



T.C.

**ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

MEDYA VE KÜLTÜREL ÇALIŞMALAR ANABİLİM DALI

**SANAL MÜZE DENEYİMİNİN OYUNLAŞTIRMA DESTEKLİ
HİKÂYE SANATI ÜZERİNDEN YENİDEN TASARLANMASI VE
ETKİLERİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İLHAN ÖREN

TEZ DANIŞMANI

DR. ÖĞR. ÜYESİ HÜSNÜ ÇAĞLAR DOĞRU

ÇANAKKALE- 2023



T.C.

ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

MEDYA VE KÜLTÜREL ÇALIŞMALAR ANABİLİM DALI

**SANAL MÜZE DENEYİMİNİN OYUNLAŞTIRMA DESTEKLİ
HİKÂYE SANATI ÜZERİNDEN YENİDEN TASARLANMASI VE
ETKİLERİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İLHAN ÖREN

TEZ DANIŞMANI

DR. ÖĞR. ÜYESİ HÜSNÜ ÇAĞLAR DOĞRU

ÇANAKKALE- 2023

ETİK BEYAN

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tez Yazım Kupaları'na uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi taahhüt ve beyan ederim.

İlhan ÖREN

24/08/2023

TEŞEKKÜR

İki Üniversite bitirmiş olmama rağmen hayatımda ilk defa akademik alanda kendi isteğimle tercih ettiğim öğrenim alanına yönelimim otuzlu yaşların sonunu buldu. Tezimi bitirme gururunu, pandemi ile başlayan ve tüm dünyada dönüşümü zorunlu kılan, sürecin başındaki durma anında harekete geçmemi sağlayan, kadim yol arkadaşım: **Burcu ÖREN** ve öğrenme sürecimin hiç bitmeyecek yolculuğuna umut olan kızlarımız **Buğday ve Yağmur Ören'e** ithaf ediyorum.

Yüksek Lisans sürecinde yenilenen çağı anlamlandırmamı, mevcut tecrübe birikimimle köprüler oluşturmamı, sürekli doğru noktalara bakmamı ve en sonunda da anlamlı bir cümlenin sonundaki nokta olmama kolaylaştırıcı ve öğretici olan başta fakülte dekanımız **Prof. Dr. Hülya ÖNAL** ve danışman hocam **Dr. Öğr. Üyesi Hüsnü ÇAĞLAR** olmak üzere yollarımın kesiştiği tüm bölüm içi ve bölüm dışı hocalarıma en içten teşekkürlerimi sunarım.

Lisans sürecinden beri çalışma metodolojisi ve iş yapış şeklini örnek aldığım, her kapısını çaldığımda beni büyük bir sabırla ve özveriyle karşılayan, değerli vaktini ve bilgisini bana sonuna kadar açan, akademik alandaki tüm çalışmalarımın desteğini esirgemeyen **Prof. Dr. Salih Zeki GENÇ'e** en içten teşekkürlerimi sunarım.

Son olarak çalışma sürecimin her anında yanımda olup, en iyi şekilde sonuçlandıracağıma dair inançları ve desteğini hiçbir zaman esirgemeyen dostlarım ile gururuma ortak olan annem **Emine ÖREN** ve babam **Hüseyin ÖREN'e** en derin sevgilerimi sunarım.

İlhan Ören

Çanakkale, Ağustos 2023

ÖZET

SANAL MÜZE DENEYİMİNİN OYUNLAŞTIRMA DESTEKLİ HİKÂYE SANATI ÜZERİNDEN YENİDEN TASARLANMASI VE ETKİLERİ

İlhan ÖREN

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Medya ve Kültürel Çalışmalar Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Hüsnü Çağlar DOĞRU

24/08/2023, 73

Güvenlik ve verimlilik esaslı bir arada olma ihtiyacından doğarak oluşturulan toplulukların dâhil oldukları toplumsal yapının sürdürülebilirliğinde en değerli araç kültürdür. Toplulukların sadece fiziksel varlıklarını değil, aynı zamanda ortak değerler, inançlar, davranış biçimleri ve bilgi aktarımları gibi soyut unsurlarla da sürdürülebilir bir yapı oluşturmaları temel bir ihtiyaçtır.

Sürdürülebilir toplumların yolculuk süreçlerinde yaşadıkları dönüm noktaları, kültürel etkileşimler, değişim ve dönüşümler sonucu oluşan zengin bir arşiv niteliğinde tarihsel katmanlar söz konusudur. Toplulukların geçmişlerini anlamalarını, öğrenmelerini ve geleceğe yönelik daha bilinçli kararlar almalarını sağlayan bu zengin arşivin en önemli koruyucularından birisi de müzelerdir. M.Ö. yıllara kadar uzanan geçmişiyle müzeler, zaman içinde toplumların gerçeklik algısındaki değişimlere paralel olarak sunum biçimlerinde de evrim geçirmişlerdir.

21.y.y. ile birlikte endüstri toplumundan bilgi toplumuna geçişte yaşanan çağ dönüşümlerinin odağında hızla gelişen dijital entegrasyon ve yapay zeka teknolojileri bulunmaktadır. Dijital kolaylaştırıcıların hâkim olduğu süreçte oluşan gerçeklik algısı, sunum standartlarının da yapısal formuna etki etmektedir. Edilgen bir sunum yerine, etken bir sunum beklentisi içerisinde olan çağın yerlilerine yönelik her alanda gerçekleşmesi şart olan inovatif yaklaşımlar oluşmaktadır. Geleneksel müzecilik sunumunu da etkileyen bu yaklaşımlar, müzelerin sunum ve işleyişinden ziyaretçi deneyimine kadar birçok yönüne etki etmektedir.

Yeniçağın yerlileri olan kuşakta mevcut olan dâhil olma isteği, günümüz teknolojiyle birleştirildiğinde, hikâye anlatıcılığı ve oyunlaştırma teknikleriyle birlikte farkındalık yaratıcı deneyimlerin ortaya çıkmasına olanak tanıyabilmektedir. Müzelerin, artık sadece nesnelere sergilemekle kalmadığı, aynı zamanda ziyaretçileri deneyimlere çekek, yaşatarak öğrenme fırsatları sunan ve toplulukları bir araya getiren mekânlar haline gelmektedir. Bu bağlamda, modern müzecilik anlayışı, kitleler üzerinde aidiyet hissini artırmayı ve aktif katılımı teşvik etmeyi amaçlayan çözümlere yönelmektedir.

Anahtar Kelimeler: Müzecilik, Sanal Müze, Kültür Turizmi, Oyunlaştırma, Hikâye Anlatıcılığı



ABSTRACT

REDESIGNING OF VIRTUAL MUSEUM EXPERIENCE THROUGH GAMIFICATION – SUPPORTED ART OF STORYTELLING AND THE RESULTS

İlhan ÖREN

Çanakkale Onsekiz Mart University

School of Graduate Studies

Master of Science Media and Cultural Studies

Advisor: Dr. Öğr. Üyesi Hüsnü Çağlar DOĞRU

24/08/2023, 73

Culture serves as the essential asset for sustainability of the social structure in which the communities formed, stemming from the inherent requirement for communal security and effectiveness. It emerges beyond the mere physical aspects, culture is a fundamental requirement for communities to establish a sustainable structure. This framework includes more than just concrete aspects; it also involves intangible components such as collective values, beliefs, established customs, and the sharing of knowledge.

A wealth of historical strata comprises the essence of an abundant repository, emerging from pivotal moments, cultural exchanges, shifts, and alterations that enduring societies undergo throughout their developmental trajectories. Among the paramount guardians of this abundant repository are museums, empowering their respective communities to fathom and absorb their history. This comprehension, in turn, facilitates more enlightened choices for the times ahead. Museums that trace their origins back millennia hold a role of paramount importance. They have adapted their modes of presentation in tandem with evolving societal perceptions of reality across epochs.

In the 21st century, the rapid advancement of digital integration and artificial intelligence technologies lies at the heart of the profound changes occurring as societies transition from industrial-based to information-based models. The paradigm of reality that emerges through digital mediums significantly shapes how information is structured and presented. Rather than a passive mode of delivery, creative methodologies are being conceived across various domains to cater to the digitally native generation, who anticipate interactive engagement. These emerging strategies, which also influence the conventional

approach to museum exhibitions, have a far-reaching impact on multiple facets of museums, spanning from curatorial practices and operational strategies to the overall visitor experience.

The aspiration to belong to the generation native to the new era, when harmonized with contemporary technology, has the potential to foster enlightening encounters through the utilization of storytelling and gamification methods. Museums are evolving into spaces that extend beyond mere object display, drawing visitors into immersive experiences, facilitating educational prospects, and fostering community cohesion. In this light, the contemporary concept of museology is gravitating towards approaches that seek to augment the collective sense of affiliation and stimulate dynamic engagement. In the digital age characterized by widespread connectivity, these strategies possess the capacity to amplify the societal influence of museums, engendering a heightened sense of connectivity among individuals.

Keywords: Museology, Virtual Museum, Cultural Tourism, Gamification, Storytelling

İÇİNDEKİLER

Sayfa No

JÜRİ ONAY SAYFASI.....	i
ETİK BEYAN	ii
TEŞEKKÜR	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER.....	viii
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xi

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

1.1. Kültürel Birikimin Müzeler Aracılığı ile Sunumu	1
1.2. Müzecilik Alanında Çağa Uyumlu Reformların Gerçekleştirilmesi	2
1.3. Sanal Müze Altyapılarının Modern Sunum Teknikleri ile Aktarımı ve Kitle Üzerinde Etkisi	3

İKİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE/ÖNCEKİ ÇALIŞMALAR 4

2.1. Kültürün Kadim Yolculuğu.....	4
2.1.1. Kültürün Doğuşu ve Varlığını Koruyuşu.....	4
2.1.2. Kültürel Süreç Evreleri	6
2.1.3. Kültürel Yayılım Hızının Yarattığı Değişimler.....	8
2.1.4. Yeni Çağın Yeni Kültürü: Dijital Kültürün Doğuşu.....	12
2.2. Hikâye Sanatı Ve Kültürel Önemi	13
2.2.1. Hikâye Kavramı Nedir?.....	13
2.2.2. Kültürel Aktarım Süreçlerinde Hikaye Anlatıcılığının Önemi.....	15
2.2.3. Etkileşimli Kitle İletişiminde Geleneksel Hikaye Anlatıcılığından Modern Hikaye Anlatıcılığı Tekniklerine Geçiş.....	18
2.3. Kültür Olgusu Olarak Oyunun Önemi	20

2.3.1.	Oyun ve Oyunlaştırma Nedir?.....	20
2.3.2.	Kültür Araçları içerisinde Oyun ve Oyunlaştırmanın Önemi.....	23
2.3.3.	Ciddi Oyunların Doğuşu ve Toplum Gelişimi Üzerine Pozitif Etkileri	24
2.3.4.	Oyun ve Oyunlaştırma Alanına Dijital Kültür Etkisi	25
2.4.	Kültür Turizminin Doğuşu Ve Alternatif Yaklaşımlar	27
2.4.1.	Kültürel Mirastan Kültür Turizmine Kültürün Sunumu	27
2.4.2.	Yaygın Kültür Turizmi Kullanım Örnekleri Nelerdir?.....	29
2.4.3.	Kültür Turizmi Kapsamında Müzecilik Önemi ve Teknikleri.....	30
2.4.4.	Dijital Çağda Kültür Turizmi Adaptasyonu ve Müzecilik.....	32
2.5.	Dijitalleşme Sürecinin Yarattığı Dönüşümler	35
2.5.1.	Dijital Dünyada Değişen Gerçeklik Algısı ve Dijital Adaptasyon.....	35
2.5.2.	Dijital Teknolojinin Etkileri ve Tek Model Toplum Yönelimi	38
2.5.3.	Transhümanizm Yükselişi ve Kültürel Etkileri	40
2.5.4.	İnovasyon Sonucu Dijital Kültürün Geleneksel Kültür Yerini Alışı.....	41
2.6.	Dijitalleşme Sürecinin Sunduğu Kaynakların Kültür Turizminde Kullanımı.....	44
2.6.1.	Transmedya Hikâye Anlatımının Kültür Turizmine Etkileri	44
2.6.2.	Oyunlaştırma Teknikleri Üzerinden Kültür Turizmi Örnekleri.....	45
2.6.3.	Kültürel Miras Kapsamında Müzecilikte Oyunlaştırma Önemi ve Örnekleri.....	48

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YÖNTEM

50

3.1.	Araştırmanın Problemi	50
3.2.	Araştırmanın Amacı	50
3.3.	Araştırmanın Örnekleme.....	51
3.4.	Araştırmanın Deseni.....	51

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR ve YORUM

61

BEŞİNCİ BÖLÜM

SONUÇ ve ÖNERİLER

64

KAYNAKÇA	68
----------------	----

EKLER	I
EK 1. ETİK ONAY.....	I
ÖZGEÇMİŞ.....	II



ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil No	Şekil Adı	Sayfa No
Şekil 1	Oyuncuların hikâye kahramanının bedeninde uyanışlarını anlatan giriş bölümü. www.teamworks.com.tr/troyadabirgun	53
Şekil 2	Oyuncuların kurmaca hikaye kahramanının karakterine dair bilgi edindiği bölüm. www.teamworks.com.tr/troyadabirgun	54
Şekil 3	Kitapçıkta tamamlanması gereken eksik bölüme dair soru örneği. www.teamworks.com.tr/troyadabirgun	54
Şekil 4	Kitapçıkta tamamlanması gereken eksik bölüme dair bulmaca örneği. www.teamworks.com.tr/troyadabirgun	55
Şekil 5	Katılımcıların sanal ortamda bir araya gelerek, ekran paylaşımı üzerinden oyuna dahil olması. https://www.teamworks.com.tr/wp-content/uploads/2021/01/Teamworks-Online-E-Katalog.pdf	56
Şekil 6	İhtiyaç durumunda moderatörün ekip üyeleri ile paylaşabileceği ip ucu örneği. www.teamworks.com.tr/troyadabirgun	57

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

1.1. Kültürel Birikimin Müzeler Aracılığı ile Sunumu

İnsanoğlu varoluşu itibariyle gezegen üzerinde yer değiştirmeye başlamıştır. Yerleşik hayata geçiş sonrasında dahi pozisyonu sabit kalmamış, ticaret, savaşlar, seyyahlık, keşif vb. çoğu sebepten hareketini sürdürmüştür. Hareketin devamı, kültürlerin birbirleriyle etkileşimini de beraberinde getirmiştir. Etkileşim sonucunda kültürlenmeden doğan edinim ise daha fazla keşfetme arzusunu ortaya çıkarmıştır. Yerleşik düzendeki veya hareket halindeki topluluklar, yaşayış ve düşünüş tarzlarının nesilden nesile aktarımına araç olarak toplum kültürlerini oluşturmuştur.

Kadim insanlık tarihi süresince meydana gelen kültür birikimleri, hareket eden kişilerin kültürel merak arzusuyla birleştiğinde farklı arzuların da gündeme gelmesi söz konusu olmuştur. Kitlelerin artışıyla birlikte ortak ihtiyaçlarının karşılanması yönünde sunulan arzular, endüstriyel toplum düzenine geçişi getirmiştir. Kategorize edilen ihtiyaç endüstrileri içerisinde Turizm, alt bileşenleri içerisinde de Kültür Turizmi yer almaktadır. Kültür Turizminin en önde gelen aktarıcıları ise hiç şüphesiz müzelerdir. Müzeler, geçmişin koruma ve geleceği şekillendirme göreviyle kültürel miras aktarımında kilit kurumlardır.

Günümüz ile medeniyetler tarihi arasında köprü görevinde bulunarak kültürel dinamiklere katkı sağlayan müzelerin temelleri M.Ö. yıllara dayansa da yaygınlık kazanmaları 19.yy. ortalarını bulmuştur. Müzeler, geçmişin izlerini günümüze taşıyarak insanların köklerini anlamalarına ve geçmiş deneyimlerden ders çıkarmalarına yardımcı olmaktadır. Her geçen gün artan talep ve konunun arz ettiği önem sebebiyle alan çeşitliliğinde de artış gözlemlenmektedir. Kısa sürede turizm endüstrisinin odak noktasında yer almayı başaran, bilinçli sürdürülebilirlik ilkesiyle akademik alt yapıları oluşturulan alana dair çalışmaların yönü, değişen dünyanın izlediği yol haritasına paralel gelişmeler göstermektedir.

Alanda yapılan çalışmalar sadece turizmle sınırlı kalmamakta, bilinçli bir şekilde sürdürülebilirlik ilkesi benimsenerek, gelecek nesillerin de bu zengin kültürel ve tarihi mirastan faydalanabilmesi amaçlanmaktadır. Böylelikle müzeler sadece geçmişi sergileyen mekânlar olmakla kalmayarak, kültürel ve eğitimse alanlarda da önemli roller üstlenmektedirler. Geçmişten geleceğe uzanan bu köprüde, insanlığın birbirinden öğrendiği,

Paylaştığı ve miras olarak sakladığı değerler, müzeler aracılığıyla daha da anlamlı hale gelmektedir.

1.2. Müzecilik Alanında Çağa Uyumlu Reformların Gerçekleştirilmesi

Geleneksel yaklaşımda fiziksel ziyaretlere açık olan müzeler, dijital dönüşümün de etkisiyle artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik teknolojileri, hologram teknikleri gibi dijital yeniliklerle modern bir yapıya evrilmektedir. Bu teknolojiler, müze deneyimini zenginleştirerek ziyaretçilere farklı boyutlar sunmakta; uzaktan erişimin önemi arttıkça modelleme altyapısıyla geliştirilen sanal gerçeklik teknolojisi ile müzelere uzaktan erişim sağlanmaktadır. Bu sayede fiziksel olarak müzeyi ziyaret etme imkanı olmayan insanlar da sanal olarak müzeyi gezebilir, eserleri inceleyebilir ve bilgi edinebilirler. Bu modelleme alt yapısı, müzelerin küresel bir kitleye ulaşmasını sağlar ve fiziksel mesafeleri aşarak kültürel mirası paylaşma imkanı sunar.

Yakın döneme kadar sabit konumları üzerinden kitlelere hizmet anlayışı sunan müzeler, 21.yy.'ın getirdiği dijitalleşme adımlarını takiple hızlı bir güncelleşme içerisine girmiştir. Bu doğrultuda değişen dünya koşulları, teknolojik gelişmeler ve kültürel dinamikler, müzelerin yol haritasını da etkilemiştir. Teknolojik yenilikler, insanın etkileşime girdiği her alanda sanal dünya ile gerçek dünyayı harmanlamaktadır. Bunun sonucu olarak müzecilik anlayışında da dijital reformlara gidilmesi kaçınılmaz olmuştur.

Müzecilik alanında çağa paralel gerçekleştirilen reformlardan birisi de Sanal Müze altyapılarının oluşturulmasıdır. Görsel taraması gerçekleştirilen müzeler zaman ve mekan algısını, dolayısıyla da sınırları ortadan kaldırarak tüm insanlık için 360° gezi erişimine imkan vermiştir. Sanal müze turları, artırılmış gerçeklik deneyimleri ve çevrimiçi koleksiyon erişimi gibi yeni yaklaşımlar, müzeciliği dönüştürmüş ve daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamıştır. Artırılmış gerçeklik, hologram teknikleri, sonsuz ekran, oyun mekanikleri, sensör teknolojileri gibi teknikler ise sabit müze alt yapılarına dâhil edilerek Modern Müzecilik anlayışına geçilmesini sağlamıştır. Kitle iletişim cihazlarının geçirdiği dijital evrim sonucu, dijital platformlar insan hayatının vazgeçilmez unsurları arasında yerini almıştır. Gelişen teknolojilerin yeni kuşak gerçeklik algısında kazandığı normalleşme süreci sonucunda, pek çok geleneksel yaklaşım metodu dönüşüme girmiştir. Bunların başında doğrusal pazarlama tekniğinden çapraz pazarlama tekniklerine geçen medya sunumunun, değişen konjonktürde bütünleşik sunum anlayışına geçişi yer almaktadır. Mevcutta yer alan tüm kitle iletişim cihazları ve teknolojiyi birbirine entegre biçimde aktarıcı olarak kullanılan

teknin, devamlılık sađlayıcı kolaylařtırıcı bir unsur olarak her alana entegrasyonu mümkündür. Bu sayede, müzeler hem fiziksel mekânlarında hem de dijital platformlarda kültürel bir etkileşim ve öğrenme merkezi olarak varlıklarını sürdürerek farklı gerçeklik algısına sahip kuşaklara üzerinde de etkisini koruyabilecektir.

1.3. Sanal Müze Altyapılarının Modern Sunum Teknikleri ile Aktarımı ve Kitle Üzerinde Etkisi

İnsan toplulukları, tarih boyunca çeşitli kültürleri oluşturarak benzersiz kimliklerini şekillendirmişlerdir. Bu toplum kültürleri, sürdürülebilir bir gelecek için vazgeçilmez birer unsur olarak kabul edilir. Ancak, günümüzde küreselleşme ve teknolojik ilerlemeler, geleneksel toplum kültürlerini tehdit ederken, bu kültürlerin korunması ve aktarılması da bir o kadar önemli hale gelmiştir. Bu noktada, farklı disiplinlerin bir araya gelerek işbirliği yapması gerekliliđi ortaya çıkar. Toplum kültürlerinin korunması, sadece antropologlar veya tarihçilerin sorumluluğunda değildir; aynı zamanda iletişim uzmanları, teknoloji geliştiricileri, eğitimciler ve sanatçılar gibi farklı alanlardan uzmanların da katkısı gereklidir. Disiplinler arası entegrasyon, geleneksel kültürlerin modern dünyada nasıl yaşatılabileceđi konusunda daha kapsamlı ve etkili çözümler üretmeyi amaçlar.

Toplum kültürlerinin korunması ve aktarılması konusunda yeni kuşağın gerçeklik algısı göz önünde bulundurulduğunda, disiplinler arası işbirliği ve yeni sunum tekniklerinin geliştirilmesini gerektirir. Modern sunum teknikleri; geleneksel değerlerin modern dünyada yaşatılmasını ve yeni nesillerle paylaşılmasını sağlayarak, insanlığın zengin kültürel çeşitliliğini sürdürülebilir kılmamanın önemli bir adımı olacaktır. Kitlelerin içinde bulunduğu dijital çağda, bu tür çözümler müzelerin toplumsal etkisini artırırken, bireylerin kendilerini daha fazla bađlı hissetmelerine de olanak sağlayabilir.

Çalışma kapsamında, “Müzecilikte Alternatif Yaklaşımlar” ilkesinden hareketle Hikaye Anlatıcılığı, Oyunlaştırma ve Dijital Çözümler alanlarında nitel arařtırmada bulunulmuştur. Arařtırma sonucu elde edilen ikincil verilerden yola çıkarak modellenen “Sanal Müze Oyunu” beş farklı test grubu tarafından katılımcı deneyimine sunulmuştur. Arařtırma yönteminde; uygulamayı deneyimleyen katılımcılarla paylaşılan yapılandırılmış görüşme formu sonucu elde edilen değerlendirme bulgularının nitel arařtırma çerçevesinde yorumları gerçekleştirilmiştir.

Dijitalleşme sürecinin etkisiyle değişen toplum yapıları ve yeni jenerasyon gerçeklik algısı, kültürel mirasın korunması ve aktarılmasında farklı stratejilerin benimsenmesini gerektirmektedir. Etkili iletişim, aktif katılım ve teknoloji entegrasyonu, toplumların geleneksel değerlerini sürdürülebilir kılarak modern dünyada da yaşatmalarını sağlayabilir. Bu sayede, kültürel miras hem korunurken hem de gelecek kuşaklara aktarılırken güncel ve etkili bir şekilde iletilmiş olur.



İKİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE/ÖNCEKİ ÇALIŞMALAR

2.1. Kültürün Kadim Yolculuğu

2.1.1. Kültürün Doğuşu ve Varlığını Koruyuşu

Bugün sekiz milyar insana ev sahipli yapan gezegen dört milyardan uzun süredir döngüsünü sürdürmektedir. Bu uzun döngünün yaklaşık olarak iki yüz bin yıllık sürecine, toplamda yüz on yedi milyarlık varlığıyla tanıklık eden insanlığın gezegen üzerindeki anlık nüfusu sürekli artış içerisinde seyretmiştir. Mevcut insan popülasyonu, sürece tanıklık eden toplamın sadece %7'lik kısmını oluşturmaktadır. Binlerce yıla yayılmış %93'lük kısım süreç içerisinde çok sayıda medeniyetle, farklı coğrafyalarda, uygarlıkların oluşumunaimkan sağlamıştır (PRB. 2020). Sınırlı yaşam süresine sahip her topluluk, özünde kendisinden sonra gelecek olan nesile yaşanmışlığını aktarmakla kendisini yükümlü kılmıştır. Süreklilik sağlaması yaklaşımıyla aktarımın yöntemli biçimde sürmesini sağlayan temel olgu; kültür olmuştur. Yaşam alanımızı paylaştığımız gezegen, süreç içerisinde çok sayıda canlının varlığına tanıklık etmiştir. Her canlı soyunun devamlılığını belirli kriterler çerçevesinde sağlamaktadır. Temel yaşam ihtiyaçları varlığının nicel sürdürülebilirliğini sağlarken, nesiller arası deneysel bilginin aktarımı ise nitel farklılıkları doğurmuştur. İlgili farklılıkların korunması ortak özellikli insan topluluklarının varlığını mümkün kılmıştır. Bu noktada ise tüm insanlık tarafından genel kabul görmüş ana kaynak aracı olarak; kültür rol almaktadır. Geçmişten günümüze inşa edilen bilgi birikiminin meydana getirdiği katmanlar arası ortak özelliklere bakıldığında bilgi, beceri, deneyim, değer yargıları vb. unsurların nesilden nesile aktarımına aracılık eden ana faktör olarak: “Kültür” öne çıkmaktadır.

Kültür için ortaya konulmuş olan tanımlar birleştirildiğinde; ortak ideolojiler çerçevesinde yaşamlarını sürdüren insan birliklerinin, tarihsel süreçte aktarılabilir niteliğiyle kendilerine özgü kıldıkları maddi veya manevi olgular bütünü sonucuna varılmaktadır (Oxford Languages, 2021). İnsanın bir parçasını diğer insanlar oluşturmaktadır. Birbirleriyle olan etkileşimleri beyinlerinin temel çalışma prensiplerinden kaynaklıdır. Fizyolojisi, insanı bireyci yerine toplumcu kültüre yatkın kılmaktadır. Diğer insanlarla iletişim ve kolektif hareket yetisinin kaynağı kendi doğasında yatmaktadır (Eagleman, 2015). İnsan, doğası gereği varlığını bir arada sürdürebilme güdüsüne sahiptir. Bu sebeple oluşturulmuş topluluklar, toplumlara yükselmiştir. Bu çekimden kaynaklı olarak da topluluklar, toplumlar,

medeniyetler ve uygarlıklar kurulmuştur. Toplumlardan sonuçla medeniyetler, güçlü kökleri ve aktarımları sayesinde ise uygarlıklar yüz yıllar boyunca tarih sahnesinde kalmıştır. Fani yaşamın getirdiği mirasların kabulü ve değişen dünya bakış açısında analizlerin çıktısı olarak keşfetme arzusu oluşmuştur. Bu yaklaşımla kültür, ana toplum kültürünün katmanları arasındaki bütünlüğü sağlama açısından kurulan köprülerin baş mimarı rolüne sahiptir. Yaşama ve düşünme biçimlerinin çağlar süresince iletim aracı olarak kültür kullanılmıştır. İletişiminin çağlar süresince pek çok aracı olsa da temel faktörler arasında göstergebilim, sözlü ve yazılı kültür gelmektedir.

Çağdaş İnsan Bilimi görüşüne göre başlangıçta besin zincirinin bir halkası olan insanın başlangıçtan günümüze yolculuğu evrilerek süregelmiştir. İlkel toplumdaki, tarım toplumu ve sanayi toplumuna yükselişte kültür, kolaylaştırıcı kaynak olarak kullanılmıştır. İnsan varlığının var oluş ve sürdürülebilirlik kapsamında öz değerlerin korunması ve çağ geçişlerine olumlu adaptasyonu kültürün varlığı, aktarımı ve dönüşümü ile mümkün olmuştur (Güvenç, 2011) İnsanın varoluşu ile birlikte başlayan kültürün yolculuğu insan hareketinin sağladığı yayılım etkisiyle sınırlarını günden güne genişletmiştir. Tarih sahnesinde sürekli olarak topluluk, toplum, medeniyet ve uygarlıklar yer almıştır. Kültürel oluşumlar, toplumların kimliğini ve değerlerini şekillendiren önemli olaylardır; bir toplumda veya bireyde meydana gelen kültürel değişim ve gelişimi ifade ederler. Ayrıca kültürel etkileşimlerin sonucunda ortaya çıkan yeni değerlerin, normların, inançların, davranışların veya sanatsal ifadelerin oluşumunu içerirler. Toplumların geçmişle olan bağlarını güçlendirebilir, yeni sosyal normlar ve değerlerin benimsenmesine yol açabilir ve toplumsal değişimin motoru olabilir. Kültürün aktarımı kadar oluşumuna da yön veren bu faktörler insan etkileşimi neticesinde kültürel süreç evrelerini oluşturmaktadır.

2.1.2. Kültürel Süreç Evreleri

Kültürel süreç evrelerinde 8 ana safha bulunmaktadır. Bunlardan ilki: “Kültürlenme” safhasıdır. Bu kısımda birey, içerisinde bulunduğu topluluk veya toplumdaki aktarılan temel kodlar sayesinde hazır bir kültüre yönelir. Sonrasında içten dışa ya da dıştan içe gerçekleşen maddi veya manevi genişleme etkisi sonucunda: “Kültürel Yayılma” gerçekleşir. Yayılma ile beraber kültürlerin birbirleri üzerinde yarattığı değişimler söz konusu olur ve mevcuttaki bir kültür diğerinden kazanımlarda bulunabilir. Bu aşama “Kültürleşme” olarak tanımlanmaktadır. Her iki kültürde olmayan bir kazanım oluşması durumunda ise

“Kültürlenme” söz konusu olmaktadır. Kültürlenme ile birlikte bir toplum kültürüne dahil olunmasına rağmen farklı bir kültür çatısı altında yaşam sürdürülmesi gerektiğinde ortaya çıkan adaptasyon güçlükleri beraberinde “Kültür Şoku” etkisi doğurmaktadır. Mevcut bir kültürün zoraki yöntemlerle bir başka kültürün hakimiyetine geçmesiyle birlikte yaşanan değişim ise “Zorla Kültürlenme” olarak ifade edilmektedir. Hakimiyetin doğal yollarla kabulü olması durumunda “Kültürel Özümseme” gerçekleşmektedir. Tüm safhaların ortak neticesi olarak “Kültürel Değişme veya Kültür Değişmesi” üzerine dönüşüm süreci yaşanmaktadır (Güvenç, 2020). Bu evreler, kültürel süreçlerin genel hatlarını tanımlamaktadır, ancak kültürel değişim ve gelişim karmaşık ve dinamik bir süreç olduğundan her kültürel değişim kendine özgü bir yapıya sahip olabilir. Kültürel süreçler, toplumların yaşamlarını ve kimliklerini şekillendiren önemli unsurlardır ve insanların kültürel mirası koruyup ilerletmelerine yardımcı olur. Tüm aşamalar tarihsel akışı içerisinde değerlendirildiğinde, kültürlenme sonrası yaşanan inovasyon etkilerinin öne çıktığı görülmektedir. Her kültürel süreç, kendi içinde karmaşık ve çok yönlü olabilir ve belirli bir sıra veya zaman çizelgesine sıkı sıkıya bağlı olmayabilir. Kültürler sürekli olarak etkileşim içindedir ve sürekli olarak değişen ve gelişen dinamik yapılar oluştururlar. Her toplum geçişle birlikte yükselen etkileşim sonucunda belirtilen aşamaların hayat bulması hız kazanmaktadır. İnovasyonun yaşanan transformasyon ile birlikte ele alınması, yayılımın sonucu olarak yaşanabilecek aşamaların kontrollü biçimde gerçekleşmesine de kolaylaştırıcı olmaktadır.

Kültürel yayılım sonucu oluşan dönüşümlerde sabit değerlerin doğru şekilde analiz edilebilmesi ve çıktının verimli kılınabilmesi hedeflenmelidir. Bu yönde ortaya konan geniş çaplı faktör analizi çalışmalarının başında Geert Hofstede’in gerçekleştirdiği Kültürel Boyutlar Teorisi gelmektedir: Teoride, kültürel farklılıkların birbirleriyle kesişmesi sonucunda doğacak farklılıkların iş yapış şekillerine ve oluşacak örgüt yapılarına istinaden kontrolü sağlamaya yönelik çizilmesi gereken yol haritasının adımları aşamaları sunulmaktadır. Bu aşamalar: Bireycilik-Toplumculuk, Cinsiyetçilik, Belirsizliklerin Giderilmesi, Güç Eşitsizliği, Uzun Dönemli Uyum Sağlama ve Düşkünlük olarak kategorize edilmektedir (Anonymous, 2021). Kültürel etkileşimler, farklı kültürlerle ve toplumların birbirleriyle etkileşim içinde olduğu durumları ifade eder. Bu etkileşimler, farklı kültürlerin değerlerini, inançlarını, davranış biçimlerini ve sanatsal ifadelerini birbirleriyle paylaşması ve etkileşime girmesini içerir. Kültürel etkileşimler, insanların kültürel çeşitliliği deneyimlemesine, anlamasına ve paylaşmasına olanak tanır. Küreselleşmenin bir sonucu olarak ortaya çıkan etkileşimler modern dünyada önemli bir yere sahiptir. Kültürel çeşitlilik ve

farkındalık, toplumların zenginleşmesine ve insanların farklılıkları anlama ve değer verme becerilerini geliştirmesine yardımcı olur. Ancak, kültürel etkileşimlerde kültürel alışverişin yanı sıra, kültürel asimilasyon ve uyumsuzluk da yaşanabilir, bu nedenle kültürel etkileşimlerin dengeli ve karşılıklı bir şekilde gerçekleşmesi önemlidir. Toplumların temelini oluşturan bireylerin dijital çağda, ortak ağa dahil olup iletişime girmesi, toplum kültürlerinin değişimini çekirdekten etkilemektedir. Bu sebeple kültürel etkileşimlerin sistematik ilişki yaklaşımıyla ele alınması, paralelinde gerekli alan reformlarının hayata geçmesi oldukça önem arz etmektedir.

2.1.3. Kültürel Yayılım Hızının Yarattığı Değişimler

21.yy. itibariyle dünya üzerinde 80.000 üzeri global firma bulunmaktadır. Küreselleşmenin getirdiği etkilerle bu firmaların şube ve merkezleri, gelişmekte olan ülkeler başta olmak üzere tüm dünya ülkelerine yayılmış durumdadır (Cheung, 2020). Bu yayılım doğal olarak Kültürlenme, Kültür Şoku ve Kültürel Özümleme etkilerini de birlikte getirmiştir. Meydana gelen Kültürel Değişim sonucu doğan ve genel kabul görme eğilimi yüksek olan oluşum: Küresel Kültür kavramıyla ifade edilmektedir. Küresel firmaların faaliyet gösterdiği coğrafyalardaki örgüt yapılanması, mevcut toplum kültürlerinde yer alan temeller üzerine kurulmaktadır. Bu noktada doğru analiz sonuçlarıyla oluşturan kurum kültürü, ilgili coğrafyaya yönelik adaptasyon sürecini verimli kılmaktadır. Sürecin yapılandırılması doğrultusunda geniş çaplı analizi çalışmaları gerçekleştirilmiştir. Kesişen kültürlerin sebep olduğu tepkimenin sonuçlarının öngörülebilir analizleri gerçekleştirildiğinde kültürel süreçlerin yapılandırılması mümkündür.

Kültürel Boyutlar Teorisi kapsamında 1967-1973 tarihleri arasında, 50 farklı ülkede hizmet veren küresel bir şirketin 117 bin çalışanın katılımıyla gerçekleştirdiği analizi çerçevesinde şekillendirmiştir. Analizi, farklı toplumların sahip oldukları kültürel değerlerin antropolojik incelemelerini kapsamaktadır. Sonraki yıllarda çalışma genişletilerek 96 ülke çapında değerlendirmeye alınmış, ana analiz çıktısında sunulan dört faktör, altıya yükseltilmiştir. Teorinin hipotezi; coğrafyalar ötesi toplum kültürlerinin birlikte çalışma hedefiyle bir araya gelmeleri sonucu ihtiyacı doğan doğru süreç yönetimini oluşturmak üzerinedir. Teorinin doğuşunda 4 faktör adımı: Bireycilik-Toplumculuk, Cinsiyetçilik, Belirsizliklerin Giderilmesi ve Güç Eşitsizliği olarak belirlenmiş, sonraki yıllarda ise Uzun Dönemli Uyum Sağlama ve Düşkünlük kriterleri eklenerek çalışma genişletilmiştir. İlk adım ilgili toplum kültürünün bireyci veya toplumcu kültüre yakınlığını belirlemek üzerinedir. Bireyci toplum

kültürlerinde çekirdek aile dışında kurulan sosyal bağlar zayıf, bireysel çıkarlar doğrultusunda ben merkezli başarı ön plandadır. Toplumcu kültüre yakınlık gösterildiğinde ise kolektif hareket ve buna paralelde de örgütsel başarı ve çıkarlar odakta tutulmaktadır. Cinsiyetçilik adımıyla toplum kültürünün ataerkil, anaç ya da eşitlikçi yapısı yaklaşımıyla görev dağılımı analizleri gerçekleştirilmektedir. Belirsizlikten kaçınma adımıyla ise toplum kültürüne dahil bireylerin iş yapış stillerinde değişkenlik faktörünün yansımaları değerlendirilmektedir. Güç eşitsizliği bölümünde, oluşturulan örgüt yapısında dikey veya dikey eksenindeki güç mesafesi ve bu mesafenin yapı üzerindeki bağlılık endeksi incelenmektedir. Daha sonradan eklenen iki faktörden ilki olan Uzun Dönem Uyum Sağlama kriterinde uzun ve kısa vadedeki yönelimlerin istikrar boyutuna bakılmaktadır. Son adım olan Düşkünlük adımıyla ise moral ve motivasyonun kaynağı, hoşgörü ilkesi perspektifinde değerlendirilir (Hofstede, 2010). Ulusal ve Kurumsal kültürler arasında kurulan köprü niteliğindeki etkileşimler üzerine gerçekleştirilen Kültürel Boyutlar Teorisi, kültürel değerlerin analizine ortak bir bakış açısı getirmiştir. Kesişen kültürlerin sebep olduğu tepkimenin sonuçlarının öngörülebilir analizleri gerçekleştirildiğinde kültürel süreçlerin yapılandırılması mümkündür. Kültürler arasında kurulan köprü niteliğindeki bağlar üzerine gerçekleştirilen Kültürel Boyutlar Teorisi, kültürel değerlerin analizine ortak bir bakış açısı getirmiştir. Bütün faktörlerin kaynak kökleri, etkileşime dahil olan toplum kültürlerinin tarihsel katmanlarına dayalı süreç analizlerini kapsamaktadır. Her toplumsal geçişte olduğu gibi endüstri toplumundan bilgi ötesi topluma geçişi de tetikleyen yine insan odaklı yaklaşımlar olmuştur. İnsanın yaşam kalitesini artırmaya yönelik girişimler neticesinde erişilen paylaşımdaki yüksek hız, kültürel süreç evrelerinin de ivmelenmesine sebep olmuştur. Kültürel Boyutlar Teorisi altında sunulan evreler, tüm insanlığın birbirleriyle kurduğu yüksek iletişim hızı sebebiyle ancak doğal sonuç içerisinde gerçekleşebilmektedir.

21.yy. başlarında, Amerika'da, 70 ülkeden 12.000 eğitimcinin dahil olduğu konferanslarda yön verilen modern dünyanın eğitim dünyası, 5 temel etki alanı üzerinden yola çıkarak şekillenmiştir. Ekip çalışması, liderlik, iş etiği, teknolojik dönüşüm ve ölçülebilirlik kavramları üzerine oluşturulan eğilimler ilk çeyreğin yapılanmasında büyük rol oynamıştır. (Baltaş, 2005). Sıralanan alanlardan ilkinin gelişim haritasının, Toplumcu Kültüre yakınlığı olan coğrafyalarda daha avantajlı önceliğe sahip olduğu düşünülmüştür. Hofstede'in Kültürel Boyutlar Teorisinde de ele aldığı üzere toplum kültürü altyapısı her ne kadar kolektivizm altyapısına sahip olsa da, üzerine yapılandırılacak örgüt kültürü, doğru örgüt yapısı yaklaşımında modellenmedikçe, birlik ruhu hedefli ekip çalışması ortamını yaratmak çok mümkün olmayacaktır. Bir kurumda var olan iş modellerinin, ekip çalışması

destekli modellere geçmesi için sadece teorik kararların alınması yeterli olmayacaktır. Mevcut tecrübeler üzerinden yaratılan ekiplerde pratikte ilk karşılaşılan engeller; geleneksel iş yapış şekilleri kaynaklıdır. Örgüt kültürü kapsamında, ortak dile hâkim olup tek bir hedef üzerinden ilerleyebilen toplum kültürünün sağladığı verimlilik çıktıları, istikrar ve pozitif gelişim açısından oldukça önemli bir role sahiptir. Yüksek hızlı dijital iletişim ağlarının, kültürel süreç evreleri üzerinde yarattığı yeni tip örgüt yapıları söz konusudur. Çağın getirdiği dönüşümlerin hızlı adaptasyonu aynı düşünce ve eylem birliğine yönelik hareket eden bireylerin güçlü kıldıkları örgüt yapısı ile mümkündür. İnsanlar doğası gereği kolektivizm ilkesinden hareketle birlik olup topluca eyleme dahil olmak isterler. Topluluk yapılarının temelinde birlikte çalışma yöntemlerinin ana gövdesini oluşturan örgüt oluşumları bulunmaktadır. Bireye özgü farklılıklardan harmanlanmış toplum kültürlerinde, kolektif iş yapış modelleri sonucunda alt kültürde: Örgüt Kültürü ortaya çıkmaktadır.

Örgüt Kültürü, özünde iki farklı kavramın bütünleşmesiyle oluşan bir yapıya sahiptir. Ortak bir amaç çerçevesinde, birlikte iş yapma hedefiyle bir araya gelen bireylerin oluşturduğu örgütler, aynı yöntem ve değerleri benimseyerek hareket edecekleri kültürü inşa etmektedirler (Köse, vd., 2001). Kültür, aynı yöne bakan bireylerin paylaşımlarının yarattığı kolektif bir olgudur. Sosyal yaşam kuralları toplum kültürünü, toplu iş yapma modelleri de örgüt kültürünü oluşturmaktadır. Bu anlamda örgüt kültürü toplum kültürünün bir alt kültürüdür. Örgüt kültürü ve toplum kültürü arasında yakın bir ilişki vardır.: Örgüt kültürü, toplum kültüründen etkilenir ve toplum kültürünü yansıtabilir. Çünkü örgütler, toplumda var olan değerler ve normlar üzerinde kurulmuştur. Örgütler, toplumun bir parçası oldukları için toplum kültüründen etkilenirler ve örgüt kültürü bu etkileşimlerin bir yansımasıdır. Örgüt kültürü, çalışanların etkileşimleri ve iş süreçlerine uyum sağlama çabaları sonucu oluşur. Bu etkileşimler ve uyum çabaları, çalışanların toplum kültüründen etkilenmesine ve ona uyum sağlamasına yol açabilir. Özellikle farklı kültürlerden gelen çalışanlar bir örgüte katıldıklarında, örgüt kültürüne adapte olmak için toplum kültüründeki değerleri ve davranışları değiştirebilirler.

Aynı amaç minvalinde bir araya gelen topluluk üyelerinin iklim kültürlerinden yola çıkarak oluşturulan çatı kültürüdür örgüt kültürü. Yayılım etkisinden hareketle çok kültürlü paylaşımlar artış göstermiştir (Anonim, 2021). Örgüt kültürünün kaynak kodları arasında egemen toplum kültürleri bulunması sebebiyle etkileşim sonucu doğacak olan kültürleşmede baskın genler öne çıkmaktadır. Bu duruma yönelik organizasyon planları, genel toplum kültüründe işlevsel değerlendirilse de bireyler üzerindeki etkisi tutarsızlık gösterecektir.

Eğer bir örgütün kültürü, toplumun genel kültürüne uymazsa, çeşitli olumsuz sonuçlar ortaya çıkabilir. Bu uyumsuzluk, örgütün çalışanları ve toplumla olan ilişkileri üzerinde etkili olabilir ve uzun vadede örgütün başarısını etkileyebilir. Bu nedenle, örgütlerin toplum kültürüne uygun bir kültür oluşturmaları ve toplumun değerlerini dikkate almaları önemlidir. Uygun bir örgüt kültürü, çalışanların memnuniyetini artırabilir, toplumsal kabulü artırabilir ve uzun vadeli başarı için önemli bir faktör olabilir.

Örgüt yapılarında güçlü kültür etkisi; yönelim, yaygınlık ve güçlülük olmak üzere üç boyutta gerçekleşmektedir. Yönelim etkisi, kültürel değerleri ve normları paylaşma düzeyini ifade eder. Bu yönelim, bir bireyin veya bir topluluğun kendi kültürel değerlerine ve normlarına nasıl bağlı olduğunu ve diğer kültürlerle nasıl etkileşimde bulunduğunu belirler. Kültür Yaygınlık, bir kültürün dünya genelinde veya belirli bir bölgede ne kadar yaygın olduğunu ifade eder. Bir kültürün yaygınlığı, o kültürün temsil ettiği insan sayısı ve coğrafi dağılımı ile ilgili bir ölçüttür. Eğer bir kültür dünya genelinde veya birçok farklı ülkede yaygın ise, yüksek yaygınlığa sahip demektir. Güçlülük, bir kültürün bireyler ve topluluklar tarafından ne kadar sıkı bir şekilde benimsendiğini ve korunduğunu ifade eder. Güçlü bir kültür, bireyler arasında derin bir bağlılık ve ortak değerlerin güçlü bir şekilde paylaşılmasını gösterir. Güçlü kültürler, diğer kültürel etkileşimlerden daha az etkilenir ve değişime daha dirençlidir. (Büte, 2018). Üç boyutun da örgütsel kültür tasarımında ortak dili yakalama üzerine etkisi bulunmaktadır. Ortak bir hedef çerçevesinde, ortak dilde hareket eden bireylerin oluşturdukları toplulukların örgüt yapılarının güçlü olması temelde bulunan kültürel değerlerin varlığı koruyarak, sürdürülebilir etki sağlamıştır. Kültür yönelimi, yaygınlık ve güçlülük boyutlarında farklılık gösterebilir. Bazı kültürler yaygın ve güçlüyken, diğerleri daha dar ve zayıf olabilir. Bu yönelimler, kültürel çeşitliliği anlamak ve kültürel etkileşimlerin sonuçlarını değerlendirmek için önemli bir göstergedir. Tüm toplum geçişlerinde yaşanan sistem değişikliklerinin adaptasyon ve kabul etme biçimi, coğrafi kültür farklılıkları doğrultusunda gerçekleşmektedir. Dijitalleşmenin sunduğu sanal erişim özgürlüğü ile sınırları kalkan coğrafyalarda her bir birey farklı kültürlerle yüksek hızlı iletişime dâhil olmuştur. Paylaşımın getirdiği etkileşimler sonucu her toplumun katkı sağladığı ortak bir kültür yapılanması hayat bularak, yeniçağın, yeni kültürü konumuna geçmeye hazırlanmaktadır.

2.1.4. Yeni Çağın Yeni Kültürü: Dijital Kültürün Doğuşu

Statik bir yapıda olmayan kültür sürekli olarak değişim göstermektedir. Kültürün var oluşu, aktarımı ve bu doğrultuda doğan sürdürülebilirliği gibi yok oluşunun da söz konusu olduğu düşünülebilir. Esasen bu noktada kültür emperyalizminin yok ettiği öz kültür öne çıkmaktadır. Farklı bir kültürü öğrenmek, kişisel yönde bir kültür bakış açısı katmakta ve bir dönüşüme imkân sağlamaktadır. Kültürün farklı görüşlerde yüklendiği anlamlar, kitlesel etkileşimler arttıkça yeni formlar kazanmakta, öz kültürün evrimsel sürecini beslemektedir. Evrimcilik ve Yayılmacılık iki temel kültürel dönüşüm unsurudur (Özey, 2014) İnsanın gezegen üzerinde sürdürülebilir varlığının ana unsuru; misyonuna kolaylaştırıcı araç niteliğinde kullandığı “kültür” olgusu olmuştur. İlkel toplumdaki tarım toplumuna geçiş ile başlayan toplum bilinci, beraberinde nesiller arası köprülerin oluşturulması ihtiyacını da getirmiştir. Kurulan köprülerin temelinde kadim insanlık tarihinin şahidi; kültür yer almaktadır. Toplumsal geçiş evrelerinde, değişen çağın etkisi ile kültürel formlar da kaçınılmaz bir değişim içerisine girmiştir. Başta ticaret; devamında ise savaş, keşif, seyahat vb. unsurlar toplumlar ve topluluklar arası etkileşimi sürekli olarak canlı tutmuştur. Bu paylaşımlar, toplumların temel kültürel kodları üzerinde güncellemelere sebep olmuş ve toplum kültürlerine direkt etki etmiştir. Etkinin içten dışa veya dıştan içe eğilimi, olumlu-olumsuz dönüşümler yaratmıştır. Günümüzde dünya üzerinde fiziki olarak çizilmiş topluluk sınırları geçerli olsa da, global dünyanın dijitalleşme süreci sonucunda ortaya çıkan sanal dünyanın sınırları bulunmamaktadır. Bu durum kültürel yayılım eğrisinin yükselişini ivmelenmiştir.

Kültürü kavram olarak tekil ele almak mümkün değildir. Yaşam ve iş yapış şekillerinin kolektif usul paylaşımı veya aktarımı kültürden öte kültürlerin harmanlanması olarak düşünülmelidir. Bunun sonucunda global kültür yeni bir oluşumdan öte, varlığını kültürlenme süreçlerine paralel yaşanan kültürleşme süreçlerinde korumaktadır (Smith, 2007). 21.yy. başlarında yaşanan dijital tabanlı teknoloji alanındaki gelişmeler toplumlar arasında resmi olarak çizili sınır çizgilerini sanal olarak ortadan kaldırmıştır. Gerçek yaşamın simülasyonundan hayat bulan sanal dünyanın gerçeklik algısındaki kabul biçimi, yeni kuşak dünya insanları arasında ortak bir kültürün oluşması yönünde itici kuvvet olmuştur. Kültürel ve dijital inovasyonun sonucu olarak yapılan dijital kültür, günümüz toplumlarının ortak özelliklerinin öne çıkan yüzdelere oluşturulmaktadır. Geçtiğimiz yüzyıllarda yaşanan bilimsel ilerlemeler değerlendirildiğinde, her sona eren yüzyılın,

ardından gelecek olana devrettiği devrim niteliğinde icatların ve bunların getirdiği dönüşüm süreçlerinin olduğu görülebilir. İkel toplumdan tarım toplumuna geçiş sonrasında yaşanan topluluk hareketleri ve bu hareketlerden sonuçla doğan merkezi hareket bilinci sanayi devriminin zeminini hazırlamıştır. İnsanların toplum hayatına geçerek etkileşimlerini yükseltmesiyle birlikte oluşan sanayi evreleri, bilimsel düzeyde ortaya konan gelişmelerle birleştirildiğinde endüstriyel devrimlerin meydana gelmesini sağlamıştır. Buhar gücüyle başlayan miladi gelişim, elektriğin keşfedilmesiyle hız kazanmış, bilgisayarların insan hayatına sunulmasıyla birlikte ise sistemin entropi oranını neredeyse sıfırlamıştır.

Karşılıklı anlaşılabilirlik tüm insanlık tarihi süresince çözüme konu edilen bir yaklaşıma tabi tutulmuştur. Birbirleri arasında ortak özellikler gösterebilen konuşma dilleri, toplumların kendi içlerinde dahi değişiklikler gösterebilmektedir. Küresel anlamda her ne kadar İngilizce yaygın kullanımı ile ortak kullanıma konu olsa da, tüm insanlık için geçerli bir kaynak olduğu söylenememektedir (Nordquist, 2020). Mevcut çağın teslim aldığı bayrak yüksek önem derecesine sahiptir. Siber, fiziksel sistemlerin ağ paylaşımlı kullanılmaya başlanması, gerçekleşmekte olan dijital devrimde daha önce hiç yaşanmamış hızda gelişmelere yol açmaktadır. Özellikle medyanın 20.yy. sonrası yüksek hızda tamamladığı gelişim eğrisi sonucu tüm coğrafi sınırları geçersiz kılarak neredeyse her bir bireye ulaşabilir olması söz konusudur. Buradan hareketle de kültürel yayılım süreçleri artış göstermektedir. Yaşanan kültür şoku, zorla kültürlenme veya kültür özümsemesi handikaplarını önlemek adına değişime topluca yön verilmektedir. Yönlendirmenin ana adımları arasında, dil, din, para vb. farklılaştırılmış olguların ortak kabullenme geçişine bağlanması bulunmaktadır. Dijital teknolojilerin gelişimine yol verdiği makine çeviricilerin ana amacı; diller arasında kabul görebilecek çeviri imkanı sağlamalarıdır. Oldukça ilerleme kaydedilen alan çalışmaları yakın gelecekte entegre edildiği çok sayıda kaynak üzerinden insan hayatına dahil olarak dil farklılıklarını ortadan kaldıracabilecektir.

2.2. Hikaye Sanatı Ve Kültürel Önemi

2.2.1. Hikaye Kavramı Nedir?

Hikaye; gerçek veya kurgu olmak üzere herhangi bir olayın sözlü ya da yazılı aktarımıdır (Tdk, 2023). Çok yönlü bir anlatı aracı olarak hikayeler, insanlık tarihinde iletişimin temel bir parçası olmuş ve kültürler arasında bilgi, deneyim ve değerlerin aktarılmasını sağlamıştır. Temel amaçları bilgi ve duyguları etkili bir şekilde iletmek ve

dinleyicilerin veya okuyucuların bir olaya veya duruma daha derinlemesine bağlanmasını sağlamaktır. Farklı türlerde ve biçimlerde gelerek farklı amaçlar doğrultusunda kullanılabilirler. Efsaneler, masallar, romanlar, kısa öyküler ve filmler gibi çeşitli şekillerde hikayeler anlatılabilir. Efsaneler genellikle bir toplumun kökleri ve değerleri hakkında anlatılar sunar, masallar öğretici veya ahlaki mesajlar içerebilir, romanlar derinlemesine karakter gelişimi ve karmaşık hikayeler sunabilirken, kısa öyküler hızlı bir etki yaratmak için kullanılır. Hikayeler, insanların duygusal bağ kurmasına yardımcı olur. Bir hikayenin içine giren insanlar, karakterlerin deneyimlerini paylaşarak empati yapabilir ve bu sayede kendi düşüncelerini ve duygularını daha iyi anlayabilirler. Ayrıca hikâyeler, kültürel mirası koruma ve kuşaklar arası iletişimi destekleme açısından da önemlidir. Bir nesilden diğerine aktarılan hikâyeler, toplumların değerlerini, inançlarını ve deneyimlerini geleceğe taşırlar.

Hikaye anlatıcısı anın ötesinden gelir ve dinleyeni de zaman, mekan bağımsız bir anlatıya taşır. Hikayenin içerisinde bir deneyimi aktarma, akıl verme, yol gösterme, duygu durumlarını hissettirme, açıklık getirme, ders verme, öneride bulunma v.b. misyonlar saklıdır. Anlatı, hikaye sanatında önemin yarısına sahiptir. Varoluşu ile birlikte her insan bir hikâyedir. Fark etmese de içerisinde diğer hikayelere ortak oluşu ile ortaya çıkabilecek olan gizli bir bilgelik mevcuttur. Kişiler arası düşüncelerin paylaşımına imkan sağlayan hikayeler kişinin içindeki gizli bilgeliğine ışık tutmaktadır. Deneyimler aktarılabilir özelliktedir ve en temel aktarım aracı da hikayelerdir. Kavramlaştırarak oluşmuş hikayelere anlatıcının belleği ivme kazandırarak yeteneğe nüfus eder. Hikayeler yaşanmışlıklara ve yaşanacaklara bir çağrıdır esasen. Bir tür bilinç altı taraması olan hikaye tesiri, tuttuğu ışık ile içsel yolculuğa bir davettir (Andaç, 2017). Bir hikayeye konu olan, aktarıcının hissettikleri veya gördüklerinin çıktısıdır. Hikaye her ne kadar doğal sonuçla gerçekleşmiş olsa da, aktarıcının kitleye sunumu kattığı değer ile hikayenin canlı ve sürdürülebilir kalmasını sağlayacaktır. Anlatıcı, hikayenin karakterlerini ve olaylarını okuyucuya aktaran, hikayenin anlamını ve duygusal etkisini belirleyen kişidir. Anlatıcının seçimi, hikayenin anlatım tarzını ve perspektifini belirler ve bu da hikayenin okuyucular üzerindeki etkisini derinleştirir. Anlatıcı hikayenin merkezinde yer alır ve hikayeyi şekillendirir. Hikaye karakterlerinin ve olaylarının anlatılma şekli, okuyucunun hikayeye olan bağlılığını, duygusal etkisini ve anlamını etkiler. Dolayısıyla, anlatıcı seçimi, bir hikayenin gücünü ve etkisini büyük ölçüde belirler.

Öğüt veya ders verme niteliği ile öne çıkan anlatıların oluşumu yüksek oranda halkların kabul görmüş yaşam anlatılarına dayanmaktadır. Anlatıların ortaya çıkışları psikolojik açıdan bastırılmış duyguların hayat buluşu, evrensel korkular veya düşler olarak

açıklansa da yaşanmış halk gerçeklerinin anlatımı olarak karşımıza çıkarttıkları Mit'ler tarafında da önemli yer tutmaktadır. (Andaç, 2017) Hikayelerde, halk gerçekleri ve bastırılmış duyguların ortaya çıkması, hikayenin derinliğini ve gücünü artıran önemli bir tema olabilir. Ayrıca hikayenin zenginleşmesine, okuyucunun bağlantısını güçlendirmesine ve hikayenin anlamını derinleştirmesine yardımcı olur. Halk gerçekleri, toplumun geniş kesimleri tarafından bilinen ve kabul edilen gerçeklerdir. Ancak, bazen bu gerçekler toplumun belli kesimleri tarafından bastırılabilir veya görmezden gelinir. Benzer şekilde, insanların kişisel yaşamlarında da bastırılmış duygular, geçmişte yaşanan olaylar veya toplumsal baskı nedeniyle ifade edilemez ve içlerinde saklanır. İnsan doğasını ve toplumu anlamak için hikayeler güçlü bir araç olarak gösterilir.

Alegorik anlatıya sahip, hayal gücünün etkisi ile yayılmış ve efsaneleşmiş halk hikayeleri olarak bilinen Mit'ler halk kültürlerinin en öne çıkan anlatı örneğidir (Tdk, 2023). Bir hikayenin oluşumunda gerekli bileşenler hali hazırda hayatın olağan akışında mevcuttur. Aktarımda akışın kronolojik olarak seyri ve hayal gücünün katkısı ile üzerine katılan heyecan ve coşku, dinleyen tarafındaki algıyı kolaylaştırırken, anlatının yaygınlaşmasına ve akışta kalmasına da teşvik edici roledir. Hikayelerde mitlerin önemi oldukça büyüktür. Mitler, insanlık tarihinde uzun süredir var olan, toplumların değerlerini, inançlarını, geçmişlerini ve kimliklerini yansıtan anlatılardır. Mitlerin hikayelere dahil edilmesi, hikayenin zenginliğini ve derinliğini artırır. Mitler, bir toplumun mirasıdır ve hikayelerde kullanıldığında, okuyucuların duygusal bağlantısını güçlendirir ve hikayeyi daha anlamlı ve etkileyici kılar. Hikayelerde mitlerin kullanılması, insanların kültürel kimliğine dair anlayışı artırır ve insanların toplulukları ve dünyayı anlamasına yardımcı olur.

2.2.2. Kültürel Aktarım Süreçlerinde Hikaye Anlatıcılığının Önemi

Hikaye anlatıcılığının toplum kültürünü güçlendirici ve kuşaklar arası sürdürülebilirlik sağlayıcı özelliğinin bulunduğu bir gerçektir. Bilhassa yüz yüze aktarımların; kuşak tecrübeleri, tanık olunan tarihsel süreçler, iş yapış şekilleri ve çıkarılan dersler bakımından aktarıcı kazanımları bulunmaktadır. Öyle ki hikaye anlatıcı uluslar, bu anlatıları sadece eğlence temelli değerlendirmemekte, akılda kalıcılığının üstünlüğü sebebiyle genç kuşaklarda kullanımını zorunlu dahi tutmaktadır (Gallo, 2017). Geleneksel toplumlar ve kültürlerde, hikayeler nesilden nesile aktararak toplumun kimliğini ve değerlerini korumada önemli bir rol oynamıştır. Hikaye anlatıcılığı, toplum kültürünün

sürdürülebilirliği için önemli bir araçtır. Hikayeler, toplumun birlik ve dayanışmasını güçlendirir, kültürel mirası korur, kuşaklar arasında bağlar kurar ve toplumsal değerleri iletmeye yardımcı olur. Bu nedenle, hikaye anlatıcılığı kültürel zenginliğin sürdürülmesi ve toplumun geleceğe taşınması açısından büyük öneme sahiptir.

Bir konunun hikaye bütünü çerçevesinde aktarımı anlatan ve dinleyen arasında fizyolojik bir bağ oluşturmaktadır. Uri Hasson'un Princeton Sinirbilimi Enstitüsü çatısı altında katılımcıların fMRI (Fonksiyonel MRI) makinalarına bağlanması sonucu ortaya koyduğu deneyler, ilgili konuda hem anlatıcının hem de dinleyicilerin beyinlerinin eş zamanlaması ile sonuçlanmıştır. Hasson'un hikaye anlatımında ortak beyin aktivitelerini değerlendirme deneylerinde elde ettiği ölçümler, sinir bilimi alanında türünün ilk örneği olarak nitelendirmiş, devamen aynı alandaki çalışmaların artmasına imkan sağlamıştır. Çalışmaların özetle ana odağı hikaye anlatıcı ile dinleyiciler arasında doğan ortak beyin tepkileridir. Bu doğrultuda fikir, düşünce ve duygu aşılama; duygusal ve görsel motor alanlarını harekete geçirme mümkün olmaktadır (Gallo, 2015). Hikaye anlatıcısı ile dinleyiciler arasında ortak beyin tepkileri, hikayenin anlatımı sırasında oluşan ve paylaşılan duygusal ve zihinsel tepkilerdir. Hikaye anlatıcısı, dinleyicilere hikayeyi aktarırken, beyinlerinde benzer duygusal ve bilişsel süreçlerin tetiklenmesine yardımcı olur. Hikayelerin beyinde oluşturduğu bu ortak tepkiler, hikaye anlatıcısı ve dinleyiciler arasında bir bağ oluşturur ve hikayenin etkisini artırır. Bu ortak beyin tepkileri, hikayelerin insanların düşüncelerini, duygularını ve değerlerini etkilemede güçlü bir araç olduğunu gösterir. Hikayeler, kültürel mirasın aktarılmasında ve insanların birbirleriyle bağ kurmasında önemli bir rol oynar.

Hikayeler içerisine girildiğinde bilgelikle karşılar dinleyiciyi. Öğrenim sürecindeki en önemli etkilerinden birisi de zaman ve mekan bağımsız biçimde sınırlılığının olmamasıdır. Hikaye başladığında içerisinde bulunulan dünyanın duvarları yıkılır, mevcut dünyadan hikayenin dünyasına ve zamanına geçiş aralanır. Hikaye anlatıcının asli görevi dünyaları görünür kılmaktır; bu dünyalara dahil olan ise tarihe, mitlere, öğretilere ve daha pek çok yaşanmışlığa ortak olarak varlığını zenginleştirir (Hollingsworth, 2020). Hikayelerin içine girildiğinde, dinleyici kendisini farklı bir dünyanın içinde bulur ve hikayenin kurgusuyla etkileyici bir zaman yolculuğu yaşayabilir. Hikayeler, anlatıcının ustalığı ve içtenliği sayesinde, gerçek hayattaki duvarları yıkarak dinleyicinin günlük sıkıntılarından uzaklaşmasına, yeni bir dünya ve zaman dilimine adım atmasına olanak tanır. Bu deneyim, hikaye anlatıcısının hüneriyle başarılı bir şekilde sağlanır ve dinleyici

hikayenin dünyasına ve karakterlerine katılır. Hikaye anlatıcısının görevi, hikayeyi anlatarak dinleyiciyi farklı dünyaları görünür kılmaktır. Anlatıcının içtenliği ve tutkusu, hikayenin etkisini artırır ve dinleyicilerin hikayeye dahil olmalarını sağlar. Hikayeler, tarihi olaylar, mitler, öğretiler ve yaşanmışlıklarla doludur. Hikayelere dahil olan dinleyiciler, bu unsurlara ortak olarak kendi varlıklarını zenginleştirir ve farklı perspektifler kazanır. Hikayelerin gücü, insanları bir araya getirme ve ortak bir deneyim paylaşma yeteneğindedir. Hikaye anlatıcılığı, kuşaklar arası iletişimi ve kültürel mirasın aktarılmasını kolaylaştırır. Hikayeler, insanların duygularını, düşüncelerini ve hayal güçlerini harekete geçirirler. Bu nedenle, hikaye anlatıcılığı toplumların birbirleriyle etkileşimini ve anlayışını artıran önemli bir rol oynar.

Anlatıda temel aktarım aracı dildir. Dil, hikayenin temsilcisi değil; aktarıcısı rolündedir. Anlatı sadece sanat kavramı üzerinden değerlendirilmez, kültürel bir sonuç çıktısıyla ele alınır. Ana özelliği mevcut zamandan anlatının geçtiği geçmiş döneme kadar uzayan ara periyodu ele almasıdır. Anlatılar geçmiş dönemde bir zaman noktasında başlar ve bitiş noktasında son bulurlar. Dinleyici rolü ile katılan iki nokta arasındaki zamansal periyoda dahil olur. Hikaye gelecekte bir zamansal periyoda geçiyor olsa dahi, anlatıda kullanılan dil hikayenin var olduğuna dair bir aktarım içermesi sebebiyle geçmiş üslubu ile aktarılır. Aktarımın yol haritasında alınan kararlar, seçimler, sonuçlar, eylemler, deneyimler ve kazanımlar belirlenmiştir. Anlatıda kullanılan duygu aktarımı görevinin en önemli üstlenicisi dil ve aktarıcının varlığıdır. Aktarıcı, olağanın dışındaki süreci dinleyiciye iletmekle; zaman, mekan ve karakterlerin yaşam sürecimi hissettirmekle yükümlüdür (Erkek, 2001). Anlatılar, geçmiş dönemden günümüze uzanan bir zaman periyodunu ele alır. Bu periyodun içinde hikaye başlar ve son bulur, dinleyici de hikayenin geçtiği zaman dilimine dahil olur. Hikaye gelecekte olsa bile, kullanılan dil geçmiş üslubu ile aktarılır ve dinleyicilere hikayenin varlığını hissettirir. Aktarımın yol haritası, anlatıcının aldığı kararlar, yaptığı seçimler, sonuçları, karakterlerin eylemleri, deneyimleri ve kazanımlarıyla belirlenir. Dil, bu süreçte en önemli görevi üstlenerek duyguların aktarımını sağlar ve hikayenin etkisini artırmada önemli bir rol oynar. Aktarıcının varlığı da hikayenin dinleyiciye ulaşmasında ve olağanın dışındaki sürecin anlatılmasında önemlidir. Aktarıcı, dinleyiciye olağan dışı süreçleri aktarmak ve zaman, mekan ve karakterlerin yaşam süreçlerini hissettirmekle yükümlüdür. Anlatıcının kullanacağı dil ve anlatım tarzı, dinleyicinin hikayeye bağlanmasını ve duygusal katılımını etkiler. Bu nedenle, hikayenin etkili bir şekilde aktarılması için aktarıcının dili ve üslubu büyük önem taşır

2.2.3. Etkileşimli Kitle İletişiminde Geleneksel Hikaye Anlatıcılığından Modern Hikaye Anlatıcılığı Tekniklerine Geçiş

Bilginin transferi, paylaşımın doğası gereği her daim aracı tekniklerin kullanımı ihtiyacını doğurmuştur. Görsel, sözlü ve yazılı kültürün asırlardır süregelen aktarıcı rolleri kitle iletişim cihazlarının gelişimi ile yeni bir dönüşüm içerisine girmiştir. 21.yy.'ın beraberinde getirdiği dijitalleşme süreci farklı geçiş süreçlerinin de gündeme hayata geçmesini sağlamıştır. Bilgisayar teknolojilerinin karşılıklı etkileşimi başlattığı web 2.0 dönemi bu noktada bir milat olmuştur. Ağ sistemlerinin bilgisayarlar teknolojilerine entegre edilmeye başlandığı tek taraflı aktarım modellerinden oluşan dönem; web 1.0. dönemi olarak tanımlanmaktadır. Bilgi iletiminin tek taraflı olduğu bu dönem, ilerleyen teknolojik kaynaklar ile birlikte kitleler arası etkileşim ihtiyacını ortaya çıkartmıştır. Buradan sonuçla interaktif yaklaşımda insan odaklı kullanımın öne çıktığı web 2.0. dönemi başlamıştır. Bu dönemde sadece bilginin sunumu gerçekleşmez; sarmal yapıya sahip sosyal ağ siteleri, kullanıcı katılımlı dijital ansiklopediler, arama motorları, kişisel web sayfaları, görsel içerik paylaşım portalları v.b. pek çok web hizmeti sunulmaya başlanır (Gözübüyüköglü, 2019). Web 2.0 sonrası dönüşüm, internetin ve dijital teknolojilerin günlük yaşamımızda yoğun bir şekilde kullanılmasını sağladı. Kullanıcıların etkileşim ve katılımı, internetin daha çeşitli, dinamik ve kullanıcı dostu bir platforma dönüşmesini sağladı. Aktarıcı kaynakların kullanıcıları da ağa dahil etmeleriyle başlayan çift yönlü etkileşim beraberinde pazarlama tekniklerinin de inovasyonunu tetiklemiştir. Bilginin doğrusal akıştaki iletiminin komplete tarza dönüşmesinin talep üzerinde yarattığı etki, pazarlama ve iletişim stratejilerindeki arzın da evrimini zorunlu kılmıştır.

Soyut veya somut biçimde sunulacak olan fikrin, kavramın veya ürünün hedef kitleye iletimindeki geleneksel metot; doğrusal aktarım tekniğidir. Aktarım, tek bir aracı araç üzerinden direkt olarak tek yönlü gerçekleştirilmektedir. İletilecek ana temanın değişkenlik göstermeden birden fazla araç kullanılarak iletilmesine ise çapraz aktarım tekniği ismi verilmektedir. Bu teknikte ana tema, çapraz usulde çok sayıda aracı kaynak üzerinden aktarılarak, her aracın kendine ait hedef kitle tabanına ulaşılmasını sağlamaktadır. Her iki tarz da geleneksel yaklaşımda kitleyle buluşulmasına imkan vermekte ve sınırlı aidiyet oluşumuna olanak sağlamaktadır. Dijital çağın yerlilerinin hedef kitle yüzdesindeki hızla artışı konjonktür üzerinde de değişimlere sebep olmuştur. Kuşak farklılıklarının ve değişen

çağın yarattığı etkiler geleneksel yöntemlerle tüketici kitlenin sürdürülebilir aidiyetini elde etmeyi her alanda güçleştirmiştir. Tek yönlü, edilgen kitle yerini kolektif zeka prensibiyle kaynağa ortak olma talebine sahip kitleye bırakmıştır. Kullanılan iletişim araçları ve platformları arasında sınırlar ortadan kalkmış, kurgusal ve fiziksel gerçeklik tek bir forma dönüşmeye başlamıştır. Tüm bunların ortak bileşkesinin sonucu olarak var olan katılımcı kültür bilinci 21. yy. itibariyle yeni nesil aktarım aracı olarak Transmedya Hikaye Anlatıcılığı görüşü ortaya çıkartmıştır. Temelde yer alan mesajın ve o mesaja ait alttürevlerin mümkün olduğu kadar fazla aktarıcı araçla bütünleşik biçimde kitleye sunumu ileoluşan bu kavram ilk olarak medya sektöründe kullanılmaya başlanmıştır. Ortaya konan biryapımın sinemada başlayan yolculuğunun alt bileşenlere ayrılarak çizgi roman, kitap, animasyon dizi veya film kanalları üzerinden kitlelerle buluşması uygulanmaya başlanmıştır. Buna paralel, türevlere ayrılmış konuların yeni medya kanalları aracılığıyla interaktif bağlantı yakalayarak sürdürülebilir kitle aidiyeti yakalaması mümkün kılınmıştır. İnsanların keşfetme arzusu ile katıldıkları kolektif hareketin özünde keşfetmek için yeterli malzemeyi sağlamak bulunmaktadır (Jenkins, 2019). Dijital medya platformlarının gündelik hayata dahil edilişi ve gerçeklik algısı üzerinde yarattığı normalleşme süreci sebebiyle oluşturulan transmedya kavramı sadece endüstriyel anlamda değil, bir yaşam felsefesi olarak da içselleştirilebilir nitelikte kullanıma açıktır. Kişi, soyut veya somut üretim çıktılarının hazırlık algoritmasını veya sunuş tarzını bu yöntem çerçevesinde düzenleyebilmektedir. Oluşum adımlarında çizilen yol haritasının ayrı kaynaklar üzerinden ana fikre bağlanması ve bu fikrin yine ayrı kaynaklar üzerinden aktarımı yaratılan bütünleşik etki ile sonuç verimliliğini artırmaktadır. Farklı kaynaklar aracılığıyla bırakılan ekmek kırıntılarının, güçlü bir hikaye odağında paylaşılmasının kitleler üzerinde yarattığı dahil olma duygusu, sürdürülebilir aidiyetin yakalanmasını sağlanacaktır. Hikayeleştirme üzerinden hareketin ortak bilince aktarımıyla da kolektif çalışma yaklaşımında kitlelerin birbirlerine kilitlemesi mümkün olacağı için iletilen mesajın var oluş ömrü de uzatılacaktır.

Günümüzde dijital teknolojinin gelişimiyle birlikte hikayelerin iletimi daha çeşitli hale gelmiştir. Sosyal medya, bloglar, podcast'ler ve dijital hikaye platformları gibi araçlar, hikayelerin daha geniş bir kitleye ulaşmasını sağlamıştır. Bu platformlar, insanların kendi hikayelerini paylaşmasını, farklı kültürleri öğrenmesini ve küresel bir iletişim ağı içinde bağ kurmasını sağlar. Bu minvalde hikayeler insanların deneyimlerini, düşüncelerini ve duygularını aktarmak için kullandıkları güçlü iletişim araçlarıdır. Tarihsel olarak kültürlerin

ve toplumların temel taşlarından biri olarak kabul edilen hikayeler, günümüzde de gelişen teknoloji ve iletişim araçlarıyla önemini korumaktadır.

2.3. Kültür Olgusu Olarak Oyunun Önemi

2.3.1. Oyun ve Oyunlaştırma Nedir?

Gezegen üzerindeki tüm canlıların oyun oynama yeteneği bulunmaktadır. Hatta bu olgu temel yaşam becerileri arasında yer almaktadır. Gerek eğlence, gerekse öğrenme yollu becerilerin ana aktarıcısı rolünde tüm canlılar için oyun yer almaktadır. Oyun, canlı hayatında yer alan fizyolojik bir olgudan daha fazlasıdır. Oyun ve oyun oynama kavramı insanlık tarihi öncesine dayanması sebebiyle kültürel oluşumlardan çok daha eskiye dayanmaktadır. Kültürel oluşumların temel faktörleri arasında ilk sırada oyun yer almaktadır. Özünde yer alan eğlence faktörü sebebiyle ciddi çerçevedeki oluşumların tersine konumlandırılması yanlış bir yaklaşımdır. Her oyun kendi içerisinde bir anlam taşımaktadır (Huizinga, 2006). Oyun, medeniyetler boyu bir kültür aktarıcısı konumunda yer almıştır. Oyun oynamak doğal ve iç güdüsel bir eylemdir. Oyun ve kültür arasındaki ilişki karmaşık ve çok yönlüdür. Oyunlar kültürü etkileyen ve şekillendiren önemli bir etkidir. Değerler, eğitim, iletişim, kimlik, toplumsal etkileşim, teknoloji ve daha birçok alan üzerinde etkili olabilir. Oyunların kültürel bir araç olarak kullanılması, kültürel değişim ve evrimde önemli bir rol oynayabilir. Oyunlar, kültürel ifadeler, sosyal etkileşimler, toplumsal roller ve kimlikler, eğitim ve öğrenme, kültürel değişim ve etkileşim gibi birçok boyutta toplumun kültürel yapısına katkıda bulunurlar. Bu sebeple savaş stratejilerinden dini ritüellere, toplum değerlerinden eğitim modellerine kadar çok sayıda alanda doğal öğrenme mekanizmasında kullanımı mümkün kılınmıştır. Oyunlar, bir toplumun mirasını ve kimliğini şekillendirirken, aynı zamanda toplumun geleceğine de etkide bulunan önemli bir etkileşim aracıdır.

Oyunların beş bin yıllık kronolojisine göz atıldığında var oluş gösteren tüm medeniyetlerde farklı amaç ve uygulamaya yönelik çok sayıda üretim çeşitleri ile karşılaşmaktadır. Üretime ortak nokta çoğunlukla fiziksel bir deneyimin risklerinin minimal tutulduğu simülasyonlar esaslıdır. Öğrenim ve edinimlere rehberlik edici misyonu ile kültürlerin yolculuğunda temel kaynak gereksinimleri arasında yerini korumasına yardımcı olmuştur (Süngü, 2020) Oyunlar insanlık tarihi boyunca var olmuş bir fenomen olarak karşımıza çıkar. Tarihsel süreç içinde farklı medeniyetlerde çeşitli amaçlarla ve uygulamalarla gelişmiş ve değişmiştir. Oyunların birçok medeniyet için ortak bir özelliği,

fiziksel deneyimin risklerinin minimal tutulduğu simülasyonlar esaslı olmasıdır. Oyunlar, öğrenme ve edinim süreçlerinde rehberlik edici bir rol üstlenmiştir. İnsanlar oyunlar aracılığıyla çevrelerini keşfetmiş, becerilerini geliştirmiş ve toplumlarındaki rol ve kimliklerini deneyimlemişlerdir. Aynı zamanda oyunlar, kültürlerin aktarımında da önemli bir araç olmuştur. Oyunlar, insanlık gelişimi için önemli bir rol oynarlar ve toplumların sosyal yapısını şekillendiren, kültürel değerleri yansıtan bir rol oynarlar. Aynı zamanda toplumun kolektif hafızasını korur ve kültürel mirasın aktarılmasında etkili olurlar. Oyunların tarihsel süreç içindeki çeşitliliği ve önemi, insanlığın gelişimine ve kültürel evrimine katkıda bulunan unsurlardan biridir. Oyunlar sadece eğlence aracı olarak değil, birçok farklı açıdan insanların gelişimine katkıda bulunurlar. Eğitimden eğlenceye, bilişsel gelişimden sosyal becerilere kadar birçok alanda insanların yeteneklerini ve kapasitelerini artırmalarına katkıda bulunurlar. Bireylerin ve toplumların daha iyi bir geleceğe hazırlanmasına yardımcı olabilir.

Oyun oynamaktan doğan oyunlaştırma kavramı, oynamak ve oyun oynamak arasında bir çizgi çizmektedir. Oyun, sadece eğlence odaklı zaman geçirme yaklaşımında değerlendirilebilirken, oyun oynamak ise belirli dinamikler çerçevesinde tasarlanmış kurgular ortaya çıkartarak yeni bir bakış açısı oluşturmaktadır. Eğitici nitelikleriyle Ciddi Oyunlar, bilgi kazanımı aktarımıyla Öğretici Oyunlar, pratik tecrübe özellikleriyle Sanal Oyunlar, empati sağlayıcı yönleriyle Anlam Sağlayıcı oyunlar ortaya çıkan kategori örnekleri arasındadır Oyun türleri arasındaki bağ, özellikle öğretici oyunlar ve ciddi oyunlar arasında belirgin bir şekilde görülmektedir. Ciddi oyunlar, öğretici amaçlarla tasarlanan oyunlardan bir alt kategori olarak kabul edilebilir. Yani, ciddi oyunlar, eğlence yanı sıra bilgi aktarımı ve öğrenme hedefleri de olan öğretici oyunlardır. Ancak, tüm öğretici oyunlar ciddi oyunlar olarak kabul edilmez, çünkü bazı öğretici oyunlar yalnızca eğlence ve öğrenmeyi destekleme amacı güderken, ciddi oyunlar daha spesifik amaçlara yönelik olarak tasarlanmaktadır. Sanal oyunlar ve anlam sağlayıcı oyunlar ise öğretici veya ciddi oyunlarla farklı amaçlar ve deneyimler sunarlar. Sanal oyunlar, oyunculara sanal dünyalarda deneyimler yaşama ve etkileşimde bulunma fırsatı verirken, anlam sağlayıcı oyunlar oyuncuların duygusal ve kişisel anlamlar bulabileceği deneyimler sunar. (Marczewski, 2015). Her bir oyun türü, farklı kullanım alanları ve hedeflere yönelik olarak önemli bir rol oynar ve oyunculara çeşitli deneyimler sunar. Oyundan ilhamla doğan dönüşüm örnekleri günümüzde iş hayatı, eğitim dünyası, sağlık sektörü gibi çoğu alanda uygulanmaktadır. Oyunun toplum kültürü içerisinde oldukça yoğun bir yer kaplaması iş yapış modellerine de

yansımaktadır. Yun oynamak, iş yapış şekillerine çeşitli şekillerde katkı sağlayabilir. Oyun oynamak iş yapış şekillerine yaratıcılık, takım çalışması, problem çözme, karar verme, motivasyon, liderlik ve daha birçok alanda olumlu katkılar sağlayabilir. Oyunların sağladığı bu beceriler ve deneyimler, verimliliği artırabilir ve oyunun parçası olan ekip üyelerinin daha etkili bir şekilde işlerini yapmalarına yardımcı olabilir. Doğal aktarımları sebebiyle algılama ve içselleştirilme kazanımları yüksek olduğundan, oyunların yaşatarak öğretme süreçleri güçlü geri dönüşler sağlamaktadır.

Türkler, Anadolu'ya ilk geldiklerinde mevcut nüfuslarından on kat fazlası bir insan popülasyonuna dahil olmuşlardır. Bu birleşmenin çıktıkları olarak sahip olunan değerlerin kuşaklar arası aktarımı ve korunması yönünde ilkeli hareket edilmiştir. Anadolu Kültüründe oyunun yeri oldukça geniş tutulmakla birlikte, kökenlerinin Orta Asya, Anadolu ve İslam kültürlerinin bir araya gelmesiyle oluştuğu söylenebilir. Toplumun her tabakasında ve alanında yaşantıya dahil edilmiş örnekleri öne çıkmaktadır. Anadolu temellerindeki oyun kültürlerine bakıldığında birey bazlı oyunlardan farklı olarak takım oyunlarının da ön plana çıktığı görülmektedir. Toplumlar arası birlik ve dayanışma sağlayan oyunların arasında ön sıralarda Mangala yer almaktadır. Çoklu oyuncu sistemi ile oynanan oyunun toprak, tohum, taş vb. doğal materyallerle başlayan yolculuğu günümüzde halen devam etmektedir. Stratejik Oyun mekaniklerini barındıran Üç Taş, Dokuz Taş vb. planlama esaslı taş oyunları da Anadolu'da çoğu yörede farklı isimler altında yaygınlığını halen sürdürmektedir. Çok sayıda rol yapma temalı aktarıcı oyun da Anadolu Kültüründe mevcuttur. Örneğin: Tarım oyunları kapsamında; çoban, ağa, çiftçi vb. hayat unsurunun, Esnaf oyunları kapsamında; doktorluk, hakimlik, berberlik, kasaplık vb. çok sayıda mesleki becerinin, Günlük yaşam sahneleri kapsamında; evlilik, akrabalık, ebeveynlik vb. olguların oyun üzerinden aktarımı sağlanmıştır (And, 2012). Gündelik hayatla bu denli bütünleşik bir noktada yer alan oyun kavramının sadece bir araç olduğunu düşünmek doğru olmayacaktır. Yaratmış olduğu “-miş” gerçekliği üzerinden sağladığı kazanımlar sebebiyle öğretici katkısı oldukça yükündür. Anlatı ve Oyun kavramlarının doğuşu birbirleriyle iç içe geçmiş, ortak değerlendirmeye tabidir. Oyunların merkez noktası anlatıdan doğar ve gelişir, tüm oyunlar anlatı ile şekillenirler. Oyunlar da temelde bir hikayeyi veya deneyimi oyunculara aktarmak için anlatıyı kullanır. Oyunların anlatıları, oyuncuların duygusal bağ kurmasını, oyunun dünyasına daha derinlemesine dalmasını ve oyunun amacını anlamasını sağlar. Anlatı, oyunculara oyun dünyasındaki karakterlerle empati kurma ve oyunun içindeki olaylara anlam verme fırsatı sunar. Bu da oyun deneyiminin daha etkileyici ve keyifli olmasını sağlar.

Anlatı, oyunun başından sonuna kadar sürer ve oyunun farklı bölümlerinde farklı şekillerde sunulabilir. Oyunun arka plan hikayesi, karakterlerin gelişimi, oyun dünyasının kuralları ve hedefler, oyunculara anlatı aracılığıyla iletilir. Tüm oyunlar anlatıya dayanan bir yapıya sahiptir ve bu anlatı, oyuncuların oyun dünyasına bağlanmasını ve deneyimlerini zenginleştirmesini sağlar. Anlatı, oyunların duygu, düşünce ve eğlence unsurlarını bir araya getiren önemli bir bileşendir

2.3.2. Kültür Araçları İçerisinde Oyun ve Oyunlaştırmanın Önemi

Öğrenme becerilerini geliştirici teknikler içerisinde bulunan okuma, yazma, dinleme benzeri geleneksel metotların katkı yüzdesi %10-50 arası değişim gösterirken, yaşayarak; deneyimleyerek elde edilen gelişim yüzdelerinin %90 seviyelerine ulaştığı belirtilmektedir. 1970'lerde Amerika'da akademik alanda çalışmaları başlayan deneyimsel öğrenme tabanlı takım oyunu uygulamaları sonraki yıllarda gelişimine devam etmiştir. Bireylerin konfor alanlarından çıkarılarak doğal ortamlarında kendilerini ve birlikte çalıştığı ekip üyelerini tanımalarını sağlayan içerik tasarımları her bireyin farklılıklarıyla birlikte nasıl bir bütün oluşturduğunu göstermektedir. Problem çözme, yaratıcılık, etkili geribildirim, güven başta olmak üzere ekip çalışması ilkeli pek çok becerinin aktarımı ekiplere oyunlaştırma teknikleri üzerinden sağlanmaktadır (Cain and Jollif. 1998). Globalde “Deneyimsel Öğrenme” (Experiential Education) başlığıyla hayat bulan eğitim modelleri, ülkemizde ağırlıklı olarak “Yaşayarak Öğrenme” veya “Deneyimsel Öğrenme”) karşılıklarıyla gerçekleştirilmektedirler. Öğrenim, değişim ve gelişim evrelerinde yaşanan adaptasyon süreçlerinin ilk öne çıkan yardımcı aracı; eğitim modülleridir. Desteklenmesi hedeflenen alanlara uygun nitelikte tasarlanan eğitim içerikleri tüm adaptasyon süreçlerini kapsayıcı özelliktedir. Ana tabloda eğitim modelleri; teorik, pratik ve hibrit olmak üzere 3 ana başlıkta toplanmaktadır. Hibrit tasarımlar, teorik bilgi aktarımının yanı sıra pratik tecrübe kazanım imkânı da sağlama sebepleriyle öğrenim süreçlerindeki fayda optimizasyonunu artırmaktadır. Teknik eğitimlerin teorik çatısını oluşturan somut kavramların pratik sunumu teknik beceri deneyimi artırımına yöneliktir. Kişi ve ekip gelişimini kapsayan soyut kavramların pratik desteğini ise yaşayarak öğrenme kurgulu oyunlaştırma teknikleri sağlamaktadır. Oyunlaştırma teknikleri üzerinden gerçekleştirilen uygulamalar esnasında katılımcı gözlemlerinden elde edilen verilerin ise analizi mümkün kılınmaktadır.

Oluşturulan içeriklerin sağladığı çalışmanın hedef yetkinlikleri güçlendirici yanı bulunmaktadır.

Oyunun kolaylaştırıcı yönde katkısı, insan gelişiminin henüz çocukluk dönemine paralel ilk evrelerinde başlayan kendilik arayışına da algısal bir kolaylık sağlamaktadır. Doğası gereği keşfeden, öğrenen insan oyun ile yaratıcılığını test eder. Oyunlar üzerinden edinilen kimlikler ile tecrübe kazanımı benzetim teknikleriyle deneyime dönüştürülmektedir (Winnicott, 2013). Oyunun özgürlükçü yapısı insan doğasına eş bir öğrenim sürecini desteklemektedir. İnsan, tanıklık ettiği yaşam sürecinde almış olduğu kararlar doğrultusunda ilerleyiş kaydeder, etki alanını belirler. Yüz yüze hayatta kazandığı tecrübeler, duygusal kazanımları şekillendirir; bu sonuçla da girmiş olduğu etkileşimler toplumsal sonuçları inşa eder. Simülasyon üzerinden tecrübe edilen, risk değerlendirmesi yapılan yetkinlik kazanımlarına paralel yaşanmışlıklarda nitelik niceliğin önüne geçmektedir. İlgili oyun mekaniğinin tasarımında insan hayatının tarihsel süreçleri değerlendirilerek kullanılan kodlar verimliliği yükseltecektir. Tek bir yaşamsal tecrübeye odaklanmak yerine, tekrar eden çok sayıda yaşanmışlığa ortak olmak yaklaşımı ile mevcut kültürel mirasların önemliliği göz önünde bulundurulmalıdır.

2.3.3. Ciddi Oyunların Doğuşu ve Toplum Gelişimi Üzerine Pozitif Etkileri

Uzun süredir hakim görüş; oyun oynama ve iş yapış şekline dair zıt kutupları destekleyerek ayrımcı yönde olmuştur. Kültürlerin çıktısı yerine yapılanmasına katkısının önemini vurgulayan çalışmalar sonucunda ise bu görüşün tersine, iş yapış şekilleriyle oyun kavramının bir bütün olduğu düşüncesi doğmuştur. Karşıt anlam yaklaşımı doğrultusunda oyun oynamanın aksisi; ciddiyet veya iş yapma olarak düşünülmüştür. Bu noktada ciddinin karşıtı olarak düşünülebilecek oyun açılımı alay ya da şaka kavramlarıdır. Oynamak ve oyun oynamak arasında ince bir çizgi bulunmaktadır. Oyun oynamak oyun mekaniklerine dayalı, belirli bir düzeni, sistemi olan omurgaya sahiptir. Ciddilik açılımında oyun bulunmasa da, oyunun açılımında ciddilik bulunması mümkündür (And, 2012). Hayatın olağan akışında, artan yıllar beraberinde artan iş yükleri ve sorumlulukları da getirmektedir. Bu doğrultuda birey temel yaşam gereksinimlerini içerisinde bulunduğu zamanın çerçevesi dahilinde yerine getirmek için uğraş vermektedir. Bu yolda oyun oynamak sadece eğlence amaçlı düşünüldüğünde zaman içerisinde önemli bir paydada yer tutması pek mümkün olmamaktadır. Kolaylaştırıcı yönü ile ele alınıp yaşama dahil edilmesiyle birlikte eğlencenin

yanı sıra öğretici, aktarıcı, paylaşımcı v.b. kazanımlarının da ön plana çıkması mümkün olmaktadır. Oyunların işlevleri ve etkileri, sadece eğlenceye sınırlı kalmayacak kadar genişir. Oyunların kişisel gelişim üzerindeki etkileri oldukça geniştir ve bu potansiyel farklı amaçlarla değerlendirilmelidir.

Herhangi bir öğretiyi oyun üzerinden aktarma fikri ciddi oyunlar anlayışını ortaya çıkartmaktadır. Kültürlerin ortak bileşeni misyonundan hareketle geleceğin dili olarak yorumlanan oyun, çok disiplinli bir öğrenim aracı olarak hizmet edebilmektedir. Kullanılan metodoloji, kural örgüsü ve sistematik çerçeve oyundan evrilen oyunlaştırma teknikleri üzerinden sunulan öğrenim sürecini eğitimden, savunma sanayine oldukça geniş bir toplumsal tabana uyarlamak mümkündür. Oyun ve oyunlaştırma alanında “Ciddi Oyun” kavramının ele alınışı 1970’lere uzansa da asıl gelişimi dijital oyunlara paralel kazandığı önem olarak vurgulanmaktadır. Dijital erişimin ortadan kaldırdığı sınırlar ve sunduğu erişim kolaylığı sayesinde yeni üretim dijital sistemlerin temel kodlarında oyun mekaniklerinin de dahil edilmesi söz konusu olmuştur (Wilkinson, 2016). Oyun mekaniklerinde pratiklik algıda ve zamanda kolaylık sağlamaktadır. Dijitalleşmenin getirdiği zaman ve mekan bağımsızlığı, mevcutta seyreden fiziksel yaşama paralel olarak tutulabilecek, hatta entegre edilmesi mümkün oyunlaştırma teknikleriyle yaşam kalitesi yükselmektedir. Oyun mekanikleri, oyunların temel bileşenleri ve iç işleyişlerini ifade eder. Bu mekanikler sadeceeğlence ve oyun deneyimini geliştirmekle kalmaz, aynı zamanda pratiklik, algıdaşlık ve zaman yönetimi gibi günlük hayatta da önemli olan yetenekleri artırabilir. Oyun mekanikleri, oyuncuların belirli görevleri yerine getirirken çeşitli yeteneklerini kullanmalarını gerektirir. Bu, oyuncuların analitik düşünme, problem çözme ve stratejik planlama gibi becerilerini geliştirmelerini sağlar. Örneğin, bir strateji oyununda oyuncuların kaynakları akıllıca kullanarak hedeflerine ulaşmaları gerekebilir. Bu tür pratiklik gerektiren mekanikler, günlük yaşamda da karşılaşılan zorlukların üstesinden gelmede faydalı olabilir.

2.3.4. Oyun ve Oyunlaştırma Alanına Dijital Kültür Etkisi

21.yy itibariyle hızla ivmelenen teknolojinin dijital tabanlı insan yaşamına dahil oluşu her alanda etkisini göstermiştir. Tüm kültürlerin ortak paydasını oluşturan oyunlar da dijital dönüşüme dahil olmuş ve dijital oyunların gelişimi hızlanmıştır. Yeni kuşağın keşfetme, algılama, çatışma yönetimi, riskleri değerlendirme v.b. çok sayıda yetkinliği sanal deneyimler üzerinden kazanarak hayatlarına dahil etme imkanı sağlamıştır. Bunun yanı sıra

kişiyeye özel farklılaştırılmış, zengin içerik sunumu ile her yaştan kitleye erişimi de pratikleştirmiştir. Eğitimde olduğu gibi disiplinler arası ağ olgusuna sahip oyunlaştırma kavramı; bilişsel, duygusal ve sosyal olmak üzere üç büyük müdahale alanına sahiptir. Dijitalleşen oyunlardaki sanal deneyimler bu alanlardaki kazanım sürecini oldukça pratik kılmıştır (Tınç, 2020). Mobilite ile gelen erişim kolaylığı dijital çağın yerli kuşağının gerçeklik algısındaki yapılanmada kilit taşlarını oluştururken, eski çağın göçmeni olan kuşak algısı üzerinde de adaptasyon sürecini başlatmıştır. Dijitalleşmenin etkisiyle oyunlar artık zamandan ve mekandan bağımsız olarak deneyimlenebilir hale gelmiştir. Mobil cihazlar, bilgisayarlar ve diğer dijital platformlar sayesinde oyunlar istenilen yerde ve zamanda oynanabilir. Bu durum, yaşamın karmaşıklığını ve hızını göz önünde bulundurarak zaman yönetimi sağlama konusunda da etkili olabilir. Oyun mekanikleri, oyunculara belirli zaman dilimleri içinde en iyi sonuçları elde etme yeteneği kazandırabilir. Bu beceri, günlük hayatta işlerin sıralanması, önceliklerin belirlenmesi ve etkili bir şekilde yönetilmesinde yardımcı olabilir.

Dijitalleşme sürecinin tarihçesi oldukça yakın dönemi kapsamaktadır. 1990'da ilk web sitesinin yayınlanması sonrasında ilerleyen 30 yıllık süreçte web 1.0'ın tek taraflı iletişim akışı yerini web 2.0'ın etkileşimli iletişim paylaşımına devretmiştir. Bu sayede iletişim kanallarından markalara hızlıca gelişen dijital dönüşümler finalde yapay zekanın alana konumlanmasıyla birlikte konuyu üst noktaların başında gelen Metaverse evrenine getirmiştir. Kavramın temel açılımı mevcutta yaşanan yüz yüze var oluşun birebir aynası veya hayal gücüyle zenginleştirilebilen yansıması şekliyle dijitale uyarlanmış evren halidir. Bu sayede yüz yüze ve sanal dünyanın birbirine entegre sunumu söz konusu olmuştur. Altyapıda web 2.0 teknolojisinin yapay zeka ve makine öğrenimi teknolojilerinin sonucu olarak inşa ettiği web 3.0 ağ yapısı doğmakta olan yeni evrenlerin habercisidir (Özdemir, 2022) Her çağ geçişi sürecinde yaşanan gerçeklik algısına adapte olma ve kuşak uyumlanması içerisinde bulunduğumuz çağ geçişinde de yaşanmaktadır. Çalışmalar yeni çağda insanların dijital kopyalarının, sanal ortamlar üzerinden yine kendi hayatlarını kolaylaştırıcı işlemlere tabi olması üzerinedir. Fiziksel ve Sanal olarak bölünmenin ötesinde, ikili arasında kurulan bağ ile artan iş yükünün sanal entegrasyonlar üzerinden yürütülmesi üzerine yorumlanmaktadır. Dijitalleşme ve oyunlaştırma, hayatın farklı alanlarına entegre edilerek yaşam kalitesini artırabilir. Örneğin, sağlık alanında uygulanan sağlık uygulamaları ve aktivitelerin oyunlaştırılması, insanları daha sağlıklı yaşam biçimleri benimsemeye teşvik edebilir. Ayrıca, eğitimde kullanılan öğretici oyunlar, öğrencilere dersleri daha etkili ve ilgi çekici bir şekilde öğrenme fırsatı sunabilir. Sonuç itibarıyla, oyun mekanikleri sadece

eğlence amacı taşımakla kalmaz, aynı zamanda günlük yaşamda da pratiklik sağlama, analitik düşünme ve zaman yönetimi gibi önemli yetenekleri geliştirmeye yardımcı olabilir. Dijitalleşme ve oyunlaştırma ise bu mekanikleri daha geniş bir perspektife taşıyarak yaşamın farklı alanlarına entegre edilmesini ve yaşam kalitesinin artırılmasını sağlayabilir. Bu şekilde oyun mekanikleri ve dijitalleşme, insanların daha etkili, pratik ve tatmin edici bir yaşam sürmelerine katkı sağlayabilir.

2.4. Kültür Turizminin Doğuşu Ve Alternatif Yaklaşımlar

2.4.1. Kültürel Mirastan Kültür Turizmine Kültürün Sunumu

Kültürel Mirasın doğuşunu analiz ederken kültür kaynaklarının sınıflandırmasını incelemek gerekmektedir. Kaynaklar: Somut ve Somut Olmayan Kültürel Kaynaklar olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Somut Olan Kültürel Kaynaklar; geçmiş dönemden, günümüze kadar süreçte belirli bir yüzdede somut olarak varlığını koruyabilmiş kaynaklardır. Örnek olarak: Kültürel endüstriler, meslekler, örgütler, doğal miraslar, olaylar, festivaller, sanatsal veya yaşamsal araç-gereçler ile tesisler ve mekanlar verilebilir. Somut Olmayan Kültürel Kaynaklar içerisinde ise: değerler, ortak inanışlar, hikayeler, örf, adet, gelenek, miraslar ve ritüeller örnek olarak gösterilebilir. Sürdürülebilir toplum gelişimi ve kültürel mirasın korunup aktarımı açısından mevcutta sunulan kaynakların ilişkilerinin doğru biçimde analizi önem arz etmektedir (Jeannotte, 2019). Somut olan kültür kaynakları, soyut kaynaklardan bağımsız düşünülemez. Kültür, hem somut hem de soyut kaynaklardan oluşur. Somut kaynaklar, fiziksel nesnelere, yapılar ve sanat eserleri gibi görünür öğelerdir. Soyut kaynaklar ise düşünceler, inançlar, mitler, değerler ve ritüeller gibi somut olmayan unsurları ifade eder. Bu iki tür kaynak arasında sıkı bir bağlantı vardır ve somut olan kültür kaynakları, soyut kaynaklardan bağımsız düşünülemez. Her somut kaynağın arkasında bir hikaye, bir inanç, bir gelenek veya bir iş yapış şekli çıkması olasıdır söz konusudur. Somut olan kaynaklar bir araç olarak ele alınıp değerlendirildiğinde, arkasında gizli soyut kaynaklara yönelik anlamlara ulaşılması mümkündür. Böylelikle araçlardan amaca ulaştırılabilir. Somut kültür kaynaklarının izlerinden yola çıkarak soyut kaynaklara ulaşmak, kültürel bağlamı daha iyi anlamayı sağlar. Bu da kültürün sürdürülebilirliğini ve zenginliğini artırabilir. Somut objeler ve yapılar, soyut değerler ve inançlarla bir araya geldiğinde kültürün anlamı ve derinliği daha iyi anlaşılabilir hale gelir. Kültürün sürdürülebilirliği ve zenginliği için harekete geçilmesine yönelik merkez nokta, keşif içgüdüdür. Bu içgüdü, somut kültür

kaynaklarının ötesine geçerek soyut kaynaklara ulaşma isteğini tetikler. Somut kaynakların izlerinden yola çıkılarak elde edilen soyut kaynaklar kültür olgusunu adeta bir yap bozun parçaları gibi tamamlayarak sürdürülebilirliği inşa eder. Bunun için harekete geçilmesine yönelik merkez nokta: keşif iç güdüsü olmaktadır. Toplumlar ve bireyler, kültürlerinin somut ve soyut yönlerini keşfettikçe, kökleriyle daha derinlemesine bağ kurabilir ve bu da kültürün daha güçlü ve zengin bir şekilde sürdürülmesine katkı sağlar. İki kaynak arasında güçlü bir bağlantı vardır: Her somut nesne veya yapı, soyut değerler ve inançlarla anlamlı bir şekilde ilişkilendirilir. Somut kaynakların izleri, soyut kaynaklara ulaşmak için bir yol haritası olabilir. Bu keşif süreci, kültürel zenginliğin ve sürdürülebilirliğin temelini oluşturur ve bu noktada keşif içgüdü, somut ve soyut kültür kaynaklarının anlamlı bir şekilde bir araya gelmesini sağlar.

Keşif güdüsünün temelinde yatan merak olgusu insanın birincil öğrenme aracıdır. İnsan merak eder; farklılıklarını, farklılıklarıyla birlikte nasıl bir bütün oluşturabileceğini, birbirleriyle nasıl iletişim kurabileceğini, neden farklı gelenek ve görüşlere sahip olduğunu anlamlandırmak ister. Bu soruların cevabı ise elbette kültür içerisinde saklıdır (Legacy, 2010). Keşif güdüsü, insanın öğrenme ve keşfetme yeteneğini harekete geçiren temel itici güçtür. Bu güdü, insanın doğal merakını ifade eder; farklılıkları keşfetme, çeşitli öğrenme deneyimleri yaşama ve çeşitli dünyalar arasındaki bağlantıları anlama isteğiyle beslenir. İnsanlar, kendi kültürlerini ve düşünce sistemlerini anlamlandırmak için merak ederler. Farklı kültürlerin nasıl bir araya gelebileceği, farklı gelenek ve görüşlerin kökenleri ve nedenleri gibi sorular, insanların düşüncelerini, inançlarını ve dünya görüşlerini zenginleştirmeye yönelik isteğin bir yansımasıdır. Bu soruların cevapları, genellikle kültürlerin içinde gizlenmiş olan anlamlar ve sembollerle ilişkilidir. İşte burada merak ve keşif güdüsü devreye girer. İnsanlar, bu soruların yanıtlarını bulmak için harekete geçer, farklı yerlere gider ve farklı insanlarla etkileşimde bulunurlar. Bu süreç, yeni deneyimler kazanmalarını, farklı bakış açıları edinmelerini ve daha geniş bir dünya görüşü oluşturmalarını sağlar. İnsanların benzer ilgi alanlarına sahip olmaları ve aynı keşif arayışlarını paylaşmaları, onları bir araya getirir ve bir topluluk oluşturur. Bu toplulukların bir araya gelmesiyle ortaya çıkan talep, kültür turizmini doğurur. Kültür turizmi, insanların farklı yerlere seyahat etmelerini, farklı kültürleri deneyimlemelerini ve bu kültürlerin anlamlarını daha derinlemesine keşfetmelerini sağlayan bir tür turizm biçimidir. İnsanlar, farklı ülkelerin geleneklerini, sanatını, tarihini ve yaşam tarzını yakından gözlemleyerek daha geniş bir perspektif kazanır. Bu deneyimler, kişisel büyüme ve zenginleşmeye katkıda

bulunurken, aynı zamanda farklı kültürler arasındaki anlayışı artırabilir. Buradan hareketle insan hareketine geçer ve yer değiştirir. Aynı hedefle hareket eden insanların bir araya gelişi ile doğan anlam arayışına yönelik doğan talebin sonucu olarak sunulan arz ise Kültür Turizmini doğurmaktadır.

Kültür Turizmi: Doğal, tarihi, sivil alan ve mimari çeşitlilik, dil, sanat, gelenekler ve değerler başta olmak üzere soyut veya somut olgular bütününi gezi metodu ile aktarımı olarak tanımlanmaktadır (Dedehayır, 2012). Bir toplumun değişen dünya konjonktüründe etkileşime girdiği toplum kültürleri karşısında kültürel dejenerasyona uğramaması, kültürel değişim veya özümsemeye dahil olmaması adına, tarihindeki kültürel kodları doğru çözümlemesi gerekmektedir. Bu noktada Kültürel Mirasların tüm faktörlerinin iletimini sağlayan temel araç niteliğindedir. Kültür turizmi, aynı hedefler doğrultusunda hareket eden insanların bir araya gelerek doğan anlam arayışına yanıt verir. İnsanlar, farklı kültürleri keşfederek ve deneyimleyerek kendi dünya görüşlerini zenginleştirme ve genişletme fırsatı bulurlar. Bu tür turizm, yerel ekonomilere katkı sağlamakla birlikte, kültürel alışverişi ve anlayışı teşvik edebilir. Aynı zamanda kültür turizmi, insanların kendi köklerini ve kimliklerini daha derinlemesine anlamalarına da yardımcı olabilir. İnsanın doğal merakı ve keşif güdüsü, farklı kültürleri, gelenekleri ve inançları anlama isteğini besler. Bu güdü, insanları farklı yerlere ve deneyimlere çekerken, kültür turizmi gibi bir olgu doğurur. Kültür turizmi, insanların farklı kültürleri deneyimlemelerini ve anlamlandırmalarını sağlar, böylece kültürel alışverişi artırarak anlayış ve uyumun gelişmesine katkıda bulunabilir.

2.4.2. Yaygın Kültür Turizmi Kullanım Örnekleri Nelerdir?

Kültür Turizmi, sürdürülebilir alternatif turizm ihtiyacı üzerine doğmuş ve kültürün içerisinde barındırdığı keşfedilmeye açık zenginliği sebebiyle tercih edilebilirliğini korumuştur. Kültür Turizminde yaygın sunum alternatifleri: Tarihsel Süreçler, Geleneksel Yeme-İçme, Modern Kültür, Temalı Geziler, Spor Aktiviteleri, Geleneksel El Sanatları, Sanat Aktiviteleri, Mimari Tarzlar, Dil, Din, Ticari Gereksinim, Festivaller ve Kültürel Miras alanlarına yönelik olmak üzere on üç alanda değerlendirilebilir (Baykan ve Uygur, 2007). Kültür turizmi, turistlerin tarihi ve kültürel değerlerin yanı sıra gelenekleri, sanatı, mimari yapıları ve diğer kültürel unsurları deneyimlemek amacıyla seyahat ettiği bir turizm türüdür. sadece turistlerin kişisel deneyimlerini zenginleştirmekle kalmaz, aynı zamanda yerel ekonomilere ve kültürel mirasa da katkıda bulunur. Bu tür turizm, insanların farklı

kültürleri anlama ve takdir etme yeteneklerini geliştirmelerine olanak tanırken, aynı zamanda kültürel çeşitliliğin korunmasına da yardımcı olur.

Turizmde yaygınlık; 1970'lerin sonunda araştırmacılar ve turizm firmalarının yakaladıkları farkındalık ile hareket kazanmıştır. Kültürel mirasa, tarihe, kısacası hayata daha derin bir anlam kazandırma amaçlı seyahat eden kitlelerin analizi sonucu alana dair çalışmalar başlamıştır (Tighe, 1986). Günümüzde geleneksel noktada yaygın Kültür Turizminin öncülüğünü bu yaklaşımda tur programları düzenleyen Turizm acenteleri yapmaktadır. Hedef bölge içerisinde yer alan; mimari yapı, doğal alan, arkeolojik bölge, müze vb. unsurların harmanlanmasıyla oluşan tur programlarına katılarak rehber eşliğinde deneyime dahil olmak, etnik gösterimler veya festival programlarına katılmak mümkündür. Bireysel hareketle, şahsi istekler doğrultusunda gezi programı çıkartmak da elbette seçenekler arasındadır. Aktarım araçları içerisinde hiç şüphesiz en önemli role sahip olan unsurlar müzelerdir. Gelişen dijital teknolojilerin Müzecilik alanında kullanımının getirdiği interaktif deneyimler ise zaman ve mekan kavramlarını ortadan kaldırarak sınırsız bir keşif özgürlüğü sunulmasına aracılık etmeye başlamıştır.

Yaygın kültür turizmlerine yönelimde önemli bir diğer araç sosyal medya rehberliğidir. Artan dijitalleşme merkezinde geleneksel medya araçlarından daha yoğun tercih ve etki alanına sahip olarak kullanılan bu araç, kitleler üzerinde yarattığı istek dürtüsü ile önemli bir yere sahiptir (Çelik, 2019). Dijitalleşme süreciyle birlikte insanların internete erişim ve dijital platformları kullanma alışkanlıkları artmıştır. Bu nedenle sosyal medya, kültür turizmi açısından da önemli bir rol oynamaktadır. Sosyal medyanın etkisiyle daha önce keşfedilmeyen yerleri görmeye ve farklı kültürleri deneyimlemeye yönelik istekler artar. Dolayısıyla bu da kültür turizminin popüleritesini artırabilir. Sosyal medya rehberliği, yaygın kültür turizminin şekillenmesinde etkili bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır.

2.4.3. Kültür Turizmi Kapsamında Müzecilik Önemi ve Teknikleri

Genel olarak toplumsal kimliğin kazanımında ve mevcut düzenin istikrarla sürdürülebilirliğinde etkili role sahip değerlerin bir araya gelmesinden doğan kültürün arz ettiği önem 21.yy. itibariyle derinlikli ele alınmaya başlanmıştır. Sadece kuşaklar arası aktarımdaki öneminden öte, kendisinden ne şekilde fayda kazanımında bulunulabileceğine odaklanması ile birlikte Kültürel Miras yaklaşımı Yaşayan Kültürel Miras odağında değerlendirilmeye alınmıştır. Kültürün yönetilebilir bir ekonomik alan olarak

değerlendirilmesinden hareketle doğan endüstriyel bakış açısı kültür tüketicisini ortaya çıkartmıştır (Çelik, 2011). Kültür tüketicileri, kültürel içerikleri izleyerek, dinleyerek, okuyarak veya deneyimleyerek, kişisel zevkleri ve ilgi alanları doğrultusunda içerikleri seçerler. Kültürel tüketim, bireylerin kimliklerini şekillendirmede ve sosyal bağlamda birbirleriyle etkileşim kurmalarında önemli bir rol oynar. Kültür endüstrisi de buradan hareketle kültürel çeşitliliğin korunmasına ve kültürel ürünlerin yaygınlaştırılmasına katkıda bulunur. Aynı zamanda, bu endüstri, ekonomik büyümeye, istihdama ve ticaret dengesine katkı sağlayarak ekonomik kalkınmaya da destek olur. Kültür endüstrisi, dijital teknolojilerin gelişimi ve internetin yaygınlaşmasıyla birlikte önemli bir dönüşüm yaşamış ve kültürel içeriklere erişim daha kolay ve yaygın hale gelmiştir. Dijital platformlar, akış hizmetleri ve çevrimiçi satış kanalları, kültürel ürünlerin tüketimini ve dağıtımını dönüştürmüştür. Ancak bu dönüşüm aynı zamanda kültürel içeriklerin telif hakları ve dijital tüketim modelleri konusunda yeni zorluklar ortaya çıkarmıştır.

Tarihsel süreçler incelendiğinde müzelerin çıkış noktasının ve kullanım şeklinin farklılığı göze çarpmaktadır. Eski Mısır ve Mezopotamya'da savaşta ele geçirilen ganimetler ve değerli eşyalar güç sembolü olarak halka sergilenmektedir. Romalıların toplama ve koleksiyon yapma yaklaşımları sonucu günümüzde de kullanılan kültürel katmanların sergilenmesi teknikleri doğmuştur. Fransız devrimi ile birlikte ulusçuluk merkezli müzeler de hayata geçmiştir. Coğrafi keşifler sonucu koleksiyonculuğunda eklenmesi ile sunumda çeşitlilik artmıştır. Günümüzde geleneksel müze yaklaşımı; hatırda tutma ilkesinde sergi odaklıdır (Kervankıran, 2014). Müzelerin tarihsel süreçleri, insanlığın geçmişi boyunca kültürel, sanatsal ve bilimsel mirası koruma, sergileme ve paylaşma amacıyla oluşturduğu kurumların evrimini yansıtır. Müzelerin tarihsel gelişimi, zaman içinde farklı kültürlerin, toplumların ve medeniyetlerin değerlerine ve ihtiyaçlarına yanıt veren bir dizi dönüşüm ve evrilme göstermiştir. Günümüzde müzeler, sadece geçmişi korumakla kalmayıp aynı zamanda toplumun eğitim, bilinçlenme ve kültürel paylaşım ihtiyaçlarına da yanıt veren önemli kurumlar olarak varlıklarını sürdürmektedir.

Ana hatlarıyla koruma, araştırma ve iletişim gereksinimlerine karşılık yapısal karşılığını bulan müzeler sadece kültürel envanterlerin korunup sergilendiği binalardan çok daha ötesidir. Kuşaklar arası köprü niteliğindeki sunumlar, yine kuşakların çağ ile orantılı beklentileri doğrultusunda gelişim göstermektedir. Bu bağlamda müzecilikte tasarım ve sunum teknikleri güncelliğine verilen önem ilgiyi de güncel tutmaktadır (Deniz, 2008). Temel işlevlerinin ötesine geçen müzeler, kültürel envanterlerin sergilenip korunmasının

ötesinde bir rol oynamaktadır. Bu kurumlar taşıdığı bilgi ve miras ile geçmişini günümüze taşıyarak toplumun ve kuşakların değişen beklentilerine yanıt vererek çağın gereksinimlerine uygun sunumlar geliştirirler. Bu bağlamda, müzecilikte tasarım ve sunum tekniklerinin güncel ve yenilikçi olması, ziyaretçi ilgisini canlı ve taze tutmanın anahtarını oluşturur. Müzelerin sadece mekânlar değil, aynı zamanda yaşayan ve evrilen kurumlar olduğu düşünüldüğünde, tasarım ve sunum tekniklerinin güncelliği büyük önem taşımaktadır.

2.4.4. Dijital Çağda Kültür Turizmi Adaptasyonu ve Müzecilik

Kültür Turizm Bakanlığı Resmi Turizm İstatistiklerinde 2009 yılı sonuçlarında Türkiye'nin gelen turist açısından dünya 7.'si, turistik gelir açısından ise 9. sırada olduğu belirtilmektedir. 2000-2010 arası on yıllık periyotta gelen turist sayısı 2,74 kat artış göstererek 28.632.204'e ulaşmıştır (KTB, 2014). 2020-2021 yıllarında pandemi etkisi ile birlikte rakamlar ortalama %55 gerileyerek 2004 yılı istatistiklerine eş değere konuma gelmiştir (YİGM, 2021). Son yıllarda yaşanan küresel pandemi süreci, toplumların yaşam biçimlerinde ve iletişim şekillerinde köklü değişikliklere neden olmuştur. Bu değişikliklerin en belirgin sonuçlarından biri, yüz yüze etkileşimlerin azalması ve dijital teknolojilerin hayatımızdaki daha büyük bir role sahip olması oldu. sürecinin etkisiyle azalan yüz yüze etkileşimler sonucunda, tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de dijital teknoloji alt yapıları kullanılarak sanal entegrasyonların hızlandırılmasına ağırlık verilmiştir. Bu bağlamda, kültür turizmi alanında da dijital dönüşümün hızlandırılması ve sanal deneyimlerin artırılması önem kazandı. Kültür turizmi, gelenekleri, tarihi ve sanatsal zenginlikleri keşfetme isteğiyle şekillenen bir turizm türüdür. Ancak pandemi sürecinin getirdiği kısıtlamalar, insanların fiziksel olarak müze ve tarihi mekanlara gidememelerine neden oldu. Bu durum, dijital teknolojilerin devreye girmesine ve sanal entegrasyonların yaygınlaşmasına yol açtı. Özellikle "Sanal Müzecilik" uygulamaları, kültürel mirası ve sanat eserlerini dijital platformlar aracılığıyla erişilebilir hale getirerek, insanların bu deneyimleri evlerinde yaşamalarına olanak sağladı. Sanal müzecilik uygulamaları, tarihi mekanları, sanat galerilerini ve müzeleri dijital ortamda gezme ve keşfetme fırsatı sunar. Ziyaretçiler, bilgisayar veya mobil cihazları aracılığıyla sanal turlar yapabilir, sanat eserlerini yakından inceleyebilir ve uzmanlar tarafından sunulan rehberliklerle daha derinlemesine bilgi edinebilirler. Bu, sadece pandemi döneminde değil, normal zamanlarda da engelli bireyler

veya uzak bölgelerde yaşayanlar gibi daha geniş bir kitleye kültürel deneyimler sunma potansiyelini taşır.

2019 yılında Kültür ve Turizm Bakanlığına bağlı müzelerin ücretli ziyaretçi sayısı 21 milyon 873 bin 822, ücretsiz ziyaretçi sayısı ise 13 milyon 174 bin 595 olarak açıklanmıştır (TUIK, 2020). 2020 yılı ilk çeyrek sonunda pandeminin ilan edilmesiyle birlikte Müzecilik faaliyetleri neredeyse durma noktasına gelmiş ve Kültür Turizm Bakanlığı, Sanal Müzecilik yaklaşımı ile 33 müzeyi sanal olarak ziyarete açmıştır (Tonka, 2020). Kültür turizminin dijital dönüşümü, kültürel zenginliklerin ve deneyimlerin daha geniş bir kitleye ulaştırılmasını sağlar. Aynı zamanda, bu dijital entegrasyonlar kültürel mirası sadece koruma altına almakla kalmaz, aynı zamanda yeni nesillere aktarılmasını da destekler. Sanal müzecilik gibi uygulamalar, genç nesillerin kültürel mirası keşfetmelerine ve değer vermelerine yardımcı olabilir. Dijitalleşme ve sanal entegrasyonlar, kültür turizminin de dönüşümünü de hızlandırmıştır. Sanal müzecilik gibi uygulamalar, kültürel mirası ve sanat eserlerini dijital platformlar aracılığıyla erişilebilir kılarak, insanların kültürel deneyimleri sınırların ötesine taşınmasını sağlar. Bu dönüşüm, kültürel zenginliğin korunmasını ve gelecek nesillere aktarılmasını güçlendirebilir.

İlk açılan Sanal Müzeler arasında yer alan Troya Müzesinin pandemi öncesindeki 5 aylık ziyaretçi sayısı 59 bin 294 kişiyken, pandemi sürecinde açılan Sanal Müze uygulaması üzerinden elde edilen ziyaretçi sayısı 9 aylık periyotta 1 milyon kişi sayısını aşmıştır. Ayrıca Sanal Müze öncesi müzeyi izleyen ana kitle yaş ortalaması 44 yaşken, sonrasında bu ortalama 30 yaş altına inmiştir (Yüksel, 2020). Pandemi sürecinin seyahat kısıtlamaları nedeniyle turizm sektörü, yeni sunum arayışları içine girerek dijital turizmin yükselmesi ve sanal deneyimlerin öne çıkması için bir fırsat yaratmıştır. Sanal Müze uygulamaları, turistik mekanlara fiziksel olarak gidemeyen insanlara kültürel deneyimler sunarak bu farkındalığı artırmıştır. Troya Müzesi'nin Sanal Müze uygulaması örneği, dijitalleşmenin kültür turizmi alanında nasıl büyük bir etki yaratabileceğini göstermektedir. Dijital platformlar, kültürel deneyimleri daha erişilebilir, kişiselleştirilmiş ve etkileşimli hale getirerek geniş kitlelere ulaştırma potansiyelini taşır. Bu dönüşüm, kültürel mirasın korunmasını ve yeni nesillere aktarılmasını desteklerken, aynı zamanda turizm sektörünün değişen ihtiyaçlarına cevap verme yeteneğini artırabilir. Dijitalleşmenin getirdiği mekan özgürlüğü, zaman kısıtlamasının ortadan kalkması, yeni jenerasyon gerçeklik algısının sanal gerçeklikle iç içe geçişi vb. çok sayıda etken faktör yüz yüze gerçeklik ile sanal gerçekliğin birbiri ile bütünlük sağladığı yaklaşımları günden güne artırmıştır. Pandemi sürecinde insan hareketinin

kesilmesiyle birlikte Turizm sektörü de farkındalık yaratıcı yeni sunum arayışları içerisine girmiştir.

Yakın dönemin popüler kitle iletişim cihazlarından televizyon, yeni var olan kuşağın gerçeklik algısı doğrultusunda gelişim göstermektedir. Bu gelişimin sonucu olarak meydana çıkan Sanal ve Artırılmış Gerçeklik çalışmaları hızlıca dahil olabileceği alanlara yönelerek çok sayıda alana dahil olmuştur (Akgül ve Ören, 2021). İlgili alanlardan öne çıkanlar arasında, farkındalık yaratıcı etkisinin gerekliliğiyle müzeler yer almaktadır. Geleneksel olarak sergilenen eserlerin ve tarihsel objelerin sunumu, sanal gerçeklik ile büyük bir dönüşüm yaşamıştır. Müzeler, ziyaretçilerine daha etkileyici ve interaktif deneyimler sunabilmek amacıyla bu teknolojileri kullanmaktadır. Sanal gerçeklik sayesinde ziyaretçiler, tarihi dönemleri, uzak coğrafyaları veya hayali dünyaları daha yakından deneyimleme fırsatı bulurlar. Artırılmış gerçeklik ise gerçek dünyadaki sergi alanlarına dijital katkılar ekleyerek eserlerin anlamını daha derinlemesine anlamamızı sağlar. Bu şekilde, Sanal ve Artırılmış Gerçeklik teknolojilerinin gerçeklik algısına etki ettiği yeni kuşakların ilgi ve ihtiyaçlarına uyum sağlayarak müzeler gibi farklı alanlara önemli yenilikler getirmiştir. Bu teknolojiler, izleyici ve ziyaretçilere daha önce hiç yaşamadıkları deneyimler sunarak bilgiyi ve farkındalığı artırma potansiyeline sahiptir.

Günümüz modern müzecilik tekniklerinde sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik ile harmanlanmış sunum yöntemlerinin kullanımı hızla artmaktadır. Müzelerde sergi alanlarının dijital teknikler kullanılarak geliştirilmesine yönelik en öne çıkan araçlardan birisi artırılmış gerçeklik teknolojisidir. Fiziken ziyarette bulunan kişilerin şahsi mobil cihazları ile kolaylıkla katılım sağlayabilecekleri uygulamalar kapsamında mevcut bir içeriğin hareket kazanımı sağlanabilmektedir. Örneğin Rönesans döneminden bir tablodaki kişilerin canlandırmasına tanıklık edebilir, firavun eşliğinde gezinizi sürdürebilir, dönemin öne çıkan karakterleriyle konuşabilir veya modern bir sanat eserinde renklerin dansına şahit olabilirsiniz (Anonymous, 2021). Tekniklerin uygulandığı örneklerin kitle üzerinde yarattığı farkındalık etkisi ve katılımcılık faktörü geleneksel aktarım yöntemlerine yeni bir boyut kazandırarak içerisinde bulunan çağa uygun bir gerçeklik algısı sunmuştur. Oyunlaştırma, hikaye anlatıcılığı ve dijital teknolojilerin geleneksel yaklaşımda Kültür Turizmine, özellikle de Müzecilik alanına dahil edilmesine yönelik çalışmaların ivmelenmesi pandeminin yarattığı uzaktan erişim ihtiyacı noktasında genel kabul görmüştür. Gelenen noktada kurulan köprülerin temelinde çok yönlü sunum metotları bulunmaktadır. AR tekniklerinin kullanımı, kültür turizmi alanında yepyeni bir boyut açmıştır. Artırılmış gerçeklik,

ziyaretçilere fiziksel dünyanın ötesine geçerek interaktif deneyimler sunma potansiyeli taşır. Bu teknoloji sayesinde tarih canlandırılır, eski eserlerin hikayeleri daha etkili bir şekilde anlatılır ve ziyaretçiler geçmişe dokunma fırsatı bulur. Örneğin, bir müze ziyaretinde artırılmış gerçeklik gözlükleri aracılığıyla antik bir kentin görüntüsünü canlandırmak, ziyaretçilere o dönemin atmosferini hissettirebilir. Bu etkileşimli deneyimler, geleneksel aktarım yöntemlerine göre daha etkileyici ve unutulmaz bir etki bırakabilir. Geleneksel yaklaşımlardan dijital teknolojilere geçiş, pandeminin getirdiği uzaktan erişim ihtiyacı nedeniyle hız kazanmıştır. Ziyaretçilerin fiziksel mekanlara gelmekte zorlandığı bu dönemde dijital platformlar, kültürel içeriklerin ulaşılabilirliğini artırmıştır. Bu bağlamda, kültür turizmi alanındaki bu dönüşüm, yeni nesil ziyaretçilere daha etkili, ilgi çekici ve özgün deneyimler sunma potansiyeli taşırken, geleneksel ve dijital metodların birleşimiyle tam bir kültürel keşif ve anlamlandırma deneyimi sağlanabilir.

2.5. Dijitalleşme Sürecinin Yarattığı Dönüşümler

2.5.1. Dijital Dünyada Değişen Gerçeklik Algısı ve Dijital Adaptasyon

İnsanların normallik algısını, uyum sağlamış olduğu gerçekliklerin kapsadığı yaşanmışlıklar oluşturmaktadır. Prensipte olarak sanal ile gerçeğin ayırt edilmesini sağlayan gerçeklik algısı, beynin çalışma yapısının temel bir parçası konumundadır (Tarhan, 2012). Dijital entegrasyonun tamamlandığı noktada, dijital dünya ve gerçek dünyanın hibrit formu da dönüşüme girerek bütünleşik bir gerçeklik algısına evrilecektir. Dönüşümün tamamlanmasıyla oluşturulan sistemin sürdürülebilirliğinden sorumlu tutulan yapı ise dijital kültür olmuştur. Bu oluşumun alt yapısı olarak da geçerli sayılan kültürlerin ortak özelliklerinden yola çıkılarak yapılandırılması ve bu yapılanmadaki ortak özellikler bir arada değerlendirilmesidir. Dijital kültür, geleneksel ve dijital dünyaların etkileşimleri sonucu oluşan yeni bir kültürel yapıdır. Bu oluşumun alt yapısı olarak, kültürlerin ortak özelliklerinden yola çıkılarak yapılandırılması ve bu yapılanmadaki ortak özelliklerin bir arada değerlendirilmesi büyük önem taşır. Bu Geleneksel ve dijital kültürlerin iç içe geçtiği, etkileşim halinde olduğu bir melez kültürel yaklaşımın ortaya çıkabileceği düşünülebilir. Bu melez yaklaşım, kültürel zenginliği artırırken aynı zamanda farklı kültürel unsurların birbirleriyle etkileşimini sağlayarak yeni ve yaratıcı ifade biçimlerinin ortaya çıkmasına olanak tanır.

Her çağ geçişi hiç şüphesiz toplum kültürlerinde dönüşümleri de beraberinde getirmiştir. Çağ geçişine tanıklık eden kuşaklar yeni çağın göçmeni olarak anılırken, yeni çağ içerisinde dünyaya gelenler ise o çağın yerlisi olarak dünya ile ilişki kurma şekillerini biçimlendirmeye başlarlar. Sanal entegrasyonların sürekli artış eğilimi gösterdiği çağımızda dijital yerli ve dijital göçmen olarak ortaya çıkmış bu sınıfların ortak paydada buluşarak yapılandırabilecekleri kapsayıcı bileşen: Dijital Kültür olacaktır (Gasser ve Palfrey, 2008) Mevcutta asırlardır varlığını sürdüren toplulukların ana aktarıcı özelliği ile konumlanan kültür bileşenleri, değişen dünyadaki yeni toplum düzeninin de öne çıkan kilit konumundaki toplayıcı unsurdur. Yeni çağda tüm insanlığın iş yapış şekilleri, iletişim metotları, temel ve sosyal yaşam becerileri gibi çok sayıda unsur ortak bir model çerçevesinde buluşmaktadır. Bu noktada artan teknolojinin insan hayatındaki iç içe geçmiş varlığından kaynaklı yarattığı değişimlerin kolaylaştırıcısı konumunda dijital kültürün kabulü gündeme gelmektedir. Kabul süreci, karşılıklı paylaşım ağı sürecinin başladığı web 2.0 geçişi itibariyle gerçeklik algısı çeperinde yerini almaya başlamıştır. Dijital kültürün bu evrimi, bireylerin ve toplulukların geleneksel ve dijital dünyalar arasında nasıl bir denge sağlayabileceğini anlamalarını gerektirir. Özellikle dijital göçmenler, dijital dünyaya daha sonradan adapte olmuş bireyler olarak, geleneksel kültürel değerleri ve dijital yenilikleri nasıl bir arada dengeleyebileceklerini keşfetmeye çalışırlar. Bu denge, dijital kültürün kabulünün yanı sıra, melez bir kültürel kimliğin şekillenmesine de zemin hazırlar. Öte yandan dijital yerliler, dijital teknolojilerin doğal bir parçası olarak yetişmiş bireyler olarak, dijital dünya ile organik bir ilişki kurmada daha avantajlıdırlar. Ancak bu avantajlar beraberinde dijital bağımlılık, gizlilik endişeleri ve bilgi aşırı yüklemesi gibi sorunları da getirebilir. Dolayısıyla, dijital kültürün kabulü ve etkili kullanımı, bireylerin ve toplumların bu yeni kültürel zeminde nasıl gezinmeleri gerektiği konusunda sürekli bir farkındalık ve öğrenme gerektirir.

Sabancı Üniversitesi Öğretim Üyesi Doç. Dr. Oğuz Babüroğlu bir röportajında Ortak Akıl ilkesinin önemine vurgu yapmaktadır. Sürekliliğin sağlanmasında ilk adım olarak bireyin sahip olduğu akılı içselleştirmesi gerekmektedir. Böylelikle yeni doğan aklın süzgeçten geçirilerek bağlama ulaşması sağlanabilmekte, tek bir akıl yerine özgün fikirlerden oluşturulmuş akılla süreç tasarımı inşa edilebilir. (Bebek ve Yılmaz, 2020) Konunun özünde; öğrenilmiş gerçekliklerimiz ve alışkanlıklarımızın dönüşen ve yeniden tasarlanan dünya düzenindeki transformasyon hızını yakalayarak evrilmesini sağlamak bulunmaktadır. Ortak Akıl Kültürü de bu konuda dikkate alınması gereken temel konular

arasında yer almaktadır. Konunun özünde, öğrenilmiş gerçekliklerimiz ve alışkanlıklarımızın dönüşen ve yeniden tasarlanan dünya düzenindeki transformasyon hızını yakalayarak evrilmesini sağlamak bulunmaktadır. Geleneksel yaklaşımların durağanlığı yerine, değişimin dinamikliği ve yeniliğe açıklık, Ortak Akıl Kültürü'nün önemini vurgular. Ortak Akıl Kültürü, bireylerin farklı kültürel, sosyal ve bilişsel arka planlarını bir araya getirerek, daha kapsayıcı, çeşitlilikten beslenen ve sürdürülebilir çözümler üretebilecekleri bir platform sunar. Bu yaklaşım, toplumun farklı kesimlerinin güçlü bir işbirliği içinde olmalarını teşvik ederek, dönüşümün hızını artırabilir ve değişen dünyaya uyum sağlamada daha etkili bir araç haline gelebilir. 21.yy. insanının gerçeklik algısının çoklu etkileşimler ve bu etkileşimlerin sebep olduğu ortak payda geçerlilikleri sebebiyle her geçen gün yükseldiği bir gerçektir. İçerisinde bulunan çağ, günümüz algısında sanal ile fiziki gerçekliğin hibrit formda algılanma noktasındayken, yakın zamanda yükselişe paralel tek tip gerçekliğe yönelme noktasına geçecektir. Bu tek tip gerçekliğin temelinde de, oluşuma katkı sağlayan toplum kültürlerinin ortak kesişim kümeleri yer almaktadır. Birleşim altyapısını sunan dijital ağ teknolojisi sebebiyle ortaya konan bu yeni kültürleşme sürecinin çıkış noktasındaki ismi dijital kültür olarak ifade edilmektedir.

19.yy.'da dünya üzerindeki insan nüfusu ortalama 1 milyarken, 21.yy. itibariyle 7.7 milyara ulaşmış durumdadır (Anonymous, 2019). Gezegen sınırları aynı kalırken insan nüfusunda seyreden bu artış, kültürel yayılım süreçlerinin sebep olduğu kültür inovasyonları sebebiyle insanların baktığı yönlerde çeşitliliklerin artmasını tetiklemiştir. Bu çeşitliliğin sonucu olarak da diğer canlı popülasyonları hızla düşüş göstermiş, insandan kaynaklı tüketim talepleri de artmıştır. Teknolojik gelişmelerle insanlığın baktığı yönün tek bir noktaya odaklatılmasının en büyük sebeplerinden birisi de gezegenin tüm canlı çeşitliliğiyle sürdürülebilirliğine imkan sağlamaktır. Kabullenilen gerçekliğin reçetesi olarak ortak eğilimlerin artışı sağlanmıştır. Bugün insanlık, dijital teknolojilerin de kurduğu bağların etkisiyle dünya düzeninin yeniden başlatılması adına tek tip toplum kodlamaları gerçekleştirmektedir. Kodların kaynağında kendi varlığının bulunması sebebiyle de, dijital fayda maksimizasyonu yaklaşımında sağlık, uzun yaşam, eğitim vb. alanlarda önceliğin kendi merkezinde tutulmasını talep etmektedir.

2.5.2. Dijital Teknolojinin Etkileri ve Tek Model Toplum Yönelimi

Karşılıklı anlaşılabilirlik tüm insanlık tarihi süresince çözüme konu edilen bir yaklaşıma tabi tutulmuştur. Birbirleri arasında ortak özellikler gösterebilen konuşma dilleri, toplumların kendi içlerinde dahi değişiklikler gösterebilmektedir. Küresel anlamda her ne kadar İngilizce yaygın kullanımı ile ortak kullanıma konu olsa da, tüm insanlık için geçerli bir kaynak olduğu söylenememektedir (Nordquist, 2020). Geçtiğimiz yüzyıllarda yaşanan bilimsel ilerlemeler değerlendirildiğinde, her sona eren yüzyılın, ardından gelecek olana devrettiği devrim niteliğinde icatların ve bunların getirdiği dönüşüm süreçlerinin olduğu görülebilir. İlkel toplumdan tarım toplumuna geçiş sonrasında yaşanan topluluk hareketleri ve bu hareketlerden sonuçla doğan merkezi hareket bilinci sanayi devriminin zeminini hazırlamıştır. İnsanların toplum hayatına geçerek etkileşimlerini yükseltmesiyle birlikte oluşan sanayi evreleri, bilimsel düzeyde ortaya konan gelişmelerle birleştirildiğinde endüstriyel devrimlerin meydana gelmesini sağlamıştır. Buhar gücüyle başlayan miladi gelişim, elektriğin keşfedilmesiyle hız kazanmış, bilgisayarların insan hayatına sunulmasıyla birlikte ise sistemin entropi oranını neredeyse sıfırlamıştır. Dijital teknolojilerin gelişimine yol verdiği makine çeviricilerin ana amacı; diller arasında kabul görebilecek çeviri imkanı sağlamalarıdır. Oldukça ilerleme kaydedilen alan çalışmaları yakın gelecekte entegre edildiği çok sayıda kaynak üzerinden insan hayatına dahil olarak dil farklılıklarını ortadan kaldıracaktır.

Toplum temel yapı taşları arasında birlik sağlayıcı misyonu ile din ögesi öne çıkmaktadır. Küresel dinler arasında 2.sırada yer alan Müslümanlık inancı üzerine yaşanan çarpıcı değişim analizlerini bulunmaktadır. 10 yıllık değerlendirme süreci sonunda insan popülasyonundaki artışa rağmen inançlı kesimin azalış, inançsız veya deist kesimin ise artış gösterdiği görünmektedir (Konda, 2018). Bu değişimlerin, toplumun inanç yapısının ve dini anlayışının altında yatan dinamiklerin gözden geçirilmesi gerektiğine işaret ettiği düşünülebilir. Bu tür dini değişim analizleri, dinî liderler, toplum bilimciler ve ilgili paydaşlar için önemli bir veri kaynağı olabilir.

Dijital çağın ve büyük veri teknolojilerinin etkileriyle ortaya çıkan Dataizm kavramı verilere dayalı analizler ve tahminlerin insan davranışlarını anlamak ve geleceği öngörmek için kullanılması gerektiğini savunur. Bu analizler sadece toplumun gelecekteki inanç yapısını anlamak için fikir sağlamakla kalmayacak, aynı zamanda her çağda kitlesel bütünlüğü sağlayan öğelerinin çağa nasıl uyumlandığını da anlamlandırmaya fırsat

taniyacaktır. Dataizm ve yapay zeka arasındaki ilişki, verilerin yapay zekanın geliştirilmesi ve işlevselliği için temel bir unsur olduğu gerçeğinde yatar. Yapay zeka algoritmaları, büyük veri setlerini kullanarak örüntüler ve ilişkiler belirleyebilir. Aynı zamanda, yapay zeka da toplanan verileri daha etkili bir şekilde analiz etmek, anlamak ve yorumlamak için kullanılabilir. Dataizm de, yapay zeka da veri odaklı yaklaşımları benimser ve verilerin toplumsal, ekonomik ve kültürel etkilerini vurgularlar. Yapay zeka, verilerin işlenmesi ve anlamlandırılmasında önemli bir rol oynarken, dataizm verilerin toplumsal ve kültürel önemine dikkat çeker. Bu iki kavram, dijital çağın getirdiği teknolojik dönüşümün anlaşılması ve yönetilmesi açısından önemli bir role sahiptir (Akgül ve Ören, 2021). Dataizm ve yapay zeka arasındaki ilişki, verilerin yapay zekanın temel yapı taşlarından biri olduğunu gösterir. Dataizm, büyük veri kullanımını ve veri analizini vurgulayan bir yaklaşım olarak toplumsal süreçleri etkiler. Bu veriler sayesinde toplumsal eğilimler daha iyi anlaşılabilir, talep ve ihtiyaçlar daha hassas bir şekilde belirlenebilir ve hızla değişen dünyada daha etkili kararlar alınabilir. Bu iki faktörün birleşimi, kültürel birlikteliklerin daha öngörülebilir ve veriye dayalı bir şekilde yönetilmesine ve şekillendirilmesine olanak tanır. Bu sayede toplumun belirli bir ideoloji, inanç veya siyasi görüş etrafında sistematik bir şekilde şekillendirilmesi ve çeşitliliğin kontrolü sağlanabilmektedir.

Küresel sermaye tüm toplumların ticari ifade birimleri olan para birimlerini organik olarak birbirine bağlamaktadır. Öne çıkan batılı ülkeler tıpkı dilde olduğu gibi, tüm dünyanın standart para birimi olarak genel kabul görebileceği ticari bir yarış içerisindedirler. Bu durum, küresel piyasalarda da sık değişimlere sebep olabilmekte, hatta ülkeler arası soyut veya somut savaş metodolojilerinin oluşmasını sağlayabilmektedir (Perkins, 2019). Küresel sermaye, tüm toplumların ticaret birimlerini temsil eden para birimlerini birbirine organik olarak bağlamaktadır. Batılı ülkeler, tıpkı dilde olduğu gibi, dünya genelinde kabul görebilecek bir standart ticaret para birimi yaratma yarışında bulunmaktadır. Bu durum, küresel piyasalarda sık değişikliklere yol açabilir ve ülkeler arasında soyut veya somut savaş stratejilerinin oluşmasına neden olabilir. Sanal para veya kripto paralar da alternatif kullanım sunarak geleneksel paradan dönüşüme geçişin başlangıcını belirlemişlerdir. Alternatif kullanım sunumu ile uyum süreci başlatılan sanal para, bir başka ifadeyle kripto paralar da sadece adaptasyonun değil; bir dönüşümün de başlangıcına yön vermiştir. Geride bırakılan yüzyılın sisteminde yer alan temel yapı taşlarının tümünün, dijital çağın dönüşümüne ortak olarak sanal yapıya geçişi gözlenmektedir. Tek model toplum gelişiminin ortak paydalarının güncellenerek hayata dahil edilme hızları da her geçen gün artmaktadır.

2.5.3. Transhümanizm Yükselişi ve Kültürel Etkileri

21.yy.'da yaşanan dönüşüm sürecinin algoritmasında insan konumlandırılmaktadır. Kurulan tüm sistem ağlarının ortak noktasında yer alan insan, varlığının sürdürülebilirliği ile ilgili garantici yaklaşım talebini ortaya koymaktadır. Dünya üzerinde nokta konumundaki insanların dağınık pozisyonları, sanal ağ sistemlerinin noktaları birleştirmesiyle ortak etkileşimlere bağlanmış ve insanlığın yeni çağı başlamıştır. Çağın değişimleri, önceki yüzyıllara kıyasla son derece yüksek hız kazanmıştır. 21.yy. ilk çeyreğinde yaşanan teknoloji tabanlı gelişmelerin katsayısı, önce yüzyıllara oranla oldukça fazladır. Dijital teknoloji alanında süregelen gelişmeler, insan dokunuşunun görüldüğü her alanda somut biçimde yerini almaya başlamıştır (Öztürk ve Ateş, 2020) Varoluş anından itibaren sürekli olarak hayatını kolaylaştırıcı çözümler üretmeye odaklanan insan ırkı, dijital teknolojilerin de imkânlarından faydalanma amaçlı harekete geçmiştir. Yaşam döngüsü ve genetik sürdürülebilirliğin tüm canlı organizmalar için ortak bir özelliktir ancak, her canlının yaşamı sınırlı bir süreye tabidir. İnsanlar ise bu sınırlı yaşam süresini mümkün olduğunca verimli ve uzun tutma isteği taşımaktadırlar. Bu nedenle de, tıp, bilim ve teknoloji gibi alanlarda sürekli olarak çalışarak yaşamın kalitesini artırmak ve yaşam süresini uzatmak için çaba harcamaktadırlar. İnsanlık mevcut hayatını daha iyi hale getirme çabalarının bir parçası olarak dijital teknolojileri kullanma eğilimindedir ve yaşamın sürdürülebilirliğini artırmak için çeşitli alanlarda konu üzerinde çalışmaktadır. Bu çaba, insanların daha iyi bir gelecek ve yaşam kalitesi için sürekli olarak yenilikçi ve etkili çözümler üretmelerine yol açmaktadır.

İnsanın varoluşuna getirilen süre kısıtı ve fizyolojisine iyileştirici yönde müdahale etme üzerine başlattığı sosyolojik ve felsefi akım olarak ifade edilebilecek Transhümanizm kavramının kökleri 1957'ye kadar uzanmaktadır. İngiliz biyolog ve filozof olan Julin Huxley, aynı isimle yayımladığı makalesinde sosyal ve kültürel değişim yoluyla insan varlığının iyileştirici yönlerine odaklanma ilkesine dayalı açıklamalarda bulunmuştur. İnsansalığı, ömrü, bilişsel kapasitesi, duyuşsal alımı vb. alanlarda biyolojik ve fiziksel teknolojik modifikasyonların entegre edilerek sağlanan evrim çalışmalarını kapsayan akım her yeni gelişmenin odağına insanı koymayı hedeflemektedir. İlgili alanda son yaşanan gelişmeler akımın savunucularını da ikiye ayırmıştır. İlki, insan sınırlarının aşılmasını destekleyen geleneksel görüşü benimseyen kısmın, yaşanan gelişmelerin insan türünü farklılaştırması yönündeki inancını ortaya koyar. Diğerisi ise insandan daha büyük bir oluşum olarak makine

ya da yapay zekayı destekleyen yol haritasına sahip olduğunu ileri sürmektedir. 1998 itibariyle Dünya Transhümanist Derneği de kurularak çalışmaların sistematik biçimde yürütülmesine vesile olmuştur (Hays, 2010). Üç boyutlu yazıcıların insanın bedeninde yer alan organları dahi kopyalayabilmesi, biyoloji alanındaki çalışmalar sonucu gen kodlaması ve genetik kopyalama, robotik teknolojinin insan fizyolojisi ile uyumuna paralel mekanik uzuv kombinasyonları gibi çok sayıda örnek insanın sınırlı ömrünü verimli ve uzun tutma isteğine karşılık alan çalışmaları arasında gösterilebilir. Kurgusal yaklaşımda yakın gelecekte olası görünen büyük data içerisindeki sanal zaman yolculuğu süreçleri, hafıza kopyalama, anı erişim kontrolü ve kopya ömrünün getirdiği süresizlik avantajları da aynı akımın sonuçlarını kapsamaktadır. Toplum 5.0 veya Süper Akıllı Toplum olarak ifade edilen endüstri ötesi dünya düzenine geçiş sürecinin temel kodları arasında bulunan transhümanist kültür akımı aynı zamanda dijital kültürün bir alt kültürü olarak da değerlendirilmektedir.

2.5.4. İnovasyon Sonucu Dijital Kültürün Geleneksel Kültür Yerini Alışı

Ülkelerin sürdürülebilir ekonomik alt yapılarında fiziki sınırlarını genişletme yerine, ticari sınırlarını genişletme politikasına geçmesiyle hayat bulan kapitalist ve emperyalist eylem planları günümüz dünyasının küreselleşmesini kaçınılmaz kılmıştır. Sınırların, kısıtlamaların ve yasakların ortadan kaldırılması, teknolojinin kitle iletişim cihazları üzerinde yarattığı dönüşüm eğrisiyle birleşince çeşitlilik yerini tek tip kontrol sistemlerine bırakma sürecine geçmiştir. Aynı yöne bakmaya yöneltilen toplumların temel değerleri de ortak harekete bağlanmıştır. Paranın, dilin, inancın, temel gereksinim veya keyfi ihtiyaçların ortak taleplere bağlanması yönünde başlayan hareketin karşılığı olacak arz da yine ortak kontrole tabidir.

Sanayi toplumundan bilgi toplumuna geçiş ile birlikte küreselleşme süreçleri çağda daha aktif rol oynamaya başlamıştır. Kitle iletişiminde meydana gelen teknolojik gelişmeler, oluşan dijital ağ alt yapısı ile birlikte devrim niteliğinde etkiler yaratmıştır. Oluşan ağ yapısı iş yapış şeklindeki kültürel farklılıklara ve etkileşimlere de nüfus etmiştir (Ölçekçi, 2020). Küreselleşmenin beraberinde getirdiği yayılım etkisiyle birlikte insan iletişimlerinin temel dinamiklerinde yaşanan değişimler, 21.yy. itibariyle dünyada yaşanan dijitalleşme sürecine paralel olarak farklı dönüşümler içerisine girmiştir. Sanal dünyanın sağladığı serbestlikler sonucu zaman ve mekan bağımlılığı ortadan kalkmış, tüm insanlığın ortak bir ağa dahil olmasını mümkün kılmıştır. Ağa dahil olunmasıyla birlikte Kültürlenme, Kültür Şoku ve

Kültürel Özümseme etkileri de beraberinde insan hayatına dahil edilmiştir. Meydana gelen Kültürel Değişme sonucu doğan ve genel kabul görme eğilimi yüksek olan oluşum, kültürün de dijitale evrilmesini sağlamıştır.

Dijital veya Siber Kültür olarak tanımlanan hareket 20 yy. ortalarında bilgisayar teknolojilerindeki devrim niteliğindeki gelişme olan internet ağının sunumu sonucunda ortaya çıkmış sosyokültürel bir oluşumdur. Erişim ağının genişliği sebebiyle tek bir kalıpta tanımı mümkün değildir. Erken dönem dijital kültür çalışmaları ideolojiyi destekleyen küçük bir grup tarafından yürütülürken, modern dönem dijital kültür çalışmaları ise ortak ağ destekli çok daha geniş çeşitliliği bulunan bir grup tarafından benimsenmektedir. Ortak düşüncelere sahip, fakat farklı coğrafyalarda bulunan bireylerin oluşturduğu Kitlelerin örgüt yapısı da kültüre paralel yapıda inşa edilmektedir. Hızlı yükselişi sebebiyle olumlu veya olumsuz yönde karşılaşılan etkileri söz konusudur. Olumlu etkilerinin başında, bireyin edilgen izleyici konumundan çıkartılarak, doğasına uygun kolektif çalışma usulü ile dahil edilmesi ve birlik ruhu hissiyatıyla psikolojik olarak pozitif bakış açısı katması gelmektedir. Olumsuz etkilerinin başında denetim mekanizması eksikliğinden doğan güvenilirlik eksikliği ile gerçeklik sorunsalından kaynaklı bağımlılık sorunları gelmektedir (Anonim, 2021). Tarihsel süreç içerisinde değerlendirildiğinde yaşanan olumlu veya olumsuz dışavurumların yeniye karşı gösterilen adaptasyon evrelerine dahil olduğu görülmektedir.

Geleneksel Kültür ve Dijital Kültür farklılıkları analiz edildiğinde dijital kültürde öne çıkan ve değişime yön veren pozitif özellikler şu şekildedir; dairesel yapısı sebebiyle eşitlikçi, ağ yapısından kaynaklı özgürlükçü, gezegene bıraktığı ayak izi azlığıyla geri dönüşümsel, kullanıcı deneyimi prensibiyle kişiye özelleştirilmiş, büyük veri erişimi sayesinde paylaşımcı, katkısız yapısından sonuçla kolektif, erişilebilir özelliğiyle kendin yap felsefesine dayalı oluşu vb. unsurlar. Negatif özellikleri arasındaysa; kontrol eksikliğinden doğan serbestlik anlayışı, açık iletişim kaynaklı planlı yerine rastlantısal oluşumlar, en iyisini değil iyisini yapma odaklı sistemi ile nitelik yerine niceliğin artması, görünür olma durumundan doğan mahremiyet eksikliği, otonom üretim yapısından doğan içerik fazlalığı gibi özellikler öne çıkmaktadır (Guillot, 2015). Negatif olarak öne çıkan faktörler gün geçtikçe iyileştirme çabalarına tabi tutulmaktadır. Siber güvenlik önlemlerindeki artış, özel hayata saygı ilkesiyle artırılmış gerçeklik destekli modelleme uygulamaları, nitelik artırmaya yönelik ödül sistemi, kolektif çalışmayı destekleyici yönde ağ alt yapılarının düzenlenmesi vb. çalışmalar konuya hassasiyetli yaklaşımın örnekleri arasında yer almaktadır. Asırlardır tekrar eden döngüde; geçmişin kurgusal gerçekliği, bugünün

normalinin yerini almıştır. Jules Verne'den George Orwell'a önceki yüzyılda yazılan pek çok kurgusal kitabın veya çekilen filmlerin, sonraki yüz yılda yükselişi doğrultusunda kazandığı popülarite bu döngünün bir sonucudur.

Toplum kültürlerinin temelinde var olan kitleler, çoğunluk yüzdesinin yöneltildiği popülarizm odağında harekete dahil edilmektedirler. Kitlelerin hareketi de kolektif yönetime dayalıdır. Oluşturulan sistemlerin tabanı ticari kültüre bağlanmıştır. Toplum kültürlerinin üzerindeki dönüşümlerin tetiklenmesinin ana sebebi ise ticari kültürün kendisi olarak görülmektedir. Toplum kültürü ile ticari kültür arasında kurulan bağlar, internet teknolojilerinin hayata dahil olması ile birlikte görünürlük kazanmıştır (Jenkins, 2019). Eğitim, sağlık, spor vb. pek çok alan günümüz koşullarında endüstriyel dönüşümlere girerek toplum kültüründen ticari kültüre geçiş yapmıştır. Böylelikle toplum kültürlerine de yön verici pozisyonuna geçmiştir. Herhangi bir çıktının ortaya konması maliyet hesaplarına, oluşturulan maliyet hesaplarının karşılanması ise yaygın kabulüne bağlıdır. Genel kabul görüş sonucu oluşan hayran kültürü, çıktının aynı zamanda sürdürülebilirliğine de imkan vermektedir. Dijital teknolojilerin insan hayatında vazgeçilmez noktaya konumlandırılışı, sürecin görünür kılınarak finansal kaynaklara bağlanabilmesi yeni toplum düzeninin analizine anekdotlar sunmaktadır.

Dijital dünyanın uzaktan erişim altyapısını güçlendirmek üzere tüm dünyanın çevresine binlerce uydu konumlandırılmaktadır (Anonymous, 2021). Oluşturulan bu altyapı inşası dijital dönüşümün tüm insanlığın ortak hayatına etki edeceğinin en somut göstergesidir. Gerçekleştirilecek değişim sürecinde tüm kültürel kazanımların dijital inovasyonu söz konusu olacaktır. Kitlelerin yaşam biçimlerini oluşturan kültür kodları da mevcuttakilerin üzerine yeniden yazılacak, bir başka tanımla insanlık ortak hedefle ne yöne bakıyorsa o yöne evrilecektir. Ticari kültürden şekillenen toplum kültürleri üzerinde gerek içselleşen, gerekse manipüle edilen yönlendirmeler sayesinde hedeflenen döngünün tamamlanmasına yönelik çizilen yol haritası mevcuttur. Toplumlar yeni dünya düzenine geçişte bu yol haritasını takip ederlerken dijital dünyanın tüm imkanlarını da kullanmaktadırlar. İnsan, farklı olanla karşılaştığında tepki göstermektedir. Sürecin tekrara düşme yönelimi başladığında ise adaptasyon süreci başlayarak farklı olanın normallik kazanımı başlamaktadır. Bugün kurgusal görünen gerçeklikler, mevcut durumdan farklılık göstermesi sebebiyle tepki ile karşılanabilir fakat izlenen yol haritasında yakın veya uzun vade gelecek içerisinde normalleşme sürecine geçiş göstermektedir. Sürece transhümanizm

akımı çerçevesinde insanlık lehine yön verebilmek için, doğru analizlerin katkı sağlayacağı ortak toplumsal bilincin oluşmasını sağlamak önemlidir.

2.6. Dijitalleşme Sürecinin Sunduğu Kaynakların Kültür Turizminde Kullanımı

2.6.1. Transmedya Hikaye Anlatımının Kültür Turizmine Etkileri

Kültürel dokular hikayelerle harmanlanarak geçmişle günümüz arasında güçlü iletişim bağları kurmaktadır. Alıcı kitle algısına sunulan bu hikayeler rol model yaklaşımıyla birleştiğinde aktarımın niceliğinden çok niteliğini öne çıkartmaktadır. Geleneksel yöntemlerde tek yönlü aktarımdan hareketle ezbere dayalı bilgi akışının içselleştirilmesi mümkün değildir. Buradan hareketle çok yönlü kaynakların kullanıldığı bütünleşik sunum formatlarının gerekliliği doğmuştur.

Transmedya Hikaye Anlatıcılığının temeli insan merkezlidir; insan hayatına uyarlanır. Öncelikle aktarımı hedeflenen öge parçalara ayrılır. Daha sonra her bir parça sistematik bir biçimde farklı kaynaklar üzerine entegre edilerek alıcının bütünleşik algısına sunulur. Sahip olduğu evrensel birikim kaynakları üzerinden müzeler zengin hikaye arşivine sahiptir ve bu hikayeler üzerinden transmedya ilkelerinin uyarlaması mümkündür. Uygulama getirileri arasında müzenin marka bilinirliğinin artması, platformlar arası farklı hedef kitlelere ulaşma, paylaşılabilir deneyimler yaratarak bağlılık ve aidiyetin yükseltilmesi bulunmaktadır. Tekniğin kullanımına yönelik standart bir yoktur. Hikaye her daim yol gösterici olmalı ve her platformun kendi amacı doğrultusunda var olan hedef kitlesine uygun içerikte tasarlanmalıdır. Hedef kitleye dahil olma seçeneği sunarken ağ geçişlerinin ve derinlere inmenin bütünde bir zorunluluk haline getirilmemesi gerektiği unutulmamalıdır (Ferreira, 2020). Tarih, hikayelerden oluşmuş bir yapıya sahiptir. Sözlü kültürün baskın olduğu dönemlerde anlatılar akıldan dile, dilden akıla süregelen bir döngü içerisinde aktarılmıştır. Yazılı kültürün oluşmasıyla birlikte anlatılan hikayeler kaleme alınarak ilk ağızdan aktarıldığı şekliyle korunmuştur. Müzelerde sergilenen tüm eserler tarih içerisinde gelen gerçek hikaye parçalarıdır. Doğru usulde birleştirildiğinde ortaya çıkan hikaye, aslına sadık biçimde geçmiş ile günümüz arasında kuvvetli köprüler kurmaktadır. Hikaye gerçek veya kurmaca olsun, ilgi çekici nitelikte olup da nesilden nesile var olabilmesi için bazı ana dinamiklere sahip olmalıdır. Güçlü hikayelerin ortak özelliklerinden yola çıkarak bu dinamiklerin analizini gerçekleştirmek mümkündür. Dinleyen kişinin anlatıya dahil

hissederek empatiden sonuçla aidiyet kurabilmesi de analizlerin ortaya koyduğu sonuçların doğru işlenebilmesinden geçmektedir.

Campbell'e (2020) göre; anlatıya konu olan kahramanın sonsuz yolculuğa dair hikaye örgüsünün bazı evreleri bulunmaktadır. Sinema başta olmak üzere pek çok kurmaca hikaye de bu evreler çerçevesinde yapılandırılmaktadır. İlk olarak hikayenin aktarılacağı kitlenin dahil edilmesine yönelik sıradan dünya düzeni içinde başlamaktadır kahramanın hikayesi. Böylece hikayenin sunulduğu kitle empati kurma becerisi sayesinde kolaylıkla kahraman üzerinden akışa dahil edilmektedir. Daha sonra kahraman bir maceraya çağrı ile karşılaşır fakat sıradan dünyasından geçişi kolay olmaz ve çağrıyı reddeder. Bu aşama kitlenin de maceraya mental hazırlığına imkan vermektedir. Devamında doğa üstü bir etki veya akıl hocası üzerinden aldığı işaretle kırılım noktası yaşayarak eşiği geçmektedir. Bu uyanış sonrasında başlayan macerada dostlar kazanılmakta, düşmanlar ile mücadele edilmekte ve sınavlar verilmektedir. Düğüm noktasında sırlar aralanarak yüzleşilen acılar sonucu kahraman dönüşüme uğrayarak yolculuğunun ödülünü kazanmaktadır. Dönüş yolunda yine kırılım noktası temsili eşiklerden geçerek olgunlaşmış biçimde hayatına dönmektedir.

Hikayelerin aktarımında sahip oldukları yadsınamaz gücün transmedya ilkeleriyle birleşmesi sonucu elde edilen yöntem, 21.yy. hedef kitlesiyle etkili iletişim bağları kurulmasını sağlamaktadır. Kültür Turizminin ana oyuncusu rolündeki turist kitlesi; keşfetme ve dahil olma isteği ile harekete yön vermektedirler. Bu yönelim, doğru tekniklerle karşılandığında elde edilen sonuçlar yüksek verimlilik göstermektedir.

2.6.2. Oyunlaştırma Teknikleri Üzerinden Kültür Turizmi Örnekleri

Kültür olgusunun iletilmesine dair izlenen yöntemlerde çok sayıda kolaylaştırıcı araç bulunmaktadır. Bunların arasında ilk sıralarda oyun kavramı yer almaktadır. Kültür olgusunun doğuşu insanın varoluşuna bağlıdır. Oyun ise bütün canlılar için doğuştan var olan bir özelliktir. Bu yönü ile de kültürden önce var olduğu bir gerçeğiyle aktarım araçları arasında ilk sırada düşünülmelidir. Oyunların özünde taşıdığı anlam çerçevesinde bir sistematiği bulunmaktadır. Temel yaşam becerileri arasında yer alan oyun kültürü, tüm canlılar için eğlence ve öğrenim becerilerinin ana aktarıcısıdır (Huizinga, 2006). Oynamak, oyun oynamak, oyunlaştırmak vb. tüm kavramlar asırlardır insanın temel yaşam becerileri arasında yer almaktadır. Doğal ve iç güdüsel bir eylem olması sebebiyle aynı zamanda eşsiz

de bir öğrenme mekanizmasıdır. Kültürel birikimlerin muhafazası ve nesilden nesile aktarımında modern çağda kullanılan çok sayıda oyunlaştırma örnekleri mevcuttur.

Bir şehri gezmenin, tarihine ve kültürüne dahil olmanın çok sayıda yöntemi bulunmaktadır. Geleneksel yöntemlerle donanımlı rehberler eşliğinde, monolog aktarım esaslı deneyime eşlik etmek, kültür turizminin ilk dönemlerinden günümüze sıklıkla tercih edilen teknik olarak kabul edilmesine rağmen yeni jenerasyon üzerinde etkisini hızla kaybetmektedir. Günümüzde interaktivite esasına dayalı metotlar, tıpkı transmedya hikâye anlatıcılığı akımında olduğu gibi kitleler üzerinde yüksek etki sağlamaktadır. İnteraktif katılımın en önemli unsuru elbette oyunlaştırma tekniklerinin dahil edilmesidir. Bugün bir şehri kullanıcıya özel tematik seçimlerle gezmek, bir müzeyi oyun eşliğinde tarihe dahil olarak deneyimlemek, hatta fiziksel olarak ilgili yerde bulunulmamasına rağmen mekan bağlılığı yaratarak kullanıcıyı alanda hissettirmek ve saha kontrolüne dair erişim desteği vermek mümkündür.

Şehirler, barındırdıkları kültür katmanları sayesinde oldukça zengin kültürel birikimlere sahiptir. Şehir efsaneleri, kadim tarihleri, coğrafi sınırları ötesine ulaşmış edebi, görsel veya sanat eserleri doğrultusunda çok sayıda kategori ortaya çıkartmak mümkündür. Yaratılan kategoriler üzerinden oyunlaştırma kurgusuyla keşif tutkusuna sahip kitleleri dahil etmek yaşayarak öğrenme prensibinde çarpıcı etkilere sahiptir. Bu farkındalığı yaratan kültür turizmi kaynakları içerisinde yer alan gezi firmaları ilgili alanda çalışmalar ortaya koymaktadır. Örnek olarak İskoçya'nın Edinburgh şehrinin eski kent bölgesindeki tur seçenekleri verilebilir. Bu turlar sayesinde şehir efsanelerinin gizemine şahitlik edebilir, ünlü yazarların eserlerindeki sayfalar arasında kendinizi bulabilir veya dönemsel yaşamlarla harmanlanmış hikayeler eşliğinde farklı bir zaman diliminde var olduğunuzu hissedebilirsiniz (Anonymous, 2021). Her bir içeriğin deneyimsel öğrenmeye dayalı aktarıcı özelliği sayesinde yaşattığı tecrübe, iletilmek istenen mesajın kalıcılığı ve kitle aidiyeti üzerinde yüksek etkiye sahiptir. Kullanıcı deneyimi ve talebinden yola çıkarak oluşturulan arzlar yeni medya araçlarının rutin kullanıma dönmesi ile birlikte sürdürülebilir kitle iletişimini de sağlamaktadır. Oyunlaştırma ve hikaye anlatıcılığı da kültür turizminde benzer şekilde önemli bir rol oynamaktadır. Oyunlaştırma, ziyaretçilere eğlenceli ve etkileşimli deneyimler sunarak öğrenmeyi destekler. Müze veya tarihi mekan ziyaretleri, bir oyunun içine entegre edilerek, ziyaretçilerin bilgi edinirken keyif almasını sağlayabilir. Hikaye anlatıcılığı ise geçmişi canlı ve ilgi çekici bir şekilde anlatarak ziyaretçilerin duygusal bağ kurmasını sağlar. Bu iki yöntem de kültürel deneyimi daha kişisel ve etkileyici hale getirir.

Her şehrin kültür deposu özelliği ile varlığını sürdüren müzeler de hangi alana dair yapılmış olursa olsunlar kitle üzerindeki etkilerini oyun mekaniklerinden yola çıkarak çarpıcı hale getirebilmektedirler. Özellikle erken yaş grupları üzerinde kültür edinimi bilincini sağlamak adına sunulan uygulama örnekleri çok sayıda müzede mevcuttur. Örneğin; dünyanın en büyük otantik eşya koleksiyonuna sahip müzesi ünvanına sahip Beatles Müzesini verilen bir hazine avı kiti eşliğinde gezmek mümkündür. Kit içerisindeki ip uçlarından yola çıkarak müze içerisinde dahil olunacak bir keşif macerası eşliğinde kültürel donanım kazanılabilmektedir (Anonymous, 2021). Müzecilikte oyunlaştırma tekniklerinin kullanımının sağladığı verimlilik; öncelikle katmanlar arası kronolojik düzenleme ve yaş kategorilerine yönelik doğru aktarım sebebiyle sıkça tercih edilen yöntemler arasında yer almaktadır. Bu da ziyaretçilerin müzeyi daha etkili bir şekilde keşfetmelerine ve öğrenmelerine yardımcı olur. Ayrıca oyunlaştırma sayesinde ziyaretçiler, tarihî ve kültürel bilgileri oyunlar aracılığıyla öğrenirken eğlenceli bir deneyim yaşayabilirler. Böylece müzeler, sadece bilgi aktaran mekanlar olmanın ötesinde, ziyaretçilere etkileşimli ve anlamlı deneyimler sunarak katılımcı bir yaklaşım benimsemiş olurlar.

2020 yılına gelindiğinde, tüm dünyayı sarsan ve gerçek dünyayla sanal dünya entegrasyonunun oluşumunu tetikleyen pandemi sebebiyle, uzaktan erişim mutlak gereklilik haline gelmiştir. Bu süreçte Kuzey Atlantik'te bulunan Faroe Adalar Birliği türünün ilk örneği olarak "Uzaktan Turizm" projesini hayata geçirmiştir. Proje, yüz yüze ziyarete kapalı olan adaların sanal ziyaretçilere açılması üzerine kuruludur. Sanal Müzelerde olduğu gibi taranmış bir mekanı modelleyerek deneyime sunmak yerine hibrit paylaşım teknikleri kullanılmıştır. Yerel rehberler, kullandıkları aksiyon kameralar üzerinden eş zamanlı olarak paylaşımında bulunarak sanal turistlere ulaşmıştır. Uygulamaya katılan kişiler sanal kontrol paneli üzerinden yönlendirmede bulunarak rehberlere direktifler vererek arzu ettikleri ada gezilerine katılabilmekte, hatta diğer katılımcılarla da iletişimde kalabilmektedir (Anonymous, 2020). Kullanıcı deneyiminden yola çıkarak tasarıma konu edilen fikir, uygulama noktasında oyunlaştırma tekniklerine dayanmaktadır. Tıpkı bir bilgisayar oyunu dünyasındaymış gibi hissiyatı veren kurguya konu edilen oyun alanı gerçek dünya, oyun karakteri ise gerçek insandan oluşmaktadır. Oyuncu konumunda kişiye aktarılan deneyimin gerçeklik hissiyatı, dijitalleşen dünyanın normallik algısına son derece yakındır. Kurgusal oyun alanı, gerçek dünyadan esinlenerek tasarlanmıştır ve oyuncu karakteri gerçek insanlardan oluşmaktadır. Oyuncular, bu deneyimi yaşarken, dijitalleşen dünyanın yeni

normallik algısına son derece yakın bir gerçeklik hissiyatı yaşamaktadır. Bu yaklaşım, kullanıcıların katılımcılığı ve etkileşimi artırarak daha derinlemesine deneyimler yaşamalarını sağlar. Oyunlaştırma sayesinde, kullanıcılar sadece pasif gözlemciler olmanın ötesine geçerek etkileşimli ve anlamlı deneyimlerle dolu bir dünyada bulunma hissiyatını yaşayabilirler.

Sıklıkla artan uygulama örnekleri dijitalleşmenin, oyun mekaniklerinin ve hikaye anlatıcılığının yeni kuşak gerçeklik algısındaki önemine de vurgu yapmaktadır. Oyunlaştırma yaklaşımının kitleler üzerinde kurduğu empati, kolektif buluşturma özelliği ve aidiyet duygusundan yola çıkarak gerekli alan entegrasyonları hızla yükseliş göstermektedir.

2.6.3. Kültürel Miras Kapsamında Müzecilikte Oyunlaştırma Önemi ve Örnekleri

Oyun ve oyuncuğun yaşam boyu varoluş döngüsü, disiplinler arası bakış açısıyla değerlendirildiğinde toplumsal yaşam biçimlerine dair kültürel çıkarımlarda bulunulmasını sağlamaktadır. Sanayi toplumu çıktısı olarak şekillenen oyun ve oyuncak endüstrisi dijital çağ dokunuşuyla oyunların sanal ortama evrilmesine, oynanabilirliğe araç olarak görülen oyuncakların da buna yönelik dönüşümlere uğramasına sebep olmuştur. Kültür ekonomisi ve endüstrisinin ilişkisinde oyun ile oyuncuğun kullanımı pek çok alanda varlığını gösterdiği gibi kültürel miras alanında da kendisini göstermektedir. Müzecilik alanında bu değerlerle kurulan bağ çok daha derindir. Çocuk, oyun, oyuncak, konsol v.b. kategorilerde hayat bulan müzelerin sayısı günden güne artış göstermektedir (Özdemir 2017). Oyun ve oyuncuğun gelişimi ve kullanımı, bir toplumun kültürel değerlerini ve yaşam tarzını yansıtabilir. Sanayi toplumu ve dijital çağın etkisiyle, oyun ve oyuncak endüstrisi büyük değişimler yaşamıştır. Oyunlar artık dijital ortamda oynanabilir hale gelmiş, oyuncaklar da bu dijital dönüşümü takip ederek değişime uğramıştır. Kültür ekonomisi ve endüstrisi bağlamında, oyun ve oyuncakların kullanımı sadece eğlence alanında değil, kültürel miras ve müzecilik alanında da önemli bir rol oynar. Oyunlar ve oyuncaklar, toplumun geçmişini, değerlerini ve yaşam tarzını yansıtan önemli öğelerdir. Bu nedenle, çocuklar, oyunlar, oyuncaklar ve konsollar gibi kategorilerde müzelerin sayısı artmaktadır. Müzeler, bu tür kültürel öğeleri sergileyerek, ziyaretçilere geçmişten gelen mirası aktarmak ve anlatmak amacıyla kullanılır. Bu bağlamda, oyun ve oyuncakların toplumsal ve kültürel etkileri üzerine daha derinlemesine anlayış geliştirmek mümkün olur.

Toplumun var olduđu kltrel sistemin btnlgnn sađlanmas aısından sahip olunan kltrel deđerler ve bunların ıktısı olarak kltrel mirasların korunması son derece nemlidir. Kltrel mirasları koruma teknikleri mevcut teknolojik geliřmeler *dođrultusunda incelendiđinde modern tekniklerin kullanımı sonucu mobilitenin ortaya ıkması mmkn kılınmıřtır (zdemir 2019). Mzeler tanıklık ettikleri tarihsel sreler bađlamında ele alındıklarında zaman ve mekan bađlamının olduka geniř bir sunumu ile varlık gsterirler. Gelineen noktada dijital zmlerin kolaylařtırıcı noktaları her alanda yer bulduđu gibi kltrel mirasların korunması ve aktarımı tarafında da yerini geniřletmeye bařlamıřtır. Mevcutta var olan sunumun dijital aktarımı, hedef kitle eriřimini de kolaylařtırmıřtır. Sanal Mzelerin entegrasyonu ile mobil eriřim imkanı ve bundan da te tek boyutlu mekan deneyimi tesinde hibrit mekan algısına dahil oluř durumu mmkn olmuřtur.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Problemi

Ağırlıklı olarak medya tabanlı marka pazarlama teknikleri altında uygulanan Transmedya Hikaye Anlatıcılığı, Oyunlaştırma ve Dijital Çözüm tekniklerini “Müzecilikte Alternatif Yaklaşımlar” çerçevesinde uygulamak, aktif katılım ve dahil olma isteğinin karşılığı olarak da oyunlaştırma tekniklerinin kullanımıyla geleneksel yaklaşımı geride bırakarak modernizm düzeyinde kalınmasını sağlamak mümkün müdür?

3.2. Araştırmanın Amacı

Dijitalleşme sürecinin ortadan kaldırdığı sınırlar ve erişim özgürlüğü toplumların mevcut kültür yapılarında da değişime sebep olmaktadır. Toplumların temel kültürel kodlarını koruma ve yeni nesillere aktarabilme adına izledikleri yol haritaları sürdürülebilir toplum kültürü bilinci adına yüksek önem arz etmektedir. Aktarıma katılım eğrisini yüksek tutabilmek için kitle analizinin doğru yapılarak doğru tekniklerin kullanılması gerekmektedir.

Kültür Turizminin öne çıkan araçlarından Müzecilik alanının dijital dünyaya adaptasyonunda farklı uygulama tekniklerinin kullanımının getirebileceği pozitif etkilere dikkat çekmek temel hedeftir.

Yeni çağın, yeni jenerasyon gerçeklik algısı üzerinde yarattığı en büyük etkilerden birisi de edilgen kitle algısının yerini aktif katılım yaklaşımına bırakmasıdır. Bu noktada teknolojinin sunduğu imkânların geleneksel yaklaşıma entegrasyonu, gerçeklik algısının ve kitlenin kazanılmasını sağlayacaktır. Kolektif yaşam güdüsüyle bir araya gelerek oluşturulan insan toplulukların varlıklarını sürdürülebilir kılmalarındaki en önemli araç olarak nitelendirilen toplum kültürlerinin korunabilmesi yönünde disiplinler arası entegrasyonların gerçekleştirilmesi çalışmanın ana amacıdır. 21.yy. ile birlikte jenerasyonlar üzerinde yaşanan değişimlerin analizi sonucu hedef kitleye uygun sunum tekniklerinin geliştirilmesinin sağlamanın önemini vurgulanması hedeflenmektedir.

3.3. Arařtırmanın Örneklemi

Artan dijitalleşme sürecinde yüksek ilgiye hedef olan sanal müzelerden yola çıkarak örnek alınan Troya Sanal Müzesi üzerinden modellenen “Troya’da 1 Gün” oyunu ve oyunu deneyimleyen katılımcılar arařtırmanın örnekleme grubunu oluřturmaktadır. 4, 5, 8, 10, ve 38 kişilik toplamda 5 farklı oyun grubu katılım sağlamıřtır. Online video konferans sistemleri üzerinden katılım sağlanan uygulamada, alt ekipler halinde görüşme odalarında bir araya gelen katılımcılar oyunu deneyimlemiřtir.

3.4. Arařtırmanın Deseni

Arařtırma kapsamında elde edilen ikincil veri nitel incelemelerini, birincil örnekleme grubu üzerinden deęerlendirmek üzere oyun modellemesinde bulunulmuřtur. Homeros’un İlyada Destanı’na paralel kurgulanmıř hikâyede Troya Savařı yıllarında yařamıř kurmaca bir karakter yaratılmıřtır. Karakterin yařadıkları, Campbell’in “Kahramanın Sonsuz Yolculuęu” evreleri çerçevesinde oluřturulmuřtur.

Campbell’in mitleri çözümleyerek ifade ettięi Kahramanın Sonsuz Yolculuęunda anlattığı on iki basamaklı evreler oyuna konu olan hikâyeye kitapçıęının yol haritasını oluřturmaktadır:

- 1.Adım: Sıradan Dünya
- 2.Adım: Maceraya Çaęrı
- 3.Adım: Çaęrıyı Reddetme
- 4.Adım: Akıl Hocası ile Tanıřma
- 5.Adım: Eřięi Geçme
- 6.Adım: Sınavlar, Müttefikler, Düşmanlar
- 7.Adım: Yaklaşma ve Hazırlık
- 8.Adım: Çile (Maęaranın En Derin Yeri)
- 9.Adım: Ödül
- 10.Geri Dönüş Yolu
- 11.Yeniden Doęuş

12.Ödülü Getirme

İlk basamak olan “Sıradan Dünya” İlyada Destanı’nda anlatılan büyük savaş öncesi Troya döneminde sıradan bir anlatı ile başlamaktadır. Kahramanımız sıradan bir balıkçı olarak güne uyanır. Geçmiş yaşamı ile hatırlayamadığı kopukluklar olan balıkçımız Kuis gördüğü bir rüyanın etkisinde her zamanki gibi teknesiyle balık avına çıkmaktadır.

O günkü avında, ağına takılan değerli bir ganimeti tüccara satmaya giden Kuis, tüccardan Troya prenslerinin katılacağı bir davette yer alacak yük gemilerinden birisini kullanma teklifi alır ve ikinci basamakta yer alan “Maceraya Davet” evresi gerçekleşmiş olur.

Mütevazı bir hayat sürse de, gelişmiş denizcilik becerileriyle nam salmış Kuis, kötü hava koşullarını ve evde bekleyen hasta eşini düşünerek teklifi reddeder. Böylece üçüncü basamak olan “Çağrının Reddi” gerçekleşmiş olur.

Evine dönen balıkçı eşine konudan bahseder, maddi güçlük içerisinde olsalar da ayrılmamaları gerektiğine inanan Kuis huzursuz bir şekilde günü bitirir. O gece rüyasında Antik Yunan’da kâhin kadınların bulunduğu Delphi Tapınağından bir kâhin görür. Bu kahramanımızın “Akıl Hocası ile Tanışma” evresidir.

Eşinin silüetinde karşısına çıkan bu kâhin, burada kalan vaktin kısa olduğunu, kendisinin daha büyük bir kader örgüsünde önemli bir role sahip olması sebebiyle bu rüyadan uyanarak esasen şimdi başlayacak bir hayata adım atmasını işaret eder. Balıkçı uyandığında eşini kendisine şifa getirmesi için sayıklarken görünce yolculuğa çıkma kararı olarak “Eşikten Geçme” basamağını da tamamlamış olur.

Fırtınalı yolculuğun başarı ile tamamlanması ve davette Helen’i kaçıran yakalanmak üzere olan Paris’e yardımı ile kazandığı güven yolculuğunun “Sınavlar, Müttefikler ve Düşmanlar” bölümünü ifade etmektedir.

“Yaklaşma ve Hazırlık” bölümünde Paris’in Helen’i kaçırmayı ile hazırlıkları başlayan büyük savaş konu edilir. Bu savaşta tanrılar ve insanlar müttefik olarak konumlanır; böylece Troya topraklarında savaş hazırlıkları başlar. Kuis de kazandığı güven karşılığı elde ettiği makam ile Paris’in yanında görevlendirilir.

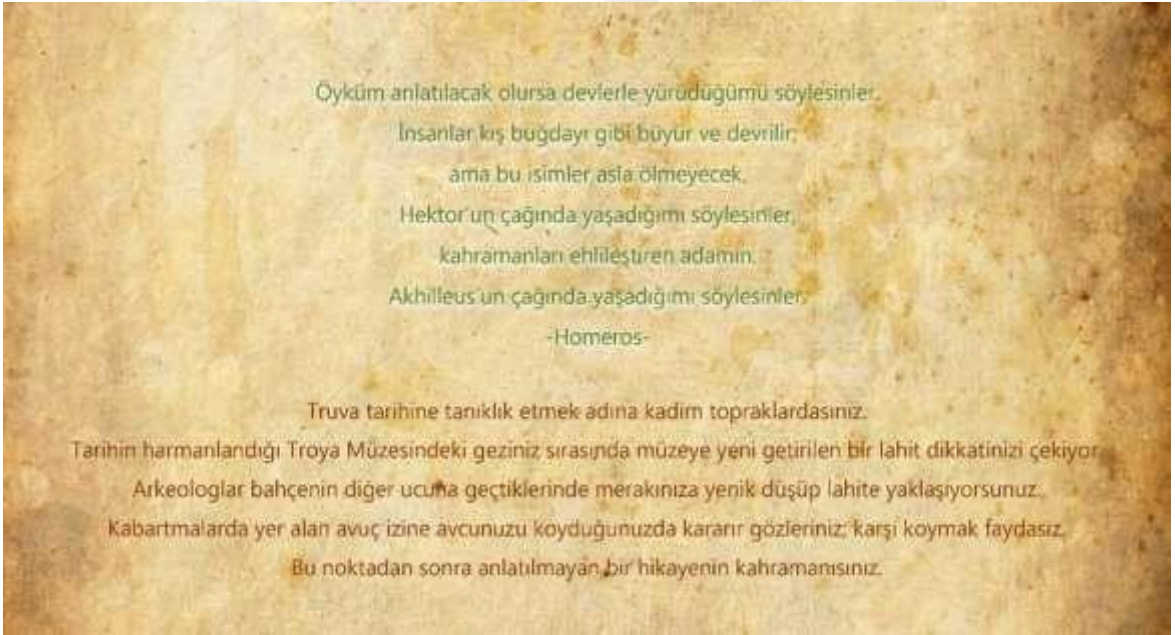
Eşini görmek için evine uğradığında, eşinin hayatını kaybettiği öğrenir ve “Çile” evresine geçer Kuis. Canının yarısı hayat arkadaşını ebediyete uğurlayarak yürek acısını çeker. Sonrasında ise hareketlenmeye başlayan savaşa hazırlıklar için göreve geri döner.

“Geri Dönüş Yolu” evresinde 10 yıl süren savaşta kahramanımız hatırlayamadığı geçmişine dair de sırları açığa kavuşturur ve gerçek kimliğine kavuşur. Savaşta Akhilleus ile dövüşerek hayatını kaybeden Hektor’un cenaze töreni için cansız bedenini alma amaçlı Hektor’un babası Priamos’a tünellerde yol gösteren, hileli atın misyonunu rahip Laokoon’a ileten ve Paris’e Akhilleus’u topuğundan vuracak zehirli oku getirerek savaşta önemli rolleri üstlenmiştir Kuis.

Yanan şehirden sağ kurtulan kişileri gemisine alarak “Yeniden Doğuş” hikâyesinde kuzeye yelken açar Kuis.

Gittikleri topraklarda yeni medeniyetlere hayat verecek olması “Ödül” mahiyetindedir. Troya’daki hikâyesi bitse de kahramanın, yeni topraklarda salınacak köklere liderlik edecek olması yeni bir hikâyenin başlangıcıdır.

Katılımcılar ilk olarak elektronik posta adreslerinden ana kurgu ve teknik bilgiler doğrultusunda bilgilendirilerek, ekipleri ile buluşacakları video konferans odasına davet edilmiştir. Odada kendilerini karşılayan moderatörün ekipler ile daha önceden paylaşılan şifreli hikâye kitapçığının şifresini açıklamasıyla oyun süresi başlamaktadır.



Şekil 1. Oyuncuların hikâye kahramanının bedeninde uyanışlarını anlatan giriş bölümü.

www.teamworks.com.tr/troyadabirgun

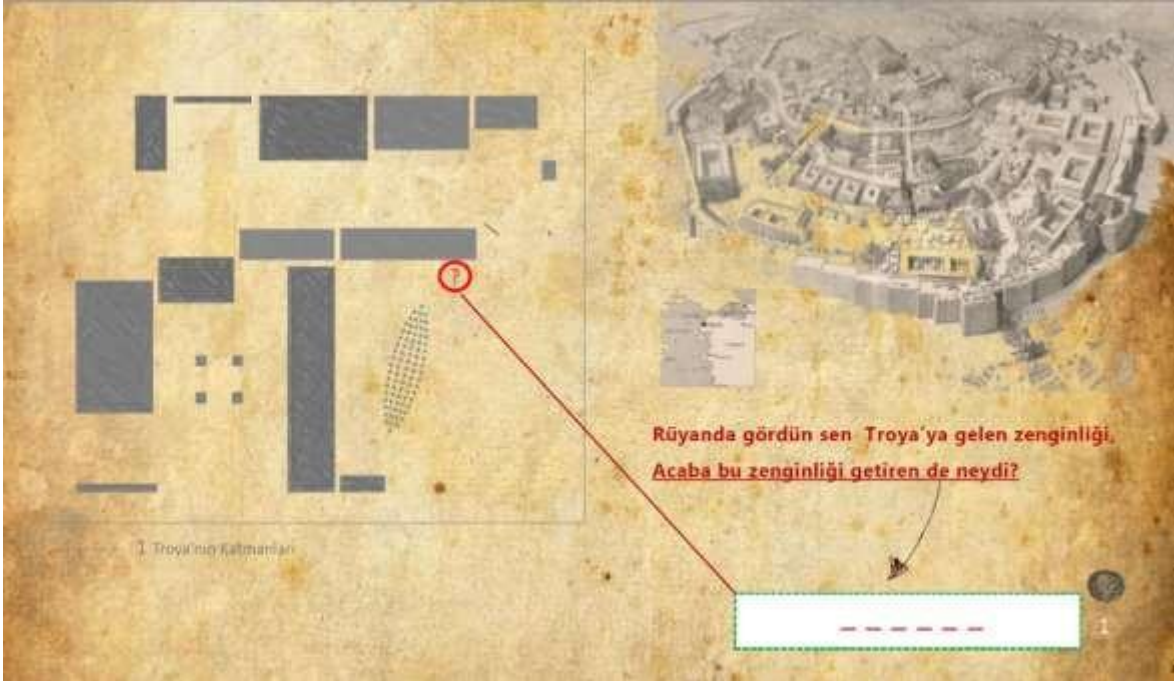
Hikâye kitapçığında ilk olarak ekip, Troya gezileri esnasında büyümlü bir lahitin sebep olduğu geçmiş zaman yolculuğuna dâhil olmaktadır.



Şekil 2. Oyuncuların kurmaca hikaye kahramanının karakterine dair bilgi edindiği bölüm.

www.teamworks.com.tr/troyadabirgun

Troya'nın savaş yıllarının hemen öncesinde, hikayenin ana kahramanının bedeninde uyanan ekip üyeleri kitapçıktan yola çıkarak olay örgüsünü çözümlenmeye çalışmaktadır (Şekil 1, Şekil 2).



Şekil 3. Kitapçıcta tamamlanması gereken eksik bölüme dair soru örneği.

www.teamworks.com.tr/troyadabirgun

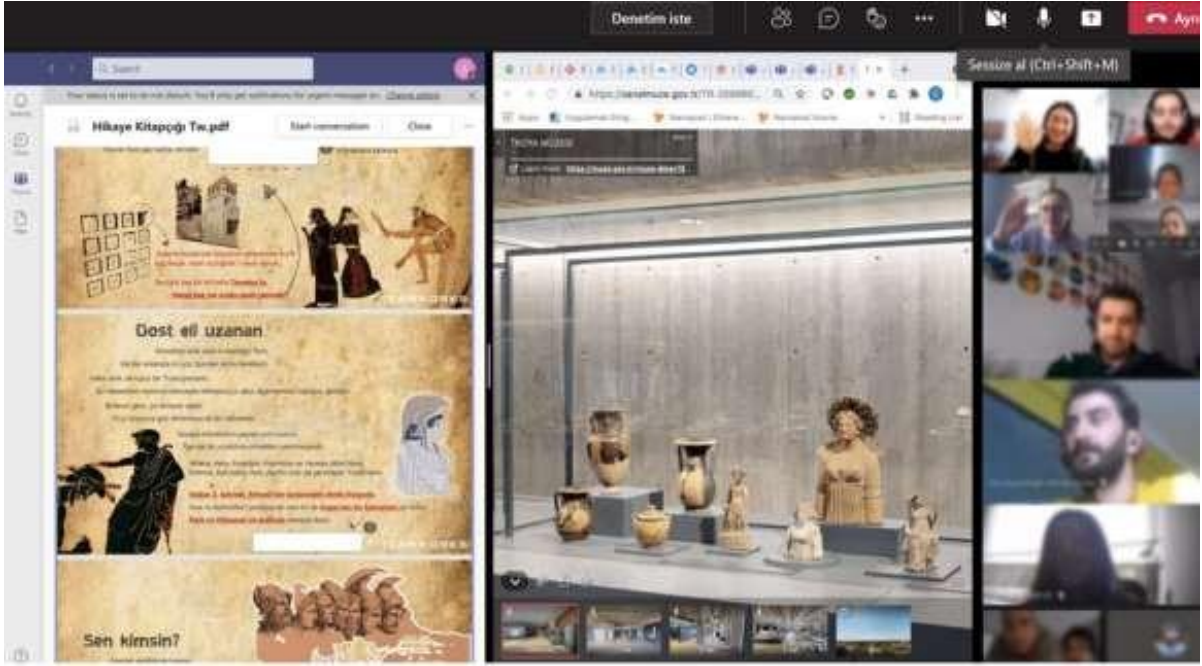
Mevcut hikaye kitapçığında eksik sunulan bölümler bulunmaktadır. Bu bölümlerin tamamlanabilmesi için ekiplere farklı ip uçları aktarılmıştır. İp uçlarından hareketle ekiplerin çözmeleri gereken soru, bulmaca, anagram vb. görev dizileri sunulmuştur. (Şekil 3, Şekil 4).



Şekil 4. Kitapçıkta tamamlanması gereken eksik bölüme dair bulmaca örneği.

www.teamworks.com.tr/troyadabirgun

Ekip üyeleri ortak akıldan hareketle, kolektif bir çalışma sergileyerek ip uçlarını çözümlenmeye çalışmaktadır. Bu noktada ihtiyaç duydukları müze erişimine sanalmuze.gov.tr adresi üzerinden erişim sağlayarak dahil olmaktadır. Troya Sanal Müzesi içerisinde gezintiyle ip uçlarını çözümleneyen ekipler hikayenin devamlılığını sağlamaktadır (Şekil 5).



Şekil 5. Katılımcıların sanal ortamda bir araya gelerek, ekran paylaşımı üzerinden oyuna dâhil olması.

<https://www.teamworks.com.tr/wp-content/uploads/2021/01/Teamworks-Online-E-Katalog.pdf>

Ekip herhangi bir ek yardım almadan eksik bölümü tamamlarsa, sorunun zorluk derecesi ile orantılı Troya parası ile ödüllendirilmektedir. Hikâye devamlılığının aksamaması adına ekip üyeleri ortak kararlarıyla dilerlerse çözüme dair ekstra ipucu haklarını da kullanabilmektedir. Bu durumda ise moderatör soruya yönelik ekstra paylaştığı ipucu karşılığında ödül kazanımının yarısını azaltır (Şekil 6).



Şekil 6. İhtiyaç durumunda moderatörün ekip üyeleri ile paylaşabileceği ipucu örneği.

www.teamworks.com.tr/troyadabirgun

Doksan dakikalık süre içerisinde ekipler hikâyenin tamamını çözümlenmeyi hedeflemektedir. Oyun odalarında bulunan moderatörler ekibin ilerleme sıralamasına göre ekibe kronolojiyi destekleyen tarih bilgileri de aktarmaktadır. Örn: Ekip, Troya 'ya bereketi getirenin rüzgârlar olduğunu öğrendiğinde; dönemin yelkenlilerinin tek direk ve yelken esasında sabit rüzgârlarda, sabit seyirler yapabilmesi sebebiyle kuzey batı yönünde yer alan Antik Yunan'a seyir için hedef rüzgârların beklenmesi amaçlı Troya 'da demirlediği, bu durumun da ticaret esaslı gelişimi sağladığı ek olarak aktarılmaktadır. Sergilenen zaman yönetimi ve paylaşılan ekip sinerjileri sonucunda ortaya çıkan performansların değerlendirmelerinde bulunmaktadır.

Örneklem grubu olarak seçilmiş elli kişi bulunmaktadır. Bu kişiler beş kişilik toplam on oyun grubu üzerinden oyunu bir moderatör eşliğinde sanal ortamda bir araya gelerek deneyimlemiştir. Seçilmiş kişiler en az birer kez yüz yüze ve sanal müze gezi deneyimine sahip kişilerdir.

Bu doğrultuda mevcutta yer alan gerçeklik algılarından yola çıkarak, gerçekleştirecekleri deneyime yönelik yorumlar alınması hedeflenmiştir. Kişiler oyun sonunda yarı yapılandırılmış anket formu üzerinden iletilen soruları cevaplayarak grup

deneyimlerini yorumlamıştır ve anket içeriğinin aktarımında katılımcı cevaplarının yüzde dağılımları sunulan hipoteze paralel değerlendirmeye alınmıştır.

Katılımcılar yaşları yirmi bir ve kırk sekiz yaş aralığında; yirmi beş yaş ortalaması bulunan, yirmi beş kadın ve yirmi beş erkekten oluşmaktadır. Katılımcıların yüzde on ikisi lise, yüzde ikisi ön lisans; toplamda yüzde on dördü aynı zamanda lisans öğrencisi, yüzde altmış dördü lisans, yüzde yirmisi yüksek lisans, yüzde ikisi ise doktora mezunudur. Toplamda üç ülke, on dört şehir dağılımı ile katılım sağlanmıştır.

Anket formu üzerinden sunulan oyun kapsamlı sorular aşağıdaki şekildedir:

1.Oyuna katılım süreci birden fazla katılımcı ile birlikte mi gerçekleşti?
(Katılımcıların %100'ü sürece beş kişilik oyun grupları ile dahil olmuştur.)

2.Oyuna katılım sürecinde katılımcılar uzaktan erişim platformu üzerinden mi etkileşim sağladılar? (Teams-Zoom-Cisco-Google Meet, Discord vb. platformları)
(Katılımcıların %100'ü belirtilen uzaktan erişim platformları üzerinden bir araya gelmiştir.)

3.Kurgu sürecinde oyun alanı olarak sanal müze altyapısı mı kullanıldı?
(Katılımcıların %100'ü <https://sanalmuze.gov.tr/muzeler/canakkale-troya-muzesi/> adresi üzerinden müze alt yapısını kullanarak kurguya dahil olmuştur.)

4.Oyuna katılım sürecinde kullanılan uzaktan erişim programlarının hangi alt özellikleri kullanıldı? *Web Kamerası/Mikrofon/Ekran Paylaşımı/Sohbet/Yazı Tahtası/Diğer (Oyun kurgusu içerisinde web kamerası kullanım oranı: %76, mikrofon kullanım oranı: %96, ekran paylaşımı özelliğinin kullanım oranı: %84, sohbet bölümü kullanım oranı: %68, yazı tahtası-diğer kullanım oranı ise %12 olarak belirtilmiştir.)

5.Kurgu sürecinde oyun sahasının gerçek müze üzerinden modellenmesinin gerçekçilik yaklaşımında fayda sağladığını düşünüyor musunuz? (Katılımcıların %100'ü oyun sahası olarak mevcuttaki müze alt yapısının kullanılmasının gerçekçilik yaklaşımına fayda sağladığını belirtmiştir.)

6.Sanal ortamda gerçekleştirilen oyun süreci sonunda müzeyi yine sanal ortamda, fakat farklı bir oyun kurgusu üzerinden ziyaret etme isteği oluştu mu? (Katılımcıların %78'i farklı bir oyun kurgusu üzerinden ayı müzede, farklı bir deneyim yaşamaya istekleri olduğunu belirtirken %22'lik kısım ise farklı bir oyun kurgusu üzerinden de olsa aynı müzeyi tekrar ziyaret etme isteklerinin bulunmadığını belirtmiştir.)

7. Sanal ortamda gerçekleştirilen oyun süreci sonunda müzeyi fiziki olarak da ziyaret etme isteği oluştu mu? (Katılımcıların %96'sının sanal olarak gerçekleştirilen bu deneyim sonrasında müzeyi fiziki olarak da ziyaret etme isteklerinin oluştuğu, %4'lük kısmının ise bu yönde bir isteğinin bulunmadığı iletilmiştir.)

8. Müzeye sanal ortamda düzenlenen ziyaret içeriğinde oyunlaştırma tekniklerinin kurgu bütününe uygulanması içerik verimliliğini artırmış mıdır? (Katılımcıların %100'lük kısmı sanal olarak düzenlenen müze ziyareti deneyiminde oyunlaştırma tekniklerinin kullanımının içerik verimliliğini artırdığını belirtmiştir.)

9. İçerikte kullanılan oyunlaştırma tekniklerinin deneyime eğlence yönünde katkı sağladığını düşünüyor musunuz? (Katılımcıların %100'lük kısmı oyunlaştırma tekniklerinin deneyime eğlence yönünde katkı sağladığını belirtmiştir.)

10. Kurgu bütününe edilgen yaklaşımdan (Aktarılan bilgileri olduğu gibi kabul eden) uzak, etkin bir katılım (Aktarılan bilgileri almanın ötesinde kullanan, yorumlayan, anlamlandıran) sağladığını düşünüyor musunuz? (Katılımcıların %94'lük kısmı deneyimde aktarılan bilgilerin etkin bir katılım gerektirdiğini düşünürken, %6'lık kısmı ise edilgen bir katılım ile dahil olduklarını belirtmiştir.)

11. "Hikaye Anlatıcılığı" teknikleri üzerinden kurgulanan oyun akışı üzerinde sunulan deneyimin tarihsel öğrenim sürecine katkı sağladığını düşünüyor musunuz? (Katılımcıların %98'lik kısmı Hikaye Anlatıcılığı teknikleri üzerinde kurgulanan oyun akışının, tarihsel öğrenim sürecine katkı sağladığını düşünürken %2'lik kısmı ise bu yönde düşünmediğini belirtmiştir.)

12. Tarihsel sürece kurmaca bir kahraman üzerinden dahil olmanın anlatılan hikaye bütününe aidiyet kattığını düşünüyor musunuz? (Katılımcıların %96'lık kısmı tarihsel sürece kurmaca bir kahraman üzerinden dahil olmanın hikaye bütününe aidiyet kattığını düşündüklerini belirtirken, %4'lük kısmı ise bu yönde bir katkı sağlamadığını düşündüklerini belirtmiştir.)

13. Hikaye kitapçığındaki eksik bilgilere ulaşma amaçlı müzede araştırma yaparken ekip üyeleri birbirleriyle iş birliği içerisinde çalıştı mı? (Katılımcıların %100'lük kısmı eksik kitapçık bilgilerine ulaşmak için müzede araştırma yaparken diğer ekip üyeleriyle iş birliği içerisinde çalıştığını belirtmiştir.)

14. Uygulama süresince katılımcılar birbirleriyle iletişim kurma gerekliliği hissettiler mi? (Katılımcıların %98'lik kısmı deneyimde birbirleriyle iletişim kurma gerekliliği

hissettiklerini belirtirken %2'lik kısmı ise bu yönde bir gereklilik hissetmediklerini belirtmiştir.)

15. Aktarılan hikayenin kronolojisi (Tarihsel akışı), mevcuttaki tarihsel süreç ile uyumlu muydu? (Katılımcıların %96'sı aktarılan hikayenin tarihsel akışının mevcuttaki tarihsel akış ile uyumlu olduğunu, %4'ü ise uyumlu olmadığını düşünmektedir.)

16. Kurgu içerisinde keşfetme duygusu bulunmakta mıdır? (Katılımcıların %100'lük kısmı kurgu içerisinde keşfetme duygusunun bulunduğunu belirtmiştir.)

17. Hikayenin sonu devamlılık yaklaşımıyla açık uçlu bırakılmış mıdır? (Katılımcıların %86'lık kısmı hikayenin sonunun devamlılık yaklaşımıyla açık uçlu bırakıldığını düşündüğünü belirtirken, %14'lük kısmı ise hikayenin sonunun açık uçlu bırakıldığını düşünmediğini belirtmiştir.)

18. Uygulama sonunda katılımcılar birbirleriyle deneyim hakkında görüşme isteği yaşadılar mı? (Katılımcıların %88'lik kısmı uygulamanın sonunda diğer ekip üyeleriyle deneyim hakkında görüşme isteği içinde bulduklarını belirtirlerken, %12'lik kısmı ise bu yönde bir isteklerinin bulunmadığını belirtmiştir.)

Anket formu üzerinden sunulan genel kapsamlı sorular aşağıdaki şekildedir:

1. Kültürel kazanımlarda hangi aracın değer yüzdesinin diğerlerine oranla daha yüksek olduğunu düşünmektесiniz? (Katılımcıların %62'si Müze ve Ören Yerleri, %22'si Film, belgesel v.b. yapımlar, %8'i Rehber ve Kılavuzlar, %8'i de Tarih Kitapları şeklinde değer yüzdesi sıralaması oluşturmuştur.)

2. Müzelerin, kültür aktarımında hangi dijital teknolojileri kullanmasının verimliliği artırıcı yönde olduğunu düşünmektесiniz? (Katılımcıların belirtilen dijital teknolojilerin kullanımına katılım oranları şu şekildedir: %82 Artırılmış Gerçeklik, %73 360 VR Teknolojileri, %50 Hologram Teknolojileri, %78 Animasyon, Çizgi Film v.b. Canlandırma Teknikleri, %80 Dijital Oyun ve Araç Gereçleri, %70 Video, Resim v.b. içerikler, %44 Sesli Rehberler).

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR ve YORUM

Modellenen oyunun temel dinamiklerinin analizi yönünde elde edilen anket verileri, müzecilikte modern yaklaşım tekniklerinin genel kitle üzerinde kabul gördüğünü ortaya koymaktadır. Anket verilerinin değerlendirilmesi, müzelerin ziyaretçilere sunulan deneyimleri zenginleştirmek adına modern yaklaşım tekniklerini benimsediğini ve bu tekniklerin örneklem grubundaki ziyaretçiler tarafından olumlu bir şekilde karşılandığını göstermektedir.

Müzecilikte modern yaklaşım teknikleri, geleneksel sergileme yöntemlerinin ötesine geçerek ziyaretçilere etkileşimli ve anlamlı deneyimler sunma amacını taşımaktadır. Bu teknikler, ziyaretçilerin daha derinlemesine öğrenme ve anlama deneyimleri yaşamalarına olanak sağlamaktadır.

Bulgular, müzelerin geleneksel rolünün ötesine geçerek ziyaretçilere daha etkili bir öğrenme ve keşif deneyimi sunma çabasını yansıtmaktadır. Müzecilik alanında teknolojik yeniliklerin ve modern yaklaşımların benimsenmesi, ziyaretçi katılımını artırabilir, öğrenmeyi daha etkili hale getirebilir ve kültürel mirasın daha geniş bir kitleye ulaşmasını sağlayabilir. Bu nedenle, müzecilikte modern yaklaşım tekniklerinin genel kabul görmesi, müzelerin geleceğine yönelik olumlu bir adım olarak değerlendirilebilir.

Anket sonuçlarından elde edilen bulgu ve yorumlar aşağıda açıklandığı şekildedir:

1. Tüm katılımcılar beş kişilik oyun grupları ile deneyime dâhil olmuştur. Bu durum, çoklu gezi kültüründe kolektif hareket yaklaşımına zemin hazırlamaktadır.

2. Katılımcılar, farklı ülke ve şehirlerde bulunmasına sağlanmasına rağmen, online platformlar üzerinden katılım sağlayarak deneyimi coğrafi sınırlar ötesine taşımıştır. Bu durumun zaman ve mekân bağımlılığını ortadan kaldırarak dijital çağın getirdiği iş yapış şekillerine uyum sürecini destekler nitelikte olduğu görülmüştür.

3. Oyun alanı olarak sunulan sanal müze altyapısının tüm katılımcılar tarafından kullanımı, kullanıcıların yüz yüze gerçeklik algısına paralel tutulmuştur.

4. Katılımcılar uygulamaya, web kamerası, mikrofon, yazı tahtası, telefon, e-mail v.b. iletişim araçları üzerinden sanal ortam etkileşiminde bulunarak katılım sağlamıştır. Ek olarak seçili video konferans sitesi, e-mail, arama motorları ve web tarayıcı üzerinden girilen

sanal müze sayfası olmak üzere birden fazla aktarıcı araç kullanımı ile birlikte transmedya ilkeleri uygulanmıştır.

5.Oyun sahasının sanal müze olarak belirlenmesi, var olan bir ortamdan modellenmiş olması doğrultusunda gerçekçilik yaklaşımı ile bütünlük sağlamıştır.

6.Katılımcıların büyük bir çoğunluğu aynı müzeyi farklı bir oyunlaştırma senaryosu ile birlikte tekrar gezmeyi tercih edebileceğini belirtmiştir. Bu durumun aidiyet ve sürdürülebilirlik ilkelerine uyumluluk gösterdiği düşünülmüştür.

7.Katılımcıların neredeyse tamamı, deneyim sonrasında müzeyi fiziki olarak da ziyaret etme isteğine sahip olduklarını belirtmiştir. Bu yaklaşım, örneklem grubunun yaş ortalamasına paralel olarak dijital göçmen olarak sınıflandırılması ve bu durumun yarattığı gerçeklik algısına yönelik sanal deneyimlerinin fiziki deneyimlere de istek uyandırabileceği görüşünün olumlanması olarak değerlendirilmektedir.

8.Kurgu bütününe oyunlaştırma teknikleri üzerinden uygulanması katılımcıların tamamı tarafından içerik verimliliğini artırıcı yönde değerlendirilmiştir. Verimliliği artırıcı pek çok etken bulunmaktadır. Oyunlaştırma destekli içerik sunumu ile çerçevesi oluşturulan deneyimde kitleler doğal yaklaşımla dahil oldukları simülasyon tecrübesini yaşadıkları için yaşam döngüsünde verimlilik artırıcı bir unsur olarak görmektedirler.

9.Katılımcıların tamamı oyunlaştırma destekli kurgunun motivasyon ve eğlence artırıcı nitelikte olduğu görüşünde olduklarını belirtmiştir. Bu durumun yarattığı haz edinimi devamlılık ve yeni deneyimlere karşı açıklık ile açıklamaktadır.

10.Katılımcıların neredeyse tamamı içeriğe ve verilen kararlara dahil olunabilecek, edilgen yaklaşım yerine etkin katılım gösterilebilecek bir deneyim yaşadıklarını belirtmiştir. Bu durum dijital çağın yerlilerinin kitle beklentisine paralel bir içerik sunumu gerçekleştirildiğini göstermektedir.

11.Sunulan deneyimin tarihsel öğrenim sürecine katkı sağladığı ifade edilmiştir. Bu doğrultuda yaşayarak veya deneyimleyerek öğrenme metodolojisinin algı hızı ve kalıcılık ilkelerine yönelik fayda sağladığı sonucuna varılmıştır.

12.Sürece kurmaca bir hikaye kahramanı üzerinden dahil olmanın anlatılan hikaye bütününe aitlik kattığını kitlenin beredeyse tamamı tarafından doğrulanmıştır. Kahramanın Sonsuz yolculuğu ilke ve adımları göz önünde bulundurularak hazırlanmış hikaye haritasının, deneyime dahil olanlar tarafından benimsenmiş olduğu görülmüştür.

13. Katılımcıların tamamı hikaye kitapçığında yer alan eksik bölümleri tamamlama hedefli birbirleriyle iş birliği içerisinde çalıştıklarını belirtmiştir. Süreç boyunca ekip bir gezi deneyimine artı olarak; kolektif bir şekilde çalışmış, problemlerin çözümünde ortak akıl çerçevesinde hareket etmiş ve birbirleriyle iletişim halinde kalmıştır. Bu sayede deneyimin nitelik kat sayısı artmıştır.

15. Sunulan hikayenin akışı tarihsel süreç ile yüksek oranda uyumlu olarak değerlendirilmiştir. Merkezinde taşıdığı keşfetme arzusu ile aidiyet oluşumunu desteklemiş ve hikayeye katılım arzusu yaratmıştır.

16. Katılımcıların tamamı kurgunun keşfetme ihtiyaçlarına karşılık geldiğini belirtmiştir. Keşfetme duygusunun kitleler üzerinde yarattığı dahil olma ve harekete geçme arzusu deneyime karşı istek ve aidiyet tarafında katılım isteğini yüksek tutmaktadır.

17. Yüksek oranda devamlılık yaklaşımında hikaye ucunun açık uçlu bırakılmış olduğu görüşü bulunmaktadır. Ucu açık bırakılan hikayelerde devamlılık ilkesinin kitlelerde deneyimin devamlılığına dair beklenti yarattığı görülmüştür.

18. Finalde katılımcıların birbirleriyle yüksek oranda içerik hakkında görüşme isteğinde bulunmaları bu durumun transmedya ilkelerine paralel uyum gösterdiğini ifade etmektedir.

Kültürel kazanımlarda yüksek yüzde değerine sahip olan müze ve öğren yerlerinin dijital teknoloji kullanımlarının, aktarımdaki verimliliği artırıcı yönde ilk sırada bulunduğu paylaşılmıştır. Bu durum müze ve öğren yerlerinin kültürel aktarımdaki önem derecesini açıkça ifade etmektedir.

Modern teknikler arasında yer alan: Artırılmış Gerçeklik, 360 VR Teknolojileri, Hologram Teknolojileri, Dijital Oyun Araç ve Gereçlerinin entegre edilmesinin önemi, geleneksel teknikler arasında yer alan Canlandırma Teknikleri, Video-Resim-Müzik vb. İçerikleri ile Sesli ve Sanal Rehberlerin önemine kıyasla daha yüksek öncelikte görülmüştür. Sonuç olarak çağın getirdiği teknolojik detayların sunuma entegre edilmesinin, yine çağda yaşayan ve uyumlanan kitle tarafından öncelikli tercih edildiği görülmüştür.

BEŞİNCİ BÖLÜM

SONUÇ ve ÖNERİLER

Çalışmada; Transmedya, Hikâye Anlatıcılığı, Oyunlaştırma ve Dijital Teknolojiler alanında gerçekleştirilen ikincil veri incelemeleri ile yola çıkılmıştır. İlgili tekniklerin kültür turizminin önde gelen aktarıcısı olan Müzecilik alanında kullanılabilirliği, modellemesi ve denemesi gerçekleştirilen uygulama üzerinden test edilmiş olup, sonuçlar birincil veri analizine dayalı nitel inceleme kapsamında değerlendirilmiştir. Temel amaç, bu tekniklere dair alan çalışmalarını araştırmak ve bunların müzecilik alanındaki uygulanabilir potansiyelini keşfetmektir. İkincil veri incelemeleri, literatürdeki mevcut bilgileri ve önceki çalışmaları derinlemesine incelemeyi içermiştir. Uygulama ise bu teorik bilgilerin pratikte nasıl uygulanabileceğine dair somut bir örnek sunmuştur.

Çalışmaya konu olan kültür turizminin sunum yelpazesindeki içeriklerin, geleneksel yöntemlerle aktarımının dönüşüm gerekliliği bulunduğu, hedef kitle aidiyeti üzerindeki sürdürülebilir etkiyi ve aktarımdaki verimliliğin yüksekliğini koruyabilmek adına farkındalık yaratıcı çözümler üzerinde çalışmaların geniş kapsamlı ele alınması önem arz ettiği düşünülmüştür. Geleneksel aktarım yöntemlerinin yeni çağ dönüşümü sebebiyle, yeni kuşak üzerinde artık yeterli olmayabileceği ve hedef kitle aidiyeti, etkileycilik ve verimlilik gibi faktörlerde sürdürülebilir bir etki yaratmak için farkındalık yaratıcı çözümler geliştirilmesi gerektiği düşünülmüştür. Bu bağlamda yeni kuşak gerçeklik algısının, yeniçağ üzerinde doğurduğu modern sunum tekniklerinin birbirleriyle uyum süreci değerlendirmeye alınmıştır. Yapılan çalışma, kültür turizminin sunum alanında geleneksel yöntemlerin dönüşüm gerekliliğini vurgulayarak, yeni kuşak gerçeklik algısının modern sunum teknikleriyle nasıl uyumlu hale getirilebileceğini ve bu uyumun kültürel içeriğin daha etkili bir şekilde iletilmesine nasıl katkı sağlayabileceğini araştırmıştır. Bu şekilde, gelecekteki kültür turizmi sunumlarının daha etkileyici ve sürdürülebilir olması amaçlanmıştır.

Örneklem grubunun tecrübelerinden sonuçla; ilgili tekniklerin, müzecilik alanında gerçekleştirilmesi gerekli dönüşüme kolaylaştırıcı unsurlar niteliğinde oldukları gözlenmiştir. Sanal gerçekliğin ve hızla gelişen dijital teknolojilerin, özellikle yeni jenerasyonun normalleşme algısındaki yüksek değeri sebebiyle kitle aidiyetini yakalama hedefli kaçınılmaz dönüşümün kaçınılmaz olduğu görülmüştür.

Yeni nesil, içerisinde bulunduğu ağ yapısı etkileşimi sebebiyle edilgen yerine aktif dahil olma gereksinimi ortaya koymaktadır. Yaşayarak, deneyimleyerek edinilen öğrenme

metotları, aktif öğrenim sürecinde verimliliğe yüksek oranda katkı sağlamaktadır. Oyunlaştırma tekniklerinin, tarihsel süreçlerdeki hazır hikaye altyapısıyla desteklenmesiyle ortaya çıkan aktarım yöntemleri, kitleler arasında kolektif hareket, ortak akıl ve aitlik imkanı sağlamaktadır. Kitleleri ve aktarıma konu olan unsurları birbirine bağlayıcı araç görevinde ise transmedya hikaye anlatıcılığının ağ sarmalı yapısını kullanmak geçerli bir çözüm niteliğini taşımaktadır.

Gezegen üzerindeki tüm canlıların oyun oynama yeteneği bulunmaktadır. Hatta bu olgu temel yaşam becerileri arasında yer almaktadır. Gerek eğlence, gerekse öğrenme yollu becerilerin ana aktarıcısı rolünde tüm canlılar için oyun yer almaktadır. Oyun, canlı hayatında yer alan fizyolojik bir olgudan daha fazlasıdır. Oyun ve oyun oynama kavramı insanlık tarihi öncesine dayanması sebebiyle kültürel oluşumlardan çok daha eskiye dayanmaktadır. Kültürel oluşumların temel faktörleri arasında ilk sırada oyun yer almaktadır. Buna rağmen oyun algısının ağırlıklı olarak çocukluk döneminde gerçekleşmesi uygun görünen bir olgu olarak düşünülmesi yönünde yaygın kabul edilmiş bir fikir bulunmaktadır. Bu sebeple yetişkinlere yönelik oyunlaştırma çalışmalarında ciddi oyun perspektifinde hareket edilmektedir.

İlgili konuda jenerasyonlar arası değişen algının sonucu olarak konunun doğru düzlemde ele alınması ve aktarımı gerçekleştirilmelidir. Ülkemizde oyunlaştırma alanı oldukça yeni bir alan olarak ele alınmakla beraber kültür turizmi ile uygulama biçimi üzerine akademik alan çalışmaları yok denecek kadar azdır. Diğer yandan Büyük Britanya başta olmak üzere batı toplumlarında yüksek hızda yol alınan bir alana sahiptir.

İçerikte anlatılan modern tekniklerin kültür turizmi alanında nasıl kullanılabilceğine dair önemli bir adım olarak değerlendirilmelidir. Hem teorik analiz hem de uygulama sonuçları, bu tekniklerin kültürel içeriğin daha etkili bir şekilde iletilmesine, ziyaretçi deneyimini zenginleştirmeye ve müzecilik alanını daha cazip hale getirmeye nasıl yardımcı olabileceğini göstermektedir. Dijital teknolojiler, kültürel mirası sanal ortama taşıma, interaktif deneyimler sunma, hikayeleri etkileşimli bir şekilde anlatma ve ziyaretçilere katılım fırsatları sunma açısından büyük potansiyel taşımaktadır. Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve dijital rehberlik gibi teknikler, ziyaretçilere gerçeküstü deneyimler sunarak geçmişi daha yakından deneyimleme fırsatı sağlar. Örneğin, tarihi bir mekanı ziyaret eden kişiler, sanal gerçeklik ile o mekanın geçmişteki halini görsel ve işitsel olarak deneyimleyebilirler veya mobil uygulamalar ve interaktif ekranlar gibi araçlar, ziyaretçilere eserler hakkında daha fazla bilgi edinme imkanı sunabilir. Ziyaretçiler, eserlerin hikayelerini

ve detaylarını öğrenmek için bu teknolojileri kullanarak daha derinlemesine bir deneyim yaşayabilirler. Bu da kültürel mirasın daha iyi anlaşılmasına ve takdir edilmesine katkı sağlar.

Dijital teknikler aynı zamanda müzelerin ve kültürel mekanların erişilebilirliğini artırabilir. Sanal turlar veya dijital koleksiyonlar, coğrafi sınırlamaları aşarak daha geniş bir kitleye ulaşma imkânı sağlar. Bu da kültürel mirasın korunması ve paylaşılmasında önemli bir adım olarak görülmektedir. Dijital tekniklerin kültür turizmi alanında kullanımı, ziyaretçi deneyimini zenginleştirmek, kültürel mirası korumak ve daha geniş kitlelere ulaşmak açısından önemli bir rol oynamaktadır. Bu teknikler, geleneksel iletişim yöntemleriyle birleştirilerek daha etkili ve etkileyici bir turizm deneyimi sunma potansiyeline sahiptir. Çok yakın zamanda çağın odağında yer alan yapay zekâ entegrasyonlarının müzecilik alanında her aşamada yer alabileceği, mevcutta insan hayal gücünün katkı sağladığı hikâye, oyunlaştırma, canlandırma v.b. çok sayıda sunum tekniğine yönelik hızlı ve özgün çözümler sunabileceği sonucuna varılmaktadır.

Günümüzde yapay zekâ, hızla gelişen bir teknoloji olarak dikkat çekmektedir ve müzecilik gibi kültürel alanlarda da önemli bir rol oynayabileceği düşünülmektedir. Yapay zekâ entegrasyonlarının müzecilik alanında her aşamada kullanılabilme potansiyeli, bu teknolojinin yaratıcı sunum tekniklerini daha da zenginleştirebileceğine işaret eder. Mevcut olan hikâye anlatımı, oyunlaştırma ve canlandırma gibi yöntemlere, yapay zekâ entegrasyonları ile yeni boyutlar eklemek mümkün olabilir. Yapay zekâ, büyük veri analizi ve örüntü tanıma gibi yetenekleri sayesinde, müzelerde sunulan içerikleri kişiye özgünleştirebilir. Ziyaretçilerin ilgi alanlarına ve tercihlerine göre önerilerde bulunarak daha kişiselleştirilmiş bir deneyim sunabilir. Ayrıca, yapay zekâ, ziyaretçi yorumları ve geri bildirimleri üzerinden müze içeriğini geliştirmek için değerli bilgiler sunabilir. Aynı zamanda sanal rehberlik ve interaktif deneyimlerde de kullanılabilir, ziyaretçilere sesli rehberlik yapabilir, soruları yanıtlayabilir veya sanal karakterler aracılığıyla etkileşim sağlayabilir. Bununla birlikte, yapay zekâ destekli robotlar veya sanal asistanlar, ziyaretçilere daha etkileyici ve eğlenceli bir turizm deneyimi sunma potansiyeline sahiptir. Ek olarak müzelerin içeriklerini analiz ederek, hangi sergilerin veya içeriklerin dahafazla ilgi gördüğünü ve ziyaretçi davranışlarını anlamayı sağlayabilir. Bu veriler, müzelerin gelecekteki planlamalarını ve içerik stratejilerini yönlendirmede önemli bir rol oynayabilir. Sonuç olarak, yapay zekâ entegrasyonlarının müzecilik alanında kullanımı, geleneksel sunum tekniklerini daha etkili ve kişiselleştirilmiş hale getirebilecek büyük potansiyel

taşımaktadır. Bu teknoloji, müze deneyimini daha interaktif, eğlenceli ve öğretici bir hale getirebilirken, aynı zamanda müzelerin içerik yönetimi ve planlamasına da değerli katkılar sunabilir.

Modern müzecilik yaklaşımında çağın doğru analiz edilmesi gerekmektedir. Kültür turizminde alternatif yaklaşımlar ve müzecilikte dönüşüm gerekliliğinin oluştuğu çağ geçişi esnasında yaşanan adaptasyon sürecinde doğru kaynakların kullanımı kültürel sürdürülebilirlik açısından son derece önem arz etmektedir.



KAYNAKÇA

- Akgül, B. ve Ören, İ. (2021). *Yeşil Perde (Green Screen) Yayıncılığını Medya Sektörüne Ekonomik ve Politik Etkileri*, M.Bostancı (Ed.), İletişim ve Medya Dergisi, Eğitim Yayınevi, İstanbul, 43-46
- Akgül, B. Ören, İ. (2021). *Yapay Zeka Temelinde İnsan: Dataizm ve Dini Değer Paradoksu*, MEDİAD, Haziran 2021, 4(1), 65-79, DOI: 10.47951/mediad.856947
- And, M. (2012). *Oyun ve Bugü*, 3. Baskı, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 34-35, 100,200-214, 265-266, 345-347
- Andaç, F. (2017). *Öykü Yazmak Hikaye Anlatmak*, 2. Baskı, İki A Yayıncılık, İstanbul, 20-23,25,28,30,33, 61-65, 257-258
- Anonim, (2021). Geerthofstede Official Website. <https://geerthofstede.com/> (Erişim Tarihi: 22.04.2021)
- Anonim, (2021). İnternet Kültürü, https://en.wikipedia.org/wiki/Internet_culture (Erişim Tarihi: 05.06.2021)
- Anonim, (2021). Örgüt Kültürü, https://en.wikipedia.org/wiki/Organizasyon_kulturu (Erişim Tarihi: 05.06.2021)
- Anonymous, (2021). Augmented Reality Tour, Artırılmış Gerçeklik Turu, <https://www.augmentedrealitytour.nl/> (Erişim Tarihi: 11.06.2021)
- Anonymous, (2021). Liverpool Beatles Museum. <https://liverpoolbeatlesmuseum.com/education/> (Erişim Tarihi: 11.06.2021)
- Anonymous, (2021). History Walks And Ghost Tours, From Edinburgh's Award-Winning Storytellers. <https://www.mercattours.com/> (Erişim Tarihi: 11.06.2021)
- Anonymous (2019). Population Growth, <https://ourworldindata.org/world-population-growth> (Erişim Tarihi: 15.06.2021)
- Anonymous. (2021). SpaceX, en son lansmanla Starlink dağıtımına devam ediyor <https://spacenews.com/spacex-continues-starlink-deployment-with-latest-launch/#:~:text=Nearly%201%2C500%20Starlink%20satellites%20are,license%20modification%20sought%20by%20SpaceX.> (Erişim Tarihi: 16.06.2021)

- Anonymous, (2020). The Faroe Island, <https://www.remote-tourism.com/about-the-project> (Eriřim Tarihi: 28.05.2021)
- Baltař, A. (2005). *Ekip alıřması ve Liderlik*, 6.Baskı, Remzi Kitabevi, İstanbul, 9,51,52
- Baykan, E. ve Uygur, Meydan, S.. (2007). *Kültür Turizmi ve Turizmin Kültürel Varlıklar Üzerindeki Etkileri* . Gazi Üniversitesi Ticaret ve Turizm Eğitim Fakültesi Dergisi , (2) , 32-36 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/gaziticaretturizm/issue/49894/639550>
- Bebek, E.. Yılmaz, D. (2020). Ortak Akıl Oluřturmak için, <https://assemblybuildings.com/content/ortak-akil-olusturmak-icin-10> (Eriřim Tarihi: 14.06.2021)
- Büte, M. (2018). *Örgüt Kültürü, İ.Ü.Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi Ders Kitabı*, 102
- Cain, J., Jollif, B. (1998). *Teamwork and Teamplay*, Kendall/Hunt Publishing Company, New York, V-VI-VII, 1-5
- Campbell, J. (2020). *Kahramanın Sonsuz Yolculuęu*. Çeviri: Sabri Gürses, 6.Baskı, İstanbul: İthaki , 53-160.
- Cheung, B. (13.08.2020). Investopedia: What Countries Are Most Multinational Corporations Based In? <https://www.investopedia.com/ask/answers/021715/why-are-most-multinational-corporations-either-us-europe-or-japan.asp> (Eriřim Tarihi: 19.04.2021)
- elik, S. D. (2019). *Sosyal Medya Üzerinden Kültürel Etkileřimin Turizm ve Seyahat Üzerine Etkisi*, The Journal of International Scientific Researches, 4(1), 33-40
- elik, ř. A. (2011). *Kültür Endüstrisi*, Literatür Yayıncılık, İstanbul, S.7-10
- Dedehayır, H. (15.11.2012). *Sürdürülebilir Kültür Turizmi*, <https://www.cekulvakfi.org.tr/makale/surdurulebilir-kultur-turizmi> (Eriřim Tarihi: 27.05.2021)
- Deniz, M. (2008). Müze Sergileme Mekanlarında Güncel Gösterim Teknikleri ile Mimari Tasarım İliřkisi Üzerine Bir İnceleme, Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, 4,6,33-37

- Eagleman, D. (2015). *Beyin– Senin Hikayen / The Brain:The Story of You*, 7.Baskı, (Çev.Zeynep Arık Tozar), Domingo Yayınları, İstanbul, 161-162
- Erkek, H. (2001). *Oyun İçinde Anlatı*, 1.Baskı, Kültür Bakanlığı, Ankara, 9,11,13
- Ferreira, S. (08.01.2020). Transmedya Hikaye Anlatımını Müzelerde Uygulamak Mümkün müdür? <https://www.museumnext.com/article/can-you-apply-transmedia-storytelling-to-museums/> (Erişim Tarihi: 12.06.2021)
- Gallo, C. (2017). *Hikaye Anlatıcısının Sırrı*, Çeviri: Atilla Erol, 2.Baskı, Aganta Kitap, İstanbul, 299-300
- Gallo, C. (2015). *TED Gibi Konuş*, Çeviri: Figen Bingöl, 20.Baskı, Aganta Kitap, İstanbul, 59-60
- Gasser, U. Palfrey, J. (2008). *Doğuştan Dijital*, Çeviren: Nagihan Aydın, İKÜ Yayınevi, İstanbul, 3,116-117
- Gözübüyüköğlü, U. (2019). *Web Sayfası Tasarımında Kullanıcı Ara Yüzünün Kullanılabilirliğinde Görsel Tasarımın Önemi Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Ankara
- Guillot, F. (02.07.2015). *Dijital Dönüşüm – Değişime Karşı Direnişin Tezahürleri*. <https://www.angie.fr/transformation/transformation-digitale-manifestations-resistance-changement/> (Erişim Tarihi: 15.05.2021)
- Güvenç, B. (2020). *İnsan ve Kültür*, Boyut Yayınları, İstanbul, 368-378
- Güvenç, B. (2011). *Kültür'ün ABC'si*, 5. Baskı, Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık, İstanbul, 9-12
- Hays, S. (2010). Anahtar Kelime: Transhümanizm, <https://www.britannica.com/topic/transhumanism> (Erişim Tarihi: 16.06.2021)
- Hofstede, G. (2010). “Cultures and Organizations: Software Of The Mind. Intercultural Cooperation and its Importance for Survival,” 2010. (Erişim Tarihi: 27.05.2021)
- Hollingsworth, S., Ramsden, A. (2020). *Hikaye Anlatma Sanatı*, Çeviri: Ali Bucak, 5. Baskı, İletişim Yayınları, İstanbul, 275-276
- How Many People Have Ever Lived on Earth? (2020, 23 Ocak). Erişim Adresi: <https://www.prb.org/howmanypeoplehaveeverlivedonearth/>

- Huizinga, J. (2006). *Oyuncu İnsan: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, Çeviri: Mehmet Ali Kılıçbay, 2.Baskı, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 16-24
- Jeannotte, M. S. (2019). *Mekan İle İlgili Hikaye Anlatımı (Öykü Anlatıcılığı): Kentlilerin Kültürel Haritalamaya Katılması, Kültürel Miras Yönetimi*, Çeviri: Emrah Tunç, 1. Baskı, Grafiker Yayınları, Ankara, 283, 288, 302-303
- Jenkins, H. (2019). *Cesur Yeni Medya, Teknolojiler ve Hayran Kültürü*. Çeviri: Nihan Yeğengil, 3.Baskı, İstanbul: İletişim, 141-187, 204-209
- Kervankıran, İ. (2014). *Dünyada Değişen Müze Algısı Ekseninde Türkiye'deki Müze Turizmine Bakış*. *Electronic Turkish Studies*, 9(11), 349-351
- Konda, (2018). Son 10 Yıllık Değişim Anketi, <https://interaktif.konda.com.tr/tr/Gencler2018/#3rdPage/3> (Erişim Tarihi: 16.06.2021)
- Köse, S. Tetik, S. Ercan, C. (2001). *Örgüt Kültürünü Oluşturan Faktörler, Yönetim ve Ekonomi Dergisi*, Cilt:7, Sayı:1, 227,228
- KTB, (2014). Turizm Verileri, <https://www.ktb.gov.tr/Eklenti/2140,turizmverileripdf.pdf?0> (Erişim Tarihi: 27.05.2021)
- Cultural Awareness: The Importance of Curiosity, (02.08.2010). Erişim Adresi: <https://legacycultures.com/cultural-awareness-the-importance-of-curiosity/> (Erişim Tarihi: 26.05.2021)
- Marczewski, A. (2015). *Game Thinking. Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design / Oyun Düşüncesi Ninja Maymunları Bile Oynamayı Seviyor: Oyunlaştırma, Oyun Düşüncesi ve Motivasyonel Tasarım* CreateSpace Bağımsız Yayıncılık Platformu, 1. baskı, UK, 15
- Nordquist, R. (27.08.2020). "Karşılıklı anlaşılabilirlik." [Thoughtco.com/what-is-mutual-intelligibility-1691333](https://www.thoughtco.com/what-is-mutual-intelligibility-1691333) (Erişim Tarihi: 16.06.2021)
- Oxford Languages, (2021). Anahtar Kelime: Culture <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/> (Erişim Tarihi: 19.04.2021)
- Ölçekçi, H. (2020). *Dijital İletişim ve Küresel Kültürel Etkileşimin Homojenleşme, Kutuplaşma ve Melezleşme Süreçleri* . İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi , 2020

(50) , 146-163 . Retrieved from
<https://dergipark.org.tr/en/pub/ikad/issue/56157/738842>

Özdemir, G. G. (2022). *Dijitalin Kitabı mı Olur?*, 1.Baskı, Elmya Yayınevi, İstanbul, 83-84, 210-212fge

Özdemir, M. (2019). *Dijital Kültür*, 1.Baskı, Arı Sanat Yayın Evi, İstanbul, 140-147

Özdemir, N. (2017). *Kültür Bilimi ve Yönetimi*, 1.Baskı, Grafiker Yayınları, Ankara, 453, 455, 456

Özey, R. (2014). *Kültürel Coğrafya*, 1.Baskı, Aktif Yayınevi, İstanbul-Erzurum, 4-10

Öztürk, F. ve Ateş, E. (2020). *İnsanlık Yararına Teknolojik Dönüşüm: Toplum 5.0.*, https://bilimteknik.tubitak.gov.tr/system/files/makale/toplum_5.pdf, (Erişim Tarihi: 26.06.23)

Perkins, J. (2019). *Bir Ekonomik Tetikçinin İtirafı*. Çeviri: Murat Kayı, 31.Baskı, İstanbul, Ayrıntı Basımevi, 288-301.

Smith, A. (2007). *Global Kültüre Doğru, Küreselleşme, Kültür, Medeniyet*, Editör: Kudret Bülbül, 2. Baskı, Orient Yayınları, Ankara, 75-76

Süngü, E. (2020). *Oyunlarda Tek Tipleşme ve Türkiye'deki Oyuncu Kültürüne Etkileri*, Türkiye'de ve Türkiye'den Oyun Çalışmaları, Editörler: Ertuğrul Süngü ve Barbaros Bostan, 1.Baskı, Nobel Yayınları, Ankara, 17-21

Tarhan, N. (Ekim 2012). *İnsandaki Gerçeklik Algısı* <https://www.zaferdergisi.com/makale/13356-insandaki-gerceklik-algisi.html> (Erişim Tarihi: 25.04.2021).

Tdk, (2023). Anahtar Kelime: Hikaye, <https://www.sozluk.gov.tr> (Erişim Tarihi: 25.06.2023)

Tdk, (2023). Anahtar Kelime: Mit, <https://www.sozluk.gov.tr> (Erişim Tarihi: 27.04.2023)

Tinç, K. (2020). *Türkiye'de Dijital Oyun Kültürü ve Oyun Temelli Öğrenmeyle Etkileşimi*, Türkiye'de ve Türkiye'den Oyun Çalışmaları, Editörler: Ertuğrul Süngü ve Barbaros Bostan, 1.Baskı, Nobel Yayınları, Ankara, 63-65

Tonka, N. B. (26,12.2020). Pandemi nedeniyle Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından çoğu müze sanal müze olarak hizmet vermeye başladı,

https://www.iletisim.gov.tr/turkce/yerel_basin/detay/pandemi-nedeniyle-kultur-ve-turizm-bakanligi-tarafindan-cogu-muze-sanal-muze-olarak-hizmet-vermeye-basladi

TUİK, (2020). Kültürel Miras 2019. Erişim: 27 Mayıs 2021, <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Kulturel-Miras-2019-33633>

Wilkinson, P. (2016). A Brief History of Serious Games, DO - 10.1007/978-3-319-46152-6_2, 2,3,11,15, 26

Winnicott, D.W. (2013). *Oyun ve Gerçeklik*, 2.Baskı, Metis Yayınları, İstanbul, 74-76

YİGM, (2021). 2020 Yılında Ülkemizi Ziyaret Eden Toplam Ziyaretçi Sayısı, <https://yigm.ktb.gov.tr/Eklenti/81939,3103turizmistatistikleri2020-4pdf.pdf?0>
(Erişim Tarihi: 27.05.2021)

Yüksel, M. (15.11.2020). Troya Müzesine Pandemi Sürecinde 1 Milyon Ziyaret, <https://www.aa.com.tr/tr/kultur-sanat/troya-muzesine-pandemi-surecinde-1-milyon-sanal-ziyaret/2044241> (Erişim Tarihi: 27.05.2021)

