

## **Dijital Hikaye Anlatıcılığı / Dijital Anlatı**

Yazarlar: Danijela Birt, Jadranka Brkić-Vejmelka, Ines Cvitković Kalanjoš,

Dijital Hikâye Anlatma, hikâye anlatma sanatını resim, ses ve video gibi çeşitli dijital multimedya ile birleştirme fikridir. Dijital hikayeler, belirli bir konu hakkında bilgi sunmak için dijital grafik, metin, kaydedilmiş sesli anlatım, video ve müziğin bir karışımını bir araya getirir. Geleneksel hikaye anlatımında olduğu gibi, dijital hikayeler de seçilen bir tema etrafında döner ve genellikle belirli bir bakış açısı içerir (Robin, 2011). Aline Gubrium, Dijital Hikaye Anlatımı'nı, topluluk üyelerinin yerel meselelerle ilgili çalışmalara daha aktif olarak katılmalarını sağlayan, yenilikçi, topluluk temelli, katılımcı bir araştırma yöntemi olarak tanımlamaktadır (Gubrium, 2009, S. 5). Toplumun bir parçası olan kişilerin politika oluşturma sürecinde kendi deneyimlerini inşa etme ve temsil etme fırsatına sahip olmaları aşağıdan yukarıya bir yaklaşımdır (Gubrium, 2009, S. 8).

Berkeley California'da kar amacı gütmeyen bir topluluk sanatları organizasyonu olan Dijital Öykü Anlatımı Merkezi'nin (CDS) kurucu ortağı Joe Lambert, eğitimlerinde kişisel anlatılarını oluşturmak ve paylaşmak isteyen insanlara yardım ediyor.

CDS ayrıca Dijital Öykü Anlatımının Yedi Unsurunu geliştirmesi ve yaymasıyla da tanınır: (1) Bakış Açısı – yazarın bakış açısı nedir?, (2) Dramatik Bir Soru – kitabın sonunda yanıtlanacak bir soru. hikaye, (3) Duygusal İçerik – bizimle kişisel ve güçlü bir şekilde konuşan ciddi sorunlar, (4) Sesinin Armağanı – izleyicinin bağlamı anlamasına yardımcı olmak için hikayeyi kişiselleştirmenin bir yolu, (5) Film Müziği Gücü – hikayeyi destekleyen müzik veya diğer sesler, (6) Ekonomi – izleyiciyi çok fazla bilgi ile aşırı yüklemekten hikayeyi anlatmak için yeterli içeriği kullanmak, (7) İlerleme Hızı – Ekonomi ile ilgili, oyunun ne kadar yavaş veya hızlı olduğuyla ilgilenir, hikaye ilerler (Robin, 2011, S. 2).

Robin, “Dijital Öykü Anlatımının Eğitsel Kullanımları” başlıklı makalesinde, dijital öykülerin bir sınıflandırmasını sunar ve buna göre onları üç ana gruba ayırır: (1) kişinin hayatındaki önemli olayların açıklamalarını kapsayan öyküleri içeren kişisel öyküler, (2) geçmişini anlamamıza yardımcı olan dramatik olayları inceleyen hikayeleri içeren tarihi belgeseller ve (3) izleyiciyi belirli bir kavram veya uygulama hakkında bilgilendirmek veya talimat vermek için tasarlanmış hikayeler (Robin, 2011, S. 2).

Dijital hikaye anlatımı sadece eğitimde değil, “ırk”, çok kültürlülük, salgın hastalıklar ve küreselleşme gibi zor ama güncel konular hakkında tartışmaları kolaylaştırmak için kullanılabilir. Uygulanması önerilen örneklerden biri “Neredeyse Cennet” başlıklıdır.

([http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/view\\_story.cfm?vid=244&otherid=featured&d\\_title=Featured%20Digital%20Stories](http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/view_story.cfm?vid=244&otherid=featured&d_title=Featured%20Digital%20Stories)).

Robin'e göre, dijital dünyada dijital hikaye anlatımı yoluyla oluşturulan hikayeler, kullanıcıların çalışmalarını paylaşmalarına ve ilgili projeye yakından bağlantılı diğer paydaşlarla ve konuyla ilgilenen diğer kişilerle bu konuda iletişim kurmalarına olanak tanır. Dijital hikaye anlatımı yoluyla bir hikaye yaratmanın tam yolu, çeşitli okuryazarlık türlerini güçlendirmek ve geliştirmek için bir fırsat olduğu için farklı öğrenme stillerine sahip öğrencilerin katılımını ve ekip çalışmasına vurgu yapmasını sağlar: dijital okuryazarlık, görsel okuryazarlık, bilgi okuryazarlığı, vb. (Robin, 2011).

Kaynakça:

Gubrium, A. (2009). Digital Storytelling as Method for Engaged Scholarship in Anthropology.” *Practicing Anthropology*. 31(4), S. 5-9.

Robin, B. (2011). The Educational Uses of Digital Storytelling. *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006*. S. 1-8.