların kıyaslama konusu içine girmektedir.

Sanat ve tasarımın tüm alanlarında olduğu gibi etkileşimli e-kitap tasarımında da aktarılmak istenilen içeriğe uygun simetrik, asimetrik, yaklaşık simetrik ve radyal olmak üzere dengenin tüm türleri kullanılabilmektedir. Ancak baskı kitaplardan farklı olarak etkileşimli e-kitap tasarımında denge, sadece tipografi ve illüstrasyon çözümlemesinde değil, aynı zamanda animasyon, oyun, ses, etkileşim gibi diğer tasarım öğeleri arasında da oluşturulmaktadır. Etkileşimli e-kitap tasarımında, baskı kitaplardan farklı olarak animasyon, oyun, etkileşim öğleri ile hareket sağlanmakta, böylelikle arayüz tasarımındaki denge değişmektedir. Etkileşimli e-kitap tasarımında hareketin dengelenmiş olması, tasarımın dengesini sağlamak adına önem taşımaktadır (Özsoy & Ayaydın, 2016: 191). Bu sebeple etkileşimli e-kitap arayüz tasarımında denge gözetilirken hareketin de görsel ağırlığı değerlendirilmeli, arayüzde yaratılan dengenin devamlılığı; illüstrasyonun animasyon olarak hareketlendiği zaman da sağlanmalıdır.

Tasarım öğeleri, birbirinin okunaklılığını olumsuz yönde etkilememelidir. Tasarım öğelerinin hem kendi içinde hem de birbirleri ile ilişkisinde denge sağlanmalıdır. Tasarım dengesi, içeriğin kapsamına göre düzenli ya da dağınık denge yaklaşımıyla belirlenebilir. Tüm grafik tasarım elemanları birbirlerine belli mesafelerle yerleştirildiğinde ve bu mesafeler tekrarlandığında düzenli bir denge elde edilebileceği öngörülmektedir (Tuzcu, 2019: 63). "Clean and Bright" isimli etkileşimli e-kitap arayüzünde bu yaklaşımın uygulanmış olduğunu görebiliriz. Tipografi ve illüstrasyon arasında simetrik bir denge sağlanmış, arayüzde yer verilen etkileşim öğesi bu dengeyi olumsuz yönde etkilemeyecek şekilde yerleştirilmiştir. (bk. Resim 66) Tasarım öğeleri arasında kurulan doğru iletişim, görsel elemanları bir amaca yönlendirebilir ve onlar arasında hedef birliği kurabilir (Özsoy & Ayaydın, 2016: 188). Aynı hedefe yönelik tasarım öğeleri ise bütünlüğü oluşturmayı kolaylaştırılabilir.



Resim 66: "Clean and Bright" etkileşimli e-kitap arayüz tasarımı
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=5ljCioS8Xv4&t=351s

Denge ilkesi, tasarımdaki görselliği yatayda ve dikeyde eşit parçalara ayıran hayali çizgilerin, eksenlerin ve ağırlık merkezlerinin belirlenmesinde göz önünde bulundurulmalıdır. Arayüz tasarımında denge oluşturulurken yönlendirme ve bilgilendirme çözümlemelerine de dikkat edilmeli, ilgili unsurların hem kendi içinde hem de birbirleri arasında denge sağlanmalıdır. Özellikle yönlendirme tasarımlarında ilgili yaş grubunun bilişsel düzeyleri göz önünde bulundurulduğunda, çocukların yön bilgisini kolaylıkla anlayabilmesi ve takip edebilmesi açısından simetrik bir yaklaşımla çözümlenmesi gerekli görülmektedir.

3.3.2. Ritim

Etkileşimli e-kitap tasarımında yer verilen bir başka tasarım ilkesi ritimdir. Ritim; farklı öğelerin birbirleri ile belli aralıklar ve sıralar halinde uyum içinde kompozisyon oluşturması olarak tanımlanmaktadır (Özsoy ve Ayaydın, 2016: 158). Bu bağlamda ritim, görsel hareketin, renklerin, şekillerin veya çizgilerin tekrarıdır denebilir. Etkileşimli e-kitap tasarımında görsel öğeler ve haraketler dışında ses öğesi de ritim yaratabilmektedir. Hikayenin duygusu ile dengeli bir anlatımda aktarılan arka plan müziği veya seslendirmedeki ritim, çocuğun hikayeyi derinlemesine kavrayabilmesine yardımcı olabilmektedir (Miendlarzewska & Trost, 2014: 2-6).

Ritmin temeli tekrara dayalıdır. Genel bir ifade ile söylemek gerekirse, burada tekrarlanan şeyler tüm görsel elemanlardır. Ritim, görsel tasarımda her türlü benzerliklerin tekrarıdır. Devamlılık görsel öğelerin, boyutları, biçimleri, büyük-küçük, ilişkileri veya konumları arasındaki benzerlikler sayesinde gözün bu öğeleri belirli bir sıra ile takip etmesidir. Bu yaklaşımla oluşturulan ritim, etkileşimli e-kitabın akışını ve kullanışını sağlayabilir. Bu benzerlikler görsel tasarım elemanları olabileceği gibi bunların dışındaki benzerlik tekrarları da olabilir (Özsoy & Ayaydın, 2016: 159). Örneğin arayüz tasarımında her sayfada aynı konumda ve ölçülerde yer verilen bilgilendirme ve yönlendirme ikonları, etkileşimli e-kitap içerisinde bir ritim yaratmakta ve kullanılabilirliği kolaylaştırmaktadır.

Çocuklara yönelik oluşturulacak etkileşimli e-kitap tasarımında bilgilendirme ve yönlendirme tasarımlarında önerilen ritim yaklaşımının, hikaye aktarım sırasında illüstrasyon, animasyon, oyun ve etkileşim öğelerinde uygulanması dekoratif ya da bezemeci bir etki uyandırabilir ve tasarıma durgunluk verebilir. Tekdüze bir hikaye anlatımı çocuğun kitaba olan ilgisini kaybetmesine sebep olabilir. İçerikle uyumlu arayüz tasarımında illüstrasyon, animasyon, oyun ve etkileşim öğelerinde yer verilen değişiklikler ritim etkisi oluşturabilir. Bu bağlamda arayüz tasarımlarında farklı görsel ağırlıklara sahip animasyon ve etkileşim öğeleri tasarımda ritim sağlayabilir. Ritim ilkesi, çocuğun uygulama içerisindeki hareketinin şeklini ifade eder. Her bir tasarım öğesinin kendi içinde ve birbirleriyle olan ilişkisinde ritim yaratılması, arayüz

tasarımında dikkat çekicilik sağlayabilir.

3.3.3. Vurgu

Etkileşimli e-kitap tasarımında uygulanan bir diğer tasarım ilkesi vurgudur. Vurgu ilkesi ile arayüz tasarımında odak noktası yaratılıp, çocuğun dikkatini önemli noktalara çekilebilir. Baskı kitaplarda illüstrasyon ve tipografi ile oluşturulabilen vurgu, etkileşimli e-kitaplarda farklı duyu organlarına hitap ederek animasyon, ses, oyun ve etkileşim ile yaratılabilmektedir.

İllüstratör arayüz tasarımında vurgu ilkesini uygularken, aktarılmak istenen bilginin sırasına dikkat etmelidir. Etkileşimli e-kitabın arayüz tasarımında birden fazla anlatılmak istenen nokta olabilir. Dolayısıyla anlatılmak istenen her unsur ayrıca vurgulanabilir (Özsoy & Ayaydın, 2016: 198). Fakat bu yaş grubundaki çocukların bilişsel düzeyleri göz önünde bulundurulduğunda arayüz içerisinde çok fazla vurgu öğesi yaratılması, çocuğun hikayeden kopmasına ve okumada zorluk yaşamasına sebep olabilir. Bu sebeple arayüz tasarımında yer verilen vurgu ilkesi, önem derecesine göre hiyerarşi içinde ve çok fazla sayıda olmadan yaratılmalıdır.

Arayüzde vurgu yaratılan kısım, çocuğu en çok etkileyen ve okuma tamamlandıktan sonra hafızasında en çok yer eden kısımdır. Vurgu ilkesi etkileşimli e-kitapta, animasyon öğesi ile oluşturulabileceği gibi ses öğesi ile de oluşturulabilir. Etkileşimli e-kitap tasarımında her bir öğe kendi içinde vurgu yaratabileceği gibi, birbirleriyle ortak bir dilde de vurgu oluşturmalıdır. Bu vurgu, tipografi ve sesin birlikteliği ile sağlananabileceği gibi, illüstrasyon ve etkileşim birlikteliği ile de yaratılabilir. Ancak çocuğun keşfedebilmesi için vurgu çoğunlukla optik merkezde yer almalıdır. Tasarımın vurgusu aynı zamanda en gözde elemanları içerir. Bu elemanlar komposizyon içinde kıyıya köşeye gizlenirse ya da elemanlar birbirleriyle etkileşimden uzak, merkezilikten habersiz olursa vurgu amacına ulaşamayabilir. Bu sebeple çocuk, arayüz tasarımında sistematik olarak bir optik merkeze doğru çekilmeli ve vurguya doğru adım adım yönlendirilmelidir (Costello, vd. 2012: 71). Vurgu ilkesi, sadece çocuğa hikaye aktarım sürecinde kalmamalı, ayrıca okuma sürecini tamamlayabilmesi için yönlenlendirme ve bilgilendirme butonlarında da sağlanmalıdır. Fakat bu

bilgilendirme ve yönlendirme ikonlarındaki vurgu, hikaye anlatımın önüne geçmemelidir.

3.3.4. Oran / Orantı

Görsel tasarım ilkelerinden bir diğeri olan oran; büyüklük, nicelik, derece bakımından iki şey arasında veya parça ile bütün arasında bulunan bağıntı, nispet olarak tanımlanmaktadır. Orantı ise; "Bir şeyi oluşturan parçaların kendi aralarında ve parçalarla bütün arasında bulunan uygunluk, oran, tenasüp" şeklinde açıklanmaktadır. Görsel sanatlarda ise oran; parçaların etki yönünden birbirlerini değerlendiren büyüklükleri" olarak ifade edilmektedir (Özsoy & Ayaydın, 2016: 232).

Oran/orantı ilkesi, etkileşimli e-kitap tasarım öğelerinin her birinde farklı ölçülerde değerlendirilmektedir. Örneğin ses öğesi, arka plan müziği veya seslendirmeyle hikayenin duygusuna göre farklı ses oranlarında, okuyucuya istenilen duygunun aktarılmasını sağlayabilir. Ancak ses oranlarının farklılığı çocuğun daha iyi kavrayabilmesi için, anlatım illüstrasyon ve animasyon ile senkronize bir şekilde kurgulanmalıdır.

Etkileşimli e-kitap tasarımında görsel çözümlemede oran/orantı ilkesi, tasarım öğelerini önem derecesine göre vurgulamaktadır. Baskı kitaplarda olduğu gibi, etkileşimli e-kitapta da aktarılmak istenen vurguya göre hikaye metnindeki yazı karakteri ölçüleri ya da illüstrasyon anlatımındaki karakter ölçüleri değişiklik gösterebilir. Etkileşimli e-kitapta hem iki boyutlu hem üç boyutlu anlatımlı her parçanın bir ölçüsü vardır. Bu parçalar birbirleriyle görsel olarak ilişki içindedir. Etkileşimli e-kitaplarda illüstrasyonun etkileşim ile animasyona dönüştüğü noktalarda oran/orantı ölçülerine dikkat edilmeli, diğer tasarım elamanlarını ile senkronize içinde olması sağlanmalıdır. Ayrıca biçimlerin aynı büyüklükte olmasının tasarımı monotonlaştırdığı unutulmamalıdır. Bu bağlamda tipografi, illüstrasyon, animasyon öğeleri ile farklı ölçülerde kullanması montonluğu bozabilir ve tasarıma hareket getirebilir (Özsoy & Ayaydın, 2016: 236). Hikaye aktarımında vurgulanmak istenen öğeler renk, büyüklük, biçim gibi oranlarla farklılık yaratılabilmektedir. Ancak arayüz tasarımında, tasarım öğelerindeki farklı oranlar dengeli bir bütünlük oluşturulmalıdır. Etkileşimli e-kitapda,

çocuğun ilk olarak aktarılan hikayeye odaklanması gerektiği göz önünde bulundurulduğunda, arayüz tasarımındaki bilgilendirme ve yönlendirme ikonlarının ölçüleri hikayedeki anlatımı ve karakteri tehdit etmeyecek ölçülerde tasarlanmalıdır.

3.3.5. Hiyerarşi

Etkileşimli e-kitap tasarımında hiyerarşi, önem derecesine göre öğelerin yerleştirilmesi ile gerçekleştirilir. Bu bağlamda birincil, ikincil, üçüncül öneme sahip olmaya bağlı bir diziliş söz konusudur. Etkileşimli e-kitabın arayüz tasarımında, bütün parçaların kullanım değeri önemlidir. Görsel hiyerarşinin olmadığı bir etkileşimli e-kitap, çocuğun kitap ile iletişim kuramaması gibi, onu yönlendiremez ve kullanılabilirliği olumsuz etkileyebilir.

Etkileşimli e-kitap okuyucusu arayüz ekranı tararken "F" veya "Z" tarama deseni kullanmaktadır. Okuyucu bu desenleri kullanıp kullanmadığını fark etmeksizin, genellikle soldan sağa doğru temel bilgileri aramak için arayüzün hem başını hem de alt kısmını dikkatlice okumaktadır (Smith, 2018). Tasarımcı, etkileşimli e-kitabın görsel arayüzünü tasarlarken bu okuma yaklaşımına göre hiyerarşik bir düzen oluşturmalıdır. Bu bağlamda görsel hiyerarşi oluşturulurken vurgulanmak istenen öğenin renk, büyüklük, tipografi, imaj, açıklık, koyuluk gibi özellikleri ön plana çıkarılarak yaratılabilir (Uçar, 2004: 153-154). Etkileşimli e-kitap arayüzünde oluşturulacak hiyerarşi ile herhangi bir görsel karmaşıklığa yer verilmeden, iletilmek istenen mesaj amacına uygun ve etkili bir şekilde okuyucuya aktarılabilir. Örneğin, daha önce de belirtildiği gibi arayüzde yer verilen bilgilendirme ve yönlendirme butonları, hikaye anlatımının (hikayedeki karakterlerin) önüne geçmeyecek şekilde tasarlanmalıdır.

Etkileşimli e-kitap tasarımında görsel hiyerarşinin yanı sıra, içeriğin okuyucuya aktarılma sürecinde tasarım öğelerinin kullanım hiyararşisine de dikkat edilmelidir. Örneğin seslendirme sırasında, arayüzde yer alan metinlerin renklendirilmesi veya aydınlatılması, seslendirme tamamladıktan sonra ilgili animasyon öğeleri ile etkileşim kurulabilmesi, arayüzdeki etkileşim özellikleri tamamlandıktan sonra bir sonraki arayüze geçiş butonun aktifleştirilmesi, hikeye metni aktarıldıktan sonra konuyu anlatan veya test eden oyun öğesinin uygulanması; uygulama kullanım

sırasında dikkat edilmesi gereken hiyerarşik düzenlerdir.

3.3.6. Bütünlük

Etkileşimli e-kitap tasarımında yer verilen bir diğer görsel tasarım ilkesi olan bütünlük; tasarım ilkelerinin hepsinin toplamının birliğe eşit olmasıdır. Birliği ya da bütünlüğü sağlamanın en temel yolu, kullanılan her öğenin bir diğeriyle ilgili olduğunun bilinmesiyle olasıdır. Bu noktada tasarımının tamamlanmış olması bütünlük ilkesine ulaşmış olması ile ilgilidir (Özsoy & Ayaydın, 2016: 224). Bütünlüğün amacı, arayüz tasarımının okunurluğunu ve tutarlılığını sağlamaktır. Etkileşimli e-kitap tasarımında bütünlük yaratabilmek için yalınlık, tekrar, yakınlık, süreklilik gibi birçok teknik kullanabilmektedir.

Etkileşimli e-kitap tasarımında bütünlüğü sağlayabilmek için arayüzde yer verilen tasarım öğelerinin ve elemanlarının uyum içinde olması gerekmektedir. Bu bağlamda her bir tasarım öğesinin birbiri ile senkronize bir şekilde kurgulanması gerekmektedir. Örneğin kitap içersinde yer verilen ses ile, hikaye metni, illüstrasyonu, animasyonu uyum içinde olmalıdır. Ayrıca önceki başlıklarda değinildiği gibi etkileşimli e-kitapta bütünlüğün sağlanabilmesi için kitabın görsel kimliğinin oluşturulması gerekmektedir. Bu görsel kimlik, her bir arayüz tasarımında aynı anlatımla yer verilen illüstratif ve tipografik çözümlemelerle, aynı konumda ve aynı ölçülerde yer verilen bilgilendirme ve yönlendirme ikonları ile sağlanabilir. Bu noktada görsel elemanların renk, biçim, şekil, ölçü, dokuları tekrar edebilir. Ancak bu tekrarın monotonluk yaratmamasına özen gösterilmelidir. Bu bağlamda etkileşimli e-kitap tasarımında kullanılan her tasarım öğesi ve görsel elemanlar belirli bir anlama sahip olmalı ve hepsi toplam etkinin oluşmasına yardımcı olmalıdır.

Sonuç olarak yukarıdaki açıklamalarda da görüldüğü gibi, bu yaş grubuna yönelik etkileşimli e-kitap tasarımında görsel tasarım ilkeleri farklı disiplinlerin ortak bir dilde çözümlenmesi, tasarım öğelerinin anlaşılabilir hale gelmesi için uygulanması gereken rehber ilkeler konumuna gelmiştir. Bilginin, bir ölçüde koordinatörü olan tasarım ilkeleri, etkileşimli e-kitap tasarımını daha anlamlı, etkili ve anlaşılabilir hale getirmek ve etkili bir iletişimi olanaklı kılmak için kullanılmaktadır. Çocuklara yönelik

etkileşimli e-kitap tasarım öğeleri, arayüz tasarımında görsel tasarım ilkelerine (denge, ritim, vurgu, oran/orantı, hiyerarşi ve bütünlük) göre düzenlendiğinde ve aktarıldığında, çocuk ile uygulama arasındaki iletişimin kolaylaşabileceği ve kullanılabilirliğin sağlanacağı öngörülmektedir. Ancak etkileşimli e-kitabın kullanılabilirliğinin sağlanması için görsel tasarım ilkelerinin yanı sıra, Ben Shneiderman'ın tasarım kurallarının da uygulanması önerilmektedir.

3.4. Çocuklara Yönelik Etkileşimli E-Kitaplarda Ben Shneiderman'ın Arayüz Tasarım Kuralları ile Kullanılabilirlik

Daha önceki başlıklarda da değinildiği gibi çocuklara yönelik etkileşimli e-kitaplarla etkin bir eğitim öğretim sürecinin deneyimlenebilmesi için kitabın "kullanılabilirliğine" dikkat edilmesi gerekmektedir. Kullanılabilirlik terimi Uluslararası Standardizasyon Örgütü (ISO) tarafından; bir ürünün, belirli bir kullanım bağlamında kullanıcının amaçlarını etkin, verimli ve memnuniyetle gerçekleştirebilmesi olarak tanımlanmaktadır (ISO, 1998: 2). Ayrıca kullanılabilirlik terimi, bir kullanıcı arayüzünün kullanımının ne kadar kolay olduğunu değerlendirip, tasarım sürecinde kullanım kolaylığının iyileştirilmesine yönelik yöntemleri ifade etmektedir (Jung ve Stolterman, 2012: 647).

İnsan bilgisayar etkileşimi alanında önemli araştırmalar yapan bilgisayar bilimcisi profesör Ben Shneiderman, "Kullanıcı Arayüzü Tasarlama" adlı kitabında arayüz tasarımının sekiz altın kuralını tanımlamıştır (Ben Shneiderman, https://www.cs.umd.edu/users/ben/goldenrules.html) Shneiderman, arayüz tasarımına yönelik tanımladığı kurallar ile kullanıcı merkezli arayüz tasarımları oluşturmayı hedeflemiştir. Bircher'ın (2012: 77) da belirttiği gibi başarılı bir uygulama; çocukların uygulamayı kullanırken onlar farkında olmadan nasıl kullanacaklarını öğreterek dijital okuryazarlığı desteklemelidir. Çocuklara yönelik oluşturulacak etkileşimli e-kitapların kullanılabilirliğini, işlevselliğini ve bu bağlamda deneyimlenecek performansın etkin olarak gerçekleştirilebilmesi için Shneiderman'ın arayüz tasarım kurallarının uygulanması önemli bir gereklilik olarak görülmektedir (Doty, 2015: 48). Shneiderman'ın tasarım kurallarına dikkat edilerek oluşturulacak arayüz tasarımı ile

çocuğun aşırı bilişsel yükleme yaşamadan, ilgili kaynağa odaklanıp etkili bir öğrenim deneyimleyebilmesine olanak sağlayacağı düşünülmektedir (Shneiderman ve Plaisant, 2004). Bu bağlamda araştırma kapsamında Shneiderman arayüz tasarım kurallarının neler olduğu ve bu kuralların bu yaş grubuna yönelik etkileşimli e-kitaplarda nasıl değerlendirilmesi gerektiği araştırılacaktır.

Shneiderman'ın değindiği ilk tasarım kuralı; arayüz tasarımında tutarlılığın sağlanmasıdır. İlgili yaş grubundaki çocuğun okuma sırasında karışıklık yaşamaması için kitap içerisinde yer verilen unsurlar, benzer terminolojiye sahip olmalıdır. Bu tasarım kuralı, görsel tasarım ilkelerinden bütünlük ilkesi ile aynı yaklaşımı savunmaktadır. Etkileşimli e-kitap ile çocuğa sunulan görsel ve eylemsel öğelerin birbirleriyle tutarlı olması gerekmektedir. Grafik arayüz, görsel içerik, sayfa yapısı, etkileşim özellikleri kitabın her arayüzünde belirli konumlarda ve benzer üslupla çözümlenmelidir (Özcan, 2008: 41). Bu yaklaşım ile bilginin aktarılma şekli standartlaştırılarak; çocuğun bilgiyi, bir örnekten diğerine uygulayabilmesi sağlanabilir. Farklı arayüzlerde aynı eylemler için yeni temsiller öğrenmeye gerek kalmadan, hedefe yönelik eylemler güvenle gerçekleştirebilir.

Shneiderman'ın bir diğer tasarım kuralı; kullanıcıya kısayol kullanma olanakları sunulması gerektiğidir. Etkileşimli e-kitapta yer verilecek kısayol tuşları, çocuğun ebeveyn yardımına ihtiyaç duymadan kitap içerisinde gezinebilmesini sağlayarak, kitabın kullanılabilirliğini kolaylaştırabilir. Etkileşimli e-kitabın arayüz tasarımında yer verilen kısayol tuşları, çocuğun istediği zaman ana sayfaya veya istediği arayüze gidebilmesi, etkileşimli öğelerin neler olduğunu görebilmesi, hangi arayüzde olduğunu görüntüleyebilmesi gibi işlemlere olanak sağlayabilmektedir (McGray ve Callagher, 2001: 49-54). Arayüz içerisinde yer verilecek ekran görüntülerinden oluşan bir "mini resim" (thumbnail) butonu ile çocuğun sayfalar arası geçiş yapabilmesi sağlanabilir. Böylelikle etkileşimli e-kitap içerisinde sunulan kısayol özellikleri ile çocuğun kitaba hakim olabilmesine ve güvenle okuma deneyimini gerçekleştirebilmesine olanak sağlanabilir. Bu sebeple bir önceki tasarım kuralı olan tutarlılık özelliğine de dikkat ederek etkileşimli e-kitabın her bir arayüzünde; diğer arayüzlerde uygulanan tasarım yaklaşımı ile kısayol tuşları kullanıması gerekli

görülmektedir.

Çocuklar karşılaştıkları etkileşim aşamalarını çözmek için edindikleri varsayımlardan oluşan zihinsel bir model oluşturmaktadır. Tasarımcıların bu zihinsel modeli desteklemek adına ilgili yaş grubundaki çocuklara davranışların görsele dönüştüğü ipuçları sunması gerekli görülmektedir (Baştan, 2009: 211). Murray (2012: 424), etkileşimli e-kitap tasarımında bahsedilen yaklaşımın önemine değinerek, okuyucunun "bir şeyi başka bir şeye eşleştirerek anlayabildiklerini" belirtmiş, bu yaklaşımın kitabın kullanılabilirliğini artırdığını vurgulamıştır. Örnek olarak da etkileşimli e-kitap okuma sırasında, ana sayfaya dönmek için arayüz tasarımında "ev" ikonuna yer verilmesini göstermiştir.

Bir başka tasarım kuralı; kullanıcıya geri bildirim sunulmasıdır. Etkileşimli hikaye aktarım sırasında çocuğa sürekli olarak bir geribildirim mekanizmasının sunulması, kullanıcı ile sistem ilişkisini olumlu bir biçimde artırabileceği öngörülmektedir (Baştan, 2009: 213). Etkileşimli e-kitapla etkin bir öğrenim süreci deneyimleyebilmek için, arayüz içerisinde yer alan öğelerle etkileşime girildiğinde bu öğelerin ne anlama geldiği ve kullanımına dair çocuğa bilgi verilmelidir. Özellikle bu yaş grubuna yönelik oluşturulacak kitaplarda çocuğa sesli, yazılı veya görsel geri bildirim sunulması, okuma bilmeyen veya yeni başlayan çocuklar için kullanım kolaylığı sağlayacağı öngörülmektedir. Kitap içersinde etkileşimli unsurlarla kurulan iletişimde, çocuğa okuma sırasında ne durumda olduğu, ne yapması gerektiği belirtilmelidir. Okuma sırasında başlayan ve biten süreçlerin hatırlatılması, hatalı bir işlem durumunda uyarı verilmesi sağlanmalıdır. Bu yaklaşımla doğru yapılandırılmış geri bildirim kanalları ile çocuğun bir ebeveyn yardımına ihtiyaç duymadan okuma deneyimi gerçekleştirmesi sağlanabilir.

Shneiderman'ın önerdiği bir diğer tasarım kuralı; okuyucuya görevin tamamlandığını belirten diyologlar sunulmasıdır. Etkileşimli e-kitap içerisinde gerçekleştirilen farklı iletişim yönlerinin tamamlandığına dair geri bildirim verilmesi, çocuğun kitap okuma sürecini sağlıklı tamamlayabilmesine olanak sağlayabilmektedir. Bu bağlamda kitap içerisinde okuma, seslendirme, etkileşim gibi özellikler

tamamlandığında, çocuğa bir sonraki hedefe geçebileceğine dair bilgilendirme verilmelidir. Örneğin, etkileşimli e-kitap hikaye anlatımı bittiğine okuyucuya son yazan bir metnin paylaşılması; hikayenin bittiğini anlaşılmasında yardımcı olabilecektir (Doty, 2015: 30).

Bir başka tasarım kuralı; hataları önleme ve basit hataların kolay çözümüdür. Shneiderman, ilgili yaş grubuna göre arayüz tasarımı yapılırken öncelikle kullanım sırasında hata yaşanması önleyebilmek için sistemlerin iyi tasarlanması gerektiğine dikkat çekmiştir. Tasarımcıların arayüz tasarımı oluştururken, kullanıcıların ciddi hatalar yapmayacakları şekilde tasarlanmasını önermiştir. Bu bağlamda çocuk, etkileşimli e-kitap okuma sırasında bir hata yaparsa sistem bunu tespit edebilmeli ve hatayı düzeltmek için çocuğa basit anlaşılabilir mekanizmalar sunabilmelidir. Okuma sırasında yapılan hataların telafi edilebileceğinin görülmesi, çocuğun güvenli dolaşım ile okuma deneyimleyebilmesi adına önemli görülmektedir. Ayrıca okuma sırasında çocuğa birden çok eylem sunuluyorsa, çocuğun bu eylemlerden hangisini seçeceği konusunda endişe etmemesi sağlanmalıdır. Bu yaş grubuna yönelik oluşturulan etkileşimli e-kitaplarda, özellikle basit hataları önlemek için kitapta ebeveyn kontrolünün olması önemli görülmektedir. Örneğin kitap uygulamasını silmek gibi çocuğun yanlış bir eylem yapabilmesini önlemek adına kitap içerisinde şifre ile girilen ebeveyn kontrolünün oluşturulması önerilmektedir (Doty, 2015: 31).

Bir diğer tasarım kuralı; eylemlerin kolayca geri alınmasına izin vermektir. Etkileşimli e-kitapta bu tasarım yaklaşımına yer verilerek, çocuğun okuma sırasında yaptığı işlemlerin veya hataların çözülebilmesi sağlanır. Tasarımcılar, etkileşimli e-kitabın tasarım sürecinde okuyucunun hata yapma ihtimalini göz önüne alarak, oluşabilecek hataların çözümlerini de planlamalıdır (Doty, 2015: 31). Böylece okuma sırasında çocuğun kaygısı azaltılarak, yabancı seçeneklerin araştırılması teşvik edilir. Ayrıca “geri al” komutu, çocuğun okuma sırasında hata yapmasa bile hatırlamak veya tekrar deneyimlemek için ilgili arayüze ya da işleme geri dönebilmesine olanak sağlamaktadır.

Arayüz tasarımında dikkat edilmesi için önerilen bir diğer kural; iç kontrolün desteklenmesidir. Shneiderman'a göre okuyucu iletişim halinde olduğu arayüzün tüm kontrolünün kendisinde olmasını ister (Shneiderman 2003). Bu sebeple etkileşimli e-kitap uygulamasının arayüzü tasarlanırken çocuğun etkileşimi yanıtlayan biri olarak planlanmasındansa, uygulama etkileşimini başlatan biri olarak planlanması gerekli görülmektedir. Çocuk, herhangi bir yardıma ihtiyaç duymadan kitap ile kurduğu etkileşimin gerçekleştiğini anında görebilmeli ve duyabilmelidir. Bunun için de arayüz tasarımında yer verilen tasarım öğelerinin doğru kurgulanması ve doğru fiziksel tepkiler vermesi sağlanmalıdır (Özcan, 2008: 41). Ayrıca çocuğun etkileşimli e-kitap arayüzlerinde rahatlıkla dolaşabilmesi için yönlendirme ve bilgilendirme panellerine yer verilmesi gerekmektedir. Etkileşimli e-kitap içerisinde yer verilecek haritalar çocuğun hikayenin neresinde olduğunu, hangi arayüzde ne anlatıldığını görebilmesi için önemli görülmektedir (Özcan, 2009: 37).

Bir diğer tasarım kuralı; kullanıcınının kısa süreli hafıza yükünün azaltılmasıdır. Etkileşimli e-kitabın tasarım sürecinde ilgili yaş grubunun özellikleri dikkate alınarak basit, sade, anlaşılır bir arayüz tasarımı oluşturulmalı, çocuğun hikayeyi anlamasını zorlaştıracak uyarı ve etkileşim öğelerinden uzak durulmalıdır. Etkileşimli e-kitap içerisinde kullanılmak istenen öğeler, gerekli olduğu kadar ve kullanılabilirliğe uygun bir şekilde yerleştirilmelidir. Bu noktada etkileşimli e-kitap içerisinde yer alacak tasarım öğeleri öncelikle işlevselliğe hizmet etmeli, görsel nitelik ikinci planda düşünülmelidir (Doty, 2015: 32). Etkileşimli e-kitap tasarımında görsel ve eylemsel birlikteliğe önem verilerek hikaye anlatım süreci tasarlanmalı, doğru algılanabilen ve kolay kullanılabilen etkileşim tasarımı planlanmalıdır.

Yukarıda da görüldüğü gibi Shneiderman'ın tanımladığı arayüz tasarımının sekiz altın kuralı, okul öncesi dönem çocuklara yönelik etkileşimli e-kitap tasarımında dikkat edilmesi gereken önemli başlıklardır. Bu tasarım kuralları dikkate alınarak oluşturulan arayüz tasarımı ile bu yaş grubu çocuklar için kullanılabilir ve işlevsel bir uygulama oluşturulabileceği öngörülmektedir.

3.5. Çocuklara Yönelik Etkileşimli E-Kitap Uygulaması: "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay"

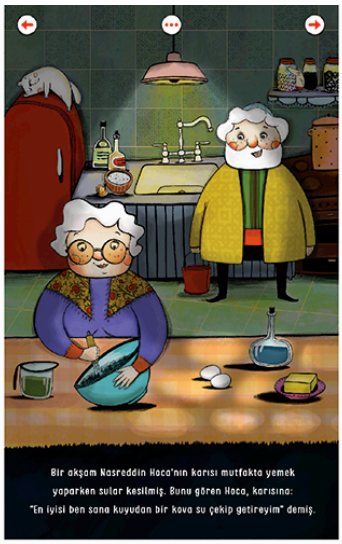
"Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" isimli etkileşimli e-kitap uygulaması, tez kapsamında yapılan araştırmalar doğrultusunda tasarlanmıştır. Okul öncesi dönem çocuklara yönelik tasarlanan etkileşimli e-kitap uygulamasının; grafik tasarım, illüstrasyon, animasyon, yazılım, seslendirme, ses kayıt/mastering, müzik, İngilizce çeviri, pedagojik tavsiye çözümlemelerinde ilgili alanlardaki profeyonellerle çalışılmıştır. Ayrıca illüstratör, tasarım sürecinde farklı uzmanlıkların ortak bir tasarım çözümlemesinde kurgulanma ve yürütülme görevini üstlenmiştir.

Etkileşimli e-kitap uygulaması, Samsung Galaxy Tab 4 tablet cihazlarda kullanıma yönelik android tabanlı olarak tasarlanmıştır. Tablet cihazlarda dikey kullanıma uygun olarak tasarlanan etkileşimli e-kitap, Google Play mağazalarından ücretsiz indirilebilmektedir. Etkileşimli e-kitabın uygulama ikonu; Nasreddin Hoca'nın eğlenceli kimliğini yansıtan, çocuğun dikkatini çekecek, basit ve anlaşılır bir anlatımla tasarlanmıştır (bk. Resim 67) Kitapta "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" isimli fıkra, on üç arayüz tasarımıyla okuyucuya aktarılmaktadır. (bk. Resim 68) Ayrıca okuyucuya bilgilendirme ve kullanım kolaylığı sağlayabilmek adına; ana sayfa, ayarlar, oyunlar, hikaye arayüzlerini görüntüleme, tasarım ekibini aktaran arayüzler tasarlanmıştır. (bk. Resim 69)



Resim 67: "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" etkileşimli e-kitap uygulama ikonu

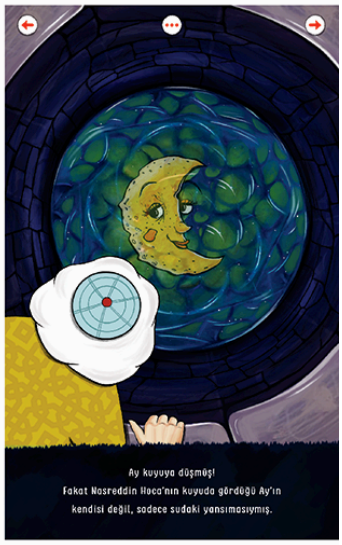

Bir zamanlar köylerden birinde Nasreddin Hoca adında bir adam yaşarmış. Nasreddin Hoca, yaptıkları ve anlattıkları ile herkesi güldürür. Ancak güldürürken de düşündürürmüş.


Bir akşam Nasreddin Hoca'nın karısı mutfakta yemek yaparken sular kesilmiş. Bunu gören Hoca, karısına: "En iyisi ben sana kuyudan bir kova su çekip getireyim" demiş.


Nasreddin Hoca evden çıkmış ve evin yakınlarındaki kuyuya doğru yol almış.


Nasreddin Hoca kuyuya doğru giderken yolun kenarında onu gören hayvanlar, Hoca'nın nereye gittiğini merak etmişler.


Nasreddin Hoca, nihayet kuyunun başına gelmiş. Kovayı bağlayacağı ipi atmak için kuyuya doğru eğilmiş. Ancak kuyuya eğildiğinde bir de ne görsün?


Ay kuyuya düşmüş! Fakat Nasreddin Hoca'nın kuyuda gördüğü Ay'ın kendisi değil, sadece sudaki yansımasıymış.

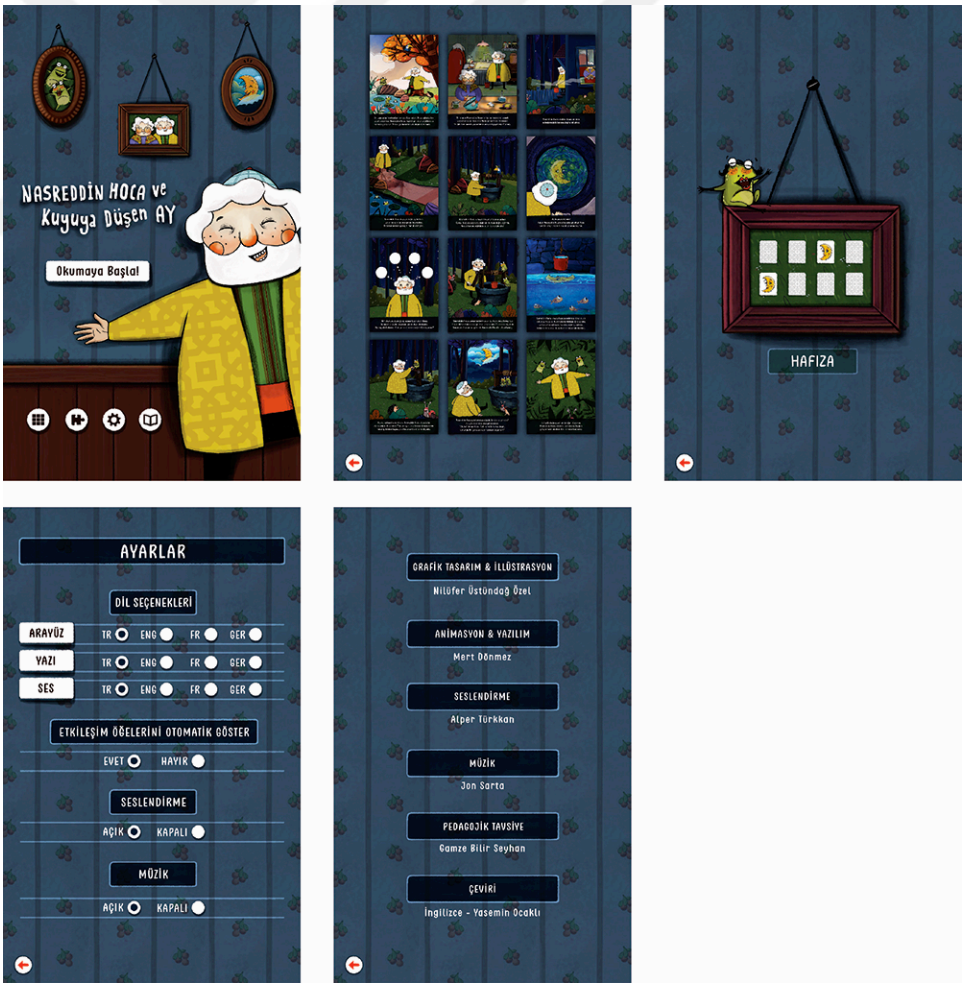

Ay'ın kuyuya düştüğünü sanan Nasreddin Hoca, hemen bir şeyler yapmam gerek diye düşünmüş. "Ay kuyuda kalamaz. Peki ya nasıl çıkaracağım Ay'ı kuyudan?"


Nasreddin Hoca zaman kaybetmeden işe koyulmuş. Kovayı ipe bağladıktan sonra, kuyuya doğru sarkıtmış. Bu arada kuyunun başındaki hayvanlar güterek Nasreddin Hoca'yı izliyormuş.


Nasreddin Hoca, kovayı kuyuya indirmiş. Kova su ile dolunca, Hoca da Ay'ın kovaya yüklendiğini sanmış ve başlamış çekmeye. Çekmiş, çekmiş, çekmiş... Fakat birden kova, kuyudaki bir taşa takılıvermiş.



Resim 68: "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" etkileşimli e-kitapta fıkra anlatım arayüzleri



Resim 69: "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" etkileşimli e-kitapta ana sayfa, hikaye arayüzlerini görüntüleme, oyun, ayarlar, tasarım ekibini aktaran arayüzler

Okul öncesi çocuklara yönelik tasarlanan etkileşimli e-kitapta ele alınan tasarım öğeleri, ilgili yaş grubuna uygun olarak tez araştırma kapsamında belirtilen yaklaşımlar doğrultusunda uygulanmıştır. Farklı disiplinlerin ortak çalışması ile hayata geçirilen ve yaratıcı endüstriye dönüşen bu uygulamanın tasarım sürecine geçilmeden önce, belirlenen fıkra ile nasıl bir kültürel aktarım sağlanacağı ve ilgili yaş grubuna yönelik fıkra metnin nasıl düzenlenmesi gerektiği saptanmıştır.

3.5.1. "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" Etkileşimli E-Kitap İle Kültürel Miras Aktarımı

Halk kültürünün önemli figürlerinden biri olan Nasreddin Hoca, karakteri ve fıkraları ile geçmişten bugüne güncelliğini koruyan, somut olmayan kültürel mirasımızın en önemli isimleri arasında görülmektedir. Nasreddin Hoca fıkraları, 13. yüzyıldan 21. yüzyıla geçen 800 yıllık süreçte Türk kültüründe halkın kolektif belleğinde değişime ayak uydurmuş ve bu fıkraların devrin koşulları doğrultusunda güncellenmesi sağlanmıştır. Nasreddin Hoca'nın fıkraları; evrensel mesajlar taşıması, çağdaş kültürde kullanımının sürdürülebilmesi ve üretken bir yapıda olması sebebiyle sadece Türk kültüründe değil çok geniş bir coğrafyada farklı isimlerle ve yansımalarla tanınmıştır (Sağlam, 2017: 2695-2697).

Kültür ve Turizm Bakanlığı, Nasreddin Hoca Fıkralarını Anlatma Geleneği'ni Orta Asya'dan Avrupa'ya geniş bir coğrafyada yaygınlığı ve sürdürülebilirlik özelliği sebebiyle UNESCO'nun "İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesi"ne alınması için 2013 yılında gerekli çalışmaları başlatmıştır (Tan, 2013: 93). Şu an "Nasreddin Hoca Fıkralarını Anlatma Geleneği" Kültür Turizm Bakanlığı tarafından "Somut Olmayan Kültürel Miras Ulusal Envanterleri" arasında gösterilmektedir (https://aregem.ktb.gov.tr/TR-159257/somut-olmayan-kulturel-miras-ulusal-envanteri.html).

UNESCO'nun Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesinin 2. maddesinde: söz konusu kültürel mirasın sürekliliği, sürdürülebilir kalkınma ilkelerine uygunluğu, en belirgin özellikler olarak şu cümlelerle ifade edilmiştir: "Kuşaktan kuşağa aktarılan somut olmayan kültürel miras, topluluk ve grupların çevreleriyle,

doğayla ve tarihleriyle etkileşmelerine bağlı olarak sürekli biçimde yeniden yaratılır ve onlara kimlik, devamlılık duygusu verir. Böylece, kültürel çeşitliliğe ve insan yaratıcılığına duyulan saygıya katkıda bulunur (Öcal, 2009: 167). Türkiye'nin somut olmayan kültürel mirası içinde sürdürülebilirlik özelliğini en iyi koruyan kültürel değerimizden biri de Nasreddin Hoca fıkraları anlatma geleneği gösterilmektedir. Nasreddin Hoca fıkraları, 13. yüzyıldan bu yana hem güncellenerek hem de yeni fıkralarla zenginleşerek günümüze kadar ulaşırken, anlatım alanı da sürekli genişletilmiştir (Tan, 2013: 103).

Abdülkadir Kabadayı, kültürel ve sosyal değerler olarak görülen masal, fıkra, tekerleme, mani, ninni, sayışma gibi halk edebiyatı ürünlerinin okul öncesi dönem çocuklarının toplum ve kültür bilinci kazanmasında etkili olduğunu belirtmiştir (Aktaran: Nalbantoğlu, 2009: 546). Okul öncesi dönemden, ortaokul sürecine kadar olan dönem, çocuğun kültürel belleğinin şekillenmesinde en etkin dönem görülmektedir. Bu sebeple okul öncesi dönemden itibaren çocukları halk edebiyatı ürünleri ile buluşturmak sürdürülebilir bir kültürel bellek yaratılması adına önemlidir. Bu bağlamda Nasreddin Hoca fıkralarına çocuk kitaplarında yer verilmesi kültürel belleğin oluşturulması: çocuklara toplumun değer yargılarını, edebi ve sanatsal zevkini, inançlarını ve kültürel kodlarını aktarılması açısından önemlidir.

Bu araştırmanın uygulama projesinde de okul öncesi çocuklara yönelik etkileşimli e-kitapta "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" isimli fıkra ile kültürel miras olarak görülen Nasreddin Hoca fıkralarından biri, farklı dil seçenekleri ile elektronik ortama aktarılmıştır. Böylelikle yaratıcı bir endüstri oluşturulup; hem nesilden nesile Nasreddin Hoca fıkralarının korunması ve aktarımı sağlanmış, hem de dijital platformun sağladığı olanaklar sayesinde tüm dünyaya ile paylaşılma olanağı yaratılmıştır.

Fıkra; bir akşam kuyudan su çekmeye giden Nasreddin Hocanın, kuyuda Ay'ın yansımasını görmesiyle başlamaktadır. Ay'ın kuyuya düştüğünü sanan Hoca, kuyudan Ay'ı çıkarmanın yollarını düşünür. Kova ile kuyudan Ay'ı çıkaracağına inanan Hoca, kovayı kuyuya indirir. Su ile dolan kova ağırlaşınca, Hoca da Ay'ın kovaya

yüklendiğini düşünür ve başlar çekmeye. Ancak kova kuyudaki bir taşa takılır ve Hoca kovayı çekmekte zorlanır. Son bir gayretle kovayı çekmeye çalışırken ip kopar ve Hoca sırtüstü yere düşer. Gözlerini açtığında Ay'ı gökyüzünde gören Hoca, Ay'ı gökyüzüne fırlattığını düşünür ve keyifle gökyüzünde süzelen Ay'ı izlemeye başlar.

Fıkra metni, içinde bulunduğumuz dönemin koşullarına göre uyarlanarak farklı işlevler kazandırılmış ve bu vesileyle kültürel belleğin kendini yenilemesi sağlamıştır. Fıkranın içeriği pedagog denetiminde, okul öncesi dönemi çocukların anlayacağı ve eğlenceli bir okuma süreci deneyimleyebileceği bir yaklaşımla düzenlenmiştir. Bu sebeple kitap içerisinde çocuk edebiyatında sıklıkla kullanılan antropomorfizm yaklaşımına yer verilmiş, hikaye anlatımını eğlenceli hale getirecek hayvan karakterler oluşturulmuştur.

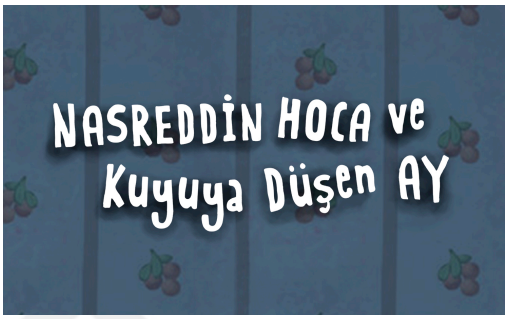
3.5.2. "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" Etkileşimli E-Kitap Uygulamasında Tasarım Öğelerinin Değerlendirilmesi

"Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" isimli etkileşimli e-kitap fıkra metni ilgili yaş grubuna uygun olarak düzenlendikten sonra, kitap içerisinde yer alacak tasarım öğeleri, tez araştırma kapsamında verilen bilgiler doğrultusunda, okul öncesi dönem çocukların bilişsel düzeyleri göz önünde bulundurularak değerlendirilmiştir. Bu bağlamda tipografi, illüstrasyon, animasyon, ses, oyun ve etkileşim öğeleriyle etkin bir iletişim kuran çocuğun kalıcı bir öğrenme süreci deneyimlemesi amaçlanmıştır.

Etkileşimli e-kitap içerisinde yer verilen tasarım öğelerinden biri tipografidir. Okul öncesi dönem çocukların okuma yazma dönemine geçtiğinde karşılaşacağı niteliklerle olması sebebiyle kitap içerisinde "Clambake October Six Bold" isimli yazı karakteri kullanılmıştır. (bk. Resim 70) Kitabın başlığında ise fıkra metninden farklışması ve ön plana çıkması amaçlanarak "Rabbit On The Moon" isimli yazı karakteri deforme edilerek uygulanmıştır. (bk. Resim 71) Etkileşimli e-kitabın yer alacağı tabletin 1280x800 pixel arayüz ölçüsü göz önünde bulundurularak, çocuğun harfleri seçebilmesi ve rahatlıkla metni takip edebilmesi için fıkra metni 25 punto ölçüsünde tasarlanmıştır. Harf, metin ve satır arası boşluklar, yine ilgili yaş grubuna uygun dikkatle düzenlenmiştir. Bahsedilen tipografik çözümlemelerdeki yaklaşım,

etkileşimli e-kitabın sadece fıkra metinlerinde değil, aynı zamanda ana sayfa, oyun, tasarım ekibi, ayarlar arayüzlerinde de uygulanmıştır. Bilgilendirme butonlarındaki metin boyutlarının, dokunma ile çocuğun etkileşim kurabileceği ölçülerde olması gözetilmiştir. Ayrıca etkileşimli e-kitapta yer verilen tipografik düzenlemelerin arayüz tasarımında yer verilen diğer tasarım öğeleri ile dengeli ve bütünlük içinde olmasına, tasarım öğelerinin okunaklılığını tehdit etmemesine özen gösterilmiştir.





Resim 70: "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" etkileşimli e-kitapta kullanılan "Clambake October Six Bold" yazı karakteri
Resim 71: "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" etkileşimli e-kitap başlığı

Fıkra metni, diğer tasarım öğeleri ile karışıklık yaratmaması için her bir arayüzde aynı konumda ve boyutda tasarlanmıştır. Tipografinin çocuğun dikkatini çekebilmesi ve rahatlıkla metni takip edebilmesine adına, her arayüzde illüstrasyon ile bütünlük sağlayacak dikdörtgen bir arka plan üzerine yerleştirilmiştir. Okunaklılığı sağlamak için koyu arka plan üzerine beyaz yazı karakteri tercih edilmiş, seslendirme sırasında ilgili metinlerin kırmızı gölgelendirilerek çocuğun metni takip edebilmesi sağlanmıştır. (bk. Resim 72) Kitap içerisinde Türkçe, İngilizce, Almanca ve Fransızca dil seçeneklerine yer verilerek hem ilgili fıkranın farklı kültürden çocuklarla buluşarak yaratıcı endüstri oluşturulmasına, hem de yabancı dil öğrenmeye başlayan çocuğun pratik yapmasına olanak sağlanması amaçlanmıştır. (bk. Resim 73)





Resim 72: "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" etkileşimli e-kitapta seslendirme sırasında ilgili metinlerin renklendirilmesi
Resim 73: "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" etkileşimli e-kitapta İngilizce yazı seçeneği

Etkileşimli e-kitap tasarımında yer alan bir diğer tasarım öğesi illüstrasyon ile yalın, anlaşılır, hikaye metinlerini anlatan canlı, parlak renklerde anlatımlar oluşturulmuştur. Böylelikle illüstrasyonların çocuğun dikkatini çekmesi, öğrenmeyi kalıcı ve eğlenceli hale getirmesi amaçlanmıştır. Etkileşimli e-kitabın arayüzünü oluşturan illüstratif anlatımda kitabın içeriğini aktaran bir görsel kimlik oluşturulmuş ve bu kimlik, kitabın tüm arayüzlerinde uygulanmıştır. Kitapta yer verilen yönlendirme ve bilgilendirme buton tasarımları, çocuğun algılayabileceği basitlikte illüstrasyon ile bütünlük sağlayacak bir dilde tasarlanmıştır. Özellikle yönlendirme tasarımlarında ilgili yaş grubunun bilişsel düzeyleri göz önünde bulundurularak, çocukların yön bilgisini kolaylıkla anlayabilmesi ve takip edebilmesi adına simetrik bir yaklaşımla çözümlenmiştir.

Hikayedeki anlatım parçalara bölünüp; bir arayüzde en fazla üç cümleyi anlatan illüstrasyonlar oluşturulmuştur. Çocuğun kitap ile etkileşime girmesi sonucu aktif olan animasyonlarda, kitap içerisinde aktarılan illüstratif yaklaşım devam ettirilmiş, arayüz içerisinde en fazla beş karaktere yer verilmiştir. Aynı yaklaşım illüstratif animasyonlarda da uygulanmış, arayüz içerisinde hikayeyi anlatan en fazla beş etkileşim öğesine yer verilmiştir. (Bk. Resim 74-75) İllüstratif arayüzde görsel hiyerarşiye dikkat edilmiş, "Z" tarama desenine özen gösterilerek tasarım süreci

tamamlanmıştır. Arayüzde yer verilen bilgilendirme ve yönlendirme butonları, hikaye anlatımının önüne geçmeyecek şekilde tasarlanmıştır. Etkileşimli e-kitaptaki bu görsel hiyerarşiye, içeriğin okuyucuya aktarılma sürecinde de dikkat edilmiştir. Bu bağlamda seslendirme sırasında; arayüzde yer alan metinler renklendirilmekte, seslendirme tamamladıktan sonra ilgili animasyon öğeleri ile etkileşim aktifleşmekte, arayüzdeki animasyonlar ile etkileşim sağlandıktan sonra bir sonraki arayüze geçiş uyarısı için ileri butonu yeşile dönmektedir.

Etkileşimli e-kitapta yer verilen animasyonlar, illüstratif anlatımla bütünlük içinde tasarlanmıştır. Örneğin Resim 74-75'de görülen arayüzlerde; Nasreddin Hoca ve kurbağalara dokunulduğunda, karakterler ellerini ve kolları hareket ettirip gözlerini açmakta, salyangoz ile etkileşime geçildiğinde ise arayüz içerisinde farklı yerlerde görüntülenmektedir. Bu arayüzlerde olduğu gibi, hikaye anlatımı sırasında tüm arayüzlerde yer verilen animasyonlar, çocuğun etkileşime girmesi ile aktif olacak şekilde tasarlanmıştır. Arayüz içerisinde yer verilen animasyonların, fıkradaki vurgulanmak istenen unsurlar olmasına özen gösterilmiş, hikaye metni ve ses ile uyumlu, bütünlük içerisinde oluşturulması sağlanmıştır. Ayrıca tasarım sürecinde animasyon öğelerinin hareketleri göz önünde bulundurularak, arayüz içerisinde dengeli, orantılı ve diğer tasarım öğelerini tehdit etmeyecek şekilde kurgulanmıştır.





Resim 74: "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" etkileşimli e-kitapta animasyonlar ile etkileşime girilmeden önce

Resim 75: "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" etkileşimli e-kitapta animasyonlar ile etkileşime girildikten sonra

Etkileşimli e-kitap tasarımında iki tür ses öğesine yer verilmiştir: Fıkra metni seslendirilmesi ve hikaye anlatımını destekleyen arka plan müziği. Fıkra metni, ilgili alanda çalışan profesyonel tarafından hikaye içeriğine uygun olarak seslendirilmiş, böylelikle çocuğun bir ebeveyne ihtiyaç duymadan fıkrayı öğrenmesine olanak sağlanmıştır. Etkileşimli e-kitabın hikaye anlatım ve oyun süreçlerinde hikayeyi destekleyen pozitif bir arka plan müziğine yer verilmiştir. Seslendirme ve arka plan müziklerindeki farklı oranda ses ölçüleri ile hem bir ritim oluşturulmuş hem de hikayenin duygusu aktarılmaya çalışılmıştır. Ayrıca kitap içerisinde farklı dillerde seslendirmelere de yer verilerek, hem yabancı dil öğrenmeye başlayan çocuğa pratik yapma olanağı, hem de kültüre ait masalların farklı kültürden çocuklar ile buluşmasına ve böylelikle yaratıcı endüstri oluşturulmasına olanak sağlanmıştır. Çocuğun farklı deneyimlerle bir öğrenim süreci tamamlayabilmesi için, okuyucuya hikaye seslendirmesini ve arka plan müziğini açma/kapama fonksiyonları sunulmuştur.

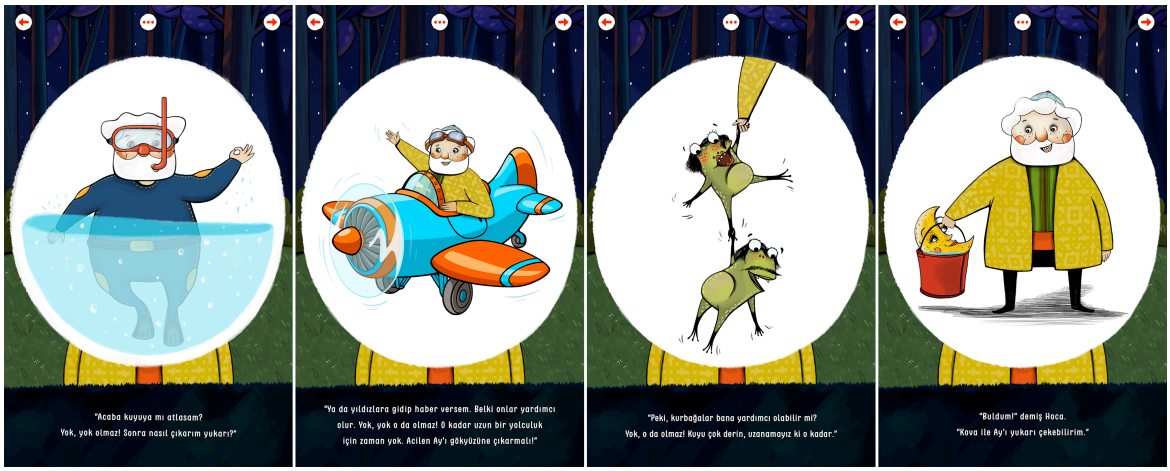
Etkileşimli e-kitap içerisinde hikaye anlatım süreci tamamlandıktan sonra çocukların hem öğrendiklerini test etmesi/uygulaması, hem de eğlenceli zaman geçirmesi için oyun öğesine yer verilmiştir. Fıkra anlatım illüstrasyonları ile aynı görsel dilde tasarlanan; hafıza, yap-boz, sahneyi tahmin et oyunları ile çocuğun hikayeyi derinlemesine kavraması amaçlanmıştır. (bk. Resim 76-77-78) Ayrıca fıkra anlatım sürecinin bir arayüzünde de ufak bir oyun tasarlanmış, ilgili oyunlaştırma ile fıkranın ana konusuna vurgu yapılarak, dikkat çekmek istenmiştir. Kuyudan Ay'ı çıkarma seçeneklerini düşünen Nasreddin Hoca'ya okuyucunun da katılması sağlanmış, böylelikle fıkranın öğretici ve eğlenceli bir yaklaşımla çocuğa aktarılması hedeflenmiştir. Fıkra anlatımı sırasında yer verilen oyun öğesi kısa bir süre olarak kurgulanmış, çocuğun aktarılan hikayeden kopmaması planlanmıştır. (bk. Resim 79-80-81-82-83-84)



Resim 76-77-78: "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" etkileşimli e-kitapta oyun öğesi



Resim 79-80: "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" etkileşimli e-kitapta oyun öğesi



Resim 81-82-83-84: "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" etkileşimli e-kitapta oyun öğesi

Kitap içerisinde yer verilen; tekli dokunma/kaydırma, sürükleyip bırakma, jiroskop (hareket algılayıcısı) gibi etkileşimler ile kitapla iletişim kurulmasına olanak sağlanmıştır. Fıkra metnine ilişkin etkileşimler; arayüzde farklı yerlerde konumlandırılırken, bilgilendirme ve yönlendirme butonları her arayüzde aynı konumda tasarlanmış, okuyucuya kullanım kolaylığı sağlaması hedeflenmiştir. Hikaye anlatım sırasında; içerikle uyumlu farklı etkileşim özelliklerine yer verilerek kitap içerisinde farklı ritimler oluşturulmaya çalışılmış, böylece çocuğun kitaba olan ilgisini kaybetmemesi amaçlanmıştır. Kitabın arayüzlerinde hikayede vurgulanmak istenen noktalar etkileşim öğesine dönüştürülmüştür. Ayrıca tüm etkileşimli öğeler (illüstratif animasyonlar veya butonlar) çocukların etkileşime girebileceği boyutlarda tasarlanmıştır. Çocuğun okuma sürecinde karışıklık yaşamaması adına arayüz içerisinde çok fazla ve birbirine çok yakın kurgulanmış etkileşim öğelerine yer verilmemiştir. Çocuğun fıkra ile ilişkili olan etkileşimlerin neler olduğunu anlayabilmesi için Resim 85'de görüldüğü gibi; etkileşimli unsurların üzerine büyüyüp küçülen uyarı balonları tasarlanmıştır.



Resim 85: "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" etkileşimli e-kitapta etkileşim uyarıları

“Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay” isimli etkileşimli e-kitap tasarım öğeleri ilgili yaş grubuna uygun olarak, tez araştırması kapsamında aktarılan bilgiler doğrultusunda değerlendirilmiştir. Tez araştırmasında değinildiği gibi; etkileşimli e-kitap tasarım öğeleri ilgili yaş grubuna uygun olarak değerlendirilmiş, kullanılabilir etkin bir arayüz tasarımı oluşturabilmek adına etkileşimli e-kitap tasarım öğeleri, görsel tasarım ilkeleri dikkate alınarak tasarlanmıştır. Ayrıca tez araştırmasında da değinildiği gibi; etkileşimli e-kitabın kullanılabilirliğinin sağlanması için görsel tasarım ilkelerinin yanı sıra, Ben Shneiderman’ın tasarım kurallarına da dikkat edilmiştir.

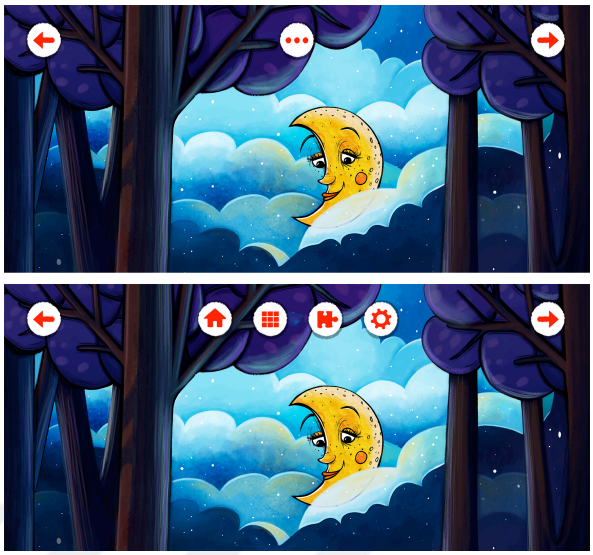
3.5.3. “Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay” Etkileşimli E-Kitap Uygulamasında Ben Shneiderman’ın Arayüz Tasarım Kuralları ile Kullanılabilirlik

Tez araştırma kapsamında aktarılan bilgiler doğrultusunda, uygulama projesi olan etkileşimli e-kitap tasarım sürecinde çocuğun etkin bir öğrenme süreci deneyimleyebilmesi için kitabın kullanılabilirliğine dikkat edilmiştir. Bu bağlamda tasarım süreci, Ben Shneiderman’ın arayüz tasarım kurallarına dikkat edilerek yürütülmüştür.

Etkileşimli e-kitap içerisinde tutarlılığın sağlanması için kitap içerisinde yer verilen tüm unsurların benzer terminolojiye sahip olmasına özen gösterilmiştir. Bu bağlamda her arayüzde yönlendirme ve bilgilendirme ikonları, tipografi aynı konumda ve boyutlarda çözümlenmiştir. Tutarlılık kaygısı etkileşimli e-kitap içerisindeki illüstratif anlatımda da aranmış, böylece çocuğun bilgiyi bir örnekten diğerine uygulayabilmesi sağlanmıştır.

Kitabın arayüzlerinde, çocuğa kullanım kolaylığı sağlamak adına kısayollara yer verilmiştir. Bu kısayollar ile hem okuma sırasında hata yapan okuyucunun işlemi geri alabilmesine, hem de istediği arayüze gidebilmesine olanak sağlanmaktadır. Okuma sürecine başlamadan önce kitabın ana sayfasında yer verilen kısayol butonları ile hikaye arayüzlerini görüntüleme, oyunlar, ayarlar, tasarım ekibini aktaran arayüzlere gidebilmektedir (bk. Resim 86) Aynı kısayollara fıkra anlatım arayüzlerinde de yer verilmiş, çocuğun okuma sürecinde istediği arayüze gidebilmesi hedeflenmiştir. (bk. Resim 87)





Resim 86: "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" etkileşimli e-kitap ana sayfa
Resim 87: "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" etkileşimli e-kitap arayüz kısayolları

Kısayol butonlarında; gidilecek arayüzü ya da eylemi anlatan piktogramlar tasarlanmıştır. Arayüz içerisinde yer verilen ileri ve geri butonları ile okuyucunun istediği zaman arayüzler arasında gezinebilmesi sağlanmıştır. Okuyucunun fıkra anlatımının tüm arayüzlerini görüntüleyebilmesi için "hikaye arayüzlerini görüntüleme" arayüzü tasarlanmıştır. Bu arayüzle; okuyucunun tüm fıkra arayüzlerini tek bir sayfada görüntüleyebilmesi, hikayeyi takip edip istediği arayüze geçebilmesi amaçlanmıştır. (bk. Resim 88) Ayrıca okuyucunun etkileşimli e-kitabın iç kontrolünü yürütebilmesi için ayarlar arayüzü tasarlanmıştır. (bk. Resim 89)





Resim 88: "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" etkileşimli e-kitap hikaye arayüzlerini görüntüleme
Resim 89: "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" etkileşimli e-kitap ayarlar arayüzü

Etkileşimli e-kitabın tasarım sürecinde kullacıya geri bildirim sunulmasına dikkat edilmiştir. Bu bağlamda etkileşim öğelerine, fıkra anlatım arayüzlerinde ilerleme süreçlerinde ses ile çocuğun uyarılması sağlanmıştır. Okuyucuya geri bildirim sağlanması için özellikle kitap içerisinde etkileşime girilen tüm unsurların çalışıyor olmasına özen gösterilmiştir. Kitabın kullanılabilirliğini sağlamak adına okuyucuya görevin tamamlandığını belirten anlatımlar sunulmuştur. Örneğin arayüz içerisinde ilgili metnin seslendirmesi ve hikaye ile ilgili etkileşim öğeleri keşfedildikten sonra ileri butonu yeşile dönmektedir. (bk. Resim 90) Ayrıca etkileşimli e-kitap fıkra anlatımı bittiğinde, son yazan bir arayüz görüntülenmektedir. (bk. Resim 91)





Resim 90: "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" etkileşimli e-kitapta sonraki arayüze geçiş uyarısı
Resim 91: "Nasreddin Hoca ve Kuyuya Düşen Ay" etkileşimli e-kitap fıkra anlatımı bitiş arayüzü

SONUÇ

Sanayi ve teknoloji alanında yaşanılan gelişmeler, insan hayatının her alanında olduğu gibi tasarım disiplininde de yenilikler ve dönüşümler yaşanmasını sağlamış; tasarım kullanımı, çeşitli platformlardan kültürel aktivitelere çok geniş bir alana yayılmıştır. Bu gelişmeler sonucunda politikacılar tarafından sanat ve yaratıcı alanların bir iş kolu olarak piyasada yer edinmesi uzun sürmemiş; ulusal ve bölgesel alanda ekonomik büyüme ve kalkınma politikalarında, yaratıcılık, bilgi ve enformasyona erişimi itici güç olarak gören yaratıcı ekonomi kavramını öne çıkaran bir yaklaşım önem kazanmıştır. Yaratıcı ekonominin özünde var olan yaratıcı endüstriler ile yeni fikirlerin geliştirilmesi ve bu fikirlerin; özgün sanatsal ve kültürel ürünler, fonksiyonel tasarımlar, bilimsel buluşlar ve teknolojik yenilikler geliştirmek üzere kullanılması amaçlanmıştır.

Günümüzde birçok üniversitede lisans ve lisansüstü programlarında yer verilen yaratıcı endüstrilerin tasarımla ilgili alanlarında çalışan yaratıcı girişimciler, bireysel veya ortak çalışma ile üretimler gerçekleştirmektedir. Bu üretimleriyle hem bireysel hem ulusal ekonomiye katkı sağlamakta hem de kültür aktarımında birer görev sahibi olmaktadırlar. Ülke ekonomilerinde önemli rol oynayan yaratıcı endüstrilere dünyada birçok ülke, ulusal yenilikçi ekonomi stratejilerinde yer vermektedir. Türkiye'de yaratıcı sektörlere yönelik politikaların gelişmesi işini üstlenen başlıca kurum ve kuruluşlar olsa da yaratıcı endüstriler kavramı üzerine genel bir resmi politika veya kapsamlı bir destek sistemi henüz geliştirilmemiştir. Bu sebeple günümüz tasarımcılarının, kültürel ve geleneksel değerler bakımından zengin bir yapıya sahip olan ülkemizi tanıtan yaratıcı endüstriler oluşturması önemli bir gereklilik olarak görülmektedir. Yaratıcı endüstri yapıtlarının ülkemizde de etkin olması durumunda; ekonomik büyüme, istihdam ve sosyal uyum için önemli bir katkı sağlayacağı öngörülmektedir.

Günümüz tasarımcılarının yer alabileceği, yaratıcı endüstrilerin önde gelen alanlarından biri de dijital yayıncılıktır. Dijital yayıncılığın en etkin alanlarından biri olan etkileşimli e-kitaplar, kültürel miras unsurlarının dijital ortamda saklanmasına ve erişilmesine olanak sağlanmakta, aynı zamanda farklı dil seçenekleri ile yerel çaptaki

kültürel mirasın tüm dünyaya yayılmasına fırsat sunmaktadır. Böylelikle etkileşimli e-kitap; kültürel ve sosyal değerler olarak görülen fıkra, masal, destan gibi soyut kültürel mirasın farklı kültürlere aktarılmasında taşıyıcı görev üstlenmektedir.

Dijital okuryazarlığı desteklemede önemli rol oynayan etkileşimli e-kitaplarda yer verilen soyut kültürel miras unsurları, özellikle okul öncesi dönemi çocukların toplum ve kültür bilinci kazanması adına önem taşımaktadır. Günümüz dijital yerlileri için geleneksel öğretim teknikleri yetersiz kalmaya başlamış, kullanıcıya sunduğu farklı iletişim olanakları ile birlikte etkileşimli e-kitaplar, eğitim öğretim aracına dönüşmüştür. Etkileşimli ekitapların sunduğu çoklu ortam özellikleri sayesinde kitap fiziksel bir formattan çıkıp; izlenen, oynanan, okunan, dinlenen, yanıt veren bir bilgi mimarisine dönüşmüştür. Bu yapı, Johannes Gutenberg'in matbaa devriminden sonra bilgiye erişme noktasında atılmış en önemli gelişme olmuş; kullanıcıya yeni okuma anlatımları ve biçimleri sunmuştur.

Araştırma kapsamında yaratıcı endüstrilere yönelik etkileşimli e-kitap üretim sürecinin geleneksel baskı kitap üretim sürecinden çok farklı bir boyuta taşındığı saptanmış, kitabın hazırlık ve tasarım aşamasında illüstratöre yüklenen yeni görevler araştırılmıştır. Grafik tasarım disiplininde eğitim almış bir illüstratör, baskı kitap üretim sürecindeki gibi sadece kitabın sayfa tasarımı ve illüstrasyon üretim sürecinde kalmayıp, kitabın ergonomik, enformatik, organizasyonel, bilgisayar bilimlerine de katılmakta ve böylelikle hibrit bir tasarımcıya dönüşmektedir. Etkileşimli e-kitabın disiplinlerarası çalışma alanında farklı uzmanlıkların ortak bir tasarım çözümlemesinde kurgulanma ve yürütülme görevi illüstrastöre/tasarımcıya düşmekte, illüstratör bir nevi sürecin sanat yönetmeni görevini üstlenmektedir.

Bu noktada günümüz etkileşimli e-kitap üretiminde illüstratörler, etkileşim tasarımına şekil vermekte, yenilikçi çözümlemeler üretmekte, ilgili hedef kitlenin kolay kullanım sağlayabilmesi için uygun grafik bir dil tasarlamaktadırlar. Böylece bu alanda çalışan illüstratörler iki boyutlu düzlemde fikri sadece görsel düzenlemelerle tasarlayan kişi değil, aynı zamanda işitsel, dokunsal gibi farklı duyulara hitap eden tasarım öğelerinin görsel iletişimini oluşturan kişi haline gelmiştir.

Nitelikli bir eğitim öğretim aracı oluşturmak adına illüstratörün, etkileşimli e-kitapta yer alan tasarım öğelerinin doğru değerlendirmesi ve görsel tasarım ilkeleri göz önünde bulundurularak uygulaması önemli bir gereklilik olarak ön plana çıkmıştır. Aynı zamanda etkileşimli e-kitap tasarım sürecinde, kullanılabilir ve işlevsel bir uygulama oluşturulabilmek adına Ben Shneiderman'ın arayüz tasarım kurallarının da uygulanmasının önemi tespit edilmiştir. Okul öncesi dönem çocukların kitapta yer verilen her bir tasarım öğesini algılayabilmesi adına etkileşimli e-kitap uygulamaların, tablet cihazlara yönelik geliştirilmesi gerektiği saptanmıştır. Çocuğun kitapta yer verilen her bir tasarım öğesini deneyimleyebilmesi için ilgili yaş grubunun bilişsel özellikleri göz önüne alınarak tasarım öğelerinin değerlendirilmesi gerektiği tespit edilmiştir. Öğretici ve eğlenceli bir öğrenim süreci deneyimlenmesi için uygulamayla bütünleşik olan; tipografi, illüstrasyon, animasyon, ses, oyun, etkileşim gibi tasarım öğelerinin bir arada ya da ayrı ayrı etkileşim oluşturması gerektiği gözlemlenmiştir. Araştırma kapsamında elde edilen bilgiler ışığında; tablet cihazlarda okul öncesi çocuklara yönelik etkileşimli e-kitap tasarım sürecinde illüstratörlerin aşağıdaki maddelere dikkat etmesi önerilmektedir.

- Etkileşimli e-kitapta yer verilen yazı karakterlerinin en az 16 punto olmasına dikkat edilmeli, ayrıca yazı karakteri boyutu; farklı tablet cihaz arayüz ölçülerinin değişiklik gösterdiği göz önüne alınarak değerlendirilmelidir.

- Yazı karakteri baskı kitaplarda olduğu gibi, çocuğun okuma yazma döneminde karşılaşacağı niteliklerde olmalı, dekoratif yazı karakterlerinden uzak durulmalı, arka plan ve yazı karakteri rengi okunaklılığı tehdit etmemelidir.

- Baskı kitaplarda olduğu gibi harf, kelime ve satır arası boşluklara özen gösterilmeli, paragraf dizilimindeki dul ve yetim sözcüklerden kaçınılmalıdır.

- Hikaye anlatım arayüzünde en fazla 4-5 cümleye yer verilmelidir.

- Çocuğun metni okurken veya takip ederken kolaylıkla bir alt satıra geçebilmesi için metin sola blok veya çok satırlı olmayan, okunaklılığı olumsuz etkilemeyen durumlarda ortadan blok olarak tasarlanmalıdır.

- Yukarıda bahsedilen tipografik düzenlemeler, kitabın giriş, oyun, ayarlar gibi tüm arayüzlerinde, konuşma balonlarında, bilgilendirme ve yönlendirme butonlarında da uygulanmalı, görsel kimlik oluşturmak adına kitap içerisinde aynı tipografik dil devam ettirilmelidir.

- Butonların boyutları, dokunma ile çocuğun etkileşime girebileceği alan ve içerisindeki harf boyutu gözetilerek tasarlanmalıdır.

- Hikaye metni, diğer etkileşim özellikleri ile bütünlük sağlamalı, etkileşim öğeleri metnin okunaklılığını tehdit etmemelidir.

- Çocuğun metni takip edebilmesi için, seslendirme sırasında ilgili metinler renklendirme, altı çizilme gibi illüstratörün belirleyeceği çözümleme ile ön plana çıkarılmalıdır.

- Çocuğun tipografiyi keşfedebilmesi için seslendirme bittikten sonra illüstratif animasyonlar etkinleştirilmelidir.

- İllüstrasyonlar, hikaye metnini tanımlayan niteliklerde olmalı, hikaye ile alakasız anlatımlara yer verilmemelidir. Bu yaklaşım illüstratif animasyonlarda da uygulanmalıdır.

- E-kitabın arayüzünü oluşturan illüstratif anlatımda kitabın içeriğini aktaran bir görsel kimlik oluşturulmalıdır.

- Yönlendirme, bilgilendirme, ses açma kapama gibi arayüzde yer alacak butonlar, hikayenin anlatıldığı arayüz illüstrasyonları ile uyum sağlayacak, çocuğun algılayabileceği basitlikte olmalıdır. Butonları oluşturan şekil ya da semboller, yapılacak işlemi doğru temsil etmelidir.

- Hikaye anlatım arayüzünde çok fazla sayıda ana karaktere yer verilmemeli, hikayeyi açıklayan en fazla 4-5 etkileşim öğesi kullanılmalıdır.

- Arayüzde, baskı kitaplarda olduğu gibi; çocuğun dikkatini çekecek canlı, parlak, renkte illüstratif anlatımlar kullanılmalı, kitabın dijital platformda olması sebebi ile RGB renklerin kullanıldığı göz önünde bulundurmalıdır.

- Animasyonlu illüstrasyonlar, hikaye metni ve ses ile uyumlu tasarlanmalı, hikaye metnini tanımlamayan, dekoratif amaçlı animasyonlara yer verilmemelidir.

- Tek bölümden oluşan seslendirilmiş animasyonlar yerine, kısa bölümlere ayrılmış ve çocuğa kontrol olanağı sunan sözlü anlatımlı animasyonlar tasarlanmalıdır.

- Hikaye metni seslendirmesi, müzik, ortam sesleri, ses efektleri, sayfa çevirme sesleri, etkileşimli öğelerin ve animasyonların sesleri hikayenin duygusunu destekler nitelikte olmalıdır. Tonlama, vurgu, ritim gerektiği yerlerde uygulanmalı, okuyucunun dikkatini olumsuz yönde etkilememelidir.

- Çocuğun farklı deneyimlerle bir öğrenim süreci tamamlayabilmesi için, arka plan müziği ya da hikaye seslendirmesi açma/kapama fonksiyonları okuyucuya sunulmalıdır.

- Hikaye metnindeki kelimelerin üzerine dokunduğunda seslendirilme özelliğinin aktifleşecek şekilde tasarlanacaksa, özellikle çok fazla metni olmayan kitaplarda ve kitabın diğer etkileşim özellikleri ile uyumlu, çocuğun dikkatini dağıtmayacak düzeyde planlanmalıdır.

- Etkileşimli e-kitapta hikayenin anlatım sürecinde ya da hikaye okuma süreci tamamlandıktan sonra paylaşılan oyun öğesi, aktarılmak istenen bilgiyi destekler nitelikte tasarlanmalıdır. Özellikle hikaye anlatım sürecinde yer verilen oyun öğesi ile okuma sürecindeki monotonluğun kırılıp, çocuğun okuma sürecindeki dikkatinin güçlendirilmesi amaçlanmalı, oyun okumanın önüne geçmemelidir.

- Kitapta yer verilen 360 derece görüntüleme, jiroskop özelliği, sesli komut gibi farklı etkileşim unsurları hikaye metnini tanımlayan, eğlenceli, öğretici niteliklerde yaratıcı bir çözümlemede oluşturulmalıdır.

- Etkileşim tasarımı tasarlanırken, çocuğa sunulan görsel ve eylemsel öğelerin birbirleriyle tutarlı olmasına dikkat edilmelidir.

- Kullanım kolaylığı sağlamak adına bilgilendirme ve yönlendime için kullanılan etkileşim unsurlarının (butonlarının) her arayüzde aynı konumda tasarlanmasına özen gösterilmelidir.

- Çocuğun hikaye ile ilişkili olan etkileşimlerin neler olduğunu anlayabilmesi için etkileşimli öğelere uyarılar tasarlanmalıdır.

- Yaratıcı endüstri oluşturmak adına kitap; farklı dillerde seslendirme ve yazı seçeneklerinde oluşturulmalıdır.

Teknolojik gelişmelerin her daim devam ettiği göz önüne alındığında, etkileşimli e-kitaplara her geçen gün yeni özellikler eklenmekte; bu durum okuma deneyimini hızla değiştirmektedir. Bu yaklaşımla etkileşimli e-kitaplardaki günümüzdeki okuma şekli, gelecekteki yeni nesil elektronik okuma alışkanlıklarına tüm diğer biçimler gibi zincirin sadece bir parçası olarak değerlendirilebilir. Bu sebeple tasarımcının, etkileşimli e-kitaplara eklenen yeni özellikler ve okuyucuya sunulacağı yeni platformlara göre tasarım sürecini yeniden değerlendirmesi gerekli görülmektedir.

KAYNAKÇA

KİTAPLAR

ACKER, O., GRÖNE, F., LEFORT, T. & KROPIUNIGG, L. (2015). *The Digital Future of Creative Europe / The Impact of Digitization and The Internet on The Creative Industries in Europe.* ABD: Strategy&

AHSON, S. A. ve ILYAS, M. (2016). *Near Field Communications Handbook.* Boca Raton: CRC Press.

ALAV, O. (2001). *Kitle İletişim ve Yerel Medya.* Isparta: Fakülte Kitabevi.

ANDERSON, C. (2012). *Makers: The New Industrial Revolution.* New York: Crown Publishing Group.

ARMSTRONG, Helen Ed. (2009), *Graphic Design Theory: Readings from the Field*, New York: Princeton Architectural Press.

BAKER, E. (2010). *The New Literacies: Multiple Perspectives on Research and Practice*. New York, The Guilford Press.

BAŞTAN, S. (2009). *Kuramdan Uygulamaya Etkileşimli İletişim Tasarımı,* Ankara: Nobel Yayınları.

BECER, E. (2006). *İletişim ve Grafik Tasarım.* İstanbul: Dost Kitabevi Yayınları.

BIDGOLI, H. (2004). *The Internet Encyclopedia.* New Jersey: John Wiley and Sons.

BİLGİ TOPLUMU DAİRESİ BAŞKANLIĞI (2015). *2015-2018 Bilgi Toplumu Stratejisi ve Eylem Planı.* T.C. Kalkınma Bakanlığı.

BİLKAN, A. F. (2001) *Masal Estetiği.* İstanbul: Timaş Yayınları.

CAVES, R. (2000). *Creative Industries.* Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

COHEN, M. H. & GIANGOLA, J. P. & BALOGH, J. (2004). *Voice User Interface Design.* ABD: Addison-Wesley Professional.

COSTELLO, V., YOUNGBLOOD, N. E. (2012). *Multimedia foundations: Core concepts for digital design. Burlington,* MA: Taylor & Francis.

CREATIVE INDUSTRIES FEDERATION & CEBR & CIC. (2018). *The True of Creative Industries Digital Exports*.

ÇAĞILTAY, K. (2017). *İnsan-Bilgisayar Etkileşimi ve Kullanılabilirlik Mühendisliği,* Ankara: Seçkin Yayıncılık.

ÇAĞLARCA, S. (1986). *Renk ve Armoni Kuralları.* İstanbul: İnkılap Yayınevi.

DESIGN COUNCIL. (2018). *The Design Economy 2018 - The State of Design Economy in The UK.* United Kingdom.

DCA. (1994). *Creative Nation: Commonwealth Cultural Policy*, Australia: Canberra.

DCMS. (2016). *Creative Industries Economic Estimates - January 2016;* Department for Culture, Media and Sport, London.

DCMS. (2017). *Creative Industries Economic Estimates 2017: Employement.* Department for Culture, Media and Sport, London.

DOĞAN, B. (2007). *Örgüt Kültürü.* İstanbul: Beta Yayınları.

ERNST & YOUNG GLOBAL LIMITED. (2015). *Cultural Times – The First Global Map of Cultural and Creative Industries.*

ESKILSON, S. J. (2012). *Graphic Design: A New History.* North America: Yale University.

FLEW, T. (2012). *The Creative Industries: Culture and Policy.* ABD: Sage Publications Ltd.

GALITZ, W.O. (2007). The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques. ABD: Wiley.

GALMAN, D. L. (2014). *Design for Kids.* Brooklyn: Rosenfeld Media.

GAUNLETT, D. (2013). *Making is Connecting.* New York: John Wiley & Sons.

GENÇ, M. (2009). *Gelişim psikolojisi.* Ankara: İhtiyaç Yayıncılık.

GÜLSOY, T. (1999). *Reklam Terimleri ve Kavramları Sözlüğü.* İstanbul: Adam Yayınları.

HARTLEY, J. (2005). *Creative Industries.* USA: Wiley-Blackwell.

HENKE, H. (2001). *Electronic Books and e Publishing.* London: Springer-Verlag.

HORN, J. ROSEBAND, L. N. ve SMITH, M. R. (2010). *Reconceptualizing the Industrial Revolution.* England: The MIT Press.

HOWKINS, J. (2001). *The Creative Economy: How People Make Money From Ideas.*

New York: Penguin.

HOWKINS, J. (2005). *The Mayor's Commission on The Creative Industries*. Oxford: Wiley-Blackwell.

JALONGO, M. R. (2004). *Young Children and Picture Books.* Second Edition. Washington, DC: NAEYC.

JURY, D. (2006). *Letterpress: New Applications for Traditional Skills*, Londra: Rotovision Press.

KAFESOĞLU, İ. (2004). *Türk Milli Kültürü*, İstanbul: Ötüken Yayınları.

LABARRE, A. (1994). *Kitabın Tarihi*, İstanbul: Yeni Yüzyıl Kitaplığı.

LEBERT, M. (2009) *A Short History of e-Books*, NEF, University Toronto.

LIVINGSTONE, S. & SEFTON-GREEN, J. (2016). The Class: Living and Learning in The Digital Age. ABD: NYU Press.

MARCUSE, H. (2010). *Tek Boyutlu İnsan,* çev. Aziz Yardımlı, İstanbul: İden Yayınevi.

MAYER, R. E. (2001). *Multimedia Learning.* Cambridge: Cambridge University Press.

MEGGS, P. B. (2016). *Meggs' History of Graphic Design.* Hoboken: John Wiley & Sons.

MILMANN, D. (2012). *Brand Bible: The Complete Guide to Building, Designing, and Sustaining Brands.* China: Rockport Publishers.

MURRAY, J.H. (2012). *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice.* U.S.A.: MIT Press.

NEWBIGIN, J. (2010). *The Creative Ecenomy: An Introductory Guide,* Creative and Cultural Economy *Series /1*. London: The British Council.

NIKOLAJEVA, M. & SCOTT, C. (2006). *How Picturebooks Work*, New York: Routledge Press.

NODELMAN, P. (1988). *Words about Pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books,* ABD: University of Georgia Pres.

OLIVER & OHLBAUM ASSOCIATES LTD., ANALYSYS MASON. (2017). *The Impact of The Internet and Digitalization on The European Creative Sector.*

ÖCAL, O. (2009). *Somut Olmayan Kültürel Miras Nedir?* Ankara: Geleneksel Yayıncılık.

ÖNDER, I. (2013). *Yeni Yüzyılın Kitabı Elektronik Kitap.* Ankara: Orient Yayınları.

ÖZCAN, O. (2008). *İnteraktif Media Tasarımında Temel Adımlar,* İstanbul: Pusula Yayınclık.

ÖZSOY, V. & ÖZAYDIN, A. (2015). Görsel Tasarım Öge ve İlkeleri, Ankara: Pegem Akademi.

ÖZTUNA, H. Y. (2007). *Görsel İletişimde Temel Tasarım,* İstanbul: Tibyan Yayıncılık.

PAIVIO, A. (2007). *Mind and Its Evolution: A Dual Coding Theoretical Approach.* Mahwah, NJ US: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

SARIKAVAK, N. K. (2004). Görsel İletişim ve Grafik Tasarımda Çağdaş Tipografinin Temelleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

SCHWAB, K. (2016). *Dördüncü Sanayi Devrimi*, İstanbul: Optimist Yayınları.

SENEMOGLU, N. (1997). *Gelişim Öğrenme ve Öğretim*, Ankara: Ertem Matbaacılık.

SHNEIDERMAN, B. (2003). *Leonardo's Laptop, Human Needs and the New Computing Technologies.* Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

SHNEIDERMAN, B. & PLAISANT, C. (2004). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*. Fourth Edition. USA: Addison Wesley.

TAŞÇIOĞLU, M. (2013). *Bir Görsel İletişim Platfromu Olarak Kitap,* İstanbul: Yem Yayınları.

TEMİZYÜREK, F. (2007). *Çocuk Edebiyatı.* Ankara: Öncü Kitap.

TERA CONSULTANTS. (2014). *The Economic Contribution Of The Creative Industries To EU GDP and Employement / Evolution 2008-2011.* Forum D'avignon.

UÇAR, T. F. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım.* İstanbul: İnkilap Yayınevi.

UNCTAD (2008). *Creative Economy Report 2008.* USA: United Nations. UNCTAD (2010). *Creative Economy Report 2008.* USA: United Nations.

VAUGHAN, T. (2011). Multimedia: Making It Work. Canada: McGraw-Hill Education; 9 edition.

WIPO (2006). *Managing Creative Enterprises.* Creative Industries - Booklet No. 3. Switzerland.

YILDIZ, N. (2000). *Eskiçağda Yazı Malzemeleri ve Kitabın Oluşumu.* Ankara: Türk

Tarih Kurumu Basımevi.

MAKALELER

AKKOYUNLU, B. & YILMAZ SOYLU, M. (2005). Türetimci Çoklu Ortam Öğrenme Kuramı. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi,* Sayı 28, ss. 9-18.

ARKORFUL, V. & ABAIDOO, N. (2014) The Role of E-Learning, The Advantages and Disadvantages of Its Adoption in Higher Education. International Journal of Education and Research, Vol 2, No 12, pp. 397-410.

ASLAN, G. (2017). Yaratıcı Endüstrilerin Yükselişi: Geçmiş, Bugün ve Gelecek. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt 17, Sayı 4, ss. 109-122.

BIRCHER, K. (2012). What Makes A Good Picture Book App? *The Horn Book Magazine.* No: March/April, 72-78.

BOZKURT, A. & BOZKAYA, M. (2013). Etkileşimli E-Kitap: Dünü, Bugünü ve Yarını. Akdeniz Üniversitesi XV. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, 23-25 Ocak 2013, ss. 387-393).

BOZKURT, A. & GENÇ KUMTEPE, E. (2014). Oyunlaştırma, Oyun Felsefesi ve Eğitim: Gamification, Mersin Üniversitesi *Akademik Bilişim Konferansı,* pp. 147-156.

BOZKURT, A. (2015). Mobil Öğrenme: Her zaman, Her Yerde Kesintisiz Öğrenme Deneyimi, *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, Cilt 1, Sayı 2, pp. 65-81.

CHEN, J. Y. C. & HAAS, E. C. & BARNES, B. (2007). Human Performance Issues and User Interface Design for Teleopareted Robots. *IEEE Transactions on Systems, Man and Cybernetics Part C (Applications and Reviews).* Vol 37, No 6, pp. 1231- 1245.

CHERA, P., & WOOD, C. (2003). Animated multimedia "talking books" can promote phonological awareness in children beginning to read. *Learning and Instruction,* Vol 13, No 1, ss. 33–52.

ÇORUH, L. & HİDAYETOĞLU, B. A. (2016). Dijital Çağda Kitabın Dönüşümü. *Anadolu Ünivesitesi Sanat ve Tasarım Dergisi,* Cilt 6, Sayı 12, ss. 180-194.

DALKIRAN, Ö. (2013). Kitabın Tarihi. *Türk Kütüphaneciliği,* Cilt 27, Sayı 1, ss. 201-213.

DE JONG, M. T. & BUS, A. G. (2002). Quality of book-reading matters for emergent readers: An experiment with the same book in a regular or electronic format. *Journal of Educational Psychology,* Vol 94, No 1, pp. 145-155.

DEMİR, E. M. (2014), Yaratıcı Endüstriler, *İLEF Dergisi*, Cilt 1, Sayı 2, ss. 87-107.

DÜNDAR, F. (2013). "Görsel Kimliğin Kurum İmajına Etkileri", Organizasyon ve Yönetim Bilimleri Dergisi, Cilt 5, Sayı 2, ss. 91-101.

EKOIQ, (2014). "Akıllı" Yeni Dünya Dördüncü Sanayi Devrimi Endüstri 4.0: Bilişimin Endüstriyle Buluştuğu Yer Türkiye "Akıllı" Üretime Hazır mı?. *EKOIQ Dergisi Özel Eki.* Aralık, ss. 1-17.

ERKAYHAN, Ş. (2015). Yaratıcı Endüstriler ve Dijital Gelecek Stratejileri. *Intermedia International E-Journal*, Sayı 2, Sayı 2, ss. 411-423.

FILLIS, I. R., RENTSCHLER, R. (2010). The Role of Creativity in Enterpreneurship. *Journal of Enterprising Culture.* Vol 18, No 1, pp. 49-81.

FLEW, T. (2002). Beyond as Hocery: Defining Creative Industries. *Cultural Sites, Cultural Theory, Cultural Policy, The Second International Conference on Cultural Policy Research,* pp. 1-30.

GARNHAM, N. (2005). From Cultural to Creative Industries. *International Journal of Cultural Policy,* 11, pp. 15-29.

GALLOWAY, S., DUNLOP, S. (2007). A Critique Of Definitions Of The Cultural And Creative Industries In Public Policy. *International Journal of Cultural Policy*, Vol 13, No 1, pp. 17-31.

GESSLER, N. (1998) Skeuomorphs and cultural algorithms, *Evolutionary Programming VII, Proceedings Of The Seventh International Conference On Evolutionary Programming*, Springer, Berlin, pp. 229-238.

GÖKÇEARSLAN, A. (2009). Elektronik Kitap ve Eğitime Etkisi, *Gazi Üniversitesi Mesleki Eğitim Fakültesi Dergisi,* Sayı 4, ss. 137-147.

GÜNSEL, A., ÇETİNDAMAR, D. (2011). Yenilik ve Yaratıcılık Perspektifinden Bir Değerlendirme: İstanbul'da Yaratıcı Endüstriler ve Yaratıcı İşgücü. *2. KBAM Kentsel ve Bölgesel Araştırmalar Ağı Sempozyumu,* ss. 249- 260.

HAUGLAND, S. W. (2000). What Role Should Technology Play in Young Children's Learning? Part 2. *Young Children.* Vol 55, No 1, pp. 12-18.

HAWKINS, D. T. (2000). Electronic Books: A Major Publishing Revolution. *Online,* Vol 24, Number 4, pp 14-25.

HAYES, D. S. & CHEMELSKI, B. E. & BIRNBAUM, D. W. (1981). Young children's incidental and intentional retention of televised events. *Developmental Psychology*, Vol 17, No 2, pp. 230-232.

JUNG, H. & Stolterman, E. (2012). Digital form and materiality: Propositions for a new approach to interaction design research. *Proceedings of the 7th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Making Sense Through Design,* October, ACM, pp. 645-

654.

KADERAVEK, J. & PAKULSKI, L. (2007). Mother–Child Story Book Interactions: Literacy Orientation of Pre-Schoolers with Hearing Impairment. *Journal of Early Chidhood Literacy*, Vol 7, No 1, pp. 49-72.

KARA, M., KEŞ, Y. (2016). Bir Öğrenme Aracı Olarak Etkileşimli E-Kitap. Art-e Sanat Dergisi, Cilt 9, Sayı 17, ss. 189-209.

KARABULUT, B (2015). Bilgi Toplumu Çağında Dijital Yerliler, Göçmenler ve Melezler, *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi.* 21, ss. 11-23.

KAZANCI GÜL, M. (2017). 3-6 Yaş Çocuklarına Yönelik Resimli Çocuk Kitaplarının İç Yapı Özelliklerinin İncelenmesi. *IV. International Eurasian Educational Research Congress Bildiri Özetleri Kitabı*.

KOÇAK, M. (2012). Türkler Hakkında Irkçı Alman Fıkraları. *Gazi Türkiyat Dergisi,* Sayı 11, ss. 93-99.

KUCIRKOVA, N. (2017). An integrative framework for studying, designing and conceptualising interactivity in children's digital books, *British Educational Research Journal*, Vol 43, No 3, pp. 1168-1185.

LAI, J. Y. & CHANG, C. Y. (2011). User Attitudes Toward Dedicated E-Book Readers For Reading. *Emerald Online Information Review,* Vol 35, No 4, pp. 558-580.

LAZZERETTI, L. & CAPONE, F. ve SEÇİLMİŞ, İ. E. (2014), Türkiye'de Yaratıcı ve Kültürel Sektörlerin Yapısı. *Maliye Dergisi*, 166, ss. 195-220.

MANLEY, L. & HOLLEY, R. P. (2013). History of the Ebook: The Changing Face of Books. *Technical Services Quarterly,* Vol 29, Number 4, pp. 292-311.

MAUREEN, I. Y. & MEIJ, H. V. D. & JONG, T. D. (2018). Supporting Literacy and Digital Literacy Development in Early Childhood Education Using Storytelling Activities. *International Journal of Early Childhood,* Vol 50, No 3, pp. 371-389.

MAXWELL, J. A. (2006). Literature Reviews of, and for, Educational Research: A Commentary on Boote and Beile's "Scholars Before Researchers". *American Educational Research Association*, Vol 35, No 9, pp. 28-31.

MAYER, R. E. (2003). The promise of multimedia learning: using the same instructional design methods across different media. *Learning and Instruction,* Vol 13, No 2, pp. 125-139.

MCGRAY, A. T. & GALLAGHER, M. (2001). Principles For Digital Library Development, *Communications Of The ACM,* Vol 44, No 5, pp. 49-54,

MILLER, L. & BLACKSTOCK, J. & MILLER, R. (1994), An exploratory study into

the use of CD-ROM storybooks, *Computers in Education*, Vol. 22 No 1/2, pp. 187-204.

MIENDLARZEWSKA, E. A. & TROST, W. J. (2014). How Musical Training Affects Cognitive Development: Rhythm, Reward and Other Modulating Variables. Frontiers in Neuroscience, Vol 7, No 279, ss. 1-18.

MOODY, A. (2010). Using Electronic Books İn The Classroom To Enhance Emergent Literacy Skills İn Young Children. *Journal of Literacy and Technology,* Vol 11, No 4, ss. 22-54.

NAJJAR, L. J. (1998). Principles of Educational Multimedia User Interface Design. *Human Factors,* Vol 40, No 2, pp. 311-323.

NALBANTOĞLU, A. (2009). 21. Yüzyıl Türk Çocukları: Nasreddin Hoca'yı Tanıyanınız Var Mı? Nasreddin Hoca ile İlgili Anaokulu Uygulama Örnekleri. *21. Yüzyılı Nasreddin Hoca İle Anlamak Uluslararası Sempozyum Bildiri Kitabı.* Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Yayınları, ss. 541-553.

ÖĞÜT EKER, G. (2009). Kültür Ekonomisi Temelinde Gelenek Nasıl Değerlendirilir. *21. Yüzyılı Nasreddin Hoca İle Anlamak Uluslararası Sempozyum Bildiri Kitabı.* Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Yayınları, ss. 575-592.

ÖZDEMİR, N. (2009). Kültür Ekonomisi ve Endüstrileri ile Kültürel Miras Yönetimi İlişkisi. *Milli Folklor Dergisi*, Cilt 21, Sayı 84, ss. 73-86.

PAVITHRA, A. & AATHILINGAM, M. & MURUKANANTHA PRAKASH, S. (2018). Multimedia and Its Applications. *International Journal for Research & Development In Technology,* Vol 10, No 5, pp. 271-276.

PEKDOĞAN, S. (2017). 3-6 Yaş Çocuğa Sahip Ebeveynlerin Resimli Çocuk Kitabı Seçimi Ölçütlerinin İncelenmesi. Ekev Akademi Dergisi, Cilt 21, Sayı 71, ss. 315-326.

PELTONIEMI, M. (2015). Cultural Industries: Product - Market Characteristics, Management Challenges and Industry Dynamics. *International Journal of Management Reviews*, Vol 17, No 1, pp. 41-68.

RAYNER, K. (2009). Eye Movements and Attention in Reading, Scene Perception, and Visual Search. *The Quarterly Journal of Experimental Psychology,* Vol 62, No 8, pp. 1457-1506.

RICHARDSON, J. V. & MAHMOOD, K. (2012). eBook Readers: User Satisfaction and Usability Issues. *Library Hi Tech,* Vol 30, No 1, pp. 170-185.

SAĞLAM, M. (2017). Günümüz Çocuk Kitapları ve Karikatür Dergilerinde Nasreddin Hoca İmgesi. İdil Sanat ve Dil Dergisi, Cilt 6, Sayı 38, ss. 2695-2708.

SEVER, S. (2002). Çocuk Kitaplarına Yansıtılan Şiddet (Milli Eğitim Temel Yasası ve Çocuk Haklarına Dair Sözleşme Bağlamında Bir Değerlendirme). *Ankara Üniversitesi*

Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, Cilt 35, Sayı 1-2, ss. 25-37.

SEYMEN, A. (2017). Fıkra Çevirilerinde "Verilmek İstenen Ders" Sorunu. 21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum, Cilt 6, Sayı 17, ss. 563-570.

SILIPIGNI CONNAWAY, L. (2003). Electronic Books (eBooks): Current Trends and Future Directions. *DESIDOC Bulletin of Information Technology,* Vol 23, No 1, pp. 13-18.

SMEETS, D. J. H. & BUS, A. G. (2014). The interactive animated e-book as a word learning device for kindergartners. *Applied Psycholinguistics*. Vol 36, No 4, pp. 899-920.

SMEETS, D. J. H. & VAN DIJKEN, M. J. & BUS, A. G. (2014). Using Electronic Storybooks to Support Word Learning in Children with Severe Language Impairments. *Journal of Learning Disabilities,* Vol 47, No 5, pp. 435-449.

SMITH, C. R. (2002). Click on me! An Example of How A Toddler Used Technology in Play. *Journal of Early Childhood Literacy*, Vol 2, No 1, pp. 5-20.

TAN, N. (2013). Unesco Somut Olmayan Kültürel Miras Kavramı Çerçevesinde Nasreddin Hoca Fıkralarının Sürdürülebilirliği. *Türk Dünyası Dergisi,* Sayı 36, ss. 93-105.

TAŞ, M. & ÖKSÜZ KUŞÇUOĞLU, G. (2017). Sürdürülebilir Kültürel Miras Yönetimi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Yalvaç Akademi Dergisi,* Cilt 2, Sayı 1, ss. 58-67.

TATLIDİL, E. (2009). Kent ve Kentli Kimliği; İzmir Örneği. *Ege Akademik Bakış*, Sayı 9, Cilt 1, ss. 319-336.

TONTA, Y. (2000). Current developments in electronic publishing. *Bilgi Dünyası,* Vol 1, No 1, pp. 89-132.

TRAXLER, J. (2005). Defining Mobile Learning, *IADIS International Mobile Learning,* pp. 261-266.

TRIGGS, T. (2011). The Future of Design Education - Graphic Design and Critical Practices: Informing Curricula. *Icograda Design Education Manifesto,* 1, pp. 124-126.

TUROK, I. (2003). Cities, Clusters and Creative Industries: a Case of Film and Television in Scotland. *European Planning Studies*, Vol 11, No 5, pp. 549-565.

VASSILIOU, M. & ROWLEY, J. (2008). Progressing The Definition of "E-book". *Library Hi Tech,* Vol 26, No 3, pp. 355-368.

VERHALLEN, M. J. A. & BUS, A. G. & DE JONG, M. T. (2006). The promise of multimedia stories for kindergarten children at risk. *Journal of Educational Psychology,* Vol *98*, No 2, pp. 410-419.

VERHALLEN, M. J. A. J. & BUS, A. G. (2009). Video storybook reading as a remedy for vocabulary deficits: outcomes and processes. *Journal for Educational Research Online,* Vol 1*,* No 1, pp. 117-141.

VERHALLEN, M. J. A. J. & Bus, A. G. (2010). Low-income immigrant pupils learning vocabulary through digital picture storybooks. *Journal of Educational Psychology,* Vol 102, No 1, pp. 54-61.

WALKER, S. (2005). Typography in children's books. *Books for Keeps - the children's book magazine online,* Vol 154, No 2, pp. 9-12.

WALKER, S. & REYNOLDS, L. (2004). 'You can't see what the words say': word spacing and letter spacing in children's reading books. *Journal of Research in Reading,* Vol. 27, No 1, pp. 87-98.

WANG, M. (2011). Design Education Manifesto. *Icograda Design Education Manifesto,* 1, pp. 141-143.

WEIMEYER, J. (2017). Learning with Multimedia-Concept and Experiences. *International Journal of Performance Analysis in Sport,* Vol 1, No 1, pp. 37-51.

YOKOTA, J. & TEALE, W. H. (2014) Picture books and the digital world, *The Reading Teacher,* Vol 67, No 8, pp. 577-585.

YONTA, Y., (2014). "Kültürel Mirasın Geleceği", *Uluslararası Kültürel Mirasın ve Kültürel Bellek Kurumların Yönetimi Kongresi,* 17-19 Eylül, İstanbul.

YÖRÜK, E. (2018). Yaratıcı Endüstriler Politikaları ve Yaratıcı Emek Üzerine Bir Tartışma. *Emek Araştırma Dergisi (GEAD).* Cilt 9, Sayı 13, ss. 49-72.

ZEDELİ, A. R. (2016). İnteraktif Dijital Yayınların Dijital Dönüşümdeki Rolü. *Yaratıcı Endüstriler Uluslararası Tasarım Sempozyumu*. ss. 138-146.

ZOR, A. & YÜKSEL KİRİŞCAN, B. (2016). Elektronik Kitaplar ve Sanat Eğitimi Derslerinde E-Kitap Kullanımına Yönelik Bir Öneri. Akdeniz Sanat Dergisi. Cilt 9, Sayı 19, ss. 1-14.

KİTAP İÇİ BÖLÜM

CAN, G. (2008). Gelişimin Doğası, *Erken Çocukluk Döneminde Gelişim,* (ed. Gürhan Can), Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.

COPE, B. (2001). "New ways with words: Print and etext convergence", *Print and Electronic Text Convergence*, (Bill Cope, Diana Kalantzis ed.), Common Ground Publishing, pp.1-17.

ÇAKIR, M. (2018). "Bilgi Toplumu Kuramları ve Prekarya Tartışmaları", *Bilgi Toplumu Tartışmaları* (ed. Mukadder Çakır), Parodi Yayıncılık, ss. 19-114.

JENKINS, H. (2004). "Game Design As Narrative Architecture", *First Person: New Media as Story, Performance and Game,* (eds. N. Wardrip-Fruin and Pat Harrigan), Cambridge: MIT Press, pp. 118-130.

KAMİL, M., INTRATOR, S. & KIM, H. (2000). "Effects of other technologies on literacy and learning", *Handbook of Reading Research Volume III,* (eds. Michael L. Kamil, Peter B. Mosenthal,P. David Pearson, Rebecca Barr), Mahwah, NY: Erlbaum Press, pp. 771-188.

KUZU, A. (2014). "Çoklu Ortam Uygulamalarının Kuramsal Temelleri", *Çoklu Ortam Tasarımı.* (ed. Ö. Özgür Dursun ve H. Ferhan Odabaşı), Ankara: Pegem Akademi, ss. 2-33.

LIVINGSTONE, S. & BLUM-ROSS, A. (2017). "Researching Children and Childhood In The Digital Age", *Research With Children: Perspectives and Practices,* (Pia Christensen ed.), England: Routledge, pp. 54-70.

LUPTON, E. & J. (2007). "All Together Now", *Graphic Design Theory Readings From The Field* (ed. Helen Armstrong), New York: Princeton Architectural Press, pp. 6-7

MANOVICH, L. (2008). "Import/Export, or Design Work ow and Contemporary Aesthetics.", *Graphic Design Theory Readings From The Field* (ed. Helen Armstrong), New York: Princeton Architectural Press, pp. 127-132

MANOVICH, L. (1997). "Understanding Hybrid Media", *Animated Paintings* (ed. Betti-Sue Hertz), San Diego: San Diego Museum of Art.

MAYER, R. E. (2005). "Cognitive theory of multimedia learning", *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (ed. Richard E. Mayer), Cambridge: Cambridge University Press, pp. 31-48.

ÖZTÜRK, M. C. (2013). "Önsöz", *Dijital İletişim ve Yeni Medya* (ed. Mesude Canan Öztürk), Anadolu Üniversitesi Web Ofset, ss. 4.

PAIVIO, A. (2008). "The dual coding theory. Top experts tackle poverty, literacy, and achievement in our schools", *Educating the other America* (ed. Susan Neuman) Baltimore: Paul H. Brookes Publishing.

ROSE, D. (2011). "Meaning Beyond the Margins: Learning to Interact with Books. Semiotic Margins-Meaning in Multimodalities" (ed. Shoshana Dreyfus, Susan Hood,

Maree Stenglin), Continuum International Publishing, pp. 177-208.

SMEETS, D. & BUS, A. (2013). "Picture Storybooks Go Digital: Pros and Cons", *Quality Reading Instruction in the Age of Common Core Standarts,* (Linda Gambrell, Susan B. Neuman ed.), International Reading Association, pp. 176-189.

SWELLER, J. (2005). "Implications of cognitive load theory for multimedia learning", *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, (Richard E. Mayer ed.), Cambridge: Cambridge University Press, pp. 19-30.

VON OSTEN, M. (2007). Unpredictable outcomes: A reflection after some years of debates on creativity and creative industries, *My Creativity Reader: A Crituque of Creative Industries* (Geer Lovink & Ned Rossiter ed.), Amsterdam: Institute of Network Cultures.

TIMPANY, C. & VANDERSCHANTZ N. & HINZE, A. & CUNNIGHAM , S. J. & WRIGHT, K. (2014). Shared reading of children's interactive picture books. *The Emerge of Digital Libraries – Research and Practices* (Kulthida Tuamsuk, Adam Jatowt, Edie Rasmussen ed.), Springer International Publishing, pp. 196-2017.

BASILMAMIŞ KAYNAKLAR

BULDUK, B. (2015). *Seçilmiş Türk Efsanelerinden Etkileşimli Bir Elektronik Kitap Uygulaması.* Sanatta Yeterlik Tezi. Dan. Prof. Dr. İncilay Yurdakul, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, Ankara.

CANAKAY, M. (2009). *Türk Masallarındaki Karakterlerin İncelenmesi ve Seramik Heykel Uygulamaları.* dan. Doç. Canan Atalay Aktuğ, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Seramik Anasanat Dalı, Çanakkale.

CETİZ, F. (2017). *Yaratıcı Ekonomiler Bağlamında Ortak alışma Alanlarının Gelişimi, 21. Yy'da İş ve alışma Hayatına Etkisi: İstanbul Örneği.* dan. Yrd. Doç. Dr. Ayhan Enşici, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kadir Has Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tasarım Anasanat Dalı, İstanbul.

DOMAN, T. O. (2001). *Electronic Books: An Overview of the First Two Generations.* ad. Dr. Jeff Powers- Beck, Unpublished master thesis, East Tennessee State University, ABD.

DOTY, K. M. (2015). *Designing for Interactive e Books: An Evaluation of Effective Interaction Elements in Children's eBooks.* ad. Prof. Andrea Quam, Unpublished master thesis, Iowa State University, Ames, Iowa.

ERDOĞAN AYDIN, D. (2015). *Kitap ve E-Kitap Tasarımının Tarihsel Gelişimi ve Grafik Tasarım İlkeleri Üzerinden İncelenmesi.* dan. Doç. Melike Taşçıoğlu,

Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, Eskişehir.

ERSAN, M. (2014). *Tablet Ortamında Resimli ocuk Kitapları; Etkileşimli Bir Resimli ocuk Kitabı Uygulaması Tasarımı.* dan. Yrd. Doç. Serdar Pehlivan, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, Ankara.

GÜL, F. (2016). *Kültür Nesneleri Üzerinden Kentlerin Markalaşması ve İzmir Uygulaması.* dan. Yrd. Doç. Nazlı Gürgan, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Yaşar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Tasarım Anasanat Dalı, İzmir.

GÜLPINAR, F. (2010). Görsel Kavramlar, İllüstrayon ve Çocuk Kitapları. dan. Öğr. Gör. Kubilay Dağbatıran, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Haliç Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Tasarım Programı, İstanbul.

KARA, M. (2016). *Etkileşimli E-Kitap Uygulama Tasarımı: Manas Destanı.* dan. Doç. Yusuf Keş, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi. Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, Isparta.

KUL, N. (2014). *Evrensel Bakış Açısıyla Ülkemizde 1930-2010 Yılları Arasında Basılan Resimli Çocuk Kitapları.* dan. Prof. Dr. İsmail Kaya, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Tasarımı Anabilim Dalı, İstanbul.

LARSON, E.L.C. (2007). *A Case Study Exploring The "New Literacies" During A Fifth- Grade Electronic Reading Workshop*. Unpublished doctoral thesis, Kansas State University, ABD.

MILLAR, F. A. (2016). *Career Management in the Creative and Cultural Industries: An exploratory study of individual practices and strategies.* ad. Prof. Andrea Quam, Unpublished doctoral thesis, University of Stirling. Erasmus University Rotterdam, Scotland.

OĞUZ, C. (2013). *Taşınabilir İletişim Cihazlarında Etkileşimli Grafik Tasarım Kullanımı ve Bir Dijital Çocuk Kitabı Uygulaması.* dan. Prof. Tevfik Fikret Uçar, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, Eskişehir.

ÖNDER, I. (2010). *Elektronik Kitap Olgusu ve Türkiye'de Durum.* dan. Doç. Dr. Tülay Fenerci, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bilgi ve Belge Yönetimi Anabilim Dalı, Ankara.

PANNING, S. *The Status Of Print Designers And The Influence Of Digital Technology.* Unpublished master thesis, Bowling Green State University.

ROZENTALE, I. (2012). *Beyond Mapping – Understanding Creative Industries In Post Command Ecenomy Cities: The Case Of Riga.* Unpublished master thesis, Bowling Green State University, ABD.

SARGEANT, B. (2015). How Far is Up? *The Functional Properties and Aesthetic Materiality of Children's Storybook Applications.* Unpublished doctorate's thesis, RMIT University, Australia.

SEZGİN, E. (2009). *Çok Ortamlı Öğrenmede Bilişsel Kuram İlkelerine Göre Hazırlanan Öğretim Yazılımının Bilişsel Yüke, Öğrenme Düzeylerine ve Kalıcılığa Etkisi.* dan. Yrd. Doç. Mahinur Coşkun, Yayınlanmamış Doktora Tezi. Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı. Adana.

SMEETS, D. J. H. (2012). *Storybook apps as a tool for early literacy development.* Ad. Prof. Dr. Adriana G. Bus, Unpublished doctorate's thesis, Nederland: Leiden University.

TAKACS, Z. K. (2015). *On-Screen Children's Stories: The Good, The Bad and The Ugly.* ad. Prof. Dr. Adriana G. Bus, Unpublished doctorate's thesis, Nederland: Leiden University.

TUZCU, T. İ (2019). Kullanıcı Deneyiminin Arayüz Tasarımına Etkisi ve Bir Uygulama Önerisi. dan. Doç. Burcu CODUR, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, Ankara.

ÜSTÜNDAĞ, N. E. (2016). *Yaratıcı Endüstrilerde İllüstrasyonun Rolü*. dan. Yrd. Doç. Nazlı Gürgan, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Yaşar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Tasarım Anasanat Dalı, İzmir

WALLACE, J. (2014). *Handmade 2.0: Women, DIY Networks and the Cultural Economy of Craft.* ad. Dr. M. Soar, Unpublished doctorate's thesis, Concordia University, Canada.

YÜCE, D. (2016). *İstanbul İlinde Yaratıcı Endüstriler Kapsamında Faaliyet Göstermekte Olan Kobi'lerin Rekabetçilikleri Üzerine Bir Araştırma: Dışsal Ağların Öncül Rolü.* dan. Doç. Dr. Ayşe Günsel, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İşletme Anabilim Dalı, Kocaeli.

İNTERNET KAYNAKLARI

ALBANESE, A. (2013). Vegetables or Candy? DBW Panel Looks at 'Gamification' of Children's Books: https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrens-industry-news/article/55546-vegetables-or-candy-dbw-panel-looks-at-gamification-of-children-s-books.html (9 Mayıs 2019)

AMIT, G. (2010). Beyond Design Thinking: Why Hybrid Design Is The Next New Thing: https://www.fastcompany.com/1656288/beyond-design-thinking-why-hybrid-

design-next-new-thing. (2 Temmuz 2019)

ANISEF, J. (2010). Tracing Emerging Modes Of Practice: Craft Sector Review: http://www.arts.on.ca/Asset7095.aspx?method=1. (27 Eylül 2018).

APPLE HUMAN INTERFACE GUIDELINES, (2006). https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/ (21 Haziran 2019).

BABEL- THE CAT WHO WOULD BE KING: https://itunes.apple.com/us/app/babel-the-king-epic-animated-storybook/id532494653?mt=8 (2 Mart 2019).

BEN SHNEIDERMAN: https://www.cs.umd.edu/users/ben/goldenrules.html (9 Haziran 2019).

BİLGİLİ, C. (2008). Yaratıcı Endüstriler: https://www.academia.edu/2374049/Yaratıcı_Endüstriler (10 Mayıs 2018).

BRENNER, M. (2016). Interactive Story Apps and Narrative Technique: https://www.ceros.com/originals/interactive-story-apps-and-narrative-technique/ (30 Temmuz 2019).

CHIONG, C. & REE, J. & TAKEUCHI, L. (2012). QuickReport: Print Book vs. E-books: http://joanganzcooneycenter.org/publication/quickreport-print-books-vs-e-books/ (23 Mart 2019).

CLEAN AND BRIGHT: https://vimeo.com/151361698 (12 Mart 2019).

CLEAN AND BRIGHT: https://itunes.apple.com/tr/app/clean-and-bright-book-and-games-for-kids/id1057551598?l=tr&mt=8 (12 Mart 2019).

COMMON SENSE MEDIA (2013). Zero to Eight: Children's Media Use in America 2013: https://www.commonsensemedia.org/research/zero-to-eight-childrens-media-use-in-america-2013 (28 Ocak 2019).

CUNNIGHAM, S. (2002). From Cultural to Creative Industries: Theory, Industry and Policy:http://acpculturesplus.eu/sites/default/files/2015/03/26/cirac-cunnigham_fromculttocreativeind.pdf (9 Ağustos 2018).

DCMS. (1998). Creative Industries Mapping Documents 1998: https://www.gov.uk/government/publications/creative-industries-mapping- documents-1998 (5 Ağustos 2018).

ERYAR, ÜNLÜ, D. (2018). Sanatçının Yerini "Yaratıcı Girişimci" Aldı: https://www.dunya.com/tekno-trend/sanatcinin-yerini-yaratici-girisimci-aldi-haberi-410646 (30 Temmuz 2018).

FLORIDA, R. & TINGALI, I. (2004). Europe in the Creative Age: https://www.creativeclass.com/rfcgdb/articles/Europe_in_the_Creative_Age _2004.pdf.

(7 Haziran 2018).

HEITIN, L. (2016). What Is The Literacy?: https://www.edweek.org/ew/articles/2016/11/09/what-is-digital-literacy.html?fbclid=IwAR0AZ7hcTG7RfI54DoRJIqA3_l_h94F8jnsfQ8YZb6kJlG2QBj8jKq40FCE# (21 Mart 2019).

ISO, (1998). Ergonomic Requirements for Office Work With Visual Display Terminals - Part11: Guidance on Usability" (ISO 9241-11:1998), https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-11:ed-1:v1:en (20 Eylül 2019).

ITZKOVITCH, A. (2012). Interactive eBook Apps: The Reinvention of Reading and Interactivity: http://uxmag.com/articles/interactive-ebook-apps-the-reinvention-of-reading-and-interactivity

JARY, S. (2019). Best Kids' Tablets 2019: https://www.techadvisor.co.uk/test-centre/tablets/best-kids-tablets-3378548/ (9 Şubat 2019).

LAI, O. Y. (2011). The Digital Revolution and Its Influence on Contemporary Graphic Design: https://onairdesign.wordpress.com/2011/11/05/the-digital-revolution-and-its-influence- on-contemporary-graphic-design/ (9 Ağustos 2018).

MORRISSY-SWAN, T. & FIELD, M. (2019). The Best Tablets for Kids: https://www.telegraph.co.uk/recommended/kids/best-tablets-kids/ (7 Şubat 2019).

MUR: https://itunes.apple.com/fi/app/mur/id1182905793?mt=8 (18 Nisan 2019).

NARANJO-BOCK, C. (2011). Effective Use of Color and Graphics in Applications for Children, Part I: Toddlers and Preschoolers: https://www.uxmatters.com/mt/archives/2011/10/effective-use-of-color-and-graphics-in-applications-for-children-part-i-toddlers-and-preschoolers.php (8 Ağustos 2019).

National Association for the Education of Young Children & Fred Rogers Center for Early Learning and Children's Media. (2012). Technology and interactive media as tools in early childhood programs serving children from birth through age 8: http://www.naeyc.org/files/naeyc/file/positions/PS_technology_WEB2.pdf

O'CONNOR, J. (1999). *The Definition of "Cultural Industries"*. http://www.pedrobendassolli.com/pesquisa/icc1.pdf (30 Haziran 2018).

ROOSEN, C. (2010). *The Renaissance of the Interactive Book* UX Magazine: https://uxmag.com/articles/the-renaissance-of-the-interactive-book (13 Temmuz 2019)

SHULL, M. (2009). Graphic and the Digital Revolution: http://www.spoonfeddesign.com/graphic-design-and-the-digital-revolution (21 Temmuz 2018).

SMITH, A. (2018). Golden Tips and Examples to Create Visual Hierarchy in Website

Design: https://www.mockplus.com/blog/post/ui-visual-hierarchy (17 Eylül 2019).

ŞAN, M. K., HİRA, İ. (2011). Frankfurt Okulu Kültür Endüstrisi Eleştirisi: http://politikadergisi.com/sites/default/files/kutuphane/frankfurt_okulu_ve_kultur_endustrisi_elestirisi.pdf (12 Temmuz 2018).

TUNÇALP. B (2017). Artırılmış Gerçeklik: Çocukları Düşünen Bir Teknoloji: file:///Volumes/UNTITLED/DOKTORA:TEZ/2.Bolum/KAYNAK/Artırılmış%20Gerçeklik:%20Çocukları%20Düşünen%20Bir%20Teknoloji%20%7C%20Dijital%20Medya%20ve%20Çocuk.webarchive (20 Nisan 2019).

PETTENATI, C. (2001). Electronic Publishing at The End of 2001, World Scientific: http://villaolmo.mib.infn.it/Manuscripts/10/generalities/pettenati.pdf (06 Haziran 2018).

WUWU & CO. : https://itunes.apple.com/us/app/wuwu-co/id950052386?mt=8 (15 Mart 2019).

YEKON. (2015). İstanbul Yaratıcı Ekonomi Atölyesi Raporu: http://www.yekon.org/public/yaratici-ekonomi-atolyesi-raporu.pdf (9 Haziran 2018).

ÖZGEÇMİŞ

Ad Soyad : Emine Nilüfer Özel
Doğum Yeri ve Yılı : İzmir, 1989
Yabancı Dil : İngilizce

Eğitim
Yüksek Lisans : 2016- Yaşar Üniversitesi,
Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Tasarım Anasanat Dalı

Lisans : 2013- Yaşar Üniversitesi,
Sanat ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü

Lisans : 2009- Yaşar Üniversitesi (1 yıl eğitim alındı)
Meslek Yüksek Okulu, Grafik Tasarım Bölümü

Lise : 2007- Alsancak Nevvar Salih İşgören Anadolu Meslek Lisesi
Grafik Tasarım Bölümü

İş Deneyimi
2018-2019 : Adnan Menderes Üniversitesi,
İletişim Fakültesi, Görsel iletişim Tasarımı Bölümü

2015-2018 : Yaşar Üniversitesi,
Sanat ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü

2015-2015 : Fikriyat Fabrikası Reklam Ajansı,
Grafik Tasarımcı & İllüstratör

2013-2014 : Ozpack
Grafik Tasarımcı & İllüstratör

2012-2012 : Mandal Reklam Ajans
Grafik Tasarımcı & İllüstratör (stajyer)

2011-2011 : Beyaz Kare Reklam Ajans
Grafik Tasarımcı & İllüstratör (stajyer)

2010-2010 : Yaşar Üniversitesi,

Sanat ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü
Stajyer Öğrenci

2006-2007 : Anahtar Ajans,
Stajyer

Makaleler

"151 Yaşındaki Alice Harikalar Diyarında Serüvenine İllüstrastif Bir Bakış"
Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi, Cilt:7, Sayı:1, Haziran 2017, (s.136-148)

"Wolfgang Weingart'ın Tipografi Anlayışında Yapıbozumculuk"
IV. Kuvvet Uluslararası Hakemli Dergi, Cilt:1, Sayı:1, Mayıs 2018, (s.62-74)

"Grafik Bir Sembol Olarak Anadolu Selçuklularında Çift Başlı Kartal"
TOJDAC-The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, Volume:8, Issue:3, July 2018, (s.551-559)

Sempozyumlar

"Yaratıcı Endüstrilerde İllüstrasyonun Rolü"
Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi 2. Uluslararası Sanat Sempozyumu "Sürüm 21", 5-7 Ekim 2017, ISBN: 978-605-4397-59

"Geleneksel Motiflerin Güncel Ambalaj Tasarımında Kullanımı"
4. Asos Congress - Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi 4. Uluslararası Güzel Sanatlar Sempozyumu, 3-4-5 Mayıs 2018, ISBN:978-605-2132-32-6

"20. Yüzyıl Başı Avangart Yaklaşımlarda Dans Temasının Ele Alınışı"
5. Asos Congress - Yıldız Teknik Üniversitesi 5. Uluslararası Güzel Sanatlar Sempozyumu, 25-27 Ekim 2018, ISBN: 978-605-2132-77-7

Kitap Bölümleri

"Temel Tasarım Kavramlarını Disiplinlerarası Okumak" (Editor: Behiç Alp Aytekin)
Bölüm 3: Temel Şekiller – Alphonse Mucha'nın Afişlerinde Görsel Tasarım Öğelerinden Şekil Kavramının Ele Alınışı (s.41-53) Nobel Akademik Yayıncılık, 1. Basım Mart 2019. ISBN: 978-605-7895-69-1

Seminer/Workshop

“İllüstrasyonda Güncel Uygulamalar” (Seminer)
İzmir Kavram Meslek Yüksekokulu Grafik Tasarım Bölümü, (9 Mayıs 2019) İzmir

“İllüstrasyonda Manuel ve Dijital Uygulamalar” (Seminer & Workshop)
Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü (24-26 Nisan 2019) Eskişehir

“Çizginin Düşündürdükleri” (Seminer & Workshop)
EÇEV 5. İzmir Çocuk ve Edebiyat Günleri, (12-13 Ocak 2019), Özel İzmir Sev İlköğretim Kurumları, İzmir

“İllüstrasyonda Güncel Uygulamalar” (Seminer)
Yaşar Üniversitesi Meslek Yüksekokulu Grafik Tasarım Programı /
Tasarımda Araştırma Teknikleri Dersi, Sektör ve Akademik Dünyadan Uzman Kişiler (23 Ekim 2018)

Akademik Projeler

BİLİMSEL ARAŞTIRMA PROJESİ / BAP 011 Sağlıklı ve Dengeli Beslenme İçin Oyun ve Eğitim Gereçleri Tasarımı Projesi, (01.01.2016-01.08.2017) (Araştırmacı olarak yer aldı)

Sergiler

3-7 Şubat 2019 “Anadolu Masalları”, Abseron Sanat Galerisi, Bakü / Azerbaycan (Kişisel Sergi)

2-29 Nisan 2019 1. Uluslararası Ukrayna Karma Sergi, Ukrayna

5-16 Haziran 2018 BAP-011 Sergi / Sağlıklı ve Dengeli Beslenme İçin Oyun ve Eğitim Gereçleri Tasarımı Projesi, Yaşar Üniversitesi, İzmir / Türkiye

3-5 Mayıs 2018 ISASOR / Uluslararası Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Sempozyumu / Sergisi, İstanbul / Türkiye

19-21 Nisan 2018 II. Uluslararası Sanat ve Estetik Sempozyumu ve Sergisi, Fırat Üniversitesi, Elazığ / Türkiye

27-29 Nisan 2018 IV. Uluslararası Afro-Avrasya Araştırmaları Kongre Sergisi, Budapeşte / Bulgaristan

12-30 Haziran 2017 “Bi’ Çay”, Çetin Emeç Sanat Galerisi, İzmir / Türkiye (Kişisel

Sergi)

9-17 Mayıs 2017 Yaşar Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Öğretim Elemanları ve Lisansüstü Öğrencileri Sergisi, K2 Güncel Sanat Merkezi, İzmir / Türkiye

28 Şubat-10 Mart 2017 Yaşar Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü Öğretim Elemanları Sergisi, İzmir Türk Amerikan Derneği, İzmir / Türkiye

13-25 Mayıs 2016 Büyük Buluşma 2016 Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakülteleri Öğretim Elemanları Sergisi, Yaşar Üniversitesi, İzmir / Türkiye

4-6 Mayıs 2016 Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü 10. Çizgi Film Festivali ve 1. Uluslararası Çizgi Film / Animasyon Sempozyumu ve Sergisi, Kütahya / Türkiye

23 Mart 2016 Namık Kemal Üniversitesi "1. Uluslararası Mail Art Bienali", Tekirdağ / Türkiye

19-21 Şubat 2016 "Büyük Efes Sanat Günleri", Swiss Otel Büyük Efes, İzmir / Türkiye

04-15 Kasım 2013 Üniversiteler Arası Kurul Sanat Dalları Eğitim Konseyi Güzel Sanatlar Fakülteleri Derece Mezunları V. Sergisi Adıyaman Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Adıyaman / Türkiye

13 Mart-5 Nisan 2014 Yaşar Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü Sergisi - İş Sanat İzmir Galerisi, İzmir / Türkiye