



Bilgi Yönetimi Dergisi

Cilt: 1 Sayı: 2 Yıl: 2018

<http://dergipark.gov.tr/by>



Hakemli Makaleler

Makale Bilgisi

Gönderildiği tarih: 26.07. 2018
Kabul tarihi: 22.11. 2018
Yayınlanma tarihi: 28.12. 2018

Article Info

Date submitted: 26.07. 2018
Date accepted: 22.11. 2018
Date published: 28.12. 2018

Anahtar Sözcükler

Üst Veri, Sahne Sanatları,
Tiyatro Oyunları, Ankara
Devlet Tiyatrosu

Keywords

Metadata, Performing Art,
Theatre Plays, Ankara State
Theatre

Tiyatro Oyunlarının Tanımlanmasında Üst Veri: Ankara Devlet Tiyatrosu Oyunlarına Yönelik Bir Uygulama

*Metadata for Description of Theatre Plays: A Case Study of
Ankara State Theatre Plays*

Arş. Gör. Nuriye ÖZAN

Ankara Üniversitesi, Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü; Doktora Öğrencisi,
Ankara Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü, nkiziltepe@ankara.edu.tr

Arş. Gör. Emine Pınar GEVHEROĞLU

Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü; Doktora
Öğrencisi, Hacettepe Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü,
epgevheroglu@ybu.edu.tr

Prof. Dr. Özlem GÖKKURT DEMİRTEL

Ankara Üniversitesi, Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü, ozlem.gkurt@gmail.com

Öz

Günümüzde özellikle günlük bilgi ihtiyacının karşılanmasında en sık kullanılan ortamlardan biri şüphesiz İnternettir. Kullanıcılar, tiyatro gibi etkinlik gündemi çok sık aralıklarla ya da dönemsel olarak değişen sanat dalları ile ilgili güncel bilgi ihtiyaçlarını karşılamak üzere sıklıkla İnternete başvurmaktadır. Ancak tiyatro oyunlarına yönelik bilgilere erişimi sağlayacak tanımlamalarda eksiklikler mevcuttur. Bu çalışma, kullanıcıların sanatsal aktivitelerle ilgili bilgileri elde etmede karşılaştıkları problemlerin güncel bilgi için üst veri kümelerinin oluşturulmasıyla azaltılabileceği hipotezine dayanmaktadır. Bu hipotezden hareketle çalışmada, Türkiye’de sahnelenen oyunlara erişimde güncel tanımlamaların standart bir formda yapılabilmesi için konuyla ilgili bir uygulama çalışması yapılması amaçlanmıştır. Bu doğrultuda, Türkçe veri setlerinin yaygınlaşmasına örnek oluşturacak bir çalışma yürütülerek Ankara Devlet Tiyatroları oyunlarına yönelik bir üst veri seti tanımlanmıştır. İlgili veri setinin tanımlanmasında konuyla ilgili literatür araştırılarak sahne sanatları alanı için geliştirildiği belirlenen başlıca üst veri setleri karşılaştırılmış ve bu konuda Türkiye’de gerçekleştirilen çalışma ve uygulamalar değerlendirilmiştir. Değerlendirme sonucunda güncel bilgi gereksinimi kapsamında tiyatro oyunlarına ilişkin arama öğeleri dikkate alınarak oluşturulan bir üst veri seti (Tiyatro Üst Veri Seti - TÜS), örnek bir uygulama çalışmasında gösterilmiştir. Geliştirilen uygulamanın değerlendirilmesi aşamasında Ankara Üniversitesi lisans öğrencileri arasından seçilmiş olan grup ile odak-grup görüşmesi yapılmıştır. Bu görüşmeler sonucunda, kullanıcıların günlük bilgi ihtiyaçları açısından tiyatro oyunlarına ait bilgilerin daha esnek, sorgulanabilir ve kolay erişilebilir bir biçimde sunulmasına ihtiyaç duyulduğu görülmüştür. Geliştirilen üst veri seti ile sunulan verilerin ihtiyaca yönelik bilgilere erişimde karşılaşılan temel sorunları büyük ölçüde çözümleneceği önerilmiştir.

Abstract

Today, one of the most frequently used environments for meeting daily information needs is assuredly the Internet. Users often refer to the Internet to meet the daily information needs related to the branches of arts such as theatre events, which often change frequently and periodically. However, there are deficiencies in the attributions that will provide access to information about theater plays. This study is based on the hypothesis that problems that users may face in retrieving information related to plays can be eliminated by the creation of metadata sets for up-to-date information. From this point of view, a

sample data set for the Ankara State Theatre Plays have been defined by conducting a study for the spread of standard data sets in Turkish. The comparison of the main data sets have been developed for the areas identified by examining the literature regarding data sets on the subject of performing arts and the study and practice conducted in Turkey in this regard are evaluated. As a result of the evaluation, a metadata element set (Tiyatro Üst veri Seti - TUS), which is formed by taking into consideration the search items related to the theatre plays within the scope of the requirement of current information requirement has been shown in a sample application study. In order to get opinions and suggestions about the study, a focus-group interview was held with the group selected from Ankara University undergraduate students. As a result of this interviews, it was seen that the information about theatre plays need to be presented in a more flexible, inquirable and easily accessible way in terms of their daily information needs of the users. It has been proposed that the information presented with the metadata set developed would solve the basic problems encountered in retrieving the needed information.

1. Giriş

Bilgi edinme alışkanlıklarımız, bilginin çok hızlı bir şekilde katlanarak artması, veri/bilgi sağlayan teknoloji ve platformların gelişmesi, bilgi erişim kanallarının çeşitlenmesi ve İnternet sayesinde değişmektedir. Bilgi erişim kanalları içerisinde İnternet, pratik bilgiye erişim açısından kullanışlı bir ortamdır. (Yeh, 2009, s. 369). Ancak son yıllarda İnternet kullanımının yaygınlaşmasıyla bu ortamda sunulan bilgilerin iletişim kapasitesinin büyüklüğü de hızla artmaktadır. CISCO'nun Görsel Ağ Endeks Raporuna göre, küresel IP trafiğinin önümüzdeki 5 yıl içinde üç kat artacağı öngörülmektedir (CISCO, 2017). Aynı bilgilerin farklı kaynaklar üzerinden sunulmasıyla birlikte bilgiye erişimin sağlanması ve sürdürülmesinde daha ayrıntılı tanımlamalara gereksinim duyulmaktadır. Bu nedenle İnternet üzerinden ihtiyaç duyduğumuz herhangi bir bilgiye erişimin yanı sıra bu bilgilerin erişilebilirliğinin garanti altına alınması her alanda giderek önem kazanmakta ve günlük yaşam içinde bu durum çoğu kez göz ardı edilmektedir. Özellikle sanat ve kültür alanlarında çok çeşitli bilgi türleri, web ortamından kullanıcılara duyurulmakta ve bu duyurular belirli zaman aralıkları ile sürekli olarak güncellenmektedir. Bazı olumsuzluklara karşın her türlü bilgi gereksiniminin giderilmesi anlamında başvuru İnternet, sanatsal faaliyetlere yönelik pratik günlük bilgi ihtiyacının giderilmesinde de kullanıcıların ilk anda başvurdukları bir kaynak konumundadır. Günümüzde tiyatro gibi etkinlik gündemi çok sık aralıklarla değişen ve güncelliği önemli olan bir bilgi ihtiyacını karşılamak üzere kullanıcılar İnternete başvurmaktadırlar. Kullanıcıların bu tür gereksinimlerine cevap verecek etkinlik sahipleri ve hizmet sağlayıcıları da etkinlik programlarını internette duyurmayı ve güncellemeyi tercih etmektedirler. Ancak tiyatro oyunlarına yönelik bilgilerin tanımlanması ve erişimi sırasında tiyatro oyunlarına yönelik bilgilerin sunuşunun yetersizliği, bu bilgilere erişimin istenilen kalitede sağlanamaması, ilgili platformlarda tiyatro oyunlarına yönelik tanımlamaların makinece okunabilir, işlenebilir ve taşınabilir bir formatta sunulmaması, konuyla ilgili bilgi sistemlerinin bu yönleri dikkate alacak nitelikte tasarlanmamış olması gibi eksiklikler mevcuttur. Bu eksiklikler kullanıcıların, tiyatro oyunlarına yönelik güncel bilgi gereksinimlerini istedikleri ölçüde karşılamalarını güçleştirmektedir. Özellikle sanat alanında çoğunlukla geriye dönük bilgiler arşivsel üst veri standartlarıyla tanımlanmaktadır. Bu durum, tiyatro oyunları özelinde güncel bilgilere erişim sıkıntısına yol açmaktadır. Çalışmamızın araştırma konusu bu sorun doğrultusunda ortaya çıkmıştır. Kullanıcıların, sanatsal faaliyetlere yönelik bilgilere erişimde karşılaşılabilecekleri zorluklardan pek çoğunun güncel bilgilere ilişkin üst veri setlerinin oluşturulması ile ortadan kaldırılacağı düşünülmektedir. Bu düşünceden hareketle güncel bilgi erişiminde üst veri setlerinin önemine dikkat çekilerek Türkçe veri setlerinin yaygınlaşmasına örnek oluşturacak bir çalışma yürütülmüştür.

Bu çalışmada üst veri kavramı tanımlandıktan sonra, tiyatro oyunları özelinde sahne sanatlarına yönelik geliştirilmiş olan kaynak tanımlama üst veri standartları ve uygulamaları araştırılmıştır. Konuyla ilgili literatür incelenerek sahne sanatları alanı için geliştirildiği belirlenen başlıca üst veri setleri karşılaştırmalı olarak çalışılmıştır. Sonraki aşamada çalışmamıza temel oluşturan araştırma sorununa yönelik olarak Türkiye'de bu konuda gerçekleştirilen çalışma ve uygulamalar değerlendirilmiştir.

Değerlendirme sonucunda güncel bilgi gereksinimi kapsamında tiyatro oyunlarına ilişkin arama öğeleri dikkate alınarak oluşturulan üst veri setleri örnek bir uygulama çalışmasında gösterilmiştir. Örnek uygulamada Ankara Devlet Tiyatroları oyunlarına yönelik bir üst veri seti (Tiyatro Üst Veri Seti - TÜS) tanımlanmış ve ilgili verilerin kullanımına yönelik aranabilir, sorgulanabilir bir altyapı geliştirilmiştir. Son aşama olarak Ankara Üniversitesi lisans öğrencileri arasından seçilmiş olan bir grup ile odak-grup görüşmesi yapılarak tiyatro oyunlarına ait bilgilerin erişiminde ihtiyaçların karşılanmasına yönelik oluşturulan üst veri seti hakkındaki görüş ve öneriler alınmıştır.

2. İnternette Günlük Bilgi Gereksinimi ve Üst Veri Yönetimi

Bilgi kullanıcılarının davranışları ve bilgi erişim konularıyla ilgili temel öğretilerin sahibi olan Tom Wilson genel olarak bilgi gereksinimini “bir beceriyi öğrenme, plan yapma, karar verme gibi bilgilenme gereksinimleri” ifadesiyle tanımlamaktadır (Wilson, 1981). Krikelas (1983, s. 7) ise bilgi gereksinimi için, “bireyin kişisel ve iş yaşamında, bilgi eksikliğinden kaynaklanan belirsiz durumların farkına varması” demektedir. Günlük bilgi gereksinimi, doğası gereği iş dışında aradığımız bilgiyi ifade etmektedir (Uçak ve Topçu, 2016). Günlük bilgi gereksinimi ve günlük bilgi arama davranışı, hizmet ettikleri amaç itibarıyla birbirlerinden ayrı düşünülemeyecek kavramlardır. Günlük bilgi arama davranışı bir bilgi gereksinimine bağlı olarak ortaya çıkmaktadır. Bir bilgi arama davranışı sonucunda ulaşılan bilgiler doğrultusunda da yeni bir bilgi gereksinimi gündeme gelebilir. Bu kavramların her birinin diğerinin ortaya çıkışını tetikleyen, birbirini tamamlayan ve birbirinden ayrı düşünülemeyecek kavramlar olması dolayısıyla burada günlük bilgi arama davranışının tanımına da bakmak faydalı olacaktır. Günlük bilgi arama davranışı, bireylerin günlük yaşamlarında bilgi ihtiyaçlarını karşılamak için bilgiye nasıl eriştiklerini ve bilgidен nasıl yararlandıklarını gösterir (Savolainen, 2010).

Günlük bilgi gereksinimleri anlık güncellemelere erişimi gerektirdiği için günümüzde en çok başvurulan kaynak internettir. Church, Cherubini, ve Oliver (2014), araştırmalarında en güncel bilgi ihtiyaçlarının karşılanması hususunda internetin diğer bilgi kaynakları arasında en çok kullanılan araç olduğunu tespit etmiştir. Buna karşın, internetin yararları olduğu kadar bazı sınırlılıkları da mevcuttur. Günlük bilgi ihtiyaçları bağlamında değerlendirildiğinde internetin artan bilgi yoğunluğu içerisinde istenilen bilgiye erişimin zaman alması, sunulan bilginin niteliğinin beklentileri karşılamaması veya bilgiye istenilen biçimde erişimin sağlanamaması gibi olumsuzluklarından söz edilebilir. Bu tür açmazların giderilmesi için farklı erişim uçları ile bilginin tanımlanmasını sağlayan birçok standart, protokol ve platform geliştirilmiştir. Bu anlamda yapılan çalışmaların en başında üst veri uygulamaları gelmektedir.

Bilgi bilim literatüründe üst veriye ait en öz ve genel geçer tanım, “veri hakkındaki bilgi” olduğudur. Üst veri, erişmek istenilen kaynağa ilişkin, özgün (unique) bir erişim kanalı (bir kimlik numarası vb.), kaynağın tanımı, sahiplik bilgisi, oluşturulma tarihi, biçimi ve ilişkileri gibi temel özellikleri sağlar (Küçük ve Al, 2001, s. 173). Üst veri ile sağlanan bu temel bilgiler bize, farklı sunuş biçimlerinde görebileceğimiz verileri anlamlandırmada ve onları paylaşılabilir ve yönetilebilir kılmada rehberlik ederler (Çakmak, 2017, s. 52). Bu sayede kaynağı, sunulduğu platformdan bağımsız olarak tanımlama ve erişim imkânına sahip oluruz.

Üst veri, nesnelerin özellikleri ve varlıklarıyla ilgili olarak potansiyel kullanıcılara bilgi sağlayan ve genellikle nesnelerle ilişkilendirilmiş verilerdir (Dempsey ve Heery, 1997). Riley de (2017), üst veri kavramını, ihtiyaç duyduğumuz bilgiye erişebilmek için bu bilgiyi tanımlama amacıyla oluşturulan, depolanan ve paylaşılabilir veriler olarak tanımlamakta ve her gün kullanmakta olduğumuz çoğu yazılım paketinin ya da online hizmetin temel özelliklerinin üst veriye dayanmakta olduğunu vurgulamaktadır. Fotoğraf, video paylaşımı; e-posta ve sosyal medya kullanımları; mobil cihazlarda bulunan kişi listeleri gibi günlük hayatta kullandığımız pek çok olağan hizmet ve yazılım bu verileri tanımlamak, depolamak ve paylaşmak üzerine bina edilmiştir. Bu veriler, içeriği barındıran sistemlerin işlevselliğini sağlamanın yanı sıra kullanıcıların ilgi alanlarını bulmalarına, önemli bilgileri kaydetmelerine ve bu bilgileri başkalarıyla paylaşmalarına olanak tanır (Riley, 2017, s. 2). Greenberg (2005) de üst veriyi hem verileri tanımlayan, bağlamını (context) ortaya koyan hem de verilerin insanlar ve makineler/sistemler tarafından doğru yorumlanarak kullanımı için hayati önem taşıyan bir veri formu olarak tanımlar. Greenberg, üst verinin etiketleme ve sınıflandırmanın ötesinde, bir bilgi sisteminde entegre bir katman olarak daha evrensel olarak düşünülebileceğini vurgular. Bu bağlamda üst veri, -insan veya makine tarafından- uygun bir şekilde yerleştirildiğinde ve erişilebilir olduğunda, veriler ile özellikleri arasında

keşif, erişim, provenans izleme, hesaplama veya diğer işlemler gibi etkinlikler arasındaki etkileşimi de sağlar (Greenberg, 2017, s. 22).

Üst verinin bilgiye/kaynağa ait tanımladığı özellikler bakımından yedi farklı amaca yönelik oluşturulabildiği söylenebilir. Literatürde üst veri türleri olarak anılan bu yedi başlık, tanımlayıcı üst veri, yapısal üst veri ve yönetsel üst veri; bunun da alt alanları olarak teknik üst veri, korumaya yönelik üst veri, erişim ve kullanım haklarına yönelik üst veri, son olarak da işaretleme dilleri'dir. (Riley, 2017, s. 6) Bu başlıklarla anılan üst veriler, ihtiyaç dahilinde tüm bu başlıkları bütünlük olarak yapısında bulundurabilir. Yine, bu üst veri setleri, kaynağa gömülü bir şekilde, kaynakla beraber bulunabileceği gibi, kaynaktan ayrı bir sistemde, kullanıcıyı kaynağa yönlendiren bir üst veri şeklinde de olabilir. Bu durum tamamen tanımlanacak ve erişimi sağlanacak kaynağın, sunulacağı platformun özelliklerine ve belirlenen politikalara bağlıdır. Sözgelimi, sistem içerisinde gömülü üst veri ile beraber saklanacak tiyatro oyununa ait bir fotoğraf olabileceği gibi bu oyuna ait tanımlayıcı bilgilerin ayrı üst verileri bağlantı ile referans gösterilebilir. Üst verilerin doğru ve tutarlı bir şekilde oluşturulduğundan emin olmak için ise üst veri standartları gereklidir.

2.1. İnternette Tiyatro Oyunlarına Yönelik Günlük Bilgi İhtiyacının Karşılansında Üst Verinin Rolü

Günlük bilgi gereksinimi, tüketici sorunları, vatandaşlık bilgileri/hakları veya boş zaman etkinlikleri ile ilgili olabilmektedir (Uçak ve Topçu, 2016). Bir etkinlik gündemi ya da programına ilişkin bilgi gereksinimi günlük bilgi arama davranışları içinde sınıflandırılmaktadır (Church, Cherubini ve Oliver, 2014, s. 21). Boş zaman değerlendirme etkinliği olarak nitelendirilebilecek tiyatro oyunlarına yönelik bilgi arama davranışı günlük bilgi ihtiyacı kapsamında değerlendirilmelidir.

Bir sanat dalı olarak tiyatro, kültürel hayatımızda önemli bir yere sahiptir. Kültürel hayata erişim ve katılım açısından tiyatro, hem mekânsal olarak sosyalleşme olanağı sağlamakta, hem de sahnelediği hikâyelerle bir mesajı izleyicilerine iletme misyonu yürütmektedir. "Tiyatro, (ing. Theater ya da theatre), düşünceleri, duyguları yüz ve gövde anlatımı ile verme amacı güden bir sahne sanatı" olarak tanımlanmaktadır (Özgül, 1970, s. 3). Theatron, eski Yunancada 'seyir yeri' demek olup; tiyatrodaki temel unsur görmek, seyretmektir. Bu bağlamı, onu edebiyattan; söz veya yazı sanatından ayırmakta ve görsel unsurları ön plana çıkarmaktadır. Malzemesi hem insan hem de hikâyeye, eşya, dekor gibi varlıklar olduğundan bir tiyatro oyununa ait erişim kanalları da çok çeşitlidir (Öztürk, 2001, s. 392). Oyunun yazımından oyuncular tarafından oynanmasına ve seyirciler tarafından izlenmesine kadar, birçok toplumsal öğeyi bünyesinde taşıması hususiyetiyle de günlük sanat ihtiyacının yanı sıra; kültürel açıdan da önem arz etmektedir (Güler, 1992, s. 180). Böylelikle uzun vadede kültürel araştırmalar için kaynak olan tiyatro, günlük sanat-estetik gereksinimlerimizi de karşılamaktadır. Bu bilgilere erişimin doğru, etkin ve kolaylıkla sağlanması hem güncel bilgi gereksinimlerini karşılayacak hem de ilgili alandaki kültürel yaşamın önünü açacaktır.

İPSOS'un¹ Türkiye'yi Anlama Kılavuzu' na (2016) göre toplumun yüzde 66'sı konser, tiyatro ya da opera gibi herhangi bir etkinliğe katılmamıştır. Bu veri, Türkiye'de toplumun kültür sanat hayatına katılım ile yeni bilgi ve deneyimler edinme konusunda sınırlı bir çaba içinde olduğunu gösterdiği şeklinde yorumlanmaktadır (İKSV, 2017, s. 12). Dolayısıyla bilgi ne kadar işlevsel sunulabilirse, erişim oranlarında ve ondan yararlanmaya yönelik kararlarda artış olacağı düşünülebilir. Sanatla ilgili etkinliklerde özellikle güncel tiyatro oyunlarına odaklanıldığında üst veri bilgilerinin tanımlanması ve erişiminde eksiklikler olduğu dikkat çekmektedir. Güncel oyun bilgilerinin tanımlanması hem kültürel hem de günlük bilgi ihtiyacına uygun biçimde erişim sağlanması açısından önem taşımaktadır.

Tiyatro oyunlarına yönelik, güncel bilgilerin sunulmasında farklı kurum ve kuruluşlarda birbirine benzer yaklaşımların sergilendiği görülmektedir. Bu ortak yaklaşımda, kurumsal web sitelerinde tiyatro oyunlarına ait önceden belirlenen bir takvim yayınlanmaktadır. Bu takvimde oyunun adı, hangi sahnede oynandığı, tarih ve saat bilgileri bulunmaktadır (Ekran görüntüsü 1). Bu takvimde yer alan oyunlara ait ayrıntılı veya isteğe yönelik bilgilerin görüntülenebilmesi ise, ilgili oyun sayfasına girildiğinde mümkün olmaktadır (Ekran Görüntüsü 2).

¹ İPSOS, uluslararası bir analiz şirketi. Bilgi için bkz. <https://www.ipsos.com/tr-tr/biz-kimiz>

	AKÜN SAHNESİ	ALTINDAĞ TIYATROSU	CÜNEYT GÖKÇER SAHNESİ	KÜÇÜK TIYATRO	ODA TIYATROSU	STÜDYO SAHNE	ZİRAAT SAHNESİ	IRFAN ŞAHİNBAŞ SAHNESİ	ŞİNASI SAHNESİ
08 Mayıs Salı	İKİNCİ KATIL 20:00 Bilet Tükendi	BAŞ BELASI 20:00	TEMBEL MEMİŞ 11:00 YAŞLI KADININ ZİYARETİ 20:00	39 BASAMAK Eskişehir B.B. Şehir Tiyatroları 20:00	KONTRABAS 18:30 Bilet Tükendi	SATRAÇ 20:00 Bilet Tükendi	ALTIN KIZ 10:00 ALTIN KIZ 13:00		MİKADO'NUN ÇOPLERİ 20:00
09 Mayıs Çarşamba	İKİNCİ KATIL 20:00	BAŞ BELASI 20:00	YAŞLI KADININ ZİYARETİ 20:00	39 BASAMAK Eskişehir B.B. Şehir Tiyatroları 20:00	KONTRABAS 18:30		ALTIN KIZ 10:00 ALTIN KIZ 13:00	UMUT 20:00 Bilet Tükendi	MİKADO'NUN ÇOPLERİ 20:00
10 Mayıs Perşembe	İKİNCİ KATIL 20:00 Bilet Tükendi	BAŞ BELASI 20:00	TEMBEL MEMİŞ 11:00 YAŞLI KADININ ZİYARETİ 20:00	39 BASAMAK Eskişehir B.B. Şehir Tiyatroları 20:00	KONTRABAS 18:30 Bilet Tükendi		ALTIN KIZ 10:00 ALTIN KIZ 13:00	UMUT 20:00 Bilet Tükendi	MİKADO'NUN ÇOPLERİ 20:00
11 Mayıs Cuma	İKİNCİ KATIL 20:00	BAŞ BELASI 20:00	YAŞLI KADININ ZİYARETİ 20:00	39 BASAMAK Eskişehir B.B. Şehir Tiyatroları 20:00	KONTRABAS 18:30 Bilet Tükendi	SATRAÇ 20:00 Bilet Tükendi	ALTIN KIZ 10:00 ALTIN KIZ 13:00		MİKADO'NUN ÇOPLERİ 20:00
12 Mayıs Cumartesi	İKİNCİ KATIL 15:00 Bilet Tükendi İKİNCİ KATIL 20:00	BAŞ BELASI 15:00 BAŞ BELASI 20:00	YAŞLI KADININ ZİYARETİ 15:00 YAŞLI KADININ ZİYARETİ 20:00	39 BASAMAK Eskişehir B.B. Şehir Tiyatroları 20:00	KONTRABAS 18:30 Bilet Tükendi			UMUT 15:00 Bilet Tükendi	MİKADO'NUN ÇOPLERİ 15:00 MİKADO'NUN ÇOPLERİ 20:00
13 Mayıs Pazar	TIYATRO MAKİNESİ 11:00	BAŞ BELASI 15:00	TEMBEL MEMİŞ 11:00	39 BASAMAK Eskişehir B.B. Şehir Tiyatroları 15:00		SATRAÇ 15:00 Bilet Tükendi			ARKADAŞ 11:00
14 Mayıs Pazartesi	HAMLET (Tiyatro Sineması) 19:00								

Ekran görüntüsü 1 - Ankara Devlet Tiyatro Oyunları Aylık Program

DEVLET TIYATROLARI

BİLET AL

GENEL PROGRAM
BÖLGELER
HAKKIMIZDA
TURNELER
FESTİVALLER
HABERLER
ARŞİV
İLETİŞİM
SANAT TEKNİK

<

39 BASAMAK | Eskişehir Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları

2 perde | 2 saat 15 dakika

Yazan : JOHN BUCHAN – ALFRED HITCHCOCK | Çeviren : MEHMET ERGEN | Yöneten : OĞUZ UTKU GÜNEŞ

9 yaş ve üzeri seyircilerimizin izlemesi tavsiye edilir.

Can sıkıntısını gidermek için tiyatroya giden bir adam, kendisini bir anda heyecanlı, hareketli, çlgün ve bir o kadar da komik bir casusluk serüveninin ortasında bulur.

Devamı...

OYUN EKİBİ

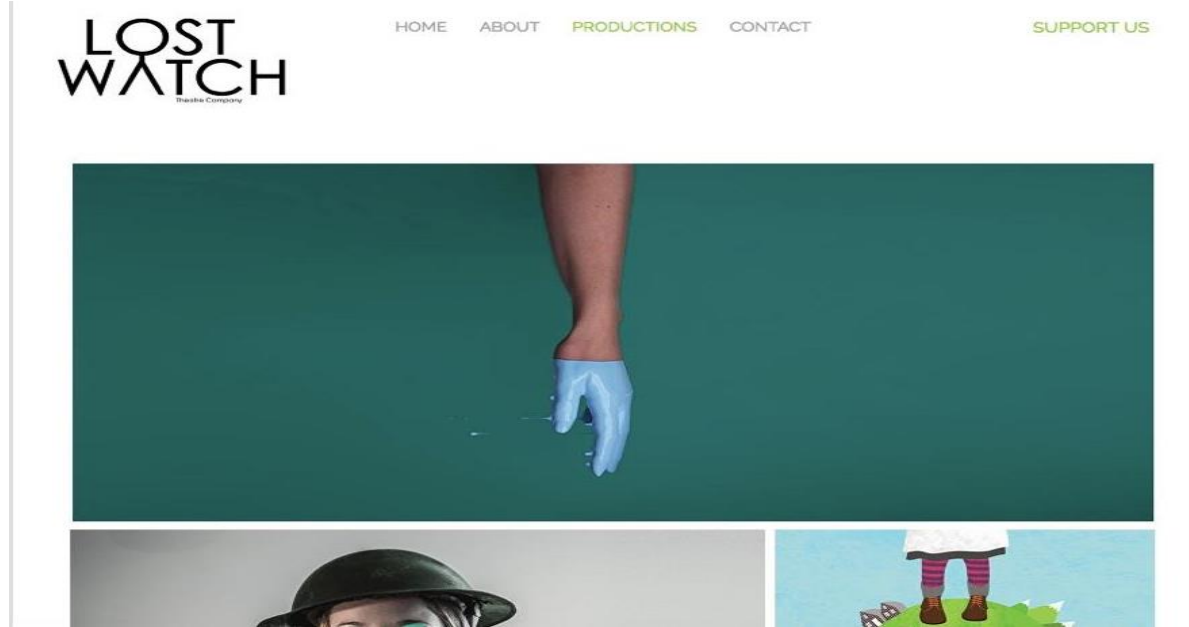
BASIN ARŞİVİ

Ekran görüntüsü 2 - Devlet Tiyatroları Oyun Bilgileri Sayfası

Ekran görüntüsü 2’de oyuna ait, yazan, yöneten, oyun ekibi, perde sayısı ve süresi, afiş ve fotoğrafları yer almakta, ancak oyuna ait tür bilgisi açık bir şekilde yer almamaktadır. Tüm bu işleyiş içerisinde oyunlara ait toplu bilgilerin taranabileceği arama sistemi ve buna yönelik bir uygulama yoktur. Bu durum, tiyatro oyunlarını taramak ve güncel oyunlar hakkında bilgilere hızlı bir bakışla sahip olmak isteyen kullanıcı ihtiyaçlarını karşılamaktan uzaktır.

Yurt dışı örneklerinde de farklı tiyatrolara ait oyunlara yönelik benzer bilgileri bulabilmekteyiz. Sanatsal

bir tasarımla bu bilgileri veren Lost Watch Theatre Company (UK) tarafından sahnelenen oyunların bilgilerini içeren web sayfalarında ilk sayfada oyunlara dair hiçbir bilgi görülmezken, oyuna ait bilgileri görmek için yine Devlet Tiyatroları web sitesinde olduğu gibi ilgili oyunun sayfasına gidilmesi gerekmekte ve yine oyunlara ait bilgilerin taranabileceği bir liste bulunmamaktadır (Ekran Görüntüsü 3-4).



Ekran görüntüsü 3 - LostWatch Theatre Company Web Sayfası



Ekran görüntüsü 4 - LostWatch Theatre Company Oyun Bilgileri Sayfası

Güncel tiyatro oyunlarına yönelik bilginin sunulmasında genel olarak bu yaklaşımın benimsendiği farklı uygulama örneklerinde de kolaylıkla görülebilmektedir. İncelenen örneklerde kullanılan üst veri tanımlamalarının belli standartlar dâhilinde gerçekleştirilmesi ise hem bilgi paylaşımı ve yeniden üretimi hem de bilgiye erişimin sürdürülebilirliği açısından önem taşımaktadır.

2.2. Üst Veri Standartları

Bilgi kaynaklarının çeşitliliği üst veri tanımlamalarının da farklı boyutlarda ele alınmasını gerektirmektedir. Farklı özellikler üzerine odaklanmış tanımlamalar, gereksinime göre tasarlanabilecek esnek bir yapıya ihtiyaç duymuştur. Burada da önemli olan husus, üst veri setlerinin temelde standart

bir yapı üzerine bina edilmesi, bu verilerin anlaşılabilirlik ve paylaşılabilirliklerinin; dolayısıyla bilgiye erişimin sürdürülebilirliğinin korunmasıdır. Bu bağlamda kuruluşlar, belirli ihtiyaçlara cevap vermek üzere üst veri setleri tanımlamakta ve standartlar oluşturmaktadır (Riley, 2017, s. 16). Üst veri standartları ile aşağıdaki bilgi kaynağı türleri tanımlanabilmektedir (Gökkurt Bayram, 2007, s. 45):

- Html dosyaları
- Web siteleri
- Dijital görüntüler
- Veri tabanları
- Kitaplar ve diğer basılı kaynaklar
- Müze koleksiyonları
- Arşiv belgeleri
- Üst veri formları, kütüphane katalogları
- Öz ve atıf indexleri, diğer indexler

Günümüzde XML (Extensible Markup Language-Genişletilebilir İşaretleme Dili) sözdizimi ile geliştirilen üst veri setleri, özel amaçlara yönelik oluşturularak kullanılabilir. Bu standartların oluşturulmasında ve geliştirilmesinde öncülük edenler içerisinde Uluslararası Standardizasyon Örgütü (ISO), ABD Ulusal Bilgi Standartları Organizasyonu (NISO) veya XML'in üreticisi World Wide Web Konsorsiyumu (W3C) sayılabilir. Üst veri bilgilerinin ağ ortamında etkili paylaşımı ve değişimi için veri toplulukları arasındaki anlam ve kullanım birliği (semantik: sözdizimi)'nin sağlanması yanında, verilerin bilgisayarca anlaşılır biçimde anlamlandırılması, düzenlenmesi (syntax) ve bu amaçla geliştirilen XML (Extensible Markup Language), DTD (Document Type Definition), RDF (Resource Description Framework), SKOS (Simple Knowledge Organization System) gibi kodlama dil ve standartlarının kullanımına gereksinim duyulmaktadır (Gökkurt Bayram, 2007, s. 49). Bu standartlardan bazıları sanat nesnelere tanımlanması için uyarlanırken bir kısmı da sadece sanat nesnelere için geliştirilmektedir. Burada sanat nesnelere tanımlanmasında kullanılan başlıca standartlara yer verilmesi yararlı görülmüştür.

2.2.1. Dublin Core (DC)²

Bütün alanlara uyarlanabilen ve minimum düzeyde üst veri gereksinimini karşılamaya yönelik kullanımı en yaygın olan standartlardan ilki Dublin Core standardıdır. 1995 yılında, kaynakları tanımlamak için 15 elementten oluşan ve farklı etki alanındaki kaynakları tanımlama amacı güden standart, *Dublin Core Metadata Initiative* girişimi ile oluşturulmuş olup sürekli geliştirilmektedir. ISO 15836 ya da ANSI/NISO Z39.85 standardı olarak da bilinmektedir.

Öge setinin elemanları, Başlık (*Title*), Yaratıcı (*Creator*), Konu (*Subject*), Açıklama (*Description*), Yayıncı (*Publisher*), Emeği Geçenler (*Contributor*), Tarih (*Date*), Tür (*Type*), Biçim (*Format*), Tanımlayıcı (*Identifier*), Kaynak (*Source*), Dil (*Language*), İlişki (*Relation*), Kapsam (*Coverage*) ve Haklar (*Rights*)'dir. Bu öğelerin tümü isteğe bağlı olarak ve tekrarlanarak kullanılabilir.

Esnek ve ihtiyaçlara yönelik kullanım kolaylığı sağlaması dolayısıyla uygulamaların birçoğu Dublin Core elemanları kullanılarak gerçekleştirilmektedir. Dublin Core standardını önemli kılan da onun bu konu ve disiplin ayrımı gözetmeksizin hemen hemen tüm alanlardaki içerik üst verilerine uyarlanabilmesi yönüdür. Ancak bunun haricinde de özellikle sanat nesnelere tanımlamak üzere oluşturulmuş farklı üst veri setleri de bulunmaktadır.

2.2.2. Sanat Alanına Yönelik Diğer Üst Veri Standartları

Literatür incelendiğinde, tiyatro oyunlarına yönelik uygulamaların genelde, uzun vadeli arşivleme/saklama konularına ve geçmiş oyunlara ait bilgilerin erişilmesine odaklandığı görülür. Bu alanda öne

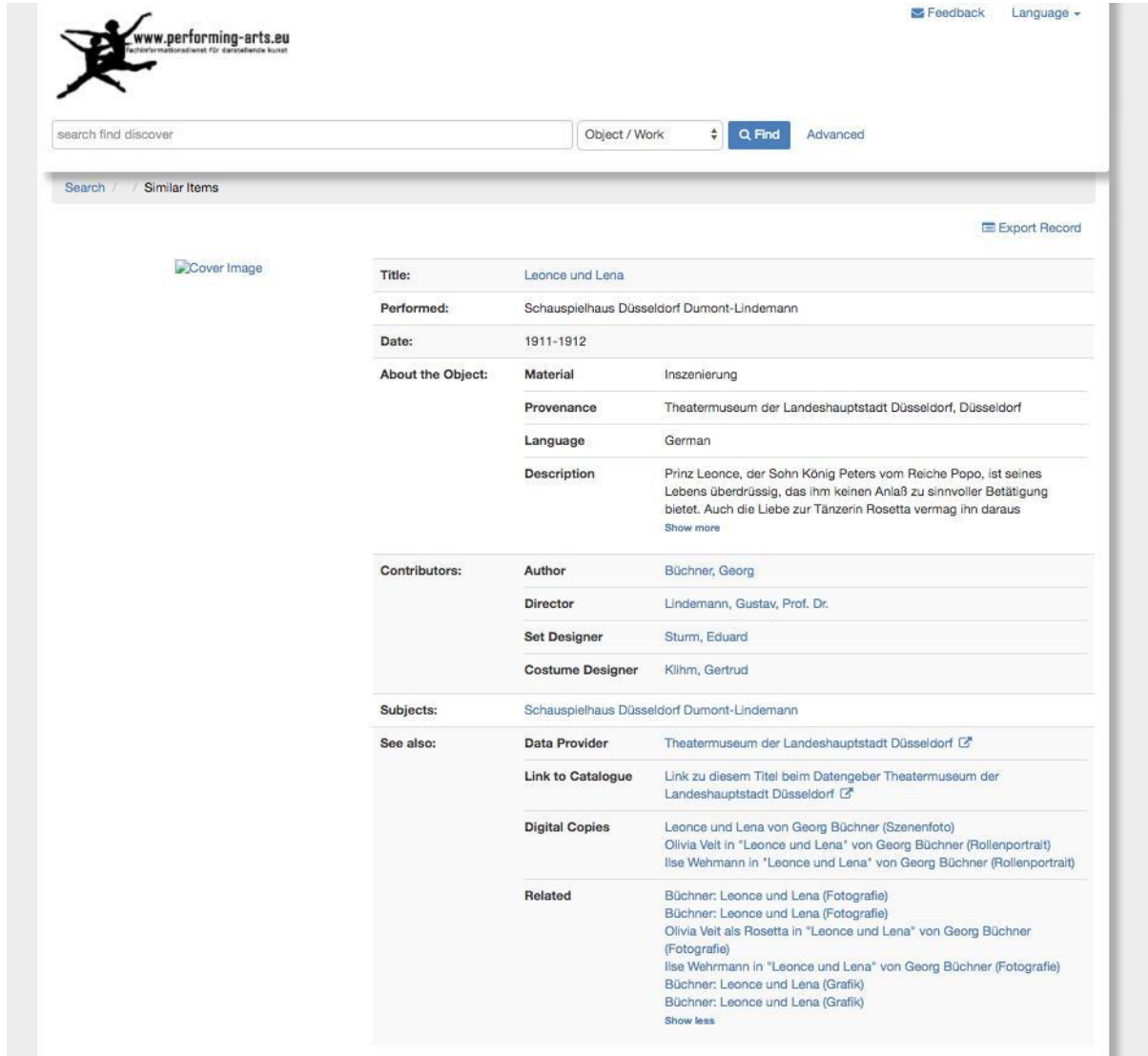
² Bu bölümdeki bilgilere <http://dublincore.org> adresinden erişim sağlanmıştır.

çıkan uygulamalara bakıldığında, tiyatroya ait oyun metinleri, poster, fotoğraf, sanatçı/oyuncu bilgileri gibi tüm ilgili materyalin bir arşiv yapısı içerisinde toplanması ve bir platform üzerinden erişilmesi söz konusudur. Bu uygulamalara örnek olarak Europena Pro (<https://pro.europeana.eu/>), yine Europena Projesine ait Europena Collected Library of Artistic Performance (ECLAP) (<http://www.eclap.eu/>), Performing-arts.eu (<http://performing-arts.eu/>), Global Performing Arts Consortium (GloPAC) (<http://www.glopac.org/>), The Abbey Theatre Digital Archive (<https://www.abbeytheatre.ie/about/archive/>), Russian Theatre Designs from the Harvard Theatre Collection (http://hcl.harvard.edu/collections/digital_collections/russian_theatre.cfm), East London Theatre Project (<http://www.elta-project.org/>) ve bunların yanı sıra yerel bir örnek olarak da Devlet Tiyatroları Dijital Oyun Bilgi Sistemi (<http://www.devtiyatro.gov.tr/>) verilebilir.

ECLAP bünyesinde Performing-arts.eu üzerinde bulunan bir tiyatro oyununa yönelik Dublin Core elementleri kullanılarak hazırlanmış üst veri örneği şu şekildedir:

```
<http://performing-arts.eu/Record/TMD\_32238> a edm:ProvidedCHO ;
pro:author "http://performing-arts.eu/agent/gnd/118516906" ;
eclap:director "http://performing-arts.eu/agent/gnd/118728377" ;
eclap:setDesigner "http://performing-arts.eu/agent/gnd/117363782" ;
eclap:costumeDesigner "http://performing-arts.eu/agent/gnd/11622780X" ;
dc:description "Prinz Leonce, der Sohn König Peters vom Reiche Popo, ist seines Lebens überdrüssig, das ihm keinen Anlaß zu sinnvoller Betätigung bietet(..)@de ;
dc:identifier "http://www.duesseldorf.de/dkult/DE-MUS-037616/32238", "TMIN_1911-1912 Düsseldorf", "32238" ;
dc:title "Leonce und Lena"@de ;
dc:language "de" ;
dc:type "http://d-nb.info/gnd/4027223-0" ;
dcterms:created "http://performing-arts.eu/timespan/1911-01-01T00:00:00Z\_1912-31-12T23:59:59Z";
edm:isRelatedTo "http://performing-arts.eu/Record/TMD\_133314";
dcterms:provenance "Theatermuseum der Landeshauptstadt Düsseldorf, Düsseldorf" ;
eclap:performancePlace "Schauspielhaus Düsseldorf Dumont-Lindemann" .
```


İlgili üst veriye ait kaydın kullanıcılar tarafından görülen web sayfası ve ilgili bilgileri ise Ekran görüntüsü 5' te sunulmaktadır.



The screenshot shows the website www.performing-arts.eu with a search bar and a record for 'Leonce und Lena'. The record details are as follows:

Title:	Leonce und Lena	
Performed:	Schauspielhaus Düsseldorf Dumont-Lindemann	
Date:	1911-1912	
About the Object:	Material	Inszenierung
	Provenance	Theatermuseum der Landeshauptstadt Düsseldorf, Düsseldorf
	Language	German
	Description	Prinz Leonce, der Sohn König Peters vom Reiche Popo, ist seines Lebens überdrüssig, das ihm keinen Anlaß zu sinnvoller Betätigung bietet. Auch die Liebe zur Tänzerin Rosetta vermag ihn daraus Show more
Contributors:	Author	Büchner, Georg
	Director	Lindemann, Gustav, Prof. Dr.
	Set Designer	Sturm, Eduard
	Costume Designer	Kilhn, Gertrud
Subjects:	Schauspielhaus Düsseldorf Dumont-Lindemann	
See also:	Data Provider	Theatermuseum der Landeshauptstadt Düsseldorf ↗
	Link to Catalogue	Link zu diesem Titel beim Datengeber Theatermuseum der Landeshauptstadt Düsseldorf ↗
	Digital Copies	Leonce und Lena von Georg Büchner (Szenenfoto) Olivia Veit in "Leonce und Lena" von Georg Büchner (Rollenportrait) Ilse Wehmann in "Leonce und Lena" von Georg Büchner (Rollenportrait)
	Related	Büchner: Leonce und Lena (Fotografie) Büchner: Leonce und Lena (Fotografie) Olivia Veit als Rosetta in "Leonce und Lena" von Georg Büchner (Fotografie) Ilse Wehmann in "Leonce und Lena" von Georg Büchner (Fotografie) Büchner: Leonce und Lena (Grafik) Büchner: Leonce und Lena (Grafik) Show less

Ekran görüntüsü 5 - Performingarts.eu (Erişim Adresi: http://performing-arts.eu/Record/TMD_32238)

Platform üzerinde erişilen üst veri tanımlamaları, tiyatro oyununu bir kültürel miras objesi olarak değerlendirerek uzun vadeli saklama ve erişimine hizmet etmeyi amaçlamaktadır. Yukarıda verilen tüm üst veri uygulama örneklerinde olduğu gibi ülkemizde de aynı yaklaşımın izlendiği görülmektedir. Devlet Tiyatroları Oyun Bilgi Sistemi'nde tiyatro oyunlarına ilişkin bilgiler güncel bilgi gereksinimini karşılamaktan ziyade ülkemizde sahnelenen tiyatro oyunlarını arşivlemeye yöneliktir. Türkçe literatürüne bakıldığında da sahne sanatlarına yönelik üst veri standartlarına ilişkin bir çalışma tespit edilememiştir.

2.2.2.1 The Visual Resources Association Core Categories (VRA Core)³

VRA (The Visual Resources Association Core Categories), bina, fotoğraf, resim ve heykel gibi görsel materyalleri tanımlamak için geliştirilmiş üst veri setidir. Çoklu tanımlamaları bütünlük bir yapıda tanımlamaya olanak sağlayan yapısı ile VRA, 19 üst veri elemanı içermektedir. Bunlar,

³ Bu bölümdeki bilgilere <http://core.vraweb.org/> adresinden erişim sağlanmıştır.

- İş, koleksiyon, resim (no) (work, collection, image (*id*))
- Temsilci (*agent*)
- Kültürel Bağlam (*culturalContext*)
- Tarih (*date*)
- Açıklama (*description*)
- İthaf (*inscription*)
- Mekân/Konum (*location*)
- Materyal (*material*)
- Ölçüler (*measurements*)
- İlişki (*relation*)
- Haklar (*rights*)
- Kaynak (*source*)
- Versiyon Bilgisi (*stateEdition*)
- Dönem stili (*stylePeriod*)
- Konu (*subject*)
- Teknik (*technique*)
- Referans Metni (*textref*)
- Başlık (*title*)
- İş tipi (*worktype*) elementleridir. (Library of Congress, 2007)' dir.

2.2.2.2. Categories for the Description of Work of Art (CDWA)⁴

Sanat Eserlerinin Tanımlanması için Kategoriler (Categories for the Description of Works of Art - CDWA), sanat, mimari eserler ve kültür materyalleri ve ilgili görseller hakkındaki bilgilerin tanımlanması ve bunlara erişimi sağlamak için oluşturulmuş bir kavramsal üst veri modelidir. CDWA sistemi elemanlar ve alt kategoriler dahil olmak üzere 532 kategoriden oluşur. Kullanım kılavuzları, gösterim amaçlı olan ve indeksleme amaçlı olan veri elemanları arasında ayırım yapmaktadır. Bir kategorinin küçük bir alt kümesi, bir çalışmanın tanımlanması için gerekli minimum bilgiyi temsil eden temel bilgi olarak kabul edilir.

CDWA ayrıca mevcut bilgi sistemlerinin haritalanabileceği, yeni sistemlerin geliştirilebileceği ya da açık bir ortamda hangi verilerin ilişkili olabileceği konusunda bir çerçeve sunar. Kodlama için ise belirli bir söz dizimi tanımlamaz (Paul, 2017). VRA (*The Visual Resources Association Core Categories*)'de bu modelin üzerine inşa edilmiştir; ancak CDWA, VRA'den çok daha geniş ve ayrıntılı tanımlama olanakları sunar, kullanımı çok geniş çaplı ve profesyonel projelerdir. Yaygın olarak müze yönetim yazılımlarında uygulanmaktadır.

2.2.2.3. Descriptive Metadata Standarts for Theatre Images, Programs, and Posters (MCDL)⁵

MCDL, MCPerson Koleji Dijital Kütüphanesi öğrenci, mezun, öğretim üyesi ve mensuplarının Sahne Sanatları ve Tiyatro bölümünün çalışmalarına erişebilmesi için oluşturulmuş bir dijital kütüphanedir. MCDL, kullanıcıların ihtiyaçları doğrultusunda aranan oyuna erişim ile alakalı kullanıcıya hizmet

⁴ Bu bölümdeki bilgilere

http://www.getty.edu/research/publications/electronic_publications/cdwa/introduction.html adresinden erişim sağlanmıştır.

⁵ Bu bölümdeki bilgiler, Healy, H. (2013) *Descriptive Metadata Standarts for Theatre Images, Programs, and Posters*. 'den alınmıştır.

etmeyi amaçlamakta, ayrıca öğrenci ve öğretim üyelerinin eğitim, yapılan çalışmalarını görme, ilham alma gibi gereksinimlerini karşılamaya yönelik hizmet vermektedir. Bu gibi hizmetlerinin yanı sıra MCDL farklı sistemlerle birlikte çalışabilirliğe de imkan sağlamaktadır.

Bu kütüphaneye ait tanımlamalarda “*Descriptive Metadata Standarts for Theatre Images, Programs, and Posters*” standardı oluşturularak, tanımlamalar bu bağlamda gerçekleştirilmiştir. MCDL standardı farklı kişiler tarafından farklı üst veri tanımlamalarının yapılmasını engellemek ve üst veri kayıtlarında standartlaşmayı sağlamak üzere oluşturulmuştur. MCDL ile kullanıcıların farklı yollarla kaynaklara erişimlerini sağlamak amaçlanmıştır. Standart, 21 elementi bünyesinde barındırmaktadır. Bunlar,

- Oyun Başlığı (*Play Title*)
- Alternatif Oyun Başlığı (*Play Title Alternative*)
- Yazar (*Author*)
- Oyun Kategorisi (*Play Category*)
- Tarih (*Date*)
- Sezon (*Season*)
- Sahne (*Stage*)
- Kaynağın türü (*Type of Resource*)
- Tanımlayıcı (*Identifier*)
- Dijital No (*Digital ID*)
- Dijitalleştirilme Tarihi (*Date Digitized*)
- Orijinal materyalin ölçüleri (*Original Item Dimensions*)
- Orijinal materyalin ortamı (*Original Item Medium*)
- Konu (*Subject*)
- Resim açıklaması (*Image Description*)
- Yönetmen (*Director*)
- Dekoratör (*Set Designer*)
- Kostüm Tasarımcısı (*Costume Designer*)
- Işık Tasarımcısı (*Lighting Designer*)
- Sahne Tasarımcısı (*Props Designer*)
- Notlar (*Notes*)

Bu 21 öğeden dokuzu zorunlu (Mandatory-M), sekizi varsa gerekli (Required if available-RA), ikisi önerilen (Recommended-R), diğer ikisi ise isteğe bağlı (Optional-O) alanlar olarak belirlenmiştir. Bu elementlerden Oyun Başlığı (*Play Title*), Yazar (*Author*), Oyun Türü (*Play Category*), Tarih (*Date*), Sezon (*Season*), Sahne (*Stage*), Kaynağın Türü (*Type of Resource*), Tanımlayıcı (*Identifier*), Dijitalleştirilme Tarihi (*Date Digitized*) olmak üzere dokuz alanı, zorunlu (M) alanlardır. Dijital No (*Digital ID*), Orijinal Materyalin Ortamı (*Original Item Medium*), Orijinal Materyalin Ölçütleri (*Original Item Dimension*), Yönetmen (*Director*), Set Tasarımcısı (*Set Designer*), Kostüm Tasarımcısı (*Costume Designer*), Işık Tasarımcısı (*Lighting Designer*), Sahne Tasarımcısı (*Props Designer*) alanları varsa gerekli (RA) alanlardır. Konu (*Subject*), Görsel Tanımlama (*Image Description*) öğelerine ait veriler önerilen (R) olarak, Alternatif Oyun Başlığı (*Play Title Alternative*), Notlar (*Notes*) öğeleri ise isteğe bağlı (O) olarak belirlenmiştir (Descriptive Metadata Standarts for Theatre, 2013). Standartta kaynaklar tanımlanırken veri girişlerinin nasıl yapılacağına ilişkin açıklayıcı bilgilerle birlikte yönlendirmelerde bulunmakta ve çeşitli kaynak türleri için veri girişi örneklerine de yer verilmektedir.

Bunun yanı sıra daha spesifik bir amaca hizmet edecek ayrıntıda oluşturulmuş standartlardan bazılarına

ise, EAD (The Encoded Archival Description), ISAD-G (General International Standart Archival Description), MODS (Metadata Object Description Schema), RDA (Resource Description and Access), AACR (Anglo-American Cataloguing Rules) gibi standartlar örnek gösterilebilir.

Tüm bu standartlar, kaynak tanımlama, kaynağı yönetme, etkin erişim sağlama, kullanımına dair bilgileri belirlemenin yanı sıra bilgi erişiminin sürdürülebilirliğini sağlama konusunda rehberlik etmektedir.

3. Yöntem

Çalışmada veri toplama tekniği olarak belgesel tarama (doküman analizi) yöntemi kullanılmıştır. Bu kapsamda problem hakkında bilgi içeren yazılı kaynaklar ve literatürde bulunan uygulamalar analiz edilmiş ve derlemeler yapılarak kavramlar ortaya konulmuştur. Ankara Devlet Tiyatrosu oyunlarına yönelik bir uygulama geliştirilmiştir. Çalışmanın odağının özellikle Ankara Devlet Tiyatrosu oyunları ile sınırlandırılmış olmasının nedeni; özel tiyatro oyunlarından farklı olarak oyun bilgilerinin daha standart bir formda verilmiş olmasıdır. Bununla beraber çalışmada oluşturulan Tiyatro Üst Veri Seti (TÜS) bütün oyunlara uyarlanabilir niteliktedir. TÜS'ün değerlendirilmesi aşamasında ise, odak grup görüşmesi tekniği kullanılmıştır.

Bu çalışmada odak grup yönteminin tercih edilmesinin sebebi, uygulama tamamlanmadan önce kullanıcı görüşleri ile uygulamanın geliştirilmesine katkı sağlamaktır. Bu bağlamda, Ankara Devlet Tiyatroları Oyunlarına yönelik uygulamanın değerlendirilmesi için, Ankara Üniversitesi lisans öğrencilerinden oluşan dokuz kişilik bir odak grup belirlenmiştir.⁶ Oluşturulan bu grup, üç farklı ilgi düzeyinde olmak üzere, üç kişi tiyatro oyunları ile ilgisiz/az ilgili; üç kişi tiyatro oyunları ile orta düzeyde ilgili ve üç kişi de tiyatro oyunlarına çok ilgili olmak üzere seçilmiştir. Katılımcılardan uygulamayı denemeleri, uygulama ile ilgili görüş, yorum ve eleştirilerini paylaşmaları istenmiştir. Bulguların değerlendirmesinde ise betimleme yönteminden faydalanılmıştır.

4. Ankara Devlet Tiyatrolarına Ait Güncel Oyunlara Yönelik Üst Veri Tanımlamaları

Bir önceki bölümde verilen uygulama örnekleri ışığında, kullanıcıların güncel tiyatro oyunlarına yönelik bilgilere değişkenliği olmayan sabit bir web sayfası aracılığı ile erişmesi yerine, oyunlara dair ayrıntılı bilgilerin taranabilir bir sistem üzerinden erişebileceği ve ihtiyaca göre, örneğin oyun adına ya da kategorisine göre filtreleyerek arama yapılmasını sağlayacak bir bilgi sisteminin bu konudaki bilgi gereksinimini daha etkili karşılayabileceği düşünülmektedir. Bu sistemin oluşturulabilmesi için öncelikle oyunlara ait bilgilerin sürdürülebilir bir şekilde tanımlanması gerekir. Tanımlanan bu bilgiler daha sonra istenilen platform üzerinden taranabilir bir şekilde kullanıma sunulabilir. Çalışma kapsamında örnek bir uygulama olarak Ankara Devlet Tiyatrosu oyunlarına ait tanımlamalar için bir üst veri seti oluşturulmuştur.

Ankara Devlet Tiyatroları, 1949 yılında iki sahne (Büyük Tiyatro, Küçük Tiyatro) ile açılmış ve bugün 14 sahne ile kültür-sanat hayatına devam etmektedir. 2017-2018 sezonunda sahneleneceği duyurulan oyun sayısı 49'dur. Bu oyun bilgilerine erişim <http://www.devtiyatro.gov.tr/> adresinden olup, daha önceki bölümlerde ifade edildiği üzere ihtiyaca göre taranabilir ve toplu olarak görülebilen bir şekilde sunulmamakta ve aylık program üzerinden sabit bir şekilde verilmektedir. Bu bağlamda bu oyunlara yönelik etkin bir tanımlama için oluşturulan üst veri seti (Tiyatro Üst Veri Seti Elemanları- TÜS) Tablo 1'de verilmektedir.

⁶ Kruger ve Casey'e göre (2015) ideal bir odak grubu genellikle beş ila sekiz kişi arasında değişken sayıdadır. Ancak grup en az dört, en çok ise on iki kişi olabilir. Burada önemli olan grup boyutunun herkesin görüşlerini paylaşma fırsatına sahip olabileceği kadar küçük ve görüş çeşitliliğini temin edecek kadar da geniş olmasıdır. Buradan hareketle çalışmamız kapsamında tüm grubun aynı anda ve eşit şartlarda uygulama örneğini deneyimleyebilmesi için üç farklı kullanıcı düzeyini temsil edecek dokuz kişilik bir grup oluşturulmuştur.

Tiyatro Üst Veri Seti Elemanları	İçerik
Oyun Adı (Z)⁷	Oyuna ait isim bilgisini içerir.
Yazan (Z)	Oyunu yazan kişinin bilgisini verir.
Oyun Kategorisi (Z)	Oyunun hangi kategoride sergileneceği bilgisini verir. Örn; Komedi, Dram, Trajedi.
Perde (Z)	Oyunun kaç perde de oynanacağı bilgisini verir.
Oyun Süresi (Z)	Oyunun ne kadar süre sahneleneceği bilgisini verir.
Hafta Bilgisi (Z)	Oyunun hafta bilgisini içerir. Örn; Hafta içi, Hafta sonu
Oyun Tarihi (Z)	Oyunun sahneleneceği tarih bilgisini verir.
Oyun Saati (Z)	Oyunun sahnelendiği tarihe göre hangi saatte oynanacağı bilgisini verir.
Sezonu (Z)	Oyunun sezonuna ait bilgiyi verir.
Sahne (Z)	Oyuna ait yer bilgisini içerir.
Tür (Z)	Oyunun tür bilgisini içerir. Örn; çocuk oyunu, tiyatro sineması vs.
Dil (O)	Oyunun hangi dilde sergileneceği bilgisini içerir.
Tanımlayıcı (Z)	Oyuna özel oluşturulan koddur. Ya da oyun web sayfasına ait URL bilgisi kullanılabilir.
Konu (Z)	Oyunun içerik bilgisini verir.
Yöneten (Z)	Oyunu yöneten kişi bilgisini içerir.
Oyunlaştıran (VZ)	Oyun eğer bir edebi eserden uyarlama ise oyunu oyunlaştıran kişi bilgisini içerir.
Çeviren (VZ)	Yabancı dildeki bir oyunun çevirisini yapan kişi bilgisini içerir.
Oyuncular (Z)	Oyunun sergileyen kişi/kişilere ait bilgi içerir.
Oyun Ekibi (Z)	Oyunun sergilenmesinde emeği geçen kişilere ait bilgileri içerir. Örn; Dekor Tasarımı, Işık Tasarımı, Kostüm Tasarımı, Orkestra, Süflöz, Terzi, Perukacı, Makyöz, Yönetmen Yardımcısı, vs.
Hak Sahibi (Z)	Oyuna ait bilgilerin hangi kuruma ait olduğu bilgisini verir.
Notlar (O)	Oyun ile ilgili paylaşılmak istenen bilgileri içerir. Oyunun yaş sınırı bilgisi de burada verilir.

Tablo 1 - Tiyatro Üst Veri Elemanları Seti (TÜS)

TÜS kapsamında oluşturulan bu set MCDL Theatre Metadata Elements ve DublinCore standartları ile eşleştirilerek Tablo 2'de karşılaştırılmalı olarak gösterilmiştir. Eşleştirmede MCDL'in seçilmesindeki sebep doğrudan tiyatro oyunlarının tanımlanmasına yönelik bir standart olmasıdır. Bununla beraber Dublin Core seti web tabanlı işletilebilen ve her alana uyarlanabilen esnek yapısı ile evrensel RDF ve

⁷ (Z): Doldurulması zorunlu alandır. (VZ): Bilgi varsa doldurulması zorunlu alandır. (O): Doldurulması isteğe bağlı (opsiyonel) alandır.

birlikte çalışabilirlik standartlarını karşılayabilir özelliklerine sahip olması sebebiyle TÜS ile eşleştirilmeye en uygun ikinci standart olarak değerlendirilmiştir.

Tiyatro Üst Veri Setleri (TÜS)	MCDL Tiyatro Üst Veri Elementleri	Dublin Core
Oyun Adı (Z)	Oyun Başlığı (Play Title) (M)	Başlık (Title)
	Alternatif Oyun Başlığı (Play Title Alternative) (O)	Alternatif Başlık (Title.Alternative)
Yazan (Z)	Yazar (Author) (M)	Yaratıcı (Creator)
Oyun Kategorisi (Z)	Oyun Kategorisi (Play Category) (M)	Tip (Type)
Perde (Z)		Açıklama (Description)
Oyun Süresi (Z)		Açıklama (Description)
Hafta Bilgisi (Z)		Açıklama (Description)
Oyun Tarihi (Z)	Tarih (Date) (M)	Tarih (Date)
Oyun Saati (Z)		Tarih (Date)
Sezonu (Z)	Sezon (Season) (M)	Açıklama (Description)
Sahne (Z)	Sahne (Stage) (M)	Açıklama (Description)
Tür (Z)	Kaynak Tipi (Type of Resource) (M)	Tip (Type)
Dil (O)		Dil (Language)
Tanımlayıcı (Z)	Tanımlayıcı (Identifier) (M)	Tanımlayıcı (Identifier)
Konu (Z)	Konu (Subject) (R)	Konu (Subject)
Yöneten (Z)	Yöneten (Director) (RA)	Katkı Sağlayan (Contributor)
Oyunlaştıran (VZ)		Katkı Sağlayan (Contributor)
Çeviren (VZ)		Katkı Sağlayan (Contributor)
Oyuncular (Z)		Katkı Sağlayan (Contributor)
Oyun Ekibi (VZ)	Set Tasarımcısı (Set Designer) (RA)	Katkı Sağlayan (Contributor)
Oyun Ekibi (VZ)	Kostüm Tasarımcısı (Costume Designer) (RA)	Katkı Sağlayan (Contributor)
Oyun Ekibi (VZ)	Işık Tasarımcısı (Lighting Designer) (RA)	Katkı Sağlayan (Contributor)
Oyun Ekibi (VZ)	Aksesuar Tasarımcısı (Props Designer) (RA)	Katkı Sağlayan (Contributor)
Hak Sahibi (Z)		Haklar (Rights)
	Dijital Tanımlayıcı (Digital ID) (RA)	Tanımlayıcı (Identifier)
	Dijitalleştirme Tarihi (Date Digitized) (M)	Üretim Tarihi (Date.Created)
	Orijinal Nesne Boyutları (Original Item Dimensions) (RA)	Format. Boyut (Format.Extent)
	Orijinal Nesne Ortamı (Original Item Medium) (RA)	Format. Ortam (Format.Medium)
	Görsel Açıklama (Image Description) (R)	Açıklama (Description)
Notlar(O)	Notlar (Notes) (O)	Açıklama (Description)

Tablo 2 - Üst Veri Setleri Karşılaştırma Tablosu

Çalışma kapsamında öncelikle Ankara Devlet Tiyatroları web sayfasında bulunan tiyatro oyunlarına ilişkin veriler analiz edilmiş ve oyunlara yönelik Tablo 1’de verilmiş olan üst veri alanları belirlenmiştir. Bu üst veri alanlarına göre güncel tiyatro oyunlarına ait bilgiler MS Excel ile bir veri havuzuna dönüştürülmüştür (Ekran Görüntüsü 6).

FİLTİR CLEAR RESET										
Tanımlayıcı (Z)	Oyun Adı (Z)	Yazan (Z)	Oyun Kategorisi (Z)	Perde (Z)	Oyun Süresi (Z)	Hafta Bilgisi (Z)	Oyun Tarihi (Z) (Mays 2018)	Oyun Saati (Z)	Sezonu (Z)	Sahne (Z)
180516 VirginiaWolf 1900	Who's Afraid of Virginia Wolf	Edward Albee	Dram	3	3 saat 15 dk	Haftaiçi	16.05.2018	19.00	2017-2018	Akün Sahnesi
180517 Radyo-yuHümayun 2000	Radyo-yu Hümayun	Özlem Lale	Dram	2	2 saat 5 dk	Haftaiçi	17.05.2018	20.00	2017-2018	Akün Sahnesi
180518 Radyo-yuHümayun 2000	Radyo-yu Hümayun	Özlem Lale	Dram	2	2 saat 5 dk	Haftaiçi	18.05.2018	20.00	2017-2018	Akün Sahnesi
180519 Radyo-yuHümayun 2000	Radyo-yu Hümayun	Özlem Lale	Dram	2	2 saat 5 dk	Haftaiçi	19.05.2018	20.00	2017-2018	Akün Sahnesi
180520 Radyo-yu Hümayun 2000	Radyo-yu Hümayun	Özlem Lale	Dram	2	2 saat 5 dk	Haftaiçi	20.05.2018	20.00	2017-2018	Akün Sahnesi
180521 Radyo-yuHümayun 2000	Radyo-yu Hümayun	Özlem Lale	Dram	2	2 saat 5 dk	Haftasonu	21.05.2018	15.00	2017-2018	Akün Sahnesi
180517 AltınKız 1100	Altın Kız	Keve Apostolava	Dram	1	1 saat 15 dk	Haftaiçi	17.05.2018	11.00	2017-2018	Altındağ Tiyatrosu
180520 AltınKız 1100	Altın Kız	Keve Apostolava	Dram	1	1 saat 15 dk	Haftaiçi	20.05.2018	11.00	2017-2018	Altındağ Tiyatrosu
180522 AltınKız 1100	Altın Kız	Keve Apostolava	Dram	1	1 saat 15 dk	Haftasonu	22.05.2018	11.00	2017-2018	Altındağ Tiyatrosu
180517 EyvahNadir 2000	Eyvah Nadir	Ahmet Metin Önel	Komedi	1	1 saat 10 dk	Haftaiçi	17.05.2018	20.00	2017-2018	Altındağ Tiyatrosu
180518 EyvahNadir 2000	Eyvah Nadir	Ahmet Metin Önel	Komedi	1	1 saat 10 dk	Haftaiçi	18.05.2018	20.00	2017-2018	Altındağ Tiyatrosu
180519 EyvahNadir 2000	Eyvah Nadir	Ahmet Metin Önel	Komedi	1	1 saat 10 dk	Haftaiçi	19.05.2018	20.00	2017-2018	Altındağ Tiyatrosu
180520 EyvahNadir 2000	Eyvah Nadir	Ahmet Metin Önel	Komedi	1	1 saat 10 dk	Haftaiçi	20.05.2018	20.00	2017-2018	Altındağ Tiyatrosu
180521 EyvahNadir 1500	Eyvah Nadir	Ahmet Metin Önel	Komedi	1	1 saat 10 dk	Haftasonu	21.05.2018	15.00	2017-2018	Altındağ Tiyatrosu

Ekran görüntüsü 6 - TUS Uygulama Örneği

Bu taranabilir veri havuzunda kullanıcı, oyuna ait tüm bilgileri bir ekran üzerinde ve taranabilir bir şekilde görebildiği gibi yine tiyatro oyununa ait afişi de görebilmektedir (Ekran Görüntüsü 7).

FİLTİR CLEAR RESET										
Tanımlayıcı (Z)	Oyun Adı (Z)	Yazan (Z)	Oyun Kategorisi (Z)	Perde (Z)	Oyun Süresi (Z)	Hafta Bilgisi (Z)	Oyun Tarihi (Z) (Mays 2018)	Oyun Saati (Z)	Sezonu (Z)	Sahne (Z)
180516 VirginiaWolf 1900	Who's Afraid of Virginia Wolf	Edward Albee	Dram	3	3 saat 15 dk	Haftaiçi	16.05.2018	19.00	2017-2018	Akün Sahnesi
180517 Radyo-yuHümayun 2000	Radyo-yu Hümayun	Özlem Lale	Dram	2	2 saat 5 dk	Haftaiçi	17.05.2018	20.00	2017-2018	Akün Sahnesi
180518 Radyo-yuHümayun 2000	Radyo-yu Hümayun	Özlem Lale	Dram	2	2 saat 5 dk	Haftaiçi	18.05.2018	20.00	2017-2018	Akün Sahnesi
180519 Radyo-yuHümayun 2000	Radyo-yu Hümayun	Özlem Lale	Dram	2	2 saat 5 dk	Haftaiçi	19.05.2018	20.00	2017-2018	Akün Sahnesi
180520 Radyo-yu Hümayun 2000	Radyo-yu Hümayun	Özlem Lale	Dram	2	2 saat 5 dk	Haftaiçi	20.05.2018	20.00	2017-2018	Akün Sahnesi
180521 Radyo-yuHümayun 2000	Radyo-yu Hümayun	Özlem Lale	Dram	2	2 saat 5 dk	Haftasonu	21.05.2018	15.00	2017-2018	Akün Sahnesi
180517 AltınKız 1100	Altın Kız	Keve Apostolava	Dram	1	1 saat 15 dk	Haftaiçi	17.05.2018	11.00	2017-2018	Altındağ Tiyatrosu
180520 AltınKız 1100	Altın Kız	Keve Apostolava	Dram	1	1 saat 15 dk	Haftaiçi	20.05.2018	11.00	2017-2018	Altındağ Tiyatrosu
180522 AltınKız 1100	Altın Kız	Keve Apostolava	Dram	1	1 saat 15 dk	Haftasonu	22.05.2018	11.00	2017-2018	Altındağ Tiyatrosu
180517 EyvahNadir 2000	Eyvah Nadir	Ahmet Metin Önel	Komedi	1	1 saat 10 dk	Haftaiçi	17.05.2018	20.00	2017-2018	Altındağ Tiyatrosu
180518 EyvahNadir 2000	Eyvah Nadir	Ahmet Metin Önel	Komedi	1	1 saat 10 dk	Haftaiçi	18.05.2018	20.00	2017-2018	Altındağ Tiyatrosu
180519 EyvahNadir 2000	Eyvah Nadir	Ahmet Metin Önel	Komedi	1	1 saat 10 dk	Haftaiçi	19.05.2018	20.00	2017-2018	Altındağ Tiyatrosu
180520 EyvahNadir 2000	Eyvah Nadir	Ahmet Metin Önel	Komedi	1	1 saat 10 dk	Haftaiçi	20.05.2018	20.00	2017-2018	Altındağ Tiyatrosu
180521 EyvahNadir 1500	Eyvah Nadir	Ahmet Metin Önel	Komedi	1	1 saat 10 dk	Haftasonu	21.05.2018	15.00	2017-2018	Altındağ Tiyatrosu

Ekran görüntüsü 7 - TUS Uygulama Örneği -2

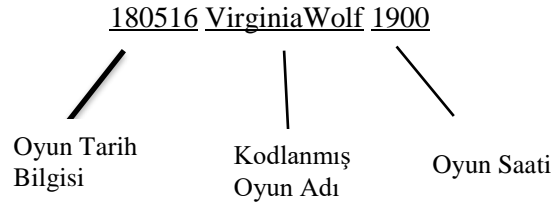
Uygulamada kullanıcının oyunları farklı alanlardan tarayabileceği bir arama çubuğu bulunmaktadır. Bu arama çubuğu üzerinden belirlenen erişim uçlarına göre arama yapılabilmesi için bilgilerin filtrelenerek verilmesi sağlanmıştır (Ekran Görüntüsü 8).

FİLTİR CLEAR RESET										
Tanımlayıcı (Z)	Oyun Adı (Z)	Yazan (Z)	Oyun Kategorisi (Z)	Perde (Z)	Oyun Süresi (Z)	Hafta Bilgisi (Z)	Oyun Tarihi (Z) (Mays 2018)	Oyun Saati (Z)	Sezonu (Z)	Sahne (Z)
			Dram							
			Komedi							
			Trajedi							

Ekran görüntüsü 8 - TUS Uygulama Arama Çubuğu

Uygulama içerisinde oyun bilgilerinin tanımlanması için Tanımlayıcı (identifier) olarak oyunun tarih

bilgisi, adı ve saat bilgisi kullanılarak benzersiz (unique) bir kod oluşturulmuştur.



Toplamda tiyatro oyunlarını tanımlamaya yönelik 21 alan kullanılmıştır. 21 alan içerisinde sekiz alan ile filtreleme yapılabilmektedir. Diğer bir deyişle aranan oyuna erişim sekiz alandan yapılabilmektedir. Bu alanlar, Oyun adı, Yazan, Oyun Kategorisi, Hafta Bilgisi, Oyun Tarihi, Oyun Saati, Sahne ve Yöneten alanlarıdır.

4.3. Odak Grup Görüşmesine Yönelik Bulgular

TÜS'ün değerlendirilmesi amacıyla, Ankara Üniversitesi lisans öğrencilerinden oluşan dokuz katılımcı belirlenmiştir. Bu katılımcılar, üç kişilik gruplar halinde tiyatro ile ilgisiz/az ilgili, orta düzeyde ilgili ve çok ilgili olmak üzere seçilmiş ve tüm katılımcıların uygulamayı aynı anda kullanarak görüşlerini beyan edebilmesi için odak grup görüşmesi yapılmıştır. Bu amaçla dokuz ayrı bilgisayar üzerinde dokuz öğrenci uygulamayı denerken tiyatro oyunlarına yönelik bilgi arama deneyimlerini ve uygulama hakkındaki görüşlerini paylaşmışlardır.

Katılımcılara öncelikle uygulama hakkında bilgi verilerek kendilerinden uygulamayı incelemeleri istenmiş ve uygulama üzerinden çeşitli kriterlerle arama yapmaları beklenmiştir. Eş zamanlı olarak görüş, öneri ve değerlendirmelerini dillendirmeleri istenmiştir. Bu bağlamda katılımcılara yöneltilen sorular ve alınan cevaplar aşağıda verilmiştir.

1. “Daha önce oynanmakta olan oyunlar hakkında bilgi almak üzere Ankara Devlet Tiyatrosu web sayfasını incelediniz/kullandınız mı?” sorusuna ilgisiz/az ilgili grup “*daha önce Ankara Devlet Tiyatro oyunlarına yönelik bir bilgi araması yapmadık ve web sayfasını incelemedik*” şeklinde cevap vermiştir. Bunun yanı sıra diğer iki gruba ait katılımcılar web sayfasını daha önce kullandıklarını belirtmişlerdir.

2. Katılımcılara “Gitmeyi düşündüğünüz tiyatro oyununu nasıl seçersiniz?” sorusu yöneltilmiş ve bu soruya orta düzeyde ve çok ilgili grup cevap vermişlerdir. “*Oyunu seçmek üzere Ankara Devlet Tiyatroları web sayfası üzerinden yayınlanan aylık programa eriştikten sonra, oyunlara ait bilgilerin bulunduğu sayfalara tek tek bakmak ve oyuna ait açıklamaları; özellikle oyunun türünü anlamak üzere konusunu okuyarak oyunlara karar veririz*” demişlerdir.

3. “Oynanmakta olan tiyatro oyunları ile alakalı bilgilere erişiminizde karşılaştığınız zorluklar var mı? Bunlar nelerdir?” sorusuna ise, katılımcıların tamamı “*oyunlara ait bilgilerin bir sayfada görülememesi ve türünün açık bir şekilde belirtilmemesi zaman kaybettirici bir unsur olmaktadır*” şeklinde cevap vermişlerdir.

4. “Ankara Devlet Tiyatro web sitesinde yer alan oyun bilgileri ile TÜS üzerinde verilen bilgileri göz önüne alarak böyle bir sistem üzerinde olması gereken özellikler sizce neler olabilir?” denildiğinde katılımcılardan çok ilgili grup üyeleri, “*web sitesinde bulunan bilet bilgisinin⁸ uygulama üzerinde de görülebilmesi yararlı olacaktır, çünkü sezon bilgisi güncel sistem üzerinde görülmesi gereken bir bilgidir*” şeklinde cevap vermiştir. Aynı soruya orta düzeyde ilgili grup, “*oyunun türü ve sahnesi ile*

⁸ Bilet sistem üzerinden satılmamakta ancak biletin tükendiği bilgisi kullanıcılarla paylaşılmaktadır.

arama yapabilmek yeterlidir” görüşüyle cevap verirken, ilgisiz/az ilgili grup ise, “oyun türünden arama yapabiliriz, tüm oyunların bir sayfa üzerinden aranabilir ve filtrelenebilir olması bizim için yeterlidir” şeklinde cevap vermiştir.

5. “Bir tiyatro oyununa erişmek için hangi alanlara ihtiyaç duyar ve hangi alanlardan arama yaparsınız?” sorusuna katılımcılardan, ilgisiz/az ilgili ve orta düzeyde grup *“bir tiyatro oyununa erişmek için sadece oyun adı ve türü olmak üzere 2 alandan arama yapmak yeterli olacaktır”* şeklinde cevap verirken çok ilgili grup, aradıkları tiyatro oyununa oyun adı ve oyun türünün yanı sıra, tarih, oyun süresi, yönetmen, sahne bilgisi, oyuncular, bilet bilgisi olmak üzere sekiz alandan erişmek istediklerini belirtmişlerdir.

6. “Uygulama kapsamında tüm alanlar arama kriteri olarak belirlenmemiştir. Sizce tüm alanlardan arama yapılması gerekir miydi?” sorusuna ise katılımcıların tamamı, *“uygulamada arama kriteri olarak belirlenen alanlar güncel tiyatro oyun bilgilerine filtreleyerek erişmek konusunda yeterlidir ancak oyuncular ve oyun süresinden arama yapmak da iyi olacaktır”* şeklinde cevap vermişlerdir. Bu bağlamda uygulama üzerinde taranabilir olmayıp taranabilir olması istenen oyuncular ve oyun süresi alanı dışında, uygulama, beklentileri karşılamaktadır denilebilir.

7. Son olarak katılımcılara “Tiyatro oyunları hakkında güncel bilgi ihtiyacına yönelik bu uygulama kapsamında kullandığınız nitelikte tanımlamaların ve bir sorgulama ara yüzünün gerekli olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusu yöneltilmiş ve katılımcıların tamamı bu tür bir uygulamayı gerekli ve yararlı bulduklarını belirtmişlerdir. *“Oyunlara ait bilgilere ayrı ayrı sayfalar üzerinden erişmek yerine tercih ettiğimiz alanlar üzerinde filtreleme yapmak ve taranabilir bir tek sayfa üzerinden bu bilgilere erişmek hem zaman açısından yararlı olur hem de karar verme sürecinde kolaylık sağlar”* düşüncesi üzerinde mutabık kalmışlardır.

5. Tartışma ve Sonuç

Çalışmamız kapsamında incelenen tiyatro oyunlarına yönelik üst veri uygulamalarının genelde, uzun vadeli arşivleme/saklama konularına ve geçmiş oyunlara ait bilgilerin erişilmesine odaklandığı görülmektedir. Bu alanda öne çıkan uygulamalara bakıldığında, tiyatroya ait oyun metinleri, poster, fotoğraf, sanatçı/oyuncu bilgileri gibi tüm ilgili materyal, bir arşiv yapısı içerisinde derlenmektedir. Derlenen bilgilere bir platform üzerinden ayrı ayrı web sayfaları üzerinden erişilmekte ya da bu bilgiler web sitesinde aylık bir program altında sunulmaktadır. Ancak günlük bilgi ihtiyaçları açısından tiyatro oyunlarına ait verilerin daha esnek, sorgulanabilir ve kolay erişilebilir bir biçimde sunulmasına ihtiyaç duyulmaktadır.

Bu gereksinimi karşılamak amacıyla, Ankara Devlet Tiyatrosu’na ait kamuya açık tiyatro oyunları bilgilerine yönelik 39 alandan oluşan bir üst veri seti hazırlanmıştır. Bu üst veri setinin kullanımı için MS Excel üzerinde taranabilir bir veri tabanı oluşturularak, tiyatroya ait 2018 Mayıs ayı oyunlarının bilgileri girilmiştir. Bir sonraki adım olarak ise, bu tür bir uygulamaya başvuracak olan kullanıcıların sistem hakkındaki görüş ve önerilerin alınabilmesi için odak-grup görüşmesi yapılmıştır. Bu değerlendirmeler sonucunda, oyunlara dair ayrıntılı bilgilerin taranabilir bir sistemle verilmesinin yararlı bulunduğu ve oyunlara ait, oyun adı, özellikle en öne çıkan alan olarak oyun türü/kategorisi yanı sıra tarih, oyun süresi, yönetmen, sahne bilgisi ve bilet bilgisi gibi alanlardan arama yapabilmeyen bir ihtiyaç olduğu belirlenmiştir. Çalışma sonucunda odak grup görüşmesine ilişkin bulguların bu ihtiyacı büyük ölçüde karşıladığı görülmüştür.

Çalışma kapsamında geliştirilen uygulama, özellikle Devlet Tiyatrosu oyunlarına ilişkin bilgileri içermektedir. Devlet Tiyatrosu bünyesinde yer alan oyunların tanıtımı amacıyla Web’de sunulan bilgilerle, ülkemizde özel tiyatrolarda sahnelenen oyunlar hakkında erişilen bilgiler aynı içerik ve formda sunulmamaktadır. Bu nedenle uygulama için sadece Devlet Tiyatroları oyunları örnek alınmakla beraber sistem, tüm oyunlara uyarlanabilir niteliktedir. Ancak güncel tüm oyunlar için sunulan bilgilerin aynı standartta verilmesi konusunda farklı bir çalışma yapılması gerekmektedir.

Tiyatro Üst Veri Seti (TÜS) ile tanımlanacak oyunlara, farklı alanlardan erişimin sağlanması tiyatro ile

alakalı günlük bilgi ihtiyacının karşılanması bağlamında yararlı olacak ve tiyatroya olan ilginin artmasına katkı sağlayacaktır. Oyun bilgilerine günlük erişimi kolaylaştıracak olan TÜS, sistematik bir arşivleme yapılmasına da imkan sağlayacaktır. TÜS ile tüm ayrıntıları arşivlenen oyunlarda rol alan oyuncuların performansları, kişilerle ilgili veriler, kostüm tasarımları, sahne tasarımları gibi bilgilere rahatlıkla ulaşılabilecektir. Böylelikle TÜS tiyatro oyunlarına erişimde günlük bilgi gereksinimlerini karşılamının yanı sıra sahne sanatları konusunda yapılacak araştırmalara kaynak oluşturabilecektir. Ayrıca bu uygulamanın, Türkçe veri setlerinin yaygınlaşmasına ve sahne sanatları çalışmalarına yönelik üst veri geliştirilmesi amacı güden diğer uygulamalara örnek oluşturacağı düşünülmektedir.

Kaynakça

- CISCO (2017) *The Zettabyte Era: Trends and Analysis*. Erişim Adresi: <https://www.cisco.com/c/en/us/solutions/collateral/service-provider/visual-networking-index-vni/vni-hyperconnectivity-wp.html>
- Church, K., Cherubini, M. ve Oliver, N. (2014). A Large-Scale Study of Daily Information Needs Captured In Situ. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 21(2).
- Çakmak, T. (2017). Bilgi Merkezlerinde Üst veri Paylaşımı ve Entegrasyonu. H. Odabaş ve M. A. Akkaya (Ed.), *Bilişim Teknolojilerinin Bilgi Merkezlerine ve Hizmetlerine Etkileri içinde* (ss. 49–65). İstanbul: Hiperyayın.
- Dempsey, L. ve Heery, R. (1997). *A Review Of Metadata: A Survey Of Current Resource Description Formats*. Erişim Adresi: <http://www.ukoln.ac.uk/metadata/desire/overview/>
- Healy, H. (2013) *Descriptive Metadata Standarts for Theatre Images, Programs, and Posters*. Erişim Adresi: http://heatherhealy.weebly.com/uploads/2/1/6/9/21691504/artifact_3_metadata_application_profile.pdf
- Gökkurt Bayram, Ö. (2007). Bilginin Depolanması ve Organizasyonuna Giriş Dijital Kütüphane Rafları. *Bilgi... içinde* (ss.45- 53). Ankara: Referans Yayınevi.
- Greenberg, J. (2005). Understanding Metadata And Metadata Schemes. *Cataloging & Classification Quarterly*, 40(3–4), 17–36.
- Greenberg, J. (2017). Big Metadata, Smart Metadata, and Metadata Capital: Toward Greater Synergy Between Data Science and Metadata. *Journal of Data and Information Science*, 2(3), 19-36.
- Güler, Z. (1992). Kültürel Bir Kurum Olarak Tiyatro. *Kurgu Dergisi*, (10), 179–187.
- İstanbul Kültür Sanat Vakfı (İKSV). (2017). *Kültür-Sanatta Katılımcı Yaklaşımlar*. İstanbul: İKSV. Erişim Adresi: http://www.iksv.org/i/content/226_1_kultur-sanatta-katilimci-yaklasimlar-2017.pdf
- İPSOS KMG. (2016). *Türkiye'yi Anlama Kılavuzu*. Erişim Adresi (30 Nisan 2018): http://www.halklailiskiler.com/pdf/Turkiyeyi-Anlama-Kilavuzu-EKitap_1347963063.pdf
- Krueger, R. ve Casey, M. A. (2015). *Focus Groups: A Practical Guide for Applied Research*. (5. bs.) California: Sage Publications.
- Küçük, M. E., ve Al, U. (2001). Üst Veri Kavramı. *Bilgi Dünyası*, 2(2), 169–187.
- Library of Congress. (2007) *VRA Core 4.0 Element Outline*. Erişim Adresi (01 Mayıs 2018): http://www.loc.gov/standards/vracore/VRA_Core4_Outline.pdf
- Özgü, M. (1970). Tiyatro Bilimi. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 001–018.
- Öztürk, S. (2001). Tiyatro. *Ansiklopedik Sanat Sözlüğü: Müzik ve Sahne Sanatları Terimleri içinde* (ss. 241–280). İstanbul: Hiperlink.
- Paul, J. (2017) *Categories for the Description of Work of Arts*. Erişim Adresi (07 Mayıs 2018): http://www.getty.edu/research/publications/electronic_publications/cdwa/index.html
- Riley, J. (2017). *Understanding Metadata: What is Metadata And What Is It For*. Baltimore: National

Information Standards Organization.

- Savolainen, R. (2010). Everyday Life Information Seeking. M. J. Bates & M. N. Maack (Eds.), *Encyclopedia Of Library And Information Science* (3rd. ed.) içinde (s. 1780-1789). London: Taylor & Francis.
- Wilson, T.D. (1981). On User Studies and Information Needs. *Journal of Documentation*. 37(1), 7.
- Yeh, N. C. (2009). From The Viewpoints Of People's Need Of Information And Social Activities To Discuss The Difference And Similarity Between Public Library And Internet. *Journal of Library and Information Science*, 35(2), 4–13.