

Digital Storytelling – i et globaliseret forsknings- og læringsperspektiv

Projektrapport på 9.semester

Skrevet af:

Liv Jørgensen (Studienr. 20022207)

Michael Zakarias (Studienr. 19981973)

Vejleder: Md Saifuddin Khalid

Ved:

Aalborg Universitet, Aalborg
IT, Læring og Organisatorisk Omstilling
Institut for Læring og Filosofi

23. oktober 2014

29.413 svarende til 12,3 normalsider



AALBORG UNIVERSITET
STUDENTERRAPPORT

23. oktober 2014

Indhold

Abstract	2
Introduktion.....	2
Udvælgelse af forskningsmateriale	3
Evaluering af litteratur om Digital Storytelling.....	4
Hvad er Digital Storytelling?	4
Forfatterskab og publikum	4
Artiklernes tilgang	5
Centrale begreber.....	8
Digital Storytelling som forskningsværktøj.....	9
Digital Storytelling som læringsværktøj	10
Konklusion	10
Referencer	11
Ansvarsfordeling.....	12

23. oktober 2014

Abstract

Vi reflekterer over Digital storytelling, anvendt som metodologi, metode og værktøj i forsknings- og læringskontekster i eksisterende litteratur. Med artikler fra Europa, USA, Afrika og Asien inddrager vi et globaliseret perspektiv, der viser relevansen af DS for en bred demografi. Det rejser dog spørgsmålet om begrænsningen i digitaliseringen af historierne, der stiller fysiske krav til digitale enheder, strøm og internetadgang, hvilke vi, i den vestlige verden, kan tage for givet. Afslutningsvis argumenterer vi for, at DS trods de specifikke krav er relevant i mange sammenhænge og med fordel kan indgå i forskellige forskningsmetodologier.

Nøgleord: Digital Storytelling, Joe Lambert, Berkeley, livshistorier, globalisering, sundhed, Inklusion, Identitet, forskningsperspektiv, metodologi, metode, læringsperspektiv.

Introduktion

Storytelling eller historiefortælling kan dateres helt tilbage til år 30.000 f.kr. og angiver den fællesbetegnelse, der bedst favner en gammel og velafprøvet fortælleform. Det er en fortælleform, der ikke kun taler til intellektet, men i høj grad også til følelserne, da der er en intention med budskabet. Vi kender primært historierne igennem vores egne erfaringer og som en del af vores samfund, kultur og vores identitet. Storytelling er igennem tiden blevet anvendt til at samle mennesker, formidle budskaber og skabe konsensus i verden (Lambert, 2013, s. 6ff). De senere år har vist en stadig større interesse for digitalisering af disse historiefortællinger med åbningen af *Center for Digital Storytelling, Berkeley* i 1994 og særligt efter Joe Lambert udgav sin bog *Digital Storytelling, Capturing Lives-Creating Community* i 2002 (Lambert, 2013). Vi har valgt at fokusere på Digital Storytelling¹(DS), da det er et relativt nyt, men hastigt voksende begreb og vi i forvejen har en faglig interesse for livshistorier og disses indflydelse på vores livskvalitet, helbred, identitetsforståelse og tilhørsforhold til verden omkring os.

Generelt kan vi udlede, at DS beskriver den moderne udvidelse af de gamle bålfortællinger, nu produceret med digitaliserede stillbilleder, video og audio. En historie, hvis indhold udelukkende defineres af formidleren selv, fx en historie om en person, der har/havde en særlig betydning for fortælleren, eller historien om en genkendelsesværdig begivenhed i livet. Mulighederne er mange og kun fantasien sætter grænsen for hvad, der er legitimt og af betydning. Særligt med fremkomsten af den nyere teknologi, er det nu muligt at fremstille multimodale videofortællinger, der med enkel teknologi kan formidles bredt, indgå i dialog og påvirke vores identitetsopfattelse over internettet. (Lambert, 2013)

When we believe what we see bears witness to the way the world is, it can form the basis for our orientation to or action within the world

Bill Nichols, *Introduction to Documentary* (Lambert, 2013, s. 117)

Med udbredelsen af web 2.0, er denne formidling eller publicering af egne livshistorier, der kan nå verden rundt, blevet let tilgængelige og fristende. Udgiveren har mulighed for at vælge platform, efter ønske om eksponering, sociale medier/netværk, blogs eller fx den højt eksponerende platform Youtube. Dette rejser

¹ Også kaldet The Berkeley Method, qua centrets beliggenhed i Berkeley, CA, USA

23. oktober 2014

spørgsmål vedrørende en generel politik for eksponering og hvilke etiske overvejelser, der bør ligge bag en publicering (Lambert, 2013, s. 117ff), spørgsmål vi dog ikke vil belyse yderligere i denne undersøgelse.

Vi anser DS i et globaliseringsperspektiv på to måder. Til litteraturundersøgelsen har vi udvalgt artikler fra det meste af verden, for på den måde at vise, hvordan DS anskues i forskellige kulturer, globalt. Den anden måde vi anvender globaliseringsperspektivet er i vores samfundssyn. Som illustreret i *Globalization and its Impact on Education and Culture* (Razak, 2011) bliver vores lokale samfund påvirket udefra til en sådan grad, at vi ikke kan undgå at ændre os. Denne påvirkning er ikke længere begrænset til, hvordan vi selv i vores kultur reflekterer, agerer og udvikler sig, men igennem tiden blevet udvidet til at inddrage normer fra verden over. De førnævnte sociale medier har i høj grad influeret denne globalisering af vores nærsamfund, hvor geografiske afstande bliver ophævet. (Razak, 2011, s. 61)

Vi belyser kort metoden DS, ud fra Joe Lamberts systematisering af grundtrinen i (Lambert, 2013, s. 53ff), samt anskuer DS i et globaliseret forsknings- og læringsbaseret perspektiv.

Udvælgelse af forskningsmateriale

Vores udgangspunkt i indsamlingen af empiri er Joe Lamberts bog (2013). Derfra kunne vi danne os en basis viden om begrebet DS, og fortsætte med at finde artikler omhandlende de ovenstående nøgleord. Vores intention var at finde alle publikationer, der omhandlede DS uden at være begrænset. Vi ville derefter kode os frem til de emner, der var mest relevante til vores definerede fokusområde. Vi anvendte seks forskellige søgemaskiner, ERIC, Primo, Academic Search Premier, Scopus, IEEE og Google Scholar. Derudover adspurgte vi Digital Storylab², som må antages at være dem, der har den største viden om DS i Danmark, om materiale til dette paper review. Kriterierne for databasesøgningen var som udgangspunkt artikler på engelsk. Vores primære emne – 'digital storytelling' – anvendt i forskellige konstellationer, fx:

'digital storytelling' AND 'quality of life'
'digital storytelling' AND Berkeley
'digital storytelling' AND globalization AND cultural

De søgninger gav et vis udvalgt af artikler, der inspirerede os til at udvide vores søgninger til at inddrage relaterede begreber, vi ikke var opmærksomme på i første runde, eksempelvis:

'digital storytelling' AND health
'digital storytelling' AND inclusion
'digital storytelling' AND Identity

Der fremkom mere end hundrede forskningsbaserede artikler, hvor vi først udvalgte 31 relevante artikler. I første sortering blev emner valgt fra, på baggrund af fagområde og relevans. Blandt de fravalgte var boganmeldelser, info om workshopafholdning, nyhedsbreve og lignende. I anden sortering valgte vi yderligere nitten artikler fra, ud fra deres relevans i forhold til vores fokusområde og humanistiske faggruppe. Den vigtigste parameter var DS som 'the Berkeley Method' og historiefortælling. Emner om lignende begreber blev fravalgt³. Desuden fravalgte vi enkelte bøger, doktor afhandlinger samt

² Digital Storylab er grundlagt i samarbejde med Joe Lambert i København, for mere info: <http://digitalstorylab.com/>

³ Eksempelvis en artikel, der omhandlede et 'storyboard', hvor børn sammen tegnede/fortalte historier digitalt.

23. oktober 2014

forlagspræsentationer. Under denne udvælgelse kunne vi fastslå, at majoriteten af første søgning, var ikke-videnskabelige artikler. Hvilket kan indikere, at begrebet DS som område for forskning endnu er på pioner stadiet. Vi endte således med tolv artikler, en PhD afhandling og to bøger, hvor hovedparten er publiceret fra 2009 og senere.

De overordnede emner i artiklerne er: DS i et forsknings- eller læringsperspektiv, som metodologi og metode.

Evaluering af litteratur om Digital Storytelling

Hvad er Digital Storytelling?

Inden vi fordyber os i de udvalgte artikler, vil vi her kort præsentere de anvendte værktøjer til DS, definere DS og de syv trin.

Som nævnt i indledningen kombinerer DS kunsten historiefortælling med multimedieteknologi så som fotografering, animation, tekst, lyd(musik/tale), voiceover, hypertext og video. Der anvendes digital video software fx iMovie eller Windows Movie Maker, der med deres enkle opsætning og brugervenlighed, gør det muligt for de fleste at arbejde med DS(Lambert, 2013, s. 46ff). Ifølge Jonas Gustafsson(2014) har storytelling(herunder DS) en dokumenteret positiv virkning på en lang række sundhedsfremmende indsatser og er bevist velegnet til at reflektere over følgende: Hvordan ser jeg på mig selv og mit liv? Hvordan ser andre på mig? Hvad er vigtigt for mig? Hvilke drømme har jeg? Og hvordan kan betydningsfulde personer omkring mig, blive en del af det? Ønsker jeg fx primært at se mig selv som værende syg, eller vil jeg hellere forholde mig til mit liv, som et liv med udfordringer, som jeg skal forholde mig til og overkomme? Hvilke valg er for mig vigtige? Og hvilke værdier og drømme bygger mine valg på?(Gustafsson, 2014, p. 54ff)

Lambert(2013, s. 53) har generelt beskrevet hvad livshistoriefortællinger kan, og udarbejdet en teori for feltet han kalder *Seven Steps Of Digital Storytelling*(de syv trin), hvor fokus er på at hjælpe fortælleren til at fortælle sin historie ud fra en veldefineret drejebog. Allerede her i den indledende fase har det vist sig, at fortælleren i denne proces gør sig nogle transformative erfaringer, der har karakter af en identitetsafklaring. Et element, der gengives i mange af de kodede artikler, og fører os over i den egentlige metodologi. De syv trin defineres således: 1)Owning your insights, 2)Owning your emotions, 3)Finding the moment, 4)Seeing your story, 5)Hearing your story, 6)Assembling your story.(Lambert, 2013, s. 51ff)

Forfatterskab og publikum

Her belyser vi forfatterne bag artiklerne og hvilket medie de er udgivet igennem ud fra ekstraherede informationerne fra artiklerne.

Samtlige forfattere er fra den akademiske verden PhD, professorer eller forskere, hvilket indikerer, at akademikere spiller en dominerende rolle i DS. Her er det interessant at bemærke, at visse forfattere går igen i flere af de udvalgte artikler, enten som hovedforfatter eller som medforfatter. Ved et nærmere kig på de treogtyve implicerede forfattere, kan vi udlede, at flere har sammenfaldende uddannelsesinstitution fx University of California, Berkeley. Forfatterne repræsenterer en bred vifte af uddannelsesmæssig baggrund som fx Computer Science, Engelsk, Fotografi, Journalistik, Kommunikationsvidenskab, Undervisning og Sundhedsformidling. Udgivelserne er fundet i tolv forskellige tidsskrifter og en bog. Tidsskrifterne repræsenterer både de sundhedsfremmende institutioner som *American journal of public health*, *IEEE international conference on E-Health and Bio ingeneer*, og de mere skolestiske institutioner som *Computers & Education*, *National council of teachers of english* og *Learning and leading with technology*. Dette betyder

23. oktober 2014

også at artiklerne er adresseret til en bred skare af professioner, hvilket igen indikerer at DS har et bredt potentiale.

Artiklernes tilgang

I **tabel 1** har vi kategoriseret de kodede artikler ud fra perspektiv og anvendelse. De to grundbøger står i en kategori for sig selv, da de er beskrivelser af DS, om end med eksempler på cases (Lambert, 2010, 2013). Otte af artiklerne og PhD afhandlingen omhandler DS, i et forskningsperspektiv, enten som metodologi, blot metode eller begge. De sidste fire anvender DS, som metode i et læringsperspektiv. Se **tabel 1** (s.6-7).

Vi har primært valgt disse kategorier, da de er vores fokusområder. I placeringen af artiklerne blev det tydeligt, at artiklerne kan placeres i flere af kategorierne. Vi kunne ha placeret alle artiklerne ud fra et læringsperspektiv, da læring vil indgå i enhver udviklingsproces, for både forskere og deltagere. Fx Beals(2012), hvor forskerne lærte om etikken i de frivilligorganisationer, de arbejdede sammen med og deltagerne lærte dem selv bedre at kende igennem DS processen. Vi har dog valgt at placere denne artikel under forskningsperspektivet, da artiklen omhandler forskernes roller med primært fokus på metodologien og sekundært på læringen. Omvendt har vi valgt at placere Wexler et al.(2013) under læringsperspektivet, da fokus i denne artikel er på, det de unge lærer om dem selv og det de ønsker resten af verden lærer af dem igennem deres digitale historier. Den omhandler også forskningsmetoden og kunne derfor være blevet placeret under det perspektiv, men her har vi valgt at vægte læringen mest.

Vi har valgt at samle DS som metodologi og metode, men kunne også ha adskilt disse, da anvendelsen af DS, som metode ikke automatisk gør DS til en del af metodologien. I Gubrium, PhD, Hill, & Flicker(2014, s. 1608) bliver DS tydeligt placeret, som en etnografisk metodologi og anvendt som metode. I Reitmaier, Bidwell, & Marsden(2011) er DS det værktøj, de gerne vil introducere til to lokalsamfund, et i Sydafrika og et i Kenya, men deres forskningsmetode er etnografisk og Design-based i måden de tilpasser de konventionelle DS metoder til de muligheder og ressourcer, de har til rådighed i de områder.

Som vi kan fra diversiteten af anvendelsen af DS i artiklerne, er der endnu ikke fremkommet en begrænset niche for DS. Hvilket kan være grundet, at anvendelsen af metodologien i DS stadig er forholdsvist uafprøvet og ny, men det kan også indikere, at metodologien er universel og nær ubegrænset i relevans.

Vi ser dog en fysisk begrænsning ved metodologiens egnethed i verdens randområder, da der stilles krav til teknologi, både hardware og software, samt en forbindelse til internettet, hvis trin syv i metoden skal implementeres i det færdige produkt (Lambert, 2010, s. 68).

De tre artikler, der anvender DS i tre verdens randområder, bekræfter for os, at DS som metodologi har en relevans i teknologisk underudviklede områder, der er blot større krav til opfindsomhed, for at få metoden til at fungere i praksis. I Afrika valgte de at justere metoden til deres mobiler, i Alaska var den største udfordring, de store afstande imellem deltagerne og i Asien havde forskningsholdet medbragt generatorer og computere, for at kunne yde de tekniske nødvendigheder. (Gyabak & Godina, 2011; Reitmaier et al., 2011; Wexler, PhD et al., 2013)

23. oktober 2014

Tabel 1:

Titel(forfatter, udgivelsesår)	Format	Forsningskontekst/anvendelse
Teoretiske grundbøger:		
Digital Storytelling – Capturing Lives, Creating Community(Lambert, 2013)	Bog	Den originale lærebog, der fordyber sig i principperne bag DS og beskrivelse af metodologi med praksiseksempler.
Digital Storytelling – Cookbook(Lambert, 2010)	Bog	Koncentreret lærebog om DS, hvor metodologien beskrives med praksis eksempler.
DS i et forskningsperspektiv – som metodologi og metode		
Crafting an Agentive Self: Case Studies on Digital Storytelling(Hull & Katz, 2006)	Artikel	DS som metode til identitets afklaring, hvor DS i kombinationen med social relationsudredning og praksisfællesskaber i et samfundsinstitutioner, bidrager til en opnåelse af empowerment hos individet, altså anvendes DS, som den overordnede metodologi.
Digital Storytelling: An Emergent Method for Health Promotion Research and Practice (Gubrium, PhD, 2009)	Artikel	DS anvendes som metodologi i CBPR Community-Based Participatory Research, og brobygger i mellem sundhedsforskning og praksis
Digital Storytelling: Research-based practice in new media(Meadows, 2003)	Artikel	DS anvendes som metodologi til at skabe en øget inddragelse af lokalbefolkningen, og fremvise regionen fra en ny grounded vinkel ud fra Research Based Practice RBP.
Digital storytelling in Bhutan: A qualitative examination of new media tools used to bridge the digital divide in a rural community school(Gyabak & Godina, 2011)	Artikel	DS anvendes metodologisk i en fortælleramme om, hvordan digitalisering indvirker i en udkants skole i Bhutan. DS som metode medvirker også til at introducere ny teknologi, foruden at bidrage til en øget selvforståelse blandt børn i landområderne.
Digital Storytelling in ESL Instruction: Identity Negotiation through a Pedagogy of Multiliteracies (Vinograda, 2011)	PhD	Anvender metodologien DS i en PhD afhandling til at belyse/fortælle genren, og hvordan DS bidrager til at formidle egne fortællinger og derigennem styrke identitetsforståelsen som et led i 'English as a Second Language' undervisning.
Framing Health Matters - A Situated Practice of Ethics for Participatory Visual and Digital Methods in Public Health Research and Practice: A Focus on Digital Storytelling(Gubrium, PhD et al., 2014)	Artikel	DS anvendes som metode i et forsøg på at opnå en højere inddragelse af patienter, dels som hjælp i sundhedsforskning og sygdomsudredelse, og dels for at relatere forskning til praksis.
Moving beyond the academic doors – Addressing ethical issues in NGO youth research(Beals, 2012)	Artikel	DS anvendes til indsamling af empiri og forskningsmetode. Desuden belyses det etiske perspektiv i historiedeling ved hjælp af metodologien DS.
MyStory–Digital Kit for Story Telling as a Therapy (Anca, Stefan, & Lucia, 2013)	Artikel	DS anvendes socio-terapeutisk som brobygger imellem generationer, med et ønske om at overføre teknologiske kompetencer fra unge til ældre, og overbringe livserfaringer fra ældre til unge.

23. oktober 2014

Situating digital storytelling within African communities(Reitmaier et al., 2011)	Artikel	DS anvendes som værktøj til at indsamle empiri og data i to landsbyer i hhv. Kenya og Syd Afrika, til brug for forskning inden for området HCI i landdistrikter.
DS i et læringsperspektiv		
A learning design for student-generated digital storytelling(Kearney, 2011)	Artikel	Beskriver hvordan DS metodologien kan anvendes i en læringssituation, nærmere bestemt hvordan læringsgenereret DV(Digital Video), kan bidrage til at opnå ejerskab i, og øget konsensus, med egen læring blandt studerende.
Digital Storytelling, In the language arts classroom (Bull & Kajder, 2004)	Artikel	DS som et undervisningsforløb, som inkluderende redskab, hvor metoden tilgodeser børn med læse og skrive vanskeligheder.
Message in a bottle Telling stories in a digital world (Bran, 2010)	Artikel	DS metoden udfoldes som lærings rum ved hjælp af web 2.0, samt i engelsk undervisning for første års journalist studerende.
Promoting Positive Youth Development and Highlighting Reasons for Living in Northwest Alaska Through Digital Storytelling(Wexler, PhD et al., 2013)	Artikel	DS anvendes som metode i en identitetskonstruerende proces med fokus på forebyggelse af selvmord i randområderne i Alaska.

23. oktober 2014

Centrale begreber

Vi har tidligere identificeret forfatterne, deres baggrund, samt deres institutionelle tilhørsforhold, hvilket viste, at DS i forskning anvendes tværfagligt, samt at metodologien understøtter en forskningsbaseret fremgang både lokalt og internationalt. I tabel 1 har vi kategoriseret artiklerne ud fra DS' anvendelse i et forskningsperspektiv, som metodologi og metode eller læringsperspektiv. For at danne os et tydeligere overblik over centrale begreber fra de respektive artikler, har vi valgt at lave en Wordle sky i figur 1, hvorefter vi analyserer dybere på emnerne i artiklerne.

Figur 1:



Udover *digital* og *storytelling*, ser vi *research*, *learning*, *participants*, *community* og *process*, som fremstående begreber. De kodede artikler viser, at nogle forfattere undersøger DS' metodologiske muligheder, som en platform med specifikke funktioner, der kan implementere et paradigme, som støtte for forskningsbaserede undersøgelser. (Gubrium, PhD, 2009; Gyabak & Godina, 2011; Hull & Katz, 2006; Meadows, 2003; Vinograda, 2011; Wexler, PhD et al., 2013) Som beskrevet tidligere anvender andre DS i en given læringssituation (Anca et al., 2013; Bran, 2010; Bull & Kajder, 2004, 2010; Kearney, 2011) og andre bruger DS som en ramme for indsamling af empiri (Beals, 2012; Gubrium, PhD et al., 2014; Reitmaier et al., 2011) Dette indikerer at DS anvendes bredt i det forsknings- og læringsbaserede felt, hvilket også understøttes af Lambert (2013, s. 25ff). Der fremgår endvidere en enighed blandt forskerne, om at konceptualisere DS i hver deres ramme. Dette ses også i artiklerne (Gubrium, PhD, 2009; Vinograda, 2011), hvor forfatterne beskriver DS som en legitim og kompleks løsningsmodel, til at bygge bro mellem forskning og praksis. Altså kommer DS til at danne et begreb og en metode, der evner at behandle begge perspektiver (forskning og læring) i en og samme fortælleramme. Dette er i kongruens med de fremkomne begreber i Wordle skyen, *research* da hovedparten af de kodede artikler indeholder en eller flere forskningsbaserede tilgange i forhold til DS. *Participants*, eller deltagere set i lyset af at DS er en mellemmenneskelig måde at kommunikere en fortælling på, og altså derfor et naturligt begreb at undersøge når forskere anvender DS som metodologi.

23. oktober 2014

Community og *process*, igen begreber, der inkluderes, når DS anvendes som metodologi, da DS er en mellemmenneskelig måde at kommunikere en fortælling på.

Vi har nu konstateret, at DS anvendes som direkte metodologi i forsknings- og læringsbaserede konstellationer, så vil det være interessant at undersøge nærmere, hvordan DS helt konkret foldes ud, som værktøj i nogle udvalgte artikler.

Digital Storytelling som forskningsværktøj

Hvor ovennævnte artikler beskriver DS som platform i et praksis/lærings fællesskab, vil vi tage udgangspunkt i artiklen, *Promoting Positive Youth Development and highlighting Reasons for living in Northwest Alaska through Digital Storytelling* (Wexler, PhD et al., 2013) for at eksemplificere, hvordan DS kan anvendes som den overordnede metodologi i en forskningsbaseret undersøgelse. Forskningsprojektets mål var at undersøge om det var muligt ved hjælp af DS, at forebygge selvmord, at skabe en positivt forstærkende identitets forståelse og en bevidsthed om sund kost og motion i Alaska, USA. Projektets data grundlag strækker sig over tre år, og har i den periode berørt mere end 1400 unge mellem 10-18 år. Tanken var at de unge skulle granske gamle billedarkiver, kameraer o. lign for billeder der kunne fortælle en positiv forstærkende historie om det at bo i udkants USA, Alaska. Familie, venner og sociale medier skulle inddrages i projektet, da forskerne havde en antagelse af, at især refleksionsprocessen kunne bidrage til et øget selvværd og en positiv identitets forståelse, og hvor netop de unges nærmeste udgør grundstenene i identitetsforståelsen. Pointen er, at DS skulle være den metode de unge anvendte i defineringen af egen identitet, at de unge fik mulighed for at online vise verden en anden side af Alaska igennem deres øjne, noget der bidrog til en national og kulturel stolthed. Konklusionen på projektet var at DS som metode var en succes. Forskerne fik sidst i projektet feedback igennem surveys fra de projekt implicerede der forankrede deres antagelser, om at DS kunne bidrage som en metodologi i arbejdet med bl.a. selvmordsforebyggelse. En kritik af projektet, vil være de unges tendens til at fremstille virkeligheden i en overdrevent positiv ramme. Dette ændrer ikke ved det faktum, at DS som den overordnede metodologi, fandt anvendelse på en større population af unge og understøttede deres selvrefleksion og deres fremstilling af et positivt selv, og at metodologien tillod forskerne løbende at indsamle empiri i feltet.

En anden artikel, *Framing Health Matters - A Situated Practice of Ethics for Participatory Visual and Digital Methods in Public Health Research and Practice: A Focus on Digital Storytelling* (Gubrium, PhD et al., 2014), anvendes DS ligeledes som metodologi i en forskningsbaseret undersøgelse, hvor fokus her er lagt på inddragelsen af patienter, dels som hjælp i sundhedsforskning og sygdomsudredelse, og dels for at relatere forskning til praksis. Artiklen belyser de etiske spørgsmål der relaterer til patienters sygdoms forløb samt etikken vedrørende publicering af personlige fortællinger, hvor individet er sårbart og i et kriseforløb. Som nævnt understøtter de etiske relationer mellem forskningsinstitutioner, de syge faglige specialister og patienterne metoden DS, de syv trin, hvilket resulterer i en generel praksisnær etisk ramme for, hvordan et patient- forsknings- læringsforløb kunne se ud. Endvidere belyser artiklen hvordan forskere anvender DS som et accepteret forum for etnografisk forskning, hvor tanken med DS er at indsamle empiri ud fra deltagerobservationer og procesanalyser. Artiklen fremkommer ikke med ny viden i forhold til selve sygdoms forebyggelse og helbredelse, men giver et bud på en metodologisk ramme, for en etisk, korrekt politik inden for patient/sygdoms forskning.

23. oktober 2014

Digital Storytelling som læringsværktøj

I artiklen *MyStory – Digital Kit for Story Telling as a Therapy* (Anca et al., 2013) anvendes DS, som platform i et større praksis-/læringsfællesskab. En gruppe af EU-støttede forskere ønskede at skabe konsensus omkring livshistoriefortællinger fra indlagte ældre borgere, til unge mennesker i den skolepligtige alder. Forskerne var bevidste om nødvendigheden i at have et fælles projekt, der kunne tilgodese de ældres og de unges iboende kompetencer. Ud fra denne antagelse blev projektet sat i værk, hvor tanken var at de ældres åbenlyse kompetence var deres erfaring på livet, hvor de unges var deres teknologiske "know how". DS blev udset som metodikken i et praksis-/læringsfællesskab, hvor målet var at de unge skulle opnå en læring omkring livets forunderligheder fra de ældre, og de ældre skulle tilegne sig teknologiske kompetencer fra de unge. Dette var den overordnede ramme, men i processen blev forskerne opmærksomme på flere affordances, der voksede ud af projektet. De ældre oplevede en nedsat følelse af isolering, en udvidelse af deres sociale netværk, både i form af kontakten med den unge i fællesskabet og i det virtuelle miljø, samt et øget selvværd i kraft af at ens livshistorie var interessant for andre mennesker. Samtidig kunne forskerne dokumentere at majoriteten af de ældre, qua deres nye tilegnede kompetencer, selv kunne navigere på nettet og anvende it i en langt højere grad en tidligere set. Arbejdet med metoden DS i praksis/læringsfællesskabet, bidrog til en fælles interesse i mødet med ung og ældre. Dette medvirkede til at de unge havde et udgangspunkt i mødet med den ældre, og de sammen kunne arbejde ud derfra. Eksemplet viser hvordan DS anvendes socio-terapeutisk i en defineret læringsramme, og samtidigt fungerer som brobygger mellem generationer.

Et andet eksempel er artiklen *Digital Storytelling, In the language arts classroom* (Bull & Kajder, 2004), hvor DS som metode, anvendes i et undervisnings forløb. Målet er at forbinde den traditionelle skolestiske undervisning med samfundet uden for institutionen, og lade fortælleren (eleverne) opleve hvilke gevinster der er i den personlige fortælling, samt udfordre de teknologiske kompetencer. Metoden viste sig anvendelig, dog måtte facilitatorerne ændre på den oprindelige syv trins metode (Lambert, 2013), da klassen bestod af tyve elever og tidsperspektivet ville blive for langt og det faktum at udbuddet af teknologisk hardware var begrænset. Erfaringerne viste at der kunne kompenseres for tiden ved at lade de syv trin tage følgende form:

1. Skriv et indledende manuskript
2. Planlæg et tilhørende storyboard
3. Diskuter og revider manuskriptet
4. indsæt de udvalgte billeder i en defineret sekvens
5. Indsæt det narrative lydspor
6. Indsæt effekts og placer overgange
7. Indsæt musik eller andet lydspor

Artiklen beskriver hvorledes eleverne kommer til at arbejde med ny teknologi i forhold til videoredigering, analyse og erfaringsdeling. Metodologien tilgodeser og differentierer på tværs af klassen, og tillader de elever der er begrænset i evnen til at udtrykke sig, at komme til orde i en autentisk digital fremstilling.

Konklusion

Digital Storytelling er et relativt nyt begreb, et web 2.0 baseret fænomen der anerkendes blandt forskere som metodologi i forsknings- og læringsbaserede konstellationer, og som tilbyder en dynamisk og levende metode til at formidle en narrativ fortælling. Digital Storytelling tager udgangspunkt i, at alle mennesker

23. oktober 2014

har en vigtig historie at fortælle, hvor historiefortælling udgør et vigtigt element i menneskers evne til at kommunikere og danne erfaringer. Ikke overraskende kan vi konkludere at DS anvendes bredt, ikke kun til menigmands historie og give den stemme i samfundet, men også til organisationsstrategier, kulturbevarelse, identitetsskabelse, narrativ terapi, inklusion, forskning, udvidelse af it kompetencer og i forskellige CSR konstellationer. Når forskerne vælger at anvende metodologien DS er det ud fra et grounded perspektiv, der afsøger individets egen fortælling, og hvad enten det er for at indsamle empiri om et overordnet emne, eller det er for at forske i selve metoden i en eller flere konstellationer, er det som udgangspunkt altid individet der er historiens genererende punkt. Denne konklusion peger på at DS i et forskningsperspektiv er, og altid vil være fokuseret på individet, hvilket giver forskerne et unikt indblik i hvad der har/havde særlig betydning for fortælleren. Det samme er gældende når fokus flyttes fra forskeren til individet, og DS får karakter som et udviklende læringsværktøj. Her vil det typisk igen være individets narrative fortælling som er i fokus, som en metode i tilnærmelsen af egen identitets afklaring. Det er klart at DS i klassesammenhæng måske vil virke begrænsende på enkelte elever, men arbejdet med teknologien og selve refleksionen af forløbet, udvælgelsen af fortællingen, i sig selv er et lærende forløb der ikke kun udvikler individet men også bidrager positivt til praksisfællesskabet. Når vi vælger at konkludere at DS kan anvendes bredt, konkluderer vi samtidig at anvendelsesfeltet DS, ikke endnu er fuldt afdækket. Der er givetvis stadig områder inden for forskning og læring hvor DS kunne finde sin anvendelse, hvilket også indikeres i artiklen Framing Health Matters - A Situated Practice of Ethics for Participatory Visual and Digital Methods in Public Health Research and Practice: A Focus on Digital Storytelling (Gubrium, PhD et al., 2014), hvor DS anvendes bredt i en både forsknings- og læringsdefineret ramme.

Referencer

- Anca, C. C., Stefan, C., & Lucia, P. (2013). MyStory - Digital Kit for Story Telling as a Therapy. Presented at the The 4th IEEE International Conference on E-Health and Bioengineering, Grigore T. Popa University of Medicine and Pharmacy, Romania.
- Beals, F. M. (2012). Moving beyond the academic doors - Addressing ethical issues in NGO youth research. *Youth Studies Australia*, 31(3), 35–42.
- Bran, R. (2010). Message in a bottle - Telling stories in a digital world. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 2, 1790–1793. doi:10.1016/j.sbspro.2010.03.986
- Bull, G., & Kajder, S. (2004). Digital Storytelling in the Language Arts Classroom. *Learning & Leading with Technology*, 32(4 Leaders Sharing - The Connected Classroom), 46–49.
- Gubrium, PhD, A. (2009). Digital Storytelling: An Emergent Method for Health Promotion Research and Practice. *Health Promotion Practice*, 10(2), 186–191. doi:10.1177/1524839909332600
- Gubrium, PhD, A., Hill, A. L., & Flicker, S. (2014). Framing Health Matters - A Situated Practice of Ethics for Participatory Visual and Digital Methods in Public Health Research and Practice: A Focus on Digital Storytelling. *American Journal of Public Health*, 104(9), 1606–1614.
- Gustafsson, J. (2014). *Livshistorie Fortællinger - Nøglen til livet* (1. udgave, 1. oplag.). Frydenlund.
- Gyabak, K., & Godina, H. (2011). Digital storytelling in Bhutan: A qualitative examination of new media tools used to bridge the digital divide in a rural community school. *Computers & Education*, 57, 2236–2243. doi:10.1016/j.co.compedu.2011.06.009

23. oktober 2014

- Hull, G. A., & Katz, M.-L. (2006). Crafting an Agentive Self: Case Studies of Digital Storytelling. *Research in the Teaching of English*, 41(1), 43–81.
- Kearney, M. (2011). A learning design for student-generated digital storytelling. *Learning, Media and Technology*, 36(2), 169–188. doi:10.1080/17439884.2011.553623
- Lambert, J. (Ed.). (2010). *Digital Storytelling - Cookbook* (pp. iv–35). California, USA: Digital Diner Press. Retrieved from <http://static.squarespace.com/static/505a3ab2e4b0f1416c7df69a/51684d91e4b0cbd5dcd53757/51684d91e4b0cbd5dcd5375b/1332882649047/cookbook.pdf>
- Lambert, J. (2013). *Digital Storytelling, Capturing Lives, Creating Community* (4th ed.). New York, NY; London: Routledge.
- Meadows, D. (2003). Digital Storytelling: Research-Based Practice in New Media. *Visual Communication*, 2(2), 189–193. doi:10.1177/1470357203002002004
- Razak, M. A. A. (2011). Globalization and its Impact on Education and Culture. *World Journal of Islamic History and Civilization*, 1(1), 59–69.
- Reitmaier, T., Bidwell, N. J., & Marsden, G. (2011). Situating digital storytelling within African communities. *Human-Computer Studies*, 69, 658–668.
- Vinograda, P. (2011). *Digital storytelling in ESL instruction: Identity negotiation through a pedagogy og multiliteracies* (Ph.D. dissertation). University of Maryland, Baltimore, USA.
- Wexler, PhD, L., Gubrium, PhD, A., Griffin, MPH, M., & DiFulvio, PhD, G. (2013). Promoting Positive Youth Development and Highlighting Reasons for Living in Northwest Alaska Through Digital Storytelling. *Health*, 14(4), 617–623. doi:10.1177/1524839912462390

Ansvarsfordeling

Afsnit:	Liv:	Michael:
Abstract	X	X
Introduktion	X	X
Udvælgelse af forskningsmateriale	X	
Hvad er DS	X	
Forfatterskab og publikum		X
Artiklernes tilgang	X	
Centrale begreber		X
DS som forskningsværktøj		X
DS som læringsværktøj		X
Konklusion	X	X