Meryl Alper/Becky Herr-Stephenson

Transmediale Welten

Transmediales Spielen, Geschichtenerzählen und Lernen verstehen

Der Artikel legt seinen Schwerpunkt auf das Konzept »Transmedia« und beschreibt, wie es sich auf das Spielen, das Geschichtenerzählen und das Lernen in der mittleren Kindheit im Alter von 5 bis 11 Jahren anwenden lässt.

Transmedia« beschreibt das komplexe Zusammenwirken von MedienrezipientInnen, ProduzentInnen und dem Inhalt, den diese schaffen. Der Begriff wurde von der Medienwissenschaftlerin Marsha Kinder (1991) geprägt. Sie versteht darunter narrative und nichtnarrative Medienelemente, etwa Settings, Charaktere und Designmerkmale, die über mehrere Plattformen hinweg miteinander verwoben sind. Transmedia kann – abhängig von Kontext, Zielgruppe und Ziel – auf vielfältige Weise umgesetzt werden.

Henry Jenkins (2006a) bezeichnet eine dieser Nutzungsweisen als »transmediales Geschichtenerzählen«. Hierbei entfalten sich Elemente einer Geschichte über mehrere digitale und nichtdigitale Medienplattformen hinweg, um eine umfassendere Geschichtenwelt zu entwickeln.

»Transmediales Spiel« (Herr-Stephenson & Alper, 2013) ist ein an das transmediale Geschichtenerzählen angelehntes, aber eigenständiges Konzept. Es umfasst das Experimentieren und die Teilhabe an einer transmedialen Erfahrung, lässt sich aber auch auf Medien ohne Storyline anwenden (z. B. Videospiele mit offenem Ende wie *Minecraft*).

Welche Rolle spielt Transmedia im Leben von Kindern?

Im letzten Jahrzehnt haben ProduzentInnen von Kindermedien zunehmend mit komplexen Geschichtenwelten experimentiert, die sich über Bücher, Fernsehprogramme und interaktive Medien hinweg erstrecken. Einige der weltweit erfolgreichsten transmedialen Produktionen sind Marken wie *Harry Potter*, *Star Wars* und *Sesamstraße*. Es gibt jedoch auch kleinere und lokale transmediale Welten für Kinder, die aus anderen Mitteln finanziert werden und aus der Zusammenarbeit verschiedener Interessengruppen entstanden sind (s. Beispiele bei Herr-Stephenson & Alper, 2013). Unabhängig davon, welche Firmen, Institutionen oder Interessenvertreter involviert sind, meint Transmedia immer mehrere, aufeinander bezogene Medien, mithilfe derer Kinder neue Geschichten erzählen, sich komplexe Probleme erarbeiten und im Gespräch mit anderen in »realen« oder Onlineräumen Ideen austauschen können. Wie bei allen Medien für Kinder gilt auch hier, dass einige transmediale Welten mit pädagogischen Zielsetzungen entworfen wurden, für andere dagegen das Lernen kein explizites Ziel ist. Einige transmediale Plattformen mögen nicht ausdrücklich auf Lernziele hin angelegt sein, eignen sich aber gut für Lernerfahrungen. Ein Beispiel ist *Minecraft*, ein sehr beliebtes Videospiel mit offenem Ende, bei dem die SpielerInnen mithilfe von virtuellen Blöcken komplexe soziale Welten gestalten können. Über 10 Millionen SpielerInnen weltweit haben eine PC/Mac-Version des Spiels gekauft (Stand: Mai 2013). Zusätzlich gibt es die Lehrerausgabe *MinecraftEdu* mit weiteren Tools, mit denen LehrerInnen textbezogene Inhalte des Lehrplans – von Fremdsprachen über Chemie zu Geografie – einbeziehen können. In und außerhalb der Schule lernen die Kinder, *Minecraft* intensiver zu erkunden, indem sie auf andere Medien wie Onlinevideos, Wikis und andere Webseiten, bei denen sie von der Erfahrung anderer SpielerInnen lernen können, zurückgreifen (s. Abb. 1 und 2, s. auch Schlote in dieser Ausgabe). Mit der *Minecraft*-Edition der LEGO-Bausteine können Kinder zudem zwischen dem digitalen und physischen Spiel hin- und herwechseln.

Da alle *Minecraft*-NutzerInnen das Spiel stetig gestalten und wieder neu umgestalten, werden Kinder zum Entdecken, Erforschen, Zusammenstellen und Experimentieren im und über den *Minecraft*-Spielraum hinaus angeregt.

Transmedia und Lernen

Während Transmedia sehr häufig die derzeit erfolgreichen Medienmarken strukturiert, ist ihr Einsatz zur Verbesserung und Bereicherung der Lernerfahrungen von Kindern noch entwicklungsbedürftig. Wir sind der Meinung, dass die sich verschiebende Beziehung zwischen alten und neuen Medien sowie die Notwendigkeit, Lerngelegenheiten für Kinder über die Schule hinaus zu schaffen, die ProduzentInnen für Kinderlernmedien dazu anregen sollte, neue dynamische Sei-

ten zu gestalten, die es ermöglichen, sich einzubringen, und die die Kinder als interaktive, vernetzte und interessengeleitete LernerInnen ansehen.

Transmediale Lernansätze lassen sich theoretisch gut verorten im Zusammenhang mit einem Verständnis menschlicher Entwicklung, die anerkennt, dass Kinder in Alltagskontexten und außerhalb der formalen Schulbildung lernen (Rogoff, 2003). Lernen durch transmediales Spiel ist dann bedeutungsvoll, wenn es an Beziehungen anknüpft, die Kindern wichtig sind, und ihre Kultur und Identität respektiert (Lave, 1988).

Es gibt einige grundlegende Verknüpfungspunkte zwischen transmedialem Spiel und Lernen. Ein Bereich ist die Lesefähigkeit. Um den Nutzen, den Kinder aus einer transmedialen Spielerfahrung ziehen, zu steigern, werden sie dazu ermutigt, verschiedene Arten von Texten, darunter geschriebene und multimediale Texte, zu »lesen«. Dafür müssen sie sich umfassend (über mehrere Medien hinweg) und tiefgründig (sich in die Details der Erzählung »hineingraben«) mit Texten beschäftigen, jeweils abhängig von ihren Interessen und der von ihnen bevorzugten Form der Beteiligung (Jenkins, 2006b).

Transmediales Spiel mit Medien, die mehrere Generationen ansprechen, kann soziales Lernen fördern, wenn dadurch eine gemeinsame Beschäftigung zustande kommt (Stevens & Penuel, 2010). Die komplexen Erzählungen, reichhaltigen Welten und vielfältigen Einstiegsmöglichkeiten, die für transmediale Erfahrungen charakteristisch sind, bieten Familien die Gelegenheit, gemeinsame Lernerfahrungen mit Medien zu sammeln (Takeuchi & Stevens, 2011).

Eine weitere Verbindung zwischen Transmedia und Lernen besteht darin, dass das transmediale Spiel das Erforschen, Experimentieren und Umgestalten umfasst, das heißt Aktivitäten, die in engem Zusammenhang mit dem konstruktivistischen Lernansatz (Bruner, 1990; Piaget, 1985; Vygotsky, 1978) stehen. Der Konstruktivismus betont die aktive Rolle der LernerInnen, die darin besteht, Wissen durch die Verknüpfung von Informationen in einem spezifischen Kontext aufzubauen. Wenn transmediale Spiele diese Prinzipien und Praktiken berücksichtigen, können sie für LernerInnen zu einer transformierenden Lernerfahrung werden.

Fazit

In unserer von Medien durchdrungenen Welt haben soziale Netzwerke, Technologien und Institutionen potenziell die Macht, die Geschichten, die wir mithilfe von Medien rezipieren, schaffen und teilen, zu beeinflussen. Medien werden allein oder in Gesellschaft konsumiert, werden von RezipientInnen wie ProduzentInnen gestaltet und von Kindern wie Erwachsenen gleichermaßen genutzt. Im transmedialen Spiel erforschen, genießen und vermischen Kinder Elemente aus verschiedenen Medien. Wir sind der Ansicht, dass das Verstehen dieser komplexen Zusammenhänge zwischen Informationen zu einem Lerngewinn führt, der im Alltagsleben von Kindern sehr bedeutungsvoll und individuell sinnstiftend ist. ■

LITERATUR

Bruner, Jerome (1990). Acts of meaning. *Cambridge, MA: Harvard University Press.*

Herr-Stephenson, Becky & Alper, Meryl (with Reilly, Erin & Jenkins, Henry) (2013). T is for transmedia: Learning through transmedia play. *Los Angeles und New York: USC Annenberg Innovation Lab and The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.*

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

Jenkins, Henry (with Clinton, Katie, Purushotma, Ravi, Robinson, Alice J. & Weigel, Margaret) (2006b). Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century. *The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation.*

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

Lave, Jean (1988). Cognition in practice: Mind, mathematics and culture in everyday life. *New York: Cambridge University Press.*

Piaget, Jean (1985). Equilibration of cognitive structures: The central problem of intellectual development. *Chicago: University of Chicago Press.*

Rogoff, Barbara (2003). The cultural nature of human development. *New York: Oxford University Press.*

Stevens, Reed & Penuel, William R. (2010). Studying and fostering learning through joint media engagement. *Paper presented at the Principal Investigators Meeting of the National Science Foundation's Science of Learning Centers, Arlington, VA.*

Takeuchi, Lori & Stevens, Reed (2011). The new coviewing: Designing for learning through joint media engagement. *New York: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.*

Vygotsky, Lev S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. *Cambridge, MA: Harvard University Press.*

DIE AUTORINNEN

Meryl Alper ist Ph.D.-Studentin der Kommunikationswissenschaften an der Annenberg School for Communication & Journalism der University of Southern California, USA.

Becky Herr-Stephenson, Ph.D., war Research Associate am USC Annenberg Innovation Lab und Joan Ganz Cooney Center bei Sesame Workshop. Derzeit arbeitet sie an der Loyola Marymount University, USA.