

Elektronik-Dijital Çocuk Edebiyatında Transmedya Hikâye Anlatımı: Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu Örneklemi

Transmedia Storytelling in Electronic-Digital Children's Literature: The Case Of Nasreddin Hodja The Time Traveler

Öz

Recai BAZANCİR*

* Dr. Öğr. Üyesi. Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe Eğitimi Bölümü. Van, Türkiye.
recabazancir@yyu.edu.tr.
ORCID: 0000-0003-2392-508X
ROR ID: ror.org/041jyzp61

Gönderilme Tarihi / Received Date
30.04.2025
Kabul Tarihi / Accepted Date
09.09.2025
Yayın Tarihi / Publication Date
21.10.2025

Atıf/Citation: Bazancir, R., Elektronik-Dijital Çocuk Edebiyatında Transmedya Hikâye Anlatımı: Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu Örneklemi *Dil ve Edebiyat Araştırmaları*, 32, 137-156
doi.org/10.30767/diledeara.1687884

Hakem Değerlendirmesi:

İki Dış Hakem / Çift Taraflı Körlleme.

Çıkar Çatışması:

Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek:

Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Peer-review:

Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest:

The author has no conflict of interest to declare.

Grant Support:

The author declared that this study has received no financial support

Dil ve Edebiyat Araştırmaları

Dergimizde yayımlanan makaleler CC-BY-NC-ND lisansı altında açık erişim olarak yayımlanmaktadır.

Language and Literature Studies

The articles published in our journal are published as open access under the CC-BY-NC-ND license.
tded.org.tr | 2025

Dijitalleşme süreci, halk edebiyatı gibi geleneksel kültürel alanlarda önemli dönüşümlere yol açmaktadır. Edebi eserlerin üretim, sunum ve dolaşım biçimleri değişmekte; bu durum halk edebiyatının da dijital ortamlara uyum sağlamasını zorunlu kılmaktadır. Özellikle çocuk edebiyatı bağlamında, elektronik kitaplar, dijital uygulamalar ve sosyal medya içerikleri, yeni nesil okurlara ulaşmada işlevsel araçlara dönüşmektedir. Bu çalışmada, Türk halk kültüründe mizahın ve bilgelik geleneğinin en güçlü temsilcilerinden biri olan Nasreddin Hoca merkeze alınmıştır. Yüzyıllardır kolektif bellekte yaşatılan ve hem güldürme hem de düşündürme işleviyle öne çıkan Hoca'nın seçilmesinin nedeni, onun evrensel mizahî tip özelliğiyle çağın çocuklarına dijital ortamda da seslenebilecek güçlü bir anlatı kaynağı sunmasıdır. Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu adlı çizgi film örneği üzerinden, dijitalleşmenin çocuk edebiyatındaki etkisi transmedya hikâye anlatımı bağlamında değerlendirilmiştir. Geleneksel sözlü anlatıların dijitalle evrilmesi teknik yapısal süreçler sonucunda gerçekleştirilmiş; TV, kitap, sinema, oyun ve sosyal medya gibi farklı mecralarda yeniden kurgulanarak çocuklara sunulmuştur. Bu çeşitlilik, çocukların farklı medya türleri aracılığıyla kültürel değerlerle etkileşim kurmasına olanak tanımaktadır. Amaç, folklorik değerlerin ve kültürel mirasın, teknolojinin yaratıcı imkânları aracılığıyla nasıl aktarılabilirliğini ve çocuklar nezdinde nasıl pekiştirilebileceğini ortaya koymaktır. Çalışmada medyalarası anlatım tekniklerine dayalı nitel bir çözümleme yapılmış, ayrıca hikâye anlatımındaki dönüşümün çocukların dijital okuryazarlık becerilerine katkı sağlayıp sağlamadığı da sorgulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Nasreddin Hoca, Elektronik Çocuk Edebiyatı, Transmedya Hikâye, Medyalarasılık, Folklorik Değerler.

Abstract

Digitalization has brought significant transformations to traditional cultural domains such as folk literature. The production, presentation, and circulation of literary works have evolved, requiring folklore to adapt to digital environments. In the context of children's literature, electronic books, digital applications, and social media content have become essential tools for engaging new generations of readers. This study focuses on Nasreddin Hodja, one of the most iconic figures of Turkish culture, who embodies both humor and wisdom. For centuries, his anecdotes have played a central role in the collective memory, combining entertainment with moral and social reflection. The reason for selecting Nasreddin Hodja is that his universal humorous type and pedagogical potential provide a strong narrative resource that can be effectively adapted to electronic-digital children's literature. The animated series Nasreddin Hodja Time Traveler is analyzed as a case study within a transmedia storytelling framework. The transformation of traditional oral narratives into digital forms has been achieved through technical and structural processes, restructuring the stories across various media platforms including television, books, cinema, games, and social media. This diversity enables children to engage with cultural values through multiple media channels. The study aims to explore how folkloric values and cultural heritage can be transmitted and reinforced through the creative possibilities of technology. A qualitative analysis based on intermedial narrative techniques has been conducted, while also questioning whether such storytelling innovations contribute to the development of children's digital literacy skills.

Keywords: Nasreddin Hodja, Electronic Children's Literature, Transmedia Story, Intermediality, Folkloric Values.

Giriş

Çocuk gelişimi ve eğitimi bağlamında çocuk edebiyatının çok yönlü etkiler barındırdığı bilinmektedir. Bu etki alanlarından biri, çocukta kimlik keşfi ve aidiyet duygusunun gelişmesinde edebiyat eserlerinin destekleyici bir araç olarak kullanılmasıdır. Bu noktada, dijital teknolojilerin içine doğmuş, farklı gerçeklik algılarıyla yetişen ve çoğunlukla yeni okuryazarlık modellerini kullanan çocukları merkeze alan elektronik/dijital çocuk edebiyatı; çocuklara multimedya temelli yapıların sunduğu dijital metinler ve bu metinlerin okuryazarlığına dair bilgi-beceri geliştirme fırsatları sunmaktadır. Elektronik çocuk edebiyatı, etkileşimli masal kitapları aracılığıyla kültürel mirasın aktarımını sağlarken, çağın yeni medya ve görsel kültür dinamiklerine de aşinalık kazandırmaktadır. Bu bağlamda, *Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu* adlı çocuk çizgi dizisi önemli bir örnek sunmaktadır. 2019 yılında TRT Çocuk ekranlarında yayına başlayan bu yapımda, Nasreddin Hoca ve ayrılmaz bir karakter olan eşiği Küheylan'ın 21. yüzyıla yanlışlıkla gelişi ekseninde kurgulanan hikâyeler yer almaktadır. Her bölümde, çağın temel meseleleri çocukların düzeyine uygun biçimde indirgenerek aktarılmakta ve yapım, elde ettiği başarı sayesinde farklı medya mecralarına da taşınmaktadır. Bu çeşitlilik, transmedya hikâye anlatımı olarak adlandırılmaktadır. Transmedya, dijital ve elektronik teknolojilerde yaşanan gelişmelerin sonucu olarak ortaya çıkmış bir anlatı türüdür ve bu türdeki eserler dijital-elektronik çocuk edebiyatı ürünleri arasında değerlendirilmektedir. Transmedya çocuk hikâyeleri, dil gelişimi açısından incelendiğinde, bu eserlerde “tekno-dil”in baskın olduğu gözlemlenmektedir. Aynı zamanda müzik gibi evrensel bir dil ile görsel dilin bir araya gelerek duygusal aktarım engellerini ortadan kaldırdığı, farklı kültürleri buluşturan edebi yapılar oluşturduğu görülmektedir. Bu çalışma, *Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu* örneği özelinde çocuk edebiyatının dijitalleşen sürecini, medyalaşan dil ve kültür ekseninde ele almayı amaçlamaktadır. Nitel araştırma yöntemi olarak literatür taraması tekniği kullanılmıştır. Çalışmanın sonuçlarına göre, geleneksel matbaa temelli okuryazarlık modeli, yerini teknolojiye dayalı yeni okuryazarlık biçimlerine bırakmakta; ancak bu dönüşüm, geleneksel olanın da yeniden üretimini mümkün kılmakta ve transmedya çocuk hikâyeleri bu noktada işlevsel bir kanal sunmaktadır.

Dijital-Dijitalleşme

Dijital olarak adlandırılan yapı, ilk aşamada analog sinyaller üzerine kurulmuşken, daha sonra geliştirilerek dijital sinyal sistemleri kodlarla oluşturulmuştur. Böylelikle verilerin saklanması, işlenmesi ve aktarılması gibi faaliyetler, *dijital* olarak tanımlanmaya başlanmıştır (Merriam Webster Dictionary WEB). Dijital sistem, 0 ve 1 rakamlarından oluşan ikili kodlama temeline dayanmakta olup yalnızca metin değil; ses, görüntü, animasyon gibi çoklu medya içeriklerinin de işlenmesine imkân tanımaktadır (Technopedia WEB). Dijitalleşme ise bilgilerin ya da nesnelerin dijital forma dönüştürülmesi süreci olarak tanımlanmakta; bu yönüyle bilgi üretiminden iletişim pratiklerine dek birçok alanda dönüşüm yaratmaktadır (Cambridge Dictionary WEB). Eğitimden kültürel aktarıma kadar geniş bir etki alanı oluşturan dijitalleşme, geleneksel içeriklerin yeni platformlarda yeniden yapılandırılmasına zemin hazırlamaktadır. Bu çerçevede *Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu* adlı yapımın dijital mecralardaki uzantıları da özellikle oyun tabanlı içerikler bağlamında, kodlarla üretilmiş versiyonları aracılığıyla somut bir dijital anlatı örneği sunmaktadır.

Dijital Sanatlar ve Dijital Çocuk Sanatları

Dijital ya da sayısal sanat; üretim sürecinde bilgisayarların rol oynadığı, fiziksel gerçeklikten bağımsız olarak dijital ortamda oluşturulan sanat biçimlerini ifade etmektedir. Bu tür sanatlar, ikili

kodlama sistemiyle (0 ve 1) yapılandırılmış elektronik temelli zeminler üzerinde şekillenir. *Glitch sanatı (datamoshing)*, *algoritmik sanat* ve *video-oyun sanatı* gibi türler dijital sanat alanına dâhil edilmektedir. Özellikle *Z Kuşağı* ve *Alfa Kuşağı* tarafından tercih edilen bu sanat formları, sosyal medya üzerinden paylaşım odaklı olarak yaygınlık kazanmaktadır (Aldemir, 2023, s. 36). Bu değerlendirme, dijital sanatın yalnızca teknik bir üretim biçimi olmadığını, aynı zamanda kuşakların kültürel ifade alanlarını da dönüştürdüğünü göstermektedir. Nitekim Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu örneğinde olduğu gibi, dijital çocuk içerikleri de bu paylaşım kültüründen beslenerek hem estetik hem de pedagojik işlev kazanmakta; böylece sanat ile eğitimin kesiştiği yeni bir deneyim alanı oluşmaktadır.

Dijital teknolojiler ve yeni medya araçları, çocukları yalnızca bu sanat biçimlerini tüketmeye değil, aynı zamanda üretmeye de teşvik etmektedir. Özellikle dijital boyama uygulamaları aracılığıyla çocuklara dijital sanat deneyimi sunulmakta; bu sayede yaratıcılıkları geliştirilmektedir. Ayrıca, çocuklara yönelik hazırlanmış bazı dijital platformlarda *transmedya hikâyelerin edimlenmesine* katkı sağlayacak yaratıcı araçlar da yer almaktadır. Örneğin, *Nasreddin Hoca* fıkralarındaki iletilere yönelik interaktif boyama, resim ve oyun temelli etkinliklerle çocukların görsel ve estetik duyarlılıkları desteklenmektedir.

Bu bağlamda örnek olarak; *Crayola Products and Inspiration*, *HaringKids*, *TATE Kids* ve *Banksy* gibi sanat siteleri ile *ArtisanCam* platformu sayılabilir. Bu mecralarda çocuklara yönelik sanatsal oyunlar, çizgi film ve pop art üretimi sağlayacak yaratıcı dijital içerikler sunulmakta; çocuk kitabı oluşturma gibi etkileşimli etkinlikler de yer almaktadır. Son dönemde *Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu* serisinin dijital ortamda geliştirilen transmedya versiyonları da dikkat çekmektedir. Bu seri, çocukların sanatsal becerilerini destekleyen çeşitli dijital içeriklerle, birden fazla medya üzerinden yeniden yapılandırılmıştır. Örneğin, *Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu Hobi* ve *Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu Ressam* başlıklarıyla yayımlanan içerikler, farklı platformlarda sanat odaklı etkinliklerle bütünleşmektedir. TRT Çocuk'un sunduğu *Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu Çizim, Oyun ve Boyama – Çocuklar İçin Kolay Çizimler* gibi dijital kaynaklar da bu kapsamda örnek gösterilebilir.

Dijital Çağ Sanatlarında Elektronik Edebiyat

Dijital çağ, edebiyatın sanatsal boyutunu teknolojiyle buluşturarak yeni anlatı biçimlerinin ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır (Manovich, 2001, s. 47). Bu dönüşümün en dikkat çekici örneklerinden biri olan *elektronik edebiyat (electronic literature)*, dijital ortamlarda üretim ve dolaşımı mümkün olan, Web 1.0, 2.0, 3.0 ve 4.0 araçlarıyla şekillenen metinsel ve görsel anlatılar bütünüdür. Bu tür edebiyatın kuramsal temelleri, N. Katherine Hayles tarafından yapılandırılmış; Scott Rettberg ise *elektronik edebiyatın* ilk yaygınlaştığı dönemi 1990'lı yıllar olarak işaret etmiştir. Rettberg (2019, s. 38)'e göre bu alan, klasik türlerin ötesinde yeni anlatı türlerini de bünyesinde barındırmaktadır.

1999 yılında kurulan Elektronik Edebiyat Organizasyonu (Electronic Literature Organization), elektronik edebiyatı; ağ bağlantısı olan ya da olmayan bilgisayarların sağladığı imkân ve bağlamları kullanan edebi eserlerin bütünü olarak tanımlamaktadır (ELO WEB). Bu kapsamda, *üst-metin kurgular*, *flash uygulamaları* ve *etkileşimli anlatılar* önemli tür örnekleri arasında yer almaktadır (Wardrip-Fruin ve Montfort, 2003; Galloway, 2004, s. 12). Ayrıca, *otomatik içerik üretimi*, *kişiselleştirilmiş okuma önerileri* ve *sürükleyici sanal kütüphaneler* de elektronik edebiyatın gelişen

yüzünü göstermektedir (Kirschenbaum, 2008, s. 10). Bu değerlendirmeler, elektronik edebiyatın yalnızca teknik bir yenilik değil, aynı zamanda edebi üretim ve okuma deneyiminde köklü bir dönüşüm anlamına geldiğini ortaya koymaktadır. Üst-metin yapıları, etkileşimli uygulamalar ve sanal kütüphaneler aracılığıyla edebiyat, artık pasif tüketilen bir alan olmaktan çıkıp, okurun aktif katılımıyla şekillenen dinamik bir kültürel deneyim hâline gelmektedir. Bu yönüyle elektronik edebiyat, hem bireysel okuma alışkanlıklarını hem de kolektif kültürel belleğin dijital ortamda yeniden inşasını mümkün kılmaktadır.

Çocuklar açısından bakıldığında ise bu tür edebiyatın sunduğu en önemli yenilik, dijital teknolojilerle şekillenen *okuryazarlık doğasıdır*. Retinking, McKenna, Labbo ve Kieffer (1998, s. 7), bu yeni okuryazarlık biçiminin çocukların dijital metinlere katılım düzeyini değiştirdiğini vurgulamaktadır. Nitekim, *elektronik çocuk edebiyatı* kapsamında hazırlanan etkileşimli elektronik öykü kitaplarının, çocukların sözcük dağarcığını katılıma ve anlamaya dayalı biçimde geliştirdiği görülmektedir (Ertem, 2010, s. 140-155; Moody, 2010, s. 22-52). Buna ek olarak, *CD-ROM tabanlı hikâye kitapları*, fonetik farkındalık, ses bilgisi ve akıcı okuma açısından pedagojik değeri yüksek araçlar sunmaktadır (Pearman ve Lefever-Davis, 2006, s. 19). Bu bağlamda, *Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu* adlı yapının okuryazarlık gelişimine katkı sağlayan dijital içerikleri de dikkat çekmektedir. Örneğin, *Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu Okuma Yazma Öğretiyor* adlı bölüm, dijital platformlar üzerinden hem eğitsel hem de kültürel aktarıma yönelik etkileşimli bir deneyim sunmaktadır (TRT Çocuk, 2024: <https://www.trtcocuk.net.tr/video/nasreddin-hoca-zaman-yolcusu-15>)

Dijital-Elektronik Çocuk Edebiyatı ve Yeni Medya İlişkisi

Çocuk edebiyatı, her yaş grubundaki çocukların gelişimsel özelliklerine göre hazırlanmış, ticari kitaplar bütünü olarak tanımlanmaktadır (Şimşek ve Yakar, 2014, s. 13-44). Bu alanın dijitalleşen uzantısı olan *elektronik çocuk edebiyatı*, özellikle etkileşimli edebi metinler aracılığıyla çocuklara çoklu ortam deneyimi sunmaktadır. İnternet, dünya çapında yaygınlaşan ağ sistemleri (*www*) ve *Bilgi ve İletişim Teknolojileri (BİT)*, bu edebi alanın formunu ve işlevini belirleyici temel unsurlar hâline gelmiştir. BİT’lerin etkisi, edebi metinlerin doğasını dönüştürmekte; video oyunu temelli anlatılar dâhil olmak üzere yeni edebi biçimlerin ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır. Bu bağlamda *transmedya hikâye* gibi yeni anlatı türleri, çeşitli dijital multimedya unsurlarıyla bütünleştirilerek hem genişletilmekte hem de yeni anlatı deneyimleri sunmaktadır. *Transmedya çalışmaları*, çocuk edebiyatındaki roman, şiir ve resimli kitapları geleneksel sınırlı alanından çıkarak çoklu platformlarda daha geniş kitlelere ulaşacak şekilde dönüştürmektedir (Mackey, 1994, s. 15-17). Günümüzde çocuk edebiyatı, *CD-ROM*, internet ve çok katmanlı bilgisayar oyunu anlatılarıyla birlikte *transmedya* denilen dijital çoklu ortam hikâye anlatımıyla iç içe geçmiştir. Houston (2011, s. 40), çocuk edebiyatının dijital formunun, çocuklara kitapların temalarını, karakterlerini ve ortamlarını daha heyecan verici şekillerde deneyimleme fırsatı sunduğunu vurgulamaktadır. Dijital kaynakların metin özellikleri etkileşimlidir, doğrusal değildir ve aynı zamanda görsel bağlantılar ve sosyal ağlar içermektedir. Bu yönüyle *elektronik/dijital hikâye kitapları*, çocukların okuryazarlık becerilerinin gelişmesine katkı sunan fonksiyonel araçlar hâline gelmiştir (Chen, Ferdig ve Wood 2003, s. 23- 27). Bu anlamda, çocuk edebiyatının dijitalleşme sürecinde yalnızca biçimsel bir yenilikten değil, aynı zamanda pedagojik işlevlerin yeniden tanımlanmasından da geçtiğini göstermektedir. Transmedya hikâye anlatımı ve etkileşimli dijital içerikler, çocukların çoklu duyularını harekete geçirerek onların yalnızca metni okuyan değil, aynı zamanda deneyimleyen ve dönüştüren öznelere dönüşmesini sağlamaktadır. Böylelikle elektronik çocuk edebiyatı, çocukların

okuryazarlık becerilerini geliştirmekle kalmamakta, aynı zamanda eleştirel düşünme, yaratıcılık ve kültürel farkındalık gibi üst düzey becerilerin kazanılmasına da zemin hazırlamaktadır. Bu yönüyle, dijital çocuk edebiyatı çağdaş eğitim yaklaşımlarının ihtiyaç duyduğu etkileşimli ve çok boyutlu öğrenme ortamlarını destekleyen önemli bir alan hâline gelmektedir.

Bu dönüşümün kurumsal yansımalarından biri, 2002 yılında Maryland Üniversitesi'nde geliştirilen *Uluslararası Çocuk Dijital Kütüphanesi (ICDL)* olmuştur (Houston 40). Bu dijital kütüphane, çevrimiçi ve ücretsiz olarak sunulmuş, elektronik edebiyatın çocuklara yönelik erişilebilirliğini artırmıştır (Ertem, 2013, s. 104). ICDL, çocuklarla etkileşim içinde tasarlanan yenilikçi teknolojik altyapısıyla bu yaş grubunun dijital literatürü keşfetmesini ve etkin biçimde kullanmasını desteklemektedir (Uluslararası Çocuklar için Dijital Kütüphane WEB).

Storyjumper (<http://www.storyjumper.com>) adlı site, kullanıcıların kendi çocuk kitaplarını oluşturup yayımlamalarına imkân tanımaktadır (Storyjumper WEB). Diğer bir örnek olan *MakeBeliefsComix.com*, çocuklara kendi çizgi romanlarını yaratma fırsatı sunarak yazma becerilerini desteklemektedir (MakeBeliefsComix WEB). Bu doğrultuda, *elektronik çocuk edebiyatı*; web tabanlı hikâye kitapları, hikâye paylaşım platformları ve dijital okuma araçları olmak üzere çeşitli biçimlerde yapılandırılmaktadır (Chen ve diğerleri, 2003, s. 4). Belirtilen bu örnekler, elektronik çocuk edebiyatının pasif okuma alışkanlığını aşarak çocuklara üretici ve katılımcı bir rol sunduğunu göstermektedir. Storyjumper ve MakeBeliefsComix gibi platformlar, çocukların yaratıcılığını desteklerken aynı zamanda okuma-yazma becerilerini geliştirerek edebiyatı etkileşimli ve paylaşımcı bir deneyime dönüştürmektedir.

Bu türlerde metin, grafik, animasyon, müzik ve diğer multimedya unsurları bir arada kullanılarak bütünleşik anlatılar oluşturulmaktadır. Çocuklar yalnızca metni okumakla kalmamakta; okunan bölümleri dinleyebilmekte, animasyonları etkinleştirebilmekte ve diyaloga katılabilmektedir (Unsworth 18). Araştırmalar, çağın gereklilikleri doğrultusunda çocukların etkileşimli dijital medyalara ihtiyaç duyduğunu ortaya koymaktadır. Çocuklar dikkatlerini toplamakta zorlanırken, *medyalararası* ve *transmedya* içerikler dikkat çekici, öğrenmeyi teşvik edici birer araç olarak işlev görmektedir (Babaian ve Chalian 2014, s. 413-418). Bu nedenle eğitimcilerin olumlu öğrenme çıktıları sağlamak amacıyla, etkileşimli dijital medya içeriklerini ders planlarına dâhil etmeye başlamaları anlamlı bir gelişme olarak değerlendirilmektedir.

Medyalararası Anlatılar Bağlamında Edebiyatın Dönüşümü ve İletişim Teknolojileriyle Etkileşimi

Medyalararasılık, modern iletişim ortamlarında farklı medya türlerinin karşılıklı ilişki içinde olması durumunu ifade etmektedir. Bu kavram, yalnızca teknik bir birleşimi değil; aynı zamanda sanatsal ve anlam üretimi açısından da çok katmanlı bir etkileşimi içermektedir. Günümüzde müzik, hareketli grafikler, animasyon ve ses gibi farklı duyuşsal alanlara hitap eden içerikler; video, oyun, sinema ve sanal gerçeklik platformları gibi çok çeşitli mecralarda bütünleşik biçimde kullanılmaktadır. Bu bütünleşme, medya biçimleri arasındaki sınırların silikleşmesine ve yeni anlatım tekniklerinin gelişmesine yol açmaktadır. *İntermedya* ya da *medyalararasılık* olarak adlandırılan bu yapı, iki veya daha fazla medya türünün aynı anlatı içinde bir araya getirilmesini ifade etmektedir. Disiplinler arası bir sanat formu olarak da kabul gören bu yaklaşım, görsel sanatlar, edebiyat, sinema, müzik ve tiyatro gibi farklı sanat alanlarını bir anlatı düzleminde kaynaştırarak zenginleştirilmiş ifade biçimleri üretmektedir. Bu bağlamda ortaya çıkan *medyalararası edebiyat*, yalnızca teknik bir aktarımı değil, aynı zamanda anlatı yapılarının yeniden şekillenmesini de kap-

samaktadır. Bu edebi alt alan, geleneksel olarak basılı ortamda varlık gösteren edebi metinlerin analog ve dijital ortamlara aktarımıyla birlikte yaşanan biçimsel ve içeriksel dönüşümleri inceler. Basılı sayfadan dijital ekrana, fiziksel kitaptan etkileşimli web anlatısına kadar uzanan bu dönüşüm; okuma biçimlerini, anlam üretme süreçlerini ve edebi deneyimi kökten etkilemektedir. Bu tür edebî yapı, aynı zamanda okuyucunun metinle olan ilişkisini yeniden kurgulamakta ve klasik okuma eyleminin ötesinde bir edim alanı oluşturmaktadır.

Transmedya (Medya Değişimi) ve Transmedya Hikâye Anlatımı

Transmedya, belli bir medya aracılığıyla ortaya konulmuş olan özgün bir içeriğin başka bir medyaya aktarılması durumudur ve “bir edebiyat yapıtının konusunu vb. kendi anlatım olanaklarıyla işleyen bir film, tiyatro oyunu vb *medya değişimi*”dir. Bu durumda bir romanın sinemaya uyarlanmasında görünür olan yazılı metin değil de görsel olarak ortaya çıkan filmin kendisidir (Kayaoğlu, 2016, s. 70). Yani transmedya belli bir medya aracılığıyla ortaya konulmuş olan özgün bir içeriğin başka bir medyaya aktarılması durumudur. Edebiyat yapıtlarının filme uyarlanması örnek sunar. *Transmedya storytelling* denilen Türkçe’de *transmedya hikâye anlatımı*, mevcut dijital teknolojileri kullanarak tek bir hikâyeyi veya hikâye deneyimini birden fazla platform ve formatta anlatım tekniğidir.

Transmedya Hikâye Anlatımının Katılımcı Ekosistemi ve Eğitsel Yönleri

Robert Pratten (2010, s. 11), *dijital hikâye anlatımını* birden fazla medya aracılığıyla sunulan ve izleyici katılımı ile etkileşimine açık yapılar olarak tanımlar. Bu tanım, hikâye anlatım sürecinin yalnızca basılı materyallere dayalı olmadığını, farklı medya araçlarının bir arada ve eşgüdüm içinde kullanıldığını ortaya koymaktadır. Geleneksel anlatım biçimlerinde yazarlar hikâyeleri statik grafikler ve doğrusal metinler üzerinden sunarken, *transmedya hikâye anlatımı*, okuyucunun pasif alımlayıcı olmaktan çıkarılıp aktif bir katılımcıya dönüştüğü bir model sunar.

Pratten (2010, s. 4)’a göre *transmedya hikâye anlatımı*, doğru zamanda ve doğru yerde bulunan içeriğin daha bütünlüklü, sürdürülebilir, ekonomik olarak getirisi yüksek ve ödüllendirici bir deneyim yaratabileceğini ortaya koymaktadır. Bu model, yalnızca basılı anlatıyı değil, ses, video, sosyal medya etkileşimi, oyun gibi çoklu formatları içeren genişletilmiş bir hikâye ekosistemi sunar. Pratten (2010, s. 4) bu yapıyı *transmedya ekosistemi* olarak adlandırmakta ve bu yapının, hikâyeyi çeşitli medya ortamlarında deneyimlemeye imkân tanıdığını belirtmektedir. Bu anlatım yapısında okuyucu yalnızca içerikle temas kurmaz; aynı zamanda kararlar alır, hikâyenin gidişatını etkileyebilir ve sonuçları doğrudan deneyimleyebilir. Özellikle çocuklar açısından bu etkileşimli yapılar, *oyun tabanlı içeriklerle* birleştiğinde hem eğlenceli hem de öğretici bir bağlam yaratır. Bu yönüyle *transmedya hikâye anlatımı*, çocuklara yönelik edebi yapılar içinde fonolojik farkındalık, anlama becerisi ve dikkat süresi gibi dilsel kazanımları destekleyebilir. Aynı zamanda, kültürel değerlerin içselleştirilmesi ve pekiştirilmesi açısından da önemli bir araç niteliği taşır. Ertem (2013, s. 102), bu sürecin özellikle dijital hikâye anlatımı ortamlarında, çocukların hem dil gelişimi hem de değer aktarımı açısından etkili öğrenme ortamları sunduğunu belirtmektedir. Böylece *transmedya hikâyeler*, yalnızca anlatı estetiğini değil; pedagojik ve sosyokültürel gelişimi de destekleyen çok katmanlı yapılara dönüşmektedir.

Nasreddin Hoca Tipi Üzerinden Toplumsal Yapının Temsili ve Eğitsel İşlevi

Doğum ve vefat tarihi ile yeri kesin olarak bilinmeyen Nasreddin Hoca’nın tarihsel kişiliği üzerine tartışmalar devam etmektedir (Gürsoy, 1996, s. 24-26). Hatta bazı araştırmacılar onun

yaşayıp yaşamadığına ilişkin belirsizlikleri vurgulamakta; tarihî bir figürden ziyade mitik bir anlatı tipi olarak ele alınabileceğini öne sürmektedir (Eskin, 2022, s. 136). Ancak bu belirsizliklere karşın, Nasreddin Hoca fıkraları, yüzyıllar boyunca halkın kolektif hafızasında yaşatılmış, kültürel kodların taşıyıcısı hâline gelmiştir. Bu fıkralarda, gündelik yaşamda karşılaşılan aksaklıklar, çelişkiler ve adaletsizlikler hiciv yoluyla eleştirilirken, aynı zamanda toplumun ortak problemleri de görünür kılınmaktadır (Şenocak ve Özmen, 2022, s. 108). Fıkralar, toplumsal düzenin işleyişine ilişkin normların ve bu normlara aykırı davranışların sonuçlarının belirlenmesinde işlevsel bir rol oynamaktadır (Şenocak ve Özmen, 2022, s. 108-109). Toplumsal kaosu önlenmesi ve sosyal adaletin sağlanmasında bir tür dolaylı pedagojik kanal görevi üstlenmektedir (Dursun, 2016, s. 252). Bu değerlendirmeler, Nasreddin Hoca'nın tarihsel belirsizliklerden bağımsız olarak kolektif bellekte bir kültürel tip hâline geldiğini, fıkralar aracılığıyla hem toplumsal eleştiri hem de pedagojik işlev üstlendiğini ortaya koymaktadır. Anlatıların bu çok yönlü yapısı, onların yalnızca geçmişin bir mirası değil, günümüz toplumunda da sosyal düzeni destekleyen ve değer aktarımını sürdüren dinamik bir araç olduğunu göstermektedir.

Bu tür işlevler, çoğunlukla anlatıların merkezinde yer alan *tip* figürü aracılığıyla gerçekleştirilir. *Tip*, edebî anlatılarda bir toplumun temel karakteristiklerini taşıyan temsili figürdür ve bu yönüyle toplumsal kimliğin inşasında kritik bir rol oynamaktadır (Erbay, 2023, s. 59 ve Solmaz, 2016, s. 229-230). Nasreddin Hoca tipi de bu bağlamda, halk bilincinde derinleşmiş ve kültürel mirasın aktarımında başat bir araç olmuştur (Erbay, 2023, s. 59). Anlatı yapısı bakımından Nasreddin Hoca fıkraları, *revü* türüne yakın durmaktadır. Revülerde olduğu gibi konular gevşek bağlarla birbirine eklemlenir; sahneler arasında bütünsel bir hikâye akışından çok, bir araya gelen skeç benzeri bölümlerle ilerlenir. Bu yapı, geleneksel Türk tiyatrosunda yer alan *meclis* yapısını hatırlatmakta; özellikle çocuk izleyiciler açısından anlaşılması kolay, takip edilebilir ve dikkat çekici bir anlatı zeminine dönüşmektedir (Nutku, 2001, s. 82). Bu tespitler, Nasreddin Hoca tipinin yalnızca bir mizah figürü olmadığını; aynı zamanda toplumun kimlik kodlarını, kültürel değerlerini ve pedagojik mesajlarını taşıyan temsili bir yapı sunduğunu göstermektedir. Revü benzeri yapısıyla hem geleneksel Türk tiyatrosunun sürekliliğini hatırlatmakta hem de modern çocuk izleyicisine uygun, dikkat çekici ve öğretici bir anlatı zemini oluşturmaktadır. Böylece Hoca, kültürel belleğin sürekliliğini sağlayan, mizah ile eğitimi buluşturan çok işlevli bir kültürel tip olarak öne çıkmaktadır.

Kenrick gibi araştırmacılar, Nasreddin Hoca fıkralarının etkisinin yalnızca içerikle sınırlı kalmadığını; müzikal yapı, görsel öğeler ve ritmik tekrarlarla desteklenerek çocukların bilişsel ve duygusal dünyalarında daha kalıcı etkiler bıraktığını belirtmektedir (Kenrick, 2008, s. 14). Bu fıkralarda yer alan *görsel tekrarlar*, *nükte*, *gülmece* ve *ses oyunları*, metnin hem eğlenceli hem de öğretici yönünü pekiştirmektedir. Özellikle anlatı geçişlerinde kullanılan şarkı ya da tekerleme benzeri bölümler (*meclisler* ya da *sahneler*), anlatının teatral etkisini artırmakta ve dinleyiciyi içine çekmektedir (Eskin, 2022, s. 162-163). Bu bağlamda, Nasreddin Hoca fıkralarının yalnızca sözel mizah üzerinden değil; müzik, ritim ve görsellik gibi çoklu unsurlar aracılığıyla da pedagojik işlev kazandığını ortaya koymaktadır. Anlatının teatral yapısı, çocukların hem bilişsel hem de duygusal dünyalarına hitap ederek öğrenmeyi daha kalıcı hâle getirmekte; bu yönüyle fıkralar, kültürel değer aktarımında bütüncül bir sanat ve eğitim aracı işlevi görmektedir.

Nasreddin Hoca fıkralarının en önemli özelliklerinden biri, eğlendirirken düşündürme işlevini başarıyla yerine getirmesidir. Hiciv yoluyla toplumsal normları sorgulayan bu anlatılar, aynı zamanda bireyin düşünsel gelişimine katkı sunar (Alptekin ve Sakaoğlu, 2009, s. 13). Günümüzde

bu işlev, dijital platformlarda medyalararası formlarda yeniden üretilmekte; çizgi film, animasyon, mobil oyun gibi biçimlerle çocuklara sunulmakta ve çağdaş medya okuryazarlığına uyarlanmış hâliyle işlevselliğini sürdürmektedir.

Baskıcı ya da didaktik bir yaklaşıma başvurmada, eğlence ve mizahı eğitimin bir parçası hâline getiren Nasreddin Hoca fıkralarında, *eşeğe ters binme* gibi şamata merkezli öğeler ön plandadır (Mellinkoff, 1973, s. 23). Ancak bu şamatacı yapı, derinlikli bir ahlaki mesaj taşıma gayesiyle yapılandırılmıştır (Tatcı, 1995, s. 24). Bu özellik, fıkraların dijital çağın koşullarına uyarlanmasına da olanak sağlamaktadır. Örneğin, *dünyaya tersine bakarak sınıfsal dayatmalara simgesel olarak karşı çıkabilme* durumu, Nasreddin Hoca anlatılarında mizah yoluyla gerçekleştirilebilmektedir (Aktulum, 2013, s. 59-60). Toplumsal meseleler, bireyleri güldürürken düşündüren bir bağlam içinde ele alınarak mizah eşliğinde aşılabilir hâle gelmektedir (Makas, 1996, s. 27). Bu çerçevede, Nasreddin Hoca fıkralarının temel gücü, mizahı yalnızca eğlence unsuru olarak değil; aynı zamanda bireyleri düşünmeye yönelten, toplumsal dayatmalara karşı sembolik bir özgürlük alanı olarak kullanabilmesidir. Didaktik baskıdan uzak bu yaklaşım, fıkraları hem geçmişte hem de dijital çağın koşullarında güncel ve işlevsel kılmakta; mizah aracılığıyla değer aktarımını daha etkili ve kalıcı hâle getirmektedir.

Nasreddin Hoca'nın fıkralarında yer alan tipolojinin, bireylerin yalnızca düşünsel edimlerini harekete geçirmede; aynı zamanda gündelik yaşamda uygulamaya yönelik aksiyon alma becerilerini de geliştirdiği görülmektedir (Aydın, 2002, s. 25). Bu bağlamda, çocuklara kazandırılması hedeflenen olumlu toplumsal normlar ve etik değerler, Nasreddin Hoca fıkraları aracılığıyla işlevselleştirilebilmektedir (Özbek, 1990, s. 36). Aydın'a göre bu fıkralar, çocukların ruhsal iyilik hâllerini destekleyecek nitelikte içerikler barındırmaktadır. Komik anlatılar yoluyla yaşanan kahkahaların, çocuklarda sinirsel enerjinin boşaltılmasını sağladığı ve özellikle travmaya açık bireylerde psikolojik dayanıklılığı artırdığı ifade edilmektedir. Nasreddin Hoca fıkralarındaki merkezî figür, *bilge, danışman, halk savunucusu ve terapist* gibi nitelikleriyle insani erdemlerin nasıl şekillendiğine; ayrıca sağlıklı bir toplumsal yapının nasıl inşa edilmesi gerektiğine dair önemli mesajlar sunmaktadır (Yücel, 1997, s. 54-56). Bu anlatılar, yalnızca bireysel gelişimi değil, aynı zamanda toplumsal duyarlılığı da desteklemektedir. Evrensel ölçekteki toplumsal konulara mizahi bir üslupla yaklaşarak halkın eğitilmesine zemin hazırlamaktadır (Kojima, 1994, s. 53-55). Bu yönüyle fıkralar, aynı toplumda yaşayan çocukların gelecekte kuracakları toplumsal düzende rehberlik işlevi üstlenmektedir.

Nasreddin Hoca anlatıları, çocukları yalnızca pasif bilgi alıcısı değil, sorunlara çözüm üretme potansiyeli taşıyan bireyler olarak yetiştirmeyi amaçlamaktadır. Bu yönüyle bahsedilen katkılar, evrensel insanlık değerlerini temsil eden *örnek bir insan tipi* inşasını da mümkün kılmaktadır (Eker, 2009, s. 119). Tüm bu yapısal ve işlevsel özellikleriyle Nasreddin Hoca, kültürel değerlerin aktarımı ve yaşatılmasında kolektif belleğin değiştirilemez bir parçası olarak yerini korumaktadır. Bu bağlamda Hoca, *toplumu geçmişten geleceğe taşıyan önemli bir folklorik imge* niteliğindedir (Özdemir, 2009, s. 627). Bu bulgular, Nasreddin Hoca anlatılarının yalnızca kültürel değerlerin korunmasına değil, aynı zamanda çocukların aktif, çözüm üreten bireyler olarak yetişmesine katkı sağladığını göstermektedir. Hoca'nın kolektif bellekteki değişmez konumu, onu hem pedagojik hem de toplumsal açıdan geleceğe yön veren örnek bir folklorik tip hâline getirmektedir.

2000'li yıllardan itibaren tanımlanan *Dijital Çağ*da da Nasreddin Hoca fıkraları güncellenerek yaşatılmaktadır. İlk dönemlerde yalnızca sözlü kültür ortamında yüz yüze anlatımlarla aktarılan

fıkralar, zamanla yazılı kültürle birlikte kayıt altına alınmış ve nihayetinde elektronik/sanal kültür ortamlarında da yer bulmuştur (Eker, 2009, s. 119). Bu geçiş, yalnızca aktarım biçimini değil; aynı zamanda fıkraların toplumsal işlevselliğini de dijital çağın imkânlarına entegre etmektedir.

Nasreddin Hoca üzerine yapılan akademik çalışmalarda, geçmişten günümüze taşınan en belirgin miraslardan birinin, fıkralarda yer alan dilsel yapılanmalar ve bu yapılar içinde örüntülenen düşünce sistemleri olduğu görülmektedir (Çetin, 1996, s. 33). Özellikle atasözleri, deyimler, bilmece gibi halk söylemine dayalı kalıplar, Nasreddin Hoca fıkralarının yalnızca edebi değil aynı zamanda dilsel ve kültürel bir bellek işlevi de gördüğünü ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, fıkralar içeriğinde yer alan halk bilimi unsurları, zamanla değişen toplumsal yapıya ve kültürel zemine uyarlanarak yaşatılmaya devam etmektedir (Köprülü, 1918, s. 45). Köprülü'nün de vurguladığı üzere, Nasreddin Hoca fıkraları halk bilimi unsurlarını bünyesinde barındırarak yalnızca mizahî bir anlatı formu değil, aynı zamanda kültürel belleğin korunmasına hizmet eden güçlü bir araçtır. Atasözleri, deyimler ve bilmece gibi dilsel kalıplar aracılığıyla fıkralar, hem edebî hem de pedagojik işlev üstlenmekte; değişen toplumsal yapıya uyarlanarak kuşaklar arası kültürel aktarımı sürdürebilmektedir.

Aslan'ın çalışmasında yer verdiği örneklerde görüldüğü üzere, geleneksel deyim ve söz kalıpları dijital kültürle bütünleşmiş biçimde yeniden üretilebilmektedir. Örnek olarak: *Hack'e giden hacklenir, Chatin ortasında klavyem bozulsun, Windows'un çöksün, ICQ'un kopsun da ele güne muhtaç ol inşallah, Download ettim bir tane, extract ettim bin tane ya da Portu müdafaa yoktur, hostu müdafaa vardır*, gibi ifadeler yer verilmiştir (Aslan, 2011, s. 43-44). Bu tür ifadeler, geleneksel anlatı formunun dijital kültür ve internet teknolojilerine uyarlanması sonucunda ortaya çıkmakta hem bilişsel hem de mizahi bağlamda yeni anlam katmanları kazandırmaktadır.

Bu dönüşüm, geçmişte sözlü ve yazılı kültür ortamlarında üretilen dilsel yapıların, günümüzde dijital medya aracılığıyla yeniden dolaşıma girmesiyle birlikte, halk kültürünün yeni medya ortamında varlığını sürdürdüğünü göstermektedir. Nasreddin Hoca fıkraları, dijital çağ Türkiye'sinin sanal kültür dünyasında, medya ve internet teknolojilerine uyarlanmakta; özünü kaybetmeden yaşatılmaktadır (Aslan, 2011, s. 43-44). Bu süreçte anlatıların yapısal formunda ya da içerik düzeyinde çeşitli güncellemeler yaşanmakta; fakat fıkraların taşıdığı temel iletide değişiklik olmamaktadır. Konuya dair bir başka çalışmada “sözlü, yazılı ve elektronik/sanal kültür ortamında varlığını devam ettiren Nasreddin Hoca fıkralarının toplumsal yapı içerisinde değişim ve dönüşüme uğradığına dair kanıtlar aşağıdaki gibi tespit edilmiştir:

1. Eski Nasreddin Hoca fıkralarından yaşanan döneme uyanların icrasına devam edilmesi.
2. Bünyesinde eski hayat tarzına ait unsurları barındıran Nasreddin Hoca fıkralarının yaşanan çağa ve sosyal çevreye uyarlanması.
3. R. Rosiere'in efsanelerin teşekkülü ile ilgili belirttiği “birinin yerine diğerinin geçmesi” kuralında olduğu gibi hatırası zayıflayan, unutulmuş bir fıkra kahramanına ait fıkraların Nasreddin Hoca'nın şahsında anlatılması.
4. Yaşanılan dönemin özelliklerine göre yeni Nasreddin Hoca fıkralarının yaratılması (Tan, 2007, s. 29).

Toplumsal yapının geçirdiği değişim ve dönüşüm süreçlerine paralel olarak, fıkraların bünyesinde yer alan geleneksel yaşam tarzına ait unsurlar, yeni sosyal gerçekliğe entegre edilerek ye-

niden yorumlanmaktadır (Tan, 2007, s. 29). Bu bağlamda, dijital çağda Nasreddin Hoca fıkraları yalnızca sözlü kültürün veya yazılı kültürün bir ürünü değil; aynı zamanda ikinci sözlü kültürle iç içe geçmiş dijital belleğin de bir parçası hâline gelmiştir. Böylelikle, geçmişte kuşaktan kuşağa aktarılan değer ve normlar artık sanal ortamlar aracılığıyla da öğretilmektedir.

Bu durum, Nasreddin Hoca fıkralarının dijital mecralara taşınmasının yanı sıra, yapısal güncellemeler aracılığıyla zenginleşmesine de olanak tanımaktadır (Özdemir, 2008, s. 603-604). Aşağıda örneklendirildiği üzere, metinlerde kelime düzeyinde dönüşümler gerçekleşse dahi; verilen mesaj sabit kalmaktadır. *Kazan doğurdu* fıkrasında çıkar ilişkilerine inanma teması, dijital kültürde *laptop doğurdu* versiyonuyla aynı anlatı işlevini koruyarak sürdürülmektedir (Uysal, 2004, s. 29). Bu bulgular, Nasreddin Hoca fıkralarının değişen toplumsal ve teknolojik koşullara uyum sağlama kapasitesini açıkça göstermektedir. Geleneksel yaşam tarzına ait unsurlar, dijital kültürde yeniden yorumlanarak hem içeriksel sürekliliği hem de işlevsel güncelliği korumaktadır. “Kazan doğurdu” örneğinin “laptop doğurdu”ya dönüşmesi, anlatıların yüzeysel olarak değişse de temel mesajlarını koruyarak kuşaklar arası aktarım işlevini sürdürdüğünü ortaya koymaktadır.

Tablo 1. *Dijital Medyalarda Değişim Gösteren Nasreddin Hoca Fıkralarındaki Sözel Kalıplar ve Anlatı Mekânları* (Aslan, 2011, s. 47-60).

Geleneksel Anlatı Ögesi	Dijital Kültürde Uyarlanmış Biçimi	Fıkroda Geçen Mekân(lar)
Kazan doğurdu	Laptop doğurdu	Kurgusal birincil/fiziksel gerçeklik Sanal/ikincil gerçeklik
Atasözü: İş bilen kılıç kuşananın	Admin girdi, sistem çöktü	Dijital ofis, sunucu ortamı
Bilmece: Yuvarlanır gider izi kalmaz	Mouse tıklanır, geçmiş silinir	Sanal masatüstü, internet tarayıcısı

Dijital ortamda yeniden kurgulanan başka bir Nasreddin Hoca fıkrasında Hoca’nın *internette sörf yapmaya çalıştığı*, *MSN ve Facebook* gibi platformlara bağlanmaya çalıştığı ancak bağlantı kopması nedeniyle başarılı olamadığı aktarılmaktadır. Bu anlatı, *internette sörf yapmak*, *sosyal medya bağlantısı kurmak* gibi yeni dijital ifadeleri halk söylemiyle birleştirerek mizahî bir kurguda sunmaktadır (Aslan, 2011, s. 47–60). Bu anlatıda bilgisayar da bir anlatı karakterine dönüşmekte; ancak yapısal ve tematik olarak verilen mesaj yine aynıdır. Sakaoğlu’na göre, bu fıkroda olduğu gibi, *istemeden sergilenen davranışların sonuçlarını uygun sebeplerle hafifletme* fikri korunmaktadır (Sakaoğlu, 1999, s. 162). Bu örnek, Nasreddin Hoca fıkralarının dijital kültürün diline ve pratiklerine uyarlanarak güncelliğini koruduğunu göstermektedir. İnternet ve sosyal medya gibi çağdaş unsurlar anlatıya eklenmiş olsa da özünde yer alan mizahî yapı ve ahlaki mesaj değişmeden sürdürülmektedir. Böylece Hoca, dijital çağda da toplumsal davranışların sonuçlarını esprili bir dille aktaran evrensel bir tip olarak varlığını devam ettirmektedir.

Dijitalleşen fıkralarda kullanılan kavramlar da medya çağının göstergeleriyle şekillenmiştir. *Admin*, *antivirüs*, *Bluetooth*, *Call of Duty*, *CD*, *cluster*, *DivX*, *sanal âlem*, *server*, *webcam* gibi kavramlar, halk söyleminin içine entegre edilerek dijital halk anlatısı formuna dönüşmektedir (Aslan, 2011, s. 47–60). Bu yönüyle yeni medyada üretilen Nasreddin Hoca fıkralarında, yapısal ve semantik dönüşümler yaşanmakta; fakat özünde iletilmek istenen değerler korunmakta ve bu

değerlerin aktarımı sürdürülebilir kılınmaktadır. Bu süreç, somut olmayan kültürel mirasın dijital ortamda güncellenerek yaşatılmasını mümkün kılmaktadır.

Bir Transmedya Örneği Olarak Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu Çizgi Film Analizi

Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu gibi dijital platformlarda yeniden yapılandırılmış dizi serileri, kültürel aktarımın güncel araçlarla nasıl sağlanabileceğine dair önemli örnekler sunmaktadır. Bu çalışmada incelemeye alınan bölümler, dizinin hem çağdaş teknolojik gelişmeleri (internet, yapay zekâ, robotik, uzay araştırmaları) hem de toplumsal sorunları (çevre, tüketim kültürü, mahremiyet) doğrudan ele alan içerikleri temel alınarak seçilmiştir. Bu ölçütler doğrultusunda “Nasreddin Hoca İnternet Dünyasında”, “Robot Dostu”, “Yapay Zekâ”, “Yerçekimsiz Ortam” ve “Küresel Isınma” gibi bölümler analize dâhil edilmiştir. 1990 sonrası doğan çocuklar için sosyalleşme alanları, geleneksel olarak kullanılan sokaklar ve mahalle ortamları yerine, dijital çağın sunduğu online oyun platformları ve sanal etkileşim zeminlerine kaymıştır. Bu dönüşüm, çocukların fiziksel gerçeklik ile olan bağlarını zayıflatmış; onları daha dar, çoğunlukla bireyselleşmiş sanal mekânlara yönlendirmiştir. Bu yeni yapı, kültürel mirasın aktarımı konusunda birtakım sorunları da gündeme getirmiştir. Bu bağlamda, *Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu* gibi dijital platformlarda yeniden yapılandırılmış dizi serileri, kültürel aktarımın güncel araçlarla nasıl sağlanabileceğine dair önemli örnekler sunmaktadır.

TRT Çocuk kanalında 4 Haziran 2019 tarihinde yayın hayatına başlayan *Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu* dizisi, 2019–2024 yılları arasında toplam 74 bölümle izleyici karşısına çıkmıştır (TRT WEB). İlk olarak televizyon dizisi olarak başlayan yapı, daha sonra sinema filmi, dijital oyun, YouTube dizisi ve yayıncılık gibi farklı medya formatlarında da üretilerek transmedya yapıya dönüşmüştür. Bu durum, dizinin yalnızca bir çizgi film değil, aynı zamanda medyalararası etkileşimli bir kültür aktarıcısı olarak da değerlendirilmesine olanak tanımaktadır. Dizinin karakter kadrosunda Elif, Cemil, Ayşe, Kerim, Tolga ve Hoca’nın ayrılmaz yoldaşı eşek Küheylan yer almaktadır. Konu itibarıyla, Nasreddin Hoca ve eşiği Küheylan’ın bir zaman portalı aracılığıyla 21. yüzyıla yanlışlıkla gelişleriyle başlayan macera, günümüzün toplumsal ve teknolojik sorunlarıyla yüzleşmelerini ve bu süreçte yeni nesil çocuklarla kurdukları etkileşimleri konu edinmektedir. Hoca’nın bu zamana gelişi, Zehra ve arkadaşlarının istemeden açtığı bir zaman geçidi ile mümkün olurken; hikâyeler Cemil’in yüzyıllık çınar ağacı üzerine kurduğu zaman makinesini onarmaya çalışması ekseninde ilerlemektedir.

Tolga, Hoca’nın zaman yolculuğunu izleyen ve bu süreci çevresine ispat etmeye çalışan karakterdir. Hoca ve Küheylan ise, karşılaştıkları modern dünyanın karmaşasını çözmeye çalışırken çeşitli olaylar üzerinden çocuklara eğitsel mesajlar sunmaktadır. Dizi boyunca işlenen bölümlerden bazıları şunlardır: *Zaman Yolcusu*, *Nasreddin Hoca İnternet Dünyasında*, *Akıllı Yol Bilgisayarı*, *Robot Dostu*, *Yapay Zekâ*. Bu bölümler, günümüz teknolojik gelişmeleriyle kültürel kodlar arasında bağ kurarak; çocuklara mizahî bir anlatım diliyle değer aktarımı yapmaktadır.

Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu, yalnızca dijitalleşme, yapay zekâ, yeni medya ve uzay araştırmaları gibi temalara değil; aynı zamanda ulaşım, kentleşme, alışveriş ve tüketim kültürü, çevre sorunları ve hayvan hakları gibi 2000’ler sonrası ön plana çıkan sosyal meselelere de yer vermektedir. Bu yönüyle çizgi film, çağın meselelerini Nasreddin Hoca’nın kültürel temsiliyeti aracılığıyla çocukların bilişsel ve ahlaki gelişimlerine katkı sağlayacak şekilde işlemektedir. Dizide işlenen temalar, geleneksel Nasreddin Hoca fıkralarında yer alan millî değerler, gelenek ve göreneklerle

ilişkilendirilerek, yeni nesil çocuklara somut olmayan kültürel miras konusunda farkındalık kazandırmayı amaçlamaktadır (Konstantin 69–73). Avcı (558– 576)’nın da ifade ettiği gibi, *Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu* adlı çizgi dizi, Nasreddin Hoca fıkralarındaki tipolojik yapının temsil ettiği kültürel göstergelerden yola çıkılarak hazırlanmış, geleneğin çağdaş biçimde güncellenmiş bir yorumudur.

Bu kapsamda değerlendirilebilecek bölümlerden biri olan *Nasreddin Hoca İnternet Dünyasında* başlıklı bölümde, bireylerin özel hayatlarına ait anların sürekli olarak cep telefonları aracılığıyla kayıt altına alınması ve sosyal medya platformlarında paylaşılmasının, Türk kültürüne ve geleneksel mahremiyet anlayışına aykırı bir davranış olduğu mesajı verilmiştir. Bu bölümde *mutluluğumuzu sadece biz görsek yeterli olur* ifadesiyle, bireysel yaşantının paylaşım sınırlarına dair etik bir uyarı yapılmakta ve geleneksel değerlerin korunmasına vurgu yapılmaktadır (*Nasreddin Hoca İnternet Dünyasında* WEB). Benzer şekilde, *Nasreddin Hoca-Yerçekimsiz Ortam* bölümünde uzay mekikleri ve bilimsel gelişmelere dair bilgilendirici içeriklerin yanı sıra, zorlu koşullar altında bile bireylerin birlik içinde hareket etmelerinin gerekliliği, yiyecek ve içeceklerin paylaşımı üzerinden sembolik bir dille anlatılmaktadır. Bu anlatım biçimiyle, *birlikten kuvvet doğar* şeklindeki geleneksel bir Türk atasözüne atıfta bulunulmakta ve insani erdemlerin güncel bağlamda çocuklara kazandırılması hedeflenmektedir.

Nasreddin Hoca-Küresel Isınma adlı bölümde ise günlük hayatta kullanılan araç-gereçlerin, atıkların ve israfın çevre kirliliğine etkisi ele alınmakta, hayvan hakları bağlamında duyarlılık geliştirilmesi amaçlanmaktadır. Bu bölümler, yalnızca bireysel farkındalık değil; aynı zamanda çocukların yaşadıkları çağın gerekliliklerini, çevre sorunlarını ve teknolojik gelişmeleri bilimsel düşünceyle yorumlayabilmeleri açısından da öğretici nitelik taşımaktadır.



Resim 1. *Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu- Alışveriş Merkezinde.*

Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu- Alışveriş Merkezinde adlı bölümde, çocuklara tutumlu olmanın gerekliliği vurgulanırken; ihtiyaç dışı tüketimin doğru bir davranış olmadığına ilişkin mesajlar, Nasreddin Hoca karakteri aracılığıyla aktarılmaktadır. Bu anlatımda sadece bireysel tüketim alışkanlıkları değil, aynı zamanda geleneksel değerlerin modern bağlamda yaşatılması da hedeflenmektedir. Hikâye içinde Nasreddin Hoca adına alışveriş merkezinde düzenlenen yarışma sahnesi, erdemli birey olmanın, sahip olunan değerleri korumanın ve ahlaki tutumları benimsemenin sembolik bir temsiline dönüşmektedir. Bu yönüyle eser, halk bilginleri geleneğinin dijital çağda nasıl sürdürülebileceğine dair örnek bir model sunmaktadır. Yarışma kurgusu üzerinden bireylerin kendi kişilik ve kültürel kimliklerinin farkında olması gerektiği, kültürel mirasın korunmasına yönelik bilinç geliştirilmesinin önemi vurgulanmaktadır.

Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu eseri, transmedya hikâye anlatımı kapsamında bir medya değişimi örneği sunarak; dizi, kitap, YouTube, oyun ve sinema gibi farklı medya biçimlerine aktarılmıştır. Her bir medya biçiminin sunduğu özgün teknik olanaklarla yeniden yapılandırılan hikâye, geniş kitlelere ulaşmakla kalmayıp içerdiği temaların da farklı öğrenme düzeylerinde edinimini desteklemektedir. Böylece çocuklar yalnızca çizgi diziyi izleyerek değil, aynı zamanda oyun oynayarak, kitap okuyarak ya da bir film izleyerek edindikleri bilgileri çok yönlü şekilde pekiştirme imkânı bulmaktadır. Bu durum, öğrenmenin sadece görsel veya işitsel değil; etkileşimli ve uygulamalı yollarla da gerçekleşebileceğini göstermektedir. Transmedya anlatı, çocukların eğlenirken öğrenmesine, farklı duyuşal deneyimlerle konuyu içselleştirmesine katkı sağlamaktadır. Bu bağlamda, *Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu* adlı yapının farklı medya biçimlerine taşınmış örnekleri aşağıdaki şekilde sıralanabilir:

Animasyon için <https://www.imdb.com/title/tt23059396/>; oyun için *Oyun Bitti* (5+Deney Uygulamaları) bölümü; Beta Kids tarafından çıkartılmış ve kolektif çalışma içinde edimlenen *Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu- Oyun Bitti – Kolektif* adlı eser (iki veya daha fazla çocuk tarafında ortak çalışarak edimlenir) örnekleri verilebilir. Tüm bu bilgiler topluma mal olmuş kurgusal veya değil Nasreddin Hoca tipi ve bu tip üzerinden aktarılması amaçlanan mesajlar, dersler ve kültürel değerlerin çağa uygun şekilde yaşatıldığını, dönüştürüldüğünü göstermektedir (Akberoğlu, 1996, s. 14). Bu bilgiler ekseninde aşağıdaki tablo üzerinden Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu TV çocuk programının transmedya örneği teşkil eden yapılanmasını genel bir örneğini görmek mümkündür; dizi, kitap, oyun, sinema, YouTube, animasyon medyalarında var olan *Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu* bu şekilde transmedya örneğini sunmaktadır. Çocukların bu çoklu medya- lar üzerinden, farklı duyularının ön plana çıktığı düzlemlerde, verilmek istenen mesajı doğru bir şekilde ve pekiştirme imkânı bularak edimleyebileceğini söylemek mümkündür.

Tablo 2. *Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu* Transmedya Tablosu

Dizi Serisi	“Beyin Egzersizi” https://www.trtcocuk.net.tr/nasreddin-hoca-zaman-yolcusu
Kitap Serisi	“Beta Kitap Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu 6 Kitap Set” https://www.hepsiburada.com/nasreddin-hoca-zaman-yolcusu-6-kitap-set-pm-HBC00000SPR9C
Oyun Serisi	Oyun- Oyun Bitti (5+Deney Uygulamaları), Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu- Oyun Bitti – Kolektif

Sinema Filmi Serisi	“Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu: Kadim Medeniyetler”. https://biletinial.com/tr-tr/sinema/nasreddin-hoca-zaman-yolcusu-kadim-medeniyetler
YouTube Serisi	“Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu-Sessiz Sinema” https://www.youtube.com/watch?v=oYq-ggc2zS3U
Animasyon Serisi	“Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu” https://www.imdb.com/title/tt23059396/

Elektronik Edebiyatta Transmedya Hikâyelerle Folklorik Değerlerin Yaşatılması: Nasreddin Hoca Örneği

Çocuklara yönelik tematik yayın yapan kanalların, onların hayal dünyasını geliştirme ve eğitici içerikler sunma işlevlerini yerine getirdiği, çeşitli araştırmalarla ortaya konulmuştur (Doğan ve Göker, 2012, s. 27). *Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu* adlı dizi serisi ve bu seriye bağlı olarak üretilen farklı medya içeriklerinde *İnternet Fenomeni* ve *Robot Dostu* gibi çağın güncel meseleleri işlenirken; aynı zamanda kültürel değerlerin bilimsel gelişmelerle kesişim noktalarına da temas edilmektedir. Türkiye toplumunun bilimsel geçmişi de dikkate alınarak yapılan icat ve keşiflerin toplumsal normlar çerçevesindeki karşılıklarına işaret edilmektedir.

Bu tür içerikler, özellikle 2000’ler sonrası dönemde çocukların okul ve ev çevresiyle sınırlı dört duvar arasındaki yaşam biçimine geçişleriyle birlikte önem kazanmıştır. Önceki kuşakların sokakta, açık alanlarda sosyal bağ kurabildiği bir ortamın yerini; televizyon, bilgisayar, tablet ve iPad gibi dijital medya araçlarının aldığı görülmektedir. Böylelikle fiziksel gerçeklikle kurulan ilişkiler azalmış; çocuklar sanal gerçeklik zeminlerinde var olmaya başlamıştır. Bu dönüşüm, çocukların beceri edinim süreçlerinin de farklı şekillerde biçimlenmesine neden olmuştur.

Bahsi geçen medya araçları, çocukların erken dönem sosyal çevrelerinde geliştirmeleri beklenen dil, kimlik ve kişilik oluşumlarını doğrudan etkilemektedir. Bu noktada Öcal Oğuz’un dikkat çektiği *ulusal kalıt* kavramı önem arz etmektedir. Oğuz’a göre, bir ulusun veya ülkenin kültürel kimliğini oluşturan, tanımlayan, destekleyen veya gösteren, bir ulus veya ülkenin *diğer* veya *öteki* olarak gördüğü uluslar veya ülkeler karşısındaki farklılığını ve varlığını belgeleyen, kültür tanımlamasının içine giren ve bütün ulusal yaratıları, kazanımları ve maddesel varlıkları “ulusal kalıt” kavramının kapsamı içinde görebiliriz (2001, s. 5- 8). Enginün’ün konuya dair görüşüne bakıldığında dile getirdiği şu ifade önem arz etmektedir. Enginün, “Günümüzde televizyon ve radyo vasıtasıyla –radyo artık geri planda kaldı– sözlü kültür ön plana geçmektedir. Halk destanları, hikâyeleri eskiden günler, geceler boyu insanları sürüklemiş. Günümüzde belki o meddahları dinlemeye tahammül edemeyiz. Çünkü meddahlar, o dönemin ihtiyacına cevap veriyordu. O günlerin destancısının yerini bugün radyo ve televizyon aldı. Yeni destancımız onlar bizim,” şeklinde görüş bildirmiştir (Enginün, 2006: 219).

Oğuz’un dikkat çektiği *ulusal kalıt* kavramının, teknoloji eksenli yaşam biçimi ve kültürel yapılanma içerisinde tektipleşmeden korunması, her toplumun kültürel kimliğini oluşturan ulusal kültürün yeni kuşaklara aktarılması açısından aciliyet arz eden bir konu olarak değerlendirilmelidir. Dijital çağda çocukların bilgisayar, telefon, tablet gibi araçlarla kurduğu ilişki; geçmişte masallarla, sözlü anlatılarla veya sokakta oynanan geleneksel oyunlarla kurulan ilişkiye benzer bir işlev görmektedir, ancak bu ilişkinin biçimi ve içeriği dönüşmektedir.

Bir zamanlar çocukların hayal dünyasına doğrudan hitap eden halk hikâyeleri ve Nasreddin Hoca fıkraları gibi geleneksel anlatılar, günümüzde yerini dijital ortamlarda sunulan transmedya hikâyelere, çizgi film dizilerine ve etkileşimli oyunlara bırakmaktadır. Bu dönüşüm, edebi eserlerin farklı dijital mecralarda yeniden üretilerek sunulması sayesinde çocukların çok yönlü beceriler geliştirmelerini, kimlik algılarını oluşturmalarını ve bireysel haklarını fark etmelerini destekleyebilecek bir potansiyel taşımaktadır. Bu bağlamda Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu gibi programların içerikleri uzmanlarca değerlendirilerek *medya okuryazarlığı* ilkesine uygun şekilde yaş gruplarına göre tasarlanmalıdır. İçeriklerin konu, tema, görsel ve işitsel unsurlar bakımından pedagojik duyarlılıkla yapılandırılması, çocukların hem kültürel değerlerle bağ kurmasını hem de dijital ortamda sağlıklı bir kültürel edinim gerçekleştirmesini sağlar. Ayrıca Nasreddin Hoca fıkralarının ilk aşamada bir sözlü kültür ürünü olduğu gerçeği göz önünde bulundurularak, dijital ortamlarda üretilen versiyonlarında da bu yapısal özelliğin izlerini taşımasına özen gösterilmelidir. Böylelikle kimlik ve değer aktarımına yönelik daha bilinçli ve etkili çalışmalar yürütülebilir.

Çizgi dizide kurulan medyalararası ve transmedya ilişki aracılığıyla, Nasreddin Hoca göstergesi üzerinden folklorik değerler, kültürel unsurlar ve sembolik kodlar çocuklara çok yönlü bakış açıları ve çeşitli deneyimlerle sunulmaktadır. Bu bağlamda Kubilay Aktulum (2013, s. 11)'un folklorik unsurların her birinin bir gösterge, kültürbirim veya folklorbirim olarak ulusal kimliğe referans veren kalıplaşmış bilgi türlerini içerdiğine dair değerlendirmesi, dijital çağın medyalaşan kültür yapısı için de geçerlilik taşımaktadır. Nasreddin Hoca anlatılarının dijital metinlerde ve çeşitli medya platformlarında yeniden üretilmesi, bu geleneksel kültürel imgelerin sadece korunmakla kalmayıp dönüştürülerek yeni bağlamlarda işlevsel hale getirilmeye çalışıldığını da ortaya koymaktadır.

Dijital teknolojilere dayalı araçlar, yerel ve küresel kültürel unsurlardan beslenerek toplumsal yaşama yeni biçimler kazandırmaktadır (Aziz, 1985, s. 90-99). Bu dönüşüm sürecinde folklorik ve geleneksel alanlara ait öğeler, yeni medya ve dijital araçlar aracılığıyla çağdaş kültürel ortama taşınmaktadır. Çocuklar açısından değerlendirildiğinde, Postman (1995, s. 9)'ın da vurguladığı gibi geleneksel oyunların sokaklardan kaybolarak yerini sanal oyunlara bırakması, kültürel aktarım süreçlerinde yeni mecraların kullanımını zorunlu kılmaktadır. Bu bağlamda aktarılması gereken gelişimsel açıdan önemli değerlerin ve normların, dijital oyunlar başta olmak üzere çeşitli elektronik ortamlar aracılığıyla sunulması gereklidir. Postman'ın *Televizyon Öldüren Eğlence* adlı çalışmasında dikkat çektiği gibi, medya araçlarının bireyin zihinsel ve kültürel dünyasını yönlendirme gücü göz önünde bulundurulmalı; bu noktada kültürel bilinçlenmeye hizmet eden çalışmaların önemi daha da artmaktadır (1995, s. 19- 20).

Sonuç

Bu çalışma, elektronik çocuk edebiyatı bağlamında transmedya hikâye anlatımı yönteminin, geleneksel halk anlatılarının günümüz dijital medya ortamlarında yeniden üretimi ve aktarımı üzerindeki etkisini incelemeyi amaçlamaktadır. Özellikle *Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu* örneği üzerinden yürütülen bu inceleme, çocuklara yönelik kültürel değer aktarımının çağın teknolojik dinamikleriyle nasıl bütünleştirilebileceğini göstermektedir. Teknolojik çağda çocuk edebiyatı; üretim biçimlerinden tüketim eğilimlerine, içerik yapısından anlatım biçimlerine kadar çok yönlü bir dönüşüm süreci içerisinde. Bu dönüşümün en dikkat çekici boyutlarından biri, transmedya hikâye anlatımıdır. Bu anlatı biçimi, farklı medya platformlarının sunduğu olanaklardan yararlanarak hikâyeyi yalnızca metinsel değil, görsel, işitsel ve etkileşimli boyutlarla zenginleştirerek

sunmaktadır. Böylece çocukların hem çoklu duyuşsal becerileri harekete geçirilmekte hem de öğrenme süreçleri daha kalıcı ve eğlenceli hâle gelmektedir.

Çalışma kapsamında dizinin 74 bölümü arasından beş bölüm (*Nasreddin Hoca İnternet Dünyasında*, *Robot Dostu*, *Yapay Zekâ*, *Yerçekimsiz Ortam* ve *Küresel Isınma*) seçilmiş ve bu bölümler üzerinden nitel bir çözümleme yapılmıştır. Bu seçki hem teknolojik gelişmeleri hem de güncel toplumsal meseleleri ele alan içeriklere odaklanması bakımından istatistiksel açıdan örnekleyici bir işlev görmektedir.

Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu dizisi, transmedya bir yapıya sahip olması nedeniyle aynı hikâye örgüsünü kitap, sinema, dijital oyun, YouTube gibi mecralara taşıyarak hem geleneksel kültürel değerleri yaşatmakta hem de çağın çocuklarına hitap edebilecek bir anlatım dili kurmaktadır. Eserin sunduğu çoklu ortam desteği, çocukların dijital okuryazarlık becerilerini geliştirmekte, kelime tanıma ve anlama gibi temel dilsel becerilerin edinimini desteklemekte ve kültürel farkındalıklarını artırmaktadır.

Bununla birlikte, Nasreddin Hoca'nın geçmişten bugüne halkın sözü olmasının temelinde, onun her kesime hitap eden ve toplumun ortak değerlerini dile getiren bir bilge tip olarak kabul edilmesi yatmaktadır. 13. yüzyıl Anadolu'su'nun sosyal ve kültürel koşullarında doğan bu tip hem mizah hem de bilgelik aracılığıyla bireyleri kendine çeki düzen vermeye davet etmiş, hem büyüklerin hem de küçüklerin sözünü dinlediği bir otorite figürü hâline gelmiştir. Onu sanal ortama ve dijitalleşmeye taşıyan unsur ise, çağın değişen iletişim biçimlerine rağmen toplumsal adalet, dürüstlük, paylaşım ve eleştirel bakış gibi evrensel değerleri aktarma gücünü korumasıdır. Bu nedenle Nasreddin Hoca, dijital çağda da toplumsal sorunları mizah yoluyla görünür kılan ve herkesin kendini bulabildiği bir kültürel temsilci olmaya devam etmektedir.

Dizideki mesajların çocuk eğitimi açısından önemi ayrıca dikkat çekicidir. Bölümlerde işlenen temalar, çocukların yalnızca bilgi edinmesini değil; değerler eğitimi kapsamında ahlaki ve kültürel duyarlılık geliştirmesini de sağlamaktadır. Mahremiyetin korunması, çevre bilinci, tüketim alışkanlıklarının düzenlenmesi ve teknolojinin doğru kullanımı gibi konular, pedagojik açıdan doğrudan katkı sunmaktadır. Böylece Nasreddin Hoca fıkralarının eğlenceyle bütünleşmiş öğretici yapısı, çağdaş dijital içeriklerde de çocukların bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimini destekleyen bir öğrenme aracına dönüşmektedir.

Sonuç olarak, dijital çağda çocuklara yönelik hazırlanan edebî içeriklerin hem pedagojik hem de kültürel yönlerden işlevsel olabilmesi, transmedya hikâye anlatımı gibi çağdaş yöntemlerin halk edebiyatı mirasıyla bütünleştirilmesine bağlıdır. *Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu* örneği, bu anlamda dijital-elektronik çocuk edebiyatının kültürel sürdürülebilirlik açısından ne denli stratejik bir araç hâline gelebileceğini göstermektedir. Dolayısıyla bu tür yapımlar, geçmişin kültürel mirasını geleceğe taşıyan, etkileşim temelli yeni nesil öğretim ve anlatım stratejileriyle zenginleştirilmiş önemli modellerden biridir.

Extended Abstract

Digitalization has led to significant transformations in traditional cultural fields such as folklore. The production, presentation, and circulation methods of literary works have significantly changed under the influence of digital technologies. This transformation makes it mandatory for folklore, like other traditional narrative forms, to adapt to digital environments in order to remain relevant and accessible to modern audiences. In particular, electronic books, digital applications,

social media platforms, and online content have emerged as important tools for reaching the new generation of readers and transmitting cultural values in an engaging and dynamic way. These digital platforms not only allow for the broader dissemination of cultural heritage but also facilitate its interaction with contemporary narratives and multimedia formats. This shift also provides new opportunities for incorporating diverse forms of expression and interactivity into the storytelling process, transforming the way folklore is shared and consumed. This study examines the impact of digitalization on children's literature in the context of transmedia storytelling, using the animated series *Nasreddin Hodja Time Traveler* as an example. By exploring how traditional stories like those of Nasreddin Hodja are adapted across multiple media platforms, the study aims to reveal how digitalization reshapes the transmission of cultural knowledge to children. The *Nasreddin Hodja Time Traveler* series serves as a powerful illustration of how digital technologies allow for the expansion of traditional narratives into a multimedia environment, engaging young audiences in new and exciting ways. Through this series, children are exposed to cultural stories via various formats, including television, books, games, and interactive online experiences, each enriching the story and enhancing the educational value.

Transmedia storytelling refers to the process of reconstructing a narrative across different media platforms, utilizing the unique features of each platform to provide a richer experience. In this context, the transformation of traditional oral narratives into digital formats requires following specific technical and structural steps. This research investigates the transformation of traditional folk narratives, such as Nasreddin Hodja stories, in the digital age, their adaptation to various media platforms, and their role in cultural transmission to children. This transformation facilitates the effective dissemination of cultural heritage through digital media, reaching wider audiences.

The main aim of the study is to examine how the process of digitalization works in children's literature and how folkloric elements are reproduced through digital technologies. Particularly, the analysis conducted using the *Nasreddin Hodja Time Traveler* series highlights the potential of digital media tools for cultural transmission. The study also questions whether transmedia storytelling contributes to children's digital literacy skills and discusses the place of traditional narratives in digital platforms from an intermedial perspective.

The process of digitalization has led to structural and content-related transformations in traditional forms of folklore. Transmedia storytelling enriches the narrative not only through text but also by incorporating visual, auditory, and interactive elements, making the learning process more engaging and lasting for children. In the case of *Nasreddin Hodja Time Traveler*, stories are presented through various media, including books, television, digital games, social media, and YouTube. This variety allows children to interact with cultural values through different media types and helps them internalize these values.

The support of multiple media formats provided by transmedia storytelling helps children develop their digital literacy skills. For example, presenting the narrative in digital game format supports the acquisition of basic linguistic skills, such as word recognition and comprehension, while also fostering a more interactive relationship with the content. In this way, children engage not only with text but also with sound and visuals, making the learning process more dynamic.

The transmedia structure of *Nasreddin Hodja Time Traveler* enables the traditional cultural elements to be adapted to the digital age, creating a narrative language that appeals to modern

children. By offering the same story across different media platforms, the series maintains the traditional values of folklore while also making them relevant to the new generation. This process plays a crucial role in ensuring the sustainability of cultural heritage, allowing it to be transmitted to future generations through digital media.

In conclusion, digitalization has initiated a significant transformation in children's literature, and the integration of contemporary methods like transmedia storytelling with the legacy of folk literature is essential for ensuring cultural sustainability. The *Nasreddin Hodja Time Traveler* example demonstrates how digital-electronic children's literature can become a strategic tool for cultural transmission. Such productions represent valuable models enriched with interaction-based, new-generation teaching and storytelling strategies that carry the cultural heritage of the past into the future.

Katkı Oranı Beyanı: Makale tek yazarlıdır.

Etik Komite Beyanı: Çalışmada etik kurul iznine gerek yoktur.

Çıkar Çatışması Beyanı: Çalışma kapsamında herhangi bir kurum veya kişi ile çıkar çatışması bulunmamaktadır. Yazarlar arasında herhangi bir çıkar çatışması söz konusu değildir.

Finansal Destek: Çalışmada finansal destek alınmamıştır.

Bu çalışma, etik kurul izni gerektirmeyen nitelikte olup kullanılan veriler literatür taraması/yayınlanmış kaynaklar üzerinden elde edilmiştir. / This study does not require ethics committee approval, and the data used was obtained from literature review/published sources.

Yapay Zeka Kullanımı: Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde yapay zekâ tabanlı herhangi bir araç veya uygulama kullanılmamıştır. Çalışmanın tüm içeriği, yazar(lar) tarafından bilimsel araştırma yöntemleri ve akademik etik ilkelere uygun şekilde üretilmiştir. / **Use of Artificial Intelligence:** No artificial intelligence-based tools or applications were used in the preparation of this study. All content of the study was produced by the author(s) in accordance with scientific research methods and academic ethical principles.

Kaynakça

- Akberoğlu, İ. (1996). “Nasreddin Hoca’nın Devamcısı”. *Millî Folklor*, 4(31), 13-14.
- Aktulum, K. (2013). *Folklor ve Metinlerarasılık*. İstanbul: Çizgi Kitabevi.
- Aldemir, A. (2023). “Experience Art in the Digital Age: Superficialization, Loss of Meaning and Instagram”. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 65, 36-50.
- Alptekin, A. B. ve Sakaoğlu, S. (2009). *Nasreddin Hoca*. Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Yayınları.
- Aslan, F. (2011). “Sanal Kültür Ortamında Güncellenen Nasreddin Hoca Fıkraları”. *Turkish Studies*, 6(4), 39-60.
- Avcı, C. (2020). “Nasrettin Hoca Zaman Yolcusu: Sözlü, Yazılı ve Elektronik Kültür Metinleri Arasında Bir Çizgi Dizi”. *International Journal of Current Approaches in Language, Education and Social Sciences*, 2 (2), 558-577.
- Aydın, B. (2002). “Mizah Yaratma Eyleminde Nasrettin Hoca”. *Millî Folklor*, 7(55), 25-30.
- Aziz, A. (1985). *Radio ve Televizyona Giriş*. Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi.
- Chen, S. and Weng, L. and Su, Y. (2003). “Development of a Chinese Internet Addiction Scale and Its Psychometric Study”. *Chinese Journal of Psychology*, 45(3), 279-294.
- Çetin, İ. (1996). “Türkiye’de Nasreddin Hoca Konulu Çalışmalar”. *Millî Folklor*, 4(31-32), 32-36.
- “Dijital”. (2024). *Merriam Webster Dictionary*. Erişim Adresi: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/digital>
- “Dijital”. (2024). *Technopedia*. Erişim Adresi: <https://www.techopedia.com/definition/604/digital-definition>
- “Dijitalleşme”. (2024). *Cambridge Dictionary*. Erişim Adresi: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/digital>
- Doğan, Â. ve Göker, G. (2012). “Tematik Televizyon ve Çocuk: İlköğretim Öğrencilerinin Televizyon İzleme Alışkanlıkları”. *Millî Eğitim*, 41(194), 5-30.
- Eker, G. Ö. (2009). *İnsan Kültürü Mizah*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Erbay, F. (2023). “Nasreddin Hoca Fıkralarında Türk Oto-Stereotipi: BY7297 Numaralı Yazma Eser Örneği.” *Millî Folklor*, 18(138), 45- 49.
- Ertem, İ. S. (2013). “Exploring the Role of Digital Children’s Literature in the Technology-Based Literacy Instruction”. *Okuma Yazma Eğitimi Araştırmaları/Research in Reading Writing Instruction*, 1(2), 102-108.
- Ertem, İ. (2010). “The Effect of Electronic Storybooks on Struggling Fourth-Graders’ Reading Comprehension”. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 9(4), 140-155.
- Eskin, Ş. (2022). “Nasreddin Hoca’nın Dirilişi: Baha Tevfik ile Ahmet Nebil’in Yayınlanmamış Bir Oyunu.” *Millî Folklor*, 17(136), 36- 39.
- Gürsoy, Ü. (2010). “Nasreddin Hoca’nın Mansibi”. *Millî Folklor*, 4(31-32), 24-26.
- Hayles, N. K. (2010). *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*.
- Houston, C. (2011). “Digital Books for Digital Natives”. *Children & Libraries: The Journal of the Association for Library Service to Children*. 9(3), 39-42.
- Kayaoğlu, E. (2016). *Edebiyat ve Film: Edebiyat Bilimi Yaklaşımıyla Film Çözümlemesine Giriş*. İstanbul: Hiperlink.
- Kenrick, J. (2008). *Musical Theatre: A History*. London: Te Continuum International Publishing Inc.
- Kirschenbaum, M. G. (2008). *Mechanisms: New Media and the Forensic Imagination*. Cambridge: MIT Press.
- Kırımhan, N. (1990). “Din Adamı Olarak Nasreddin Hoca”. *Millî Folklor*, 1(7), 18-22.
- Konstantin, G. H. (1997). “Nasreddin Hoca Üzerine 18 Kırgız Fıkrası”. *Millî Folklor*, 5, (33), 69-73.
- Kojima, M. (1994). “Nasreddin Hoca ile Japonya’daki Ikkyu’nun Karşılaştırılması”. *Millî Folklor*, 3(22), 53-55.

- Köprülü, M. F. (1918). *Nasreddin Hoca*. İstanbul: Kanaat Kütüphanesi.
- Makas, Z. (1996). “Nasreddin Hoca: Çağrışımlar”. *Millî Folklor*, 4(31-32), 27-31
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press.
- Matthew, K. (1997). “Comparison of Influence of Interactive CD-ROM Storybooks”. *Journal of Research on Computing in Education*, 29(3), 263-276.
- Meckey, M. M. (1994). “The New Basics: Learning to Read in a Multi-Media World”, *English in Education*.
- Mellinkoff, R. (1973). “Riding backwards: Theme of humiliation and symbol of evil”, *Viator*, 4.
- Moody, A. (2010). “Using Electronic Books in the Classroom to Enhance Emergent Literacy Skills in Young Children”. *Journal of Literacy and Technology*, 11(4), 22-52
- Muradoğlu, M. (1996). “Nasreddin Hoca Dünyayı Geziyor”. *Millî Folklor*, 4(31-32), 21-23.
- Nutku, Ö. (2001). *Dram Sanatı*, (4. Baskı), İstanbul.
- Oğuz, M. Ö. (2001). “Küreselleşme ve Ulusal Kalıt Kavramları Arasında Türk Halkbilimi”, *Millî Folklor*, 7(50), 5-8.
- Özbek, A. (1990). *Bir Eğitimci Olarak Nasreddin Hoca*. Konya: Esra Matbaacılık.
- Önder, M. (1989). “Nasreddin Hoca Gerçeği”. *Millî Folklor*, 1(2), 8-9.
- Özdemir, N. (2008). “Kültürel Ekonomik İmge Olarak Nasreddin Hoca”. *Millî Folklor*, 10(77), 11-20.
- Özdemir N. (2009). “Sanal Kültür Ortamında Nasreddin Hoca”, *21. Yüzyıl Nasreddin Hoca ile Anlamak*. Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Yayınları.
- Özdemir, N. (2010). “Mizah, Eleştirel Düşünce ve Bilgelik: Nasreddin Hoca”. *Millî Folklor*, 11(87), 27-40.
- Pearman, C. J. and Lefever, D. S. (2006). “Supporting the Essential Elements with CD-ROM Storybooks”. *Reading Horizons*, 46(4), 301-313.
- Postman, N. (1995). *Çocukluğun Yok Oluşu*. (Kemal İnal Çev.). Ankara: İmge.
- Postman, N. (2004). *Televizyon Öldüren Eğlence*. İstanbul: Ayrıntı.
- Pratten, R. (2011). *Getting Started in Transmedia Storytelling*. Erişim Adresi: https://www.academia.edu/15043050/Getting_Started_in_Transmedia_Storytelling_2nd_Edition
- Rettberg, S. (2019). *Electronic Literature*. Cambridge: Polity Press.
- Sakaoğlu, S. (1999). “Nasreddin Hoca’nın Çocukluk Dönemiyle İlgili Fıkralar Onun mudur?”. *Dr. Hediye Tuncer’e Armağan*. 199-206.
- Solmaz, E. (2018). “Özbek Kültüründe Doğum ile İlgili Pratikler”. *Folklor Akademik Dergisi*, 127- 136.
- Solmaz, E. (2016). “Özbek Mizahında Nasreddin Hoca Algısı”. *Motif Academy Journal*, 9(18), 229-238.
- Şanlı, İ. (2009). “Nasreddin Hoca Fıkralarında Kültürel Unsurlar”. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(7), 261-271.
- Şenocak, E. ve Özmen, F. (2022). “Suç ve Ceza Kavramları Bağlamında Nasreddin Hoca Fıkralarının Tahlili.” *Millî Folklor*, 17(134). Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1451285>
- Şimşek, T. (2014). *Kuramdan Uygulamaya Çocuk Edebiyatı El Kitabı*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Şimşek, F. I. (2008). “Fakelore Kavramı ve Nasreddin Hoca”. *Millî Folklor*, 10(79), 84-89.
- Unsworth, L. (2003). “Reframing Research and Literacy Pedagogy Relating to CD Narratives: Addressing Radical Change in Digital Age Literature for Children”. *Issue in Educational Research*, 13(2), 55-70.
- Uygur E. (2006). “Molla Nasreddin Dergisinde Felyetonlar”. *Modern Türklük Araştırmaları Dergisi*, 3(3), 1-14.
- Uysal, M. (2004). *Nasreddin Hoca’dan Fıkralar ve Öğütler*. Konya: Uysal Yayınevi.
- Tatçı, M. (1995). “Nasreddin Hoca’dan İktibaslar ve Hoca’nın Ahlaklılığı”, *Edebiyattan İçeri Dini Tasavvufi Türk Edebiyatı Üzerine Yazılar*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Tan, N. (2007). “Nasreddin Hoca Fıkralarından Kaynaklanan Atasözleri ve Deyimlerimiz”, *Derlemeler, Makaleler 2*.
- Wardrip-F. and Montfort, N. (2003). *The New Media Reader*. Cambridge: MIT Press.
- Yıldırım, D. (1997). “Sözel Eleştiri Türü ve “Nasreddin Hoca Bildirileri” Üzerine Birkaç Söz”. *Nasreddin Hoca Sempozyumu Bildirileri*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Yıldırım, D. (2016). *Türk Edebiyatında Bektaşî Fıkraları*. Ankara: Akçağ.
- Yücel, A. (1997). “Nasreddin Hoca ve Hoşgörü Üzerine”. *Nasreddin Hoca Sempozyumu Bildirileri*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.