

**T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI**

**YOUTUBE İÇERİKLERİNDE HİKÂYE ANLATICILIĞININ
MULTİMODAL ANALİZİ**

Ayşe Gül ZEREN KOSAL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman: Doç. Dr. Kadriye KOBAK

OCAK - 2023

**T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**YOUTUBE İÇERİKLERİNDE HİKÂYE ANLATICILIĞININ
MULTİMODAL ANALİZİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ayşe Gül ZEREN KOSAL

Enstitü Anabilim Dalı : İletişim Bilimleri

**“Bu tez 30/01/2023 tarihinde online olarak savunulmuş olup aşağıdaki isimleri bulunan jüri
üyeleri tarafından oybirliği ile kabul edilmiştir.”**

JÜRİ ÜYESİ	KANAATİ
Doç. Dr. Kadriye KOBAK	Başarılı
Doç. Dr. Mustafa BOSTANCI	Başarılı
Dr. Öğr. Üyesi Aslı İGİT	Başarılı

ETİK BEYAN FORMU

Enstitünüz tarafından Uygulama Esasları çerçevesinde alınan Benzerlik Raporuna göre yukarıda bilgileri verilen tez çalışmasının benzerlik oranının herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve Etik Kurul Onayı gerektiği takdirde onay belgesini aldığımı beyan ederim.

Etik kurul onay belgesine ihtiyaç var mıdır?

Evet ☐

Hayır ☒

(Etik Kurul izni gerektiren araştırmalar aşağıdaki gibidir:

- Anket, mülakat, odak grup çalışması, gözlem, deney, görüşme teknikleri kullanılarak katılımcılardan veri toplanmasını gerektiren nitel ya da nicel yaklaşımlarla yürütülen her türlü araştırmalar,
- İnsan ve hayvanların (materyal/veriler dahil) deneysel ya da diğer bilimsel amaçlarla kullanılması,
- İnsanlar üzerinde yapılan klinik araştırmalar,
- Hayvanlar üzerinde yapılan araştırmalar,
- Kişisel verilerin korunması kanunu gereğince retrospektif çalışmalar.)

Ayşe Gül ZEREN KOSAL

30/01/2023

ÖNSÖZ

Bu tez, iletişimin kendine farklı ortamlar yaratıldığında dönüşen yüzüne bir ayna tutmak, en temel iletişim pratiği olan hikâye anlatımının çok modlu dijital görünümünü ortaya koymak ve gelecekte yapılacak iletişim çalışmalarına esin kaynağı olmak düşüncesiyle kolektif bir çabanın ürünü olarak ortaya çıkmıştır. Gerek eğitim hayatımda gerekse özel yaşamımda sahip olduğum sayısız bilginin, deneyimin ve etkileşimin meyvesi olarak bu tez geleceğime ilişkin bir başlangıç oluşturmaktadır.

Öncelikle bu tezi yazmamda sürekli bir motivasyon sağlayan, son üç yıldaki her konuda sonsuz desteği olan danışmanım Doç. Dr. Kadriye KOBAK'a teşekkür etmek isterim. Bilime ve iletişime duyduğum bu yoğun ilginin temellerini henüz lise yıllarında atan Aydın Doğan Anadolu İletişim Meslek Lisesi öğretmenlerime, üniversite yıllarımda alan bilgilerimi sağlamlaştıran Doç. Dr. Mehmet ARSLANTEPE'ye, göstergebilimsel bakış açısı kazanmamı sağlayan, fikirlerime yaptığı katkıları ve kişiliği ile hayatımda özel bir yeri olan sevgili hocam Prof. Dr. Nurdan ÖNCEL TAŞKIRAN'a bana yaptıkları tüm katkılar ve destekler için teşekkür etmeyi bir borç bilirim.

Son olarak, sadece bu çalışmanın yaratılmasında değil, aynı zamanda tüm yaşamım boyunca bilimsel bakış açısı geliştirebileceğim özgür, sıcak, güvenli aile ortamını sunan annem Hanife ZEREN'e ve babam İsmail ZEREN'e, destekleriyle her zaman yanımda olan ablam Duygu ZEREN'e ve eşim Sinan KOSAL'a ve bana gösterdikleri sonsuz sevgi ve saygı için, ayrıca Senaryo Yazarlığı Kursu öğrencilerime teşekkürlerimi sunarım.

Ayşe Gül ZEREN KOSAL

30/01/2023

İÇİNDEKİLER

KISALTMALAR.....	iii
TABLO LİSTESİ.....	iv
ŞEKİL LİSTESİ	v
GÖRSEL LİSTESİ	vi
ÖZET	vii
ABSTRACT	viii

GİRİŞ.....	1
------------	---

BÖLÜM 1: ANLATI VE HİKÂYE ANLATICILIĞININ TARİHSEL VE KURAMSAL ÇERÇEVESİ.....	3
--	----------

1.1. Anlatı Kavramına İlişkin Genel Çerçeve.....	3
1.2. Anlatı Kuramlarına Tarihi Bakış	5
1.2.1. Aristoteles: Klasik Anlatı Yapısı	6
1.2.2. Yapısalcı Yaklaşım Perspektifinden Anlatı	7
1.2.2.1. Propp: Masalın Biçimbilimi	8
1.2.2.2. Saussure: Dilbilimi ve Göstergebilim.....	12
1.2.3. Post-yapısalcı Kuramlarda Anlatı	14
1.2.3.1. Barthes: Anlatıların Yapısal Çözümlemesi	14
1.2.3.2. Çok Katmanlı/MultimodalAnlatı.....	16
1.3. Anlatıda Türler	22
1.4. Anlatısal Bildirişimin Genel Çerçevesi	26
1.5. Anlatıda Düzeylere İlişkin Genel Çerçeve	29
1.6. İletişimsel Eylem Olarak Hikâye Anlaticılığı	30
1.6.1. Dijitalleşen Hikâye Anlatımı	32

BÖLÜM 2: YENİ MEDYA UYGULAMASI OLARAK YOUTUBE VE HİKÂYE ANLATICILIĞI	35
---	-----------

2.1. Yeni Medya: Tarihsel Süreci ve Tanımı.....	35
2.2. Yeni Medya: Prensipleri, Geleneksel Medya ile Arasındaki Farklar	39
2.2.1. Dijitalleşme	40
2.2.2. Etkileşimlilik.....	42

2.2.3. Kitlesizleştirme	45
2.2.4. Eş Zamansızlık	46
2.2.5. Hipermetinsellik.....	46
2.2.6. Multimedya Biçemselliği	49
2.2. Web'in Gelişimsel Süreci ve YouTube	50
2.2.1. YouTube'ta Hikâye Anlatıcılığı	59
2.2.2. YouTube'ta Hikâye Anlatıcılığı Üzerine Yapılan Çalışmalar	61
BÖLÜM 3: YÖNTEMBİLİM, ÇÖZÜMLEME VE BULGULAR	64
3.1. Araştırmanın Konusu.....	64
3.2. Araştırmanın Amacı	64
3.3. Araştırmanın Önemi	65
3.5. Araştırmanın Yöntemi ve Modeli.....	65
3.5.1. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi	67
3.6. Bulgular	69
3.6.1. Hikâye Anlatma Bileşenlerinin Analizi	73
3.6.1.1. Anlatı Bakış Açısı.....	73
3.6.1.2. Ses Kullanımı	74
3.6.1.3. Dramatik Soru.....	75
3.6.1.4. Değişim Anları	76
3.6.1.5. İçgörü.....	79
3.6.1.6. Duygusal Uyarılma.....	81
3.6.1.7. Hikâyenin Durumu	84
3.6.2. Videoların Multimodal Analizi.....	85
3.6.2.1. Videoların Giriş Planlarının Analizi.....	86
3.6.2.2. Videoların Genel Analizi.....	89
SONUÇ	95
KAYNAKÇA.....	99
EK	110
ÖZGEÇMİŞ.....	122

KISALTMALAR

ABT	: And, But, Therefore (Ve, Ama, Bu yüzden)
DHY	: Despite, However, Yet (Rağmen, Ancak, Yine de)
DSF	: Doğal Ses Fonda
HTML	: Hyper Text Markup Language
K1	: Kamera 1/1. Anlatı Düzeyi
K2	: Kamera 2/2. Anlatı Düzeyi
K3	: Kamera 3/3. Anlatı Düzeyi
MSA	: Multimodal Söylem Analizi
SG	: Sosyal Göstergebilim
SG-MSA	: Sistemik İşlevsel Çok Modlu Söylem Analizi
V1	: “Hikâyede duygu, Wall-e, robotlar ve kalbe dokunmak”
V2	: “100 bebek bir odaya kapatılıp büyütülürse hangi dili konuşurlar?”
V3	: “Büyük Piramidin içinde ne var? 3BTur”

TABLO LİSTESİ

Tablo 1: Kişilerin İşlevleri.....	10
Tablo 2: Web 1.0 ile Web 2.0 Arasındaki Farklar.....	52
Tablo 3: Web'in Evrimi.....	55
Tablo 4: Kişisel Hikâye Türleri	60
Tablo 5: Barış Özcan Youtube Kanalı Oynatma Listeleri.....	68
Tablo 6: Barış Özcan Videolarının Künyesi.....	70
Tablo 7: Barış Özcan Videolarında İkinci Şahıs Anlatımı	73
Tablo 8: Barış Özcan Videolarındaki Dramatik Soru/lar ve Anlatı İştahını Artırıcı Soru/lar.....	76
Tablo 9: Barış Özcan Videolarının Giriş Planlarının Analizi.....	87

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1: Saussure'ün Anlam Öğeleri.	12
Şekil 2: Anlatı Türleri.	22
Şekil 3: Kurmaca Anlatının Yapısı.	27



GÖRSEL LİSTESİ

Görsel 1: Temel Dijital Başlıklar.....	57
Görsel 2: Sosyal Medya Uygulamalarında Geçirilen Zaman.	57
Görsel 3: Dünyanın En Çok Kullanılan Sosyal Platformları.....	58
Görsel 4: Aylık Aktif Kullanıcı Sayısına Göre Sosyal Medya Uygulama Sıralaması. .	58



ÖZET	
Başlık: YouTube İçeriklerinde Hikâye Anlatıcılığının Multimodal Analizi	
Yazar: Ayşe Gül ZEREN KOSAL	
Danışman: Doç. Dr. Kadriye KOBAK	
Kabul Tarihi: 30/01/2023	Sayfa Sayısı: viii (ön kısım) + 109 (ana kısım) + 12 (ek)
İnsanlığın var olduğu andan itibaren iletişim ve etkileşim halinde olması yaşamın günlük olaylarının aktarımında dahi hikâyeleştirmeyi gerektirmektedir. Bununla birlikte tarih boyunca medya ortamlarının farklılaşması ve çeşitlenmesi hikâye anlatımını değiştirerek dönüşüme uğratmıştır. Teknolojik gelişmelerin dijitalleştirdiği günümüz dünyasında ise çok katmanlı olarak üretilebilen iletiler, yeni medya ortamlarında hikâye anlatımını değiştirip dönüştürürken bazı yapısal özelliklerini korumaya devam etmektedir. Dijital hikâye anlatımında farklı teknikler kullanılmasıyla korunan bu geleneksel yapıların dışına çıkılarak anlatım yolları çeşitlenmiş, daha çok takip edilir olmak açısından kabul edilebilir sınırlar çerçevesinde biçimlenmiştir. Bu çalışma kapsamında yeni medya ortamlarından biri olan YouTube'ta üretilen içerikler, çok katmanlı metinlerin hikâye anlatımı açısından nasıl oluşturuldukları hikâye anlatıcılığındaki değişimin ortaya konması amacıyla, multimodal bir bakış açısıyla ele alınmıştır. Bu platformda, hikâye anlatıcılığının unsurlarını içerdiği belirlenen Barış Özcan kanalında yer alan ilk video, en çok izlenen video ve en son yüklenen video örneklem olarak seçilerek araştırmaya dâhil edilmiştir. Çalışmada örneklem olarak belirlenen videoların tümünde hikâye anlatma bileşenlerini içerdiği bulgulanmıştır. Bu durumda bir YouTuber'ın tipik bir hikâye anlatıcısının temsili olarak da nitelendirilebileceği sonucuna ulaşılmıştır. Çalışmanın bulgularına göre, zaman içerisinde hikâye anlatımına ilişkin çekirdek modların alt modlarla çeşitlendiği, videoların giderek daha karmaşık bir montaj ve hikâye anlatımı içerdiği sonucuna varılmıştır. Bu durum içerik üretimi yapıldıkça sağlanan deneyimlerin profesyonelleşmeye sebep olmasından kaynaklandığı düşünülebilir.	
Anahtar Kelimeler: Dijital Hikâye Anlatıcılığı, Youtube İçerikleri, Multimodal Analiz	

ABSTRACT	
Title of Thesis: Multimodal Analysis of Storytelling in YouTube Content	
Author of Thesis: Ayşe Gül ZEREN KOSAL	
Supervisor: Assoc. Prof.Kadriye Kobak	
AcceptedDate: 30/01/2023	Number of Pages: viii (pretext) + 109 (main body) + 12 (add)
The fact that humanity has been in communication and interaction since its existence requires storytelling even in the transfer of daily events of life. However, the differentiation and diversification of media environments throughout history has transformed the storytelling. In today's world, which is digitized by technological developments, messages that can be produced in multiple layers continue to preserve some of their structural features while changing and transforming storytelling in new media environments. By going beyond these traditional structures, which are protected by the use of different techniques in digital storytelling, the ways of expression have been diversified and shaped within acceptable limits in order to be more followed. Within the scope of this study, the content produced on YouTube, one of the new media environments, is discussed from a multimodal perspective in order to reveal the change in storytelling, how multi-layered texts are created in terms of storytelling. On this platform, the first video, the most watched video, and the last uploaded video on the Barış Özcan channel, which was determined to contain the elements of storytelling, were selected as the sample and included in the research. It was found that all of the videos determined as samples in the study included storytelling components. In this case, it has been concluded that a YouTuber can also be described as a representation of a typical storyteller. According to the findings of the study, it was concluded that the core modes of storytelling diversified with submodes over time, and the videos included an increasingly complex montage and storytelling. It can be thought that this situation is due to the fact that the experiences provided as the content is produced cause professionalization.	
Keywords: Digital Storytelling, Youtube Contents, Multimodal Analysis	

GİRİŞ

Bu tez çalışması, giriş bölümünün yanı sıra, dört ana bölüm halinde düzenlenmiştir. Giriş bölümünün de dahil olduğu ilk bölüm, araştırma kapsamında yer alan temel bilgileri sunmaktadır. Bölüm 2, yeni medyanın ne olduğu ve günümüz prensiplerinde hikâye anlatıcılığının görünümüne ayrılmıştır. Bölüm 3'te araştırmanın tasarımına ve yürütülmesine ilişkin yöntemlere, araştırma kapsamında incelenen videolardan elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Son bölüm ise çalışmanın bulgularından yola çıkılıp varılan noktada araştırmanın tartışma ve sonuçlarının yer aldığı metni içermektedir.

Araştırmanın Konusu

Dünyanın hızla dijitalleştiği bir çağda günlük yaşamın bir parçası haline gelen medyanın da bu gelişmelere paralel olarak dönüşmesi kaçınılmazdır. Bununla birlikte insan olmanın doğası gereği üretilen kültürler bu yeni zeminde tamamen kaybolmadan, aksine var olanın üzerine inşa edilerek değişmekte ve kazandığı yeni görünümle varlığını sürdürmektedir. Nitekim yeni medya ortamlarının yarattığı koşullarda görsel anlatıların içerikleri, biçimleri ve aktarımları bu değişimle birlikte farklı bir görünüm kazanmaktadır. Yeni medyanın yapısıyla paralel olarak gelişen sosyal platformlar sayesinde iletişim kurabilmenin sınırları da ortadan kalkmıştır. Yeni medya ortamlarının sağladığı araçların, insanlığın iletişim kurmaya başladığı günden bu yana önemini yitirmeden hayatlarımızda yer almaya devam eden hikâye anlatıcılığını bu paralelde değiştirmesi kaçınılmazdır. Bu bakış açısıyla bu çalışmada, hikâye anlatıcılarının YouTube kanallarında yükledikleri videolarda hikâye anlatıcılığının değişen görünümüne odaklanılmıştır.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırma, değişen ve dönüşen medya araçlarıyla birlikte hikâye anlatıcılığına dair geleneksel unsurların da sürekli biçimde değişime uğrayarak dönüşmekte olduğu varsayımına odaklanmaktadır. Bu araştırma, YouTube içeriklerinin multimodal bir bakış açısıyla çözümlenerek dijital hikâye anlatıcılığının bu dönüşümlerini açığa çıkarmayı amaçlanmaktadır. Bu amaçla, yeni medya ortamlarının tanınmasına, bu ortamların geleneksel hikâye anlatımı üzerindeki etkisinin ne olduğuna ilişkin birtakım sorulara yanıtlan aranmıştır.

Araştırmanın Önemi

Yeni medya çalışmaları kapsamında yer alan bu araştırma, odağına aldığı YouTube içeriklerinde hikâye anlatımının yapısal düzenine ilişkin çerçeveyi kavramsal literatüre dayalı bir biçimde çizebileceği görüşüyle önemli olduğu düşünülmektedir. Bununla birlikte çok modlu iletişim çalışmalarına öncülük ederek çeşitli multimodal araştırmalar yapılmasına motive etmesi açısından önemli görülmektedir.

Araştırmanın Yöntemi

Göstergebilimsel bakış açısından bakıldığında 'metin' kavramı yalnızca yazılı bir ifadeyi değil; göstergebilimsel sistemlere, modlara ilişkin görsel ve işitsel izleri de ifade etmektedir. Metne ilişkin bu göstergebilimsel bakış açısından yola çıkarak bu tez, Stöckl'un (2004) çok modlu ağında birbiriyle kesişen iki çekirdek modun anlamsal ve biçimsel birleşerek medyal varyantları içerdiği fikrinden hareketle çok modluluğa odaklanılarak gerçekleştirilmiştir. Çok modlu iletişimin hem biçimsel hem de anlamsal düzeyde modlar arası analogileri tanımayı gerektiren zihinsel işlem olması bu alanda çokça araştırma yapmayı gerektirmektedir. Çalışmada, dijital hikâye anlatımının yedi temel unsuru olan *anlatı bakış açısı, ses kullanımı, dramatik soru, değişim anları, içgörü, duygusal uyarılma* ve *hikâyenin durumu* ile ilgili bir çerçeve çizilerek çok katmanlı anlatı içeriklerinin farklı modlarına odaklanılarak zaman içerisindeki değişimler gözlenmesi amaçlanmıştır. Tartışılmak ve analiz edilmek istenen ana çerçeve bu temel üzerine inşa edilmiştir. Bu konuları analiz edebilmek için, altı milyondan fazla abonesi bulunan ve 2007'den beri bilim, sanat ve tasarım konularında içerikler üreterek bugüne kadar artan abone sayısı ile YouTube'ta video içerikleri üretmeye devam eden Barış Özcan YouTube kanalı ele alınmıştır. Çalışmada Barış Özcan YouTube videolarının tercih edilme nedeni araştırmanın amaç sorularına ulaşmada en etkili kanal olduğunun düşünülmesindendir. Bu amaçla, Barış Özcan YouTube kanalına ait ilk yüklenen, en çok izlenen ve en son yüklenen üç farklı video çalışma kapsamında değerlendirmeye alınmıştır. Çalışmada elde edilen bulgulara göre, videoların süreleri, anlatıcının hikâye sunumu, video oluşturma teknikleri açısından zaman içerisinde bu videoların gittikçe birbirinden farklılaştığını göstermektedir. Buna rağmen dijital hikâye anlatımının unsurları tüm video içeriklerinde belirli ölçülerde yer almaktadır.

BÖLÜM 1: ANLATI VE HİKÂYE ANLATICILIĞININ TARİHSEL VE KURAMSAL ÇERÇEVESİ

1.1. Anlatı Kavramına İlişkin Genel Çerçeve

Anlatı (narrative) kavramının kökeni, Sankritçe *gna* (bilmek) sözcüğünün Latince türetilen *gnarus* (bilgili, uzman, yetenekli v.b) sözcüğü ile *narro* (ilgili olmak, bildirmek) sözcüklerinin birleştirilmesine dayanmaktadır (White, 1987, s. 215). Anlatı, bilgiyi özümseyerek ifade etmek/sunmak için ve bilmek kadar anlatmak için de evrensel bir araç olmaktadır (Abbott, 2002, s. 11). Bu durumda anlatının, varlığı bilen ve aktarabilen bir anlatıcıyı da içerdiğini ifade edebiliriz.

Mutlu (2017, s. 31) anlatı tanımını, mantıksal olarak birbiriyle bağlantılı, zaman içerisinde gerçekleşen ve tutarlı bir konuya bir bütün halinde getirilen iki ya da daha fazla olayın (ya da bir durum ile bir olayın) aktarılması olarak ifade etmektedir. Bu tanımdan hareketle anlatılarda yer alan zaman birliği, ele alınan en az iki olay unsurlarına dikkat çekildiği görülmektedir. Yücel (2015, s. 150) ise, bir durum dönüşümü sonucuna yol açan her süreci bir anlatı olarak nitelendirirken bir başlangıç ve varılan noktaya vurgu yaparak dönüşümü anlatılar için gerekli bir unsur olarak ele almaktadır.

Anlatı, gerçek veya kurgusal olayların ve durumların zaman sırasındaki temsilidir (Prince, 1982 s. 1). Edebiyatta anlatı, “öykü, roman, masal, mensur şiir, efsane, halk hikâyesi gibi içinde olayların, kahramanların olduğu ve esasında tahkiyeye dayanan türlere verilen genel ad” olarak tanımlanmaktadır (Bingöl, 2019, s. 72). Hazel (2007, s. 7), yaptığı çalışmalar sonucu anlatıyı şu şekilde özetlemiştir:

- 1- Anlatı, zaman içerisinde değişen olaylarla birlikte edinilen deneyimleri anlama ve ifade etmenin birincil yoludur.
- 2- Anlatım zamanı nesnel ve ritmik değil; öznel ve elastiktir.
- 3- Anlatı yapısının iki önemli işlevsel unsuru olan olay seçimi ve olay dizilimi, anlatıda tanımlanan öznel zaman deneyimiyle karşılıklı olarak ilişkilidirler.
- 4- Bir anlatı, belirli bir bakış açısından gerçekliğin yeniden tasarlanmasıdır: Anlam sunmak için yeniden yapılandırılan gerçeklik söz konusudur.

- 5- Sözlü anlatıların her zaman bir yapısı mevcuttur. Örneğin; Labov ve Waletzky altı bölümlü yapısı; Soyut, Oryantasyon, Komplikasyon, Değerlendirme, Çözünürlük ve Pasaj.
- 6- Uygulamada bu yapı, anlamın toplumsal olarak konumlandırılmasından dolayı yeniden yapılandırmaya bağlıdır.
- 7- Anlatı, belleğin verimli organizasyonunu ve kodlanmasını içermektedir.
- 8- Anlatı, planlama ve problem çözme yeteneklerini kapsamaktadır.
- 9- Yukarıdaki iki noktayı takiben, anlatıyı öğrenme sürecinin temelinde de bulabiliriz.

Anlatının özelliklerine dair yapılan bu özetten yola çıkarak tanımını; zamansal ve mekânsal bütünlük çerçevesinde, anlatıcının yorumu ile birlikte öznel bir perspektiften gerçekliğin yeniden inşası sonucu yapılandırılmış ve yeniden yapılandırılabilir zemine sahip, bellekte kodlanmış, planlanmış, öğrenme sürecinin bir unsuru olan, toplumsal statüleri de kapsayan ifadeler olarak yapmak mümkündür.

Anlatı kavramının birçok tanımı olması aslında kavrama dair yapının kısmen karmaşık oluşunu da ortaya koymaktadır. Bu sebeple anlatıya dair yapılan tanımlarda anlatının, anlatıyı oluşturan unsurlarla birlikte insan yaşamının eksilmez bir etkinliği olan iletişim sürecinin bir parçası olarak değerlendirilmesi ihtiyacı doğmaktadır. Böylelikle, var olduğunun bilincinde olan insanın anlatıya neden ihtiyaç duyduğu, amaçları doğrultusunda anlatıyı ne şekilde değiştirip dönüştürdüğü, vazgeçilen ya da keşfedilen yöntemlerle anlatıları nasıl oluşturduğunu göz önünde bulundurmanın çalışma açısından tanımlamaları ve yapılacak olan değerlendirmeleri kolaylaştıracağı söylenebilir.

İnsanlık tarihi boyunca kurulan medeniyetler, yarattıkları mitler, halk öyküleri, kutsallık atfettikleri efsaneler üreterek var olmuş, gerek sözel gerekse yazılı olarak nesiller boyu bu hikâyeleri diğerlerine aktarmışlardır. Göstergebilim ve metin kuramı üzerine çalışmalar yapan Barthes'a (2018) göre, tüm bu mitler, efsaneler, masallar, uzun öyküler, destanlar ya da hikâyeler anlatı formlarıdır. Buradan yola çıkarak, anlatının insanlık tarihi ile birlikte başladığını düşünen Barthes için anlatının yazınsal türlerle sınırlı olmadığı açıktır. İnsanlığın gelişimi ile birlikte anlatının da toplumsal hafızaya dayalı olarak bilişsel birikimlerle birlikte gelişimsel bir süreç içerisinde bulunduğunu söylemek mümkündür. Dolayısıyla anlatıcının bilişsel düzeyinin varlığı ve gerçekleşmekte olan iletişim sürecindeki anlatıcı rolü, anlatının şekillenmesinde önemli

bir rol oynadığını söylemek mümkündür. Bu konu üzerine Van Dijk, karmaşık bilgilerin biliş, iletişim ve etkileşimde hızlı ve verimli bir şekilde işlenmesinin esas olarak makro yapısal düzeyde gerçekleşirken hem anlama süreçlerinde hem de üretim, planlama, kontrol ve çok karmaşık görevlerin yürütülmesinde de geçerli olduğuna vurgu yapmaktadır (Van Dijk, 1980, s. 15). Bu bağlamda anlatı, yaşam içerisinde var olan bir pratik olarak bilgi birikiminin ve deneyimlerin aktarılmasını sağlayan, aynı zamanda söyleme dökülmesiyle günlük yaşantıyı da biçimlendiren etkiye sahip bir kavram olarak algılanabilir.

Barthes (2018) sınırları belirgin bir ikilem olarak anlatıyı, ya yazarın veya anlatıcının sanatına, yeteneğine, yaratıcı zekâsına dayanarak olayların olağan biçimiyle aktarılması ya da başka anlatılarla ortak örüntülere sahip, çözümlemesi yapılabilecek bir yapı içermesi açısından incelemektedir. Barthes, bu ikilemin altını çizerken Rus biçimcileri, Propp ve Strauss tarafından yapılan çalışmalardan etkilenmiştir. Bu konuya dair açıklamalara birinci bölümün ikinci kısmında ayrıntılı olarak yer verilmiştir.

1.2. Anlatı Kuramlarına Tarihi Bakış

Geçmişten günümüze gelen iletişim tarihi sürecinde iletişim kanalları/araçları anlatıların aktarımına ilişkin içeriksel değişimleri de beraberinde getirdiğini söylemek mümkündür. Anlatılar için, sözlü kültürden yazılı kültüre, oradan da görsel kültüre doğru ilerleyen aktarım araçları bu değişimleri zorunlu kılmaktadır. “Araç (medium) metaforudur” diyen Postman (1994, s. 21), yazının ortaya çıkmasıyla birlikte “dilden yararlanma organı olarak kulaktan göze doğru bir algı kayması” yaşandığını belirtmektedir. Bazin (1966) ise, sembolik işaretlerden oluşan yazıdan görsel anlama/anlatıma doğru ilerleyen algıyı, fotoğrafın ortaya çıkmasıyla birlikte resme göre daha nesnel/objektif bir perspektif yaratılmış olduğunu belirterek ortaya koymaktadır. Nitekim Postman (1994, s. 22), “yazı gibi bir teknik ya da bir saat kültürüne geçişin salt insanın zamanı dondurma gücünün bir uzantısı olması değil; aynı zamanda insanın kendi düşünme biçiminin (ve elbette kültürün içeriğinin) yapısal bir değişim geçirmesini yansıttığını” söyleyerek metafor olan aracın geçirdiği tüm değişimlerin insana, dolayısıyla aktarılan mesaja olan etkisine dikkat çekmektedir. Anlatı kuramı, yazarın yapması gerekenlerle değil, anlatının minimal düzeydeki kurucu özelliklerini saptayıp bir olasılıklar taslağı oluşturma ve metinler bu taslağa yerleştirildiğinde uyum

taslağın ayarlama gerektirip gerektirmeyeceğini sorgulama işlemine odaklanmaktadır (Chatman, 2008). Yapısalcı perspektiften anlatı, yapısı dilin yapısıyla homolog olan bir kod ya da 'dil'dir; bu anlatı kodu, tıpkı bir dilin yapısının, dil sisteminin tasarımını ve yorumunu mümkün kıldığı belirli mesajların (Saussure'ün "parole"sinin) altında yattığı gibi belirli anlatı metinlerinin temelini oluşturmaktadır (Herman, 2010).

1.2.1. Aristoteles: Klasik Anlatı Yapısı

Anlatı çalışmalarında türlere ilişkin ilk katkıları, Platon'un Devlet yapıtında *diegetic/anlatılan* ve *mimetic/taklitçi* kavramlarıyla ve Aristoteles'in (1993) Poetika eserinde *tragedya* ve *komedya* kavramlarıyla görmek mümkündür.

Platon'a (2010) göre evrenin özünü oluşturan, varlığın gerçekliğini de ifade eden "idea" olarak tanımladığı kavramdır. İnsan doğası bu gerçekliği algılaya uygun olmadığından, yaşam düzleminde duyumsanabilecek olan bununla birlikte ideaların bir kopyası/imesi olacaktır. Platon'a göre, dile bağlı olarak kurgulanmış *öyküsel/diegetic* anlatımlarda anlatıcı kendi sesiyle konuşurken, gösterme olarak yorumlanan *mimetic* anlatımlarda karakterler aracılığıyla konuşabilmektedir. Bu ikili, *anlatmak* ile *göstermek* arasındaki ayrımı nitelemektedir. Platon yalnızca *diegetic* anlatımları kabul edilebilir olarak görür ve tiyatro yazarlarını, epik şairleri teatral eğilimleri nedeniyle kınar (Fludernik, 2009, s. 151).

Aristoteles (1993) Poetika kitabında bir yandan Platon'un türsel yaklaşımındaki ifade temelli görüşlerinden pek de uzaklaşmayarak *komedya* ve *tragedya* arasındaki ayrımların altını çizirken biryandan da edebiyattaki biçimsel yaklaşıma zemin hazırlamıştır. İki bakış açısındaki ayrım, Aristoteles'in Poetika'sında *mimesis* teriminin kullanımında kurgusal dünyaya atıfta bulunarak karakterlerin sözleriyle sınırlı tutmakta ve genel olarak kurgusal dünyayı tasvir etme sürecini tanımlamaktadır (Fludernik, 2009). Aristoteles, somut, insana özgü gerçeklerin, diğer bir ifadeyle bir olayın ya da eylemin öykünmesini taklit olarak ifade etmektedir. Bu noktada Platon ve Aristoteles'in taklidin/*mimesis*in ne olduğuna ve bu taklidin nasıl gerçekleştiğine dair düşüncelerinde ayrı düşüktüklerini söylemek mümkündür. Aristoteles'e (1993) göre *komedya* aşağı olan karakterlerin, gülünç olanın taklidi iken *tragedya* ortalamadan daha üstün karakterlerin, ağır başlı eylemin taklididir. Aristoteles'in yapısalcıların uygulamalarına benzer bir şekilde yaptığı bu ikili ayrım, *komedya* ve *tragedya*da yer alan karakterlerin "taklit"

ettikleri iyilik ya da kötülük ile onları sınıfsal olarak da birbirinden ayırmaktadır. Bu noktada Aristoteles'in, iyi bir eserin nasıl olması gerektiği konusunda ölçütleri sıraladığını ve bunların da hikâyenin konusu, hikâyedeki karakterler ve bu karakterlerin toplumsal statüleri olduğu sonucuna varılabilir. Kuşkusuz, Aristoteles'in anlatıyı müzakereci söylemin, yani orta retorik türünün bir parçası olarak değerlendirdiği anlaşılmaktadır.

1.2.2. Yapısalcı Yaklaşım Perspektifinden Anlatı

Yapısalcılık öncelikle dil üzerine yapılan çalışmalarda kendini göstermeye başlayan bir çözümleme yöntemidir. Bir düşünce akımının çıkış noktasına varmaya çalışırken ona ait kaynakları tüm koordinatlarıyla saptamak ve bu saptamanın herkesçe kabul edilmesi konusunda uzlaşa beklemek imkânsız olmasa da zor bir iştir (Yücel, 2015). Bununla birlikte yapısalcılığın temel ilkelerine dair ilk çalışmalar, her ne kadar kendi yazmamış olsa da Saussure'ün ölümünden sonra öğrencilerinin tuttuğu ders notlarına dayanılarak basılan *Genel Dilbilim Dersleri* (2011) kitabında yer almaktadır.

Anlatı kuramının yöntemleri, dil sisteminin (Saussure'un dili) eşzamanlı bir analizi yoluyla, dil malzemesinin temel öğelerin (fonemler, biçimbirimler, sözdizimler, vb.) karşılıklı ve birleşiminden nasıl anlamlı bir şekilde geliştiğini gösteren modern dilbilimden esinlenmiştir (Fludernik, 2009, s. 8). Bununla birlikte yapısalcılık, Saussure'ün dilbilim teorisini tüm semiyotik sistemlerin modeli olarak görmekte ısrar etmesi nedeniyle bazen medyanın anlaşılmasını engellemiştir (Ryan, 2014). Yapısalcı kuram her anlatının, eylemlerden meydana gelen içerik ya da olaylar zinciri, karakterler, zaman ve uzamın öğeleri ile ortaya çıkan bir *öykü/histoire* ve içeriğin aktarılma yolu olarak bir *söylem* olmak üzere iki bölümü olduğunu ileri sürer (Chatman, 2008). Yapısal olarak anlatı, cümlelerin basit toplamına asla indirgenemeden cümlelerin özelliklerini paylaşır: anlatı tıpkı her kurucu cümlelerin bir şekilde kısa bir anlatının kabataslağı olması gibi uzun bir cümledir (McQuillan, 2002, s. 111).

Yapısal modelin ilk uygulaması halk masallarının Rus biçimciler tarafından ele alınmasıyla gerçekleşirken özellikle edebi eserlerin anlatı yapısına ilişkin edebiyat teorisinde belirleyici bir dönüm noktasına geldiğini söylemek mümkündür. Bu sebeple yapısalcılık ve anlatı arasındaki ilişkiyi ortaya koymak için Saussure'ün

dilbilim çalışmalarını incelemeden önce Rus Biçimcilerinden olan Propp'un çalışmalarına bakmak yerinde olacaktır.

1.2.2.1. Propp: Masalın Biçimbilimi

Saussure'un ortaya attığı yöntemi takiben sosyal bilimler alanında farklı disiplinlerde etkilerini görmek kaçınılmaz olmuştur. Anlatı çalışmalarının yapı kavramını sahiplenmesi ve yapısal anlatı çalışmaları hız kazanmıştır. Her ne kadar anlatı çalışmalarının temelinde Platon ve Aristo'nun türe ilişkin çalışmaları kaynak gösterilse de 'Anlatı Kuramı'nın genel ve açıklayıcı modellerine Rus Biçimcileri ve Propp'un çalışmalarıyla ulaşılmıştır. İlk uygulama türüyle ilgili olarak, Propp gibi Rus biçimcilerinin halk masallarını ele almaları, özellikle edebi eserlerin anlatı yapısıyla ilgili olarak edebiyat teorisinde belirleyici bir dönemeci işaret eder (Ricoeur, 1976).

Biçimcilik de tam bu esnada filizlenmeye başlamış iken erken Biçimcilik, Sembolizmin ve iletişimin bir enstrümanı olarak biçimle ilgili sembolist kaygıların temelleri üzerine inşa edilmiştir. Aslında biçimcilik, Moskova Dilbilim Çevresi ve Şiirsel Dil Araştırmaları Derneği bünyesinde çalışmalar yapan Eichenbaum, Shklovsky, Jakobson, Tomashevsky, Tynyanov gibi araştırmacıları ve yaptıkları çalışmaları küçümsemek amacıyla yapılan bir yakıştırma olarak ortaya çıkmıştır. Bununla birlikte biçimciler, yapısal dilbilimin savlarını eleştirel boyutlarda ele alarak edebi yapıtların çeşitlenmesine olanak sağlayan temeline odaklanmaktadır. Yücel, Rus biçimcilerin çalışma prensiplerine dair şunları aktarmaktadır:

“Çalışmalarını dil olgularından çok yazın olgusu üzerinde yoğunlaştırmaları bir yana bırakılırsa, biçimciler de Saussure'ünküne çok yaklaşan bir tutumu benimserler. Doğrudan doğruya nesnenin kendisini, hem de genellikle eşsüremlilik düzleminde ele almak ister; yazın yapıtını, yazarının yaşamı, çağı, toplumu, vb. gibi kendi varlığının dışında kalan verilerle açıklamayı, yazın olgusuna o dönemde Rus eleştirisinde egemen olan felsefel, ruhbilimsel, toplumbilimsel açılardan bakmayı yadsıyarak her şeyden önce *yazınsallık*, yani yazın olgusunun, yazın ürününün özgül nitelikleri üzerinde durmayı, bu nitelikleri ortaya çıkarıp yasalarını belirleme yolunda çaba harcamayı yeğlerler.” (Yücel, 2015, s. 120).

Rus biçimcileri anlatının bileşenleri açısından, hikâyede anlatılan olayların birbirine bağlanma şekli olan *sjuzet/olay örgüsü* ve anlatı inşası için malzemeyi ifade eden

konunun içine yerleştirilmiş olaylar kümesi *fabl/fabula* olarak ikili bir ayrım yapmışlardır (Erlig, 1980). “Biçimcilere göre fabl, yapıtın gidişatı sırasında bize iletilen, birbirine bağlanmış olaylar kümesidir ya da aslında ne oldu sorusunun yanıtıdır. Olay örgüsü ise ne olup bittiğinden okuyucu nasıl haberdar oluyor sorusunu yanıtlar” (Chatman, 2008, s. 18).

Biçimciler edebi yapıtın tarihi veya sosyolojik, biyografik veya psikolojik boyutlarıyla kendine özgü edebi doğasının tanınması, yalıtılması ve nesnel betimlenmesi ile ilgilenmedikleri için ve mecazi dilin, metaforların, sembollerin, "görsel resimlerin" şiirin önkoşulları olmaktan çok, "sıradan" dilin daha az özelliği olmadığında ısrar ettiklerinden dolayı eleştirilmişlerdir (Hawkes, 2003, s. 44- 47). Bununla birlikte bu düşünürlerin arasından Rus halk masallarını işlevsel boyutlarıyla inceleyen Propp (2017) bu işlevlerin tekrarlayan yapısını ortaya koyarak bu sınıflandırma girişimi ile günümüze kadar hatırı sayılır bir yapısal değer taşımayı başarmıştır. Propp analizinde, masalın lirik tarafından temsil edilen çağrışımsal "dikey" yapılanmadan ziyade, öncelikle dizimsel, "yatay" bir yapılanmayı somutlaştırarak anlatının temelinde kipte dizimsel olduğu görüşünü pekiştirmiştir (Hawkes, 2003).

Aristo ile Propp’un çalışmaları tek bir türe odaklanmaları açısından benzeşmektedir. Aristo tragedya ve komedyası arasındaki ayrımı ortaya koymuş ardından tragedyayı alt türlere ayırarak iyi bir şiirin nasıl olması gerektiği üzerine niteliksel bir açıklamaya girişmiştir. Bununla birlikte Propp Rus masallarındaki nitelikten ziyade “olağanüstü çeşitliliği, son derece renkli görünümü” yanında “olağanüstü sayılabilecek tekbiçimciliği, tekdüzeliği” çalışmalarının temelini oluşturmaktadır (Propp, 2017, s. 24). Bu noktada masallardaki sabit olanlar ve değişkenler arasında bir ayrıma giderek değişmeyen unsurlardan olan işlevleri analiz etme varsayımından hareket ettiğini söyleyebiliriz.

Propp çeşitlilikteki tekdüzeliği ortaya koyabilmek için çalışmasında, Afanasyev’in derlemesindeki 50. masaldan 151. masala kadar olan olağanüstü masallar olarak ifade ettiği 100 masalı incelemiştir. Propp’un (2017) izlediği yol, ele aldığı olağanüstü masalları oluşturunca bölümlerine ayırmak, bu bölümleri kendi aralarında ve bütünü kurdukları bağlantılar açısından betimlemek ve bunun sonucunda da biçimbilimsel bir yapı açığa çıkarmak şeklinde olmuştur. Nitekim yaptığı analizlerle olağanüstü masal

kişilerinin karakteristik olarak çoğu zaman farklı kişiliklerin aynı eylemleri (Saldırgan/Kötü kişi, Bağışçı/Sağlayıcı, Yardımcı, Prenses/Aranan kişi, Gönderen, Kahraman, Düzmece Kahraman) gösterdiği ve bu eylemlerin belirli işlevleri yerine getirdiği sonucuna ulaşmıştır (Propp, 2017, s. 80-81). Propp masaldaki düzeylerine uygun olarak kişilerin işlevlerine dair sıralandırması şu şekildedir;

Tablo 1: Kişilerin İşlevleri

İşlev		Açıklama
1	Uzaklaşma	Aileden biri evden uzaklaşır.
2	Yasaklama	Kahraman bir yasakla karşılaşır.
3	Yasağı çiğneme	Yasak çiğnenir.
4	Soruşturma	Saldırgan bilgi edinmeye çalışır.
5	Bilgi toplama	Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar.
6	Aldatma	Saldırgan kurbanını ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener.
7	Suç katılma	Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur.
8	Kötülük/ Eksiklik	Saldırgan aileden birine zarar verir/ Aileden birinin bir eksiği vardır ve aileden biri bir şeyi elde etmek ister.
9	Aracılık/geçiş anı	Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir.
10	Karşıt eylemin başlangıcı	Kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da karar verir.
11	Gidiş	Kahraman evinden ayrılır.
12	Bağışçının ilk işlevi	Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama ya da saldırı ile karşılaşır.
13	Kahramanın tepkisi	Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir.
14	Büyülü nesnenin alınması	Büyülü nesne kahramana verilir.
15	İki krallık arasında/ bir kılavuz eşliğinde yolculuk	Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir.
16	Çatışma	Kahraman ve saldırgan bir çatışmada karşı karşıya gelir.
17	Özel işaret	Kahraman özel bir işaret edinir.
18	Zafer	Saldırgan yenik düşer.
19	Giderme	Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır.
20	Geri dönüş	Kahraman geri döner.
21	İzleme	Kahraman izlenir.

22	Yardım	Kahramanın yardımına koşulur.
23	Kimliğini gizleyerek gelme	Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da başka bir ülkeye gider.
24	Asılsız savlar	Düzmece bir kahraman asılsız savlar öne sürer.
25	Güç iş	Kahraman güç bir görev üstlenir.
26	Güç işi yerine getirme	Güç işi yerine getirilir.
27	Tanı(n) ma	Kahraman tanınır.
28	Ortaya çıkarma	Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar.
29	Biçim değiştirme	Kahraman yeni bir görünüm kazanır.
30	Cezalandırma	Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır.
31	Evlenme	Kahraman evlenir ve tahta çıkar.

Kaynak: (Propp, 2017, s. 29- 65)

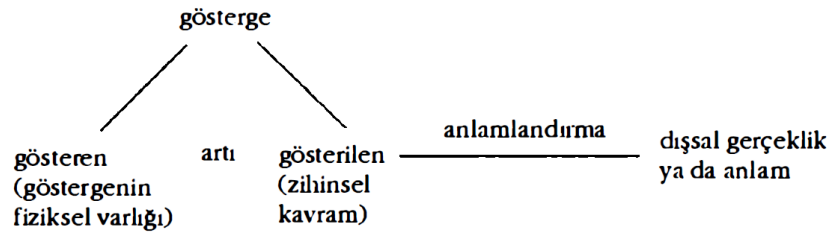
Ardı ardına gelen işlevlerin birbiriyle olan bağlantıları nedensellik üzerinedir ve her bir işlev kendisinden öncekinin sonucu sonrakinin sebebi olduğundan, tek bir düzlemde yer aldıklarını söylemek mümkündür. Bununla birlikte Propp (2017), ortaya çıkardığı otuz bir işlevin tümünün aynı masalda yer alması da bu durumun yapıyı bozmadığını işaret etmektedir. Bazı işlevlerin görülmeme sebebi olarak kendisinin de zaman zaman belirttiği gibi iç içe geçmiş işlevlerin karmaşık durumda olması gösterilebilir. Propp'un çalışması ile en karmaşık rastgelelik ile en temel kombinasyon şeması arasında dünyalar kadar fark olduğunu ve örtük bir birimler ve kurallar sistemine gönderme yapmadan bir anlatıyı birleştirmenin/üretmenin imkânsızlığı ortaya serilmiş olmaktadır. Hawkes (2003, s. 53) ise, biçimciliğin merkezi bir ilkesi olarak, sanat sürecinin canlılığının, eylemde görülen "aygıtlara" bağlı olduğunu belirtmektedir. Ona göre edebiyat sanatçısı, "araçları açığa çıkararak", yazarken kendisinin de yararlandığı "yabancılaştırıcı" tekniklere dikkat çekerek, hepsinin en önemli aracına erişebilir. Böylelikle yabancılaştırıcı varlık duygusu sanatın işlediği sürece özel kılınmış olmaktadır.

Biçimci anlayışlar ve tekniklerin Batı'daki Slav edebiyat tartışmalarında büyük ölçüde benimsenmiş olması Biçimciliğin ötesine geçmek için uygun bir zemin hazırlamıştır (Erlic, 1980). Rus Biçimciliğini takiben, Saussure'ün derslerinde anlattığı göstergebilim açıklamaları dikkatleri üzerine çekerek yeni bir bilimin temellerini atmayı sağlamıştır.

1.2.2.2. Saussure: Dilbilimi ve Göstergebilim

Saussure’ün ders notlarının öğrencileri tarafından kitaplaştırılıp yayımlanmasından sonra, genel dilbilimin ilk ve temel girişimini eşsüremli inceleme olarak sunan bu çalışmalar tümüyle bağımsız bir genel dilbilimin varlığını ortaya koymuştur (Martinet, 1998). Bu çalışmalar, göstergebilimin varlığını ilke olarak ortaya koyan ve göstergebilimin bir kısmını oluşturan dilbilim çalışmaları olarak algılanabilir. Saussure (2011) , dildeki uzlaşımsal gösterge belirteçlerinin varlığından yola çıkarak dilbilimin merkezine göstergebilimsel bakış açısını yerleştirmiştir. Nitekim Saussure, dilin, kavramları belirten ve en önemli göstergeler dizgesi olduğunu söyleyerek sonraki dönemlerde göstergebilim olarak adlandırılabilcek, göstergelerin toplum içindeki yaşamını inceleyecek olan bir bilimin tasarlanmasının mümkün olduğunu ifade etmektedir.

Dil konusunda Saussure’ün yaptığı ilk çalışma, dilin ne’liği ve onu anlamak üzerine olduğundan, yaptığı çalışmanın öncelikle “tanımlanmamış bir nesne üzerinden felsefeye girişmek” ya da “onun içkin gerçeğini kavramaya yönelmek” olduğunu söylemek mümkündür (Yücel, 2015, s. 29- 30). Saussure ele aldığı dil konusunu sınırlayarak temel kavramları belirlemiştir. Bu kavramlar; *Dil/Söz*, *Eşsüremlilik/Artsüremlilik*, *Dizge/Öge*, *Ses/Anlam*, *Özdeşlik/Karşıtlık* ikilikler olarak karşımıza çıkmaktadır (Saussure, 2011).



Şekil 1: Saussure’ün Anlam Öğeleri.

Kaynak: (Fiske 2003, s. 67)

Saussure’e göre gösterge, “kendi fiziksel biçiminden ve çağrıştırdığı zihinsel bir kavramdan” oluşmakta ve bu kavram, “dış dünyanın bir kavranışı” olduğundan “gösterge gerçeklikle yalnızca onu kullanan insanların kavramları aracılığıyla ilişkilendirir” (akt. Fiske, 2003). Her *gösterge/işaret* (sign) , bir *gösterenden* (signifier) ve bir *gösterilenden* (signified) yani daha basit ifade edersek biçim ve anlamdan oluşur

(Jahn, 2012, s. 44). *Gösterenler* dillere göre değişse de, *gösterilenler* de *gösterenler* gibi içinde üretilmiş oldukları kültürün ürünleri olmaktadır.

Saussure için dilyetisi, dil ve söz olarak bölümlenen, insanların iletişim kurmasını sağlayan, insana has temel bir yetenektir. Dil karşısında söz, dilyetisinin yalnızca bireysel kesimini (seslemeyi, kuralların uygulanmasını ve göstergelerin olası birleşimlerini) kapsar (Barthes, 2018, s. 30). Bu durumda toplumsal olan dil bireyden bağımsız olandır; söz ise bireyin dili kullanma edimi olduğundan dil yetisinin de bireysel kısmıdır. Bu konuda Culler, Saussure’ün görüşlerini şu şekilde aktarmaktadır:

“La langue bir dilin dizgesi, bir biçimler dizgesi olarak dildir. Oysa parole gerçek konuşma, dilin olanak verdiği söz edimleridir. La langue, bireyin bir dili öğrenirken özümledikleri, bir bölüm biçim ya da ‘sözün kullanılması’ yoluyla, aynı toplumdan olan kişilerde gerçekleşen bir birikimdir bu; her beyinde, daha doğrusu bir topluluk oluşturan bireylerin beyinlerinde —çünkü dil kimsede eksiksiz değildir; yalnız toplumda bulunur eksiksiz olarak— yer alan güçlü bir dilbilgisi dizgesidir’ (13-4; 30; 34). ‘Bireyin dil yeteneğini uygulamasını sağlayan toplumsal üründür’ (Engler, 31). Öte yandan, parole, dilin ‘uygulanmalı yanı’dır; Saussure İçin hem ‘konuşan bireyin kişisel düşüncesini anlatmak için dil dizgesini kullanmasını sağlayan birleşimler’ hem de ‘bu birleşimleri dışı iletmesini sağlayan anlalsal fiziksel düzeneği içine alır’ (14; 31; 35). Parole’ün eyleminde konuşmacı dil dizgesinin öğelerini birleştirir ve bu biçimlerin ses ve anlam olarak somut sessel ve anlalsal gerçekleştirmelerini sağlar.” (Culler, 1985, s. 31).

Dil yetisinin bu iki farklı bölümünü incelemek için *eşsüremlilik* ve *artsüremlilik* olarak ikiye ayrılmak durumundadır (Saussure, 2011). Dilde evrimsel boyuttaki değişikliklerin tümü sözde başladığından artzamanlı olan tüm öğeleri yaratan sözün kendisi olmaktadır. Buna Türkçeden bir örnek vererek konunun kavranmasını kolaylaştırabiliriz. Orhun yazıtlarında geçen tabışgan (“tavış-” seğırtmek/hızla koşmak, “-gan” fiilden isim yapan bir ek) sözcüğü bireysel kullanımların yaygın kullanıma ulaşması sonucu bugün tavşan sözcüğüne evrilmiştir. Söz düzeyindeki bu artsüremlilik değişim sırasında farklı seçenekler ortaya çıkmasına karşılık nihayetinde birkaçı yaygın kullanıma dahil olacaktır ve dağılımları farklılaşacaktır. Buna karşılık eşzamanlı analizin konusu ise, aynı anda bir arada bulunan ve bir yapı oluşturacak biçimde sürekli etkileşim içindeki unsurlardır (Güleç, 2014, s. 15).

Saussure'e göre dil, bireylere indirgenemeyecek olan toplumsal olarak insanların birbirlerine bir şeyler iletmesini sağlayacak olan bir yapı içermektedir. Dilde yer alan sözcükler de bununla birlikte yapı içerisinde birbirleriyle etkileşime girerek anlam oluşturmaktadır. Saussure dilsel birimi bir *değer*, dili de öğeleri kendi başlarına bir gerçeklik taşımayan bununla birlikte başka öğelerle kurdukları bağlantılar içinde kavranabilen bir *göstergeler dizgesi* olarak tanımlar (Yücel, 2015, s. 30). Saussure'ü döneminin dilbilimcilerinden ayıran da sözcüklerin tarihsel dönüşümünü incelemektense, günümüzde yapı olarak adlandırılan dizge üzerine odaklanmasıdır. Yapı olarak ifade edilen bu kavramsal ayrım biçimcilikte “fabl/masal” ve “sjuzhet/olay örgüsü” terimleriyle, yapısalcılıkta Fransız geleneğinde “histoire/öykü” ve “discours/söylemler” ya da Anglo-Amerikan akademisinde “story/hikâye” ve “discourse/söylem” terimleriyle tanımlanmaktadır (McQuillan, 2002, s. 4). Bu durumda hem biçimci hem de yapısalcı hem de post yapısalcı yaklaşımların anlatıların inşasına ilişkin temelleri ikili yaklaşımlar olarak ele aldığını söyleyebiliriz.

1.2.3. Post-yapısalcı Kuramlarda Anlatı

Postmodernizmle paralel doğrultuda gelişen bir alan olan post yapısalcılık modern dünyayı yapı bozumuna uğratmak, temel paradigmaları yeniden inşa etmek için askıya almanın yöntemlerini geliştirmek gibi radikal yaklaşımların odak noktası konumundadır. Derrida, Foucault, Kristeva, Lyotard ve Barthes gibi düşünürlerin metinlerinde dile getirilen yapısalcılık eleştirileri post modern kuramın biçimlenmesine yardım eden yeğin bir kuramsal başkaldırı atmosferi yaratmıştır (Mutlu, 2017, s. 348). Anlatı yapısını, dilin yapısını veya bilincin yapısını yöneten tümellerin olduğu fikri, bu post- yapısalcılar tarafından sorgulanmıştır. Bütünleştirici bir anlatı teorisi önerememesine rağmen post-yapısalcılık, yine de anlatıyı çeşitli şekillerde kullanmaktadır (Patterson ve Monroe, 1998). Bu doğrultuda göstergebilime katkıları bağlamında Barthes'ın anlatı metinlerindeki anlamlarına ya da anlamları işlediği çözümlemesine bakmak gerekmektedir.

1.2.3.1. Barthes: Anlatıların Yapısal Çözümlemesi

İnsanlığın tarihi ile başlayıp her çağda, her yerde, her toplumda neredeyse sonsuz formda ve çeşitlilikte anlatı mevcudiyetini sürdürmüştür. Barthes için sayılamayacak

kadar çok anlatı türünün olduğundan yukarıda bahsedilmişti. Pek çok farklı biçimine rağmen, bu şekilde tanınabilen anlatı metnlerinin tüm kültürlerde, tüm toplum düzeylerinde, tüm ülkelerde ve insanlık tarihinin tüm dönemlerinde bulunabilmesi, Barthes'ın tüm bu anlatı metnlerinin birleştiği, anlatının anlatı olarak tanınmasına neden olan ortak bir modele dayandığı sonucuna varmasına neden olmuştur (Bal, 1999, s. 175). Anlatıların sonsuzluğu, incelenebilecekleri bakış açılarının çokluğu -tarihsel, psikolojik, sosyolojik, etnolojik, estetik vb.- karşısında, Saussure'ün heterojenliği ile dil ve bireysel mesajların belirgin karışıklığından bir sınıflandırma ilkesi ve açıklama için merkezi bir odak çıkarmaya çalışma ihtiyacı doğmaktadır. Barthes da Saussure'ün ortaya koyduğu yapısal dilbilim prepsiplerini takip etmeyi uygun görmüştür. Barthes, okunan bir anlatının, *dilsel kod, kültürel kod, yorumbilgisel kod, proairetik kod, sembolik kod* gibi birkaç koda-alt koda göre düzenlendiğini ve yorumlandığını teorileştirmiştir (Prince, 1982, s. 106-107).

Barthes (2018), göstergebilimin temel kavramlarını dört ana başlık altında toplayarak; dil/söz, gösterilen/gösteren, dizim/dizge, düzenlam/yananlam olarak bir sınıflandırma yapmıştır. Daha önce de vurguladığımız gibi Saussure, dili (langue) sözden (parole) ayırarak dilbilime uygun bir inceleme konusu (Culler, 1985, s. 35) sunarken Barthes, dili sözün hem ürünü hem de aracı olarak tanımlamış ve söz konusu olan diyalektikte dikkat çekmiştir (Barthes, 2018). Burada bahsedilen diyalektik dil yetisi düzleminde gerçekleşmektedir. Söz ile söylenemeyen hiçbir şey dille bağlantılı değildir; ancak, bunun tersine, dil içinden alınmamış söz de mümkün olmadığından bildiririm işlevini yerine getirmesi mümkün olamaz. Yazının, “dille ilgili her türlü bağlantıdan uzak duran bir sanat” olmasının mümkün olmadığını; çünkü tutku, güzellik gibi olguları açıklamak için dilin aracılığı noktasına dikkat çekmektedir (Barthes, 2018, s. 105). Barthes, anlatı ve metin çözümlemelerine dair anlayışın, bu tez çalışmasında ileri sürüldüğü gibi, tarihsel kabuller içerisinde farklı noktalarda aranabileceğine dikkat çekmektedir. Bununla birlikte yöntembilimsel açıdan yaklaşılacaksa eğer, bakılması gereken noktanın yapısal dilbilim çalışmaları olduğunu işaret eder. Anlatıların yapısal çözümlemesi, metindeki anlamı ya da anlamları işlemek olduğundan fenomenolojik bir kalkıştan ayrı düşünülemez (Barthes, 2018). Bu konuda yaptığı açıklamada Barthes, çeviri makineleri üzerine yoğunlaşmaktadır. Çeviri makineleri her ne kadar çeviri yapabilseler de

düzanlam ve gerçek anlam çıkarımları yapsalar da ikincil anlamlara dair çağrışımsal ve yananlam düzeyinde etkili olamayacaklarını düşünmektedir.

Barthes'ın dikkat çektiği diğer bir konu ise anlatının ideolojik çerçevesidir. Bu konuda Barthes (2018, s. 148), "Kültürel bir dil yetisini, yani anlatının dilini incelemek söz konusu olduğu için, çözümleme, kendi ideolojik içermelerine karşı hemen duyarlıdır" diyerek bilimsel yönteme özendirmekten kaçınmaya çalışmaktadır. Bu noktada yapısalcılığa getirdiği eleştirilerden biri de birleştirici bir okul olarak aynı yapısal anlayışa yerleştirilen temsilcilerin farklı ideolojilere sahip olmasıdır.

Anlatı çözümlemelerinde "tumdengelimli bir yöntemi benimsemek" onun için bir zorunluluktur; anlatı çözümlemesi "önce varsayımsal bir betimleme örnekçesi tasarlamak, sonra da bu örnekçelerden kalkarak, örnekçeye hem uyan hem de ondan ayrılan türlere doğru yavaş yavaş inmek durumundadır" (Barthes, 2018, s. 103). Barthes, bu düşüncesinden hareketle çözümlemelerinde genel ilkeleri; *Biçimselleştirme İlkesi, Ayırıcılık İlkesi, Çoğulluk ilkesi ve İşlemsel Düzenlemeler* olarak belirlemiştir (Barthes, 2018, s. 149 -157).

1.2.3.2. Çok Katmanlı/Multimodal Anlatı

Birçok araştırmacının öncül çalışmalarında, anlatıların katmanlı yapısına dikkat çekildiği görülmektedir. Barthes'a göre (2018, s. 87) anlatıyı anlamak, yalnızca "hikâyenin açılımını" takip etmeyi içermiyordu; aynı zamanda okuyucunun anlatının "katlarda" "inşasını" tanınması ve "anlatı dizisinin" yatay dizilimlerini dolaylı olarak dikey bir eksene yansıtmaları gerekiyordu. Başka bir deyişle, herhangi bir verili anlatı, geometrik olarak orantılı ve "katlı" bir kurgu evidir ve okuyucu onu bu şekilde yeniden inşa etmelidir (McQuillan, 2002, s. 154). Anlatı yapıları, karmaşık yapılar olmasına rağmen konuşmanın sıralı doğasıyla özdeş biçimde gelişmektedir (Kress ve Leeuwen, 2001). Bu konuda Çıraklı şunları ifade etmektedir:

"Anlatının farklı sunumlarını mümkün kılan ya da yeni anlatım biçimleri doğuran yeni teknik ve teknolojiler, yeni anlayış kalıpları (ya da kalıpları kıran yeni anlayışlar) , artık feminist, queer, etnisite, azınlık ve postkolonyal duyarlıklara sahip tahlil imkânlarını araştırıyor. Bu da, anlatıbilimi sadece öykü ya da hikâye türüyle ilgilenen dar bir çalışma alanından çıkararak, aşağıda verdiğimiz rüya anlatımı dolayımında olduğu gibi, onu hayatın görünen görünmeyen boyutları ve

irrasyonel katmanlarıyla birlikte bütünü kapsayan (oluşturan mı demeliydim) , başı sonu gelmez anlatılar ağını anlamayı/analiz etmeyi hedefleyen geniş ve karmaşık disiplinlerarası bir alan haline getiriyor” (Çıraklı, 2015, s. 176).

Daha önce de belirttiğimiz gibi teknolojik ilerlemelere paralel olarak *araç* şekil değiştirmekte ve yeni metaforlar oluşturmaktadır. Günümüz dünyasındaki *iletişim araçlarının* multimedya özelliği taşımasıyla birlikte anlatıların da bu doğrultuda değişimlerini gözlemlemememiz mümkündür. Buradan hareketle son dönemde, özellikle de görsel malzemenin üretildiği yeni medya araçlarının yapısının multimodal/çokmodlu çalışmalara uygun zemin hazırlamakta olduğu açıktır.

Anlam oluşturmaya yönelik olarak yapılan çalışmalara bakıldığında farklı bilim dallarının bir ya da birkaç araç kümesinin incelenmesinde uzmanlaşma eğiliminde olduğu görülmektedir. Dilbilim konuşma ve yazı üzerine, göstergebilim görüntü ve film üzerine odaklanırken ortaya çıkan alt disiplinler, kendi 'görevleri' dışında kalan anlam oluşturma araçlarına odaklanır ancak bu görevin içinde ve dışında kalan modlar arasındaki sinerjileri sistematik olarak araştırmazlar (Jewit ve ark., 2016). Çok modluluk ise iletişimde kullanılmakta olan göstergebilimsel kaynakların çeşitliliğine dikkat çekmekle birlikte bu kaynaklar arasında bağlantılar kurmaya çalışmaktadır. Bu bakış açısındaki değişimde, son 75 yıl içinde Avrupa'daki, üç göstergebilim okulunun çalışmalarını dilbilim alanından dilsel olmayan iletişim biçimlerine uygulanması etkili olmuştur (Kress ve Leeuwen, 2006; O'Halloran, 2004; O'Toole, 1994). Söz konusu çalışmaların çıkış noktasının, “insanların göstergebilimsel kaynakları hem iletişimsel eserler ve olaylar üretmek hem de onları belirli sosyal durumlar ve uygulamalar bağlamında yorumlamak için kullanma biçimleriyle ilgilenen” sosyal göstergebilim olduğunu söylemek mümkündür (Leeuwen, 1999).

Görsel semiyotik üzerine yaptıkları çalışmada Kress ve Leeuwen (2006) tüm semiyotik modlar/kipler için ortak bir terminoloji hedefleyerek var olan bir sosyo-kültürel alan içinde 'aynı' anlamların sıklıkla farklı semiyotik kiplerde/modlarda ifade edilebileceğini vurguladıklarında multimodalite görüşüne doğru ilk adımı atmışlardır. Daha sonraları birlikte yaptıkları çalışmalarda, yalnızca birleştirici bir teknolojiye değil, aynı zamanda birleştirici göstergebilime nasıl sahip olunabileceği, bu teknik olasılığın göstergebilimsel olarak nasıl işletilebileceği sorusunu odaklarına alarak çağdaş göstergebilim pratiğine uygun bir göstergebilim kuramı yaratmak istemişlerdir. Bu

durumda, yapılan çalışmalar multimodalitenin hem bir araştırma alanı hem de bir teori geliştirme alanı olarak ilerlediğini göstermektedir.

Jewitt ve arkadaşları (2016, s. 6- 7), çalışmayı multimodalite yapan üç yaklaşımı; *konuşma analizi*, *sistemik işlevsel dilbilim* ve *sosyal göstergebilim* olarak belirtmektedir. Onlara göre farklı disiplinlere dayanan bu yaklaşımlar birbirinden farklı bir teorik ve metodolojik bakış açısında olsa da bir dizi önemli ortak özelliğe sahiptir.

- Başlangıçta kullanılan dile odaklanan disiplinlerden, yani insanların günlük yaşamlarında dille ne yaptıklarıyla, özellikle sosyal dünyayı dil aracılığıyla nasıl yorumladıklarıyla ilgilenen disiplinlerden yararlanırlar.
- Gözlenebilir anlam oluşturma izlerini, özellikle de insan yapıtlarında ve sosyal etkileşimin video kayıtlarında bulunanları toplamayı ve analiz etmeyi tercih ederler.
- Materyalleri mikro düzeyde, yani biçim ve anlamın ince ayrıntılarına dikkat ederek tanımlamayı, yazıya dökmeyi, açıklama eklemeyi ve analiz etmeyi amaçlarlar.
- Mikro analiz yoluyla, sosyal dünya hakkında teoriler oluşturmak için zengin, ayrıntılı üst diller üretirler.
- Son on yıllarda bunların tümü, teorik ve metodolojik çerçevelerinde konuşma ve yazının ötesine geçen sosyal ve bütünleştirici anlam araçlarına odaklanmayı sürdürerek dallara ayrılmaktadır.

Araştırma alanı genel olarak “multimodal/çokmodlu” olarak adlandırılmıştır; burada “multimodal/çokmodlu” tipik olarak sosyal semiyozun gerçekleştiği çoklu modlara (örneğin sözlü, yazılı, basılı ve dijital medya, somutlaştırılmış eylem ve 3 boyutlu maddi nesneler ve siteler) atıfta bulunur (O’Halloran, 2013, s. 3). Multimodalite, temsilin kendisi kadar eski olan ve neredeyse tüm iletişim biçimlerinin anlaşılması için çok önemli olan “multimodal, çeşitli işaret sistemlerini (modları) birleştiren ve üretimi ve alımı, iletişimcileri mevcut tüm işaret repertuarlarını anlamsal ve biçimsel olarak ilişkilendirmeye çağıran iletişimsel yapıtları ve süreçleri ifade eder” olgusunu ele almaktadır (Stöckl, 2004, s. 9). Buradan hareketle bilim insanlarının "çok modluluk/multimodality " terimini kullanmaya başladıklarında vurgulamaya çalıştıkları konunun, farklı anlam oluşturma türlerinin bütünleşik, çok modlu bir bütün halinde nasıl birleştirildiğini inceleme ihtiyacının kabul edilmesi olduğu anlamı çıkarılabilir. Özellikle anlatı kuramı açısından düşünüldüğünde göstergebilimsel yapılandırmalar

içinde sözel kaynakların konumu tekrar ele alınarak eşit önceliğe sahip diğer modları incelemenin anlatı sistemini nasıl şekillendireceğini sormamız gerekmektedir. Çok modluluğa dahil olan faktörlerin aralığını çizmek, kesin veya dışlayıcı olmak için değil, anlatıların belirli ortamlarda deneyimlenen somutlaşmış iletişimsel olaylar olduğunu açıklığa kavuşturmak içindir (Page, 2010, s. 8). Anlatı gerçekleşirken dinleyici/izleyici farklı duyuşsal modları kullanarak hikâye ile etkileşime girebilmektedir. Örneğin film izlenirken görsel ve sözel duyuşsal modlar kullanılırken dokunsal mod kullanılamamaktadır. Bu durumda anlatının üretildiği fiziksel ortama bağlı olarak anlam oluşturma amacıyla bir dizi semiyotik kaynağın kullanıldığını söylemek mümkündür.

Anlatı, söylemlerin belirli şekillerde (diğer şeylerin yanı sıra söylemleri 'kişiselleştiren' ve 'dramatize eden' yollar) formüle edilmesine izin verdiği için bir kiptir/modtur, çünkü belirli bir tür etkileşim oluşturur ve farklı medya ortamlarında çeşitli şekillerde gerçekleştirilebilir (Kress ve Leeuwen, 2001, s. 22). 'Modality/Modluluk' terimi dilbilimden gelir ve dünya hakkındaki (dilsel olarak gerçekleştirilmiş) ifadelerin doğruluk değerini veya güvenilirliğini ifade eder (Kress ve Leeuwen, 2006, s. 155). Kress (2000) anlatılarda görsel temsili bilişsel ve kavramsal başarısı kabul edilse de bu etkinin dilden veya dil aracılığıyla olduğunun varsayıldığından bahseder. Bunun tam aksine görsel ortamda sözelden bağımsız bir temsil ve iletişim biçimi olduğunu iletmektedir. Görsel araç bir düzeyde, anlamların taşındığı, üretildiği ve yeniden üretildiği bağımsız ve görece özerk, dile bağılı olmayan bir semiyotik mod olarak işlev görmektedir. Stöckl (2004) iletişimdeki temel uygulamanın aslında başından beri çok modlu olduğunu ve tamamen tek modlu metnin ancak istisna olabileceğini düşünmektedir. Bununla birlikte büyük ölçüde birbirine bağılı modlar ve alt modlardan oluşan bütün bir ağı varlığından bahseder ve metinsel alıştırmada modların değişip birbirine karışabileceğini düşünmektedir. Stöckl (2004, s. 11) bu duruma ilişkin üç tespit yapmıştır. İlki modlar duyu kanallarını kestiğinden dolayı bir işaretin doğası, algı yoluna bakılarak yeterince karakterize edilemedikleridir. İkincisi, bir mod farklı ortamlarda gerçekleştirilebilir olduğundan bir modun medyal varyantları yaratılabilmektedir. Üçüncüsü ve en önemli gördüğü tespit ise mevcut modlar dizisinin, herhangi bir modun alt modlara ayrıldığı ve bunların da alt modu oluşturan farklı özelliklerden oluştuğu, hiyerarşik yapılandırma içerisinde olan ağ bağlantılı bir sistemi temsil ettiğidir. Ona göre, hareketli görüntüler, dil (sözlü ve yazılı), ses ve müzik

bilgisayar destekli yeni medya aracılığı ile bütünleştirilme imkânı bulduğundan semiyotik potansiyelleri çoğaltmaktadır. Makro düzeyde, iki duyusal kanalı birbirinden ayırarak görsel ve işitsel düzey olarak tanımlamaktadır. Görsel düzeyin temel modu olarak belirttiği “görüntü”nün iki orta varyantı ise *statik veya hareketsiz görüntü* ve *dinamik, hareketli görüntü*dür. İşitsel seviyede ise ses ve müzik temel modlar olarak tanımlanır. Bir modun farklı ortamlarda gerçekleştirilebilir olması bu modun orta varyantlarını ortaya çıkarmaktadır. Örneğin dilsel mod, görsel düzeyde yazılı, işitsel seviyelerde konuşma olarak gerçekleşmektedir. Varyantlar farklı materyaller içerdiğinden tekrar farklılaşarak varyantı kolaylaştıran veya ona eşlik eden özgün alt modları oluşturmaktadır. Görsel düzeyin orta varyantı olan dinamik görüntünün hız ve kalite gibi özelliklerden oluşan alt modları; kameranın kaydırma/pan ve eğme/tilt gibi görsel efektleri olarak belirtilmiştir (Stöckl, 2004, s. 13).

Forceville (2006, s. 382) ise farklı modların varlığını kabul etmekle birlikte “mod”un tatmin edici bir tanımını yapmanın ya da kapsamlı bir mod listesi derlemenin imkânsız olduğunu düşünmektedir. Buna temel olarak modu “belirli bir algı süreci nedeniyle yorumlanabilen bir işaret sistemi” olarak kabul etmenin onu beş duyu ile ilişkilendirerek kaba bir sınıflandırmaya sebep olduğunu ifade eder. Bu durumda hem yazılı dil hem de jestler görselin ayrılmaz bir parçası olmalıdır, çünkü geleneksel olarak yazılmış dil ya da jestler duyulamaz, koklanamaz, tadılamaz veya dokunulamaz niteliktedir. Bu ayrım yapılırken üretim tarzı gibi diğer faktörlerin de dikkate alınması gerektiğini belirtir. Bu bakış açısı da göstermektedir ki modları belirlemedeki sezgisellik modları tanımlanmadaki belirsizliği ortaya koymaktadır. Bununla birlikte Bateman ve Schmidt (2012, s. 78), multimodal çalışmaları önceden herhangi bir göstergebilimsel mod sınıfını dikkate almayı gerektirmeyen bir temelde şekillendirmek gerektiğini düşünmektedir. Onlara göre “göstergebilimsel tarzın geliştirilmesine çaba harcayan toplumsal grubun üyeleri, o grubun diğer üyeleri tarafından bu şekilde tanınabilir izler bırakacak kadar malzemeyi yeterince iyi işleyebilirler”. Böylece araştırmacıya, hangi semiyotik modların uygulandığı sorusuna deneysel araştırmaya açık tarafsız bir tarzda yaklaşma olanağı tanınmış olmaktadır.

Page’e (2010) göre bir modun durumu göreceli olduğundan farklı topluluklar içinde görünümü/algılanması değişebilmektedir. Örneğin, belirli kokuların taşıdığı anlam parfüm yaratıcıları için geçerli olabilir, ancak kokular üzerine eğitim almamış kişiler

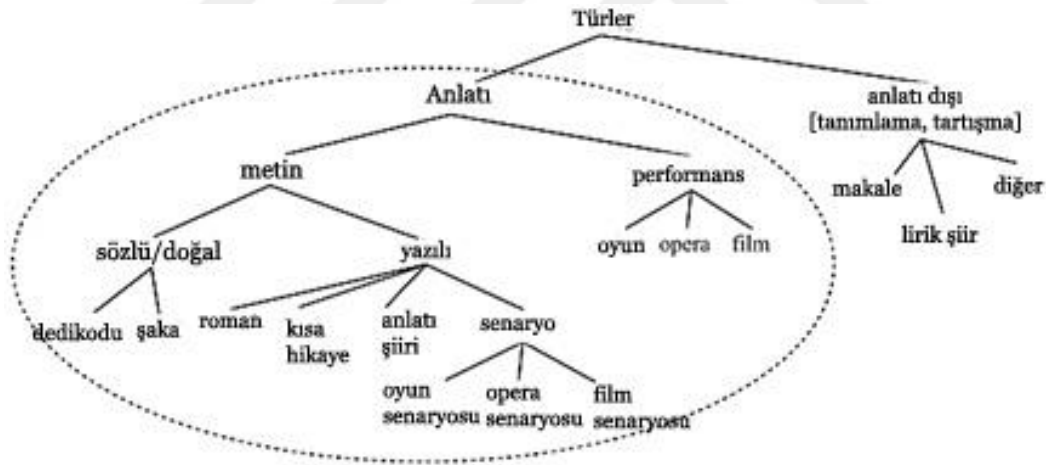
için anlam kısıtlı olabilir. Bu sebeple monomodalitenin/tekmodluluğun, metinlerin gerçek bir niteliği olmaktan daha çok içinde bulundukları iletişimsel topluluklardan soyutlandıktan sonra bireysel semiyotik kaynaklar hakkında bir düşünme biçimi olduğunu ifade etmektedir.

Sosyal göstergebilimde (SG) gösterenin/biçim ve gösterilenin/anlamın gösterge yapıcı tarafından yeni yapılmış bir göstergede bir araya getirilinceye kadar birbirinden nispeten bağımsız olduğu gösterge yapma süreci mevcuttur; gösterge oluşturma süreci, bir göstergenin kuruluş sürecidir (Kress ve Leeuwen, 2006, s. 8). Geline bu noktada multimodal analiz, fotoğraf, metin veya yazı içeriklerinde “bağlamın/context” kapsadığı birçok tabaka arasında iç içe geçmiş iletilerin yorumlanmasını amaçlayan bir metodoloji olarak dilbilimsel söylem çalışma alanı içinde yerini almaya başlamıştır (Snyder, 2010). Multimodal Söylem Analizi (MSA) ise belirli bir bağlamda çeşitli iletişim biçimlerinin kesişimi ve karşılıklı bağımlılığının incelenmesini ifade etmektedir. SG teorisi, MSA için kapsamlı bir çerçeve sağlamaktadır. Bunun nedeni metafonksiyonel ilke, çok modlu teori ve uygulama için bütünleştirici bir platform sunmasıdır (O’Halloran, 2013, s. 3). Nitekim Sistemik İşlevsel Çok Modlu Söylem Analizi (SG-MSA), Halliday’in (1994) Sistemik İşlevsel Teorisinin (SFT) bir uzantısı olarak doğmuştur. SFL’nin ana hedefi, dilin anlam oluşturma potansiyelini hesaba katan işlevsel bir dilbilgisi geliştirmektir. Bu teorisinin diğer göstergebilimsel kaynaklara uygulanabilir duruma gelmesi SG-MSA ile mümkün olmuştur (O’Halloran ve Lim, 2014). “Çokmodlu/Multimodal” terimi, bir yandan söylemin doğasını bir yandan da SG-MSA’ da üstlenilen yaklaşım türünü tanımlamaktadır. Yaklaşım, anlam sistemleri olarak farklı göstergebilimsel kaynakların işlevlerini anlamayı, tanımlamayı ve göstergebilimsel seçimler çok modlu fenomenlerde uzay ve zaman içinde birleştiğinde ortaya çıkan anlamları analiz etmeyi amaçlamaktadır (Jewit ve ark., 2016, s. 8). Bununla birlikte diğer söylem analizlerindeki yaklaşım odağı yalnız dil ya da göstergebilimsel kaynak olmasına karşın SF-MDA yaklaşımında bu kaynaklar arasında geçiş sağlanması ayırıcı unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bakış açısından, SG-MSA, dijital medya teknolojisinin işlevselliğini ve kısıtlamalarını anlamak ve analiz etmek için kapsamlı bir yaklaşım sunduğunu söylemek mümkün olacaktır.

1.3. Anlatıda Türler

Göstegebilimci Barthes'ın (2018) da dediği gibi dünyada sayılamayacak kadar çok anlatı türü mevcuttur. İnsan iletişimin bir sonucu olarak farklı biçimlerde gerçekleşen sayısız aktarım, tarih sürecinde yaşanan teknolojik gelişmelerle bu aktarımın gerçekleştiği kanalların değişmesi ve kanalların çokluğu türlerin hem çeşitlenmesine hem de iç içe geçmesine neden olduğu sonucuna varılabilir. Anlatılarda türler, metin türlerinin özel alt sınıfları ya da bunların kombinasyonları olarak karşımıza çıkmaktadır (Chatman, 1990). Bununla birlikte türler, anlatının kodları olmaktan ziyade anlatı için dolaylı ama belirleyici bir yol olmaktadır (Ricoeur, 1976, s. 32). Bu sebeple anlatı türleri ele alınırken bireysel anlatı türlerinin yanı sıra Barthes'ın biçimler için kullandığı; *genres/türler*, *medya/media*, *maddeler/substances* ve *araçlar/vehicles* için kullandığı çeşitli terimleri de vurgulamak mümkündür (Jahn, 2012).

Jahn (2012, s. 21) anlatı üzerine yaptığı çalışmasında, çok ayrıntılı olmasa da anlatı türlerinin temsili ve karakteristik özelliklerini taşıdığı bir şemalandırma yapmıştır.



Şekil 2: Anlatı Türleri.

Kaynak: (Jahn, 2012, s. 21)

Anlatının dayanağı, eklemli dil (sözlü ya da yazılı), görüntü (durağan ya da devingen), el-kol-baş hareketi ve bütün bu tözlerin düzenli bir karışımından oluşabilir (Barthes, 2018, s. 101). Jahn'ın (2012) yaptığı sınıflandırmada da anlatı "text- yazılı/basılı" ve "performance- icra edilen" olarak ayırdığı görülmektedir. Jahn'ın sınıflandırmasında bahsedilen "text" yazılı ve sözlü anlatıları kapsayan bir bölümdür. Her ne kadar "oral/natural-sözlü" başlığı altında "gossip/dedikodu" ve "joke/şaka" bölümlemelerine

yer verse de dilin ortaya çıkışıyla paralel olarak ilerleyen anlatılar, sözlü anlatı geleneğini oluşturmaktadır.

Anlatıları salt sözlü olarak aktarılan metinler olarak ele alan ve bir öykü aktarımı yapan her türlü metni birer anlatı olarak kabul eden iki yaklaşım karşımıza çıkmaktadır (Jahn, 2012, s. 48-51). Sözlü anlatı, bir dizi farklı hikâye anlatımı türü olan, spontane konuşma anlatımı (doğal anlatı), sözlü kültür bağlamında kurumsallaşmış sözlü anlatı, sözlü bardik şiir, masallardaki gibi yazılı metinlerde sözlü simülasyonlarını kapsayan bir terimdir (Fludernik, 2009b, s. 63). Sözlü kültürde anlatılar çeşitlemeleri olan, bol tekrarlı, klişeleri barındıran, belirli kalıpların sürekli tekrarlandığı yerleşik ortak bir yapıya sahiptirler (Labov ve Waletzky, 1997). Ong’a göre sözlü anlatıların büyük çoğunluğunda saptanan, anlatılarda sürekli tekrar eden belirli kalıpların olması elde edilen bilginin değerine dayanmaktadır. Labov ve Waletzky (1997), sözlü anlatılarda prototipik olarak sırayla gerçekleşen altı yapısal özelliği *özet*, *oryantasyon*, *karmaşıklık*, *değerlendirme*, *sonuç/çözüm* ve *koda* olarak tanımlamışlardır.

Özet, anlatıya geçişi sağlayan “sana hiç bahsetmiş miydin?” sorusunun yanıtını içeren, özü içeren bölümdür.

Oryantasyon, sahneyi belirleyen ve “kim? ne zaman? nerede? onlar ne yapıyordu?” sorularına cevaplar veren, eylemdeki katılımcıları tanıtan ve tanımlayan bölümdür.

Karmaşıklık, anlatının ana gövdesini oluşturan eylem veya olayları aktaran “sonra ne oldu?” sorusunu yanıtlayan bölümdür.

Değerlendirme, bazı anlatı birimlerinin diğerlerine kıyasla görece önemini vurgulayarak anlatıcının anlatıya karşı tutumunu ortaya çıkaran, anlatıyı doruk noktası, çözüm veya sonuca ulaştıran dolayısıyla karmaşık eylemi sonuçtan ayırt etmeyi sağlayan, “peki bu ne kadar ilginç?” sorusunun yanıtı olan bölümü ifade etmektedir.

Sonuç veya Çözüm, gerilimin azaldığı, eylemlerin çözümü hakkında bilgilendiren bölümdür.

Koda, sözel bakış açısını şimdiki ana döndürmek için kullanılan işlevsel bir aracı işaret etmektedir.

Labov (1973) bu unsurların karmaşık zincirlemeler oluşturarak iç içe geçmiş olduğu sonucuna varmıştır. “Tam olarak geliştirilmiş bir anlatı, bir dizi işleve sahip tümceler

veya tümce kümeleri içerebilir. Kişisel deneyim anlatısının bu öğelerinin her biri, devam eden etkileşimin dışında gerçekleştiği veya var olduğu anlaşılan olaylara, karakterlere, duygulara vb. hikâye, anlatıcıya ve dinleyiciye ilgili olaylar aracılığıyla rehberlik edilerek, anlaşılır ve anlatılmaya değer olması sağlanarak anlatılır” (Fina ve Johnstone, 2001, s. 153- 154). Daha sonraki çalışmalarında ise Labov (2004) farklı kültürlerdeki anlatıların da aynı örgütlenmeye sahip olduğunu iddia etmiştir.

Konuşmadan yazmaya geçişteki en belirgin değişiklik, mesaj ile aracı veya kanalı arasındaki ilişkiyle ilgilidir (Ricoeur, 1976, s. 26). Ong (2002, s. 2- 11), bu konuda ikili bir ayrım yapmaktadır. Yazıya tamamen uzak olan kişilerin sözelliği nedeniyle iletişimde yalnızca konuşma dilinin hâkim olduğu kültürleri “birincil sözlü kültürler” olarak adlandırmaktadır. Ong, elektronik çağda işlenen iletileri, yazı ve metinlerden konuşma diline çeviren radyo, televizyon, telefon gibi araçların ise “ikincil sözlü kültürü” oluşturduğunu ileri sürmektedir. Sözlü anlatıdan alınan yapılar, erken yazılı metinlerde baskın olarak yer almaya devam ederken bu anlatı yapılarının sözlü modeli geride bırakarak gelişmeye devam ettiği görülmektedir (Fludernik, 2009). Ong’a göre, edebiyat araştırmaları, dilin sözlü geleneğine odaklanmaktan daha çok yazılı metinlerin analizine yoğunlaşmakta olduğundan “edebiyat teriminin, öncelikle yazılı eserler için tasarlanmış olmasına rağmen, yazının dokunmadığı kültürlerdeki geleneksel sözlü anlatı gibi ilgili fenomenleri içerecek şekilde genişletildiği” düşüncesini taşımaktadır (Ong, 2002, s. 11).

Anlatı üzerine yapılmış öncü çalışmalara bakıldığında romanlar, tarihi yazılar ve film olmak üzere metinlere dayalı bir analizden türetildiği görülmekte; bu da anlatının bir istisna olmadığını ispatlamaktadır (Hazel, 2007, s. 3). Konuşma diline olan üstünlüğü sebebiyle yazı daha saygın olarak algılandığından (Culler, 1985), edebiyat alanındaki çalışmalarla paralel olarak yazılı anlatılar daha çok rağbet görmüştür. Bunda kuşkusuz “alfabenin insan ve insan arasında yeni bir konuşma biçimi doğurduğu, [...] fonetik yazının hem yeni bir bilgi anlayışı hem de zekâyla, dinleyicilerle ve soyun devamıyla ilgili yeni bir duygu yaratmasının etkisi” gözden kaçırılmamalıdır (Postman, 1994, s. 21). Barthes’ın bu konudaki görüşleri şu şekildedir;

“On dokuzuncu yüzyılın büyük yapıtlarının bu küreselliği uzun Roman ve Tarih “resitatif”leriyle, eğri ve bağlı bir dünyanın bir tür düz gösterimleriyle dile gelmiştir, o dönemde doğan tefrika roman, kıvrımlarında bunun yozlaşmış bir

imgesini sunar. Gene de öyküleme ille de türün bir yasası değildir. Örneğin koca bir çağ mektup romanlar tasarlayabilmiştir; bir başka çağ da bir çözümleme-tarih uygulayabilir. Öyleyse hem Roman'a, hem Tarih'e uygulanan biçim olarak Anlatı, genel olarak, tarihsel bir anın seçimi ya da anlatımı olarak kalır.” (Barthes, 2006, s. 31).

Anlatıbilim edebi olsun ya da olmasın, kurgusal ve kurgusal olmayan, sözlü ve sözsüz her tür anlatı ile ilgilenir. Öykü içeren her türlü metni, ister yazılı ister sözlü olsun, birer anlatı olarak kabul eden yaklaşıma göre yazılı anlatılar; roman, kısa öykü, anlatısal şiir ve senaryo, icra edilen anlatılar; oyun, film ve opera olarak sınıflandırılmıştır (Jahn, 2012, s. 21). Özellikle anlatısal türler gittikçe romana doğru evrilirken/novelleşirken, zamansal/temporal ve uzamsal/spatial netlik ayarlarıyla oynanmakta, kronotopik olarak çağdaş olana ve bugüne yaklaşmakta, söylemi çoğulcılaştırmaktadır” (Çıraklı, 2015, s. 12).

Eco ise anlatıları, kurgulanmış ya da kurgulanmamış olmalarına göre doğal ve yapay anlatı olarak iki türe ayırmaktadır;

“Gerçekten olmuş, anlatanın olduğuna inandığı veya gerçekten olduğuna bizi inandırmaya (yalan söyleyerek) çalıştığı bir olaylar dizisi anlatıldığında, bu bir doğal anlatıdır; dolayısıyla, dün başıma neler geldiği hakkındaki anlatım ya da Benedetto Croce'nin Storia del reame di Napoli'si doğal anlatıdır. Yapay anlatıyı ise kurmaca anlatı temsil etmektedir; kurmaca anlatılar, daha önce belirtildiği gibi, hakikati söylüyor gibi yapar ya da hakikati bir kurmaca söylem evreninde söylediklerini öne sürerler.” (Eco, 1995, s. 136).

Kurgusal bir anlatı, gerçek insanlara, yerlere ve olaylara özgürce atıfta bulunsa da, gerçek dünyada olanların kanıtı olarak kullanılamaz (Jahn, 2021, s. 21). Bu durum sadece yapay anlatının doğal anlatıya kıyasla yapısal karmaşıklık içermesinden değil iki anlatı türü arasında yapısal farklılıkların belirlenmesindeki belirsizlikten kaynaklanmaktadır. Kurmaca anlatılarda gerçek dünyaya yapılan kesin göndermeler öylesine iç içe geçer ki, romanda bir süre kaldıktan ve haklı olarak fantastik öğelerle gerçekliğe yapılan göndermeleri birbirine karıştırdıktan sonra, okur artık kesin olarak nerede bulunduğunu bilmez (Eco, 1995, s. 142). Eco'nun bahsettiği bu göndermelerin oluşturduğu karmaşıklığa Türkiye'den bir örnek vermek gerekirse; bir dizi karakterinin hikâye gereği ölmesi üzerine gerçek yaşamda cenaze töreni düzenlenmiştir.

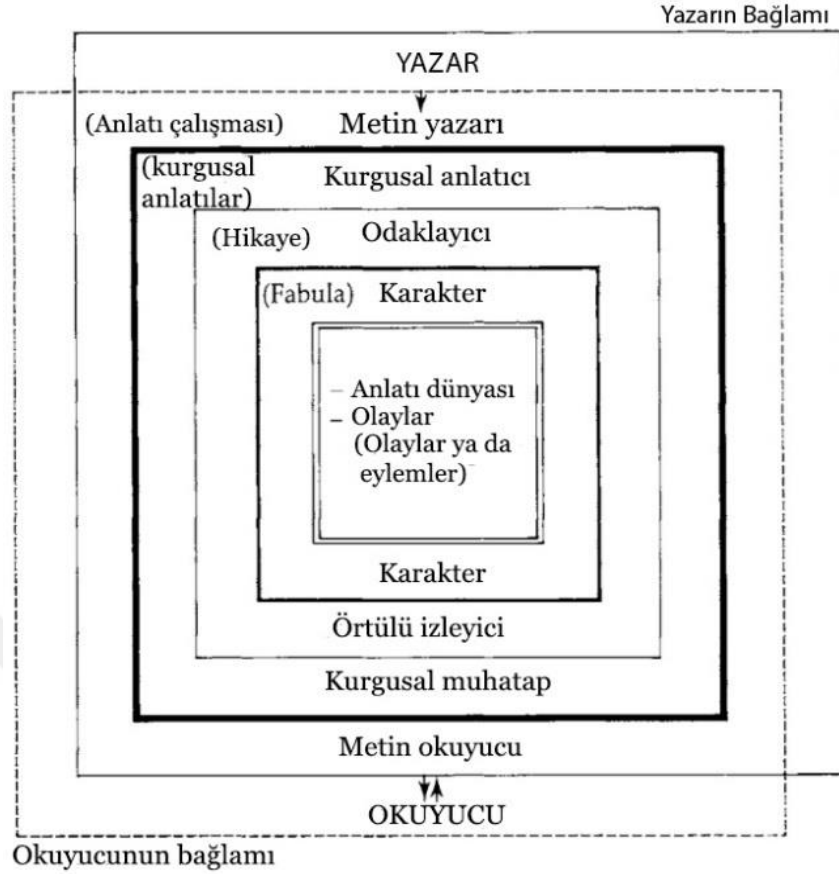
Anlatı teorileri, ne anlatıldığıyla (öykü), nasıl anlatıldığı (söylem) arasında bir ayrım yapar (Jahn, 2012, s. 43). Biçimlendirilmiş bir metin hangi türden olursa olsun, anlatı düzeylerine ait bileşenleri ve anlatısal bildirişimi dikkate alınarak oluşturulmalıdır. Bu sebeple bu iki kavramı başlıklar halinde incelemek yerinde olacaktır.

1.4. Anlatısal Bildirişimin Genel Çerçevesi

Martinet (1998, s.17) bildirişimi, dil aracının temel işlevi olarak görmekte ve karşılıklı anlaşma olarak ifade etmektedir. Bir gönderen ve bir alıcının varlığı sebebiyle anlatılar bildirişim özelliği taşımaktadırlar. Bir anlatıcı ve anlatılan/dinleyici/okur/izleyici olmadan anlatının gerçekleşmeyeceği ortadadır. Anlatılar bünyelerinde, bir gönderen ve bundan yararlananlar arasında bölüştürülmüş bir değiş tokuş işlevini barındırmasıyla birlikte, “anlatı”nın kendisi de nesne olarak, bir bildirişim durumunu içermektedir (Barthes, 2018). İletişim eylemi, bununla birlikte mesajın dünyaya dair güçlü bir bakış açısı oluşturduğunda bir anlatı olmaktadır. Bu durumun bildirişimle doğrudan ilintili olduğunu söyleyebiliriz. Coste, anlatısal bildirişime ilişkin yaptığı çalışmada görüşlerini şu şekilde açıklamıştır;

“Anlatısal bildirişim çalışması, (1) anlatı mesajlarının oluşturulduğu süreçleri ve (2) bu mesajların işlevlerini, kullanıldıkları kullanımları kapsayacaktır. Birinci madde, ilgili insan aktörlerin davranış ve motivasyonlarını, kullanılan materyalleri, uyulan kural ve kodları ve süreçte şekillenen aracı araçların, yani “anlatı metinlerinin” biçim ve yapılarını içerir. İkinci öge, değer üretimini, anlatı olarak mesajların bireysel ve kolektif etkilerini, bunların başka tür mesajlara (ihtiyati, didaktik, lirik, vb.) daha sonraki dönüşümlerini içerir.” (Coste, 1989, s. 4- 5).

Anlatısal iletişim, hem kendi kendine öznel hem de öznelararası iletişimde tüm insan ifadelerini karakterize eden iki temel paradoksa üçüncü, karmaşık bir hikâye (düzey) ekler (Coste, 1989, s. 8). Anlatılarda bildirişimsel temas temelde üç şekilde gerçekleşmektedir: yazar ve okur arasında gerçekleşen *kurgusal olmayan bildirişim düzeyinde*, anlatıcı ve dinleyici/gönderilen/gönderilenler arasında *söylem düzeyinde*, karakterler arasında *eylem düzeyinde*. (Jahn, 2012, s. 16). Onega ve Landa (2014) yaptıkları çalışmalarında kurmaca anlatısına ilişkin şema hazırlamışlardır.



Şekil 3: Kurmaca Anlatının Yapısı.

Kaynak: (Onega ve Landa, 2014, s. 11)

Bu şemaya göre okuyucu dilsel metnin temel seviyesinden kurgusal konuşma durumu, metinsel göndericiler ve alıcılardan oluşan *söylemsel şema* ve anlatı ile hikâyeden oluşan *anlatı derin yapıları* olmak üzere iki yorumlayıcı şema oluşturur. Yorumlama süreci doğrusal olarak değil eylem- anlatı yapısı- metinsel konular arasındaki sürekli bir geri bildirim sayesinde yapılandırılarak gerçekleşir. Bununla birlikte bu çalışmada Onega ve Landa (2014), “hiçbir şey baştan tam olarak verilmemiştir: her şey revizyona ve yoruma tabidir” notunu düşmüşlerdir.

Yazar ve okur metnin içinde herhangi bir bildirişime girmediğinde bildirim düzeyleri “metin-dışı/extratextual”dır (Jahn, 2012, s. 52). Metin içerisinde kurgusal bir birinci şahıs anlatıcının ve bu kurgusal birinci şahsın metin içerisinde bildirişime girdiği karakterlerin varlığı “metin-içi/intratextual” olduğunu göstermektedir. Bir anlatıcının yer aldığı filmsel ya da tiyatral anlatılar ile basılı ya da sözlü hikâye anlatımı arasında,

görsel imgelerin varlığının dikkati çekme derecesi açısından farklılıklar mevcuttur (Abbott, 2002).

Eco (2012, s. 15), bir metni birçok biçimde okuyabilen ampirik okurun, nasıl okuması gerektiğine dair bir yasa ile sınırlandırılmadığını; “çünkü çoğunlukla bu okurun metni, metnin dışından gelen ya da metnin onda rastlantısal olarak uyandırdığı tutkularının bir koruyucusu gibi” kullandığını belirtir. Örnek okur, “yönetmenin düşünmüş olduğu seyirci tipine göre, gülmeye ve kendisini doğrudan içine çekmeyen bir öyküyü izlemeye hazır bir seyirci” olarak tanımlanmaktadır. Eco için bu iki okur arasındaki ayrım “yazar”ın onu oluşturduğu metni ne şekilde okuyacağını, anlayacağını ve değerlendireceğini sınırlandırıp sınırlandırmamasıyla ilgilidir. Örnek okurun tasarlanmış bir okur tipi olduğu açıktır. Bununla birlikte Eco (2012), herhangi bir anlatı metninin ampirik yazarı hakkında ilgisinin çok az olduğunu dile getirmektedir.

Anlatısal bildirişim yalnızca dilsel ortamda gerçekleşmemektedir. Hangi duyuya dayalı olursa olsun (işitsel, görsel, dokunsal) medya araçları anlatının taşıyıcıları olarak hizmet edebilmektedir. Martinet (1998), bildirişim resim yoluyla olduğunda yani gözle algılandığında farklı bir durum olduğundan bahsetmektedir. Ona göre bir ressamın tablosunda birbiri ardına sıralanan öğeler mevcut olmasına rağmen seyirci bu bildiriyi bir bütün olarak ya da bildirinin öğelerini ardışık biçimde inceleyerek algılamaktadır. Bu durumun, iki boyutlu olan bu görsel bildirişim dizgesinin bildiri değerinde bir etki yaratmadığını ifade etmektedir.

Martinert’in bahsettiği bildirişim, çizgi roman ve fotoromanlar için de geçerlidir. Bununla birlikte bir fotoğraf karesindeki ya da film sahnesindeki anlatı, eylemin sözel olarak betimlenmesi ile aynı doğrultuda gerçekleşmektedir (Coste, 1989). Öte yandan, tüm bu medya aracılığıyla anlatı iletişiminden bahsedebilirsek, bu, anlatı mesajının en azından bir kısmının dilsel ortama taşınabileceği, aynı zamanda üst söylemimizin doğal diline konabileceği anlamına gelir (Coste, 1989, s. 275). Belirli koşullarda belirli metinler tarafından kolaylaştırılan veya desteklenen metinlerin aracılık ettiği iletişimsel edimlere katılanların kendi içinde değiş tokuş edilebilen karmaşık anlamlar ve değerler üretmelerini sağlayan bir dizi işlemi saptamak için anlatı düzeylerinin de kavranması gerekmektedir.

1.5. Anlatıda Düzeylere İlişkin Genel Çerçeve

Gerçek dünyanın bir tasviri olarak kurgulanmış dünyaların varlığı, tüm sistematik anlatı tipolojileri, hikâye düzeyinde anlatıcı ve anlatıcı figürlerini, mekân, zaman ve eyleyen kişiliklerin "eyleyenler" temsilini tanımlayan bölümlerin yanı sıra farklı anlatı düzeylerindeki bölümleri ve tema yapısını içermektedir (Fludernik, 2009, s. 9). Bununla birlikte özdeş parataktik ve hipotaktik süreçler, tanımlayıcı ve anlatı düzeylerinde bulunabilir (Coste, 1989, s. 209). Bu sebeple anlatılarda çok farklı düzeylerde öykü anlatımı gerçekleştirilebilir. Barthes (2018, s. 108), anlatısal yapıtlarda üç betimleme düzeyinin ayırt edilmesini önermektedir:

İşlevler düzeyi: Birimlerin belirlenmesi, Birim sınıfları, İşlevsel sözdizim; Propp ve Bremond'un benimsedikleri anlamda,

Eylemler düzeyi: Anlatı kişilerinin yapısal statüsü, Özne sorunu; Greimas'ın anlatı kişilerinde anakalıp, sınıflandırıcı yanı ağır basan eyleyenler olarak benimsediği anlamda,

Öyküleme (anlatma) düzeyi: Anlatısal bildirişim, anlatı durumu; Todorov'daki söylem düzeyi.

Anlatı düzeyi (narrative level), olay örgüsünü meydana getiren işlevsel anlatı birimlerini ve bu birimlerin kendi aralarındaki bağlantıların nedensellik/nasıllık ilişkisini kapsayan bir yapılanmadır (Yılmaz, 2014, s. 45). Temel anlatı durumunda konuşma, kişisel dil durumunda yalnızca bir anlatı düzeyinde mümkündür (Bal, 1999, s. 47). İlk düzeyde anlatıcı okuyucuya açık ya da dolaylı hitap eder, ikinci düzeyde bir aktör başka bir aktörle ya da kendisiyle konuşur, bazen de metin müdahalesi olarak adlandırılan iki anlatı düzeyinin bir karışımı kullanılır. Bu deneysel kurmacalar *üstkurmaca/metafiction* olarak adlandırılırlar. Üstkurmacalar, kendilerine göndermeler ya da açıklamalar yapan, karakterlerden birinin yazar/anlatıcı olduğu açık olmayan, kurgu hakkında kurgulardır (Gass, 1980). Bu noktada üstkurmacasallığın yalnızca üstkurmaca etkisi olan üstanlatısal anlatı yorumlarıyla üretilmediğini hatırlamak önemlidir. (Fludernik, 2009, s. 63). Anlatısal söylem düzeyinde ortaya çıkmayan, ontolojik kısa devreler olarak tanımlanan yazarın karakterle olan teması/diyoloğu gibi farklı stratejilerden de türetmek mümkündür (McHale, 1987). Gray'in (2018) karakteriyle etkileşim kurduğu romandaki anlatım düzeyi bu stratejilerden birine örnek olarak verilebilir. Kurgusal karakter Trout,

balo salonundaki koyu renk gözlüklü kişinin yazarı olduğundan şüphelendiğinde anlatım bir ontolojik kısa devreye sebep olmaktadır. Ontolojik kısa devreleri daha iyi kavrayabilmek için McHale'in verdiği örneği incelemek yerinde olacaktır;

“John Fowles, Mantissa'daki (1982) röportaj konularına akıllara durgunluk veren bir ek karmaşıklık ekler. Buradaki zorluk, bu röportajın her iki tarafının (yazar Miles Green ve İlham Perisi Erato) diğer tarafın yazarı olduğunu iddia etmesi, Green, Erato'nun yazılarında bir karakter olduğunda ısrar etmesi, Erato'nun tüm icatlarının eninde sonunda ondan ortaya çıktığını söylemesi. Daha doğrusu, Erato bazen bunu iddia ediyor, bazen de bir karakter olarak özgür olmayan durumundan şikâyet ediyor. "Kesinlikle hiçbir hakkım yok. Cinsel sömürü, ontolojik olanın yanında hiçbir şey değildir. İstersen beni beş satırda öldürebilirsin. Beni çöp sepetine at, bir daha beni düşünme.” (Fowles, 1982, s. 94).” (McHale, 1987, s. 214).

Buradan hareketle, üstanlatı ve üstkurmacanın anlatılarda göze çarpmayan bir şekilde yönetilmesinin kurgusal bir dünya yanılışmasını zayıflatmayacağı aksine güçlendireceği sonucuna varabilmek mümkün olacaktır.

1.6. İletişimsel Eylem Olarak Hikâye Anlatıcılığı

Klasik anlatı kuramlarına baktığımızda metin dışında da var olan gerçek dünyadaki öykünün, belli bir olay örgüsü içinde aktarılan metinle/textle ilgilendiğini görmekteyiz (Hühn ve ark., 2009). Andaç (2014), anlatmak ile yazmak arasındaki farkı işaret ederek hikâye anlatıcısı ile öykü anlatıcısı/yazarı arasında bir ayrım olduğunu ortaya koyar. Hikâye anlatımla/sözele ilişkiliyken, öykü yazıyla/dille/kurmacayla ilişkilidir (Andaç, 2014). Bu noktada Benjamin (2000) ise, sözlü kültürdeki geleneksel anlatıcı ile yazılı kültürdeki modern anlatıcı arasındaki ayrımın, modern zamanda hikâye ile hakikat ayrımını yapan, hakikat temsilini bir sorumluluk olarak gören hikâye anlatıcısının modern zamanda artık var olmamasından kaynaklandığını ifade etmektedir. Modern Batı anlatısında deneyim aktarımı önemini kaybetmiş veri aktarımı daha fazla önemsenmiştir; “çünkü bir profesyonel sanatçı olarak modern anlatıcı için hikâye anlatıcılığı aynı zamanda bir meslek, bir zanaat, bir iş ya da proje olarak düşünülürse, bunun karşı ucunda experience yani tecrübe bulunur” (Çıraklı, 2015, s. 17). Benjamin (2000), hikâye anlatıcısının deneyimine dair iki ana kaynağı şu şekilde aktarmaktadır:

“Ağızdan ağza aktarılan deneyim, tüm hikâye anlatıcılarının yararlandığı kaynaktır. Ve hikâyeleri yazarlar arasında, yazılı versiyonları birçok isimsiz hikâye anlatıcısının konuşmasından en az farklı olanlar büyük olanlardır. Bu arada, en son adlandırılanlar arasında, pek çok yönden örtüşen iki grup vardır. Ve hikâye anlatıcısı figürü bununla birlikte her ikisini de hayal edebilen kişi için tüm bedenselliğini kazanır. Bir Alman atasözü şöyle der: “Birisi seyahate çıktığında anlatacak bir şeyi vardır ve insanlar hikâye anlatıcısını uzaktan gelen biri olarak hayal eder. Ama evde kalan, dürüst bir yaşam süren ve yerel masalları ve gelenekleri bilen adamı dinlemekten daha az zevk almazlar. [...] Gerçekten de, hayatın her alanı adeta kendi hikâye anlatıcıları kabilesini üretmiştir. [...] Yerleşik usta ve gezgin kalfalar aynı odalarda birlikte çalışırlardı; ve her usta, memleketine ya da başka bir yere yerleşmeden önce gezgin bir kalfaydı. Köylüler ve denizciler hikâye anlatmanın geçmişteki ustalarıysa, zanaatkâr sınıfı onun üniversitesiydi. İçinde, çok seyahat eden bir adamın eve getirdiği gibi uzak yerlerin bilgisi, bir yerin yerlilerine kendini en iyi şekilde gösterdiği gibi, geçmişin bilgisi ile birleştirildi.” (Benjamin, 2000, s. 78).

Burada bahsi geçen iki tür anlatıcının, yaşadığı bölgeden pek de ayrılmayan çiftçilerle, yeni mallar elde etmek için dünyanın farklı yerlerine seyahat eden ticaret yapan kişiler olduğu anlaşılmaktadır. Bu iki anlatıcının günümüzdeki görünümü seyahat edenler ve etmeyenler/yerleşikler olarak düşünülebilir. Bununla birlikte yine de o günkü anlamı taşıyamayacağı açıktır. “Benjamin’in bize bahsettiği arkaik tiplerin hikâye anlatıcısı olarak adlandırılmış olmaları, sözlü kültür içinde hareket etmiş olmaları ya kendi deneyimlediklerini ya da yaşadıkları yerde şahit oldukları durumları hikâye etme durumlarına bağlıdır. Öykü ise yazılı geleneğin, kendi tarihsel gelişimi içinde mecraların çeşitlenmesi ile beraberinde getirdiği bir kurmaca türüdür” (Şimşek, 2018, s. 23).

Tüm bunlardan anlaşıldığı üzere, anlatı sürekli bir değişim ve dönüşüm halindedir. Hikâyelerin karmaşık yapılar olarak belirlenmesi güç olan birçok gereksinimi karşılaması gerektiğidir (Crawford, 2013). Hikâye anlatımının da bugün geldiği noktada öncelikle değişen ve çeşitlenen *araçlar* sebebiyle biçimsel ve biçimsel, daha sonrasında ise işlevsel açıdan değişim geçirdiğini görmekteyiz. Bu sebeple dijital ortama taşınan hikâye anlatımını ayrı bir başlık olarak incelemek çalışma açısından ve anlaşılabilirlik adına önem taşımaktadır.

1.6.1. Dijitalleşen Hikâye Anlatımı

Dijital çağda internet kullanımının yaygınlaşması ve gündelik kullanımın ayrılmaz bir parçası haline dönüşmesi, gün geçtikçe daha fazla dijital hikâyelerin hem üretilmesine hem de deneyimlenmesine olanak sağlamaktadır. Bu kolay erişebilirlik ve ucu açıklık dijital hikâye üreten kişilerin profesyoneller ya da amatörler olmasına olanak sağlamaktadır. Dijital hikâye, bir televizyonda veya bilgisayar ekranında gösterilmek üzere kısa bir film olarak genellikle birinci şahıs tarafından anlatılan kısa kişisel anlatı biçimini ifade etmektedir (Davis, 2004). Dijital hikâye anlatımı, en basit şekliyle ifade edilecek olursa, dijital teknolojiler aracılığı ile siber kültürden inşa edilen hikâyeler anlatmaktır (Alexander, 2011, s. 3). Dijital hikâye anlatımı, insanlara genellikle kendi hayatları hakkında kısa, sesli-video hikâyeler oluşturmak için dijital medyayı kullanmanın öğretildiği, atölye tabanlı bir uygulama olarak evrenselleşen insana herkese anlatma ve kendini sunma zevkini vermektedir (Hartley ve McWilliam, 2009). Bununla birlikte bir anlatı aracı olan dijital hikâye anlatımı “görsel yönü ve bilinen televizyon, film ve bilgisayar medyasıyla bariz bağlantısı” sebebiyle sözlü ve yazılı hikâyelerden farklılaşmaktadır (Davis, 2004). Bu farklılıklardan biri de çevrimiçi isteğe bağlı videoların süresinin kısalmış olmasıdır (León ve Bourk, 2018). Bu açıdan bakıldığında daha özgür olunan, bireysel hikâyelerin evrensel boyutta aktarılacağı dolayısıyla ortaya çıkan/çıkarılabilecek farklı türlerde anlatıların oluşturulabileceği bir ortam oluştuğunu söylemek mümkün olacaktır. Alexander (2011, s. 3), dijital hikâye anlatımında, karşımıza çıkabilecek örnekleri şu şekilde derlemiştir;

- Remikslenmiş arşiv fotoğraflarından oluşan, büyüyen gıda hakkında çok kısa bir hikâye
- Her bölümün dinleyicileri Norman hükümdarlarının olağanüstü hayatlarına götürdüğü orta çağ tarihi hakkında bir podcast
- İki gencin siyasette seyahat ederken takip ettikleri 1968'de Amerika hakkında bir blog romanı ve kişisel manzaralar
- Birden fazla Twitter hesabı aracılığıyla iletilen bir uzaylı istilas hesabı: güncellenmiş bir Dünyalar Savaşı aldatmacası, tweet edilip tekrar tweetlenmiş,
- Zamanla bir anne-kız ilişkisi hakkında bir video klip

- Görünüşte The Matrix ile ilgili, bir Web sitesine dayanan, ancak e-posta gelen kutunuz da dâhil olmak üzere birden çok platforma gizemli bir şekilde yayılan bir tür oyun
- Cep telefonlarında okunan ve genellikle cep telefonlarında yazılan romanlar
- Birbirleri için multimedya hikâyeleri yaratan yüzlerce Vermont genci
- Bir Holokost kurbanının hayatı Facebook tarafından yeniden anlatması.

Bu listeye bakıldığında, her ne kadar bazı örnekler yerel görünse de küresel anlamda yeni medya araçlarını kullanan bir kişinin günlük hayatında sıklıkla karşılaştığı örnekler olduğu açıktır. Meadows’a göre, farklı yeteneklere sahip, farklı hayatlardan gelen insanların, kişisel fotoğraflarına eşlik eden kendi sesleri ile ortaya çıkardıkları anlatılar, dijital hikâye anlatımı ile zarif ve ekonomik bir kendilik sunumuna dönüşmektedir (akt. Şimşek, 2018, s. 11). Dijital hikâye anlatımı, bu olgunun olası oluşumunu tanımlayan bağlamsal boyut kümeleri içinde bulunur; “klasik” dijital hikâye anlatımı biçimlerinin yanı sıra YouTube, Instagram veya Facebook gibi sosyal ağ sitelerindeki daha yeni biçimler için geçerlidir (Lundby, 2009, s. 185).

Web’in bir hikâyenin aktarılmasına olanak sağlayacağı ortamlar sosyal medya araçları sayesinde ortaya çıkmaya başlamıştır. Web videosunun hikâye anlatımı için en yenilikçi kullanımlarından biri YouTube platformunda tipik bir gencin gerçek web kamerası görüntüleri olarak sunulan, bir dakikadan dört dakikaya kadar süren, 153 kısa videonun yer aldığı yalnız kız projesiydi (Alexander, 2011 s. 84). Bununla birlikte serinin ilerleyen videolarındaki birden fazla kamera kullanımı, artan kurgu becerisi, kullanılan profesyonel müzikler gibi bir prodüksiyonun varlığı fikri hikâyenin “sıradan genç kızın gündelik hayatı”na olan inancı ortadan kaldırmıştır. Bu durum, YouTube sayfasının önemli ölçüde takipçi kazanmasına ve kullanıcıların bu sayfadan esinlenerek içerik üretmelerine sebep olmuştur. Gerçekte kanal sahibi liseli değil daha ileri yaşlardaki bir aktristi ve tüm hayatı bir kurguydu ve tüm hikâyeyi bir yapım ekibi oluşturdu. Bununla birlikte Alexander (2011) bu ilk projenin yayınlanmış olmasının ortaya çıkardığı iki sonuca vurgu yapmaktadır: (1), yalnızgirl15 için bloglara yorumlar eklendi ve hayran videoları YouTube dünyasının başka yerlerinde ortaya çıktı; (2) Hikâye bu video klip serisinde gelişmesine rağmen, hayranların sosyal medyayı kullanması sayesinde sınırları internette bulanıklaştı ve böylece bir kez daha, yeni dijital hikâyelerin sınırlarının genellikle belirsiz olduğunu ortaya konmuş oldu.

YouTube'un olağanüstü başarısı, İnternet'in artık görsel-işitsel bir ortam olarak tamamen olgunlaştığını ve MySpace gibi sosyal ağların başarısı, dijital çağda insan temasına yönelik geniş açlığı göstermektedir (Hartley ve McWilliam, 2009). Böylece her geçen gün daha da katlanarak içerik üretimine ve tüketimine devam eden bir kütlenin varlığı kaçınılmaz bir gerçek olarak önümüze serilmektedir.



BÖLÜM 2: YENİ MEDYA UYGULAMASI OLARAK YOUTUBE VE HİKÂYE ANLATICILIĞI

Bu bölümde, konvansiyonel medyadan yeni medyaya geçişle birlikte ortaya çıkan iletişim ortamlarında, hikâye anlatıcılığının dönüşümünü kavrayabilmek adına genelde yeni medya özelde ise YouTube uygulamasına yönelik açıklamalara yer verilmiştir.

2.1. Yeni Medya: Tarihsel Süreci ve Tanımı

Yeni medya kavramı tanımı yapılırken üretimden çok dağıtım ve sergileme için bir bilgisayarın kullanımıyla açıklanmaktadır. Bununla birlikte “yeni medya” teriminin tam olarak tanımı yapılması konusunda farklı görüşler bulunmaktadır. Manovich (2002) bu tanımlama konusunda, teknolojik ilerlemelerin sürekli olarak yeni medyayı geliştirdiği ve dolayısıyla da bu değişkenliğin onu tanımlamada bir belirsizlik ortaya çıktığını vurgulamaktadır. Manovich’in bu düşüncesi ve yeni medya tanımı kabul görse de “yeni medya” kullanımının insan yaşamı üzerindeki psikolojik, sosyolojik, fiziksel ve diğer türden etkileri onu anlamak için bir tanımlama yapma ihtiyacı doğurmaktadır. Öncül çalışmalara bakıldığında, yeni medyanın ne olduğuna ve yapısına yönelik farklı bakış açılarının olduğu görülmektedir (Dijk, 2006; Flew ve Smith, 2018; Jenkins, 2006; Lievrouw ve Livingstone, 2006; Rogers, 1986). Bu sebeple yeni medyanın farklı noktalarına temas eden tanımlamalara bakmadan önce “medya” ve “yeni” kavramlarına değinmek yerinde olacaktır.

Medya, iletişim ortamlarını ifade etmek için kullanılan bir terimdir. Medya (media) kelimesi, ortam (medium) kelimesinin çoğuludur. İletişim medyası, bir mesajın göndericisi ile bu mesajın alıcısı arasındaki iletişimi kolaylaştıran, farklı teknolojik süreçlerdir (Croteau ve Hoynes, 2019, s. 31). Medya türleri, basın, telefon, radyo, televizyon yayıncılığı, kablolu televizyon, film ve internet olarak sayılabilir. McLuhan (1994) teknoloji alanında yaşanan gelişmelerin iletişim biçimlerine etkisini ifade etmek için “The Medium is the Message” düşüncesini ortaya artarken mesaj içerikleriyle birlikte medyanın kendisinin de bir dönüşüm başlatacağına dair bir bakış açısı sunmuştur. Nihayet günümüze gelindiğinde internet ortamının varlığıyla ortaya çıkan “yeni medya” bu düşüncenin gerçekliğini ortaya koymuştur. Medyanın tarihsel süreçte, bireylerin kamusal ve özel alandaki eylemlerini kapsayan biçimde, toplumların

kendilerini ve diğer toplumları algılayış biçimlerini, bu algılayışın birtakım aktörler aracılığıyla dönüşümlerini bize sunduğunu görmek mümkündür (Jeanneney, 2006). Öyleyse medyanın gelişimi sürecinde insan yaşamını ve algılayışını tümüyle değiştiren belirli birtakım dönüşüm noktalarının, bu durumda ortaya çıkan evrelerinin altını çizmek gerekmektedir. Nitekim “yeni medya tanımlamasındaki *yeni* sıfatı sadece kronolojik bir niteliği değil başta iletişim olmak üzere tüm sistemin dönüşümünü” ifade etmek için kullanılmaktadır (Yanık, 2016, s. 901). Yeni medyadaki 'yeni'nin, 'yeni eşittir daha iyi' ideolojik gücünü taşıdığı ve aynı zamanda bir dizi göz alıcı ve heyecan verici anlam taşıdığı konusunda güçlü bir his mevcuttur (Lister ve ark., 2009, s. 11). Yeni medya, bilgisayar ağları ve kişisel bilgisayarlar gibi çevrimiçi ve çevrimdışı medyanın bir birleşimidir (Dijk, 2006, s. 4). Bu sebeple “yeni medya” kavramını ele alırken, insan iletişimi araçlarının gelişimi ve değişimleriyle bu araçların ortaya çıkardığı etkiler paralellik gösterdiğinden medya tarihi penceresinden bakmak gerekmektedir.

Medya tarihi, yeni medyanın evrimsel sürecinin birbiri ardına gerçekleşen çok sayıda gelişmeyle devam ettiğini öne sürmektedir. Bu sebeple medya ortamlarında yaşanan devrim sayılabilecek değişim ve dönüşümleri izlemek yerinde olacaktır. McLuhan (1994) herhangi bir ortamın veya teknolojinin, insan ilişkilerinde ölçü, hız ya da şablon değişikliklerine neden olacağından bahseder. Van Dijk (2006, s. 3- 4), ilki XIX. yüzyılın son on yılı ile XX. yüzyılın ilk on yılı, ikincisi ise XX. yüzyılın son on yılı ile XXI. yüzyılın ilk on yılına denk gelen aracılı iletişimde ortaya çıkan yapısal değişiklikler veya niteliksel teknik gelişmeleri medya açısından önemli sıçrayışlar olarak belirtmektedir. Bahsedilen ilk dönemde gerçekleşen sanayileşme, toplumdaki tüm malzeme işleme sistemini hızlandırarak yeni bilgi işleme ve yeni iletişim araçları ihtiyacını ortaya çıkarmıştır (Beniger, 1986). Girişimcilerin fabrika sistemini, güç makinelerini ve montaj hatlarını kullanarak üretim maliyetlerini büyük ölçüde azaltabileceklerini keşfettikleri sanayi devrim ile birlikte Gutenberg'in icadından 380 yıl sonrasında matbaa, yüksek hızlı baskı makinelerine dönüştürülerek modern anlamda bir kitle iletişim aracı haline gelmiştir (Pool, 1983). Matbaanın keşfinden sonra yazının yeniden üretilmesiyle başlayan teknik gelişmeleri, kablo ve hava yoluyla iletilerin (ses/konuşma, metin/veri ve görüntüler) aktarılmasını sağlayan telgraf, telefon ve televizyonun icadı izlemiştir (Standage, 1998). En son teknik iletişim devrimi ise, bilgisayarların geliştirilmesi ile medya içeriklerinin (metin, hareketli/durağan

görüntüler, ses, uzamsal yapılar) aktarım, çoğaltım, depolama ve dağıtım süreçleri etkilendiğinden dijital bir devrim olarak yaşanmıştır (Manovich, 2002, s. 48). Yaşanan bu sürece ilişkin olarak Thompson (1995, s. 161) yeni teknolojilerin gelişimi ile birlikte küreselleşen iletişimde birbiriyle bağlantılı bir dizi gelişmenin yaşandığından bahsetmektedir. Bu gelişmelerden özellikle üçünün önemine dikkat çekmektedir. Bunlardan ilki, şifrelenen elektronik bilgilerin iletilmesinde daha karmaşık, taşıma kapasitesi yüksek ve daha kapsamlı olan kablo sistemlerinin yerleştirilmiş olmasıdır. İkinci gelişme ise, karasal kablo sistemleriyle bağlantılı olarak, uzak mesafeli iletişim sağlayan uydu kullanımının artışıdır. Üçüncü ve en temel gelişme ise bilgi işleme, depolama ve erişim sistemlerinde dijital yöntemlerin kullanımında yaşanan artıştır. Böylelikle dijitalleşen bilgi, farklı iletişim ortamları arasında daha kolay dönüştürülebilir özellik kazanmaktadır. Ona göre iletişimin küreselleşmesine en temel katkıyı yaşanan bu önemli üç gelişme sağlamıştır.

Bununla birlikte yaşanan teknik gelişmeler, kişiler arası ya da kitle iletişimine farklı boyutlar katarak gelenekler, uygulamalar ve alışkanlıklar bakımından bir dizi değişime zemin hazırlamıştır. Teknolojinin toplumdaki rolünü açıklayan iki yaklaşım, teknolojinin kendisinin, çoğu zaman insanların niyet etmediği ve farkında olmadığı şekillerde değişime neden olduğunu öne süren *teknolojik determinizm* ve teknolojinin cansız nesnelerden oluştuğunu ve nihayetinde insanların teknolojinin nasıl kullanılacağına ya da kullanılmayacağına karar verdiğini vurgulayan *sosyal determinizm/sosyal inşacılık* (Croteau ve Hoynes, 2019). McLuhan'ın iletişim kurma biçimlerinin kültürü şekillendirdiği düşüncesinden hareketle kuramlaşan teknolojik determinizmin temelinde insan varoluşlarının insanların iletişimi sonucu biçimlendiği düşüncesi yatmaktadır. Teknolojik determinizme yönelen bilim insanları, teknolojilerin kullanıcılar, kuruluşlar ve toplumlar üzerindeki “kaçınılmaz ve beklenen” etkilerine vurgu yaparken teknolojik gelişmelerin sosyal değişim süreçlerinde merkezi bir öneme sahip olduğunu ifade ederler (Lievrouw ve Livingstone, 2006). Bu görüşe karşı eleştiriler ise cansız nesnelerden meydana gelen teknolojinin seçimler yaparak bir şeylerin olmasına yol açmasının mümkün olmadığı üzerinedir. Bu iki görüş arasındaki ayrım, teknolojinin sosyal boyutu ile maddi bileşenleri arasında var olan ilişki üzerinde teknoloji ya da insan eyleminin ne derecede etken olduğu konusundadır.

Fotoğrafın XIX. yüzyılda modern toplum ve kültür üzerinde geliştirici bir etkisi olduğu gibi, bilgisayar kullanımının, her türlü medya içeriğinin yapısında değişimler meydana getirerek iletişimin tüm aşamalarını etkilediğini söylemek mümkündür. Bu süreçle ilişkin yapısal devrimlerde yaşanan gelişmeleri Dijk (2006) şu şekilde açıklamıştır:

“Yapısal devrimlerde, uzay ve zamanın koordinatlarında temel değişiklikler meydana gelir. Medya, uzayda (tek bir yerde) sabitlenmiş bir iletişim biçimi olabilir veya farklı yerler arasında iletişime izin verebilir. Bununla birlikte iletişim anını belirli bir zamana sabitleyebilir veya zaman arasında köprü kurmamızı sağlayabilirler. Uzay ve zamanda sabitlenmiş iletişimden, uzay ve zamanda köprü kuran iletişime geçiş, insanlık tarihindeki iki iletişim devrimini işaret eder: uzun mesafelere duman, davul sesi ve ateş ile sinyaller göndermek ve bağlantı kurmak için haberciler göndermek. Gelecek nesillere aktarılan işaretler olan çanak çömlek ve mağara içi illüstrasyonlar yaparak zaman aşıldı. Bir sonraki ve muhtemelen en önemli yapısal iletişim devrimi, insanların hem uzayı hem de zamanı aşmasını sağlayan yazının gelişmesiydi. En son iletişim devrimi -bu kitabın konusu- öncelikle yapısal bir devrimdir. Uzay ve zamanda sabitlenmiş medya ile bu boyutları birbirine bağlayan medya arasındaki ayrımın sona erdiğini gösterir. Sonuçta yeni medya her iki amaç için de kullanılabilir. Zaman ve uzay arasında köprü kurma amacı baskın olsa da, yeni medya, örneğin bir CD-ROM veya DVD'ye danışmak gibi çevrimdışı ortamlarda da kullanılabilir.” (Dijk, 2006, s. 4).

Buradan anlaşılıyor ki, yeni medya uygulamalarının, zaman ve mekâna bağlı olan (çevrimdışı/offline) geleneksel medya ile boyutlar arasında köprü kuran internet aracılı (çevrimiçi/online) medyayı aynı anda kullanabilmesi yeni yapısal özellikler kazanmasına katkı sağlamaktadır.

Yeni iletişim medyası daha yaygın hale geldikçe, yeni kamusalılık biçimleri geleneksel kamusalılık biçimini dönüşüme uğratarak gitgide genişletmeye, tamamlamaya ve yerinden etmeye başlamıştır (Thompson, 1995, s. 126). Dünyanın herhangi bir yerinde bulunan insanlarla kısa sürede kurulabilen anlık iletişim, yapısal ve teknik iletişim devrimlerinin kalitesini artıran temel faktör olarak değerlendirilmemektedir. Bu konuya ilişkin olarak Dijk (2006, s. 6-7), en önemli yapısal yeni medya özelliğinin, telekomünikasyon, veri iletişimi ve kitle iletişiminin bütünleşmesi ile yakınsama sürecinin gerçekleşmiş olduğunu dolayısıyla da yeni medyanın multimedya/çoklu ortam olarak tanımlandığını belirtir. Schivinski ve Dabrowski (2014), yeni medyanın, istenilen

bir anda, herhangi bir cihaz ya da ağ ile ulaşım sağlayabilme özelliğini yakınsama yeteneğinden dolayı kazandığına değinmektedir. Medya yakınsaması sayesinde, medya kullanıcıları için hikâye anlatmak, satış yapmak ya da birden fazla medya platformunda arama yapmak mümkün hale gelmektedir. Pool (1983) elektronik teknolojisinin, telgraf ve telefon, telefon ve radyo, basılı ve elektronik dağıtım arasında yakınsama oluşturduğunu ve böylece tüm iletişim modlarını tek bir büyük sistemde bir araya getirdiğini ifade ederken yakınsama kavramını ilk kez ortaya koymuştur.

Yakınsama, aynı aygıtlar içinde birden çok medya işlevini bir araya getiren teknolojik bir süreç olmaktan ziyade, tüketicileri yeni bilgiler aramaya ve dağınık medya içeriği arasında bağlantılar kurmaya teşvik ettiğinden, kültürel bir değişimi temsil eder (Jenkins, 2006, s. 3). Yakınsama, hem yukarıdan aşağıya kurumsal güdümlü bir süreç hem de aşağıdan yukarıya tüketici güdümlü bir süreçtir (Jenkins, 2006, s. 18). Bu durumda yakınsamanın üç farklı boyutu teknoloji, hizmetler ve endüstriler açısından doğabileceği göz önünde bulundurulmalıdır. Yakınsama medya faaliyetlerinin dönüşümüne ve dijital medya alanında ortaya çıkan birbiri içine geçmiş ürünler, hizmetler ve faaliyetleri ifade eder (Flew ve Smith, 2018). Yakınsama ile yeni medyada, *örtüşen uygulamalar, potansiyel anlamın kavramsal sınırlarının çözülmesi ve yeni hibrit uygulamaların ortaya çıkışı* olarak tanımlanabilen üç süreç ortaya çıkmaktadır (Dewdney ve Ride, 2006, s. 40).

Yeni medya ele alınırken, geniş bir perspektifle, sosyal odak noktası gözden kaçırılmadan, (1) *iletişim kurmak ya da bilgi iletmek için kullanılan eserler veya cihazlar*; (2) *insanların iletişim kurmak veya bilgi paylaşmak için katıldığı faaliyetler ve uygulamalar* ve (3) *bu cihazlar ve uygulamalar etrafında oluşan sosyal düzenlemeler ve organizasyonlar* hesaba katılması gerekmektedir (Lievrouw ve Livingstone, 2006, s. 2). Bu pencereden bakıldığında yeni medyanın geleneksel medyadan farklı olarak bir dizi unsur barındırdığı, dolayısıyla iki medyanın yapısında farklılıklar olduğu açıktır.

2.2. Yeni Medya: Prensipleri, Geleneksel Medya ile Arasındaki Farklar

Yeni medya tarihsel süreçte incelendiğinde anlaşılıyor ki temelini geleneksel medya üzerinden kurmasına rağmen birtakım teknolojik, geleneksel ve kültürel farklılıklarla inşa edilmiştir. Yeni medyanın bu farklı boyutları beraberinde henüz ortaya çıkan iletişim biçimleriyle birlikte yeni kavramları da literatüre kazandırmaya devam

etmektedir. Bu konuda birçok araştırmacı yeni medyanın farklı prensiplerine değinerek tanımlamalar yapmıştır (Dijk, 2006; Fidler, 1997; Flew ve Smith, 2018; Jenkins, 2006; Lister ve ark., 2009; Manovich, 2002; Rogers, 1986).

İnternetin ortaya çıkışı, geleneksel kitle iletişim araçlarının analogdan dijital teknolojilere geçişine olanak sağlamış, böylece eski ve yeni medya arasında gerekli köprüleri kurmuştur (Cardoso, 2007, s. 24). Akademik bir disiplin olarak medya çalışmaları, medyanın yeni medyanın uzantılarının yanı sıra dijital formlardaki yakınsamasına uyum sağlamaya devam ederken doğal olmayan bir şekilde, mevcut çalışma çerçeveleri, analiz türleri, teoriler ve kavramlar üzerine inşa etmektedir (Dewdney ve Ride, 2006, s. 23).

Rogers (1986, s. 5- 7) yeni medyanın üç özelliği olan *etkileşim*, *kitlesizleştirme* ve *eşzamansızlık* üzerine yoğunlaşmaktadır. Yeni medya ile birlikte Newhagen ve Rafaeli (1996), mühendislik terminolojisine sahip olduğunu düşündükleri iletişimin beş tanımlayıcı niteliğini *multimedya*, *hipermetinsellik*, *paket anahtarlama*, *eşzamanlılık*, *etkileşim* olarak ifade etmektedir. Lister ve arkadaşlarına (2009, s. 13) göre yeni medyanın temel özellikleri arasında *dijital*, *sanal*, *etkileşimli*, *hipermetinsel*, *ağ bağlantılı* ve *simülasyon* yer alır. Yapılan çalışmalar yeni medyanın konvansiyonel medya temelinde gelişerek, yeni teknolojilerin sağladığı yeni özelliklerle konvansiyonel medyadan ayrıldığını ortaya koymaktadır. Bu özelliklerin başlıcaları; *dijitalleşme/digitalization*, *etkileşimlilik/interactivity*, *kitlesizleştirme/de-massification*, *eş zamansızlık/asynchronicity*, *hipermetinsellik/hypertextuality* ve *multimedya biçemselliği* olarak incelenecektir.

2.2.1. Dijitalleşme

Medya alanında, on dokuzuncu yüzyılın sonları ve yirminci yüzyılın başlarındaki gerçekleşen teknik ve yapısal gelişmeler, bilgi ve iletişimin esnek yollarla ele alınabileceği bir zeminde iletişim sistemlerinin analogdan dijital sistem bilgi kodlamasına geçişini sağlamıştır. Bu geçiş konusunda Lister ve arkadaşları (2009) şunları aktarmaktadır:

“Analog medya sabit olma eğilimindedir, dijital medya ise kalıcı bir akış durumuna eğilimlidir. Analog medya dünyada sabit fiziksel nesneler olarak var olur, üretimleri bir fiziksel durumdan diğerine transkripsiyonlara bağlıdır. Dijital ortam,

analog basılı kopya olarak var olabilir, bununla birlikte bir görüntünün veya metnin içeriği dijital biçimde olduğunda, bir bilgisayarın belleğinde depolanan değişken ikili sayılar dizisi olarak kullanılabilir. [...] Bu tür metinler kalıcı bir akış halindedir, çünkü yazara dayalı ve fiziksel sınırlamalardan kurtulmuş, herhangi bir net kullanıcı onlarla etkileşime girebilir, onları yeni metinlere dönüştürebilir, dolaşımlarını ve dağıtımlarını değiştirebilir, düzenleyebilir ve gönderebilir.” (Lister ve arkadaşları, 2009, s. 19).

Yeni medya, 21. yüzyılların başında, bütünleşik, etkileşimli ve aynı zamanda dijital kod kullanan medya olarak tanımlandığından yaygın olarak *multimedya*, *etkileşimli medya* ve *dijital medya* olarak da adlandırılmıştır (Dijk, 2006, s. 9). Dijital ortama aktarılan görüntüler bilgisayarlar aracılığıyla işlenebilir duruma geldiklerinden bilgisayarlar bir medya işlemcisi haline dönüşmüştür (Manovich, 2002). Dijital medya, dijital formatlarda saklanabilen, giderek geniş bant fiber optik kablolar, uydular ve mikrodalga iletim sistemleri gibi ağlar aracılığıyla dağıtılan her türden veri, metin, ses ve görüntüyü birleştiren ve bütünleştiren medya içeriği biçimleridir ve özelliklerini şu şekilde sıralamak mümkündür (Flew ve Smith, 2018, s. 5):

- Manipüle edilebilir (manipulable): dijital bilgi, yaratma, depolama, teslimat ve kullanımın tüm aşamalarında kolayca değiştirilebilir ve uyarlanabilir;
- Ağa bağlanabilir (networkable): dijital bilgiler çok sayıda kullanıcı arasında eş zamanlı olarak ve çok büyük mesafeler arasında paylaşılabilir ve değiş tokuş edilebilir;
- Yoğun (dense): çok büyük miktarda dijital bilgi, küçük fiziksel alanlarda (örneğin, USB flash sürücüler) veya ağ sunucularında saklanabilir;
- Sıkıştırılabilir (compressible): dijital bilgilerin herhangi bir ağda kapladığı kapasite sıkıştırma yoluyla önemli ölçüde azaltılabilir ve gerektiğinde sıkıştırılabilir ve
- Tarafsız (impartial): ağlar arasında taşınan dijital bilgi, nasıl temsil edildiğine, kimin sahip olduğuna veya oluşturduğuna veya nasıl kullanıldığına ilgisizdir.

Dijitalleşme ile birlikte yakınsama için koşullar sağlanırken; kurumsal holdinglerin varlığı yakınsamanın zorunluluğuna neden olmuştur (Jenkins, 2006). Dijital kodlama sistemlerine dayalı yeni bilgi işleme biçimlerinin geliştirilmesi ve bilgi- iletişim teknolojisinin ortak bir dijital iletim, işleme ve depolama sistemi üzerinde kademeli olarak yakınsaması, bilgi ve sembolik içeriğin hızla ve görece kolaylıkla farklı biçimlere

dönüştürülebildiği yeni bir teknik inanın ortaya çıkmasına neden olmuştur (Thompson, 1995, s. 79-80). Dijital medya kavramının 1960'larda doğmasından iki buçuk yıl önce, araştırmacılar, insan tarafından yazılan toplam üretimin -kitaplar, ansiklopediler, teknik makaleler, kurmaca eserler vb.- internet üzerinden ulaşılabilir olacağını düşünüyorlardı (Manovich, 2002). Çoğu insan, herkesin evinde bir bilgisayar ve internet bağlantısına sahip olur olmaz veya bunları halka açık bir yerde kullanabilir hale gelinir gelinmez dijital uçurumun kapanacağına dair bir düşünce içine girmiştir (Dijk, 2006, s. 179). Başka bir deyişle bu durum, medya ile ilgili her şeyin değişeceği algısını doğurmuştur. Dijital devrim paradigması, yeni medyanın eski medyanın yerini alacağını varsayarsa, ortaya çıkan yakınsama paradigması, eski ve yeni medyanın her zamankinden daha karmaşık şekillerde etkileşime gireceğini varsaymaktadır (Jenkins, 2006, s. 6). Bununla birlikte geleneksel medya dağıtım sistemleri, daha az görünür hale geldiler de, yeni medyanın temel arkeolojik altyapısı oldukları için varlığını sürdürmektedir. Yeni medya ağları, zorunlu olarak merkezi olarak kontrol edilmeyen ve yönlendirilmeyen bununla birlikte radikal olarak daha yüksek derecede izleyici farklılaşmasına ve ayrımcılığına tabi olan yeni dağıtım türlerini kolaylaştırmak için kendilerini bu "eski" çekirdek etrafında yeniden yapılandırmayı başardılar (Lister ve ark., 2009, s. 33).

Dijitalleşme, bit adı verilen, birler ve sıfırlardan oluşan dizilere dönüştürülen her bir ögenin -görüntüler, sesler, metinler ve veriler- baytlara çevrilebileceği anlamına gelir. Bu durumda dijital ortama aktarılan tüm öğeler, dijital veri taşıyıcılarında saklanabilir, neredeyse sınırsız miktarda ve hızla kopyalar alınabilir (Dijk, 2006). Bununla birlikte dijitalleşmenin, kültürün standartlaşması ve farklılaşması; kültürün parçalanması; bir kültür kolajı; kültürün hızlandırılması; kültürün görselleştirilmesi; daha büyük miktarda kültür olasılıklarını artırdığı görülebilmektedir (Dijk, 2006, s. 191).

2.2.2. Etkileşimlilik

İnsan iletişiminin temelinde diğerleriyle paylaşma ve etkileşime geçme olduğunu söylemek mümkündür. Yüz yüze iletişimde sağlanabilen etkileşimin, tek yönlü bir iletişim şekli olan kitle iletişimi ile sağlamanın mümkün olmadığı ifade edilmektedir. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonraki ilk on yıllarda, yaşanan teknolojik gelişmelerle birlikte veri tabanı işlemcileri olarak hizmet veren büyük ana bilgisayarlar, haberleşme

uyduları, etkileşimli bilgi manipülasyonu sağlayan sembolik makineler ve ağlara bağlı olan daha küçük ve daha güçlü bilgisayarlar bu durumu değiştirmiştir (Dijk, 2006). Günümüzde ise yeni medyanın sağladığı yeni olanaklarla kişisel bilgisayarlar, bilgisayar ağları, veri erişimi sağlayan aygıtlar (bilgisayar, yazıcı, telefon vs gibi), programlar ve hizmetler hayatın bir parçası olarak hızla gelişmeye devam etmektedir. Yeni medya ile birlikte gelişen medya teknolojilerinin bilgi kaynakları seçimlerinde ve diğer insanlarla etkileşimlerinde kullanıcılara sağladığı seçicilik ve erişim, yeni medyayı önceki kitle iletişim kanallarından ayıran temel unsurlardan biridir (Lievrouw ve Livingstone, 2006). Bu unsura sahip olan yeni medya, mesajların birden fazla kişiye iletebilmesiyle kitle iletişim araçları özelliklerini, etkileşimli yapısıyla da kişilerarası iletişim araçları özelliklerini birlikte taşıması sebebiyle iki araştırma alanını birleştirmektedir (Jensen, 1998).

Etkileşim terimi 1990'ların başından beri tanımlanmasına rağmen çok tartışmalı bir zeminde durmaktadır. Çoğu araştırmacı, geniş kapsamı sebebiyle etkileşim kavramının niteliğini ortaya koyabilmek için daha fazla tanımlama yapılması gerektiği konusunda birleşmektedir (Jensen, 1998; Manovich, 2002; Neuberger, 2007; Rafaeli, 1988). “Etkileşim, sezgisel bir çekiciliği olan yaygın olarak kullanılan bir terimdir, bununla birlikte yeterince tanımlanmamış bir kavramdır. İletişim hakkında düşünmenin bir yolu olarak, yüksek görünüş geçerliliğine sahiptir, bununla birlikte yalnızca dar temelli açıklamaya, anlam üzerinde çok az fikir birliğine ve yalnızca son zamanlarda ortaya çıkan gerçek rolün ampirik doğrulamasına sahiptir” (Rafaeli, 1988, s. 110). Rogers (1986, s. 4) için etkileşim, yeni iletişim sistemlerinin (genellikle tek bir bileşen olarak bir bilgisayar içeren) neredeyse, bir konuşmaya katılan bir birey gibi kullanıcıya karşılık verme yeteneğidir. Dijk (2006, s. 8), ise kavramı en genel anlamıyla ele alarak “etkileşim, bir dizi etki ve tepkidir” diye ifade etmektedir. Jenkins’e (2006) göre ise etkileşim, yeni teknolojilerin tüketici geri bildirimlerine daha duyarlı olacak şekilde tasarlanma yollarını ifade eder.

Araçsal anlam düzeyinde etkileşimli olmak, erişilen görüntü ve metinlere doğrudan müdahale edebilme, değiştirebilme yeteneği sağladığından geleneksel medyanın edilgen olan "izleyicisi/okuyucusu" bu yetenek sayesinde dahil olarak "kullanıcı" konumuna ulaşır (Lister ve ark., 2009). Etkileşimli iletişim sistemlerinde birey tamamen pasif veya reaktif olmaktan ziyade aktiftir (Rogers, 1986, s. 5). Yeni medya kanalları aracılığıyla

etkileşimin dolaysızlığı, tepkiselliği ve sosyal varlığı, kitle iletişim kanalları aracılığıyla mümkün olandan niteliksel ve önemli ölçüde farklı bir deneyim oluşturur (Lievrouw ve Livingstone, 2006, s. 8). Etkileşim, hem iletişim teknolojisinin hem de iletişim sürecinin doğal bir özelliği olduğundan benzersiz bir iletişim kavramıdır (Rafaeli, 1984, 1985 akt. Rogers, 1986, s. 4).

Etkileşim kavramının anlamı kullanıldığı bağlama göre değişken olduğundan etkileşimin çok söylemli bir kavram olduğunu ileri sürmek mümkündür (Jensen, 1998). Etkileşim kavramının tanımlanmasında Jensen (1998), sosyoloji, iletişim ve bilişim alanlarında ne anlama geldiğinin birincil öneme sahip olduğundan bahseder. Buradan hareketle Kioussis'in (2002) etkileşim tanımının en kapsamlı tanım olduğunu söylemek mümkündür:

“Etkileşim, bir iletişim teknolojisinin, katılımcıların hem eşzamanlı hem de eşzamansız olarak, karşılıklı mesaj alışverişlerinde (üçüncü dereceden bağımlılık) bulunup iletişim kurabilecekleri (bire bir, birden çoğa ve çoktan çoğa) aracılı bir ortam yaratabilme derecesi olarak tanımlanabilir. Bunaek olarak, insan kullanıcılarla ilgili kişilerarası iletişimin bir simülasyonu olarak deneyimi algılama ve telepresence/telebulunma farkındalıklarını artırma yeteneklerini ifade eder.” (Kioussis, 2002, s. 37).

Etkileşimli bir ortamda, tasarımcı tarafından önceden yapılandırılmış, sabit yapıda olmayan, farklı iletişim teknolojilerinin sağladığı farklı etkileşim dereceleri mevcuttur (Jenkins, 2006). Yeni medyanın etkileşiminden bahsederken üç tür etkileşim karşımıza çıkmaktadır (McMillan, 2002):

- Kullanıcıdan kullanıcıya: Bilgisayar aracılı etkileşim; e-posta, sohbet gibi.
- Kullanıcıdan belgelere: Birden fazla içerik üzerinde teknolojik kontrol sağlanması; world wide web üzerindeki hipermetinler gibi.
- Kullanıcıdan sisteme: İnsan-makine ara yüzleri; oyunlar, arama motorları, eğitim yazılımları gibi.

Bununla birlikte bilgi ve iletişim teknolojileri gelişimine devam ettiğinden yeni bilgi ve iletişim teknolojileri formatlarının ve türlerinin ortaya çıkması muhtemeldir. Bu durumda farklı tasarım ve iletişim biçimlerinin giderek birleşmesini, farklı etkileşim

türlerinin ve dolayısıyla farklı kullanıcı modellerinin tek bir metin içinde bir araya gelmesini beklemek mümkün olacaktır (Livingstone, 2002).

2.2.3. Kitlesizleştirme

Yeni medya çalışmalarına farklı bir perspektiften bakan Rogers (1986), etkileşimli yapısı sebebiyle yeni medya mesaj içeriklerinin her birey için farklı anlamlar taşıdığına ve böylece yeni medyanın bireyselleşmiş bir özellik kazandığına vurgu yapmaktadır. Bu *bireyselleşme/kitlesellikten arınma* durumu, iletişim teknolojilerinin kullanıcılar için yüz yüze olunmasa dahi yüz yüzeymişçesine bir ortam yaratmasından kaynaklanmaktadır. İnternetin varlığı ise bu durumu farklı bir boyuta taşımıştır. İnternet benzersizdir, çünkü hem farklı iletişim yöntemlerini (karşılıklı etkileşim, yayıncılık, bireysel referans arama, grup tartışması, kişi/makine etkileşimi) hem de farklı içerik türlerini -metin, video, görsel imgeler, ses- bir sistem içinde bütünleştirir (DiMaggio ve ark., 2001, s. 308).

Sanayi devrimi, kitlesel üretim egemenliğinden tüketim egemenliğine geçişle birlikte kitle kültürüne evrilen bir kitle toplumu ortaya çıkmıştır (Smith, 1980). Enformasyon alanında ise ortaya çıkan teknolojiler -teletext, kasetler, kablolar, video diskler vb.- bireylerin gazete, radyo ve televizyonun homojenleşmiş kitle kitlesinden sıyrılıp bilgi ve eğlencenin toplum aracılığıyla iletilme sürecinde daha aktif rol almaları için fırsatlar sağlamıştır (Smith, 1980, s. 22). Kitlesizleştirme, iletişim sistemindeki dominant kaynak rolünün yıkılması ve alıcı ile kaynağın bu rolü paylaştığını anlatmaktadır (Yanık, 2016, s. 902). Kitlesellikten arındırılan kitle iletişim araçları, kontrolün üreticiden tüketiciye geçmesini sağlarken sanayi toplumundan bilgi toplumuna uzanan iletişim devriminin temellerini de atmıştır (Rogers, 1986). Smith'in (1980) de ifade ettiği gibi iletişim devriminden sonra yaşanan bu çağ, gerçekten de iletişim teknolojilerinde ortaya çıkan, pazarda silinen ya da yükselen her yeni cihazı, teknoloji ile insan toplumu arasındaki etkileşimi açısından gözlemlemek için büyüleyici bir çağdır.

McMillan'ın (2002) bahsettiği yeni medyada etkileşimin üç boyutu (*kullanıcıdan kullanıcıya, kullanıcıdan belgelere, kullanıcıdan sisteme*) paylaşılan içeriklerin hem bireysel hem de kitlesel olarak paylaşılabilmesine olanak sağladığını göstermektedir. Kullanıcıdan kullanıcıya etkileşim, çoğunlukla yüz yüze etkileşimle karşılaştırılırken, kullanıcıdan belgelere veya sistem etkileşimi, ilk olarak, kilit oyuncuların kültürel

olarak üretici ve tüketici olarak konumlandırılması ve ikinci olarak, iletişim akışının birden çoğa olması anlamında geleneksel kitle iletişim biçimleri üzerinde bir güncellemeyi temsil etmektedir (Livingstone, 2002, s. 213). Bu durumda yeni medya içeriklerinin, bireyler ya da kitleler için kullanıcıya özel iletilebilen, zamandan bağımsız olarak aktarılabilen, kitlesizleştirilmiş ileteler olduğunu söylemek mümkün olacaktır.

2.2.4. Eş Zamansızlık

Yeni medya iletiyi zaman boyutuna sıkıştırmadan alımlanabilmesini sağladığından, eş zamansızlık/asenkron bir özellik kazanmaktadır. Eş zamansızlık, göndericinin iletiyi gönderme zamanından bağımsız olarak alıcının iletiye ulaşabilmesini ifade etmektedir. Rogers (1986, s. 5), yeni iletişim teknolojilerinin asenkron olmasını zamanın üstesinden gelebilme yeteneğine dayandırmaktadır. Ona göre, bir mesajı gönderme ya da alma aşamasında aynı anda iletişim içerisinde olunması gerekmediğinden zamana bağılılık ortadan kalkmaktadır. Bu sayede yeni medya, eşzamansız olma özelliğiyle iletişim sürecini etkileyen asenkron bir özellik kazanmaktadır.

Bu açıklamalardan yola çıkarak, yeni medya ile birlikte, iletişimde iletiyi gönderen kaynağın güçlü konumu değişerek alıcının iletiyi almak için en uygun zamanı belirleyebildiği bir yapı inşa edildiğini söyleyebiliriz. Bununla birlikte yeni medyanın etkileşimli yapısı alıcının geri dönüt verebilmesi açısından da zaman sınırını ortadan kaldırmaktadır. Başka bir deyişle, yeni medyanın eş zamansızlık/asenkron özelliği ile iletişim sürecindeki kaynak ve alıcı zamandan bağımsız olarak iletilerin gönderilmesinde ya da alınmasında etken olabilmektedir.

2.2.5. Hipermetinsellik

Hipermetin kavramı ilk bakışta, internetin ya da “world wide web”in (www) birbirinden çok uzaklardaki çevrimiçi materyal sitelerini birbirine bağlama yeteneğini akla getirmektedir. 1969'da kurulup 1970'lerin sonlarından itibaren bilim insanları ve hackerların kullandığı etkileşimli bilgisayar iletişim ağı, Cailliau ve Berners-Lee'nin bir tarayıcı/editör programı olan world wide web (www) hipermetin sistemini Aralık 1990'da hayata geçirmesiyle toplumun ve iş dünyasının kullanımına hazır duruma gelmiştir. Bu durum hipermetin için, neredeyse bir gecede devasa bir kullanıcı popülasyonunun ortaya çıkmasına neden olmuştur (Grenbrek ve Trigg, 1999). Web'in

renkli görüntü, müzik, ses, veri, metnin görüntülenmesine olanak sağlayan hipermetinsel yapısı, web siteleri arasında platformdan bağımsız bir ara bağlantı aracı sağlayan “hipermetin aktarım protokolü”nün (HTTP) ve kaynak kodu yazmanın nispeten basit bir yolu olarak “hipermetin biçimlendirme dili”nin (HTML) gelişmesine zemin hazırlamıştır (Flew ve Smith, 2018). World wide web'in bir hipermetin modeli, dünyayı metonimi tarafından yönetilen hiyerarşik olmayan bir sistem olarak biçimlendirmiştir (Manovich, 2002, s. 76).

Karakterlerden oluşan doğrusal metinlerin dosyaları, dosyaların da dizinleri oluşturduğu bilgisayar sistemlerinden, yeni ara yüzlerin kullanıcıya bu parçalarla doğrudan etkileşim kurma ve bunlar arasında yeni ilişkiler kurma yeteneği kazandırdığı sistemlere geçiş hipermetin kavramını ortaya çıkarmıştır (Conklin, 1987). Yunanca "yukarıda, ötede veya dışarıda" anlamına gelen "hiper/hyper" ön eki, hipermetin/hypertext kavramında, kendisinin "dışında, üstünde ve ötesinde" anlamı katarak diğer metinlerle bağlantılar ağı sağlayan bir metni ifade etmektedir. Hipermetnin öncülerinden biri olan Nelson (1967) hipermetni, “doğal dil metninin bilgisayarın etkileşimli dallanma kapasitesiyle veya geleneksel bir sayfada rahatça yazdırılamayan doğrusal olmayan bir metnin dinamik gösterimi” olarak ifade etmektedir. Bu durumda hipermetni, hipermedyanın sadece metin/text türünü kullanan özel bir durum olarak tanımlamadığını söyleyebiliriz. Günümüzde ise yalnızca metin/text için değil çeşitli türde veriler grafikler, ses, video, bilgisayar animasyonlu görüntüler, film klipleri, dijital ses veya diğer bilgi türleri için düğümler oluşturulabilmektedir.

Nelson, hipermetin terimini, “dallara ayrılan ve okuyucuya seçenekler sunan sıralı olmayan yazıya dayalı bir elektronik metin biçimi”ni ifade etmek için kullanmıştır (Dewdney ve Ride, 2006, s. 207). Bu düşüncesini hayata geçirebilmek için birbirine bağlı bilgilerin bir hipermetnini tasarladığı, gezegenin tüm bilgilerini, geçmişini, bugününü ve geleceğini birbirine bağlamayı amaçlayan, açık, kendi kendine gelişen bir hipermetin sistemi olan Xanadu üzerine çalışmalar yapmıştır (Castells, 2001). Bu sistem, birbirine bağlı elektronik yazı olanaklarına işaret ederken hem 1983'te ulusal bir teleteks sistemi olarak geliştirilen “Minitel” sisteminin hem de 1987'den 1990'lara kadar tüm Apple bilgisayarlarında bulunan “Hypercard” depolama sisteminin hipermetin ilkelerini farklı biçimde şekillendirmesini sağlamıştır (Flew ve Smith, 2018). Hipermetin sisteminin özelliklerini Conklin (1987, s. 19) şu şekilde sıralandırmıştır;

- Veritabanı, bir tür hiper belge olarak düşünülebilecek bir metinsel (ve belki de grafiksel) düğümler ağıdır.
- Ekrandaki pencereler bire bir olarak veritabanındaki düğümlere karşılık gelir ve her birinin her zaman pencerede görüntülenen bir adı veya başlığı vardır. Bununla birlikte, ekranda aynı anda yalnızca az sayıda düğüm (pencereler olarak) "açıktır".
- Standart pencere sistemi işlemleri desteklenir: Windows yeniden konumlandırılabilir, yeniden boyutlandırılabilir, kapatılabilir ve küçük pencere simgeleri olarak bir kenara konulabilir. Bir pencerenin veya simgenin konumu ve boyutu (ve belki de rengi ve şekli) , pencerenin içeriğini hatırlamanın ipuçlarıdır. Bir pencereyi kapatmak, yapılan değişiklikler veritabanı düğümüne kaydedildikten sonra pencerenin kaybolmasına neden olur. Kapalı bir pencerenin ikonu üzerine fare ile tıklamak, pencerenin anında açılmasını sağlar.
- Windows, veritabanındaki diğer düğümlere yönelik işaretçileri temsil eden herhangi bir sayıda bağlantı simgesi içerebilir. Bağlantı simgesi, işaret ettiği düğümün içeriğini öneren kısa bir metin alanı içerir. Fare ile bir bağlantı simgesine tıklamak sistemin çalışmasına neden olur. Başvurulan düğümü bulmak ve hemen ekranda onun için yeni bir pencere açmak için.
- Kullanıcı, yeni düğümlere (açıklama, yorum, detaylandırma vb. için) veya mevcut düğümlere (yeni bağlantılar kurmak için) kolayca yeni düğümler ve yeni bağlantılar oluşturabilir.
- Veritabanına üç şekilde göz atılabilir: (1) bağlantıları izleyerek ve içeriklerini incelemek için art arda pencereleri açarak, (2) ağda (veya bir kısmında) bir dizi, anahtar kelime veya öznitelik değeri arayarak ve (3) ağı grafiksel olarak görüntüleyen bir tarayıcı kullanarak hiper belgede gezinerek. Kullanıcı, düğümlerin ve bağlantıların etiketlerini gösterip göstermediğini seçebilir.

Hipermetin *içerik öğeleri* ve *içerik öğelerinin bağlantıları* olmak üzere iki öğeden oluşmaktadır (Alexander, 2011, s. 18). Hipermetin, bir bilgi kaynağından gelen bağlantıların, diğer kaynaklardan sağlanan ilgili bilgilere basit bir noktadan erişim sağladığı durumlarda, bilgilerin bağlanmasına izin verir (Flew ve Smith, 2018, s. 10). Hipermetnin, bir metin üzerindeki açıklamaların referans belgeden ayrı olarak kaydedilmesine olanak sağlamasına karşın referansa sıkı bir şekilde bağlanmasına izin verdiğinden "bağlantılı/linked-ness" olduğunu söylemek mümkündür (Conklin, 1987).

Hipermetnin, bu bağlantılı yapısı aracılığıyla okuyucunun zihinsel ilişkilendirmeler yapmasını, yeni bağlantılar kurmasını sağlayarak daha yaratıcı, aktif ve bağımsız bir problem çözme yaklaşımına yönelttiği ileri sürülmektedir (Dewdney ve Ride, 2006).

Hipermetnin hem bir uygulama hem de bir çalışma nesnesi olarak ikili bir geçmişi vardır (Lister ve ark., 2009). Hipermetin, interneti hepimize ulaşmak için bir araç olarak kullanan multimedya sistemi tarafından değil, multimedya dünyasında ve ötesinde kültürel ifadeyi özümsemek için interneti kullanarak bizim tarafımızdan üretilmektedir (Castells, 2001). Hipermetin ve hipertmetinsellik, özellikle bilgisayar işletim sistemleri, yazılım ve veritabanlarının insan zihninin işleyişi, bilişsel süreçler ve öğrenme ile ilişkisi hakkındaki fikirleri ele alma biçimleri bakımından, bilgi işlem tarihinin önemli bir parçası olmaya devam etmektedir (Lister ve ark., 2009, s. 26).

2.2.6. Multimedya Biçimselliği

“Multi” çok, birçok yani birden çok anlamına gelmektedir. “Media” ise “ortam/medium” kelimesinin çoğuludur. Multimedya, bir etkileşimli ortamdaki birkaç cihaz ya da bir etkileşimli cihazdaki birkaç medya arasındaki bağlantılara işaret etmektedir (Dijk, 2006). Multimedya biçimselliği ise, kullanıcı tarafından içerik üretimini destekleyen yeni medya ortamlarında imge, ses, metin ve sayısal veri gibi farklı veri türleri bir arada bulunması olarak ifade edilmektedir (Binark ve Löker, 2011). Bu tanımdan yola çıkarak oluşturulan iletilerin ya da anlatı içeriğinin, iç içe geçmiş birden fazla biçimin bir bütün oluşturduğunu söylemek mümkün olacaktır. Yeni medya “göstergelerin, simge sistemlerinin, iletişim çeşitlerinin, farklı veri türlerinin tek bir araçta toplanması”nı sağlamıştır (Dijk, 2004, s. 146).

Yeni medya sistemleri, internet ve ağ içeriği aracılığıyla değil multimedya desteği sağlamasıyla multimedya biçimselliği özelliğini kazanmaktadır. Yapılan araştırmalar göstermiştir ki yeni medya, farklı ağ bağlantısı oturumlarını (Cloud, Bluetooth, DLNA, Uydu, NFC, vs...) tanıyabildiğinden, fiziksel ve fiziksel olmayan bağlantı biçimlerini destekliyor olduğu görülmektedir (Yanık, 2016). Bu durumda multimedya biçimselliğinin en görünür halinin internet ile gerçekleşmekle birlikte yalnızca internet ile sınırlı kalmamaktadır.

2.2. Web'in Gelişimsel Süreci ve YouTube

Artık Web 1.0 olarak adlandırılan geleneksel web, internet üzerinden standart bir Web tarayıcısı kullanan herkesin kolayca erişebileceği bilgileri yayınlama amacını öncelerken daha sonra elektronik ticaretin ya da e-ticaretin doğuşunu doğuran ticari uygulamalar ve çevrimiçi işlemler için kullanılmaya başlanılan tek yönlü bir yayıncılık ortamı olarak doğmuştur (Murugesan, 2010). Web'in doğuşu, ortak bir hayale sahip, birbiriyle bağlantısız bununla birlikte çalışan bir grup insanın temelde aynı hedefe hizmet eden deneyleri sonucunda olmuştur. Amerikan tarihinin bilim adamı-politikacılarından ve akademik mühendislerinden biri olan Bush (1996), hiçbir zaman hayata geçirilmesine de, kişiselleştirilmiş indeksleme ve erişim için masa boyutunda bir bibliyografik makine olarak tasarladığı Memex fikrini II. Dünya Savaşı'nın sonunda kaleme aldığı etkili bir makalede yayınlamıştır. Bunu takip eden yıllarda Nelson'ın Xanadu adlı hipermetin sistemi, "herhangi birinin katkıda bulunmak istediği her şey dâhil olmak üzere dünyadaki tüm literatürün bir veri tabanını içeren okuyucuların orijinal yazara hesaplarından küçük bir miktar para ödeyecekleri" dünyanın en eski yazılım projesi olarak hayata geçirilmiştir (Rheingold, 1993, s. 37). Böylece hipermetin ve bilgisayar ağları bir araya gelmiş ve web'in kurulmasına zemin hazırlamıştır. Nihayet 1990'ların başına gelindiğinde Berners-Lee, dünyanın en büyük parçacık fiziği araştırma laboratuvarında internette resimler ve dizgilerle işaretlenebilen sayfaları görüntülemek için araçlar ve diğer sayfalara tıklanabilir bağlantılar üzerinde çalışmaya başlamıştır (Brunton, 2013, s. 53). İlk web programları URL, UDI, HTTP, HTML ve World Wide Web kodlarını yazan Berners-Lee (2000, s. 3- 4) webin biçimlenme aşamasında fikirlere ve bu fikirlerin gerçekleşmesine ortam sağlayan meydan okumalara dikkat çekmektedir. İlk olarak hayal ettiği bilgisayarlara depolanmış olan bilgilerin birbirine bağlanmış olmasıdır. Bunu gerçekleştirmek için bilgisayarların evrensel tek bir bilgi ağında etiketlenmiş adreslerin parça bilgilerine ulaşılabilceği düşüncesiyle hareket etmiştir. Böylelikle birbirinden bağımsız görünen ancak birbiriyle ilişkili olan şeyler arasında bir ağ oluşacaktır. Bunu oluşturabilmek içinse referans atayabilen bilgisayarların gerektiğini düşünmektedir.

Enquire sistemi, "düğümler" hakkında bilgi kaynakları bir kişiye, bir yazılım modülüne başvurabilen ve çeşitli ilişkilerle bağlantılı olabilen "kartlar" etrafında toplanmıştır (Hogan, 2014). Bu sistem yerel bir dosya sistemiyle sınırlı olması sebebiyle fiziksel bir

iletiřim eksiklięi ortaya ıkmaktaydı. Daha aık, iřbirlięine dayalı bir ara saęlamak iin Berners-Lee, World Wide Web adlı yeni bir proje bařlattı (Hogan, 2014, s. 20). Bu proje, zerinde anlařmaya varılmıř Web yapısını oluřturan bir dil temeli olan “Hyper Text Markup Language”a (HTML) dayanmaktadır. Berners-Lee ve arkadařları (1994) World Wide Web’i W3 olarak adlandırdıkları makalesinde W3 iin ayırt edilmesi gereken bir dizi unsuru řu řekilde sıralamaktadır:

- Tm ęelerin geri alınabilecekleri bir referansa sahip olduęu sınırsız bir bilgi dnyası fikri;
- Birok farklı protokole raęmen projenin bu dnyayı mmkn kılmak iin uyguladıęı adres sistemi (URI);
- Yerel W3 sunucuları tarafından kullanılan ve bařka trl saęlanamayan performans ve zellikler saęlayan bir aę protokol (HTTP);
- Her W3 istemcisinin anlaması gereken ve metin, menler ve basit evrimii yardım bilgileri gibi temel řeylerin aę zerinden iletilmesi iin kullanılan bir biimlendirme dili (HTML);
- Yukarıda listelenen ęelerin tmn veya bir kısmını kullanarak İnternet’te bulunan veri gvdesi.

Web, teknik ilerleme nedeniyle her geen gn giderek iř dnyası ve kiřisel yařamı kapsayan bir řekilde bymeye, iletiřimin tesine geerek uygulamaların ve programların yrtlmesine evirilmeye devam etmektedir. Bu geliřmelerle birlikte, benzersiz ilkelere ve teknik zelliklere sahip olduęu ifade edilen yeni nesil web ile eski nesil web uygulamaları arasında ayırım yapmak iin yeni bir kavram olan Web 2.0 ortaya atılmıřtır (O’Reilly, 2005). Bu yeni web ortamı, bilgilerin paylařmasına, dzenlemesine, evrimii olarak baęlantı kurmasına ve dolayısıyla yeni etkileřim biimlerinin tremesine olanak saęlamaktadır. Web 2.0 kavramını ortaya atan O’Reilly (2005) bu kavramlar arasındaki farkları Tablo 2.’de grldę gibi sınıflandırmaktadır.

Tablo 2: Web 1.0 ile Web 2.0 Arasındaki Farklar

Web 1.0	Web 2.0
Çift tıklama/Double Click	Google AdSense
Ofoto	Flickr
Akamai	BitTorrent
mp3.com	Napster
Britannica Online	Wikipedia
Kişisel web siteleri/personal websites	Bloglama/blogging
Evite	upcoming.org and EVDB
Alan adı teorisi/domain name speculation	Arama motoru optimizasyonu/search engine optimization
Sayfa görünümüleri/pageviews	Tıklama başına maliyet/costperclick
Ekran kazıma/screenscraping	Ağ hizmetleri/web services
Yayıncılık/publishing	Katılım/participation
İçerik sistemleri/contentmanagementsystems yönetim	Wikiler
Dizinler (taksonomi) / directories	Etiketleme ("folksonomi") /tagging
Yapışkanlık/stickiness	Sendikasyon/syndication

Kaynak: (O'Reilly, 2005)

Web'i daha etkileşimli ve işbirlikçi kılarak sosyal etkileşim ve kolektif zeka üzerine eğilen Web 2.0, *bilgelik Web*, *insan merkezli Web*, *katılımcı Web* ve *okuma/yazma Web* olarak da adlandırılmaktadır (Murugesan, 2007). Web 2.0 hizmetleri, statik karma yapısıyla kullanıcı odaklı olmakla birlikte içerik yükleme, düzenleme ve indirme yoluyla paylaşımı, kişisel verilerle sosyal ağ oluşturmayı desteklemektedir (Weber ve Rech, 2010). İnternet ve Web'i destekleyen teknolojilerin yapı taşları kullanılarak oluşturulan hizmetler/kullanıcı süreçleri, bloglar, wikiler, multimedya paylaşım hizmetleri, içerik dağıtımı, podcasting ve içerik etiketleme hizmetleri, Web 2.0 kavramının temellerini ortaya koyan bir dizi Web tabanlı hizmet ve uygulama olarak sayılabilmektedir (Anderson, 2007). Buradaki ayrımı belirginleştirmek gerekirse, Web 2.0 herhangi bir sosyal etkinliği içermeyen çevrimiçi hizmetler ve teknolojileri ifade eden teknik bir kavramken bu ortamda temellenen uygulamaları ve web hizmetlerini tanımlamak için sosyal medya terimi kullanılmaktadır (Lietsala ve Sirkkunen, 2008). Bunlara örnek vermek gerekirse şu şekilde bir liste çıkarabiliriz:

- Etkileşimli ve sosyal ağlar: Facebook, Instagram.

- Fotoğraf ve video paylaşım sistemleri: YouTube, Dailymotion.
- Wikiler: Wikipedia, Intelipedia.
- Bloglar: Techcrunch, WordPres.
- Mikrobloglar: Twitter, Weibo.
- Popüler ticari siteler: Amazon, eBay.
- Sanalevrenler: Second Life, HiPiHi, Metaverse.

Burada listelenen siteler Web 2.0 zeminine uygun olarak hazırlanan yeni nesil yazılım uygulamalar arasından birkaçıdır. Ortaya çıkan bu ortamda yaygınlaşan internet kullanımı çevrimiçi toplulukları aktif katılımcılara dönüştürürken web hizmetlerinde çeşitliliğin artmasına katkıda bulunmaktadır.

Web'de hızla gelişen çevrimiçi video ve hareketli görüntü kültürünü eleştirel olarak ele alan Manovich iki noktanın altını çizmektedir:

“Tartışmayı başlatmak için, Web 2.0 kavramının iki önemli temasını basitçe belirtelim. İlk olarak, bu on yıl boyunca, çok daha az sayıda profesyonel üretici tarafından üretilen içeriğe erişen İnternet kullanıcılarının çoğunluğundan, diğer profesyonel olmayan kullanıcılar tarafından üretilen içeriğe giderek daha fazla erişen kullanıcılara doğru kademeli bir geçiş görüyoruz. İkinci olarak, Web 90'lı yıllarda daha çok bir yayın mecrası iken 2000 yılından itibaren giderek artan bir şekilde bir iletişim mecrası haline gelmiştir. Kullanıcı tarafından oluşturulan içerikle ilgili konuşmalar da dahil olmak üzere kullanıcılar arasındaki iletişim, e-postanın yanı sıra çeşitli formlar -gönderiler, yorumlar, incelemeler, derecelendirmeler, jestler ve belirteçler, oylar, bağlantılar, rozetler, fotoğraf ve video- aracılığıyla gerçekleşir.” (Manovich, 2008, s. 33).

Web 2.0, web tabanlı bir platform olarak İnternet'in kendine özgü avantajlarından en iyi şekilde yararlanır, ağ efektlerini yakalayarak daha fazla insan kullandıkça daha iyi hale gelirler; işbirlikçi çalışmayı mümkün kılarlar; masaüstü benzeri ara yüzler aracılığıyla zengin kullanıcı deneyimleri sunar ve birden çok kaynaktan gelen verileri yeni hizmetlerde birleştirir (Weber ve Rech, 2010, s. 16). Her ne kadar Web için internet gerekli olsa da bu iki kavram birbirinden ayrı noktaları işaret etmektedir. Web'in işleyişi ve web-internet ilişkisi hakkında Gauntlett (2000) detaylı bilgi vermektedir:

“Açıklığa kavuşturmak için: Web, internette çalışan bir şeydir. İnternetin popüler yüzüdür. Ancak, internet ile aynı değildir. İnternet, ağa bağlı bilgisayarların ağıdır.

Temelde tüm kablolar, teller ve mikroişlemciler olduğu için internet, e-posta, bilgisayar programları gibi her türlü veriyi taşıyabilir. Bununla birlikte Web, belirli bir tür (uw. evrensel olarak okunabilir) veriden oluşur. Temelinde Köprü Metni İşaretleme Dili, Hypertext Markup Language/HTML, bağlantılar, grafikler ve multimedya bileşenleri içeren Web sayfaları oluşturmak için kullanılabilecek basit bir bilgisayar dilidir. (Ancak, gelişmiş kardeşi XML'e dikkat edin, şu anda sahneye çıkıyor.) Daha da merkezi olan HTTP, Web tarayıcılarına Web sayfalarını ve bileşenlerini nerede bulacaklarını söyleyen protokoldür. Bütün bu akıllı şeyler 'internetten' geçiyor.” (Gauntlett, 2000, s. 5- 6).

Web 2.0 kavramı için yapılan tüm tanımlamalarla birlikte bu kavramın aslında “olması gerektiği gibi uygulanmış bir Web” olduğunu savunan araştırmacılar da vardır (Anderson, 2007; Berners-Lee, 2000). Bu konuya ilişkin Anderson (2007), teknoloji kümesi olarak tanımladığı Web ile Web 2.0 birbirinin karşıtı olmadığını belirtmektedir. Ona göre Web 2.0 başarılı web uygulamaların getirileri sonucu varılan noktaya işaret etmektedir. Bu durumu anlamının Web 2.0 sınıflandırmalarında teknolojilerin ve teknolojik sonuçların getirdiği sorunlar üzerine düşünmeyi sağlayacağına dikkat çekmektedir. Böylelikle Web 2.0 sorunlarını ele alıp tartışılabilmek için önemli noktaların belirlenmesi ve harekete geçilmesi gereken durumların ortaya çıkarılması konusunda bir perspektif oluşacağını düşünmektedir.

Buna karşıt olarak, Web evriminin devam ettiğini dolayısıyla onları ne yaptıklarına ve eylemlerinin merkezinde kim veya ne olduğuna göre aşamalara ayırarak, Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0 ve Web 4.0 şeklinde tanımlamalar yapan araştırmacılar da mevcuttur (Murugesan, 2010; O'Reilly, 2005; Weber ve Rech, 2010). Her aşamanın, ana hatlarıyla belirttiğimiz gibi farklı hedefleri vardır ve özellikle farklı sorunları ele alır ve hepsine ihtiyacımız olan farklı özellikler sunar (Murugesan, 2010, s. 4). Bununla birlikte, Web'in yeni aşamaları eski aşamaların yerini alırken, eski aşamalardan gelen kavramlar ve teknolojiler yeni aşamalarda hala mevcuttur (Weber ve Rech, 2010, s. 29). Web'in bu şekilde adlandırılması, “insanların kavramları, özellikleri, kalıpları ve teknolojileri kapsayan belirli bir Web dönemi hakkında konuşmalarını” sağlamakla birlikte birçok kişinin bu hizmetlerin temel ortak noktalarını bilmeden bunları hala moda sözcükler olarak kullanmasının önüne geçememiştir (Weber ve Rech, 2010).

Web'in evrimine dair yaşanan gelişim süreçleri olan Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0 ve Web 4.0'ün ne ile ilgili oldukları ve ne içerdikleri konusunda Murugesan'ın (2010) yaptığı çalışmalar incelenmiştir. Burada yer alan bilgiler derlenerek Tablo 3'te toplu bir bakış sağlaması için sınıflandırılmıştır.

Tablo 3: Web'in Evrimi

Web 1.0	Bilgileri birbirine bağlamakla ilgilidir.	○ Bilgi merkezli Web ○ Salt okunur Web ○ Bilişim Web
Web 2.0	İnsanları birbirine bağlamakla ilgilidir.	○ İnsan Odaklı Web ○ Okuma-Yazma Web
Web 3.0	Verileri, bilgileri ve uygulamaları Web'e entegre etmek ve bunları Web'i daha anlamlı hale getirecek şekilde uygulamaya koymak ve Web'i ortak bir platform olarak yapmakla ilgilidir.	○ Makine Merkezli Web ○ Semantik Web ○ Anlamlı Web ○ Web of cooperation/Dayanışma ağı
Web 4.0	Hem insanların hem de bilgisayarların yalnızca etkileşimde bulunduğu, aynı zamanda akıl yürüttüğü ve akıllı yollarla birbirlerine yardım ettiği her yerde bulunan bir Web'de insan ve makine zekâsının gücünü kullanmakla ilgilidir.	○ Ajan merkezli Web ○ Smart Web ○ Intelligent (Akıllı) Web ○ Web of Collaboration/İşbirliği Ağı

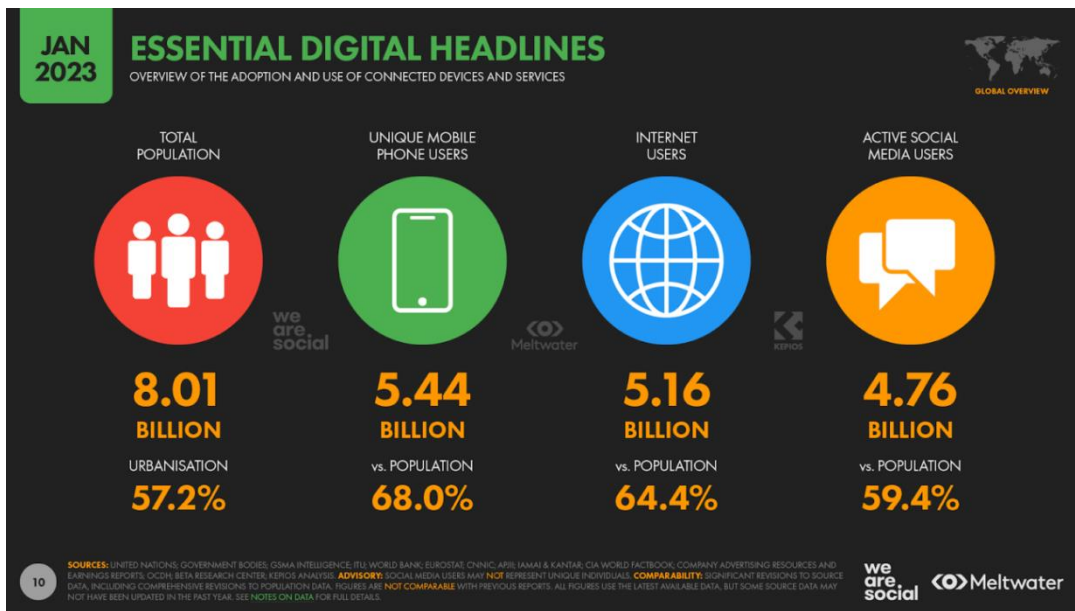
Kaynak: (Murugesan, 2010)

Web'in kazandığı bu yeni niteliklerin, 2000'li yılları ve o yıllarda doğup bugünün gençleri olan kuşağı derinden etkilediğini söylemek mümkündür (Ergenç, 2011; Köse, 2021; Yaman, 2020). Bu süreçte ortaya çıkan iletişim ve medya araçlarından en popüler olanlarından birinin, kullanıcılarına ücretsiz hizmet sunan YouTube olduğunu söyleyebiliriz. YouTube, herhangi bir web tarayıcısı kullanılarak ulaşılabilen video paylaşım topluluğudur. YouTube, videonun geniş kitlelerle çevrimiçi olarak paylaşılmasının önündeki teknik engelleri kaldırmayı hedefleyen teknolojik bir yenilik getiren bir dizi rakip hizmetten biriydi (Burgess ve Green, 2009). Paypal çalışanları olan Hurley, Chen ve Karim, 14 Şubat 2005 tarihinde kurdukları YouTube'ta 23 Nisan 2005'te "Jawed" adıyla oluşturulan ilk kanala, kurucularından Karim'in aynı gün yüklediği "hayvanat bahçesinde ben" isimli videosu ile bu yeniliğe dair ilk adımları atmışlardır.

YouTube sahip olduğu özelliklerini Web 2.0 sürümünün teknik temelleri üzerine inşa etmiştir ve web'in gelişimine paralel olarak farklı özellikleri de bünyesine katmaya devam etmektedir. YouTube ürün özelliklerini; YouTube arama, önerilen videolar, haberler ve bilgilendirme, içerik üreticileri için para kazandırma ve YouTube Canlı

olarak sıralamaktadır (YouTube, 2022). Bu özelliklere; video yükleme, video etiketleme, video editleme, diğer sitelere yerleştirme/paylaşma, beğenme/beğenmeme butonları, yorum yazma, alt yazılar, video oynatma hızı, video kalitesi, gönderici abonelikleri, oynatma listeleri, topluluk, shorts, keşfet özellikleri eklenebilir. Bununla birlikte uygulamanın ürünleri; YouTube Go, YouTube Kids, YouTube Music, YouTube Originals, YouTube Premium, YouTube Select, YouTube Studio ve YouTube TV olarak sıralanmaktadır (YouTube, 2022). Youtube değerlerini; İfade Özgürlüğü, Bilgi Edinme Özgürlüğü, Fırsat Özgürlüğü ve Dilediğiniz Yere Ait Olma Özgürlüğü olarak belirtmiştir (YouTube Social Impact, 2022). Bu özellikler ile Youtube kullanıcılara kendi içeriklerini üretme, kurgulama ve yayınlama olanakları sağlamaktadır. Paylaşılan içeriklerin için tıklanması, beğenilmesi, yorum yazılması üzerinden etkileşim alan YouTuber'lar bu içeriklerden gelir elde edebilmektedir. Bu sebeple YouTube'un, "broadcast yourself/kendinizi yayınlayın" sloganı ile hem içerik yayınlayan kişi/kanal sayısını hem de izlenebilecek video sayısını artırmayı hedeflediğini söylemek mümkündür.

We are Social adlı medya ajansı tarafından internet ve sosyal medya kullanımı ile ilgili küresel verileri içeren istatistiksel rapor her yıl yayınlanmaktadır. "Digital in 2023 Global Overview" raporuna göre, dünyada 5,16 milyar internet kullanıcısı olduğu raporlandığından dünya toplam nüfusunun yüzde 64,4'ünün artık çevrimiçi olduğu anlamına gelmektedir (We are Social, 2023).

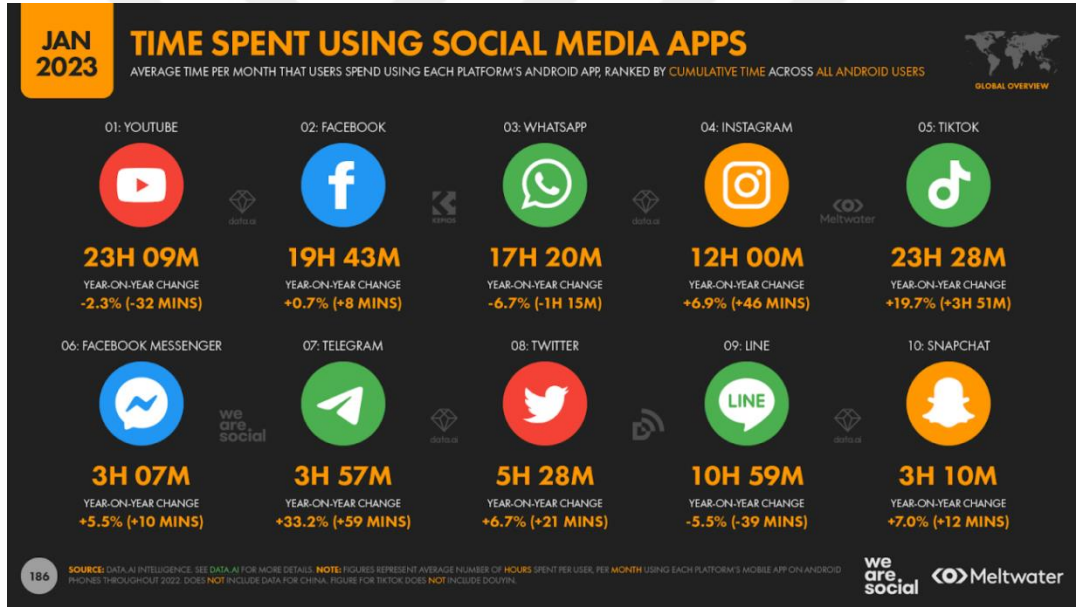


Görsel 1: Temel Dijital Başlıklar.

Kaynak: (We are Social, 2023)

- 8.01 milyar Dünya nüfusunda internet kullanıcısı sayısı 5.16 milyar (dünya nüfusuna oranı %64,4).
- Dünya çapında, aktif sosyal medya kullanıcı sayısı 4.76 milyar (dünya nüfusuna oranı %59,4).
- Dünyada, özgün mobil cihaz kullanıcı sayısı 5.44 milyar (dünya nüfusuna oranı %68,0).

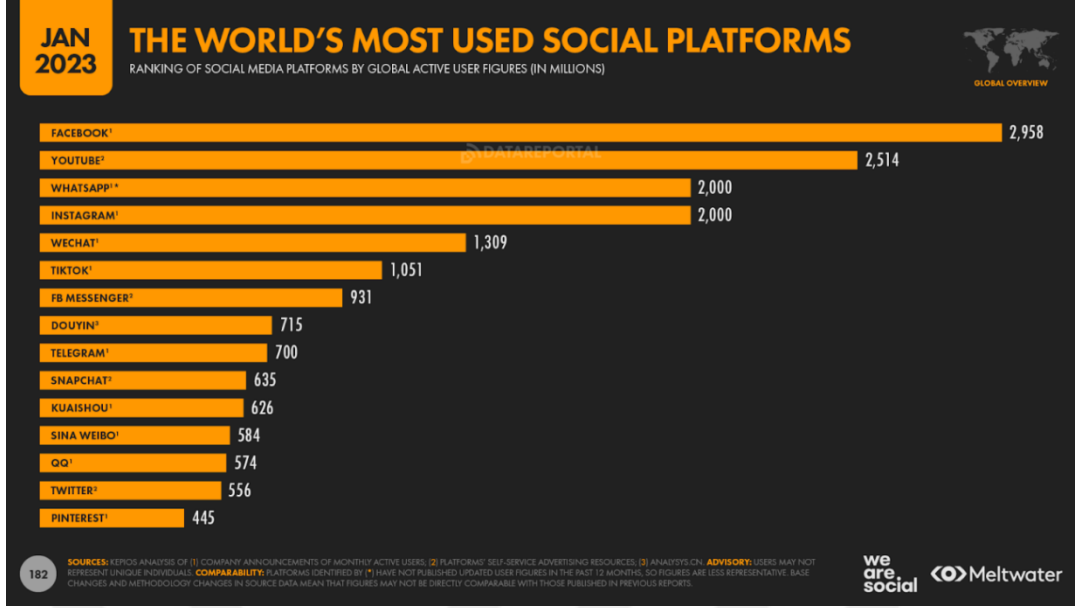
2023 verilerine göre bir YouTube kullanıcısı YouTube mobil uygulaması kullanarak ayda 23 saat 9 dakikasını bu uygulamaya ayırarak neredeyse bir tam gününü burada harcamaktadır (Bkz Görsel 2).



Görsel 2: Sosyal Medya Uygulamalarında Geçirilen Zaman.

Kaynak: (We are Social, 2023)

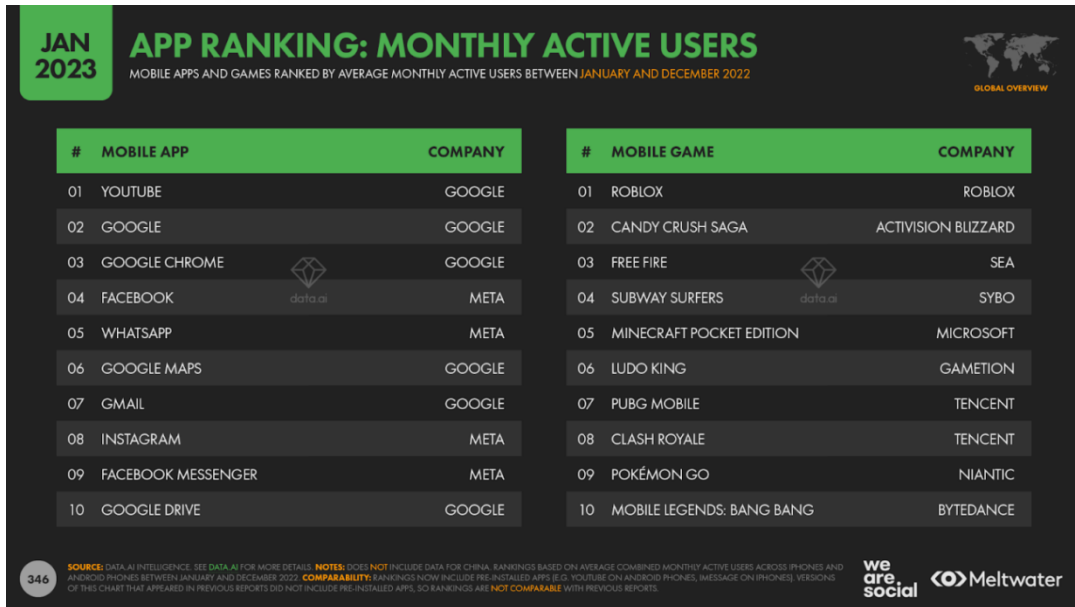
Bununla birlikte, 2022 verilerinde YouTube en çok zaman harcanan platform olmasına rağmen (We are Social, 2022), Tik Tok uygulamasının 2023 verilerinde 23 saat 28 dakika izlenme süresiyle ilk sıraya yerleşerek bu durumu değiştirdiği görülmektedir.



Görsel 3: Dünyanın En Çok Kullanılan Sosyal Platformları.

Kaynak: (We are Social, 2023)

Görsel 3'te görüldüğü üzere YouTube, 2023 raporuna göre en az 2,514 milyar aktif kullanıcısı olduğundan küresel çapta sosyal medya platformları arasında en çok kullanılan ikinci platform pozisyonundadır.



Görsel 4: Aylık Aktif Kullanıcı Sayısına Göre Sosyal Medya Uygulama Sıralaması.

Kaynak: (We are Social, 2023)

Aynı raporda yer alan bilgiye göre, dünya çapında bir düzeyde bakıldığında YouTube'un, yalnızca sosyal medya uygulamaları arasında değil, tüm mobil uygulamalar arasında en fazla sayıda aktif kullanıcıya sahip olduğunu ortaya konmaktadır (Bkz Görsel 4). Bu durumda Youtube'un, yüklenen ilk videonun ardından her geçen gün artan kullanıcı sayısı ile daha da büyümeye devam edeceğini söylemek mümkündür.

2.2.1. YouTube'ta Hikâye Anlatıcılığı

İnsanın dünyayı anlamlandırma çabasının vazgeçilmez etkinliklerinden olan anlatı, kamp ateşinin etrafında toplanıp ataların hikâyelerini anlatmaktan televizyon dekorlarında çekilen dizileri izlemeye kadar çeşitlenen bir görünüm kazanmıştır (Smith ve ark., 2017). Elbette ki tüm anlatılar albenili olmadığından pek azı anılarımızda yerini alır. Aynı mantıkla Youtube'un “kapma/grabs” ve “hızlı ziyaretler/quickvisits” (Ryan, 2004, s. 353) üzerine kurulu sistemi kapak gösterimlerinde olduğu kadar video içeriklerinde de ilgi çekici unsurları barındırmayı gerektirmektedir. Hikâyeler karakterler aracılığıyla anlatılır (Olmstead, 1997). Bu sebeple bir Youtube kanalında içeriği anlatan kişinin sergilediği performansın o videonun etkileşim almasında büyük rol oynadığını söylemek mümkün olacaktır. İlkel kabilelerdeki yetenekli hikâye anlatıcılarının tercih edilen sosyal ortaklar olarak daha yüksek üreme başarısına sahip olmaları gibi (Smith ve ark., 2017), günümüz iletişim çağında yüksek etkileşim alan YouTuber'lar daha fazla tıklama, beğeni ve yorum alarak gelirlerini artırmaktadırlar (Burgess ve Green, 2009). Bir YouTube videosunun popülaritesi, içerik ve içerikten bağımsız faktörlerin bir işlevi olsa da, içerik faktörleri YouTube topluluğu içindeki geniş popülariteyi anlamak için en bilgilendirici gibi görünmektedir (Welbourne ve Grant, 2015, s. 3). Bununla birlikte YouTube, yalnızca eğlence için üretilen, sıradan videoların paylaşım ve tüketim ortamı değil aynı zamanda “dijital okuryazarlık paralelinde, yeni amaçların, yeni yayınların ve yeni bilginin karmaşık sistemi” olarak değerlendirilebilir (Gider Işıkman, 2016).

Birer dijital hikâye olan YouTube videolarının, yaşlılar, yükselen siyasi liderler veya sanat fonu kuruluşlarının finansal desteğiyle tanınmış sanatçılar tarafından uygulanan anlatı biçimlerinin otoritesinden, anlatı yapısından ve profesyonelliğinden yoksun olduğu düşünülmektedir (Wachowich ve Scobie, 2010, s. 89). YouTube kanallarına

profesyonel video yapımcıları ve sunucularla çalışma izini verilse de, etkin bir kanal için konvansiyonel medya kaynaklarının geleneksel çalışma biçimlerini benimsemek mümkün olmamaktadır (Burgess ve Green, 2009). Bu sebeple farklı unsurların belirleyici olduğu bu ortamda medya formatında üretilebilecek olan çeşitli kişisel hikâye türlerinin varlığından söz etmek mümkün olacaktır. Buradan hareketle dijital medya üretim biçimlerinin hazırladığı zeminde oluşturulabilecek kişisel hikâye türlerine ilişkin farklı bakış açıları Tablo 4.'te tablolastırılarak sunulmuştur.

Tablo 4: Kişisel Hikâye Türleri

Önemli Birinin Hikâyesi	Hayatımdaki Bir Olayla İlgili Hikâye	Hayatımdaki Bir Yerin Hikâyesi	Ne Yaptığımla İlgili Hikâye	Diğer Kişisel Hikâyeler
Karakter Hikâyeleri: Hayatımızda sevdiğimiz ve ilham aldığımız birinin bizim için çok önemli olan tüm yönleriyle kurulan anlamlı ilişkileri içerir. Anma Hikâyeleri: Kaybedilen kişilerin ardından yas sürecinde kişilerin anılması, onurlandırılmasını içerir.	Macera Hikâyeleri: seyahat hikâyeleri ve seyahatlerde yaşanan maceraları içerir. Başarı Öyküleri: Bir hedefe ulaşmakla ilgili, arzu-mücadele-gerçekleştirme yapısı içeren anlatıları içerir.	Yaşanılan yerin tanımlanması, kimlerle paylaşıldığı, bu yerle ilgili genel deneyimler, bu yerle olan kişisel ilişkilerin paylaşılmasını içerir.	Mesleğe ilişkin kariyer, ilgi beceri, görevlerin detayları, iş yerindeki karakterlerin kültürü, meslekle olan ruhsal ya da felsefi ilişkileri içerir.	Kurtarma Hikâyeleri: Hayattaki büyük bir zorluğun düşüşten krize ve üstesinden gelme deneyimlerini içerir. Aşk Hikâyeleri: Romantik ya da ailevi ilişkileri, ortaklıkları içerir. Keşif Hikâyeleri: Öğrenme sürecine ilişkin tutkuları içerir. Rüya Hikâyeleri: Rüyalardan esinlenmeyi içerir. Gelecek Çağ Hikâyeleri: Ergenlikle ilişkilendirilebilecek kimlik hikâyelerini içerir.

Kaynak: (Lambert, 2007, s. 19- 22)

Kısa filmler olan dijital hikâyeler, Youtube'un “kapma/grabs” ve “hızlı ziyaretler/quickvisits” (Ryan, 2004) özelliği ile tam bir uyum içinde bu ortamda yer almaktadır. Bu sebeple YouTube etkileşimi ve katılımlı yapısı sebebiyle hikâye anlatıcılığı için uygun bir zemin hazırlamaktadır (Ohler, 2008). Bununla birlikte

literatür tarandığında, YouTube’un hikâye anlatıcılığının gerçekleşmesi için uygun koşulları sağladığı düşüncesini destekleyen sonuçlara ulaşılmaktadır.

2.2.2. YouTube’ta Hikâye Anlatıcılığı Üzerine Yapılan Çalışmalar

Yeni medya ortamlarından biri olan YouTube ve YouTube içerikleri, hikâye anlatıcılığı kapsamında gözden geçirildiğinde son dönem yapılan çalışmalarda bu konulara sıklıkla yer verilmeye başlandığını görmek mümkündür. Özellikle iletişim alanında yapılan çalışmalarda değişen ve dönüşen iletişim biçimleri ve araçları, araştırmacıları yeni medya ortamının daha çok incelenmesi ve keşfedilmesi yönünde motive etmektedir. İnsanlığın en eski etkinliklerinden biri olan iletişimle paralel hikâye anlatımının bu süreç içerisinde ne şekilde dönüştüğünü inceleyen çalışmalar mevcuttur (Huang ve Grant, 2020; Ökmen, 2021; Ökmen ve Çokluk, 2021; Snelson ve Sheffield, 2009).

Snelson ve Sheffield (2009) hem hikâye türü hem de medya farklılıklarını içeren birçok dijital hikâye örneği olduğunu saptadıkları araştırma ile dijital hikâye anlatımının klasik özelliklerinin YouTube’da mevcut olduğunu ancak evrensel nitelikte olmadığını ortaya koymuşlardır. Bununla birlikte YouTube’un dijital hikâyeler etrafında topluluk oluşturma’nın mümkün olduğu bir bağlam sağladığı sonucuna varmışlardır.

Snelson ve Sheffield’in bulgularını destekleyen biçimde Huang ve Grant (2020), YouTube’ta yer alan bilim videolarının popülerliği üzerine yaptıkları çalışmada hikâye anlatımının unsurlarının dağılımları incelenmiştir. Bu bağlamda, 52 YouTube kanalında yer alan 306 popüler YouTube bilim videosu, Lambert ve arkadaşları’nın (2003) ortaya koyduğu hikâye anlatımının yedi bileşeni olan *bakış açısı, dramatik bir soru, duygusal içerik, ses, film müziği, ekonomi ve ilerleme hızı* bağlamında incelenerek popülerliği artırmada hikâye anlatımının rolü ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Bu çalışmada, bilimle ilgili bir sorunun yanıtını arayan ana fikirle birlikte, duygusal olarak harekete geçirici bir yolculuk hikâyesinin daha popüler olduğunun ancak videonun popülerliğine katkıda bulunan içerik ve içerikten bağımsız birçok faktörün olduğu vurgulanmıştır.

Ökmen (2021) yaptığı doktora çalışmasında, dijital hikâyelerin YouTube’da nasıl üretildiğini ortaya koymak için “Barış Özcan” YouTube kanalını incelemiş ve Türkiye’de lisans eğitimi alan öğrencilerle yapılandırılmış görüşme yaparak hikâye anlatıcılığını izleyiciler gözünden analiz etmiştir. Yaptığı çalışmada hikâye anlatıcılığı

temaları aşk, kahramanlık gibi unsurlar taşırken günümüz dijital hikâye anlatıcılığında teknoloji ve uzay temalarının yoğunlukla işlenmeye başladığına işaret etmektedir. Bununla birlikte günümüz hikâye anlatıcılarının reklam işbirlikleri yaparak kazanç sağlamalarının ekonomi politik açıdan klasik hikâye anlatıcılarından onları farklı kıldığına değinmiştir. Bu çalışmanın bulgularına göre, görüşmecilerin büyük bir çoğunluğunun dijital hikâye anlatıcılığından beklentisinin öğreticilik ve deneyim kazandırma olmasıyla birlikte boş zamanlarını değerlendirerek eğlenmek olduğudur.

Dijital ortamlarda hikâye anlatıcılığının dönüşümü üzerine Ökmen ve Çokluk (2021) *Fly With Haifa* YouTube kanalında üretilen içerikleri, içerik ve teknik açıdan incelemiştir. Nitel desenle yapılan bu çalışmanın sonuçlarına göre hikâye anlatıcılığının hem geleneksel hem dijital öğelerinin birlikte yer aldığı bulgulanmıştır. Bu durumda hikâye, anlatıcı ve dinleyicinin temel unsurlar olarak aynı kalsa da hikâyenin tekniği ve içeriği dönüşüme uğradığı bulgusuna ulaşılmıştır.

YouTube ve hikâye anlatıcılığı üzerine yapılan araştırma konularından biri de içerik üreticilerinin pazarlama ve tüketim kültürü üzerindeki etkileme prensipleri üzerinedir. Bu bağlamda hikâye anlatıcılığının rasyonel, duygusal ve ilişkisel boyutlarını inceleyen Özşenler (2019), yaptığı çalışmada YouTube üzerinde içerik üreten dört kullanıcının videolarını analiz ederek hikâye anlatımının tüketiciler üzerindeki ilgi çekiciliğini ortaya koymuştur. Bu çalışmada, YouTube içerik üreticilerinin ürettiği hikâyeler aracılığıyla tüketiciler üzerinde aracılı bir iletişim pratiği oluşturduğu yorumu yapılmıştır.

Literatür tarandığında YouTube’da hikâye anlatıcılığına dair yapılan diğer çalışmaların ise çoğunlukla eğitim ve öğretimdeki yeri üzerine olduğu görülmektedir. Araştırmalar gösteriyor ki YouTube hikâye anlatıcılığının çokça kullanıldığı önemli bir öğrenme alanı haline dönüşmektedir (Alp ve Kaleci, 2018; Choi, 2018; Dreon ve ark., 2011; Dobesova ve ark., 2022; Faber ve ark., 2020; Pires ve ark., 2022; Sunderland ve ark., 2021). Bu çalışmalar göstermektedir ki, yaratıcılık barındıran gerçek yaşam örnekleri ile sunulan duygusal içeriğin öğrencilerin katılımını ve bilgileri hatırlama oranını artırdığından dijital hikâye anlatımı tekniklerinin eğitim videolarında kullanılması ile öğrenme arasında anlamlı bir ilişki mevcuttur.

Türkiye’de yapılan çalışmalara bakıldığında 2012 yılı ile 2022 yılları arasında veri tabanından YouTube ile ilgili olarak toplam 136 tez çalışmasına ulaşılmaktadır. Bunlardan 52 adedi İletişim Bilimleri araştırması kapsamında yer almaktadır. Yapılan bu araştırmalardan sadece bir tanesi (Ökmen, 2021) YouTube içeriklerindeki hikâye anlatımına odaklanırken; hiçbir çalışmada bu içeriklerin multimodal analizine odaklanılmadığı görülmektedir.



BÖLÜM 3: YÖNTEMBİLİM, ÇÖZÜMLEME VE BULGULAR

Bu bölümde araştırmanın konusu, amaçları, önemi, problemi, yöntemi, verilerin toplanması, elde edilen verilerin çözümlenmesi ve bulgulara yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Konusu

Bu çalışmanın konusu, yeni medya ortamlarından olan YouTube ortamında gerçekleşen hikâye anlatıcılığının hem sözel hem de görsel yapısının incelenerek ortaya çıkan değişimin ortaya konmasıdır.

3.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın hipotezi, değişen ve dönüşen medya araçlarında hikâye anlatıcılığına dair geleneksel unsurların sürekli biçimde değişimlere uğrayarak dönüşmekte olduğu düşüncesidir. Bu dönüşümlerin ortaya konabilmesi için, YouTube içeriklerini multimodal bir bakış açısıyla çözümleyerek sözel kültürden görsel kültüre evrilen dijital ortamda gerçekleşen hikâye anlatıcılığının dilsel özelliklerine ilişkin temel unsurlarının yanında görsel unsurlarının da ortaya çıkarılması amaçlanmaktadır. Böylelikle hikâye anlatıcılığının yeni medya ortamındaki bu değişim süreci görünür hale gelecektir. Bu çalışma ile birlikte, yeni medya ortamlarının tanınması, bu ortamların geleneksel olan hikâye anlatımı üzerinde nasıl bir etkisi olduğuna odaklanılması var olan yapıları görünür hale getirme amacıyla yola çıkılmıştır. Buradan hareketle bu çalışma, amaçlarına paralel olarak cevaplanması beklenen birtakım sorular üzerine temellendirilmiştir.

Hikâye anlatıcılarının YouTube için hazırladıkları video içeriklerinde sözel ve görsel unsurların düzenlenmesinde bir değişim yaşanmakta mıdır?

- Örneklem olarak seçilen videolarda hangi hikâye anlatma bileşenlerine yer verilmiştir?
- YouTube içeriklerinde hikâye anlatıcıları sözel ve görsel unsurları nasıl düzenlemekte ve kullanmaktadır?
- Araştırma kapsamında incelenen videolarda sözel ya da görsel olarak hikâye anlatımına ilişkin bir değişim mevcut mudur?

- Video oluřturmada kullanılan çekim ve montaj teknolojilerinin hikâye anlatıcılığına etkisi var mıdır?

3.3. Arařtırmanın Önemi

Bu çalışma, YouTube videolarının yapısal düzenini görünür kılarak dijital ortamlarda gerçekteşen hikâye anlatımı çerçevesinin kavramsal literatüre dayalı bir biçimde geliştirilmesine olanak sağlayacağı görüşüyle önemli olduđu düşünölmektedir. Yeni medya çalışmaları kapsamında yer alan bu araştırma ile iletişimin çok modlu yapısına somut bir görünüm kazandırması açısından önemli görölmektedir. Günümüz çok katmanlı dünyasında gestalt benzerliklerini, yani hem biçimsel hem de anlamsal düzeyde modlar arası analogileri tanımanın, çok modlu iletişimde gerekli olan temel zihinsel işlem olduđu (Stöckl, 2004, s. 27) inancıyla bu çalışmanın literatüre katkı sağlayacağı düşünölmektedir. Bununla birlikte bu çalışma iletişim çalışmalarında, araştırma ve teori geliştirme alanı olarak multimodal çalışmaların anlaşılmasını sağlayarak yeni çalışmalar yapılmasını teşvik edeceği düşünöldüğünden önemlidir.

3.5. Arařtırmanın Yöntemi ve Modeli

Bu çalışmada, anlatı kuramları ve yeni medya çalışmaları kapsamında anlamacı-yorumsamacı paradigmaya dayanan nitel araştırma tasarımı uygulanmıştır. Anlamaların nasıl inşa edildiğinin anlaşılması/ortaya çıkarılması açısından nitel yöntemin araştırma sorusunu derinlemesine açıklayacağı düşünölmüştür. Bu sebeple bu çalışmada nitel yöntem, araştırma temasına uygun olarak multimodal analiz yöntemi ile geniş bir perspektiften ve oldukça ayrıntılı bir betimleme olanağı sağlaması nedeniyle seçilmiştir. Bu analiz yöntemi, dil, ses ve görüntü olmak üzere video içeriklerinin farklı modlarını ele alma olanağı yarattığından kullanılmıştır.

Multimodalite hala yeni bir disiplin olmasına karşın, bu araştırmanın kapsamında çokça bahsedildiği üzere sadece yazılı metinlerin değil dilin, görüntünün ve sesin bir arada olduđu, ekranlardan ulařılan çok katmanlı dijital metinlerin incelenmesinde etkin olduđunu düşünmek mümkündür. Bu sebeple yeni medya ortamlarının ortaya çıkardığı yeni anlatım biçimlerinin çözümlenmesinde multimodal bir yaklaşım kullanılarak bu anlatıları, oluřan bu yeni evrende değerlendirmek ve daha iyi anlamak hedeflenmiştir. Çok modlu çalışmalar, çeşitli iletişim bağlamlarında çok modluluğun kullanımına

ilişkin bir araştırma alanı olmasının yanı sıra bir teori geliştirme alanı olarak da devam etmektedir (O'Halloran ve Smith, 2011). Bununla birlikte bu çalışmanın araştırma konusuna uygun olarak çok modlu ilkeleri anlatı analizine uygulamak, farklı mod kombinasyonları arasında karşılaştırmalar yapılmasını sağlayan aktarılabılır referans çerçevelerini takip etmek uygun olacaktır.

Bu çalışmanın konusu olan videoların hem görsel hem de işitsel kanallardan oluşuyor olması onlara multimodal/çokmodlu bir yapı kazandırmaktadır. Söz konusu içerikler, kadr içerisinde gerçekleşmektedir. Kanal sahiplerinin video paylaşabileceği ortam olan YouTube'ta temelde görsel iletişime özgü bir unsur olan çerçeveleme ile anlam oluşturmak mümkündür. Görsel çerçeveleme de bir derece meselesidir: kompozisyonun öğeleri güçlü veya zayıf bir şekilde çerçevelenmiş olabilir (Kress ve Leeuwen, 2006, s. 203). Çerçeveleme çok modlu bir ilke olduğundan hikâye anlatıcılığı bu yeni ortamda yalnızca bir sözel eylemin görsel unsurları ile değil göstergebilimsel kiplerin sosyal, kültürel özelliklerini hesaba katan özgüllüklerinin ve ortak özelliklerinin bir analizine yönelmek uygun görülmüştür (Kress ve Leeuwen, 2001).

Anlam oluşturmaya yönelik multimodal yaklaşımlar, farklı sosyal bilim teorilerini yenilikçi, üretken yollarla birleştirebildiklerinden multimodal araştırma ile temsil ve iletişim anlayışının genişlemesine de katkıda bulunmaktadır (Jewit, 2014). Hikâye anlatımı, hem mevcut kaynakların modlar ve medya genelinde okuyucu, dinleyici ve/veya izleyici tarafından etkileşiminin, kavrayışının doğal sonucu hem de dönemler ve kültürler arasında geçerli olduğu varsayılamayan anlatı geleneklerinin de bir ürünüdür. Bununla birlikte kayda alınmış birer film olan YouTube içeriklerinin anlam oluşturma ve iletme yollarının bir kombinasyonu olduğu dolayısıyla hangi modları içerdiği tam olarak bilindiği varsayılmayacaktır. Sinemasal anlam oluşturma özellikleri, ulaşılan göstergebilimsel sistemlerin daha geniş kavrayışının somutlaştırılması olarak ele alınmaktadır. Bu sebeple çalışmada oluşturulan tablolar, bir dizi modu aynı anda sergilemeye çalışmaktadır.

Araştırmaya dahil edilen videolarda hikâye anlatımına paralel olarak görsel ve işitsel malzemelerin ne şekilde kullanıldığı çözümlenmeye çalışılmıştır. Bunun için, Stöckl'un (2004) ağının üç üst seviyesi, özellikle çekirdek modları ve bunların medyal varyantları dikkate alınarak hikâye anlatıcılığına ilişkin çıkarım süreciyle ilgili olan her bir alt mod

veya özellik incelenmiştir. Burada yola çıkılan nokta, çok kipli iletişimsel olaylarda modların ve alt modların kayması/ karışması (mod örtüşmesi) ve mix (mod karıştırması) olduğu fikridir. Çalışma kapsamında ele alınan YouTube videolarında izleyiciye sunulan çekim dizisi boyunca devam eden anlatıcı/dış sesten başlayarak, anlatının biçimsel doğasına dikkat çekilmiştir. Huang ve Grant'ın (2020) çalışmasında hikâye anlatımı özelliklerini kodlamak için kullandığı yedi maddelik hikâye anlatımı bileşenleri listesi kullanılarak video metinlerindeki hikâye anlatı kalıplarına dair izler taranmıştır. Mevcut tartışma bağlamında, YouTube videolarının bazı anlatısal yönlerinin belirli bir düzen içinde ortaya çıktığını göstererek, temel varsayımı destekleyen kanıtlar sağlamaya çalışılmıştır.

Görsel düzeydeki analiz, görüntülerin dilbilgisel yorumuna ilişkin yenilikçi bir bakış açısıyla görsel süreç türlerini tanımlamak için bir çerçeve sağlayan Kress ve van Leeuwen'in (2006) çalışmasından yararlanılarak yapılmıştır. Onlara göre görüntüler dil ile aynı görevde olmasalar da bazı ortak şeyleri çok farklı yollarla söyleyebilirler. Görsel yapılar, bir anlatıya ya da daha kavramsal bir işleve sahip bu farklı yolları ifade etmektedir. Görsel olarak aktarılan anlamların hepsi sözlü olarak da aktarılmaz (Kress ve van Leeuwen, 2006, s. 53). Anlatı yapıları eylemleri veya durumları vektörler aracılığıyla görsel olarak işlemektedir.

3.5.1. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Bu çalışmanın evreni YouTube ortamında yer alan hikâye anlatıcılarının oluşturdukları videolardır. Bu sebeple çalışmanın çok geniş olan evrenini daraltabilmek için amaçsal örnekleme yönteminden olan tipik örnekleme yöntemine başvurulmuştur. Bu yöntem, araştırma problemi ile ilgili olarak evrende yer alan çok sayıdaki durumdan tipik olan bir durumun belirlenerek bu örnek üzerinden bilgi toplanmasını gerektirir (Büyüköztürk ve arkadaşları, 2008, s. 89). Bu araştırma sorularının test edilebileceği videolara ulaşabilmek için YouTube ortamında yer alan hikâye anlatıcıları incelenmiştir. Bu bağlamda, incelenen kanallar arasından 6.13 milyon abonesi bulunan, kanalının “Hakkında” bölümünde “Sanat, tasarım ve teknoloji konularına "hikâye anlatıcılığı" (storytelling) perspektifinden bakış.” ifadesini kullanan ve 06.12.2022 tarihi itibarı ile 741.361.220 görüntüleme sayısına ulaşan Barış Özcan adlı YouTuberın kanalı, bu araştırma sorularının kapsamına uygun olarak belirlenmiştir. Bu kanalda yüklenmiş olan

içeriklerde/videolarda Barış Özcan'ın bir anlatıcı olarak yer alması, video metinlerinin hikâye anlatıcılığının tipik özelliklerine uygun olarak hem sözel hem de görsel unsurları barındırması sebebiyle evrenin tipik özelliklerine uygun olduğu düşünülmüştür. Bununla birlikte bu kanalın “Hakkında” bölümünde YouTuberın içeriklerini aktarmadaki bakış açısının hikâye anlatıcılığı (storytelling) perspektifinden olduğu açıkça ifade edilmiştir. Bu durumda evrenin tipik bir temsili olarak çalışma kapsamında bu kanalda yer alan içeriklerin incelenmesine karar verilmiştir.

Araştırmaya uygun olarak seçilen kanalın tipi eğitimidir ve 683 adet video yer almaktadır. Araştırmanın amaçları doğrultusunda kanalda yer alan videolardan ilk yüklenen, en çok izlenen ve en son yüklenen videonun seçilmesine karar verilmiştir. Böylece hikâye anlatıcılığının tek bir kanala yüklenmiş videolardaki değişimi de açığa çıkartmak mümkün olacaktır. Kanalda oluşturulmuş 24 oynatma listesi bulunmaktadır.

Tablo 5: Barış Özcan YouTube Kanalı Oynatma Listeleri

Oynatma Listesi Adı	Video sayısı	Oynatma Listesi Adı	Video sayısı	Oynatma Listesi Adı	Video sayısı
SHORTS	5	Florida Road Trip	3	Benim seçtiklerim	12
80 Günde Yarı Devr-i Alem	11	Yaz Okulu	4	İZLE	21
Uzay	61	Hayali Konuşmalar	4	Japonya Seyahati	9
Barış Özcan'la Kişisel Gelişim	50	SCARECROW	7	Başka kanallarda Barış Özcan	25
İlk 8K Vlog - Güney Kore	3	Canlı Yayınlar	48	VLOG	52
23 Nisan	7	English subtitled Baris Ozcan videosu	113	OKU	50
11 Dakika	2	Bozcaada	5	Premiere Pro ile Kurgu Eğitimi	41
Kim bu?	4	Harekete Geç	34	Sanat, tasarım ve teknoloji hikâyeleri	447

Kaynak: (Özcan, n.d.)

Bu oynatma listelerinden “Sanat, tasarım ve teknoloji hikâyeleri” bu araştırma sorularını test etmek için seçilen tüm videoları içermektedir. Bu oynatma listesinde, kanalın hikâye anlatıcısının olduğu ilk yüklenen videosunun “Hikâyede duygu, Wall-e, robotlar ve kalbe dokunmak” olduğu belirlenmiştir. Bu video V1 olarak kodlanmıştır. Hem kanalın genelinde hem de bu listede en çok izlenen video ise “100 bebek bir odaya

kapatılıp büyütülürse hangi dili konuşurlar” olarak belirlenmiştir. Bu videonun kodu V2’dir. Bu listeye ve kanala en son yüklenen videonun ise “Büyük Piramidin içinde ne var? 3B TUR” olduğu görülmüştür. Bu videodan da V3 olarak bahsedilecektir.

3.6. Bulgular

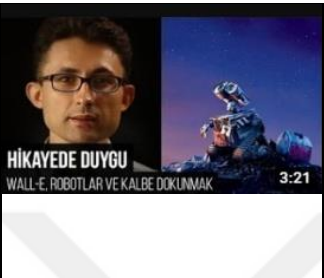
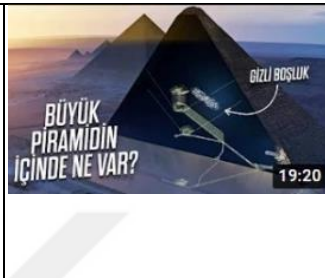
Bu çalışmanın amacı için, YouTube içeriklerinin multimodal bir bakış açısıyla çözümlenmesiyle dijitalleşen hikâye anlatımının gerçeğe dönüşümünün ortaya konabilmesidir. Bu amaç doğrultusunda sanat, tasarım ve teknoloji konularına değinen içerikler üreten Barış Özcan YouTube kanalı incelenecektir. Üretilen video içeriklerinde YouTube kanalına kendi ismini veren Barış Özcan konuşmacı/anlatıcı olarak izleyicilerine/seyircilerine seslenmektedir. YouTube kanalında içerikleri vurgulamak, videoda yer alan hikâye metnini paylaşmak ve gelecekteki videoları tanıtmak için diğer sosyal medya platformları kullanıldığı görülmektedir.

Videoda aktarılan metinlerin fikri mülkiyeti kanal sahibi olan Barış Özcan’a aittir. YouTube kanalına yüklenen videolarda, içerik metinlerini kendisinin yazdığını (preprodüksiyon), evinde oluşturduğu stüdyo ortamında çekimlerini (prodüksiyon) kendisinin yaptığını ve çekimleri kendisinin kurguladığını (post prodüksiyon) belirtmektedir. Bu nedenle ekranda söylediği her şeyin yazarı ve çekilen videoların yapımcısı olduğu düşünülmektedir. Tüm videolar YouTube’un bir özelliği olarak kapak fotoğrafına sahiptir. Bu kapak fotoğrafları video içeriğine ilişkin ipuçları içerecek şekilde düzenlenmiştir.

Hikâye anlatıcısı ve YouTube kanalının sahibi Barış Özcan, doğrudan kameraya konuştuğu, genellikle tek başına olduğu ve göğüs planda görüldüğü vlog çekimleri yapmaktadır. Bununla birlikte videolarda, hikâye anlatıcısının görüldüğü vlog çekimlerine ek olarak anlatılan hikâyelere eşlik eden görsellerin (video ve fotoğraflar), grafiklerin ve animasyonların eklenmiş olduğundan karma bir format ile videolar üretildiğini söylemek mümkündür. Söz konusu videolar yeni medya ortamlarının yapısına uygun olarak istendiği zaman ve istediği kadar dinlenebilir/izlenebilir durumdadır. Tamamının ya da sadece bir kısmının hangi sırayla tüketileceği belirsizdir. Videoların hızlandırabilir veya yavaşlatabilir olması tüketiminin nasıl olması gerektiğine dair kuralları ortadan kaldırmaktadır.

Araştırma için seçilen videoların sözel ya da görsel analizi yapılmadan önce bu videolara ilişkin genel bilgilerin edinilmesi için kapak fotoğrafları, video adı, video süresi, görüntülenme sayısı, yayınlanma tarihi, beğeni sayısı, videonun açıklama kısmında yer alan bilgiler listelenmiştir (Tablo. 6). Bununla birlikte video başlıklarının uzun olması sebebiyle videolar kodlanarak V1, V2 ve V3 kısaltmaları kullanılmıştır.

Tablo 6: Barış Özcan Videolarının Künyesi

Video Kapak Fotoğrafi			
Video Adı	Hikâyede duygu, Wall-e, robotlar ve kalbe dokunmak	100 bebek bir odaya kapatılıp büyütülürse hangi dili konuşurlar	Büyük Piramidin içinde ne var? 3B TUR
Video Kodu	V1	V2	V3
Video Süresi	3.21 dk	9.31 dk	19.20 dk
Görüntülenme Sayısı	244.022	10.253.212	1.264.882
Yayınlanma Tarihi	18 Eylül 2014	12 Haziran 2019	27 Kasım 2022
Beğeni Sayısı	8,8 Bin	355 Bin	56 Bin
Video Açıklaması	“TÜM VİDEOLARIM: https://youtube.com/barisozcan/videos Ne anlatırsanız anlatın, tüm ruhunuzu açarak, karşınızdakinin kalbine dokunmaya çalışın. ~ http://twitter.com/BarisOzcan http://facebook.com/BarisOzcan http://instagram.com/BarisOzcan http://google.com/+BarisOzcan	“Sponsor: Cambly: https://www.cambly.com/ (10 dakika ücretsiz deneme kodu: barisozcan) Cambly Kids: https://www.camb.ly/s/IUFAA (%45 indirim kodu: karne80) ~ Geçenlerde yeni çıkan bir bilim-kurgu film izledim: I am mother. Dünyadaki tüm insanları yok eden büyük bir olay sonrasında geçiyor. Olayın öncesinde yerin altında yapılan korunaklı bir yere 63.000 insan embriyosu saklanmış. Bir robot bu embriyolardan birini alıp büyötmeye başlıyor. Filmdeki hikâyenin bundan sonra anlatacaklarımla bir ilgisi yok ama sadece bu açılış sekansı aklımda bazı	“Dünyanın 7 harikasından ayakta kalabilen tek eser olan 4500 yıllık Büyük Piramidin içinde ilk kez tam olarak online 3B tur atılabilme imkânı sağlandı. Bu videoda bir yandan onun içindeki odaları dolaşıp gizemlerini konuşacağız bir yandan da robotların dar tünellerde yaptıkları çekimleri izleyeceğiz. Birkaç yıl önce ortaya çıkarılan 40 metrelik gizli boşluğu nasıl keşfettiklerini öğreneceğiz. --- Büyük piramit hakkındaki en kapsamlı ve güncel kaynaklar: https://learning.edx.org/course/c

	//www.barisozcan.com” (Özcan, 2014).	soruların oluşmasına yol açtı. Dış dünyaya tamamen kapalı bir ortamda doğan bebekler ileride nasıl bir insan olurdu acaba? Böyle bir ortamda hiçbir insanla görüşmeden o bebekleri büyütebilmek mümkün olsaydı birbirleriyle nasıl iletişim kurarlardı? Aralarında hangi dili konuşurlardı? Tabi bu sorular ilk kez benim aklıma gelmedi. Tarih boyunca pek çok kez yeni doğmuş bebekler herkesten izole edilerek deneyler yapılmış. Bu sırada onların dış dünyayla yazılı ya da sözlü olarak herhangi bir dilde iletişim kurulması engellendiği için de bu girişimlere “dil yoksunluğu deneyleri” adı veriliyor. Amaç lisanın kaynağını bulmak ve daha da derinlerde insan doğasının temellerini anlamak. Tabi böyle bir şeyi anlayabilmek için bebekleri izole etmek son derece etik dışı bir davranış. O yüzden Roger Shattuck gibi kültür tarihçileri bu tür deneylere başka bir isim vermeyi tercih etmiş: Yasak Deney. ~ Videonun tam metni ve kullandığım kaynaklar web sitemde: http://barisozcan.com/100-bebek-bir-o... Videonun sonundaki şarkı: StandTallThinkClear – Music ForTheSoul Moon https://www.youtube.com/watch?v=uDhhH... ~	ours... http://giza.fas.harvard.edu https://giza.mused.org/en/guided/266/... --- Bu videoyu ve kanalımdaki diğer içerikleri nasıl hazırladığımı merak ediyorsanız: https://superpeer.com/barisozcan/coll... --- Videonun tam metni ve kullandığım tüm kaynaklar: https://barisozcan.com” (Özcan, 2022).
--	---	---	--

		TÜM VİDEOLAR ► http://bit.ly/barisozcanvideolar Yeni videoları kaçırmamak için ► http://bit.ly/barisozcanyoutube Altyazı eklemek için ► http://www.youtube.com/timedtext_cs_p... ~ http://twitter.com/BarisOzcan http://facebook.com/BarisOzcan http://instagram.com/BarisOzcan http://BarisOzcan.com/sikca-sorulan-s...” (Özcan, 2019).	
--	--	--	--

Kaynak: Tablo yazar tarafından oluşturulmuştur.

Kanala yüklenme sırasına göre video süresinin ve görüntülenme sayısının arttığı görülmektedir. Barış Özcan YouTube kanalı 2007’de açıldığında, YouTube’da ideal video süresi 3 dakika civarı olmasına rağmen platformdaki izlenme süresinin artması ve video içeriklerinde yer alan reklamların kullanılmaya başlamasıyla bu süre 10 dakikanın üzerine çıkmıştır. Tüm video kapaklarında video başlığı büyük harflerle ve beyaz renkte yazılarak görüntüye eklenmiştir. Kanala yüklenmiş olan hikâye içeren ilk video, kanalın kuruluş amacını da içeren düz anlatımda bir başlık içerirken, en çok izlenen ve en son yüklenen video başlıkları ise birer soru şeklinde tasarlanmıştır.

Barış Özcan YouTube kanalında videoların metinleri önceden yazılmaktadır ve video yayınlandıktan sonra diğer sosyal ağlarda paylaşılmaktadır. Buradan yola çıkarak sözlü bir metnin bir görselle birleştirildiği böylece iki temel modun anlamsal ve biçimsel olarak bütünleştirildiği sonucuna varılmaktadır. Her mod kendi alt mod yelpazesini stratejik olarak kullanır, böylece her kipin özgül semiyotik potansiyelini açığa çıkarır ve genel bir iletişimsel gestalt’a katkıda bulunur (Stöckl, 2004, s. 19). Bu nedenle, araştırmaya konu olan videoları sözlü bir hikâye anlatımı performansında anlatı gelişiminin dinamiklerini yakalamak açısından değerlendirmek yerinde olacaktır.

3.6.1. Hikâye Anlatma Bileşenlerinin Analizi

Bu bölümde, araştırma kapsamında incelenen videolarda yer alan hikâye anlatmanın yedi temel unsuruna dair izlerin taranmasına yer verilmiştir. Çalışma kapsamında incelenen videolardaki tüm dilsel içeriğin bu bölümde verilmesi kafa karışıklığına yol açacağından videoların dilsel dökümü Ek-1, Ek-2 ve Ek-3'te ayrıca verilmiştir.

3.6.1.1. Anlatı Bakış Açısı

Bu öge, videodaki baskın anlatı bakış açısına odaklanmaktadır. Anlatıcı, aktardığı hikâyede olayları anlatırken birinci şahıs zamirlerini kullandığında video birinci şahıs anlatımı ile gerçekleşmektedir. Bu anlatımda, olayların gerçekleştiricisi olarak hikâyenin kahramanı anlatıcıdır. Üçüncü şahıs zamirlerinin kullanıldığı, olayların anlatıcısı ve kahramanı diğer kişiler olan videolar üçüncü şahıs bakış açısındadır. Anlatıcı hikâyeyi başka bir kişiyi muhatap alarak, “sen” zamirini baskın şekilde kullanarak anlattığında video ikinci şahıs anlatımı içermektedir. Genette'den sonraki birçok anlatıcı, Bal'ın (1999) dilbilgisi açısından “ikinci” veya “üçüncü şahıs anlatıcı” kavramının saçma olduğunu, çünkü anlatıcı öznenin kaçınılmaz olarak “birinci şahıs” olduğu iddiasını paylaşmaktadır (Wong, 2021). Bununla birlikte Fludernik (1996, s. 34) ikinci kişi anlatımı ve kişisel olmayan hikâye anlatıcılığını ele alırken, bu tür metinlerin gerçekten de geleneksel hikâye anlatıcılığı anlamında bir dizi eylem olarak değil, insan deneyimini ve bir insan hikâye dünyasını betimleyen anlatılar olarak okunduğunu savunmaktadır. Bu bağlamda V1, V2 ve V3 videolarının tümünde ikinci şahıs anlatımı unsurları bulunmaktadır.

Tablo 7: Barış Özcan Videolarında İkinci Şahıs Anlatımı

Video Adı	İkinci Şahıs Anlatımı
V1	“Hikâye anlatmak için elinizde bir oyuncu yoksa ya da anlattığınız hikâyenin kahramanı bir insan değilse bunu nasıl <i>başaracaksınız</i> ?”
	“O halde ne <i>anlatırsanız</i> anlatın tüm ruhunuzu açarak karşınızdakinin kalbine dokunmaya <i>çalışın</i> .”
V2	“O zamanki tahminleri söyleyeyim mi?”
	“Mesela bu <i>gördüğünüz</i> Nikaragualı çocuklarla, 1980 yılına kadar hiç iletişim kurulmamış.”
	“Onun yerine ne olmuş <i>biliyor musunuz</i> ?”
	“Cambly’nin bu video vesilesiyle size vermek istediği özel bir mesajı var, takipçilerinin uzun süredir beklediği bir haber.”
	“Cambly’nin bu video vesilesiyle size vermek istediği özel bir mesajı var, takipçilerinin

	uzun süredir beklediği bir haber... İlgilenenlere <i>duyurulur</i> .”
	“Videonun başında size “I am mother” adlı bir filmde bahsetmişim.”
	“Bu derslerden birinde size daha önce başka bir videomda detaylı bir şekilde aktardığım tramvay probleminin modern bir versiyonu da var.”
V3	“Böyle bir yolculuğu oturduğumuz yerden yapmaya ne <i>dersiniz</i> ?”
	“2100’lü yılları <i>hayal edebiliyor musunuz</i> ?”
	“Bir de 2500’lü yılları <i>düşünün</i> .”
	“Peki bu halife memur kim <i>biliyor musunuz</i> ?”
	“Açıl Susam Açıl” gibi ifadelerle böyle bir kapının açılması pek de bir uygun <i>düşüyor. öyle değil mi?</i> ”
	“Peki ne önemi var bu kasabanın <i>diyeceksiniz</i> .”
	“Oyukları <i>görüyor musunuz</i> ?”
	“Belli ki önemli bir deney yapılacak ama dediğim gibi bununla ilgili daha sonra <i>konuşacağız</i> .”
	“ <i>Düşünün</i> o zamanlar piramitlerin bulunduğu bölge Osmanlılara bağlı Mısır Hidivliği idi.”

Kaynak: (Özcan, 2014, 2019, 2022)

Anlatıcı bir hikâyeyi bildirmekten çok sıradan olanı farklı anlamlandırmalar yoluyla izleyicisine/seyircisine aktarmaktadır. Bu durum anlatıcının deneyimini günlük yaşam pratiklerinden farklılaştırarak nasıl organize ettiğini ortaya koymaktadır. YouTuber’ların izleyicilerle kişisel bir bağlantı kurmaya çalıştığı ve anlatıcının doğrudan izleyicilere/seyircilere hitap ettiği şeklindeki geniş varsayım ile uyumlu olarak, Barış Özcan videolarında özellikle izleyicilerine/seyircilerine direkt hitap cümleleriyle birebir iletişim kurmaktadır. Analiz edilen videolarda kullanılan ifadeler videolarda doğrudan izleyiciye/seyirciye hitap eden ikinci şahıs yaklaşımının kullanıldığını göstermektedir. Sinemasal anlatılarda ikinci şahıs anlatımı, videoya çekilen kişinin kameraya bakarak doğrudan göz teması yoluyla dördüncü duvarı yıkıp izleyiciye/seyirciye seslenme biçimidir. Giderek yaygınlaşan bu kullanımın bu araştırma kapsamında incelenen V1, V2 ve V3 videolarında varlığını görmek mümkündür (Bkz. Tablo 7). İncelenen tüm videolarda Barış Özcan kendisi kamera önüne geçerek, kendi aracılığıyla hikâye anlatımını, vlog formatında gerçekleştirdiğinden bu bakış açısını kullanması gereklidir.

3.6.1.2. Ses Kullanımı

Klasik hikâye anlatıcıları gibi YouTube hikâye anlatıcıları için hikâyeyi aktarma aracı kendi sesleridir. Ses kullanımı ile birlikte işitsel ve görsel anlatım videonun sunum tarzını şekillendirmektedir. Bir YouTube kanalda içeriği ileten bir iletişimci/anlatıcı

olup olmadığı, videonun görüntülenmesine büyük ölçüde etki etmektedir (Welbourne ve Grant, 2015). Örneklem olarak seçilen Barış Özcan kanalında da doğrudan kameraya konuşan bir hikâye anlatıcısı/iletişimci yer almaktadır. Bununla birlikte zaman zaman farklı görüntülerin üzerine voice-over/dış-ses olarak hikâyesini anlatmaktadır. V1, V2 ve V2 incelendiğinde bir anlatıcı olarak açılışı kendi sesi ve görüntüsüyle yaptıktan sonra kullanılan kurgu teknikleri ile Barış Özcan voice-over/dış-ses olarak anlatılan hikâyeye uygun görüntü ve videoların üzerine anlatımını devam ettirmektedir. Videonun sonunda ise kapanışı yine kendi sesi ve kendi görüntüsü ile gerçekleştirmektedir. Anlatıcının video içeriklerinde hikâye anlatımını belirli dil-ötesi unsurlarla gerçekleştirdiği anlaşılmaktadır. Bu durumda kullanılan cümle vurguları üç videoda da aynı biçimde gerçekleşmektedir.

3.6.1.3. Dramatik Soru

Dramatik soru, video içerisinde açıklanması beklenen temel sorunları tanımlayan tek bir soruyu ifade etmektedir. Anlatıcı hikâyeye seyirciye sorduğu kışkırtıcı bir soruyla başlayarak hikâyenin sonunda açıklayacağında gerekli ilgiyi yaratmayı amaçlamaktadır. Bu durum anlatı çalışmalarında yer alan bir kavram olan *anlatı iştahı* ile ilişkilidir. Lodge (1986), olup bitenler hakkında daha fazla bilgi edinme arzusuna *anlatı iştahı* adını vermektedir. Anlatıcı, anlatı türünün gelenekleri ve anlatının konumlandığı kültürde olası düşünce ve eylemler hakkındaki dünya bilgisine dayanarak oluşturduğu dramatik soru ile izleyicide/seyircide belirli beklentiler yaratarak anlatı iştahını artırmaktadır ve bu iştahı sürdürmek için çalışmaktadır (Norris ve ark. 2005). Yapılan çalışmalar göstermektedir ki, YouTube'ta yer alan eğitim ve bilim içerikli anlatıların alışılmadık, tuhaf veya dramatik görünen bir soru ile başlaması görüntülenme sayısını ve popülerliği artırmaktadır (Huang ve Grant, 2020; Velho ve ark., 2020). Bu çalışmanın araştırmasına konu olan Barış Özcan kanalındaki videolar incelendiğinde hikâye anlatıcılığı unsurları taşıyan ilk video da dahil olmak üzere bir dramatik soruya rastlanmıştır. Bununla birlikte V1 videosunda, anlatı iştahını oluşturacak ve artıracak olan diğer sorulara yer verilmediği anlaşılmaktadır. V2 ve V3 videosunda ise anlatı iştahını şiddetlendiren, hikâyenin ritmini artıran birtakım soruların yer aldığı görülmüştür.

Tablo 8: Barış Özcan Videolarındaki Dramatik Soru/lar ve Anlatı İştahını Artırıcı Soru/lar

Video Kodu	Dramatik soru/lar	Anlatı İştahını Artırıcı Soru/lar
V1	“Hikâye anlatmak için elinizde bir oyuncu yoksa ya da anlattığınız hikâyenin kahramanı bir insan değilse bunu nasıl başaracaksınız?”	-
V2	“Dış dünyaya tamamen kapalı bir ortamda doğan bebekler ileride nasıl bir insan olurdu acaba?”	“Yaptıkları tahminleri söyleyeyim mi?”
	“Böyle bir ortamda hiçbir insanla görüşmeden o bebekleri büyütebilmek mümkün olsaydı birbirleriyle nasıl iletişim kurarlardı?”	“Onun yerine ne olmuş biliyor musunuz?”
	“Aralarında hangi dili konuşturlardı?”	
V3	“Böyle bir yolculuğu oturduğumuz yerden yapmaya ne dersiniz?”	“2100’lü yılları hayal edebiliyor musunuz daha şimdiden? Peki 2200’leri?”
		“Peki bu halife memur kim biliyor musunuz?”
		“Peki bu kadar mı, yani piramidin içinde başka bir şey yok mu?”

Kaynak: (Özcan, 2014, 2019, 2022)

Barış Özcan YouTube içerik üreticisinin anlatılarına dramatik bir soru ile başladığı görülmektedir. V1ve V3 adlı videoda bir adet dramatik soru yer almaktadır. V2 videosu ise anlatının hemen başında arka arkaya sorulmuş olan üç adet dramatik soru içermektedir. Videonun ilerleyen dakikalarında direkt olarak izleyiciye/seyirciye yöneltilen ve merak unsuru oluşturarak anlatı iştahını artıran, hikâyenin ilerlemesine hizmet eden hikâyenin farklı zamanlarında sorulan iki soru daha yer almaktadır. Kanala en son yüklenen ve en uzun süreye sahip olan V3 videosu da ilk dakikasında izleyiciyi yolculuğa davet eden dramatik bir soru ile başlamaktadır. Bu videoda da anlatı iştahını artırmaya ve sürdürmeye yönelik olarak videonun farklı zamanlarında izleyiciye/seyirciye yöneltilmiş üç soru olduğu görülmektedir.

3.6.1.4. Değişim Anları

Hikâye anlatımının önemli bir unsuru olarak değişim anları, hikâye anlatıcılarının hikâyelerinin içgörünü netleştirebilmelerini sağlamaktadır (Lambert, 2012). Bir bilim videosunda değişim anlarının meydana gelmesi, anlatımının karmaşıklığı için kabaca bir temsil olarak kabul edilebilir. Olson (2015) anlatılarda “Ve Ama Bu yüzden” (ABT) yapısını o kadar derin bir temelde görmektedir ki bu yapıyı hikâyenin DNA'sı olarak

adlandırmaktadır. Bilgi akışı bu şekilde yapılandırıldığında, daha iyi iletişim sağlayarak izleyicinin/seyircinin zihnindeki anlatı işlevi etkinleştirilmektedir. Buna karşılık “Ve, ve, ve” yapısı sıkıcılığa doğru giden bir yapıdadır. Bununla birlikte “Rağmen, Ancak, Yine de” (DHY) yapısının anlatılarda daha da ilginç ve karmaşık bir hikâye anlatma modeli sağlayacağını düşünmektedir. DHY yapısı hikâyeyi birçok yöne dağıtması dolayısıyla karışıklık yaratmaktadır.

Bu öge incelenirken, videodaki anlatının kaç farklı yöne saparak çelişkili bir gerilim veya düğüm oluşturduğu incelenmiştir. Bu durumda videolardaki değişim anı, beklenmedik bir olayın meydana geldiği ya da anlatıcının proaktif biçimde bir konudaki tartışmayı sonlandırıp yeni bir konuya geçtiği anı ifade etmektedir.

V1 videosu kısa olması ve dolayısıyla daha az anlatı içermesiyle paralel olarak yalnızca bir değişim anı içermektedir. Videonun ilk dakikalarında hikâye anlatma tekniklerinin değişmesine rağmen hikâyenin kahramanları ile dinleyenler arasındaki duygusal bağın değişmeyeceğini geniş bir perspektiften anlatmaktadır. V1 adı videoda dramatik soru ile birlikte bir değişim anı gerçekleştirmektedir. Hikâye anlatımını genel perspektiften anlatmayı bırakarak kahramanı Wall-e adında bir robot olan bir hikâyeyi, izleyicileri ile arasında nasıl bağ kurduğuna ilişkin bilgiler vererek özel boyuta taşımaktadır.

V2 adlı video dört değişim anı içermektedir. Video anlatıcının yakın zamanda izlediği “I’m Mother” filmini anlatması ile başlamaktadır. Filmde postapokaliptik bir dünyada bir robotun daha sonra büyütülmek üzere yeraltı tesislerinde saklanmış olan embriyolardan birini yetiştirmeye başlamasının aklına getirdiği soruları izleyicileri/seyircileri ile paylaşmaktadır. Bu sorular aynı zamanda bu videonun dramatik sorularıdır (Bkz. Tablo 8). Bir önceki videodaki gibi dramatik soru ile birlikte bir değişim anı ortaya çıkmaktadır. Anlatıcı filmi anlatmayı bırakıp insanların dili geliştirmesine, dilin nasıl ortaya çıktığına dair yapılan araştırmaları anlatmaya başlamaktadır.

“İzole olmanın doğuştan gelen zorunlu bir yolu daha var: Sağırlık. Etrafında işaret dili bilmeyen kişiler olduğunda sağır çocukların kendi dillerini geliştirmeye çalıştıkları gözlenmiş. Mesela bu gördüğünüz Nikaragualı çocuklarla, 1980 yılına kadar hiç iletişim kurulmamış. **(Ve)** Sağırlıkları nedeniyle doğuştan izole olmuşlar. **(Ve)** Nikaragua devriminden sonra onları ülkenin ilk işitme engellilere özel okulunda bir araya getirmişler. **(Ve)** Kendilerini daha iyi ifade edebilmeleri için işaret dilini öğretmek istemişler. Yani bir anlamda kendi odalarında büyüyen 100

ayrı bebeği bir çatı altında toplamışlar. **Fakat** artık onlar birer bebek değil çocuk oldukları için bu amaçlarını gerçekleştirememişler. İşaret dilini onlara öğretememişler.

Onun yerine ne olmuş biliyor musunuz? Çocuklar kendi aralarında el hareketlerini ve yüz mimiklerini kullanarak yeni bir işaret dili icat etmiş. **(Bu yüzden)** Bu kez onları anlamak isteyenler dil uzmanlarını çağırıp bu yeni dili çözmeye çalışmışlar. Bu uzmanların söylediklerine göre çocukların geliştirdiği dil şaşırtıcı derecede karmaşık ve zengin bir dilmiş.” (Özcan, 2019).

V2’de hikâyeleştirilen dil araştırmalarından biri olan bu örnekte Olson’nun (2015) hikâyenin DNA’sı olarak gördüğü "Ve, Ama, Bu yüzden" yapısının kullanıldığını görmekteyiz. Olson’a göre, bu yapı o kadar kemikleşmiştir ki “ve, ama, bu yüzden” kalıpları metnin içinde gizlenmektedir. Bu anlatıda da metin içinde gizli olan kalıplar parantez içinde koyu olarak belirtilmiştir. İkinci değişim anı videoya sponsor olan Cambly uygulamasının nasıl İngilizce öğrettiğini açıklamaya başlamasıyla oluşmaktadır. İncelenen diğer iki videodan farklı olarak bu videoda hikâye anlatıcısının sponsorun tanıtılmasını hikâyesine eklemediği görülmektedir. V2’deki üçüncü değişim anı “Videonun başında size “I am mother” adlı bir filmde bahsetmiştim.” cümlesiyle tekrar filme dönülmesiyle gerçekleşmiş olmaktadır. Bu değişim anından sonra filmde bazı sahnelerdeki dialoglar altyazılı olarak videoya eklenmiştir. Bu sahnedeki diyaloglar insanın etik düşüncesine dair görüşleri ifade etmektedir. Son olarak dördüncü değişim anında film diyaloglarından tüm videoda bahsedilen hikâyelerin değerlendirmesinin yapıldığı bir anlatıma geçilmiştir. Bu noktada, yapılan dil çalışmaları, insanlığın etik görüşleri çerçevesinde düşünmeye teşvik edilse de insanlığın kendi iç dünyasını keşfetmesinin önemi vurgulanmaktadır.

V3 videosu Napolyon’un Büyük Piramide yaptığı bir yolculuk hikâyesi ile başlamaktadır. Napolyon’un Mısır’a yaptığı bir gezide meşhur piramidin içinde bir gece kalmak istemesi üzerine bir gece firavun Khufu’nun Kral Odası’na vardığını anlattıktan sonra dramatik bir soru ile ilk değişim anı gerçekleşmektedir (Bknz, Tablo 8).

“Napolyon’un Büyük Piramide yaptığı geziyle ilgili ilginç bir hikâye anlatılır. Rivayete göre 1798’de Nil nehri kıyısındaki Giza’ya gelince, dünyanın en meşhur piramidinin içinde bir gece kalmak istemiş Napolyon. Tek başına. Taştan mezarın kalbindeki kral odasında. Antik Mısır’ın en güçlü firavunlarından Khufu’nun sonsuzluk yolculuğu için yaptırdığı noktada. Orada hala Firavun’un kocaman

kırmızı bir taştan yapılmış lahiti var. Hatta üzerine vurulduğunda çan gibi çınladığı kulaktan kulağa fısıldanıyor. **(Ve)** Ta Fransa’dan kalkıp gelen Napolyon gece vakti tek başına piramide girmiş. **(Ve)** Ürkütücü ve karanlık dar geçitlerden elinde sadece bir mumla ilerlemeye başlamış. **Ve** nihayet tam ortasındaki Kral Odası’na ulaşmış.” (Özcan, 2022).

Giriş kısımdaki hikâyede “ve, ve, ve” kalıbı kullanıldığı görülmektedir. Bu noktadan sonra anlatıcı büyük piramidin yapısını anlatmaya geçmektedir. Anlatımını video başlığında da belirttiği gibi Khufu Piramidi’nin içini 3D olarak gösteren bir bilgisayar eşliğinde gerçekleştirmektedir. Bu değişim noktasıyla birlikte piramidin içerisinde neler olduğunu, nasıl inşa edildiğini ve ne tür araştırmalar yapıldığını anlatmaktadır. Son değişim noktasında ise anlatıcı tekrar Napolyon’un hikâyesine dönerek bu hikâyeyi tamamlamaktadır. Videodaki bu son değişim noktasının ABT kalıbında anlatıldığı görülmektedir.

“Zaten biz de böyle bir masalla başlamıştık. Napolyon o gece bu bizim geçtiğimiz yollardan geçerek tam bu odaya kadar gelmiş. **(Ve)** Bütün geceyi bu odada tek başına geçirmiş. Rivayete göre ertesi sabah yüzü bembeyaz bir şekilde dışarı çıktığında korkudan tir tir titriyormuş. Daha sonra başına ne geldiğini soranlara hiçbir şekilde cevap vermemiş. **(Ama)** Ta ki 23 yıl sonra ölüm döşegine gelinceye dek.

Tam yatağında acı verici bir şekilde kendini dikleştirip o gece ne olduğunu soranlara cevap vermek üzereyken, birdenbire durmuş.

(Bu yüzden) “Ah, neye yarar,” diye mırıldanıp, yatağına geri yatmış: “Bana asla inanmazsınız.” (Özcan, 2022).

V3 videosunda klasik anlatısını karşılayan bir hikâyenin girişte anlatıldıktan sonra bölünerek hikâyenin konusu olan piramidin gezildiği, açıklayıcı bir biçimde anlatıldığı videonun sonuna gelindiğinde ise ABT yapısında hikâyeye kalındığı yerden devam edildiği bulgulanmıştır.

3.6.1.5. İçgörü

Hikâyeler keşfetmekle ilgilidir. Hikâye anlatıcısı hikâyesini bir amaç için anlatmaktadır. Hikâyedeki bu keşfetme yolculuğundan öğrenilen ders anlatıcının izleyicisine/seyircisine aktarmak istediği içgörüsünü ifade etmektedir. Her izleyici/seyirci, önceki deneyimlerine dayanarak hikâyeden kendi anlamını çıkaracak olsa da hikâye bir içgörü içeriyorsa ve hikâye anlatımı etkiliyse tüm seyirci benzer bir

noktaya varacaktır (ElShafie, 2018). Bu durumda her video için izleyici/seyirci tarafından paylaşılan ortak bir temanın varlığından söz edilebilir.

V1 incelendiğinde içgörünün dramatik soru ile ifade edildiğini görmekteyiz (Bknz Tablo 8). Videoda hikâye anlatmanın zaman içindeki değişiminden bahsettikten sonra temel ve değişmez bir unsur olarak hikâyenin kahramanları ile dinleyenler arasındaki duygusal bağ olduğuna dikkat çekilmektedir. Kanalda paylaşılan ilk videolardan olduğu düşünüldüğünde kendisini hikâye anlatıcısı olarak tanımlayan kanal sahibinin hikâye anlatmanın önemine dikkat çektiği bir içerik olduğunu söylemek mümkündür.

V2 daha karmaşık bir anlatı yapısına sahip olduğundan içgörü daha gizli bir seviyededir. Bu videonun girişimde bir robotun bir insanı yetiştirdiği “I’m Mother” filminin anlatıcının aklına izole olarak büyütülen bebeklerin dili nasıl geliştireceği, ne şekilde iletişim kuracaklarına dair sorular getirdiğini paylaşılmaktadır (Bknz, Tablo 8). Bu dramatik sorularla birlikte anlatıcı, dilin nasıl ortaya çıktığına dair yapılan bir dizi etik dışı deneyi anlatarak deneylerin ne denli zalimce olduğuna değinmektedir. Sonraki kısımda hayvanlar tarafından yetiştirilmiş ve yine dil çalışmalarına konu olan insanların/çocukların hikâyelerini aktarmaktadır. Burada bahsedilen insanların kendilerini yetiştiren hayvanların iletişim biçimlerini benimsedikleri ve hiçbir zaman insanlar arası dil becerilerinin gelişmediğini aktarmaktadır. Bir diğer aktardığı hikâye ise işitme engeli olan 100 Nikaragualı çocuğun bir araya getirildiklerinde daha önce geliştirilen işaret dilini öğrenememelerine rağmen kendi aralarında dil geliştirmiş olduklarıdır. Bu noktada bir geçiş cümlesiyle videonun sponsoru olan Cambly uygulaması tanıtılmaya başlanmıştır.

“Yani biz bilgiyle besleniyoruz ve öğrendiklerimizi paylaşabilmek için de konuşma ihtiyacı hissediyoruz. Sırf bunu yapabilmek için 6300 farklı dil icat ettik.

Bu dillerden en yaygını olan İngilizce’yi öğrenmek isteyenler için videonun sponsoru Cambly’nin bir yöntemi var.” (Özcan, 2019).

Bu videonun sponsoru olması vesilesiyle anlatıcının hikâyeyi bir dil öğrenme uygulaması olan sponsorunun temasına uygun olarak kurguladığı/anlattığı düşünülmektedir. Reklam sunumu sonrasında videonun en başında anlatılan filme dönülerek film içerisindeki felsefik düşünceler aktarılmaktadır. Bu düşüncelerin etik üzerine olduğu görülmektedir. “1 kişinin mi yoksa 5 kişinin mi ölümüne yol açmak istersin” sorusu üzerine bir robot ve insanın ne şekilde bir konuşma yaptığını aktarmıştır. Bu diyalog üzerine insanlığın dilin nasıl ortaya çıktığına dair yaptığı etik

dışı deneyleri de eleştirerek en önemli insan eyleminin kendi kendisiyle konuşma olan düşünme olduğunu ifade etmektedir. Buradan anlaşıyor ki bu videonun içgörüsü ve tüm bu hikâyelerin anlatılma sebebi temelde insanın iç dünyasına dönerek düşünmesinin önemini aktarmaktır. Bununla birlikte sponsor anlaşması sebebiyle hazırlanan video içeriğinin sponsorun isteği üzerine sipariş olarak, sponsora çağrışım yapabilecek bir çerçevede hazırlanmış olabileceği düşünülmektedir.

V3 videosu, Khufu Piramidi'ni görmek isteyen Napolyon'un hikâyesiyle bu piramidin yapılış hikâyesini birbirine bağlayarak teknolojik olanaklar sayesinde 3B tur ile izleyicilerini/seyircilerini bir geziye davet eden bir kurgudur. Anlatıcının bu hikâyeye ilişkin içgörüsü piramitlerin yapılışının karmaşıklığı ve piramitlerin gizem barındıran hikâyelere konu olmuş olmasına dikkat çekmektir. Hikâyenin girişinde anlatıcı, Napolyon'un bu piramitte bir gece kaldığı bilgisini vererek izleyicisini/seyircisini bir yolculuğa davet etmektedir. Piramidin nasıl yapıldığı ve içinde neler olduğu bilgileri bir yolculuk hikâyesi aracılığıyla anlatıldıktan sonra videonun sonunda tekrar Napolyon'un hikâyesine dönülmektedir. Bu hikâyede piramitte bir gece kalan Napolyon'un orada gördüklerini sürekli sorulmasına rağmen kimseye anlatmamasının sebebi açıklanmaktadır. Hikâyeye göre Napolyon kimsenin ona inanmayacağını düşündüğünden ölüm döşeginde bile gördüklerini açıklamamaktadır. Bu hikâyeye paralel olarak piramidin doğaüstü olaylara konu olduğu, gizeminin çok büyük sırlar barındırdığı kapalı bir biçimde söylenmektedir.

3.6.1.6. Duygusal Uyarılma

Duygusal uyarılma, video içeriğinin izleyicilerde uyandırdığı fizyolojik aktivasyon düzeyini ifade etmektedir (Huang ve Grant, 2020). Russell (1980), geliştirdiği karmaşık duygulanım modelinde iki ana boyutu değerlik ve uyarılma olarak belirlemiştir. Ona göre uyarılma, uyarana tepki gösterme derecesi anlamına gelmektedir. Bu durumda duygusal uyarılma, anlatıcının oluşturduğu bir uyarının izleyicide/seyircide neden olduğu duygu yoğunluğu olarak ifade edilebilir. Daha yüksek uyarılmışlık yaratan duygular öfke, korku, endişe, heyecan ve ululuk (saygı ile karışık korku) içerirken, üzüntü, sakinlik ve can sıkıntısı gibi duygular düşük uyarılma seviyesine aittir (Berger ve Milkman, 2012; Garland ve ark., 2010; Huang ve Grant, 2020). Yapılan araştırmalar göstermektedir ki kullanılan çok olumlu ya da çok olumsuz sözcükler, nötr sözcüklerden daha fazla uyarıcıdır (Warriner ve ark., 2013). Lambert (2013) hikâyelerin

içerdiği anlamı netleştirmek kadar konu ve tema üzerinde çalışırken bile, hikâyenin nasıl hissettirdiğinin, hikâyenin duygusal yankısının farkına varmanın anlam ve duygunun iç içe geçmesine yardımcı olacağını aktarır. Finkler ve Leon (2019) araştırmalarında çözüm odaklı duygusal hikâye anlatımının gerçek, inandırıcı, bilgilendirici, ilgi çekici olarak algılanabileceği sonucuna varmışlardır.

Barış Özcan YouTube kanalı bilim videoları çektiğinden uyandırılmak istenen temel duygu “merak” duygusudur. Bu duyguyu canlı tutmak ve hikâyeye olan ilgiyi sürdürmek için ani değişiklikler, askıya alma ya da belirsizlik gibi anlatı iştahını sürdürme araçlarını kullanmaktadır.

V1 videosunda bulunan dramatik soru izleyicide/seyirciye üzerine düşünülmesi gereken bir noktaya işaret ederek bir duygusal uyarım yaratmaktadır. Bununla birlikte daha önce bahsedildiği gibi videonun konusu hikâye anlatımında izleyici ile kahraman arasındaki duygusal bağıdır. Bu durumda hikâyenin kendisi duyguları konu edinmektedir.

“Bir kahramanın **kalbinize dokuna** bilmesi için önce onun bir ruhu olmalı, robot bile olsa. Bu hikâyedeki kahramanın **kocaman gözlere** sahip olması bir tesadüfi değil elbette. Aksine onun **ruhunu** fark edebilmemiz için açılmış iki **büyük** pencere. Bu pencerelerden bakarak tüm **insani duyguları hissedebiliriz; takdir, korku, merak, sempati, şaşkınlık, kızgınlık...** O halde ne anlatırsanız anlatın tüm **ruhunuzu** açarak karşınızdakinin **kalbine dokunmaya** çalışın.” (Özcan, 2014).

Videonun son bölümünde yer alan bu anlatımda görülmektedir ki hikâye anlatma ile duygusal bağları kurma arasındaki öneme dikkat çekmek üzere güçlü bağ kurma ifadeleri olan “takdir, korku, merak, sempati, şaşkınlık, kızgınlık” ve “ruh”, kalp” “kocaman gözler”, “insani duygular” gibi duyguları anlatan sözcükler kullanılmaktadır.

V2 videosu diğer iki videoya göre daha karmaşık bir anlatı yapısındadır. Videonun başlangıcında anlatıcının izlediği filme dair kişisel deneyimi ile hikâyeye giriş yapılmaktadır. Yine dramatik soruların yarattığı merak uyandırma duygusu V1 videosunda olduğu gibi burada da görülmektedir (Bknz Tablo 8). V2 videosunda etik dışı yapılan deneyler anlatılırken kullanılan bir dizi olumsuz ve güçlü duygusal uyarılma yaratabilecek ifadelerle rastlanmıştır.

“Bu sırada onların dış dünyayla yazılı ya da sözlü olarak herhangi bir dilde iletişim kurulması **engellendiği** için de bu girişimlere “dil **yoksunluğu** deneyleri” adı veriliyor.[..]

Tabii böyle bir şeyi anlayabilmek için bebekleri izole etmek son derece **etik dışı** bir davranış. O yüzden Roger Shattuck gibi kültür tarihçileri bu tür deneylere başka bir isim vermeyi tercih etmiş: **Yasak** Deney. [..]

Çobanın bu bebeklerle konuşması **kesinlikle yasaklanmış**. [..]

Temel ihtiyaçları giderilmiş ancak kendileriyle **kesinlikle hiç konuşulmamış**. [..]

Bu olayları aktaran Salim bene adlı tarihçi, bebeklerin hangi dili konuşmayı öğrendiğini bize söylemiyor. Ancak bu deneyleri yapanların **zalimliklerini** tüm ayrıntılarıyla yazıyor. [..]

Mesela bu gördüğünüz Nikaragualı çocuklarla, 1980 yılına kadar **hiç iletişim kurulmamış**.” (Özcan, 2019).

V2 videosunda yer alan bu olumsuz ifadelerin hikâyenin içeriğiyle paralel olarak daha olumsuz duygular içerdiğini söyleyebiliriz. “Engellendiği”, “yoksunluğu”, “zalimliklerini”, “etik dışı”, “Yasak”, “kesinlikle yasaklanmış”, “hiç iletişim kurulmamış” gibi kelimeler olumsuz duyguları çağrıştırmada etkili olan sözcüklerdir. Bu durumda V2 izleyiciler/seyirciler için duygusal uyarılma koşullarını içermektedir.

V3 videosu bir keşif videosudur. Bu videoda Khufu Piramidi 3D olarak bilgisayar aracılığı ile gezilmektedir ve anlatıcı bu görüntüler üzerinden piramidin nasıl yapıldığını, içinde neler olduğunu ve bu piramitte nasıl araştırmalar yapıldığını anlatmaktadır. Bu sebeple videoda kullanılan cümleler çoğunlukla piramidin özelliklerine vurgu yapan, izleyiciyi/seyirciyi yolculuğa davet eden merak uyandırmaya yönelik cümlelerdir.

“Orada hala Firavun’un **kocaman** kırmızı bir taştan yapılmış lahiti var. [..]

Çünkü gerçekten çok **ilginç** yapılar. [..]

Bunu yaptıklarında onun bu **haşmetini** anlayabilmemizi sağlayan uydular, bilgisayarlar, haritalar yok. [..]

Giza platosunda başka piramitler, mezarlar ve antik eserler de var. Ancak biz Napolyon gibi bunlardan en **görkemlisine** odaklanacağız. Çünkü bu büyük piramit **dünyanın 7 harikasından** geriye kalabilen tek yapı. [..]

Dünyanın en **yüksek** binası olmuş bittiğinde. Ve 3800 yıl boyunca bu **yükseklikte başka** bir yapı görülmemiş dünyada. [..]

En alttaki oda en **gizemlisi**. [..]

O geçiti oluşturmaya çalışırken içeriden çok **büyük** bir gürültü duymuşlar. Kütikle vurma sırasında meydana gelen titreşimlerden dolayı çok **büyük** bir taş kayıp düşmüş. Yukarı doğru çıkan geçidi gizlemek için konulmuş bu taş. O **büyük**

bir gürültüyle düşünce, sesin geldiği tarafa yani sol taraflarına dönüp kazmaya başlamışlar ve ana girişi bu şekilde keşfetmişler. [..]

Burası yukarıdaki diğer iki odadan daha da **gizemli**. [..]

Zaten bu kadar **uzun süre ayakta kalan** bir yapı olunca onunla ilgili bin bir masalın ortaya çıkması kaçınılmaz. [..]

Tam bir mühendislik **harikası**. [..]

Taşlar birbirine **mükemmel** bir **uyumla** oturuyor. [..]" (Özcan, 2022).

3B gezisinin anlatımında kullanılan cümlelerde yüksek uyarılmışlık yaratan kelimeler koyu olarak işaretlenmiştir. Burada “büyük, haşmetli, mükemmel” gibi sözcükler kullanılarak izleyicide/seyircide yaratılan duygu hayranlık olmaktadır. Bununla birlikte “gizemli, ilginç” sözcükleri ile hikâyenin ilerlemesine yönelik merak uyandırıcı cümlelere yer verildiği görülmektedir.

3.6.1.7. Hikâyenin Durumu

Hikâyenin durumu, video boyunca hikâye anlatılıp anlatılmadığı ve hikâyenin ilerlemesine ne ölçüde etkilediğini ifade etmektedir. Avraamidou ve Osborne (2009) literatürde bilimi iletmek için kullanılan dört temel metin biçimini açıklayıcı metin, tartışmacı metin, anlatı ve anlatı ile açıklayıcı metin karışımı olarak belirlemiştir. Dördüncü metin türü, açıklayıcı metnin gömülü olduğu öyküleyici metindir. Bu araştırmanın konusu olan Barış Özcan YouTube kanalında anlatı ile açıklayıcı metin karışımı olan tarzın benimsendiği görülmektedir. Anlatıdaki durumlar ve epizodlar günlük deneyimlerle yakın bir örtüşme gösterir, bu nedenle anlama mekanizmaları, tartışma, açıklayıcı metin ve mantıksal akıl yürütme gibi diğer söylem türlerinin kavranması sırasında işe alınanlardan çok daha doğaldır (Graesser ve ark., 2002, s. 229). Bu tarzın kullanılmasında izleyicinin/seyircinin ilgisini uyandırmak, dikkatini çekmek ve açıklanmakta olan bilginin kolay anlaşılır olmasını sağlamak amacı olduğu düşünülebilir.

V1 videosunda giriş kısmında genel açıklayıcı bilgiler verildikten sonra dramatik soru ile videonun temasına uygun olarak kocaman gözleri olan bir robotun kısa hikâyesi “ve, ve, ve” kalıbıyla anlatılmaya başlanmaktadır. Burada yalnızca robotun insansı özelliklerine dikkat çekilen tasvirler ile hikâye anlatmanın “karşınızdakinin kalbine dokunmak” olduğu fikri iletilmektedir. V1’deki hikâye diğer videolarla karşılaştırdığında en düşük hikâye durumunu içeren videodur.

V2 videosu daha önce de bahsedildiği gibi girişte anlatıcının kendi deneyimine dair bir hikâye ile başlamaktadır. Dramatik soruların sorulmasıyla bu anlatıya ara verilmektedir. Dramatik soruları açıklar nitelikteki tarih boyunca yapılan toplamda dört adet dil araştırmaları hikâyeleştirilerek açıklanmaktadır. Bu videoda, videonun genelinde anlatılan konuya paralel olarak sponsor için hazırlanan bir bölüm yer almaktadır. V2'nin sonunda ise videonun başındaki filmin hikâyesine geri dönülerek anlatılan dil araştırmaları ile bağlantısı kurulup ana düşünce aktarılmaktadır. Bu durumda birbiriyle ilişkili birden fazla hikâye içeren tek bir ana hikâyenin anlatıldığı V2 videosunun hikâye durumunun yüksek düzeyde olduğunu söylemek mümkündür.

V3 videosunda parçalı bir anlatım görmekteyiz. Video Napolyon'un Giza'ya yaptığı bir gezide Khufu Piramidi'nin içinde kalmak istemesine dair bir hikâye ile başlamaktadır. Bu noktadan sonra anlatıcı hikâyeye ara verip videonun başlığında belirtildiği gibi Khufu Piramidi'nin hikâyesini anlatmaya başlamaktadır. Piramidi anlatırken aynı zamanda bilgisayar aracılığıyla 3B tur ile hikâyesini anlattığı bölümleri göstermektedir. Bu kısımda anlatı tamamen bu 3 boyutlu görsel üzerinde gerçekleşmektedir. Videonun sonuna gelindiğinde kalan hikâyeye geri dönülmektedir. V3'ün girişinde çok az bir süre ayrılarak anlatılan hikâye sonrasında videonun ana konusuna geçilmektedir. Başta anlatılan bu hikâye geri kalan hikâyeyi etkilememektedir. Bu açıdan bakıldığında V3 videosu düşük seviyede hikâye durumu kapsamında yer almaktadır.

3.6.2. Videoların Multimodal Analizi

Vloglar, kurgu teknikleri aracılığıyla çeşitli görsel malzemenin (video, fotoğraf, grafik, animasyon, görsel efekt v.b.) eklenebildiği bir tür olsa da anlatıcının kamera karşısına geçerek sözlü bir hikâye anlatımı performansı gerçekleştirdikleri videolardır. Bir hikâye anlatıcısı tarafından gerçekleştirilen hikâye anlatımı performansı, "hikâye"yi ve "hikâye anlatma söylemi"ni içermektedir. Konuşma dilbilimsel olmakla birlikte hem ses düzeyinde, tonlama, tını, ritim, hız veya duraklama, hem de sözel olmayan modunda jest, mimik ve beden dili gibi dil-ötesi olarak adlandırılan dil tasarım özelliklerine sahiptir. Vlog türünde kamera önüne geçen hikâye anlatıcısının bedensel varlığı ile izleyiciye/seyirciye jestler, beden duruşu ve yüz ifadeleri aracılığıyla aktarım yapabileceği bir göstergebilimsel kanal oluşmaktadır. Bu durumda konuşma, görsel ve işitsel çekirdek modların ortak unsuru olan dilin orta varyantı olarak ele alınmıştır.

Bununla birlikte dil-ötesi unsurlar, dil orta varyantının alt modları olarak incelenmiştir. Görsel malzemenin analizi yapılırken dekor kullanımı statik görüntü kapsamında incelenmiştir. Videolarda kullanılan görsel efektler, grafikler ve animasyonlar hareketli görüntünün alt modları olarak değerlendirilmiştir. Bununla birlikte kameranın kaydırma/pan ve eğme/tilt gibi görsel efektleri, çekim ölçekleri, dinamik görüntünün hız ve kalite gibi özelliklerden oluşan alt modları araştırmaya dahil edilmiştir. Bu analizlerin yapılabilmesi için, Barış Özcan YouTube kanalındaki hikâye anlatıcısına ilişkin “kahraman/protagonist/karakter” özelliklerini ortaya koyacağı düşünüldüğünden videoların giriş planları incelendikten sonra diğer modların incelenmesi için genel bir analiz çerçevesi çizilmiştir.

3.6.2.1. Videoların Giriş Planlarının Analizi

Bu kısımda, öncelikle V1, V2 ve V3 videolarının giriş planları incelenerek hikâye anlatımına ilişkin dilsel unsurları ortaya koyabilmek için görsel ve işitsel malzemeler tablolştırılmıştır. Bu tabloda, videoların açılış planında görünen anlatıcının hikâyeyi görsel ve işitsel bir formata dönüştürürken kullandığı bazı modlar ve alt modlar yer almaktadır. Bu modların ortaya konmasıyla anlatıcının hikâyeyi izleyicisine/seyircisine sunmasında etkili olan bazı unsurların görünür hale geleceği ve YouTube kanalının kahramanı/protagonisti/karakteri hakkında bilgi sağlayacağı düşünüldüğünden giriş planlarının analizinin yapılmasına karar verilmiştir.

Tabloda videoların ilk planını temsilen film karelerine yer verilmiştir. Videonun açılışında kullanılan ilk planlarda hangi çekim ölçeği kullanıldığı ve kaç saniye sürdüğü tabloda gösterilmiştir. Videoların görsel kanalında, çekirdek modunun orta varyantı olarak kadrajda yer alan dekor ve yazıların dökümü “Görüntü Açıklaması” kısmında verilmiştir. Görsel kanalın periferik modlarından olan sözel olmayan anlamlar “Beden Dili” başlığında açıklanmıştır. Dilsel çekirdek modunun orta varyantı olan ‘konuşma’nın alt modu olarak “Dil-ötesi Unsurlar” kısmında verilmiştir. Videolarda yer alan müzik çekirdek modunun alt modları olarak videolarda kullanılan “Müzik” ve “Ses Efekt” incelenerek tabloya eklenmiştir.

Tablo 9: Barış Özcan Videolarının Giriş Planlarının Analizi

Video Adı	V1	V2	V3
Video Görseli			
Çekim Ölçeği/ Süresi	Omuz plan/ 4sn	Göğüs plan/ 3sn	Göğüs plan/ 4sn
Görüntü Açıklaması	Arka plan düz siyah çekim perdesi, anlatıcı üzerinde kareli açık mavi gömlek, ekranda beyaz, büyük yazı fontuyla anlatıcının Instagram adresi	Arka plan düz siyah çekim perdesi, anlatıcı üzerinde beyaz tişört	Arka planda videonun konusu olan Giza Piramidi'nin videosu, sol tarafta rafın en üstünde duran kitaplar, bir alt rafta bir astronot figürü, sağda bölmeli bir paravan ve önde profesyonel bir mikrofon, anlatıcı üzerinde Çin alfabesi baskılı pastel yeşil bir tişört
Anlatıcı Sesi	“İnsanlar binlerce yıldır birbirlerini hikâyeler anlatıyorlar.” (Özcan, 2014).	“Geçenlerde yeni çıkan bir bilim-kurgu film izledim: I am mother.” (Özcan, 2019).	“Napolyon’un Büyük Piramide yaptığı geziyle ilgili çok ilginç bir hikâye anlatılır.” (Özcan, 2022).
Beden Dili	Yukarı baş hareketi, kaş kaldırma, cümle son vurgusunda öne eğilme	Hızlı kaş kaldırma, bedeni geri çekme ile birlikte tek kaş kaldırma, cümle son vurgusunda gözleri kısma ile birlikte öne eğilme	Kaş kaldırma, göz açma, destekleyici el hareketi, başı sağa yatırma, cümle son vurgusunda bedeni ve başı öne eğme
Dil-ötesi Unsurlar	Duraklama, vurgu	Duraklama, vurgu	Duraklama, vurgu
Müzik	-	Cümlelerin son vurgusunda başlayan, düşük ses seviyesinde gerilim müziği	-
Ses Efektleri	-	Giriş planından hemen sonra	Giriş planından hemen sonra

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Videoların giriş planları Barış Özcan’ın açılış cümlesiyle başlamaktadır. Bu çekimlerde kullanılan planlar; V1’de omuz plan, V2 ve V3’te göğüs plandır. Bu durumda çekimlerde anlatıcının yakın ölçekli planları tercih ettiği görülmektedir.

V1’de anlatıcı düz siyah çekim perdesi ile oluşturulmuş arka plan/fon/dekor önünde hikâyesini sunmaktadır. Videonun açılış planı 4 saniyedir. Anlatıcının üzerinde ilk

düğmesi iliklenmemiş, kareli, açık mavi renkte gömlek bulunmaktadır. Anlatıcının görüldüğü bu çekimde ekrana beyaz, büyük yazı fontuyla anlatıcının Instagram adresi dikdörtgen içerisinde statik görsel olarak eklenmiştir. Anlatıcı “İnsanlar binlerce yıldır birbirlerini hikâyeler anlatıyorlar.” (Özcan, 2014) cümlesini söylerken bir takım dil ötesi unsurları kullanmaktadır. “İnsanlar...” sözcüğünü söylerken yukarı baş hareketi, “...binlerce yıldır...” sözcük kalıbını söylerken kaş kaldırma, “...hikâyeler anlatıyorlar.” sözcükleriyle cümleyi bitirirken hem başı hem de bedeniyle öne eğilme jest ve mimiklerini yapmaktadır. “İnsanlar...” sözcüğünden sonra duraklama, “...binlerce” sözcüğünü söylerken vurgulama ve cümle sonunda “...hikâyeler anlatıyorlar.” Sözcüklerini söylerken ses şiddetini düşürme dil ötesi unsurlarını kullanmaktadır. Açılış planında ses efekti ve müzik kullanılmamıştır.

V2, anlatıcının göğüs planda görüldüğü 3 saniye süren bir çekimle başlamaktadır. Arka planda/fonda dekor olarak yine siyah çekim perdesi bulunmaktadır. Anlatıcı beyaz tişört giymektedir. Açılış çekiminde “Geçenlerde yeni çıkan bir bilim-kurgu film izledim: I am mother.” (Özcan, 2019) cümlesi ile izleyiciye/seyirciye seslenmektedir. Anlatıcı “Geçenlerde...” sözcüğünü söylerken kaş kaldırma ve gözleri açma ile birlikte bedeni geri çekme hareketi yapmaktadır ve “...bilim-kurgu film izledim...” sözcüklerini söylerken tekrar ilk konumuna dönmektedir. “...I am mother.” sözcüklerini söylerken gözleri kısma, vücudu öne eğerek aşağı doğru baş hareketi yapmaktadır. Filmin ismi söylenmesiyle birlikte DAN efekti olarak ifade edilen bir vuruş ile başlayan gerilim tarzında fon müziği duyulmaya başlanmaktadır.

V3’te 4 saniye olan çekimde anlatıcı göğüs planla çekilmiştir. Anlatıcının arka planında videonun konusu olan Giza Piramidi’nin 3D görüntüsü ekranda görülmektedir. Ekranın solunda üç katlı bir raf bulunmaktadır ve en üst rafta üst üste konmuş kitaplar, bir alt rafta ise bir astronot figürü ve bir obje yer almaktadır. Ekranın sağında da siyah çitten yapılmış bölme bir paravan bulunmaktadır. Konuşmacının önünde profesyonel bir mikrofon çerçeveye girecek şekilde konumlandırılmıştır. Anlatıcı, üzerinde Çin alfabesi ile yazılmış bir yazı ve geometrik şekiller bulunan pastel yeşil bir tişört giymektedir. Bu videodaki hikâyenin ilk cümlesi “Napolyon’un Büyük Piramide yaptığı geziyle ilgili çok ilginç bir hikâye anlatılır.”dır (Özcan, 2022). “Napolyon’un...” sözcüğü söylendikten sonra duraklama dil ötesi unsur kullanılmaktadır. Anlatıcı “...Büyük Piramide...” sözcüklerini söylerken eli kadraja girmektedir ve kelime vurgusuna paralel

olarak parmaklarını şekil gösterirmişçesine biçimlendirdiği elini aşağı yukarı sallamaktadır. Aynı zamanda bu sözcükleri söylerken kaş kaldırma hareketi el hareketine eşlik etmektedir. Anlatıcı “...geziyle...” sözcüğünü söylerken başını sağ tarafa yatırmaktadır. “...çok ilginç...” sözcükleri söylenirken anlatıcı kaş kaldırma mimiği ile birlikte vücudunu dikleştirmektedir. Bu iki sözcük söylenirken vurgu “ilginç” sözcüğündedir. “...bir hikâye anlatılır.” Sözcükleri ile cümle bitirilirken yükselen beden öne doğru eğilmektedir ve aşağı baş hareketi gerçekleşmektedir. Burada “ilginç” kelimesiyle yükselen vurgu, ses şiddetinin de azalmasıyla düşmektedir. Anlatıcının cümlesinden sonra DAN efekti piramidin ve hikâyenin sunumunu yapmaktadır.

3.6.2.2. Videoların Genel Analizi

V1 videosunda açılış anlatıcının ekran önünde yer aldığı planla başlamaktadır. Hikâyenin ilk cümlesinden sonra ateş başında oturan bir gurup erkek çocuğunun olduğu bir film sahnesi doğal ses fonda (DSF) olarak 11 saniye kullanılmıştır. Sahne başladığı anda filmin ismi ve yılı videonun giriş sahnesinde anlatıcının Instagram adresinin de yazılmış olduğu beyaz, büyük yazı stiliyle, beyaz kare içerisinde ekranın sağında belirmektedir. Bu sahnede iki çocuğun diyalogu orijinal dilde eklenmiştir ve YouTube’un altyazı özelliklerine yüklenen metinde şu şekilde yer almaktadır:

“‘No Vern’ (Hayır Vern) (Ve not: Vern, filmdeki konuştuğu çocuğun ismi)

‘They just let them in’ (Onların içeri girmelerine izin veriyorlar)

‘Oh, great, great story!’ (Oh, harika, harika hikâye!)” (Özcan, 2014).

Aynı filmin devamı olarak ateş başında oturan çocukların görüntüsü ekranda devam ederken hikâye anlatıcısının sesi voice-over/dış-ses olarak anlatımına devam etmektedir. Hikâye anlatmayla ilgili olarak sinema sanatından bahsetmeye başladığında ekranda senaryosu olan ilk film olan “Aya Yolculuk”un klasikleşen sahneleri voice-over/dış-sesle birlikte gösterilmektedir. Hikâye anlatımını ilişkin düşüncelerini paylaştığı yönetmen Peter Jackson’ın röportaj görüntüleri voice-over/dış ses üzerinde görünmeye devam etmektedir. Anlatıcı tekrar ekranda belirlediğinde “...o anı yaşamaları esnasında izleyicinin kalbine dokunup dokunmamalarıyla ilgili bir şey.” cümlesi söylenmektedir. Bu noktada anlatıcı göz kısıma, kaş kaldırma ve baş eğme jest ve mimiklerini

yapmaktadır. Plan ölçeği değişmemiştir, tüm video boyunca anlatıcı omuz plan görünmektedir. Bu ifadeden sonra “Yüzüklerin Efendisi” filminden bir sahne DSF olarak bir süre devam etmiş ve tekrar üzerine anlatıcı voice-over/dış ses olarak dramatik soruyu sormaktadır. Duyulan ses filmin doğal sesi ile anlatıcının sesinin bir karışımıdır. Dramatik sorunun ardından filmin görüntüsü ve doğal sesi ekranda bir süre devam etmektedir. Bu noktada fade in black (siyaha dolma) ve fade out to black (siyahtan açılma) geçiş efektleri kullanılmıştır. Efektlerden sonra ekranda beliren anlatıcının omuz plan olan görüntüsüdür. Dramatik sorunun yanıtını vermektedir: “İletişimi kalpler arası bir diyaloga dönüştürerek.”. “İletişimi” sözcüğünden sonra durak, “diyaloga” sözcüğü vurgulu ve “dönüştürerek” sözcüğüyle ses şiddeti azalmaktadır. “kalpler” sözcüğü söylenirken anlatıcı başını yukarı kaldırırken “dönüştürerek.” sözcüğü ile baş öne eğilmektedir. Tekrar fade in black (siyaha dolma) ve fade out to black (siyahtan açılma) geçiş efektleri kullanılmıştır. Fade out to black efektiyle birlikte DAN ses efekti duyulmaktadır. Bu efektle siyaha bürünen görüntü tekrar belirmektedir. Yüzüklerin Efendisi filmine ait gösterilen sahnenin devamı DSF olarak videoya eklenmiştir. Sahne bittiğinde anlatıcı tekrar ekranda belirmektedir.

“İşte size (duraklama) **en** (vurgu) modern tekniklerle anlatılan (duraklama) ve **kahramanı** (vurgu) insan olmayan bir hikâye; (duraklama) **Wall-e** (vurgu) adında bir robotun hikâyesi.” (Özcan, 2014).

Vurgu ile paralel baş savurma jestleri ve kaş kaldırma mimiği görülmektedir. Video Wall-e adlı animasyon filminden bir sahne üzerine DSF ses ile devam etmektedir. Görüntü üzerinde ekranın sol alt köşesinde filmin ismi ve yılı beyaz, büyük yazı stiliyle, beyaz dikdörtgen içerisinde yer almaktadır. Bu kez film DSF olarak devam ederken anlatıcı ekranda görünmektedir. “...kalbinize dokuna bilmesi için önce onun bir ruhu olmalı, (duraklama) robot bile olsa.” (Özcan, 2014). Video robotun yakın plan çekimlerinin yer aldığı film sahnelere devam etmektedir, anlatıcı voice-over/dış-ses olarak anlatmaya devam etmektedir.

“Bu hikâyedeki kahramanın (duraklama) kocaman gözlere sahip olması bir tesadüfî değil elbette. Aksine (duraklama) onun ruhunu fark edebilmemiz için açılmış iki büyük pencere. Bu pencerelerden bakarak (duraklama) ...” (Özcan, 2014).

Bu noktada ekranda tekrar anlatıcı jest ve mimik yapmadan cümlelerin şu kısmını söylemektedir: “...tüm insani duyguları hissedebiliriz; (duraklama)” (Özcan, 2014).

Bu noktadan sonra ekranda tekrar film kahramanı Wall-e insana özgü olan ve anlatıcının söylemekte olduğu jest ve mimikleri yaptığını görmekteyiz:

“...takdir, (duraklama) korku, (duraklama) merak, (duraklama) sempati, (duraklama) şaşkınlık, (duraklama) kızgınlık...” (Özcan, 2014).

Anlatıcı tekrar ekranda görüldüğünde hikâyenin ana fikrini söylemektedir:

“O halde (duraklama) **ne** (vurgu) anlatırsanız anlatın (duraklama) **tüm** (vurgu) ruhunuzu açarak karşınızdakinin kalbine (duraklama) dokunmaya çalışın.” (Özcan, 2014).

Anlatıcı bu cümleyi söylerken anlatıcının yüzüyle paralel olarak sol tarafında beyaz, büyük yazı stiliyle, beyaz dikdörtgen içerisinde “SANAT TASARIM TEKNOLOJİ HİKÂYELERİ” yazısı belirmektedir. V1 videosunda anlatıcı 7 kez, toplamda 39 saniye ekranda belirmektedir. Tümü tek çekimle kaydedildiği düşünülen omuz planda anlatıcı hikâyesini sunmaktadır. Bir kez DAN efekti kullanılmıştır. Videoya eklenen filmler ya da görüntüler toplamda 2 dakika 41 saniye sürmektedir. Bu görüntüler DSF olarak verilmiştir ve anlatıcı voice-over/dış-ses olarak hikâyesine devam etmektedir. Toplam video süresi 3 dakika 20 saniyedir.

V2 videosunda anlatıcı göğüs planda açılışı yapmaktadır. Videonun 3. saniyesinden itibaren fonda şiddeti düşürülmüş fon müziği duyulmaya başlamaktadır. Bu noktada kurgu ile eklenen, filminden alınan sahne üzerine anlatıcı voice-over/dış-ses olarak hikâyesine devam etmektedir. Anlatıcı bu noktada 3 saniye kadar görünmektedir ve dramatik soru cümlesinin öznesi olan “Dış dünyaya **tamamen** (vurgu) kapalı bir ortamda doğan **bebekler** (vurgu) ...” kısmını söylemektedir. Bu cümleden sonra filminden alınan görseller gösterilirken anlatıcı voice-over/dış-ses olarak dramatik sorularını sormaktadır (Bknz Tablo 8). Anlatıcı tekrar ekranda belirlediğinde omuz planda “...birbirleriyle **nasıl** (vurgu) iletişim kurarlardı?” sözcüklerini söylemektedir. Bu sorunun devamında “Aralarında **hangi** (vurgu) dili konuşurlardı?” sorusunu sorarken ölçek değişmekte ve daha küçük bir ölçek olan omuz plana geçilmektedir. Bu sırada 2. plandan itibaren duyulan fon müziği bitmektedir. Hemen akabinde “Tabii bu sorular ilk kez benim aklıma **gelmedi** (vurgu). Tarih boyunca **pek çok kez** (vurgu) yeni doğmuş

bebekler **herkesten** (vurgu) izole edilerek deneyler yapılmış.” cümlesi ile tekrar göğüs plana geçilmektedir. İki ölçek arası bu geçiş bu bölümde her cümle sonunda kullanılmıştır. İki ölçek arasında kullanılan bu geçiş stili, anlatıcının 47 saniye gösterildiği diğer bir kısımda tekrar kullanılmıştır. Bu kullanım sonrasında anlatıcının hikâyesine uygun animasyonlu görseller videoya eklenmiştir. Anlatıcı V2 videosunda toplamda 3 dakika 40 saniye olmak üzere 18 kez ekranda görünmektedir. Anlatıcının hikâyesine uygun olarak eklenen diğer görsellerin videodaki toplam süresi 5 dakika 50 saniyedir. Diğer görsellerde kullanılan materyaller; kayma, büyüme, belirme gibi görsel efektlerin eklendiği harita, resimler/görseller (stilimage), belgesellerden alınan videolar, siyah üzerine beyaz büyük harfler stiliyle hazırlanan tam ekran yazı görselinden oluşmaktadır. Anlatıcının eklemiş olduğu yabancı dildeki belgesel videolarının alt yazıları ve hazırladığı montaj yoluyla hareket verilmiş hareketsiz görsellerde (stil image) kullanılan yazı stili de bu şekildedir. Bu videoda yer alan sponsor bölümü voice-over/dış-ses olarak anlatıcının aktardığı bir bölümdür. Buradaki görsel malzeme hazırlanırken, slayta benzer şekilde aynı renk tonlarında fon kullanıldığı, açıklayıcı bilgiler ile kullanıcı yorumlarının görsel olarak eklendiği ve bu görsellere montaj yoluyla hareket verildiği görülmektedir. Sponsor bölümünden sonra tekrar filmin hikâyesine dönmektedir ve filmde yer alan, videonun içgörüsüne uygun diyaloglar DSF olarak eklenmiştir. Farklı dilde olan filmin çevirisi beyaz, küçük harflerle italik olarak alt orta kısma yerleştirilmiştir. V2’de yer alan bir diğer görsel ise siyah üzerine büyük yazı fontuyla tam ekranda beliren Kant’ın sözüdür. Bu görselden sonra anlatıcı “Bir insanın geliştirebileceği **en üst seviye dil** (vurgu) bu olsa gerek.” cümlesiyle anlatısını sona erdirirken miks geçişle ekranda kanalın animasyonlu logosu belirlemektedir. Logonun belirttiği bu noktada “Abone ol” bağlantısı yer almaktadır. Videoda anlatıcının sunduğu hikâyelerle paralel olarak fonda kullanılan müzik değişmektedir. Videonun başında anlatıcı filmi anlatırken açıklamalarda linki verilen bir fon müziği kullanılmıştır (Bknz Tablo 6). Anlatıcı dil yoksunluğu deneylerini anlatırken tek notanın sürekli duyulmasından oluşan dramatik bir fon müziği duyulmaktadır. Anlatıcı hayvanlar tarafından büyütülen çocukların hikâyelerini anlatmaya başladığında bir başka dramatik fon müziği kullanılmıştır. Nikaragualı çocukların hikâyesi anlatılırken yine dramatik farklı bir fon müziği eklenmiştir. Sponsorun bölümünde ritmik vuruşları olan neşeli bir fon müziğine geçilmiştir. Tüm fon müziklerinin sonunda

ve başında yalnızca anlatıcının sesinin duyulduğu bir bölüm bulunmaktadır. Videonun sonunda baştaki film hikâyesine dönüldüğünde tekrar açıklama kısmında linki verilen aynı müzik fonda kullanılmıştır. Burada anlatıcının hikâyesi bittikten sonra miks geçişle ekranda kanal logosunun animasyonu belirirken fon sesinin şiddeti giderek artmaktadır.

V3 videosu, göğüs planda anlatıcının görüldüğü ve anlatılan hikâyeye uygun olarak dekorun yer aldığı bir çerçeveleme ile başlamaktadır. Videoya eklenen diğer görsel malzemeler; piramidin içini gösteren 3D animasyon videoları, detay çekim kitap görüntüleri ve Google Haritalar'da piramidin konumu olarak belirlenmiştir. V3'te videonun farklı yerlerinde sunum/gösterim amaçlı kullanılan DAN ses efekti haricinde farklı ses efektleri de kullanılmıştır. V3'te anlatıcı "...çan gibi çınladığı..." ifadesini söylerken çan sesi efekti, "Kütükle vurma sırasında meydana gelen titreşimlerden dolayı..." ifadesini söylerken ise yıkılan duvar sesi efekti, "...Bu taşı robot kamerayla geçmeyi başardılar." ifadesinden hemen sonra vurma/çarpma ses efekti kullanılmıştır. Yıkılan duvar ses efektinin kullanıldığı sırada anlatıcı beden dili ile elinde bir kütük varmış ve onu bir yere vuruyormuşçasına hikâyeyi desteklemektedir. Genellikle gizemli fon müziği kullanılsa da Mısır ezgileri taşıyan fon müziklerine de yer verildiği görülmektedir. Bu videoda 3 farklı kamera açısı kullanılmıştır: Birincisi anlatıcının izleyicisine/seyircisine doğrudan hitap ettiği öznel kamera (K1), ikincisi anlatıcıyı bu öznel kameraya bakarken farklı bir açıdan çeken nesnel kamera (K2) ve üçüncüsü anlatıcının amorsundan piramitte yapılacak 3D gezisini gösteren bilgisayarın görüldüğü kameradır (K3). Anlatıcının görüldüğü ilk üç planda K1 kullanılarak izleyiciye/seyirciye doğrudan hitap edilmiştir. Anlatıcı dramatik soruyu sorarken göğüs planda K2'ye geçilmektedir (Bknz Tablo 8). Anlatıcı soruyu sorarken bakışı kamera dışına, izleyiciye/seyirciye doğrudur. Anlatıcı kadrajın ağırlık merkezi olan sağ tarafta yer almaktadır, net alan derinliği ile arka plan/dekor flulaştırılmıştır/netliği azaltılmıştır. Bu planın akabinde anlatıcı, "**Piramitler** (vurgu) hakkında pek çok şey yazılıp çizildi. Çünkü **gerçekten** (vurgu) de çok **ilginç** (vurgu) yapılar. En basitinden..." sözcükleri söylerken görüntü K1'e geçmektedir. Anlatıcı, "...haritadan bakınca bile bunu anlayabiliriz." sözcüklerini söylerken söylemindeki "harita"nın görülebildiği K3 kamerasına geçilmektedir. Bu sırada anlatıcı işaret etme jestiyle bilgisayar ekranını göstermektedir. Anlatıcının sesine ritmik vuruşları olan, düşük ses şiddetiyle eklenmiş bir müzik eşlik etmektedir. Ekranın solunda netliği azaltılmış olsa da el-kol jestlerinin

görülebileceği anlatıcı yer almaktadır. Ekranın orta kısmını 3D görüntünün gösterildiği bilgisayar ekranı kaplamaktadır. Hemen önünde mikrofon, ses mikseri ve mikserin sol önünde, üzerinde “THE GREAT PYRAMID/ BÜYÜK PİRAMİT” yazan bir kitap olduğu görülmektedir. Bu bilgisayar ekranında “Google Haritalar” sayfasında “Pyramid of Giza” ibaresi arandığında girilen koordinatların uydu görüntüsü yer almaktadır. Bu videoda anlatıcı, toplamda 9 dakika 9 saniye olmak üzere 63 kez farklı kamera konumlarından görünmektedir. K1 planında anlatıcının izleyiciyle/seyirciyle göz teması kurduğu göğüs plan çekimi, video boyunca 52 kez kullanılmıştır. K2 olarak kodlanan plan videoda 19 kez kullanılmıştır. Hikâyenin anlatıldığı ortamda bilgisayar aracılanarak ekranda 3D piramit görüntüsünü içeren K3 planı video boyunca toplamda 47 kez kullanılmıştır. Anlatıcının bulunduğu 63 plandan bazıları montaj (post-produksiyon) sırasında kesmeler kullanılarak farklı anlatı düzeylerinden/kameralardan gösterildiği için toplam kamera açısı gösterim sayısı 63’ten fazla olmaktadır. V3’te anlatıcı haricinde kullanılan diğer görseller; piramidin fotoğrafı, piramidin Google Haritalar uydu görünümü sayfası, piramidin 3D görünümü, piramitle ilgili yapılan belgesellerden alınan kesitler, piramidin içyapısına ait 3D modelleme görüntüleri, K3 kadrajında görülen kitabın detay (sayfalarından bazıları) görüntüleri olarak saptanmıştır. Bu görsellerin video içindeki toplam süresi 10 dakika 10 saniyedir. Videoda anlatıcı son kez görüldüğünde tekrar Napolyon’un hikâyesine dönmektedir. “İşte Napolyon, **ölüm** (vurgu) döşeğindeyken **tam** (vurgu) yatağında acı verici bir şekilde doğrulup dikleştirip kendini o gece **ne** (vurgu) olduğunu soranlara cevap vermek **üzereyken** (vurgu) (duraklama) birdenbire durmuş.” cümlelerini söylerken kamera ile zoom in hareketi yapılarak göğüs plandan omuz plana yaklaşmaktadır. Bu sırada anlatıcı “üzereyken” sözcüğüne kadar cümleyi giderek artan bir ses tonuyla tek nefeste söylerken ses şiddeti azaltılmış dramatik bir müzik eşlik etmektedir. “**Ah** (vurgu) neye yarar,” diye mırıldanıp, yatağına geri yatmış: “Bana **asla** (vurgu) inanmazsınız.” cümlesi ile birlikte müziğin ses şiddeti giderek artmaktadır. Bu cümle videonun/anlatıcının son cümlesidir. Ekranda omuz plan anlatıcıdan miks geçiş ile kral odasındaki lahitin 3D animasyon görüntüsüne geçilmektedir. Bu görüntüler üzerinde YouTube kanalının animasyonlu logosu ekranda görülmektedir.

SONUÇ

Hikâye anlatıcılığının dönüşen medya ortamlarıyla sürekli biçimde değiştiği fikrinden yola çıkarak hazırlanan bu çalışmada incelenen YouTube videolarında dijital hikâye anlatma bileşenlerinin yer aldığını söylemek mümkündür. Bu çalışmada videolarda yer aldığı tespit edilen bileşenler dijital hikâye anlatımının yedi temel unsuru olarak belirlenen *anlatı bakış açısı, ses kullanımı, dramatik soru, değişim anları, içgörü, duygusal uyarılma* ve *hikâyenin durumu* olduğu bulgulanmıştır. Bu sebeple bir YouTuber'ın tipik bir hikâye anlatıcısının temsili olarak da hizmet edebileceği sonucuna ulaşılmıştır. Kanala yüklenen videolar genel olarak incelendiğinde Barış Özcan, sanat, tasarım ve teknoloji konularına ilgi duyan, bu konularda öğrendiklerini/bildiklerini izleyicilerine/seyircilerine aktarmak için bir hikâye anlatıcısı rolüne bürünen bir kahraman/protagonist/karakter olduğu sonucuna varılmaktadır. Videoların içerikleri farklı konular üzerine olsa da tüm bu içerikler bu kahraman/protagonist/karakter aracılığıyla sunulmaktadır. Bununla birlikte anlatıcının analiz edilen tüm videolarda benzer vurgu, duraklama ve beden dili gibi dil-ötesi unsurlarını kullanarak kanalın “kahramanı”na ilişkin bir standart oluşturduğu sonucuna varılmıştır. Anlatıcının, dilin bu orta varyantlarını tüm videolarında benzer şekilde kullanıyor olması izleyicinin/seyircinin video takibine, kanalın izlenme süresine/sayısına dolayısıyla kanalın abone sayısına katkıda bulunacağı düşünülmektedir. Videolarda anlatıcı izleyiciye/seyirciye seslenirken ekran karşısına geçerek, ikinci şahıs anlatımı ve zamirleri ile doğrudan hitap etmektedir. Barış Özcan YouTube kanalında incelenen videolardan yola çıkarak giderek artan izleyici ve beğeni sayısına ulaşıldığı görülmektedir. Bu bulguların literatürdeki, YouTube’ta yer alan bilim iletişimcilerinin ekranda görünür olmasının ve hitap ettiği toplulukla etkileşime geçiyor olmasının popülerliğe, izlenme ve beğenme sayısının artmasına sebep olacağı sonuçlarına ulaşan araştırmalarla benzerlik gösterdiği açıktır (Welbourneand Grant, 2015).

V1 videosu 2007 yılında yüklenen en eski videodur. Yüklenme tarihi düşünüldüğünde video süresinin 3 dakika 20 saniye olması o yıllarda YouTube içeriklerine ilişkin olarak “kapma/grabs” ve “hızlı ziyaretler/quickvisits” (Ryan, 2004, s. 353) üzerine kurulu düşüncenin kabul görmesi olduğunu söyleyebiliriz. Son dönemde YouTube videolarının izlenme sayısı üzerine yapılan çalışmalar ise bu görüşü desteklememektedir

(Grabowicz, 2014; Lella, 2014; Ruedlinger, 2012). V2 videosu 9 dakika 30 saniye V3 ise 19 dakika 19 saniyedir. Bu durumda YouTube kanalına yüklenen video sürelerinin artan bir grafik izlediği sonucu ortaya çıkmaktadır. Bu çalışmada ortaya konan gittikçe artan video sürelerinin varlığı, kısa süreli videoların popüler olduğu görüşüne dolayısıyla Ryan'ın düşüncesine zıt bir bulgudur. Lella (2014) yaptığı çalışmasında YouTube video ortalamasının 4,4 dakika olduğunu ortaya koymuştur. Grabowicz (2014) ise kısa olan ya da kısa olduğu yanılsaması yaratan tempolu videoların daha çok ilgi çekici olabileceği kanısına varmıştır. Bununla birlikte yapılan yeni çalışmalar YouTube'ta izleme sürelerinin artmasıyla paralel, video süresinin uzun olmasının popülerliğe olumsuz yönünde etki etmediğine ilişkin sonuçlar içermektedir (Welbourneve Grant, 2015).

Yapılan analizlerde videolardaki anlatıcının kullandığı gerek video tekniklerinin gerekse anlatı tekniklerinin çeşitlenerek çoğaldığı sonucuna varılmıştır. V1 videosunda anlatıcı hikâyesini tek planda gerçekleştirilmiş bir anlatı düzeyinde anlatmaktadır. Bu kullanım şekli videonun daha kısa ve dolayısıyla hikâye anlatımının sınırlı olduğu bir içerikte olağan olarak görülmektedir. Nitekim videoda anlatıcı 39 saniye görünürken diğer görsel malzemelere 2 dakika 41 saniye süre ayrılmıştır. Bu durumda anlatıcının hikâyesini daha çok voice-over/dış-ses olarak aktarmayı seçtiğini söylemek mümkün olmaktadır. V2 videosunda buna benzer şekilde tek plan çekim yapılmış olsa da kurgu/montaj teknikleriyle daha genel bir plan olan göğüs plandan omuz plana geçildiği anlaşılmaktadır. Böylelikle anlatıcının ekranda uzun süre görünerek konuştuğu bölümlerde görsel malzemenin bir alt modu olan kurgu ile yaratılan hareketlilikle izleyicinin dikkatini çekme ya da ilgisini koruma isteğinin söz konusu olduğunu söyleyebiliriz. V2'de de anlatı düzeyi ve çekim açısı tektir. Bu videoda anlatıcı 3 dakika 40 saniye görünürken diğer görsel malzemelere 5 dakika 50 saniye yer verilmiştir. En son eklenen V3 videosunda ise anlatıcı üç farklı perspektiften kamera ile çekilerek üstkurmaca/metafiction anlatı düzlemi yaratılmıştır. K1 izleyiciye/seyirciye doğrudan hitap ettiği düzey, K2 anlatıcının izleyiciye/seyirciye anlatıcının yanında onu dinliyormuş hissi veren nesnel kamera açısının olduğu bir düzey ve K3, K2'yle benzer şekilde anlatıcının düzleminde onun baktığı ekrana bakma hissi yaratan bir anlatı düzeyi oluşturmaktadır. K1 izleyiciyle/seyirciyle göz göze hissiyatı verdiğinden anlatıcı izleyicisiyle/seyircisiyle etkileşim kurulmak istediği dramatik soru anlarda, hikâyelerin

duygusal kelimeler içerdği dramatik anlarda ve hikâyenin çözüm bölümünde tercih edilmiştir. En az kullanılan açı ve anlatı düzeyi K2'dir ki bu açının daha çok anlatımı çeşitlendirmek amacıyla kullanılan bir anlatı düzeyi olduğu düşünülmektedir. K3 ise izleyiciyi/seyirciyi anlatıcının düzlemine taşıyarak izleyiciye/seyirciye omzunun üzerinden anlatıcının bilgisayarına bakabilme hissini yaratmaktadır. Bu düzey, 3D gezinin videoda aktif olarak yapıldığı ve anlatıcının izleyiciyi/seyirciyi geziye davet ettiği anlarda kullanılmıştır. V3'te anlatıcının ekranda görünme süresi 9 dakika 9 saniyedir, diğer görsel malzemeler ise 10 dakika 10 saniye görülmektedir. Bu durumda, hem video süresinin uzaması hem de hikâyelerin dramatikleşmesi sebebiyle anlatıcının ekranda görülme sürelerinin arttığı sonucu ortaya çıkmaktadır. Bu bulgu Welbourne ve Grant'ın (2015) çalışmalarında "YouTube'daki bilim iletişimcilerinin bir yüzü olmalı" savıyla benzer şekilde sonuçlara ulaşıldığını göstermektedir. Bu sonuçlara paralel olarak YouTube kanalında yer alan videoların gitgide çeşitlenen anlatı düzeyleri ve modları içerdığını söylemek mümkün olacaktır. Çalışmada incelenen videolarda kullanılan farklı çekim ölçeklerinin ve montaj tekniklerinin anlatı düzeylerine etkisi olduğu açıktır. Bununla birlikte sonuçlar göstermektedir ki YouTube kanalına yüklenen videoların yapımcısı olan Barış Özcan giderek daha uzun süre ekranda olduğu, farklı anlatı düzeylerinde videolar hazırlayarak görünür bir kahraman/anlatıcı haline dönüşmektedir. Dolayısıyla tüm bu çekim ve montaj/kurgu tekniklerinin hikâye anlatıcılığına bir etkisi olduğu sonucuna varılmıştır.

Çalışmanın bulgularına göre Barış Özcan'ın hikâye anlatımına ilişkin dil seçiminin karmaşıklaştığı, videolarda kullanılan görseller, ses efektleri ve müziğin zaman içerisinde değişik durumlara evrildiği sonucuna varılmaktadır. V1'de eklenen videoların orijinalinde var olan fon müziği kullanılırken V2 ve V3 videolarında dramatik etki yaratmak amacıyla farklı fon müziklerinin sıklıkla kullanıldığı görülmektedir. Videolarda hareket sağlanmak istendiğinde itici bir güç olarak ritmik fon müziği kullanımına başvurulduğunu söylemek mümkündür. Aynı kullanım gerilim, merak ya da empati yaratmak için de dramatik fon müziği için de geçerlidir. V1 ve V2 videolarında yalnızca anlatıcının dramatik soruyu cevaplamaşının hemen akabinde DAN efekti kullanılmıştır. V3 videosunda ise hikâyenin farklı bölümlerinde anlatıcının hikâye anlatımını destekler nitelikte efektlerine yer verildiği görülmektedir.

V1’de kullanılan DAN ses efektiyle birlikte *fade to black* ve *fade out to black* görsel geçiş efektlerinin kullanıldığı görülmektedir. Bu hikâyeye bir kapanış ve tekrar açılış anlamı katmaktadır. Nitekim burada anlatıcı hikâyesine başlamaktadır. V2 videosunda ise hareketsiz görüntülere montajla devinim kazandırıldığı görülmektedir. V3 videosunda ekranın ikiye bölünmüş şekli ile farklı bir prodüksiyona yer verilmiştir. Tüm bu bulgular gösteriyor ki videolarda gitgide, hikâye anlatımına ilişkin çekirdek modların alt modlarla çeşitlendiği, gittikçe artan düzeyde bir prodüksiyon sağlanarak karmaşık bir montaj ve hikâye anlatımı içerdiği saptanmıştır. Bu durumun, artan video süreleri, çeşitlenen anlatı biçimleri ile zaman içerisinde gerçekleşen profesyonelleşmeden kaynaklandığı düşünülebilir. Bunu destekler biçimde videonun dekorunda kullanılan siyah çekim perdesinin yerini, arka plana yerleştirilen ekran almaktadır. Bu ekranda video içeriğine uygun olarak tasvir edici bir video oynatılmaktadır. Bununla birlikte bu profesyonelliğe gösterge olacak biçimde anlatıcının önünde profesyonel bir mikrofonun kadrāja yerleştirildiği görülmektedir.

Çalışmada hikâye anlatıcılığının tipik özelliklerini taşıyan Barış Özcan YouTube kanalında üç farklı bilim, sanat, tasarım konulu vlog anlatısı, multimodal bir perspektiften analiz edilmesi ile elde edilen bulgular hikâye anlatıcılığının dijital ortamlarda geçirdiği dönüşümler bağlamında gerçekleşen gözlemlerle değerlendirilmiştir. Bu çalışma, iletişimin multimodal özelliklerinin YouTube videolarındaki görünümünün bir ön analizi olarak yapılmıştır. Dijital içeriklerin multimodalite konusu, araştırmalarda henüz yeni bir alan olmasıyla birlikte bu çalışmanın YouTube söyleminde multimodalitenin görünümü konusunda bir katkı yapmaktadır.

Sonuç olarak bu çalışmanın, karmaşık ve ilginç bir potansiyeli olan YouTube videolarının çalışma nesnesi yapılarak multimodal analizinin uygulanmasına ve geliştirilmesine katkı sağlayacağı, gelecekteki araştırmalar için bir temel oluşturacağı düşünülmektedir. Bununla birlikte bu çalışmadaki analizlerin bağıntılı olduğu ve nedenselliğin bu sonuçlardan kesinlikle çıkarsanamayacağı en başından kabul edilmektedir. Yapılan bu tez çalışması, YouTube’ta hikâye anlatıcılığına ilişkin olası analizlerin başlangıç niteliğindedir. Bu çalışma kapsamında ele alınan verilerin kısıtlı bir örnekleme gerçekleştirildiği düşünüldüğünde, örneklem çeşitlendirilerek YouTube’da multimodal iletişim araştırmalarının sürdürülmesi önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Abbott, H. P. (2002). *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge University Press.
- Alexander, B. (2011). *The new digital storytelling: Creating narratives with new media*. Greenwood Publishing Group.
- Alp, Y. ve Kaleci, D. (2018). YouTube sitesindeki videoların eğitim materyali olarak kullanımına ilişkin öğrenci görüşleri. *International Journal of Active Learning*, 3(1), 57-68.
- Andaç, F. (2014). *Öykü yazmak, hikâye anlatmak*. Ceres Yayınları.
- Anderson, P. (2007). What is web 2.0? Ideas, technologies, and implications for education. *Technology & Standards Watch Report*. <https://citespace.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.108.9995&rep=rep1&type=pdf> (Erişim Tarihi: 20.12.2021)
- Aristoteles. (1993). *Poetika*. (İ. Tunalı, Çev.). Remzi Kitabevi.
- Bal, M. (1999). *Narratology introduction to the theory of narrative*. University of Toronto Press.
- Barthes, R. (2018). *Göstergebilimsel serüven*. (M. Rıfat ve S. Rıfat Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Bazin, A. (1966). *Çağdaş Sinemanın Sorunları*. (N. Özün Çev.). Bilgi Yayınevi.
- Beniger, J. R. (1986). *The control revolution: Technological and economic origins of the information society*. Harvard University Press.
- Benjamin, W. (2000). The storyteller. M. McKeon (Ed.) *Theory of the novel: A historical approach*. (s.77-93) içinde. JHU Press.
- Berger, J. ve Milkman, K. L. (2012). What makes online content viral?. *Journal of Marketing Research*, 49 (2), s. 192- 205. <https://doi.org/10.1509/jmr.10.0353>.
- Berners-Lee, T. (2000). *Weaving the web: The original design and ultimate destiny of the world wide web*. Harper Business.
- Berners-Lee, T., Cailliau, R., Luotonen, A., Nielsen, H. F. ve Secret, A. (1994). Theworld-wideweb. *Communications of the ACM*, 37(8), 76–82. doi: 10.1145/179606.179671
- Bateman, J. A. ve Schmidt, K.-H. (2012). *Multimodal Film Analysis* (1st ed.). Taylor and Francis.
- Binark, M. ve Löker, K. (2011). *Sivil toplum örgütleri için bilişim rehberi*. STGM Yayınları.

- Bingöl, U. (2019). *Modernizmden postmodernizme eleştiri terimleri sözlüğü: Cilt 1*, Akademik Kitaplar.
- Brunton, F. (2013). *Spam: A shadow history of the internet*. The MIT Press.
- Bush, V. (1996). As we may think. *Interactions*, 3(2), 35–46.
- Burgess, J. ve Green J. (2009). *YouTube: Online video and participatory culture*. Polity Press.
- Burke, C. (1994). *Information and secrecy: Vannevar Bush, ultra, and the other memex*. The Scarecrow Press, Inc.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2008). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Pegem A Yayıncılık.
- Cardoso, G. (2007). The media in the network society, browsing, news, filters and citizenship. CIES.
- Castells, M. (2001). *The internet galaxy: Reflections on the internet, business, and society*. Oxford University Press.
- Chatman, S. (1990). *Coming to terms the rhetoric of narrative in fiction and film*. Cornell University Press.
- Chatman, S. (2008). *Öykü ve söylem: Filmde ve kurmacada anlatı yapısı* (Ö. Yaren, Çev.). Deki Yayınları.
- Choi, G. Y. (2018) Learning through digital storytelling: Exploring entertainment techniques in lecture video, *Educational Media International*, 55(1), 49-63, DOI: 10.1080/09523987.2018.1439710
- Conklin, J. (1987). Hypertext: An introduction and survey, *IEEE Computer*, 20(7), 17-41.
- Coste, D. (1989). *Narrative as Communication*. University of Minnesota Press.
- Crawford, C. (2013). *Chris crawford on interactive storytelling*. New Riders.
- Croteau, R. D. ve Hoynes C. W. (2019). *Media/ society: Industries, content and users*, Sage Publications.
- Culler, J. (1985). *Saussure*. (N. Akbulut, Çev.). AFA Yayıncılık
- Çıraklı, M. Z. (2015). *Anlatıbilim*. Hece Yayınları.
- Davis, A. (2004). Co-authoring identity: Digital storytelling in an urban middle school. *THEN: Technology, Humanities, Education, & Narrative Journal*, 1(1).
- De Fina, A. (2015). Narrative and identities. *The handbook of narrative analysis*, 351-368.

- Dreon, O., Kerper, R. M. ve Landis, J. (2011). Digital storytelling: A tool for teaching and learning in the youTube generation, *Middle School Journal*, 42(5), 4-10, DOI: 10.1080/00940771.2011.11461777
- Dewdney, A. ve Ride, P. (2006). *The new media handbook*. Routledge.
- Dijck, J. V. (2006). *The network society*. Sage Publications.
- DiMaggio, P., Hargittai, E., Neuman, W. R. ve Robinson, J. P. (2001). Social implications of the internet. *Annual Review of Sociology*, 27(1), 307- 336. doi: 10.1146/annurev.soc.27.1.307
- Dobesova, Z., Netek, R. ve Masopust, J. (2022) Map guide for botanical gardens: Multidisciplinary and educational storytelling, *Journal of Geography in Higher Education*, 46(2), 262-283, DOI: 10.1080/03098265.2021.1901075
- Eco, U. (1995). *Anlatı ormanlarında altı gezinti*. (K. Atakay Çev.). Can Yayınları.
- ElShafie, S. J. (2018). Making science meaningful for broad audiences through stories. *Integrative and comparative biology*, 58(6), 1213- 1223.
- Ergenç, A. (2011). Web 2.0 ve sanal sosyalleşme: Facebook örneği. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi], Maltepe Üniversitesi.
- Erlic, V. (1980). *Russian formalism: History –doctrine*. Mouton Publishers.
- Faber, S., Coetzee, M. H. ve Munro, M. (2020). The mediality of pre-recorded digital performing arts on YouTube: a skills-development module, *South African Theatre Journal*, 33(2-3), 87-105, DOI: 10.1080/10137548.2021.1884127
- Fina, A. D. ve Johnstone, B. (2015). Discourse analysis and narrative. D. Tannen, H. E. Hamilton, D. Schiffrin (Ed.), *The handbook of discourse analysis* (s. 153- 167) içinde. Blackwell.
- Finkler, W. ve León, B. (2019). The power of storytelling and video: A visual rhetoric for science communication. *JCOM*, 18(05), A02. <https://doi.org/10.22323/2.18050202>.
- Flew, T. ve Smith, R. (2018). *New media an introduction*. Oxford University Press.
- Fludernik, M. (1996). *Towards a 'natural' narratology*. Routledge.
- Fludernik, M. (2009). *An introduction to narratology*. Routledge.
- Fludernik, M. (2009b). Conversational narration/oral narration. P. Hühn, J. Pier, W. Schmid, J. Schönert (Ed), *Handbook of Narratology* (s. 63- 73) içinde. Walter de Gruyter.
- Forceville, C. (2006). Non-verbal and multimodal metaphor in a cognitivist framework: Agendas for research. G. Kristiansen, M. Achard, R. Dirven ve F. J. R. de M.

Ibáñez (Ed), *Cognitive Linguistics: Current applications and future perspective* (s. 379- 402) içinde. Walter de Gruyter.

Garland, E. L., Fredrickson, B., Kring, A. M., Johnson, D. P., Meyer, P. S. ve Penn, D. L. (2010). Upward spirals of positive emotions counter downward spirals of negativity: insights from the broaden-and-build theory and affective neuroscience on the treatment of emotion dysfunctions and deficits in psychopathology. *Clinical Psychology Review*, 30(7), s. 849- 864. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2010.03.002>.

Gass, W. H. (1980). Philosophy and the future of fiction, *Syracuse Scholar*, 1(2), 1- 13.

Gauntlett, D. (2000). Web studies: A user's guide. D.Gauntlett (Ed), *Web.Studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age* (s. 2- 18) içinde. A Hodder Arnold Publication.

Grabowicz, P. (2014) Tutorial: The transition to digital journalism. Available at: <http://multimedia.journalism.berkeley.edu/tutorials/digital-transform/>

Gray, A. (2018). *Lanark dört kitaplık bir hayat*, Metis Yayınları.

Greimas, A. J. (1987?). *On meaning selected writings in semiotic theory*. University of Minnesota Press.

Gider Işıkmán, N. (2016). Genç lumier'lerin yeni mecrası youtube. *Atatürk İletişim Dergisi*, (10), 5-18.

Graesser, A. C., Olde, B., ve Klettke, B. (2002). How does the mind construct and represent stories. M. C. Green, J. J. Strange, ve T. C. Brock (Ed.), *Narrative impact: Social and cognitive foundations* (s. 229–262) içinde. Lawrence Erlbaum Associates.

Grenbrek, K. ve Trigg, R. H. (1999). *From web to workplace: Designing open hypermedia systems*. The MIT Press.

Güleç, K. (2014). *Anlatı çalışmaları ve yapısalılık bağlamında televizyon dizileri* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ankara Üniversitesi.

Hartley, J. ve McWilliam, K. (2009). *Story circle digital storytelling around the world*. Wiley-Blackwell.

Hazel, P.T. (2007). 1 Narrative: An introduction. http://www.paulhazel.com/blog/Introduction_To_Narrative.pdf (Erişim Tarihi: 10.06.2020)

Hawkes, T. (2003). *Structuralism and semiotics*. Routledge.

Herman, D. (2010). Linguistic approaches to narrative. D.Herman, M. Jahn, ve M. L. Ryan, (Ed.), *Routledge encyclopedia of narrative theory* (s. 391- 392) içinde. Routledge.

- Hogan, A. (2014). *Reasoning techniques for the web of data*. IOS Press.
- Huang, T., ve Grant, W.J. (2020). A good story well told: Storytelling components that Impact Science Video Popularity on YouTube. *Frontiers in Communication*. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2020.581349>
- Hühn, P., Pier, J., Schmid, W. ve Schönert, J. (2009). *Handbook of Narratology*. De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110217445>
- Jahn, M. (2012). *Anlatıbilim: Anlatı teorisi el kitabı*. (B. Dervişcemaloğlu, Çev.). Dergah Yayınları.
- Jahn, M. (2021). *Narratology 2.2: A guide to the theory of narrative*. English Department, University of Cologne. www.uni-koeln.de/~ame02/pppn.pdf. (Erişim Tarihi: 12.06.2020)
- Jeanneney, J.N. (2009). Başlangıcından günümüze medya tarihi. (E. Atuk, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Jensen, J.F. (1998). Interactivity: Tracking a new concept in media and communication studies. *Nordicom Review*, 12.
- Jewit, C. (2014). Multimodal approaches. S. Norris ve C. Maier (Ed.), *Texts, Images and Interactions: A Reader in Multimodality* (s. 127- 136) içinde. Walter de Gruyter.
- Jewit, C., Bezemer, J. ve O'Halloran, K. (2016). *Introducing Multimodality*. Routledge
- Kiousis, S. (2002). Interactivity: a concept explication. *New Media & Society*, 4(3), 355–383. doi: 10.1177/146144480200400303
- Kress, G. (2000). Multimodality. B. Cope ve M. Kalantzis (Ed.), *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures* (s. 182– 202) içinde. Routledge.
- Kress, G. ve Leeuwen, T. van. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. Oxford U Diversity Press.
- Kress, G. ve Leeuwen, T. van. (2006). *Reading images*. Routledge.,
- Köker, E. (2010). *Kitapta Kurutulmuş çiçekler: Sözlü kültür üzerine düşünmek*. Dipnot Yayınları.
- Köse, M. B. (2021). Sosyal medya tarihçesi ve sosyal medyanın kuşaklar üzerinde satınalma kültürüne etkisi [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi.

- Labov, W. (1973). The transformation of reality in narrative syntax. *Language in the inner city* (s. 354-396) içinde. University of Pennsylvania Press.
- Labov, W. (2004). Ordinary Events. C. Fought (Ed.) *Sociolinguistics variation: Critical reflections* (s. 31-43) içinde. Oxford University Press.
- Labov, W. ve Waletzky, J. (1997). Narrative Analysis: Oral Versions of Personal Experience1. *Journal of Narrative and Life History*, 7(1-4), 3- 38.
- Leeuwen, T. van. (1999). *Speech, music, sound*. Macmillan Press.
- Lella A (2014) comScore releases January 2014 U.S. online video. <http://www.comscore.com/Insights/Press-Releases/2014/2/comScore-Releases-January-2014-US-Online-VideoRankings> (Eriřim Tarihi: 02.12.2022)
- León, B. ve Bourk, M. (2018). *Communicating science and technology through online video: researching a new media phenomenon*. Routledge.
- Lietsala, K. ve Sirkkunen, E. (2008). *Social Media: Introduction to the tools and processes of participatory economy*. Tampere University Press.
- Lievrouw, L. A. ve Livingstone S. (2006). *Handbook of new media: social shaping and social consequences - fully revised student edition*. Sage Publications.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., ve Kelly, K. (2009). *New media: A critical introduction*. Routledge.
- Livingstone, S. (2002). *Young people and new media*. Sage Publications.
- Lodge, D. (1986). Narration with words. H. Barlow, C. Blakemore, & M. Weston-Smith (Ed.), *Images and understanding* (s. 141- 153) içinde. Cambridge University Press.
- Lundby, K. (2009). The matrices of digital storytelling: Examples from scandinavia J. Hartley ve K. McWilliam (Ed), *Story Circle: Digital storytelling around the world* (s. 176-187) içinde. West Sussex.
- Manovich, L. (2002). *The language of new media*. MIT Press.
- Manovich, L. (2008). The practice of everyday (media) life. G. Lovink ve S. Niederer (Ed), *Video vortex reader: Responses to youtube* (s. 33- 44) içinde. Institute of Network Cultures.
- Martinet, A. (1998). *İřlevsel genel dilbilim*. (B. Vardar, Çev.). Multilingual.
- McHale, B. (1987). *Postmodernist fiction*. Routledge.
- McLuhan, M. (1994). *Understanding media: The extensions of man*. The MIT Press.
- McQuillan, M. (2002). *The narrative reader*. Routledge.

- Murugesan, S. (2007). Understanding Web 2.0, *IEEE Computer Society*, 9(4), 34- 41.
- Murugesan, S. (2010). Web X.0: A road map. S. Murugesan, (Ed), *Handbook of research on Web 2.0, 3.0, and X.0: Technologies, business, and social applications* (s. 1- 11) içinde. IGI Global. DOI: 10.4018/978-1-60566-384-5.ch001
- Mutlu, E. (2017). *İletişim sözlüğü*. Ütopya Yayınevi.
- Nelson, T. H. (1967). Getting it out of our system. G. Schechter (Ed) *Information retrieval: a critical review* (s. 191–210) içinde. Thompson Books.
- Neuberger, (2007). Interaktivität, interaktion, internet. *Publizistik*, 1(52), 33- 50.
- O'Halloran, K. L. (2013). *Multimodal analysis and digital technology*, E. Montagna E. (Ed), *Readings in Intersemiosis and Multimedia* (s. 35-53) içinde. Ibis.
- O'Halloran, K. L., ve Lim, F. V. (2014). Systemic functional multimodal discourse analysis. S. Norris ve C. Maier (Ed.), *Texts, Images and Interactions: A Reader in Multimodality* (s. 137- 154) içinde. Walter de Gruyter.
- O'Halloran, K. L., and Smith, B. A. (Eds.) (2011). *Multimodal studies: Exploring issues and domains*. Routledge.
- Ohler, J. (2008). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity*. Corwin Press.
- Olmstead, R. (1997). *Elements of the writing craft*. Story Press.
- Onega, S. , Landa, J.A. G. (2014). *Narratology: An introduction*. Routledge.
- Ong, W. J. (2002). *Orality and literacy the technologizing of the word*. Routledge.
- O'Reilly, T. (2005). What is Web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software. <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html?page=1> (Erişim Tarihi: 28.12.2021)
- Ökmen, Y. E. (2021). *Gelenekselden dijital hikâye anlatıcılığı: Youtube örneği*. [Yayımlanmamış doktora tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Ökmen, Y. E. ve Çokluk, N. (2021). Ben de artık bir hikâye anlatıcısıyım: Hikâye anlatımında dijital olanaklar açısından YouTuber “Fly With Haifa” üzerine bir inceleme. *Etkileşim*, 7, 190-215. Doi: 10.32739/etkilesim.2021.7.124
- Özcan, B. (2014, 26 Eylül). Hikayede duygu, Wall-e, robotlar ve kalbe dokunmak. *Barış Özcan*. <https://barisozcan.com/hikayede-duygu-wall-e-robotlar-ve-kalbe-dokunmak/> (Erişim Tarihi: 28.11.2022)
- Özcan, B. (n.d.). *Playlist* [YouTube kanalı]. YouTube. Erişim tarihi: 28 Kasım 2022, <https://www.youtube.com/@BarisOzcan>

- Özcan, B. (2019, 12 Haziran). 100 bebek bir odaya kapatılıp büyütülürse hangi dili konuşurlar? *Barış Özcan*. <https://barisozcan.com/100-bebek-bir-odaya-kapatilip-buyutulur-se-hangi-dili-konusurlar/> (Erişim Tarihi: 28.11.2022)
- Özcan, B. (2022, 27 Kasım). Büyük Piramidin içinde ne var? *Barış Özcan*. <https://barisozcan.com/buyuk-piramidin-icinde-ne-var/> (Erişim Tarihi: 28.11.2022)
- Özşenler, D. (2019). Dijital hikaye anlatımı: İçerik üreticilerinin youtuber videoları üzerinden bir analiz. *Turkish Studies - Information Technologies and Applied Sciences*, 14(4), 587- 616. DOI: 10.29228/TurkishStudies.39563
- Page, R. (2010). Introduction, R. Page (Ed), *New perspectives on narrative and multimodality* (s. 1- 13) içinde. Routledge.
- Patterson M. ve Monroe, R. (1998). Narrative in political science, *Annual Review in Political Science*, 1, 315- 331.
- Platon (2010). *Devlet*. (S. Eyüboğlu ve M. Cimcoz, Çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Pool, I. S. (1983). *Technologies of freedom*. Harvard University Press.
- Postman, N. (1994). *Televizyon öldüren eğlence*. (O. Akınhay, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Prince, G. (1982). *Narratology the form and functioning of narrative*. Mouton Publishers.
- Propp, V. (2017). *Masalın Biçimbilimi*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the electronic frontier*. Perseus Books.
- Rafaeli, S. (1988) Interactivity. From new media to communication, R. P. Hawkins, J. M. Wiemann ve S. Pingree (Ed), *Advancing Communication Science: Merging mass and interpersonal processes* (s. 110- 134) içinde. Sage Publications.
- Ricoeur, P. (1976). *Interpretation theory: Discourse and the surplus of meaning*. Texas Christian University Press.
- Rogers, E. M. (1986). *Communication technology: The new media in society*. The Free Press.
- Ruedlinger, B. (2012). Does length matter? <http://wistia.com/blog/does-length-matter-it-does-for-video-2k12-edition> (Erişim Tarihi: 10.12.2021)
- Russell, J. A. (1980). A circumplex model of affect. *J. Personal. Soc. Psychol.* 39, 1161- 1178. doi: 10.1037/h0077714

- Ryan, M. L. (2004). Will new media produce new narratives?. M. L. Ryan (Ed.), *Narrative across Media: The languages of storytelling* (s. 337- 359) içinde. University of Nebraska Press.
- Ryan, M. L. (2014). Narration in various media. P. Hühn vd (Ed), *The living handbook of narratology* (s. 1-32) içinde. Hamburg University. <https://www-archiv.fdm.uni-hamburg.de/lhn/node/53.html> (Erişim Tarihi: 08.07.2021)
- Saussure, F. (2011). *Course in general linguistics*. (W. Baskin, İngilizce'ye Çev.). Columbia University Press.
- Schivinski, B., ve Dabrowski, D. (2014). The effect of social media communication on consumer perceptions of brands. *Journal of Marketing Communications*, 22, s. 189 - 214.
- Smith, A. (1980). *Goodbye Gutenberg: The newspaper revolution of the 1980s*. Oxford University Press.
- Smith, D., Schlaepfer, P., Major, K., Dyble, M., Page, A. E., Thompson, J., Chaudhary, N., Salali, G. D., Mace, R., Astete, L., Ngales, M., Vinicius, L., ve Migliano, A. B. (2017). Cooperation and the evolution of hunter-gatherer storytelling. *Nature communications*, 8(1), 1853. <https://doi.org/10.1038/s41467-017-02036-8>
- Snelson, C., ve Sheffield, A. (2009). Digital storytelling in a Web 2.0 world. *Proceedings of the Technology, Colleges & Community Worldwide Online Conference*, 159–167.
- Retrieved from: <http://etec.hawaii.edu/proceedings/2009/snelson.pdf>
- Snyder, J. (2010). Applying multimodal discourse analysis to study image-enabled communication. iConference 2010 Bildiriler Kitabı'nda sunulan bildiri, 3 – 6 Şubat. <https://www.ideals.illinois.edu/items/14872> (Erişim Tarihi: 10.10.2023)
- Sunderland, N., Robinson, K. ve Burgess, A. (2021) Overcoming future professionals' fear of digital storytelling, *Australian Social Work*, 74(1), 13-28, DOI: 10.1080/0312407X.2020.1762098
- Standage, T. (1998). *The victorian internet*. Walker Publishing Company.
- Stöckl, H. (2004). In between modes: Language and image in printed media. E. Ventola, C. Charles ve M. Kaltenbacher (Ed), *Perspectives on multimodality* (s. 9- 30) içinde. Benjamins.
- Şimşek, B. (2018). *İletişim çalışmaları bağlamında dijital hikâye anlatımı kavramlar ve Türkiye deneyimi*, Alternatif Bilişim.
- Thompson, J. B. (1995). *The media and modernity: A social theory of the media*. Polity Pres.

- Wachowich, N. ve Scobie, W. (2010). Uploading selves: Inuit digital storytelling on YouTube. *Études/Inuit/Studies*, 34(2), 81–105. <https://doi.org/10.7202/1003966ar>
- We Are Social (2022). Digital 2022: Another year of bumper growth. <https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/> (Erişim Tarihi: 20.04.2022)
- We Are Social (2023). The changing world of digital in 2023. <https://wearesocial.com/us/blog/2023/01/the-changing-world-of-digital-in-2023/> (Erişim Tarihi: 28.01.2023)
- Welbourne, D. J., ve Grant, W. J. (2015). Science communication on YouTube: Factors that affect channel and video popularity. *Public Understanding of Science*, 25(6), 706– 718. <https://doi.org/10.1177/0963662515572068>
- Warriner, A.B., Kuperman, V. ve Brysbaert, M. (2013). Norms of valence, arousal, and dominance for 13,915 English lemmas. *Behav Res* 45, 1191- 1207. <https://doi.org/10.3758/s13428-012-0314-x>
- Weber, S. ve Rech, J. (2010). An overview and differentiation of the evolutionary steps of the web X.Y movement: The web before and beyond 2.0. S. Murugesan, (Ed), *Handbook of research on Web 2.0, 3.0, and X.0: Technologies, business, and social applications* (s. 12- 38) içinde. IGI Global. DOI: 10.4018/978-1-60566-384-5.ch002
- White, H. (1987). *The Content of the Form, Narrative Discourse and Historical Representation*. The John Hopkins University Press.
- Van Dijk, T. A. (1980). *Macrostructures: An Interdisciplinary Study of Global Structures in Discourse, Interaction, and Cognition*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Velho, R. M, Mendes A. M. F. ve Azevedo, C. L. N. (2020). Communicating science with YouTube videos: How nine factors relate to and affect video views. *Frontiers in Communication*. 5(567606). doi: 10.3389/fcomm.2020.567606
- Yaman, T. E. (2020). A research on the effect of Instagram's Z-generation consumer behavior. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Yeditepe Üniversitesi.
- Yanık, A. (2016). Yeni medya nedir ne değildir?. *Journal of International Social Research*, 9(45), s. 898- 910.
- Yücel, T. (2015). *Yapısalcılık*. Can Sanat Yayınları.
- YouTube Social Impact (2022). YouTube Hakkında. <https://socialimpact.youtube.com/intl/tr/about/> (Erişim Tarihi: 28.12.2021)

YouTube (2022). Hiç YouTube'un nasıl çalıştığını merak ettiniz mi? <https://www.youtube.com/howyoutubeworks/> (Erişim Tarihi: 28.12.2021)



EK

Ek 1: Hikâyede Duygu, Wall-e, Robotlar ve Kalbe Dokunmak Videosunun Hikâye Metni

“İnsanlar binlerce yıldır birbirlerini hikâyeler anlatıyorlar.

Hikâye anlatma tekniklerimiz çok değişti.

Yaklaşık Yüz Yıllık bir geçmişi ile henüz çok genç olan sinema bile kendi tekniklerini doğurdu, geliştirdi ve sürekli olarak değiştirmeye devam ediyor.

Bütün bu değişimler içerisinde temel kalan ve belki de hiç değişmeyecek olan bir şey var; hikâyenin kahramanlarıyla dinleyenler arasındaki duygusal ilişki.

Bunu hikâye anlatımının da sürekli yeni teknikler deneyen Peter Jackson da itiraf ediyor.

Film yapımının hiçbir zaman Temelli değişmeyeceğini söylüyor.

Çünkü bu oyuncuların söylediği sözler ya da o anı yaşamaları esnasında izleyicinin kalbine dokunup dokunmamalarıyla ilgili bir şey.

Hikâye anlatmak için elinizde bir oyuncu yoksa ya da anlattığınız hikâyenin kahramanı bir insan değilse bunu nasıl başaracaksınız?

İletişimi kalpler arası bir diyaloga dönüştürerek.

İşte size en modern tekniklerle anlatılan ve kahramanı insan olmayan bir hikâye; Voli adında bir robotun hikâyesi.

Bir kahramanın kalbinize dokuna bilmesi için önce onun bir ruhu olmalı, robot bile olsa.

Bu hikâyedeki kahramanın kocaman gözlere sahip olması bir tesadüfi değil elbette.

Aksine onun ruhunu fark edebilmemiz için açılmış iki büyük pencere.

Bu pencerelerden bakarak tüm insani duyguları hissedebiliriz; takdir, korku, merak, sempati, şaşkınlık, kızgınlık...

O halde ne anlatırsanız anlatın tüm ruhunuzu açarak karşınızdakinin kalbine dokunmaya çalışın.” (Özcan, 2014).

Ek2: 100 Bebek Bir Odaya Kapatılıp Büyütülürse Hangi Dili Konuşurlar

Videosunun Hikâye Metni

“Geçenlerde yeni çıkan bir bilim-kurgu film izledim: I am mother. Dünyadaki tüm insanları yok eden büyük bir olay sonrasında geçiyor. Olayın öncesinde yerin altında yapılan korunaklı bir yere 63.000 insan embriyosu saklanmış. Bir robot bu embriyolardan birini alıp büyütmeye başlıyor. Filmdeki hikâyenin bundan sonra anlatacaklarımla bir ilgisi yok ama sadece bu açılış sekansı aklımda bazı soruların oluşmasına yol açtı.

Dış dünyaya tamamen kapalı bir ortamda doğan bebekler ileride nasıl bir insan olurdu acaba? Böyle bir ortamda hiçbir insanla görüşmeden o bebekleri büyütebilmek mümkün olsaydı birbirleriyle nasıl iletişim kurarlardı? Aralarında hangi dili konuşurlardı?

Tabii bu sorular ilk kez benim aklıma gelmedi. Tarih boyunca pek çok kez yeni doğmuş bebekler herkesten izole edilerek deneyler yapılmış. Bu sırada onların dış dünyayla yazılı ya da sözlü olarak herhangi bir dilde iletişim kurulması engellendiği için de bu girişimlere “dil yoksunluğu deneyleri” adı veriliyor. Amaç lisanın kaynağını bulmak ve daha da derinlerde insan doğasının temellerini anlamak.

Tabii böyle bir şeyi anlayabilmek için bebekleri izole etmek son derece etik dışı bir davranış. O yüzden Roger Shattuck gibi kültür tarihçileri bu tür deneylere başka bir isim vermeyi tercih etmiş: Yasak Deney.

Yazılı kaynaklarda yasak deneylerin ilk örneğini bize tarihçi Herodot aktarıyor. M.Ö. 600 civarında Mısır firavunu 1. Psamtik yeni doğmuş iki bebeğin anne-babasından alınıp bir çobana verilmesini emretmiş. Çobanın bu bebeklerle konuşması kesinlikle yasaklanmış. Ancak bebekler kendi aralarında bir dil geliştirmişler ve icat ettikleri bu yeni dilde ilk söyledikleri kelime “becos” olmuş. Bu kelime Mısırlıların dilinde yokmuş. O yıllardan çok daha önce Anadolu topraklarında yaşamış olan Friglerin konuştuğu dildeki “ekmek” kelimesiymiş. O yüzden o dönemin Mısırlıları kendilerinin ve dillerinin kaynağının Frigya olduğuna inanmışlar.

Yaklaşık 1800 yıl sonra 13. Yüzyılda 2. Frederik tarafından yapılan bir başka deneyde de yine ailelerinden ayrılan bebekler minimum insan etkileşimiyle yetiştirilmişler. Temel ihtiyaçları giderilmiş ancak kendileriyle kesinlikle hiç konuşulmamış. Ana dili

diye bir şey varsa eğer dünyanın ilk ana dilinin ne olacağı merak edilmiş. O zamanki tahminleri söyleyeyim mi? Sırasıyla bebeklerin ya İbranice ya Yunanca ya Latince ya da Arapça konuşacakları düşünülüyormuş. Bunlar kutsal kitapların ya da antik metinlerin dilleri. Dolayısıyla onların bu tahminlerinden de çıkartabileceğiniz gibi 2. Frederik'in asıl amacı Adem ile Havva'nın hangi dili konuştuğunu keşfetmekmiş. Bu olayları aktaran Salimbene adlı tarihçi, bebeklerin hangi dili konuşmayı öğrendiğini bize söylemiyor. Ancak bu deneyleri yapanların zalimliklerini tüm ayrıntılarıyla yazıyor.

Daha sonraki yüzyıllarda deneyler nedeniyle olmasa da başka sebeplerle izole bir şekilde yetişmiş başka çocuklar da bulundu. Doğada insanlardan uzak bir şekilde tek başına büyüyen “vahşi çocuklar.” İnsanlarla temas etmedikleri için bizim konuştuğumuz türden bir dil yeteneği onlarda hiç gelişmemiş. Ukrayna'da bulunan Oksana adlı bu kız köpeklerle birlikte büyüdüğü için onların konuştuğu dilden iletişim kurabiliyor. Bugüne kadar sadece köpekler tarafından değil, ayılar, koyunlar, inekler, keçiler ve hatta devekuşları tarafından büyütülen başka bebekler de bulundu. Bu bebekler doğal olarak beraber büyüdükları bu hayvanlara benzer davranışlar geliştirmeye başlamış. İnsanların arasına katıldıktan sonra pek çok şeyi öğrenseler de çoğunun dil yetenekleri hiçbir zaman gelişmemiş.

İzole olmanın doğuştan gelen zorunlu bir yolu daha var: Sağırılık. Etrafında işaret dili bilmeyen kişiler olduğunda sağır çocukların kendi dillerini geliştirmeye çalıştıkları gözlenmiş. Mesela bu gördüğünüz Nikaragualı çocuklarla, 1980 yılına kadar hiç iletişim kurulmamış. Sağırılıkları nedeniyle doğuştan izole olmuşlar. Nikaragua devriminden sonra onları ülkenin ilk işitme engellilere özel okulunda bir araya getirmişler. Kendilerini daha iyi ifade edebilmeleri için işaret dilini öğretmek istemişler. Yani bir anlamda kendi odalarında büyüyen 100 ayrı bebeği bir çatı altında toplamışlar. Fakat artık onlar birer bebek değil çocuk oldukları için bu amaçlarını gerçekleştirememişler. İşaret dilini onlara öğretememişler.

Onun yerine ne olmuş biliyor musunuz? Çocuklar kendi aralarında el hareketlerini ve yüz mimiklerini kullanarak yeni bir işaret dili icat etmiş. Bu kez onları anlamak isteyenler dil uzmanlarını çağırıp bu yeni dili çözmeye çalışmışlar. Bu uzmanların

söylediklerine göre çocukların geliştirdiği dil şaşırtıcı derecede karmaşık ve zengin bir dilmiş.

İletişim için aslında sese ihtiyaç yok. İletişim insanlığın ortak mirası. İnsan olmanın kaçınılmaz sonucu. Günümüzde hala dillerin nasıl ortaya çıktığını ve nasıl bugünkü haline evrildiğini tam olarak bilemiyoruz. Ama bildiğimiz bir şey var. Konuşmak, sahip olduğumuz bilgileri paylaşabilmenin en temel yolu.

Dil, birlikteliğe ihtiyaç duyar. Dil, topluluğa ihtiyaç duyar. Dil, bir çeşit tetikleyiciye ihtiyaç duyar.

Bu tetikleyici sadece çok sayıda insanın bir araya gelmesinden ibaret basit bir şey değil. Linguistler bu tetiklemenin en etkili şeklinin kendi aralarında bilgiyi paylaşmak zorunda olan bir grup olduğunu düşünüyor.

Yani biz bilgiyle besleniyoruz ve öğrendiklerimizi paylaşabilmek için de konuşma ihtiyacı hissediyoruz. Sırf bunu yapabilmek için 6300 farklı dil icat ettik.

Bu dillerden en yaygını olan İngilizce'yi öğrenmek isteyenler için videonun sponsoru Cambly'nin bir yöntemi var. Cambly, ana dili İngilizce olan eğitmenlerle bire bir konuşarak İngilizce öğrenebileceğiniz bir uygulama. Uygulamayı ön plana çıkaran özellikler abone olmadan deneme dersi yapılabilmesi ve abone olduğunuzda da istediğiniz yerden ve istediğiniz saatte derse katılabilme ve gerektiğinde ders haklarını dondurabilme imkanı. Bu sebeple zamanını verimli kullanmak isteyenlerce çok tercih edilen bir öğrenme yöntemi. Özellikle de yoğun tempo içinde olan ve İngilizce vasıtasıyla kariyerlerini geliştirmek, kişisel gelişimlerine katkı sağlamak veya İngilizce sınavlarına hazırlık yapmak isteyenler tarafından... Cambly'nin bu video vesilesiyle size vermek istediği özel bir mesajı var, takipçilerinin uzun süredir beklediği bir haber... İşte o mesajı bu videonun açıklama kısmına ekliyorum. İlgilenenlere duyurulur.

Videonun başında size “I am mother” adlı bir filmde bahsetmiştim. Bir robot tarafından büyütülen çocuğun hikâyesi. Filmdeki robot çocukla bir anne gibi iletişim kurmaya çalışıyor. Dolayısıyla tıpkı bir insan gibi onunla konuşuyor. Çocuğun farklı bir dil icat etmesine gerek kalmıyor. Hayatı bir robotla konuşarak öğrenmeye çalışıyor. Bu derslerden birinde size daha önce başka bir videomda detaylı bir şekilde aktardığım tramvay probleminin modern bir versiyonu da var. Tramvay probleminde sorulan “1

kişinin mi yoksa 5 kişinin mi ölümüne yol açmak istersin” sorusunun cevabını tartışırken konu ilginç bir noktaya gidiyor.

- *“Ben hayat kurtaran bir doktor, hayatımı katil ve hırsızlar için feda ediyor olabilirim. Fedakarlığım sayesinde daha çok insanı incitebilirler.”*
- *“Her insanın özünde değerli, yaşam ve mutluluk hakkına eşit ölçüde sahip olduğunu düşünmüyor musun?”*
- *“Geçen ay düşünüyordum. Kant’ı öğrenirken.”*

Bebekleri bir yere kapatıp dış dünyadan izole ettiğinizde neler olacağı tarih boyunca merak edilmiş. Bu konuda etik dışı onlarca yasak deneyler yapılmış. Tüm bunlar “ana dil” dediğimiz şeyin kaynağını bulmak için. Aslında daha da derinde insan olmanın ne olduğunu anlamak için. Belki de bunun yolu başkalarını değil de zaman zaman kendimizi izole etmekten geçiyor. Belki bu şekilde daha çok düşünmeye başlarız. Okuduğumuz kitaplarla konuşuruz. Böylelikle kendi dilimizi geliştiririz. “I am mother – Ben anayım” demek ya biz de gerçek ana dilimizi buluruz. O dil Mısır firavunun şüphelendiği gibi Anadolu topraklarında kurulu Friglerin konuştuğu dil değil. Az önceki sahnede referans verilen felsefeci Immanuel Kant’ın bahsettiği bir dil. “Bütün dil, düşüncenin imlenmesidir” demişti bir zamanlar. Düşünmek, insanın kendi kendisiyle konuşmasıdır. Bir insanın geliştirebileceği en üst seviye dil bu olsa gerek.” (Özcan, 2019).

Ek 3: Büyük Piramidin İçinde Ne Var? 3B Tur Videosunun Hikâye Metni

“Napolyon’un Büyük Piramide yaptığı geziyle ilgili ilginç bir hikâye anlatılır. Rivayete göre 1798’de Nil nehri kıyısındaki Giza’ya gelince, dünyanın en meşhur piramidinin içinde bir gece kalmak istemiş Napolyon. Tek başına. Taştan mezarın kalbindeki kral odasında. Antik Mısır’ın en güçlü firavunlarından Khufu’nun sonsuzluk yolculuğu için yaptırdığı noktada. Orada hala Firavun’un kocaman kırmızı bir taştan yapılmış lahiti var. Hatta üzerine vurulduğunda çan gibi çınladığı kulaktan kulağa fısıldanıyor. Ta Fransa’dan kalkıp gelen Napolyon gece vakti tek başına piramide girmiş. Ürkütücü ve karanlık dar geçitlerden elinde sadece bir mumla ilerlemeye başlamış. Ve nihayet tam ortasındaki Kral Odası’na ulaşmış.

Böyle bir yolculuğu oturduğumuz yerden yapmaya ne dersiniz?

Piramitler hakkında pek çok şey yazılıp çizildi. Çünkü gerçekten çok ilginç yapılar. En basitinden haritadan bakınca bile bunu anlayabiliriz. Bakın öylesine yerleştirilmiş bir şey değil. Sanki cetvelle çizilmiş gibi. Dört cephesi tam olarak dört yönü gösteriyor. Kuzey, Güney, Doğu ve Batı. Bunu yaptıklarında onun bu haşmetini anlayabilmemizi sağlayan uydular, bilgisayarlar, haritalar yok. Yönleri gösteren pusula bile yok.

Burası piramidin kuzeyindeki giriş. Napolyon içeriye buradan girmiş olmalı. Tabi onun zamanında olmayan şey de böyle demir parmaklıklar ve kapılar.

Arkamızda Kahire bölgesindeki Giza kenti var. Eskiden Nil nehrinin suları bu gördüğümüz binaların olduğu yere kadar geliyormuş.

Giza platosunda başka piramitler, mezarlar ve antik eserler de var. Ancak biz Napolyon gibi bunlardan en görkemlisine odaklanacağız.

Çünkü bu büyük piramit dünyanın 7 harikasıdan geriye kalabilen tek yapı. 4500 yıldır ayakta. Şu anda bile hayal etmekte zorluk çekiyor insan. Ben şöyle bir benzetme yapmayı seviyorum. 2100’lü yılları hayal edebiliyor musunuz? Peki 2200’leri? Bir de 2500’lü yılları düşünün. Ama bizim yakın geleceğimiz olan 2500’leri değil. M.Ö. 2500’lü yılları. İşte o zaman yapmışlar bu piramidi. Dünyanın en yüksek binası olmuş bittiğinde. Ve 3800 yıl boyunca bu yükseklikte başka bir yapı görülmemiş dünyada.

Çevresinde ondan biraz daha alçak 2 piramit daha var. Bunların hepsi de “piramitler çağı” denilen o çok eski zamanlarda inşa edilmiş ve sonra bu bölge neredeyse 1000 yıl boyunca bomboş kalmış.

Giza’nın büyük piramidi olarak bilinen bu yapı firavun Khufu için yapılmış. 146.6 metre yükseklikte. Her biri tonlarca ağırlıkta 2 milyondan fazla taşı çok hassas bir şekilde üst üste yerleştirilerek inşa edilmiş.

İçinde 3 tane özel bölme var. En üstteki bölme Kral odası olarak geçiyor. Ortada Kraliçe odası var. Bu odalara ulaşmak için karınca yuvası gibi ince koridorlar ve geçitler yapılmış. En alttaki oda en gizemlisi. Çünkü orası piramidin altındaki taş yatağı delinerek oluşturulmuş bir bölme. Yüzyıllardır araştırılsa da bunların hiçbirisinin tam olarak ne işe yaradığını bilmiyoruz.

Şimdi girişe geri dönelim. Giriş diyoruz ama piramitler yapıldığında böyle bir kapı yokmuş orada. M.S. 820 yılında 7. Abbasi Halifesi Memûn tarafından içerideki koridorlara ulaşmak için delindiği söyleniyor. Bu girişe “hırsızlar tüneli” de deniyor. Memun, Harun Reşid’in oğluydu. Hani o meşhur binbir gece masallarının ortaya çıktığı dönemin hükümdarı. “Ali Baba ve Kırk Haramiler,” “Alaaddin’in Sihirli Lambası” gibi içerikler o dönemde ortaya çıktı. “Açıl Susam Açıl” gibi ifadelerle böyle bir kapının açtırılması pek de bir uygun düşüyor öyle değil mi? Harun Reşid aynı zamanda Reşit isminde bir kasabaya ismini de vermiş. O kasabada insanlık tarihinin en önemli taşlarından biri bulundu. Reşit taşı. Rosetta Stone. O taşın üstünde üç dilde yazılmış yazılar sayesinde hiyerogliflerin tercümesi yapılabilirdi. Yani o dönemde yapılanlar hem fiziksel olarak piramitlerin kapısını hem de kültürel olarak antik Mısır medeniyetinin kapısını açan bir anahtar gibi oldu.

Rivayete göre Halife Memun’un adamları koçbaşlı bir kütükle orjinal girişe ulaşmak için bu kapıyı açmışlar.

O geçiti oluşturmaya çalışırken içeriden çok büyük bir gürültü duymuşlar. Kütükle vurma sırasında meydana gelen titreşimlerden dolayı çok büyük bir taş kayıp düşmüş. Yukarı doğru çıkan geçidi gizlemek için konulmuş bu taş. O büyük bir gürültüyle düşünce, sesin geldiği tarafa yani sol taraflarına dönüp kazmaya başlamışlar ve ana girişi bu şekilde keşfetmişler. 4500 yıl önce yapılan bir binanın 1200 yıl önce yeniden keşfedilen kapısından söz ediyoruz.

Bazı arkeologlar daha farklı düşünüyor. Onlara göre bu tünel, piramitlerin yapımı bittikten nispeten daha kısa bir süre sonra antik hırsızlar tarafından açıldığına inanıyorlar. Firavun'la birlikte gömülen hazineleri çalmak için böyle bir çabaya girişmişler.

Geldiğimiz bu noktada yolumuz ikiye ayrılıyor. Soldaki kapı aşağıda yerin altındaki odaya giden tünel. Normalde piramitleri ziyaret edenlere o kapıyı açmıyorlar. Ama biz yine de girip bir bakalım.

Bu geçit piramidin derinliklerine doğru iniyor. 90 metre kadar aşağıya gideceğiz.

Son derece klostrofobik bir ortam. Böylesine karmaşık bir yapıyı görünce insan ister istemez firavunu merak ediyor. İronik bir şekilde bu büyük piramidin firavunu Khufu'nun elimizdeki tek görseli sadece 7,5 cm'lik minik bir heykel.

Yakınlardaki başka bir piramidin kraliçesinin Khufu'nun annesi olduğu düşünülüyor.

Bu arada Khufu'nun adı piramidin duvarlarında filan yazılı değil. Arkeologlar Giza'nın başka bir yerinde buldukları yazıttan bu sonuca varmışlar.

Yeraltı odasına nihayet ulaştık. Şu anda piramidin tam altındayız. Dedğim gibi normalde bu bölgeye ziyaretçi alınmıyor. Etrafta sarıp sarmalanmış kocaman cihazlar var. Üzerinde “don'ttouch – sakın dokunma – yassah” yazıları var. İlk gördüğümde ne olduklarını anlayamamıştım ama sonradan bu cihazların ne olabileceği konusunda aklımda bir teori oluştu. Önce gezimizi yapalım, son yıllardaki önemli bir gelişmeyi aktarırken bu teorimden de söz edeceğim.

Burası yukarıdaki diğer iki odadan daha da gizemli. Çünkü neden yapıldığına dair en ufak bir ipucu bile bulamamış bilim insanları. Taşlar gördüğünüz gibi kabaca oyulmuş. Sanki tam olarak bitirilmeden öylece bırakılmış gibi.

Burada yine yeni kutular ve cihazlar görüyoruz. Belli ki önemli bir deney yapılacak ama dediğim gibi bununla ilgili daha sonra konuşacağız.

Hemen arkamızda odanın zeminine bir çukurun kazılmış olduğunu fark ediyoruz. Büyük piramidin altında, yerin dibindeki taşların içine oyulmuş bir odanın içindeyiz ve onun da içine bir kuyu kazılmış. Bazı arkeologlara göre Khufu'nun önce buraya gömülmesi düşünülmüş fakat sonra vazgeçilmiş. En üstteki oda yapıлып oraya taşınmış.

Hadi çıkalım artık buradan, üstümüzdeki milyonlarca taşı düşününce bu haliyle bile daral geldi bana.

Yol ayırımına geri döndük. Sağımızdaki basamaklar yukarıdaki iki odaya giden geçide açılıyor.

Normalde az önceki koridorla bu geçit bağlantılı olarak tasarlanmış ancak yukarıya çıkan geçidin önüne bu üç büyük granit taş yerleştirilmiş.

Piramitler hakkında ilk yazıları yazan kişi meşhur tarihçi Heredot. Firavun Khufu'nun çok zalim bir yönetici olduğunu söylemiş. Fakat onun söylediklerine de şüpheyile bakmak lazım çünkü Heredot bile Khufu'dan 2000 yıl sonra yaşamış. O kadar eski bu yapı. Piramitlerle ilgili ilk kapsamlı kitabı yazan kişiyse bir astronom. Bu kitabın orjinal basım tarihi 1880. Onu yazan kişi de bir astronom. 1864'de gelmiş bu bölgeye. Düşünün o zamanlar piramitlerin bulunduğu bölge Osmanlılara bağlı Mısır Hidivliği'di. Kitabın 1978'deki bu yeni baskısına New York'ta yaşayan Fatma Türkkan önsöz yazmış. Piramitlerin yapım amacını pi sayısı başta olmak üzere matematikle ilişkilendirmeye çalışan ilk kitaplardan biri bu. Büyük Tufandan kaçmak için yapılmış kutsal bir yapı olduğu tezini de en kapsamlı savunan eser. Modern bir gözle bakınca içindeki pek çok fikrin geçerliliği kalmamış olsa da ben özellikle piramide dair yapılan illüstrasyonların hala çok başarılı olduğunu düşünüyorum.

Zaten bu kadar uzun süre ayakta kalan bir yapı olunca onunla ilgili binbir masalın ortaya çıkması kaçınılmaz.

Yükselen geçidin sonunda daha büyük başka bir geçide ulaşıyoruz. Buraya “Büyük Galerî” deniyor. Tam bir mühendislik harikası. Bu galerinin taşlardan örülmüş çatısı neredeyse 9 metre yükseklikte.

Sağımıza baktığımızda bir kuyu girişi görüyoruz. Bu kuyu az önce indiğimiz yer altı geçidine kestirme bir yol sağlıyor.

Büyük galerinin tam ortasından ilerleyince Kraliçe'nin odasına giden yatay bir koridora ulaşıyoruz.

Büyük piramidin etrafında tekne çukurları bulunmuş. Bunlardan iki tanesinde çok iyi muhafaza edilmiş cenaze tekneleri keşfedilmiş.

Mısırlılar kralla birlikte bu tekneleri de gömüyorlarmış. Böylece öbür dünyada kralın Nil nehrinde gezebileceğine inanıyorlarmış.

Kraliçenin odasına geldik. Fakat muhtemelen kraliçe hiçbir zaman buraya gömülmedi. Şu anda piramidin kuzey ve güney cephelerinin tam ortasındayız.

Odanın Doğu duvarında küçük bir oyuk var. Bu oyukun yapım amacı bilinmiyor ama hırsızlar onun arkasına küçük bir tünel kazmışlar.

Kraliçe odasında iki tane baca var. Biri bu diğeri tam arkamızda. Bunların ilk önce havalandırma amacıyla yapıldığı düşünülüyordu. Kuzey ve Güney doğrultusunda piramidin dış yüzeyine kadar gidiyor ama tam olarak yüzeye ulaşmıyor bu bacalar. Eğer ölçersek yaklaşık 20 cm'e 20 cm'lik bir delik olduklarını fark ediyoruz. İçinde ne olduğunu anlayabilmek için özel üretilmiş robotları sokmuşlardı bu deliklere. 50 metre kadar ilerlemişti bu robotlar orada. Sonra yüzeye birkaç metre kala bir taşla karşılaştı robot. Bacayı tıkayan bu taşı robot kamerayla geçince küçük gizli bir odacık keşfettiler. Odacığın zemininde anlamı henüz çözilemeyen karmaşık bazı şekillerin görüntülerini yakaladı robot. İşte bu çizimlerin ortaya çıkmasıyla, bacaların havalandırma görevi yapmaktan daha büyük bir amaca hizmet ettikleri düşünölmeye başlandı. Fakat bu amacın da şekillerin de ne olduğı bilinmiyor.

Kraliçenin odasından tekrar büyük galeriye dönelim. Galerinin yüksek duvarlarında taş bloklar kademe kademe içeri doğru giriyor ve bir çatı formu oluşturuyor. Bu yapım tekniğı sayesinde üstündeki çok büyük ağırlığı taşıyabiliyor. Galerinin ortasında bir kanal ve yanlarında da raflar var. Bu rafların içine her iki tarafta 28 tane bölme kesilmiş.

Bazıları bu bölmelerin içinde ağaçtan çerçeveler ve onların da içinde geçidi bloklayan taşlar olduğunu düşünüyor. Bazıları da bunların granit taşları ilerletmek için yapılmış bir vinç düzeneğinin izleri olduğuna inanıyor.

Geldik galerinin sonuna. Bu koridor Kralın odasının önündeki anti odaya doğru gidiyor. Mezar hırsızlarını engellemek için alınan önlemlerin sonuncusuna. Hırsızlar bir dert, vandaller başka bir dert. Khufu bile yaptırdığı piramide kendi adını kazınamış ama bunun eksikliğini hisseden bazı arkadaşlar duvarlara isimlerini yazıvermişler. Yazık!

Burası anti oda. Tamamen granitten yapılmış. Oyukları görüyor musunuz? Devasa kapıyı aşağı yukarı hareket ettirebilmek için kullanılan bir mekanizma. Kralı içeriye koyduktan sonra hırsızlar giremesin diye devasa taşlarla odayı mühürlüyorlarmış.

Kralın odasına nihayet ulaşabildik. Piramidin içinde girdiğimiz üç özel bölmeden sonuncusu ve en üstte olanı bu oda. Tamamen granitten inşa edilmiş. Taşlar birbirine mükemmel bir uyumla oturuyor. Odadaki tek şey kralın lahiti. O da tek parça bir granitten oyulmuş. Bu büyüklükteki tek parça granitin az önce geçtiğimiz o dış koridorlardan buraya taşınması imkânsız. Dolayısıyla piramidin inşaatı devam ederken onu buraya yerleştirdikleri ve sonra etrafına odayı yaptıklarını düşünüyorlar.

Odanın çatısında katmanlar halinde özenle dizilmiş taşlar var. Üstteki ağırlığa dayanacak şekilde kaydırılarak yapılmış.

Kraliçe odasındaki gibi burada da Kuzey ve Güney doğrultusunda iki küçük baca deliği var. Fakat bunlar yüzeye kadar ulaşıyor. Havalandırma deliği de olabilir. Firavunun ruhunun yükselebilmesi için açılmış da olabilir.

Peki bu kadar mı? Piramidin içinde başka bir şey yok mu? Galiba var. Hani az önce küçük robotların bu bacalardan sokulduğunu söylemişim ya. Onlar da gizli bir odacık keşfetmişti. Birkaç yıl önce piramidin içine bundan çok daha gelişmiş bir teknolojik düzenek yerleştirildi. Bilim insanları bu kez muografi tekniğini kullanmaya karar verdi. Tüm yeryüzüyle beraber piramitleri de sürekli olarak bombardımana tabi tutan muon parçacıklarını ölçerek içindeki taşların yoğunluk farklarını ortaya çıkarabileceklerini düşündüler. Bu tekniği röntgen filmi çekirtmeye benzetebiliriz. İnsanların iç yapısı yerine taşların iç yapısını ortaya çıkarıyor. Muon parçalarına hassas filmleri yerleştirdiler koridorlara. Sonra da parça parça taşıdıkları ölçüm cihazını kraliçe odasının içine kurdular. İşte sanırım ziyaretimiz sırasında az önce yer altı odasında gördüğümüz paketlerin için bu cihazın parçaları var ve sanırım şu anda size anlatmakta olduğum deneyi bir de orada tekrarlayacaklar. Çünkü bu tarama esnasında çok büyük bir keşif yapıldı. Halife Memun'un açtırdığı ve bizim de turumuza başladığımız giriş tünelinin üstünde gizli bir geçit olabileceğini buldular. Deniz seviyesinden 17 ila 23 metre yükseklikteki bir seviyede olduğunu tahmin ediyorlar. Bu koridor yatay ve en az 5 metre uzunluğunda. Fakat bundan çok daha büyük bir boşluk daha var. Büyük

galerinin üstünde bir yerlerde en az 40 metre genişliğinde başka bir boşluk. Bu keşif, 19. yüzyıldan beri Büyük Giza Piramidinde yapılan ilk büyük keşif.

Bu yapı 4500 yıl sonra bile hala bize gizemli hikâyeler anlatıyor. Yapının kalbindeki oda ve içindeki gizemler hala çözülebilmüş değil. Öyle olunca da binbir gece masallarına dönüşüyor.

Zaten biz de böyle bir masalla başlamıştık. Napolyon o gece bu bizim geçtiğimiz yollardan geçerek tam bu odaya kadar gelmiş. Bütün geceyi bu odada tek başına geçirmiş. Rivayete göre ertesi sabah yüzü bembeyaz bir şekilde dışarı çıktığında korkudan tir tir titriyormuş. Daha sonra başına ne geldiğini soranlara hiçbir şekilde cevap vermemiş. Ta ki 23 yıl sonra ölüm döşeğine gelinceye dek.

Tam yatağında acı verici bir şekilde kendini dikleştirip o gece ne olduğunu soranlara cevap vermek üzereyken, birdenbire durmuş.

“Ah, neye yarar,” diye mırıldanıp, yatağına geri yatmış: “Bana asla inanmazsınız.” (Özcan, 2022).

ÖZGEÇMİŞ

Ad Soyad: Ayşe Gül ZEREN KOSAL	
Eğitim Bilgileri	
Lisans	
Üniversite	Kocaeli Üniversitesi
Fakülte	İletişim Fakültesi
Bölümü	Radyo, Televizyon ve Sinema (İÖ)
Lisans	
Üniversite	Anadolu Üniversitesi
Fakülte	Açıköğretim Fakültesi
Bölümü	Sosyoloji
Makale ve Bildiriler	
Uluslararası hakemli dergilerde yayımlanan makaleler	
1. Öztunç, M. ve Zeren Kosal, A. G. (2021). Covid- 19 pandemisinde kullanılan savunma mekanizmalarının televizyon dizilerine yansımaları: Jet sosyete örneği. Atatürk İletişim Dergisi, (22) , 5- 31. DOI: 10.32952/atauniiletisim.949609 2. Suveren, Y. ve Zeren Kosal, A. G. (2021). Sosyal Medyada ‘Benliğin Sunumu’: Benlik ve Mahremiyetin Sunumunun Bireysel ve Toplumsal Anlamı Üzerine Sosyolojik Bir Değerlendirme. Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 23(4), 1226-1241. DOI: 10.32709/akusosbil.990991	
Uluslararası bildiriler	
1. İşman, A. ve Zeren Kosal A. G. (2021). <i>Filmsel anlatıda yapay zekâ distopyasının göstergebilimsel çözümlemesi</i>. ITICAM PROCEEDINGS BOOK (s. 274- 294) içinde. Kıbrıs. https://www.iet-c.net/publication_folder/inte/2021-proceedings-book.pdf	