

YARATICI ENDÜSTRİLERDE ÇOCUKLARA YÖNELİK ETKİLEŞİMLİ E-KİTAP TASARIMI

Interactive E-Book Design For Children In Creative Industries

Dr. Öğr. Üyesi. Emine Nilüfer ÜSTÜNDAĞ

İzmir Katip Çelebi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, İzmir/Türkiye

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-6212-2394>

Doç. Fuat AKDENİZLİ

Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü Grafik Resimleme ve Baskı Anasanat Dalı, , İzmir/Türkiye

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-6583-508X>

ÖZET

Dijital medya ve kültür arasındaki ilişkiyi vurgulayan, bireysel ve toplumsal kalkınma sağlamanın yanı sıra kültür aktarımında da önemli rol oynayan yaratıcı endüstriler; 21. yüzyılın teknolojik değişiminin bir ürünü olarak görülmektedir. Yaratıcı girişimci olarak tanımlanan, yaratıcı endüstrilerin birçok alanında görev alan illüstratörlerin, günümüz uygulama alanlarından biri de dijital yayıncılık alanıdır. Bu araştırma kapsamında öncelikle dijital yayıncılığın yaratıcı endüstrilerdeki yeri incelenecek, dijital yayıncılık alanlarından biri olan etkileşimli-ekitap tasarımında illüstratörün değişen ve yenilen görevleri tartışılacaktır. Tablet cihazlarda okul öncesi dönem çocuklar için tasarlanacak yaratıcı endüstrilere yönelik etkileşimli e-kitapların, tasarım öğelerinin nasıl değerlendirilmesi gerektiği sorusuna yanıt bulunmaya çalışılacaktır. Bu bağlamda farklı araştırmacıların bu alanda yaptıkları deney, araştırma ve raporlardan elde edilen bilgiler doğrultusunda etkileşimli e-kitap tasarım öğelerinin kendi içinde ve birbirleriyle ilişkisinde nasıl değerlendirilmesi gerektiği aktarılmaya çalışılacaktır.

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

ABSTRACT

Creative industries that emphasize the relationship between digital media and culture and play an important role in cultural transfer as well as providing individual and social development; It is seen as a product of the technological change of the 21st century. One of the application areas of illustrators who are defined as creative entrepreneurs and who work in many fields of creative industries is digital publishing. Within the scope of this research, firstly, the place of digital publishing in creative industries will be examined and the changing and renewed duties of the illustrator in the interactive-ebook design which is one of the digital publishing areas will be discussed. We will try to answer the question of how to evaluate interactive e-books and design elements for creative industries that will be designed for preschool children on tablet devices. In this context we will try to explain how interactive e-book design elements should be evaluated within themselves and in relation to each other in line with the information obtained from experiments, researches and reports by different researchers in this field.

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

1.GİRİŞ

Sanayi ve teknoloji alanında yaşanan gelişmeler, günümüz tasarım dünyasında tasarımcıların herhangi bir firmanın bünyesine katılmanın aksine kendi tasarımlarını yaratıp üretebilmelerine ve hedef kitle buluşturabilmelerine olanak tanımıştır. Yaratıcı girişimci olarak tanımlanan günümüz tasarımcıları, özgün, yaratıcı, sanatsal yapısı ile yaratıcı endüstriler oluşturmakta, hem kendilerine hem de ülke ekonomisine katkı sağlamaktadırlar. Teknolojik olanaklardan yararlanarak tasarladıkları yaratıcı endüstriler ile kültürel aktarım yaratmaktadırlar.

Farklı yönetimlerin kendi görüşleri çerçevesinde sınıflandırdığı yaratıcı endüstrilerin birçok alanı tasarım disiplini ile ilgilidir. Yaratıcı endüstrilerin tasarımla ilgili çoğu alanında günümüz illüstratörleri etkin olarak yer almaktadır. Farklı alanlarda yaratıcı girişimci olarak çalışan illüstratörler, üretimlerini bireysel ya da ortak çalışmalar ile üretmektedirler. Bu süreçte bireysel ofis ya da ortak çalışma alanları olan co-working space'leri tercih etmektedirler. Ürün veya uygulama olarak ürettikleri tasarımların ekonomik ve işlevsel yapısına önem vermekte, tasarımların estetik yapısına, tarihsel, toplumsal ve manevi değerleri yansıtmasına özen göstermektedirler.

Günümüz illüstratörlerinin etkin olarak yer aldığı, yaratıcı endüstrinin önde gelen alanlarından biri de dijital yayıncılıktır. Dijital yayıncılığın önemli üretimlerinden biri olan etkileşimli e-kitaplar; sunduğu çoklu ortam özellikleri ile okul öncesi çocuklar için eğitim öğretim aracı olarak kullanılmaktadır. Dijital okuryazarlığı desteklemede önemli araç olarak görülen okul öncesi çocuklara yönelik etkileşimli e-kitaplar, illüstratörlerin disiplinlerarası çalışma ile yaratıcı endüstri oluşturduğu önemli alanlardan biri olarak günümüzde var olmaktadır.

2. YARATICI ENDÜSTRİLER VE ETKİLEŞİMLİ E-KİTAP

Yaratıcı ekonomilerin ve aynı zamanda yaratıcı endüstrilerin önde gelen itici güçlerinden biri teknolojidir. Araştırmacılar, bugünkü dijital teknolojilerin yaratıcı ekonomi dinamiklerini belirlediğini, gelecekte de ekonomilerin tümüyle dijitalleşme üzerinden ilerleyeceğini savunmaktadırlar. Bu yaklaşımı savunan ülkeler, ekonomilerini geleceğin ve yaratıcı endüstrilerin önemli bir gücü olan dijitalleşmeyi dikkate alarak planlamakta ve bu alanda taktikler, politikalar geliştirmektedirler. Yaratıcı endüstri alanlarında ilk çalışmaları yapan İngiltere ve Avustralya bu ülkelerin başında gelirken, Birleşmiş Milletler ve Avrupa Birliği de bu alanda politikalar üretmektedirler (Erkayhan, 2015: 411-423).

Yapılan araştırmalar sonucunda dijital teknolojilerin ülke ekonomilerinde yükselen bir etkisi olduğu gözlemlenmiştir. Yaratıcı dijital ihracatın finansal değerini hesaplamak üzere, İngiliz hükümetinin önemli ekonomi danışmanlarından The Centre for Economics and Business Research, Creative Industries Federation ve Creative Industries Council bir araştırma yapmıştır. Bu kurumlar tarafından 2018 yılı mart ayında "The True Value of Creative Industries Digital Exports" isimli araştırma yayınlanmıştır. Yayınlanan raporda dijital hizmetlerin yaratıcı endüstrilerdeki artan önemi vurgulanmış, yaratıcı ihracatın toplumsal değerler ve kültürel aktarımın bir ifadesi olduğu belirtilmiştir. İngiltere'nin ticarettte önde gelen yaratıcı endüstri alanlarının dijital üretimler olduğunun açıklandığı raporda; yaratıcı endüstri alanlarındaki dijital üretimlerin toplam ihracatın %68'ini oluşturduğu aktarılmıştır. İngiliz Hükümeti yaratıcı endüstrilerin alanlarındaki tüm hizmetlerden 46 milyar sterlin ihraç ettiği, bu ihracatın 21 milyar sterlinini ise dijital üretimlerin oluşturduğu paylaşmıştır (The True Value of Creative Industries Digital Exports, 2018: 4).

"The Impact of The Internet and Digitalization on The European Creative Sector" raporunda da yaratıcı sektör alanları detaylı olarak incelendiğinde, genel olarak büyük bir ilerlemenin dijital alanlarda olduğu tespit edilmiştir. Dijitalleşme yolunda ilerlemeyen yaratıcı endüstri alanlarının büyük çoğunluğunun durgunlaştığı ve hatta zamanla küçüldüğünü belirtilmiştir. Dijitalleşmeden en çok etkilenen yaratıcı endüstri alanlarının; yayıncılık, oyun, televizyon ve müzik olduğu tespit edilmiştir (Oliver&Ohlbaum Associates Ltd&Analysys Mason, 2017: 19-23). 2017 yılında DCMS tarafından yayınlanan "DCMS Sectors Economic Estimates 2017: Employment" raporda ihracatın en çok yapıldığı yaratıcı endüstri alanları açıklanmıştır. Rapora göre; görsel sanatlar, yayıncılık, müzik, performans sanatları ve el sanatları en yüksek ihracat yapılan alanlar olarak gösterilmiştir (DCMS Sectors Economic Estimates, 2017: 10).

Thierry Lefort, Olaf Acker, Laura Kropiunigg ve Florian Gröne'nin yazdığı "The Digital Future of Creative Europe-The Impact of Digitization and The Internet on The Creative Industries in Europe" raporunda; yaratıcı endüstrilerin yenilikçi, yaratıcı ve başarılı sonuçlar veren yeni iş modelleri geliştirdiklerini ve bu durumun ilerleyerek devam edeceğini söylemişlerdir. Gelişen yaratıcı sektörlerde dijital bir dönüşüm yaşandığını, bu sayede üretim, pazarlama ve tüketim şeklinin değiştiğini vurgulamışlardır. Yaratıcı endüstrilerde sunulan dijital hizmetlerin, kullanıcı deneyimine olanak sağlayarak tüketici pazarında farklılık oluşturduğu aktarılmıştır. Böylelikle günümüzde bireylerin internetten alışveriş yaptığı, kitabını, müziğini, filmini, oyununu dijital platformlardan satın aldığı belirtilmiştir (Acker, Gröne, Lefort, Kropiunigg, 2015: 63-64).

Birleşmiş Krallık Kültür, Medya ve Spor Departmanı (DCMS), Dünya Fikri Mülkiyet Örgütü (WIPO), Birleşmiş Milletler Ticaret ve Kalkınma Konferansı (UNCTAD), Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü Modeli (UNESCO), Ulusal Bilim Teknoloji ve Sanat Ulusal Vakfı (NESTA) gibi farklı yönetimler tarafından yapılan yaratıcı endüstri kategorileri incelendiğinde neredeyse hepsinde yayıncılık kategorisinin var olduğu görülmektedir. Yapılan araştırmalarda yaratıcı endüstrilerde yer alan yayıncılık kategorisi, özellikle dijital yönü ile ön plana çıkmaktadır. Süreç içerisinde teknolojik yenilikler doğrultusunda dijital yayıncılık alanındaki e-kitaplar; çoklu ortam özellikleri ile birlikte etkileşimli hale dönüşmüştür.

Çoklu ortam özellikleri ile farklı duyulara hitap ederek çok yönlü iletişim sağlayan etkileşimli e-kitaplar, çocuk okurların eğlenceli bir okuma deneyimleyerek kalıcı bilgi edinmesini sağlamaktadır. Bu yapısı ile de son dönemlerde dijital yayıncılığın etkin olarak tercih edilen alanlarından biri haline gelmiştir. İletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler ile birlikte; fıkra, masal, destan, efsane, halk hikayeleri gibi sözlü kültürel miras öğeleri dijital ortama taşınmış, yer aldığı alanlardan biri de elektronik çocuk kitapları olmuştur. Değişen bu yapı sözlü kültürel mirasın dijital platformda korunup saklanarak sonraki nesillere aktarılmasına, aynı zamanda tüm dünya ile paylaşılmasına olanak sunmaktadır. Teknolojik imkanlardan faydalanıp, yenilikçi çözümler sunan ve aynı zamanda kültürel aktarım sağlayan etkileşimli e-kitaplar, bu özellikleri ile yaratıcı endüstri olarak tanımlanmaktadır. Yeni özellikler eklenerek farklı okuma olanakları sunan etkileşimli e-kitapların, gün geçtikçe kullanım yaygınlığı artmakta ve bu durum ilgili yaş grubuna göre kitabın nasıl tasarlanması gerektiği sorusunu ön plana çıkarmaktadır.

3. DİSİPLİNLERARASI ETKİLEŞİMLİ E-KİTAP TASARIMINDA İLLÜSTRATÖRÜN ROLÜ

Teknolojik yenilikleri içinde barındıran, her geçen gün teknolojik ilerlemelerle birlikte farklı iletişim olanakları sağlayan etkileşimli e-kitap uygulama alanı, disiplinlerarası bir çalışma ortamı gerektirmektedir. Etkileşimli e-kitapların üretimi; yazar, illüstratör, arayüz tasarımcısı, yazılımcı, uygulama geliştirici, seslendirme sanatçısı, ses tasarımcısı gibi farklı alanlarda profesyonellerle ortak bir çalışma ile gerçekleştirilmektedir (Kucirkova, 2017: 2). Aynı zamanda disiplinlerarası bu çalışma sürecinde alınacak uygulama çözümlerinin hedef yaş grubuna uygunluğu, pedagoji alanında uzman görüşü alınarak yürütülmektedir.

Dijital ortamın sunduğu çoklu ortam özellikleri, etkileşimli e-kitabın üretim sürecini geleneksel baskı kitabın üretim sürecinden çok farklı bir boyuta taşıyarak, kitabın hazırlık ve tasarım aşamasında illüstratöre yeni görevler yüklemektedir. Etkileşimli e-kitabın tasarım sürecinde grafik tasarım disiplininde eğitim almış bir illüstratör, baskı kitap üretim sürecindeki gibi sadece kitabın sayfa tasarımı ve illüstrasyon üretim sürecinde kalmayıp, kitabın ergonomisine, enformatiğine, organizasyonelliğine, bilgisayar bilimlerine de katılmakta ve hibrit bir tasarımcıya dönüşmektedir (Kucirkova, 2017: 13).

Günümüzde etkileşimli e-kitap tasarımında farklı disiplinlerden profesyonellere ihtiyaç duyulsa da farklı uzmanlıkların ortak bir tasarım çözümlemesinde kurgulanma ve yürütülme görevi illüstratöre/tasarımcıya düşmektedir. İllüstratör, güncel teknolojik yeniliklerin etkileşimli e-kitaplara sağladığı ergonomik özellikleri takip edip, kitabın yaratıcı, yenilikçi fonksiyonel çözümlerle oluşturulmasında yazılımcı ve uygulama geliştirici ile birlikte çalışmakta, kitabın sonuca ulaştırılmasında farklı disiplinleri bir bütünlük içerisinde ilgili hedef kitleye uygun kurgulamaktadır. Bu noktada günümüz etkileşimli e-kitap üretiminde yer alan illüstratörler, etkileşim tasarımına şekil vermekte, yenilikçi çözümler üretmekte, ilgili hedef kitlenin kolay kullanım sağlayabilmesi için uygun grafik bir dil yaratmaktadır. Böylece bu alanda çalışan illüstratör iki boyutlu düzlemde fikri sadece görsel düzenlemelerle tasarlayan kişi değil, aynı zamanda işitsel, dokunsal gibi farklı duyulara hitap eden tasarım öğelerinin görsel iletişimini oluşturan kişi haline gelmiştir. Georgia Teknoloji Enstitüsü'nde Edebiyat, Medya ve İletişim Fakültesi'nde profesör olan Janet Murray da bu görüşü destekler nitelikte açıklama yaparak (2012: 52); dijital ortamı şekillendiren tasarımcıların fiziksel ve dijital platformlar arasında bağlantılar kurduğunu, yazılım (kodlama) kısmında yer almayacak olan tasarımcının bile bilgisayar biliminin nesnelere ve süreçlerinin nasıl tanımlandığını anlamasının, sağlam tasarım kararları almak adına çok önemli olduğunu vurgulamıştır.

Etkileşimli e-kitap aracılığıyla çocuklara bir transmedya anlatısı oluşturulmasında rol alan illüstratörler, çocuklara yönelik etkileşimli e-kitapların hazırlık, tasarım ve üretim aşamalarında, çoklu ortam özelliklerini göz önünde bulundurarak birbirleriyle bağlantılı ve tutarlı bir biçimde eserler üretilmesini sağlamaktadırlar (Doty, 2015: 28). Bunun için kitabın disiplinlerarası tasarım ve üretim sürecinin doğru bir planlama ile tamamlanması önem taşımaktadır. Bu süreçte illüstratörler etkileşimli e-kitap tasarımının tüm



süreçlerini yöneterek farklı disiplinlerin kitaptaki tasarım öğeleriyle nasıl değerlendirilmesi gerektiğini planlamakta, bu bağlamda bir nevi sürecin sanat yönetmeni (art director) görevini üstlenmektedirler.

4. ÇOCUKLARA YÖNELİK ETKİLEŞİMLİ E-KİTAPLARIN TASARIM ÖĞELERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Kitap üretiminin başat nedeni; taşıdığı bilgiyi ve fikri yayması, etkin bir öğrenim süreci yaratmasıdır. Etkin bir öğrenim süreci de ancak sağlıklı bir iletişim sonucunda gerçekleşebilmektedir. Etkileşimli e-kitap uygulamalarının etkin bir eğitim öğretim aracına dönüşebilmesi için; kitabın biçim ve içeriğinin çocuğun bilişsel düzeyi göz önünde bulundurularak, dijital okuryazarlık becerilerini geliştirecek optimal tasarımlı ve kanıta dayalı yaklaşımlarla tasarlanması gerekmektedir (Takacs, 2015: 47). Geleneksel baskı kitaplardan farklı olarak çocuklar, etkileşimli e-kitapları okuyarak, dinleyerek, yanıt vererek, izleyerek, oynayarak etkileşim kurar. Böylelikle etkileşimli e-kitaplar geleneksel baskı kitaplarda olduğu gibi okuyucuya sadece tipografi ve illüstrasyon değil, farklı duylara hitap eden anlatım yaklaşımları sunar. Bu değişen yapı sayesinde baskı kitaplardaki sayfa tasarımı, etkileşimli e-kitaplarda arayüz tasarımına dönüşmüş, etkileşimli e-kitapta yer alacak tasarım öğesine dönüşen; tipografi, illüstrasyon, animasyon, ses, oyun, etkileşim gibi çoklu ortam özelliklerinin ilgili yaş grubuna yönelik değerlendirilmesini gerekli kılmıştır.

Araştırma kapsamında bilişsel gelişim, gelişimsel ruh bilim, genetik epistemoloji alanında çalışmalar yapmış Jean Piaget'in de belirttiği gibi; farklı yaş grubundaki çocukların bilişsel düzeylerinin aynı olmadığı göz önünde bulundurulmuş, araştırmanın hedef kitlesi olarak Piaget'in işlem öncesi olarak tanımladığı dönemlerden sezgisel dönem olan 4-7 yaş grubu olarak belirlenmiştir. Bu yaş grubundaki çocuklara yönelik baskı kitap ölçülerinin genellikle 16x23 cm olduğu dikkate alınarak, çocuğun etkileşimli e-kitapta yer alan her bir tasarım öğesini deneyimleyebilmesi için okuma platformu olarak tablet cihazlar belirlenmiştir.

Çocuklara yönelik etkileşimli e-kitap tasarımında kullanılan tasarım öğelerinden biri tipografidir. Akademisyen Linda Reynolds ve Sue Walker'ın belirttiği gibi (2004:87-98); erken okuma dönemi çocuk kitaplarında tipografi illüstrasyona göre daha az önem taşımaya rağmen, yetişkinlere göre daha katı kurallarla yönetilmektedir. Kitapta yer verilen yazı karakterleri, çocuğun okuma yazma dönemine geçtiğinde karşılaşacağı niteliklerde olmalı; okunaklılık adına harf boyutu, harf, kelime ve satır arası boşluklara dikkat edilmelidir. Ayrıca illüstratör, tercih ettiği taktirde okucuya farklı yazı karakterleri seçme olanağı da sunabilmektedir. Okul öncesi çocuklara yönelik baskı kitaplar incelendiğinde 16-24 puntoluk harf büyüklüğünün ideal olarak kabul edildiği görülmektedir (Gülpınar, 2010: 63). Çocuğun harfleri seçebilmesi adına etkileşimli e-kitaplarda da yazı karakterlerinin en az 16 punto harf büyüklüğünde olması önerilmektedir. Ancak illüstratör tasarım sürecinde, farklı tablet cihazların arayüz ölçülerinin farklılık gösterdiğini göz önünde bulundurmalıdır.

Soldan hizalanmış bir metin bloğu, soldan okumaya başlayan diller için kolaylık sağladığından; çocuğun metni okurken veya takip ederken kolaylıkla bir alt satıra geçebilmesi için hikaye metninin sola blok olarak yazılması önerilmektedir. Sağdan hizalanmış metin bloğu aynı sebepten dolayı metnin okunmasında zorluk yaratabilir (Uçar, 2004: 129). Ancak çok satırlı olmayan metinler, okunaklılığı olumsuz etkilemediği taktirde ortadan bloklanmış olarak tasarlanabilir. Ayrıca arayüz içerisinde uzun hikaye metni kullanılması, henüz okuma bilmeyen ve yeni başlayan çocuklar için dikkat kaybına sebep olabilir. Yazının okunaklılığı adına bahsedilen bu yaklaşımlara; kitabın tüm arayüzlerindeki tipografik düzenlemelerde de dikkat edilmelidir. Arayüzde yer verilen butonların boyutları; dokunma ile çocuğun etkileşim kurabileceği alan ve içerisindeki harf boyutu gözetilerek tasarlanmalıdır. Örneğin "Babel – The Cat Who Would Be King" isimli kitapta (bkz. Görsel 1) bahsedilen tüm bu değerlendirmeler gözetilirken, "Wuwu & Co." isimli kitapta (bkz. Görsel 2) ise arayüz içerisinde uzun bir metin paylaşılmış ve bir sonraki arayüzde metinde bahsedilen ortam 360 derece görüntüleme ile okuyucuya aktarılmıştır. Okul öncesi dönemi çocukların henüz okuma bilmediği veya okumaya yeni başladığı göz önüne alındığında, örnek arayüzdeki metin anlamını yitirmekte ve işlevsizleşmektedir. İlgili yaş grubundaki çocuğun etkin bir öğrenim süreci deneyimleyebilmesi için, metnin parçalara bölünerek okuyucuya aktarılması gerekli görülmektedir.



Görsel 1. "Babel-The Cat Who Would Be King" etkileşimli e-kitapta tipografik düzenleme



Görsel 2. "Wuwu & Co." etkileşimli e-kitapta tipografik düzenleme

Çocuk edebiyatı kuramcısı Perry Nodelman (1988: 56-57), çocuk kitaplarında tipografinin illüstrasyondan bir kare veya kenarlıkla ayrılmasının; harflerin ve metinleri okunaklılığını artıracaklarını ve rahatlıkla metni takip edebilmesine olanak sağlayacağını belirtmiştir. "The Fantastic Flying Books of Mr Morris Lessmore" isimli etkileşimli e-kitabın tasarımcıları da arayüz tasarımında bu yaklaşımla tipografiyi bir çerçeve ile illüstrasyondan ayırmıştır (Sargeant, 2015: 45). (bkz. Görsel 3) Nodelman'ın belirttiği gibi metni, arayüzdeki etkileşimli öğeler ve animasyonlardan ayırmak, yönlendime butonları ile yakın kurgulamamak, çocukların tipografi gibi her bir tasarım öğesini keşfetmesine ve deneyimlemesine olanak sağlayabilir. Ancak tipografinin illüstrasyondan bir kare veya kenarlıkla ayrılması; tipografinin okunaklılığının sağlanması adına şart değildir. Görsel 1'deki "Babel-The Cat Who Would Be King" isimli etkileşimli e-kitap arayüz tasarımında da görüldüğü gibi; renk, gölgelendirme veya doku gibi çözümlerle de tipografi arka plandan ayrılabilir ve okunaklılık sağlanabilir. Buradaki tasarım çözümlerini illüstratörün yaratıcılığı ve bu bağlamda kitap tasarımında oluşturduğu görsel kimliğe göre değiştirebilir.



Görsel 3. "The Fantastic Flying Books of Mr Morris Lessmore"

Bu yaş grubundaki çocuklar için, yazılı metin ile ses özelliğinin birlikte sunulması; çocuğun fonolojik gelişimine katkı sağlamak adına önemlidir. Bu sebeple kitaptaki metin seslendirilirken ilgili harf ve kelimelerin renklendirilmesi ya da altı çizilerek gösterilmesi önerilmektedir (Murray, 2012: 25). Mayer'in çoklu ortam öğrenme kuramına göre bu yaklaşım, çocuğun etkili bir öğrenme süreci geçirmesine olanak sağlamaktadır. Ayrıca kitaptaki metinlerde farklı dil seçeneklerine yer verilerek hem kültüre ait hikayelerin farklı kültürden çocuklarla buluşup yaratıcı endüstri oluşturulmasına, hem de yabancı dil öğrenmeye başlayan çocuğun pratik yapmasına olanak sağlanabilir.

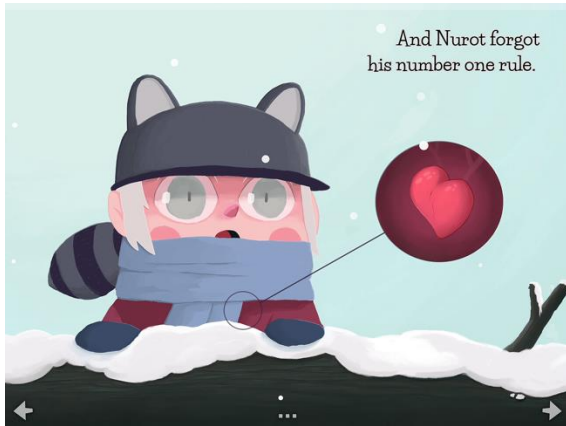
Etkileşimli e-kitapta yer verilen bir diğer tasarım öğesi illüstrasyonun, Sue Walker'ın da belirttiği gibi çocuk kitaplarının en önemli tasarım öğesi olduğu söylenebilir. Çocuk edebiyatı kuramcıları Maria Nikojeva ve Carole Scott'a göre (2006: 61-83), çocuk kitaplarında yer alan metinler yalnızca mekanı tanımlayabilmekte, illüstrasyon ise masalın gerçekliğini gösterebilmektedir. Baskı kitaplarda olduğu gibi etkileşimli e-kitaplarda da özellikle okul öncesi dönemi çocuklar, kitaptaki hikayeyi metinden çok

illüstrasyon ile takip etmektedir. Bu yaş grubuna yönelik çocuk kitaplarında illüstrasyonların öyküyü ayrıntılı açıklayan nitelikte olması, estetik bir dilde çözümlenmesi gerekmektedir (Kazancı Gül, 2018: 23). Çocuklara yönelik oluşturulan etkileşimli e-kitapta illüstrasyon öğesi, genellikle kitabın arayüz arka planını da oluşturmaktadır. Bu sebeple kitapta yer verilen diğer tasarım öğelerinin hepsinin bağlantılı olduğu etkin tasarım öğesi olarak görülmektedir. Kitapta yalınlık, bütünlük, okunurluluk gibi temel özelliklere sahip illüstrasyon ile başarılı bir arayüz tasarımı oluşturulup, kitabın kullanılabilirliği sağlanabilir. Ancak burada illüstrasyonun diğer tasarım öğeleriyle bütünlük içinde oluşturulması önemli bir husustur.

Etkileşimli e-kitabın arayüzünü oluşturan illüstratif anlatımda kitabın içeriğini aktaran bir görsel kimlik oluşturulmalıdır. Oluşturulan görsel kimlik ile kitabın ilk arayüzünden son arayüzüne kadar tutarlı bir ortak dil kurgulanmalıdır. İllüstratif arayüzde oluşturulan görsel kimlikten kopuk parçalar (yönlendirme, bilgilendirme ikonları gibi) anlatımda dikkat dağıtmaya ve kargaşa yaratmaya neden olabilir. Ben Shneiderman'ın "Kullanıcı Arayüzü Tasarlama" adlı kitabında arayüz tasarımının sekiz altın kuralının da belirttiği gibi; kitap içerisinde yer verilen unsurların, benzer terminolojiye sahip olması kullanılabilirlik adına önemlidir (Ben Shneiderman, <https://www.cs.umd.edu/users/ben/goldenrules.html>). Kitabın hedef kitle için kullanılabilirliğini sağlamak adına illüstratör, etkileşimli e-kitap uygulamasında özellikle bilgilendirme tasarımına dikkat etmeli, hikayenin içeriğini anlaşılır bir biçimde hedef kitleye aktarabilmelidir. Bu bağlamda çocuğun yaş grubu göz önüne alınarak, evrensel sembol ve açıklayıcı görsel ifadelerle bilgilendirme tasarımı yapılmalıdır. Bu bilgilendirmeler, çocuğun uygulamanın içeriği ile başarılı bir şekilde etkileşime girmesi konusunda görsel olarak talimat verir. (Sargeant, 2015: 107). Çocuğun kitapta yer alan görsel öğeleri algılayıp kullanabilmesi için arayüz tasarımında yalınlığa dikkat edilmesi gerekmektedir. Bu sebeple yönlendirme, bilgilendirme, sesi açma kapama gibi arayüzde yer alacak butonlar, kitaptaki hikayenin anlatıldığı illüstrasyon ile uyum sağlayacak ve çocuğun algılayabileceği basitlikte olmalıdır.

Tablet cihazlarda etkileşimli e-kitapların okunma süreci, parmakla dokunularak cihazla kurulan etkileşim ile gerçekleşir. Juan Pablo Hourcade (2008), butonları oluşturan şekil ya da sembollerin yapılacak işlemi doğru temsil etmesi, çocukların rahatlıkla dokunabileceği büyüklükte tasarlanması ve arka plandan rahatlıkla ayırt edilebilmesi gerektiğini vurgulamıştır. Bu bağlamda illüstratif etkileşimli öğeler tasarlanırken, çok küçük olmayan, çocukların rahatlıkla etkileşime girebileceği boyutlar gözetilmelidir. Mayer'in çoklu ortamlarla öğrenme tasarım ilkelerinden bölümlere ayırma ilkesi de bu görüşü destekler niteliktedir. Öğretim materyali içeriği destekleyen metin, yönlendirme, açıklama içerdiği takdirde, okuyucu kalıcı bir öğrenme süreci tamamlayabilir.

"Nurot" isimli etkileşimli e-kitabın arayüz tasarımında da illüstratif öğeler, yukarıda bahsedilen değerlere dikkat edilerek uygulanmış; illüstrasyon, illüstratif animasyonlar, arayüz içerisindeki yönlendirme ve bilgilendirme ikonları, etkileşimli öğelerin belirtilmesi gibi tüm anlatımlar birbiri ile uyumlu bir görsel kimlik içerisinde oluşturulmuştur. (bkz. Görsel 4) "Wuwu & Co." isimli etkileşimli e-kitapta ise illüstrasyon, 360 derece görüntülenebilen mekan ile okuyucuya sunulmaktadır. (bkz. Görsel 5) Bu örneklerde görüldüğü gibi etkileşimli e-kitaplar ile illüstratif anlatımın, iki boyutlu anlatımdan hareketli anlatımlara dönüşmeye başladığı söylenebilir.



Görsel 4. "Nurot" etkileşimli e-kitapta illüstrasyon öğesinin kullanımı



Görsel 5. "Wuwu & Co." etkileşimli e-kitapta illüstrasyon öğesinin kullanımı

Yukarıda bahsi geçen yalınlık yaklaşımına, hikayenin kavramsal altyapısı aktarılırken de uyulmalı; bir arayüz içerisinde çok fazla karakter ve anlatı aktarılmamalıdır. Hikayedeki anlatım parçalara bölünüp; bir arayüzde iki, üç cümlelik metni anlatan illüstrasyonlar çözümlenmelidir. John Warren Stewig, çocukların illüstrasyon tercihleri üzerine yaptığı 16 bilimsel araştırma incelemesi sonucunda, küçük yaştaki çocukların az sayıda ana karakter ile anlatılan illüstratif anlatımları algılayabildiklerini belirtmiştir (Stewig'den aktaran Kazancı Gül, 2018: 24). Bu yaklaşım özellikle okul öncesi çocuk kitaplarında gerekli olup; hikaye, çocuğun algılayabileceği basit bir olay örgüsünde anlatılmalıdır. Bu bağlamda arayüz içerisinde hikayedeki konudan bağımsız illüstratif etkileşimlere yer verilmeden, masalı açıklayan en fazla dört, beş etkileşim ögesi kullanılmalıdır. Bu yaklaşımın çocuğun sadece etkileşim öğelerine odaklanıp, hikayeden kopmasını engellemek adına önemli olduğu öngörülmektedir.

Etkileşimli e-kitap tasarımında yer verilen bir başka tasarım ögesi animasyondur. Etkileşimli e-kitaplarda okuyucunun, mobil cihazların etkileşim özelliklerini kullanarak animasyon hareketlerine katılmaları sağlanabilmektedir (Pavithra & Aathilingam & Prakash, 2018: 272). Bilimsel araştırmalar, çocukların iki boyutlu illüstrasyonlara göre animasyonlu illüstrasyonlara daha fazla odaklanma eğiliminde olduklarını göstermektedir (Smeets & Bus 2013: 178-79). Etkileşimli e-kitaplarda yer verilen animasyonun, çocukların hikayeyi kavramasına yardımcı olan etkin bir tasarım ögesi olduğu belirtilmektedir. Ancak Bety Sargeant (2015: 46) animasyonun etkin bir tasarım ögesi olabilmesi için, diğer tasarım öğeleri ile uyumlu bir yapıda kurgulanması gerektiğine dikkat çekmiştir.

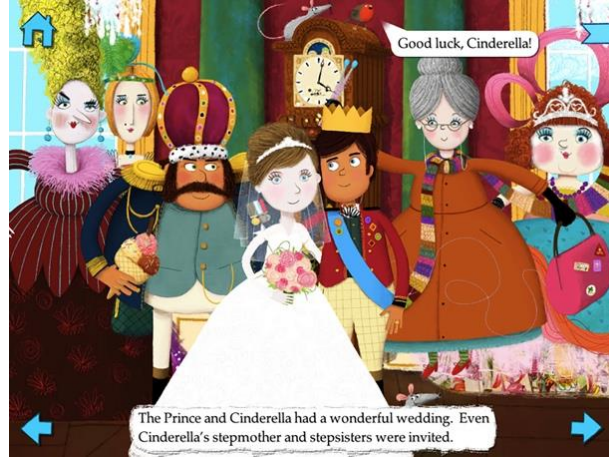
Smeets ve Bus'a göre (2013: 178-180), illüstratörler/tasarımcılar, kitap okuma sırasında çocuğun dikkatini hikayenin önemli noktalarına yönlendirmek için animasyon ögesini kullanabilirler. İlgili yaş grubuna yönelik etkileşimli e-kitaplarda yer alan animasyonlu illüstrasyonların, hikaye metni ve ses ile uyumlu entegre edilmesinin çocukların hikayeyi anlamasını ve kelime öğrenmesini kolaylaştırabileceğini göstermektedir (Takacs, 2015: 25). Böylelikle çocukların görüntüler arasında bağlantı kurabilme ve anlatıyı fazla çaba göstermeden "somutlaştırabilme" olasılığı artar. Ancak hikaye metni ile doğrudan bağlantısı olmayan animasyonlar, çocukların çalışma hafızasında bilişsel bir yük oluşturur ve hikayenin anlaşılmasına teşvik etmek yerine engelleyebilir (Takacs, 2015: 183-184).

Zsofia K. Takacs, "On Screen Children's Stories: the Good, the Bad and the Ugly" isimli doktora tez araştırmasında etkileşimli e-kitaplar konusunda Eye-Tracking cihazı ile deney yapmıştır. Takacs, deneyde etkileşimli e-kitaplarda çocukların hikayeyi anlama ve kelime öğrenme durumunu tespit etmeye çalışmıştır. Deney sırasında çocukların etkileşimli e-kitap uygulamalarını kullanırken göz hareketlerini incelemiştir. Araştırma sırasında çocukların en çok kitaptaki hareketlere odaklandıklarını, kitapta yer alan animasyonların çocuğun hikayeyi sorgulamaya ve kavramaya yönlendirdiğini tespit etmiştir. Baskı kitaplara göre, etkileşimli e-kitap uygulamalarının çocukların görsel olarak daha çok dikkatini çektiğini belirtmiştir (Takacs, 2015: 159- 179). Bu görüşü destekler nitelikte başka bir açıklama da Marian J. A. J. Verhallen ve Adriana G. Bus (2010)'dan gelmiştir. Onlar da kitaptaki animasyonların okuyucunun dikkatini yönlendirdiğini belirtmişler ve bu durumun çocuğun hikayeyi kavramasına olumlu etki sağladığını vurgulamışlardır. Bu bağlamda çocuğun hareket sayesinde illüstrasyonu daha detaylı inceleyip illüstratif anlatımları sorgulayarak kalıcı bilgi edinebileceği aktarılmıştır.

Mayer'in çoklu ortamla öğrenme tasarım ilkelerinden kuramsal gerekçesine göre (Theoretical rationale), sözel anlatımla animasyon aynı anda okuyucuya sunulduğunda, okuyucunun anlatılan bilgiyi kavraması kolaylaşır. Mayer'in (2001) çoklu ortamla öğrenme tasarım ilkelerinden bölümlere ayırma ilkesine göre; okuyucuya kontrol yetkisinin sağlanarak, verimli bir okuma deneyimi için bilginin bölümlere ayrılarak sunulması önerilmektedir. Bu yaklaşıma göre ses ile desteklenen bir animasyonun, çocuğun kontrol edemediği bir video gibi sunulması yerine, çocuğun yetkisinde aktifleşen diğer çoklu ortam özellikleri ile bütünleşip parçalara bölünerek aktarılması hikayeyi kavraması adına önem taşımaktadır. Bu bağlamda etkileşimli e-kitapta tek parça sesli animasyon yerine, bölümlere ayrılmış ve çocuğun yönetimi ile aktifleşen animasyonlar kullanılırsa, kalıcı bir öğrenme süreci deneyimleyebileceği öne sürülmektedir.

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

dönüşmüş, çocuğun genellikle sayfaları (arayüzleri) çevirerek hikayeye devam etmesi sağlanmıştır. (bkz. Görsel 6)



Görsel 6. “Cindrella” etkileşimli e-kitapta animasyon öğesinin kullanımı

Etkileşimli e-kitaplarda yer verilen bir diğer tasarım öğesi ise sestir. Ses öğesi ile okuyucuya hikaye metninin seslendirilmesinin yanı sıra, vurgu, ritim, ton gibi özellikler ile hikayenin duygusu da aktarılabilir (Pavithra&Aathilingam&Prakash, 2018: 272). Ayrıca kitap içerisinde farklı dillerde seslendirmelere yer verilerek, hem yabancı dil öğrenmeye başlayan çocuğa pratik yapma olanağı verilebilmekte, hem de kültüre ait masalların farklı kültürden çocuklar ile buluşmasına ve böylelikle yaratıcı endüstri oluşturulmasına olanak sağlanabilmektedir. Etkileşimli e-kitapta yer alacak ses öğesi, ses tasarımcısı tarafından tasarlanırsa da ses öğesinin kitap içerisinde diğer tasarım öğeleri ile nasıl bir ilişki içinde kurgulanması gerektiğini illüstratör/tasarımcı yönetmektedir. Çocuklara yönelik etkileşimli e-kitaplarda; hikaye seslendirme, ortam sesleri, arka plan müziği, ses efektleri, etkileşimli öğe ve animasyon sesleri, sayfa çevirme ve ayar buton sesleri gibi birçok ses özelliği kullanılmaktadır.

Marian J.A.J. Verhallen ve Adriana G. Bus (2010) yaptıkları araştırmalar sonucunda, ses ve animasyon öğesinin aktif olduğu etkileşimli e-kitapları okuma sırasında zihinsel çabanın belirtisi olan cilt iletkenliğinin arttığını gözlemlemişlerdir. Aynı hikaye statik illüstrasyonlar ile aktarıldığında ise üçüncü tekrardan sonra zihinsel çabanın azaldığı görülmüştür. Mayer’in Çoklu Ortamla Öğrenme Tasarım İlkelerinden Tutarlılık ilkesine göre (2001: 113) hikaye kapsamında gerekli olmayan sözcük ve seslendirmelerin okuyucunun dikkatini asıl bilgidan, harici bilgiye yönlendirdiği belirtilmiştir. Bu sebeple kitap içerisinde yer verilen ses öğesinin hikayedeki anlatımı destekler nitelikte olması gerekmektedir. Takacs yukarıda bahsi geçen araştırması sonucunda (2015: 159- 179), kitaptaki hikayenin ses ve illüstrasyon ile uyumlu olarak eşleşmesi durumunda çocuğun hikayeyi öğrenme olanağının arttığını gözlemlemiştir. Ses ile aktarılan sözel bilgi ve onunla uyumlu olarak betimlenen görsel bilgi birleştiğinde okuyucunun hikayeyi anlama düzeyini arttırdığını belirtmiştir.

Etkileşimli e-kitapta arka plan müzikleri ile hikayedeki anlatım desteklenerek, çocukta farklı duygular uyandırılabilir. Çocuğun farklı deneyimlerle bir öğrenim süreci tamamlayabilmesi için, arka plan müziği ya da hikaye seslendirmesi açma/kapama fonksiyonları okuyucuya sunulabilir. Smeets and Bus’a göre (2013: 181), etkileşimli e-kitaplarda kullanıcıların müziği açıp kapatabilmesine olanak sağlayan ses özellikleri olmalıdır. Bu özellikler, etkileşimli e-kitapları “daha uyumlu hale” getirerek, çocukların yaş ve bireysel öğrenme farklılıklarına göre etkili faydalanmasına olanak sağlamaktadır. Örneğin okul öncesi dönemde okuma bilen çocuklar için kitabın seslendirme özelliği kapatılarak, çocuğun okuma sürecini kendisinin tamamlaması sağlanabilir (Takacs, 2015: 46).

Etkileşimli e-kitaplardaki sözlü anlatım özelliği sayesinde, özellikle paylaşılarak okuma gerçekleştiren okul öncesi dönem çocukların, kendi başlarına okuma süreci tamamlayabilmesi sağlanmaktadır. Takacs 2015 yılında yaptığı araştırma sonucunda (2015: 122); etkileşimli e-kitapların sunduğu çoklu iletişim kanallarından özellikle ses özelliği sayesinde, çocukların bir yetişkin desteğine ihtiyaç duymadan okuma sürecini tamamlayabildiğini saptamıştır. Etkileşimli e-kitapta var olan ses özelliği sayesinde çocuk hikaye metnini uygulamadan dinleyebilir ve sesli yönlendirmeler ile kitabı tek başına okuma süreci sağlayabilir (Smeets and Bus 2013).

Paivio'nun (2008) ikili kodlama teorisine göre; sözel ve sözel olmayan bilgilerin entegrasyonu kalıcı öğrenmeye olanak sağlar. Okul öncesi dönem okuma bilmeyen veya yeni başlayan çocuklar, etkileşimli e-kitaptaki metinlerin seslendirilmesi; çocukların fonolojik gelişimine, alfabe ve dil kullanımının gelişimine önemli ölçüde katkı sağlar. Yukarıda da belirtildiği gibi bu süreçte seslendirilen metinlerin çocuklar tarafından takip edilebilmesi için renk değiştirmesi, boyutlarının artırılması veya altının çizilmesi gibi yaklaşımlarla ilgili metinlerin vurgulanması gerekmektedir. Smeets ve Bus (2013: 180), ses ögesinin; etkileşimli çocuk kitabı uygulamalarında "algısal olarak belirgin" bir yönü olabileceğini vurgulamış, dijital kitapları okurken küçük çocukların anlatılan hikaye ile ilgili görsel çözümlenmeleri aramaya başladıklarını saptamıştır.

Etkileşimli e-kitaplarda yer alan bir başka tasarım ögesi oyuna, hikaye anlatım sürecinde veya okuma süreci tamamlandıktan sonra yer verilmektedir. Okuma süreci tamamlandıktan sonra kitapta yer verilen yap-boz, hesaplama, eşleştirme ve boyama gibi oyunlar ile çocuğun eğlenceli zaman geçirerek öğrendiklerini tekrarlayıp test etmesine, uygulamasına olanak sunar (Pavithra & Aathilingam & Prakash, 2018: 273). Aynı zamanda çocukların problem çözme, el ve göz koordinasyonu ve çoklu görev yetisini kuvvetlendirmesini de geliştirmektedir. Hikaye anlatım sürecinde yer verilen oyun ögesi ile okuma sürecindeki monotonluğun kırılıp, çocuğun okuma sürecindeki dikkatinin güçlendirilmesi, eğlenceli bir öğrenim süreci deneyimlemesi amaçlanmaktadır. Ancak kitap yer verilen oyun ögesinin kurgusunun ve süresinin iyi planlanması gerektiği aksi takdirde çocukları hikayeye odaklanmaya teşvik etmek yerine "oyun oynama modunu" da teşvik edebileceği gözlemlenmiştir (Smeets & Bus, 2013: 181-182).

Bir başka tasarım ögesi olarak tanımlanan etkileşim; okuyucunun etkileşimli e-kitapta yer alan tüm tasarım öğeleri ile iletişim kurmasını sağlar (Pavithra & Aathilingam & Prakash, 2018: 271). Günümüz dijital platformların sunduğu farklı etkileşim komutları, çocukların etkileşimli e-kitap uygulaması ile iletişime geçmesine olanak sunar. Böylece okuyucu; farklı duylara hitap eden hareket, ses, dokunma gibi etkileşimlerle kitap ile iletişim kurar. Dijital kitaplarda yer verilen etkileşim özelliği, çocukların hikayeden anlam çıkarmaya aktif katılımından dolayı etkili olduğu varsayılmaktadır (Sargeant, 2015: 54). Etkileşim sayesinde çocuğa, kitap üzerinde kontrol ve yetki olanağı verilmektedir. Shneiderman'ın iç kontrolün desteklenmesi kuralında da değindiği gibi; etkileşimli e- kitap uygulamasının arayüzü tasarlanırken çocuğun etkileşimi yanıtlayan biri olarak planlanmasındansa, uygulama etkileşimini başlatan biri olarak planlanması gerekli görülmektedir.

Etkileşim ögesi, kitapta yer alan tüm tasarım öğelerinin kullanımını kapsamaktadır. Tasarımcılar etkileşimli e-kitap uygulamalarında yer verilen etkileşim öğelerini yaş grubuna uygun düzeyde tasarlamalı, çocuğa sunulan görsel ve eylemsel öğelerin birbirleriyle tutarlı olmasına özen göstermelidir (Sargeant, 2015: 54). Etkileşimlerin nasıl kurgulanacağı ve arayüzün anlaşılabilirliği da en az görsel zenginliği sağlayabilmek kadar önemlidir. Grafik arayüz, görsel içerik, sayfa yapısı, etkileşim özellikleri kitabın her arayüzünde benzer biçimlerde tasarlanmalıdır. Hikaye ile ilişkili etkileşimli öğeler arayüzde farklı yerlerde konumlandırılabilirken, bilgilendirme ve yönlendirme için kullanılan etkileşim unsurlarının (butonlarının) her arayüzde aynı konumda tasarlanması, çocuklara kullanım kolaylığı sağlaması açısından önem taşımaktadır. Arayüz içerisindeki yönlendirme ve bilgilendirme için kullanılan butonların illüstratif çözümlenmesinin dikkat çekici olması, çocuğun ilgisini çekip kullanmaya teşvik etmesi açısından önemlidir.

Etkileşimli e-kitap okuma sırasında meydana gelebilecek karışıklıkları önlemek adına etkileşimin görsel olarak anlaşılabilirliğinin sağlanması gerekmektedir. Çocuğun hikaye ile ilişkili olan etkileşimlerin neler olduğunu anlayabilmesi için Görsel 7'de verilen örnek arayüz tasarımında da görüldüğü gibi; etkileşimli öğelere parlama efektleri gibi uyarılar kullanılmalıdır. Çocuk okuma sırasında etkileşimli objelerin sayıca fazla olduğu bir arayüz içerisinde hangi objeler ile etkileşime geçebileceğini anlamakta güçlük çekebilir. Bu sebeple arayüz içerisinde çok fazla ve birbirine yakın kurgulanmış etkileşim öğelerine yer verilmemesine dikkat edilmelidir. Smeets ve Bus'ın (2013: 180) araştırmaları da bu görüşü destekler niteliktedir. Etkileşimli e-kitaplardaki çok fazla etkileşim ögesinin, çocukların verilen bilgileri işleyememesine, çocuğa aşırı görsel bilgi yüklenmesine ve bu sayede hikayeden kopmasına neden olabileceğini belirtmişlerdir.



Görsel 7. “Clean and Bright” etkileşimli e-kitapta etkileşim özellikleri

5. SONUÇ

Sanayi ve teknoloji alanında kaydedilen ilerlemeler, iletişim, sosyal hayat, üretim, tüketim gibi insan hayatının tüm alanlarına yenilikler getirmiş ve değiştirmiştir. Bu yenilikler tasarım disiplini de etkilemiş, tasarımın kullanım alanları farklılaşmış ve çeşitlenmiştir. Teknolojik, çevresel, ekonomik faktörlerle birlikte yaşanan gelişmeler günümüz tasarımcılarının herhangi bir firmanın bünyesine katılmadan, bireysel üretim yapıp tasarımlarını ilgili hedef kitleye ulaştırabilmesine olanak tanımıştır. Geçtiğimiz yüzyılın üretim yöntemlerinden farklı olarak tasarım üretiminin her aşamasında yer alan günümüz tasarımcıları, yeni fikirler geliştirerek yaratıcı endüstriler üretmektedirler. Özgün ve sanatsal değerlere sahip bu üretimlerin kültürel aktarım sağlamasını, teknolojik ve bilimsel yenilikler taşımasını hedeflemektedirler.

Yaratıcı girişimci olarak tanımlanan günümüz tasarımcılarının çalıştıkları yaratıcı endüstrilerin önde gelen alanlarından biri de dijital yayıncılık alanıdır. Dijital yayıncılığın en etkin alanlarından biri olan çocuklara yönelik etkileşimli e-kitaplar, kültürel miras unsurlarının dijital ortamda saklanmasına ve erişilmesine olanak sağlamakta, aynı zamanda farklı dil seçenekleri ile yerel çaptaki kültürel mirasın tüm dünyaya yayılmasına fırsat sunmaktadır. Böylelikle etkileşimli e- kitaplar; kültürel ve sosyal değerler olarak görülen fıkra, masal, destan gibi soyut kültürel mirasın farklı kültürlerle aktarılmasında taşıyıcı görev üstlenmektedir.

Dijital okuryazarlığı desteklemede önemli rol oynayan etkileşimli e-kitap tasarımı, disiplinlerarası bir çalışma ortamı gerektirmektedir. Bu çalışma ortamı; etkileşimli e-kitabın üretim sürecini geleneksel baskı kitabın üretim sürecinden çok farklı bir boyuta taşıyarak, kitabın hazırlık ve tasarım aşamasında illüstratöre yeni görevler yüklemektedir. Grafik tasarım disiplini eğitim almış bir illüstratör, baskı kitap üretim sürecindeki gibi sadece kitabın sayfa tasarımı ve illüstrasyon üretim sürecinde kalmayıp, kitabın ergonomik, enformatik, organizasyonel, bilgisayar bilimlerine de katılmakta ve böylelikle hibrit bir tasarımcıya dönüşmektedir. Böylece bu alanda çalışan illüstratörler, iki boyutlu düzlemde fikri sadece görsel düzenlemelerle tasarlayan kişi değil, aynı zamanda işitsel, dokunsal gibi farklı duylara hitap eden tasarım öğelerinin görsel iletişimini oluşturan kişi haline de gelmiştir. Etkileşimli e-kitabın disiplinlerarası çalışma alanında farklı uzmanlıkların ortak bir tasarım çözümlemesinde kurgulanma ve yürütülme görevi illüstratöre/tasarımcıya düşmekte, illüstratör bir nevi sürecin sanat yönetmeni görevini üstlenmektedir.

Araştırma kapsamında 4-7 yaş grubundaki çocukların öğretici ve eğlenceli bir öğrenim süreci deneyimlenmesi için uygulamayla bütünleşik olan; tipografi, illüstrasyon, animasyon, ses, oyun, etkileşim gibi tasarım öğelerinin bir arada ya da ayrı ayrı etkileşim oluşturması ve hiçbir tasarım öğesinin birbirinin okunaklılığını tehdit etmemesine dikkat edilmesi gerektiği gözlemlenmiştir. Etkileşimli e-kitabın yaş grubuna uygun bir anlatımla yalın, okunaklı bir görsel kimlik ve bilgilendirme tasarımına dikkat ederek oluşturulması gerektiği saptanmıştır. Çocuğun hikayeden kopmaması adına kitapta yer verilen her bir tasarım öğesinin hikaye ile ilişkili olması, oyun oynama moduna teşvik etmek yerine öğretmeyi teşvik etmesine özen gösterilmelidir. Teknolojik gelişmelerin her daim devam ettiği göz önüne alındığında, etkileşimli e-kitaplara her geçen gün yeni özellikler eklenmekte; bu durum okuma deneyimini hızla değiştirmektedir. Bu sebeple tasarımcının, etkileşimli e-kitaplara eklenen yeni özellikler ve okuyucuya sunulacağı yeni platformlara göre tasarım sürecini yeniden değerlendirmesi gerekli görülmektedir.

KAYNAKÇA

- Acker, O., Gröne, F., Lefort, T. & Kropiunigg, L. (2015). The Digital Future of Creative Europe / The Impact of Digitization and The Internet on The Creative Industries in Europe. ABD: Strategy& Creative Industries Federation & Cebr & Cic. (2018). The True of Creative Industries Digital Exports.
- DCMS. (2017). Creative Industries Economic Estimates 2017: Employment. Department for Culture, Media and Sport, London.
- Doty, K. M. (2015). Designing for Interactive e Books: An Evaluation of Effective Interaction Elements in Children's eBooks. ad. Prof. Andrea Quam, Unpublished master thesis, Iowa State University, Ames, Iowa.
- Erkayhan, Ş. (2015). Yaratıcı Endüstriler ve Dijital Gelecek Stratejileri. Intermedia International E-Journal, Cilt 2, Sayı 2, ss. 411-423.
- Gülpınar, F. (2010). Görsel Kavramlar, İllüstrasyon ve Çocuk Kitapları. dan. Öğr. Gör. Kubilay Dağbatıran, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Haliç Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Tasarım Programı, İstanbul.
- Kazancı Gül, M. (2017). 3-6 Yaş Çocuklarına Yönelik Resimli Çocuk Kitaplarının İç Yapı Özelliklerinin İncelenmesi. IV. International Eurasian Educational Research Congress Bildiri Özetleri Kitabı.
- Kucirkova, N. (2017). An integrative framework for studying, designing and conceptualising interactivity in children's digital books, British Educational Research Journal, Vol 43, No 3, pp. 1168-1185.
- Mayer, R. E. (2001). Multimedia Learning. Cambridge: Cambridge University Press.
- Murray, J.H. (2012). Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice. U.S.A.: MIT Press.
- Nikolajeva, M. & Scott, C. (2006). How Picturebooks Work, New York: Routledge Press.
- Nodelman, P. (1988). Words about Pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books, ABD: University of Georgia Pres.
- Oliver & Ohlbaum Associates Ltd., Analysys Mason. (2017). The Impact of The Internet and Digitalization on The European Creative Sector.
- Paivio, A. (2008). "The dual coding theory. Top experts tackle poverty, literacy, and achievement in our schools", Educating the other America (ed. Susan Neuman) Baltimore: Paul H. Brookes Publishing.
- Pavitra, A. & Aathilingam, M. & Murukanantha Prakash, S. (2018). Multimedia and Its Applications. International Journal for Research & Development In Technology, Vol 10, No 5, pp. 271-276.
- Sargeant, B. (2015). How Far is Up? The Functional Properties and Aesthetic Materiality of Children's Storybook Applications. Unpublished doctorate's thesis, RMIT University, Australia.
- Shneiderman, B. <https://www.cs.umd.edu/users/ben/goldenrules.html> adresinden 09.06.2019'da alınmıştır.
- Smeets, D. & Bus, A. (2013). "Picture Storybooks Go Digital: Pros and Cons", Quality Reading Instruction in the Age of Common Core Standarts, (Linda Gambrell, Susan B. Neuman ed.), International Reading Association, pp. 176-189.
- Takacs, Z. K. (2015). On-Screen Children's Stories: The Good, The Bad and The Ugly. ad. Prof. Dr. Adriana G. Bus, Unpublished doctorate's thesis, Nederland: Leiden University.
- Uçar, T. F. (2004). Görsel İletişim ve Grafik Tasarım. İstanbul: İnkilap Yayınevi.
- Ünlü, D. (2018). Sanatçının Yerini Yaratıcı Girişimci Aldı. <https://www.dunya.com/tekn-trend/sanaticinin-yerini-yaratici-girisimci-aldi-haberi-410646> adresinden 30.07.2018'de alınmıştır.
- Verhallen, M. J. A. J. & Bus, A. G. (2010). Low-income immigrant pupils learning vocabulary through digital picture storybooks. Journal of Educational Psychology, Vol 102, No 1, pp. 54-61.

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

GÖRSEL KAYNAKLARI

Görsel 1: <https://apps.apple.com/us/app/babel-the-king-epic-animated-storybook/id532494653>

Görsel 2: <https://apps.apple.com/us/app/wuwu-co/id950052386>

Görsel 3: <http://bookpatrol.net/book-app-review-the-fantastic-flying-books-of-mr-morris-lessmore/>

Görsel 4: <https://apps.apple.com/us/app/nurot/id979897461>

Görsel 5: <https://apps.apple.com/us/app/wuwu-co/id950052386>

Görsel 6: <https://www.youtube.com/watch?v=2Ozm6bOeG5Q>

Görsel 7: <https://apps.apple.com/tr/app/clean-and-bright/id1057551598?l=tr>

