



## DİJİTAL ANLATI BAĞLAMINDA HİKÂyecİLİĞİN YENİ KONUMU

### New Position of Storrtelling in the Context of Digital Narration



Mine ARTU MUTLUGÜN<sup>1</sup>  
Yasemin TOPUZ<sup>2</sup>

Submit Date: 2020-02-10 18:15:38

Acceptedated: 2020-02-17 09:17:19

To Reference: ARTU MUTLUGÜN, Mine , TOPUZ, Yase-  
min (2020), New Position of Storrtelling in the Context of  
Digital Narration. International Journal of Humanities and  
Research,February, Year 4, Issue:4, Volume:3, Pages:37-45

#### Özet

Yazılı kaynakların ortaya çıkmasından çok önce varlık göstermeye başlayan “hikâye anlatıcılığı” kavramı, çağımızdaki gelişmeler ve beraberinde getirdiği bilimsel ve teknolojik zenginliklerin de katkısı ile oldukça farklı boyutlara taşınmıştır. Mağara duvarlarına çizilen av hikâyeleri ile başlayan insanın hikâyeleme süreci günümüzde kitle iletişim araçlarının gelişmesiyle birlikte biçimsel ve içeriksel anlamda farklı bir noktaya doğru yol almaktadır.

Hikâyelerin sanal ortamlara aktarılması ve teknolojik araçlar vasıtası ile hikâyeleştirilmesi artık daha interaktif bir süreci tanımlamaktadır. Teknolojinin gelişmesi ile hikâye kavramı kadar anlatan/dinleyen ilişkisinde ve hikâyenin dilinde de çok derin değişimler ortaya çıkmıştır. Klasik hikâye ayırımında var olan anlatan/dinleyen ilişkisi teknolojik ortamlar vasıtasıyla artık iç içe geçmiştir. Çalışmada hikâyenin anlatan ve dinleyen ilişkisi ayrıntılı olarak ele alınmaktadır.

Bu süreç içerisinde “çevrimiçi hikâye yazıcılığı” ve “interaktif hikâye yazıcılığı” gibi yeni kavramlar karşımıza çıkmaya başlamıştır. Bunun yanı sıra bilgisayar oyunları dahi hikâyeciliğin yeni türü olarak değerlendirilmeye başlanmıştır. Dijital iletişim araçlarının gelişmesi, çeşitlenmesi ve kullanımının kolaylaşmasıyla birlikte dijital hikâye üretiminde ciddi manada bir artışa sebep olmuştur.

Bu çalışmada, toplumsal değişmeler, içinden geçilen çağın dinamikleri ve teknolojik ilerlemeler de dikkate alınarak hikâye anlatımının geçmişten günümüze uğradığı gelişimlerin seyrine değinilmiştir.

Teknolojik gelişmelerin ışığında sözel dilden dijital platforma ve dolayısıyla dijital dile taşınan hikâye, bu yeni ortam ve yeni koşullar doğrultusunda gerek biçim ve gerekse içerik açısından önemli bir değişime uğramıştır.

Teknolojik ortamlarda sinemada, televizyonda ve ilerleyen süreçte internet ortamında ortaya konan anlatıların sadece ‘hikâye’ kavramı ile tanımlanmasının yetersiz ka-

laçağı gerçeği bu süreç içinde anlaşılmaya başlanmıştır. Dijital hikâye üretimi, beraberinde farklı kavramların ortaya çıkmasına da ortam yaratmıştır.

Dijital dünyanın imkânları dahilinde daha ulaşılabilir ve daha kolay paylaşılabilir hale gelen anlatılar (hikâyeler) daha geniş kitleler tarafından daha görünür hale gelmeye ve yaygın iletişim platformları sayesinde hipermetin formuna bürünmeye başlamıştır.

Bu durum hikâye anlatımında farklı disiplinlerin devreye girmesi ile hikâyenin daha farklı tanımlanmalarının yapılmasını gerekli kılmıştır. Hikâye artık etkileşimli hale gelmiştir. Hikâye bireyselleşmiştir buna rağmen. Teknolojik altyapı sayesinde daha küresel bir alanda paylaşılmaktadır. Dijital hikâyenin potansiyelleri daha yeni yeni anlaşılmaya başlanmıştır. Buna rağmen dijital hikâyecilik kavramı üzerine yapılan çalışmalar günümüzde halen sınırlı sayıdadır. Dijital hikâyeciliğin sınırlarının veya sınırsızlığının tespiti, biçim ve içerik analizi, anlatan ve anlatılan üzerine yapılacak detaylı çalışmalar, dijital hikâyenin tanımlanması ve daha akademik bir bakış açısı geliştirilmesine katkı sağlayacaktır. Dijital hikâyelerin kimler tarafından ne zaman paylaşıldığı, kimler tarafından ne zaman okundukları ne zaman değiştirildikleri artık dijital dünyanın imkânları sayesinde bu sınırsız evrende hesaplanabilir bir hale gelmiştir.

Hikâyecilik artık kitlesel bir sürece dönüşmüştür. Dijital hikâye aynı zamanda televizyon ve sinemayı tekeli altına almış, merkezî medya ve sermayeye karşı bir karşı çıkıştır. Profesyonel olmayan insanların hikâye paylaşmasına olanak vermektedir. Dolayısıyla dijital hikâyecilik kavramı çalışmada sadece anlatı olması açısından, biçimsel ve içeriksel açıdan değil, sosyal, ekonomik ve kültürel sonuçları açısından da değerlendirilmiştir.

Hikâye kavramının geçtiği süreçler farklı örnekler üzerinden alınırken, dijital hikâyeciliğe uzanan süreç

farklı kuramcılarının görüşleri ışığında karşılaştırmalı olarak değerlendirilecektir. Bu çalışma, böylesi bir yeni teknolojik gerçeklik içerisinde varlığını değiştirerek/dönüşerek de olsa sürdüren yeni hikâye kavramına farklı bir bakış açısı geliştirmeyi, en azından teknolojik hikâyecilik kavramının günümüzde geldiği son noktayı belirlemeyi hedeflemektedir. Temelde disiplinlerarası yaklaşım ışığında hikâyenin farklı ve yeni konumu tartışılmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Hikâye Anlatımı, Dijital Hikâyecilik, Alımlama Estetiği, Trans Medya, Siber Drama

### Abstract

The concept of storytelling which existed long before the emergence of written sources, has been carried to quite different dimensions with the contribution of the scientific and technological riches it brought with us. Starting with the hunting stories drawn on the cave walls, the story of the human being is moving towards a different point in a formal and contextual way with the development of the mass media.

With the modernization and especially with the development of technology, there have been profound changes in the relationship between the narrator and the listener as well as the story concept. Transferring stories to virtual environments and storytelling through technological tools now defines a more interactive process. The relationship between the narrator / listener and the classical story is now intertwined through technological environments. In this process, new concepts such as online story writing "and" interactive story writing "have emerged. In this study, the relationship between the story and the listener is discussed in detail.

In this study, social changes, the dynamics of the era and technological advances have been taken into consideration and the course of the storytelling has been discussed from past to present.

With the contribution of technological developments, the story, which has been transferred from verbal language to digital platform and thus to digital language, has undergone a significant change in terms of form and content in line with this new environment and new conditions. Especially the narratives put forward in technological environments primarily on television and on the internet, is insufficient to defining this process only with "story" concept. Digital story production has created an environment for the emergence of different concepts. The narratives (stories), which became more accessible and more easily shared within the possibilities of the digital world, began to become more visible to the wider masses and to take the form of hypertext through widespread

communication platforms.

With the introduction of different disciplines, it has become necessary to make different definitions of the story. The story has now become interactive. The story is individualized, however. Thanks to the technological infrastructure, it is shared in a more global area. The potentials of the digital story have just begun to be understood. Despite this, studies on the concept of digital storytelling are still limited today. Identification of the limits or unlimitedness of digital storytelling, analysis of form and content, detailed studies on narrative and narrative will contribute to the definition of digital story and to develop a more academic perspective.

It is now possible to calculate in this unlimited universe, thanks to the possibilities of the digital world, by whom digital stories are shared, when they are read and when they are changed. Storytelling has now turned into a massive process. The digital story also opposes central media and capital, which monopolized television and cinema. It allows nonprofessional people to share their stories. Therefore, the concept of digital storytelling was evaluated not only in terms of narrative, formal and contextual aspects, but also in terms of social, economic and cultural results.

The processes that the concept of storytelling goes through in the historical process will be examined through different examples, while the process extending to digital storytelling will be evaluated comparatively in the light of the opinions of different theorists. This study aims to develop a new perspective on the concept of a new story that continues its existence by changing / transforming it in such a new technological reality, at least to determine the last point of the concept of technological storytelling

**Keywords:** Storytelling, Digital Narration, Reception Theories, Trans Media, Cyber Drama

### GİRİŞ

Günümüzden binlerce yıl önce, insanlar yaşamlarına devam edebilmek ve nesillerinin varlığını sürdürebilmek için kendilerini av hikâyelerinin tam ortasında bulmuşlardır. Avladıkları hayvanların ruhlarna bir tür özür yahut saygı amaçlı düzenlenen törenlerde, ortada yanan ateş etrafında avlarının nasıl geçtiğini anlatan kısa oyunlar kurgularken, av hayvanının çıkardığı seslere, bedensel hareketlere benzer taklitler sunmuşlardır.

Aristoteles'in Poetika adlı ünlü eserinde yer alan mimesis kavramı da bu taklit etme dürtüsü üzerinden şekillenmiştir. Mimesis en basit anlamıyla taklit-yansıma olarak bilinmektedir. (Turan, 2015:2) Aristoteles'e

göre sanatçı taklit ile doğanın eksik kalmış yanlarını tamamlamaya çalışır. Aristoteles'e göre bu yaratıcı bir süreçtir.

Av serüvenlerinin giderek çeşitlenmesi, Tanrı Dionisos adına düzenlenen bolluk bereket törenleri, ölüm ve dirilme ritüelleri ile ilk sözlü hikâye kurgusu oluşturulmaya başlar. (Fuat,2015:15) İnsan topluluklarının gelişimi ile bazı ritüeller terk edilmiş veya değişime uğramış olsa da ritüellerin çevresinde gelişmiş olan bu mitler, topluluğun sözlü geleneği olarak korunmuştur. (Brockett, 2000:17)

Anlatı kavramının Latince gnanus (bilme) sözcüğünden türediği ve kökeninin Aristoteles'in Poetika'sına kadar uzandığı bilinmektedir. (Mutlu,2004:28). Aristoteles, dramatik yapıyı tragedya üzerinden tanımlarken, tragedyayı bütünlüğü olan bir eylemin taklidi olarak açıklar. Aristoteles'e göre bu eylemin belli bir uzunluğu vardır. (Aristoteles, 2006:27) Bu dramatik bütün içinde, taklit olgusu (mimesis), arınma (katarsis), karakter, özdeşleşme kavramı, eylem, çatışma ve eylemin belirlenmiş diyalektik yapısı bulunur. Tüm bu bileşenler dramı ve dramatik yapıyı tanımlar. (Erdem, Sayılğan,2011:86)

Aristoteles'in "Anlatı" kavramı üzerinde başlattığı çalışmaların ardından 20.yy'da Ferdinand de Saussure, Charles Sanders Peirce ve Vladimir Propp gibi kuramcılar da "Anlatı" kavramı üzerine çalışmalar gerçekleştirmişlerdir. (Kıran, Eziler, 2000:30) Anlatı en yalın hali ile gerçek ya da kurgusal bir olayın özellikle yazılı dil aracılığıyla aktarımı olarak tanımlanır. Temelinde olay, hikâye kişileri veya kişisi, gerçekleştirilen eylem ve bu eylemin gerçekleştiği bir zaman-mekân yer alır. (Genette,1969:49) Klasik Anlatı, belli bir zaman içerisinde gerçekleşen birbiri ile ilişkili iki ya da daha fazla olayın neden sonuç ilişkisi içerisinde kronolojik olarak sıralanması şeklinde açıklanır.

Anlatının en temelinde de hikâye bulunur. Giriş, gelişme, sonuç, çatışma ve doruk noktası gibi önemli noktaları bulunan hikâyede, olay örgüsü temelde Mimesis veya Digesis yolu ile aktarılır. Mimetik anlatı az önce de belirtildiği gibi canlandırma (taklit) yolu ile anlatımdır. Temelinde görüntü ve görsellik bulunur. Sinema ve TV filmleri mimesis tanımına denk düşer. Digesis anlatı ise temelde bir anlatıcı vasıtasıyla anlatım olarak tarif edilir. (Ersümer, 2013:10)

Bilindiği gibi Aristoteles'in metin odaklı söylemleri, 20. yy'daki dünya savaşlarının yarattığı yıkım, değişen politik ortam ve ortaya çıkan bu yeni düzenin insan yaşamında ortaya çıkardığı değişimler ışığında bambaşka bir forma bürünmeye başlamıştır. İnsanın yaşadığı umutsuzluk, korku ve güvensizlik gibi kimi şiddetli duygular, anlamsızlık hissi ona absürt anlatının da kapılarını açmıştır. (Ergün, 2015:162) Absürt anlatı, Aristotelesçi bağlamın tersine, mantıklı ve neden sonuç ilişkisi içerisinde ilerleyen olaylar zincirinden, alışılmış oyun kişilerinden ve

bir anlam ifade eden konuşmalardan yoksundur. Post-modern dönemde bu bozulan yapı ve şekilsel özelliğinin yanı sıra, dilin de iletişimde baskın ifade aracı olmasının önemini yitirmeye başladığı görülür. Kısaca klasik anlatının temel dinamiklerinde ciddi bozulmalar başlar. (Yamaner, 2007: 133)

Dil aracılığıyla doğrudan iletişim, yerini seyircinin kendi dünyasına kabul ettiği kadar iletişim yaklaşımına bırakır. Bu yönelişle birlikte karşımıza "Alımlama Estetiği" çıkar. Alımlama estetiğinin ilk temsilcilerinden Wolfgang Iser ve Hans R. Jauss okur, eser, yazar ve toplum ekseninde okuru merkeze alır (Selden, 1997: 56). Bu kuramcılara göre, okuma eylemi, yazar, toplum ve eser ile okurun da içinde etkin olarak bulunduğu bir süreçtir. (Kurudayıoğlu, Tüzel, 1984:101)

Alımlama estetiğinde metin iki yönlü olarak ele alınır.

- 1-Metnin yazar tarafından oluşturulduğu sanatsal yön,
- 2-Metnin okur tarafından oluşturulduğu yorumsal yaklaşım.

Bu noktada metnin yazar ve okur kolektif çalışmasıyla ortaya çıkacağına bir vurgu yapılır. Metin artık tamamlanmış bir nesne olmaktan çıkarak, yazar ile okur arasında yaşanan interaktif bir sürece dönüşmüştür. Metin/hikâye her okurun kendi özel ve öznel dünyasında onun perspektifinde tekrar tekrar üretilen bir yapıya evrilir. Bu yapıda okur, karakter, olay, zaman ya da mekân ile ilgili eserde yer alan ve yazar tarafından açık bırakılmış birçok noktayı doldurmaya ve anlamlandırılmaya yöneltilir. Okur, artık metin karşısında pasif değil daha aktif bir konumdadır. (Kurudayıoğlu, Tüzel, 1984:103)

21. yüzyıl'da hikâye anlatımının dijital evrende yerini almaya başlaması, eğlence ve elektronik oyun endüstrilerinin gelişmesi ve etkileşimli kurgunun keşfedilmesi ile okuyucunun metin/hikâye içinde daha etkin ve etkileşimli bir konumda yer almaya başladığı görülür. Anlatının elektronik ortamda yerini alması, on dokuzuncu yüzyılın sonunda sinematograf denilen aletin ve dolayısıyla sinemanın icadı ile başlamıştır denilebilir. Ancak sinematografinin dramatik potansiyeli uzun bir süre keşfedilmemişti. İlk filmler gerçekliğin basit kopyası gibiydiler. 1895 yılında Lumière kardeşlerin tek çekimlik filmlerinden biri olan "Trenin La Ciotat Garı'na Girişi" kısa filmi ve ardından "Kendini Sulayan Bahçıvan" filmindeki yaratıcı kurmaca öğeler, sinemanın dramatik potansiyelini ortaya koymaya başlamıştır. Sinemanın yirminci yüzyılın gerçek manada hikâye anlatma aracı olarak kullanılması Méliès'nin filmleri ile mümkün olmuştur. Sinematograf ile çekilen ilk hikâyeli filmler, fotoğraf ve tiyatrunun özelliklerini içinde barındırdığı

için foto/oyun olarak tanımlandılar. Bu foto-oyunların gerçek manada bir sinema filmine dönüşmesi, kurgu, çekim ölçekleri, kamera açısı ve hareketlerinin kullanımlarının keşfi ile mümkün olmuştur. Bu keşif aynı zamanda sinemanın estetik dilinin de keşfidir. (Murray, 1997:66).

Televizyonunun keşfi ise yeni ve farklı bir dramatik anlatı alanının ortaya çıkışıdır. David Thorburn, televizyonu toplumların asal hikâye anlatıcısı olarak tanımlar. Thorburn'a göre, televizyonda izlediğimiz programlar bir yandan imal edilen kültür iken öte yandan toplumun her kesimine hitap eden hikâye türünün farklı bir örneğidir. (Mutlu, 1991:79).

2000'li yıllar, teknolojinin geliştiği dijital dünyanın görsel imkânları dahilinde sözel olanın yanı sıra görsel ve işitsel niteliklerin de kullanılmaya başlandığı yıllar olarak bilinir. Böylesi bir ortamda hikâye de dijitalleşerek farklı bir yöne evrilmeye başlamıştır. Dijitalleşen anlatıda ön planda olan artık anlatıcı/anlatan değil anlatılanın kendisidir. Dijital anlatıda yazınsallık azalmış, gösterme kavramı ön plana geçmiştir. (Bouchardon,2014:123)

Anlatı dijitalleştikçe ona farklı gösterge sistemleri ve medyaların katıldığı görülür. Bu süreçte anlatsal unsurlardan yazılı ve sözlü dil etkisini yitirmeye başlar. Dijital ortamda, resim, grafik öğeler, ses, müzik ve metin iç içe geçmiştir. Görüntü, ses, müzik ve anlatımla birleşen bu yapı dijital hikâyeyi daha da güçlü ve akılda kalıcı bir hale getirir. (Dorner, Grimm & Abawi, 2002 289-295).

Dijital hikâye, temelde dijital biçime dönüştürülmüş hikâyeler olarak tanımlansa da farklı kuramcılarının farklı tanımlamaları dikkat çeker. Meadows dijital anlatıları kısa, bireysel ve çoklu ortam hikâyeleri olarak tanımlar. (Meadows,2003:189-193).

Dijital dünyada anlatı ve dolayısıyla hikâye artık kelimelerden sıyrılıp daha görsel bir yapıya bürünmüştür. İmgelerin biçimlendirdiği bir alan olarak dikkat çeken sosyal medyada duygu ikonlarının bugün geldiği konum bu durumun daha net anlaşılmasına katkı sağlayacaktır. Dijital iletişimin önemli bir parçası haline gelen duygu ikonları ile dijital ortam kullanıcıları duygularını bu ikonlar aracılığı ile sözcük kullanmadan daha kısa bir şekilde anlatabilmektedirler (Kurtoğlu, Özbölük, 2016, 147). Bazı dilbilimciler, bu ikonların dilden daha akıllıca ve daha hızlı bir şekilde evrensel şekilde iletişim kurmaya yaradığını belirtmektedirler. (Kelly ve Watts,2015:191-194)

Dijital dünyada kurgulanıp sunulan ürünlerin artık sadece dilsel gösterge sistemi üzerinde değerlendirilmeyeceği, farklı gösterge sistemlerini içinde barındıran dijital dünyanın göstergelerarası ortak bir anlamsallığı ve yorumlamayı da gerekli kıldığı görülmüştür. (Tadie 1994 :113) Jeanneret'e göre gösterge sistemlerinden yalnızca biri olan dilin öne çıkarılması artık anlamlı olmayacaktır. Alfabetik harflerin birleştirilmesi bir metin oluşturmak için

yeterli değildir Dijital olanda göstergeler ön plana geçtiği için görüntülerin etkin şekilde kullanılması gereklidir. Bugün "metin"den anladığımız artık görüntüyü de içeren genel bir yapıdır. (Jeanneret 2011:106).

Geleneksel anlamda bir hikâye üretildiği yerde okurunu beklerken, dijital dünyadaki anlatılarda interaktif yaklaşımlar okuyucuyu anlatılanın hem alımlayıcısı hem de anlatıcısı konumuna getirmiştir. Bunun sonucu olarak da okur/izleyen kavramında da ciddi değişimler gözlenmektedir. Dijital anlatıda okuyucu/izleyici hikâye üzerinde artık etkin bir konumdadır. Metin ve okur aynı alan içerisinde etkileşmeye başlamıştır.

Bu süreç, okuyucunun hikâyenin hikâyesüne katkıda bulunduğu daha teknolojik ve interaktif bir süreci tanımlamaktadır. Anlatı/ hikâye kavramı artık "oluşturulan hikâye" kavramı ile yer değiştirmeye başlamıştır. Bu yeni dijital dünyada oluşturulan anlatıların sadece "hikâye" kavramı ile tanımlanmasının yetersiz kalacağı görülmeye başlamıştır.

Dijital anlatı kavramı içinde değerlendirilen dijital oyunlar (bilgisayar oyunları), hikâye ve karakter gibi unsurları barındırması sebebi ile kimi kuramcılarının özel ilgisini çekmiştir. Brenda Laurel, Janet Murray, Ken Perlin, Micheal Mateas gibi kimi anlatımcı kuramcılar, dijital oyunları bir hikâye anlatma alanı olarak değerlendirirken onu anlatsal metinler olarak görürler. Hikâye anlatımının önemini vurgular ve dijital oyunu, bir anlamda tiyatroya benzetirler. (Laurel,1993,22)

Brenda Laurel, 1986 yılında yayınladığı "Tiyatro Olarak Bilgisayarlar" adlı kitapta, temelinde etkileşim olan dijital dünyadaki üretimlere yönelik ilk Aristotelesçi yaklaşımı geliştirmiştir. Dijital dünyanın dramatik potansiyeli olduğunu ifade eden Brenda Laurel, bilgisayar oyunlarını edebî sanatlarla ilişkilendirerek o dönem için oldukça yeni olan bir görüşü ortaya atar (Laurel,2003:22). Aarseth J. Murray, B Laurel'in çalışmalarından yola çıkarak etkileşimli ve dijital medyanın hikâye anlatma potansiyeli üzerine "siberdrama" kavramını geliştirir (Murray, 1997:271). M. Mateas da Murray ve Laurel'in neo-Aristotelesçi yaklaşımları neticesinde ortaya koydukları teorilerinden hareketle, etkileşimli dramının poetikasını bir model haline getirir. Mateas, dijital oyunlar için "siberdrama" yerine "etkileşimli drama" terimini kullanır (Mateas,2004:19). Abbe Don'a göre, bilgisayarlar artık toplumda hikâye anlatıcıları rolünü üstlenmeye başlamıştır. Brenda Laurel, Janet Murray, Ken Perlin, Micheal Mateas video oyunlarında yeralan öykünün önemine vurgu yapmışlardır. (Erdem B.K., Sayılğan B.Ö.,2011:89)

Genvo'nun geliştirdiği dijital oyun kuramında temel olarak "üç farklı anlatım seviyesi dikkat çeker.

- 1-Hikâye seviyesi
- 2-Kullanıcı veya oyuncunun ona sunulan hikâye kalıbı içerisindeki hareket sınırı
- 3- Eylemler bütünü

Bilgisayar oyun içindeki tüm bu seviyeler birbiri ile etkileşim halindedir. (Genvo, 2011,70) Artık tüm kullanıcılar aynı ortam üzerinde bilgisayar oyunlarının içerisinde online ve anlık olarak birlikte bir hikâyenin yazılmasına ortaklık etmektedirler. Mobil teknolojinin çok hızlı bir şekilde ilerlemesi, hikâyelerin çok hızlı bir şekilde üretilmesini, yayılmasını ve dolayısıyla tüketilmesini sağlamaktadır. Dijital dünyada geliştirilen ortamlar arttıkça hikâyelerin var oldukları alanların sayısı da artmaya başlar.

Bilgisayar oyunlarının online hale gelmesi ile dijital anlatılardaki hikâyeleme bir anlatıcının yokluğuna da işaret etmeye başlar. Hikâyeleme artık okurun dijital dünyanın tüm olanakları ile etkileşimi vasıtasıyla oluşturulur. Dijital anlatıları klasik anlatılardan biçimsel ve içeriksel açıdan ayıran farklılıkların yanında, dijital anlatının etkileşimli oluşu temel farklılık olarak dikkat çeker. Artık yazar, hikâyesine şekil verirken yalnız değildir. Yazan ve okuyan birlikte iletişim halindedir. (Bouchardon, 2009: 40).

Bu noktada dijital interaktif anlatıda, okuyucunun bir yazar gibi sürece dahil edildiği “Etkileşimli anlatı” dan da kısaca söz etmek yerinde olacaktır (Bouchardon, Ghitala,2003:35). Etkileşimli anlatıda, okura farklı seçenekler sunulur ve okur yaptığı her seçim ile farklı bir sayfaya yönlendirilir. Süreç ve hikâye, okurun yaptığı seçimlere bağlı olarak farklı bir yöne ilerler. Etkileşimli dijital anlatılar, içinde farklı olasılıklar barındırır. Bu olasılıkları harekete geçiren ise okurun tercihleri ve yönelişidir (Bouchardon, 2009:86). Okurun metne doğrudan müdahalesi söz konusudur (Sivri, Tüfekçi, 2016

Bu tür hikâye anlatım tekniğinde başka hikâyeler ile birleşme fırsatı da vardır. 1979 yılında yayınlanan “Kendi Maceranı Seç” serisinde çok yönlü akış yöntemi kullanılmış ve bu sayede okuyucular, belirlenen noktalarda yaptıkları öznel seçimleri ile farklı sayfalara yönlendirilmiş ve bu sayede okuyuculara alternatif son imkân sunulmuştur. Bu hikâyeler daha sonra sinema alanında da başvuru bir anlatım tekniği olarak değerlendirilmiştir. Jenkins’e göre bu tür filmler eski izleyiciye çok parçalı görünmektedir; ancak izleyici parçaları kendi belirlediği zaman ve biçimde bir araya getirebilmekte ve bu da izleyiciye farklı bir deneyim sunmaktadır (Jenkins, 2006:118).

Klasik anlatı yapısında olan giriş, gelişme ve sonuç şeklinde çizgisel bir anlatım yerine, bölümler arasında gezinmeye ve yaratmaya imkân veren yeni hikâye yapıları ortaya çıkmıştır. Bu yeni hikâye biçiminde hikâyenin bazı bölümlerinin resim ya da grafik, bazı bölümlerin müzik,

bazı bölümlerin de sesle veya yazılı anlatım teknikleriyle bir anlatım kurgulandığı görülür (Figa 2004:34-36).

İlerleyen süreçte, hikâye anlatımının dijital dünyadaki farklı platformlarda özellikle bireyselleşmeye başladığı görülür. Hikâyeler bireyselleşirken bir taraftan da teknolojik imkânlar sayesinde daha görülebilir ve ulaşılabilir bir hale gelmeye başlar (Küngerü, 2016:34).

Blog posts, wiki yorumları, youtube videoları, twitter ve instagram paylaşımları gibi ses ve görüntü kaynaklı ortamlar sayesinde kullanıcılar çok çeşitli şekillerde hikâyelerini anlatabilmekte ve hikâye anlatımı interaktif hale gelmektedir. Twitterda veya instagramda paylaşılan hikâyeler farklı kişiler tarafından da yeniden kurgulanmaya açık ve bu sayede yeni hikâyeler üretmeye müsait bir yapıda dijital evrende varlığını sürdürmeye başlamıştır (Küngerü, 2016:42). Dijital anlatılar, farklı medyalar sayesinde birleştirilebilir hikâyeleri içermektedir. Bu hikâyelerin bir diğer özelliği de dijital ortamın imkânları sayesinde saklanabilir ve değiştirilebilir, kısaca farklı bir forma dönüştürülebilir olmalarıdır (Randall, 1999.223).

Farklı özellik ve yeteneklere sahip, farklı sosyal sınıflardan insanlar dijital evren içerisinde hikâye üretebilmekte ve bu hikâyeler bir benlik sunumuna dönüşmektedir. Geçmişe oranla dijital hikâye anlatımını gerçekleştirmek için gerek duyulan araçlar bugün çok daha ucuz ve erişilebilir bir hale gelmiştir (Robin, 2008: 222). Dijital hikâye anlatımı basit kurgu programları, uygun fiyatlı kameralar, zaman zaman cep telefonlarının video özellikleri sayesinde kısa film/hikâyeler yaratılmasına imkân vermiştir. Bu hikâyeler temelde kişisel hikâyeler olsa da internette yayınlanması amacıyla üretilmiş filmler olarak tanımlanırlar (Meadows, 2003: 189-190).

Dijital hikâye anlatımının gelişimine giden yolu ilk olarak açan Dana Atchley’i burada hatırlamak yerinde olacaktır. Dijital hikâye anlatımı hareketinin ilk olarak Dana Atchley, Joe Lambert ve Nina Mullan tarafından 1994 yılında, San Francisco Digital Media Center çatısı altında başladığı bilinmektedir. Dana Atchley’in video ve projeksiyon ile anlatılan otobiyografik hikâyesinin ardından katılımcıların benzer hikâyeler anlatmalarını sağlayan atölyeler hayata geçmeye başlamıştır. Atchley’nin bu yaklaşımı, ortalama bir bilgisayar bilgisi dahi olmayan insanların kendi bireysel videolarını yapmalarını imkânlı hale getirmiştir. Burada temelde “hikâye” ve “anlatma” kavramları yer alsın da (Hartley ve McWilliam, 2009), dijital hikâye anlatımını diğer hikâye anlatımlarından ayıran önemli temel farklar bulunmaktadır (Qiongli, 2009: 230-231):

- Dijital hikâye anlatımında temelde kişisel hikâye vardır ve bu hikâye çoğunlukla hikâye anlatıcısının kendi hayatlarına veya deneyimlerine dayanır.

- Dijital hikâye anlatımında bir ana konsept ve sürecin belirlenmiş bir çerçevesi vardır

- Dijital hikâyeler sözel anlatının yanında resimlerin, videoların, müziklerin ve seslerin bir araya getirilmesiyle oluşturulan bir süreçtir.

- Dijital hikâyelerin oluşturulması için en basit teknoloji yeterlidir

- Dijital hikâyeler zaman zaman ortak yaratıcılık alanlarında ortaklaşa üretilebilir.

Dijitalleşen anlatı, bu sürece etkileşim unsurunu da ekleyerek anlatanın rolünün bir kısmını anlatılana verir (Bouchardon, 2014: 123). Artık anlatı ve oyun yan yana gelmiştir. Gösterilen ile anlatılan, oynanılan ile yaşanan iç içe geçmiştir. Burada anlatısallık ve etkileşim arasında bir ilişki gözlemlenir. "Araç mesajdır, sözün kullanımı içeriktir." sözüne dönüşmüştür. Dijital hikâyede kullanıcı, katılımcı, yaratıcı iç içedir (Ebner, 2007:1).

Geleneksel ve klasik öğelerden kurtulan hikâye, içine etkileşim unsurunu da ekleyerek bir ileri aşamaya taşınır. Anlatının en temel unsuru hikâyeleme ve klasik yazınsallık ve anlatısallık sorgulanmaya başlamıştır.

(Lusçığıo2013: 30) göre dijital hikâye anlatımının 7 ilkesi bulunmaktadır.

1. Anlatıcının ne anlatacağı ile ilgili bakış açısı,
2. İzleyicileri hikâyenin sonun beklemeye yönlendiren dramatik bir soru,
3. Hikâyenin izleyiciyi etkileyebilmesi, hikâyeye bağlayabilmesi ve seyircinin hikâye ile özdeşlik kurmasına katkı sağlayacak içerik,
4. İçeriğin izleyiciyi yormadan en kısa zamanda az ve öz olarak sunulması,
5. Hikâye anlatıcısının anlatımı kişiselleştirilmesi,
6. Hikâyeyi destekleyen müzikler veya diğer ses unsurları,
7. Hikâyenin içeriğine uygun olarak seçilen hikâyenin hızı.

Dijital hikâye anlatımı günümüzde adeta bir hikâye çemberi haline gelmiştir. Her bir anlatıcı, kendi hikâyesini oluştururken diğer hikâye üreticileri ile bağlantı içerisinde (Hartley ve McWilliam 2009: 4-5). Dijital hikâye anlatımı bireyseldir, duygu yüklüdür ve belgeselin taşıdığı kimi özellikleri taşır. Bu açıdan dijital sone olarak da adlandırılır. Dijital anlatılarda bireyin bilgi ve tecrübesi yeni anlatısal gereçlerle birleşmiştir. Anlatıcılar, oluşturdukları bu görsel anlatıları/hikâyeleri dijital dünyanın sınırsızlığı içinde paylaşımına sunabilmektedirler. Dijital hikâye anlatımı geleneksel medya araçlarının sınırlarından

kurtuluş ile eşanlı olarak da değerlendirilir. Tüketici ve kullanıcı özelliği iç içedir. En önemlisi de profesyonel ve amatör üretim arasındaki farkı kaldırmıştır. Yapımcı ve tüketici arasındaki ilişki de bu bağlamda yeniden düzenlenmiştir (Couldry 2008: 53-54).

Burgess, bireyselleşen bu anlatılardan yola çıkarak "yaygın yaratıcılık" kavramını ortaya atar. Bu "yaygın yaratıcılık" kavramıyla, kendi hikâyelerini üretilen dijital dünyada sunanların üretim/dağıtım tekellerinin kırılması noktasında etkin bir güç olabileceklerine vurgu yapar. Bu durumu demokratikleşme kavramı ile birlikte değerlendirir. Ancak kimi görüşler, dijital dünyanın da metalaştığını vurgulayarak bu görüşe karşı çıkar. (İnce 2018:1)

İlerleyen süreçte dijital anlatıların bir üst yapıya evrildiği görülür. Dijital hikâye sürecinde içerisinde karşımıza "Trans Medya" kavramı çıkar. Trans Medya kavramı, temelde roman ile filmi farklı araçlar olarak kullanarak ana hikâyeye bağlantılı farklı hikâyeler anlatma sürecidir (Long, 2007:22). Henry Jenkins, Trans Medya kavramını storytelling kavramı ile birlikte kullanmıştır. Henry Jenkins'e göre "trans medya storytelling" kavramı, bir hikâyenin bir ya da birden çok farklı medya türü kullanılarak anlatılma sürecidir. Anlatının bir bölümünün televizyonda, bir bölümünün sinema filminde bir diğer bölümünün ise bilgisayar oyununda anlatılabileceğini belirtir. Bu noktada üç film, bir animasyon dizi, çizgi roman ve video oyunları ile çeşitlenmiş Matrix'i örnek verir (Jenkins, 2006:99).

Jenkins (2006, s.104), trans medya hikâye anlatıcılığının arkasında güçlü ekonomik yapıların olduğuna da vurgu yapar. Artık kimi yapımlar piyasaya sunulmadan önce piyasaya çizgi filmleri ve bilgisayar oyunları sürülmekte ve böylece tüketicinin ilgisinin çekilmesi amaçlanmaktadır. Batman ve Superman gibi yapımlar buna en güzel örneklerdir. BBC dizilerinden Dr. Who'nun yayınlandıktan sonra roman ve ses CD si olarak yayınlanması da bir diğer önemli örnektir (Jenkins, 2006:106).

Trans medya evrenler, temelde modern eğlence endüstrisi ile uyumlu ve hatta modern eğlence endüstrisi tarafından tasarlanan yapımlardır. Burada birey kendi eğlencesini tasarlayan konumdadır. Bireye sunulan metinler de açık uçlu metinlerdir. Trans medya hikâye anlatıcılığı geleneksel hikâye anlatımındaki anlatıcı ve dinleyicinin ortak zaman ve mekânda bulunması zorunluluğunu ortadan kaldırmıştır. Hikâyenin okuru aynı zamanda yazarı da olabilmektedir.

İzleyici/okuyucu/dinleyici açık uçlu, geliştirilmeye ve farklı hikâyeler eklemeye uygun bir yapıda tasarlanan trans medya metinler sayesinde hikâyeye doğrudan katılma fırsatı bulabilmektedir. Bu yaklaşım, Fiske'nin

“yapımcı metin” kavramını hatırlatmaktadır. Yapımcı metinler, açık uçlu ve izleyicilerin veya okuyucuların boşluklardan faydalanarak kendi deneyim ve yaşantılarından yola çıkarak anlam üretebildikleri metinler olarak dikkat çeker.

## SONUÇ

Av hikâyeciliği ve mağara resimlerinden doğan hikâye anlatıcılığı, içinden geçtiği çağlar bağlamında sürekli bir değişmeye/gelişmeye uğramıştır. Teknolojik gelişmelerin ışığında ortaya çıkan Dijital hikâye kavramında geleneksel hikâye anlatımından farklı olarak, sözelliğin yanı sıra görsel ve işitsel özellikler de metne eklenmiştir. Grafik, metin, ses, animasyon, fotoğrafın da içinde bulunduğu bu yeni metin üretim alanında artık hikâyeler daha zengin bir içerikle sunulmaktadır.

Görselliğin ve dijitalliğin ön planda olduğu günümüz anlatılarında hikâye, anlatıcı ve dinleyici formlarının değiştiği gözlemlenmektedir.

Dijital temelli anlatılarda (hikâyelerde) anlatıcıya, dinleyiciye veya okuyucuya hikâyeye online olarak müdahale edebilme, karakter ekleyebilme, hikâyenin gidişatını değiştirme fırsatı sunulmuştur. Teknoloji, ayrıca hikâyeleri farklı ortamlarda farklı araçlarla yeniden üretme imkânı da sunmaktadır.

Yazılı kaynakların ortaya çıkmasından çok önce varlık göstermeye başlayan “hikâye anlatıcılığı” kavramı, çağımızdaki gelişmeler ve beraberinde getirdiği bilimsel ve teknolojik zenginliklerin de katkısıyla farklı boyutlara taşınmıştır. Günümüzde hikâye anlatma sürecinin kitle iletişim araçlarının gelişmesiyle birlikte farklı bir noktaya doğru yol aldığı görülmektedir.

Hikâyecilik artık interaktif bir süreci tanımlamaktadır. Anlatan/dinleyen ilişkisinde ve hikâyenin dilinde de çok derin değişimler ortaya çıkmıştır. Bilgisayar oyunları hikâyeciliğin yeni türü olarak değerlendirilmeye başlamıştır. Hikâye sözel dil yanında görsel dilin imkânlarından da yararlanmaya başlamıştır. Profesyonel ve amatör üretim arasındaki fark ortadan kalkmış. Yapımcı ve tüketici arasındaki ilişki yeniden tanımlanmıştır.

İzleyici veya okuyucu pasif konumdan aktif bir katılımcıya dönüşmüştür. Bireysel ve kolektif olan bir araya gelmiştir. Postmodernist bir yaklaşımla oluşturulmuş olan hikâye parçacıkları trans medya hikâye anlatıcılığının kendine has üslubuyla farklı hikâye katmanları oluşturulmasına imkân vermiştir. Hikâye, üretildiği zaman ve mekândan ve bir anlatıcının varlığından bağımsız hareket etmeye başlamıştır. Hikâyenin kendisi metinler arası bir yapıya bürünmeye başlamıştır. Hikâyenin farklı ortamlarda farklı araçlarla yeniden ve interaktif bir süreçte anlatılma süreci, Barthes’in deyimiyle yazarı öldürmüştür. Hikâye diğer metin ve hikâyelerle

ve ortamlarla bağlantısı sayesinde yazarın da okurun da ufkunu genişletmiş, okurun algısı yerine okurun katkısıyla yeniden üretilen etkin bir eylem formuna dönüşmüştür.

Hikâye kavramı artık sadece söze dayanan bir yapıdan sıyrılmış bulunmaktadır. Sözü yanı sıra, birden çok medyanın, grafiksel öğenin, fotoğrafın, sesin, müziğin ve yazarının ve okuyucusunun iç içe geçtiği, görsel-işitsel çok derin bir anlam katmanı olan bir yapıya evrilmiştir.

## KAYNAKÇA

Aarseth, Espen J. (1997) *Cybertext: Perspectives On Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press

Akıncı, F. (2011) *Türkiye’deki Tiyatro Kurumlarında Halkla İlişkiler Çalışmaları*, T.C. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler Ve Tanıtım Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İzmir

Akıncı, F. (2015) *Türkiye’deki Tiyatro Kurumlarında Halkla İlişkiler Çalışmaları*, T.C. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler Ve Tanıtım Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İzmir – 2015, S60

Aristoteles (2006). *Poetika*. Çev., İsmail Tunalı, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Atan, A. ve Diğerleri, (2015) *Dijital Sanat Uygulamaları Üzerine Bir İnceleme*, “Teknoart Laboratuvarında Sanat Ve Tasarım Uygulamalarının İncelenmesi”, Yıldız Teknik Üniversitesi

Bouchardon, (2009) Bouchardon, S.& Ghitalla, F. (2003) *Récit Interactif, Sens Et Réflexivité*. Hypertextes Hypermédiat: Créer Du Sens À L’ère Numérique,

Bouchardon, S. (2009). *Littérature Numérique: Le Récit Interactif*, Paris, Hermès-Lavoisier.

Bouchardon, S. (2014). *La Valeur Heuristique De La Littérature Numérique*. Paris: Hermann,

Cormerais, F. (2016) “Dijitalin Poetikası,” Çev. Zeynep Cansu Başeren, *Poetikhars (Blog)*, 26 Temmuz 2010, Erişim Tarihi 18 Nisan, [Http://Www.Poetikhars.Com/Dijitalin-Poetikasi](http://Www.Poetikhars.Com/Dijitalin-Poetikasi).

Couldry Nick (2008) *Mediatization or mediation? Alternative understandings of the emergent space of digital storytelling*

Çeken, B., Arslan, A., Tuğrul Damla (2017). İletişimde Emojilerin Kullanımı Ve İncelenmesi, Makalenin Dergiye Ulaşma Tarihi: 03.11.2016 Yayın Kabul Tarihi: 03.04.2017, Cilt 5, Sayı 16

Demirer, V. (2013). İlköğretimde E-Hikâyeleme Kullanımı Ve Etkileri. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü: Konya.

Dörner, R., Grimm, P., & Abawi, D. F. (2002). Synergies Between Interactive Training Simulations And Digital Storytelling: A Component-Based Framework. Computers & Graphics,

Ebner, M. (2007). "E-Learning 2.0 = e-Learning 1.0 + Web 2.0?", Reliability and Security ARES'07, IEEE Computer Society,

Erdem B.K., Sayılğan B.Ö., (2011) Aristotelesçi Mantık Bağlamında Yeni Medyada Hikâye Anlatımı: "Call of Duty" Örneği, Marmara İletişim Dergisi, Sayı 18

Ergün,N., (2015)Çağdaş Türk Tiyatrosunda Samuel Beckett Etkisi: Güle Güle Godot Ve Godot'yu Beklemezken, Türkbilig,

Ersümer, A., (2013) Klasik Anlatı Sineması, İstanbul, Hayalperest Yayınevi

Figa, E. (2004). The Virtualization Of Stories And Storytelling. Storytelling Magazine, 16(2),

Frazel, M. (2010). "Digital Storytelling Guide For Educators". Washington DC: International Society For Technology In Education

Fuat,M.( 2015), Tiyatro Tarihi, MSM Yayınları, Mitos-Boyut Yayınları /TEM Yapım Yayıncılık Ltd. Şti., S

Genette, G. (1969). Figures II . Paris: Seuil,49

Genvo S., (2011, « Penser Les Phénomènes De Ludicisation Du Numérique : Pour Une Théorie De La Jouabilité », Revue Des Sciences Sociales, Université Marc Bloch, Strasbourg, 45,

Genvo, S. (2011). L'art Du Game Design: Caractéristiques De l'Expression Vidéoludique. Dans M. Maza & A. Saemmer (Eds.), E-Formes 2, Au Risque Du Jeu (Pp.29-39). Sainte Étienne: L'Université De Sainte Étienne.

Hartley J., McWilliam K., (2009). Computational Power Meets Human Contact, Story Circle, Ed. by John Hartley, Kelly McWilliam. Wiley-Blackwell

İnce,Ş(2018)İletişim Çalışmaları Bağlamında Dijital Hikâye Anlatımı: Kavramlar ve Türkiye Deneyimi, İstanbulAlternatif Bilişim Derneği <https://yenimedya.wordpress.com/2019/02/19/iletisim-calismalari-baglaminda-dijital-hikaye-anlatimi-kavramlar-ve-turkiye-deneyimi-2018-kitabi-uzeri/>

İnceelli,A. Dijital Hikâye Anlatımının Bileşenleri, The Turkish Online Journal Of Educational Technology – TOJET July 2005 ISSN: 1303-6521 Volume 4 Issue 3 Article 18, S Giriş,

Jean Burges (2006) Vernacular Creativity and New Media Queenlans University

Jeanneret, Y. (2011). Y A-T-İl Vraiment Des Technologies De l'Information ? Villeneuve :Septentrion

Jenkins, H. (2006). Convergence Culture: Where Old And New Media Collide. New York: New York University Press

Karabuly,B.,(2015) Bilgi Toplumu Çağında Dijital Yerliler, Göçmenler Ve Melezler, Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Sayı 21

Kıran,,Z. Kıran, A.E., (2000). Yazınsal Okuma Süreçleri, Dilbilim, Göstergibilim ve Yazınbilim Yöntemleriyle Çözümlemeler, Ankara, Seçkin Yayınevi

Kırık, A. M., Yazıcı, N. (2017). Instagram Örneği Üzerinden Sosyal Medya'da Hikâye Anlatıcılığı, Erciyes İletişim Dergisi Akademia 2017, Cilt 5

Kurtoğlu, R., Özbölük T. (2016). Görsel İletişim Çağında Markaların Emojîye Adaptasyonu, Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi

Kurudayıoğlu, M., Tüzel, S., (2013). Alımlama Estetiği Kuramı Doğrultusunda Okurun Beklenti Ufkunun Tespit Edilmesi Üzerine Uygulamalı Bir Çalışma, Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Cilt/ Volume: 10, Sayı/Issue: 21

Küngerü, A., (2016). Bir İfade Aracı Olarak Dijital Hikâye Anlatımı, Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi

Lambert, J. (2013). "Digital Storytelling". California: Digital Diner Press



Laurel, B. (1993). *Computers As Theatre*. U.S.: Addison-Wesley Professional

Meadows D., J. Kidd (2009). *Capture Wales-The BBC Digital Storytelling Project*. J. Hartley and K. McWilliam (Ed). *Story Circle: Digital Storytelling Around the World*. Blackwell Publishing.

Meadows, D. (2003). *Digital Storytelling: Research-Based Practice in New Media*. Visual Communication, 2

Memet Fuat, *Tiyatro Tarihi*, MSM Yayınları, Mitos-Boyut Yayınları /TEM Yapım Yayıncılık Ltd. Şti.,

Murray, J. H. (1997). *Hamlet On The Holodeck: The Future Of Narrative İn Cyberspace*. New York: MIT Press,

Mutlu, Erol (1991). *Televizyonu Anlamak*. Ankara: Gündoğan.

Mutlu, E., (2004). *İletişim Sözlüğü*. Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları.

Nurtaç Ergün, (2015). *Çağdaş Türk Tiyatrosunda Samuel Beckett Etkisi: Güle Güle Godot Ve Godot'yu Beklemezken*, *Türkbilig*, 2015/29: 161-190

Oluk,E.A., (2013). *Klasik Anlatı Sineması*, İstanbul, Hayalperest Yayınevi.

Ouchardon, S., Ghitalla, F. (2003). « *Récit Interactif, Sens Et Réflexivité* », *Actes Du Colloque Hermès*, Paris

Qiongli, Wu (2009). *Commercialization and Digital Storytelling in China*, *Story Circle*, Ed. by John Hartley, Kelly William. Wiley-Blackwell.

Randall, W.L. (1999). *Bizi Biz Yapan Hikayeler*, Çev: Şen Süer Kaya, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Robin, B. (2008). *The effective uses of digital storytelling as a teaching and learning tool*. *Handbook of research on teaching literacy through the communicative and visual arts (Vol. 2)*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.

Rule,L.(2005). *Digital Storytelling Workshop Agenda*<http://Homepage.Mac.Com/Eportfolios/Workshop/Agendadigitalstory>.

Selden, R.; Widdowson, P. Ve Brooker , P. (1997). *A Reader's Guide To Contemporary Literary Theory*. Essex:

Prentice Hall.

Sivri,M., Tüfekçi, Ş., (2017). *Etkileşimli Bir Dijital Anlatı Okuması: Bir İnsan Yaratmak Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*.

Şimşek, B., (2018). *İletişim Çalışmaları Bağlamında Dijital Hikâye Anlatımı Kavramlar ve Türkiye Deneyimi, Alternatif Bilişim, İstanbul*.

Tadie, J. Y., (1994). *Le Recit Poetique*, Paris, Gallimard.

Turan,E,Y. (2015). *Platon'un İdealar Kuramı Ekseninde Mimesis Olarak Sanat*, *Tarih Okulu Dergisi (TOD)* 8, Sayı.

Ünal, R., (2015). *Peter Handke'nin Kaspar Adlı Tiyatro Eserinin Stilistik Açısından Analizi*, Yüksek Lisans Tezi, T.C. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Alman Dili Ve Edebiyatı.

Yamaner, Güzin (2007). *Postmodernizm Ve Sanat*, Algı Yayınları, Ankara, 1.Bölüm: Sanatta Postmodern Yaklaşım.

Yüksel, P. (2011). *Using Digital Storytelling İn Early Childhood Education: A Phenomenological Study Of Teachers' Experiences*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü: Ankara.