ТЕХНОЛОГІЯ ТРАНСМЕДІА ЯК СУЧАСНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ ФЕНОМЕН

TRANSMEDIA TECHNOLOGY AS A MODERN PEDAGOGICAL PHENOMENON

У статті розглянуто актуальну проблему поступового входження в освітній процес сучасної школи технології трансмедіа. Проаналізовано наявні підходи до розуміння поняття «трансмедіа» та близьких до нього дефініцій «крос-медіа», «гібридні медіа», «інтерактивні медіа» тощо. На основі аналізу закордонних та вітчизняних наукових розвідок визначено основні технологічні принципи, за якими створюються нові медіа, серед яких числова репрезентація (Numerical Representation), модальність (Modularity), автоматизація (Automation), мінливість (Variability), транскодуювання (Transcoding). Поняття «трансмедіа» у закордонній науці тлумачиться переважно як трансмедійна розповідь (transmedia storytelling), трансмедійна аудиторія (transmedia audience), трансмедійна серійність (transmedia seriality), трансмедійний Всесвіт (transmedia Universe). У вітчизняних дослідженнях «трансмедіа» – це найчастіше підхід чи комплекс підходів до створення мультиплатформного наративу. Відзначено, що трансмедійна розповідь (Transmedia Storytelling) є однією з найпоширеніших форм реалізації технології трансмедіа. Наведено приклади інших форм: трансмедійні франшизи (Transmedia Franchising), трансмедійний театр (Transmedia Theater), трансмедійна музика (Transmedia Music) та трансмедійний маркетинг (Transmedia Marketing). Доведено, що для створення переконливого й впливового трансмедійного продукту необхідною умовою є поєднання різних культурних форм. Вказано на педагогічний потенціал технології трансмедіа, що реалізує переваги цифрових технологій і поєднує їх із традиційними навчальними методиками, та на необхідність розвитку трансмедійної грамотності, оскільки це створить умови для переведення учня (студента) із пасивного і відчуженого користувача в активного споживача. Наведено наявні приклади використання трансмедіа в освіті, серед яких: створення цифрових наративів, видання інтерактивних книжок, створення

навчальних засобів («живі книжки» / “live books”) із мультимедійними додатками, проведення віртуальних екскурсій.

Ключові слова: нові медіа, трансмедіа, трансмедійна технологія, трансмедійна грамотність, цифровий наратив.

The topical problem of gradual entry into the educational process of the modern school of transmedia technology was considered in the article. The existing approaches to understanding the concept of “transmedia” and related definitions of “cross-media”, “hybrid media”, “interactive media”, etc. are analyzed. Foreign and domestic scientific research is determined and systematized the basic technological principles according to which new media are created. Among them: numerical representation, modularity, automation, variability, transcoding. The concept of “transmedia” in foreign science is interpreted mainly as a transmedia storytelling, transmedia audience, transmedia seriality, transmedia Universe. In domestic research “transmedia” is often an approach or a set of approaches to creating a multiplatform narrative. It is noted that the transmedia story is one of the most common forms of implementation of transmedia technology. Examples of other forms are given: Transmedia Franchising, Transmedia Theater, Transmedia Music and Transmedia Marketing. The authors of the article proved that a combination of different cultural forms is a necessary condition for the creation of a convincing and influential transmedia product. The pedagogical potential of transmedia technology, which realizes the advantages of digital technologies and combines them with traditional teaching methods, and the need to develop transmedia literacy, as it will create conditions for the transfer of students from passive and alienated users to active consumers. There are available examples of the use of transmedia in education, including the creation of digital narratives, the publication of interactive books, the creation of educational tools (“live books”) with multimedia applications, virtual tours, etc.

Key words: new media, transmedia, transmedia technology, transmedia literacy, digital narrative.

УДК 378.147: [37.011.3-051:78]:
004.032.6
DOI <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2020/25-1.35>

Гаврілова Л.Г.,
докт. пед. наук, професор,
завідувач кафедри теорії і практики
початкової освіти
ДВНЗ «Донбаський державний
педагогічний університет»

Прошкін В.В.,
докт. пед. наук,
професор кафедри комп'ютерних наук
і математики
Київського університету
імені Бориса Грінченка

Постановка проблеми в загальному вигляді.

Процеси дигіталізації сучасного суспільства, стрімкий розвиток інформаційно-комунікаційних (цифрові) технологій, медіаконвергенція, виникнення нових медіаплатформ, оновлення технічних принципів побудови медіа приводять до суттєвих змін у формах і технологіях, зокрема, однією з поширених стає технологія трансмедіа.

Трансмедійні твори як продукти культури, освіти, медіасфери являють собою своєрідні гібридні аудіовізуальні форми і потребують теоретичного осмислення нових наукових дефініцій.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Поняття «трансмедіа» (Transmedia) на початку ХХІ ст. введено американським філософом і культурологом Г. Дженкінсом [1], який цей термін уживав у контексті трансмедійної розповіді

(Transmedia storytelling). Феномен інтерактивної та мультиплатформної розповіді (наратив) і натеper залишається однією з найпоширеніших форм реалізації технології трансмедіа, проте нині виникли й інші форми трансмедійних проєктів.

Основна кількість наукових розвідок, у яких надано теоретичне обґрунтування поняття «трансмедіа», – це роботи закордонних дослідників, а саме: Д. Девідсона [2], Д. Ламберта [3], Д. Лонга [4], А. Сколарі [5], Р. Гембарато [6] та ін. Зауважимо, що почасти «трансмедіа» уживається як синонімічне поняттям «крос-медіа» (Cross-media), «гібридні медіа» (Hybrid media), інтегративні медіа (Integrated media) тощо. На це вказують М. Журба [7], Н. Соколова [8]. Проте, як влучно зазначає В. Орехова, незважаючи на поверхову схожість названих технологій, об'єднаних принци-

пом конвергентності, варто зазначити власну специфіку концептів, що ставить під сумнів тотожність їх із трансмедійністю [9].

Мета статті. Спробуємо визначити специфіку трансмедійної технології, звернути увагу на можливості та перспективи її використання в педагогіці.

Виклад основного матеріалу. Перш ніж розглядати дефініцію терміна «трансмедіа», згадаємо його базове поняття – «медіа», яке розуміємо як канали й інструменти, використовувані для зберігання, передавання й подавання інформації або даних. У більш широкому розумінні «медіа» означає єдине середовище для передачі будь-яких даних у будь-яких цілях [10]. Більшість науковців розглядають поняття «медіа» як технологію й інструмент створення і поширення контенту текстової, звукової та візуальної форми, яка включає в себе класичну технологічну сімку (друковане видання, аудіо- та відеозаписи, радіо, кінематограф, телебачення, комп'ютерні мережі, мобільні технології) та засоби невербальної комунікації [9]. Аудиторію, яка використовує медіазасоби для комунікації і самовираження, називають медіакористувачами, а технічні засоби медіа – медіаплатформами.

З розвитком Інтернету та цифрових технологій з'явилися так звані нові медіа, серед яких:

- крос-медіа (Cross-media) – одночасне комбінування (онлайн і офлайн) різних медіаплатформ; поширення відомостей в переконливому, корисному та візуально привабливому вигляді за допомогою різних засобів інформації [11]. Як зазначає К. Якубетц [12], продукт крос-медіа є самостійною формою оприлюднення даних, комунікацією, діалогом, інтеракцією тощо;

- гібридні медіа (Hybrid media), які застосовують традиційні та нові медіа для комунікації та передачі повідомлень найбільш ефективним засобом; як уважає М. Журба, цей вид медіа тісно переплітається з «гібридним мистецтвом», коли відбувається злиття різних форматів медіа та художніх жанрів, отже, ідеться про гібрид інформаційних технологій, мистецтва і науки [13];

- інтерактивні медіа (Interactive media) – цифрові медіа, пов'язані з концепцією дизайну взаємодії, які містять мультимедійний контент (текст, рухомі зображення, анімація, відео, аудіо, відеогри тощо) та реагують на дії користувача; типовий приклад інтерактивних медіа – вебсайти соціальних мереж.

Один із відомих теоретиків медіа Л. Манович [14] чітко визначив основні технологічні принципи, за якими створюються нові медіа, як-от:

- числова репрезентація (Numerical Representation), що означає можливість створювати цифрові копії та маніпулювати ними;

- модальність (Modularity), фрактальна структура, що надає можливість комбінувати медіа, змінювати їхній розмір без втрачання ідентичності;

- автоматизація (Automation), яка вказує на абсолютну обмеженість рівнем програмування, тобто цілковиту автоматизацію;

- мінливість (Variability), що забезпечує існування медіа в необмеженій кількості версій, будь-яких формах та рівнях деталізації;

- транскодування (Transcoding) як можливість перетворення медіа, так званої зміни формату [14].

Однією з найпоширеніших форм реалізації технології трансмедіа є трансмедійна розповідь (Transmedia Storytelling) – спосіб подання історії з використанням різних медіаплатформ; продукт професійної діяльності, побудований за принципами трансмедійності (О. Агрікова) [15, с. 69]. Принципова різниця трансмедійної історії полягає в активній позиції аудиторії: зазвичай споживання інформації через медіаплатформи є пасивним сприйняттям того, що запропоновано, проте технологія трансмедіа залучає аудиторію до співтворчості, співучасті, спонукає спільно створювати розповідь різними способами.

Зазначимо, що трансмедійна розповідь є лише одним із прикладів використання технології трансмедіа. Серед інших, на думку Е. Спаулдінга [16], такі:

- трансмедійні франшизи (Transmedia Franchising), прикладами яких є «Матриця», «Індіана Джонс», «Зоряні війни», «Покинуті» тощо, які розширювали світ та залучали нову аудиторію завдяки створенню нової продукції та рекламним пропозиціям;

- трансмедійний театр (Transmedia Theater) – багатовекторний експериментальний театр, коли глядачі мають можливість вибирати, за яким персонажем спостерігати та яку сюжетну лінію розвивати (наприклад, театральні проекти С. Макбурні у британському театрі "Complicite");

- трансмедійна музика (Transmedia Music) – серії концептуальних музичних альбомів, підтриманих рекламними виробами та медіаакціями (наприклад, проєкт "The Band as a Brand" [17], мультиплатформний проєкт Бьорк "Biophilia"), трансмедійні наративи про музичні бренди;

- трансмедійний маркетинг (Transmedia Marketing), коли розробляється комп'ютерна гра для реклами певного товару (наприклад, "Audi's Art of the H3ist", створена для реклами нової моделі Audi) [16].

Е. Спаулдінг пропонує органічне поєднання різних культурних форм, комп'ютерних ігор та видів мистецтва для створення видовищних трансмедіа-проєктів (рис. 1).

З огляду на поширеність технології трансмедіа в різних сферах життя (медіа, культура, розваги тощо), науковці звертають увагу на її педагогічний потенціал. Водночас акцент переходить на формування трансмедійної грамотності. Наприклад, А. Сколарі, який рекомендує використовувати трансмедійну технологію в освіті,

Рис. 1. Поєднання культурних форм для створення переконливого та впливового трансмедійного продукту (за Е. Спаулдінгом) [16]

диференціює традиційні цифрові, інтернет-навички і трансмедійну грамотність, вважає останню абсолютно новим підходом, який переводить учня / студента із пасивного і відчуженого користувача в активного споживача. Якщо традиційна медіаграмотність орієнтована переважно на книги або на телебачення, то трансмедійна грамотність ставить у центр свого аналітичного та практичного досвіду цифрові мережі й інтерактивний медіадосвід [18].

А. Сколарі з колективом дослідників надав докладний опис ключових трансмедійних навичок, якими має володіти молодь. До цих навичок було віднесено відтворення, судження (аналіз), трансмедійні навігації, мережеві та комунікативні складові частини, тобто як конкретно технологічні, так і навички, пов'язані з ідеологічними й естетичними проявами [18].

Висновки. Загальний огляд сучасної технології трансмедіа, яка охоплює більшість сфер життя в умовах інформаційного суспільства (нові медіа, цифрова культура, віртуальні ігри тощо), дозволив дійти висновку щодо доцільності використання цієї технології в освітньому процесі закладів загальної середньої та вищої освіти. Трансмедійна технологія реалізує переваги цифрових технологій і поєднує їх із традиційними навчальними методиками.

Можна навести наявні нині приклади використання трансмедіа в освіті, як-от:

- створення цифрових наративів, які поєднують мистецтво розповіді (історії) з полісередовищністю мультимедіа, включаючи графіку, аудіо-, відео- і вебпублікації; цей досвід має науково-теоретичне й методичне підґрунтя (як приклад наведено ґрунтовне дослідження Л. Тимчук [19] та ін.);

- видання так званих інтерактивних книжок для позакласного читання (наприклад, «Аліса у країні чудес»), коли в дітей є можливість не лише читати текст, але й взаємодіяти з інтерактивними ілюстраціями;

- створення підручників та навчальних посібників (так звані «живі книжки» / “Live Books”) із мультимедійними додатками, перехід до яких здійснюється через QR-код; цей підхід найчастіше використовується в навчальних засобах із мистецтва (підручники для НУШ з інтегрованого курсу «Мистецтво» О. Калінченко та Л. Аристової), української й англійської мов (посібник «Українська мова. Граматичні розбори», «Нові імена в літературному читанні» для 2–4 кл.; “English. Reading trainer” / «Тренажер із читання англійською мовою» С. Коула), математики («Додаю та віднімаю <...>. Математичний тренажер з усної лічби») та ін.;

- використання трансмедійної технології для створення віртуальних екскурсій у музеї (проект “Bosch” Національного музею Прадо в Мадриді, у якому залучено трансмедійний сторителлінг для опису історичних подій).

Отже, концептуальне коло феномену «трансмедіа» доводить, що це поняття охоплює цілий спектр явищ і фундаментальних змін у медіасередовищі. Це дозволяє презентувати його як особливу категорію, сформовану в рамках сучасного мультиплатформного медіапростору.

Сучасні тенденції в освіті, тотальна дигіталізація освітнього процесу, спричинена пандемією COVID-19, підштовхують педагогіку до переформування та більш глибокого занурення в можливості цифрового навчання. І не останню роль в цьому процесі має відіграти технологія трансмедіа, освітній потенціал якої набуває все більшого значення.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Jenkins H. Transmedia Storytelling. *MIT Technology Review*. 2003. URL: <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>.
2. Davidson Dr. Cross-Media Communications: an Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences. Carnegie Mellon University. Pittsburgh, PA : ETC Press, 2010. URL: <http://repository.cmu.edu/etcpress/6>.
3. Lambert J. Digital Storytelling Cookbook and Travelling Companion version. Third Edition. Digital Diner Press, 2009. URL: <https://wrd.as.uky.edu/sites/default/files/cookbook.pdf>.
4. Long G. Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company. Master Thesis. Massachusetts Institute of Technology. 2007. URL: <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/39152>.
5. Scolari C. Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication*. 2009. Vol. 3 (4). URL: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/477/>.
6. Gambarato R. Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations. *Baltic Screen Media Review*. 2013. № 1. P. 84–85. DOI: 10.1515/bsmr-2015-0006.
7. Zhurba M. The Transmedia Universe of Digitized Culture. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2018. № 3. С. 9–14. DOI: 10.32461/2226-3209.3.2018.147088.
8. Соколова Н. Трансмедиа и «Интерпретативные сообщества». *Международный журнал исследований культуры*. 2011. № 3 (4). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/transmedia-i-interpretativnye-soobschestva>.
9. Орехова В. Технологія трансмедіа як феномен сучасної мистецької освіти: теоретичні аспекти. *Наукові записки. Серія «Педагогічні науки» : науковий журнал*. 2019. Вип. 176. С. 250–256. URL: https://www.cuspu.edu.ua/images/download-files/naukovyi-zapysky/176/nz_176-250-256.pdf.
10. McMahon K. McLuhan's Wake. 2004. 1 DVD. URL: <http://www.umanitoba.ca/cm/vol11/no5/mcluhanswake.html>.
11. Женченко М. Поняття «мультимедіа», «крос-медіа», «трансмедіа» у науковому дискурсі цифрової доби. *Наукові записки Інституту журналістики*. 2013. Т. 52. С. 72–75. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nzizh_2013_52_12.
12. Jakubetz C. Crossmedia. UVK 2, überarb. Auflage. Konstanz, 2011.
13. Журба М. Дигіталізація культури та медіаризики: метафізичний аспект. *Вісник Дніпропетровського університету. Філософія*. 2013. Т. 20. Вип. 23 (2). С. 114–120.
14. Manovich L. The Language of New Media. Cambridge : MIT Press, 2001.
15. Агрикова Е. Формирование трансмедийной компетентности студентов – будущих журналистов : дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08. Самара, 2017. 202 с.
16. Spaulding E. Transmedia Storytelling Principles, Practices, & Prototypes for Designing Narrative Experiences With the Audience : Graduate Thesis Documentation. Carnegie Mellon University, 2012.
17. The Band as a Brand – transmedia storytelling and music. *Conducttr*. URL: <http://www.tstoryteller.com/the-band-as-a-brand-transmedia-storytelling-and-music>.
18. Teens, media and collaborative cultures: exploiting teens' transmedia skills in the classroom / C. Scolari (ed.). Barcelon, Spain : Universitat Pompeu Fabra, 2018. URL: http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL_Teens_en.pdf.
19. Тимчук Л. Теоретико-методичні засади проєктування цифрових наративів у навчанні майбутніх магістрів освіти : дис. ... докт. пед. наук: 13.00.10. Київ, 2017. 468 с.