

Bir ifade aracı olarak dijital öykü anlatımı

Ayhan Küngerü*

Özet

Günümüzde iletişim teknolojilerindeki gelişmeler insanların hayatlarının gitgide dijitalleşmesini sağlamaktadır. İnsanlar teknolojiyle beraber hareket etmeye çalışmakta ve hayatlarını buna göre düzenlemektedirler. Dijital öykü anlatımı da dijitalleşen dünya içerisinde insanların hikâyelerinin iletilmesinde bir araç konumundadır ve teknolojinin tüm olanaklarından yararlanmaktadır. Bu çalışmada dijital öykü anlatımı detaylı bir şekilde ifade edilmeye, eğitimde dijital öykü anlatımı ve Web 2.0 hikâye anlatımı anlatılmaya çalışılmıştır.

Anahtar kelimeler: Dijital öykü anlatımı, web 2.0, dijital vatandaşlık

Digital storytelling as a medium of expression

Abstract

In these days, developments in communication technologies have incrementally had people life's digitalized. People try to act with digital technologies and organize their life according to this. In this digitalized world, digital storytelling also is a tool in submitting peoples' stories and utilizes all technologic facilities. In this study, digital storytelling is tried to be expressed in detail and digital storytelling in education and Web 2.0 storytelling to be told.

Keywords: Digital storytelling, web 2.0, digital citizenship

Giriş

Günümüzde iletişim teknolojilerindeki gelişmeler inanılmaz boyutlara ulaşmıştır ve bu gelişmeler o kadar hızlı ilerlemektedir ki, insanların her an değişimler karşısında kendisini güncellemesi gerekmektedir. Geleneksel okuryazarlığın yanında dijital okuryazarlık büyük önem arz etmektedir. Bu, modern ile postmodernin aynı anda var olmasına benzemektedir. İnsanlar her ikisini de yaşamakta ve tecrübe etmektedirler.

Marshall McLuhan "küresel köy" önermesiyle, iletişim teknolojileriyle ve özellikle televizyon aracılığıyla benzer duyguların paylaşıldığını ve elektronik iletişim araçlarıyla dünyanın küresel bir köye dönüşeceğini söylemiştir. 1980 sonrası neoliberal politikalar ışığında gerçekleşen deregülasyon, özelleştirme ve serbestleştirme hareketleri kendini medyada da göstermiştir. Küresel medya şirketleri etkinliklerini güçlendirmişler, öbür taraftan iletişim teknolojilerindeki gelişmeler dünyayı çok daha ulaşılır ve erişilir hale getirmiştir. McLuhan 1980'de genç yaşta hayatını kaybetmeseydi, küresel köy önermesinin internet ile birlikte ne düzeye geldiğine bizzat tanıklık edebilecekti. Artık dijital medya yaşanan dünyanın sınırlarını daraltırken geleneksel medyanın gücünü de büyük oranda azaltmıştır.

Dijital medya, geleneksel medyanın merkezi yapısına karşın, merkezsizdir. Geleneksel medyanın tekten çokluya doğru olan iletişimine karşı, dijital medya çok yönlüdür. Formatı akışkandır. İkisi arasındaki en önemli farklardan birisi de karmaşık

* Arş. Gör., Ege Üniversitesi Radyo Televizyon Sinema Bölümü, akungeru@gmail.com

ve pahalı prodüksiyon yöntemleri yerine ucuz maliyetlere dayanan prodüksiyon yöntemleri kullanılmasıdır. Böylece insanlar çok ucuza kendilerine ifade etme alanı bulabilmektedirler. Öbür taraftan, sansürsüz bir ortamda, dijital medya limitsiz bir erişim sunar. Teknolojik kısıtlılıkların haricinde insanlar internet aracılığıyla bilgiye sınırsız bir şekilde erişebilmekte ve bunu paylaşabilmektedirler. Dijital medyanın merkezi bir otoritesi bulunmamaktadır. Ancak hükümetler ve medya şirketleri gözetim stratejileri kullanarak, bireyler üzerindeki iktidarlarını sürdürmeye çalışmaktadırlar.

Dijital öykü anlatımı (DÖA) da gelişen medya teknolojileri ile beraber ortaya çıkmış bir olgudur. 1980'li yıllar dijital öykü anlatımının başlangıç yılları olmasına rağmen, 1990'lı yıllar kurumsal açılardan da desteklendiği yıllar olmuştur. Dijital Öykü Anlatımı Merkezi bu anlamda, dijital öykülerin üretilmesine öncelik etmiştir. Bireyler kendilerini ifade edebilecekleri yeni bir mecra bulmuşlardır. Dijital iletişim araçlarının gelişmesiyle ve kullanımlarının kolaylaşmasıyla beraber, dijital öykülerin üretiminde de artış olmuştur. Ayrıca ağ teknolojilerin gelişmesi Web 1.0'dan Web 2.0'ye geçilmesiyle, insanların ürettikleri öyküler daha erişilebilir ve daha görülür olmuştur. Youtube gibi paylaşım siteleri insanların kendi öykülerini anlattığı ve ifade ettiği bir platform özelliği göstermiştir. Sosyal medyanın da büyük patlamasıyla, insanlar öykülerini kişilere, milyonlara iletebilmekte ve anında geri dönüşüm sağlayabilmektedirler.

Bu çalışmada, anlatı hakkında bilgi verilerek, dijital öykü anlatımından bahsedilecektir. Ayrıca Web 2.0 öykü anlatımı hakkında bilgi verilerek, dijital öykü anlatımının bir gereği olan dijital vatandaşlık üzerinde durulacaktır.

Anlatı çalışmaları

Elektronik ve yazılı medyanın egemen olduğu dünyada, gerçeklik duygumuz artan bir şekilde anlatı (narrative) tarafından yapılandırılmaktadır. Filmler ve belgeseller insanlara ve onların yaşadıkları dünya hakkında hikâyeler anlatmaktadırlar. Televizyon insanlara yönelik konuşmakta ve mübalağa ve parodi bağlamında gerçeklik önermektedir. Yazılı basın günlük hayatı hikâyeye dönüştürmektedir. Reklamlar fantezileri ve arzuları öyküleştirmektedir. Medya, Batı'da öyküleme üretiminde ve tüketiminde büyük kontrole sahip olduğundan beri, insanlara en doğal gelen öyküler medyanın onlara gösterdiği öyküler olmaktadır (Fulton, 2005: 1). İnsanlar bu öyküler aracılığıyla benliklerini yeniden ve yeniden üretmektedir. Artık insanların hayatları öyküler aracılığıyla şekillendirilmekte ve yönlendirilmektedir. Bu bağlamda anlatı insanların gerçekliğinin dönüşümüne neden olmaktadır.

Anlatı birçok şekilde gerçekleşmektedir. Bu; romanlarla, hikâyelerle, filmlerle veya mektuplarla da oluşturulmaktadır. Örneğin roman, bir anlatı türüdür ve geleneksel anlatı düzleminde çalışılmaktadır. Çalışmalarda anlatı, anlatıcı hususunda ayrıma başvurulmaktadır. Fransız dilbilimci Emile Benveniste konuşan özne ve konuşmanın öznesini ayırmıştır. Konuşan özne metnin üreticisi olarak tanımlanırken, konuşmanın öznesi ise metin içinde "ben", "biz" kalıplarını kullanan ve konuşmayı ilk elden gerçekleştiren kişidir (Silverman, 1983). Anlatı her zaman belirli bir perspektiften odaklanma fenomeni aracılığıyla oluşturulur. Burada hikâyeye anlatıcı kendi bakış açısından hikâyesini anlatır. Burada anlatıcı kendi de anlatabilir, edebiyat alanında olduğu gibi üçüncü bir kişi aracılığıyla da anlatabilir. Geçicilik (temporality), öykülemenin başka bir unsuru olarak karşımıza çıkmaktadır. Öyküde olaylar belirli bir

zaman çizelgesine göre ilerler. Gerard Genette süre (duration) kavramını öykülemeye hızın sabitliğini, sürekliliğini tanımlamak için kullanmaktadır. Öykülemenin hızı süre ve uzunluk arasındaki ilişkiye dayanarak tanımlanacaktır. Ayrıca öykülemedeki sürenin göreceli değişikliğini göstermek için pacing (hız) kavramı da faydalı gözükmektedir. 1970'lerden beri akademik çalışmalarda "öyküleme" kavramı birçok şekilde ele alınmıştır. Bazıları öykülemeyi bireysel metinler olarak düşünürken, bazıları 1984'teki Lyotard'ın çalışmasından sonra meta-anlatılar (metanarratives) olarak düşünmektedir. Meta-anlatılar kültür içerisinde baskın olan ana hikâyelere işaret etmektedir. Bunlar kültürün kendisine ideolojisini ve sosyal düzende neyin doğal olduğunu söylediği hikâyeler ve mitlerdir. Bu tarz anlatıların eleştirisi kültürel çalışmaların da odak noktasını oluşturmaktadır (Huisman, 2013: 13-16). Martin McQuillan (2000: xi) anlatı teorisinin klasik tarihini şöyle anlatır:

Anlatı teorisinin tarihi benzer bir şablon izleme eğilimindedir. Hikâye şöyle ilerler: Başta, plotu kuramsallaştıran Aristo vardı, sonra kendi plotlarını kuramsallaştıran romancılar vardı, daha sonra da bazı yanlış başlangıçlardan sonra (Propp, Benjamin, Bakhtin) anlatı teorisi anlatıbilim (narratology) ile birlikte ilerlemiştir. Ancak, dinazorlar gibi, anlatı bilimciler (narratologist) ortadan kalkmıştır ve post yapısalcılık diaspora içerisindeki anlatı teorisinin daha kapalı ve mobil formları tarafından değiştirilmiştir. Anlatı teorisi şimdilerde post yapısalcılığın kinayesi ve çalışmaları içine iliştirilerek varlığını sürdürmektedir.

Anlatıbilim dilbilim alanında yapılan çalışmalarla yapısalcılıkla birlikte ayrı bir disiplin haline gelmiştir. Anlatıbilimin bir disiplin olarak yaygınlaştırılması 1970'li yıllarda başta Gerard Genette, Mieke Bal, Gerald Prince ve başka yapısalcı kuramcılar tarafından gerçekleştirilmiştir. Anlatı türündeki metinler sadece dilbilim alanının konusunu değil, toplumbilim, ruhbilim, felsefe, antropoloji gibi bilim dallarının da konusu içine girmektedir. Bu farklı alanlardaki çalışmalarda anlatı çözümlemesi kullanılmıştır. Öbür taraftan, göstergebilim ve söylem çözümlemesinin en çok başvurduğu metin türlerinden biri de anlatılardır. Bu çözümleme yöntemleri anlatının çeşitli yönlerini de göstermeyi hedefler. Göstergebilim bir üst dil aracılığıyla anlatının hangi anlam katmanlarından oluştuğunu ortaya çıkarmaya çalışır (aktaran Yazıcı, 2013: 88-89). Dijital öykü anlatımı da anlatıbilimin bir parçasıdır. Geleneksel anlatı süreçlerinden yararlanırken, dijital teknolojinin olanaklarını da sonuna kadar kullanmaktadır. Dijital öykülerle birlikte bireyselleşme ile birlikte gelen "kendini ifade etme" miti ortaya çıkmıştır. Bu öyküler bir "ifade" aracı olarak da kullanılabilir.

Dijital öykü anlatımı

Dijital öykü anlatımı bir teknoloji uygulamasıdır. Kullanıcı bazlı içeriklerde ve öğretmenlerin bazı engelleri aşmasında avantaj sağlamaktadır. Dijital öykü anlatımı, temelde, bilgisayar kullanıcılarının kendi konularını seçerek, bazı araştırmalar yürüterek, senaryo yazarak ve ilginç bir hikâye geliştirerek yaratıcı bir hikâye anlatıcısı veya üreticisi olmalarına imkân vermektedir. Bu hikâyeler de çok çeşitli multimedya kullanılmasıyla gerçekleştirilebilmektedir (Robin, 2008: 222).

BBC (aktaran Helff ve Woletz: 133) dijital hikâye anlatımını şöyle tanımlamaktadır: "Dijital hikâyeler bizim gibi insanların kamera, bilgisayar, tarayıcı ve kendi fotoğraflarını kullanarak kurguladıkları ve yarattıkları mini-filmlerdir. Herkesin anlatacak bir hikâyesi vardır ve yeni teknolojiler herkesin, internet sitelerinde gördükleri gibi bir hikâye yaratabilecekleri anlamına gelmektedir."

Dijital öykü anlatımı dijital teknolojilerle hikâye anlatmadır. Yiyeceklerin yetişmesini çeken kısa bir film, ortaçağ hakkında bir podcast, 1968 Amerika hakkında bir blog roman, anne-kız ilişkisi hakkında tekrar eden bir video dijital öykü anlatımına örnek olarak verilebilir (Alexander, 2011: 3).

Dijital öykü anlatımı yoğun bir şekilde Kuzey Amerika, Avrupa, Avustralasya'da kullanılırken, Afrika, Asya ve Güney Amerika'da daha az kullanılmaktadır. En popüler olduğu yer Batı'nın gelişmiş endüstriyel dünyasıdır. Bu da tabii ki kitle piyasa teknolojilerinde Batı'nın üstünlüğü düşünülünce çok da şaşırtıcı değildir (William, 2009: 37). Dijital öykü anlatımının başlangıç yılları ve gelişimi şöyle gösterilebilir:

Tablo 1: Dijital öykü anlatımının başlangıç yılları (Hartley ve McWilliam, 2009: 6).

Başlangıç Yılı	1994	2001	2002	2003	2005	2006
Adı	Center For Digital Storytelling	Capture Wales, BBC	Australian Centre for the Moving Image	Kids For Kids	Men as Partners, Engender Health	Million-Youth-Life-Stories, Museu da Pessoa and Aracati
Ülke	ABD	Galler	Avustralya	İsrail	Güney Afrika	Brezilya
Kıta	Kuzey Amerika	Avrupa	Avustralasya	Asya	Afrika	Güney Amerika

Multimedya teknolojilerdeki yaygın eğilime rağmen, dijital öykü anlatımı fikri yeni değildir. Joe Lambert ve Dana Atchley 1980'lerin sonunda Berkeley, California'da kâr amacı gütmeyen Digital Öykü Anlatımı Merkezi'ni (Center for Digital Storytelling, CDS) kurmuşlar ve dijital öykü anlatımı hareketinin kurulmasına katkıda bulunmuşlardır. 1990'ların başlarından bu yana CDS kendi hikâyelerini yaratmak ve paylaşmak isteyen insanlara eğitim vermekte ve yardım etmektedir (aktaran Robin, 2008: 222).

Dijital öykü anlatımının ilk zamanlarında, Lambert ortalama insanın kendi hikâyelerini güçlü bir şekilde nasıl kısa bir zamanda ve az bir parayla çekebildiklerini görünce şaşırmıştır. Geçmişe oranla düşününce dijital öykü anlatımını gerçekleştirmek için gerek duyulan araçlar çok daha ucuz ve erişilebilir durumdadır; ayrıca Lambert ve Atchley'in başlardaki çalışmalarına göre software programları dijital öykü yapımcıları için çok büyük olanaklar sağlamaktadır (Robin, 2008: 222).

Dijital öykü anlatımı non-linear kurgu programları, düşük bütçeli kameralar ve dizüstü bilgisayarlar ile kısa hikâyeler yaratılmasını sağlamaktadır. Bu hikâyeler temelde kişisel hikâyeler olmakla birlikte, internette yayınlanması için yapılmaktadır. Dijital hikâyeler önceki diğer yayın materyallerine çok benzememektedir. Filmlere benzemektedir. Film olmamalarına karşın çoğunlukla resimlerden oluşmaktadırlar. Öbür taraftan resimlerin üzerine ses kullanımı da vardır. Ancak üretim değeri stüdyodan çok karalama defteri veya resim albümü gibi olduğundan dolayı, kesinlikle televizyona

benzememektedir. Dijital öykü anlatıcıları kendi aile albümlerinden yararlanarak hikâyelerini mutfak masasında bile yapabilmektedirler (Meadows, 2003: 189-190).

Ayrıca Dijital Öykü Anlatımı Merkezi dijital öykü anlatımının yedi unsurunu oluşturmaları ve yaymalarıyla da bilinmektedir. Bu yedi unsur dijital öykü anlatımına yeni başlayanlar için oldukça yararlı gözükmektedir (Robin, 2008: 223):

1. Bakış Açısı: Hikâyenin ana konusu nedir ve yazarın bu konudaki bakış açısı nedir?
2. Çarpıcı bir soru: Hikâyenin sonunda yanıtlanacak olan izleyicinin ilgisini saklı tutacak anahtar bir soru.
3. Duygusal içerik: Kişisel ve güçlü bir şekilde canlanan ve hikâyeyi izler-kitle ile birleştiren ciddi konular.
4. Sesin verdiği armağan: İzleyicinin hikâyenin bağlamını anlaması için hikâyeyi kişiselleştirme yoludur.
5. Film müziği: Hikâyeyi güzelleştiren ve destekleyen müzik ve diğer seslerin kullanımı.
6. Ekonomiklik: İzleyiciye aşırı yüklem yapmadan hikâyeyi anlatacak kadar içeriğin kullanılması.
7. Hız: Hikâyenin hızlı ve yavaş ilerlemesini sağlayan ritmi.

ABD’de Virginia Üniversitesi’nde ülkenin her tarafından gelen öğrenci ve öğretmenlerle iki yıl boyunca dijital hikâyelerin yaratılması için proje yürütülmüştür ve bu hususta yedi aşama oluşturulmuştur. Bu aşamalar, başlangıç senaryosu yazmak, senaryoya eşlik eden bir storyboard hazırlanması, senaryonun tartışılması ve yeniden düzenlenmesi, video kurgusunda resimlerin sekanslara ayrılması, anlatı işaretlerinin eklenmesi, özel efektlerin ve geçişlerin eklenmesi, zaman yeterliyse film müziği eklenmesi olarak belirlenmiştir (Kajder vd., 2005).

Dijital hikâye anlatımını diğer hikâye anlatımlarından ayıran bazı farklar şu şekilde özetlenmektedir (Qiongli, 2009: 230-231):

- Hikâye odaklıdır. Dijital öykü anlatımın ruhu teknoloji değil, hikâyedir. Dijital öykü anlatımı, yaratıcının dikkatini kişisel hikâyeye yöneltir.

- Disiplinlidir/Organizedir. Dijital Öykü Anlatımı Merkezi insanlara kendi öykülerini yaratırlarken bir yol haritası vermenin çok etkili olduğunu görmüşlerdir. Dijital Öykü Anlatımı iyi disipline edilmiş bir yaklaşımdır. Süreci anlatan pratik bir çerçevesi vardır.

- Gerçektir. Dijital öykü anlatıcıları, öykülerini anlatırlarken ilk elden kendi seslerini kullanmaktadırlar. Hikâyelerle birlikte gelen duygusallık doğrudan insanların kalplerinde yaşadıklarıdır. Bu açıdan bakıldığında reality tv showlardan ve belgesellerden daha gerçekçidir.

- Multimedya. Hikâyeler, anlatının, resimlerin, videoların, müziklerin ve seslerin bir araya getirilmesiyle oluşmaktadır. Dijital Öykü Anlatımında multimedya entegre olur. Bütün medya formları (animasyon, sanat çalışmaları, mektuplar) dijital öykü anlatımında bir araya gelir.

- Basit teknoloji. Dijital öykü anlatımı için gerekli en temel ekipman bir bilgisayar ve mikrofondur. Bunun yanına diğer teknolojik gereklilikler de eklenebilir.

- Var olan materyaller. Birçok profesyonel dijital ürünün aksine, dijital öykü anlatımında var olan materyallerden faydalanılabilir. Bunlar aile albümleri, ev videoları, elle yapılan çizimler olabilir.

- Ortak yaratıcılık. Günümüzde dijital hikâyelerin çoğu yoğun bir workshop sonunda ortaya çıkmaktadır. CDS'nin kurucularından Joe Lambert "hikâye anlatımının işbirliğine dayanan bir sanat" olduğuna inanmaktadır.

Dijital öykü anlatımcıları kendi aralarında kendi çalışmalarının yöntemi hakkında bilgi veren beş metot belirlemişlerdir. İlk önce herkesin anlatacak bir hikâyesi bulunmaktadır; ancak çoğu insan kendi hikâyelerinin bir anlamı veya önemi olduğunu düşünmemektedir. Dijital öykü anlatımı çalışmaları bu sorunu çözmek için bireysel yazarlık üzerine odaklanmaktadır. İkincisi, insanlar kendi fikirlerinin değerli bulunduğu, hikâyelerinin karşılığı olduğu ve güvenli hissettikleri bir çevre sağlandığı zaman kendilerini açmakta ve hikâyelerini paylaşmaktadırlar. Yardımcılar tarafından azami ilginin gerektiği grup çalışmalarında hikâye çalışması yaparken önemli derecede dikkat ve dinleme bulunmaktadır. Üçüncüsü, herkes dünyayı farklı bir şekilde algılamaktadır. Hikâyenin nasıl algılandığı ve anlatı süreçlerinde hikâyenin nasıl kurulduğu değişmektedir. Etkili iletişimin temel prensibini anlamak gerekiyken, iyi bir hikâye çıkarmanın da belirli bir formülü bulunmamaktadır. İnsanların fikirlerini organize etmek için yardımcı bir çerçeve sağlansa bile, olası yaklaşımların farklılıklarına da saygı duyulmalıdır. Dördüncüsü yaratıcı aktiviteler insan aktiviteleridir; ancak birçok insan yaratıcılığın uzmanların alanına girdiğini düşünmektedir. Yetersizlik duygusuyla yüzleşerekten, eğitimi olan ve kendilerini sanatçı olarak nitelendirenlerin arasında bile eleştirel sürecin parçası olanlar vardır. Son olarak, bilgisayarlar yetersiz bir şekilde tasarlanmışlardır; ancak yaratıcılık için çok önemli araçlardır. Çoğu insan kendini teknik yeterlilik için gerekli bilgiye sahip olmamaktan dolayı suçlamaktadır; ancak problem aslında hardware ve software'in tasarımında yatmaktadır. Dijital okuryazarlık insanların bilgisayarlarındaki sonu gelmez karmaşıklıkta bile çalışabilecekleri inancından hareket etmektedir (Lambert, 2009: 86).

Dijital öykü anlatımı geleneksel medya araçlarının sınırlarından kurtardıkları bireylerin etraflarındaki dünyayı temsil ettikleri eşsiz bir yol olarak düşünülmektedir. Couldry (2008: 53-54) dijital öykü anlatımını arabuluculuğun aracı olarak görmektedir. Bu bağlamda dijital öykü anlatımı topluluğu ve hatta demokrasiyi yeniden canlandıran, kendi medya formunu oluşturmasıyla medyanın (geleneksel) gücünden kaynaklanan gizli yaraların iyileştirilmesinde bir araç olarak görülmektedir. Dijital öykü anlatımı bireylerin dünyasına bir kapı açmakta ve aksi takdirde daha geniş kitleler/topluluklar tarafından görülemeyecek hikâyelerinin görülmesini sağlamaktadır. Bu pencereyi açık ve erişilebilir bırakmak toplulukların dâhil olmasını sağlayacak ve arabuluculuğu teşvik edecektir (Czarnecki, 2010: 1).

Ancak dijital öykü anlatımı hakkında bazı kuşkular da bulunmaktadır: Dijital öykü anlatımı; form olarak, duygusal, bireysel ve biraz da fazla dışarı dönüktür. Uygulama olarak, dağıtım araçları çok eğitimi odaklıdır ve kurumsal güç ve yapıların içine sıkışmıştır. Bir hareket olarak, yayılma ve çoğalma stratejileri ümitsizdir. Birçok dijital hikâye interaktiviteden ve sosyal ağın kullanımından yoksundur. Metinsel bir sistem olarak ciddi bir iş için gerekli potansiyel geliştirilememiştir ve kendini ifadeye aşırı bir ilgi vardır, bilginin gelişmesine gerekli ihtimam yoktur (Hartley ve McWilliam, 2009: 15).

2001 yılında yeni bir medya uygulaması ortaya çıkmıştır. BBC'de "*Wales'de Hayat*" (*Capture Wales*) adıyla dijital hikâye anlatımları yapmıştır. Bu küçük çaplı medya hareketi daha sonra İngiltere, İskandinavya, Avustralya ve dünyanın diğer bazı bölgelerine de sıçramıştır. Bu projede herkesin anlatacak bir hikâyesi olduğu

düşüncesinden yola çıkılmıştır. Galler'in her yerinde insanlar günlük hayat tecrübeleri hakkında dijital hikâyeler yapmaktaydı ve her hikâye onu yapan kişi kadar bireyseldi. Her dijital hikâye kendi fotoğraflarını, sesini, sözlerini kullanarak hikâyenin anlatıcısı tarafından yapılmaktaydı.

Dijital Öykü Anlatımı (Dijital Öykü Anlatımı Merkezi ve BBC için *Wales'de Hayat* programı için Daniel Meadows'un uyarlamasıyla) açık bir şekilde sıradan insanın sesini güçlendiren, yükselten, duyulmasını sağlayan bir hareket olarak tasarlanmıştır. Dijital öykü anlatımı sadece yerel/bölgesel yaratıcılığa bir çare olmayı amaçlamamakta aynı zamanda kamusal kültüre önemli katkı sağlayan ve göreceli özerk bir alan olarak meşrulaştırmaktadır. Dijital Öykü Anlatımının bu modelleri teknolojilerin yenilikçi kullanımları veya resmi denemelerine nazaran anlatı erişimine, samimiyete ve varlığa öncelik vermektedir. Dijital hikâye anlatımı demokratik özelliğinin bölgesel/yerel/anadil kültürüne odaklanmasından alır. Bunların içine de günlük hayat tecrübeleri veya kitle iletişim tüketicisi olarak elde ettikleri tecrübelerin üzerine kurulan beceriler ve ehliyet girmektedir (Burgess, 2006: 1).

Dijital öykü anlatımı her tür dijital aracın kullanılmasıyla yaratılabilir. Bu bağlamda menüye yeni çıkan araçları da ekleyebilirsiniz. Geniş bir kitle tarafından tecrübe edilir ve yaratıcıları profesyoneller olduğu gibi amatörler de olabilir. Bu öyküler kişisel veya toplumsal olabilir. Kurgu olabilir veya kurgusal olmayabilir. Destansı bir öykü olabilir veya çok kısa bir anlatı olabilir.

California State of University, Chicago'da dijital öykülerin değerlendirme amaçlı olarak şu özelliklere sahip olmaları belirtilmiştir: Dijital öyküler; ilgi uyandıran bir öykü anlatımına sahip olması, anlatılan hikâyenin anlaşılması için anlamlı bağlam dizgesi sunması, anlatıdaki duyguların yakalanması veya arttırılması için resim kullanılması, fikrin güçlendirilmesi için müzik veya ses efektleri yerleştirilmesi, izler-kitleden iyi geri dönüşleri tetiklemesi beklenmektedir (Alexander, 2011: 27).

Bu zamanlarda dijital öykü anlatımı medya tarihinde önemli bir destek noktasıdır. En başta ortaya çıkan bir formdur, yeni bir medya uygulamasıdır, aktivist/topluluk hareketidir ve metinsel bir sistemdir. Dijital öykü anlatımı; form olarak, belgeselin gerçekliğini, biçimin basit zarafetini ve itirafsal açığa çıkarmanın doğrudan ve duygusal yüklemesiyle birleştirir. Uygulama olarak, dijital öykü anlatımı bireylerin eğitimini hibrid siteler üzerinden çoklu dijital yayıncılık için yeni anlatı araçlarıyla birleştirir. Bir hareket olarak, ilk defa uzman ve kullanıcı odaklı yaratıcılığın bir arada gerçekleşmesini temsil eder. Yeni medya ekolojisi için detaylandırılmış bir metinsel sistem olarak dijital öykü anlatımı, profesyonel ve amatör prodüksiyon arasındaki geleneksel ayrıma medyan okur ve yapımçı ve tüketici arasındaki ilişkiyi yeniden düzenler. Dijital öykü anlatımı dijital okuryazarlık ve katılıma, öykü anlatımı formatlarına ve içerik dağıtımına katkı sunmaktadır (Hartley ve McWilliam, 2009: 5).

Eğitimde dijital öykü anlatımı

Dijital öykü anlatımı eğitimde çok faydalı görülmekte ve DÖA'nın sınıflarda çok eğitici bir araç olduğu düşünülmektedir. Birçok dijital öykü iletişim kurma bilgisi için öğrencilere yol göstermekte ve alan sağlamaktadır. Her öğrenci kendi anlayışını bu öyküler aracılığıyla eşsiz bir biçimde ifade edebilmektedir. Mark Standley'e göre dijital öykü anlatımı diğer öykü anlatımı formlarından çok daha güçlüdür; çünkü dijital format, öğrencinin bilgisini çok hızlı bir şekilde küresel izleyicinin ulaşımına sunmaktadır.

Yirminci yüzyıl boyunca öykü anlatımı bir eğlence formu olarak kullanılmıştır. Dijital öykü anlatımı yaratım süreci öğrencilerin yaratıcı yeteneklerini açığa çıkarmaktadır. Bunun nedeni, onların kendi hikâyeleri için araştırma yapmaya başlamaları ve kendi hikâyelerini anlatmalarındır. Öğrenciler kütüphanede ve internette araştırma yapmayı öğrenerek bir taraftan derin bir içerik araştırması yapabilmekte, öbür taraftan da bunları sentezleyerek analiz yapabilmektedirler. İlâveten, dijital öykü anlatımı yaratımını öğrenen öğrenciler fikirlerini daha iyi organize ederekten, sorular sorarak, fikirlerini açıklayarak ve anlatılar oluşturarak daha gelişmiş iletişim becerileri gösterebilmektedirler. Bu süreç, öğrencilerin izleyiciler için hikâyelerini üretmelerine ve fikirlerini daha anlamlı ve bireysel bir şekilde ifade etmelerine olanak tanımaktadır (Robin, 2006).

Dijital öykü anlatımı öğretim teknikleri öğretim amaçlı yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Eğitimde bunun faydaları sınıflarda öğrencilere kendi dijital öykü anlatımını gerçekleştirmeleri istenerek elde edilmektedir. Böylece öğrencilerin veya bunu gerçekleştirenlerin yirmi birinci yüzyıl okuryazarlığına, dijital çağ okuryazarlığına veya yirmi birinci yüzyıl becerileri olarak da nitelendirilen güçlü bir temele sahip olmaları sağlanmaktadır. Bu temel için gerekli beceriler şöyle sıralanmaktadır (Robin, 2008: 224)

- Dijital okuryazarlık: Sürekli genişleyen bir toplulukla iletişim kurma, konuları tartışma, bilgi toplama ve yardım arama becerisini
- Küresel okuryazarlık: Mesajları, küresel perspektiften okuma, yorumlama, yanıt verme ve bağlamına oturtma kapasitesini gösterme
- Teknoloji okuryazarlığı: Bilgisayar ve diğer teknolojileri öğrenmeyi, üretkenliği ve performansı geliştirmek için kullanabilme becerisini
- Görsel okuryazarlık: Görsel imgeler yoluyla anlama, üretme ve iletişim kurma becerisini
- Enformasyon okuryazarlığı: Enformasyonu bulma, değerlendirme ve sentezleme becerisini gösterebilme.

Robin dijital öykü anlatımını konularına göre üçe ayırmaktadır: Bunlardan ilki kişisel anlatılardır. Burada hikâye, birinin hayatından yoğun bir şekilde izler taşımaktadır. İkincisi, insanların geçmişi anlamasına yardım eden çarpıcı olayları içeren tarihi belgesellerdir. Üçüncüsü ise, izleyiciyi belirli bir konuda bilgilendirme amaçlı üretilen hikâyelerdir. Robin, öğrencilerin dijital öykü anlatımının gerekliliklerine sahip olması için bazı okur-yazarlık becerilerine sahip olması gerektiğini belirtmektedir (Robin, 2008b):

- Araştırma Becerisi: Hikâyeyi belgelemek, uygun enformasyonu bulmak ve analiz etmek
- Yazma Becerisi: Bakış açısını oluşturmak ve senaryoyu geliştirmek
- Organizasyon Becerisi: Projenin kapsamını ve kullanılan malzemeyi ve organizasyonu tamamlamak için gereken zamanı yönetmek
- Teknoloji Becerisi: Dijital kameralar, tarayıcılar, mikrofonlar, multimedya yazılımları gibi çeşitli araçları kullanmayı öğrenmek
- Sunum Becerisi: İzleyiciye hikâyeyi en iyi nasıl sunacağına karar vermek
- Mülakat Becerisi: Mülakat yapılacak kaynakları bulmak ve sorulacak soruları belirlemek
- Kişilerarası Beceri: Grup içinde çalışmak ve grup üyelerinin bireysel rollerine karar vermek

- Sorun-Çözme Becerisi: Projenin bütün aşamalarındaki sorunların üstesinden gelmeyi ve karar vermeyi öğrenmek
- Değerlendirme Becerisi: Kendisinin ve diğerlerinin çalışmalarını eleştirebilecek uzmanlığı kazanmak.

Web 2.0 hikâye anlatımı

Web 2.0 dijital öykülerin yoğun bir şekilde gerçekleştiği bir alandır. Bu bağlamda Web 2.0 kullanıcılarına öykülerini aktarmada büyük özgürlük kazandırmıştır. Dijital devrimler insanları kullanmaya, uygulamaya, takip etmeye yönlendirmektedir ve her dijital devrim aynı zamanda, değişen teknolojiyle birlikte kullanım alışkanlıklarını değiştirmekte ve yeni bir anlatı mecrası oluşturmaktadır.

Web 1.0 içerik tarafından domine edilen, interaktivitenin çok az olduğu ticari ilk nesil interneti anlatmaktadır. Web 2.0 ise etiketleme, sosyal ağ gibi özellikler üzerinden karakterize edilir ve folskonomi denilen kullanıcı odaklı taksonomiler ile interaktiviteye yeni bir katman eklemiştir (aktaran Robin, 2008: 221).

Web 2.0 terimi O'Reilly Media tarafından kullanılmaya başlanmıştır ve ikinci nesil internet hizmetlerini ifade etmektedir. İkinci nesil ifade hizmetleri denilince "toplumsal iletişim sistemleri, vikiler, iletişim araçları ve folskonomiler" akla gelmektedir. Yani Web 2.0 kullanıcılarına içerik üretebilme ve kullanıcılar arasında fikir ve bilgi alışverişi imkânlarını sağlayan bir ağ platformu olarak karşımıza çıkmaktadır. Web 2.0 "hem yazılabilir, hem okunabilir webi ifade eder. Platforma kısmen bağımlıdır. Hızlıdır, Facebook gibi sosyal medya mecraları popüler temsilcisi" gibi özellikleri bulunmaktadır. Öbür taraftan Web 2.0'ın içeriğini "sosyal imleme siteleri, yorum siteleri, topluluk kaynaklı içerik siteleri, bloglar, çeviri siteleri, blog toplulukları, sosyal networkler, niş networkler, müşteri servis ağları, video toplama siteleri, video yayınlama siteleri, doküman bulma siteleri, online müzik dinleme siteleri, wiki siteler ve canlı yayın siteleri" oluşturmaktadır (Nedir, 2016).

Web 2.0 hikâye anlatımı, onun araçlarını, teknolojisini ve stratejilerini kullanarak hikâyelerin anlatımıdır. Web 2.0'yi daha iyi açıklamak için iki özelliğin tanımlanmasında yarar vardır. Bunlar mikro-içerik ve sosyal medyadır (Alexander ve Levin, 2008: 7).

Mikro- içerik tek bir konunun sınırlılığından veya dijital içeriği görüntülemek için gerekli alet veya software'lerin teknik ve fiziki kısıtlamalarından kaynaklanan kısa formlarda yayınlanan enformasyonlardır (Dash, 2002). Bu parçalar bir web sitesinden çok daha küçük olmakla birlikte tekrar tekrar kullanılmak üzere oluşturulmuşlardır. Bunların içerisine blog posts, wiki edits, youtube yorumları, picasa resimleri girebilmektedir. Ses podcats veya youtube videoları gibi mikro-içerikler kapladıkları alan açısından daha büyük olabilmektedirler. Web 2.0'nin diğer önemli bir bileşeni ise sosyal softwarelerdir. Kullanıcılar katılımlarıyla sosyal medya denilen fenomeni oluşturmaktadırlar. Buradan da web 2.0 hikâye anlatımına gelinmektedir.

Web 2.0'nin anlatı sürecinde kapsam alanı çok geniştir. Kullanıcılar çok çeşitli şekillerde hikâyelerini anlatabilmekte ve hikâye anlatımını interaktivleştirebilmektedirler.

Twitter'da öykü anlatımının çeşitli yönleri bulunmaktadır. Bunlardan birincisi Twitter'in anındalığının canlı hikâyelerin yaratımına olanak vermesidir. Bir durum, konu vb. hakkında anına tweet yazabilir ve başlık açarak hikâyenin ilerlemesine olanak tanınabilir. Twitter'da ikinci bir hikâye anlatım yöntemi ise tek bir tweet ile

mikroanlatı olarak hikâyenin anlatılmasıdır. Üçüncü bir hikâye anlatım durumu ise twitter'in vechizelere uygun yapısıdır. Dördüncüsü de programın paylaşılan tweetleri alıp yeniden düzenlemesine izin vermesidir. Böylece çok farklı hikâyeler ortaya çıkabilmektedir. Dijital etkileşimin diğer bir aracı ise Ward Cunningham tarafından yaratılan ve 1990'ların ortalarında ortaya çıkan Wikilerdir. Wikiler html'ye gerek duymadan veya web sağlayıcılarına dosya göndermeden doğrudan tarayıcı üzerinden kullanıcıların kullanmasını sağlayan Web sayfalarıdır. Sosyal resimler, görsel okuryazarlık alanı resimlerin gücünün izleyicileri nasıl etkilediği üzerine odaklanmaktadır. Fotoğraf paylaşım sitelerinden Flickr fotoğraflar yoluyla hikâyeler anlatılmasına yönelik farklı yollar sunmaktadır. "Beş resimde hikâye anlatımı (görsel öykü anlatımı)" adlı grup buna örnek olarak verilebilir. Her hikâye linear düzende sıralanmış beş resimden oluşmaktadır. Dijital platformlarla birlikte oyun hikâye anlatımı (gaming storytelling) ortaya çıkmıştır. Oyunlar kullanıcıların uzun zamanlarını harcadıkları ve spesifik bir oyunun hikâyesi içinde kendilerini belirli karakterlerle özdeşleştirdikleri ve oyunun etrafında oluşan sanal camiaya katıldıkları bir alan haline gelmiştir. John Carmack Doom'un yaratıcısı bir oyunun hikâyesi için şöyle demiştir: "Oyunda hikâye aynı porno filminde hikâye gibidir. Orada olması beklenir; ancak o kadar da önemli değildir" (Alexander, 2011: 61-91).

Ayrıca mobil dünyasında uygulamalar vb. ile dijital hikâye anlatma inanılmaz boyutlara ulaşmıştır. Dijital öykü anlatımını amatör ve profesyonellerin bir arada çalışabildiği bir sisteme izin vermektedir. Aynı zamanda aralarında hiyerarşik bir ilişkiden ziyade geçişlerin akışkan olduğu, amatörlerin profesyonel olduğu veya profesyonel ürünler çıkarabildiği bir yapı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Dijital öykü anlatımın bir gereği olarak dijital vatandaşlık

Dijital vatandaşlık öğrencilerin, çocukların, teknoloji kullanıcılarının, teknolojiyi doğru bir şekilde kullanması için öğretmenlere, velilere ve teknoloji liderlerine bu konuda fayda sağlayan bir konsepttir. Dijital vatandaşlık sadece bir eğitici araç olarak görülmemelidir. Dijital vatandaşlık teknoloji kullanımı bakımından uygun, sorumlu davranış normlarını tanımlamaktadır. Bir bakıma dijital vatandaşlık belirli normlar içerisinde hareket eden bireyleri işaret etmektedir. Dijital vatandaşlık açısından dokuz anahtar unsuru belirlenmiştir (Ribble, 2008: 15):

- Dijital erişim. Toplumda tam anlamıyla elektronik katılım olmalı.
- Dijital ticaret: Ürünleri elektronik ortamda alabilme ve satabilme.
- Dijital iletişim: Bilginin elektronik değiş-tokuşu.
- Dijital okuryazarlık: Dijital teknolojiyi kullanabilme ehliyeti ve ne zaman ve nasıl kullanacağını bilme.
- Dijital etiket veya görgü kuralları: Diğer dijital teknoloji kullanıcıları tarafından beklenen davranış kodları.
- Dijital hukuk: Teknoloji kullanımı ile ilgili yasal haklar ve kısıtlamalar.
- Dijital haklar ve sorumluluklar: Tüm dijital teknoloji kullanıcılarına yönelik genişletilen ayrıcalıklar ve özgürlükler ve bunlarla birlikte gelen davranışsal beklentiler.
- Dijital sağlık: Dijital teknoloji kullanımına ilişkin fiziksel ve psikolojik sağlığın unsurları.
- Dijital güvenlik: Tüm teknoloji kullanıcılarının kendi ağlarının ve kişisel güvenliklerini garanti altına alacak önlemler.

Ribble'in sunduğu dokuz unsura bakıldığında öncelikle erişimin her yere yayılması çok önemlidir. İnsanlar teknolojik olanaklara istediklerinde ulaşabilmelidirler. E-ticaret yapabilmeli ve bilgi alış verişinde bulunabilmelidirler. Bu bağlamda dijital okur-yazarlık çok önemlidir. Dijital teknolojinin getirdiği tüm imkânlarla haiz olma, yirmi birinci yüzyıl dijital okur yazarlık açısından çok önemlidir. Öbür taraftan, dijital ortamla beraber belirli davranış kodları, kullanıcılardan beklenebilmekte ve kullanıcılar da belirli hak ve sorumluluklara sahip olmaktadır. Dijital çevre ile birlikte dijital sağlık da başka bir olgu olarak ortaya çıkmaktadır. Bireylerde fiziksel ve psikolojik bazı sorunlar gözükülebilmektedir. Son olarak dijital güvenlik, dijital vatandaşların güvenliğinin sağlanması açısından önemlidir. Bireyler kendilerine ait özel bilgilerinin internet ortamında dolaşımı sorunuyla karşı karşıya kalabilmektedirler.

Marc Prensky (2001) ilk ve orta dereceli okullardaki öğrencilerin yeni teknolojilerle beraber büyüdüğünü ifade etmektedir. Bu öğrenciler tüm zamanlarını dijital çağın araçları olan bilgisayarları, video oyunlarını, dijital müzik oynatıcıları, video kameraları, cep telefonlarını kullanarak geçirmektedirler. Bunlara son teknoloji akıllı telefonları, tabletleri vb. ekleyebiliriz. Prensky bu yeni nesil öğrencilere “Dijital Yerliler” denilmesi gerektiğini söylemektedir. Artık günümüz çocukları bilgisayarlarla, video oyunları, internetle gelen dijital dili, ana dilleri gibi konuşmaktadırlar.

Sonuç

Dijital öykü anlatımı her şeyden önce bir ifade aracı, bir anlatı mecrasıdır. İnsanlar kendi öykülerini oluşturabilmekte ve bunu dijitalleştirmektedirler. Dijital teknolojinin tüm imkânlarını kullanma ehliyetine sahip olmaları gerekmektedir. İlk önce öyküyü oluşturabilecek dijital araçları kullanabilmeliler ve daha sonra da sosyal medyanın olanaklarından yararlanabilmelidirler.

Joe Lambert ve Dana Atchley ilk dönem dijital öykü anlatımı çalışmalarını başlatmışlar ve kurdukları Dijital Öykü Anlatımı Merkezi ile bu konuda çalışmalar yürütmüşlerdir. Onlar ilk dönem çalışmaları ile dijital öykülerin oluşturulmasını bir sistematığe bağlamışlardır. Bu doğrultuda, kurdukları merkezde workshoplar düzenlemişler ve insanlara bu konuda eğitim vermişler ve dijital öykü anlatımının yaygınlaşmasını sağlamışlardır.

İleriki yıllarda dijital öykü anlatımı uygulamaları dünyanın çeşitli bölgelerine Amerika Birleşik Devletleri'nden yayılmıştır. Bu uygulamaların genelde gelişmiş Batı ülkelerinde başladığı ve yaygınlaştığı görülmektedir. Bunun en önemli nedeni, iletişim teknolojilerinin bu ülkelerde çok gelişmiş olmasıdır. Ancak, teknoloji araçlarının kısmen ucuzlaması ve insanların bu araçlara talebinin artmasıyla birlikte dijital öyküler de her yerde görünür olmaktadır.

Eğitimde de dijital öykü anlatımı yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Günümüzde geleneksel okur-yazarlığın yanında yirmi birinci yüzyıl okuryazarlığı da önem kazanmıştır. Robin'in (2008) belirttiği gibi dijital, teknoloji, görsel, küresel ve enformasyon okuryazarlığı yirmi birinci yüzyıl okuryazarlığını belirleyen unsurlardır. Bu tüm okuryazarlık kategorilerini kendinde toplayan kişi her türlü bilgiyi işleyecek ve üretecek kapasiteye sahip olacaktır. Dijital öykü anlatımı da böyle bir noktada durmaktadır. Artık en iyi ve en etkili öyküleri yirmi birinci yüzyıl okuryazarı üretebilecektir. Çünkü okuryazarlığın her tanımına hâkim olacaktır. Bu bağlamda bireylerin dijital vatandaş konsepti içinde, dijital vatandaş olabilmeleri gerekmektedir.

Prensky dijital çağ içinde doğanlar ve dijital dilin her haline hâkim olanlar için “dijital yerliler” tanımını kullanmıştır. Öbür taraftan dijital teknolojileri sonradan öğrenenler de “dijital göçmenler” olmaktadır. Dijital yerliler artık bu çağın dijital dilini sorunsuz bir şekilde kullanmakta ve uygulamaktadırlar. İlâveten, dijital dil aynı zamanda evrensel bir dil olma özelliği taşımaktadır. Konuşulan tek bir dil vardır; o da dijital dildir.

Web 2.0 ile ağ kullanım alışkanlıkları da değişmiştir. Bununla birlikte sosyal ağ siteleri, bloglar, paylaşım siteleri, etiketleme gibi birçok özellik gelmiştir. Facebook, Twitter, Instagram, Youtube gibi siteler büyük başarı elde etmişlerdir. Web 2.0'nin gelişiyile dijital öykü anlatımı da yaygınlaşmıştır. İnsanların hikâyeleri küreselleşmiştir. Her şey anımsalılık içerisinde paylaşılabilir. Ayrıca mobil teknolojinin çok hızlı bir şekilde ilerlemesi, öykülerin çok hızlı bir şekilde üretilmesini ve yayılımını sağlamaktadır.

Son olarak dijital öykü anlatımı insanların öykülerinin daha çok bireyselleşmesini sağlarken, bunun küresel bir şekilde görünümü de sağlamaktadır. Böylece insanların öyküleri bir ifade aracı olarak daha çok bireyselleşirken, öbür taraftan herkes tarafından görülebilme imkânı ile daha umumi hale gelmektedir.

Kaynakça

- Alexander, Bryan and Levine, Alan (2008) Web 2.0 Storytelling: Emergence of a New Genre. *Educause Review*, 43(6): 40-56.
- Alexander, Bryan (2011) *New Digital Storytelling The Creating Narratives with New Media: Creating Narratives with New Media*. ABC-CLIO.
- Burgess, Jean (2006) Re-mediating Vernacular Creativity: Digital Storytelling, *First Person: International Digital Storytelling Conference*, Australian Centre for the Moving Image, Melbourne.
- Couldry, Nick (2008) Digital Storytelling, Media Research and Democracy: Conceptual Choices and Alternative Futures, Ed. K. Lundby, *Digital Storytelling, Mediatized Stories: Self-representations in new media*, pp. 41-60. New York: P. Lang.
- Czarnecki, Kelly (2010) *Digital Storytelling in Practice*. Chicago: ALA TechSource.
- Dash, Anıl (2002) Introducing the Microcontent Client <http://anildash.com/2002/11/introducing-microcontent-client.html>, Erişim: 20 Eylül 2016.
- Fulton, Helen (2005) Introduction: The Power of Narrative, *Narrative and Media*, Ed. by Helen Fulton, Rosemary Huisman, Julian Murphet, Anne Dunn Cambridge: Cambridge University Press.
- Hartley John, McWilliam Kelly (2009) Computational Power Meets Human Contact, *Story Circle*, Ed. by John Hartley, Kelly McWilliam. Wiley-Blackwell.
- Helff, Sissy, Woletz, Julie (2009) Narrating Euro-African Life in Digital Space, *Story Circle* Ed. by John Hartley, Kelly McWilliam. Wiley-Blackwell.
- Huisman, Rosemary (2005) Narrative Concepts, *Narrative and Media*. Ed. by Helen Fulton, Rosemary Huisman, Julian Murphet, Anne Dunn. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kajder, Sara, Bull, Glen, Albaugh, Susan (2005) Constructing Digital Stories. *Learning & Leading with Technology*, 32(5): 40-42.

- Lambert, Joe (2009) Where It All Started The Center for Digital Storytelling in California, *Story Circle*, Ed. by John Hartley, Kelly McWilliam. Wiley-Blackwell.
- Lundby, Knut (2008) *Digital storytelling, mediatized stories: Self-representations in new media*. New York: Peter Lang.
- McQuillan, Martin (2000) *The Narrative Reader*. London and New York: Routledge.
- Meadows, Daniel (2003) Digital storytelling: Research-based practice in new media. *Visual Communication*, 2(2): 189-193.
- Nedir (2016) Web 2.0 nedir?, <http://web2.0.nedir.com/> Erişim: 20 Eylül 2016.
- Qiongli, Wu (2009) Commercialization and Digital Storytelling in China, *Story Circle*, Ed. by John Hartley, Kelly William. Wiley-Blackwell.
- Premsky, Marc (2001) Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5): 1-6.
- Ribble, Mike (2008) Passport to digital citizenship. *Learning & Leading with Technology*, 36(4): 14-17.
- Robin, Bernard (2006) The Educational Uses of Digital Storytelling, *Society for Information Technology and Teacher Education International Conference*, 1: 709-716.
- Robin, Bernard R. (2008) Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. *Theory Into Practice*, 47 (3): 220-228.
- Robin, Bernard R. (2008b) The Effective Uses of Digital Storytelling as a Teaching and Learning Tool, *Handbook of Research on Teaching Literacy Through the Communicative and Visual Arts, Volume II*, Ed. by J. Flood, S. B. Heath, D. Lapp, D. Routledge.
- Silverman, Kaja (1983) *The Subject of Semiotics*. Oxford University Press.
- Snelson, Chareen, Sheffield, Annie (2009) Digital Storytelling in a Web 2.0 World, *Proceedings of the Technology, Colleges & Community Worldwide Online Conference* 159-167
- William, Kelly (2009) The Global Diffusion of a Community Media Practice: Digital Storytelling Online. *Story Circle*, Ed. by John Hartley, Kelly McWilliam. Wiley-Blackwell.
- Yazıcı, Nermin (2013) Deli Dumrul'da Anlatının Düzenlenişi ve Retorik Şemanın Görünümü. *Milli Folklor*, 25 (98): 87-99.