

Yapay Zekâ Destekli Dijital Hikâye Yazarlığı

Hüseyin Sayın¹

Özet

Hikâye; insanlık tarihinin en eski anlatı türlerinden, hikâye anlatımı ise en eski iletişim biçimlerinden biridir. Mağara resimlerinden sözlü anlatılara, yazılı metinlerden dijital platformlara kadar uzanan süreçte hikâye, her dönemin kültürel ve teknolojik koşullarına uyum sağlayarak kendine özgü dönüşümlerle yerini korumayı başarmış bir edebî türdür. Günümüzde bu dönüşümlerin en belirgin aşaması, yapay zekâ destekli dijital hikâye yazarlığıdır. Dijitalleşme; hikâyeyi yalnızca metinle sınırlı olmaktan çıkarıp görsel, işitsel ve etkileşimli unsurlarla zenginleştirmiştir. Yapay zekâ ise bu sürece yeni bir boyut ekleyerek hikâye üretiminde hız, çeşitlilik ve kişiselleştirme gibi imkânlar sunmaya başlamıştır. Artık yazarlar, yapay zekâ araçlarıyla kolay ve hızlı bir şekilde hikâyeler yazabilmekte, karakterlerin gelişimini modelleyebilmekte, alternatif senaryolar üretebilmekte ve okuyucu tercihlerine göre hikâyelerini yeniden şekillendirebilmektedir. Bu durum, hikâyeleri statik bir yapı olmaktan çıkarıp dinamik ve çok katmanlı bir medya ürününe dönüşmesini sağlamaktadır. Hikâyenin bu değişimi ve gelişimi, aynı zamanda anlatıcı rolünü de yeniden tanımlamaktadır. Geleneksel yazar, artık yapay zekâ ile iş birliği yapan bir “hikâye tasarımcısı” konumuna geçmektedir. Bu iş birliği, insan yaratıcılığını desteklerken aynı zamanda özgünlük, gerçeklik, etik ve estetik tartışmaları da gündeme getirmektedir. Örneğin, yapay zekâ tarafından üretilen bir hikâyenin özgünlüğü, duygusal derinliği, sanatsal özellikleri ve kültürel bağlamı nasıl değerlendirilecektir? Bu çalışmada hikâyenin tarihsel dönüşümünde kritik bir eşik oluşturan yapay zekâ destekli dijital hikâye yazarlığı ve bu teknolojilerin hem anlatı biçimlerini hem de okuyucu-yazar ilişkisini yeniden nasıl şekillendirdiği örnekleriyle ele alınmış ve tartışılmıştır.

1 Doktor, Millî Eğitim Bakanlığı Konya Ölçme Değerlendirme Merkezi, dr.hsynsyn@gmail.com, ORCID: 0000-0001-6857-8368.

“Tarihte üç büyük olay vardır. Bunlardan ilki kâinatın oluşumudur. İkincisi yaşamın başlangıcıdır. Üçüncüsü de yapay zekânın ortaya çıkışıdır.”

(Edward Fredkin)

1. Giriş

Hikâye insanlıkla birlikte var olan bir anlatım türüdür. Hikâye kullanarak yapılan anlatım ise aynı zamanda günlük iletişimin temel yöntemlerden biridir. İster başarılı bulalım ister bulmayalım, çoğumuz toplumsal hayatta bir hikâye anlatıcısı olabilmekteyiz. Hem doğal hem de öğrenilmiş bir beceri olarak değerlendirilebilecek olan hikâye anlatımı, tüm insan toplumlarının bir parçasıdır ve hikâyelerimiz aracılığıyla kendimizi ve birbirimizi anlamaya çalışırız (Hancox, 2011). Kimi zaman karşımızdakini ikna etmek kimi zaman fikirlerimizi desteklemek kimi zaman da öğrencileri veya bizden yaşça küçük olan yakınlarımızı eğitmek için hikâyeler anlatırız. Bu bakımdan hikâye türünün, toplumsal hayatımızda iletişimin etkililiği için kullanılan en önemli anlatım türlerinden biri olduğunu söylemek abartı sayılmaz.

Hikâyenin günlük iletişimde kullanımının yanı sıra eğitim-öğretim süreçlerinde de etkin bir şekilde kullanıldığı bilinmektedir. Özellikle tarih konularının öğretiminde (Şimşek, 2004), tıp eğitiminde (Yakıncı vd., 2012) hikâyenin etkili bir tür olduğunu; hikâyeleştirmeye sanat ve tasarım alanında kalıcı bilgiler aktarılabilirliğini (Arı, 2018), öyküleyici anlatımla ortaokul öğrencilerinde öz yeterlilik, varlık bilinci ve kontrol algısı açısından motivasyonu artırıcı faydalarının olduğunu (McQuiggan vd., 2008) ortaya koyan çeşitli araştırmalar bulunmaktadır.

1.1. Hikâyenin Değişimi ve Dönüşümü

Güncel Türkçe Sözlük'te genel anlamda “bir olayın sözlü veya yazılı olarak anlatılması” anlamına gelen hikâye, edebiyat alanında “gerçek veya tasarlanmış olayları anlatan düzyazı türü, öykü” olarak tanımlanmaktadır (TDK GTSa, 2025). Bilim ve Sanat Terimleri Sözlüğü'nde ise “hayalde tasarlanan meraklı birtakım olayları anlatarak okuyanda heyecan veya zevk uyandıran ve çoğu ancak birkaç sayfa tutan yazı” olarak daha detaylı bir şekilde açıklanmıştır (TDK BSTS, 2025).

Yapılan tanımlardan da anlaşılacağı üzere “olay anlatımı” anahtar kavram olarak hikâyeyi tanımlayan en önemli unsurdur. Bunun yanı sıra sözlü veya yazılı olarak anlatılması da hikâye türünün bir diğer özelliğini yansıtır. Fakat tanımlarda hikâyelerin, her ne kadar yazılı ve sözlü olarak anlatıldığı belirtilse de hızla gelişen teknolojiler yoluyla farklı unsurlarla desteklenerek aktarıldığını da görebiliyoruz. Mağara duvarlarına çizilen görseller ve av hikâyeleri ile başlayan

insanın hikâyeleme süreci günümüzde iletişim araçlarının gelişmesiyle birlikte biçim ve içerik unsurları bakımından farklı noktalara doğru yol almıştır ve yol almaya da devam etmektedir (Artu Mutlugün ve Topuz, 2020). Bu unsurlar arasında çoklu ortam adı verilen görsel, animasyon ve çeşitli ses unsurlarını sayabiliriz. Eğer bir hikâye, geleneksel olarak yalnızca yazılı veya sözlü olarak değil de görsel unsurlarla ve ses unsurlarıyla desteklenerek aktarılıyorsa o zaman karşımıza “dijital hikâye” kavramı ortaya çıkmaktadır (Yılmaz ve Güney, 2019, s. 2). Teknolojik gelişmelerin ışığında sözü anlatımdan yazıya, yazıdan dijital platformlara taşınan hikâye, bu yeni ortam ve yeni koşullar doğrultusunda “dijitalite” kavramı ile birlikte kullanılmaya başlamıştır.

1.2. Hikâye Anlatımında Dijitalleşme

İletişim teknolojilerindeki değişim ve dönüşüm geleneksel hikâye anlatıcılığını da dijital ortamlara taşımıştır. Bu aşamada “dijital” kavramı karşımıza çıkmaktadır. Fransızca kökenli “dijital (digital)” kelimesi dilimize “sayısal” ve “sanal” anlamlarıyla geçmiştir (TDK GTSb). Gençler (2010, s. 45), bilgisayarların sadece “voltaj var veya yok” şeklindeki sinyallerin farkına varabildiğini, bütün basitliğine rağmen bu ayrımın tekrar tekrar kullanımıyla oldukça karmaşık işlerin yapılabildiğini vurgulayarak genel olarak gerçek dünyadaki büyüklüklerin, sınırlı sayıda hanesi olan sayılarla ifade edilmiş hallerine “dijital” ve bunda yapılan indirgemeye de “dijitalleştirme” dendiğini ifade etmektedir. Yani bir diğer deyişle bizler düşündüklerimizi yazılı ifade ederken nasıl harfleri, kelimeleri ve yazım işaretlerini kullanıyorsak bilgisayar da bu tür sembol ve işaretleri hem anlamak hem de ifade etmek için sadece 1/0 kodlama sistemini kullanıyor.

Dijital kavramının hikâye ile birlikte kullanımı “digital storytelling” şeklinde literatüre girmiştir. Türkçede “dijital hikâye anlatıcılığı” anlamına gelen bu terim, Robin’e (2006) göre genel olarak hikâye anlatma sanatını görüntü, ses ve video gibi çeşitli dijital multimedya unsurlarıyla birleştirme fikri etrafında döner. Aslında dijital hikâye anlatımının ana malzemesini yine geleneksel hikâye metinleri oluşturmaktadır (Frazel, 2010; Stojke, 2009) fakat bu hikâye metinlerinin dijital ortamlarda sunumundan kaynaklı olarak teknolojinin etkili kullanımı (ses, görsel gibi çoklu ortam unsurlarının eklenmesiyle), farklı duyu organlarına hitap eden yeni bir anlatım biçimini oluşturmuştur. Yani geleneksel hikâye anlatımından farklı olarak görsel ve işitsel öğeler (grafik, metin, ses, animasyon, fotoğraf) de hikâyeye eklenmiş ve zengin içerikli yeni bir kompozisyon elde edilmiştir (Artu Mutlugün ve Topuz, 2020). Özetle Dijital hikâye anlatıcılığının geleneksel hikâye anlatıcılığından farkı; ağ bağlantılı katılıma veya etkileşime sahip, dijital platformlar üzerinden servis

edilecek özellikler taşıyan ve dijital platformlar üzerinden tüketilen hikâyeleri içermesidir (Anadolu, 2018).

Gelenekselden dijitale dönüşen hikâye anlatıcılıđının; çeşitli görseller, fotoğraflar, video klipler, müzik ve metinleri gösterme biçimi hâline gelmesi, bu anlatımın iletişim teknolojileri ile birlikte daha fazla kişiye çok hızlı bir şekilde ulaşabilmesini sağlamaktadır. Dolayısıyla bu anlatımın geleneksel hikâyelere göre çok daha geniş kitlelere teknolojiler yoluyla kolayca ulaşabilmesi, eğitimde kullanımını ve hızlı öğrenme imkânı da sunmayı beraberinde getirmiştir. Bu bağlamda video paylaşım kanalları ve sosyal ağlar bu anlatı türünü sıkça kullandığı mecralar olmuştur. Kişilerin duygu ve düşüncelerini paylaşabildikleri, yorum yapabildikleri, kendi içeriklerini üretebildikleri bu çevrim içi ortamlara erişim yetkisi veren bu ağlar; bireylere gerçeklik ya da kurgu içeren kendi hikâyelerini görsel, işitsel unsurlarla ortaya koyabilme ve anlatabilme imkânı tanımaktadır (Sucu vd., 2019).

Dijital hikâye anlatımı; dijital mecraların ve iletişim teknolojilerinin kullanımını daha da çekici hâle getirmiştir (Furuncu Kutluhan vd., 2022). Bu çekicilikten dolayı dijital hikâye anlatım biçimini kullanan ve popülerleşen bireyleri takip eden ve onları model alan gençler ve öğrenciler arasında da oldukça yaygınlaşmaya başlamıştır. Gençlerin bu anlatımı kullanımı genellikle bireysel olarak dikkat çekme, kendini ifade edebilme ve gerçekleştirilebilir amaçlarını taşısa da özellikle bir yeni ürünlerin (araç, cihaz vb.) veya bir yeniliğin (deneyim, tavır vb.) tanıtılması amacıyla oluşturulan dijital hikâyelerin hitap ettiği birey veya kitle için eğitici ve öğretici özellikler taşıdığı görülmektedir. Kocaman Karođlu (2015) geleneksel hikâye anlatımının çoklu ortam teknolojileriyle bütünleştirilmesiyle ortaya çıkmış bir biçimi olarak dijital hikâye anlatımının, eğitim ortamlarında son dönemde sıklıkla kullanıldığını belirtmektedir.

Eđitim ve öğretimde dijital hikâye anlatımının etkilerini gösteren pek çok araştırma da bulunmaktadır. Söz gelimi Erođlu (2020), dijital hikâye anlatımının; ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin hikâye yazmaya yönelik tutumlarına ve dijital okuryazarlıklarına yönelik olumlu etkileri olduğunu, hikâye yazma kaygılarını azalttığını tespit etmiş; Polater (2019), dijital hikâyelerin öğrencilerin derse katılımlarını ve motivasyonlarını artırdığını; öykü yazma, bilgisayar kullanma, iş birlikli çalışma ve iletişim becerilerinin yanı sıra yaratıcı düşünme becerilerini de geliştirdiğini belirlemiştir. Netice itibarıyla Küngerü'nün (2016) de belirttiđi gibi bir bireyin, bu anlatımı etkili kullanabilmesi için bir öyküyü oluşturabilecek dijital araçlar ile onu paylaşılabilirliği için gereken sosyal medya araçları başta olmak üzere dijital teknolojinin çođu imkânını kullanma ehliyetine sahip olmaları gerekmektedir.

Dijital hikâye anlatımı yöntemiyle hazırlanan öğretim materyalleri, yalnızca öğrenciler arasında değil öğretmenler arasında da yaygın olarak kullanılmaya başlamıştır. Öğretmenler tarafından gerek sınıf ortamında işlenen derslerde gerekse derslere yardımcı olması için video paylaşım kanalları, sosyal medya uygulamaları ve genel ağ adresleri gibi çeşitli platformlar aracılığı ile dijital hikâyeler kullanılmaktadır. Dijital hikâyeler bu özellikleriyle bir e-içerik olmasının yanında öğrenme nesnesi olarak da nitelendirilebilir (Yılmaz vd., 2017). Özetle dijital hikâye çalışmalarının, çoklu ortam unsurlarını (ses, görüntü, animasyon, yazı ve müzik vb.) tanıma ve etkin kullanma, duylara hitap eden eğitsel bir etkinlik gerçekleştirme, dil becerilerinde öz değerlendirmeler yapabilme, planlama, etkili konuşma ve yazma, dil hatalarını fark edebilme, medya üretimleri oluşturabilme, karakter oluşturma ve şekillendirme, organize etme, dünya genelinde erişilebilir ürünler üretebilme ve paylaşabilme gibi imkânlar sunduğu (Kurudayıoğlu ve Bal, 2014) tespit edilmiştir.

Eğitim öğretimde kullanımı ve üretimi gün geçtikçe artan dijital hikâye anlatımı, kendisini pek çok açıdan etkileyen yeni bir teknoloji ile tanışmıştır. Yapay zekâ olarak adlandırılan bu teknoloji yalnızca dijital hikâye anlatımını değil aslında edebî bir ürün olarak hikâye yazım sürecini de yeniden şekillendirmektedir. Çünkü artık geleneksel hikâyelerin metinlerinin dijital ortamlarda sunulması için gereken çoklu ortam unsurlarının oluşturulması, yapay zekâ teknolojileri ile oldukça hızlanmış ve kolaylaşmış; üstelik hikâye metinlerine müdahale eden hatta onları baştan yazan bir teknoloji ortaya çıkmıştır.

1.3. Yapay Zekâ Teknolojileri

Teknolojilerdeki gelişmeler, hikâyeyi ve hikâye anlatıcılığını -geçmişte olduğu gibi- etkilemeye devam etmektedir. Geçmişte bu gelişmelerin etkileriyle oluşan “dijital hikâye anlatıcılığı” artık yeni bir teknoloji ile tanışarak bir dönüşüm sürecine girmiştir. Son yıllarda yapay zekâ teknolojilerine geçiş sürecinin hızlanması dijital hikâye anlatıcılığını derinden etkileyecek hatta belki de kökten değiştirecek bir sürece girildiğini göstermektedir çünkü yapay zekâ teknolojileri bir insan gibi ama insandan çok daha hızlı bir şekilde hikâye yazabilecek potansiyel sergilemeye başlamıştır. Ortaya çıkan hikâyelerin özgünlüğü ve etkileyiciliği ayrı bir tartışma konusu olsa da değişimin ve gelişimin baş döndürücü olduğu bir gerçektir. Bu değişim ve dönüşümü anlayabilmek yapay zekânın ne olduğunu ve nasıl çalıştığını kavrayabilmek ile mümkün olmaktadır. Yapay zekâ nedir ve nasıl çalışmaktadır?

McCarthy (2004) tarafından kısaca “*akıllı makineler, özellikle akıllı bilgisayar programları yapma bilimi ve mühendisliği*” olarak tanımlanan yapay zekâ; *insan*

zekâsını modelleyebilmek adına insan gibi akıl yürütme, anlam çıkarma, genelleme yapabilmek, geçmiş deneyimlerle öğrenebilmek gibi yetileri bir bilgisayara ya da makineye kazandırabilmek (Yılmaz, 2022) şeklinde geniş bir biçimde de tanımlanabilir. Özet bir ifadeyle insan gibi düşünüp çıkarım yaparak karar alan ve kendisine tanımlı görevi veya görevleri bu kararlar doğrultusunda yerine getiren akıllı bir makinede veya bilgisayar programında yapay zekâ teknolojisinin kullanıldığını söylemek mümkündür. Her ne kadar tanımlarda makine ve bilgisayar terimleri geçse de yapay zekânın tarihi geçmiş, sanılanın aksine oldukça eskidir ve milattan önceki yıllara dayanır. Antik Yunan döneminde, insansı robotlar hakkında çeşitli fikirlerin ortaya atıldığı kanıtlanmıştır. Rüzgâr mitolojisine hükmettiği söylenen Daedalus'un yapay insanlar yaratmaya çalışması buna bir örnek olarak verilebilir (Mijwel, 2015). Başka bir örnek olarak ise MÖ 850 civarında, Yunanlı şair Homeros'un bize bahsettiği zavallı yaşlı çirkin Hephaestus'un öyküsüdür. Hephaestus, sakat olduğu için yürütmesine ve diğer işlerine yardım edecek hizmetkarlar yaratmak zorundadır. Bunlar altındır ve görünüşte canlı genç kadınlara benzerler. Kalplerinde zekâ, konuşma ve güç vardır ve ölümsüz tanrılardan nasıl bir şeyler yapacaklarını öğrenmişlerdir (McCorduck vd., 1977). Bu ve bunun gibi örnekler bize insan zihninde yapay zekâ düşüncesinin çok eski yıllardan beri var olduğunu ve yapay zekâ çalışmalarının aslında insanların yüz yıllardır hayalini kurduğu cansız varlıkları canlandırma fikrinden ortaya çıktığı düşünülmektedir (Öztürk ve Şahin, 2018).

Yapay zekânın bir fikir ve hayal olarak ortaya atılması ve tartışılması her ne kadar antik medeniyetlere uzansa da ilk ciddi bilimsel çalışmalar 19. yüzyılda başlamıştır. “Fark Motoru” ile “Analitik Motor” isimli makineleri tasarlayan İngiliz araştırmacı ve matematikçi Charles Babbage ile tanışan Ada Lovelace, Analitik Motor'un bir dizi matematiksel işlemi gerçekleştirebildiğini fark etmiş ve makineyi Bernoulli sayılarını üretmek için kullanmıştır. Bu sayıların hesaplanması için yazdığı algoritma bilgisayar tarihçileri tarafından tarihteki ilk bilgisayar programı olarak da kabul edilmektedir. Charles Babbage de yöneylem araştırması biliminin öncülerinden biri ve aynı zamanda ilk programlanabilir mekanik hesaplama makinelerinden birinin tasarımcısı olarak kabul edilir (Luger, 2025, s. 12) Charles Babbage, ilkel zekâ davranışları sergileyen bir makine ürettiği hâlde bunu daha da ileri taşıyacak ve bir insan kadar zeki davranışlar sergileyecek bir makine üretmeyeceğini düşünerek çalışmalarını askıya alsa da yapay zekâ alanındaki bilimsel çalışmalar hız kesmeden devam etmiştir (Mijwel, 2015, s. 2).

Yapay zekâ ile ilgili ilk somut buluşlar 1940'lı yıllarda başlamıştır. 1943 yılında McCulloch ve Pitts (1943) tarafından geliştirilen “Beynin Boolean Devre Modeli” basitçe belli varsayımları kullanarak beyinde nöronların nasıl çalıştığını matematiksel olarak açıklayan bir teori içermektedir. Bu teori, beynin

çalışma prensiplerini formülize ederek açıkladığından, yapay zekânın en önemli basamağı olarak kabul edilmektedir. 1948'lere gelindiğinde ise Shannon, bilgisayarların belli algoritmalar çerçevesinde karmaşık matematik teoremlerini ispatlamak ve satranç oynamak için kullanılabileceğini öne sürmüştür (Arslan, 2017).

1950'li yıllarda da yapay zekâ teknolojilerinin öncülüğünü yapan ciddi bilimsel çalışmalar bağlamında önemli dönüm noktaları yaşanmıştır. 1950'de, yapay zekâ felsefesi üzerinde çalışan ve bu alanının öncü bilim insanlarından biri olan Alan Turing, Mind adlı felsefe dergisinde yayınlanan "Computing Machinery and Intelligence" başlıklı ünlü makalesinde "Makineler düşünebilir mi?" şeklinde basit ama çığır açan bir soru sormuş, bu soruyu cevaplamak için de literatürde bugün "Turing Testi" olarak adlandırdığımız testi öneri olarak sunmuştur. Temel prensibi oldukça basit olan bu testte bir hakem, bir makine ve bir insanla metin tabanlı bir sohbet arayüzü üzerinden iletişim kurar ve hangi katılımcının insan hangisinin makine olduğunu ayıt etmeye çalışır. Eğer hakem, makineyle mi yoksa insanla mı sohbete ettiğini ayırt edemezse testteki makinenin Turing Testi'ni geçtiği ve "düşünebildiği" kabul edilir (Kurtuluş, 2023). Bu test yapay zekâ alanındaki çalışmaların en önemli dönüm noktalarından biri olmuştur. Buna ek olarak Turing 1951'de BBC radyosunda yayınlanan "Dijital Bilgisayarlar Düşünebilir mi?" başlıklı konferansında şu çarpıcı ifadeleri kullanmıştır (Copeland, 2000, s. 529):

Bilgisayarımızın belirli bir makineyi taklit etmesini sağlamak için, bilgisayarı söz konusu makinenin belirli koşullar altında ne yapacağını hesaplayacak şekilde programlamamız yeterlidir... Şimdi belirli bir makineyi beyin olarak tanımlayabiliyorsak, dijital bilgisayarımızı onu taklit edecek şekilde programlamamız yeterlidir ve o da bir beyin olacaktır. Hayvanlarda ve özellikle insanlarda bulunan gerçek beyinlerin bir tür makine olduğu kabul edilirse, uygun şekilde programlanmış dijital bilgisayarımızın bir beyin gibi davranacağı sonucu çıkar. Bu argüman, oldukça makul bir şekilde itiraz edilebilecek [bir varsayımı] içerir... bu makinenin, davranışı prensipte hesaplamalarla tahmin edilebilir türden olması gerektiği varsayımı... Dijital bilgisayarlar beyin gibi davranacak şekilde programlanabilese de şu anda bunun nasıl yapılması gerektiğini bilmiyoruz. (...) Böyle bir program bulmayı sonunda başarıp başaramayacağımıza gelince... Ben şahsen böyle bir programın bulunacağına inanmaya meyilliyim. Örneğin, yüzyılın sonunda bir makineyi, cevapların bir insan tarafından mı yoksa bir makine tarafından mı verildiğini tahmin etmeyi son derece zorlaştıracak şekilde sorulara cevap verecek şekilde programlamanın mümkün olacağını düşünüyorum. Sözlü sınav gibi

bir şey hayal ediyorum, ancak soru ve cevapların hepsi daktilo edilmiş olacak, böylece insan sesinin ne kadar sadık taklit edilebileceği gibi alakasız meseleleri düşünmemize gerek kalmayacak. (...) Başlıca sorunumuz, bir makineyi beyni taklit edecek veya daha kısa ama daha az doğru bir şekilde söyleyecek olursak, düşünecek şekilde nasıl programlayacağızımızdır.

Alan Turing'in "Makineler düşünebilir mi?" sorusuna yanıt olarak ölçülebilir bir yaklaşım geliştirdiği Turing Testi her ne kadar düşünme kavramını soyut bir tartışmadan çıkarıp gözlemlenebilir davranışlara dayalı bir ölçüt haline getirirse de yapay zekâ alanındaki çalışmaları hızlandırmış fakat alandaki tartışmaları sonlandırmamıştır (Erciyese, 2024). Yapay zekânın uygulanabilir bir bilimsel disiplin hâline gelmesi ise ancak yirminci yüzyılın ortalarına ve dijital bilgisayarın ortaya çıkışına denk gelmiştir. 1950'li yıllarda yapay zekâyâ yönelik ciddi bilimsel çalışmalar artık bir otomasyon düzeyinde de olsa meyvelerini vermeye başlasa da yapay zekâ kavramı ve olgusunun resmî olarak ortaya çıkış zamanınının 1956 yılı olduğu kabul edilmektedir. 1956 yılında, Dartmouth College'da ilk kez "yapay zekâ" adının kabul edildiği, yapay zekâ araştırma alanlarının belirlendiği ve tanımlandığı bir konferans düzenlenmiştir (Luger, 2025; Mijwel, 2015). O tarihten günümüze kadar daha pek çok çalışma, buluş ve yöntem kullanılarak geliştirilen yapay zekânın; bilim dünyasının dikkatlerini hayal gücü, öğrenme, bağımsız düşünme, yaratıcılık ve icadın yanı sıra tamamen etkili inovasyon rekabetine odaklayarak bilgiye dayalı topluma doğru bir gidişata yön verdiği görülmektedir (Öztemel, 2020).

Yapay zekâ mantığının altında aslında öğrenme becerisi yatar. Çünkü nasıl bir insan öğrenmeden bir işi beceremiyorsa yapay zekânın da öncelikle o işi öğrenmesi gerekir. Yapay zekânın en büyük katkısı öğrendikleri en doğru yolu çok hızlı bir şekilde uygulaması olacaktır (Öztürk ve Şahin, 2018). Bünyesindeki öğrenme algoritması ve yaptıklarıyla kullanıcılarına öğretme pozisyonu bu teknolojilerin eğitim ve öğretimde kullanımını kaçınılmaz hâle getirmiştir. Yapay zekâ sadece öğrenmeyi desteklemek için değil, öğretim, değerlendirme, sınıf yönetimi, idari işler, öğretmen görevleri ve okul yönetimi gibi çok farklı alanlarda etkin şekilde kullanılmaktadır (Arslan, 2017). Aynı zamanda bu teknoloji, özellikle eğitimde kişiselleştirilmiş eğitim/öğretim sistemleri (zeki öğretim sistemleri) oluşturabilecek bir potansiyeli bünyesinde barındırmaktadır. Dijital hikâye anlatımı da kişiselleştirilmiş eğitim/öğretim imkânı sunan eğitim içeriklerinden biridir.

2. Dijital Hikâye Anlatımında Yapay Zekâ Teknolojilerinin Kullanımı

Dijital Hikâye Anlatımında yapay zekâ teknolojilerini kullanabilmek için öncelikle bu teknolojilerin en önemli yanlarından biri olan “üretkenlik” özelliğine değinmek gerekecektir. Üretken yapay zekâ (Generative AI), belirli bir veri kümesine dayanarak yeni ve orijinal içerikler oluşturabilen bir yapay zekâ türüdür. Bu teknolojilerin, büyük veri setlerinden öğrenerek metin, görüntü, ses ve hatta video gibi çeşitli formatlarda içerik üretebildiğini görebilmekteyiz (Sevil, 2025, s.141). Yani bu tür yapay zekâ uygulamalarına veya araçlarına belirli bir konu hakkında bir komut verildiğinde, bu komut doğrultusunda anlamlı ve bağlama uygun içerikler oluşturulabilmekte ve kullanıcıya sunulabilmektedir. Yapay zekâ teknolojilerini kullanılarak dijital hikâye oluşturma süreci sonunda da ortaya bir ürün çıkacağından, bu süreçte bu teknolojilerin üretkenlik özelliğinden etkin bir şekilde faydalanılması gerekmektedir.

Üretken yapay zekâ teknolojilerinin çalışma alanlarından biri de doğal dil işleme yazılımlarıdır. Yapay Zekâ (YZ) dil modelleri, doğal dil işleme (Natural Language Processing -NLP) tekniklerini kullanarak insan dilini anlamak, işlemek ve üretmek amacıyla geliştirilen derin öğrenme tabanlı algoritmalar (Sevil, 2025, s.141). Çeviriden bilgi özetlemeye, önceden belirlenen formatta içerik üretiminden görsel tasarıma kadar çok farklı türden içeriklerin üretiminde kullanılan ve “büyük dil modelleri” olarak adlandırılan bu yazılımlar benzer içerikleri üretmek ve yararlı bir şekilde kullanabilmek için bilgileri belirli bir etiketleme ve sınıflandırma mantığı ile çalışır (Sırvermez, 2024, s.63). Bu yazılımlar, geniş ölçekli veri setleri üzerinde eğitilerek bir dilin gramer yapısını, sözcükler arasındaki anlamsal ilişkileri ve söz dizimlerini öğrenebilmektedir. Bu özellikleriyle yapay zekâ algoritmaları, farklı dilsel yapı ve anlatı teknikleriyle “özgün” hikâyeler üretebilecek potansiyellere sahiptir. Sanatsal üretim açısından ne kadar “özgün” olabilecekleri ise ayrı bir tartışma konusudur.

Yapay zekâ teknolojileri yalnızca internet ağını kullanan ve genel ağ sitelerinden hizmet veren yazılımlardan ibaret olmasa da en yaygın kullanılan mecralardan biri de bilgisayarlar veya akıllı telefonlar ile kullanılan genel ağ siteleridir. ChatGPT, Google Gemini, Microsoft Copilot gibi teknoloji firmalarının kullanıcılarına sunduğu yapay zekâ teknolojileri, üretkenlik özellikleriyle faaliyetlerine başladıkları andan itibaren oldukça popüler olmuştur. Ceyhan Akça ve arkadaşları (2024), çalışmalarında ChatGPT ve diğer yapay zekâ araçlarının edebî üretimde ihtiyaç, merak veya kişinin/firmanın/topluluğun kendisini farklı gösterme gibi amaçlarla kullanıldığını; bu araçların kısa sürede

geniş bir kullanıcı kitlesi (öğrenciler, iş dünyası, farklı sektör temsilcileri, meraklı kişiler) tarafından benimsendiğini belirtmektedir.

Üretken yapay zekâ yazılımları arasında yer alan yapay zekâ dil modellerinin kullanımındaki en önemli hususlardan biri İngilizcede “prompt” olarak ifade edilen komut verme veya soru sorma eylemidir. Türkçe pek çok kaynaktan “istem” olarak ifade edilen bu kavram, yapay zekâya verilen *komut, soru veya açıklayıcı metin* gibi girdileri ifade eder. Bu girdiler, yapay zekâ modelinin nasıl bir çıktı üretmesi gerektiğini belirler. Özellikle büyük dil modelleri (LLM) ile çalışırken, istemler (prompt, soru, komut) modelin performansını doğrudan etkiler. Bu önem doğrultusunda literatüre “prompt mühendisliği” kavramı girmiştir. Prompt mühendisliği, yapay zekâ ile etkili bir şekilde etkileşim kurmak için kullanıcının verdiği yönlendirmelerin yapılabilecek en uygun duruma getirilmesini kapsayan bir disiplindir ve bu süreç doğru sorular sormayı, net ve anlaşılır yönlendirmeler yapmayı ve yapay zekânın ürettiği çıktıları yorumlayarak geri bildirimlerde bulunmayı içermektedir (Işın vd., 2025). Bu adlandırma aslında, istemin sadece sıradan bir komut değil, aslında yaratıcılık içeren ve uzmanlık gerektiren stratejik bir yapı olduğunu göstermektedir. Bundan dolayı “prompt” yazımı da artık başlı başına bir uzmanlık alanı olarak kabul edilmekte ve bu alanda çalışanlara “prompt mühendisi” denmektedir. Prompt mühendisliği, içerik üretiminden yazılım geliştirmeye kadar birçok sektörde kullanılmaktadır. Özetle prompt, yapay zekâ ile insan arasında köprü kuran bir iletişim aracı olarak değerlendirilebilir. Bilimsel kaynaklar, doğru yapılandırılmış istemlerin yapay zekâ modelinin performansını artırdığını; yanlış veya belirsiz istemlerin ise hatalı çıktılara yol açabildiğini göstermektedir.

Hikâye yazımında amacın belirlenmesi ve ne istendiğinin net olarak belirtilmesi yapay zekâya girilecek istemlerin (komutların) yapısı ile doğrudan ilişkilidir. Mevlâna Celalaettin Rumi’ye atfedilen “*Ne kadar bilersen bil, söylediklerin karşındakinin anlayabildiği kadardır.*” sözü karşı tarafta dil modellerini taklit eden bir yapay zekâ aracı olduğu düşünülerek söylenmemiştir elbet fakat artık bu hususun da göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Bir örnek vermek gerekirse kullandığımız bir yapay zekâ yazılımına “Bana sevimi bir kedi hikâyesi yaz!” istemini veya komutunu girdiğimizde bize tahmin etmediğimiz şekilde pek çok farklı hikâye önerisinde bulunabilecektir. Bu noktada kullanım amacı çok önemlidir. İstemler detaylandırıldığında örneğin “Bana önündeki ip yumağıyla oynayan kahverengi tüylü iri yeşil gözlü sevimli bir kedi hikâyesi yaz!” veya “Bana, konusu arkadaşlık olan ve önündeki ip yumağıyla oynamayı seven kahverengi tüylü iri yeşil gözlü sevimli bir kedi hikâyesi yaz!” şeklinde detaylı ifadeler girildiğinde cevap olarak önerisini alacağımız hikâyeler bizim istemlerimizin arkasına gizlenen beklentilerimize daha yakın olarak karşımıza çıkacaktır.

3. Yapay Zekâ Teknolojilerini Kullanarak Dijital Hikâye Oluşturma Aşamaları

Yapay zekâ, hikâye türünde edebî üretimi dönüştürerek hem yaratıcı süreçleri hızlandırmakta hem de anlatı biçimlerini çeşitlendirmektedir. Yapay zekâ ile hikâyeler yazmak ve bunları görselleştirip seslendirerek zengin bir medya içeriği olacak şekilde ürüne dönüştürmek için birden çok işlemin yapılması ve hikâyeyi çeşitli aşamalardan geçirmek gerekmektedir. Bu bağlamda somut olarak;

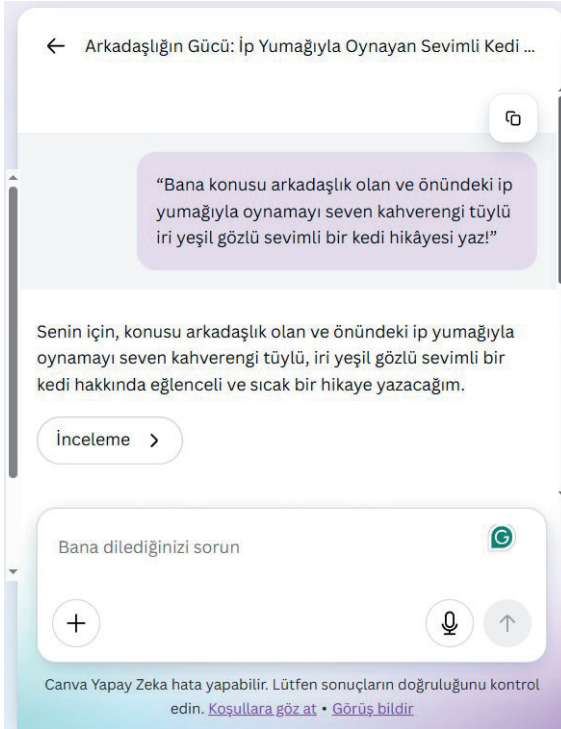
- hikâye üretimi (senaryo tasarımı ve metin yazımı),
- görselleştirme,
- seslendirme,
- düzenleme ve kitaplaştırma,
- yayımlama ve paylaşım,

şeklinde izlenmesi gereken beş aşamadan bahsedilebilir. Her aşamada farklı yapay zekâ yazılımları veya araçları kullanılabileceği gibi bu aşamaların bütünü bünyesinde toplayan yapay zekâ yazılımları ve araçları da kullanılabilir. Yapay zekâ ile üretilen içeriklerin yasal durumu kullanılan platformun yayın ve ücretlendirme politikalarına göre değişkenlik göstermekte olup bu doğrultuda üretilen ürünlerin telif hakları ve içerik sahipliği konusunda dikkatli ve bilinçli olunmalıdır. Canva, Google Gemini gibi yapay zekâ yazılımları eğitimcilere ve öğrencilere çeşitli indirimler hatta ücretsiz kullanım hakları gibi avantajlar sağlamaktadır.

3.1. Hikâye Üretimi: Senaryo Tasarımı ve Yapay Zekâ ile Metin Yazımı

Geleneksel hikâye yazımının pek çok yöntemi bulunur. Kimi yazar amacını, ana fikrini baştan belirledikten sonra bir planlama aşamasından sonra yazım sürecine girerken kimi yazarlar başlarından geçen, şahit oldukları veya ilginç olduğunu düşündükleri kurgusal bir olayı veya durumu yazdıktan sonra çözümleme işlemlerini yapar. Sonuçta burada önemli olan hikâye anlatabilme ve yazabilme becerisidir ki kimi insanlarda bir yetenek olarak gelişmiştir. Yazma süreci de hikâyenin boyutuna göre değişkenlik arz eder. Oysa yapay zekâ teknolojilerini kullanarak hikâye veya senaryo yazma daha farklı ve hızlı bir süreci içerir. İlk aşamada ortaya nasıl bir hikâyenin çıkarılması istendiği ile ilgili bir ön çalışma yapılması gerekir. Bu aşama atlanırsa hikâye düzenleme ve tamamlanma süresi uzayabilir. Bu noktada “prompt mühendisliği” yani yapay zekâ dil modeline girilen istem ve komutların yapısı ve içeriği devreye

girmektedir. Verilen bir komut veya girilen bir istem sonucunda yapay zekâ yazılımının hikâyeyi yazması saniyeler içerisinde gerçekleşmektedir. Aydemir ve Fettah (2023) yapay zekâ ile bir kısa film senaryosu oluşturma çalışmasında senaryo taslaklarının optimize edilmesi ve hikâye akışının iyileştirilmesi işlemlerinin ve sonuç değerlendirmesi yapmanın önemine değinerek bu sürecin; bir hedefe yönelik planlama, veri toplama, model veya senaryo oluşturma, öğrenme, iyileştirme ve sonuç değerlendirmesi gibi adımlardan oluştuğunu belirtmişlerdir. Netice itibarıyla hikâye kurgulama ve yazma, sanatsal ve yaratıcı bir yaklaşımla yapılması gereken bir işlemdir oysa yapay zekâ, matematiksel algoritmalar ve istatistiksel yöntemlerle çalışır.



Görsel 1. Verilen ilk isteme yapay zekânın cevabı

Yapay zekâ yazılımlarıyla hikâye oluşturma becerisi deneme yanılma yoluyla öğrenme yöntemine de uygun bir yapıdadır. Bu süreçte ChatGPT, Gemini, Copilot, Deepseek, Canva, Sudowrite, Jasper, NovelAI gibi üretken yapay zekâ modelleri kullanılabilir. İşlem olarak oluşturulması istenen hikâyenin konusunun, karakterinin veya varlık kadrosunun ve olay örgüsünün önceden belirlenmesi tavsiye edilebilir. Örnek bir çalışma Canva yapay zekâ uygulaması üzerinden gerçekleştirilmiştir. Öğretmenlere profesyonel versiyonunun ücretsiz

kullanım hakkını tanıyan bu uygulama, eğitimcilerce de yaygın olarak kullanılan araçlardan biridir. Daha önce bahsi geçen “Bana konusu arkadaşlık olan ve önündeki ip yumağıyla oynamayı seven kahverengi tüylü iri yeşil gözlü sevimli bir kedi hikâyesi yaz!” cümlesi söz konusu uygulamaya Görsel 1’de görüldüğü üzere istem olarak girilmiş ve saniyeler içinde Görsel 2’deki hikâye elde edilmiştir.

Canva yapay zekâ uygulamasın girilen isteme göre “*Arkadaşlığın Gücü: İp Yumağıyla Oynayan Sevimli Kedi Hikâyesi*” ifadeleriyle bir işlem başlığı açmıştır. İşlem başlığında hikâyenin isteme göre vermesi beklenen mesajın yazılması dikkat çekici bir özellik olarak değerlendirilmiştir. Bu işlem başlığı altında yapay zekânın, girilen isteme verdiği cevap tabiri caizse emir tekrarına birkaç kelime ilavesi şeklinde olmuştur. İki metin arasında farklı olan dil yapıları incelendiğinde yapay zekâ dil modeli “Bana” zamirini “Senin için”, “hikâye yaz” komutunu ise “... hakkında eğlenceli ve sıcak bir hikâye yazacağım.” şeklinde cevaplamıştır. Yapay zekânın girilen isteme önce cevap verdiği hemen arkasından istemde talep edilen işlem olan hikâye yazma işlemini birkaç saniye içerisinde arka arkaya yaptığı gözlenmiştir. Yapay zekâ tarafından yazılan hikâye metni Görsel 2’de paylaşılmıştır.

İp Yumağının Sırrı

Bir sabah, güneşin ilk ışıkları pencereden süzülürken, kahverengi tüylü, iri yeşil gözlü bir kedi olan Pati uykusundan uyandı. Ev sessizdi, ama Pati’nin içi kıpır kıpırdı. Çünkü o gün, en sevdiği oyuncakları olan kırmızı ip yumağıyla oynamaya kararlıydı.

Pati, yumağını bulmak için odanın her köşesini dolaştı. Kanepe altına baktı, perde arkasına gizlendi, hatta mutfak masasının altına bile girdi. Sonunda, ip yumağını pencere kenarında buldu. Güneş ışığı yumağın üzerine düşüyor, ipler parlıyordu. Pati hemen üzerine atladı.

İp yumağı bir anda yuvarlanmaya başladı. Pati de peşinden koştu. Salonun ortasında döndüler, halının üzerinde kaydılar, masanın altından geçtiler. Tam o sırada, kapıdan küçük bir ses geldi. Pati durdu, kulaklarını dikti. Kapının arkasında minik bir kedi duruyordu. Gri tüyleri vardı ve ürkek gözlerle etrafa bakıyordu.

Pati hemen ip yumağını aldı ve yeni gelenin önüne koydu. Küçük kedi önce şaşırıp, sonra yavaşça pati uzattı. İp yumağı bir kez daha yuvarlandı. Bu kez iki kedi birlikte koşturmaya başladı. Pati’nin kahkahaya benzeyen mırıltıları, küçük kedinin neşeli miyavlamalarına karıştı.

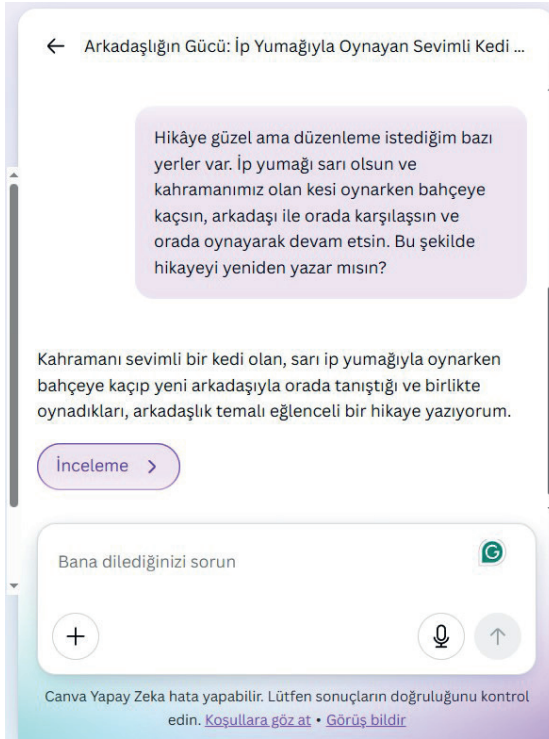
O günden sonra ip yumağı artık sadece bir oyuncak değil, iki dostun hikâyesinin başlangıcı oldu. Pati ve yeni arkadaşı Griş, her sabah güne ip yumağını paylaşarak başlar, her akşam birbirine sokularak uyurdu.

Ve evin içinde, iki dostun dostlukla ördüğü görünmez bir ip yumağı vardı artık – hiç çözülmeyen, her gün biraz daha büyüyen bir bağ.

Görsel 2. Verilen ilk istem doğrultusunda yapay zekâ tarafından yazılan hikâye metni

Yapay zekânın ikinci işlemi olan hikâye yazım işlemi sonrasında elde edilen çıktıda da (Görsel 2) görüldüğü üzere başlık dâhil 216 kelimelik bir metin oluşturulmuştur. Metnin; serim-düğüm-çözüm bölümlerine sahip, olay-yer-zaman-şahıs/varlık kadrosu gibi hikâye unsurlarını taşıyan ve hikâye türünün

özelliklerini yansıtan bir yapıda olduğu görülmektedir. Yapay zekânın, kullanıcı tarafından girilen istemde yapılan betimlemelere sadık kaldığı görülmekte olup hikâye kahramanı olan kediye “Pati” arkadaşlık konusu gereği oluşturduğu diğer kedi karakterine “Griş” ismini vermiştir. “Griş” ismi “gri” betimlemesinden sonra geçtiğinden olsa gerek yapay zekâ tarafından “gri” kelimesinden türetilmiş bir kelime olarak oluşturulduğu izlenimini vermektedir. Genel itibarıyla yazım kurallarına ve noktalama işaretlerine uyulmuş olup “Ve” bağlacı ile başlayan son cümle ve kullanım amacı anlaşılamayan kısa bir çizgi bu kuralların göz ardı edildiği dikkat çekici bir bulgu olarak kaydedilmiştir. Ayrıca özel isimler cümle içinde büyük harfle başlatılmış olup bu isimlere getirilen ekler de kesme işaretleriyle ayrılmıştır. Somut bir varlık olan ip yumağının hikâyenin sonunda soyutlaştırarak iki dostun arasında örülen görünmez bir bağ ören bir varlık şeklinde betimlenmesi yapay zekâ tarafından benzetme sanatı kullanılabildiği ve bu kullanımın konunun etkili bir şekilde işlenmesine hizmet eden güçlü ifade tarzı olarak değerlendirilmektedir. Bu aşamadan sonra metnin iyileştirilmesi veya ilave hususların eklenmesi süreci yürütülmüş ve ilk taslak metin üzerinde bazı değişiklikler ve düzenlemeler yapılması ikinci istem olarak yapay zekâ uygulamasına girilmiştir. Görsel 3’te ikinci isteme verilen cevap, Görsel 4’te ise bu istem doğrultusunda yenilenen hikâye metni yer almaktadır.



Görsel 3. Verilen ikinci isteme yapay zekânın cevabı

Yapay zekâ uygulamasının hikâye metnini oluşturmasının ardından yeni bir istem girilerek olay akışının değiştirilmesi istenmiştir. Bu istem girilirken “kedi” kelimesi yerine hata yapılarak “kesi” ifadesi girilmiş ve ip yumağının bahçeye kaçışı yerine “kesinin kaçışı” şeklinde yanlış anlama gelinecek bir ifade yazılmıştır. Bu hata düzeltilmeyip gelecek cevabın yanı sıra yapay zekâ uygulamasının bu hatalar karşısında vereceği tepkiler de test edilmiştir. İstem olarak uygulamaya, “*Hikâye güzel ama düzenleme istediğim bazı yerler var. İp yumağı sarı olsun ve kahramanımız olan kesi oynarken bahçeye kaçsın, arkadaşı ile orada karşılaşsın ve orada oynayarak devam etsin. Bu şekilde hikâyeyi yeniden yazar mısın?*” cümlesi girilmiş ve uygulama tarafından “*Kahramanı sevimli bir kedi olan, sarı ip yumağıyla oynarken bahçeye kaçıp yeni arkadaşıyla orada tanıştığı ve birlikte oynadıkları, arkadaşlık temalı eğlenceli bir hikâye yazıyorum.*” cevabı alınmıştır. Yazım hatasını görmezden gelen yapay zekâ, düzenlediği hikâyede kedinin kaçışını değil, ip yumağının bahçeye doğru yuvarlanışının ardından kedinin bahçeye fırladığını belirterek herhangi bir anlam ya da mantık hatası yapmamıştır. Yapay zekâ uygulamasının yeniden düzenlediği hikâye metni Görsel 4’te yer almaktadır.

İp Yumağının Sırrı

Bir sabah, güneşin ilk ışıkları pencereden süzülürken, kahverengi tüylü, iri yeşil gözlü sevimli bir kedi olan Pati uykusundan uyandı. Ev sessizdi, ama Pati’nin içi kıpır kıpırdı. Çünkü o gün, en sevdiği oyuncacı olan sarı ip yumağıyla oynamaya kararlıydı.

Pati, yumağını bulmak için odanın her köşesini dolaştı. Kanepenin altına baktı, perde arkasına gizlendi, hatta mutfak masasının altına bile girdi. Sonunda, sarı ip yumağını pencere kenarında buldu. Güneş ışığı yumağın üzerine düşüyor, ipler altın gibi parlıyordu. Pati hemen üzerine atladı.

İp yumağı bir anda yuvarlanmaya başladı. Pati de peşinden koştu. Salonun ortasında döndüler, halının üzerinde kaydılar, masanın altından geçtiler. Derken ip yumağı açık pencereye doğru yuvarlandı. Pati hızını alamadı ve yumağın peşinden bahçeye fırladı.

Bahçede çimenler sabah çiğiyle ıslanmıştı. Sarı ip yumağı çimenlerin üzerinde parlıyordu. Pati tam yumağa atlayacakken, bir hisirtti duydu. Çalıkların arasından gri tüylü, minik bir kedi çıktı. Gözleri merakla parlıyordu.

Pati önce şaşırıp, sonra ip yumağını patisiyle ileri itti. Küçük kedi önce tereddüt etti, sonra yavaşça yaklaşıp ipi yakaladı. Sarı ip bir kez daha yuvarlandı. Bu kez iki kedi birlikte koşmaya başladı. Çimenlerin üzerinde zipladılar, ipi birbirlerinden kapmaya çalıştılar, yuvarlanıp kaha-kaha benzeyen mırıltılar çıkardılar.

Güneş yükseldikçe, bahçede iki dostun neşesi yankılandı. O günden sonra sarı ip yumağı artık sadece bir oyuncak değil, iki kedinin dostluğunun sembolü oldu.

Pati ve yeni arkadaşı Griş, her sabah bahçede buluşup sarı ip yumağıyla oynamaya devam ettiler. Ve bahçenin ortasında, dostlukla örülmüş görünmez bir ip yumağı vardı artık – hiç çözülmeyen, her gün biraz daha büyüyen bir bağ.

Görsel 4. Verilen ikinci istem doğrultusunda yapay zekâ tarafından güncellenen hikâye metni

İkinci kez yazılan hikâye metni 246 kelimedenden oluşmakta olup değiştirilmesi gereken olay akışı dışında diğer bölümlerin büyük bir kısmı aynen tekrar ettirilmiştir. Önceki metin ile arasında 30 kelimelik bir fark oluşmuştur. Önceki

yazımda yapılan yazım ve noktalama yanlışları aynen tekrar ettirilmiştir. Hikâye metni genel olarak değerlendirildiğinde hikâyenin türünün örneklerine başarılı sayılabilecek nitelikler taşıdığı görülmektedir. İnceleme ve çözümlemeler farklı açılardan da devam ettirilebilir. Söz gelimi etik ilkeler, yasalara ve ilgili yaş seviyesine uygunluk, teknik açıdan dijital hikâyeye dönüştürmeye uygunluk gibi farklı açılardan da değerlendirilmesi gerektiği göz önünde bulundurulduğunda Canva yapay zekâ uygulamasının iki denemeye göre basit bir konu ve kısa bir metin olmasına rağmen oldukça başarılı bir hikâye yazdığı tecrübe edilmiştir. Yalnızca konunun arkadaşlık olması istendiği hâlde dostluğa doğru bir gidişatın olduğu görülmektedir.

3.2. Görselleştirme: Hikâyeyi Görsellerle Zenginleştirme

Hikâyedeki sahnelerin, karakterlerin veya farklı bağlantılarla ilişkilendirilebilecek görsellerin oluşturulması aşamasında, görsel üretme amacı için üretilen yapay zekâ araçları kullanılmalıdır. Bu süreçte hikâye kullanıcıları tarafından beklenen, görsellerin anlatılan metinle ilişkili ve kendi içinde birbirleriyle tutarlı olması durumudur. Bu sebeple kullanılan yapay zekâ aracına verilen komutların veya girilen istemlerin betimleme gücü oldukça önemlidir. Aslında bir hikâyeye özel karakter veya karakterler oluşturan ve her sahnede aynı karakterin farklı açılardan görünümünü verebilen yapay zekâ araçları vardır fakat yapılan işleme göre bu özellikler çoğunlukla ücretlendirilmektedir. Netice itibarıyla bu araçlar ticari amaçlarla üretilmiş ve bu amaçlarla da düzenli aralıklarla güncellenerek geliştirilmektedir. Bu aşamada yani yazılan hikâyelerin görselleştirilmesinde ChatGPT, Gemini, Copilot, Deepseek, Canva, Dreamstudio, ClickUp, Adobe Firefly, Ideogram gibi yapay zekâ araçları kullanılabilir.

Hikâye metnini oluşturduğumuz Canva yapay zekâ uygulamasında bu hikâyenin görselleştirme işlemi de örnek olarak çalışılmıştır. Öncelikle “*Bana konusu arkadaşlık olan ve önündeki ip yumağıyla oynamayı seven kahverengi tüylü iri yeşil gözlü sevimli bir kedi karakteri oluştur ve aşağıdaki hikâyeye göre farklı sahneleri görselleştir. Hikâyeye söyle: ---*” denilerek genel bir istem girilmiş ve tüm hikâye metni için görsel oluşturulması denemesi yapılmıştır. Bu istem üç kez tekrar ettirilmiş ve işlem sonucunda kısa süre içerisinde aşağıdaki görseller elde edilmiştir.



Görsel 5. Hikâyenin bütünü için verilen istem doğrultusunda yapay zekâ tarafından oluşturulan görseller

Görseller incelendiğinde verilen istem gereği birden çok sahne görsel birleştirilerek yapay zekâ uygulaması tarafından oluşturulmuştur. Oluşturulan görsellerin ilk istemde gerçek fotoğraf kalitesinde, ikinci istemde animasyon özellikte üçüncü istem de çizgi film tarzında görseller üretilmesi dikkat çekici bir husus olarak değerlendirilmiştir. Görseller kare kare detaylı incelendiğinde ise bazı görsellerin hikâye metniyle tutarsız olduğu görülmüştür. Söz gelimi bahçede ek bir kedinin veya iki gri renkte kedinin resmedilmesi, yumak olmayan bir bahçe görselinde tek başına gri kedinin resmedilmesi, verilen istemle uyuşmamaktadır. Bu sebeple toplu hikâye metni yerine yalnızca bir hikâye sahnesi isteme dönüştürülerek görsel oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu aşamada örnek olarak verilen “*Sabahın ilk ışıkları pencereden süzülürken, kahverengi tüylü, iri yeşil gözlü sevimli bir kedinin sarı ip yumağıyla odanın her köşesinde oynadığı animasyon tarzında görseller oluşturabilir misin?*” istemi sonucunda elde edilen görsel aşağıda verilmiştir.



Görsel 6. Sınırlandırılmış istem doğrultusunda yapay zekâ tarafından elde edilen görsel

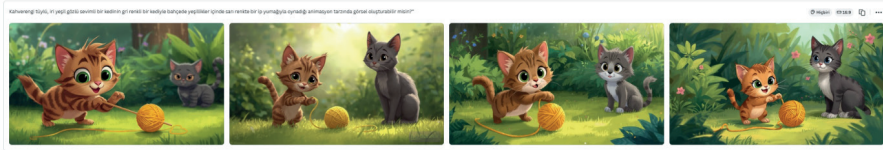
Görsel 6 incelendiğinde yapay zekâ uygulamasının “*Sabahın ilk ışıkları pencereden süzülürken, kahverengi tüylü, iri yeşil gözlü sevimli bir kedinin sarı ip yumağıyla odanın her köşesinde oynadığı animasyon tarzında görseller oluşturabilir misin?*” istemi doğrultusunda genel istemlere göre daha başarılı bir performans gösterdiği ve daha tutarlı görsel oluşturduğu tespit edilmiştir. Dolayısıyla yapay zekâ destekli bir dijital hikâye anlatımında görsellerin hikâye metniyle tutarlılığı sınırları daraltılmış istemlerle daha verimli bir hâle dönüştürülebilmektedir. Yalnız hikâyedeki görsellerin birbirleriyle olan tutarlılığı ise dikkat edilmesi ve üzerinde çalışılması gereken bir diğer husustur. Bu durumu örneklemek için hikâyenin devamını anlatan iki farklı istem daha girilmiş ve elde edilen görseller aşağıda (Görsel 7 ve 8) verilmiştir.

İstem 2: “*Kahverengi tüylü, iri yeşil gözlü sevimli bir kedinin sarı renkteki bir ip yumağı pencereden bahçeye kaçtığı gösteren animasyon tarzında görsel oluşturabilir misin?*”



Görsel 7. Sınırlandırılmış istem doğrultusunda yapay zekâ tarafından oluşturulan görseller

İstem 3: “*Kahverengi tüylü, iri yeşil gözlü sevimli bir kedinin gri renkli bir kediyle bahçede yeşillikler içinde sarı renkte bir ip yumağıyla oynadığı animasyon tarzında görsel oluşturabilir misin?*”



Görsel 8. Sınırlandırılmış istem doğrultusunda yapay zekâ tarafından oluşturulan görseller

Görsel 6, 7 ve 8 kendi içinde tutarlılık bakımından incelendiğinde hikâyenin ana karakteri olan kedinin biçiminde bazı değişimler olduğu göze çarpmaktadır. Dolayısıyla yapay zekâ araçlarıyla dijital hikâye anlatımında hikâyeye özel bir karakter oluşturmak ve bütün görsellerde aynı karakterin farklı görünüşlerini

tutarlı (boyut, renk, duruş vb.) bir biçimde oluşturabilme hususu dikkat edilmesi gereken bir aşamadır. Bazı uygulamalar bu aşamada kullanıcılarını ücretli veya lisanslı versiyonlarına yönlendirerek ticari amaçlarını gerçekleştirmeye çalışmaktadır. Örnek çalışmamız Canva üzerinden gerçekleştirildiği için öğretmenlere tanınan ücretsiz ve lisanslı kullanım bu bakımdan öğretmen kullanıcılara büyük avantaj sağlamaktadır.

3.3. Seslendirme ve Video Kurgusu

Metni ve görselleri oluşturulan hikâyelerin kitaplaştırma için gereken asgari şartları taşıdığı düşünülebilir. Yalnızca metin ve görseller ile de dijital hikâye sunumları yapılabilir de dijital hikâye niteliğinin farklı bir boyutu daha bünyesinde taşıması gerektiği değerlendirilmektedir. Seslendirme bu aşamada hikâyelere farklı bir boyut kazandırmakta ve hitap ettiği duyu organı sayısını arttırmaktadır. Seslendirme gerçek bir insan veya insanlar tarafından yapılabileceği gibi yapay zekâ araçlarıyla da yapılabilmektedir. Gerçek seslendirme ses kayıt cihazlarıyla yapılır ve hikâye metnine eklenir fakat yapay zekâ uygulamalarıyla yapılmak istenen seslendirmelerde hikâye metnini uygulamaya kopyalamak yeterli olmaktadır. Uygulanışı daha hızlı olduğundan ve telif hakkı söz konusu olmadığından dolayı son zamanlarda yapay zekâ uygulamalarıyla yapılan seslendirmelerin daha yaygın olduğu görülmektedir. Seslendirme aşamasında TTSMaker, Narakeet, Speechgen, Speaktor, CapCut, Descript, Synthesia, ElevenLabs gibi metinden sese ve videoya dönüştürme uygulamaları kullanılabilir. Her uygulamanın kendine has yönleri ve at bileşenleri bulunmakta olup genellikle önce üyelik veya abonelik, ardından metin girişi, sonrasında seslendirecek sesin cinsiyet ve ton seçimi gibi iş ve işlemler ortak olarak tespit edilmiştir. Uygulamalardan bazıları seslendirme üzerinde düzenleme yapmasa da bazıları seslendirme esnasında ve sonrasında iyileştirmeye (vurgu ve tonlama) izin verebilmektedir.

3.4. Düzenleme ve Kitaplaştırma

Dijital hikâyenin unsurlarının (metin, görseller, ses kayıtları, efekt veya müzikler vb.) tamamlanmasının ardından tüm bu unsurların birleştirip estetik bir kompozisyon oluşturma aşamasına geçilmiş demektir. Hikâye metni sesli anlatıma dönüştürüldükten sonra ses ile uyumlu olacak şekilde görsellerin düzenlenmesi önem arz etmektedir. Bileşenlerin eş zamanlı olarak birleştirilmesi hikâyenin etkileyciliğini artıran hususlardan biridir. Düzenleme işlemleri Canva, Book Creator, Vellum, Reedsy gibi dijital yayın araçları üzerinden gerçekleştirilebilir. Dijital hikâye unsurlarının yer aldığı dijital ortam PDF, EPUB, MOBI formatlarında oluşturulabilir. Sabit görüntüdeki sayfa formatlarına, sayfa açılma ve kapanma efektlerinin eklendiği FlippingBook,

Heyzine, Simplebooklet, Flipbuilder gibi uygulamalar da bulunmaktadır. Kullanım amacına göre tercihen bu uygulamalarda kullanıcıların sanal ortamda da olsa gerçek bir kitap okuduğu izlenimi de oluşturulabilen sayfa çevirme etkileri verilebilmektedir.

3.5. Yayınlama ve Paylaşım

Dijital ortamda parçaları uyumlu bir şekilde birleştirilen dijital hikâyelerin yazılış ve kullanılış amacına göre yayımlanması ve paylaşılması en az hikâye yazma aşaması kadar önemlidir. Çünkü iyi bir dijital hikâye etkili bir şekilde paylaşılıp yayımlanamamışsa etkisinin bir o kadar da azalacağı unutulmamalıdır. Bu aşamada hazırlık aşaması tamamlanan dijital hikâye dijital platformlara yüklenerek okuyucularla buluşturulur. KDY (Kitapyurdu Doğrudan Yayıncılık), Wattpad, Amazon Kindle Direct Publishing (KDP), Google Play Books, Storytel gibi platformlar dijital hikâyelerin geniş kitlelerle buluşmasını sağlayabilmektedir.

4. Sonuç

Yapay zekâ; hikâye metnlerinin yazımı çoklu ortam biçimlerine dönüştürülmesi ve geniş kitlelerce etkili paylaşımı gibi süreçleri derinden etkileyen ve değiştiren bir teknolojidir. Sürekli gelişen araçlarıyla gelecekte edebiyat alanında nasıl bir değişim getireceği konusunda çeşitli tartışmalar yaşansa da geçmişte uzun zaman gerektiren işlemlerin artık saniyeler içinde gerçekleştirilebilmesi devrim sayılacak niteliktedir. Yaşanmışlık içeren gerçek hikâyelerin yerini zamanla bu teknolojilerle saniyeler içinde yazılmış özgün görünen ama yaşanmışlık içermeyen sanal metinlerin alması sonucunda insanlık bakımından bu ve benzer alanlarda hangi sorunları yaşayacağımız konusu gelecek tasarımcıları tarafından tartışılrsa da büyük bilinmezlikler içermektedir.

Yapay zekâ ile ilgili somut gelişmelere ve ortaya çıkan ürünlere bakılırsa bu teknoloji, hikâye türünde hem üretim biçimlerini hem de “yazar” kimliğini yeniden tanımlayan bir araç hâline gelmiştir. Yapay zekâ teknolojileri, hikâye yazma sürecini yalnızca hızlandırmakla kalmamış, aynı zamanda edebi üretimin doğasını da dönüştürmüştür. İlk aşamada fikir geliştirme ve olay örgüsü kurma süreçlerini kolaylaştıran yapay zekâ, ikinci aşamada karakter yaratımında ve hikâye metninin oluşturulmasında yazarın hayal gücünü desteklemiş, üçüncü aşamada ise metinlerin görselleştirilmesi ve seslendirilmesi aşamalarını da destekleyip hızlandırarak hikâyeyi çok boyutlu bir deneyime dönüştürmüştür. Bu durum, edebiyat dünyasında “yazar” kavramının yeniden tartışılmasına yol açarken, okur-yazar etkileşimini de dijitalleşmiş ve çok boyutlu bir deneyim hâline getirmektedir.

Bilimsel kaynaklar yapay zekâ ile gelen dönüşümün; edebiyat kuramı, anlatı yapısı ve etik boyutlarıyla da ele alınması gerektiğini ortaya koymaktadır. Yapay zekâ sohbet robotları, iletişim süreçlerini geliştirerek müşteri deneyimlerini artırsa da doğru ve güvenilir bilgi sağlama konusundaki sınırlamaları göz önünde bulundurulmalı, bu teknolojilerin medya manipülasyonu ve sahtecilik risklerini de beraberinde getirdiği unutulmamalıdır (Kırık ve Özkoçak, 2023). Bu nedenle bu teknolojilerin etik kullanımı için yasal zeminlerin oluşturulması, olası manipülasyonların tespit edilmesi ve güvenilirliğin sağlanması için gerekli önlemler alınması büyük önem arz etmektedir. Kahveci (2023); yapay zekâ yazılımlarının ve platformlarının kullanımına yönelik etik yönergelerin geliştirilmesi ve bu yönergelerde mahremiyet, siber güvenlik ve veri gizliliği gibi konular üzerine çalışılması ve bu teknolojiyi kullanan platformların düzenli aralıklarla etik ihlaller açısından değerlendirmeye alınması gerektiğini belirtmektedir.

Yapay zekâ uygulamaları sayesinde 21. yüzyıl becerileri olarak adlandırabilecek becerilerin (yaşam ve meslek becerileri, öğrenme ve yenilenme becerileri, bilgi medya ve teknoloji becerileri) öğrencilere kazandırılması hem hızlanacak hem de kolaylaşacak olup bu gelecekte becerilere sahip öğrenciler ülkelerinin kalkınması adına söz sahibi olacaklardır (İşler ve Kılıç, 2021). Dolayısıyla bu teknolojilerin eğitimde etkili ve verimli kullanılması için kurum ve kuruluşlar tarafından yapılması gereken iş ve sorumluluklar bir an önce hayata geçirilmelidir. Millî Eğitim Bakanlığı her ne kadar, Fatih Projesi'ni (Fırsatları Arttırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi) hayata geçirse de bu projede sadece akıllı tahta ve tablet dağıtımı ile kalınmaması, yapay zekâ temelli eğitim uygulamalarına ve araçlarına da bir an önce yer verilmesi, hatta bu araçların yerli ve millî teknolojilerle birleştirilmesi gerekmektedir.

Özetle yapay zekâ teknolojileri, hikâye anlatıcılığının ve yazarlığının doğasını hem yaratıcı süreçteki araçları zenginleştirerek hem de anlatım biçimlerini çeşitlendirerek köklü biçimde dönüştürdüğü görülmektedir. Bununla birlikte yapay zekâ teknolojilerinin gelişimi; hikâye üretiminde etik sorumlulukları, özgünlük tartışmalarını ve insan dokusunun korunması gerekliliğini de gündeme getirmekte ve bu türden tartışmaları beslemektedir. Sonuç olarak, geleceğin hikâye anlatımı, insan ve yapay zekâ arasında karşılıklı beslenen bir ortaklık olarak şekillenecektir ve yapay zekâ; hikâye türünde yalnızca bir araç değil, aynı zamanda yeni bir anlatı paradigmasının kurucusu olarak değerlendirilmektedir.

5. Kaynakça

- Anadolu, B. (2019). Dijital hikâye anlatıcılığı bağlamında yapay zekanın sinemaya etkisi: Sunspring ve It's No Game filmlerinin analizi. *Erciyes İletişim Dergisi Uluslararası Dijital Çağda İletişim Sempozyumu Özel Sayısı*, (1), 39-56. DOI: 10.17680/erciyesiletisim.483510
- Arı, S. (2018). 21. Yüzyıl sanat ve tasarım eğitiminde hikayelerin kullanımına dair öneriler. *Görünüm (Sanat, Tasarım ve Sosyal Bilgiler Dergisi)*, 3(4), 54-63.
- Aydemir, M. ve Fetah, V. (2023). "Yapay zekânın dijital hikâyeleştirme ve senaryo tasarımında kullanımı: kısa film uygulamalı bir araştırma", *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* (58), 255-275.
- Ceyhan Akça, N., Aslan Cobutoğlu, S., Özbek, Ö. Y., Akça, M. F. (2024). Yapay zekânın edebiyatta kullanım serüveni. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi* (39), 283-306. <https://doi.org/10.29000/rumelide.1470139>
- Copeland, B.J. (2000). The Turing Test. *Minds and Machines* 10, 519–539.
- Erciyes, F. (2024). Turing Testinin Davranışçı ve İşlevselci Yorumu. *MetaZihin: Yapay Zeka ve Zihin Felsefesi Dergisi*, 7(1), 43-57. <https://doi.org/10.51404/metazihin.1280648>
- Eroğlu, Aysun. (2020). *Ortaokul 7. sınıf Türkçe dersinde dijital hikâye anlatımının kullanılması*. Doktora Tezi. Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Frazel, M. (2010). *Digital storytelling: guide for educators*. Eugene, OR: International Society for Technology in Education (ISTE).
- Furuncu Kutluhan, D., Sunal, G. ve Bağdatlı Kalkan, S. (2022). Geleneksel ve dijital hikâye anlatıcılığı arasındaki farkın covid 19 pandemi sürecinde maske kullanımına ilişkin bir video filmi üzerinden incelenmesi. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 6(3), 221-228.
- Gençer, M. (2010). Bilgisayar kitabı. https://adau.edu.az/images/ms_kitabxana/23_07_2021_15_40_13_34_2267378_BilgisayarKitabi.pdf adresinden 10.11.2025 tarihinde erişilmiştir.
- Hancox, D. (2011). Stories with Impact: The Potential of Storytelling to Contribute to Cultural Research and Social Inclusion. *M/C Journal*, 14(6). <https://doi.org/10.5204/mcj.439>
- Işın, C. Z., Fidan, H., Işın, T., Topçu, M. K. (2025). Prompt mühendisliği 202. Tamer Işın ve Hilal Fidan (Ed.). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- İşler, B., & Kılıç, M. (2021). Eğitimde yapay zekâ kullanımı ve gelişimi. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 5(1), 1-11.
- Kahveci, S. (2023). İNSAN-yapay zekâ iletişimde yeni bir paradigma: prompt mühendisliği. INTE-ISTEC-ITEC-ITICAM-IQC Conferences (s.439-449).

- Kırık, A. M., & Özkoçak, V. (2023). MEDYA ve iletişim bağlamında yapay zekâ tarihi ve teknolojisi: Chatgpt ve Deepfake ile gelen dijital dönüşüm. *Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi*, (58), 73-99. <https://doi.org/10.17498/kdeniz.1308471>
- Kocaman Karoğlu, A. (2015). Öğretim sürecinde hikâye anlatmanın teknolojiyle değişen doğası: dijital hikâye anlatımı. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 5(2), 89-106. <https://doi.org/10.17943/etku.29277>
- Kurtuluş, Ö. (2023). Turing'den bugüne yapay zekâ testleri. <https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/makale/turingden-bugune-yapay-zeka-testleri> adresinden 18.11.2025 tarihinde erişilmiştir.
- Kurudayıoğlu, M. ve Bal, M. (2014). Ana dili eğitiminde dijital hikâye anlatımlarının kullanımı. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2014; (28): 74-95
- Küngerü, A. (2016). Bir ifade aracı olarak dijital öykü anlatımı. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi (AKAR)*, 1(2), 33-45.
- Luger, G.F. (2025). The Pre-History of Artificial Intelligence. İçinde: *Artificial Intelligence: Principles and Practice (3-25)*. Cham: Springer Nature Switzerland.
- McCarthy, J. (2004). What is artificial intelligence. Stanford University Computer Science Department. <https://cse.unl.edu/~choueiry/S09-476-876/Documents/whatisai.pdf>
- McCorduck, P., Minsky, M., Selfridge, O. G., & Simon, H. A. (1977, August). History of artificial intelligence. In *IJCAI* (pp. 951-954).
- McQuiggan, S.W., Rowe, J.P., Lee, S., Lester, J.C. (2008). Story-Based Learning: The Impact of Narrative on Learning Experiences and Outcomes. In: Woolf, B.P., Aïmeur, E., Nkambou, R., Lajoie, S. (eds) *Intelligent Tutoring Systems. ITS 2008. Lecture Notes in Computer Science*, vol 5091. Springer, Berlin, Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-540-69132-7_56
- Mijwel, M. M. (2015). History of artificial intelligence yapay zekânın tarihi. *Computer Science*, 3-4.
- Mutlugün, M. A., & Topuz, Y. (2020). Dijital anlatı bağlamında hikâyeciliğin yeni konumu. *Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi*, 3(3), 37-45.
- Öztemel, E. (2020). Yapay zekâ ve insanlığın geleceği. İçinde *Bilişim teknolojileri ve iletişim: Birey ve toplum güvenliği*, 1. Baskı (95-112). Editörler: Prof. Dr. Muzaffer Şeker, Assoc. Prof. Dr. Yasin Bulduklu Assist. Prof. Dr. Cem Korkut, Teaching Assistant Mürsel Doğrul. Ankara: Türkiye Bilimler Akademisi.
- Öztürk, K. ve Şahin, M. E. (2018). Yapay sinir ağları ve Yapay Zekâ'ya genel bir bakış. *Takvim-i Vekayi*, 6(2), 25-36.
- Polater, C. (2019). *İlkokul dördüncü sınıfta dijital öykü yöntemiyle değerler eğitimi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Malatya: İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

- Robin, B. (2006). The Educational Uses of Digital Storytelling. In C. Crawford, R. Carlsen, K. McFerrin, J. Price, R. Weber & D. Willis (Eds.), *Proceedings of SITE 2006--Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 709-716). Orlando, Florida, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Sevil, Ş. (2025). Yapay zekâ ve eğitim: öğretmenler için uygulamalı prompt mühendisliği ve üretken araçlarla yenilikçi öğrenme stratejileri. Sümeyye Hatice Eral (Ed.). Ankara: MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü.
- Sırvermez, U. (2024). İstem yazma temelleri ve temel istem teknikleri. İçinde *Teoriden Uygulamaya Yapay Zekânın Temelleri: Geçmiş, Gelecek ve Güçlü Promptlar*, Editör: Prof. Dr. Erhan Şengel. Ankara: Serüven Yayınevi.
- Stojke, A. E. (2009). *Digital storytelling as a tool for revision* (Ph.D. thesis). Oakland University.
- Sucu, A., Şenkal, Y. ve Aydın, D. (2019). Sosyal ağlarda dijital hikâye anlatımı. *ABMYO Dergisi*, 53, 1-20.
- Şimşek, A. (2004). İlköğretim okulu sosyal bilgiler dersi tarih konularının öğretiminde hikâye anlatım yönteminin etkililiği. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2(4), 495-509.
- TDK GTSa, Güncel Türkçe Sözlük. (2025). “Hikâye” Sözcüğü (<https://sozluk.gov.tr/>).
- TDK GTSb, Güncel Türkçe Sözlük. (2025). “Dijital” Sözcüğü (<https://sozluk.gov.tr/>).
- TDK Bilim ve Sanat Terimleri Sözlüğü. (2025). “Hikâye” Sözcüğü (<https://sozluk.gov.tr/>).
- Yakıncı C., Almış, H. ve Kavruk, H. (2012). Tıp eğitiminde hikâyenin gücü. *Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Dergisi*, 55, 211-215. <https://cshd.org.tr/article/view/228> adresinden 13.11.2025 tarihinde erişilmiştir.
- Yılmaz, A. (2022). Yapay Zekâ. İstanbul: Kodlab.
- Yılmaz, U. ve Güney, Z. (2019). Dijital Hikâye Tasarımı. İstanbul: Pusula 20 Teknoloji ve Yayıncılık.
- Yılmaz, Y., Üstündağ, M. T., Güneş, E. (2017). Öğretim materyali olarak dijital hikâye geliştirme aşamalarının ve araçlarının incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17 (3), 1621-1640.