

■ ■ ■ Трансмедиа как трехмерная модель: метатеоретический синтез нарратологии, экологии медиа и перформативного подхода

Кучарина С.А.

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

Аннотация. Статья посвящена метатеоретическому анализу трансмедийного сторителлинга как доминирующей формы культурного производства в XXI веке. В условиях эволюции коммуникационных систем от простой передачи сообщений к созданию сложных нарративных экосистем автор обосновывает необходимость интеграции трех взаимодополняющих теоретических перспектив: трансмедийной нарратологии, экологии медиа и перформативного подхода. Трансмедийная нарратология рассматривается как расширение традиционной теории повествования, фокусирующееся на «нарративном потенциале» и специфических возможностях различных медиа. Экология медиа предоставляет макроскопический взгляд на медиасреду как на среду обитания культуры, где трансмедийные проекты выступают эволюционным ответом на атомизацию аудитории. Перформативный подход, восходящий к концепции «культуры участия» Г. Дженкинса, акцентирует активную роль аудитории как соавтора и полноправного участника трансмедийных миров. В статье также рассматриваются принципы трансмедийного дизайна, роль искусственного интеллекта и метавселенных, а также вызовы, связанные с сохранением канонической целостности и развитием трансмедийной грамотности. Делается вывод о фундаментальном сдвиге в медиаландшафте: истории превращаются в пространства, которые аудитория совместно создает и перформативно переживает.

Ключевые слова: трансмедийный сторителлинг, трансмедийная нарратология, экология медиа, перформативный подход, культура участия, трансмедийный дизайн, трансмедийная грамотность

Для цитирования: Кучарина С.А. (2026). Трансмедиа как трехмерная модель: метатеоретический синтез нарратологии, экологии медиа и перформативного подхода// Коммуникология. 2026. Том 16. №3. С. 125-138. DOI 10.21453/2311-3065-2026-14-3-125-138.

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

Статья поступила в редакцию: 12.07.2026. *Принята к печати:* 22.09.2026.

Введение. Современная эволюция коммуникационных систем привела к созданию сложных нарративных экосистем, где истории функционируют как автономные когнитивные репрезентации, адаптирующиеся под специ-

Конфликт интересов: отсутствует.

фические возможности различных медиаплатформ [Giannakopoulou 2025]. В условиях этого постоянно меняющегося ландшафта трансмедийный сторителлинг стал доминирующим способом культурного производства, что непременно требует строгого метатеоретического пересмотра того, как именно конструируются, воспринимаются и обживаются истории [Ryan 2015]. Понимание этого многогранного феномена требует его всестороннего изучения через три различные, но взаимно пересекающиеся теоретические призмы: трансмедийную нарратологию, экологию медиа и перформативный подход [Thon 2016]. Данные парадигмы в своей совокупности предоставляют мощную комплексную концептуальную основу для анализа механизмов функционирования трансмедиа в XXI веке.

Исследование этого феномена требует синтеза трансмедийной нарратологии, экологии медиа и перформативного подхода для понимания того, как сюжетные миры конструируются и обживаются аудиторией.

Трансмедийная нарратология представляет собой существенное расширение традиционной теории повествования, которая исторически была жестко привязана исключительно к языковым и текстовым формам медиа [Thon 2016; Wolf 2011]. Переход от лингвоцентричной дисциплины к системе, учитывающей специфику и особые свойства различных медиа, был вызван фундаментальным пониманием того, что нарративность по своей сути является автономной когнитивной репрезентацией [Kulish 2025]. С этой точки зрения, любая история может рассматриваться как ментальный конструкт или «нарративный потенциал», который актуализируется и обретает форму только при кодировании в определенную медийную среду [Ryan 2013].

В рамках нарратологического подхода трансмедийность рассматривается как целенаправленное развертывание истории, где каждая платформа вносит свой незаменимый вклад в общее повествование. М. Вольф вводит понятие «вторичное творение», описывая процесс конструирования сложных воображаемых миров, которые функционируют как автономные когнитивные репрезентации [Wolf 2011]. Такие миры часто носят транснарративный и трансавторский характер, становясь фундаментальными объектами исследования современных медиа. Трансмедийная нарратология рассматривает повествование не просто как текст, а как интерсубъективный коммуникативный конструкт или *storyworld* [Thon 2016]. Реципиенты используют когнитивные механизмы для реконструкции ментальных образов миров на основе «чертежей», предоставленных в различных медиа фрагментах [Scholz 2021]. Этот процесс включает в себя восполнение нарративных «пробелов» с опорой на фоновые знания и игнорирование медийно-специфичных элементов, не относящихся напрямую к логике вымышленной вселенной [Horstmann 2017].

В трансмедийной парадигме процесс сторителлинга в обязательном порядке включает выбор медиа на основе их специфических нарративных воз-

возможностей – то есть того, что именно данная среда может делать объективно лучше других [Lynch 2017]. Выбор конкретной среды (книги, фильма или видеоигры) критически важен, так как материальность носителя определяет типы смыслов, которые могут быть закодированы. Например, интерактивные медиа обеспечивают пользователю прямую агентность [Ryan 2015], позволяя физически исследовать пространство истории, в то время как традиционные формы делают упор на психологическую глубину [Ryan 2013]. В контексте трансмедиа расширение является первичной и главной операцией, поскольку именно оно сохраняет общую целостность вымышленного сюжетного мира (storyworld) при добавлении новых элементов [Thon 2016]. Подобные операции последовательно генерируют так называемый «эффект снежного кома», когда исходно успешная история порождает многочисленные кросс-медийные приквелы¹, сиквелы² и спин-оффы³, образующие единую и масштабную повествовательную империю [Brown et al. 2015].

С точки зрения экологии медиа, современные франшизы рассматриваются как динамические системы, в которых взаимодействуют авторы, платформы и технологии [Evans 2011]. Трансмедийная логика в таких системах отдает приоритет миростроительству [Ibrus, Scolari 2013] перед простым дублированием сюжета, создавая сетевые ансамбли распределенного смысла. Эти экосистемы постоянно эволюционируют, реагируя на изменения в способах производства, распределения и потребления контента в цифровой среде. Экология медиа – это не просто очередная теория коммуникации, а сложная метадисциплина, главным предметом изучения которой являются социальные и культурные эффекты технологической эволюции на протяжении всей истории развития общества [Jin 2015]. Она опирается на утверждение о том, что медиа по своей природе являются полноценными средами обитания, в которых произрастает и формируется человеческая культура, и поэтому внедрение нового медиа не просто механически дополняет эту среду, а кардинально и полностью ее трансформирует [Jin 2015].

¹ Приквел (от англ. prequel – «предыстория») – произведение, события которого происходят до начала оригинальной истории. Оно рассказывает о предпосылках, прошлом героев или предшествующих событиях. Пример: «Хоббит» – приквел трилогии «Властелин колец».

² Сиквел (от англ. sequel – «продолжение») – произведение (фильм, книга, игра), которое хронологически продолжает сюжет предыдущего. События сиквела разворачиваются после финала оригинала, с теми же героями. Пример: «Крестный отец 2» – сиквел «Крестного отца».

³ Спин-офф (от англ. spin-off – «ответвление») – произведение, в центре которого находятся второстепенные персонажи или события, упомянутые в оригинале. Спин-офф может быть как приквелом, так и сиквелом или даже полностью самостоятельной сюжетной линией. Пример: фильм «Круэлла» – спин-офф о злодейке из мультфильма «101 далматинец».

Фундаментальные принципы экологии медиа, изначально предложенные М. Маклюэном и впоследствии формализованные Н. Постманом, базируются на гипотезе о том, что любые медиа действуют как прямое расширение человеческих чувств и тела [Ciastellardi, Di Rosario, 2015]. С макроэкологической точки зрения трансмедийный сторителлинг предстает как неизбежный эволюционный ответ индустрии на «атомизацию аудитории» в эпоху глобального упадка традиционных одноканальных моделей вещания [Nair 2025]. Успех любой современной медиафраншизы сегодня напрямую зависит от ее способности проникать во всю медиаэкосистему, что неизбежно вовлекает коэволюцию различных видов медиа (таких как фильмы, телевидение, комиксы и игры), которые постоянно взаимодействуют и органично адаптируются друг к другу [Albaladejo-Ortega, Martínez 2019]. Медиаэкология пока не имеет единой теоретической базы для анализа того, как именно распределенный нарратив заставляет аудиторию структурировать восприятие, однако очевидно, что без внедрения принципов информационной гигиены и осознанной информационной культуры всех участников развитие трансмедийных форм будет сопровождаться ростом социально-психологических рисков [Шарков и др. 2018].

Третьим фундаментальным метатеоретическим столпом является перформативный подход, который целенаправленно смещает аналитический фокус на агентность и активное участие самой аудитории в создании смыслов [Rodrigues, Bidarra 2019]. Эта теоретическая перспектива уходит своими корнями в концепцию «культуры участия» (participatory culture) Г. Дженкинса, в условиях которой стирается традиционная и строгая граница между пассивными потребителями и активными производителями контента [Jenkins 2006]. По мнению российских исследователей, перформативный подход, используемый при изучении трансмедиа наиболее ярко выражается в формате телевизионного драматического сериала, вокруг которого можно выстроить «целую нарративную вселенную с помощью разнообразных расширений, таких как игры, веб-сериалы, эпизоды для мобильных устройств [Бакулев 2024].

Несмотря на то, что феномен трансмедийного сторителлинга только начинает ассимилироваться в российских медиа и медиаисследованиях, отечественная научная мысль уже накопила объем работ, анализирующих это явление с различных теоретических и прикладных позиций. Такая архитектура создает иммерсивный эффект и вовлекает аудиторию в совместное производство смыслов. Разработанная в России рекомендательно-методическая база является практико-ориентированной – она направлена «на решение проблем, на практическое воплощение в жизнь данного подхода, на реализацию трансмедийных проектов» [Аракелян, Воронцова 2024].

В сложных трансмедийных проектах современные зрители выступают не просто сторонними наблюдателями, а становятся членами полноправного перформативного сообщества, играющими активную роль в поддержке и расширении границ вымышленного мира [Kustritz 2018].

Трансмедийный нарратив представляет собой сложный социокультурный феномен, характеризующийся систематическим созданием сюжетный мир, элементы которых уникальным образом распределены между различными медиаплатформами для формирования единого целого. Этот процесс знаменует собой переход от простых адаптаций к глубокому междисциплинарному взаимодействию, вовлекающему аудиторию в активное соавторство [Peña, James 2024].

Цифровые культуры по своей сути являются глубоко перформативными, поскольку они всецело обуславливаются социальными процессами в техносфере и открывают принципиально новые возможности для практик вовлечения и интервенций со стороны пользователей [Jenkins et al. 2013]. Однако исторический анализ, проведенный М. Фриманом, демонстрирует, что корни трансмедийного сторителлинга уходят в начало XX в. [Freeman 2012], что опровергает мнение о его исключительно цифровой природе. Это явление выступает как закономерный этап медиаэволюции, где технологическая конвергенция лишь ускорила процессы, заложенные задолго до рождения интернета.

«Трансмедийная игра» и заложенная в медиа интерактивность позволяют зрителю, пользователю или игроку трансформировать историю с помощью собственных когнитивных способностей, де-факто наделяя его статусом истинного производителя и соавтора творческого произведения [Kinder 1991].

Синтез парадигм: принципы трансмедийного дизайна

Для всестороннего анализа и понимания трансмедийных проектов сегодня требуется обязательная интеграция разрозненных метатеоретических перспектив в единую функциональную и концептуальную основу [Jenkins 2006]. Принципы трансмедийного сторителлинга служат надежным мостом между нарратологическими, экологическими и перформативными аспектами, описывая саму динамику современной культуры конвергенции [Gambarato et al. 2020]. В частности, эти принципы иллюстрируют неизбежное напряжение между различными режимами вовлеченности аудитории и способами нарративной организации [Dena 2009]. Например, принципы «распространяемости» и «погружаемости» напрямую отражают экологические и перформативные аспекты циркуляции контента в сети [Moloney 2011]. В то же время такие принципы, как «непрерывность» и «множественность» решают нарратологическую проблему баланса между необходимостью сохранять каноническую целостность истории и желанием авторов создавать альтернативные версии одного и того же мира [Phillips 2012].

Для профессиональных аналитиков и создателей контента эти инсайты операционализируются через комплексные модели дизайна, такие как 10-мерная модель Р. Гамбарато [Gambarato 2013]. Данная модель позволяет оценивать опыт «тотального развлечения» и одновременно учитывает narra-

тивные характеристики, экологию платформ и перформативные уровни вовлечения аудитории [Kolosova 2018].

Трансмедиа как культурный и педагогический инструмент

Особое внимание необходимо уделить трансмедийному нарративу как ключевому понятию не только в области культуры, но и образования. Последствия развития трансмедиа выходят далеко за рамки коммерции и журналистики, проникая в сферы образования и формирования культурной идентичности [Postan 2026]. В качестве педагогического инструмента трансмедийный сторителлинг прекрасно согласуется с конструктивистскими теориями обучения, побуждая студентов взаимодействовать с различными платформами для формирования «общего коллективного интеллекта» [Frau-Meigs 2012]. Помимо образования, трансмедийный сторителлинг выполняет жизненно важную функцию создания и сплочения сообществ [Gambarato et al. 2020]. Если в прошлом фундаментальные нарративы (такие как религиозные мифы или исторические эпосы) передавались через устную традицию и искусство, объединяя социум, то в эпоху глобализации эту роль во многом взяли на себя масштабные трансмедийные франшизы [Gambarato 2020]. В подобных условиях развитие «трансмедийной грамотности» (transmedia literacy) становится критически важной гражданской компетенцией, необходимой для этичного участия в информационных сетях и понимания того, как конструируются смыслы на множестве платформ [Biesta 2020].

Роль искусственного интеллекта и метавселенных

К середине 2020-х годов развитие генеративного искусственного интеллекта (ИИ) окончательно превратило трансмедиа из нишевой стратегии в фундаментальную логику всей глобальной медиазкосистемы. В этих новых условиях авторам необходимо выстраивать строго согласованную машиночитаемую инфраструктуру сюжетного мира, где все каноничные факты остаются абсолютно идентичными на любых платформах [Couldry 2019]. Параллельно с этим происходит слияние физических и цифровых миров в метавселенных, которые предлагают постоянные интерактивные пространства для кросс-культурного обитания и совместного исследования историй [Magetos, Mitropoulos 2025].

Трансмедийные проекты в метавселенных способствуют формированию общего коллективного интеллекта, где фанаты могут совместно исследовать истории и даже влиять на канон через интерактивные платформы [Floridi 2019]. В образовании эти инструменты используются для создания иммерсивных учебных сред, объединяющих экспериментальное обучение и критический анализ [Hjorth, Harris 2022]. Важной компетенцией становится «трансмедийная грамотность», необходимая для этичного участия в жиз-

ни цифровых сообществ и понимания механизмов конструирования смыслов [Ciancia 2015].

Вызовы и перспективы трансмедийной архитектуры

Огромные масштабы франшиз создают риск «нарративной усталости», а автоматическая генерация контента может привести к потере канонической целостности из-за стохастической природы нейросетей [Ruszev et al. 2025]. Также остаются нерешенными вопросы защиты данных, алгоритмической предвзятости и прав на интеллектуальную собственность в условиях бесконечного производства синтетического контента [Al-Surayhi et al. 2025].

Профессиональные модели дизайна, такие как пятимерный фреймворк для ИИ-фильмов, пытаются сбалансировать генеративную агентность, модульность мира и оркестрованную персонализацию. [Wang 2025] В конечном итоге успех трансмедиа в эпоху ИИ зависит от способности сохранить «человеческую искру» и пространство для тайны среди бесконечного потока алгоритмически сгенерированных данных [Singh, Rana 2025].

Для поддержания глубокого вовлечения аудитории создатели видеоигр и сложных медиапроектов часто внедряют скрытые нарративные элементы не только внутрь вымышленного мира, но и прямо в цифровой код или системные файлы, побуждая фанатов к коллективному расследованию и дата-майнингу [Zeiser 2015]. В конечном итоге, успешные трансмедийные проекты будущего должны функционировать как метавселенные со сложной внутренней архитектурой смыслов, где смыслы и нарративы конструируются в непрерывном соавторстве между создателями, активной аудиторией и теми технологиями, которые они используют.

Заключение: интеграция метатеоретического ландшафта

Изучение трансмедийных метатеорий убедительно доказывает, что изолированного монодисциплинарного подхода более недостаточно для понимания усложняющихся коммуникационных процессов [Morejón Vallejo, Pedrero Esteban 2026]. Трансмедийная нарратология предоставляет аналитические инструменты для толкования структурных и когнитивных аспектов расширения сюжетных миров [Long 2016]. Экология медиа предлагает системный макроскопический взгляд на то, как технологические среды эволюционируют и переформируют человеческую культуру [Ángel et al. 2026]. Перформативный подход, в свою очередь, подчеркивает важнейшую роль активной аудитории, которая поддерживает аутентичность и согласованность этих общих вымышленных реальностей [Brown 2015].

Таким образом, трансмедиа – это не просто новый формат развлечений, а фундаментальный сдвиг во всем медиаландшафте в сторону экосистемы, ориентированной на сторителлинг [Ibrus, Scolari 2012]. В рамках этой сис-

темы истории перестают быть просто тем, что мы смотрим или читаем; они превращаются в пространства, в которых мы обитаем, действуем и которые мы совместно создаем [Milovidov 2021]. Таким образом, трансмедиа предстает не как очередной формат развлечения или маркетинговая стратегия, а как фундаментальный сдвиг в самом устройстве медиареальности. Истории более не являются линейно передаваемыми сообщениями – они превращаются в пространства, которые аудитория коллективно населяет, перформативно переживает и совместно достраивает. Будущее медиакommunikаций будет определяться тем, насколько гармонично удастся интегрировать нарратологическую глубину, экологическую системность и перформативную открытость в единую, устойчивую и этичную архитектуру трансмедийных вселенных.

Источники

- Аракелян А.М., Воронцова Ю.В. (2023). Формирование дизайна трансмедийного проекта // *Вестник университета*. №12 С. 240-247. DOI: 10.26425/1816-4277-2023-12-240-247.
- Бакулев Г.П. (2020). Трансмедийный сторителлинг: примета цифровой медиасреды // *Вестник ВГИК*. №12 (1(43)) С. 132-142.
- Шарков Ф.И., Силкин В.В., Абрамова И.Е., Кириллина Н.В. (2018). Нарушения информационной экологии в медиапространстве // *Вестник Российского университета дружбы народов*. Серия: Социология. №4 (18) С. 765-775. DOI: 10.22363/2313-2272-2018-18-4-765-775.
- Albaladejo-Ortega S., Sánchez Martínez J. (2019). El ecosistema mediático de la ficción contemporánea: relatos, universos y propiedades intelectuales a través de los transmedial worlds. *Revista ICONO 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*. No. 17. P. 15-38. DOI: 10.7195/ri14.v17i1.1241.
- Al-Surayhi, M., Al-Qahtani, M., Al-Marshadi, S., Al-Ghamdi, A., & Al-Surayhi, M. (2025). Generative Artificial Intelligence in Game Design: A Narrative Review. *Journal of Ecohumanism*, 4(4). DOI: 10.62754/joe.v4i4.6912.
- 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.
- Ángel, J., Devia, Á., & Gonzalez, D. (2026). Correction: Transmedia digital narratives in mathematics teaching in educational contexts: a systematic, bibliometric, and structural review (2014–2024). *Frontiers in Education*, 11. DOI: 10.3389/educ.2026.1838270.
- 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 Acevedo 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.
- Biesta, G. J. (2020). Educational Research: An Unorthodox Introduction. London: Bloomsbury Academic. ISBN 9781350035034.
- Brown W. (2015). Examining four processes of audience involvement with media personae: transportation, parasocial interaction, identification, and worship. *Communication Theory*, 25(3). DOI: 10.1111/comt.12053.
- Brown, R. M. W., Dizdar, G., Ella, J.-E., Fan, L.-T., Fazli, S., Freitag, F., Gabriel, N., Georgi, C., Glaser, B. J., Kader, S., Kazur, B., Matuszkiewicz, K., Rosbach, A., Untiks, I., & Valente, A. C. (2015).

Convergence Culture Reconsidered. *G ttinger Schriften Zur Englischen Philologie*. DOI: 10.17875/gup2015-840.

Ciancia M. (2015). Transmedia Design Framework. Design-Oriented Approach to Transmedia Research. *International Journal of Transmedia Literacy*, Vol. 1, P. 131-145. DOI: 10.7358/IJTL-2015-001-Cian.

Ciastellardi M., Di Rosario G. (2015). Transmedia Literacy: A Premise. *IJTL – International Journal of Transmedia Literacy*. No. 1. P. 7-16. DOI: 10.7358/ijtl-2015-001-cias.

Couldry N., Mejias U. (2019). The Costs of Connection: How Data Is Colonizing Human Life and Appropriating It for Capitalism. DOI: 10.1515/9781503609754.

Dena C. (2009). Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World Across Distinct Media and Environments (PhD dissertation). Sydney: University of Sydney.

Dr Divya Nair (2025). Transmedia Journalism in the Post-Digital Age: Redefining Storytelling and Audience Engagement Through Media Convergence. *International Journal of Advanced Research in Science Communication and Technology*. DOI: 10.48175/ijarsct-29305.

Evans, E. (2011). Transmedia Television: Audiences, New Media, and Daily Life. London: Routledge.

Floridi, L. (2019). The Logic of Information: A Theory of Philosophy as Conceptual Design. Oxford: Oxford University Press. ISBN 9780198833635.

Frau-Meigs, D. (2012). Transliteracy as the New Media Literacy. *Media Studies*, Vol. 3, No. 6, P. 13-26.

Freeman M. (2016). Historicising Transmedia Storytelling: Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds. London: Routledge. DOI: 10.4324/9781315439525

Gambarato, R.R. (2013). Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations. *Baltic Screen Media Review*, Vol. 1. DOI: 10.1515/bsmr-2015-0006.

Gambarato, R.R., Alzamora, G.C., & Tárca, L. (2020). Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling (1st ed.). Routledge. DOI: 10.4324/9780367343057.

Giannakopoulou, V. (2025). The spread of narratives across medial, linguistic, and cultural boundaries in the age of media convergence. Transmedia in Translation and Transculturation, edited by Vasso Giannakopoulou and Elin Sütiste, John Benjamins Publishing Company. DOI: 10.1075/btl.167.01gia

Hjorth L., & Harris A. (2020). Mobile Media Arts: A Guide to Making and Teaching Creative Mobile Media. London: Routledge. DOI: 10.4324/9780429242816

Horstmann, J. (2017). [Review of the book Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture, by Jan-Noël Thon]. *Style*, 51(2), 247-253. DOI: 10.1353/sty.2017.0017.

Ibrus, I., & Scolari, C. A. (2012). Crossmedia innovations. Texts, markets, institutions. Frankfurt: Peter Lang GmbH.

Jenkins, H. (2006). Convergence culture: Where old and new media collide. New York: New York University Press.

Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture. New York: New York University Press.

Jin, D.Y. (2015). Digital convergence of Korea's webtoons: transmedia storytelling. *Communication Research and Practice*, 1(3), 193-209. DOI: 10.1080/22041451.2015.1079150.

Kinder, M. (1991). Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. California: University of California Press.

Kolosova, A. (2018). Transmedia Storytelling As New Format In Modern Media Landscape. *Proceedings*, 589-595. DOI: 10.15405/epsbs.2018.02.69.

Kulish, V. (2025). Theoretical basis of studying transmedia narrative in modern english media discourse. *Philological Treatises*, 17(1), 137-145. DOI: 10.21272/Ftrk.2025.17(1)-13

Kustritz, A. (2018). Transmedia Serial Narration: Crossroads of Media, Story, and Time. *M/C Journal*, 21(1). DOI: 10.5204/mcj.1388

- Long, G. (2016). Creating worlds in which to play: using transmedia aesthetics to grow stories into storyworlds. In Kurtz, B. & Bourdaa, M. (Eds.), *The Rise of Transtexts: Challenges and Opportunities* (pp. 139-152). Oxon: Routledge. DOI: 10.4324/9781315671741
- Lynch, D., McGowan, L., & Hancox, D. (2017). Iterative Multimodality: An Exploration of Approaches to Transmedia Writing. *TEXT*, 21(2), 1-12. DOI: 10.52086/001c.25232.
- Magetos D., Mitropoulos S. (2025). The Metaverse in Education: A Literature Review. *International Journal of Latest Research in Engineering and Technology (IJLRET)*. No. 11 (6). P. 48-58. DOI: 10.56581/IJLRET.11.06.48-58.
- Milovidov S. (2021). Transmedia storytelling as a way to turn fan practices into a cultural industry. *The Art and Science of Television / Наука телевидения*, 17(1), P. 29-47. DOI: 10.30628/1994-9529-2021-17.1-29-47.
- Moloney K. T. (2011). *Porting Transmedia Storytelling to Journalism* (Master's thesis). Denver: University of Denver.
- Morejón Vallejo, J. R., & Pedrero Esteban, L. M. (2026). Herramienta de análisis para identificar y categorizar al periodismo transmedia. *Cuadernos.Info*, (63), 115–137. DOI: 10.7764/cdi.63.95068
- Peña E., & James K. (2024). A Framework of Transmediation. *Convergence*, 30(5), P. 1610-1624. DOI: 10.1177/13548565231220325.
- Phillips A. (2012). *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms*. New York: McGraw-Hill.
- Postan, L. (2026). Public communication through new media: a source of informal learning. 77-83. DOI: 10.59295/spd2025s.12.
- Rodrigues, P., & Bidarra, J. (2019). Expanding the mosaic of transmedia learning experiences: Application of a transmedia storyworld in ESL formal learning environments. *ARTECH 2019: Proceedings of the 9th International Conference on digital and interactive arts*. DOI: 10.1145/3359852.3359891.
- Ruszev, S., Trifonova, T., & Guerrero-Solé, F. (2025). Authorship and creativity in the era of AI. Towards a transformation of contemporary media narratives. *Hipertext.net*, 1-10. DOI: 10.31009/hipertext.net.2025.i31.02.
- Ryan, M.-L. (2015). Transmedia Storyworlds: Industry Buzzword or New Narrative Experience? *Storyworlds*, 7(2), 1-20.
- Ryan, M.-L. Transmedial Storytelling and Transfictionality. DOI: 10.1215/03335372-2325250.
- Scholz T. P. (2021). *The World Is Not Enough: Transmedia World-Building as a Diachronic and Dialogical Process*(PhD thesis).
- Singh, S., & Rana, K. (2025). The Animated Age: Emerging Technologies and Storytelling in Digital Media. DOI: 10.21276/saar/978-81-987344-5-7.
- Thon, J.-N. (2018). *A Narratological Approach to Transmedial Storyworlds and Transmedial Universes*.
- Wang, Q. (2025). Defining and Operationalising AI Film Within a Transmedia Storytelling Framework. *Communications in Humanities Research*, 86, 65-80. DOI: 10.54254/2753-7064/2025.KM28231.
- Wolf W. (2011). Narratology and Media(lity): The Transmedial Expansion of a Literary Discipline and Possible Consequences. DOI: 10.1515/9783110255003.145.
- Zeiser A. (2015). Transmedia marketing: from film and TV to games and digital media. *Burlington: Focal Press*. DOI: 10.4324/9781315880112.

■ ■ ■ Transmedia as a three-dimensional model: a metatheoretical synthesis of narratology, media ecology, and a performative approach

Kucharina S.A.

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

Abstract. The article is devoted to a meta-theoretical analysis of transmedia storytelling as the dominant form of cultural production in the 21st century. In the context of the evolution of communication systems from simple transmission of messages to the creation of complex narrative ecosystems, the author substantiates the need to integrate three complementary theoretical perspectives: transmedia narratology, media ecology and the performative approach. Transmedia narratology is seen as an extension of traditional narrative theory, focusing on the «narrative potential» and specific capabilities of various media. The ecology of media provides a macroscopic view of the media environment as the habitat of culture, where transmedia projects act as an evolutionary response to the atomization of the audience. The performative approach, which goes back to the concept of the «culture of participation» by G. Jenkins, emphasizes the active role of the audience as a co-author and a full participant in the transmedia worlds. The article also examines the principles of transmedia design, the role of artificial intelligence and metaverses, as well as the challenges associated with maintaining canonical integrity and developing transmedia literacy. The conclusion is drawn about a fundamental shift in the media landscape: stories are turning into spaces that the audience jointly creates and performatively experiences.

Keywords: transmedia storytelling, transmedia narratology, media ecology, performative approach, culture of participation, transmedia design, transmedia literacy.

For citation: Kucharina S.A. (2026). Transmedia as a three-dimensional model: a metatheoretical synthesis of narratology, media ecology, and a performative approach// Communicology.2026. Vol. 14. No. 3. P. 125-138. DOI 10.21453/2311-3065-2026-14-3-125-138.

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.

References

- Albaladejo-Ortega S., Sánchez Martínez J. (2019). El ecosistema mediático de la ficción contemporánea: relatos, universos y propiedades intelectuales a través de los transmedial worlds. *Revista ICONO 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*. No. 17. P. 15-38. DOI: 10.7195/ri14.v17i1.1241. (In Span).
- Al-Surayhi, M., Al-Qahtani, M., Al-Marshadi, S., Al-Ghamdi, A., & Al-Surayhi, M. (2025). Generative Artificial Intelligence in Game Design: A Narrative Review. *Journal of Ecohumanism*, 4(4). DOI: 10.62754/joe.v4i4.6912.
- 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. (In Span).
- Ángel, J., Devia, Á., & Gonzalez, D. (2026). Correction: Transmedia digital narratives in mathematics teaching in educational contexts: a systematic, bibliometric, and structural review (2014–2024). *Frontiers in Education*, 11. DOI: 10.3389/feduc.2026.1838270.

- Arakelyan A.M., Vorontsova Yu.V. (2023). Formation of Transmedia Project Design. University Bulletin. No. 12. P. 240-247. DOI: 10.26425/1816-4277-2023-12-240-247 (In Rus.).
- Bakulev G.P. (2020). Transmedia Storytelling: A Sign of the Digital Media Environment. VGIK Bulletin. No. 12 (1(43)). P. 132-142. (In Rus.).
- 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. (In Span).
- Bernal Acevedo 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. (In Span).
- Biesta, G. J. (2020). Educational Research: An Unorthodox Introduction. London: Bloomsbury Academic. ISBN 9781350035034.
- Brown W. (2015). Examining four processes of audience involvement with media personae: transportation, parasocial interaction, identification, and worship. Communication Theory, 25(3). DOI: 10.1111/comt.12053.
- Brown, R. M. W., Dizdar, G., Ella, J.-E., Fan, L.-T., Fazli, S., Freitag, F., Gabriel, N., Georgi, C., Glaser, B. J., Kader, S., Kazur, B., Matuszkiewicz, K., Rosbach, A., Untiks, I., & Valente, A. C. (2015). Convergence Culture Reconsidered. Göttinger Schriften Zur Englischen Philologie. DOI: 10.17875/gup2015-840.
- Ciancia M. (2015). Transmedia Design Framework. Design-Oriented Approach to Transmedia Research. International Journal of Transmedia Literacy, Vol. 1, P. 131-145. DOI: 10.7358/IJTL-2015-001-Cian.
- Ciastellardi M., Di Rosario G. (2015). Transmedia Literacy: A Premise. IJTL – International Journal of Transmedia Literacy. No. 1. P. 7-16. DOI: 10.7358/ijtl-2015-001-cias.
- Couldry N., Mejias U. (2019). The Costs of Connection: How Data Is Colonizing Human Life and Appropriating It for Capitalism. DOI: 10.1515/9781503609754.
- Dena C. (2009). Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World Across Distinct Media and Environments (PhD dissertation). Sydney: University of Sydney.
- Dr Divya Nair (2025). Transmedia Journalism in the Post-Digital Age: Redefining Storytelling and Audience Engagement Through Media Convergence. International Journal of Advanced Research in Science Communication and Technology. DOI: 10.48175/ijarsct-29305.
- Evans, E. (2011). Transmedia Television: Audiences, New Media, and Daily Life. London: Routledge.
- Floridi, L. (2019). The Logic of Information: A Theory of Philosophy as Conceptual Design. Oxford: Oxford University Press. ISBN 9780198833635.
- Frau-Meigs, D. (2012). Transliteracy as the New Media Literacy. Media Studies, Vol. 3, No. 6, P. 13-26.
- Freeman M. (2016). Historicising Transmedia Storytelling: Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds. London: Routledge. DOI: 10.4324/9781315439525.
- Gambarato, R.R. (2013). Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations. Baltic Screen Media Review, Vol. 1. DOI: 10.1515/bsmr-2015-0006.
- Gambarato, R.R., Alzamora, G.C., & Tárca, L. (2020). Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling (1st ed.). Routledge. DOI: 10.4324/9780367343057.
- Giannakopoulou, V. (2025). The spread of narratives across medial, linguistic, and cultural boundaries in the age of media convergence. Transmedia in Translation and Transculturation, edited by Vasso Giannakopoulou and Elin Sütiste, John Benjamins Publishing Company. DOI: 10.1075/btl.167.01gia.
- Hjorth L., & Harris A. (2020). Mobile Media Arts: A Guide to Making and Teaching Creative Mobile Media. London: Routledge. DOI: 10.4324/9780429242816.

- Horstmann, J. (2017). [Review of the book *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*, by Jan-Noël Thon]. *Style*, 51(2), 247-253. DOI: 10.1353/sty.2017.0017.
- Ibrus, I., & Scolari, C. A. (2012). *Crossmedia innovations. Texts, markets, institutions*. Frankfurt: Peter Lang GmbH.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture*. New York: New York University Press.
- Jin, D. Y. (2015). Digital convergence of Korea's webtoons: transmedia storytelling. *Communication Research and Practice*, 1(3), 193-209. DOI: 10.1080/22041451.2015.1079150.
- Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. California: University of California Press.
- Kolosova, A. (2018). Transmedia Storytelling As New Format In Modern Media Landscape. *Proceedings*, 589-595. DOI: 10.15405/epsbs.2018.02.69.
- Kulish, V. (2025). Theoretical basis of studying transmedia narrative in modern english media discourse. *Philological Treatises*, 17(1), 137-145. DOI: 10.21272/Ftrk.2025.17(1)-13.
- Kustritz, A. (2018). Transmedia Serial Narration: Crossroads of Media, Story, and Time. *M/C Journal*, 21(1). DOI: 10.5204/mcj.1388.
- Long, G. (2016). Creating worlds in which to play: using transmedia aesthetics to grow stories into storyworlds. In Kurtz, B. & Bourdaa, M. (Eds.), *The Rise of Transtexts: Challenges and Opportunities* (pp. 139-152). Oxon: Routledge. DOI: 10.4324/9781315671741.
- Lynch, D., McGowan, L., & Hancox, D. (2017). Iterative Multimodality: An Exploration of Approaches to Transmedia Writing. *TEXT*, 21(2), 1-12. DOI: 10.52086/001c.25232.
- Magetos D., Mitropoulos S. (2025). The Metaverse in Education: A Literature Review. *International Journal of Latest Research in Engineering and Technology (IJLRET)*. No. 11 (6), pp. 48-58. DOI: 10.56581/IJLRET.11.06.48-58.
- Milovidov S. (2021). Transmedia storytelling as a way to turn fan practices into a cultural industry. *The Art and Science of Television / Наука телевидения*, 17(1), pp. 29-47. DOI: 10.30628/1994-9529-2021-17.1-29-47. (In Russ.)
- Moloney K. T. (2011). *Porting Transmedia Storytelling to Journalism* (Master's thesis). Denver: University of Denver.
- Morejón Vallejo, J. R., & Pedrero Esteban, L. M. (2026). Herramienta de análisis para identificar y categorizar al periodismo transmedia. *Cuadernos.Info*, (63), 115–137. DOI: 10.7764/cdi.63.95068. (In Span).
- Peña E., & James K. (2024). A Framework of Transmediation. *Convergence*, 30(5), P. 1610-1624. DOI: 10.1177/13548565231220325.
- Phillips A. (2012). *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms*. New York: McGraw-Hill.
- Postan, L. (2026). Public communication through new media: a source of informal learning. 77-83. DOI: 10.59295/spd2025s.12.
- Rodrigues, P., & Bidarra, J. (2019). Expanding the mosaic of transmedia learning experiences: Application of a transmedia storyworld in ESL formal learning environments. *ARTECH 2019: Proceedings of the 9th International Conference on digital and interactive arts*. DOI: 10.1145/3359852.3359891.
- Ruszev, S., Trifonova, T., & Guerrero-Solé, F. (2025). Authorship and creativity in the era of AI. Towards a transformation of contemporary media narratives. *Hipertext.net*, 1-10. DOI: 10.31009/hipertext.net.2025.i31.02.
- Ryan, M.-L. (2015). Transmedia Storyworlds: Industry Buzzword or New Narrative Experience? *Storyworlds*, 7(2), 1-20.
- Ryan, M.-L. Transmedial Storytelling and Transfictionality. DOI: 10.1215/03335372-2325250.
-

Scholz T. P. (2021). *The World Is Not Enough: Transmedia World-Building as a Diachronic and Dialogical Process* (PhD thesis).

Sharkov F.I., Silkin V.V., Abramova I.E., Kirillina N.V. (2018). Violations of Information Ecology in the Media Space. *RUDN Journal of Sociology*. No. 4 (18), pp. 765-775. DOI: 10.22363/2313-2272-2018-18-4-765-775. (in Rus.)

Singh, S., & Rana, K. (2025). *The Animated Age: Emerging Technologies and Storytelling in Digital Media*. DOI: 10.21276/saar/978-81-987344-5-7.

Thon, J.-N. (2018). *A Narratological Approach to Transmedial Storyworlds and Transmedial Universes*.

Wang, Q. (2025). Defining and Operationalising AI Film Within a Transmedia Storytelling Framework. *Communications in Humanities Research*, 86, 65-80. DOI: 10.54254/2753-7064/2025.KM28231.

Wolf W. (2011). *Narratology and Media (lity): The Transmedial Expansion of a Literary Discipline and Possible Consequences*. DOI: 10.1515/9783110255003.145.

Zeiser A. (2015). *Transmedia marketing: from film and TV to games and digital media*. Burlington: Focal Press. DOI: 10.4324/9781315880112.