

## Meryl Alper – Rebecca Herr-Stephenson: Transzmédia-játék: médiumokon átívelő műveltség<sup>1</sup>

Az elmúlt évtized média által egyre inkább átítatott világának kontextusában, a médiatartalom hagyományos felfogásának változásával a *transzmédia* a média közönsége, alkotói és tartalma közti kapcsolat egyik megértési módjává vált.

Maga a transzmédia kifejezés Marsha Kinder (1991) tanulmányában jelent meg először. Ez egy olyan, történetmesélési mód, amely az egységes történetet egymással szorosan összefüggő narratív és nem-narratív elemekre bontja, amelyek tudatosan, szisztematikusan szétválasztva különböző platformokon, médiumokban jelennek meg.

Ilyen narratív elemek alatt például a cselekményt, szituációkat, karaktereket érti, míg nem-narratív elemek a részvétel lehetőségei (például közreműködési lehetőségek egy online közösségben, vagy akció-típusok egy videójátékban), vagy a design részei (mint a menürendszer egy e-könyvben, vagy az akár egy személyes oktatási tevékenység megtervezése (instructional design) (További példák: Herr-Stephenson és Alper, 2013)

A transzmédia számos különböző arculatot ölthet a kontextus, a közönség és a cél függvényében, amelyet a *transzmédia-logika* (Jenkins 2011) alakít. Henry Jenkins (2006) kiterjesztette Kinder eredeti fogalmát egyfajta logikára, amelyet ő „*transzmédia-történetmesélés*”-nek nevez, ahol egy történet elemei különböző platformokon jelennek meg, hogy így egy nagyobb, összefüggő egységet alkossanak.

Egy másik logika a *transzmédia-játék* (Herr-Stephenson és Alper 2013.), amely kapcsolódik a történetmeséléshez, de elkülönül tőle. Magában foglalja a transzmédia élményének megtapasztalását, a vele való kísérletezést, de túlmutat a történetmesélésen, mert olyan médiatartalmakat is használ, amelyekben nincsenek narratív elemek, mint például a keresztretjtvények vagy a nyitott végű videójátékok.

Míg a transzmédia-logika nagyon gyakran megjelenik napjaink szórakoztatóiparában és márkaépítési, reklámozási stratégiáiban, a médiaalapú tanulási módszerek növelésében, gazdagításában nagyon fejletlennek mutatkozik.

Kinder a 80-as évek szombat reggeli gyermekműsorait (Tini Nindzsa Teknőcök, Garfield és barátai) hozza példának a transzmédiára, mint amelyek szorosan kötődnek a második világháború után kialakult fogyasztói kultúrához. A gyerekek itt lehetőségük van „felismerni, megkülönböztetni és kombinálni a különböző népszerű műfajokat és azok ikonográfiáját, amelyek behálózzák a mozit, a tévét, a képregényfüzeteket, reklámokat, videójátékokat és játékokat”.

A transzmédia tehát a gyerekek dekódolási, újrakeverési és alkotói képességeire támaszkodik, és rengetegféle médiatartalomban jelenik meg, különböző helyzetekben, mint az iskolában, az iskolán kívüli tanulásban és az otthoni környezetben.

Azt, hogy ezek a tevékenységek milyen értékesek lehetnek a tanulásban, csak nemrég fedezték fel a média kutatásával foglalkozó tudósok. Ezek a felfedezések nagyon időszerűek, mert a gyerekeknek szóló tartalmak létrehozói egyre inkább kacsingatnak a transzmédia, mint a média használatának új stratégiája felé, az oktatással foglalkozó szakemberek pedig egyre nagyobb érdeklődéssel fordulnak az új média, mint a gyerekek számára érthető terület felé. Így a transzmédia rengeteg különböző tanulási helyzetben használható fel.

A transzmédia-játék lehetőséget teremt a médiával való kísérletezésre, önkifejezésre és részvételre. Egy internet-alapú társadalomban, ahol a felhasználóknak folyamatosan olyan információkat kell gyűjteni, összerendezni és újrarendezni, amelyek különböző tudásközösségekben, szétszórtan jelennek meg, a transzmédia a médiatartalmak kreatív és kooperatív újrafeldolgozását igényli.

---

<sup>1</sup> Transmedia Play: Literacy Across Media, The National Association for Media Literacy Education's Journal of Media Literacy Education 5:2 (2013) 366-369.

Ez azt jelenti, hogy olyan médiaszövegek is tananyaggá válhatnak, amelyek nem okvetlenül rendelkeznek konkrét oktatási-nevelési céllal. A transzmédia pedagógiai megközelítései nem kizárólag az új- illetve digitális médiára koncentrálnak. Az „idősebb” platformok, mint a könyv, a nyomtatott újságok, az analóg sugárzású rádió szintén hasznosíthatók kritikai és kreatív módon a tanulási környezetben. Nem csak a tartalom, hanem a transzmédia mint eszköz is remekül működhet az oktatásban, hiszen a transzmédia-navigáció, amelyet úgy írnak le, mint „annak a képessége, hogy felhasználó képes legyen követni a történet folyását a különböző platformokon, sokféle megjelenési módon keresztül” (Jenkins 2006 4), az újmédia-jártasság keretrendszerének (framework) központja.

A transzmédia-élmények arra biztatják a gyerekeket, hogy sokféle készségből, jártasságból merítsenek; digitális, szöveges, képi és médiajártasságuk mellett szociális készségeiket és kulturális kompetenciájukat is használják.

Azt gondoljuk, hogy a transzmédia-játék megfelel a médiatudatosságra nevelés alapelveinek (The Core Principles of Media Literacy, (National Association for Media Literacy Education 2007).

A transzmédia-játék ösztönzi például az aktív és kritikus érdeklődést (első alapelv), hiszen nem csak azt kell felismerniük, hogy minden médiaüzenet valamilyen cél érdekében konstruált, hanem mélyen meg kell érteniük, hogyan terjednek ezek az üzenetek a különböző hálózatokon keresztül.

A második alapelv azt mondja ki, hogy a médianevelés kiterjeszti a műveltség, jártasság (literacy) fogalmát a média minden formájára. A transzmédia-játék támogatja az új típusú írást és olvasás széles területről származó médiaszövegeivel.

Mivel a transzmédia történetvilágba sokféle módon lehet belépni, a különböző tanulási stílussal rendelkező gyerekek számtalan különféle lehetőséget kapnak arra, hogy újra felfedezzék a történetet, és támogatja az elemzés és a kifejezés képességének fejlődését.

A transzmédia aktív részvételre és aktív (digitális) állampolgárságra biztat, (negyedik alapelv), külön hangsúlyt fektetve arra, hogyan terjednek a médiaelemek nemzeti és nemzetközi szinten.

A gyerekek a transzmédiában nemcsak a médiaszövegek jelentését dekódolják, hanem jelentést vonnak le az útvonalból is, amelyet a médiafogyasztással, -alkotással és -megosztással megtesznek.

A transzmédia-játék lehetőséget nyújt arra, hogy megértsük, hogyan fejlődik a gyerekek kritikai médiatudatossága és újmédia-jártassága a kortárs médiával való, különböző platformokon futó elemekkel való interakciók során.

Jelen esszé a transzmédia-játék öt olyan jellemzőjét emeli ki, amelyek különösen fontosak a tanulás szempontjából: a leleményesség, a közösségi jelleg, mobilitás, hozzáférhetőség és újrajátszhatóság, és bemutatja, melyik hogyan kapcsolódik a digitális- és médianeveléshez (Gillmor, 2010; Hobbs, 2010).

### **A transzmédia-játék öt jellemző tulajdonsága**

A jól megtervezett és kialakított transzmédia-játék-élmény értékes eszköz lehet a digitális eszközökkel támogatott, kiterjesztett tanulási térben, hozzájárulhat a legsürgetőbb kihívások kezelésére irányuló erőfeszítésekhez, amellyel a pedagógusok és a gyermekeknek szóló médiatartalmat előállítók szembesülnek.

Az első ezek közül a *leleményesség*, vagyis az a képesség, hogy változatos, kihívást jelentő helyzetekben képes legyen valamennyi tudását, készségét, képességét mozgósítani és a rendelkezésére álló eszközöket, anyagokat kreatívan használni. (3)

A gyerekeket arra bátorítják, hogy kapcsolatokat keressenek a transzmédia-történet egyes elemei között, amelyek különböző médiafelületeken találhatóak. A Scholastic történelmi alternatív valóságjátéka, a *39 kulcs (39 Clues)* esetében az „olvasás” nem csak könyvekre vonatkozik, hanem olyan, interaktív játékelemekre is, mint gyűjthető kártyák keresése és egy online interaktív játékban való részvétel. A leleményesség a digitális- és médiajártasságra nevelés során olyan képességek

fejlesztésére nyújt lehetőséget, mint különböző, online és offline környezetben terjedő médiaszövegek elemzése, illetve különböző tantárgyak közti kapcsolódások megtalálása a médiumok segítségével.

A transzmédia-játék második legjellemzőbb tulajdonsága, hogy eredendően közösségi, olyan játékosok közötti beszélgetés során zajlik, akik fizikailag egy helyen tartózkodnak, és/vagy digitálisan, a média és a technológia segítségével hálózatba vannak kapcsolva.

A transzmédia-játék helyzetében zajló beszélgetések alkalmat adhatnak a társadalmi felelősség és a társadalmi cselekvés problémakörének megvitatására. A Harry Potter Alliance „Képzeld el jobban” (*Imagine Better*) programja, projektjei olyan közösségi teret teremtenek, ahol olyan sorozatok, mint például Az éhezők viadala, a Star Trek és persze a Harry Potter ifjú rajongói a társadalmi igazságosság mellett elkötelezett közösséget építsenek. Kisebbségi gyerekek számára egy rajongói klubban való részvétel fontos lépés lehet a fantáziajátékokban, hiszen elképzelhetnek egy olyan közösségben való részvételt, amely iránt elkötelezettek. A társadalmi és civil elkötelezettség pedig a médiajártasság egyik kulcskompetenciája.

A transzmédia (szó szerinti értelmezésben médiumokon átívelő) ezenkívül *mobil*, és nem csak a „mobil-médiában”. A mobilitás a transzmédia szempontrendszerében jelentheti „a mobil technológiák használatát; a mozgást platformok, médiumok és beállítások között; és azokat a mozgásokat, amelyeket ők maguk okoznak a médiában.” (27)

A transzmédia-játék mobilitására jó példa lehet a Caine's Arcade<sup>2</sup> esete. A Caine's Arcade egy kilencéves kisfiú, a játékgép-mániás Caine Monroy által az apukája autókereskedésében házilag, kartonpapírból barkácsolt játékgép. A Caine's Arcade ugyanakkor egy rövidfilm címe is, amelyet Nirvan Mullick forgatott, és a YouTube-on már több mint hétmillióan néztek meg. A film nem csak a kisfiú története; szerepel benne az is, mennyire támogatta Caine-t a családja, illetve annak a nagyon erős, online és offline közösségnek a közös erőfeszítései, amellyel támogatták a kisfiú fantáziadús tervét. Egy egész alulról induló rajongói mozgalom épült Caine köré, gyerekek és családok tettek közzé válasz-fotókat és videókat a Facebookon, amelyeken saját kartonpapír-játékgépeiket mutatták be, pedagógusok pedig a filmről szóló tananyagot fejlesztettek és osztottak meg.<sup>3</sup> Most már mindkét Caine's Arcade-ot nagyon sok ember ismeri szerte a világon. A transzmédia-történet folytatódik, és behálózza a különböző platformokat a papa sufnijától a YouTube-ig.

A transzmédia-játék további fontos jellemzője, hogy milyen módokon *elérhető*, vagyis a gyerekek azon képessége, hogy „sok pontról beugorva indulhatnak el a transzmédia-játékban, egy saját útvonalat, pályát határozhatnak meg, amely figyelembe veszi saját, egyéni hozzáférésüket és környezetüket”.

Egy emlékezetes több platformon futó példa erre a típusú elérhetőségre a Story Pirates. A Story Pirates egy szövegalkotási és művészeti program, amely gyakorlott tanárokat, színészeket, képzőművészeket kapcsol össze iskolai és közösségi szervezetekkel, hogy együttműködve mozgalmas kreatívírás-órákon és műhelyeken alkossanak számtalan tudományos témában. A transzmédia-játék, -történetmesélés és előadások keverékén keresztül a Story Pirates egymáshoz kapcsolódó tartalmakat szór szét különböző médiumokra és platformokra. A gyerekek nagyon sokféle módon kapcsolódhatnak a Story Pirates-hez: részt vehetnek a Create-a-Show nevű improvizatív élő előadásokban, hallgathatják a Story Pirates rádióműsort, amely rendszeresen jelentkezik a Sirius XM's Kids Place Live rádióban, és megnézhetik és megoszthatják a Story Pirates YouTube-csatornája<sup>4</sup> feltöltött, a gyerekek történeteiből készült filmeket. A digitális és nem-digitális belépési pontok sokasága a gyerekek szélesebb köre számára kínál egyedi hozzáférési és tanulási lehetőséget.

2 <http://cainesarcade.com/>

3 <https://www.facebook.com/groups/307587742652034>

4 <http://www.youtube.com/user/StoryPirates>

Végül, a transzmédia-játék *újrajátszható*, vagyis arra csábítja az embert, hogy „újra meglátogassa, megvizsgálja, felfedezze azokat a gazdag, sok élményt nyújtó világokat, amelyek annyira intenzívek, hogy többszöri látogatást kívánnak”. (3) Sok transzmédia-élmény nagyszabású, és hosszú idő alatt bontakozik ki, amely nagy valószínűséggel az újrajátszás felé vezet.

Az újrajátszható transzmédia-játék egy szép példája a hatalmas oktatásban hasznosítható potenciállal rendelkező Minecraft, egy roppant népszerű nyitott végű videójáték, melyben a játékosok komplex világokat építhetnek virtuális blokkokból. A játékot 2013 áprilisáig mintegy tízmillióan vásárolták meg. A játéknak létezik egy tanárok számára módosított változata, a MinecraftEdu<sup>5</sup>, amely különleges eszközöket kínál, amelyek megkönnyítik a tanárok számára, hogy szövegalapú tananyagokat töltsenek fel a tantárgyak széles köréből a kémiától a földrajzig. A gyerekek az iskolában és az iskolán kívül különféle forrásokat használva fedezhetik föl a Minecraftot, az online videóktól a wikiken át olyan weboldalakig, amelyeken más játékosok osztják meg tapasztalataikat. A játék folyamatos változása, építése és újraépítése arra biztatja a gyerekeket, hogy felfedezzenek, kutassanak, gyűjtögessenek és kísérletezzenek a játék terén belül és azon túl is.

### **Jövőbeli irányok**

Míg a fenti példák rámutattak a transzmédia-játékban rejlő pedagógiai lehetőségekre, a kutatók igénye az, hogy jobban megértsék és minden gyerek számára kiaknázzhatóvá tegyék a transzmédia-játékban rejlő oktatási lehetőséget. Több empirikus kutatás lenne indokolt, hogy megtudjuk, hol, mikor, hogyan és milyen feltételekkel fejleszti a transzmédia-játék a szociális készségeket és a kulturális kompetenciákat, valamint a digitális, szövegértési/alkotási, vizuális és médiajártasságot.

A médiapedagógia alapelvei szintén rávilágítanak néhány, a transzmédia-játékkal kapcsolatos kérdésre. Például a gyerekek online tartalmegosztásával kapcsolatos etikai és jogi kérdésekre, és hogy ezek a tartalmak hogyan integrálhatók (alkotók vagy a közösség más tagjai által) a transzmédia-történetvilágba.

A transzmédia-játék öt jellegzetes tulajdonsága a későbbi kutatások számára is jó kiindulópont lehet. Egy ilyen kérdés lehet például, hogy van-e érezhető különbség a tanulási eredményekben attól függően, hogy milyen mobil platformon fér hozzá a gyerek egy transzmédia-élményhez; egy telefonos appon vagy egy nyomtatott könyvön keresztül? Mekkora a hatást gyakorol a játék minőségére és vonzerejére, ha a felhasználó gyerek valamennyi médiatartalmat eléri, vagy csak néhány hozzáférési pont áll rendelkezésére? Ha egy transzmédia-játék hosszabb ideig tart, hogyan befolyásolja a tanulást a játék időtartama?

Mindössze néhány példát emeltünk ki a számtalan, a transzmédia oktatásával és fejlesztésével kapcsolatos kutatási terület közül. Mivel a média, a közönség, az alkotók és a tartalom közötti kapcsolat folyamatosan fejlődik, hadd kovácsolódjon együttműködés a kutatók, játékkervezők és a médiapedagógusok között, hogy együtt határozzák meg, hogyan lehet a legjobban kihasználni a transzmédia-logikát minél vonzóbb tanulási tartalmak és környezetek létrehozására a ma és a holnap fiataljai számára.

*Timár Borbála fordítása*

---

5 <http://minecraftedu.com/page>

## **Szakirodalom:**

Gillmor, Dan. 2010. *Mediactive*. [Used under a Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 3.0 United States License].

[http://mediactive.com/wp-content/uploads/2010/12/mediactive\\_gillmor.pdf](http://mediactive.com/wp-content/uploads/2010/12/mediactive_gillmor.pdf)

Herr-Stephenson, Becky, Meryl Alper, Erin Reilly, and Henry Jenkins. 2013. *T Is for Transmedia: Learning through Transmedia Play*. Los Angeles and New York: USC Annenberg Innovation Lab and The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.

Hobbs, Renee. 2010. *Digital and Media Literacy: A Plan of Action*. Washington, DC: The Aspen Institute.

Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press. 2011.

*Transmedia 202: Further Reflections*. [Blog post, August 11].

[http://henryjenkins.org/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)

Jenkins, Henry, Ravi Purushotma, Katherine Clinton, Margaret Weigel, and Alice J. Robinson. 2006. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Chicago: The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation