

■ ■ ■ Трансмедийное обучение как способ социальной коммуникации: концептуализация понятия

Кучарина С.А.

Московский государственный институт международных отношений (университет) МИД России, Москва, Российская Федерация.

Аннотация. Статья посвящена исследованию трансмедийного обучения в контексте его интеграции в образовательный процесс. Особое внимание уделяется трансмедийному нарративу как ключевому понятию не только в области культуры, но и образования. Трансмедийное повествование рассматривается как способ повышения уровня академической успеваемости и приобретения новых компетенций обучающимися. Целью работы является разработка комплексного понимания трансмедийного обучения и выявления его потенциала в формировании социальных взаимодействий и обмене знаниями. Для достижения цели автором проведен обзор теоретических источников, существующих определений и методологических подходов к организации трансмедийного обучения. Представлено обобщенное определение трансмедийного обучения, выявлены основные факторы и мотивы его внедрения в сферу образования, обоснована роль информационных технологий в обучении студентов.

Ключевые слова: трансмедийное обучение, высшее образование, инновационные методы обучения, технологические инструменты, трансмедийное повествование

Для цитирования: Кучарина С.А. Трансмедийное обучение как способ социальной коммуникации: концептуализация понятия // Коммуникология. 2025. Том 13. № 1. С. 97-109. DOI 10.21453/2311-3065-2025-13-1-97-109.

Сведения об авторе: Кучарина София Александровна – аспирант кафедры социологии МГИМО МИД России. *ORCID:* 0009-0006-9499-6268. *E-mail:* sofia.dolganova@gmail.com. *Адрес:* 119571, Россия, г. Москва, пр-т Вернадского, 76.

Статья поступила в редакцию: 30.12.2024. *Принята к печати:* 02.03.2025.

Введение. В последние десятилетия высшее образование претерпело значительные трансформации, обусловленные развитием цифровых технологий [Гравшина 2022]. Появление современных инструментов и платформ позволило переосмыслить способы доступа студентов к информации, взаимодействия с учебными материалами и развития ключевых навыков, необходимых для современного общества [Torres-Martíny et al. 2022].

Помимо продолжающихся дискуссий о влиянии информационных технологий на учебный процесс, в последние годы в научной литературе исследуется вопрос о роли мультимедиа в образовательной среде – как в дидактическом смысле, так и в контексте необходимости определенной грамотности для применения

Конфликт интересов: отсутствует.

разнообразных платформ [Gee 2009; Ito et al. 2013; Jenkins et al. 2009]. Но помимо уже принятой и внедренной в образовательную практику мультимедийности, все глубже в осознание текущих процессов входит понятие трансмедийности.

Цель настоящего исследования состоит в выявлении особенностей трансмедийного обучения и перспектив его внедрения в образовательный процесс. Цель достигается на основе обзора существующих научных подходов к пониманию трансмедийного нарратива, на основе которого автором концептуализировано понятие «трансмедийное обучение», а также выявлены потенциал и возможности его интеграции в интерактивный образовательный процесс. Опорной гипотезой является предположение о том, интеграция трансмедийного подхода в образовательный процесс может повысить заинтересованность обучающихся в обучении и, в целом, является формой высшего образования к современным интернет-реалиям.

Материалы и методы. Текст посвящен выявлению и систематизации концептуальных основ трансмедийного образовательного процесса в высших учебных заведениях, что должно способствовать раскрытию его потенциала в социальной коммуникации и, в частности, в образовании. Для этого исследования сформулированы четыре исследовательских вопроса:

1. В чем концептуальные особенности трансмедийного нарратива?
2. Что подразумевает под собой трансмедийное обучение?
3. Какие возможности предоставляет интеграция трансмедиа в процессы преподавания и обучения?
4. Какие вызовы создает интеграция трансмедиа в процессы преподавания и обучения?

Результаты и обсуждение. Результаты проведенного анализа будут представлены в виде ответов на указанные вопросы с примерами и пояснениями автора.

1. В чем концептуальные особенности трансмедийного нарратива? В современных реалиях трансмедийная коммуникация приобрела неоспоримую значимость в качестве инновационного подхода к образовательному процессу. Эта концепция, первоначально связанная с индустрией развлечений и коммуникаций, продемонстрировала значительный потенциал в образовательной деятельности, предлагая новые возможности для активного обучения, сотрудничества и критического мышления. Трансмедийный нарратив относится к процессу повествования или представления контента через множество платформ, где каждое средство массовой информации предлагает уникальную часть общей истории [Jenkins 2003].

Говоря о трансмедиа, важно упомянуть три ключевые концепции, предложенные Г. Дженкинсом: конвергенция медиа, культура участия и коллективный интеллект [Jenkins 2006].

Суть феномена трансмедийности или, конвергенции медиа, наглядно демонстрирует проект «Игра престолов» (Games of Thrones), представляющий обширную медиа-вселенную, охватывающую разнообразные форматы — от традиционных до цифровых. Это способствовало развитию партисипативной культуры, где сосуществуют коммерческие и любительские произведения, созданные профессионалами и энтузиастами, формируя многогранную систему создания и потребления медиаконтента.

Партисипативная культура представляет собой антитезу классической модели пассивного медиапотребления. В новой парадигме создатели и потребители контента вступают в многоуровневные взаимоотношения, механизмы которых еще не полностью изучены. При этом сохраняется дисбаланс, выраженный в том, что крупные медиакорпорации продолжают доминировать над индивидуальными пользователями.

В современных условиях аудитория эволюционирует в *просьюмера* — активного участника медиапространства, который не только воспринимает, но и генерирует контент, используя различные медиаформаты. Это соотносится с образовательной теорией коннективизма [Siemens 2004; 2006], подчеркивающей важность совместного творческого процесса.

Коллективный интеллект выступает как новый центр медийного влияния. Компетенции по его использованию, изначально развившиеся в развлекательной индустрии, имеют потенциал для применения в различных сферах деятельности [Jenkins 2006].

2. Что подразумевает под собой трансмедийное обучение? В научном сообществе отмечается определенная сложность в формировании единого концептуального определения трансмедиа применительно к образовательной сфере [Dickinson-Delaporte et al. 2020]. Хотя концептуальная основа медиаконвергенции, предложенная Дженкинсом [Jenkins 2006], получила широкое признание, интерпретации дефиниции трансмедиа, особенно в образовательном контексте, остаются разнообразными.

Первые попытки концептуализации трансмедийного обучения были приняты Л. Флеминг, которая определила его как синтез техник сторителлинга и мультиплатформенного подхода для создания иммерсивной образовательной среды [Fleming 2013]. Анализ научной литературы показывает, что ключевой особенностью трансмедийного обучения является студентоцентрированный подход [Amador 2013; Davis 2017; Dickinson-Delaporte et al. 2020; Wiklund-Engblom et al. 2013], который повышает вовлеченность обучающихся.

В отличие от традиционных одноканальных методов обучения, трансмедийный подход обеспечивает более глубокое и разностороннее освоение материала через различные медиаформаты (видео, подкасты, социальные сети, интерактивные платформы). Особую значимость данный подход приобретает в системе высшего образования, где основной задачей является подготовка

специалистов, способных к комплексному анализу и решению многоаспектных проблем [Ulloa-López et al. 2020].

Таким образом, *трансмедийное обучение представляет собой инновационный подход, интегрирующий различные медиаформаты для повышения эффективности образовательного процесса, включая в себя традиционные аналоговые методы. В его основе лежит активное вовлечение учащихся в создание и использование медиаконтента через разнообразные каналы коммуникации.*

Трансмедийное обучение функционирует как масштабируемая система коммуникации, где образовательный нарратив раскрывается через различные медиаплатформы, обеспечивая эмоциональную вовлеченность учащихся через их непосредственное участие [Raybourn 2014].

Особенность данного подхода заключается в том, что обучающиеся самостоятельно взаимодействуют с контентом, комбинируя и создавая новые материалы в индивидуальном темпе [Castro-Martinez, Diaz-Morilla 2019]. Эффективность метода обусловлена сочетанием нарративного подхода с активным участием учащихся [Rodrigues, Bidarra 2019].

Важно подчеркнуть универсальность трансмедийного обучения: данный феномен охватывает как цифровые, так и традиционные форматы, включая печатные издания, художественные произведения и документальные материалы [Ellis et al. 2018]. Более того, наиболее результативным считается гибридный формат, объединяющий виртуальные и аналоговые медиа [Fleming 2013].

Трансмедийное обучение базируется на трех ключевых компонентах. Первым и основополагающим элементом является нарратив, выступающий в качестве дидактического стержня образовательного процесса. Он может принимать как художественную, так и документальную форму [Barreneche et al. 2018; Chung 2014]. Нарративный подход отличается гибкостью: преподаватели могут адаптировать начальные траектории под различные потребности, а учащиеся развивать их согласно собственным интересам [Rodrigues, Bidarra 2014].

Универсальность трансмедийного обучения позволяет преодолевать пространственно-временные ограничения традиционного образования [Davis 2017; Ellis et al. 2018]. Этот подход органично сочетает технологические достижения с принципами партисипативной культуры и медиаконвергенции, представляя собой новую ступень развития цифровой грамотности [Pereira, Pedro 2020].

Второй важный компонент – коллективное измерение обучения, основанное на идеях Г. Дженкинса о партисипативной культуре и коллективном интеллекте [Jenkins 2006]. Многие исследователи подчеркивают связь данного аспекта с коннективистским подходом [McCarthy et al. 2018]. В процессе совместной деятельности формируются учебные сообщества [Raybourn 2017] и развивается концепция трансавторства [Rodrigues, Bidarra 2019].

Социальный аспект трансмедийного обучения реализуется через создание учебных сообществ [Campalans 2015], где коллективный интеллект становится ключевым фактором образовательного процесса [Barreneche et al. 2018]. Интегра-

ция принципов коннективизма с социоконструктивистским подходом [Rodrigues, Bidarra 2019] способствует развитию совместного принятия решений в образовательном процессе [Raybourn 2014].

Существенным аспектом остается контекстуальное измерение, касающееся практической реализации трансмедийного обучения. Здесь критически важно не только осмысление образовательного процесса в рамках партисипативной культуры [Valdés et al. 2016], но и осознанное применение этих принципов при создании образовательного дизайна [Dickinson-Delaporte et al., 2020].

В данном контексте целесообразно обратиться к сторителлингу как ключевому дидактическому инструменту. Нарративный подход позволяет структурировать учебные ситуации с педагогической точки зрения, активизируя различные формы вовлечения учащихся – от практической деятельности и наблюдения до рефлексии и коллаборации [Wiklund-Engblom et al. 2013]. При этом принципиальное значение имеет обеспечение множественности каналов коммуникации, допускающих как параллельное, так и последовательное использование [Valdés et al. 2016]. Такой многоканальный подход способствует более глубокому погружению в образовательный процесс и его персонализации.

3. Какие возможности предоставляет интеграция трансмедиа в процессы преподавания и обучения? Трансмедийное обучение представляет собой эффективный метод эмоционального вовлечения учащихся через их непосредственное участие в образовательном нарративе, стирая традиционные границы между обучением и развлечением [Crespo-Pereira, Legerén-Lago 2018]. Этот подход обеспечивает индивидуализированный и динамичный образовательный опыт, способствующий как усвоению информации, так и развитию критического мышления [Scolari et al. 2019].

Внедрение трансмедийных технологий в образовательный процесс создает преимущества для всех участников. Грамотно структурированное трансмедийное повествование, включающее качественный контент и продуманную нарративную составляющую, значительно повышает мотивацию обучающихся [Fleming 2013; McCarthy et al. 2018].

Расширение образовательного пространства за пределы традиционных временных и физических ограничений позволяет осуществлять непрерывное взаимодействие между преподавателем и студентами [Dickinson-Delaporte et al. 2020]. Такое расширение образовательной экосистемы способствует интеграции повседневного опыта в учебный процесс, что усиливает личностную вовлеченность студентов и эмоциональное восприятие материала [Rodrigues, Bidarra 2014].

Использование технологий в сочетании с повседневным контекстом позволяет реализовать студентоцентрированный подход в образовании [Rodrigues, Bidarra 2014]. Технологическая интерактивность обеспечивает возможность адаптации учебного процесса как к индивидуальным потребностям учащихся, так и к коллективным задачам образовательной группы [Bernal 2017].

Применение адаптивных технологий, заимствованных из игровой индустрии, в трансмедийном образовании позволяет настраивать учебный процесс под индивидуальные особенности учащихся [McCarthy et al. 2018]. Технологическая составляющая обеспечивает возможность персонализации обучения на основе анализа данных об успеваемости [Raybourn et al. 2019]. Эффективность индивидуализированного обучения напрямую зависит от разнообразия и объема предоставляемого контента. Расширение возможностей для вовлечения как студентов, так и их семей [Paulsen, Rueter 2014], наряду с многообразием форматов и каналов коммуникации, помогает предотвратить потерю интереса учащихся благодаря заблаговременному получению информации различными способами [Dickinson-Delaporte et al. 2020; Paulsen, Rueter 2014].

Хотя участие в трансмедийном обучении предполагает наличие цифровых навыков, отсутствие специфических технологических компетенций не является препятствием. Более того, разнородность уровня цифровой грамотности в студенческой группе может стать преимуществом: технологически продвинутые учащиеся часто выступают в роли наставников для менее опытных коллег, стимулируя коллаборативное обучение [Dickinson-Delaporte et al. 2020]. При грамотном управлении групповым взаимодействием и индивидуализированным контентом достигается повышение эффективности образовательного процесса [Crespo-Pereira, Legerén-Lago 2018]. Эффективное взаимодействие между учащимися требует формирования коллективного интеллекта через развитие динамичных отношений и укрепление социальных связей в группе [Bernal 2017]. При фокусировке на коллаборативных и технологических аспектах трансмедиа, а также развитии нарратива, становится очевидным положительное влияние на коммуникативные компетенции студентов, включая способности к самовыражению и интерпретации дискурса [Bernal 2017]. Это обусловлено тем, что трансмедийное повествование, стимулируя рефлексию, подразумевает обмен различными мнениями в отношении унифицированной концепции [Raybourn et al. 2019].

Основная задача трансмедийных подходов в образовании заключается в выявлении и поддержке интересов учащихся для обеспечения непрерывности обучения [Fleming 2013]. Причем, данные практики оказывают влияние не только на студентов, но и на преподавателей, мотивируя их к углублению профессиональных знаний и лучшему пониманию современной молодежной среды [Barreneche et al. 2018].

Внедрение трансмедиа способствует трансформации образовательных привычек всех участников процесса, требуя от преподавателей освоения студентоориентированных моделей обучения. Успешная реализация трансмедийного подхода предполагает создание комплексных интерактивных нарративов, интегрированных в учебные программы [Fleming 2013]. Трансмедийные стратегии представляют собой многоаспектный инструментарий, способный адаптироваться под контекстуальные потребности и эффективно дополнять традиционное очное обучение [Davis 2017].

Одно из ключевых достоинств трансмедийного нарратива заключается в его гибкости и многофункциональности. Данный подход позволяет эффективно комбинировать различные образовательные элементы: теоретические и практические аспекты, персональные и групповые задания, виртуальное и традиционное обучение, а также структурированную и свободную деятельность [Valdés et al. 2016]. Такая вариативность применима в различных образовательных контекстах и на разных уровнях обучения. Многообразие возможностей способствует развитию конструктивистских и коннективистских методик, направленных на усвоение и формирование знаний через их трансляцию посредством различных медиаканалов [Fleming 2013]

Необходимо упомянуть ключевые аспекты, выявленный К. Сколари [Scolari 2014, 2018], которые подтверждают неоспоримые перспективы интеграции трансмедийных стратегий в образование.

1. Главная задача современного общества перенести перспективы трансмедиа в образовательный процесс.

2. Сколари считает, что трансмедийные методы в контексте обучения дают весьма хорошие академические результаты.

3. Необходимо предпринять попытки перехода от теоретического осмысления концепции трансмедийного обучения к его практическому применению.

Трансмедийные стратегии демонстрируют высокую эффективность в работе с молодым поколением, которое позитивно воспринимает подобные инновационные подходы. Это обусловлено тем, что данные методики соответствуют естественным паттернам обучения современной молодежи, учитывая специфику создаваемого, потребляемого и распространяемого ими контента [Bernal 2017; Gutu 2019]. Такой подход позволяет более точно отвечать как индивидуальным, так и коллективным образовательным потребностям учащихся.

4. *Какие вызовы создает интеграция трансмедиа в процессы преподавания и обучения?* При внедрении технологически-ориентированного обучения основной проблемой для педагогов становится не освоение технологий или выбор методов контроля, а формирование мотивации учащихся. Это особенно значимо в контексте трансмедийного обучения с его конструктивистским подходом, где студент активно участвует в создании нарратива. При отсутствии понимания значимости курса сложно пробудить интерес к любым образовательным практикам [Bernal 2017]. Поэтому педагогам необходимо диагностировать потенциальные сложности до начала образовательного процесса [Rodrigues, Bidarra 2019].

При грамотной организации процесса, после преодоления начальных трудностей студенты могут проявить повышенную вовлеченность и посвятить занятиям больше своего времени. Однако исследования показывают отсутствие существенной разницы в академических результатах между теми, кто ограничивается отведенным временем, и тем, кто занимается внеурочно, [Paulsen, Rueter 2014].

Критически важно обеспечить достаточное время для погружения студентов в образовательный процесс, иначе затрудняется развитие критического мышления и коллаборативного познания [Rodrigues, Bidarra 2019]. Эффективное взаимодействие требует тщательного планирования и временных ресурсов для координации процессов сотрудничества и освоения контента [Dickinson-Delaporte et al. 2020].

Разработка эффективного трансмедийного нарратива представляет собой комплексную задачу, включающую анализ потенциала различных медиа, их интеграцию, проработку сюжета, персонажей и пространства повествования. Учитывая сложность создания образовательного нарратива, необходимо обеспечить соответствие между содержанием, развиваемыми компетенциями и повествовательной структурой [Rodrigues, Bidarra 2015]. Более сложные стратегии требуют дополнительных ресурсов, включая специализированное программное обеспечение и системы мониторинга [Dickinson-Delaporte et al. 2020].

Хотя трансмедийное обучение открывает возможности для студентоцентрированного подхода и профессионального развития преподавателей, его внедрение часто требует дополнительного согласия преподавателей [Fleming 2013], чьи опасения в консервативной образовательной среде могут создавать препятствия для инноваций [Valdés et al. 2016].

Выводы. На основании проведенного анализа, можно заключить, что трансмедийное обучение обладает значительным потенциалом для повышения эффективности образовательного процесса. Использование партисипативных процессов, мобилизующих коллективный интеллект для достижения общей цели, представляется перспективным направлением для разработки инновационных методов обучения и проектирования образовательного опыта, ориентированного на активное участие обучающихся.

Трансмедийное обучение может быть интерпретировано как вариант нарратива, который используется преподавателями и студентами в процессе взаимодействия с медиа. Это представляет широкие возможности для получения студентами собственного уникального опыта.

Собственно партисипативная культура, технологии и идея коллективного интеллекта не новы для трансмедийного обучения, поскольку они уже были выделены в концептуализации трансмедиа Дженкинса [Jenkins 2006]: медиаконвергенция, партисипативная культура и коллективный интеллект. Но теперь эти три элемента используются для конкретных учебных целей, а преподаватели, в свою очередь, решают и проектируют, как именно они должны быть применены в учебном процессе.

Перспективы трансмедийного образования возникают именно из его способности конкретизировать применение педагогических принципов с позиций вовлечения студентов в учебный процесс. Трансмедийные инструменты, с одной стороны, взаимосвязаны с цифровым контекстом, а, с другой, совместимы с аналоговым миром и традиционными медиа. И, наконец, концепция трансмедийного

обучения позволяет преодолеть границы формализованного образовательного процесса и связать его со студенческим повседневным миром.

Вызовы трансмедийного образования во многом обусловлены сложностью понимания концептуальных особенностей данного феномена. Кроме того, цели трансмедийного обучения носят в большей степени теоретический и случайный характер, чем практический и достижимый. Как следствие, то, что мы знаем о трансмедиа, является скорее априорным, чем основанным на фактических данных.

Несмотря на это, представляется привлекательной идея внедрения трансмедийных образовательных стратегий с учетом указанных перспектив и имеющегося потенциала. Преодоление же вызовов видится в переходе от теоретических исследований к применению трансмедийного подхода *in praxis*.

Источники

Гравшина И.Н. (2022). Цифровая трансформация как тренд развития высшего образования // Образовательные ресурсы и технологии. №3 (40) С. 15-20. DOI: 10.21777/2500-2112-2022-3-15-20.

Amador J. (2013). Aprendizaje transmedia en la era de la convergencia cultural interactiva. *Educación y Ciudad*, No. 25. P. 11-24. DOI: 10.36737/01230425.v.n25.2013.50.

Barreneche C., Polo Rojas N.D., Menéndez-Echavarría A.L. (2018). Alfabetismos transmedia en Colombia: Estrategias de aprendizaje informal en jóvenes gamers en contextos de precariedad. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*. No. 137. P. 171-189. DOI: 10.16921/chasqui.v0i137.3510.

Bernal D. (2017). TIC y educación. Creación de mundos narrativos transmediáticos en procesos de aprendizaje. *Luciérnaga-Comunicación*. No. 9 (18). P. 52-60. DOI: 10.33571/revistaluciernaga.v9n18a4.

Campalans C. (2015). Docencia/aprendizaje transmedia: Una experiencia. *Razón y Palabra*. No. 16 (2). P. 39-55. DOI: 10.1377/hlthaff.2013.0625.

Chung G.K.W.K. (2014). Toward the relational management of educational measurement data. *Teachers College Record: The Voice of Scholarship in Education*. No. 116(11). P. 1-16. DOI: 10.1177/016146811411601115.

Crespo-Pereira V., Legerén-Lago B. (2018). El uso de la Neurociencia en el diseño de contenidos transmedia en los canales de televisión públicos de Europa: Videojuegos y Social TV. *Edmetic. Revista de Educación Mediática y TIC*. No. 7(2). P. 37-56. DOI: 10.21071/edmetic.v7i2.10981.

Davis, S. (2017). Drama and arts-based professional learning: Exploring face-to-face, online and transmedia models. *Teaching Education*, 28(4), P. 333–348. DOI: 10.1080/10476210.2017.1296830

Dickinson-Delaporte, S., Gunness, A., & McNair, H. (2020). Engaging higher education learners with transmedia play. *Journal of Marketing Education*, 42(2), P. 123–133. DOI: 10.1177/0273475318775138

Ellis, G. W., Huff, I., Rudnitsky, A., McGinnis-Cavanaugh, B., & Ellis, S. K. (2018). Engaging children in design thinking through transmedia narrative (RTP) [Paper presentation]. ASEE Annual Conference and Exposition, Conference Proceedings, American Society for Engineering Education.

Fleming, L. (2013). Expanding learning opportunities with transmedia practices: Inanimate alicia as an exemplar. *Journal of Media Literacy Education*, 52(2), P. 370–377.

Gee, J. P. (2009). New digital media and learning as an emerging area and “worked examples” as one way forward. The MIT Press.

González-Martínez, J., Esteban-Guitart, M., Rostan-Sánchez, C., Serrat-Sellabona, E., & Estebanell-Minguell, M. (2019). What’s up with transmedia and education? A literature review. *Digital Educatio Review*, 36, P. 207–222. DOI:10.1344/der.2019.36.207-222

- Gutu, M. (2019). A new perspective on learning: Flipped classroom and transmedia learning. In J. Beseda, L. Rohlíková, & V. Duffek (Eds.), *E-Learning: Unlocking the gate to education around the globe*. 14th conference reader P. 240–245. Center for Higher Education Studies.
- Ito, M., Gutiérrez, K., Livingstone, S., Penuel, B., Rhodes, J., Salen, K., & Watkins, C. S. (2013). *Connected learning: An agenda for research and design*. Irvine.
- Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling*. Technology Review (on line).
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture. Where old and new media collide*. New York University Press.
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robison, A. J., & Weigel, M. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century. Building the field of digital media and learning* (Vol. 21). MIT Press.
- MacLure, M. (2005). Clarity bordering on stupidity”: Where’s the quality in systematic review? *Journal of Education Policy*, 20(4), P. 393–416. DOI: 10.1080/02680930500131801
- Paulsen, C. A., & Rueter, J. A. (2014). The effectiveness of placing temporal constraints on a transmedia STEM learning experience for young children. *E-Learning and Digital Media*, 11 (2), P. 204–213. DOI: 10.2304/elea.2014.11.2.204
- Pereira, M. A. G., Pedro, L. F. M. G. (2020). Ambientes colaborativos transmedia para a promoção da autonomia e motivação dos estudantes [Paper Presentation]. 15th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI) 24, CISTI. DOI: 10.23919/CISTI49556.2020.9140850
- Raybourn, E. M. (2014). A new paradigm for serious games: Transmedia learning for more effective training and education. *Journal of Computational Science*, 5(3), P. 471–481. DOI: 10.1016/j.jocs.2013.08.005
- Raybourn, E. M. (2017). Toward culturally-aware, next generation learning ecosystems. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 480, P. 173–181. DOI: 10.1007/978-3-319-41636-6_14
- Raybourn, E. M., Kunz, M., Fritz, D., & Urias, V. (2018). A zero-entry cyber range environment for future learning ecosystems. In Ç. K. Koç (Ed.), *Cyber-Physical systems security* (pp. 93–109). Springer. DOI: 10.1007/978-3-319-98935-8_5
- Raybourn, E. M., Stubblefield, W. A., Trumbo, M., Jones, A., Whetzel, J., & Fabian, N. (2019). *Information Design for XR Immersive Environments: Challenges and Opportunities*. In J. Y. C. Chen and G. Fragomeni (Eds.), *Virtual, Augmented and Mixed Reality. Multimodal Interaction*. HCII, 2019. Lecture Notes in Computer Science (vol. 11574, P. 153–164). Springer. DOI: 10.1007/978-3-030-21607-8_12
- Rodrigues, P., Bidarra, J. (2014). Transmedia storytelling and the creation of a converging space of educational practices. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 9 (6), P. 42–48. DOI:10.3991/ijet.v9i6.4134
- Rodrigues, P., Bidarra, J. (2015). Design of a transmedia project targeted to language learning [Paper presentation]. ARTECH 2015. 7th International Conference on Digital Arts, ARTECH.
- Rodrigues, P., Bidarra, J. (2019). Expanding the mosaic of transmedia learning experiences: Application of a transmedia storyworld in ESL formal learning environments [Paper presentation]. ARTECH 2019: Proceedings of the 9th International Conference on digital and interactive arts, ARTECH. DOI: 10.1145/3359852.3359891
- Scolari, C. (2014). Narrativas transmedia: Nuevas formas de comunicar en la era digital. *Anuario AC/E de Cultura Digital*, 1, P. 71–81.
- Scolari, C. (2018). Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. *Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Universitat Pompeu Fabra.
- Siemens G. (2005). A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*. No. 2 [el. source]: http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm (accessed 04.01.2025).

Siemens G. (2006). Connectivism: Learning and knowledge today [conference presentation]. Global Summit 2006: Technology Connected Features.

Torres-Martín, J. L., Castro-Martínez, A., & Díaz-Morilla, P. (2022). Metodología transmedia en los grados de comunicación audiovisual en España. *index.Comunicación*, 12(2), 99–122. DOI:10.33732/ixc/12/02Metodo

Urrútia, G., & Bonfill, X. (2010). Declaración PRISMA: Una propuesta para mejorar la publicación de revisiones sistemáticas y metaanálisis. *Medicina clínica*, 135(11), P. 507–511. DOI: 10.1016/j.medcli.2010.01.015

Valdés, V., Gutiérrez Esteban, P., & Capilla, E. (2016). Diseño de materiales curriculares en Educación infantil: De la convergencia de medios a la educación transmedia. In: R. Roig-Vila (ed.), *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. P. 1424-1431.

Wiklund-Engblom, A., Hiltunen, K., Hartvik, J., & Porko-Hudd, M. (2013). Transmedia story-building in Sloyd [paper presentation]. In: *Proceedings of the IADIS International Conference Mobile Learning 2013*. P. 199-203. Lisbon, Portugal: International Association for Development of the Information Society.

■ ■ ■ Transmedia Learning as a Method of Social Communication: conceptual analysis

Kucharina S.A

Moscow State Institute of International Relations (MGIMO – University), Moscow, Russia.

Abstract. The article is devoted to the study of transmedia learning in the context of its integration into the educational process. The text is based on the assumption of significant opportunities for transmedia narrative not only in the field of culture, but also in education. Transmedia narration is regarded as a way to increase the level of academic achievement and acquisition of new competencies by students. The objective of the study consisted in the development of comprehensive understanding of the phenomenon of transmedia learning, and beyond that, in identifying its potential in shaping social interactions and knowledge sharing. To achieve it, the author reviewed theoretical sources, existing definitions and methodological approaches to the organization of transmedia learning. This enabled the development of a generalized definition of transmedia learning, further identification of the factors and motives for its implementation in the field of education, and substantiation of the role of information technology in teaching.

Keywords: transmedia learning, higher education, innovative methods in education, technological tools, transmedia narration

For citation: Kucharina S.A. (2025). Transmedia learning as a method of social communication: conceptual analysis. *Communicology*. Vol. 13. No. 1. P. 97-109. DOI 10.21453/2311-3065-2025-13-1-97-109.

Inf. about the author: Kucharina Sofiya Aleksandrovna – postgraduate student at the Department of Sociology, MGIMO – University. *ORCID:* 0009-0006-9499-6268. *E-mail:* sofiyadolganova@gmail.com. *Address:* 119571, Russia, Moscow, Vernadsky av., 76.

Received: 30.12.2024. *Accepted:* 02.03.2025.

References

- Amador J. (2013). Transmedia learning in the era of interactive cultural convergence. *Education and City*. No. 25. P. 11-24. DOI: 10.36737/01230425.v.n25.2013.50 (in Span).
- Barreneche C., Polo Rojas N.D., Menéndez-Echavarría A.L. (2018). Transmedia literacies in Colombia: Informal learning strategies for young gamers in precarious contexts. *Chasqui. Latin American Journal of Communication*. No. 137. P. 171-189. DOI: 10.16921/chasqui.v0i137.3510 (in Span).
- Bernal D. (2017). ICT and education. Creating transmedia narrative worlds in learning processes. *Luciernaga-Comunicación*. No. 9 (18). P. 52-60. DOI: 10.33571/revistaluciernaga.v9n18a4 (in Span).
- Campalans C. (2015). Transmedia Teaching/Learning: An Experience. *Reason and Word*. No. 16 (2). P. 39-55. DOI: 10.1377/hlthaff.2013.0625 (in Span).
- Chung G.K.W.K. (2014). Toward the relational management of educational measurement data. *Teachers College Record: The Voice of Scholarship in Education*. No. 116 (11). P. 1-16. DOI: 10.1177/01614681141160115.
- Crespo-Pereira V., Legerén-Lago B. (2018). The Use of Neuroscience in Transmedia Content Design for European Public Television Channels: Video Games and Social TV. *Edmetic. Journal of Media Education and ICT*. No. 7(2). P. 37-56 (in Span).
- Davis S. (2017). Drama and arts-based professional learning: Exploring face-to-face, online and transmedia models. *Teaching Education*. Vol. 28. No. 4. P. 333-348.
- Dickinson-Delaporte S., Gunness A., McNair H. (2020). Engaging higher education learners with transmedia play. *Journal of Marketing Education*. Vol. 42. No. 2. P. 123-133.
- Ellis G.W. et al. (2018). Engaging children in design thinking through transmedia narrative (RTP). In: ASEE Annual Conference and Exposition, Conference Proceedings. American Society for Engineering Education.
- Fleming L. (2013). Expanding Learning Opportunities with Transmedia Practices: "Inanimate Alice" as an Exemplar. *Journal of Media Literacy Education*. Vol. 5. No. 2. P. 370-377.
- Gee J.P. (2009). *New digital media and learning as an emerging area and "worked examples" as one way forward*. Cambridge: The MIT Press.
- González-Martínez J.G. et al. (2019). What's up with transmedia and education? A literature review. *Digital Education Review*. No. 36. P. 207-222.
- Gravshina I.N. (2022). Digital transformation as a trend in the development of higher education. *Educational Resources and Technologies*. No. 3 (40) P. 15-20. DOI: 10.21777/2500-2112-2022-3-15-20 (in Rus.).
- Gutu M. (2019). A new perspective on learning: Flipped classroom and transmedia learning. In: *E-Learning: Unlocking the gate to education around the globe. 14th conference reader*. Center for Higher Education Studies.
- Ito M. et al. (2013). *Connected learning: An agenda for research and design*. Irvine: Digital Media and Learning Research Hub.
- Jenkins H. (2003). *Transmedia Storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling*. Cambridge: MIT Technology Review.
- Jenkins H. (2006). *Convergence culture. Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins H. et al. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Cambridge: The MIT Press.
- MacLure M. (2005). "Clarity bordering on stupidity": Where's the quality in systematic review? *Journal of Education Policy*. No. 20(4). P. 393-416.
- Paulsen C.A., Andrews J.R. (2014). The effectiveness of placing temporal constraints on a transmedia STEM learning experience for young children. *E-Learning and Digital Media*. Vol. 11. No. 2. P. 204-213.

Pereira M., Pedro L. (2020). Transmedia collaborative environments to promote autonomy and motivation of students. In: 15th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI). Vol. 24. P. 24-27 (in Span).

Raybourn E.M. (2014). A new paradigm for serious games: Transmedia learning for more effective training and education. *Journal of Computational Science*. Vol. 5. No. 3. P. 471-481.

Raybourn E.M. (2017). Toward culturally-aware, next generation learning ecosystems. In: Advances in Cross-Cultural Decision Making: Proceedings of the AHFE 2016 International Conference on Cross-Cultural Decision Making (CCDM), July 27-31, 2016. Florida: Springer International Publishing.

Raybourn E.M. et al. (2018). A zero-entry cyber range environment for future learning ecosystems. In: Cyber-Physical systems security. Florida: Springer International Publishing.

Raybourn E.M. et al. (2019). Information design for XR immersive environments: challenges and opportunities. In: Virtual, Augmented and Mixed Reality. Multimodal Interaction: 11th International Conference, VAMR 2019, Held as Part of the 21st HCI International Conference, HCII 2019, Orlando, FL, USA, July 26–31, 2019, Proceedings, Part I 21. Florida: Springer International Publishing.

Rodrigues P., Bidarra J. (2014). Transmedia storytelling and the creation of a converging space of educational practices. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. Vol. 9. No. 6. P. 42-48.

Rodrigues P., Bidarra J. (2015). Design of a transmedia project targeted to language learning. In: ARTECH 2015: 7th international conference on digital arts. Artech International.

Rodrigues P., Bidarra J. (2019). Expanding the mosaic of transmedia learning experiences: Application of a transmedia storyworld in ESL formal learning environments. In: ARTECH 2019: Proceedings of the 9th International Conference on Digital and Interactive Arts. Artech International.

Sánchez V.V., Esteban P.G., Garrido E.C. (2016). Designing Curriculum Materials in Early Childhood Education: From Media Convergence to Transmedia Education. In: Technology, Innovation, and Research in Teaching-Learning Processes. Barcelona: Octaedro (in Span).

Scolari C. (2014). Transmedia Narratives: New Ways of Communicating in the Digital Age. In: AC/E Yearbook of Digital Culture. Vol. 1. P. 71-81 (in Span).

Scolari C. (2018). Adolescents, media, and collaborative cultures. Leveraging young people's transmedia skills in the classroom. Barcelona: Pompeu Fabra University (in Span).

Siemens G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*. No. 2.

Siemens G. (2006). Connectivism: Learning and knowledge today. *The International Review of Research in Open and Distance Learning*. Vol. 9. No. 3. P. 1-13.

Torres-Martín J.L., Castro-Martínez A.C., Díaz-Morilla P. (2022). Transmedia methodology in audiovisual communication degrees in Spain. *Index Comunicación: Scientific journal in the field of Applied Communication*. Vol. 12. No. 2. P. 99-122 (in Span).

Urrútia Y., Bonfill X. (2010). PRISMA statement: a proposal to improve the publication of systematic reviews and meta-analyses. *Medicina Clínica*. Vol. 135. No. 11. P. 507-511 (in Span).

Wiklund-Engblom A. et al. (2013). Transmedia Story-building in Sloyd. In: Proceedings of the IADIS International Conference Mobile Learning. Lisbon: International Association for Development of the Information Society.