

MOBİL UYGULAMA DÜNYASINDA RESİMLİ ÇOCUK KİTABI UYGULAMALARI: KETEBE ÇOCUK ÖRNEĞİ

Arş. Gör. Gökçen ÇELİK ÖZBAHÇE¹

ÖZET

Son yıllarda çocuklara yönelik farklı kullanım amaçları olan birçok mobil uygulama karşımıza çıkmaktadır. Bunlardan biri olan resimli çocuk kitabı uygulamalarının, hakkında farklı disiplinlerden farklı görüşlerin olduğu, özellikleri ve etkileri hâlâ tartışılan, araştırılan, ilgi çekici ve araştırılmaya değer bir materyal olduğu düşünülmektedir. Bu araştırmada ise Türkiye’de yayınlanan resimli çocuk kitabı uygulamalarından Ketebe Çocuk uygulamasının özelliklerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaca yönelik literatür taraması yapılmış, yerli ve yabancı resimli kitap uygulamaları incelenmiş, mobil uygulama yazılımı ve mobil uygulama arayüz tasarımı alanında çalışan kişilerle görüşülmüştür. Bu çerçevede hazırlanan kontrol listesi ile Ketebe Çocuk uygulamasının bir resimli çocuk kitabı uygulaması olarak hangi özelliklere sahip olduğu ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler: Resimli Çocuk Kitabı, Dijital Kitap, Dijital Resimli Kitap, Animasyonlu Kitap, Elektronik Kitap

ABSTRACT

In recent years, we have come across many mobile applications for children with different purposes of use. It is thought that children's picture book applications, which are one of them, are an interesting and worthy material that is still being discussed, researched, and researched, with different opinions from different disciplines, and whose features and effects are still being discussed and researched. In this study, it was aimed to examine the characteristics of Ketebe Çocuk, one of the illustrated children's book applications published in Turkey. For this purpose, a literature review was conducted, domestic and foreign picture book applications were examined, and people working in the field of mobile application software and mobile application interface design were interviewed. With the checklist prepared in this framework, it was revealed which features Ketebe Çocuk application has as a picture book application.

Keywords: Children’s Picture Book, Digital Book, Digital Picture Book, Animated Book, Electronic Book

¹ Atılım Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü, gokcen.celik@atilim.edu.tr

GİRİŞ

20. yüzyılda teknoloji alanında yaşanan gelişmeler ve devrimler, alışkanlıklarımızı, eylemlerimizi ve yaşama biçimimizi kaçınılmaz olarak dönüştürmüş ve dönüştürmeye devam etmektedir. Yaşanan bu dönüşümlerle kavramlar da yeniden sorgulanmakta ve yeniden tanımlanmaya ihtiyaç duymaktadır. Lane Smith “Bu Bir Kitap” adlı resimli çocuk kitabında, kitapların zamana nasıl meydan okuduğunu, dijital aygıtların gücünü ve etkisini yok saymadan anlatmaktadır. Öyküde bir eşek ve bir maymun kütüphanededir ve maymun elindeki kitabı okumaktadır. Eşek, kitap okuyan maymuna sorar: “Elindeki ne?”. Maymun yanıt verir: “Bu bir kitap”. “Üzerine nasıl tıklıyorsun?” diye yeniden sorar eşek. Maymun yine yanıt verir: “Tıklamıyorum. Sayfayı çeviriyorum. Bu bir kitap.” (Smith, 2016). Smith’in eserinden yola çıkarak “Kitap nedir?” diye sorulduğunda bugün verilecek yanıt, geçmiştekinden farklı olacaktır. Kitabın biçimi değişse de alternatif seçeneklere sahip olursa da kitabın en temeldeki işlevi ve onu okuma motivasyonumuz değişmemektedir. Bir benzetme ile anlatılacak olursa, okuma yolculuğunda varacağımız yer yine aynı yerdir ancak oraya gittiğimiz araçlar başkadır. Smith’in de kitabında bize tekrar tekrar sordurduğu “Kitap nedir?”e kucaklayıcı bir tanımla ile yanıt verilebilir. Eğitimci Bill Cope (2001, s. 6-7) şöyle söyler: “Kitap artık fiziksel bir şey değildir. Kitap, kitabın yaptığı şeydir...” (aktaran Sargeant, 2015. s. 455). Cope’un düşüncesine göre kitaplar el yapımı ya da baskı formunda olduğu gibi dijital formda hatta ses formatında da olabilir (Cope, 2001, s. 6-7’den alıntıl原因 Sargeant, 2015, s. 455). 2015 yılında yapılmış olan bu tanımlamanın her geçen gün geçerliğini pekiştirdiğini, özellikle yetişkinler arasında elektronik kitap (e-kitap) ve sesli kitap kullanımından görmekteyiz. Gelişen teknoloji ile birlikte tanıştığımız ve özellikle 2000’li yıllardan itibaren yaygın bir biçimde kullanılan e-kitapların, sınırları belirgin bir tanımını yapmak güçtür çünkü e-kitapların bir donanım mı, yazılım mı ya da bir içerik türü mü yoksa bunlardan birkaçı mı olduğu hakkında literatürde kavram karmaşası bulunmaktadır (Önder ve Atılğan, 2015, s. 176). Önder’in elektronik kitapları ele aldığı tez çalışmasında, e-kitaplarla ilgili yapılagelmiş tanımlar ortak noktaları da göz önünde bulundurularak değerlendirilmiş ve e-kitapların taşıdığı dört temel özellik belirlenmiştir. Bu dört özellik göz önüne alınarak e-kitapla ilgili aşağıdaki tanımlama yapılmıştır:

E-kitap bir ya da birkaç basılı kitabın sayısallaştırılmasıyla elde edilen ya da bütünüyle elektronik ortamda üretilen bir içeriğin, bir masaüstü bilgisayar, ekranı bulunan herhangi bir elde taşınabilir aygıt veya özel tasarlanmış bir elektronik kitap okuyucu donanımında görüntülenebilir, erişilebilir, yayınlanabilir şekilde bulunan ve kullanılan yazılımla sağlanan zengin metin özellikleri ile (kitap ayırıcı ekleme, metin işaretleme, not alma gibi) geleneksel okuma sırasında yapılan işlevlerin de gerçekleştirilebildiği elektronik biçimdir. (Önder, 2010, s. 33)

Bugün e-kitaplar özellikle yetişkin okuyucular arasında giderek yaygınlaşmaktadır. Tablet ve telefondan okunabildiği gibi yalnız e-kitap okumak için tasarlanmış ve üretilmiş Kobo, Kindle, PocketBook gibi özel aygıtlardan da okunabilmektedir.

Bu cihazlar; güneş ışığında bile okunabilirlik sağlayan e-kâğıt ve e-mürekkep teknolojisini kullanmakta (Çoruh ve Hidayetoğlu, s. 187), sayfa çevirme, sayfa kıvrırma gibi efektlerle basılı okuma deneyimine daha yakın bir okuma deneyimi sunmayı amaçlamaktadırlar. Bunun yanı sıra tek bir cihazda yüzlerce kitabı saklama imkânı sunması, e-kitap fiyatlarının basılı kitaplara göre daha uygun olması da en önemli tercih sebepleri arasında sayılabilmektedir. Bu teknoloji gelişmeye ve yaygınlaşmaya devam etmektedir. Giderek azalan doğal kaynaklar ve buna bağlı olarak giderek artan üretim maliyetleri, gelecekte e-kitap teknolojisinin bir tercihten çok mecburiyete dönüşeceğini düşündürmektedir. E-kitapların kolaylaştırıcı ve çevresel anlamda yararlı tarafları olduğu gibi dezavantajlı tarafları da bulunmaktadır. Basılı bir kitabı satın almak ve okumak için özel bir okuryazarlığa ihtiyaç duyulmamaktadır ancak bir e-kitap edinmek ve onu okuyabilmek için kullanıcıların öncelikle bunu okuyabilecekleri bir aygıt ve dijital okuryazarlığa sahip olması gerekmektedir. Yanı sıra bu aygıtların şarjlı olması, ekrandan okumanın zorlayıcı taraflarının olması ve telif sorunları gibi maddeler de dezavantajları arasında sayılabilir (Pektaş Turgut, 2018, s. 209).

E-kitap kullanımı günümüzde yetişkinler arasında giderek yaygınlaşsa da konu çocuk okurlar ve çocuk kitapları olduğunda aynı kullanım yaygınlığından bahsetmek mümkün değildir. Bunun bir gerekçesi olarak, çocukların sağlıklı bir gelişim için ekranla buluşması konusunda bazı kısıtların olması sayılabilir. Çocukların ekranla tanışması için uzmanlar tarafından tavsiye edilen farklı yaş aralıkları bulunmaktadır. Aynı zamanda ekrana ne kadar süre maruz kalacağı ile ilgili de her yaş grubu için farklı süre kısıtları bulunmaktadır. Öte yandan, ekranlarla dolu bir çağa doğan günümüz çocukları için e-kitaplar, iç ve dış yapı bakımından nitelikli olması koşulu ile, ekran zamanlarında onlara eşlik edebilecek, okuma kültürü edinmesinde teşvik edici rol oynayabilecek, dijital okuryazarlığına katkı sağlayabilecek önemli bir araç olduğu düşünülmektedir. Örneğin 2020 yılında Türkiye’de ilkökul 2. sınıf öğrencileri ile yapılan bir araştırmada, dijital kitap okuyan öğrenciler ile basılı kitap okuyan öğrenciler arasında okuduğunu anlama ve akılda tutma becerileri bakımından fark olup olmadığı araştırılmıştır. Araştırma sonucuna göre dijital kitap okuyan öğrencilerin basılı kitap okuyan öğrencilere göre daha olumlu bir tutum içinde olduğu görülmüştür (Özenç ve Akın, 2020, s. 40).

Dijitalleşen dünyada kendi yolculuğunu sürdüren resimli çocuk kitaplarının yeni biçimi, resimli çocuk kitapları içeren mobil uygulamalar yani “resimli çocuk kitabı uygulamaları”dır. Resimli çocuk kitabı uygulamaları; tasarımının, görsel öğelerin ve metnin niteliği, çocukların gelişim alanlarına sağladığı katkıları gibi birçok yönden hâlâ araştırılan bir materyaldir. Bu uygulamalar hem çocukların kendisi hem de ebeveynleri tarafından kullanılmaktadır. Bu da arayüz tasarımı ve özellikleri bakımından tasarımcıları ve geliştiricileri iki taraflı düşünmeye yöneltmelidir. Bir resimli çocuk kitabı uygulamasının arayüz özelliklerinin zengin olması, kitabın kullanımına yönelik de zenginlik sunacaktır. Özellikle kullanıcı dostu zenginliklerin çocuklar için okumaya öykündürücü, teşvik edici olacağı düşünülmektedir. Çalışmanın Kavramsal Çerçeve bölümünde yer alan “Resimli Çocuk Kitabı Uygulamaları” bölümünde bu konuya detaylı biçimde yer verilmiştir.

Problem

Yapılan literatür taramasında, resimli çocuk kitabı uygulamalarını ele alan akademik çalışmalarda genellikle uygulamada yer alan kitapların iç yapı ve dış yapı yönünden incelendiği görülmüştür. Mobil uygulamaların hayatımızın ayrılmaz bir parçası olduğu ve resimli çocuk kitabı uygulamalarının giderek daha da yaygınlaştığı bir dönemde dahi ülkemizdeki örneklerinin bir mobil uygulama olarak incelendiği ve özelliklerinin ortaya konulduğu çok az çalışma bulunmaktadır.

Amaç

Bu çalışmada, resimli çocuk kitabı uygulamalarında olabilecek tüm özelliklerin bir kontrol listesi ile belirlenmesi ve seçilen resimli çocuk kitabı uygulamalarının tüm özelliklerinin bu kontrol listesi ile ortaya konulması amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki araştırma sorusuna yanıt aranmıştır:

İncelenen uygulamanın, koleksiyonunda yer alan kitaplara göre değişkenlik göstermeyen, kullanıcı arayüzü özellikleri nelerdir?

Önem

Resimli çocuk kitabı uygulamalarının ülkemizdeki en yeni ve nitelikleri bakımından sayılı örneklerinden olan Ketebe Çocuk uygulamasının özelliklerinin, bu çalışma için hazırlanmış olan “Resimli Çocuk Kitabı Uygulamalarını Değerlendirmek için Kontrol Listesi” ile ortaya konulmasının, mobil uygulama arayüz tasarımcıları ve mobil uygulama geliştiricilerine hem var olan uygulamaları yeniden ele almaları hem de yeni resimli çocuk kitabı uygulamaları geliştirme konusunda fayda sağlaması bakımından önemli olduğu düşünülmektedir.

Sınırlılıklar

Bu çalışma, Ketebe Çocuk adlı resimli çocuk kitabı uygulamasının değerlendirilmesi ile sınırlıdır.

1. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

1.1. Resimli Çocuk Kitabı Uygulamaları

Çocuklara yönelik mobil uygulama içerikleri de kendi içinde amacına göre ayrılmaktadır. Çocukların yabancı dil öğrenimine ya da bilişsel gelişimlerine yönelik eğitsel uygulamalar ve resimli çocuk kitabı uygulamaları bulunmaktadır. Dijital ortamda yayınlanan resimli çocuk kitapları için yerli literatürde “e-kitap”, “etkileşimli kitap”, “animasyonlu kitap”, “dijital kitap” gibi birçok farklı isimlendirme bulunmaktadır. Yabancı literatürde ise “book app” yani “kitap uygulaması” olarak geçmektedir. Bu terim, App Store’da yayınlanan bir uygulamanın türünü tanımlamak için ortaya çıkmıştır ve bir satış kategorisi olarak, dijital kitapları tanımlamada kullanılmaktadır (Sargeant, 2015, s. 460). Resimli çocuk kitabı içeriği sunanlara ise “picture book app” yani “resimli kitap uygulaması” denmektedir.

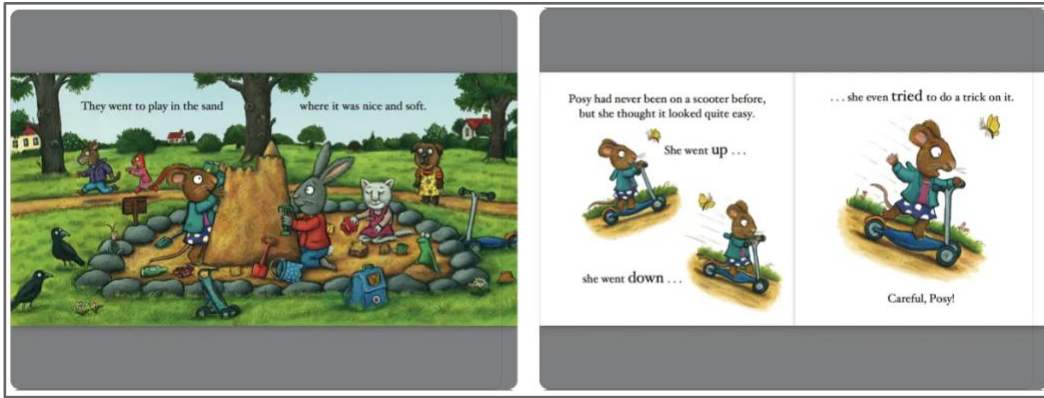
Bu çalışmanın konusunu da bu uygulamalar oluşturmaktadır ancak bu çalışmada daha özelleştirilmiş bir terim olarak “resimli kitap uygulaması” yerine “resimli çocuk kitabı uygulaması” ifadesi uygun görülmüştür. Literatürde yapılan bir tanımlama ise şu şekildedir: Resimli çocuk kitabı uygulaması, basılı kitaplarda doğası gereği bulunmayan içerik, özellik ve gezinme seçeneklerini içeren dijital biçimde bir kitap anlatısından meydana gelen bir yazılımdır (Serafini vd., 2015; Serafini vd., 2016).

Resimli çocuk kitabı uygulamalarının ilk örnekleri genellikle Apple cihazlara özel üretilmiş olsa da günümüzde hem Apple App Store hem de Google Play Store’dan telefon ve/veya tabletlere indirilebilmekte, ücretli ya da ücretsiz erişim olanağı sunmaktadırlar. Bu uygulamalardaki kitaplar seslendirme, müzik, animasyon, etkileşim gibi özellikleri taşıyabilmektedirler. Birçoğunda seslendirme ve müziği kapatma özelliği de bulunmaktadır. Böylece çocuğa kitabı okuyacak kişi, kitabı kendi okuyabilmekte böylece resimli çocuk kitabı uygulamaları etkileşimli kitap okuma imkânı da sunmaktadır. Resimli çocuk kitabı uygulamalarında basılı kitaplarda olduğu gibi sayfa sayısı sınırı da yoktur. Üstelik mobil teknolojinin sunduğu imkânlar dahilinde etkileşimli animasyonlarla yaratıcı hikâye akışlarına yer verildiği de görülmektedir. Örneğin hikâyeye devam edebilmek için sayfadaki bir nesneye dokunmak, bir görevi, yönergeyi yerine getirmek gibi (Salisbury ve Styles, 2012, s.184). Bu özellikler, bir kitabı birden farklı biçimde okumaya olanak sunmaktadır. Böylece her çocuk için farklı zevklere ve ilgi alanlarına seslenecek okuma deneyimleri yaşatmak da mümkündür (Kucirkova, 2018, s.x-xi).

Resimli çocuk kitabı uygulamasının ilk örneği 2009 yılının ağustos ayında Winged Chariot Press tarafından iPhone için geliştirilen, Sylvia van Ommen’ın yazıp çizdiği “The Surprise” adlı çocuk kitabıdır (Hamer, 2017 s. 63; Coyne, 2009). Resimli çocuk kitaplarının dijital versiyonlarının yayınlanmaya başladığı bu ilk dönemlerde, tek bir öykünün uygulamaya dönüştürüldüğü görülmektedir. Bunlar da genellikle seçkinde resimli çocuk kitapları da olan yayınevleri tarafından geliştirilip yayınlanmıştır. 2 Eylül 2014 tarihinde Nosy Crow adlı yayınevi, resmî web sitesinde “Resimli kitaplarımızın iBook edisyonlarını yaptık!” başlıklı bir blog yazısı yayınlanmıştır. Yazıda, yayınevinden çıkan bazı resimli çocuk kitaplarının iBook formatlarının hazırlandığı ve bunlara iBook Store’dan £2.99 karşılığında erişilebileceği bildirilmektedir. Devamında ise ortaya çıkan sonuçla gurur duyduklarını, bu yeni biçimin harika bir potansiyele sahip olduğu yazılmış ve onlarca resimli kitabı yanımıza almak gibi bir seçeneğimizin olmadığı, kitaplığımızda yer kalmaması ya da sesli ve vurgulu metin gibi geliştirilmiş bazı özelliklere sahip bir dijital kitap arayışında olmamız gibi durumlarda bu kitapların bize tam da aradığımız çözümü sunduğu ifade edilmiştir (*We’ve Made iBook Editions of Our Picturebooks*, 2014). Bu kitaplar artık aktif değildir ancak *Apple Books* (t.y.)’un web sitesinde kitaplara ait bilgilere ve görsellere erişilebilmektedir. Bu bilgilere göre bahsi geçen uygulamalarda seslendirme, metin vurgusu ve hikâye içine yerleştirilmiş etkileşimler bulunmaktadır. Kitaplardan biri, Axel Scheffler’ın “Pip and Posy” adlı resimli çocuk kitabıdır. Yine Nosy Crow’dan çıkan “Cinderella” uygulaması da 2011-2012 yılları arasında birçok ödüle layık görülmüştür (Pektaş Turgut, 2018, s. 212).

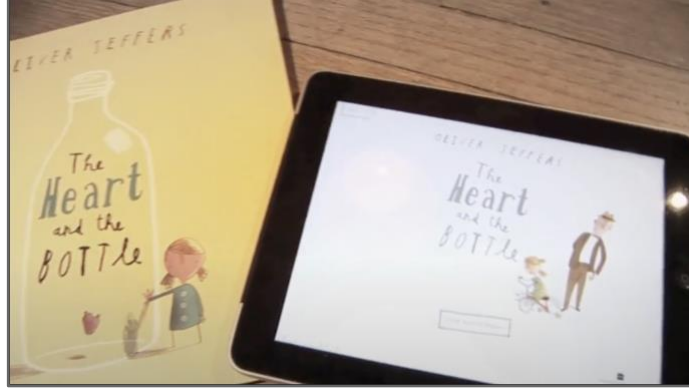


Görsel 1: “Pip and Posy” adlı resimli çocuk kitabı uygulamasına yönelik web sitesinde yer alan bilgiler

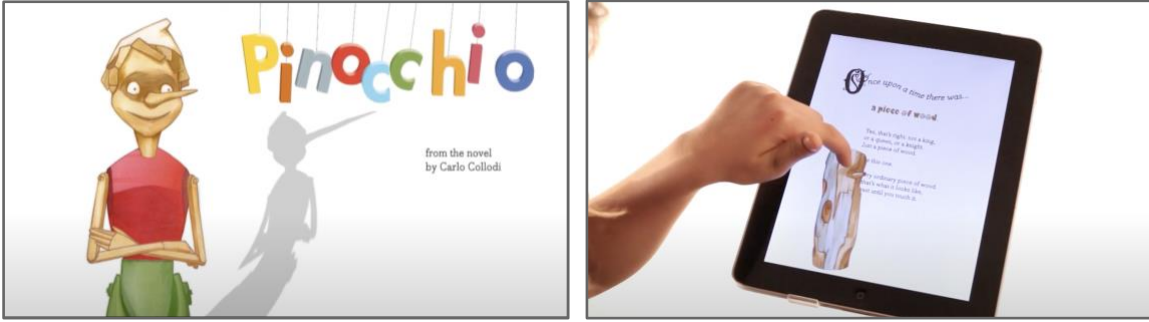


Görsel 2: “Pip and Posy” adlı resimli çocuk kitabı uygulamasının iç sayfalarından örnekler

Harper Collins Yayınları (2010) ise resimli çocuk kitaplarını iTunes’den erişilebilir uygulamalara dönüştüren yayınevlerindendir. Erişilebilen kaynaklardan edinilen bilgilere göre kendi bünyesinde yayımlanan Oliver Jeffers’in “The Heart and the Bottle” adlı kitabını ve yine kendi bünyesinde yayımlanan Carlo Collodi’nin “Pinocchio” adlı kitabını dijitalleştirmişlerdir. Bu kitaplarda seslendirme, müzik ve etkileşim bulunmaktadır. Günümüzde erişilebilir değildir ancak bir video oynatma kanalında tanıtım amaçlı yayınlanmış videolar aracılığı ile ulaşılabilen görüntüleri aşağıdaki gibidir (Harper Collins Children’s Book, 2010; Elasticoapp, 2011):



Görsel 3: “The Heart and the Bottle” adlı kitabın basılı ve dijital versiyonları



Görsel 4: “Pinocchio” adlı resimli çocuk kitabı uygulamasının iç sayfalarından bir örnek

BelMontis Yayınları da iTunes için “Rom and the Whale” adlı öyküyü dijitalleştirmiştir. Bu uygulamada da seslendirme, müzik, etkileşim özellikleri başarıyla kullanılmıştır. Polk Street Press tarafından App Store için geliştirilen “Good Night Safari” uygulamasında seslendirme, metin vurgulama, animasyon, bölüm sonu oyunları gibi özellikler bulunmaktaydı. O dönemde az sayıdaki Türkçe örneklerden, Morpa Kültür Yayınları tarafından App Store için geliştirilen, Kestutis Kasparavicius tarafından yazılıp çizilen “Çilek Dünyası” ve Manolin Yayınları tarafından geliştirilen “Küçük Kaz Cambaz İstanbul’da”, Square Iglo tarafından geliştirilen “Zoe’nun Yeşil Gezegeni” kitapları da ilk dönem resimli çocuk kitabı uygulamaları arasında bulunmaktadır (Pektaş Turgut, 2018, s. 212-217; Children Story, 2015; BelmontisPublishers, 2013; Hardeson, 2013; Navarro, 2011; *Çilek Dünyası*, t.y.).



Görsel 5: “Good Night Safari” adlı resimli çocuk kitabı uygulamasından örnekler



Görsel 6: “Cinderella” adlı resimli çocuk kitabı uygulamasının iç sayfalarından örnekler



Görsel 7: “Rom and the Whale of Dreams” adlı resimli çocuk kitabı uygulamasının tanıtımı

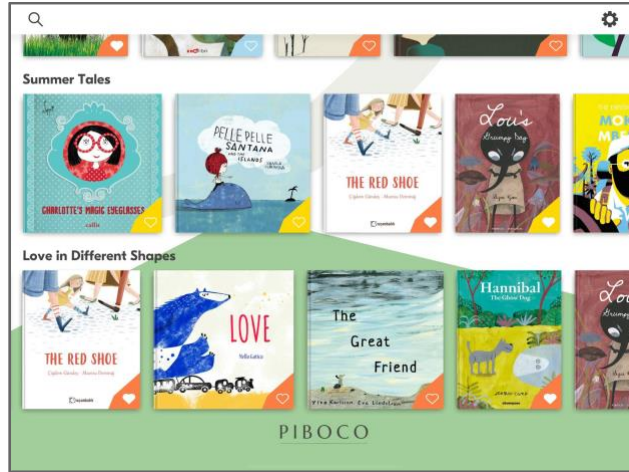


Görsel 8: “Rom and the Whale of Dreams” adlı resimli çocuk kitabı uygulamasından örnekler

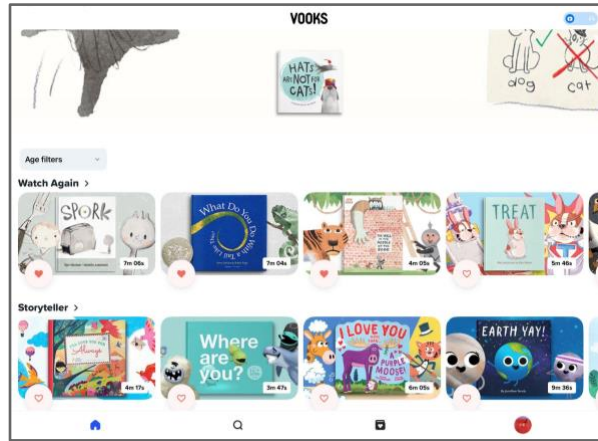


Görsel 9: “Çilek Dünyası” adlı resimli çocuk kitabı uygulamasından örnekler

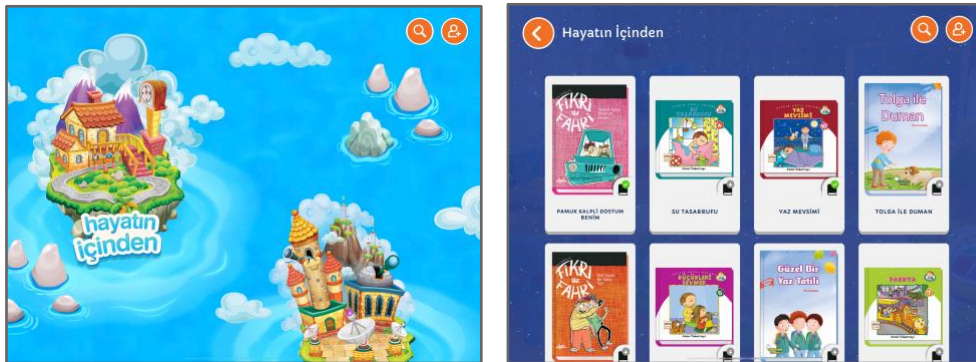
Bologna Çocuk Kitapları Fuarı bünyesinde düzenlenen ve 1966 yılından bu yana resimli çocuk kitaplarına ödül veren Bologna Ragazzi Ödülleri’nde 2006 yılında Stian Hole tarafından yazılıp çizilen “Germann’s Sommer” adlı bir resimli çocuk kitabına ödül verilmiştir. Ödülün tarihinde, dijital olarak yayınlanan bir kitaba ilk kez ödül verilmiştir (Ommundsen, 2015, s. 108). Bu ödül aslında yalnız bir takdir değil, aynı zamanda kitabın yeni biçiminin de otoritelerce tanındığının bir göstergesi olmuştur. Tek bir öykü olarak yayınlanan resimli çocuk kitabı uygulamalarının bu ilk örnekleri sonrasında, birçok resimli çocuk kitabını çatısı altında bulunduran mobil uygulamalar geliştirilmeye ve yayınlanmaya başlanmıştır. Bunların çoğu ücretli içerik sunan ya da kısmen ücretsiz içerikler sunan uygulamalardır ve hem Google Play Store hem de App Store için geliştirilmişlerdir. Bu da kitaplara erişilebilen aygıt sayısını ve dolayısıyla da okurunu çoğaltmıştır. Günümüzde; Piboco, Vooks, Funble, Okuvaryum, Kidly, Ninni, TRT Çocuk Kitaplık, Ketebe Çocuk uygulamaları bunlardan birkaçıdır.



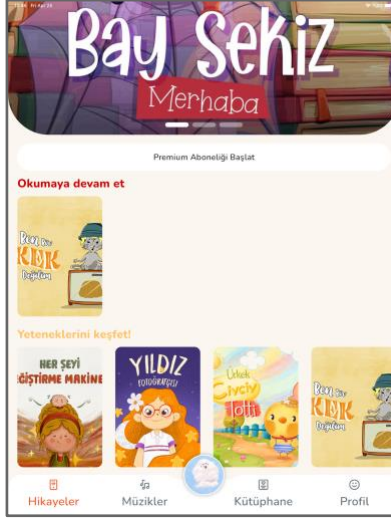
Görsel 10: “Piboco” adlı resimli çocuk kitabı uygulaması



Görsel 11: “Vooks” adlı resimli çocuk kitabı uygulaması



Görsel 12: “TRT Çocuk Kitaplık” adlı resimli çocuk kitabı uygulaması



Görsel 13: “Ninni” adlı resimli çocuk kitabı uygulaması

Bu uygulamaların, dijital teknolojinin içine doğmuş olan günümüz çocuklarına; basılı kitap okuma deneyimine ek olarak bu gibi çağcıl okuma deneyimleri sunması ve bu yolla çocukların dijital okuryazarlıklarına katkı sağlaması, üstelik ücretsiz ya da basılı kitaplarla karşılaştırıldığında daha ulaşılabilir fiyatlarla birden fazla kitaba, telefonumuzun yanımızda olduğu her yerde her zaman erişim sağlaması vb. özellikleri ile resimli çocuk kitabı uygulamaları, son yıllarda çocuk kitapları alanında önemli bir yere sahiptir. Resimli çocuk kitaplarının tüm bu katkılarına karşın dijital dünyanın bir ürünü olduğu için mesafeli yaklaşan hatta karşı çıkanlar da bulunmaktadır. Dijital dünyanın savunmasız çocuklarımız için tuzaklar ve tehlikelerle dolu olduğu düşünüldüğünde, bu kaygılar da anlaşılır bulunmaktadır ancak tam da bu sebepten, dijital içerikler arasında çocuklara uygun, nitelikli içerikler sunacak, güvenliği sağlanmış, reklamsız ve kontrollü bir kullanım alanı açan resimli çocuk kitabı uygulamaları bugün çok önemli bir yere sahip olmakla kalmayıp, çok önemli bir görevi de taşımaktadır. Nitelikli bir resimli çocuk kitabı uygulamasının, çocukların dijital okuryazarlık yolculuğunda da faydalı bir araç olacağı düşünülmektedir (Knopf, 2018, s. 26).

Dijital kitapların tüm bu özellikleri elbette basılı kitapların yerini doldurmamaktadır. Açıkçası böyle bir karşılaştırmaya girmek anlamlı da değildir. Dijital kitapların, çocukların basılı kitaplarla beraber, kitap okuma deneyimini zenginleştiren bir seçenek olduğu ve varlığını devam ettireceği konusunda bugün birçok uzman fikir belirtmekte, çalışmalar yayınlamaktadır (Kucirkova, 2018, s. 17; Atçakarlar, 2016, s. 43, Yakota ve Teale, 2014, s. 585). Resimli çocuk kitabı uygulamalarının çocuklara fayda sağlayacağı düşünülen başka bir özelliği ise çok dilli okuma ve dinleme seçeneği sunmasıdır. Aynı öyküyü hem anadilinde hem yabancı dilde okuma ve dinleme olanağı sunması, çocukların dil öğrenimine de katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Aynı zamanda yapılan bazı bilimsel çalışmalarda dijital çağa doğan çocukların okuma kültürü ediniminde dijital kitapların faydalı olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Kloss vd., 2019, s. 11; Smeets ve Bus, 2014, s. 899).

Resimli çocuk kitabı uygulamaları, resimli çocuk kitaplarının bir türü olduğu için basılı resimli çocuk kitaplarının taşınması gereken tüm niteliklerini taşınması gerekmektedir. Yukarıda ifade edilen faydalı özelliklerinin başarılı bir biçimde işleyebilmesi için resimli çocuk kitabı uygulamalarının anlatı, içerik, figür ve arayüz tasarımı açısından bazı ölçütleri karşılaması gerekmektedir (Koca, F., 2022, s.106-107). Dijital kitaplarda kâğıt, kapak, cilt gibi özellikler bulunmamaktadır ancak kendine özgü bazı başka özellikleri bulunmaktadır. Karlsruhe Valiliğinin 2017 yılında yayınladığı bir broşürde, nitelikli bir dijital resimli kitabın taşınması gereken özelliklere yer verilmiştir. Bu özellikler; anlatı, içerik, figürler ve arayüz tasarımı başlıklarından oluşmaktadır (Bilderbuch-Apps, 2017'den aktaran Koca ve Asutay, 2022). Knopf (2018), dijital kitapların; seslendirme, çok dillilik, düzenlenebilirlik, dokunmatik ekran, kamera ve mikrofon, ses ve müzik gibi basılı kitaplardan ayrılan özelliklerinin çocukların okuma kültürü ediniminde de fark yaratabileceğini savunmaktadır.

2. YÖNTEM

2.1. Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada Türkiye’de yayınlanmış resimli çocuk kitabı uygulamalarından biri seçilmiş ve mobil uygulama özellikleri yönünden incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda, nitel araştırma desenlerinden durum çalışması benimsenmiştir. “Nitel araştırma, bireylerin veya grupların toplumsal veya insani bir soruna yükledikleri anlamı araştırma ve anlama yaklaşımıdır.” (Creswell & Creswell, 2021, s. 4)

2.2. Çalışma Grubu

Bu araştırmanın çalışma grubunu, Türkiye’de yayınlanmış resimli çocuk kitabı uygulamalarından, Aralık 2024 yılında yayınlanmış olan Ketebe Çocuk uygulaması oluşturmaktadır.

2.3. Veri Toplama Araçları

Veri toplama aracına karar verilirken, analiz edilmesi hedeflenen uygulamalarla beraber Apple Store ve Google Play Store’da yer alan, yerli ve yabancı resimli çocuk kitabı uygulamaları ve dijital kitaplarla ilgili alan yazın incelenmiştir (Kucirkova, 2018; Sargeant, 2015; Schwebs, 2014; Yokota ve Teale, 2014; Koca ve Asutay, 2022; Christ vd., 2016; Bozkurt Yükçü vd., 2019; Yıldız Taşdemir ve Ata Doğan, 2023) ve 62 maddeden oluşan “Resimli Çocuk Kitabı Uygulamalarını Değerlendirmek için Kontrol Listesi” hazırlanmıştır. Bu kontrol listesinin amacı, uygulamanın ya da uygulama içinde yer alan öykülerin niteliklerini ortaya koymak değil, uygulama özelliklerini belirlemektir. Sorular bir resimli çocuk kitabı uygulamasında olabileceği düşünülen özelliklerin olup olmadığına yönelik olumlu soru kalıbı ile yazılmıştır.

2.4. Verilerin Toplanması ve Analizi

Alan yazın ve mobil marketlerde yer alan dijital kitaplar incelendikten sonra oluşturulan “Resimli Çocuk Kitabı Uygulamalarını Değerlendirmek için Kontrol Listesi” ile veriler toplandıktan sonra içerik analizi tablo ile sunulmuştur. Veriler, Android telefonlara göre yapılmış olup, iOS yazılımında ya da Android tabletlerde değişiklik gösterebilmektedir.

3. BULGULAR

Bu bölümde, hazırlanan 62 maddelik kontrol listesi, Ketebe Çocuk uygulamasının özelliklerine göre yanıtlanmış ve Tablo 1’de sunulmuştur. Kontrol listesi maddeleri, bir resimli çocuk kitabı uygulamasında bulunabileceği düşünülen özelliklere göre, olumlu cümle kalıbı ile hazırlanmıştır. Uygulamada bulunan her özellik için “Evet” sütunu, bulunmayan her özellik için “Hayır” sütunu altında işaretleme yapılmıştır.

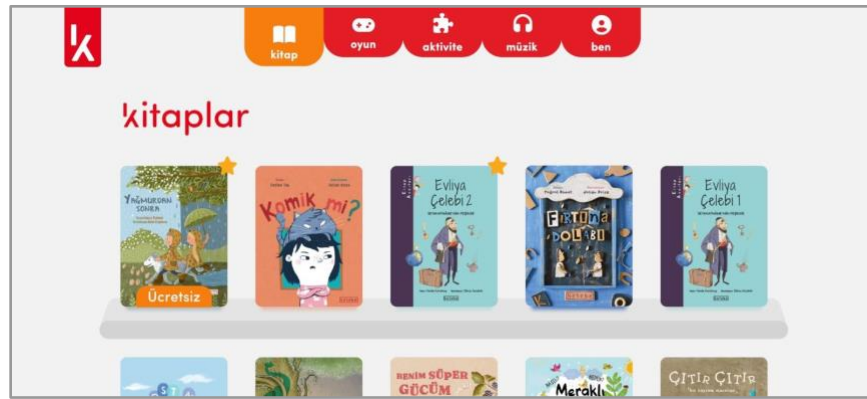
Tablo 1: Resimli Çocuk Kitabı Uygulamalarını Değerlendirmek için Kontrol Listesi

<i>Ketebe Çocuk Mobil Uygulamasının Özellikleri</i>	<i>Evet</i>	<i>Hayır</i>
1. Uygulamaya iOS telefonlardan erişim olanağı vardır	✓	
2. Uygulamaya Android telefonlardan erişim olanağı vardır	✓	
3. Uygulamaya iOS tabletlerden erişim olanağı vardır	✓	
4. Uygulamaya Android tabletlerden erişim olanağı vardır	✓	
5. Uygulamanın kitaplığını görüntülemek ücretsizdir	✓	
6. Uygulamanın kitaplığını görüntülemek için üye girişi istenmektedir	✓	
7. Uygulamanın bütün içerikleri ücretsiz erişime açıktır		✓
8. Uygulamada ücretli üyelik seçeneği bulunmaktadır	✓	
9. Uygulamada öğrencilere özel indirimler sunulmaktadır		✓
10. Uygulamada öğretmenlere özel indirimler sunulmaktadır		✓
11. Uygulamada yalnızca bazı kitaplar ücretsiz erişime açıktır	✓	
12. Uygulamada tanıtım turu bulunmaktadır	✓	
13. Uygulama dikey sayfada görüntülenmektedir		✓
14. Uygulama yatay sayfada görüntülenmektedir	✓	
15. Uygulamada üye girişi seçeneği bulunmaktadır	✓	
16. Uygulamada birden çok profil oluşturma seçeneği sunulmuştur		✓
17. Uygulama içinde farklı dil seçenekleri bulunmaktadır		✓
18. Uygulama içinde arama yapma özelliği bulunmaktadır		✓
19. Uygulamada görme engelli kullanıcılar için erişilebilirlik özellikleri sunulmuştur		✓
20. Uygulamada işitme engelli kullanıcılar için erişilebilirlik özellikleri sunulmuştur		✓

21. Uygulamada “En çok beğenilenler” seçkisi bulunmaktadır		✓
22. Uygulamada “Editörün seçtikleri” seçkisi bulunmaktadır		✓
23. Uygulamada reklama yer verilmemiştir	✓	
24. Başlanılan ama bitirilmeyen kitaplar belirtilmektedir		✓
25. Son görüntülenen kitaplar özel bir kategoride listelenmektedir		✓
26. Kitapları kişiselleştirilmiş biçimde listeleme seçeneği sunulmuştur		✓
27. Kitapların künye bilgisine yer verilmiştir	✓	
28. Kitap tanıtım metnine yer verilmiştir	✓	
29. Kitapların yaş düzeyleri belirtilmiştir	✓	
30. Kitapların konularına/temalarına/iletilerine göre anahtar kelimeler tanımlanmıştır	✓	
31. Kitabın sayfa sayısı bilgisi paylaşılmıştır		✓
32. Kitabın süre bilgisi paylaşılmıştır		✓
33. Kitaplarda farklı dil seçenekleri yer almaktadır		✓
34. Kitabı TV’ye aktarma özelliği bulunmaktadır		✓
35. Öykü başlamadan önce kitabın künyesinden bilgiler seslendirilmektedir	✓	
36. Kitaplar yatay olarak görüntülenmektedir	✓	
37. Kitaplar çift yönlü görüntülenebilmektedir		✓
38. Kitaplar tam sayfa görüntülenmektedir	✓	
39. Kitap sayfalarını otomatik oynatma seçeneği bulunmaktadır		✓
40. Sayfa kilitleme özelliği bulunmaktadır		✓
41. Kitap sayfaları sağ-sol butonu ile yönetilmektedir		✓
42. Kitap sayfaları sağa-sola kaydırma ile yönetilmektedir	✓	
43. Kitap sayfalarının yönetiminde sayfa çevirme efekti kullanılmıştır		✓
44. Uygulamada animasyonlu kitaplar bulunmaktadır	✓	
45. Uygulamada animasyonsuz kitaplar bulunmaktadır		✓
46. Animasyon belirteçleri kullanılmıştır	✓	
47. Kitaplarda seslendirme özelliği bulunmaktadır	✓	
48. Kitaplarda arka plan müziği bulunmaktadır	✓	
49. Kitaplarda ses efektleri bulunmaktadır	✓	
50. Kitaplarda seslendirme özelliğini kapatma seçeneği bulunmaktadır	✓	
51. Kitaplarda seslendirme hızını ayarlama özelliği bulunmaktadır		✓
52. Kitaplarda arka plan müziğini kapatma seçeneği bulunmaktadır	✓	
53. Kitaplarda ses efektini kapatma seçeneği bulunmaktadır	✓	
54. Kitap okuma ekranında sayfaya yaklaşma özelliği bulunmaktadır	✓	
55. Sayfaya yaklaşma özelliği devre dışı bırakılabilmektedir	✓	
56. Uygulamada öykü ile ilgili etkinliklere yer verilmiştir		✓
57. Uygulamada motive edici mesajlara yer verilmiştir		✓

58. Beğenilen kitaplar, yıldız, kalp vb. bir ikonla işaretlenebilmektedir	✓	
59. Beğenilen kitaplar bir kategori olarak görüntülenebilmektedir	✓	
60. Beğenilen kitaplar ikon vb. işaretle vurgulanmıştır	✓	
61. Çevrimdışı kullanım özelliği bulunmaktadır		✓
62. Kitaplara kalınan yerden devam edilebilmektedir		✓

Tablo 1 incelendiğinde ortaya çıkan bulgulara göre, Ketebe Çocuk uygulamasının, “Resimli Çocuk Kitabı Uygulamalarını Değerlendirmek için Kontrol Listesi”nde yer alan 62 sorunun 33’ünden “Evet”, 29’undan “Hayır” yanıtını aldığı görülmektedir. “Hayır” yanıtını almış olan bazı özellikler üzerine ileriki dönemlerde güncellemeler yapılması konusu, mobil uygulamanın yaratıcıları tarafından değerlendirilebilir. “Evet” yanıtını almış olan bazı özelliklerin görüntülenebildiği sayfaların ekran görüntüleri aşağıda yer almaktadır.



Görsel 1: Uygulama Giriş Sayfası



Görsel 2: Uygulama Tanıtım Turu



Görsel 3: Kitapların Künye Bilgisinin Yer Aldığı Sayfa



Görsel 4: “Yükleniyor” Sayfasından Bir Örnek



Görsel 5: Kitap Açılış Sayfası



Görsel 6: Kitap İç Sayfa Örneği ve Seslendirme, Efekt, Müzik Kapama Gibi Özelliklerin Yer Aldığı Menü



Görsel 7: Profil Görüntüsü

SONUÇ & TARTIŞMA

Araştırma sonucunda, dünyadaki örneklerine de bakıldığında Ketebe Çocuk uygulamasının kullanıcılarına birçok kullanım zenginliği sunduğu görülmüştür. Barındırdığı özelliklerin, bir resimli çocuk kitabı uygulamasında bulunabilecek en temel ve en önemli özelliklerden oluştuğu, barındırmadığı özelliklerin bazılarının ise ileriki dönemlerde hayata geçirildiği takdirde uygulamanın niteliğini artıracak özellikler olduğu düşünülmektedir. Bunların yanı sıra; uygulamanın telefon ve tabletlere kolayca indirilebildiği, tanıtım turu özelliği sayesinde cihaza yüklendikten sonra kullanımının kolayca öğrenilebildiği, menülerin ve tüm özelliklerin sorunsuz bir biçimde çalıştığı, her kitap için aynı menülerin ve aynı özelliklerin sunulduğu, arayüz tasarımında kullanılan ikonların menü içerikleri ile bağdaştığı ve çocukların da anlayabileceği nitelikte olduğu belirlenmiştir.

Nitelikli bir resimli çocuk kitabı uygulamasında yer alması beklenen veya yer almasının uygulamayı zenginleştirici kılacağı düşünülen ancak kontrol listesinde “Hayır” yanıtını almış bazı özelliklere yönelik görüşler aşağıda detaylı olarak açıklanmıştır:

9. ve 10. maddede yer alan, öğrenci ve öğretmenlere özel indirimlerin sunulmasını içeren bu iki özelliğin örneği, yabancı bir uygulama olan “Vooks”ta görülmektedir. Bu özelliğin eklenmesinin aileleri ve öğretmenleri teşvik edebileceği, özellikle öğretmenlerin sınıf içinde resimli çocuk kitabı uygulamalarına da yer vermesinin önünü açacağı düşünülmektedir.

16. maddede yer alan, birden çok profil oluşturma seçeneğini içeren özelliğin eklenmesi durumunda aynı cihazdan farklı çocuklar uygulamayı kişiselleştirerek kullanabilecektir. Bunun da çocuklar için okumaya öykündüren bir özellik olacağı düşünülmektedir. Yanı sıra bu özellik ile beraber ebeveynler de her çocuğun okuma durumunu ve beğenilerini takip edebileceklerdir.

17. ve 33. maddede yer alan, uygulama içinde ve kitaplarda farklı dil seçeneklerinin yer almasını içeren özelliklerin eklenmesi durumunda uygulamanın dil seçeneği zenginleşecektir. Bu özelliğin farklı anadillerdeki çocukların yabancı dil öğrenimine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

18. maddede yer alan arama özelliğinin eklenmesi, özellikle uygulamada yer alan kitap sayısının daha fazla olması durumunda kullanıcılara kullanım kolaylığı sağlayacağı düşünülmektedir.

19. ve 20. maddede yer alan, görme ve işitme engelli kullanıcılar için erişilebilirlik özelliklerinin sunulmasını içeren özelliklerin eklenmesi durumunda engelli çocuklar ya da ebeveynler de uygulamadan yararlanabilecektir. Böylece kitap okuma deneyimini zenginleştiren resimli çocuk kitabı uygulamaları, engelli bireylerin okumalarına ve yaşamına katkı sağlayarak toplumsal bir görevi yerine getirmiş olacaktır. Yaşamımızı kolaylaştırmasının yanı sıra onu daha anlamlı kılması ve kendisinden önce mümkün olmayanları mümkün kılmasının, teknolojinin varlığını anlamlı hale getiren en önemli unsurlardan olduğu düşünülmektedir.

21. ve 22. maddede yer alan, “En çok beğenilenler” ve “Editörün seçtikleri” seçkisinin bulunmasını içeren özelliklerin eklenmesi durumunda kullanıcılar hem başka kullanıcıların seçimleri hakkında bilgi edinecek hem de yayıncılık alanından bir profesyonelin görüşlerini almış olacaktır. Bunun da kullanıcılara referans ve rehber olacağı düşünülmektedir.

31. ve 32. maddede yer alan, kitabın sayfa sayısı ve süre bilgisini içeren özelliklerin eklenmesi durumunda kullanıcıların fiziksel olarak ellerinde tutmadıkları bu kitaplar hakkında daha detaylı bilgi edinmesini sağlayacaktır.

55. ve 56. maddede yer alan, öykü ile ilgili etkinliklere ve motive edici mesajlara yer verilmesini içeren özelliğin eklenmesi durumunda çocukların okuma kültürü edinimine katkı sağlanabileceği düşünülmektedir. Ancak bu etkinlik ve mesajların kitap okuma deneyimini ikinci plana atacak ve çocuk tarafından esas ulaşılmak istenen hedef olmamasına, yalnızca okumaya öykündürücü nitelikte olmasına dikkat edilmesi gerektiği düşünülmektedir.

60. maddede yer alan, çevrimdışı kullanımı içeren özelliğin eklenmesi durumunda kullanıcılar internete bağlı olmadıkları durumlarda da kitaplara erişebileceklerdir. Bu özellik sayesinde uygulamanın kullanım ortamlarının ve alanlarının genişletileceği düşünülmektedir.

Son olarak, bu uygulamada tercih edilmeyen dikey ekran kullanımının, görsel ve yazınsal metinlerin sayfa içerisindeki kullanım alanlarını kısıtlayacağı ve bu nedenle uygulamada kitapların yalnızca yatay sayfa düzeninde görüntülenebilmesinin basılı kitap okuma deneyimine benzerliği ve yakınlığı açısından en ideal okuma biçimi olduğu düşünülmektedir. Dijital kitaplar, sunduğu farklılıklar çerçevesinde basılı kitapla mümkün olmayan okuma biçimleri ve deneyimleri sunsa da bunun en nihayetinde bir kitap okuma deneyimi olduğu ve temel amaç ve motivasyonun kitap okumak olması gerekliliği unutulmamalıdır.

Ketebe Çocuk uygulamasının kitaplığındaki tüm kitaplar animasyonlu olup, bu çalışmanın konusu olmasa da belirtilmelidir ki animasyon, etkileşim ve arayüz özelliklerinin dünyadaki nitelikli resimli çocuk kitabı uygulamalarına benzer olduğu belirlenmiştir. Ketebe Çocuk uygulamasının, çocuk kitapları seçkisine sahip diğer yayınevlerine de basılı kitapların yanı sıra dijital edisyonlarını üretmek ve okurları ile buluşturmak konusunda teşvik edici olacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Apple Books Preview* (t.y.). Apple. Erişim 20 Nisan, 2025, <https://books.apple.com/gb/book/pip-and-posy-the-super-scooter/id897459597>
- Atçakarlar, N. (2016). *Picture Books Vs. Picture Book Apps: An in-Depth Analysis Of Industry Experts* (Tez No. 436960) [Yüksel Lisans Tezi, Kadir Has Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi
- BelmontisPublishers (2013, 24 Ekim). Rom and the Whale of Dreams - A multilingual storybook App. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Z4I4bo9xesg&t=1s&ab_channel=BelmontisPublishers
- Bozkurt Yükçü, Ş., İzoglu Tok, A. ve Bencik Kangal, S. (2019). *Çocuk Edebiyatının Geldiği Son Nokta: Okul Öncesi Dönem Resimli E-Kitaplara Gelişimsel Bir Bakış. Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 3(1), 139-164. DOI: 10.24130/eccd-jecs.1967201931122
- Children Story (2015, 15 Temmuz). *Fairy Tales - Cinderella, The Interactive Children's Story*. [Video]. DailyMotion. <https://www.dailymotion.com/video/x2y1ki1>
- Christ, T., Wang, X. C., Erdemir, E. (2016). Young children's buddy reading with multimodal app books: reading patterns and characteristics of readers, texts, and contexts. *Early Child Development and Care*, 188(8), 1012-1030. <https://doi.org/10.1080/03004430.2016.1241776>
- Coyne, K. (2019, 23 Ağustos) Winged chariot is first to put picture book on iPhone. The Bookseller. <https://www.thebookseller.com/news/winged-chariot-first-put-picture-book-iphone>
- Cresswell, J. W., Cresswell, J. D. (2021). *Araştırma Tasarımı*. (E. Karadağ, Çev.). Nobel Yayınları.

Çilek Dünyası. (t.y.) AppRaven. <https://appraven.net/app/21007411>

Çoruh, L. ve Hidayetoğlu, B. A. (2016). Dijital çağda kitabın dönüşümü. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 6(2), 221-246. <https://doi.org/10.20488/www-std-anadolu-edu-tr.292717>

Elasticoapp (2011, 16 Mart). *Pinocchio*. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=vu01mbgv8mc&ab_channel=elasticoapp

Hamer, N. (2017). The Design and Development of the Picture Book for Mobile and Interactive Platforms “You get to BE Harold’s Purple Crayon”. Hamer, N., Nodelman, P. ve Reimer, M. (Ed.), *More words about pictures: Current research on Picture Books and Visual/verbal texts for young people içinde* (ss. 63). Routledge Publishing

Harper Collins Children’s Book (2010, 18 Kasım). *Oliver Jeffers - Heart and the Bottle - iPad Picture Book App*. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Wc3fghSJvBM&list=PLheVKwiP6XzWOKo6yqkqT6-cRpSNK3nhV&ab_channel=HarperCollinsChildren%27sBooks

Hardeson, S. (2013, 12 Eylül). *Goodnight Safari app review*. The Horn Book inc. <https://www.hbook.com/story/goodnight-safari-app-review>

Kloos, H., Sliemer, S., Cartwrigth, M. (2019). *MindPlay virtual reading coach: Does it affect reading fluency in elementary school?*. *Front. Educ.* 4(67). DOI: 10.3389/feduc.2019.00067

Koca, F. ve Asutay, H. (2022). Çocukların okuma kültürü ediniminde dijital resimli çocuk kitapları üzerine bir alanyazın değerlendirmesi. M. Seyhan-Yücel, H. Köksal, M. T. Öncü, L. Coşan, H. Asutay (Editörler), *Germanistik im Digitalen Wandel-Dijital Evriminde Germanistik içinde* (ss. 100-112). Trakya Üniversitesi Yayın No: 276.

Kucirkova, N. (2018). *How and why to read and create children’s digital books: A guide for primary practitioners*. UCL Press

Navarro, L. (2011, 3 Aralık). Polk Street Press. *Luciana Illustration*. <https://lucianaillustration.blogspot.com/2011/12/polk-street-press.html>

Nodelman, Perry. (1988). *Words about pictures: The narrative art of children’s picture books*. Athens: University of Georgia Press.

Ommundsen, A. M. (2015). Who are these Picturebooks for?: Controversial picturebooks and the question of audience. Evans, J. (Ed.), *Challenging and Controversial Picturebooks içinde* (s. 3). Routledge Publishing.

Önder, I. (2010). Elektronik Kitap Olgusu ve Türkiye’de Durum (Tez No. 273319) [Yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Önder, I. ve Atılğan, D. (2015). Elektronik Kitap ve Gelişim Süreci. U. Al ve Z. Taşkın (Ed.), Prof. Dr. İrfan Çakın’a Armağan içinde (ss. 177). Hacettepe Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü Yayınları.

- Özenç, E., ve Akın, E. (2020). Okuduğunu Anlama ve Akılda Tutma Becerileri Bakımından Baskı ve Dijital Kitap Okumanın Karşılaştırılması. *Avrasya Uluslararası Araştırmalar Dergisi*, 8(25), 40-50. <https://doi.org/10.33692/avrasyad.836088>
- Pektaş Turgut, Ö. (2018). Çocuklara Yönelik Etkileşimli E-Kitap Uygulamaları: *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (21), 205-221. <https://doi.org/10.18603/sanatvetasarim.435664>
- Salisbury, M. ve Styles, M. (2012). *Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling*. Laurence King Publishing.
- Sargeant, B. (2015). What Is An Ebook? What Is A Book App? And Why Should We Care? An Analysis of Contemporary Digital Picture Books. *Children's Literature in Education*, 46, 454-466. DOI: 10.1007/s10583-015-9243-5
- Schwebs, T. (2014). Affordances of an App: A reading of The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore. *Barnelitterært Forskningstidsskrift*, 5(1). DOI: 10.3402/blft.v5.24169
- Serafini, F., Karchorsky, D. ve Aguilera, E. (2015). Picturebooks 2.0: Transmedial features across narrative platforms. *Journal of Children's Literature*, 4(12), 16-24. *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/publication/284733488_Picturebooks_20_Transmedial_Features_Across_Narrative_Platforms
- Serafini, F., Karchorsky, D. ve Aguilera, E. (2016). Picture Books in The Digital Age. *The Reading Teacher*, 69(5), 2015. DOI: 10.1002/trtr.1452
- Smeets, D. J. H. ve Bus, A. G. (2015). *The Interactive Animated E-Book As A Word Learning Device For Kindergartners*. *Applied Psycholinguistics*, 36(4), 899-920. DOI:10.1017/S0142716413000556
- Smith, L. (2016). Bu bir kitap. (T. Akyüz, Çev.) Uçanbalık Yayınları. (Orijinal eserin yayın tarihi 2010)
- We've Made iBook Editions of Our Picturebooks*. (2014, 2 Eylül). Nosy Crow. https://nosycrow.com/blog/we-ve-made-ibook-editions-of-our-picture-books/?srsltid=AfmBOooJzO6hpJwXFWUKj_hSuix2Vrl2k6VbWSJivBX5QKotN7Ckii mz
- Yakota, J. ve Teale, W.H. (2014). *Picture Books and The Digital World*. *The Reading Teacher*, 67(8), 577-585. DOI: 10.1002/trtr.1262
- Yıldız Taşdemir, C., Ata Doğan, S. (2023). *Çocuklar İçin Bir E-Kitap Uygulaması: TRT Çocuk Kitaplık*. *Türk Kütüphaneciliği*, 37(1), 29-50. DOI: 10.24146/tk.1132369