



“ÇOCUK İÇERİKLERİNİ ÇOCUKLARLA ÜRETİYORUZ” ÇALIŞTAY SONUÇ RAPORU



ÇOCUK İÇERİKLERİNİ
ÇOCUKLARLA ÜRETİYORUZ
ÇALIŞTAYI



İÇİNDEKİLER

Çalıştayın Amacı.....	1
Dijital Oyun Atölyesi.....	2
Kısa Film Atölyesi.....	16
Kitap Atölyesi.....	31

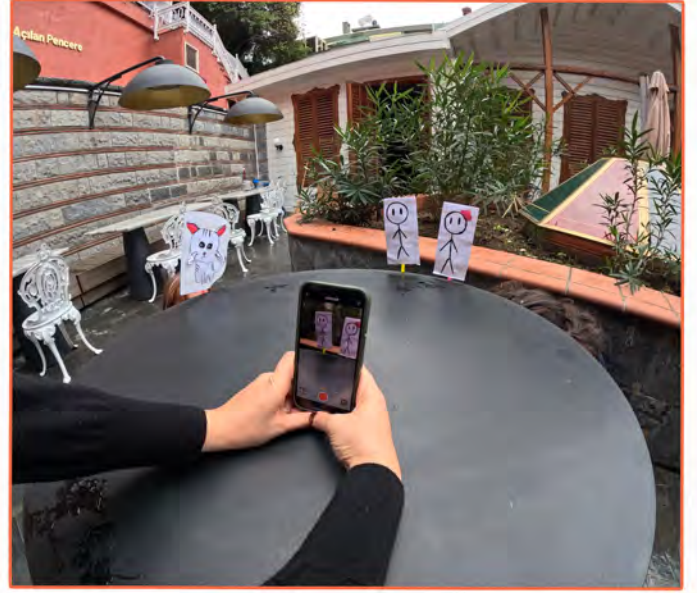


ÇOCUK İÇERİKLERİNİ
ÇOCUKLARLA ÜRETİYORUZ
ÇALIŞTAYI



ÇOCUK İÇİN İÇERİK DERNEĞİ “ÇOCUK İÇERİKLERİNİ ÇOCUKLARLA ÜRETİYORUZ” ÇALIŞTAY SONUÇ RAPORU

Her yıl Çocuk Hakları Günü olan 20 Kasım öncesinde içerik dünyasıyla ilgili hassas bir konuya kamuoyunun dikkatini çekmek amacıyla düzenlediğimiz ÇİÇEK çalıştayları kapsamında bu yıl çocukları içerik üretimine teşvik etmeyi amaçladık. 2023 Kasım çalıştayımızda temel amacımız çocukların içerik üretimi becerilerini desteklemek ve içeriklerde nelerden hoşlandıklarını, nelere ihtiyaç duyduklarını öğrenerek beklentilerine uygun ve onlar için faydalı olabilecek içeriklerin üretilmesi konusuna üreticilerinin dikkatini çekmek oldu.



Çalıştayımızda çocuklarla birlikte “kitap”, “kısa film” ve “dijital oyun” olmak üzere üç başlıkta içerik üretmeyi amaçladık. Çalışma gruplarından verimli bir sonuç almak amacıyla her bir içerik başlığı için gerekli olan becerilerin gelişmiş olduğu 9-12 arası yaş grubundan 12 çocukla çalışıldı. Gruplara önce bir atölye çalışmasıyla ele alınan konuda içerik üretim süreçleri hakkında bilgi verildi, ardından rehberlik edilerek çocuklarla birlikte içerikler üretildi. Bu süreçte çocukların içeriği oluştururken neleri önemsedikleri gözlemlendi.



DİJİTAL OYUN ATÖLYESİ



ÇOCUK İÇERİKLERİNİ
ÇOCUKLARLA ÜRETİYORUZ
ÇALIŞTAYI



TARİH: 17 Ekim 2023

MODERATÖRLER: Mehmed Nihad ÖZKAYA – OYUN TASARIMCISI

KATILIMCILAR: 9 -12 yaş arası 12 çocuk

AMAÇ: Çocukların dijital oyunlarla ilgili istek, beklenti ve rahatsızlık duydukları noktaları tespit etmek.

ATÖLYE SÜRECİ

I. BÖLÜM - EMPATİ HARİTASI

Bu bölümde, katılımcıların birbirlerine sorabilecekleri şu sorularla:

- En sevdiğin 3 dijital oyun hangisi?
- Sevdiğin oyunların en iyi 3 özelliği nedir?
- Bu oyunlara nasıl başladın?
- Bu oyunları kimlerle oynuyorsun?
- Oynadığın oyunlarda en sevdiğin 3 karakter ve bu karakterlerin en sevdiğiniz 3 özelliği nedir?
- Oynadığın oyunlarla ilgili rahatsız edici olan 3 özellik yazabilir misin?

katılımcıların dijital oyunlar konusundaki beklentileri ve tercihleri anlaşılmasına çalışıldı.

İki kişilik görüşmeler sırasında, katılımcılar birbirlerinin dijital oyun deneyimleri, oyunlar hakkındaki düşünceleri ve tercihleri hakkında bilgi edindiler. Moderatör, katılımcıların verdiği yanıtları tahtaya yazarak bir empati haritası oluşturdu. Bu harita, katılımcıların oyun deneyimleri ve tercihleri hakkında genel bir perspektif sundu.



Edinilen İlgörüler:

- 1) Spor ve Yarış Oyunlarına İlgisi Yüksek:** Katılımcıların büyük kısmı futbol ve spor oyunlarına ilgi duyduğunu belirtti.
- 2) Takım Çalışmasını Seviyorlar ve Rekabet Arayışı İçindeler:** Katılımcıların, FIFA serisi, E-Football ve PES gibi oyunları oynamayı tercih etmeleri, onların rekabetçi bir ortamda oynamaktan hoşlandıklarını ve sosyal etkileşimde bulunmayı sevdiklerini gösteriyor.
- 3) Yaratıcılık ve Özgürlük Onlar İçin Önemli:** Katılımcıların çoğu, Roblox, Minecraft, Toca Boca ve Slime Rancher gibi oyunları oynamayı sevdiklerini ifade etti. Yaratıcılığı ön planda tutan ve özgür bir oyun dünyası sunan bu oyunlar, katılımcıların yaratıcılıklarını ifade etmek ve kişiselleştirilmiş deneyimler yaşamak istediklerini gösteriyor.
- 4) Aksiyon ve Macera Oyunlarına Talep Var:** PUBG, Fortnite, God of War: Ragnarok, Valorant, CODW2 ve War Robots gibi hızlı tempolu, strateji ve beceri gerektiren oyunlar, katılımcılar arasında çok tercih edilen oyunlar arasında yer aldı. Bu, katılımcıların, adrenalin ve heyecan arayışı içinde olduklarını ve zorlu görevlerle meydan okumayı sevdiklerini gösteriyor.





5) Başarıya ve Ödüllendirmeye Değer Veriyorlar:

Oyunlarda bir hedefe ulaşma veya görevi tamamlama motivasyonu ile hareket ediyor ve bu başarının sonucunda elde edilen ödülleri değerli buluyorlar.

6) Oyunlarla Öğrenmeye Açıklar: Günlük yaşamlarında kullanabilecekleri bilgiler edinebilecekleri oyunlar tercihlerini etkiliyor.

7) Oyunlarda Hayatlarındakine Benzer Deneyimler Yaşamayı ve Farklı Karakterlere Bürünerek Yeni Kimlikler Oluşturmayı

Seviyorlar: Gerçek hayatta denemek istedikleri şeyleri oyunlar aracılığıyla deneyebilmek oyun tercihlerini etkiliyor. Gerçek hayata ilgi duyuyor ve oyunlarda gerçek hayatlarına benzer deneyimleri arıyorlar. Bu deneyimler aracılığıyla farklı kimliklere bürünerek kendilerini ifade edebiliyor, oyunlar üzerinden kimlik arayışlarını sürdürüyorlar.



8) Oyunlar, Gerçek Hayatta Deneyimleyemeyecekleri Aktiviteleri Keşfetmelerine de Aracılık Ediyor: Oyunlar sayesinde gerçek hayatta gerçekleştirmesi zor ya da imkânsız olan aktiviteleri deneyimleme fırsatı buluyorlar. Araba çarpıştırma, taktiksel düşünme, kendi dünyalarını yaratma ve arkadaşlarıyla sosyal etkileşim gibi deneyimler, onlara farklı yaşam tarzlarına dair perspektifler sunuyor ve yetişkinlikle ilişkilendirilen deneyimleri keşfetmelerine yardımcı oluyor.



9) Görsel ve Teknik Kaliteye Önem Veriyorlar: Yüksek grafik kalitesi ve oyunun genel teknik yeterliliği, oyun seçimlerinde önemli bir faktör. Kaliteli ve iyi tasarlanmış oyunlara değer veriyorlar.

10) Kesintisiz ve Özgür Bir Oyun Deneyimi Yaşamak İstiyorlar: Oyunlarda ara sahneleri geçememek veya internet bağlantısının kesildiği durumlarda oyun oynayamamak onları rahatsız ediyor.

11) Toksik Oyuncuların Negatif Davranışları, Oyun Deneyimlerini Olumsuz Etkiliyor: Oyun içinde karşılaştıkları toksik oyuncular can sıkıcı emojiler göndererek, kötü sözler söyleyerek ya da alay ederek katılımcıların oyun deneyimlerini olumsuz etkiliyor, hatta oyunu bırakmalarına neden olabiliyor. Oyuncuları sinirlendirmek ve oyundan soğutmak amacıyla yapılan bu olumsuz davranışlarla başa çıkmak için bazıları bu davranışlara karşılık verme eğilimindeyken, bazıları ise oyun içi iletişimi kapatarak veya oyunu tamamen silerek çözüm üretiyor.

12) Oyun Karakteri Seçiminde Detaycı ve Özenliler: En sevdikleri oyun karakterlerini seçerken; karakterlerin dış görünüşünü, kıyafetlerini, popülerliğini, sahip olduğu özel yetenekleri ve bu yetenekleri başarılı şekilde kullanıp kullanamadığını dikkate alıyorlar.

13) Oyunlardaki Gerçekçi Şiddet ve Korku Sahneleri Rahatsızlık Yaratıyor: Dijital oyun dünyasının kurgu bir ortam olduğunun farkındalar, şiddet ve korku sahnelerinin oyun içinde kaldığını ve gerçek hayatla bağlantısı olmadığını biliyorlar ancak yaralanma ve kan gibi gerçekçi detayları ya da ani görüntüleri, karanlık atmosferleri ve korkunç karakterleri rahatsız edici buluyorlar. Bu nedenle oyunda kan efektlerini kapatma ya da hologram gibi alternatif sahne seçenekleri sunan ayarların bulunmasını tercih ediyorlar.



14) Uzun Süreli ve Sık Tekrarlanan Oyun İçi Reklamlar, Oyun Deneyimlerini Olumsuz Etkiliyor: 20 saniye ya da daha fazla süren reklam gösterimlerinden rahatsız oluyorlar. Genellikle mağaza tanıtımları ve sanal sitelere yönlendirmelerle karşılaşıyorlar. Bazı oyun sitelerinin kendi oyunlarını tanıtarak stratejik bir yaklaşım sergilediklerinin farkındalar. Ücretsiz deneme imkânı sunan reklamların satın alma isteklerini artırdığını ifade ediyorlar. Reklamsız oyun deneyimi yaşamak için genellikle bilgisayar oyunlarını tercih ediyorlar.

15) Oyun İçi Satın Alımlar Hakkında Farklı Görüşlere Sahipler: Katılımcılardan bazıları, oyun içi satın alımlarla avantajlar elde ederek oyunlarda daha hızlı ilerleme kaydedebildiklerini ve motive olduklarını belirtirken bazı katılımcılar da oyun içi satın alımların, oyunun doğal akışını ve zorluk seviyesini bozduğunu, heyecanı yok ettiğini ifade ettiler.





II. BÖLÜM: TANIMLAMA AŞAMASI

Bu bölüm, katılımcıların dijital oyunlar hakkındaki bireysel görüşlerini ve bakış açılarını paylaşımları için tasarlandı.

Başlangıçta, katılımcılardan genel bir beyin fırtınası yapmaları ve "Bence dijital oyunlar..." ifadesini kullanarak kendi görüşlerini ifade eden cümleler oluşturmaları istendi. Daha sonra, katılımcıların en çok ilgi duyduğu üç oyun türü belirlendi. Katılımcılar ilgi duydukları oyun türüne göre üç gruba ayrıldılar. Her gruba, seçtikleri oyun türüne uygun özgün bir dijital oyun fikri geliştirmeleri görevi verildi.

Edinilen İlgöörölere Göre Çocukların Dijital Oyunlardan Genel Beklentileri:

- Oyunlarda yaratıcılığa imkân tanınmalı.
- Oyunda özel güçlere sahip karakterler olmalı.
- Oyunun içinde katılımcıları içine çekebilecek bir hikâye bulunmalı.
- Üç boyutlu, kalitesi yüksek grafiklerle gerçekçilik ön planda olmalı.
- Oyunun teknik karmaşıklığı minimal seviyede olmalı.
- Kan gibi unsurlar olmamalı veya bu tür unsurları kaldırma seçeneği sunulmalı.
- Farklı yaş grupları için farklı zorluk seviyeleri bulunmalı.
- Farklı kontrol cihazlarıyla uyumlu olmalı.
- Oyunlarda ebeveyn denetimi seçeneği olmalı.
- Oyunlar ücretsiz ve reklamsız olmalı.
- Tek kişi veya çok oyunculu oyun seçenekleri sunulmalı.
- Bölüm sonlarında canavarlar veya zorluklar bulunmalı; seviyeler, görevler ve özel mekanikler (jetpack, kavrama vb.) içermeli.
- Açık dünya konsepti olmalı ve oyuncuya özgürlük hissi sunmalı.
- Mini oyunlar veya yan görevler gibi ek içeriklere sahip olmalı.



III. BÖLÜM: FİKİR AŞAMASI VE SUNUM

Bu bölümde, katılımcıların kendi oyun fikirlerini tasarlamaları ve bu fikirlerini somutlaştırmaları amaçlandı. Çocuklar fikirlerini geliştirirken aşağıdaki soruları göz önünde bulundurdular:

- Oyununuzun ana teması ne olacak? (Macera, bulmaca, yarış, aksiyon, strateji vb.)
- Oyunun temel hikayesi ne olacak?
- Oyunda ulaşılması gereken ana hedef nedir?
- Nasıl karakterleriniz olacak ve hangi özelliklere sahip olacaklar?
- Oyuna heyecan ve zorluk katmak için hangi unsurları eklemeyi düşünüyorsunuz?
- Oyuncunun ilgisini nasıl koruyacak ve eğlence faktörünü nasıl artıracaksınız?
- Oyunun kaç farklı aşamadan oluşmasını planlıyorsunuz?
- Oyuncuya teşvik sağlamak için hangi ödül ve motivasyon mekanizmalarını kullanmayı düşünüyorsunuz?
- Ortalama bir oyun süresi ne kadar olmalı?

Bu rehber soruların ve moderatörlerin yardımıyla, katılımcılar fikirlerini derinlemesine düşündü ve oyunlarının temel yapı taşlarını belirlediler. Bu fikirleri bir "storyboard" (hikâye tahtası) üzerinde senaryolaştırarak görselleştirdiler. Ardından her grup, yaptığı hazırlığı diğer katılımcılara sundu.





Katılımcıların tasarladıkları oyunlar:

1. Oyun: Macera Oyunu - COVID-50

Tema: 3050 yılında geçen ölümcül bir virüsün hüküm sürdüğü distopik bir dünyada geçen bir macera oyunu.

Oyunun Amacı: Oyuncuların ana amacı, bu tehlikeli dünyada hayatta kalmak. Bunun için panzehir malzemelerini toplamaları gerekiyor.

Oynanış Mekanikleri: 3D grafiklere sahip oyun, üçüncü şahıs nişancı (TPS) perspektifinden oynanıyor. Bu perspektif, oyuncuya karakterinin hareketlerini ve etrafını daha geniş bir açıdan gözlemleme olanağı tanıyor. Açık dünya konseptini benimseyen oyun, oyunculara geniş bir keşif alanı sunuyor.

Engeller ve Zorluklar:

Virüslü Bulutlar: Bu bulutlar oyunculara yaklaştığında tehlike arz ediyor.

Asit Yağmurları: Bir süre oyuncunun hareketini kısıtlıyor ve zarar veriyor.

Karanlık: Gece ve karanlık alanlar, oyuncunun görüşünü sınırlandırıyor ve potansiyel tehlikelere karşı daha savunmasız hale getiriyor.

Virüslü Hayvanlar: Vahşi hayvanlar, oyunculara saldırabiliyor ve virüsü bulaştırabiliyorlar.

Ekipmanlar ve Özellikler:

Oyuncular, hayatta kalabilmek için çeşitli ekipmanlara ve araçlara erişim sağlıyor.

Balta: Savunma ve saldırı için kullanılıyor.

Meşale: Koyu alanları aydınlatıyor.

Çanta: Panzehir malzemelerini ve diğer eşyaları taşımak için kullanılıyor.

Maske: Virüslü havadan koruyor.



Bu oyundan edinilen içgörüler:

- Mevcut olaylara ve pandemi sürecine duyarlılar, güncel olayları takip ediyorlar ve bunları yaratıcı bir şekilde ifade edebiliyorlar.
- Oyunu 3050 yılı gibi uzak bir gelecekte ve distopik bir dünya tasarımları, çocukların hayal gücünün geniş olduğunu gösteriyor.
- Oyunun hayatta kalma ve strateji gerektiren mekanikler içermesi, çocukların problem çözme ve stratejik düşünmeye ilgi duyduklarını ortaya koyuyor.
- 3D grafikler ve TPS özelliklerinin oyun konseptine dahil edilmesi, çocukların teknolojiye hâkim olduklarını ve modern oyun mekaniklerini anladıklarını gösteriyor.
- Panzehir malzemelerini toplama ve virüsten korunma gibi unsurlar, çocukların toplumsal sorumluluk ve empati duygularının olduğuna, onların gerçek hayattaki zorluklarla başa çıkmak için birlikte hareket etmeyi ve yardımlaşmayı önemsediklerine işaret ediyor.
- Açık dünya konsepti ve engellerle dolu bir çevre, çocukların macera ve keşif arzusunu yansıtıyor.
- Oyundaki virüslü bulutlar, asit yağmurları gibi öğeler, çocukların çevresel sorunlara, hava kirliliği ve iklim değişikliği gibi konulara duyarlı olduklarını gösteriyor.





2. Oyun: Ajan Oyunu - Gölgelelerin İçinde

Tema: Aksiyon, macera ve gizlilik temalarını bir araya getiren bir oyun.

Oyunun Amacı: Oyun karakteri bir saldırıya uğrar ve bu saldırının nedenlerini araştırmaya başlar. Oyunun temel amacı, saldırının arkasındaki gerçeği ortaya çıkarmak, düşmanları alt etmek ve gizli görevleri tamamlamak.

Oynanış Mekanikleri: Oyun birinci kişi bakış açısıyla oynanıyor ve gizlilik odaklı. Karşısına çıkan düşmanları ve engelleri aşarken oyuncunun yakalanmaması gerekiyor. Oyunun karakteri; zıplama, hızlı koşma, eğilme, kanca kullanma, nişan alma, envanter yönetimi ve etkileşim gibi çeşitli yeteneklere sahip.

Engeller ve Zorluklar: Oyunun kurgusunda, oyuncuların karşılaşılabileceği pek çok düşman ve engelin yanı sıra, oyuncuların çözmeleri gereken zorlu bulmacalar da bulunuyor.

Ekipmanlar ve Özellikleri: Oyuncuların görevlerini kolaylaştırmak için görünmezlik pelerini, sis bombası, yüz değiştirme maskesi, dikkat dağıtıcı alarm, zehir bombası, sınırlı su tabancası, gizli saldırı yetenekleri, bombalar ve düğmeli robotlar gibi çeşitli ekipmanlar bulunuyor.





Oyundan edinilen içgörüler:

- Çocukların bu tür karmaşık bir oyunu tasarlamış olmaları, yüksek seviyede bir yaratıcılığa ve hayal gücüne sahip olduklarını gösteriyor.
- Oyunun PC, PS5, CBOX ve VR gibi farklı platformlarda oynanabilecek şekilde tasarlanmış olması, çocukların teknolojiye ve oyun dünyasına olan ilgisini yansıtıyor.
- Oyundaki ekipmanlar, yetenekler ve oyun mekanikleri gibi detaylar, çocukların gözlem yeteneklerinin ve detaylara dikkat etme kapasitelerinin yüksek olduğunu gösteriyor.
- Oyunun teması, çocukların bilim kurguya ve gizemli hikayelere ilgi duyduklarına dikkat çekiyor.
- Oyunun gizlilik ve strateji odaklı olması, çocukların problem çözme ve stratejik düşünme yeteneklerine sahip olduklarına ve bu yetenekleri geliştirmek istediklerine işaret ediyor.
- Oyunun ekip çalışmasıyla tasarlanması, çocukların ekip olarak çalışabilme yeteneğine sahip olduklarını ve birlikte yaratıcı projeler üretebildiklerini gösteriyor.





3. Oyun: Spor Oyunu - EEÇebol

Tema: Futbola dayalı, yenilikçi ve eğlenceli bir spor oyunu. Farklı kurallar, özellikler ve unsurlar içeren bu oyun, klasik futbol oyununa modern ve heyecanlı dokunuşların eklenmesiyle oluşmuş.

Oyunun Amacı: Maçı kazanmak.

Oynanış Mekanikleri: Oyuncu, topa vurduğunda ok yardımıyla topun gideceği yönü belirliyor.

Kaleci, gelen şutun yönüne doğru uzanarak topu kurtarıyor. Taç atışları ayakla yapılıyor. Sahada belirli aralıklarla ikiye bölünmeler yaşanıyor ve ortada olan oyuncu 2 dakika boyunca oyundan çıkıyor. Her 5 dakikada bir oyuna bir canavar ekleniyor ve oyuncular bu canavardan kaçarak rastgele özel güçler kazanabiliyorlar.

Engeller ve Zorluklar: Oyun süresince saha ikiye ayrılabilir ve ortada olan oyuncu 2 dakika oyundan çıkıyor. Oyuna eklenen canavar, ekstra zorluk oluşturuyor.

Ekipmanlar ve Özellikleri: Top, altıgen şeklindedir. Oyuncular, kendi oyuncularını oluşturabiliyorlar. Oyun süresi 100 dakikadır ve 6'ya 6 oynanır. Her oyuncu attığı golle rastgele bir özellik kazanıyor. Sahalar, farklı şekillere sahip.



Oyundan edinilen içgörüler:

- Oyunun tasarımında kullanılan kurallar, canavarlar, rastgele özellik kazanma gibi unsurlar, çocukların yaratıcılık kapasitelerine işaret ediyor.
- Oyunun temel mekaniklerinin futbola dayalı olması, çocukların futbola özel bir ilgi duyduğunu ve bu sporu yakından tanıdığını gösteriyor.
- Oyunun karışık cinsiyetli takımlara izin vermesi, çocukların cinsiyet ayrımı yapmadan, eşitlikçi bir bakış açısına sahip olduklarına dikkat çekiyor.
- Oyunda rastgele özellik kazanma, sahanın bölünmesi ve canavar gibi unsurların eklenmesi, çocukların stratejik düşünmeyi önemsediklerini gösteriyor.
- Oyuna eklenen canavar ve özel güçler, çocukların macerayı ve heyecanı sevdiklerine işaret ediyor.
- Oyunu, geleneksel futbol kurallarına yeni kurallar ve özellikler ekleyerek farklılaştırmaları, çocukların farklılık arayışında olduklarına dikkat çekiyor.
- Oyunun takım bazlı olması, çocukların grup çalışmasına ve takım dinamiklerine yatkın olduklarını gösteriyor.



KISA FİLM ATÖLYESİ



ÇOCUK İÇERİKLERİNİ
ÇOCUKLARLA ÜRETİYORUZ
ÇALIŞTAYI



TARİH: 18 Ekim 2023

MODERATÖR: Prof. Dr. Nilüfer Pembecioğlu, İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon, Sinema Bölümü Öğretim Üyesi

KATILIMCILAR: 9-12 yaş aralığında 12 çocuk

AMAÇ: Kısa film yapım aşamaları hakkında bilgiler verilerek çocukların, kendi becerileriyle özgün fikir ve hikayeler üretmeleri, senaryo yazım teknikleri ve storyboard oluşturma becerileri kazanmaları, teknik ekipmanları tanımaları ve bu bilgiler ışığında kendi kısa film içeriklerini üretmeye yönlendirilmeleri amaçlandı.

I. BÖLÜM: KISA FİLM İÇİN GEREKLİ BAKIŞ AÇISI AKTARILDI

- Bu bölümde bir kısa film hazırlayabilmek için gerekli bakış açısı, beceriler ve ekipmanlarla ilgili bilgiler verildi.
- Yaratıcılığın, merakın ve yapılan işte en iyisi olma arzusunun önemi vurgulanarak, aynı zamanda toplumsal kabul görmenin de gerekli olduğuna dikkat çekildi.
- Dil, söz, töz ve biçim olmak üzere, bir filmde anlamı oluşturan temel bileşenler hakkında bilgiler verildi.
- Seçiciliğin, daha iyi bir hikâye anlama yetisi kazanmalarını sağladığı, konu hakkında bilgilerini artırma ve eksiklerini belirleme imkânı sunduğu, olguları daha iyi konumlandırabilme yeteneklerini geliştirdiği ifade edildi.



II. BÖLÜM: BİR KISA FİLMDE DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN HUSUSLAR ANLATILDI

1) Filmin Teması

Çocuklara yönelik filmlerde onların yaşlarına ve anlama düzeylerine uygun olmayan kavramların, filmin kalitesini olumsuz etkilediği; adalet, doğruluk, dürüstlük, saygı, sevgi, sadakat, güven, merak, araştırma, paylaşma ve yaratıcılık gibi değerlerin, eğitici nitelikteki temaların ve özendirilmesi gereken davranışların sunulup sunulmadığının önem taşıdığı vurgulandı.





2) Karakter Tasarımı

Karakter tasarımı, hem tasarlayan kişinin kendisine hem de izleyene hangi katkıları sunabileceğinin dikkate alınmasının önemli olduğu aktarıldı ve örnek çalışmalar gerçekleştirildi. Karakter seçimleri yapılırken göz önünde bulundurulması gereken hususlar ve karakter tasarım sürecinde diğer insanların duygusal ve psikolojik tepkilerinin nasıl göz önünde bulundurulabileceği hakkında bilgi verildi.

3) Film Tekniği

Klasik animasyon ve stop motion animasyon teknikleri ile ilgili örnekler gösterilerek bu tekniklerin amatör olarak da rahatlıkla uygulanabileceği mesajı verildi. Ayrıca, düşük bütçelerle ve bireysel çabayla da film yapılabileceği üzerinde duruldu. Yanı sıra, çocukların da katılabilecekleri festivallerin ve farklı ülkelerle iş birliğinin mümkün olduğu anlatıldı.

4) Senaryo Yazımı

Yaratıcı bir fikir bulmanın film yapım sürecinin temelini oluşturduğu ve karakter yaratımı ve hikâye kurma aşamalarıyla senaryonun bu temel üzerine inşa edildiği anlatıldı. Ayrıca, senaryo, sekans, sahne ve plan kavramları açıklanarak senaryonun yazılı bir metinden görsel ve işitsel bir yapıya nasıl dönüştürüleceği detaylandırıldı. Tüm bunların farklı uzmanlıklar ve iyi bir ekip çalışması gerektirdiği vurgulandı.





III. BÖLÜM: ÇOCUKLARLA KISA FİLMİN ÜRETİLMESİ

Katılımcılar gruplara ayrılarak kısa film üretim aşamasına geçildi. Fikir aşaması, çekim planları ve ekipmanlar hakkında bilgi verildi.

Fikir Aşaması

Bu bölümde, katılımcılar gruplar halinde beyin fırtınası yaparak bir fikir üretti.

1.Grup:

Filmin Adı: Canavarın Dehşeti

Konusu: Bir askeri proje kapsamında geliştirilen bir yaratık laboratuvar kazası sonucu özgürlüğüne kavuşur ve dünya genelinde kaos yaratır. Bu yaratığı durdurmaya çalışırken üç farklı karakterin yolları kesişir ve ona karşı birlikte savaşırlar.





2.Grup:

Filmin Adı: Miyav

Konusu: Film, sokaklarda yaşayan ve ailesi olmayan bir kedinin hikayesini anlatır. Bir gün bu kedi, tehlikeli bir yere gitmek üzere olan arkadaşlarını gitmemeleri için uyarır. Ne yazık ki, kediler onu dinlemez ve yaralanırlar. Kedi hemen onların yardımına koşar. Başka bir gün o bölgedeki bir tavşan, bir insan tarafından havuçla kandırılıp laboratuvara götürülür. Kahraman kedi onu da kurtarır. Film, farklı türlerden hayvanların bir araya gelerek haklarını korumak için yürüttükleri bir mücadeleyi betimlemektedir. Her hayvan kedinin hikayesiyle birleşerek genel bir mesajın parçası olur ve bu film, hayvan hakları hakkında güçlü bir mesaj verir.

3.Grup:

Filmin Adı: Korkulu Rüya

Konusu: Film, uzaylılar ve insanların birbirlerine üstünlük kurmaya çalıştıkları bir hikâyeye odaklanır. Uzaylılar Dünya'ya gelirler ve bir turnuva düzenlenmesini talep ederler; kazanan gezegenin hakimiyetini kazanacaktır. Turnuva, futbol, basketbol ve bir parkur etkinliğinden oluşmaktadır.

4.Grup:

Filmin Adı: The Stickman

Konusu: Stickman (Çöp Adam) karakterinde biri kız diğeri erkek iki arkadaş, bir restoranın bahçesine gömülmüş bir hazinenin peşine düşerler. Ancak restoranın kedisinin dikkatini çekerler ve ondan kurtulmaya çalışırlar. Zorlukları aşarak bahçedeki hazineye ulaşmayı başarırlar.



Fikir aşamasında katılımcılar hakkında edinilen içgörüler:

- 1) Geniş Bir Hayal Gücüne Sahipler:** Çocuklar, geniş ve farklı temalara sahip kısa film konseptleri geliştirerek yaratıcı düşünme becerilerini sergilediler.
- 2) Ortak Hedeflere Ulaşmak İçin Etkin Bir Takım Çalışması Yürütebiliyorlar:** Grup üyelerinin birlikte özgün bir fikir geliştirip sunmaları, katılımcıların takım içi iş birliği ve koordinasyon becerilerinin olduğunu ve ortak bir hedef için çalışabildiklerini ortaya koyuyor.
- 3) Toplumsal Olaylara Karşı Duyarlılar ve Bu Konularda Farkındalık Yaratmayı Hedefliyorlar:** "Miyav" filminde, hayvanların günlük yaşamda ne tür zorluklar ve haksızlıklarla karşılaştıkları anlatılarak, insanlardan ne bekledikleri kendi dilleriyle anlatılıyor ve izleyici empati kurmaya yönlendiriliyor.





4) İletişim Becerileri Gelişmiş ve Düşüncelerini Net Bir Şekilde İfade Edebiliyorlar: Fikirlerini sunarken, düşüncelerini açık ve anlaşılır bir şekilde ifade edebilmeleri, iletişim becerilerinin gelişmiş olduğunu gösteriyor.

5) Mizahı Eğlence ve Hikâye Anlatımı Aracı Olarak Etkili Bir Şekilde Kullanabiliyorlar: "The Stickman" film konseptindeki mizahi unsurlar, katılımcıların mizah anlayışına sahip olduklarını ve mizahı bir eğlence aracı olarak gördüklerini gösteriyor.

6) Özgün Karakter Yaratımı: Bir arada olmalarına ve kısıtlı süre içinde ve kısıtlı yapım olanakları ile hareket etmelerine karşın, tüm grupların son derece özgün karakterler ortaya koydukları görülmektedir.





Film Çekim Aşaması

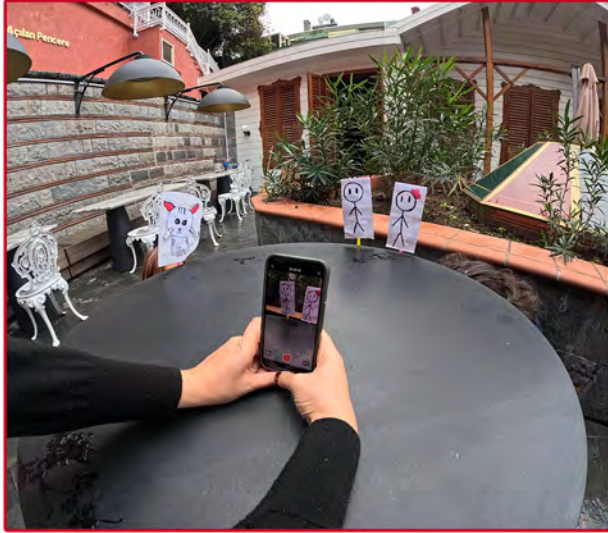
Atölyenin bu bölümünde katılımcılar, storyboard çalışmalarını tamamlayıp sunduktan sonra, yönetmenlik ve film yapımı yolculuğuna çıktılar ve sonrasında da yaşadıkları deneyimle ilgili görüşlerini paylaştılar:

- Çocuklar yaratıcılıklarını kullanarak bir hikâye oluşturma ve bunu film formatında ifade etme sürecinde, hem zorlandılar hem de eğlendiler.
- Zorlanmalarına, çok sayıda çekim yapıp silmelerine rağmen, görevi tamamlama kararlılığı ve esnekliği gösterdiler. Başarıya ulaşmak için azimle gereken sabrı ve kararlılığı sergilediler.
- Teknik beceriler ve yönetmenlik gibi alanlarda edindikleri deneyimlerin kendilerine yaratıcı süreçte özgüven verdiğini belirttiler.
- Kısa film çekme tecrübeleri için "Güzel hissediyoruz", "Tüm ekibimle gurur duyuyorum" gibi ifadeler kullandılar. Bu ifadeler, bireysel katkılarının yanı sıra ekip başarısına da önem verdiklerini, sosyal bağların ve ekip içi uyumun başarılı bir iş çıkarmada ne kadar önemli olduğunun farkında olduklarını gösteriyor.
- Animasyon gibi teknik becerileri uygularken ve edit sürecinde zorlansalar da yardım alarak öğrenmeye çalıştılar.
- Kukla karakter kullanmak gibi yaklaşımlar, çocukların yaratıcı düşünceye açık ve farklılık yaratma arzusuna sahip olduklarını gösteriyor.
- Çocuklar atölyede öğrendikleriyle yeni kısa filmler çekmek için hazır olduklarını belirttiler. Bu, onların öğrenerek ilerleme ve kendilerini iyileştirme arzusuna sahip olduklarını ortaya koyuyorlar.



Eleřtiri & Deęerlendirme Bölümü

Bu bölümde, grupların tasarladıkları kısa filmler katılımcılarla birlikte izlendi. Ardından her film özelinde ayrı ayrı deęerlendirmeler yapıldı.





Canavarın Dehşeti Filmi Değerlendirmesi:

Filmin diyalog sayısının az olması eleştirildi. Bunun, izleyicinin filmin mesajını tam olarak kavrayamamasına ve kendisini olayların dışında hissetmesine neden olduğu belirtildi. Ekip çalışması takdir edilmekle birlikte, neden bir baş karakterin olmadığı sorgulandı.

Grup Üyeleri;

- Sürelerinin sınırlı olması nedeniyle fazla diyalog ekleyemediklerini belirttiler.
- Adil olmak ve takım halinde çalışmak istedikleri için bir baş karakter düşünmediklerini ifade ettiler.
- Filmi kurgularken, aksiyon, bilim kurgu ve komedi gibi türlerden yararlandıklarını söylediler.

Miyav Filmi Değerlendirmesi:

Hayvanlar evrenindeki olayları duyuran haber sunumu formatındaki açılışla, izleyicileri hayvanların gözünden yaratılan bir evrene davet ediyor ve gerçek bir deneyim sunuyor. Filmin son sahnesinin mesajının belirsiz olduğu ve bu durumun özellikle 6-7 yaşındaki çocuklar için kafa karıştırıcı olabileceği belirtildi. Çizimlerin daha canlı olabileceği değerlendirildi.

Grup Üyeleri;

- Hayvanların sorunlarını dile getirmenin önemli olduğunu ve medyanın bu konuda bilinçli olarak kullanılmasının gerekliliğini vurguladı.
- Bilinçaltına zarar vermeyen, korkutmayan ve travma oluşturmeyen bir içerik oluşturmayı hedeflediklerini, bu doğrultuda olumsuz görsellerden kaçındıklarını ifade ettiler.
- Filmde başrol oyuncusu kullanmayarak izleyicileri farklı hayvanlarla empati kurmaya yönlendirmeyi amaçladıklarını belirttiler.

**Korkulu Rüya Filmi Değerlendirmesi:**

Bazı sahnelerin uzunluğu eleştirildi ve farklı sahnelerle dengelenmesinin daha etkili olabileceği ifade edildi. Filmde, oyuncuların konuşmalar yerine beden dili ile duygularını ifade ettikleri gözlemlendi. Moderatör, filmde başrol oyuncusu bulunmadığına işaret etti.

Grup Üyeleri;

- Yönetmenlik yapmanın düşündüklerinden daha kolay olduğunu deneyimlediklerini belirttiler.
- Başta ortaya koydukları fikirlerini film çekim aşamalarında filme yansıtamadıklarını söylediler.
- Kısıtlı koşullarla eldeki olanakları değerlendirmenin önemli olduğunu fark ettiklerini ifade ettiler.
- Filmde korkutmayı değil, eğlendirmeyi amaçladıklarını belirttiler.

The Stickman Filmi Değerlendirmesi:

"The Stickman" filminde, karakterlerin karikatür kuklalarla tasvir edilmesi beğenildi. Karakterler ve arka plan uyumlu bulundu, efektler beğenildi. Bununla birlikte, filmin belirgin bir mesaj vermediği düşünüldü.

Grup Üyeleri;

Filmde kukla kullanımının zor olduğunu dile getirdiler ve zoru başardıkları için mutlu olduklarını belirttiler.

Yapılan Film Değerlendirmelerinden Yola Çıkararak Katılımcılar Hakkında Edinilen İçgörüler:

Objektif Değerlendirme Becerisine Sahipler: "Canavarın Dehşeti" filmiyle ilgili geri bildirimler, katılımcıların filmlerinin içeriğini eleştirel bir gözle değerlendirebildiklerini ve eksik yönleri fark edebildiklerini gösteriyor. Diyalog eksikliğini ve bunun filmin anlaşılabilirliği üzerindeki etkilerini eleştirmeleri, onların kendi çalışmalarını objektif bir şekilde değerlendirebilme yeteneğine sahip olduklarını ortaya koyuyor.



Sınırlı Kaynaklar ve Zaman Çerçevesinde Öncelikleri Belirleyebilme ve Bunlara Uygun Hareket Edebilme Konusunda Uyumlular: Sınırlı süre nedeniyle diyalogları sınırlı tutmaları ve baş karakter yaratmama seçimleri, zaman yönetimi ve proje sınırları içinde öncelikleri belirleyerek koşullara uyum sağlayabildiklerini gösteriyor.

Kolektif Çalışmanın Önemini Biliyorlar: Takım olarak adil bir çalışma düzeni tercih etmeleri ve takım çalışmasının önemini vurgulamaları, kolektif bir çaba içinde bireysel başarıdan ziyade ortak başarıya odaklandıklarını gösteriyor.



Toplumsal Sorunlara Duyarlılar: "Miyav" filmi, çevre duyarlılığı ve hayvan hakları gibi konulara odaklanarak katılımcıların toplumsal konulara duyarlı olduklarını ve film yapımını bu tür mesajları yaymak için bir araç olarak kullanabileceklerini gösteriyor.

Görsel Hikaye Anlatımında Yaratıcılar ve Estetik Bir Bakış Açısına Sahipler: "The Stickman" filmiyle ilgili olarak, karakterlerin ve arka planın uyumu ve efektlerin beğenilmesi, katılımcıların görsel hikaye anlatımında yaratıcı becerilere sahip olduklarını ve estetik bir anlayış geliştirdiklerini ortaya koyuyor.

Duygusal Etkileşimin Gücünün Farkındalar: Tasarlanan bazı filmlerin izleyicilere gülme, merak etme, korkma, ağlama gibi farklı duyguları aynı anda yaşatmayı amaçlaması, duygusal etkileşime değer verdiklerini ve eğlenceyi çok boyutlu bir deneyim olarak gördüklerini gösteriyor. Filmlerdeki karakter ve eylemlerin izleyici üzerindeki etkisini düşünerek planlamalar yaptıklarını gösteriyor.





Çocukların Filmlerden Genel Olarak Şu Beklentilere Sahip Oldukları Gözlemlendi:

- Yeni şeyler öğretmeli, bilgi edinmelerini sağlamalı.
- Sürükleyici, ilginç ve eğlenceli olmalı.
- Özgün ve hayal gücünü genişleten senaryolar içermeli.
- Karakterlerle duygusal bir bağ kurabilecekleri ve empati becerilerini geliştirebilecekleri içeriklere sahip olmalı.
- Toplumsal olaylara duyarlılık ve bu konularda farkındalık yaratma amacı taşıyan temalar yer almalı.
- Kendi fikir ve hikayelerini dahil edebilecekleri, interaktif deneyimler yaşatan filmler üretilmeli.
- Hem teknik hem de estetik açıdan kaliteli, zengin ve etkileyici olmalı.
- İzlerken karakterlerin gelişimine şahit olabilecekleri ve ilham alabilecekleri hikayeler barındırmalı.
- Mizah olmalı, eğlendirirken öğretmeli.
- Farklı kültürler ve yaşam tarzları hakkında bilgi sahibi olmalarını sağlayacak çeşitli konular ve karakterler içermeli.



SONUÇ:

- Katılımcılar, farklı temalara sahip kısa film konseptleri geliştirerek yaratıcı düşünme yeteneklerini ortaya koydular. Bu durum, onların geniş bir hayal gücüne sahip olduklarını ve çeşitli konulara ilgi duyduklarını gösteriyor.
- Her grubun ortak bir çalışmayla özgün fikirler geliştirmeleri, katılımcıların takım içi iş birliği ve koordinasyon becerilerine sahip olduklarına ve ortak hedeflere ulaşmak için birlikte çalışabildiklerine işaret ediyor.
- Toplumsal konular için mesaj verme kaygısı, bu alanda duyarlı olduklarını ve farkındalık yaratmayı hedeflediklerini ortaya koyuyor.
- Katılımcıların düşüncelerini açık ve anlaşılır bir şekilde ifade etmeleri, onların iletişim becerilerinin gelişmiş olduğunu gösteriyor.
- Anlatılardaki mizahi unsurlar, katılımcıların mizah anlayışına sahip olduklarını ve mizahı hikâye anlatım aracı olarak etkili bir şekilde kullanabildiklerini gösteriyor.
- Hikâye oluşturma ve filme dönüştürme süreçlerinde edindikleri teknik beceriler ve yönetmenlik deneyimi onlara yeni filmler üretmek konusunda cesaret ve özgüven kazandırdı.
- Çok sayıda çekim yapıp silen katılımcılar, karşılaştıkları zorluklara rağmen görevi tamamlama konusunda kararlılık ve esneklik gösterdiler.
- Ekip üyeleriyle gurur duymaları, sosyal bağların ve ekip içi uyumun başarılı bir iş çıkarmada ne kadar önemli olduğunu kavradıklarını gösteriyor.



KİTAP ATÖLYESİ



ÇOCUK İÇERİKLERİNİ
ÇOCUKLARLA ÜRETİYORUZ
ÇALIŞTAYI



TARİH: 19 Ekim 2023

MODERATÖR: Çocuk Kitabı Yazarı Tülin Kozikoğlu

KATILIMCILAR: 9-12 yaş grubunda 12 çocuk

AMAÇ: Atölye çalışmasında, çocuklara temel öykü ve şiir yazma tekniklerinin öğretilmesi, yazılı ve sözlü ifade etme becerilerinin pekiştirilmesi, hayal güçlerini ve yaratıcı düşünce yeteneklerinin güçlendirilmesi amaçlandı. Yanı sıra, çocukların kitap okumaya yönelik tutumları, hangi kitapları okumayı tercih ettikleri ve bu tercihlerinin sebepleri hakkında bilgi edinilmesi hedeflendi.





1. Bölüm: “Ben Kimim? Dört Dörtlük Biriyim!” Şiir Çalışması

Bu bölümde, katılımcıların kişisel özellikleri hakkında farkındalık kazanmalarının ve bu özellikleri şiir formatında yaratıcı bir şekilde ifade etmelerinin teşvik edilmesi amaçlandı.

Moderatör tarafından, bir kralın kendi hakkına yazdığı örnek bir şiir okunarak katılımcılardan, kendi hakkında en çok beğendikleri dört özellik ve beğenmedikleri bir özelliği belirlemeleri ve bu özelliklerini bir şiir formatında ifade etmeleri istendi.

Katılımcılara, öykülerdeki karakterlerin, dış özellikleri, kişilikleri, yetenekleri ve beğenilmeyen özellikleri ile betimlenebilecekleri anlatıldı. Ayrıca, karakterlerin her zaman gerçek hayata paralel olarak kurgulanmadığı bilgisi paylaşıldı. Hayal gücü ve yaratıcılıklarını teşvik etmek amacıyla, şiirlerini yazarken, kendileri hakkında bir özellik belirlemede zorlanıyorlarsa, ‘abartma’ yöntemini kullanabilecekleri belirtildi. Böylece katılımcılar yaratıcılıklarını daha fazla kullanma özgürlüğüne sahip oldular ve kendileri hakkında yazdıkları şiirleri grupla paylaştılar.





2. Bölüm: “Demek Sen Geldin!” Öykü Çalışması

Bu bölümde, “Hayal-Gerçek” ilişkisinin öykü yazımındaki etkisi ele alındı. Bir öyküyü oluşturan temel unsurlar ve bu unsurları zenginleştirmek için kullanılan tekniklerin üzerinde duruldu. Katılımcılara öykü yazım sürecinde yazarların gerçeklerle hayalleri nasıl bir araya getirdikleri örneklerle anlatıldı. Yazarların hayal güçlerinin sanılanın aksine sınırsız olmadığı, gerçek olayları veya anıları değiştirerek ya da onlara yeni boyutlar katarak öykülerini zenginleştirdikleri vurgulandı. Betimleme, benzetme, abartı ve öyküyü bir kameraman gözünden yazma yöntemlerinden ve bu yöntemlerin öykü yazma sürecindeki önemi anlatıldı. Bir öykünün canlılık kazanması, ilgi çekici ve anlaşılır olması, okuyucunun öyküyle kolay bağlantı kurabilmesi için bu yöntemlerin gerekliliğine dikkat çekildi. Katılımcılar arasından 3 kişi seçildi ve “Demek sen geldin!” örnek ifadesi üzerinden interaktif bir uygulama gerçekleştirildi. Katılımcılara, kahraman, mekan, sorun ve çözüm olmak üzere, bir öyküyü oluşturan temel bileşenler hakkında da bilgi verildi ve bu bilgilerin pekişmesi amacıyla, bir alıştırma yapıldı.

3. Bölüm: “Benim Annem Bir...” Şiir Çalışması

Bu bölümde, kahraman oluşturma incelikleri ele alındı. Katılımcılardan, gözlerini kapatmaları istendi. Daha sonra ellerinde hayali bir sepet olduğunu ve bu sepeti annelerinin doğuştan ya da sonradan edinmiş olabilecekleri fiziksel, kişilik özellikleri ve yetenekleriyle doldurmaları istendi. Annelerini sırasıyla bir hayvana, doğaya ait bir şeye, bir yiyeceğe veya içeceğe, cansız bir varlığa, elle tutulamayan ama varlığından emin olunan bir şeye benzetmeleri, bu benzetmelerle de “Benim annem bir” cümlesindeki boşluğu doldurmaları istendi. Katılımcılar anneleri hakkında yazdıkları şiirleri grupla paylaştılar. Yapılan alıştırma ile karakterlerin hem olumlu hem de olumsuz özellikleri ile zenginleştirilebilecekleri vurgulandı. Bu fikir, Man Messenger’ın ‘Hayal Et (Imagine)’ adlı kitabın öyküsüyle pekiştirildi.



4. Bölüm: “Hazine Haritası Yapıyorum!” Öykü Çalışması

Bu bölümde, öykülerdeki “sorun-çözüm” ilişkisi incelendi. Katılımcılardan kağıtların üzerine, akıllarına gelen ilk 4 mekanın taslaklarını çizmeleri ve bu mekanlardan birini seçmeleri istendi. Seçtikleri mekanda, kendi tasarladıkları karakterlere bir harita buldurarak, diğer 3 mekan arasında sebep-sonuç ilişkisine dayalı yolculuklar yaptırma ve onları haritadaki sandığa ulaştırma görevi verildi. Karakterlerin yolculukları sırasında karşılaştıkları sorunları çözmeye yetileri yoksa, onlara yardımcı olacak yardımcı karakterler yaratmaları istendi. Son aşamada haritalarını renklendirerek taslaklarını daha ayrıntılı hale getirdiler ve yaptıkları çalışmaları, grupla paylaşarak bir değerlendirme yaptılar.





Çocuklar yazarken şu konulardaki potansiyellerini ortaya koydular:

- Katılımcılar, kişisel özellikleri yaratıcı bir şekilde şiir formatında ifade edebilme yeteneği kazandılar.
- Hayal güçlerini kullanarak ve abartma tekniğini benimseyerek, yaratıcı şiirler geliştirdiler.
- Öykü yazım teknikleri hakkında bilgi sahibi oldular ve edindikleri bilgileri pratiğe döktükleri alıştırımlar yaptılar.
- "Hayal-Gerçek" ilişkisini öykü yazımında nasıl kullanabilecekleri hakkında fikir sahibi oldular.
- Öykü yazım tekniklerinin, öykünün daha etkili ve akıcı olması için kritik öneme sahip olduğunu kavradılar.
- Aynı cümlenin farklı duygularla nasıl farklı anlamlar kazanabileceğini deneyimlediler.
- Klişeden uzak, okuyucuya duygusal bir deneyim sunan yaratıcı öyküler yazabilme yeteneklerini geliştirdiler.





- Kahraman oluşturma teknikleri hakkında bilgi sahibi oldular ve bu teknikleri anneleri üzerinden bir şiir yazma alıştırmalarıyla uyguladılar.
- Yapılan alıştırmaların katılımcıların yaratıcı düşünme yeteneklerini, kendi ifade becerilerini ve yaratı öykü yazma konusundaki özgüvenlerini geliştirmelerine yardımcı olduğu gözlemlendi.
- Katılımcılar, bir karakteri olumlu ve olumsuz özellikleriyle nasıl zenginleştirebilecekleri konusunda deneyim kazandılar.
- Şiirlerini grupla paylaşarak, katılımcılar hem kendi duygularını hem de diğer katılımcıların duygularını daha iyi anlama fırsatı buldular.
- Öykülerdeki sorun-çözüm ilişkisini kavrama fırsatı buldular.
- Atölye boyunca yazdıkları hikayelerde, daha önce izledikleri filmlerden veya okudukları kitaplardan etkilendikleri karakterler ya da olayları kullanma eğilimi gösterdiler.
- Kullandıkları metaforlarda, toplumsal öğretilerin dışına çıkma cesaretleri olduğu gözlemlendi.





Çocukların kitaplardan genel olarak şu beklentilere sahip oldukları gözlemlendi:

- Çevrelerindeki bazı kitapların popülaritesi veya ilgisi, okuma alışkanlıklarını etkiliyor.
- Kitap türleri arasında tercih yapıyorlar, kendi zevklerini belirlemiş durumdalar.
- Abartılı karakterleri ve hikayeleri seviyorlar.
- Kitapların eğlendirerek öğretebileceğine inanıyor ve fark ettirmeden öğreten kitapları tercih ediyorlar.
- Hikayelerde aksiyon, heyecan ve gerçek hayatta deneyimlemedikleri olaylarla karşılaşmayı tercih ediyorlar.
- Sıra dışı mekanlarda, özellikle tımarhane veya hapishane gibi yerlerde geçen hikayeleri ilgi çekici buluyorlar.
- Karakterlerle empati yapmayı seviyorlar ve sıra dışı karakterlere ilgi duyuyorlar.
- Gerçek olaylara dayanan macera kitaplarına ilgi gösteriyorlar.
- Bazı katılımcılar olumsuz sonlanan hikayeleri beğendiklerini, çünkü bu tür hikayelerin devamı olacaktı gibi hissettirdiğini söylediler.
- Olumsuz sonlanan hikayeleri kendi zihinlerinde tamamlama eğilimindeler.
- Aşk temasının yer aldığı kitaplardan hoşlanmıyorlar.



- Kitaplardaki yaş sınırlamalarını gerekenden yüksek buluyorlar.
- Başladıkları bir kitabı önce sıkılarak yarıda bırakabiliyor, ancak daha sonra yaşları ilerledikçe tekrar okuyarak keyif alabiliyorlar.

