



YÖNETİCİLİK EĞİTİMİNDE İNTERAKTİF ÇİZGİ ROMAN: YÖNTEMİN YARATTIĞI FAYDALILIK ALGISI ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

Esin ERTEMSİR

Yıldız Teknik Üniversitesi

ÖZET

Bu çalışma, yüksek öğretim düzeyinde yöneticilik eğitiminde kullanılan öğretim yöntemlerine bir alternatif olarak “interaktif çizgi roman” aracını ve yöntemini tasarlama, geliştirme, uygulama ve yarattığı faydalılık algısını ölçmeye yöneliktir. Değişen neslin eğitim ihtiyaçlarını karşılayacağı beklentisi ile interaktif çizgi roman yönteminin seçimi, çizgi romanın tarihsel gelişimi, eğitimdeki kullanımı, yöneticilik eğitimine adaptasyonu ve geliştirilmesi süreci ele alınmıştır. Yöneticinin temel fonksiyonlarından “karar alma” fonksiyonunu konu alan interaktif çizgi roman bir ilk uygulama olacağı için yöntemin metodolojisi kurulmaya çalışılmıştır. Yeni yöntem, İstanbul Üniversitesi, Yıldız Teknik Üniversitesi ve Marmara Üniversitesi’nin İşletme Yönetimi tezli ve tezsiz yüksek lisans programlarında 14 derste uygulanmıştır. 215 öğrenciye uygulanan faydalılık algısı ölçeğinin analizinde; tanımlayıcı istatistikler, frekans ve yüzde dağılımları ile farklılık hipotezlerini sınamak için Mann Whitney U testi ve Kruskal Wallis testi kullanılmıştır. Sonuçlar, öğrencilerin interaktif çizgi roman yöntemini bilişsel, beceri geliştirmeye dönük ve duyuşsal olarak faydalı algıladıklarını göstermiştir.

Anahtar Sözcükler: Yöneticilik eğitimi, Y nesli, Z nesli, faydalılık algısı, çizgi roman, interaktif çizgi roman

INTERACTIVE COMIC BOOK ON EXECUTIVE TRAINING AND A RESEARCH ON ITS USEFULNESS PERCEPTION

ABSTRACT

This study aims to design, develop and implement the “interactive comic book” material and method as an alternative to instruction methods used in management education on higher education level and to measure the usefulness perception it produces. Reasons for deciding upon interactive comic book method with an expectation of meeting the education needs of the transforming generation, historical development of comic book and its use in education, its adaptation to management education and its design process are examined. Since the interactive comic book about “decision making” function which is among the main functions of a manager will be a first as an application, the methodology of the method was tried to be established. The new method was applied in 14 courses of Business Administration graduate programs with and without thesis in Istanbul University, Yıldız Teknik University and Marmara University. In the analysis of usefulness perception scale applied to 215 students, descriptive statistics, frequency and percentage distribution values, Mann Whitney U test and Kruskal Wallis test to examine difference hypotheses were used. The results show that students perceive interactive comic book method as useful cognitively, affectively and in terms of skills development.

Keywords: Management education, generation Y, generation Z, usefulness perception, comic book, interactive comic book

GİRİŞ

Değişen çağ beraberinde değişen bir nesli getirmekte ve bu da tüm sektörleri yeni neslin ihtiyaçlarına cevap verecek üretimler yapmaya itmektedir. Bilgi çağı ve teknolojinin dayattığı hızlı değişim yönetici yetiştirme sorumluluğundaki yüksek öğretim kurumlarını da öğretim amaçları doğrultusunda yenilikler getirmeye zorlamaktadır. Yüksek öğretimde yönetim dersleri için halen düz anlatım ve vaka analizi en sıklıkla kullanılan öğretim yöntemleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Harvard İşletme Fakültesi'nin 1921'de işletme eğitiminde ilk kez kullandığı vaka analizi yöntemi işletme ve yönetim konularının öğretimindeki başarısı ve kullanım kolaylığı ile “en çok tercih edilen öğretim yöntemi” sıfatını uzun seneler daha koruyacağına benzemektedir. Ancak eğitimcilerin, hedef kitledeki öğrenci profilinin değişen ihtiyaçlarını da göz önünde bulundurup alternatif eğitim araç ve yöntemleri üzerine düşünmek, geliştirmek, uygulamak ve önermekle ilgili sorumlulukları sürmektedir.

Yüksek öğretim düzeyinde halen öğrenim görmekte olan öğrenci profili, Y neslini temsil etmektedir. Önümüzdeki senelerde “Y” neslinin, yerini “Neo-Millennialler”e başka bir deyişle “Z” nesline bırakacağı ve onların öğrenme ihtiyaçlarını karşılayabilmek için daha etkileşimli, çoklu algılamaya imkan tanıyan yöntemler uygulamak gerekeceği öngörülebilir. Bu noktadan hareketle yönetici eğitiminde, değişen neslin ihtiyaçlarını karşılamak üzere yeni bir öğretim yöntemi geliştirilmesi düşünülmüştür. İnteraktif çizgi roman hem görselliği hem de katılım sağlama özellikleri ile Y ve Z neslinin beklentilerine göre geliştirilmiş bir yöntemdir.

1.KURAMSAL ÇERÇEVE

1.1. Yönetici Adayı Olarak Y Nesli

Geleceğin yönetici adayları olarak yetişecek yeni öğrenci profilini anlamak için nesilsel sınıflandırmalara bakmakta fayda vardır. Araştırmacılar tarafından nesillere verilen isimler aynı olsa da tarih aralıklarında bazı farklılıklar görülmektedir. Fink ve Foote'un çalışmasında (2007, s: 45-54)1963-1977 tarihleri arasında doğmuş olanlar X nesli, 1977'ten sonra doğanlar Y nesli olarak adlandırılırken, Nicholas, Rowlands, Clark ve Williams'ın (2011, s:28-45) çalışmasında 1973 ve öncesinde doğanlar X nesli, 1973-1993

yılları arasında doğanlar Y nesli, 1993 sonrasında doğanlar ise Google nesli olarak sınıflandırılmaktadır. Oblinger (2003) 1987 sonrasında doğmuş olanları “millennial öğrenciler” olarak isimlendirilmektedir. Bu öğrenciler için ders anlatımı, ders kitabı okunması gibi öğretim yöntemleri; test ve sınav gibi geleneksel başarı değerlendirme araçları etkisiz kalmaktadır (Sardone, 2008, s:37). Tapscott (2007, s: 287) bu nesle “ağ nesli” (net generation, N-Geners) ismini vermektedir.

Bu çalışmada Kaminski ve Currie'nin (2008, s:197) nesilsel sınıflandırma çalışması temel alınmıştır. Tablo 1'de nesillerin ifade ettikleri tarih aralığı ve nesillere göre öğrenme ihtiyaçları verilmiştir. 2013–2014 eğitim-öğretim yılında üniversitelere 1995 doğumlu ve Y nesline mensup öğrenciler kayıt yaptıracaktır. Bu nesil bilgiyi tüketen, kişiselleşme ve başarıya duygusu yüksek, grup çalışmasına yatkın ve etkileşimli öğrenme ortamlarına ihtiyaç duyan, çabuk sıkılan, çok uzun süreler belli bir faaliyete dikkatini veremeyen veya vermek istemeyen öğrenci özellikleri ile dikkat çekmektedir. Önümüzdeki senelerde üniversitelerde öğrenci profilini oluşturacak “Y” ve “Z” neslinin ihtiyaç duyacağı öğrenme yöntemleri, bir Nintendo* oyununda ustalaşmak ile benzerlikler göstermektedir. Yeni nesil öğrenciler, problem çözme yönteminden tanıdığımız “dene ve yanıl” yaklaşımını tercih etmektedirler. Literatürde de bu öğrenme şeklini destekler bulgulara rastlanmaktadır. Örneğin Bain (2004), insanların kendilerine başaramayacakları halde denemeleri için bir şans verildiği, deneme sonrasında geri bildirim verildiği ve sonuç ile ilgili herhangi bir yargılama yapılmadan önce bir deneme şansı daha verildiği durumlarda öğrencilerin öğrenmeye en yakın durumda olduklarını tespit etmiştir.

* Nintendo, 1889'da kurulan ve 1975 yılından beri video oyunu konsolu üretip, oyun geliştiren bir Japon firmasıdır. Japon çizim sanatı ve oyun çeşitliliği sunan firmanın en bilinen karakterleri Pokemon, Mario ve Final Fantasy'dir.

TABLO 1: Nesilsel Olarak Grup Nitelikleri

NESİL	SENE ARALIĞI	ÖĞRENME İHTİYAÇLARI
<i>NEO-MILLENNIALLER (Z NESLİ)</i>	2000'den günümüze	Doğrusal olmayan bir sıra ile öğrenme Çok daha fazla sosyal, etkileşimli İletişim ağı ile kusursuz şekilde bağlanmış, hatta şebekeleşmiş Doğuştan teknoloji kavrayışı olan Zengin multi medya araçları ve çoklu algılama yoluyla öğrenme konusuna ilgi duyan Yüksek çözünürlüklü TV, MP3, mobile PC, 3D kablosuz interaktif oyunlar, kablosuz bağlantı, ilk dağıtıcı teknolojiler, ilk elektronik eldiven gibi ileri teknoloji ile büyüyecek olan bir nesil
<i>MILLENNIALLER/ (Y NESLİ / AĞ NESLİ)</i>	1982-1999	Bilgiyi tüketen Birden çok görevli ve göreve dayalı çalışan Yüksek başarıma duygusu ve kişiselleşme Etkileşimli ve hizmete hazır öğretimi tercih eden Son derece sosyal, etkileşimli İletişim ağı ile yüksek oranda bağlanmış, şebekeleşmiş Yüksek teknoloji kavrayışı olan Renkli ve kablolu TV, bilgisayar, üç boyutlu video oyunları, kablosuz bağlantının ve sanal gerçekliğin ilk örnekleri ile büyüyen Eğitimin zenginleşmesini, biraz multi medya araçlarının kullanılmasını bekleyen Grup çalışmasından hoşlanan, deneysel aktiviteler seven bir nesil
<i>X NESLİ</i>	1965-1981	Kendine güvenen, kendi kendini idare eden, bireyci kişilik geliştiren Öğrenirken esneklik ve seçenekler sunulmasını tercih eden Katu ve otoriter yaklaşımları kabul etmeyen Uzman ve konusuna odaklanmış eğitimci bekleyen Öğrenmenin eğlenceli olmasını hatta bizzat eğlence olmasını bekleyen Öğrenme çabalarının, iş piyasasında revaçta olmalarını sağlamasını bekleyen İyi derecede teknoloji kavrayışı olan Renkli TV, bilgisayar, video oyunları ile büyüyen bir nesil
<i>BEBEK PATLAMASI NESLİ (SANDVIÇ NESLİ)</i>	1946-1964	Yüksek oranda banliyöde yaşayan çalışanlardan oluşan Birden çok sorumluluk taşıyan İş ahlakında yüksek standartları olan Kendini işine adanmış Planlanmış grup çalışmasının tercih eden, geri bildirim talep eden İletişim ağı kuran Değer yaratma ve bireysel gerçekleştirme beklentisi olan Öğrenme kişisel olarak anlamlı ise öğrenebilen Vasat derecede teknoloji kavrayışı olan Radyo, siyah-beyaz TV, ileriki yıllarda renkli TV ile büyüyen bir nesil
<i>SAKİN NESİL (GELENEKSEL NESİL)</i>	1925-1945	Çoğu artık emekli olan Geleneksel öğrenme ortamını tercih eden Risksiz öğrenme ortamlarına ihtiyaç duyan Teknoloji kavrayışına ihtiyacı olmayan Radyo ve ileriki yıllarda siyah-beyaz TV'nin ilk örnekleri ile büyüyen bir nesil

Kaynak: June Kaminski and Sylvia Currie, "Planning Your Online Course", **Education for a Digital World Advice, Guidelines and Effective Practice From Around The Globe**, Ed. David G. Harper., 2008, s.197.

Günümüz üniversite öğrencileri, bilgisayar teknolojileri ile kuşatılmış olarak büyümekte, bilgisayarı düzenli olarak kullanmakta ve interneti temel olarak oyunlar, anlık haberleşme, e-posta gönderimi ve dersle ilgili araştırma yapmak amacıyla kullanmaktadırlar (Sardone, 2008, s: 40).

İşletme eğitiminde ve yönetici yetiştirmede sıklıkla kullanılan vaka analizi, rol oynama, simülasyon vb. öğretim yöntem ve tekniklerine alternatif olarak çizgi roman, öğrencilerin görerek öğrenme ihtiyaçlarını giderebilecek, ilgilerini canlı tutabilecek ve üretim maliyeti göreceli olarak düşük olan bir öğretim aracı olarak görülmektedir.

1.2. Çizgi Roman

Çizgi romanlar, her birinde tek bir hikâyenin veya esprinin anlatıldığı birkaç panelden oluşan veya kesintisiz bir hikâyenin anlatıldığı resimli bantlardır. Çizgi roman kitapları, çizgi roman koleksiyonlarının bir araya getirildiği ciltli yayınlardır. Gazetelerdeki popüler çizgi romanların pek çoğu belirli dönemlerle derlenip kitap şeklinde basılmaktadır (Encyclopædia Britannica Online, 2009).

Cartoon (çizgi resim) sözcüğü ilk kez 18. yüzyılda Ressam William Hogart'ın resimle yazıyı birleştirdiği, ve resim serileri çizdiği çalışmaları için kullanılmıştır. Hogart, birçok kaynakta çizgi romanın öncüsü olarak kabul edilmektedir(Tuncer, 1993). Bazı kaynaklarda ise çizgi romanın babası olarak Rodolphe Topffer anılmaktadır. Topffer 18.yy.'da "grafik roman" adı verilen, resme dayalı bir edebiyat türünün doğuşuna önderlik etmiştir (Kunzle, 2007; Dorsay, 2004, s: 83). Çizgi romanın 19.yüzyıl ve sonrasındaki gelişimi, üretildiği ülkelere göre belirgin şekilde farklılaşmış ve Amerika, Avrupa, Japonya Ekolleri ortaya çıkmıştır.

Amerika'da çizgi romanın en popüler olduğu, bu sebeple de altın çağ ismini alan 1930-1950 döneminden sonra 1954'te çizgi romanların yayınlanmaya uygun olup olmadığını denetleme amacıyla bir dizi standart getirilmiş, "Comics Code" adı verilen bu uygulamayla birlikte bir durgunluk dönemi başlamıştır. II. Dünya Savaşı'nın bitmesini takip eden ve "çizgi romanın gümüş çağı" da denen bu dönemde, çizgi romanın popüleritesini sarsan faktörler yasal denetimlerle sınırlı kalmamış, daha ciddi ve uzun-dönemli bir sorun olarak televizyonun önlenemez yükselişi başlamıştır. 1955'te Amerikan evlerinin neredeyse dörtte üçünde bulunan televizyon aile eğlencesinin bir numaralı kaynağı halini almıştır. Bebek patlaması dönemi olarak isimlendirilen bu yıllarda evlilik ve aile kavramları

Amerikan görüşünün odağına yerleşmiş, toplumda karşıt görüşlerin uzlaşması ve oto sansür yaklaşımı öncelik kazanmıştır. 1960-1980 yıllarına gelindiğinde toplumda kültürel değişim etkili olmuş, sağ-sol çatışmaları ve ırkçılık konuları ön plana çıkmıştır (Wright, 2003, s:181).

Amerika’da çizgi roman gümüş çağını yaşarken, Avrupa ekolü büyük gelişim göstererek önce Avrupa’da sonra bütün dünyada okuyucu kitlesini geliştirmiştir. Öte yandan Japonya, anime ve mangaları ile tahminlerin ötesinde bir çıkış yapmış ve doğu ile batı arasındaki kültürel emperyalizm savaşında rekabet üstünlüğü yakalamıştır. 20. Yüzyılın büyük kısmında Amerikan kültürü dünyaya egemen olmuş olsa da, 21. Yüzyılda Japon kültürel ürünlerinin ihracı, onları Amerikan ürünleriyle neredeyse aynı seviyeye getiren olağanüstü bir patlama yaşamıştır (Gravett, 2005, s:152).

Dünyanın en çok çizgi roman okunan ve yayınlanan ülkesi olan Japonya’da günümüzde çizgi roman okuma alışkanlığı hayatın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Japonya’da karikatür, esprili resim ve çizgi bantlardan bahsederken kökeni 1770’li yıllara dek uzanan “manga” terimi kullanılmaktadır (İto, 2005, s:461). Japonya’ya çizgi roman türü, Batı üzerinden girmiş, zamanla “Japon ekolü” olarak adlandırılabilir bir çizgi roman türü olan “manga” ortaya çıkmıştır. İngiliz Charles Wirgman, Japonya’ya çizgi romanı getiren kişidir ve çizgi roman sanatının bu ülkedeki babası olarak kabul edilmektedir (Duus, 2001, s:968).

Mangalar, Japonya için popüler bir eğlence kaynağı olmaktan çıkmış ve Japon yaşamının ayrılmaz bir parçası haline gelmiş durumdadır. Birçok açıdan manga’yı başlatan kişi olarak tanımlanabilecek Osamu Tezuka, “manga”yı Japon toplumunun soluduğu havaya benzetmiştir (Alpin, 1996, s: 62-71). Değişik damak zevkini yansıtan yemek tariflerinden borsaya, araba tamir bakımına dek her konuda manga örneklerine rastlanmaktadır. Siyasi partiler bile bazı açıklamalarını çizgi dili ile sunmayı uygun görmüşlerdir. Böylece gerçekler, kurgusal bir takım unsurlarla yumuşatılmaya uğraşmıştır. Böylesi “gerçek kurgu”ların en başarılı örneği Amerika ile Japonya arasında yaşanan ekonomi savaşını, esprili bir dille işleyen, Shotaro Ishinomori’ nin 1986 tarihli “Japon Inc.” Serisidir (Duss, 1988; Duus, 2001). Kitabı 1 milyon 800 binlik satış rakamına ulaşan Shotaro, bu kitabın yazılış amacını açıklarken, insanların çok ağır olduklarını düşündükleri ekonomi kitaplarını okumaktan hoşlanmadıklarını ama manga olarak okuduklarında bu konuların

anlaşılmasının çok kolaylaştığını belirtmiştir (Alpaslan,2002, s:437; Alpin, 1996, s: 70). Gençlere, çalışanlara, emeklilere, ev kadınlarına, her yaş ve meslek grubuna uygun mangalar olduğu gibi iş yaşantısını konu alan örnekleri de bulunmaktadır. Memur tipi ile alay eden birçok çizgi roman “beyaz yakalı memurlar”ın şahsında, Japonya’da yaşanan ekonomik mucizeyle ve büro ortamında hakim olan stres ve tempoyla dalga geçmiştir (Alpin, 1996, s: 66). Bilgilendirme amacı taşıyan başka bir çizgi roman ise iktisat konusunda bir başlangıç kitabı sayılabilecek “Nihon Keizai Nyumon”dur (Jüngst, 2008, s:195). Çizgi romanın eğitici özelliğini en çok kullanan ulus Japonlardır. Çizgi roman sanatının kolay anlaşılabilirliği bu durumu pekiştiren en önemli etkidir. Ekonomi bilgileri veren, başarılı iş adamlarının hayat öykülerini anlatan çizgi romanlar, eğlendirme rolü yanında öğretme rolünü de üstlendikleri için yetişkin çizgi roman okurları tarafından tercih edilmektedir (Alpin, 1996, s:70).

Avrupa kıtasında ise çizgi roman sanatının gelişmesinde Belçika ve Fransa’daki çalışmalar başı çekmiştir. Zaman içerisinde bu iki ülkede kendine has akımlar doğmasına neden olacak denli yoğun bir şekilde üretim yapılmıştır. Belçika, Morris’in western parodisi Lucky Luck (Red Kit), Jaques Martin’in Alix’i ile kendisini bir ekole dönüştüren yolda ilk adımlarını II. Dünya Savaşı sonrasında atmıştır. Fransa-Belçika mizahi çizgi roman tarihinde en sevilen eserler Küçük Prens ve Şirinler olmuştur. Minyatür evrenlerinde, şirinlerin çevrelerindeki tehlike faktörüyle çatışmaları liderlerinin olgunluğu ve sabırla ama en önemlisi köy ahalisinin işbirliği sayesinde çözülmektedir (Çoruk, 2002, s:216). Avrupa çizgi romanının bir diğer unutulmaz kahramanı Asteriks’te, İdefiks karakteri henüz çevreciliğin konuşulmadığı bir dönemde çevreye dikkat çekerek yazar Goscinny ve çizer Uderzo’nun bu konuda ne kadar öngörülü olduklarını göstermektedir (Stark, 2002, s:219-228). Asteriks, Galyalılarla Roma İmparatorluğu’nun ilişkilerini konu alan tarihi bir çizgi roman gibi görünse de tarihin yanında coğrafyadan edebiyata, felsefeden sanat tarihine, dilbiliminden siyasete, diplomasiye, sosyolojiye ve ekonomiye kadar hayatın her alanından konulara ve kavramlara göndermelerde bulunmuştur (Kurtuluş, 2010, s: 15-16). Tintin ve Siprou dergileri Fransa-Belçika ekolüne hem saygınlık hem de canlılık getirmiştir (Cantek, 2002, s:85). Avrupa’da giderek daha fazla hissedilen Amerikan tarzı ile yaşamı sorgulamayan, apolitik, sadece tüketime yönelik toplumu eleştirmek için (Cantürk, 2002, s:155); Amerika’da “underground” akımını yaratan gruplar gibi, Avrupa’daki

meslektaşları da sorumluluk üstlenmiştir. Böylece yabancı çizgi roman akımının önünü kesmek ve bu sayede ulusal çalışmalara imkan sağlamak amaçlanmıştır.

Türkiye’de çizgi romanın gelişimi batıya kıyasla daha yavaş ve geç olmuştur. Çizgi roman, çoğunlukla popüler kültür ürünü olarak algılanmış, bu sebeple de uzun bir süre “Tommiks-Teksaş” tan ibaretmiş gibi değerlendirilmiş, hatta sıradan ve basit bulunmuştur. Ancak son yıllarda bir kırılma yaşandığı ve çizgi roman algısının büyük ölçüde değiştiği ya da en azından çizgi romanla ilgili görüşlerin çeşitlendiği söylenebilir. Öyle ki şık ciltleri ve kaliteli sayfalarıyla çeviri çizgi romanlar ve çizgili kitaplar hızla rafları doldururken, çizgili dünyayla edebiyat dünyası da gitgide yakınlaşmaktadır (Karahan, 2010, s:3). Türkiye’nin ileri gelen iş adamlarından rahmetli Üzeyir Garih, çizgi romanların her yaşta insana hitap ettiğinden yola çıkarak; insanların, yazıların yanı sıra resimlerden çok etkilendiklerini ve resimlerin yazılara göre insan beynini daha fazla tesir altında bıraktığını, belleğe daha fazla nüfus ettiğini dile getirmiştir (Garih, 1994, s:16).

Çizgi romanlar birer resimli kitap olmaktan öte alt metinlerinde döneminin sosyal, ekonomik, kültürel, politik hayatına ayna tutan popüler sanat örnekleridirler. Gerek çizgi romana olan ve artan ilgi, gerekse çizgi romanın okuma kolaylığı, ilgi çekiciliği ve bilgileri çabuk ve kolay kazanmak isteyen yeni neslin beklentilerine uygunluğu sebepleriyle, bu çalışmada işletme yönetimi konularının öğretiminde çizgi romandan faydalanılabileceği düşünülmüştür.

1.3. Interaktif Çizgi Romanlar

“Kendi Maceranı Seç” (Choose Your Own Adventure-CYOA) türündeki çizgi romanlar okuyucuya seçim hakları sunarak, okuyucuyu hikayenin ilerlemesine dahil etmekte bu yönüyle de interaktivite özelliği kazanmaktadır. Bu çizgi romanlarda okuyucu kendisini baş kahraman (protagonist) yerine koymakta ve ana karakterin hareketlerini romandaki olaylar dizisine cevap verecek şekilde belirlemekte, seçimler yapmaktadır. Biçimi ve içeriği ile okuyucusuna, hikayenin gidişatı ve sonucu ile ilgili hipotezler kurduran veya ileriye yönelik tahminler yaptıran bu türe “tahmin edilebilir / öngörülebilir kitaplar” da denmektedir. Tahmin edilebilir kitapların okunması o kadar kolaydır ki en isteksiz ve inatçı okuyucunun bile ilgisini çekmeyi başarmaktadır. Bu sebeple, bu kitaplar, Gourley(1984) ve Rhodes(1981) tarafından, başlangıç düzeyi okuyucular için en uygun tür olarak nitelenmektedir (Atwell, 1985, s:18-22).

Bu türün interaktivite dışında doğrusal olmayan şekilde kurgulanma avantajı da bulunmaktadır. Yeni nesil kullandıkları teknolojik araçlar ve internet sebebiyle interaktif ve bir biri ardına gelmeyen işlemlerle öğrenmeye alışmıştır. Kitap okuyucunun başrolde olduğu ve kaderini kontrol etmek için kararlar alması gerektiği söylemini vurgulanmaktadır. (McElhatton, 2011). Bu tür, tam da bilgisayar oyunları ile büyüyen, deneme-yanılma ile öğrenmek isteyen Y nesline hitap ettiğinden, geleceğin yönetici adayı olacak yüksek lisans öğrencilerine, “yöneticinin karar verme yeteneği” ile ilgili bilgi ve becerilerini arttırmaya dönük bir içerik sunmak için tercih edilmiştir.

2. INTERAKTİF ÇİZGİ ROMANIN TASARIM, ÜRETİM VE UYGULAMA SÜRECİ

2.1. Konunun seçimi

Yönetici eğitiminde kullanılmak üzere tasarlanan interaktif çizgi roman için konu seçimi aşamasında, hem yöneticinin temel fonksiyonlarından biri olduğu için hem de “macera tüneli” tarzındaki kitapların okuyucuya seçim hakkı vererek ilerlemesi prensibini birebir yansıtacağı için “karar alma” fonksiyonu ön plana çıkmıştır. “Karar alma süreci”ne ek olarak; “yöneticinin karar alma rolü”nü de kapsayan “Mintzberg’in Yönetici Roller”; yöneticinin organizasyondaki yapı, süreç ve sonuçlarla ilgili yönetsel kararlarına bilimsel bir yaklaşım getiren “Fayol’un Yönetim İlkeleri”; Vroom-Yetton’un “Karar Ağacı Modeli”; motivasyon teorileri konularına da senaryonun alt metinlerinde yer verilmesi kararlaştırılmıştır. Bu konuların hepsini bir çizgi roman senaryosu içerisinde işlemek mümkün olamayacağı için alt başlıklar hikayeleştirilmeye, görselleştirilmeye uygunlukları ve konu örgüsüne katkıları açılarından kendi içerisinde değerlendirilerek bir elemeye gidilmiştir.

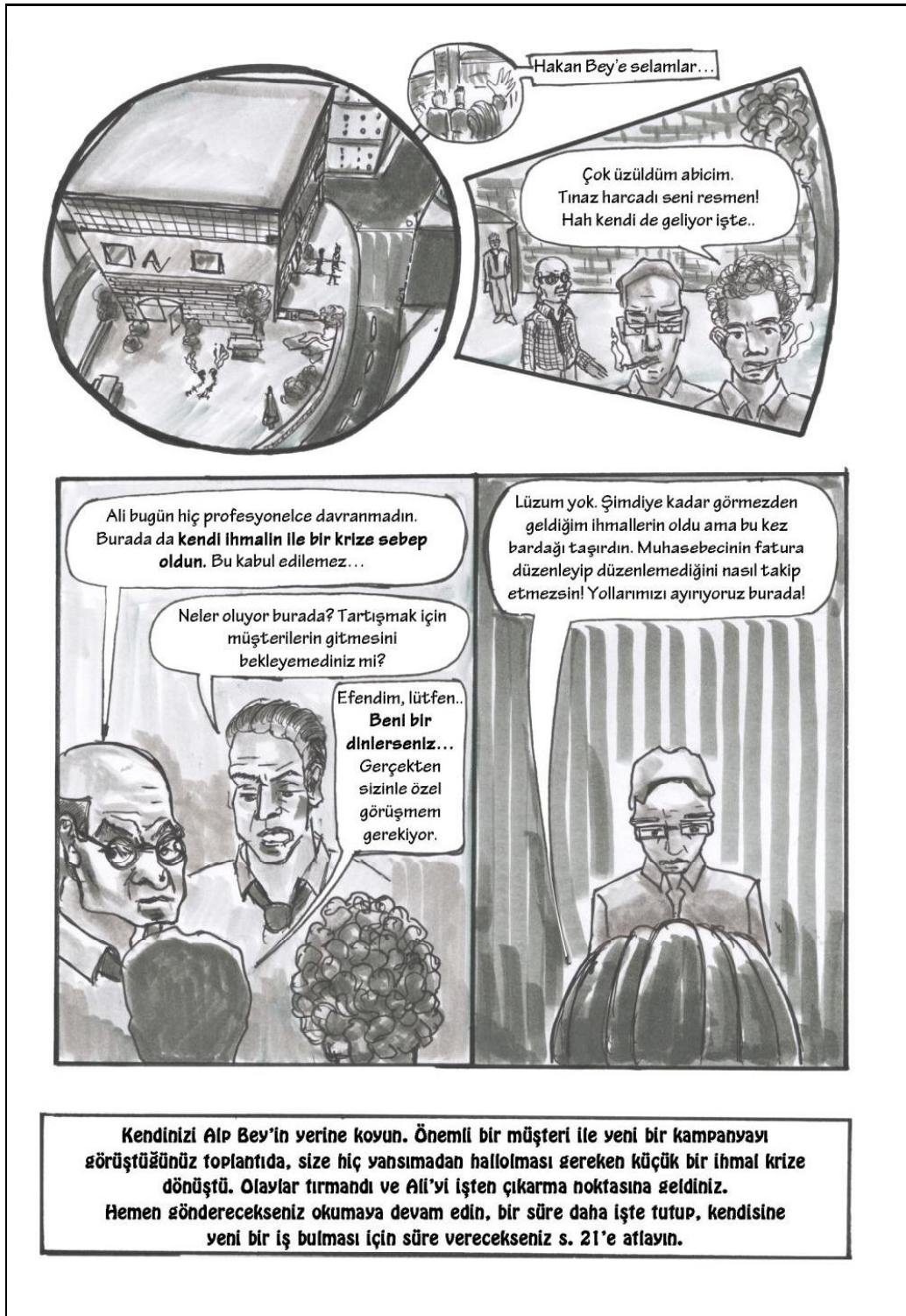
Kitapta her hangi bir konu anlatımına, teorik bilgiye yer verilmemiş, öğrencilerin bu bilgileri zaten geçmiş yıllarda veya mevcut eğitim dönemi içerisinde edindikleri kabul edilmiştir. Bu sebeple ilk aşama olarak teorik çerçevenin belirlenmesi, sadece senaryodaki olayların gelişimini, derste geçmiş yönetsel bilgiler ile tartışma olanağı sağlayacak şekilde kurgulamak açısından önemlidir.

2.2. Senaryonun Yazım Süreci

Senaryoda değinilecek yönetsel ve organizasyonel konular belirlendikten sonra hikaye, hikayenin geçeceği ortam ve karakterler üzerine çalışılmıştır. Öğrencilerin ilgisini canlı tutabilmek için hikayenin iniş çıkışları olan, her an yeni bir iş durumunun yaşanabileceği dinamik bir ortamda geçmesi gerektiği düşünülmüş, bu sebeple proje tipi organizasyon yapısı tercih edilmiştir. Çizgi romanı okurken çok sayıda karakter olması öğrencilerin aklını karıştırabileceği için hikayede geçen işletmenin bir KOBİ olması gerektiği düşünülmüş ve proje tipi organizasyon yapısının sıkça görüldüğü dinamik bir sektör olan reklamcılık alanında faaliyet gösteren bir “reklam ajansı” hayal edilerek, “hikayenin mekan”ı oluşturulmuştur. Öğrencilerin kendi çalışma deneyimleri ile bağlantılandırabilmesi için “hikayenin şimdiki zaman” da geçmesine karar verilmiştir.

Çizgi roman senaryosu yazımında tam donanımlı senaryo tekniği benimsenmiştir. Bu teknikte karakterlerin durumları detaylı olarak tasvir edilmekte, bütün diyaloglar ve kutu yazıları yazılmakta ve efektler belirtilmektedir.

ŞEKİL 1. Interaktif Çizgi Roman'dan Örnek Bir Sayfa



Kaynak: Esin Ertemsir, Alp Bey'in Karar Anı, Çizer: Mehmet Can Gürsoy, İstanbul: Beta Yayınevi, 2011.

Öğrencilerden belirli noktalarda seçimler yapması istendiği için kitabın alternatif 5 sonu bulunmaktadır. Şekil 1’de öğrenciden seçim yapması istenen bir örnek görülmektedir. Öğrenciler seçimleri sonucunda sayfaları atlayarak bazı bölümleri okumadan geçmektedir. Yazım aşamasında en zorlayıcı nokta doğrusal ilerlemeyen bu tipte bir kitabı kurgulamak ve öğrenci hangi seçimi yaparsa yapsın hikayenin bütünlüğünü koruyabilmektir. Bu aşamada çizgi roman senaryo şablonları incelenmiş ancak bu çalışmaya özgü olarak yeni bir şablon geliştirme ihtiyacı doğmuştur. Kitapta hangi sayfada, hangi replik ile hangi yönetsel konuya referans yapıldığına dair ayrıntılı bir liste hazırlanmış ve uygulamadan birkaç gün önce öğretim üyelerine ulaştırılmıştır.

Bu gibi bir çalışmada senaristin hikayelediği ortamı tanıması, gözlemlemiş olması büyük önem arz etmektedir. Araştırmacının geçmiş deneyimi, atmosferi yaratmakta fikir verici olsa da güncel gelişmeleri öğrenebilmek için birçok profesyonel ve akademik uzmandan danışmanlık desteği alınmıştır. Senaryonun, kendi konu alanlarında uzman 13 kişi tarafından okunması ve değerlendirilmesi ile yüzey geçerliliği sağlanmıştır.

2.3. Çizgi Romanın Çizim ve Basım Süreci

Çizgi romanın çizimleri profesyonel bir çizer tarafından elde ve bilgisayarda yapılmıştır. Kitabın çizimleri için photoshop programı, kapak ve iç kapak tasarımları için Indesign ve Quark Xpress programlarından faydalanılmıştır. Çizimler sırasında hem karakalem ve el çizimi kullanılmış hem de elde çizilmiş karelerin taranıp bilgisayara aktarılmasından sonra grafik tablet ile çizimlerde ilave ve değişiklikler, tonlandırma, gölgelendirme, ölçeklendirme, yönünü değiştirme gibi işlemler yapılmıştır. 70 sayfalık çizgi romanın çizimi 2 ay sürmüştür.

Yayınevi ile baskı öncesinde iletişim halinde olmak, kağıt seçimi, kapak kağıdı seçimi, ebat seçimi gibi kararları en sona bırakmamak baskı sürecini hızlandırmıştır. Yayınevindeki son rotüşlar ve baskı süreci 1 hafta kadar zaman almıştır.

2.4. Çizgi Romanın Sınıfta Uygulanması Süreci

İşletme Yönetimi tezli ve tezsiz yüksek lisans sınıflarında yapılan 2’si pilot çalışma olmak üzere toplam 14 uygulamada öğrencilere uygulama yapılacağı ile ilgili bilgi verilmiş ancak kitap veya yöntemle ilgili ayrıntılı bir bilgi verilmemiştir. Öğrenciler araçla ve yöntemle

ilk kez ders günü karşılaşmıştır. Ancak kitap ve uygulama hakkında ön bilgiye sahip olması açısından öğretim üyesine yönelik olarak hazırlanmış bir kılavuz dersten birkaç gün önce öğretim üyesine ulaştırılmıştır.

Dersin başında öğretim üyesi veya araştırmacı uygulamanın amacına ve yöntemine yönelik olarak kısa bir açıklama yapmıştır. Uygulamalar sırasında okuma kısmı için genellikle 1 saat, tartışma kısmı için genellikle 1 saat ve anket kısmı için 10 dakika ayrılmıştır.

3. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

3.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Bu çalışma kapsamında, yöneticilik eğitiminde kullanılmak üzere yeni bir öğretim aracını tasarlanması, üretilmesi, uygulanması ve sonrasında değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Öğretim aracı olarak daha önce eğitim alanında kullanımlarına rastlanan ve yeni neslin değişen öğrenme ihtiyaçlarını karşılayabileceği öngörülen, popüler sanat ürünü çizgi romandan faydalanmak düşünülmüştür. İnteraktivite sunan teknoloji destekli öğretim yöntemlerine kıyasla daha düşük maliyetle tasarlanıp geliştirilebilir olması sebebiyle çizgi romanın alt bir türü olan “macera tüneli” tercih edilmiştir.

Uygulamalardan sonra derslerinde interaktif çizgi roman yöntemini ilk kez kullanan tezli veya tezsiz işletme yönetimi yüksek lisans öğrencilerinde yöntemin yarattığı faydalılık algısını araştırmak amaçlanmaktadır. Bu bağlamda;

Araştırmaya konu olan yönetici aday öğrenciler tarafından; interaktif çizgi roman yönteminin bilişsel, beceri geliştirmeye dönük ve duyuşsal olarak faydalı algılanıp algılanmadığını, interaktif çizgi roman yönteminin öğrencilerin önceden kullandığı (vaka analizi ve tekst okuma gibi) yöntemler ile karşılaştırıldığında faydalı algılanıp algılanmadığını, öğrencilerin interaktif çizgi roman yöntemi ile ilgili faydalılık algısının çeşitli demografik özelliklere göre (yaş, cinsiyet, çalışma durumu vb.) farklılık gösterip göstermediğini tespit etmek araştırmanın alt amaçlarını oluşturmaktadır.

İnteraktif çizgi roman yönteminin daha önce işletme eğitiminde ya da farklı bir eğitim programında kullanımına literatür taramalarında ve araştırmalarda rastlanmamıştır. Bu

bağlamda çalışma, yüksek öğretimde işletme eğitiminde kullanılmak üzere geliştirilmiş ilk çizgi roman örneği olacağı için öncü ve önemli bir çalışmadır. “Y nesli” olarak adlandırılan ve günümüzde üniversitelerin öğrenci profilini oluşturan neslin eğitim ihtiyaçları ve beklentileri dikkate alınarak yönetici eğitiminde alternatif bir yöntem olması için geliştirilecek çizgi romanın, eğer yöntem öğrenci ve öğretim üyeleri tarafından benimsenirse, sadece uygulama yapılan üç devlet üniversitesinde değil, sonraki dönemlerde ve başka eğitim kurumlarında da kullanılabilecek bir öğretim yöntemi olabileceği ve bu bağlamda çalışmanın sonuçlarının hem işletme bilimine hem eğitim bilimine katkı sağlayabileceği umulmaktadır.

3.2. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları

Araştırmanın ana kütesini, İstanbul’da eğitim veren ve dört yıllık “Türkçe İşletme” bölümü ve “Türkçe İşletme Yüksek Lisans Programları” bulunan devlet üniversitelerinde eğitim gören tezli ve tezsiz yüksek lisans öğrencileri oluşturmaktadır. Ana kütenin İstanbul’daki devlet üniversiteleri olarak seçilmesinin nedeni, devlet üniversitelerinin, özel üniversitelerle karşılaştırıldığında daha köklü bir işletme eğitimi geçmişi olmasına rağmen, konu alanındaki yeniliklerden faydalanma olanaklarının daha sınırlı olması ve bu sebeple devlet üniversitesi öğrencilerinin, bu çalışmada geliştirilmesi planlanan öğretim aracına yönelik tutumlarında, daha anlamlı farklar gözlenebileceği varsayımdır.

Uygulama yapılacak derslerin seçimi tesadüfi olmayan örnekleme yöntemlerinden olan yargısal örnekleme ile gerçekleşmiştir. Bu yöntemde örnekleme oluşturacak birimlerin seçimi bir uzmana bırakılmaktadır. Uzman kişi örnekleme birimlerine kolayca ulaşabilme ve verileri hızlıca toplayabilme kriterlerini göz önünde bulundurarak yeterli gördüğü sayıda birim seçmek suretiyle ilgilenilen ana kütle temsil ettiğine inandığı örnekleme oluşturmaktadır (Neuman, 2004, s: 138).

Bu bağlamda, araştırma, İstanbul’da bulunan 8 devlet üniversitesi içinden İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü (SBE) ve İşletme İktisadi Enstitüsü, Marmara Üniversitesi SBE ve Yıldız Teknik Üniversitesi’nin SBE’de; 4’ü tezli, 10’u tezsiz yüksek programında olmak üzere 14 derste; 48’i tezli yüksek lisans, 170’i tezsiz yüksek lisans

programlarına kayıtlı olan toplam 218 öğrenci üzerinde gerçekleştirilmiştir. Toplam 218 öğrenciden 3 tanesi anketi eksik doldurduğu için değerlendirmeye alınmamıştır. Böylece analizler 215 anket üzerinden yapılmıştır.

Araştırmanın coğrafi sınırını İstanbul ili oluşturduğu için araştırmadan elde edilecek bulgular İstanbul ilinde “işletme yönetimi” eğitimi alan devlet üniversitesi öğrencileri hakkında yorum yapmaya imkan tanıyacaktır ve Türkiye’deki “işletme” eğitimi veren tüm yükseköğretim kurumları için bir genelleme yapılması mümkün olamayacaktır.

İşletme yönetimi eğitiminde kullanılması amacıyla geliştirilen interaktif çizgi roman yenilikçi bir öğretim yöntemi olmakla birlikte, önceden benzerlerinin geliştirilmemiş ve uygulanmamış olması sebebiyle literatür araştırması aşamasında kaynak bulma ve materyal geliştirme aşamasında geçmiş örneklerden faydalanma noksanlığı araştırmanın başka bir kısıtıdır.

Son olarak geliştirilen interaktif çizgi romanın çizimi için dışarıdan bir çizere, dizgi, sayfa düzeni ve çoğaltma için yayınevine bağlı olma gereği, çalışmanın zaman ve maliyet açısından sınırlılıklarını oluşturmaktadır.

3.3. Araştırmanın Veri Toplama Yöntemi ve Aracı

Araştırmada anket formu geliştirilmiş ve 215 öğrenciye ders sonlarında bu faydalılık algısı ölçeği uygulanmıştır. Anket formu 3 bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde demografik özellikleri ölçen kapalı ve açık uçlu sorular, ikinci bölümde interaktif çizgi roman yönteminin öğrencide yarattığı faydalılık algısını ölçmeye yönelik 27 madde ile üçüncü bölümde, yöntemin okuma ve vaka analizi ile karşılaştırılmasına yönelik 9 madde bulunmaktadır. Araştırmaya katılan öğrencilerden anket formundaki 36 ifadeye hangi oranda katıldıklarını; 5 dereceli Likert ölçeği üzerinde, (1=kesinlikle katılmıyorum, 2=katılmıyorum, 3=ne katılıyorum ne katılmıyorum, 4=katılıyorum, 5=kesinlikle katılıyorum) işaretlemeleri istenmiştir.

Faydalılık algısı ölçeğinin içsel tutarlılığı (güvenilirliği); 27 maddeden oluşan ölçeğin her bir boyutu için ayrı ayrı ve üç boyut bir arada olacak şekilde Cronbach Alpha güvenilirlik

katsayısının bulunması ile test edilmiştir. Ölçeğin güvenilirlik katsayısı 0,956 olarak bulunmuştur. Bu yüksek değer ölçeğin güvenilir olduğunu göstermektedir. Ölçek ile toplanmış verilerin madde-toplam korelasyonlarına bakılmış hiçbir maddenin ölçekten çıkarılmasına gerek görülmemiştir.

Faydalılık algısı ölçeğinin geçerliliğini test etmek için ölçeğin yüzey geçerliliği değerlendirilmiştir. Bu aşamada ölçeğin ölçmesi beklenen konuyu ne kadar ölçtüğü, sorulan soruların uygunluğu ve ifadelerin anlaşılabilirliğini değerlendirmek için 5 öğretim üyesi ve 3 öğrencinin görüşlerine başvurulmuştur. Anket formu ile toplanan veriler normal dağılmadığı için ölçeğin yapı geçerliliğinin sınanması adına faktör analizi yapılamamıştır. Faktör analizinde değişkenlere ilişkin verilerin normal dağılım göstermesi gerekmektedir (Ural ve Kılıç, 2005, s: 253).

3.4. Araştırmanın Değişkenleri

Yapılan literatür taraması sonucu, öğrencilerin interaktif çizgi roman yöntemini faydalı olarak algılayıp algılamadığını ölçmek için, Libby'nin (1991) vaka analizi yönteminin faydalılığını ölçmek için geliştirdiği ve birçok araştırmacı tarafından referans alınan "faydalılık sınıflandırması"ndan yararlanılarak anket formu oluşturulmuştur. İşletme yönetimi vakaların faydalılık algısı ile ilgili öncü çalışmalardan biri Chris Argyris tarafından 1980'de yapılmıştır. Burada yöntemin faydaları; diğerlerinin görüşlerini dinlemek, farklılıkları karşı karşıya getirmek, karar vermek, gerçeğin karmaşıklığını fark etmek, gerçek hayattaki gibi tek bir doğru veya tek bir yanlış cevap olmadığını görmek olarak sıralanmıştır (Argyris, 1980, s: 292). Libby vaka yöntemin faydalarını daha ayrıntılı olarak ifadelendirmiş ve "yöntemin öğrenciye yönelik bilişsel faydaları", "öğrenciye yönelik duyuşsal faydaları" ve "öğrencilerin beceri gelişimi" olarak üçlü bir sınıflandırma yapmıştır (Libby, 1991, s.193). Bu sınıflandırmadan yola çıkarak vaka analizinin faydalılığını ölçmek için kendi ölçeklerini oluşturan Ballantine ve McCourt Larres'in (2004; s.179) ve Weil, Oyelere, Yeoh ve Firer'in (2001, s:142-144) çalışmaları incelenerek üç boyut altında yer verdikleri sorular, interaktif çizgi romanın faydalılık algısı ölçeği için uyarlanmıştır.

İnteraktif çizgi roman yöntemi, kullanılan aracın görselliği ve uygulama süreci bakımından vaka analizinden farklı olsa da öğretim yöntemi, kullanım amacı ve öğrenciye kazandırmak

istediği eğitim çıktıları anlamında vaka analizi yöntemiyle büyük benzerlik göstermektedir. Bu sebeple “vaka analizinin öğrencide yarattığı faydalılık algısı”nı ölçen bir ölçeğin çizgi romanın faydalılığını ölçecek şekilde uyarlanması uygun bulunmuştur. Vaka analizinin geliştirmesi beklenen “yazılı ifadelerin ve kütüphane kullanımının gelişmesine yönelik” becerileri ölçen sorular, çizgi romanın kullanım amaçları arasında yer almadığı için orijinal ölçekten çıkarılmıştır. Bazı ifadeler de çizgi roman yöntemine uyarlanarak değiştirilmiştir. Böylece üç boyut altında toplam 27 ifadeden oluşan bir ölçek oluşturulmuştur. Bilişsel becerilerin gelişimine yönelik faydalılık algısı için 16 madde, duyuşsal becerilerin gelişimine yönelik faydalılık algısı için 7 madde, beceri geliştirmeye yönelik faydalılık algısı için 4 madde ile öğrencilerin faydalılık algısı ölçülmüştür. Ayrıca interaktif çizgi roman yönteminin ilk kez kullanılacağı ve bu yeni öğretim yönteminin öğrencilerin aşına oldukları mevcut yöntemlerle faydalılık açısından karşılaştırılmasının anlamlı olacağı düşünüülerek 9 maddelik yeni bir ölçek geliştirilmiştir. Anket formu, interaktif çizgi roman yöntemi ile işlenen derslerden hemen sonra öğrencilere uygulanmıştır.

3.5. Araştırmanın Hipotezleri

Araştırmaya ait farklılık hipotezleri aşağıdaki şekilde kurulmuştur.

Araştırmanın Temel Hipotezi:

H₀: Faydalılık algısı öğrencilerin demografik özellikleri açısından farklılık göstermemektedir.

Alt Hipotezler:

1. H₀: Faydalılık algısı, öğrencilerin İİBF ile diğer sosyal-fen bilimleri bölümlerinden mezun olmalarına göre farklılık göstermemektedir.
2. H₀: Faydalılık algısı, öğrencilerin devam ettikleri programın tezli veya tezsiz yüksek lisans programı olmasına göre farklılık göstermemektedir.
3. H₀: Faydalılık algısı, öğrencilerin cinsiyetine göre farklılık göstermemektedir.
4. H₀: Faydalılık algısı, öğrencilerin yaşına göre farklılık göstermemektedir.
5. H₀: Faydalılık algısı, öğrencilerin iş deneyimine göre farklılık göstermemektedir.

3.6. Araştırmada Uygulanan Analiz Teknikleri

Araştırma kapsamında elde edilen verilerin değerlendirilmesinde, ilk olarak katılımcı öğrencilerin demografik özelliklerini belirlemek amacıyla, tanımlayıcı istatistikler

arasından frekans tabloları ve yüzde dağılımlarından yararlanılmıştır. Öğrencilerin interaktif çizgi romanla ilgili bilişsel, duyuşsal ve beceri geliştirmeye dönük faydalılık algıları da frekans tabloları ve yüzde dağılımları ile verilmiştir. 215 öğrenciden toplanan anketlerden elde edilen veriler SPSS 16.0 istatistik paket programı aracılığıyla analiz edilmiştir. Farklılık-ilişkisellik analizi yapılmadan önce verilerin normal dağılıp dağılmadığını belirlemek amacıyla Kolmogorov-Smirnov normallik testi yapılmış ve verilerin normal dağılıma uygunluk göstermediği tespit edilmiştir. Bu yüzden araştırmanın hipotezlerini test ederken, parametrik olmayan fark testleri Mann-Whitney U ve Kruskal-Wallis testlerinden faydalanılmıştır.

3.7. Araştırmanın Bulguları ve Yorumları

İnteraktif çizgi roman yöntemini ilk kez kullanan öğrencilerin faydalılık algısını ölçmek üzere uygulanan anketler ile toplanan veriler ve analiz sonuçları aşağıda sunulmaktadır.

3.7.1. Araştırmaya Katılan İşletme Yönetimi YL Öğrencilerinin Demografik Özellikleri

Araştırma toplam 215 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Katılımcılar, İstanbul Üniversitesi, Yıldız Teknik Üniversitesi ve Marmara Üniversitesi'nin İşletme Yönetimi ile Yönetim ve Organizasyon tezli ve tezsiz yüksek lisans programlarına devam etmektedir. Araştırmaya konu olan 215 öğrencinin demografik özellikleri Tablo 2 , Tablo 3 ve Tablo 4'de frekans ve yüzde dağılımları ile görülmektedir.

TABLO 2: Katılımcıların Demografik Özellikleri

Özellikler	Frekans	Yüzde (%)
Cinsiyet		
Kadın	120	55.8
Erkek	93	43.3
Cevapsız	2	0.9
Toplam	215	100
Yaş		
19-22	8	3.7
23-26	130	60.5
27-30	48	22.3
30'un üstü	28	13.0
Cevapsız	1	0.5
Toplam	215	100

Tablo 2’de katılımcıların %55.8’inin kadın (120 kişi), %43.3’ünün (93 kişi) erkek olduğu görülmektedir. Katılımcıların yaş dağılımına bakıldığında, Y Neslinin (1982-1999 doğumluların yani 14-31 yaş aralığındakilerin) tüm katılımcılar arasında yaklaşık % 86’lık çoğunluğu dikkat çekmektedir.

TABLO 3: Katılımcıların Demografik Özellikleri

Özellikler	Frekans	Yüzde (%)	
Devam Ettiği Üniversite	İstanbul Üniversitesi	110	51.2
	Yıldız Teknik Üniversitesi	69	32.1
	Marmara Üniversitesi	36	16.7
	Toplam	215	100
Devam Ettiği Program	Tezsiz Yüksek Lisans	167	77.7
	Tezli Yüksek Lisans	48	22.3
	Toplam	215	100
Mezun Olunan Üniversite	Devlet	175	81.4
	Vakıf	29	13.5
	Yurtdışı	7	3.3
	Cevapsız	4	1.8
Toplam	215	100	
Mezun Olunan Bilim Alanı	Sosyal Bilimler	123	57.2
	Fen Bilimleri	86	40.0
	Cevapsız	6	2.8
	Toplam	215	100
Mezun Olunan Bölüm	İİBF dışındaki bölümler	105	48.8
	Diğer İİBF Bölümleri	63	29.3
	İşletme	41	19.1
	Cevapsız	6	2.8
	Toplam	215	100

Tablo 3’te mezun olunan bölüme göre bakıldığında % 48.8’lik bir oranla 105 kişinin İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi (İİBF) dışındaki bölümlerden, %29.3’lük bir oranla 63 kişinin İşletme dışındaki İİBF bölümlerinden (İktisat, Siyaset Bilimi ve Uluslararası İlişkiler, Çalışma Ekonomisi ve diğerleri) ve %19.1’lik bir oranla 41 kişinin İşletme Bölümünden mezun oldukları bilgisine ulaşılmaktadır.

Tablo 4’te görüldüğü gibi çalışma durumları açısından bakıldığında katılımcıların % 65.1 gibi yüksek bir oranı (140 kişi) halen çalışmakta, %34.9’u ise (75 kişi) çalışmamaktadır.

Geçmiş iş deneyimlerinin süreleri bakımından bulgular incelendiğinde; katılımcıların sadece %15.8’inin hiç iş deneyimi bulunmadığı görülmektedir.

TABLO 4: Katılımcıların Demografik Özellikleri

Özellikler	Frekans	Yüzde (%)	
Çalışma Durumu	Çalışıyor	140	65.1
	Çalışmıyor	75	34.9
	Toplam	215	100
İş Deneyimi Süresi	Hiç çalışmamış	34	15.8
	1 yıldan az	43	20.0
	1-3 yıl	55	25.6
	3-5 yıl	34	15.8
	5 yıldan fazla	46	21.4
	Cevapsız	3	1.4
	Toplam	215	100
Yönetmel Sorumluluk	Var	69	32.1
	Yok	79	36.7
	Cevapsız	67	31.2
	Toplam	215	100

Çalışmakta olanların pozisyonlarında yönetmel bir sorumluluk taşıyıp taşımadıklarına bakıldığında, % 36,7’sinin (79 kişi) yönetmel sorumluluğunun olmadığı, % 32,1’inin (69 kişi) yönetmel sorumluluğunun olduğu ve %31,2’sinin (67 kişi) cevap vermediği görülmektedir.

3.7.2. Çizgi Romanın Faydalılık Algısına İlişkin Ortalama Değerler ve Frekans Tablosu

Tablo 5’te öğrencilerin 27 maddeye verdiği cevapların ortalamaları ve yüzde dağılımları görülmektedir. Boyutların genel ortalamalara bakıldığında 215 öğrencinin interaktif çizgi roman yöntemine yönelik bilişsel faydalılık algısı ortalamasının 5 üzerinden 3,975 olduğu görülmektedir. 5 dereceli Likert ölçeği üzerinde, “1=kesinlikle katılmıyorum, 2=katılmıyorum, 3=ne katılıyorum ne katılmıyorum, 4=katılıyorum, 5=kesinlikle katılıyorum” ifadelerine karşılık geldiği için yaklaşık “4” olan ortalama, öğrencilerin yöntemin bilişsel faydalılığını “yüksek” algıladıklarını ortaya koymaktadır. Öğrencilerin beceri geliştirmeye dönük faydalılık algısı ortalaması 5 üzerinden 3,93; duyuşsal faydalılık algısı ortalaması ise 5 üzerinden 3,79 olarak bulunmuştur. Yaklaşık “4” olan ortalamalar,

öğrencilerin yöntemin beceri geliştirmeye yönelik ve duyuşsal faydalılığına “katıldıklarını” ortaya koymaktadır. Üç boyutun bir arada ortalaması alındığında 5 üzerinden 3,92 değerine ulaşılmaktadır. Bu değer de öğrencilerin, yöntemin üç boyutta faydalılığını “ortalamanın üzerinde” algıladıklarını ortaya koymaktadır.

Uygulama yapılan üniversitelerin İşletme Yönetimi tezli ve tezsiz yüksek lisans program amaçlarına bakıldığında öğrencilerde geliştirilmek istenen bilişsel özelliklerin tüm programlarda benzerlik gösterdiği görülmektedir. Yönetici adayları olarak yetiştirilen öğrencilere, uygulamada karşılaşılan sorunlara çözüm bulma, çağdaş işletmecilik bilgileri ile sorunları çözme, gerekli bilgileri araştırma, yeni yaklaşımları kavrayarak meslek alanına uygulama, sistematik ve analitik düşünme ve karar verme gibi yeteneklerin kazandırılması amaçlanmaktadır (<http://www.iie.istanbul.edu.tr>; <http://www.sbe.yildiz.edu.tr>; <http://llp.marmara.edu.tr/?sayfa=ects&dil=tr-TR>).

Araştırma sonuçlarına bakıldığında çizgi roman yönteminin bu amaçlara ulaşma yolunda; öğrencilerin teorik ve pratik arasında ilişki kurmasını, birden çok çözüm olabileceğini fark etmesini, birden fazla bakış açısını görmesini, problemi tanımasını, analiz etmesini ve karar verme becerisini kullanmasını sağladığı görülmektedir. Bu anlamda interaktif çizgi roman çalışmasının uygulandığı programların amaçlarını gerçekleştirdiğini ve program çıktılarına uygun sonuçlar aldığını söylemek yanlış olmayacaktır.

Uygulama yapılan üniversitelerin İşletme Yönetimi tezli ve tezsiz yüksek lisans program amaçlarında ayrıca öğrencilerde beceri geliştirmeye dönük olarak başkalarını dinleyen, elde ettiği verileri analiz eden, yorumlayan, sorgulama yapan yöneticiler yetiştirmek tüm programlarda benzerlik gösteren amaçlardandır. Bu noktada araştırma sonuçları interaktif çizgi roman yönteminin bu amaçlara ulaşma yolunda öğrenciler tarafından faydalı bulunduğunu ortaya koymaktadır.

TABLO 5: Bilişsel, Beceri Geliştirmeye Dönük ve Duyuşsal Olarak Faydalılık Algısı Ortalama, Standart Sapma ve Frekans Tablosu

	N	Ort ala ma	Stan dart Sap ma	2/1 (%)	3 (%)	5/4 (%)
Bilişsel Faydalar						
1. Interaktif çizgi romanın kullanımı, teori ve pratik arasında ilişki kurmamı sağladı.	215	4,25	0,89	6,0	3,3	90,7
11. Birden çok çözüm olabileceği konusunda farkındalık yarattı.	215	4,24	0,91	6,5	5,6	87,9
8. Birden fazla bakış açısını (örneğin çizgi romandaki yöneticinin, çalışanların, müşterilerin, paydaşların bakış açılarını) görmeme yardımcı oldu.	215	4,17	0,96	8,8	3,7	87,4
13. Problem çözme becerimi kullanmamı sağladı.	215	4,06	0,84	7,0	7,0	86,0
2. Dersin belli başlı konularını bütünleştirmemi sağladı.	215	4,05	0,85	6,5	9,8	83,7
14. Analitik düşünmeme yardımcı oldu.	215	4,00	0,82	5,6	15,8	78,6
10. Olayları ve görüşleri kolayca ayırt etmeme yardımcı oldu.	215	3,98	0,79	5,6	12,1	82,3
12. Problem çözümünde sentezleme becerimi kullanmamı sağladı.	215	3,97	0,86	7,0	11,6	81,4
5. Karar verme becerimi (mevcut alternatifleri tanımlama ve aralarında seçim yapma becerisi) kullanmamı sağladı.	215	3,95	0,88	7,0	13,5	79,5
7. Eksik bilgi ile karar verme konusunda düşünmemi sağladı.	215	3,94	0,94	9,3	13,5	77,2
16. Yönetimsel sorunların ortaya çıktığı çevre ile ilgili anlayışımı arttırdı.	215	3,94	0,84	7,4	12,1	80,5
6. Belirsiz durumlarda iş yapma konusunda düşünmemi sağladı.	215	3,91	0,92	8,8	13,5	77,7
9. Problemi kolayca tanımlayabildim.	215	3,90	0,84	7,0	18,1	74,9
3. Ders kapsamında çalıştığımız tüm olgularla ilgili anlayışımı arttırdı.	215	3,81	0,90	8,8	19,5	71,6
15. Bilgiyi yeni ve benzersiz durumlara uygulamamı sağladı.	215	3,73	0,82	7,9	23,7	68,4
4. Gerçek hayattaki iş durumlarının karmaşıklığıyla ilgili anlayışımı arttırdı.	215	3,55	1,12	18,1	27,4	54,4
Bilişsel Faydalar Genel Toplam	215	3,97	0,63			
Beceri Geliştirmeye Dönük Faydalar						
1. Interaktif çizgi roman uygulaması yorumlama becerimi olumlu etkiledi.	215	4,08	0,83	6,0	5,6	88,4
2. Sorgulama ve mantık becerimi olumlu etkiledi.	215	4,02	0,87	7,0	7,0	86,0
3. Verileri kolayca analiz etmemi sağladı.	215	3,92	0,80	6,0	14,4	79,5
4. Sözel iletişim becerimi kullanmamı sağladı.	215	3,69	0,95	11,2	25,6	63,3
Beceri Geliştirmeye Dönük Faydalar Genel Toplam	215	3,93	0,74			
Duyuşsal Faydalar						
7. Çizgi roman kullanımı, eğitim ortamının kalitesini olumlu etkiledi.	215	4,21	0,95	6,5	7,4	86,1
2. Bu yöntemin kullanımı derse ve konuya olan ilgimi olumlu yönde etkiledi.	215	4,06	0,87	7,9	7,9	84,2
1. Bu yöntemin kullanımı motivasyonumu arttırdı.	215	3,92	0,91	8,4	17,2	74,4
6. Okurken kendimi çizgi romandaki kahraman / kahramanlar yerine koydum.	215	3,90	1,15	14,0	9,8	76,3
5. Derste çizgi romanın tartışılması, öğretim üyesi ile öğrenciler arasındaki iletişimi olumlu etkiledi.	215	3,67	1,03	14,0	23,3	62,8
4. Dersteki tartışmalara katılma konusunda beni cesaretlendirdi.	215	3,46	1,04	17,2	29,8	53,0
3. Bu yöntemle ders işledikten sonra kendime güvenim arttı.	215	3,34	0,89	14,0	44,2	41,9
Duyuşsal Faydalar Genel Toplam	215	3,79	0,75			
Faydalılık Algısı Anketi Genel Toplam	215	3,92	0,62			

3.7.3. İnteraktif Çizgi Roman Yönteminin Diğer Öğretim Yöntemleri ile Karşılaştırmalı Faydalılık Algısına İlişkin Ortalama Değerler ve Frekanslar

Faydalılık algısı ölçeğindeki bilişsel, duyuşsal ve beceri geliştirmeye dönük faydalılık algısını ölçen 27 soruya ek olarak, İÇRY'nin diğer yöntemlerle karşılaştırmalı olarak faydalılık algısını ölçen 9 madde eklenmiştir. Öğrencilerin yeni öğretim yöntemi olarak önerilen interaktif çizgi roman yöntemi ile geçmiş eğitim hayatlarında kullandıkları düz anlatım ve vaka analizi gibi yöntemleri çeşitli boyutlarla karşılaştırması ve yeni yöntemi faydalı olarak algılayıp algılamadıklarını ölçmek istenmiştir. Sonuç olarak öğrencilerin 5 üzerinden 4,11 ortalama ile çizgi roman yöntemini diğer yöntemlerle kıyasladığında oldukça faydalı olarak algıladıkları tespit edilmiştir.

Tablo 6'da görülen sonuçlara göre öğrenciler en çok karakterleri gözlerinde rahat canlandırma, birden fazla sayıda olumlu ve olumsuz son içerdiği için merak uyandırma ve görselliği sayesinde kalıcı öğrenme sağlama açısından yeni yöntemi daha faydalı bulmuşlardır. Öte yandan diğer yöntemlerle karşılaştırıldığında derse daha fazla katıldıkları ile ilgili madde 5 üzerinde 3,84 gibi yüksek bir ortalama almış olsa da karşılaştırmalı faydalılık boyutları içerisinde en az üstün bulunan boyut olmuştur.

TABLO 6: Diğer Yöntemlere Karşılaştırmalı Olarak Faydalılık Algısı Ortalama, Standart Sapma ve Frekans Tablosu

<i>Diğer Yöntemlere Karşılaştırmalı Faydalar</i>	N	Ortalama	Standart Sapma	2/1 (%)	3 (%)	5/4 (%)
9. Karakterleri gözümde daha rahat canlandırdım.	215	4,39	0,94	6,5	3,7	98,8
5. Birden fazla sayıda olumlu ve olumsuz son içerdiği için bende daha fazla merak uyandırdı.	215	4,20	0,95	7,9	7,4	84,7
6. Diğer yöntemlerle karşılaştırıldığında, sunduğu görsellik sayesinde öğrendiklerimin daha kalıcı olacağına inanıyorum.	215	4,20	0,99	7,4	7,4	85,2
7. Birden fazla bakış açısını daha etkili şekilde görebildim.	215	4,18	0,96	6,5	7,9	85,6
8. Diğer yöntemlerle karşılaştırıldığında, mevcut alternatifleri tanımlamam ve aralarından seçim yapmam daha kolay oldu.	215	4,13	0,89	6,0	8,8	85,2
2. Çizgi romanı daha kolay anladım.	215	4,12	0,97	7,9	8,4	83,7
3. Çizgi roman okurken daha uzun süre dikkatimi konuya verebildim.	215	4,07	0,99	7,9	14,4	77,7

1. Diğer yöntemlerle karşılaştırıldığında, uzun bir metni çizgi roman formatında daha hızlı okudum.	215	3,89	1,17	16,3	11,6	72,1
4. Diğer yöntemlerle karşılaştırıldığında, derse daha fazla katıldığımı fark ettim.	215	3,84	1,02	11,2	25,1	63,7
<i>Diğer Yöntemlere Kıyaslamalı Faydalar Genel Toplam</i>	215	4,11	0,80			

3.7.4. Faydalılık Algısının Öğrencilerin Demografik Özelliklerine Göre Farklılık Analizine İlişkin Bulgular ve Değerlendirmeler

Araştırma kapsamında, interaktif çizgi roman yönteminin öğrencilerde yarattığı faydalılık algısının çeşitli demografik değişkenlere (yaş, cinsiyet, çalışma durumu vb.) göre farklılaşıp farklılaşmadığı test edilmiştir. Farklılık tespit edilen değişkenler için, faydalılık algısının alt boyutları olan bilişsel, duyuşsal ve beceri geliştirmeye dönük faydalılık algısı boyutlarında söz konusu değişkenlerin farklılık oluşturup oluşturmadığı tekrar farklılık analizi ile ölçülmüştür.

1. H_0 : Faydalılık algısı, öğrencilerin İİBF ile diğer sosyal-fen bilimleri bölümlerinden mezun olmalarına göre farklılık göstermemektedir.

TABLO 7: Faydalılık Algısının Mezun Olunan Bölüme (İİBF ile Diğer Sosyal ve Fen Bilimleri) Göre Farklılığını Belirlemeye Yönelik Mann-Whitney U Analizi Sonuçları

	Mezun Olunan Bölüm	N	Ortalama Sırası	Sıraların Toplamı
Faydalılık Algısı	İİBF	104	110,56	11498,50
	Diğer Sosyal ve Fen Bilimleri	105	99,49	10446,50
	Toplam	209		

TABLO 8: Mezun Olunan Bölüm (İİBF ile diğer Sosyal ve Fen Bilimleri) - Faydalılık Algısı Test İstatistikleri (a)

	Faydalılık Algısı
Mann-Whitney U	4881,500
Wilcoxon W	10446,500
Z	-1,324
İstatistiksel Anlam. (2-yönlü)	,186

a. Grup Değişkeni: Mezun Olunan Bölüm

Faydalılık algısında, öğrencilerin İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi bünyesindeki bir bölümden veya İİBF dışındaki bir bölümden mezun olup olmamasına göre anlamlı bir farklılığın bulunup bulunmadığının incelendiği hipotezde; p değeri 0,05’den büyük olduğundan ($p:0,186 > 0,05$) H_0 hipotezi kabul edilmiştir. Bu sonuca göre; faydalılık algısı, İİBF bünyesindeki bölümlerden veya İİBF haricindeki diğer Sosyal ve Fen Bilimleri bölümlerinden mezun olmaya göre farklılık göstermemektedir. Tablo 7’deki analiz sonuçları değerlendirildiğinde; İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi ile İİBF dışındaki diğer lisans programlarından mezun öğrenciler için ortalama sıra değerlerinin birbirine yakın değerler aldığı ve bu bölümlerden mezun öğrencilerin faydalılık algısı arasında istatistiki olarak anlamlı bir farklılık oluşmadığı görülmektedir.

2. H_0 : Faydalılık algısı, öğrencilerin devam ettikleri programın tezli veya tezsiz yüksek lisans programı olmasına göre farklılık göstermemektedir.

TABLO 9: Faydalılık Algısının Devam Edilen Programa Göre Farklılığını Belirlemeye Yönelik Mann-Whitney U Analizi Sonuçları

Devam Edilen Program		N	Ortalama Sırası	Sıraların Toplamı
Faydalılık Algısı	Tezli Y.L.	48	117,75	5652,00
	Tezsiz Y.L.	167	105,20	17568,00
	Toplam	215		

TABLO 10: Devam Edilen Program-Faydalılık Algısı Test İstatistikleri (a)

	Faydalılık Algısı
Mann-Whitney U	3540,000
Wilcoxon W	17568,000
Z	-1,233
İstatistiksel Anlam. (2-yönlü)	,218

a. Grup Değişkeni: Devam Edilen Program

Faydalılık algısında, öğrencilerin devam ettikleri programın türüne göre anlamlı bir farklılığın bulunup bulunmadığının incelendiği hipotezde; p değeri 0,05’den büyük olduğundan ($p:0,218 > 0,05$) H_0 hipotezi kabul edilmiştir. Tablo 9’daki analiz sonuçları

değerlendirildiğinde; tezli yüksek lisans veya tezsiz yüksek lisans programına devam eden öğrencilerin faydalılık algısı arasında istatistiki olarak anlamlı bir farklılık oluşmadığı görülmektedir.

3. H_0 : Faydalılık algısı, öğrencilerin cinsiyetine göre farklılık göstermemektedir.

Faydalılık algısının, öğrencilerin cinsiyetine göre anlamlı bir farklılığının bulunup bulunmadığının incelendiği hipotezde; p değeri 0,05’den küçük olduğundan ($p:0,006 < 0,05$) H_0 hipotezi reddedilmiştir.

TABLO 11: Faydalılık Algısının Cinsiyete Göre Farklılığını Belirlemeye Yönelik Mann-Whitney U Analizi Sonuçları

	Cinsiyet	N	Ortalama Sırası	Sıraların Toplamı
Faydalılık Algısı	Kadın	120	117,20	14064,50
	Erkek	93	93,83	8726,50
	Toplam	213		

TABLO 12: Cinsiyet-Faydalılık Algısı Test İstatistikleri (a)

	Faydalılık Algısı
Mann-Whitney U	4355,500
Wilcoxon W	8726,500
Z	-2,746
İstatistiksel Anlam. (2-yönlü)	,006

a. Grup Değişkeni: Cinsiyet

Bu sonuca göre; kadın ve erkek öğrencilerin faydalılık algısı farklılık göstermektedir. Tablo 11’deki kadın öğrencilerin sıra değerlerinin ortalamasının 117,2, erkek öğrencilerin ise 93,83 olduğu görülmektedir. Bu nedenle kadın öğrencilerin faydalılık algısının erkek öğrencilerin faydalılık algısından daha yüksek olduğu görülmektedir.

Araştırmada, faydalılık algısının cinsiyete göre farklılık gösterdiğini savunan H_1 hipotezi 0,05 anlamlılık düzeyinde kabul edildikten sonra, faydalılık algısını oluşturan “bilişsel”, “duyuşsal” ve “beceriye dönük” faydalılık algısı boyutlarının cinsiyet değişkenine göre farklılık gösterip göstermediği ayrı ayrı araştırılmıştır. Bilişsel ve beceri geliştirmeye

dönük boyut için istatistiksel anlamlılık değeri 0,05'ten küçüktür (sırasıyla $p:0,00 < 0,05$; $p:0,027 < 0,05$). Bu sonuca göre; kadın ve erkek öğrencilerin bilişsel ve beceri geliştirmeye dönük faydalılık algısı farklılık göstermektedir. Bu iki boyutta kadın öğrencilerin, erkek öğrencilere göre faydalılık algısının daha yüksek olduğu görülmektedir. Ancak duyuşsal boyut için p değeri 0,05'den büyük olduğundan ($p:0,168 > 0,05$) H_1 hipotezi kısmen kabul edilmiştir. Geçmiş araştırmalara bakıldığında, örneğin vakaya ilişkin faydalılık algısının öğrencinin cinsiyetine göre farklılaşıp farklılaşmadığını inceleyen geçmiş çalışmalarda cinsiyetle ilgili istikrarlı sonuç elde edilemediği görülmektedir. Weil, Laswad, Frampton ve Radford'un çalışmasında, erkeklerin vakayla ilgili faydalılık algısı kadın öğrencilerden daha yüksek çıkarken (Weil ve diğerleri, 1999, s:17), 2001 seneli sonraki çalışmalarında faydalılık algısının kadın ve erkek öğrenciler arasında değişmediği bulunmuş (Weil ve diğerleri, 2001, s:136) ve bu durumun vakanın konusundan kaynaklanabileceği varsayılmıştır. Bu çalışmada da kadın öğrencilerin erkek öğrencilere kıyasla İÇRY'ni bilişsel ve beceri geliştirmeye dönük faydalılığını daha yüksek algılamaları, Alp Bey'in Karar Anı isimli kitabın senaryosunun kadın öğrencilerin ilgisini daha çok çekebilecek işletme ortamında kişisel ilişkiler, dedikodu, çatışma ve çekişmeler, duygusal yakınlaşmalar gibi konuları içermesinden kaynaklanabileceği tahmin edilmektedir. Ayrıca kadınlar daha ayrıntıcı ve dikkatli olabildikleri için, kitapla ilgili detayları daha faydalı buldukları da düşünülebilir.

4. H_0 : Faydalılık algısı, öğrencilerin yaşına göre farklılık göstermemektedir.

TABLO 13: Faydalılık Algısının Yaşa Göre Farklılığını Belirlemeye Yönelik Mann- Kruskal Wallis Analizi Sonuçları

	Yaş Grupları	N	Ortalama Sırası
Faydalılık Algısı	19-22	9	150,22
	23-26	130	107,60
	27-30	48	113,10
	30+	28	87,54
Toplam		215	

TABLO 14: Yaş Grupları-Faydalılık Algısı Test İstatistikleri (a,b)

Faydalılık Algısı	
Ki-kare	7,511
Serbestlik Derecesi	3
İstatistiksel Anl.	,057
a. Kruskal Wallis Test	
b. Grup Değişkeni: Yaş	

Faydalılık algısının, öğrencilerin yaş gruplarına göre anlamlı bir farklılığının bulunup bulunmadığının incelendiği hipotezde; istatistiksel anlamlılık (p) değeri 0,05'ten büyük olduğundan ($\chi^2 = 7,511$; $p:0,057 > 0,05$) H_0 hipotezi kabul edilmiştir. Bu sonuca göre; faydalılık algısı öğrencilerin yaş gruplarına göre farklılık göstermemektedir. Tablo 13'teki istatistiki analizler değerlendirildiğinde; 19-22, 23-26, 27-30 yaş aralığında ve 30 yaş üstü öğrencilerin ortalama sıra değerlerinin birbirine yakın değerler aldığı ve bu öğrencilerin birbirine yakın değerlendirmeler yaptığı görülmektedir.

5. H_0 : Faydalılık algısı, öğrencilerin iş deneyimine göre farklılık göstermemektedir.

TABLO 15: Faydalılık Algısının İş Deneyimine Göre Farklılığını Belirlemeye Yönelik Kruskal Wallis Analizi Sonuçları

İş Deneyimi		N	Ortalama Sırası
Faydalılık Algısı	Hiç	34	99,40
	1 yıldan az	43	97,21
	1-3 yıl	55	119,03
	3-5 yıl	34	114,44
	5 yıldan fazla	46	99,59
	Toplam	212	

TABLO 16: İş Deneyimi-Faydalılık Algısı Test İstatistikleri (a,b)

Faydalılık Algısı	
Ki-kare	4,894
Serbestlik Derecesi	4
İstatistiksel Anl.	,298
a. Kruskal Wallis Test	
b. Grup Değişkeni: İş Deneyi	

Faydalılık algısının, öğrencilerin iş deneyimine göre anlamlı bir farklılığının bulunup bulunmadığının incelendiği hipotezde; istatistiksel anlamlılık (p) değeri 0,05'ten büyük olduğundan ($\chi^2 = 4,894$; $p:0,298 > 0,05$) H_0 hipotezi kabul edilmiştir. Tablo 15'te görüldüğü gibi; hiç iş deneyimi olmayan, 1 yıldan az, 1-3 yıl arasında, 3-5 yıl arasında ve 5 yıldan fazla işe deneyimi olan öğrencilerin birbirine yakın değerlendirmeler yaptığı görülmektedir.

Özetle, interaktif çizgi roman yönteminin öğrencilerde yarattığı faydalılık algısının çeşitli değişkenlere (yaş, cinsiyet, çalışma durumu vb.) göre farklılaşıp farklılaşmadığını sorgulayan 5 hipotezden 4'ü kabul olmuş, 1'i red olmuştur. Sadece cinsiyet değişkeninin öğrencilerin İÇRY ile ilgili faydalılık algısında farklılık yarattığı ancak diğer demografik değişkenlerden hiçbirinin anlamlı bir farklılık yaratmadığı tespit edilmiştir. Bu bulgular bize İÇRY'nin öğrencinin yaşından, öğrenim durumundan, mezun olduğu bilim alanından, iş deneyiminden bağımsız olarak işletme yönetimi tezli ve tezsiz lisans öğrencilerinde faydalılık algısı oluşturduğunu göstermektedir. Bu bulgu yöntemin genel geçerliği açısından önemli bulunmuştur.

SONUÇ

Bilgi çağı ve bu çağın bilgiye kolay ulaşan, çabuk tüketen nesli her sektörü olduğu gibi eğitim sektörünü ve içinde bulunduğumuz üniversite kurumlarını da faaliyet alanlarında değişiklikler ve iyileştirmeler yapmak için zorlamaktadır. Günümüzde yöneticilik eğitiminde yaygın olarak kullanılan geleneksel öğretim yöntemleri arasında düz anlatım, soru-cevap, problem çözme, vaka analizi, rol oynama, işletme oyunları ve tartışma yöntemleri görülmektedir. Geleneksel yöntemlerle kıyaslandığında, yüksek maliyet, alt yapı ve donanım gerekleri, tasarım ve geliştirme sürecinin uzun zaman ve emek gerektirmesi sebepleriyle teknoloji destekli yöntemler olan e-öğrenme, simülasyon, blog (ağ günlüğü), wiki (çevrimiçi ansiklopedi), podcasting (oyuncu yayım aboneliği), kitle iletişim araçları daha seyrek kullanılmaktadır.

Nesillerin aşına oldukları teknolojik araçlar geliştikçe, öğrenciler giderek daha fazla duyu organını, algılama ve öğrenme sürecine dahil etmekte, öğrenme ihtiyaçları değişmekte ve eğitim kadrolarının da işi güçleşmektedir. Günümüzde üniversitelere kayıt yaptıran

öğrencilerin büyük çoğunluğu Y nesline mensup kişilerdir. Bu nesil kişiselleşme ve başarıya duygusu yüksek, grup çalışmasına yatkın ve etkileşimli öğrenme ortamlarına ihtiyaç duyan, teknolojik kavrayışı yüksek olan bireylerden oluşmaktadır. Önümüzdeki yıllar içinde “Y” neslinin, yerini “Neo-Millennialler”e başka bir deyişle “Z” nesline bırakacağı ve onların öğrenme ihtiyaçlarını karşılayabilmek için daha etkileşimli, çoklu algılamaya imkan tanıyan yöntemler uygulamak gerekeceği öngörülebilir.

Bu noktadan hareketle; işletme eğitiminde ve yönetici yetiştirmede sıklıkla kullanılan öğretim yöntemlerine alternatif olarak çizgi romanın, öğrencilerin ilgilerini canlı tutabilecek ve üretim maliyeti göreceli olarak düşük olan bir öğretim aracı olacağı düşünülmüştür. Bu çalışmada geleceğin yönetici adayı yüksek lisans öğrencilerine, “yöneticinin karar verme yeteneği” ile ilgili bilgi ve becerilerini arttırmaya dönük bir içerik sunmak için “kendi macerayı seç” (choose your own adventure) türündeki çizgi romanlar tercih edilmiştir. Bu türün, okuyucuya seçim hakkı verme prensibiyle kurgulanması, interaktivite olanağı sunmaktadır.

Yöneticilik eğitiminde öğrencilere aktarılmak istenen gerçek iş hayatına dair bilgiler, iş ortamındaki ilişkiler, çatışmalar, alınan riskler ve yöneticinin günlük hayatındaki karmaşık süreçlerin düz yazı yerine görsellikle aktarılmasının, öğrencinin konuya ilgisini ve öğrendiklerinin kalıcılığını arttırması beklentisi de yöntemin seçiminde önemli olmuştur. Çalışmada “yöneticinin karar alma rolü”nün ve bu rolle ilişkili çeşitli yönetim konularının (Fayol’un Yönetim İlkeleri, Mintzberg’in Yönetici Roller, motivasyon teorileri, proje tipi organizasyon yapısı, vb.) işlendiği bir senaryo yazılmış, senaryo öğrenciye karar almada birden çok alternatif sunacak şekilde kurgulanmış, çizgi roman formatında çizdirilmiş, çizgi romanın ne çerçevede işleneceği ile ilgili olarak öğretim üyelerine bir kılavuz dağıtılmış ve sonrasında İstanbul’daki üç devlet üniversitesinde 14 sınıfta uygulanmıştır.

Yöntem öğrenciler tarafından bilişsel, beceri geliştirmeye dönük ve duyuşsal faydalılık boyutlarında yüksek oranda faydalı algılanmıştır. Yöntem bilişsel anlamda özellikle teori ve pratik arasında ilişki kurulması, birden çok çözüm olabileceği konusunda farkındalık yaratması ve birden fazla bakış açısını aynı anda görmeyi sağlaması boyutlarıyla faydalı bulunmuştur. Beceri geliştirmeye dönük olarak özellikle öğrencilerin yorumlama, sorgulama ve mantık becerilerinin olumlu etkilemiştir. Duyuşsal olarak, eğitim ortamının kalitesini olumlu etkilemesi ve öğrencilerin konuya ilgilerini ve motivasyonlarını arttırması

ile en yüksek oranda faydalılığı elde etmiştir. Yöntemin düz anlatım veya vaka analizi gibi klasik öğretim yöntemleri ile karşılaştırıldığında en öne çıkan özellikleri; karakteri gözünde canlandırma kolaylığı, birden fazla son içerdiği için uyandırdığı merak duygusu ve sunduğu görsellik ile öğrenmeyi kalıcı kılması olarak sıralanabilir. Görsellik ve okuyucunun aktif katılımını sağlaması özelliği başta gelmek üzere yukarıda sayılan faydalar yöntemi diğer öğretim yöntemlerinden farklılaştırmakta ve öğrenmenin kalıcılığı açısından faydalılık sağladığını göstermektedir.

İnteraktif çizgi roman yönteminin (İÇRY) öğrencilerde yarattığı faydalılık algısının çeşitli değişkenlere (yaş, cinsiyet, çalışma durumu vb.) göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelendiğinde cinsiyet değişkeni hariç hiçbir demografik değişkenin öğrencilerin İÇRY ile ilgili faydalılık algısında farklılık yaratmadığı tespit edilmiştir. Bu bulgular bize interaktif çizgi romanın öğrenci grubu tarafından genel geçer olarak faydalı bulunduğunu göstermektedir. Bir “ilk çalışma” olmakla birlikte yöntemin öğrencilerde yarattığı faydalılık algısı değerleri beklenenden yüksek olmuştur. Yönetim eğitiminde kullanılabilen yeni bir öğretim yöntemi tasarımı yapmayı, böylece özgün bir katkı sağlamayı amaçlayan çalışma bu anlamda amacına ulaşmıştır. Bu çalışmada edinilen deneyim ve geri dönüşlerle, bundan sonra geliştirilecek interaktif çizgi roman çalışmalarının görsellik, yenilik, ilgi çekicilik, kalıcılık, canlandırma kolaylığı, tekrar edilebilirlik ve interaktivite avantajları ile yönetici eğitiminde etkin sonuçlar verebileceği düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

ALPARSLAN, O. 2002, “Manga Tarihinden Notlar”, **Çizgili Hayat Kılavuzu:Kahramanlar, Dergiler ve Türler**, İstanbul: İletişim Yayınları, ss: 434-441.

ALPİN, H. 1996, “Japon Çizgi Roman Evreni” **Darkwood Sakinleri**. İstanbul: Şan, Sayı:5, s: 62-71.

ARGYRIS, S. 1980 “Some Limitations of the Case Method:Experiences in a Management Development Programme” **Academy of Management Review**, Vol.5, No.2, s.291-298.

ATWELL, M.A. 1985 “Predictable Books for Adolescent Readers”, **Journal of Reading**, Vol. 29, No. 1, s:18-22.

BAIN, S, THORNTON, J. ve SATTAR, A. 2004 “Trends in Artificial Intelligence”, **Lecture Notes in Artificial Intelligence**, Cilt.3157, s: 144-153.

BALLANTINE, J.A. ve MCCOURT LARRES, P. 2004 “A Critical Analysis of Students’ Perceptions of the Usefulness of the Case Study Method in an Advanced Management Accounting Module: the Impact of Relevant Work Experience”. **Accounting Education**. Vol.13 (2), s: 171-189.

CANTEK, L., 2002, **Türkiye’de Çizgi Roman**, 2.bs., İstanbul: İletişim Yayınları.

CANTÜRK, B. 2002, “Değeri Anlaşılamayan Kahraman: Mister No”, **Çizgili Hayat Kılavuzu: Kahramanlar, Dergiler ve Türler**, İstanbul: İletişim Yayınları, 2002.

ÇORUK, H. 2002, “Çizgi Romanımızda Kahramanlık Türü”, **Çizgili Hayat Kılavuzu: Kahramanlar, Dergiler ve Türler**, İstanbul: İletişim Yayınları, 2002.

DORSAY, A. 2004 “Yüz Yıllık Bir Aşk Hikayesi: Çizgi Roman ve Sinema”, **Milliyet Sanat**, İstanbul, Sayı. 544, Temmuz, s: 71-88.

DUUS, P. 1988, “Introduction”, **Japan Inc: An Introduction to Japanese Economics**. Berkley: University of California Press.

DUUS, P. 2001 “Weapons of the Weak, Weapons of the Strong-The Development of the Japanese Political Cartoon”. **The Journal of Asian Studies**, C. 60, No. 4, Kasım.

ERTEMSİR, E. 2011, **Alp Bey’in Karar Anı**, Çizer: Mehmet Can Gürsoy, İstanbul: Beta Yayınevi.

FINK, M.A. FOOTE, D.C. 2007 “Using Simpsons to Teach Humanities with Gen X and Gen Y Adult Students”, **New Directions for Adult and Continuing Education**, No.115, Fall, s: 45-54.

- GARİH, Ü. 1994, “Resimli Çizgi Romanlar ve Karakter Oluşumu”, **Deneyimlerim III**, Alarko Eğitim ve Kültür Vakfı.
- GRAVETT , P. 2005, **Uçsuz Bucaksız Manga**, Ed.Arzu Taşçıoğlu. İstanbul:Plan B Yayıncılık.
- ITO, K. 2005, “*A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society*”, **The Journal of Popular Culture**, Vol.38, No:3, s: 456-475.
- JÜNGST, H. 2008, “Translating Educational Comics”, **Comics in Translation**. Ed.Federico Zanettin. UK: St.Jerome Publishing.
- KAMINSKI, J. VE CURRIE, S. 2008, “Planning Your Online Course”, **Education for a Digital World : Advice, Guidelines and Effective Practice From Around The Globe**, Ed. David G. Harper, 2008, s: 191-212.
- KARAHAN, M. 2010, “Çizgi Ne Yana Düşer, Edebiyat Ne Yana?” **Varlık Dergisi**, 1232.Sayı, Mayıs, s: 3-4.
- KİREÇCİ, Ü. 2008, **Çizgi Roman Senaryosu: Önce Yazı Sonra Çizgi**, İstanbul, Crea Yayıncılık.
- KUNZLE, D. 2007“*Father of the Comic Strip: Rodolphe Topffer*”, **Journal of American Cultures**, Vol.30, No.3.
- KURTULUŞ, Ö. 2010, “*Delirant İsti Romani: Bu Romalılar Kafayı Yemiş!*”, **Varlık Dergisi**, Sayı: 1232, Mayıs, s: 15-18.
- LIBBY, P.A. 1991 “*Barriers to Using Cases in Accounting Education*” **Issues in Accounting Education**, Vol.6, No.2, 1991.
- MC ELHATTON, H. 2011, **Kendi Maceranı Kendin Yarat!: Tek Başlangıç Sayısız Farklı Son: Şahene Hatalar**, Çev. Dilek Berilgen Cenkçiler, Ankara: A.p.r.i.l. Yayıncılık.
- NEUMAN, W.L. 2004, **Basics of Social Research: Qualitative and Quantitative Approaches**, Pearson.
- NICHOLAS, D. ROWLANDS, I. CLARK,D. ve WILLIAMS, P. 2011,“*Google Generation II: Web Behaviour Experiments with the BBC*”, **New Information Perspectives**, Vol. 63, No. 1, s: 28-45.
- OBLINGER, D. (2003). “Understanding the New Students”. **Educause Review**, 38(4), 37-47.

SARDONE, N.B. 2008, “*Teaching Financial Concepts to Undergraduates Using a Simulation and Spreadsheet Tool*”, **Business Education Digest**, Cilt.17, Mayıs, s: 37-54.

STARK, L. 2002, “Bir Asteriks Güzellemesi:Veni, Vidi ve de Vici” **Çizgili Hayat Kılavuzu: Kahramanlar, Dergiler ve Türler**, İstanbul: İletişim Yayınları, s: 219-228.

TAPSCOTT, D. 2007 “*Educating the Net Generation*”, **Contemporary Issues In Curriculum**, 4.bs., Ed. Allan C.Ornstein, Edward E.Pajak, Stacey B.Ornstein, Pearson, s: 285-292.

TUNCER, N. 1993. **Çizgi Roman ve Çocuk**, Çocuk Vakfı Yayınları, İstanbul.

URAL,A.ve KILIÇ, İ. 2005, **Bilimsel Araştırma Süreci ve SPSS ile Veri Analizi**. Ankara: Detay Yayıncılık.

WEIL, S., OYELERE, P., YEOH, J. ve FIRER, C. 2001, “*A Study of Students’ Perceptions of the Usefulness of Case Studies for the Development of Finance and Accounting-Related Skills and Knowledge*”, **Accounting Education**, Vol.10, No.2, s: 123-146.

WEIL, S., LASWAD, F. FRAMPTON, C. ve RADFORD, J. 1999, “*Cultural and Other Influences on Student Perceptions of the Use of Case Studies and Study Groups in Management Accounting*”. *Discussion Paper*, No.62, Commerce Division, Lincoln University, New Zeland.

WRIGHT, B.W. 2003, **Comic Book Nation, The Transformation of Youth Culture in America**, USA: John Hopkins University Press.

<http://www.iie.istanbul.edu.tr> , Erişim tarihi: 11 Ekim 2012.

<http://www.sbe.yildiz.edu.tr>, Erişim tarihi: 11 Ekim 2012.

<http://lp.marmara.edu.tr/?sayfa=ects&dil=tr-TR>, Erişim tarihi: 11 Ekim 2012.

-, "Comic Book", **Encyclopædia Britannica Online**, (Çevrimiçi)
<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/127569/comic-book>, Erişim: 02 Ocak 2013.