

Qualitative assessment of digital storytelling by public librarians in Iran

Mariam Keshvari ¹  , Samira Amiri ² 

1. Department of Knowledge and Information Science, University of Isfahan, Isfahan, Iran

2. Ph.D. Student of Knowledge and Information Science, University of Isfahan, Isfahan, Iran



Citation: Keshvari, M. & Amiri, S. (2025). Qualitative assessment of digital storytelling by public librarians in Iran. *Research on Information Science and Public Libraries*, 31(3), 71-86. <https://doi.org/10.61882/publrij.2025.2064597.1000>



Article Info

Article type:
Research Paper

Article history:
Received: 24.04.2025
Received in revised form: 23.07.2025
Accepted: 09.08.2025
Published online: 27.08.2025

Corresponding Author:
Mariam Keshvari

Email:
m.keshvari@edu.ui.ac.ir

Keywords:
Digital Storytelling,
Videocast,
Public Library Librarians,
Evaluation,
Rubric

Abstract

Purpose: This study aimed to conduct a qualitative assessment of digital storytelling by public librarians in Iran.

Methods: This research is evaluative in nature and utilizes a researcher-developed rubric for assessing digital stories. The study population was selected through census sampling and included 75 digital stories (Videocast) produced by public librarians and shared on the Virtual Network of Readers. Data were analyzed using descriptive statistics, specifically frequency and mean.

Results: Based on literature, evaluation criteria for the digital stories were identified as "story map", "content features of the story", "narration and voiceover", "multimedia elements", and "final product", all of which were examined using the rubric. The rubric's validity was confirmed through expert consultation, and its reliability was calculated using Cohen's kappa coefficient, resulting in a value of 0.78. The highest mean score was observed in "content features of the story" (mean = 3.8), while the lowest was in "story map" (mean = 1.13). Cohesive theme (mean = 3.9), emotional content (mean = 3.8) and dramatic questions (mean = 3.8) were rated "excellent". In contrast, appropriate ending, creativity, story reorganization, and suitable introduction, with means of 1.08, 1.1, 1.12, and 1.2 respectively, were identified as the weakest aspects of the evaluated stories.

Conclusion: In general, the stories produced by public librarians are in a relatively satisfactory condition. However, several important elements require further improvement, including the introduction, the conclusion, and the reorganization of the narrative. Therefore, in order to enhance the quality of these outputs, it is necessary to strengthen the skills of internalization and creative production.

Introduction

Storytelling is a personal and direct method for sharing literature and wisdom. In libraries, storytelling typically refers to the retelling a story from available resources. With the advent of digital technologies, storytelling is now offered not only in traditional conventional spaces but also in pervasive digital arenas. Digital storytelling encompasses any narrative created and shared using digital tools; the final product is an audiovisual video clip (typically two to five minutes) that includes images, voicing, background music, and special effects. Digital storytelling in Iran's public libraries has experienced significant growth following the 2019 pandemic, and with the formation of the "Virtual Network of Readers" under the supervision of the Iran's Public Libraries Foundation, librarians' digital stories have been centrally and widely disseminated on the social networks "Eitaa" and "Bale." While public libraries worldwide have a long history of regularly holding storytelling sessions, a review of the literature indicates that librarians' storytelling has not been a primary focus of research and has not been evaluated so far. In this context, one important issue is the extent to which Iranian public librarians' digital



Authors retain the copyright and full publishing rights.

Published by Iran Public Libraries Foundation. This article is an open access article licensed under the <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

stories align with existing evaluation criteria. Accordingly, the present study is among the first to address this matter, aiming to provide an overview of the status of digital stories by public librarians in the country—through the development of a rubric for evaluating digital stories—as a guide for training storytelling librarians and enhancing the quality of their digital stories. Therefore, the objective of this research is to qualitatively evaluate the videocast digital stories of public librarians in Iran.

Methods

The present study is qualitative in nature, applied in purpose, and evaluative in method. Evaluative studies are among the most important organizational approaches for examining and improving products, services, and processes in line with needs and standards. This has been accomplished using a researcher-developed rubric for evaluating digital storytelling with a four-point scale (Excellent=4; Good=3; Average=2; Poor=1). Data analysis was conducted using descriptive statistics (frequency and mean) in Excel software. The research population consists of digital stories by Iran's public librarians in 2024, within the "Virtual Network of Readers," identified by the hashtag "#Storytelling." The number of these stories was 190, including 57 non-digital stories (recording video in library spaces, broadcast of storytelling via television, and similar) and 133 digital stories. Of the 133 digital stories, 75 were videocasts and 58 were podcasts; since the objective of the present study is to examine videocasts, the 58 podcasts were excluded from further analysis. Therefore, the final research population consists of 75 digital videocast stories by public librarians. In this study, two tools were used for collecting and analyzing public librarians' digital stories: 1. The Virtual Network of Readers, and 2. The rubric for evaluating digital stories.

Results

Following a literature review, the components of the rubrics in the present study are five-criteria (story map, story content, narration and voicing, multimedia elements, and final product), analytical in type, and task-specific. The criteria and related components are presented in Table 1.

Table 1. Criteria for Evaluating Digital Stories by Public Librarians in the Country

| Storytelling type | Criteria | Components / Subcomponents |
|--|-------------------------------|--|
| Common criteria for traditional and digital storytelling | Story Map | Appropriate introduction to the story |
| | | Middle of the story (redesign and reorganization of the story) |
| | | Appropriate ending to the story |
| Content Features of the Story | Content Features of the Story | Theme |
| | | Emotional content |
| | | Story structure |
| Narration and Voice-Over | Narration and Voice-Over | Challenging questions (suspense) |
| | | Voice-over quality: |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Clarity of the storyteller's voice • Elimination of environmental noises • Storytelling style • Mastery of the story • Storyteller's tone • Storytelling rhythm |
| Multimedia Elements | Multimedia Elements | Relevance of images to story content |
| | | Image quality |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Image clarity • Consistency and appropriateness of image types • Synchronization of images with story narration |
| Final Product | Final Product | Conceptual relevance of visual effects |
| | | Background music |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Creation of emotional atmosphere • Intensity of background music |
| Final Product | Final Product | Conceptual relevance of sound effects |
| | | Quality of textual effects |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Duration relative to number of pages • Conciseness • Creativity |

In line with the research objectives, it was observed that "content features of the story" had the highest mean (=3.8); the theme of most stories was education and upbringing (focused on teaching life skills and religious and ethical teachings). This result stems from two factors: 1. The storyteller's personal preference in story selection; and 2. Participation in national reading programs. Meanwhile, the two criteria "story map" and "final product" had the lowest means. This finding indicates that storytellers need to "own" the story, meaning they should internalize and personalize it, utilizing their own flair and creativity in reconstructing the story. Regarding the story map, the examined digital stories were produced without proper introduction, without changes in structure or personalization, and without an appropriate ending aligned with the story content. These components are the most enduring legacies of traditional storytelling in digital storytelling, and their observance has been emphasized. The examination of the "narration and voice-over" criterion indicates that the "clarity of the storyteller's voice" component was well observed. A noteworthy point is the need to use tools for eliminating environmental sounds. In some stories, sounds such as air conditioners, car horns and engines, conversations of bystanders, and page-turning were clearly audible, which not only reduces the story's quality but also causes distraction. Additionally, it is recommended that the "storytelling style" be interactive and dialogic with the audience, even if recorded; as this fosters audience engagement and attraction to the story. The most significant critique of the narration and voice-over in the examined stories pertains to the "mastery of the story" component; it is necessary to address the question of what is being presented: storytelling or story reading? Based on the present study's findings, in 88% of the stories, story reading and recitation occurred; whereas it is recommended that the storyteller, through multiple readings, achieve sufficient mastery over the spaces, scenes, and events to present the story with strength and confidence. Memorizing the text parrot-like is not encouraged; rather, the storyteller should know and understand the story so well as to have internalized it. The story rhythm, in the present evaluation, was at a "good" level. One issue with fast rhythm (observed in some stories) is that words are not properly articulated and prepared. Syllables are lost along the way, creating a kind of perceptual indigestion, such that the opportunity for reflection and focus on words is missed. Among multimedia elements, the essential element of images was well utilized; images were primarily drawn from book texts. Storytellers need to make good use of platforms that publish appropriate background music (considering copyright laws). The examined stories were at a "good" level in terms of background music intensity. In a few cases, the music intensity was either too low or too high, such that it was either inaudible or obstructed the storyteller's voice. This element has been emphasized by Lambert (2013). The final product was at a "good" level regarding the ratio of duration to the number of story pages; however, it requires further effort in conciseness and creativity.

Conclusions

In the digital stories produced by public library librarians, the missing element is creativity and internalization of the narrative. It is essential to enhance creativity and internalization of stories on one hand, while employing appropriate digital tools to deliver a high-quality product on the other. Furthermore, the present study clearly revealed a scarcity of research on stories by public library librarians; therefore, it is recommended that interested scholars focus on examining other forms of storytelling, including stage narratives and podcasts. Additionally, the issues and challenges associated with traditional and digital storytelling from the perspective of public library librarians could serve as a suitable topic for future investigations.

Authors' Contributions

First author: Contributed to the initial ideation, gathering of related resources and background literature, development of the rubric, observation and analysis of storytelling files, result analysis, and final drafting. Second author: Contributed to the gathering of related resources and background literature, as well as the observation and analysis of storytelling files.

Data Availability Statement

Data available on request from the authors.

Acknowledgements

The authors extend their sincere gratitude and appreciation to the experts in the field of storytelling and children's and adolescents' literature who participated in the rubric evaluation phase and contributed to the improvement and enhancement of the work.

Ethical considerations

The authors confirm that this study was conducted in accordance with ethical research standards. The authors declare that there was no data fabrication, falsification, plagiarism, or other forms of research misconduct. All authors have read and approved the final version of the manuscript. The authors also confirm that no individuals who meet the criteria for authorship have been omitted from the author list.

Funding

Not applicable.

Conflict of interest

The authors declare no conflict of interest.

ارزیابی کیفی قصه‌گویی دیجیتال کتابداران عمومی کشور

مریم کشوری^۱، سمیرا امیری^۲ 

۱. گروه علم اطلاعات و دانش‌شناسی، دانشگاه اصفهان، اصفهان، ایران
۲. دانشجوی دکتری علم اطلاعات و دانش‌شناسی، دانشگاه اصفهان، اصفهان، ایران

استناد: کشوری، مریم؛ و امیری، سمیرا (۱۴۰۴). ارزیابی کیفی قصه‌گویی دیجیتال کتابداران عمومی کشور. تحقیقات اطلاع‌رسانی و کتابخانه‌های عمومی، ۳۱(۳)، ۸۶-۷۱. <https://doi.org/10.61882/publilj.2025.2064597.1000>



اطلاعات مقاله

نوع مقاله: مقاله پژوهشی

سابقه مقاله:

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۲/۰۴

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۴/۰۵/۰۱

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۵/۱۸

تاریخ انتشار: ۱۴۰۴/۰۶/۰۵

نویسنده مسئول:

مریم کشوری

پست الکترونیکی:

m.keshvari@edu.ui.ac.ir

کلیدواژه‌ها:

قصه‌گویی دیجیتال،

نماد قصه‌گویی،

ویدئوکست قصه‌گویی،

کتابداران کتابخانه‌های عمومی،

روبریک ارزیابی

چکیده

هدف: هدف این پژوهش ارزیابی کیفی قصه‌های دیجیتال ویدئوکستی کتابداران عمومی کشور است.

روش: پژوهش حاضر از نظر روش، ارزیابانه بوده و با استفاده از یک روبریک ارزیابی قصه‌های دیجیتال محقق ساخته انجام شده است. جامعه پژوهش به روش کل شماری انتخاب و شامل ۷۵ قصه دیجیتال ویدئوکستی کتابداران عمومی در شبکه مجازی کتابخوانان کشور است. داده‌ها با استفاده از آمارهای توصیفی (فراوانی و میانگین) تحلیل شدند.

یافته‌ها: بر اساس مرور منابع موجود، معیارهای ارزیابی قصه‌های دیجیتال شامل «نقشه کلی قصه»، «محتوای قصه»، «گویندگی و صداگذاری»، «عناصر چندرسانه‌ای» و «محصول نهایی» شناسایی و در قالب یک روبریک ارزیابی مورد بررسی قرار گرفت. روایی صوری روبریک با دریافت نظرات صاحب‌نظران و پایایی آن نیز بر اساس ضریب توافق کاپا محاسبه شد ($= 0/78$). تحلیل داده‌ها نشان داد بالاترین میانگین مربوط به «ویژگی‌های محتوایی قصه» با میانگین $3/8$ و کمترین آن مربوط به «نقشه کلی قصه» با میانگین $1/13$ است. درون‌مایه منسجم (میانگین $3/9$)، محتوای احساسی و پرسش‌های چالشی (میانگین $3/8$) در وضعیت «عالی» و پایان‌بندی متناسب با قصه، خلاقیت، بازسازماندهی قصه و مقدمه چینی متناسب با قصه به ترتیب، با میانگین‌های $1/08$ ، $1/1$ ، $1/12$ و $1/2$ بخش‌های «ضعیف» قصه‌های مورد بررسی بوده‌اند.

نتیجه‌گیری: به طور کلی قصه‌های تولید شده توسط کتابداران عمومی در وضعیت نسبتاً خوبی هستند. در عین حال، برخی موارد مهم نیازمند تقویت است؛ از جمله می‌توان به مقدمه‌چینی، پایان‌بندی و بازسازماندهی قصه اشاره کرد؛ لذا به منظور بهبود محصولات، لازم است مهارت درونی‌سازی و تولید خلاقانه در کتابداران قصه‌گو افزایش یابد.

مقدمه

قصه‌گویی روشی شخصی و مستقیم برای به اشتراک گذاشتن ادبیات و حکمت‌هاست. در کتابخانه‌ها، قصه‌گویی معمولاً به بازگو کردن یک قصه، از مجموعه منابع موجود، اشاره دارد (Farmer, 2004). با ظهور فناوری‌های دیجیتال، قصه‌گویی علاوه بر فضاهای مرسوم سنتی، در عرصه‌های فراگیر دیجیتال نیز عرضه می‌شود. به عقیده دیویس و همکاران (Davis et al., 2019) قصه‌گویی دیجیتال هر نوع روایتی است که با استفاده از ابزارهای دیجیتال ساخته و به اشتراک گذاشته می‌شود؛ محصول نهایی یک ناهنگ صوتی-تصویری (معمولاً) دو تا



Authors retain the copyright and full publishing rights.

Published by Iran Public Libraries Foundation. This article is an open access article licensed under the <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

پنج دقیقه‌ای (Lambert, 2013; Malkaw et al. 2019) است که حاوی تصاویر، صداگذاری، موسیقی متن و جلوه‌های ویژه است.^۱ رایج‌ترین تعریف قصه‌گویی دیجیتال، تعریف لمبرت (Lambert, 2013) است؛ به گفته وی، قصه‌گویی دیجیتال، قصه‌گویی سنتی را با چند رسانه‌ای‌هایی مانند تصاویر، انیمیشن، صداها ضبط شده و موسیقی ترکیب می‌کند.

قصه‌گویی دیجیتال در کتابخانه‌های عمومی کشور بعد از پاندمی ۲۰۱۹ رشد چشم‌گیری داشته و با شکل‌گیری «شبکه مجازی کتابخوانان» زیر نظر نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور، قصه‌های دیجیتالی کتابداران در شبکه‌های اجتماعی «ایتا» و «بله» به طور متمرکز و گسترده منتشر شده‌اند. در حالی که کتابخانه‌های عمومی جهان سابقه‌ای طولانی در برگزاری منظم جلسات قصه‌گویی داشته‌اند (Casla et al., 2008; Cahill et al., 2020)، بررسی متون نشان می‌دهد قصه‌گویی‌های کتابداران تاکنون چندان محور پژوهش‌ها نبوده و مورد ارزیابی قرار نگرفته است. در این میان، یکی از مسائل مهم این است که قصه‌های دیجیتالی کتابداران عمومی کشور تا چه میزان با معیارهای ارزیابی موجود مطابقت دارند؟ بر این اساس، پژوهش حاضر، در زمره نخستین پژوهش‌هایی است که به این مهم پرداخته تا علاوه بر ارائه تصویری از وضعیت قصه‌های دیجیتالی کتابداران عمومی کشور - به واسطه تدوین یک روبریک^۲ ارزیابی قصه‌های دیجیتالی - راهنمایی برای آموزش کتابداران قصه‌گو و ارتقای کیفیت قصه‌های دیجیتالی ایشان باشد.

قصه‌گویی فعالیتی محدود به کتابخانه‌ها و کتابداران نیست و در فضاهای متنوع و توسط اقشار مختلفی انجام می‌شود. دی‌جیگر و همکاران (De Jager et al., 2017) درباره فواید مختلف قصه‌های دیجیتالی به مواردی مانند روایت‌های متقابل^۳، فواید درمانی، قابلیت ترجمان دانش، حفاظت از میراث فرهنگی، توسعه یادگیری و آموزشی و توسعه اجتماع اشاره دارد. بخش زیادی از ادبیات قصه‌گویی دیجیتال داخلی کشور هم به حوزه خارج از کتابخانه‌ها به ویژه قصه‌گویی دیجیتال با هدف قصه درمانی و تعلیم و تربیت انجام شده است. در ادامه، با توجه به محور موضوعی پژوهش حاضر، ادبیات مربوطه در دو بخش قصه‌گویی دیجیتال در کتابخانه‌های عمومی و پژوهش‌های متمرکز بر ارزیابی قصه‌های دیجیتال ارائه شده است.

مطالعات مرتبط با قصه‌گویی در کتابخانه‌های عمومی عمدتاً با رویکرد بررسی اثربخشی قصه‌گویی بر جنبه‌های مختلف فردی و اجتماعی مخاطبان (به ویژه ترویج کتابخوانی و حمایت از سوادآموزی اولیه) انجام شده است (Mills et al., 2018; O'Driscoll, 2019). جو و همکاران (Joo et al., 2024) این مهم را به نظریه سواد نوظهور^۴ مرتبط می‌دانند که متمرکز بر یادگیری کودکان در تعاملات اجتماعی است. برنامه‌های قصه‌گویی که به طور سنتی با نام «ساعت قصه»^۵ شناخته می‌شوند، در ابتدا، برای کمک به اجتماعی شدن کودکان خردسال و علاقه‌مند کردن آن‌ها به کتابخوانی طراحی شد، اما امروزه این برنامه‌ها از توسعه سوادآموزی اولیه و رشد زبان و همچنین مجموعه‌ای از مهارت‌ها و تجربه‌های دیگر مرتبط با آمادگی ورود به مدرسه مانند مهارت‌های ریاضی ابتدایی، مهارت‌های توجه و مهارت‌های اجتماعی حمایت می‌کنند (Cahill et al., 2020).

تنوعی نسبی را در تمرکز اندک پژوهش‌های قصه‌های دیجیتال کتابداران می‌توان مشاهده کرد؛ برخی پژوهش‌ها به نقش قصه‌گویی کتابداران عمومی در تشویق به خواندن، تقویت سوادآموزی و مهارت‌های ارتباطی کودکان پرداخته‌اند (Goulding et al., 2015; Goulding et al., 2017). حمایت از ساخت قصه‌های دیجیتالی با طراحی بازی‌های مبتنی بر موبایل نیز در کتابخانه‌های عمومی مورد توجه بوده است (Czarniecki, 2009). از طرفی، تحقیقات حوزه قصه‌گویی دیجیتال در کتابخانه‌های عمومی پس از بحران کووید-۱۹ رشد چشم‌گیری داشت (Joo et al., 2024). کاهیل و همکاران (Cahill et al., 2024) با بررسی قصه‌های دیجیتال کتابداران عمومی در شبکه‌های اجتماعی، موفقیت قصه‌گویی مجازی کتابخانه‌های عمومی را در تعداد بازدیدها و مشاهده‌کنندگان قصه و «تداوم حضور» مخاطبان در برنامه‌های قصه‌گویی می‌دانند. پژوهش جو و همکاران (Joo et al., 2024) نشان داد کتابداران عمومی به محض شروع پاندمی مطابق با شیوه‌نامه‌های قرنطینه، برنامه‌های قصه‌گویی‌شان را تغییر داده و برنامه‌های ضبط‌شده و زنده را ارائه کردند. توسعه حرفه‌ای، تجهیزات و پشتیبانی فنی نیز به عنوان عوامل تسهیل‌کننده برنامه‌های قصه‌گویی مجازی شناسایی شدند.

در پژوهش‌های داخلی اثرات آموزشی، اجتماعی و روانشناسی قصه‌گویی سنتی کتابداران عمومی مورد توجه بوده است (hariri & pagardkar, 2016; Bagheryan et al., 2020; Bagheryan et al., 2021)، اما در مورد قصه‌های دیجیتال کتابداران تاکنون پژوهشی انجام نشده است.

۱. قصه‌های دیجیتالی عمدتاً در دو شکل پادکست (فایل‌های صوتی که تحت عنوان پادپخش نیز شناخته می‌شوند)، و ویدئوکست (نماد) ساخته می‌شوند.

2. rubric
3. counter-narratives
4. Emergent Literacy Theory
5. storyline

استانداردهای حرفه‌ای قصه‌گویی از قرن بیستم ایجاد و آموزش داده شد (Negro, 2016). با این حال، به نظر می‌رسد ارزیابی‌های قصه‌های دیجیتالی در متون کتابخانه‌ها از مرحله شناسایی و توصیه معیارهای ضروری قصه‌گویی فراتر نرفته است. مرور ادبیات نشان می‌دهد ابزاری قوی برای ارزیابی قصه‌ها، به طور کلی و قصه‌های دیجیتالی، به طور خاص، وجود ندارد (Joana et al., 2021). زیرا هیچ روش واحدی برای قصه‌گویی وجود ندارد (Bamkin et al., 2013). با این حال، استفاده از روبریک‌های قصه‌گویی دیجیتالی، عمدتاً با تکیه بر عناصر قصه‌گویی دیجیتالی لمبرت (Lambert, 2013)، توسط پژوهشگران و مراکز بین‌المللی قصه‌گویی مختلفی در سراسر جهان پذیرفته شده است (Malkawi et al., 2019). مالکاوی و همکاران (Malkawi et al., 2019) روش‌های موجود برای ارزیابی قصه‌های دیجیتالی دانشجویان دانشگاه یرموک^۱ اردن در بستر یوتیوب را بررسی کرده و تلاش کردند عناصر ارزیابی را در قالب یک روبریک ارائه دهند. پژوهش ایشان نشان داد هر چه قصه‌های تولیدشده بیشتر با معیارهای قصه‌گویی مطابقت داشته باشد، میزان بازدیدها و بازخوردهای مجازی بیشتر است. جوانا و همکاران (Joana et al., 2021) در پژوهشی به بررسی وضعیت قصه‌های دیجیتالی نویسندگان جوان (دانش‌آموزان) با استفاده از یک روبریک ارزیابی محقق‌ساخته پرداختند. نتیجه پژوهش ایشان نشان داد با توجه به معیارهای قصه‌گویی لمبرت (Lambert, 2013) کمترین میانگین مربوط به «پرسش‌های چالشی (تعلیق)» و بیشترین آن مربوط به «ساختار گرامری زبان» بوده است. در رابطه با عناصر چندرسانه‌ای نیز کمترین میانگین مربوط به «کیفیت و سبک موسیقی متن» و همچنین «جلوه‌های صوتی» بوده و سایر مؤلفه‌های چندرسانه‌ای امتیازی بیش از متوسط کسب نکرده‌اند.

در پژوهش‌های داخلی، ناخدا و جوادی (Nakhoda & Javadi, 2014) به ارزیابی قصه‌های دیجیتالی در وبسایت‌های کودکان و نوجوانان کشور پرداختند؛ یکی از پرسش‌های پژوهش ایشان شناسایی الزامات قصه‌گویی دیجیتالی بوده است. امکاناتی مانند عکس، انیمیشن، تصاویر، انواع جلوه‌های صوتی و تصویری در عنصر «امکانات» لحاظ شده است. نتیجه این پژوهش نشان داد عکس و تصاویر گرافیکی بیشترین استفاده را در میان قصه‌های دیجیتالی داشته است. اعتمادی و همکاران (Etemadi et al., 2021) در پژوهش خود به این نتیجه رسیدند که انتخاب موضوع، نوشتن یا پیدا کردن قصه، تهیه فیلم و عکس، تهیه و ضبط صدا، ویرایش و ایجاد هماهنگی بین صدا و تصویر، مشاهده و بازنگری، ارائه، بازخورد و بازبینی به ترتیب، مراحل تولید قصه‌های دیجیتالی هستند.

در قصه‌گویی دیجیتالی، مشابه قصه‌گویی سنتی، معیارهایی وجود دارد که لازم است مورد توجه قصه‌گویان باشد؛ برخی پژوهش‌ها به بررسی و ارائه معیارهای ضروری برای تولید قصه‌های دیجیتالی باکیفیت پرداخته‌اند (Porter, 2004; Schafer et al., 2005; Salpeter, 2005; Robin, 2008; Ohler, 2008; Lambert, 2013). در این راستا، تن و همکاران (Tenh et al., 2012) در مقاله خود با مروری گسترده به شناسایی معیارهای مشترک در مدل‌های ارزیابی قصه‌های دیجیتالی پرداختند. از جمله آن می‌توان به زوایه دید و درون‌مایه، هدف، شخصی بودن، پرسش‌کنشی، درگیرکننده بودن، نحوه بیان، موسیقی و صدا، ایجاز، ریتم و سرعت، نقشه قصه (شامل مقدمه، میانه و پایان‌بندی)، ارائه تصاویر، همکاری، ارتباطات و مشارکت کاربران می‌توان اشاره کرد.

با این حال، رایج‌ترین مجموعه معیارهای ارزیابی قصه‌گویی دیجیتالی مبتنی بر دیدگاه لمبرت (Lambert, 2013) است. این معیارها که توسط مرکز قصه‌گویی دیجیتال^۲ توسعه یافته و به عنوان راهنمایی برای تولید قصه‌های دیجیتالی استفاده می‌شوند شامل زوایه دید و درون‌مایه؛ پرسش‌کنشی (تعلیق)؛ محتوای احساسی؛ ایجاز؛ صدا و صداگذاری؛ موسیقی متن و ریتم هستند. علاوه بر معیارهای هفت‌گانه لمبرت (Lambert, 2013) موضوع مهم دیگر، «نقشه قصه»^۳ است. از نظر اوهرل (Ohler, 2008) نقشه قصه شامل سه بخش اصلی شروع (مقدمه‌چینی متناسب با محتوا)، میانه (بازطراحی و بازسازماندهی قصه) و پایان (پایان‌بندی متناسب با قصه) است. در کنار این عناصر، «شخصی‌سازی قصه» توسط کتابداران حائز اهمیت است و کتابداران باید بتوانند یک قصه را به اقتضای اجتماعات متنوع مخاطب، شخصی‌سازی کنند (Bamkin et al., 2013). این کار می‌تواند عمق احساسی قصه را افزایش داده و روایتگر تجربیات واقعی و صمیمانه‌تری باشد.

همچنین، معیارهایی مانند عناصر ویدئویی (تصاویر و ویدئو)، صوتی (موسیقی متن، کیفیت صدا و بیان کلمات)، محتوایی (تسلط در اجرا، فن بیان و تناسب قصه)، ساختاری (تعامل با مخاطب، فضاسازی، انسجام و پیوستگی) و مهارتی (خلاقیت در انتخاب قصه و سایر موارد خلاقانه) در ارزیابی قصه‌های دیجیتالی مورد نظر نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور و کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان بوده است. برگرفته از مجموعه منابع مذکور، روبریک ارزیابی قصه‌های دیجیتالی پژوهش حاضر طراحی و تدوین شده است.

پژوهش حاضر در نظر دارد تا به پرسش‌های زیر پاسخ دهد:

1. Yarmouk
2. Center of Digital Storytelling
3. story map

- ۱- وضعیت مؤلفه‌های «نقشه کلی قصه» در قصه‌های دیجیتالی کتابداران عمومی چگونه است؟
- ۲- وضعیت مؤلفه‌های «ویژگی‌های محتوایی قصه» در قصه‌های دیجیتالی کتابداران عمومی چگونه است؟
- ۳- وضعیت مؤلفه‌های «گویندگی و صداگذاری» در قصه‌های دیجیتالی کتابداران عمومی چگونه است؟
- ۴- وضعیت «عناصر چندرسانه‌ای» در قصه‌های دیجیتالی کتابداران عمومی چگونه است؟
- ۵- وضعیت «محصول نهایی» در قصه‌های دیجیتالی کتابداران عمومی چگونه است؟

روش پژوهش




پژوهش حاضر از نظر ماهیت کیفی، از نظر هدف کاربردی و از نظر روش، ارزیابانه است. مطالعات ارزیابانه از مهم‌ترین رویکردهای سازمانی برای بررسی و بهبود وضعیت محصولات، خدمات و فرآیندها متناسب با نیازها و استانداردهاست (Nazari et al., 2023). این مهم با استفاده از روبریک ارزیابی قصه‌گویی دیجیتالی محقق ساخته با مقیاس چهار گزینه‌ای (عالی=۴؛ خوب=۳؛ متوسط=۲؛ ضعیف=۱) انجام شده است. آزمون داده‌ها با استفاده از آمارهای توصیفی (فراوانی و میانگین) و در برنامه اکسل صورت گرفته است.

جامعه پژوهش، قصه‌های دیجیتالی کتابداران عمومی کشور در سال ۱۴۰۳ در «شبکه مجازی کتابخوانان» است که با هشتک «#قصه_گویی» مشخص شده‌اند. تعداد این قصه‌ها ۱۹۰ مورد بوده که شامل ۵۷ قصه غیردیجیتالی (فیلم‌برداری در فضای کتابخانه‌ای، پخش قصه‌گویی صحنه‌ای از طریق صدا و سیما و مانند آن) و ۱۳۳ قصه دیجیتالی بوده است. از ۱۳۳ قصه دیجیتالی ۷۵ مورد ویدئوکست و ۵۸ مورد نیز پادکست بوده و از آنجا که هدف پژوهش حاضر بررسی ویدئوکست‌ها است، ۵۸ پادکست از ادامه بررسی کنار گذاشته شدند؛ بنابراین جامعه نهایی پژوهش حاضر ۷۵ قصه دیجیتالی کتابداران عمومی از نوع ویدئوکست است.

در پژوهش حاضر از دو ابزار برای گردآوری و تحلیل قصه‌های دیجیتالی کتابداران عمومی استفاده شده است: ۱. شبکه مجازی کتابخوانان و ۲. روبریک ارزیابی قصه‌های دیجیتالی. در ادامه به آنها پرداخته شده است.

۱. شبکه مجازی کتابخوانان در بستر «بله» بدین صورت توصیف شده: *این کانال، با هدف انعکاس فعالیت‌های ترویجی و فرهنگی برای کتابخوانان و کتاب‌دوستان در رده‌های سنی مختلف (کودک، نوجوان و بزرگسال) در مصادیق معرفی کتاب، پوشش کتابخوان مجازی، آموزش و ... در فضای مجازی تشکیل شده است.*

شبکه مجازی کتابخوانان از اسفند ۱۳۹۸ با شیوع پاندمی کووید-۱۹ و تعطیلی موقت کتابخانه‌های عمومی کشور شروع به کار کرد و در بسترهای داخلی مانند بله و ای‌تا فعال است. تمامی پست‌های مربوط به قصه‌های کتابداران عمومی با ساختار یک‌دست با ضمیمه فیلم قصه‌گویی در قالب زیر توصیف شده‌اند:

- #قصه_گویی
-  قصه‌گویی از کتاب «.....» نوشته «.....»
-  نام، نام خانوادگی و سمت قصه‌گو (قصه‌گو می‌تواند کتابدار، مسئول کتابخانه، رابط فرهنگی، یا عضو کتابخانه باشد)
-  استان و شهرستان مربوطه
- #کتابخانه_...

این توضیحات همراه با عناصر روبریک در یک فایل اکسل وارد شده و در ارائه شمایی کلی از وضعیت قصه‌های دیجیتالی مورد استفاده قرار گرفتند.

۲. روبریک ارزیابی قصه‌های دیجیتالی: روبریک ابزاری کلیدی برای سنجش کیفیت قصه‌های دیجیتالی است؛ در کتابخانه‌ها، روبریک‌ها می‌توانند برای ارزیابی محصولات مختلف مورد استفاده قرار گیرند (Poursalehi, forthcoming). اجزای تشکیل‌دهنده روبریک‌ها شامل معیارها، سطوح عملکردی هر معیار و توصیفات مربوط به سطوح عملکردی به صورت یک پیوستار است. در اثر حاضر برگرفته از معیارهای ارزیابی قصه‌گویی دیجیتالی پیشین به ویژه با تکیه بر عناصر هفت‌گانه لمبرت (Lambert, 2013) نقشه قصه اوهرل (Ohler, 2008) روبریک استفاده شده در مقاله جوانا و همکاران (Joana et al., 2021)، معیارهای نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور و کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، یک روبریک قصه‌گویی دیجیتالی طراحی و تدوین شده است. روبریک پژوهش حاضر پنج‌معیاری (شامل نقشه کلی

قصه، محتوای قصه، گویندگی و صداگذاری، عناصر چندرسانه‌ای و محصول نهایی، از نوع تحلیلی و تکلیف-ویژه^۱ است. معیارها و مؤلفه‌های مرتبط در جدول ۱ ارائه شده است.

جدول ۱. معیارهای ارزیابی قصه‌های دیجیتال کتابداران عمومی کشور

| مؤلفه‌ها / زیرمؤلفه‌ها | معیارها | دسته‌بندی کلی با توجه به نوع قصه‌گویی |
|---|---|---|
| مقدمه متناسب با قصه میانه قصه (بازطراحی و بازسازماندهی قصه) پایان‌بندی متناسب با قصه | نقشه کلی قصه | معیارهای مشترک قصه‌گویی سنتی و قصه‌گویی دیجیتال |
| درون‌مایه محتوای احساسی ساختار قصه پرسش‌های چالشی (تعلیق) | ویژگی‌های محتوایی قصه | |
| وضوح صدای قصه‌گو حذف صداهای مزاحم محیط سبک بیان قصه تسلط بر قصه لحن قصه‌گو ریتم قصه‌گویی | کیفیت صداگذاری | معیارهای ویژه قصه‌گویی دیجیتال |
| ارتباط تصاویر با محتوای قصه وضوح تصاویر یکدستی نوع و تناسب تصاویر با هم همگامی تصاویر با روایت قصه ربط مفهومی جلوه‌های تصویر ایجاد فضای احساسی شدت موسیقی متن ربط مفهومی جلوه‌های صوتی کیفیت جلوه‌های نوشتاری | کیفیت تصاویر عناصر چندرسانه‌ای موسیقی متن | |
| مدت زمان به تعداد صفحات ایجاز خلاقیت | محصول نهایی | |

به منظور بررسی روایی صوری و محتوایی، روبریک اولیه برای سه نفر از صاحب‌نظران برجسته کشور، فعال در زمینه داوری مسابقات قصه‌گویی، نویسندگی و پژوهش در حوزه کودکان و نوجوانان ارائه و نظرات ایشان اخذ و اعمال شد.

بررسی پایایی روبریک‌ها از طریق بررسی پایایی ارزیاب‌ها تعیین می‌شود؛ بررسی میزانی که دو ارزیاب مستقل، نمره یکسانی را به یک پاسخ معین اختصاص می‌دهند، «پایایی ارزیاب»^۲ نامیده می‌شود (Moskal, 2000). حداقل مقدار آستانه پذیرش پایایی روبریک‌ها ۰/۷ است (Jonsson & Svingby, 2007). در پژوهش حاضر، برای پایایی نسخه اولیه روبریک ۳۰ قصه (۴۰ درصد) به صورت تصادفی انتخاب و توسط دو ارزیاب به صورت مستقل ارزیابی شدند. میزان توافق بین نظرات ارزیاب‌ها بر اساس ضریب توافق کاپا ۰/۷۸ بوده که حاکی از برداشت مشابه ارزیاب‌ها از توصیفات روبریک است.

در تجزیه و تحلیل داده‌ها نیز هر عنصر قصه‌گویی دیجیتال به صورت جداگانه مورد بررسی قرار گرفته است.

یافته‌ها

نگاهی کلی به قصه‌های دیجیتال تولید شده توسط کتابداران عمومی در سال ۱۴۰۳ نشان می‌دهد قصه‌گویی دیجیتال در کتابخانه‌های عمومی کشور، فعالیتی زنانه است (۹۹ درصد سهم زنان). کتابداران سه استان گلستان، مازندران و هرمزگان ۵۰ درصد از قصه‌های دیجیتال را

1. task-specific
2. rater reliability

تولید نموده‌اند. ۱۶ قصه ترجمه (۲۱ درصد) و بقیه از نویسندگان داخل کشور هستند. از نظر مخاطبان قصه‌ها، گروه‌های سنی «ب» و «الف» و «ب» به ترتیب، با ۱۹ و ۱۸ مورد، بیشترین فراوانی را داشته‌اند (۴۹ درصد). متوسط زمان قصه‌ها سه دقیقه و ۳۷ ثانیه بوده و اکثر قصه‌ها (۷۹ درصد) کمتر از ۵ دقیقه طول کشیده‌اند. همچنین قصه‌هایی که بیشترین فراوانی را داشته به شرح زیر است.

جدول ۲. پرتکرارترین منابع قصه‌گویی در قصه‌های دیجیتال کتابداران عمومی کشور

| درون مایه | فراوانی | نام نویسنده | نام کتاب |
|---|---------|-------------------------------|-------------------|
| آموزه‌های دینی و اخلاقی (خویشستنداری) | ۴ | مریم کوچکی | لشکر کلمات |
| آموزه‌های دینی و اخلاقی (امید و توکل) | ۳ | مونا اسکندری | تسبیح تبرکی |
| آموزش مهارت‌های زندگی (قدردانی از مادر) | ۲ | هریت زیفرت (ترجمه مریم رزاقی) | بزرگترین شغل دنیا |
| آموزه‌های دینی و اخلاقی (ارزش‌های دینی) | ۲ | نامشخص | روز مباحله |

در ادامه بر اساس پنج معیار روبریک ارزیابی حاضر، به ارزیابی قصه‌های دیجیتال پرداخته شده است.

سؤال اول پژوهش: وضعیت مؤلفه‌های «نقشه کلی قصه» در قصه‌های دیجیتال کتابداران عمومی چگونه است؟

جدول ۳ وضعیت مؤلفه‌های «نقشه کلی قصه» در قصه‌های دیجیتال کتابداران عمومی را نشان می‌دهد.

جدول ۳. ارزیابی نقشه کلی قصه در قصه‌های دیجیتال کتابداران عمومی کشور

| معیار | مؤلفه‌ها | عالی (۴) | خوب (۳) | متوسط (۲) | ضعیف (۱) | میانگین |
|-------------------|---|----------|---------|-----------|----------|---------|
| نقشه کلی قصه | مقدمه‌چینی متناسب با قصه | ۵ | ۰ | ۱ | ۶۹ | ۱/۲ |
| | میانه قصه (بازطراحی و بازسازماندهی قصه) | ۰ | ۳ | ۳ | ۶۹ | ۱/۱۲ |
| | پایان‌بندی متناسب با قصه | ۱ | ۱ | ۱ | ۷۲ | ۱/۰۸ |
| میانگین کلی معیار | | | | | | ۱/۱۳ |

نتایج نشان می‌دهد وضعیت معیار «نقشه کلی قصه» در قصه‌های دیجیتال قصه‌گویان «ضعیف» بوده (جدول ۳) که با توجه به مقیاس روبریک بدین ترتیب توصیف می‌شود «قصه‌گو، قصه را بدون مقدمه‌چینی شروع کرده است»؛ «تغییری در بازسازماندهی قصه در جهت شخصی‌سازی توسط قصه‌گو انجام نشده است»؛ و «قصه‌گو قصه را به یکباره یا با یک پایان‌بندی غیرمرتبط با محتوای قصه به پایان رسانده است».

سؤال دوم پژوهش: وضعیت مؤلفه‌های «ویژگی‌های محتوایی قصه» در قصه‌های دیجیتال کتابداران عمومی چگونه است؟

جدول ۴ وضعیت مؤلفه‌های «ارزیابی ویژگی‌های محتوایی قصه» در قصه‌های دیجیتال کتابداران عمومی را نشان می‌دهد.

جدول ۴. ارزیابی ویژگی‌های محتوایی قصه در قصه‌های دیجیتال کتابداران عمومی کشور

| معیار | مؤلفه‌ها | عالی (۴) | خوب (۳) | متوسط (۲) | ضعیف (۱) | میانگین |
|-----------------------|----------------|----------|---------|-----------|----------|---------|
| ویژگی‌های محتوایی قصه | درون‌مایه | ۶۳ | ۹ | ۰ | ۰ | ۳/۹ |
| | محتوای احساسی | ۶۰ | ۶ | ۲ | ۱ | ۳/۸ |
| | ساختار قصه | ۵۷ | ۶ | ۳ | ۳ | ۳/۷ |
| | پرسش‌های چالشی | ۶۴ | ۰ | ۱ | ۴ | ۳/۸ |
| میانگین کلی معیار | | | | | | ۳/۸ |

همان‌طور که در جدول ۴ مشاهده می‌شود میانگین تمامی مؤلفه‌های مورد بررسی نزدیک به عدد ۴ و معادل گزینه «عالی» است. «درون‌مایه به صورت ضمنی یا صریح، بیان شده و در تمام طول قصه، محور اصلی باقی می‌ماند است». به طور کلی، درون‌مایه این قصه‌ها را می‌توان به دو گروه «آموزش مهارت‌های زندگی» و «آموزه‌های اخلاقی و دینی» دسته‌بندی کرد. در مورد محتوای احساسی در اکثر قصه‌ها، «واژه‌ها یا تصاویر احساسی، در سراسر قصه احساسات مخاطب را برمی‌انگیزاند». بخش عمده احساسات منعکس شده در این قصه‌ها، شامل «خوشحالی»، «ناراحتی»، «مهربانی»، «دوستی» و «ترس» هستند. در مورد ساختار قصه نیز اکثر قصه‌ها (۸۳ درصد) در وضعیت «عالی»

هستند بدین معنا که «با توجه به گروه سنی هدف، قصه شامل عناصر اصلی است؛ فضا سازی (زمان و مکان وقوع داستان)، شخصیت‌ها (چه کسانی در داستان حضور دارند) و طرح (چه اتفاقی در داستان می‌افتد). همچنین دارای کشمکش، اوج و گره‌گشایی نیز است»^۱. در زمینه پرسش‌های چالشی (تعلیق) نیز اکثر قصه‌ها (۹۳ درصد) در وضعیت «عالی» هستند؛ بدین معنا که «قصه یا یک سؤال مطرح می‌کند یا مخاطب را وادار به طرح این سؤال می‌کند که سرانجام اوضاع چگونه خواهد شد».

سؤال سوم پژوهش: وضعیت «مؤلفه‌های گویندگی و صداگذاری» در قصه‌های دیجیتالی کتابداران عمومی چگونه است؟

جدول ۵ وضعیت مؤلفه‌های «معیار گویندگی و صداگذاری» در قصه‌های دیجیتالی کتابداران عمومی را نشان می‌دهد.

جدول ۵. ارزیابی معیار گویندگی و صداگذاری در قصه‌های دیجیتالی کتابداران عمومی کشور

| معیار | مؤلفه‌ها / زیرمؤلفه‌ها | عالی (۴) | خوب (۳) | متوسط (۲) | ضعیف (۱) | میانگین |
|--------------------|------------------------|----------|---------|-----------|----------|-------------------|
| کیفیت صداگذاری | وضوح صدای قصه‌گو | ۴۱ | ۲۱ | ۹ | ۴ | ۳/۳ |
| | حذف صداهای مزاحم محیط | ۲۲ | ۲۵ | ۱۳ | ۱۵ | ۲/۷ |
| گویندگی و صداگذاری | سبک بیان قصه | ۱۶ | ۳ | ۱۵ | ۴۱ | ۱/۹۲ |
| | تسلط بر قصه | ۱ | ۶ | ۶۶ | ۲ | ۲/۰۸ |
| | لحن قصه‌گو | ۲۵ | ۱۶ | ۱۸ | ۱۶ | ۲/۷ |
| | ریتم قصه‌گویی | ۲۶ | ۱۶ | ۲۳ | ۱۱ | ۲/۸ |
| | | | | | | میانگین کلی معیار |
| | | | | | | ۲/۶ |

بررسی کیفیت صداگذاری از نظر وضوح صدای قصه‌گو، نشان می‌دهد به طور میانگین «صدای قصه‌گو در بیشتر بخش‌های قصه واضح است». از نظر حذف صداهای مزاحم محیط، تحلیل داده‌ها نشان می‌دهد «در بیشتر بخش‌های قصه صداهای مزاحم محیط وجود ندارد» (گزینه خوب). در مورد سبک بیان قصه‌ها، قصه‌های دیجیتالی «ضعیف» بوده و در بیش از نیمی از آنها «قصه‌گو عمدتاً از سبک تک‌گویی استفاده می‌کند، انگار که مخاطبی وجود ندارد».

در خصوص تسلط قصه‌گو، همانطور که در جدول ۵ مشاهده می‌شود در اکثر قصه‌ها (۸۸ درصد) «قصه‌گو روخوانی می‌کند اما اشتباهات گفتاری و تلفظی نداشته یا اشتباهات بسیار جزئی دارد». از نظر لحن، «قصه‌گو در بیشتر بخش‌های قصه به نسبت موضوع، با لحن متناسب قصه‌گویی می‌کند». مطابق جدول ۵، آخرین مؤلفه گویندگی و صداگذاری، ریتم قصه‌گویی است. از این نظر، میانگین نمرات ۲/۸ بوده و به گزینه «خوب» در روبریک ارزیابی نزدیک است با این توصیف که «ریتم و مکث‌های قصه‌گو تا حد زیادی با قصه هماهنگ است و به مخاطب کمک می‌کند تا با قصه ارتباط برقرار کند».

سؤال چهارم پژوهش: وضعیت «عناصر چندرسانه‌ای» در قصه‌های دیجیتالی کتابداران عمومی چگونه است؟

جدول ۶ وضعیت مؤلفه‌های «عناصر چندرسانه‌ای» در قصه‌های دیجیتالی کتابداران عمومی را نشان می‌دهد.

جدول ۶. ارزیابی عناصر چندرسانه‌ای در قصه‌های دیجیتالی کتابداران عمومی کشور

| معیار | مؤلفه‌ها / زیرمؤلفه‌ها | عالی (۴) | خوب (۳) | متوسط (۲) | ضعیف (۱) | میانگین |
|-------------------|--------------------------------------|----------|---------|-----------|----------|-------------------|
| عناصر چندرسانه‌ای | ارتباط تصاویر پس‌زمینه با محتوای قصه | ۵۷ | ۹ | ۶ | ۳ | ۳/۶ |
| | وضوح تصاویر | ۲۱ | ۲۵ | ۲۱ | ۸ | ۲/۸ |
| | کیفیت تصاویر | ۴۹ | ۱۴ | ۶ | ۶ | ۳/۴ |
| | یکدستی نوع و تناسب تصاویر با هم | ۳۴ | ۱۵ | ۱۷ | ۹ | ۳ |
| | همگامی تصاویر با روایت قصه | ۹ | ۵ | ۱۰ | ۵۱ | ۱/۶ |
| | رابط مفهومی جلوه‌های تصویر | ۲۰ | ۹ | ۱۹ | ۲۷ | ۲/۳ |
| صوت | ایجاد فضای احساسی | ۳۰ | ۱۰ | ۶ | ۹ | ۳/۱ |
| | شدت صدای موسیقی | ۳۰ | ۱۰ | ۶ | ۹ | ۳/۱ |
| | | | | | | میانگین کلی معیار |
| | | | | | | ۲/۸ |

۱. امتیازات این بخش با در نظر گرفتن گروه‌های سنی تعیین شده است.

از نظر ارتباط تصاویر پس‌زمینه با محتوای قصه، میانگین ۳/۶ به دست آمد که نزدیک به گزینه «عالی» و همراه با توصیف «تمام تصاویر با متن مرتبط و برای قصه مناسب هستند» است. کیفیت تصاویر شامل سه بخش است: وضوح تصاویر، یکدستی نوع و تناسب تصاویر با هم و همگامی تصاویر با روایت قصه. وضوح تصاویر با میانگین ۲/۸ (نزدیک به گزینه «خوب»)، بدین صورت توصیف شده است: «بیشتر تصاویر پس‌زمینه، وضوح بالایی دارند». از نظر سبک تصاویر، «بیشتر تصاویر سبک یکسانی دارند» (میانگین ۳/۴، نزدیک به گزینه «خوب»). همگامی تصاویر با روایت قصه نشان می‌دهد «بیشتر تصاویر با صداگذاری قصه همگام هستند» (با میانگین ۳ و معادل گزینه «خوب»). نتیجه اینکه به طور کلی، می‌توان کیفیت تصاویر را «خوب» ارزیابی کرد. عنصر بعدی، ربط مفهومی جلوه‌های تصویری است. جلوه‌های تصویری عنصری اختیاری است در صورت انتخاب لازم است به نحوه بهینه مورد استفاده قرار گیرد. بررسی جلوه‌های تصویری استفاده شده نشان می‌دهد میانگین ربط مفهومی جلوه‌های تصویری عدد ۱/۶ (تقریباً معادل گزینه «متوسط») همراه با توصیف «بیشتر جلوه‌های تصویری مرتبط بوده و به درک بهتر قصه کمک می‌کند».

موسیقی متن از دو جنبه مورد بررسی قرار گرفته است: ایجاد فضای احساسی و شدت صدای موسیقی. از مهم‌ترین کارکردهای موسیقی متن برای قصه‌های دیجیتالی، کمک به ایجاد و انتقال فضای احساسی قصه است. یافته‌ها نشان می‌دهد «موسیقی‌های متن تا حدی با خط داستانی هماهنگ هستند» (میانگین ۲/۱ و نزدیک به گزینه «متوسط»). در مورد شدت صدای موسیقی نیز قصه‌ها در وضعیت «خوب» هستند. به این معنی که «در بیشتر بخش‌های قصه صدای موسیقی‌های متن متعادل بوده؛ هم شنیده می‌شود و هم مانعی در شنیدن صدای قصه‌گو ایجاد نمی‌کند».

از آنجا که دو مؤلفه «ربط مفهومی جلوه‌های صوتی» و «کیفیت جلوه‌های نوشتاری» در قصه‌های مورد بررسی چندان مورد توجه نبوده، و از آنجا که این عناصر اختیاری هستند، از تحلیل کنار گذاشته شدند.

سؤال پنجم پژوهش: وضعیت «محصول نهایی» در قصه‌های دیجیتالی کتابداران عمومی چگونه است؟

جدول ۷ وضعیت مؤلفه‌های «محصول نهایی» در قصه‌های دیجیتالی کتابداران عمومی را نشان می‌دهد.

جدول ۷. ارزیابی محصول نهایی قصه‌های دیجیتالی کتابداران عمومی کشور

| معیار | مؤلفه‌ها | عالی (۴) | خوب (۳) | متوسط (۲) | ضعیف (۱) | میانگین |
|-------------|-------------------------|----------|---------|-----------|----------|-------------------|
| محصول نهایی | مدت زمان به تعداد صفحات | ۷ | ۵۳ | ۳ | ۱۲ | ۲/۷ |
| | ایجاز | ۴ | ۸ | ۸ | ۵۵ | ۱/۵ |
| | خلاقیت | ۰ | ۴ | ۳ | ۶۸ | ۱/۱ |
| | | | | | | میانگین کلی معیار |
| | | | | | | ۱/۸ |

مؤلفه مدت زمان به تعداد صفحات از معیار محصول نهایی، با میانگین ۲/۷ معادل گزینه «خوب» است؛ به عبارت دیگر «قصه‌گویان توانسته‌اند قصه‌هایی با ۱۰ تا ۱۴ صفحه را در مدت زمان ۵ دقیقه یا کمتر به پایان برسانند». در مورد مؤلفه ایجاز، قصه‌ها به طور کلی به گزینه «متوسط» نزدیک هستند، به بیان دیگر، «مطالب یا جلوه‌ها به خوبی ترکیب شده (صوتی و تصویری) و تا حدی از حواس‌پرتی جلوگیری نموده‌اند». در زمینه مؤلفه خلاقیت نیز قصه‌ها با میانگین ۱/۱ در وضعیت «ضعیف» قرار دارند؛ به عبارتی «ایده‌های ساخت و پرداخت قصه تکراری هستند و به شیوه‌ای معمولی همراه با استفاده از عناصر چندرسانه‌ای ارائه شده‌اند».

بحث و نتیجه‌گیری

کتابداران عمومی در سال‌های اخیر تلاش‌های بسیاری در زمینه قصه‌گویی انجام داده و قصه‌گویی تبدیل به بخشی جدایی‌ناپذیر از رسالت آنها شده است. با این حال، این تلاش‌ها تا کنون مورد ارزیابی قرار نگرفته است. لذا، در پژوهش حاضر سعی شد تا قصه‌های دیجیتالی کتابداران عمومی بر اساس پنج معیار «نقشه کلی قصه»، «ویژگی‌های محتوایی قصه»، «گویندگی و صداگذاری»، «عناصر چندرسانه‌ای» و «محصول نهایی» تحلیل و ارزیابی شود. در این میان، «ویژگی‌های محتوایی قصه» بالاترین میانگین را داشته است (۳/۸)؛ درون‌مایه اکثر قصه‌ها تعلیم و تربیت (متمركز بر آموزش مهارت‌های زندگی و آموزه‌های دینی و اخلاقی) است و این یافته با یافته‌های بهشتی‌فرد (Beheshti Fard, 2011) هم‌راستا است. این نتیجه محصول دو عامل است: ۱. ترجیح شخصی قصه‌گو برای انتخاب قصه؛ و ۲. مشارکت در برنامه‌های سراسری مانند ترویج منابع «جشنواره کتابخوانی رضوی» و «کتابخوان ماه».

در عین حال، دو معیار «نقشه کلی قصه» و «محصول نهایی» کمترین میانگین را به خود اختصاص داده‌اند. این یافته نشان می‌دهد که لازم است قصه‌گویان قصه را اصطلاحاً «مال خود کنند». بدین معنا که قصه را درونی و شخصی‌سازی کرده و از ذوق و خلاقیت خود در بازسازی قصه استفاده نمایند. در زمینه نقشه کلی قصه، قصه‌های دیجیتالی مورد بررسی، بدون مقدمه‌چینی، بدون تغییر در ساختار و شخصی کردن قصه و بدون پایان‌بندی متناسب با محتوای قصه تولید شده‌اند. این مؤلفه‌ها مهمترین میراث‌های ماندگار قصه‌گویی سنتی در قصه‌گویی دیجیتالی هستند که رعایت آن مورد تأکید بوده است (Ohler, 2008).

بررسی معیار «گویندگی و صداگذاری» حاکی از آن است که مؤلفه «وضوح صدای قصه‌گو» به خوبی رعایت شده است. نکته قابل تأمل این است که لازم است از ابزارهایی برای حذف صداهای محیطی استفاده شود. در برخی قصه‌ها صداهایی مانند کولر، بوق ماشین و موتور، صحبت اطرافیان و ورق زدن کتاب به وضوح قابل شنیدن است که علاوه بر کاهش سطح کیفی قصه، باعث حواس‌پرتی نیز می‌شود. همچنین، توصیه شده که «سبک بیان قصه» حالت تعاملی و دیالوگی با مخاطب داشته باشد (Joana et al., 2021)؛ هر چند قصه به صورت ضبط شده باشد؛ زیرا این موضوع باعث جذب و کشش مخاطب به قصه است. مهم‌ترین نقدی که می‌توان بر بحث گویندگی و صداگذاری قصه‌های مورد بررسی داشت در مورد مؤلفه «تسلط بر قصه» است؛ زیرا لازم است به این پرسش پاسخ داده شود که قرار است چه کاری عرضه شود: قصه‌گویی یا قصه‌خوانی؟، با توجه به یافته‌های پژوهش حاضر، در ۸۸ درصد از قصه‌ها، قصه‌خوانی و روخوانی صورت گرفته (جدول ۵)؛ این در حالی است که توصیه شده قصه‌گو باید با چندین بار خواندن قصه، با تسلط کافی بر فضاها، صحنه‌ها و حوادث، قصه را با قوت و تسلط ارائه کند (Kamali Nejad, 2022). حفظ کردن طوطی‌وار متن نیز تشویق نمی‌شود؛ بلکه قصه‌گو باید قصه را آنقدر خوب بداند و بفهمد که آن را درونی کرده باشد (Farmer, 2004). ریتم قصه، در ارزیابی حاضر در سطح «خوب» قرار داشته است. یکی از مشکلات ریتم تند (که در برخی قصه‌ها مشاهده شد) این است که کلمات به خوبی جویده و آماده نمی‌شوند. هجاها در طول این مسیر گم می‌شوند و نوعی دیرهمی در ادراک به وجود می‌آید؛ به طوری که فرصت تأمل و تمرکز بر کلمات را از دست می‌دهند (Kamali Nejad, 2022).

در میان عناصر چندرسانه‌ای، عنصر الزامی تصویر، به خوبی به کار رفته؛ تصاویر به طور عمده برگرفته از متن کتاب‌ها بوده‌اند. موسیقی‌های متن نیز از نظر ایجاد فضای احساسی در سطح متوسط بودند، این یافته تا حدودی با جوانا و همکاران (Joana et al., 2021) همسو است. لازم است قصه‌گویان در زمینه انتخاب موسیقی‌های متن از ظرفیت فضاهایی که موسیقی‌های متن متناسب منتشر می‌کنند (با در نظر گرفتن قانون حق پدیدآورندگان) به خوبی استفاده نمایند. قصه‌های بررسی شده از نظر شدت صدای موسیقی، در سطح «خوب» قرار دارند. در اندک مواردی، شدت صدای موسیقی متن یا بسیار کم، یا بسیار زیاد بوده به نحوی که یا شنیده نمی‌شد یا مانعی برای شنیده شدن صدای قصه‌گو بود. این عنصر از نکات مورد تأکید لمبرت (Lambert, 2013) بوده است. محصول نهایی در زمینه نسبت مدت زمان به تعداد صفحات قصه در سطح «خوب» قرار دارد؛ با این حال در دو زمینه ایجاز و خلاقیت نیازمند تلاش بیشتر است.

بنابراین لازم است میزان خلاقیت و درونی‌سازی قصه‌ها از یک سو، و استفاده از ابزارهای دیجیتالی مناسب (به ویژه در صداگذاری) جهت ارائه محصول با کیفیت از سوی دیگر، در قصه‌های دیجیتالی کتابداران عمومی تقویت شود. قصه‌گویی دیجیتالی در کتابخانه‌های عمومی کشور، هنری نوپاست و نیازمند تداوم و تلاش بیشتر بوده و با توجه به استعداد و توانمندی‌های کتابداران قصه‌گو، امید آن می‌رود که در آینده شاهد رشد بیشتر در این حوزه باشیم.

با توجه به یافته‌های پژوهش حاضر توصیه می‌شود دوره‌های آموزشی قصه‌گویی دیجیتالی برای کتابداران قصه‌گو تداوم داشته و تقویت شود. همچنین ارزیابی و خودارزیابی مداوم قصه‌ها می‌تواند به بهبود کیفیت قصه‌ها کمک کند. چنانچه کتابداران قصه‌گو از بسترهای مجازی تعاملی (مانند شبکه‌های اجتماعی) نیز برای انتشار قصه‌ها استفاده نمایند می‌توانند از دیدگاه کاربران نیز در جهت تقویت محصول نهایی قصه‌گویی بهره‌مند شود.

در پژوهش حاضر فقر مطالعات مربوط به قصه‌های کتابداران عمومی به وضوح مشاهده شد، لذا پیشنهاد می‌شود پژوهشگران علاقه‌مند، مطالعه سایر انواع قصه‌گویی از جمله قصه‌های صحنه‌ای و پادکست‌ها را مورد توجه قرار دهند. همچنین مسائل و چالش‌های قصه‌گویی سنتی و دیجیتالی از دیدگاه کتابداران عمومی قصه‌گو می‌تواند موضوع مناسبی برای پژوهش‌های آینده باشد.

ملاحظات اخلاقی

پیروی از اصول اخلاق پژوهش

نویسندگان تأیید می‌کنند این پژوهش مطابق با استانداردهای اخلاقی تحقیق انجام شده است. نویسندگان اعلام می‌دارند که هیچ‌گونه جعل داده، دستکاری داده‌ها، سرقت علمی یا سایر اشکال تخلف پژوهشی در این مطالعه صورت نگرفته است. همه نویسندگان نسخه نهایی مقاله

را مطالعه و تأیید کرده‌اند. همچنین نویسندگان تأیید می‌کنند که هیچ فردی که واجد معیارهای نویسندگی باشد از فهرست نویسندگان حذف نشده است.

تعارض منافع

بنابر اظهار نویسندگان این مقاله تعارض منافع ندارد.

حامی مالی

بنابر اظهار نویسندگان منبع حمایت‌کننده مالی گزارش نشده است.

مشارکت نویسندگان

نویسنده اول: در ایده‌پردازی اولیه، گردآوری منابع مرتبط و پیشینه، تدوین روبریک، مشاهده و نمره‌دهی به فایل‌های قصه‌گویی، تجزیه و تحلیل نتایج و نگارش نهایی مشارکت داشته است. نویسنده دوم: در گردآوری منابع مرتبط و پیشینه، مشاهده و نمره‌دهی به فایل‌های قصه‌گویی مشارکت داشته است.

سپاسگزاری

نویسندگان مراتب تشکر و قدردانی خود را از صاحب‌نظران حوزه قصه‌گویی و ادبیات کودکان و نوجوانان که در مرحله ارزیابی روبریک مشارکت داشته و به بهبود و ارتقای اثر کمک نمودند، به عمل می‌آورند.

References

- Bagheryan, H., Zare, A., & Golmohamadian, M. (2020). The effects of storytelling on promoting a sense of altruism in 7 to 12-year-old boys: Case study of elementary schools boys in Kermanshah. *Rerearch on Information Science & Public Libraries*, 26(3), 499-520. [In Persian]
- Bagheryan, H., Zare, A., & Jafari, A. (2021). Stories are a bridge from fantasy to reality (avoiding the role of librarians by using stories in teaching life skills to children and adolescents). *Journal of New Strategies in Psychology and Educational Sciences*, 4(11), 127-142. [In Persian]
- Bamkin, M., Goulding, A., & Maynard, S. (2013). The children sat and listened: Storytelling on children's mobile libraries. *New Review of Children's Literature and Librarianship*, 19(1), 47-78. <https://doi.org/10.1080/13614541.2013.755023>
- Beheshti Fard, F. (2011). An Investigation of the Types of Themes in Prose Stories Written in the 2000s in Iran for Three Age Groups: 4-12. (Master's thesis). Ferdowsi University of Mashhad. [In Persian]
- Cahill, M., Cole, A., Joo, S., LeFebvre, L., & Garcia, A. (2024). Public library virtual storytimes: The whys, why nots, and measures of success. *Journal of Library Administration*, 64(2), 224-242. <https://doi.org/10.1080/01930826.2024.2305074>
- Cahill, M., Joo, S., Howard, M., Ingraham Dwyer, J., King-Oaks, K., & Yates, B. (2020). What is storytime good for and what makes storytime good? A survey of public library directors. *Journal of Librarianship and Information Science*, 52(4), 1000-1014. <https://doi.org/10.1177/0961000619898224>
- Casla, M., Poveda, D., Rujas, I., & Cuevas, I. (2008). Literary voices in interaction in urban storytelling events for children. *Linguistics and Education*, 19(1), 37-55. <https://doi.org/10.1016/j.linged.2007.11.001>
- Chung, S. K. (2007). Art education technology: Digital storytelling. *Art Education*, 60(2), 17-22. <https://doi.org/10.1080/00043125.2007.11651632>
- Czarnecki, K. (2009). Digital storytelling in different library settings. *Library Technology Reports*, 45(7), 20.

- Davis, H., Waycott, J., & Schleser, M. (2019). Digital storytelling: Designing, developing and delivering with diverse communities. In *Managing complexity and creating innovation through design* (pp. 15-24). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429022746-3>
- De Jager, A., Fogarty, A., Tewson, A., Lenette, C., & Boydell, K. M. (2017). Digital storytelling in research: A systematic review. *The Qualitative Report*, 22(10), 2548-2582. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2017.2970>
- Etemadi, F., Babalhavaeji, F., & Hossieni Almadani, A. (2021). Effective moral education characteristics in children's digital storytelling. *Ethical Research*, 12(4), 19-38. [In Persian]
- Farmer, L. (2004). Using technology for storytelling: Tools for children. *New review of children's literature and librarianship*, 10(2), 155-168. <https://doi.org/10.1080/1361454042000312275>
- Franks, R. (2013). Establishing an emotional connection: the librarian as (digital) storyteller. *The Australian Library Journal*, 62(4), 285-294. <https://doi.org/10.1080/00049670.2013.853334>
- Goulding, A., Dickie, J., & Shuker, M. J. (2017). Observing preschool storytime practices in Aotearoa New Zealand's urban public libraries. *Library & Information Science Research*, 39(3), 199-212.
- Goulding, A., Dickie, J., Shuker, M. J., & Barber, N. (2015). Digital storytimes in public libraries in New Zealand Aotearoa. In *Karanga Rā! Shout! LIANZA Conference, 7-11 November, Wellington, New Zealand*.
- hariri N, pagardkar Y. (2016). Determine the effect of storytelling in public libraries on the creativity of preschool children: An experimental research . *Research on Information Science and Public Libraries*, 22 (2), 195-212. [In Persian]
- Jabbary D., & radad I. (2019). A Study into the Narrative Elements in the children Books of the Age Group C Published During 2010-2015. *Research on Information Science and Public Libraries*, 25 (1), 117-152. [In Persian]
- Joana, K. Y., Chan, S. W., & Chu, S. K. (2021). Quality assessment for digital stories by young authors. *Data and Information Management*, 5(1), 174-183. <https://doi.org/10.2478/dim-2020-0039>
- Jonsson, A., & Svingby, G. (2007). The use of scoring rubrics: Reliability, validity and educational consequences. *Educational research review*, 2(2), 130-144. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2007.05.002>
- Joo, S., Cahill, M., Garcia, A., & LeFebvre, L. (2024). Public library virtual storytimes: When, how, and with what supports. *Journal of Librarianship and Information Science*, 09610006241255422. <https://doi.org/10.1177/09610006241255422>
- Kamali Nejad, A. A. (2022). The Role of Accurate Storytelling in Attracting Child and Adolescent Audiences. *Research on Children's and Adolescents' Literature*, 6, 140-159. [In Persian]
- Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community*. Routledge.
- Malkawi, R., Alzaqebah, M., Al-Yousef, A., & Abul-Huda, B. (2019). The impact of the digital storytelling rubrics on the social media engagements. *International Journal of Computer Applications in Technology*, 59(3), 269-275. <https://doi.org/10.1504/IJCAT.2019.098605>
- Mills, J. E., Campana, K., Carlyle, A., Kotrla, B., Dresang, E. T., Urban, I. B., ... & Burnett, K. (2018). Early literacy in library storytimes, part 2: A quasi-experimental study and intervention with children's storytime providers. *The Library Quarterly*, 88(2), 160-176. <https://doi.org/10.1086/696581>
- Moskal, B. M. (2000). Scoring rubrics: What, when and how?. *Practical Assessment, Research, and Evaluation*, 7(1).
- Nakhoda M, Javadi A. (2014). Digital Storytelling in Iranian Children's Websites: Identifying Requirements. *Research on Information Science and Public Libraries*, 20 (1), 151-171. [In Persian]
- Nazari, H. , Talaei, E. , Hatami, J. , Imani, M. & Timas, A. (2023). An investigation on the writing quality of elementary school students: an evaluating study. *Journal of Educational Sciences*, 30(1), 1-20. <https://doi.org/10.22055/edus.2022.38746.3282> [In Persian]

- Negro, D. (2016). Storytelling in Public Libraries The Women, the Mission, the Stories. *Storytelling, Self, Society*, 12(1), 81-117. <https://doi.org/10.13110/storselselfsoci.12.1.0081>
- O'Driscoll, M. (2019). Storytime at Irish Libraries: How public libraries can boost early literacy through reading promotion events.
- Ohler, J. (2008). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Paul, N., & Fiebich, C. (2005). The elements of digital storytelling. Retrieved June 28, 2008, from <http://www.inms.umn.edu/elements/>
- Porter, B. (2004). *Digitales: The art of telling digital stories*. Sedalia, CO: bjpconsulting.
- Poursalehi, N. (forthcoming). Design and Comparative Analysis of Diverse Rubrics for Evaluating Students' Information Literacy: An Action Research Investigation in Private Schools of Tehran. *Research on Information Science & Public Libraries*. [In Persian]
- Robin, B. (2008). The seven elements of storytelling. Retrieved 14 October 2008, from <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/7elements.html>
- Salpeter, J. (2005). Telling tales with technology. Retrieved from <http://www.techlearning.com/story/showArticle.php?article>
- Schafer, L. (2008). *Investigations on digital storytelling: The development of a reference model*. Saarbrücken, Germany: VDM Verlag.
- Tenh, H. K., Shiratuddin, N., & Harun, H. (2012). Core elements of digital storytelling from experts' perspective. *Knowledge Management International Conference (KMICe)*, 397-403