

# Anlatı Deneyim Tabanları – “Küçük Prens” Örnek Olayı<sup>1</sup>

## Narrative Experience Bases - "The Little Prince" Case Study

Mehmet Emin Mutlu<sup>2</sup>, Ayşe Peri Mutlu<sup>3</sup>

### Öz

Deneyim tabanı, yaşam günlüğü sistemi ile yakalanan yaşam deneyimleri ile bu deneyimlere eşlik eden bağlamların ontolojisinden elde edilen bir bağlam-deneyim anlamsal ağına dayalı kişisel bilgi tabanıdır. Deneyim tabanları kişisel deneyimlerden elde edilirler ve kişinin kendisi deneyimlerin tek aktörüdür. Anlatılar ise öykü, masal, roman gibi içinde birden fazla aktörün bulunabildiği deneyim kümeleridir ve bir anlatıdaki her aktör için ayrı bir deneyim tabanı elde edilebilir. Bu çalışmada “öğrenme deneyimleri yönetimi” yaklaşımının bir parçası olan, yaşam deneyimlerine eşlik eden bağlamların ve bağlam - deneyim anlamsal ağının elde edilmesi sürecinin anlatılardaki deneyimlere uyarlanması araştırılmıştır. Geliştirilen yöntem Antoine de Saint-Exupéry'nin dünyaca ünlü “Küçük Prens” isimli öyküsü üzerinde uygulanarak değerlendirilmiştir. Çalışmanın Sonuç ve Öneriler bölümünde “anlatı deneyim tabanları” ve “anlatıların deneyim tabanıyla modellenmesi” düşünceleri kavramsallaştırılmış ve uygulama alanları tartışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Deneyim Tabanları, Anlatı Deneyim Tabanları, Anlatı Modelleme.

### Abstract

An experience base is a personal knowledge base based on a context-experience semantic network derived from the ontology of life experiences captured by a life logging system and the accompanying contexts. Experience bases are derived from personal experiences and one is the sole actor of experiences. Narratives are sets of experiences in which more than one actor can be found, such as a story, fairy tale and novel, and a separate experience base can be obtained for each actor in a narrative. In this study, the adaptation of contexts and context - experience semantic network to the experiences of narratives, which are part of the “management of learning experiences” approach, are investigated. The developed method was evaluated by applying it on Antoine de Saint-Exupéry's world famous “Little Prince”. In the Conclusion and Suggestions section of the study, narrative experience bases and the ideas of modeling narratives with experience base were conceptualized and their application areas were discussed.

**Keywords:** Experience Bases, Narrative Experience Bases, Narrative Modelling

### Araştırma Makalesi [Research Paper]

**Submitted:** 13 / 09 / 2019

**Accepted:** 12 / 02 / 2020

<sup>1</sup> Bu çalışma 26-28 Ekim 2017 tarihlerinde Antalya'da düzenlenen 6th World Congress on Educational and Instructional Studies – WCEIS 2017'de sözlü bildiri olarak sunulan yayınlanmamış çalışmadan türetilmiştir.

<sup>2</sup> Doç.Dr., Anadolu Üniversitesi, memutlu@anadolu.edu.tr, Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0949-4057>.

<sup>3</sup> Anadolu Üniversitesi, aperi@anadolu.edu.tr, Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4690-0760>.

## Giriş

Ansiklopedik tanıma göre deneyim, katıldığımız ya da maruz kaldığımız olay ve etkinliklerle kazandığımız bilgi ya da beceri ile oluşur (Experience, 1989). Bireyin yaşam deneyimlerinin geniş bir doğası bulunmaktadır. Deneyimlerimiz fiziksel, zihinsel, duygusal, ruhani, dini, sosyal ya da sanal deneyimler olabilir. Deneyim kavramı İngilizcede geniş zaman ve geçmiş zaman için ayrı anlama sahiptir. Geniş zamanda kullanıldığında bireyin şu andaki öznel deneyimini ifade ederken, geçmiş zamanda kullanıldığında (“deneyimli” sözcüğü biçiminde kullanılır) geçmişteki deneyimlerin birikimini ifade eder. Geniş zamanda düşünüldüğünde birey herhangi bir anda bir ya da birkaç deneyim yaşamaktadır ve önceden planlanmış ve düzenlenmiş deneyimlerin dışındakilerinin belirgin bir başlangıç ve bitiş noktaları olmadığı gibi, bireyler çoğunlukla o anda bir deneyim yaşadıklarının farkında olmayabilirler. Deneyimlere ait bu sürekli akışın daha sonra fark edilebilmesi ve hatırlanabilmesi amacıyla deneyimlerin yakalanmasını sağlayan yaşam günlüğü sistemleri geliştirilmiştir. Yaşam günlüğü sistemleri giyilebilir algılayıcıların yardımıyla, yaşanan ana ait görüntü, ses, video, konum ve hareket bilgisi gibi verilerin pasif biçimde yakalanmasını, bir araya getirilerek kaydedilmesini, işlenmesini ve yansıtılmasını sağlayan sistemlerdir (Gurrin vd., 2014, s.4).

Yaşam deneyimlerine eşlik eden bağlamların yapısını kavramak amacıyla geliştirilen LECOM yaşam deneyimleri bağlam modeline göre bireylerin herhangi bir anındaki yaşam deneyimine “kişiler”, “yerler”, “olaylar”, “davranışlar”, “özellikler”, “duygular” ve “varlıklar” bağlamları eşlik eder (Mutlu, 2015a, s.177). Deneyimi çevreleyen bağlamların fiilleri (ilişkileri) deneyimi yaşayan öznenin fiilleridir. Diğer bir deyişle, deneyimi yaşayan birey bir “yer” in içinde bulunur, “kişiler” ile iletişim kurar, “olaylar” yaşar vb. İki birey aynı gözlemlenebilir bağlamlara sahip deneyimi yaşamış olsalar bile, bu deneyimler bireylerin gözlemlenemeyen bağlamlarındaki farklılıklardan dolayı iki farklı deneyim olacaktır. Bağlamlar bireyin deneyimlerini ifade edebilmeleri için yeterli dil öğelerini içermelidirler. Diğer bir deyişle, her deneyim bağlam fiillerinin kümesiyle tanımlanabilmelidir. Örneğin, X deneyimi esnasında Y yerinde bulunulmuş; K kişileriyle iletişim kurulmuş; O olayları yaşanmış; DA davranışları gerçekleştirilmiş; Ö özellikleri değişmiş; DU duyguları hissedilmiş; V varlıkları kullanılmış olabilir (Mutlu, 2015a, s.181).

Yaşam deneyimleri bağlam modeli kişisel deneyimleri veri olarak ele aldığı için mahremiyet nedeniyle yaygın biçimde ve rahatça örneklenebilir durumda değildir. Bu kısıtlılık model üzerinde çalışma yapmayı önemli ölçüde etkilemektedir. Mahremiyet sorununa yakalanmadan yaşam deneyimlerini LECOM modeliyle incelemek ve modelde geliştirmeler gerçekleştirmek için akla gelen yollardan biri bu amaçla gerçek deneyimler yerine kurgusal deneyimler kullanmaktır. İçinde yaşam deneyimlerine yer verilen kurgusal yapıtlar olarak *anlatılar* öne çıkmaktadır.

Bu çalışmada, yaşam deneyimleri kaynağı olarak anlatıların ele alınması durumunda yaşam deneyimleri bağlam modelinin nasıl uygulanabileceği incelenmiş ve örnek anlatı olarak *Küçük Prens* öykü kitabı kullanılarak, bir anlatıdaki deneyimlerin bilgi tabanının oluşturulması ve bu bilgi tabanı yardımıyla bir anlatının nasıl modellenebileceği gösterilmiştir. Çalışmanın izleyen bölümünde problem alanına ait alanyazın incelenmiş, “Gereç ve Yöntem” bölümünde ise sistemin kavramsal tasarımı, sistemin tasarımı ve geliştirilmesi, ardından da sistemin uygulanması ve değerlendirilmesi alt bölümlerine yer verilmiştir. Uygulama esnasında gözlenen ve elde edilen veriler “Bulgular” bölümünde sunulmuş, bulguların değerlendirilmesi sonucunda elde edilen sonuçlar “Sonuç” bölümünde tartışılmıştır.

## 1. Alanyazın

Kişisel yaşam deneyimlerini keşfetmenin etkili bir yöntemi bireyin tüm deneyimlerini bir giyilebilir yaşam günlüğü cihazıyla yakalaması ve daha sonra bu günlük kayıtlarını tarayarak deneyimlerini belirlemeye çalışmasıdır. Yaşam günlüğü araştırmalarında ses, konum, görüntü, video, hız, kalp atışı vb. yakalayabilen çok çeşitli giyilebilir algılayıcı cihaz seçeneği bulunmasına rağmen araştırmalarda giyilebilir yaşam günlüğü kameralarına daha fazla yer verilmektedir. İlk giyilebilir yaşam günlüğü kamerası 2000’lerin başında Microsoft Research tarafından geliştirilen, gün boyunca her 30 saniyede bir fotoğraf çekebilen, boyuna asılabilir, “SenseCam” isimli bir cihazdır (Gurrin vd., 2014, s.29). Bu cihazın daha sonra OMG tarafından “Autographer” isimli ticari sürümü üretilmiştir. 2013 yılında piyasaya sürülen “Narrative” isimli klipsli giyilebilir kameranın yaşam günlüğü amacıyla kullanımının yaygınlaştığı görülmektedir (Gurrin vd., 2014, s.30).

Yaşam günlüğü kayıtları neyi yakalar? Kayıtları oluşturan binlerce görüntü, saatlerce video ve ses dosyası incelendiğinde gözlenen davranışlar nasıl değerlendirilecek ve sınıflandırılacaktır? Bu soruların tek bir yanıtı bulunmamaktadır. Çok sayıda araştırmacı, yaşam günlüğü kayıtlarının incelenerek anlamlı enformasyonun elde edilmesi amacıyla davranışların hiyerarşik yapısını anlamaya çalışmıştır.

Etkinlik teorisine göre bireylerin günlük davranışları işlem (operation), eylem (action) ve etkinlik (activity) olmak üzere üç katmanda ele alınabilir (Kaptelinin, 2018). Teraoka (2011, s.240) yaşam günlüğü kayıtlarının günlük kaydı (log), etkinlik (activity) ve olay (episode) hiyerarşisi şeklinde incelenebileceğini savunmuştur. Cheng vd. (2010, s.28) gözlenen davranışları atomik hareket (atomic movement), hareket (movement), eylem (action), etkinlik (activity) ve olay (event)

olarak kategorize etmektedir. Doherty ve arkadaşları (2011) SenseCam ile yakalanan yaşam günlüğü kayıtlarının olay (event) adı verilen ve yemek yeme, yürüme, bilgisayarda çalışma, araba sürme vb. günlük etkinliklerden oluştuğunu savunmaktadırlar. Aynı ekip, bir gün içindeki bu etkinliklerin ağırlıklı olarak 22 ile 27 farklı davranış altında gruplandırılabilirliğini göstermişlerdir (Doherty vd., 2011, s.1453).

Bu çalışmalara göre yaşam günlüğü kayıtlarında gözlenen olguların temelinde etkinlik/olay kavramı yatmaktadır. Yaşam günlüğü ile yakalanan günlük verilerin düzenli olarak incelenmesiyle belirlenen kişisel deneyimlerin gün içerisinde gözlenen etkinlikler/olaylar; günler, haftalar veya aylar boyunca süren epizodlar ve yıllar boyunca süren öyküler biçiminde de sınıflandırılabilirliği gösterilmiştir (Mutlu, 2014). İzleyen bölümlerde yaşam günlüğü kayıtları incelendiğinde doğrudan gözlenebilen etkinlikler ile doğrudan gözlenemeyen epizod ve öykü şeklindeki hiyerarşik olarak daha üst düzeydeki davranış kümeleri incelenmektedir.

### 1.1. Etkinlikler

Etkinlik (Activity) Kuramına göre insan etkinlikleri, eylemlerden, eylemler de işlemlerden oluşurlar. Bireysel düzeyde ele alındığında, bireyler işlemleri ve eylemleri aradan günler geçtikten sonra genellikle kolayca hatırlamazlar (Kaptelinin, 2018). Bu nedenle, bu çalışmada etkinlikler kaydedilen deneyimleri daha sonra hatırlamak amacıyla betimlenirken kullanılan en küçük davranış birimleri olarak ele alınmıştır. Bireyler belirli bir anda eş zamanlı olarak birden fazla etkinlik gerçekleştiriyor ya da olaya maruz kalıyor olabilirler. Bu etkinlikler (ve etkinliği oluşturan eylem ve işlemler) ve olayların tümü, o anda yaşanan bir ya da birden fazla deneyimi meydana getirirler. Geriye dönüp bakıldığında, çoğu günde, o güne anlam katan ve gelecekte hatırlanmak istenen etkinliklerin ya da olayların oluşturduğu deneyim sayısının bir ya da iki tane olduğu görülmektedir (Mutlu, 2014, s.26).

### 1.2. Epizodlar

Epizodik bellek, açıkça ifade edilebilen ya da canlandırılabilen otobiyografik olayların belleğidir. Epizodlar belli bir zaman ve yerde gerçekleşen geçmiş kişisel deneyimler topluluğudur. Bu olayları zamanlar, yerler, ilişkili duygular ve kim, ne zaman, nerede, neden bilgisi bağlamları çevreler (Schacter vd., 2011, s.240-241). Yaşam günlüğü bağlamında ele alındığında bir epizod birbiriyle ilişkili etkinliklerin bir kümesi olarak tanımlanacaktır. Uzun zaman geçtiğinde bireyler etkinlikleri hatırlamakta zorluk çekebilirler. Fakat epizodik olay zincirleri hatırlanmaya daha fazla yakındır. Bireyler kişisel epizodları betimleyerek yaşadıkları deneyimlerin içerdiği etkinlikleri daha uzun süreli hatırlayabilirler. Epizodlar bir gün içerisindeki birbiriyle ilişkili etkinliklerden oluşabileceği gibi, birden fazla güne dağılmış birbiriyle ilişkili etkinliklerden de meydana gelebilirler. Bu nedenle yaşam günlüğünde bir görüntü grubunu seçip, bu seçimi bir epizodla ilişkilendirmek çoğu kez anlamlı değildir. Bunun yerine, epizodu oluşturan etkinlik-olay gruplarına atıf yapılarak epizod tanımlanır.

Bireyler aradan birkaç gün geçtikten sonra günlük rutin etkinliklerine ait eylemleri unutmaya başlarlar (işlemler zaten genellikle farkına varmadan gerçekleştirilir). Aradan bir-iki hafta geçtikten sonra etkinlikler de unutulmaya başlanır. Aradan aylar geçtikten sonra genellikle epizodlara eşlik eden otobiyografik anıları hatırlamaya devam ederiz (Mutlu, 2014, s.27).

### 1.3. Öyküler

Deneyimleri yorumlama sürecindeki hiyerarşiye devam edilirse, birbiriyle ilişkili epizodların bireyin kişisel öykülerini oluşturduğu görülür. Örneğin, bireyin bir işyerinde çalışıyor olma durumu kendi başına bir öyküdür ve birey bu öyküyü oluşturan işe başlama, terfi etme, bölüm değiştirme vb. başlıca epizodları hemen hatırlayabilecektir (Mutlu, 2014, s.28).

Öyküler de epizodlarda olduğu gibi doğrudan yaşam günlüğü kayıtlarının seçilmesi ve işaretlenmesi ile belirlenemezler. Birbiriyle ilişkili epizodların bir araya gelmesiyle oluştuklarından dolayı genellikle epizodların yorumlanmasıyla oluştururlar. Bir öyküye ait epizodlar ardışık olabilecekleri gibi eşzamanlı da olabilirler. Bireyler belirli bir zaman diliminde (örneğin bir yıl içerisinde) başlıca birkaç öyküye sahiptirler. Öyküler bireyin içerisinde bulunduğu roller (temalar) dikkate alınarak "profesyonel gelişimle ilgili öyküler", "sosyal çevreye ilişkin öyküler", "kültürel öyküler" vb. başlıklar altında gruplandırılabilirler. Öyküler bireyin kendisini ifade etmek amacıyla kullanabileceği en üst düzey bilgilerdir. Bireyler uzun yıllar öncesine ait epizodları güncel epizodlar kadar etkin biçimde anımsayamazlar. Bu durumda devreye öyküler girer. Bireyler 30-40 yıl öncesine ait öyküleri tekrar hatırlayabilir ve eğer eski fotoğraf albümleri, günlükler, aile büyüklerinin anlatıları, o döneme ait yerlerin gezilmesi ve eşyaların incelenmesi biçiminde ipuçlarını değerlendirebilirlerse o öykülere ait başlıca epizodlara da tekrar erişebilirler (Mutlu, 2014, s.29).

Epizodların ve öykülerin etkinliklere/olaylara dayalı olarak zaman boyutu yardımıyla tanımlanan kurgusal kavramlar olduğu unutulmamalıdır. Bir epizod ya da öyküyü meydana getiren öğeleri belirlemeye çalışmakla bu epizod ya da öyküyü oluşturan etkinlik/olay grupları belirlenmiş olacaktır.

### 1.4. Yaşam Deneyimlerine Eşlik Eden Bağlamlar

Kişisel deneyimlere eşlik eden bağlamların sistematik olarak incelenmesi amacıyla geliştirilen LECOM yaşam deneyimleri bağlam modeliyle, bir yaşam günlüğü ile yakalanan günlük verilerinden elde edilen etkinlikler/olaylar, epizodlar ve öykülere

eşlik eden ortak bilgi yapıları elde edilmeye çalışılmaktadır. Bir deneyime eşlik eden ortak bilgi yapıları “bağlam” olarak tanımlanmıştır ve herhangi bir deneyimi tanımlamak için yedi ortak bağlam değişkeninin alacağı değerlerin yeterli olacağı ileri sürülmüştür (Mutlu, 2015a, s.177). Yaşam deneyimlerine eşlik eden bu yedi bağlam değişkeninin özellikleri Tablo 1’de verilmektedir.

**Tablo 1. LECOM Yaşam Deneyimleri Bağlam Modelindeki Bağlam Değişkenleri**

Bağlam Değişkeni	Özellikleri
<b>Kişiler</b>	Deneyimin aktörü dışında deneyimlere eşlik eden gerçek, sanal ya da kurgusal bireylerdir. Kişilerin diğer kişilerle olan ilişkileri göz önüne alınarak bir ağaç yapısı oluşturulabilir. Bu ağaç bireyin yakın çevresindeki az sayıda kişiden başlayıp uzak ya da geçmişteki deneyimlerine ait sınırsız sayıda kişiye kadar dallanabilir.
<b>Yerler</b>	Deneyimlerin içinde yer aldığı mekânlardır. Deneyim esnasında yer ya da yerlerin içinde bulunulur. Yerler, bireyin uzun süreler yaşadığı yerlerden başlayıp, kısa süreli ziyaret ettiği yerlere ve kuruluşlara kadar dallanabilir.
<b>Olaylar</b>	Deneyimlere eşlik eden tüm yaşam olayları, ikinci el olaylar ve üçüncü el olaylar bu türe girer. Olaylar bireyin maruz kaldığı “oluş”lardır. Olaylar genellikle bireyin başına gelir, birey bu olaylara şahit olur, yaşar ya da başkalarından duyar.
<b>Davranışlar</b>	Deneyimlere eşlik eden fiziksel ya da sanal eylemler ve etkinliklerdir. Bu çalışmada davranış kelimesi bir etkiye karşı gelen tepki olarak değil, birey tarafından deneyimin herhangi bir anında gerçekleştirilen bir hareket olarak ele alınacaktır. Böylece işlem, eylem, edim, etkinlik, uygulama, hareket, alışkanlık, adet vb. insan davranışlarının bütününe yer verilebilecektir. Normalde bireyin verilen bir andaki etkinliği deneyimi ifade etmek amacıyla kullanılmaktadır, fakat davranışlara ait bir ağaç oluşturulduğunda tek tek etkinliklerin yanı sıra, etkinliklerin oluşturduğu örüntüler de ele alınabilmektedir. Davranış örüntüleri zamansal olarak gruplandırılabilir: yıllık, mevsimlik, aylık, haftalık, hafta içi, hafta sonu, günlük davranışlar gibi.
<b>Varlıklar</b>	Deneyimlerde yer alan (insan dışı) varlık kümesi. Bireyin deneyim esnasında etkileşimde bulunduğu varlıklar bu bağlam türünü oluştururlar. Varlıklar fiziksel varlıklar olabileceği gibi sanal varlıklar da olabilirler. Ev hayvanları vb. canlı varlıklar da bu kategoridedir.
<b>Duygular</b>	Deneyim esnasında bireyin iç dünyasını oluşturan hisler, duygudurumlarını ve duygulanımları (afekt) kapsar. Duygular bir deneyimi daha sonra hatırlamak için çok önemli bir bağlam kümesidir. Etkinlik/olaylar yorumlanırken anlık duygulardan daha çok duygudurumların not edilmesine daha fazla önem verilmelidir.
<b>Özellikler</b>	Deneyimler tarafından değerleri değiştirilen niteliklerdir. Bu nitelikler arasında bünye özellikleri, sosyal özellikler, kariyer özellikleri, eğitim özellikleri, aile özellikleri, kültürel özellikler ve diğer rollere ait sahip olunan özellikler bulunmaktadır.

**Kaynak:** (Mutlu, 2015a, s.177)

Yaşam günlüğü ile yakalanan bir deneyime ait yorumdan bu bağlamların ayrı ayrı elde edilmesi mümkündür. Tersine olarak bu bağlamlara ait tümceler kullanılarak deneyim yorumunun yeniden oluşturulması sağlanabilmektedir.

### 1.5. Anlatılar

Kişisel yaşam deneyimlerinde tek aktör deneyimi yaşayan bireyin kendisidir ve deneyimin öyküsü bireyin kendi ağzından anlatılır. Anlatılar ise roman, öykü, masal, film, tiyatro oyunu vb. çok çeşitli biçimlerde olabilirler ve daha karmaşık öykü yapıları barındırabilirler. Anlatılarda birden fazla aktör bulunabilir ve anlatımı aktörlerden bir ya da bir kaç yapabileceği gibi, öyküde yer almayan dış anlatıcı ya da anlatıcılar tarafından da gerçekleştirilebilir (Genette, 2011, s.171-172).

Ünlü edebiyat teorisyeni Gérard Genette, yazıldığı zamandan günümüze hâlâ geçerliliğini koruyan “Anlatının Söylemi” isimli eserinde anlatılarla ilgili temel yapıları tanımlamış ve kavramsallaştırmıştır. Genette’nin anlatılara ilişkin kavramları Genette (2011), Dervişcemaloğlu (2007) ve Guillemette & Lévesque (2016)’den yararlanılarak aşağıda özetlenmiştir:

Anlatıdaki olaylar ve etkinlikler, bir anlatıcı tarafından okuyucuya anlatılabileceği gibi bir anlatıcı bulunmadan, sadece olaylar ve etkinliklerin oluşumunu gösterecek biçimde sahnelenerek, okuyucunun kendisinin çıkarımında bulunması sağlanabilir. Genette’e göre bir anlatıda her durumda bir anlatıcı vardır. Ancak, anlatıcının anlatıdaki görünürlüğünün derecesi anlatı boyunca sıfırla bir arasında değişkenlik gösterebilir. Genette, ister olay anlatısı isterse söz anlatısı olsun

anlatıcıyla anlatı arasındaki mesafenin dört farklı biçimde olabileceğini ileri sürer. Birincisi, anlatılan konuşma mesafesidir. Karakterin sözleri ve eylemleri tıpkı bir olay gibi anlatılır. İkincisinde sözler ve olaylar dolaylı biçimde anlatılır. Üçüncüsü serbest dolaylı anlatım, dördüncüsü ise dolaysız anlatımdır. Diğer taraftan, anlatıcının herhangi bir andaki işlevi anlatma, yönlendirme, iletişim kurma, öyküyü doğrulama ve fikirleri aktarma gibi farklı olabilir. Genette, anlatıcının anlatının içine ne ölçüde girdiğini ifade etmek için odaklanma kavramını kullanır. Sıfır odaklanmada anlatıcı anlatıya çok yukarıdan bakar ve “her şeyi bilen anlatıcı” durumundadır. İçsel odaklanma durumunda anlatıcı anlatıdaki karakterler kadar bilgi sahibidir. Dışsal odaklanma durumunda ise anlatıcı karakterlerden daha az şey bilir. Genette’e göre anlatıcının kendisi öyküde ana kahraman ya da bir gözlemci olarak yer alabilir ya da öyküde yer almayabilir. Anlatıcı öyküyü sonradan anlatabileceği gibi, önceden ya da eşzamanlı olarak da anlatabilir. Bazı durumlarda önceden anlatma ve eşzamanlı anlatmayı birleştirerek karma anlatma yapabilir. Bu durumda geçmişte neler olduğunu anlatırken anlattığı andaki izlenimlerini de araya ekleyebilir. Anlatıcı ana öyküyü anlatırken birinci alt düzeydeki olay – öyküleri ve ikinci alt düzeydeki öyküleri de ana öyküye iliştirebilir. Anlatıcı kendisini bu farklı düzeylerdeki öyküler arasında gezdirebilir. Genette’e göre anlatıcı olayları meydana geldikleri sırayla ya da bu sıraya uymadan anlatabilir. Aynı zamanda bu anlatımını olaylardan önce ya da sonra da gerçekleştirebilir. Şimdiki andan uzak geçmişe ya da uzak geleceğe uzanabilir. Genette’e göre anlatıcı dört farklı anlatı hızına sahiptir. Birincisi, anlatıcı olayları anlatmayı durdurarak durağan betimlemeler yapabilir. İkinci anlatı hızı, anlatı zamanı ile öykü zamanının aynı olmasıdır. Üçüncü tür de anlatıdaki olayın özetlenmesidir. Böylece hız artar. Dördüncüsünde ise bazı olaylar atlanır. Anlatıcı bu dört farklı hızı karma biçimde de kullanabilir. Genette’nin ortaya attığı bir başka kavram ise bir olayın öyküde kaç kez meydana geldiği ile anlatıda kaç kez zikredildiği arasındaki sıklık ilişkisidir. Buna göre anlatıcı tekil anlatım yapabileceği gibi, tekrarlanan anlatı ya da tekrarlanan anlatı durumları da ortaya çıkabilir.

## 2. Yöntem

Bu çalışmada alanyazında ele alınmış olan yaşam deneyimleri ve deneyimlere eşlik eden bağlamlara ilişkin yaşam deneyimleri bağlam modelinin sadece yaşam deneyimlerine değil, anlatılara da uygulanabileceği önermesi test edilecektir. Bu amaçla, tasarım tabanlı araştırma yöntemi uygulanacaktır. Tasarım tabanlı araştırma Wang ve Hannafin (2005) tarafından “analiz, tasarım, geliştirme ve uygulama süreçlerinin, araştırmacılar ve katılımcılar ile işbirliği içinde ve gerçek uygulama ortamında ardışık ve sürekli olarak uygulandığı, bağlama duyarlı tasarım ilkelerinin ve kuramlarının geliştirilmesine yönelik, eğitim uygulamalarını iyileştirme amacıyla yapılan sistematik ve esnek bir araştırma yöntemi” şeklinde tanımlanmıştır. İzleyen bölümlerde deneyim tabanlı ve anlatı deneyim tabanlı kavramlarını içeren kavramsal tasarım gerçekleştirilmiştir. Ardından, elde edilen kavramsal tasarımdan yararlanarak, bir anlatıdaki deneyimleri ve bağlamları elde etmeyi, deneyimleri ve bağlamları uygun veri yapıları içerisinde barındırmayı, bu veri yapılarını birbiriyle ilişkilendirmeyi ve oluşan bağlam-deneyim ağını görselleştirmeyi sağlayan bir süreç tasarlanmıştır. Tasarlanan bu süreç *Küçük Prenses* öyküsü üzerinde uygulanarak denenmiştir.

### 2.1. Sistemin Kavramsal Tasarımı

Kişisel bilgi yönetiminin gereklerine uygun olarak tasarlanmış bilgi tabanlarına kişisel bilgi tabanları adı verilmektedir. Davies’in tanımına göre kişisel bilgi tabanı bireyin kişisel bilgisinin yakalanması, iletilmesi ve daha sonra yeniden erişilmesine olanak sağlayan bir elektronik araçtır (Davies, 2011, s.81). Kişisel bilgi tabanları sözcükler, ifadeler, kavramlar, serbest metinsel notlar, enformasyon kaynaklarına bağlantılar ve hiyerarşik yapıdaki verileri ağırlıklı olarak ağaç, çizge ya da ağaç+çizge türündeki veri yapılarında barındırabilirler. Kişisel bilgi tabanları kişisel bilgiyi bünyelerinde konumsal (bilginin bir mekân benzetimi üzerinde düzenlenmesi), zamansal (bilginin günlük ya da akışlar halinde düzenlenmesi) ya da kategoriler halinde de barındırabilirler.

### 2.2. Deneyim Tabanları

Deneyim tabanları bilgisayar bilimleri alanında uzunca süredir incelenmekte olan bir kavramdır. Basili ve arkadaşlarına (2011) göre bir organizasyonda deneyimlerin yönetimi için kullanılan “deneyim yönetim sistemleri” içerik, yapı, süreçler ve araçlardan oluşur. İçerik; veri, enformasyon, bilgi ya da deneyim olabilir. Yapı ise içeriğin düzenlenme biçimidir. İçerik ve yapı birlikte bir “deneyim tabanı” meydana getirirler. Süreçler; bir deneyim tabanındaki deneyimlerin kullanımı, paketlenmesi, silinmesi, birleştirilmesi ve güncellenmesi gibi faaliyetlerin nasıl yönetileceğine dair yönergelerdir. Araçlar ise içeriği ve yapıyı yönetmeyi destekler ve deneyimleri yakalama, saklama, birleştirme, çözümlenme, sentezleme ve geri getirmeye yardım eden süreçleri yerine getirirler (Basili vd., 2001:103)

Bu çalışmada deneyim tabanı; “Deneyim tabanı, yaşam günlüğü sistemi ile yakalanan yaşam deneyimleri ile bu deneyimlere eşlik eden bağlamların ontolojisinden elde edilen bir bağlam-deneyim anlamsal ağına dayalı kişisel bilgi tabanıdır. Deneyim tabanları kişisel deneyimlerden elde edilirler ve kişinin kendisi deneyimlerin tek aktörüdür. “ biçiminde tanımlanarak kullanılacaktır.

### 2.3. Bağlam – Deneyim Anlamsal Ağları

Bir deneyim kümesinde belirlenen deneyim hiyerarşisi ile deneyimlerden elde edilen bağlamların hiyerarşisi deneyim ağacı ve bağlam ağacı olmak üzere iki farklı ağaç yapısını ortaya çıkarır. Deneyimlere ve bağlamlara ait bu iki ontoloji, her bağlam ögesinin ilgili deneyim ögesiyle ilişkilendirilmesi sonucunda, bir ağ meydana getireceklerdir. Bağlam-deneyim anlamsal ağı adı verilen bu yapı ile bir deneyime ait tüm bağlam değerlerine erişilebileceği gibi, aynı ağ üzerinden herhangi bir bağlam değerini içeren deneyimlere de erişilebilmektedir. Bu ağın yapısının kavramsal tasarımına (Mutlu 2015a, s.178-184)'da ayrıntılı olarak yer verilmektedir.

### 2.4. Anlatı Deneyim Tabanları

Yaşam deneyimleri bireyin üstlendiği çeşitli rollerle ilişkili paralel veya sıralı öyküler; öykülerle ilişkili paralel veya sıralı epizodlar; epizodlarla ilişkili paralel veya sıralı etkinlik/olaylardan meydana gelir. Kişisel bir anlatı oluşturmak amacıyla bu üç düzeydeki bilgi türünden parçalar seçilir ve kurgulanan bir zaman çizgisi boyunca dizilir. Anlatıyı çözümleme süreci gerçekte anlatıyı oluşturan bu iç içe geçmiş olay/epizod/öykü parçalarını belirleme ve aktörün zaman çizgisine yerleştirme sürecidir. Anlatılarda kişisel deneyimlerde olduğu gibi kahramanların gerçekleştirdiği etkinlikler ve maruz kaldıkları olaylar bulunur. Ama doğası gereği bir anlatı birden fazla aktörün birden fazla öyküsünün iç içe geçtiği olay örgüsünü içerebilir. Bu olay örgüsü kişisel deneyimlerde olduğu gibi sadece zamanda ileriye doğru gelişmez. Anlatılarda zamanda geriye dönüşler ve ileriye atlamalar sıkça bulunur (Genette, 2011).

Anlatılara ait deneyim tabanları anlatıdaki her aktöre ait deneyimlerin anlatı içerisindeki ardışık dizilimini hiyerarşik biçimde barındırmalıdır. Bu hiyerarşideki her deneyim ögesinin (etkinlik/olay, epizod, öykü) kendi zaman çizgisi bulunur. Bu yapı anlatının, yatayda zaman çizgisini, düşeyde ise olay akışını içeren tablosunu meydana getirir. Böylece hem anlatıya sadık kalınarak deneyimler izlenebilir, hem de deneyimlerdeki zamansal atlamalara ait akış topluca görüntülenebilir. Bu amaçla bir anlatıdaki aktörlerin her biri için deneyim hiyerarşisi önce öyküler, ardından bu öykülerdeki epizodlar ve son olarak da epizodlardaki etkinlikler ve olayların belirlenmesiyle elde edilir. Öyküler belirlenirken yıllar ve on yıllarca süren deneyimler; epizodlar belirlenirken günler, haftalar veya aylarca süren deneyimler; etkinlik/olaylar belirlenirken saniyeler, dakikalar veya saatlerce süren deneyimler dikkate alınır. Bazı öykülerin epizodlarına ya da bazı epizodların etkinlik/olaylarına anlatıda açıkça yer verilmemiş olabilir. Bu türden gölge epizod ve etkinlik/olaylar için zaman çizgisinde küçüktür - büyüktür karakterleri (“<>”) ile isimsiz yer tutucular kullanılabilir.

Deneyim hiyerarşisindeki öyküler, epizodlar ve etkinlik/olaylar zamanın bir işlevi olarak ortaya çıkarlar. Dolayısıyla her deneyim ögesinin anlatıdaki zaman boyutu belirlenmelidir. Zaman boyutunu belirleme işlemi deneyimin hangi zaman diliminde gerçekleştiğini bulma işlemidir ve anlatının bu amaçla yeniden okunmasını gerektirir. Belirlenen zaman dilimlerinin bir bölümü anlatının zaman çizgisine başı ve sonu belirli biçimde yerleştirilebilirken, bazı zaman boyutları “bir gün...”, “bir sabah...” gibi belirsizdir. Bu tür deneyimler olay akışından yararlanılarak zaman çizgisine tahmini biçimde yerleştirilirler. Deneyimlerin bazıları bir zaman dilimi içinde başlayıp bitebilirken bazı deneyimlerin etkileri anlatıdaki zamansal atlamalar nedeniyle uzaklara taşınabilir. Örneğin bir aktörün çocukluğunda başından geçen bir deneyim aktörü hayatı boyunca etkilemeye devam edebilir. Bu etkiler deneyimin zaman çizgisinde izlenebilir olmalıdır.

### 2.5. Anlatı Bağlamları

Bir anlatıdaki deneyimlerin tümüne ait hiyerarşi ve zamansal konum belirlendikten sonra sıra her deneyime eşlik eden bağlamların belirlenmesine gelir. Bağlamlar elde edilirken deneyimin yeniden canlandırılması esnasında gerekli olan bütün verilerin tanımlanması gerekir. Deneyimin zamanla ilişkisi deneyimin künyesinde izlenir; bağlam ögesinin ise deneyimle ilişkilendirilerek zamanla ilişkisi kurulmuş olur. Bu amaçla anlatıyı oluşturan deneyimlerin en küçük ögesi (etkinlik/olay) ele alınır. Ardından, deneyimin nerede gerçekleştiği (yerler), deneyime eşlik eden kişilerin kimler olduğu (kişiler), deneyim esnasında neler olduğu (olaylar) belirlenir. Ardından, aktörün yaptıkları (davranışlar), nelerle etkileşimde bulunduğu (varlıklar) ve diyalogları-monologları (içerikler) belirlenir. Son olarak deneyimin aktörde neleri değiştirdiği (özellikler) ile deneyim anında neler hissettiği (duygular) sorgulanarak belirlenir.

İçerikler, anlatıda bulunmasına rağmen temel bağlamlara yerleştirilemeyen enformasyon öğeleridir. Örneğin, bir etkinlik/olay esnasında aktörün bir başka aktörle konuşuyor olması bir davranıştır fakat konuşmanın metni bir içeriktir. Deneyime ait bağlamlar belirlenirken deneyime eşlik eden içerikleri ayrıca belirlemek önemlidir. Çünkü bağlam elde etme sürecinde genellikle içeriğe ait kişiler, olaylar, yerler, davranışlar, varlıklar-içerikler, özellikler ve duygular bireyin deneyimine ait birer bağlam olarak ele alınmazlar. Neyin içerik olarak algılanacağı, anlatının başlangıçta öngörülen model derinliği dikkate alınarak belirlenmelidir. Kişisel deneyim bağlamlarında, örneğin bir kitap okuma deneyiminde, kitabın içeriğindeki bağlamlar birer deneyim bağlamı olarak ele alınmazlar. Kitabın kendisi içerik olarak ya varlıklar bağlamına eklenir ya da içerik çözümlemesi yapılacaksa deneyim-bağlam ontolojisinden ayrıca oluşturulan alan, konu ve kavram ontolojilerine ayrıştırılabilir.

Bir deneyime eşlik eden içeriklerin düzenlenmesi Mutlu tarafından sistematik olarak incelenmiştir (Mutlu, 2015b). Deneyime eşlik eden içerikler görüntü, video, ses, metin biçiminde olabilir. Deneyimdeki resim, fotoğraf, çizim, ekran görüntüsü vb. görüntü içeriğinin dijital kopyası deneyim yorumuna dosya olarak ilişitirilebilir. Deneyimdeki herhangi bir kaynaktan kaydedilmiş ya da deneyim esnasında yakalanmış hareketli görüntü ya da ekran videosu şeklindeki video içeriğine ait dijital kopya deneyime ilişitirilebilir. Deneyime ait herhangi bir kaynaktan kaydedilmiş ya da o anda yakalanmış ses dosyası - konuşma, müzik, çevre sesi vb. ses içeriği deneyime bir dijital dosya olarak ilişitirilebilir. Benzer şekilde, deneyime ait kitap, dergi, yazışma, web içeriği, herhangi bir ortamdaki notlar - diyaloglar, düşünceler, görüşler, saptamalar vb. metinsel içeriğe ait dosyalar biçiminde deneyime ilişitirilebilir.

Yukarıda değinilen içeriklerin elde edilmesi için kişisel deneyimlerdeki içeriklerin yaşam günlüğü sistemiyle pasif ya da aktif biçimde kayda alınmış olmaları gerekmektedir. Bu içerikler bir anlatıda (metin, görüntü, film vb.) zaten kayıt altındadır. Yazılı anlatılarda içerik kaynakları ağırlıklı olarak konuşmalar, anlatıcının yaptığı açıklamalar, betimlemeler ve saptamalar biçiminde ortaya çıkar. Bir anlatı deneyim tabanında varsayılan olarak bu içerikler "varlıklar" bağlamında tutulurlar. Eğer içerik çözümlemesi yapılacaksa içerikler için ayrıca (bu çalışmada yer verilmemiş olan) alan – konu – kavram ontolojileri oluşturulmalıdır (Mutlu, 2015b, s.110)

## 2.6. Süreci Tasarlama ve Geliştirme

Verilen bir anlatıya ait bir deneyim tabanı oluşturmak amacıyla önceki bölümdeki çözümlemeden yararlanılarak Tablo 2'deki alt aşamaları verilen beş temel aşamadan oluşan bir süreç tasarlanmıştır. Teknik olarak sürecin tümü kâğıt ve kalem kullanılarak uygulanabilir bir yapıda olmasına rağmen anlatının türü, niteliği ve uygulayıcının teknik olanakları bu süreçte kullanılacak teknoloji üzerinde belirleyici olacaktır.

**Tablo 2. Anlatı Deneyim Tabanı Oluşturma Süreci**

Aşamalar	Alt aşamalar
<b>Aşama 1:</b> Anlatıdaki deneyimlerin belirlenmesi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anlatıdaki aktörlerin belirlenmesi</li> <li>Her aktöre ait öykülerin belirlenmesi</li> <li>Her öyküye ait epizodların belirlenmesi</li> <li>Her epizoda ait etkinlik/olayların belirlenmesi</li> <li>Deneyim kapsamalarını oluşturma (Anlatının etkinlik/olay öğelerine parçalanması)</li> <li>Her deneyimin zaman boyutunun belirlenmesi</li> </ul>
<b>Aşama 2:</b> Deneyimlerdeki anlatı bağlamlarının belirlenmesi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Her deneyimde bağlam değişkenlerine ait bağlam değerlerini tanımlama</li> <li>Her bağlam değerine ait bağlam kapsamalarını oluşturma (Anlatının bağlam değerlerine parçalanması)</li> </ul>
<b>Aşama 3.</b> Her aktör için deneyimlerin zaman çizgisi - olay akışı tablosunun oluşturulması	<ul style="list-style-type: none"> <li>Öykü uzunluğunun belirlenmesi ve bu uzunlukta bir zaman çizgisinin oluşturulması</li> <li>Öyküler için zaman çizgisi – öykü akışı tablosunun oluşturulması</li> <li>Epizodlar için zaman çizgisi – epizod akışı tablosunun oluşturulması</li> <li>Etkinlik/olaylar için zaman çizgisi – olay akışı tablosunun oluşturulması</li> <li>Deneyimlerin her düzeyde ayrı ayrı tekil olarak kodlanması</li> </ul>
<b>Aşama 4.</b> Her aktör için bağlam ontolojisinin oluşturulması	<ul style="list-style-type: none"> <li>Her aktöre ait her bağlam değişkeni için bağlam hiyerarşisinin oluşturulması – bağlamların kodlanması</li> <li>Bağlam – deneyim ilişkilerine ait verilerin derlenmesi ve bağlam ontolojisine eklenmesi</li> </ul>
<b>Aşama 5.</b> Aktör – deneyim - bağlam yönlü çizgesinin oluşturulması	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aktörler - Öyküler – Epizodlar – Olaylara ait düğümlerin oluşturulması</li> <li>Aktörler - Öyküler – Epizodlar – Olaylar ağacının oluşturulması</li> <li>Aktörler - Bağlamlara ait düğümlerin oluşturulması</li> <li>Aktör - Bağlam ağacının oluşturulması</li> <li>Her aktör için bağlamlarla olayların birbirine bağlanması</li> <li>Aktör-deneyim-bağlam yönlü çizgilerinin oluşturulması</li> </ul>

## 3. Sistemi Uygulama ve Değerlendirme

Bu çalışmada geliştirilen anlatı deneyim tabanları elde etme sürecinin uygulanabilirliğini denemek amacıyla *Küçük Prens* anlatısı kullanılmıştır. *Küçük Prens* öyküsü Fransız havacı ve yazar olan Antoine de Saint-Exupéry tarafından 2. Dünya Savaşı sürerken yazılmıştır. Tüm zamanların en fazla basılan öyküsü olduğu öne sürülen *Küçük Prens* anlatısında çocuk olma ile yetişkin olma arasındaki fark ele alınmakta ve bir çocukla yetişkinin dostluğu sahnelenmektedir (Saint-Exupéry, 2015).

Türkiye'de *Küçük Prens* öyküsünün Cemal Süreya ve Tomris Uyar tarafından yapılmış olan çevirisine ait yayın hakları uzun yıllar Can Yayınlarının elinde bulunmuştur. Yazarın ölümünden 70 yıl sonra yayın haklarının serbest kalması nedeniyle 2015 yılında Türkiye'de otuzdan fazla yayınevi tarafından farklı çevirileri yayınlanmıştır.

Bir anlatının yapısal incelemesinin anlatının yazıldığı anadilde yapılması gerektiği açıktır. Bu çalışmada öykünün içerik çözümlemesinden daha çok deneyim ve bağlam yapısı ele alınacağı için Türkçe çevirisi üzerinde çalışılmasının çalışmayı engellemeyeceği varsayılmıştır. Çünkü anlatının modelinde yer alacak olan deneyim ve bağlam tanımlamaları yazarın ifadelerinden daha çok uygulayıcının ifadelerinden oluşacaktır. Yine de bu çalışma için uygun çeviriyi belirleme esnasında Erhan Kayaalp'in *Küçük Prens* çevirilerine yönelik eleştirileri dikkate alınmıştır. Kayaalp'e (Akt. Akınhay, 2015) göre Fransızca orijinal metni sade ve anlaşılır olan *Küçük Prens* öyküsü Türkçe'ye çevrilirken sözcük oyunları, ağız ifadeler ve orijinalinde olmayan ifadelerin eklenmesiyle oldukça sorunlu hale getirilmektedir. Bu nedenle anlatıdaki deneyimleri ve bağlamları belirlerken daha az sorunla karşılaşılacağı varsayılarak Kayaalp'in çevirisinden yararlanılmıştır.

Deneyim tabanı elde etme sürecinin *Küçük Prens* anlatısına uygulanması esnasında anlatının metninin yanı sıra üç yardımcı araçtan yararlanılmıştır. Bu araçlar bir sözcük işlemci yazılımı, bir işlem tablosu yazılımı ve açık kaynak kodlu bir yönlü çizge oluşturma yazılımından oluşmaktadır.

### 3.1. Aşama 1

Yöntemin ilk iki aşamasında anlatının dijital bir kopyası ve bir sözcük işlemci kullanılmıştır. Sözcük işlemcide yatay sayfa yapısında altı sütunlu bir tablo oluşturulmuştur. Tablonun beşinci sütununa anlatının tüm metni yerleştirilmiştir. Ardından anlatı okunurken bir taraftan deneyimi okuyucuya aktaran anlatıcı ile deneyimin kahramanı olan karakter belirlenmiş ve isimleri anlatının akışına paralel olarak tablonun birinci sütununa eklenmiştir. Anlatıcı ya da aktörün anlatıda her değiştiği yerde tablo bir satırda bölünerek anlatıya yeni satırda yeni anlatıcı ya da aktörle devam edilmiştir.

Ele alınan öyküde biri yazarın kendisi, diğeri ise küçük prens olmak üzere iki aktör bulunmaktadır. Yazar, biri küçük prensle birlikte ortak olan, tümü de dünyamızda geçen üç öykü yaşamakta; Küçük prens ise yazarla ortak olan dünyadaki öyküsü dışında kendi gezegeni ve uzayda geçen kendisine ait bağımsız bir öykü yaşamaktadır. Öykülerin tümünde de anlatıcı yazarın kendisidir.



İlk sütun tamamlandıktan sonra anlatı baştan itibaren yeniden okunarak her aktörün öyküleri belirlenmiş ve tablonun ikinci sütununa öykünün adı eklenmiştir. Her öykü değişiminde anlatı tabloya bir satır eklenerek bölünmüştür. Belirlenen öykülerin olay akışı Tablo 3'de listelenmiştir:

**Tablo 3. Küçük Prens Öyküsündeki Öykü Akışı**

Deneyimi Anlatan	Deneyimin Aktörü	Öyküler
	Antoine de Saint-Exupéry	1. Yazarın yetişkinlerle iletişim kurmayı öğrenememe öyküsü
	Antoine de Saint-Exupéry	2. Yazarın gerçek sohbet yapabileceği kimse olmadan tek başına yaşama öyküsü
	Antoine de Saint-Exupéry	3. Yazarın küçük prensle yaşadıklarının öyküsü
	Küçük Prens	4. Küçük prensin öyküsü
Antoine de Saint-Exupéry	Antoine de Saint-Exupéry	5. Yazarın küçük prensle yaşadıklarının öyküsü (Devam)
	Küçük Prens	6. Küçük prensin öyküsü (Devam)
	Antoine de Saint-Exupéry	7. Yazarın küçük prensle yaşadıklarının öyküsü (Devam)
	Küçük Prens	8. Küçük prensin öyküsü (Devam)
	Antoine de Saint-Exupéry	9. Yazarın küçük prensle yaşadıklarının öyküsü (Devam)

Görüldüğü gibi anlatıdaki dört farklı öykü zamansal atlamalarla dokuz parçadan oluşan bir akış meydana getirmiştir. İkinci sütun tamamlandıktan sonra anlatı yeniden okunarak öykü içindeki epizodlar belirlenmiş ve üçüncü sütuna epizoda verilen isim eklenmiştir. Her epizod değiştiğinde anlatı bir satırda bölünmüştür. Üçüncü sütun tamamlandığında anlatı yeniden okunarak epizod içindeki etkinlik/olaylar belirlenmiş ve tablonun dördüncü sütununa etkinlik/olay adı eklenmiştir. Her etkinlik/olay değiştiğinde anlatı bir satırda bölünmüştür. Böylece, anlatı etkinlikler/olaylar düzeyine kadar parçalara ayrılmış olmaktadır. Bu aşamadan sonra öyküler, epizodlar ve etkinliklerin zaman dilimleri belirlenmiş ve isimlerinin altına eklenmiştir (Şekil 1). Böylece deneyimlerin künyesi elde edilmiştir.



DENEYİMİ ANLATAN - DENEYİMİN AKTÖRÜ /AKTÖRLERİ	ÖYKÜ	EPIZOD	OLAY / ETKİNLİK	ANLATI	BAĞLAM(LAR)
Antoine de Saint-Exupéry - Antoine de Saint-Exupéry	Yetişkinlerle iletişim kurmayı öğrenememe öyküsü  (Çocuklukta başlayan ve yetişkin oluncaya kadar devam eden bir zaman diliminde yaşandı)	Yetişkinlerle çocuklukta iletişim kuramama epizodu  (Altı yaşında yaşandı)	"Yaşanmış Hikâyeler" isimli kitabı okuma etkinliği  (Altı yaşındayken bir gün)  EA01	1.Bölüm:    Altı yaşındayken bir keresinde, balta girmemiş ormanlardan söz eden <i>Yaşanmış Hikâyeler</i> adlı bir kitapta harika bir resim görmüştüm.  Resim, bir hayvanı yutan boa yılanını temsil ediyordu. İşte üstte, resmin bir kopyası.  Şöyle diyordu kitapta: "Boa yılanları, kurbanlarını bir bütün halinde, çiğnemediği yutarlar ve altı aylık sindirimleri boyunca uyurlar."	(Y) [] (K) [] (O) Kitapta bir resim görmem [Kitapta çok güzel bir resim görme olayı] (D) Kitap okumak [Kitap okuma – inceleme – resimlerine bakma davranışı] (V) "Yaşanmış Hikâyeler" kitabı [Balta girmemiş ormanlardan söz eden <i>Yaşanmış Hikâyeler</i> adlı bir kitap] (V) Kitaptaki boa yılanı resmi ["Yaşanmış Hikâyeler" kitabındaki avını yutmak üzere olan bir boa yılanı resmi] (V) Kitaptaki resim yazısı ["Yaşanmış Hikâyeler" kitabındaki yazı ["Boa yılanları, kurbanlarını bir bütün halinde, çiğnemediği yutarlar ve altı aylık sindirimleri boyunca uyurlar." ]] (Ö) [] (Du) []
Antoine de Saint-Exupéry - Antoine de Saint-Exupéry	Yetişkinlerle iletişim kurmayı öğrenememe öyküsü	Yetişkinlerle çocuklukta iletişim kuramama epizodu  (Altı yaşında yaşandı)	1 Nolu resmi yapma etkinliği  (Altı yaşındayken aynı gün)	Bunun üzerine balta girmemiş ormanlardaki serüvenler üzerine çok düşündüm ve kendi çapımda, renkli bir kalemle ilk resmimi çizmeyi başardım.  Bir numaralı resmim şöyleydi:  	(Y) [] (K) Büyüklük (Yetişkinler...) (O) Büyüklüklerin 1 No'lu resmimi anlamamaları (Ö) Uzun uzun düşünmem [Okunan bir metin üzerinde uzun uzun düşünme özelliği]

Şekil 1. Anlatının Deneyim ve Bağlamlarını Belirleme

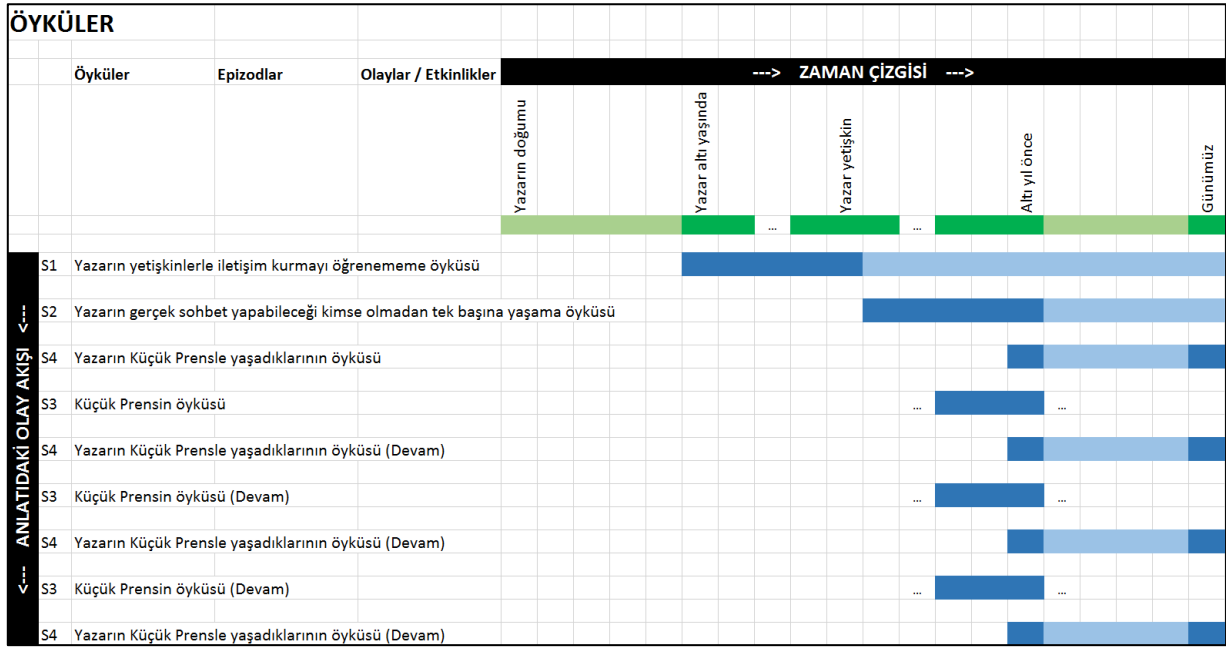
### 3.2. Aşama 2

İkinci aşamada her deneyime eşlik eden bağlamlar belirlenmeye çalışılmıştır. Tablonun altıncı sütununda her deneyimde her bağlam değişkeni parantezler içindeki baş harfiyle başlatılarak (örneğin, "yerler" bağlamı için (Y), "kişiler" bağlamı için (K) gibi), yanlarına deneyimde geçen bağlam öğeleri ve köşeli parantezleri içine ("[]") bağlam değerleri atanmıştır.

Anlatıda karşılaşılan içerikler bağlam değerlerinin yanına süslü parantezler ("{}") içerisinde eklenmiştir.

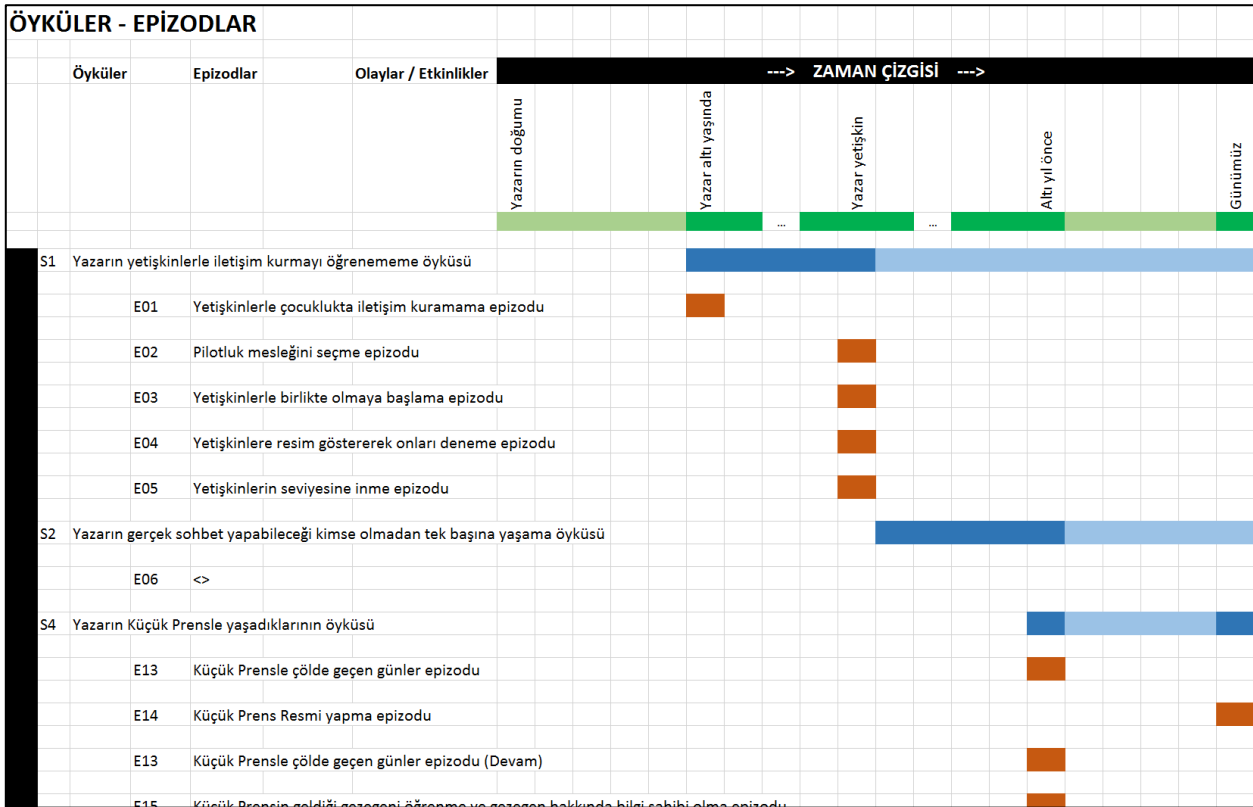
### 3.3. Aşama 3

Deneyimlere ait zaman çizgisinin ve olay akışının oluşturulması amacıyla bir işlem tablosu programından yararlanılmıştır. *Küçük Prens* öyküsü yazarın altı yaşındaki öyküsüyle başlamakta ve günümüze kadar devam etmektedir. Öyküler için tabloda her yıl için bir hücre kullanılmıştır. Yazarın doğumundan altı yaşına kadar geçen süre olay içermeyen bir zaman dilimi olarak tabloya isteğe bağlı olarak yerleştirilmiştir. İlk aşamada iki aktöre ait dört farklı öykü anlatının toplam uzunluğu içerisinde kendilerine karşı gelen zaman çizgilerine olay örgüsündeki tekrarlarıyla birlikte yerleştirilmiştir. Zaman çizgisine yazarın doğumu, yazarın altı yaşındaki anı, yazarın yetişkinliğe geçtiği an, altı yıl önceki öykünün yaşandığı an ve günümüzden oluşan beş farklı kilometre taşı yerleştirilmiştir. Bu kilometre taşları öykülerin sahip olduğu zamansal çözünürlüğün yansıtılması için yeterli olmuştur (Şekil 2). Tabloda deneyimlerin yaşandığı anlar koyu renkle, deneyimlerin uzun süreli etkileri ise açık renkle işaretlenmiştir. Geçen sürelerin açıkça bilinmediği aralıklar ile aktörün önceki ve sonraki öyküsüne ait zamansal konumun bilinmediği hücreler üç nokta ("...") ile işaretlenmiştir.



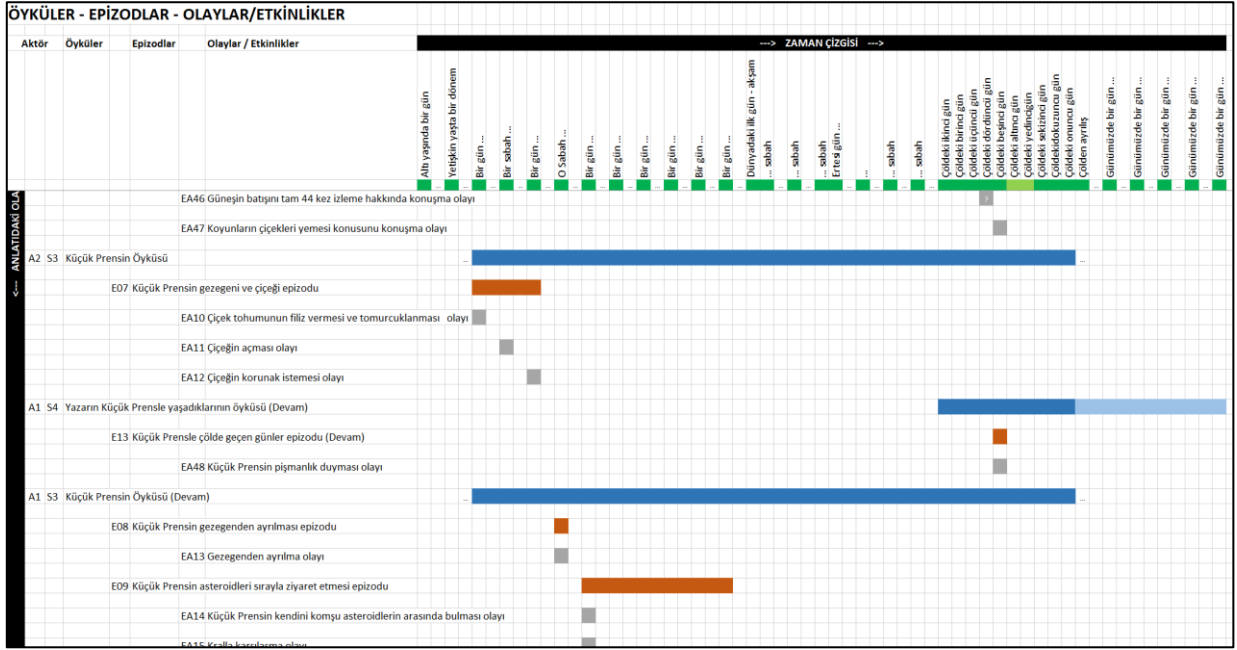
Şekil 2. Anlatıdaki Öykülerin Zaman Çizgisi ve Öykü Akışı

Aynı işlem farklı bir işlem tablosunda epizodlar için gerçekleştirilmiştir. Bir öyküde bir ya da birden fazla epizod bulunabilmektedir. Zaman çizgisinde her epizod kendisine karşı gelen zaman dilimine yerleştirilmiştir (Şekil 3).



Şekil 3. Anlatıdaki Epizodların Zaman Çizgisi ve Epizod Akışı

Son olarak etkinlikler/olaylar kendilerine ait zaman çizgilerine yerleştirilmiştir. Etkinlikler/olaylar için daha fazla sayıda kilometre taşına ihtiyaç bulunmaktadır. Bu amaçla anlatıdaki "Bir gün...", "Bir sabah...", "O sabah...", "Günlerden bir gün..." vb. zaman bildiren bütün ifadelerden yararlanılmıştır (Şekil 4).



Şekil 4. Anlatıdaki Etkinlik/Olayların Zaman Çizgisi ve Etkinlik/Olay Akışı

Bu aşamada işlem tablolarında aktörler, yükler, epizodlar ve etkinlik/olaylar harfler ve rakamlarla kodlanmıştır. Kodlama esnasında her öğeye birbirinden ayrı birer kod atanmıştır. Aktörler A1 ve A2; yükler S1, ... , S4; epizodlar E01, ... , E20; etkinlik/olaylar EA01, ... , EA65 arasında kod değerleri almışlardır.

### 3.4. Aşama 4

Dördüncü aşamada her aktör için ayrı ayrı işlem tablolarında bağlam ağaçları oluşturulmuştur. Ardından bağlam – deneyim ilişkilerine ait veriler derlenmiş ve bağlam ontolojisine eklenmiştir. Diğer bir deyişle, her bir bağlam değerini barındıran olay/etkinliğin kodu bu bağlam değerinin altına yazılmıştır. Boş bağlamlar köşeli parantezler (“[]”) ile gösterilmiştir. Bu işlemden sonra bağlamlar kodlanmıştır. Bağlam ağaçlarına ait tablolar oldukça büyük sayfalar olduğu için bu çalışmadaki görsellerde sayfalara ait küçük bölümlere yer verilmiştir (Şekil 5, Şekil 6).

EVENTS OLAYLAR	BEHAVIORS DAVRANIŞLAR	ASSETS VARLIKLAR
Ev101 Kitapta bir resim görmem EA01	Be101 Kitap okumak EA01	As101 [] EA09
Ev102 Büyüklerin 1 No’lu resmimi anlamamaları EA02	Be102 Uzun uzun düşünmek EA02	As102 “Gerçek Öyküler” kitabı EA01
Ev103 Büyüklerin 2 No’lu resmimi önemsememeleri EA03	Be103 Resim yapmak EA41	As103 Kitaptaki boa yılanı resmi EA02
Ev104 Resim kariyerimi terketmek zorunda kalmam EA04	EA02	EA01
Ev105 Pilot olmam EA05	EA03	As104 Kitaptaki resim yazısı EA01
Ev106 Büyükler hakkındaki düşüncelerimin değişmemesi EA06	EA36	As105 Renkli kalem EA02
Ev107 Yeterince zeki kişilerin 1 No’lu resmi hiç anlayamamaları EA07	EA37	As106 1 No’lu resim EA02
Ev108 Yetişkinlere çocukça konulardan bahsetmeyi bırakmam EA08	EA38	EA07
Ev109 Yetişkinlerle ciddi konularda konuşmaya başlamam EA08	EA39	EA40
Ev110 Yetişkinlerin mutlu olması EA08	EA44	As107 2 No’lu resim EA03
Ev111 Gerçek sohbetler yapmadan yaşamak zorunda kalmam EA09	EA51	As108 Uçak EA32
Ev112 Uçağımın kaza yapması EA32	Be104 Resim yapmayı bırakmak EA04	As109 Uçak motoru EA32
Ev113 Çöldeki ilk gecem EA33	Be105 Uçmak EA05	As110 Bir hafta yetecek kadar su EA32
Ev114 Çocuk sesiyle uyanmam EA34	Be106 Büyüklerle vakit geçirmek EA06	As111 Küçük erkek çocuğunun resmi EA54
	Be107 1 No’lu resmi göstermek EA07	As112 Bir parça kağıt ve kalem EA35
	Be108 Çocukça konulardan bahsetmek EA08	As113 Boa yılanının dıştan görünüşünü EA36

Şekil 5. Yazarmın Bağlam Ontolojisinin Elde Edilmesi

Bağlamlar ve deneyimlerle olan ilişkileri işlem tablosuna aktarıldıktan sonra bağlamlar kodlanmıştır. Yazarın bağlam ontolojisinde “yerler” için P101, ... , P1107; “kişiler” için Pe101, ... , Pe110; “olaylar” için Ev101, ... , Ev162; “davranışlar” için Be101, ... , Be134; “varlıklar” için As101, ... , As127; “içerikler” için Co101, ... , Co168; “özellikler” için Fe101, ... , F127; “duygular” için Em101, ... , 121 arası kodlar kullanılmıştır. İçerikler çok sayıda olduğu için “varlıklar” içinde tutulmayıp “içerikler” isimli ayrı bir bağlam değişkeni biçiminde tanımlanmıştır. Küçük prens aktörü için ayrı bir işlem tablosunda benzer süreç gerçekleştirilmiştir. Küçük prensle ait bağlam ontolojisinde bağlamlara atanan kodlardaki rakamlar Yazarın bağlam ontolojisindeki kodlarla karışmaması için 201’den başlatılmıştır.

CONTEXTS		PEOPLE		EVENTS	
PLACES		KİŞİLER		OLAYLAR	
YERLER					
PI201	Küçük prensin gezegeni	Pe201	Çiçek	Ev201	Çiçeğin tohumunun Küçük Prens'in gezegenine g
	EA10				EA10
	EA11			Ev202	Küçük Prens'in yeni filizi baobap sanması
	EA12				EA10
	EA13	Pe202	Kral	Ev203	Bitkinin tomurcuklanmaya başlaması
PI202	Asteroidlerin arasındaki uzay				EA10
	EA14	Pe203	Kendini beğenmiş adam	Ev204	Küçük prensin çiçeğin gelişmekte olduğunu hisse
PI203	325 numaralı asteroid				EA10
	EA15	Pe204	Ayyaş adam	Ev205	Çiçeğin bir sabah ortaya çıkması
PI204	326 numaralı asteroid				EA11
	EA16	Pe205	İşadamı	Ev206	Kibirli çiçeğin eziyetlerinin başlaması
PI205	327 numaralı asteroid				EA11
	EA17	Pe206	Lamba yakıcısı	Ev207	Çiçeğin korunak istemesi
PI206	328 numaralı asteroid				EA12
	EA18	Pe207	Coğrafyacı	Ev208	Küçük Prens'in gezegeninden ayrılması
PI207	329 numaralı asteroid				EA13
	EA19	Pe208	Yılan	Ev209	Küçük Prens'in çiçekle son kez konuşması
PI208	330 numaralı asteroid				EA13
	EA20	Pe209	Çöl çiçeği	Ev210	Küçük Prens'in kendini asteroidlerin arasında bul
PI209	Dünya gezegeni				EA14
	EA21	Pe210	Yankı	Ev211	Asteroidleri ziyaret ermeye karar vermesi
	EA22				EA14
	EA23	Pe211	Güller	Ev212	Kralla karşılaşma
	EA24				EA15
	EA25			Ev213	Kendini beğenmiş adamlarla karşılaşma
	EA26	Pe212	Tilki		EA16
	EA27			Ev214	Ayyaş adamlarla karşılaşma
	EA28				EA17
	EA29			Ev215	İşadamıyla karşılaşma
	EA30				EA18
	EA31	Pe213	Demiryolu işaretçisi	Ev216	Lamba yakıcısıyla karşılaşma
PI210	Çöl				EA19
	EA21	Pe214	Satıcı	Ev217	Coğrafyacıyla karşılaşma

Şekil 6. Küçük Prense Ait Bağlam Ontolojisinin Elde Edilmesi

### 3.5. Aşama 5

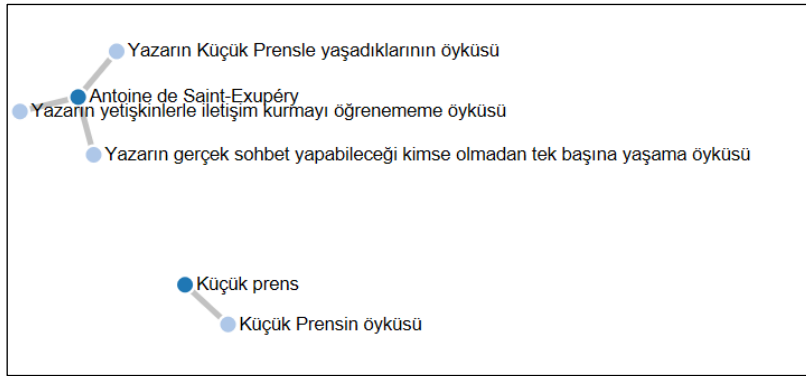
Beşinci aşamada önceki aşamalarda elde edilen bağlam ağacı ile deneyim ağaçları (ve aralarındaki ilişkiler) bir yönlü çizge haline getirilmiştir. Bu amaçla Bostock ve arkadaşlarının (Bostock vd, 2011) geliştirmiş olduğu açık kaynak kodlu *D3js.org* kitaplığındaki *Force-directed Graph* aracından yararlanılmıştır. *D3js.net* kitaplığı *Javascript* ile kodlanmış *SVG* ve *CSS* kullanılarak hazırlanmış web sayfaları biçimindeki araçlardan oluşur. İlgili yazılımı kullanmak için düğümler ve ilişkilere ait veriler bir *Json* dosyasına kaydedilir ve web sayfası görüntülenir. Web sayfasındaki *Javascript* kodu, *Json* verilerini okur ve verilerin oluşturduğu çizmeyi görüntüler.

*Küçük Prens* anlatısına ait bağlam – deneyim ağının çizgesini oluşturmak amacıyla adım adım ilerlenmiştir. Önce aktörlere ve öykülere ait düğümler ve aktör – öykü bağlantıları veri olarak girilerek, aktörler – öyküler çizgesi görüntülenmiştir. Düğümleri ve bağlantıları oluşturmak için gerekli *Json* satırları işlem tablosu içerisinde metin işlemcileri kullanılarak meydana getirilmiş ve ilgili *Json* dosyasına aktarılmıştır (Şekil 7).

```
{
  "nodes": [
    {"id": "A1", "name": "Aktör1", "text": "Antoine de Saint-Exupéry", "group": 1},
    {"id": "S1", "name": "Öykü1", "text": "Yazarın yetişkinlerle iletişim kurmayı öğreneme öyküsü", "group": 2},
    {"id": "S2", "name": "Öykü2", "text": "Yazarın gerçek sohbet yapabileceği kimse olmadan tek başına yaşama öyküsü", "group": 2},
    {"id": "S4", "name": "Öykü4", "text": "Yazarın Küçük Prenslere yaşadıklarının öyküsü", "group": 2},
    {"id": "A2", "name": "Aktör2", "text": "Küçük prens", "group": 1},
    {"id": "S3", "name": "Öykü3", "text": "Küçük Prensin öyküsü", "group": 2}
  ],
  "links": [
    {"source": "A1", "target": "S1", "value": 10},
    {"source": "A1", "target": "S2", "value": 10},
    {"source": "A1", "target": "S4", "value": 10},
    {"source": "A2", "target": "S3", "value": 10}
  ]
}
```

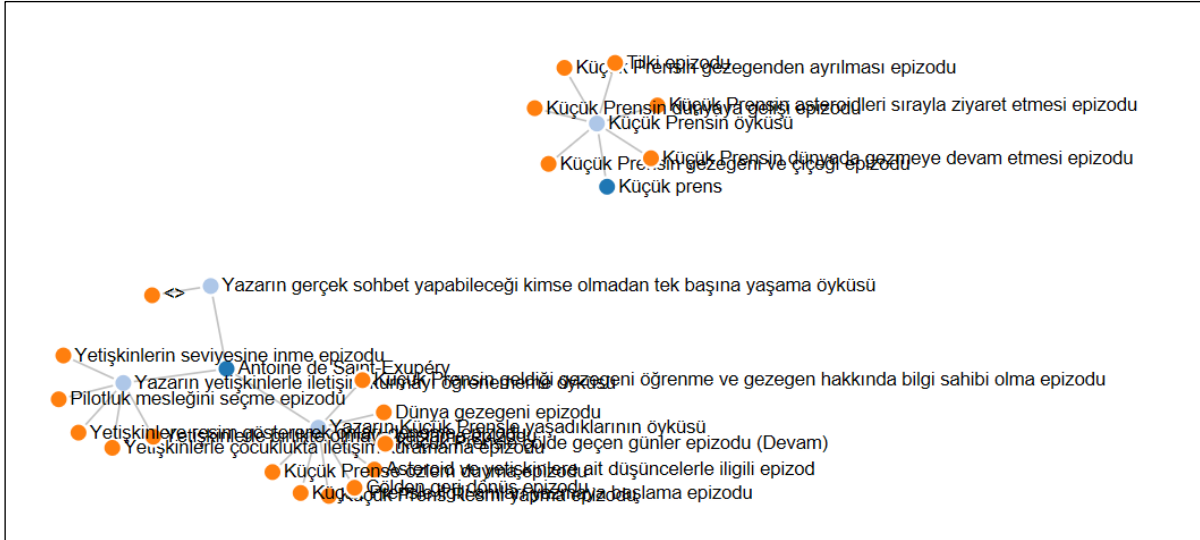
Şekil 7. Aktörler ve Öyküler İçin Düşümler ve Bağlantılara Ait JSON Yapısı

Daha sonra bu araştırma için kaynak kodları yeniden düzenlenmiş olan açık kaynak kodlu Force-directed Graph kodunu içeren "index.html" dosyası internet tarayıcısında açılarak çizge görüntülenmiştir (Şekil 8).



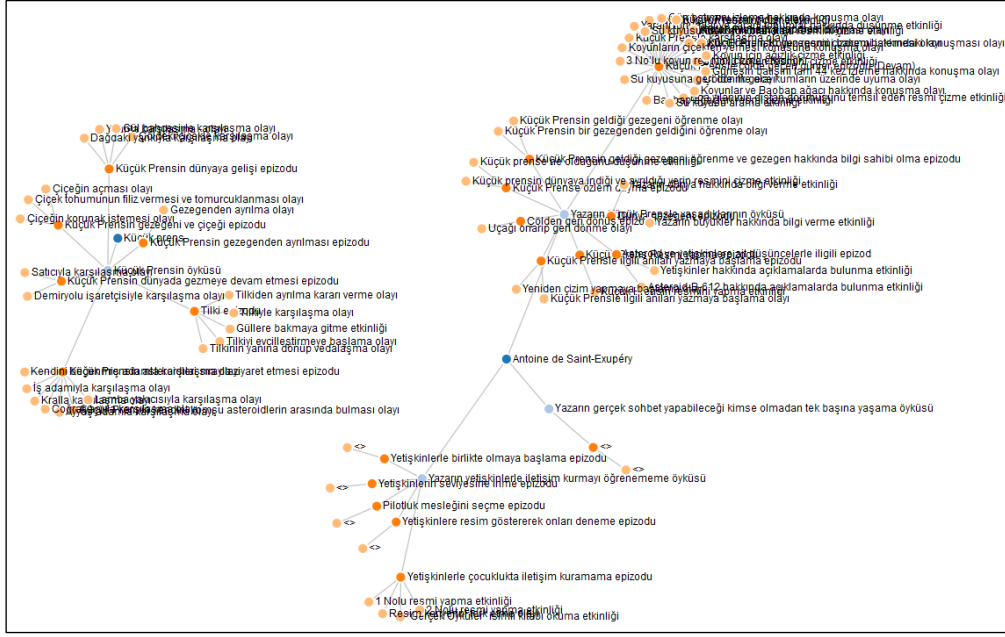
Şekil 8. Aktörler ve Öykülere Ait Çizge

Bu işleme devam edilerek json dosyasına anlatı modelindeki epizodlar eklendiğinde ağın yapısı Şekil 9'daki gibi olmuştur.



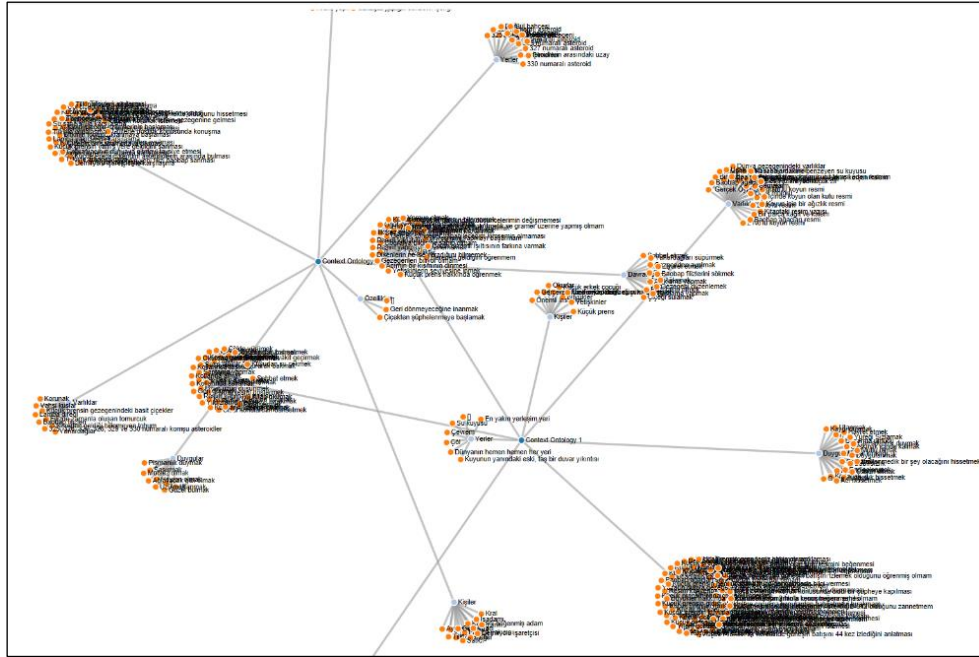
Şekil 9. Anlatıdaki Epizodlara Ait Çizge

Çizge her ne kadar karmaşık görünse de fareyle herhangi bir düğüm seçilerek karmaşanın içinden dışarıya doğru çekilebilmektedir. Düğüm, kendisine bağlı bütün diğer düğümleri peşinden sürükleyerek hareket edecektir. İşleme etkinlikler/olaylar eklenerek devam edildiğinde aşağıdaki çizge elde edilmiştir (Şekil 10). Çizgede aktörler koyu mavi, öyküler açık mavi, epizodlar koyu turuncu, etkinlikler/olaylar ise açık turuncu renginde görünmektedir.



Şekil 10. Anlatıdaki Etkinlik/Olaylara Ait Çizge

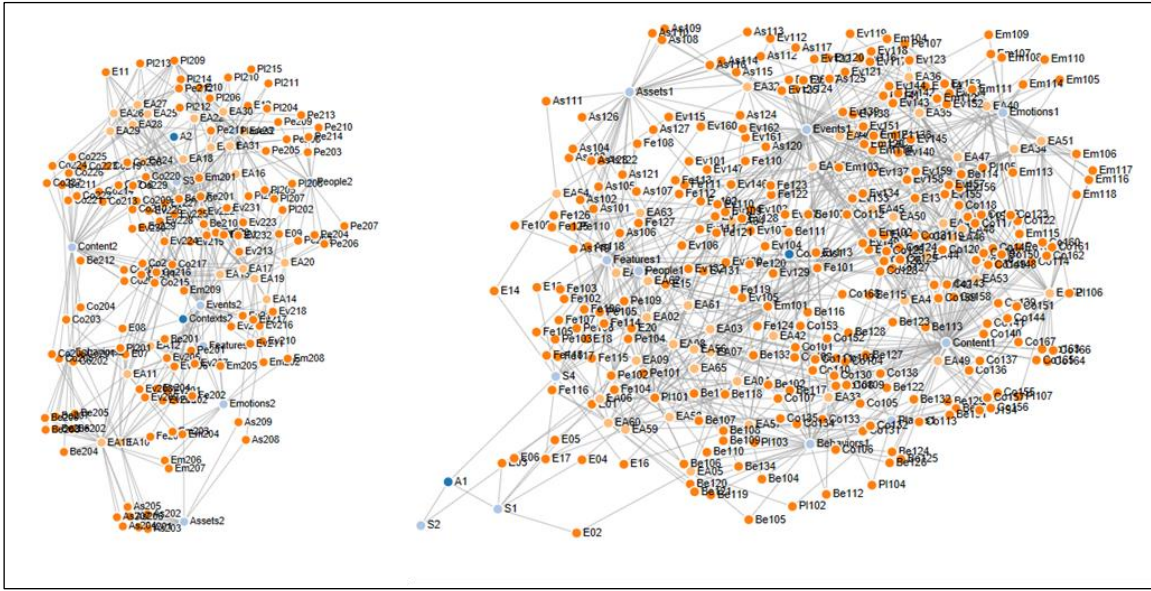
Aynı işlem bağlamlar için yapıldığında iki aktörün birbirinden ayrık bağlam ontolojilerine ait çizgeleri elde edilmiştir (Şekil 11). Bu çalışmada anlatıya ait bağlamlar, üst düzey bağlamlar ile bu bağlamlara ait öğelerin oluşturduğu iki düzeyli ağaçlardan oluşmuştur.



Şekil 11. Anlatıdaki Bağlamlara Ait Çizge

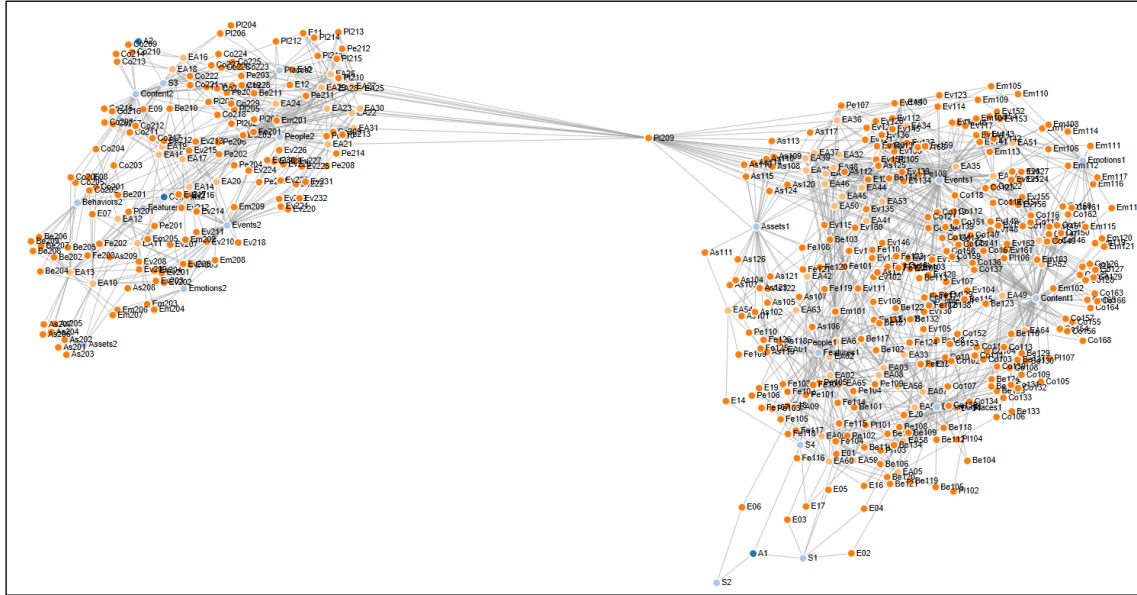
Dikkat edilirse, henüz deneyimler ve bağlamlar birbirine ilişkendirilmemiş durumdadır. Bu nedenle aktörlerin deneyim ve bağlam çizgeleri her aktör için ayrık çizgeler halinde görülmektedir.

Son olarak her aktör için bağlamlarla olaylar birbirine ilgili Json dosyalarında bağlanmıştır. Bunun sonucunda Şekil 12'deki aktör-deneyim-bağlam yönlü çizgeleri elde edilmiştir. Bu çizgelerin her biri ilgili aktörün deneyimlerini, bağlamlarını ve aralarındaki ilişkileri içermektedir. Şekil 12'de görülen ağlardan kalabalık olanı yazara ait, daha az sayıda düğümden oluşan ise küçük prensin öykülerine ait ağıdır.



Şekil 12. Aktör – Deneyim – Bağlam Çizgesi

Yazar ve Küçük Prens'in ortak bağlamlarına yer verilmediği için bu aşamada da hala iki ayrı çizge bulunmaktadır. Yazar ve Küçük Prens'in birlikte aynı öyküyü paylaştıkları on gün boyunca her iki aktörün "Yerler" bağlamına "Dünya Gezegeni" bağlam değeri eklendiğinde Şekil 13'deki çizge elde edilmiştir.



Şekil 13. İki Aktörün Deneyimlerinin Ortak Bir Bağlamla Bağlanması

Birbirine bağlı bu çizgeler *Küçük Prens* öyküsünün yapısını neredeyse eksiksiz olarak barındırmaktadırlar. Bu çizge üzerinde serbestçe gezinilebilir ve öyküdeki herhangi bir deneyime ya da bağlama odaklanarak incelenebilir.

#### 4. Bulgular

Bu bölümde *Küçük Prens* anlatısına ait anlatı deneyim tabanının oluşturulması ve kullanılması esnasında yaşanan deneyimler ve gözlenen durumlara yer verilecektir. Deneyimlere özgü farklılıklar ile bağlamlara özgü farklılıklar ayrı ayrı sunulmuştur.

##### 4.1. Kişisel Deneyimler İle Anlatılardaki Deneyimler Arasındaki Farklılıklar

Kişisel deneyimlerde tek aktör deneyimi yaşayan bireyin kendisidir ve bu aktörün çeşitli temalarına ait öyküler barındırır. Birey, herhangi bir amaçla başkalarına ait deneyim tabanları da oluşturabilir ve bu deneyim tabanlarını birbirleriyle ortak bağlamlar aracılığıyla ilişkilendirebilir.

Diğer taraftan, anlatılarda genellikle birden fazla aktör ve bu aktörlere ait öyküler bulunur. Yine de tek aktörlü ya da sadece bir aktöre ait öyküler barındıran anlatılar da yaratılabilir. Örneğin, bir öyküde sadece bir aktörün bulunduğu durumda öyküde yer alan diğer aktörler bu aktörün “kişiler” bağlamında yer alan öğeler haline gelecektir. Yine de kişilik bölünmesine sahip çok kişilikli bir aktörün öyküsü gibi uç durumlar bunun istisnasıdır.

Kişisel deneyimlerde birey bir anlatı oluşturma amacı gütmeyeceği için öyküleri, epizodları ve etkinlik-olayları genellikle zamansal dizilim açısından birbirinden ayrı ve tek yönlü yorumlamaya çalışır. Böylece birey zaten geçmişteki bir deneyimi doğru anımsama probleminde çözüm getirmeye çalıştığı için birbiriyle dolaşık öykülerden uzak durur. Anlatılarda ise sürükleyicilik, ilgi çekicilik ve heyecan duygusu amaçlandığı için birden fazla birbirine dolanmış öyküye sıkça yer verilir, çoğu durumda da olay akışında geriye atlama (flash - back) ya da ileriye atmalardan (flash - forward) yararlanır. Bu durumda bir anlatıyı modellemek için analitik araçlara ihtiyaç duyulur.

*Küçük Prens* anlatısında birbirinden farklı dört öykü bulunmaktadır. Bu öykülerden ikincisinin, anlatıdaki sadece bir paragrafın içinde bulunan bir sözcükten meydana geldiği görülmektedir (Saint-Exupéry, 2015, s.3):

*“Böylece, altı yıl önce Sahra Çölü’nde başıma gelen bir arızaya kadar, kimseyle gerçek anlamda konuşmadan yalnız bir hayat sürdürdüm.” ...*

Bu öykü yazarın yetişkin olduğu andan günümüzden altı yıl öncesine kadar geçen belirsiz bir süreyi kapsamaktadır ve bu öyküye ait herhangi bir epizod ya da etkinlik/olay belirtilmemektedir. Benzer şekilde, yazarın birinci öyküsünde bulunan beş epizoddan birincisi yazar altı yaşında iken yaşanan dört farklı etkinlik/olaydan oluşurken, arada geçen belirsiz bir süreden sonra yetişkinliğe geçtiği dönemde yaşadığı diğer dört epizod herhangi bir etkinlik/olaya değinilmeden anlatılmaktadır.

Anlatıdaki diğer öyküler yazarın küçük prensle birlikte çölde geçirdiği 10 güne ait öykü ve günümüzdeki uzantısı ile küçük prensin kendi öyküsüdür. Bu öyküler anlatının ana yapısını meydana getiren büyük parçalarıdır. Çölde geçen günlerde yaşanan olayların kronolojisi kesin iken yazarın günümüzde yaşadıkları ile küçük prensin kendi gezegeninde, diğer asteroidlerde ve dünyada geçirdiği bir yıla ait kronoloji belirsizdir. Bütün olaylar öyküde “bir gün...”, “bir sabah...” vb. biçimde zamanlanmıştır.

Zaman çizgisi – olay akışı tablolarında, anlatıdaki olay akışı düşeyde izlenirken, olayların zaman dizilimi yatayda gözlenebilmektedir. Deneyimler her düzeyde kodlanırken zaman çizgisindeki konumları dikkate alınmıştır. Diğer bir deyişle, zamanda önce gerçekleşen bir olayın kodundaki sıra numarası daha sonra gerçekleşen bir olayinkinden daha küçük olmaktadır. Böylece, anlatı, etkinlik/olay kodları kullanılarak okunduğunda gerçek zaman çizgisini izleyen bir okuma gerçekleşmektedir.

*Küçük Prens* kitabı 27 bölümden oluşmaktadır. Kitaba anlatı deneyim tabanı elde etme süreci uygulandıktan sonra oluşan deneyimler hiyerarşisi biçimindeki bölümlerle yazarın kitaptaki bölümleri birbiriyle uyumlu olmayabilmektedir. Örneğin, kitabın birinci bölümü bir öykünün tümünü ve bu öyküye ait beş epizodu barındırırken, kitabın 16. ve 17. bölümlerinin tümü sadece bir etkinlik/olayı meydana getirmektedir. Yukarıda değinilen, bir tümceden oluşan öykü ise kitabın 2. bölümünün ilk paragrafının ilk tümcesidir. Bu durum anlatıyı modelleme sürecinde yazarın bölümlenmesinin iptal edilmesi, bütün anlatının ardışık tümceler biçiminde düzenlenerek, anlatıya ait en küçük anlatı ögesi olarak tümcenin alınması gerektiğini göstermektedir.

#### 4.2. Kişisel Deneyimlerdeki Bağlamlar İle Anlatı Bağlamları Arasındaki Farklılıklar

Kişisel deneyimlerde “kişiler” bağlamındaki öğeler bireyin psikolojisinde çok özel bir durum yoksa gerçek insanlardan oluşur. Yapay zeka teknolojisinin gelişmesiyle gelecekteki deneyimlerde bazı sanal yapıların da kişiler grubuna dahil olmaya başlaması beklenebilir. Anlatılardaki deneyimlerde ise anlatıcı bu konuda sınırsız esnekliğe sahip olduğu için her türlü varlıkla deneyim esnasında iletişim kurulabilir ve bu varlıklar “kişiler” bağlamında ele alınabilir. Örneğin, küçük prensin öyküsünde kendi gezegenindeki çiçek küçük prens göze göre “kişiler” bağlamındaki bir öğedir. Aynı çiçek, yazarın öykülerinde “varlıklar” bağlamında yer almaktadır.

Kişisel deneyimlerde içinde bulunulan “yerler” dünya üzerindeki bir nokta olabilir. Uzay laboratuvarında bulunan ya da aya giden astronotlar için bu çevre biraz daha geniş olabilmektedir. Anlatılardaki deneyimler ise evrendeki gerçek, sanal ve fantastik her türlü ortamda geçebilir. Örneğin, küçük prens kendi gezegeninden ayrıldıktan sonra altı asteroidi ziyaret eder ve ardından dünyaya gelir.

“Olaylar” kişisel deneyimlerde deneyimi betimleyen olay olabileceği gibi, gerek duyulduğunda deneyim esnasındaki eylemler ve işlemleri de içerebilir. Anlatı deneyimlerinde de aynı durum geçerlidir. Bir anlatıda bulunan diğer kişilerin kendi deneyimi esnasında gerçekleştirdiği etkinlikler de aktör açısından bakıldığında aktörün maruz kaldığı birer olay durumundadır.



“Davranışlar” kişisel deneyimlerde deneyimi betimleyen etkinliğin kendisi olabileceği gibi deneyim esnasındaki daha alt düzeydeki tüm davranışları içerebilir. Anlatıcı deneyimde yer alan diğer kişilerin de anlatıcısı olabilir ve anlatıdaki bir aktörün etkinlikleri diğer aktörlerin maruz kaldığı birer olay olacaktır. *Küçük Prens* anlatısında anlatıcının kendi öykülerinin yanı sıra diğer aktörün de öykülerinin anlatıcısı olduğu unutulmamalıdır.

Kişisel deneyimlerde davranışlar ağırlıklı olarak fiziksel eylemleri içermektedir. Birey, deneyime geri dönerek deneyimi anımsamaya çalıştığında, en fazla gözüne çarpan davranışlar fiziksel olanlardır. Anlatı deneyimlerinde ise deneyim serbestçe kurgulandığı için zihinsel davranışlara da sıkça yer verilir. Kişisel deneyimlerde zihinsel davranışlar genellikle fiziksel bir nesne ya da çevre üzerinde görünür değişiklik sağlamadıkları için fiziksel davranışlar kadar kolay betimlenemezler.

Anlatılardaki deneyimlerde kullanılan “varlıklar” ile kişisel deneyimlerdeki varlıklar arasında yapısal bir farklılık yoktur. Sadece, bir deneyimdeki varlığın diğer deneyimde kişi, bir deneyimdeki bir kişinin de bir başka deneyimde varlık olabilmesi gibi kişisel deneyimlerde pek karşılaşılmayan duruma anlatılardaki deneyimlerde sık karşılaşılmaktadır.

Kişisel deneyimlerde “özellikler” bağlamı ağırlıklı olarak “kişisel özellikler” adı verilen ve bireyin özgeçmişine ekleyebileceği bütün parametreleri içeren geniş bir listedir. Anlatılarda da bu durum geçerlidir. Ek olarak anlatılarda deneyimleri kurgularken daha geniş bir fiil haznesine başvurulur ve kişisel deneyimlerdeki özelliklerin değişimi genellikle nesnel kanıtlara sahipken, anlatılarda herhangi bir fiziksel belirti içermeyen ve sadece duyumsanan özellik değişimlerine de sıkça yer verilmektedir.

Kişisel deneyimlere eşlik eden duygudurumlar, duygulanımlar ve hisler anlatılardaki deneyimlerde de sıkça kullanılır. Fakat anlatıcıların edebi yetenekleri kişisel deneyimleri betimleyenlerden daha fazla olduğu için alışılmadık fiillere ya da sözcük oyunlarına sıkça yer verilmektedir.

Kişisel deneyimlerde deneyimlere eşlik eden bağlamlar bireyin yaşamını çevreleyen bağlamlardır ve her bağlam ögesi bireyin geçmiş çok sayıda başka deneyimlerinde de yer alabilen genellikle tanıdık bir öğedir. Bir anlatı ise kısa, öz ve fazla tekrar içermeyen yapıda olmak zorundadır. Bu durumda anlatıdaki her deneyimde birbirinden çok farklı bağlamlar bulunur ve her hangi bir bağlam ögesi az sayıda deneyimle ilişkilidir. Aksi durumda sıkıcı bir metin ortaya çıkacaktır. Böylece anlatı bağlamları çok hiyerarşi içeren bir ontoloji oluşturmaya izin vermeyen düz listeler meydana getirirler. Ontolojiyi oluşturma, uygulayıcının anlatıyı hiyerarşik olarak özetleme ihtiyacına dayalı bir işlemdir ve bağlam öğelerinin kendi aralarında yapay ilişkiler oluşturmayla gerçekleştirilir. Bağlam öğeleriyle deneyimler arasındaki ilişkiler ontolojinin yapısından etkilenmediği gibi, aynı zamanda ontolojinin yapısının etkilenmesine de neden olmazlar. Örneğin, resim yapmayla ilgili davranışlar, olaylar, içerikler ve varlıklar öykü boyunca çok yer kaplamaktadır. İlgili bağlam ağaçlarındaki resim yapmayla ilgili öğeleri her ağaçta ayrı bir düğümün altında toplamak daha sonra anlatıyı inceleyenlere yardımcı olacaktır.

Anlatıya ait deneyim tabanı oluşturulurken bağlam değişkenlerinin elde edilmesi esnasında aşağıdaki durumlara dikkat edilmesi gerektiği ortaya çıkmaktadır:

- Bir deneyimde aynı bağlam ögesinden birden fazla olabilir, aynı bağlam değerinden birden fazla olamaz.
- Bazı deneyimlerde bazı bağlam değişkenleri değer almayabilir. Bunlar için köşeli parantezlerle (“ ”) isimsiz yer tutucular kullanılabilir.
- Bağlamlar belirlenirken kanıt olarak mutlaka anlatıda karşı gelen bir sözcük ya da tümceye yer verilmelidir. Anlatıdan bağlam çıkartırken aşırı yorumdan kaçınılmalıdır.
- Eğer deneyimler farklı kişilere aitse iki farklı kişinin öyküsü aynı ortak bağlam üzerinde birbiriyle kesişir.
- Her anlatıda anlatıyı dinleyen – okuyan kişi(ler) bulunur. Yazarla okur arasında özel bir diyalog olduğu durumda “kişiler” bağlamına “okur” kişisi eklenebilir.
- Bağlamları saptama esnasında bağlam fiilleri dikkate alınır: Yerler (içinde bulunmak), kişiler (iletişimde bulunmak), olaylar (yaşamak), davranışlar (gerçekleştirmek), özellikler (değişmek), duygular (hissetmek), varlıklar (kullanmak).
- Anlatıcının saptamaları, betimlemeleri ve açıklamaları içinde yer verilen özellikler ve duygulara dikkat edilmelidir. Bu özellikler ve duygular aktöre ait olmayıp, içeriğe ait olabilir. Deneyim esnasında aktör tarafından hissedilen duygular ve deneyim esnasında değişen özellikler dikkate alınmalıdır.
- Bir deneyimde diğer kişilerin davranışları, bu davranışlara aktör maruz kaldığı durumda, aktöre ait olaylar kapsamında ele alınır.
- Kişisel deneyimlerde genellikle fiziksel davranışlar ön plandayken, anlatılarda sıkça (düşündüm, hatırladım, öğrendim, anladım, karar verdim, çözdüm, inandım, içime doğdu vb.) zihinsel (bilişsel) davranışlar belirir. Bilişsel davranışları özelliklerden ayırt etmek bazen zor olabilir.

- Hissi (sevdim, özledim, hayran oldum vb.) davranışlar “duygular” bağlamında tutulmalıdır.
- Kişisel deneyimlerde bağlamlar genellikle somut verilerdir. Anlatılarda sıkça soyut bağlamlar da (yetişkinler, büyükler vb.) bulunur.
- Bağlamların görevi farklı deneyimleri birbirine bağlamaktır. Diğer bir deyişle, deneyimler bağlamların bir işlevidir ve her deneyimin hangi bağlam değerinin bir işlevi olarak türediği doğru biçimde belirlenmelidir. Çizgede aradaki ilişkilerin görünebilmesi için farklı deneyimlerdeki ortak bağlamların aynı kodlara sahip olmasına dikkat edilmelidir. Bu işlemin bir sonraki aşaması ise farklı aktörlere ait ortak bağlamların aynı kodlara sahip olmasıdır.

Öyküye ait bağlam-deneyim ağı bir kez elde edildikten sonra ağı kullanmak okuyucunun yaratıcılığına kalmıştır. Okuyucu öyküyü ağ üzerinde sonsuz farklı biçimde inceleyebilir. Bu amaçla ağı küçültme – büyütme – ağın bir bölümüne odaklanma, ortak bağlamları gizleme – gösterme yöntemiyle ağı bölme – birleştirme, anlatıyı ağa yükleme / anlatıdaki içerikleri ağa yükleme gibi seçeneklerle öyküyü durağan yazılı metinden oluşan basılı kopyaya göre daha dinamik biçimde inceleyebilir.

## Sonuç ve Değerlendirme

Bu çalışmada, yaşam günlüğü ile yakalanan kişisel deneyimlere eşlik eden bağlamların deneyimlerle olan ilişkileri yardımıyla kurulan bağlam – deneyim anlamsal ağının sadece kişisel deneyimler için değil, anlatılar için de oluşturulabileceği gösterilmiştir.

Bu amaçla, öğrenme deneyimleri yönetimi yaklaşımında kullanılan öykü, epizod ve etkinlik/olaylardan oluşan deneyimler hiyerarşisi ile LECOM yaşam deneyimleri bağlam modelindeki bağlam değişkenlerinden yararlanılarak kurulabilen bağlam-deneyim ağının oluşturduğu kişisel bilgi tabanını kapsayan “deneyim tabanı” yapısı ortaya konulmuştur. Böylece bu yapının anlatılara uygulanmasıyla “anlatı deneyim tabanı” kavramına ulaşılmıştır. Kişisel deneyimler ile anlatılardaki Genette (2011) tarafından belirlenmiş yapılar arasındaki farklılıkların temelinde anlatıların daha karmaşık yapılar barındırabiliyor olması bulunmaktadır. Anlatılarda ortaya çıkan bu genişleme irdelenerek “anlatı deneyim tabanı” yapısının kavramsal tasarımı gerçekleştirilmiştir.

Elde edilen bu kavramsal tasarım gerçekte bir anlatıya ait bir bilgi tabanının nasıl olması gerektiğine dair bir yol göstericidir. Bu yol göstericiden yararlanarak herhangi bir anlatının anlatı deneyim tabanının oluşturulabilmesi için kullanılabilecek beş aşamadan oluşan bir süreç tasarlanmıştır. Ardından anlatı deneyim tabanı oluşturma süreci *Küçük Prens* öyküsü üzerinde uygulanarak, eserin anlatı deneyim tabanı elde edilmiştir.

*Küçük Prens* öyküsünün anlatı deneyim tabanı esere ait 2 aktör, 4 öykü, 20 epizod, 65 etkinlik/olay, her aktör için yedi ayrı bağlam değişkeni ile içerik değişkenine ait toplam 379 bağlam değeri, bağlam – deneyim çizgesine ait 507 düğüm ve 1156 bağlantıdan oluşmaktadır. Elde edilen bu öğelerin elde edilişi uygulayıcıdan uygulayıcıya (hatta bir uygulayıcının anlatıyı farklı zamanlardaki okumalarında bile) farklılık gösterse de sonuçta anlatının ilgili okumaya ait bir modelini oluşturacaktır. Bu model (ya da sürecin her uygulanmasıyla elde edilen birbirinden farklı tüm modeller) anlatıyı tanımlamakta, ifade etmekte ve anlatıyı yeniden oluşturmada yeterli öğeleri ve içeriği barındıracaktır. Modeller arasındaki farklılıklar, anlatının parçalara ayrılırken seçilen ayrıntı düzeyindeki farklılıklar ya da anlatıdaki deneyimleri – bağlamları yorumlama ve tanımlama farklılıklarından kaynaklanmaktadır. Bu durum modellerin anlatıdan eksik ya da fazla olmasına yol açmaz. Sadece, sonuçta toplandığında anlatının kendisini meydana getirecek olan öğelerin seçiminde yaşanan tercih farklılıklarının doğurduğu sonsuz sayıdaki terkinin ortaya çıkmasına neden olur.

Bir anlatıya ait model; anlatıya ait her öğenin diğer öğelerle ilişkisini tam olarak gösteren bir bilgi tabanını içerir. Bu bilgi tabanındaki bağlam-deneyim çizgesi anlatı üzerinde görsel olarak dolanabilmeye olanak sağlar. Çizge üzerinde bir düğüm seçilerek anlatıyı sadece bir öğeye ait bakış açısından görebilmek mümkün hale gelir. Anlatının içerdiği ve herhangi bir serbest okumada hemen fark edilemeyecek olan öğeler arasındaki ortak ilişkiler model üzerinde kolayca görülebilmektedir. Bu durum anlatıya ait karmaşık anlamsal sorgulara yanıt bulabilmeye olanak sağlar. Çizgenin elde edilmesi aşamasında oluşturulan zaman çizgisi – öykü/epizod/etkinlik-olay akışı tabloları anlatıdaki aktörlerin zaman çizgileri ve deneyimlerin zaman çizgileri üzerinde gezinebilme olanağını sağlar. Böylece karmaşık zaman yapıları anlatıları takip etmek kolaylaşmaktadır.

Bir anlatının ana dilinde modellenmesi durumunda, anlatının tercümesi esnasında modelinin de tercüme edilmesi sağlanmalıdır. Anlatının modeli anlatıyı oluşturan yapıyı en eksiksiz biçimde kapsadığı için anlatı ve modeli ikinci bir dile çevrilirken ikisi arasında ana dilde olduğu gibi yeni dilde de bir uyumsuzluğun olmaması amaçlanmalıdır. Diğer bir deyişle, anlatı modelleri anlatıların çevirisinde doğruluğu artırıcı bir araç olarak kullanılabilirler.

Büyük hacimli anlatılara ait anlatı modellerinin elde edilebilmesi amacıyla wiki benzeri çok kullanıcıli araçlar geliştirilebilir. Böylece modelde oluşacak ayrıntı ve yorum farklılıkları üzerinde de uzlaşma sağlanarak ortaya genel kabul görmüş ortak bir anlatı modelinin ortaya çıkması sağlanabilir.

Bu çalışmada tasarlanan anlatı deneyim tabanı elde etme sürecinde herhangi bir teknolojinin zorunlu kullanımı öne sürülmemektedir. Sürecin *Küçük Prens* öyküsü üzerinde uygulanması aşamasında ise bir sözcük işlemci, bir işlem tablosu yazılımı ve açık kaynak kodlu bir çizge yazılımı kullanılmıştır. Gelecekte anlatı modellerini oluşturma sürecini kolaylaştıran ve bir anlatı modelini etkileşimli olarak düzenleme olanağı sağlayan bir çizge yazılımının geliştirilmesi ve farklı anlatılar ve uygulayıcılar üzerinde denenmesi bir ar-ge projesi olarak tasarlanabilir.

Bu çalışmada anlatıdaki diyalogların – monologların oluşturduğu içeriklerin kapsadığı bağlamlar üzerinde durulmamıştır. Anlatılarda bu türden içeriklerin çözümlemesi amacıyla anlatılara ait içerik tabanı oluşturma ve düzenleme yönteminin tasarlanması ve uygulanmasını içeren bir araştırma gerçekleştirilebilir.

Uygulama aşamasında anlatıya ait bağlam – deneyim çizgesini oluşturmak amacıyla Bostock ve arkadaşlarının (2011) geliştirdiği D3.js.org yazılım kitaplığındaki Force-directed Graph aracından yararlanılmıştır. Aynı kitaplıkta daha ileri özelliklere sahip Force-directed Graph'lara ait araçlar da bulunmaktadır. Örneğin; düğümler üzerinde arama yapılabilir çizgeler, düğümleri daraltılıp genişletilebilen çizgeler, odaklanılan düğümleri ve çevresini büyüten bir büyüteç aracı, kopyalama-yapıştırma amacıyla kullanılabilir çoklu seçilebilir düğümler, etkileşimli olarak içeriği düzenlenebilir çizgeler, özel etiketli düğümler, seçili düğümü merkeze alan çizgeler ve görüntü/ses/video içeren düğümleri barındıran çizgeler bunların arasında sayılabilir. Bu araçlar kullanılarak anlatı deneyim tabanına ait çizgenin daha işlevsel ve kullanışlı olması sağlanabilir.

Gerçekleştirilen uygulamada işlem tablolarında aktörler ve deneyimlerin zaman çizgileri bulunmasına rağmen bağlamlar için bu olanak yer almamaktadır. Seçilen bir bağlamların zaman çizgisinin görüntülenmesini sağlayacak bir sorgulama ve sonuçları zaman çizgisinde gösterme aracıyla bu bağlam ögesini içeren deneyimlerin zamansal dizilimini bir arada görmek mümkün olacaktır. Bu araç yardımıyla anlatıdaki ortak bağlamlara odaklanarak inceleme yapmak kolaylaşacaktır.

Benzer şekilde ağına ya da odaklanılan bir bölümünün zaman boyunca oluşumunun canlandırılabilmesi okuyucunun anlatıyı izlemesini kolaylaştıracaktır. Böylece ağına zamanla yeni düğümlerin eklenmesi ve bağlantıların kurulmasıyla nasıl geliştiğini ve karmaşıklığına canlandırmak mümkün olacaktır.

Bir anlatının modeli o modeli oluşturan öğelerin almış olduğu belirli değerlerin kümesinden oluşmaktadır. Eğer anlatı modelinde öğelerin kendi kavram uzaylarındaki farklı değerleri alabilmesi sağlanabilirse, aynı modele sahip olan farklı anlatıların elde edilebilmesi mümkün olabilecektir. Örneğin, *Küçük Prens* öyküsü yerine aynı deneyimlere fakat bütünüyle farklı bağlam değerlerine sahip olan *Yaşlı Uzay Gezini* öyküsü gibi farklı bir öykü elde edilebilir.

Anlatıya ait çizgenin oluşturulmasında Neo4j çizge veritabanı yönetim sisteminin kullanılmasının sağlayacağı olanaklar araştırılabilir (Neo4j, 2018). Bu durumda Json dosyalarının Neo4j'ye yüklenmesi amacıyla kodlama yapılması gerekecektir. Neo4j ile anlatı modeline ait bağlam – deneyim çizgesi bir anlamsal ağa dönüştürülmüş olur ve bu ağ üzerinde anlamsal çıkarımlar yapacak sorgulamalar yapmak mümkün hale gelir.

Anlatı deneyim tabanlarının, eğitim süreçlerinde anlatıların öğrenilmesini kolaylaştıracak birer öğrenme teknolojisi aracı olarak kullanılmaları da mümkündür. Yayınevleri, yayınladıkları eserlerin anlatı deneyim tabanlarını internet ortamında yayınlayarak, eserin satışını artırıcı bir etmen olarak yararlanabilirler. Bu önermelerin ayrı birer araştırma kapsamında araştırılması gerekmektedir.

Bu çalışmada elde edilen bulgular ve sonuçlar *Küçük Prens* öyküsüne dayalı olarak elde edilmiştir. Bu sonuçların daha genel bir düzlemde tartışılabilmesi için geliştirilen sürecin başka öyküler ve anlatı türleri için de denenmesi gerekmektedir. Örneğin, bir tiyatro eseri ya da bir film senaryosunun benzer yöntemle anlatı deneyim tabanının oluşturularak incelenmesiyle anlatı deneyim tabanı oluşturma sürecinin daha da geliştirilmesi mümkün olabilecektir.

## Kaynakça

- Akınhay, O. (2015, 13 Nisan). *Küçük Prens Küçük Prenslere karşı*. Agora Kitaplığı, <http://agorakitapligi.com/kucuk-prens-kucuk-prenslere-karsi/> Erişim tarihi: 11.02.2020.
- Basili, V. R., Lindvall, M., & Costa, P. (2001). Implementing the Experience Factory concepts as a set of Experience Bases. *In Proceedings of the SEKE 2001 Conference*, Buenos Aires, Argentina, 102-109.
- Bostock, M., Ogievetsky, V. & Heer, J. (2011). D3 – data-driven documents. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 17 (12), 2301–2309.

- Cheng, P. W., Chennuru, S., Buthpitiya, S. & Zhang, Y. (2010). A language-based approach to indexing heterogeneous multimedia lifelog. *International Conference on Multimodal Interfaces and the Workshop on Machine Learning for Multimodal Interaction, ACM*.
- Davies, S. (2011). Still Building the Memex. *Communications of the ACM*, 53 (2), 80-88.
- Dervişcemaloğlu, B. (2007). *Gerard Genette'e göre anlatı söylemi*, Ege Edebiyat, <http://www.ege-edebiyat.org/docs/337.doc>. Erişim tarihi: 11.02.2020.
- Doherty, A. R., Caprani, N., Conaire, C. Ó., Kalnikaite, V., Gurrin, C., Smeaton, A. F. & O'Connor, N. E. (2011). Passively recognising human activities through lifelogging. *Computers in Human Behavior*, 27 (5), 1948-1958.
- Experience. (1989). *The Oxford English Dictionary 2nd Edition*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Genette, G. (2011). *Anlatının söylemi: Yöntem hakkında bir deneme*. Çev. Ferit Burak Aydar, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi. (İlk baskı: 1980).
- Guillemette, L. & Lévesque, C. (2016). *Narratology*. Signo. <http://www.signosemio.com/genette/narratology.asp>. Erişim tarihi: 11.02.2020.
- Gurrin, C., Smeaton, A.F. & Doherty, A.R. (2014). Lifelogging: Personal big data, *Foundations and Trends in Information Retrieval*, 8 (1), 1-125.
- Kaptelinin, V. (2018). Activity Theory, *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed*. [https://www.interaction-design.org/encyclopedia/activity\\_theory.html](https://www.interaction-design.org/encyclopedia/activity_theory.html). Erişim tarihi: 12.09.2019.
- Mutlu, M.E. (2014). Öğrenme deneyimlerinin yorumlanması. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 3 (4), 21-45.
- Mutlu, M.E. (2015a). Öğrenme deneyimleri bağlam modeli, *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4 (3), 173-191.
- Mutlu, M.E. (2015b). Yaşam günlüğünün aktif kullanımı, *20.Türkiye'de İnternet Konferansı – İnet-Tr'15*, İstanbul Üniversitesi.
- Neo4j. (2018). *Neo4j Graph Database [Yazılım]*, <http://neo4j.com>. Erişim tarihi: 11.02.2020.
- Saint-Exupéry, A. (2015). *Küçük Prenses*, Erhan Kayaalp (Çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı. (İlk baskı. 1943).
- Schacter, D.L., Gilbert, D.T. & Wegner, D.M. (2011). Semantic and episodic memory. *Psychology; Second Edition*. New York: Worth, Incorporated.
- Teraoka, T. (2011). A study of exploration of heterogeneous personal data collected from mobile devices and web services. *In Multimedia and Ubiquitous Engineering (MUE), 2011 5th FTRA International Conference* (s. 239-245). IEEE.
- Wang, F. & Hannafin, M. J. 2005. Design-Based Research and Technology-Enhanced Learning Environments, *Educational Technology Research and Development*, 53(4), 5-23.

## Extended Abstract

### Aim and Scope

An experience base is a personal knowledge base based on a context-experience semantic network derived from the ontology of life experiences captured by a life logging system and the accompanying contexts. Experience bases are derived from personal experiences and one is the sole actor of experiences. Narratives are sets of experiences in which more than one actor can be found, such as a story, fairy tale and novel, and a separate experience base can be obtained for each actor in a narrative. In this study, the adaptation of contexts and context - experience semantic network to the experiences of narratives, which are part of the "management of learning experiences" approach, are investigated. The developed method was evaluated by applying it on Antoine de Saint-Exupéry's world famous "Little Prince". In the Conclusion and Suggestions section of the study, narrative experience bases and the ideas of modeling narratives with experience base were conceptualized and their application areas were discussed.

### Methods

In this study, the proposition that life experiences context model related to life experiences and contexts accompanying experiences will be tested not only to life experiences but also to narratives. For this purpose, in the following sections, conceptual design including experience bases and narrative experience bases were realized. Then, a five-stage process was designed to obtain the experiences and contexts in a narrative, to incorporate the experiences and contexts into appropriate data structures, to associate these data structures with each other and to visualize the resulting context-

experience network. In the first stage of the process, the experiences in the narrative are determined, in the second stage the narrative contexts in the experiences are determined, in the third stage the timeline - event flow table of the experiences is formed for each actor in the narrative, in the fourth stage the context ontology is created for each actor, and in the final stage the actor - experience - context directional graph is formed. The developed process was tried by applying on the story of *Little Prince*.

## Findings

Through the applied process, it has been shown that the context model of life experiences can be applied not only to life experiences but also to narratives. As a result of this application, two important sets of findings were obtained. The first is the findings of the differences between personal experiences and experiences in narratives. The only actor in personal experience is the individual who has the experience. The narratives usually contain more than one actor and their stories. In personal experiences, since the individual does not intend to form a narrative, he often attempts to interpret stories, episodes, and activity-events in a discrete and unidirectional manner in terms of temporal sequence. In the narratives, because of the aim of immersiveness, interest and excitement, more than one intertwined story is frequently used, and in most cases, flash - back or flash - forward is used. The author may not consider the story, episode and activity-event flow when he divides the narrative. This shows that the author's segmentation should be canceled in the process of modeling the narrative, and the whole narrative should be arranged as consecutive sentences and the sentence should be taken as the smallest narrative element of the narrative. The second set of findings shows the differences between contexts in personal experiences and narrative contexts. In personal experiences, elements in the context of "people" are made up of real people. In narrative experiences, the narrator has unlimited flexibility in this subject and can be experience and these assets can be handled in the context contacted with all kinds of assets during the "people". In personal experiences, "places" can be any point on earth. Experiences in narratives can take place in all kinds of real, virtual and fantastic environments in the universe. "Events" may be events describing experience in personal experiences, as well as actions and procedures during the experience, if necessary. The same applies to narrative experiences. The activities performed by other people in a narrative during their own experiences are also incidents that the actor is exposed to from the perspective of the actor. "Behaviors" may be the activity that describes the experience in personal experiences, or may include all behaviors at a lower level during the experience. The narrator can also be the narrator of other people involved in the narrative experience, and the activities of one actor in the narrative will be events that other actors are exposed to. There is no structural difference between the "assets" used in narrative experiences and those in personal experiences. Only the presence of one experience in another experience and the presence of one person in another experience is not common in personal experiences, but is often encountered in narrative experiences. In personal experiences, the context of "features" is predominantly called "personal features" and is an extensive list of all the parameters that an individual can add to his or her curriculum vitae. This also applies to narratives. Emotions, feelings and moods that accompany personal experiences are often used in narrative experiences. But because narrators' literary abilities are more than those that describe personal experiences, unusual verbs or word games are often used. Once the context-experience network of the story has been achieved, it is up to the reader's creativity to use the network. The reader can examine the story in infinitely different ways on the network. For this purpose, it can examine the story more dynamically than a hard copy of static written text, with options such as shrinking - enlarging the network - focusing on a part of the network, hiding - displaying common contexts - dividing and merging the network, uploading the narrative to the network, or uploading the content in the narrative to the network.

## Conclusion

In this study, it has been shown that context - experience semantic network established with the help of the relationships between the contexts accompanying the personal experiences captured with the life logging can be formed not only for personal experiences but also for narratives. The narrative experience base of the story of the "Little Prince" consists of 2 actors, 4 stories, 20 episodes, 65 events / activities, seven different context variables for each actor and a total of 379 context values of the content variable, 507 nodes and 1156 connections of the context-experience graph. Although the acquisition of these elements differs from reader to reader (even when a reader reads the narrative at different times), it will ultimately form a model of the narrative for the relevant reading. The model of a narrative; it includes a knowledge base that shows exactly how each element of the narrative relates to other elements. This context-experience graph in the knowledge base allows visual narration of the narrative. By selecting a node on the graph, it is possible to see the narrative only from the point of view of an element. The common relationships between the elements contained in the narrative and which cannot be readily noticed in any free reading can be easily seen on the model. This allows the answer to complex semantic questions of the narrative. The timeline - story / episode / activity-event flow tables created during the acquisition of the plot allow the actors in the narrative to navigate through the timelines and experiences. Thus, it is easier to follow complex narratives. If a narrative is modeled in the mother tongue, it should be ensured that the model is also translated during the translation of the narrative. In other words, narrative models can be used as a means of improving accuracy in

the translation of narratives. Multi-user tools such as wiki can be developed to obtain narrative models of large volume narratives. Thus, by providing a consensus on the differences in detail and interpretation of the model, a common accepted narrative model can be created. In the application stage, advanced graphs can be designed by using the more advanced features of the directional graphing tools used to form the context - experience graph of the narrative. In the implementation, although there are timelines of actors and experiences in the spreadsheets, this function does not exist for contexts. It will be possible to see the temporal sequence of the experiences that include this context element with a query and a means of displaying the results in the timeline that will allow the timeline of a selected context to be displayed. Similarly, the ability to visualize the formation of the network or a focused portion over time will facilitate the reader to follow the narrative. Thus, it will be possible to visualize how the network evolves and becomes more complex with the addition of new nodes and connections. The model of a narrative consists of a set of certain values taken by the elements that make up that model. If it can be ensured that elements can take different values in their concept spaces in the narrative model, it will be possible to obtain different narratives with the same model. For example, instead of the story of the "Little Prince", a different story can be obtained, such as the story of the "Old Space Traveler", who has the same experiences but completely different context values. Using a graph database management system, the context - experience graph of the narrative model can be transformed into a semantic network and possible to it is make queries that make semantic inferences on this network. It is also possible to use narrative experience bases as a learning technology tool to facilitate the learning of narratives in educational processes. By publishing the narrative experience bases of the published works on the internet, publishers can benefit as a factor that increases the sale of the works.