

TRANSMEDIAALINEN LUKUTAITO UUDESSA MEDIAEKOLOGIASSA

TUTKIMUKSEN ESITTELY

Nykytilanne

Digitaalinen teknologia on ollut sosiaalisen muutoksen katalysaattori henkilökohtaisten tietokoneiden yleistymisestä 1980-luvulla, World Wide Webin leviämiseen 1990-luvulla ja edelleen mobiililaitteiden ja sosiaalisen median nousuun 2000-luvulla. Vaikka koulut ovat monin tavoin sopeutuneet kehityskulkuun kahden viime vuosikymmenen aikana, yleinen käsitys on, että lasten, esiteinien ja teinielämänsä pyörii sellaisten digitaalisten teknologioiden ja uusien toimintatapojen ympärillä, jotka ovat jotain aivan muuta kuin mitä he kohtaavat kouluopetuksessa.

HAASTATELU

Jenny

16 VUOTTA - TYTTÖ
Espanja

Tutkija: Oletko oppinut videopeleistä jotain sellaista, mitä koulussa ei ole opetettu?

Jenny: No, ainakin pelissä "Brain Training" matikkaa ja nopeaa laskemista...

Tutkija: Kannattaisiko sinun mielestäsi pelejä käyttää opetuksessa?

Jenny: Kannattaisi. Kunhan se on vuorovaikutteista ja, silleen, kiinnostavaa... se olisi hienoa.

Teini-ikäisten ja median välisen suhteen tutkimukselle asettaa omat haasteensa mediaekologian muutokset. Uusia kysymyksiä, uusia tutkimustavoitteita ja uusia tutkimusmenetelmiä kehitetään jatkuvasti.



Medialukutaidosta transmediaaliseen lukutaitoon

1960-luvulta lähtien kehitetyt medialukutaidon tarkastelutavat ovat perustuneet siihen lähtökohtaan, että medially ja erityisesti televisiolla on huono vaikutus lapsiin, ja siksi on tarpeen 'rokottaa' nuoret kouluissa siten, että he pystyvät vastustamaan kuvaruudun negatiivisia vaikutteita.



Mediaekosysteemin kehittyessä medialukutaito on kehittynyt niin, että siihen on tullut mukaan myös Internetiin, videopelihin, sosiaaliseen mediaan sekä mobiililaitteisiin liittyvää opetusta ja riskien ennaltaehkäisyä. Viime vuosina on kehitetty lukuisia laajennetun lukutaidon käsitteitä, kuten 'digitaalinen lukutaito', 'Internet-lukutaito' tai 'uusmedian lukutaito'.

HAASTATELU

Jorge

12 VUOTTA - POIKA
Portugali

Haastattelija: Oletko lukenut mitään muita kirjoja jotka liittyvät peleihin?

Jorge: Luen parhaillaan fanifiktiota joka liittyy yhteen Jokerista kertovaan elokuvaan, ja luen fanifiktiota myös Harry Potterista ja Until Dawnista [selviytymiskauhupeli].

Haastattelija: [...] Miten päädyit lukemaan Until Dawnista?

Jorge: Pelin kautta.

Haastattelija: Ovatko ne kuinka samanlaisia?

Jorge: Fanifiktiossa juttuja on muutettu aika paljon, se on erilaista.

Haastattelija: Onko niissä erilaiset loppuratkaisut?

Jorge: Joo, mutta Until Dawn -pelissäkin on paljon erilaisia loppuja monille hahmoille, koska ihmisten valinnat vaikuttaa loppuratkaisuihin. Mutta tässä [fanifiktiossa], asiat tapahtuu eri tavalla, siinä on eri hahmoja ja juttuja.



LUKUTAITO



MEDIALUKUTAITO



TRANSMEDIAALINEN LUKUTAITO

Merkkijärjestelmä (kieli)	Verbaalinen teksti (lukeminen/kirjoittaminen)	Multimodaalinen	Multimodaalinen
Media-alustat	Kirjat ja painetut tekstit	Painettu, audiovisuaalinen ja digitaalinen media	Digitaaliset verkot - interaktiivinen media - transmedia
Toiminnan tavoite	Kehittää kriittisiä lukijoita ja kirjoittajia	Kehittää kriittisiä kuluttajia ja tuottajia	Kehittää kriittisiä tuottaja-kuluttajia
Kohteen asema	Lukutaidon kehittäjänä	Passiivisena median kuluttajana	Tuottaja-kuluttajana
Suuntautuminen	Ylhäältä alas	1) Ylhäältä alas 2) Alhaalta ylös	1) Alhaalta ylös 2) Ylhäältä alas
Oppimisympäristö	Formaalinen (koulut)	Formaalinen (koulut), nonformaalinen ja informaalinen	Informaalisesta formaaliseen (kouluihin)
Opettajan rooli	Tiedollinen auktoriteetti - oppilaan ja tekstin välittäjänä	Tiedollinen välittäjä - mediaan liittyvän oppimiskokemuksen luoja	Tiedollisena mahdollistajana - kulttuurinen tulkitsija
Teoreettinen tausta	Kielitiede	Mediatutkimus (mediavaikutusten teoria) - kulttuurintutkimus	Mediatutkimus (mediaekologia, transmediaalinen tarinankerronta) - kulttuurintutkimus

AVAINKÄSITTE

Transmediaalinen lukutaito

Transmediaalinen lukutaito tarkoittaa joukkoa taitoja, käytäntöjä, arvoja, havaitsemistapoja sekä oppimisen ja vaihdon strategioita, joita kehitetään ja sovelletaan uusien yhteistoiminnallisten kulttuurien konteksteissa.

Transmediaalinen lukutaito ottaa lähtökohdaksi uudenlaisen tulkinnan teini-ikäisten mediatodellisuudesta. Medialukutaidon lähtöoletuksia ei hylätä, vaan niitä laajennetaan ja täydennetään toisen tyyppisillä tutkimuskysymyksillä ja toimenpide-ehdotuksilla. Medialukutaito on kiinnostunut siitä, mitä media tekee nuorille, kun taas **transmediaalinen lukutaito** kääntää asetelman toisin päin kysyen: Mitä nuoret tekevät medially? Sen sijaan, että nuoria tarkasteltaisiin kuvaruutujen hallitsemisena kuluttajina, heidät nähdään samanaikaisesti sekä tuottajina että kuluttajina (*prosumers: producers + consumers*), jotka osaavat tuottaa ja jakaa vaatavuudeltaan vaihtelevia ja eri tyyppisiä mediasisältöjä.

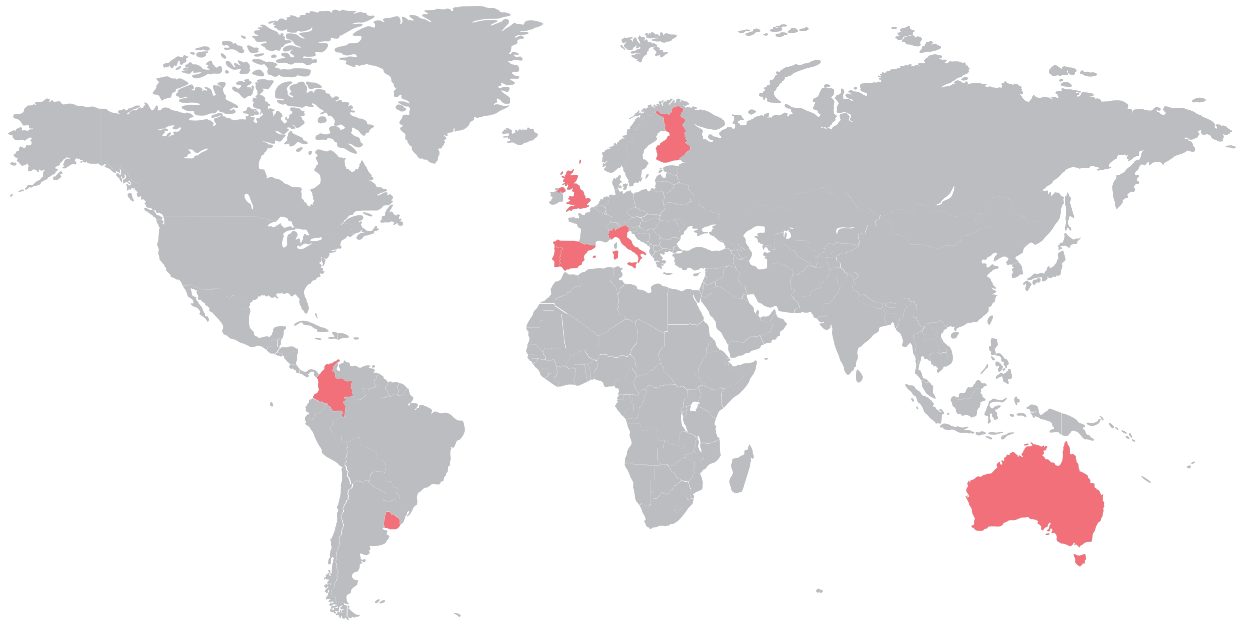
Transmediaalinen lukutaito ei kiellä tarvetta opettaa nuorille mediataitoja, vaan pikemmin laajentaa näkökulmaa nuorten koulun ulkopuolisten mediatoimintojen tarkasteluun ja se pyrkii tuomaan tämän tietämyksen myös luokkahuoneisiin.

Transmedia Literacy -tutkimusprojekti

Edellä kuvatussa viitekehyksessä **Transmedia Literacy** -tutkimusprojektissa esitetyt pääkysymykset olivat: **Miten teini-ikäiset käyttävät mediaa? Kuinka he oppivat käyttämään mediaa?** Löytääksemme vastauksen näihin kysymyksiin, kehitimme tutkimusmetodologian, joka toteutettiin kahdeksasta eri maasta ja kymmenestä tutkimuslaitoksesta tulevien yli 50 tutkijan voimin.

Mukana olleet maat

Espanja (koord.), Australia, Iso-Britannia, Italia, Kolumbia, Portugali, Suomi sekä Uruguay.



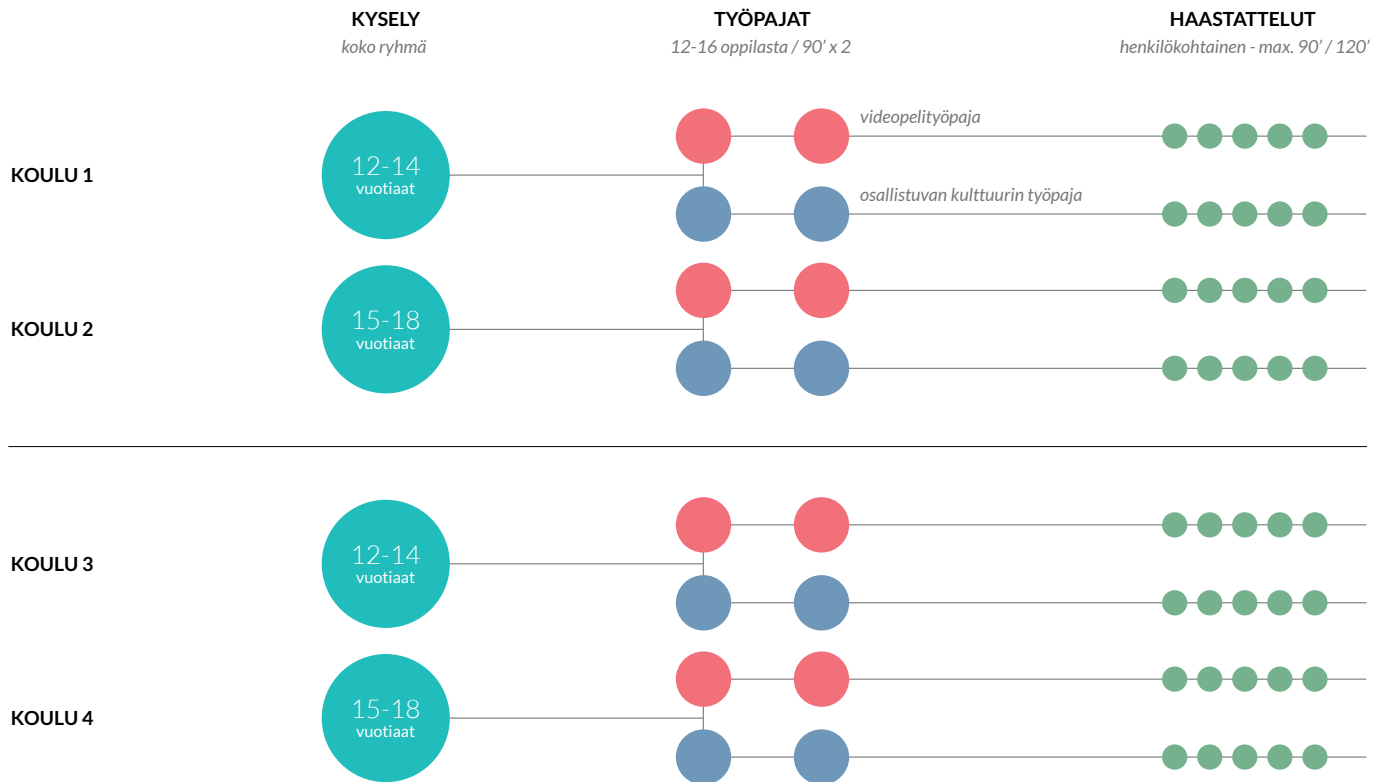
Tutkimus käynnistyi 1.4.2015 ja päättyy 31.3.2018.

Kuluneiden 36 kuukauden aikana tutkimusryhmä on toteuttanut suuren määrän toimintoja:

- **Tutkimussuunnitelman** suunnittelu ja testaus Barcelonassa (2015);
- **Kenttätöiden** toteutus kahdeksassa maassa (2016);
- **Aineiston analysointi** (2017);
- **Aineistoanalyysin tulosten levittäminen** (2017-2018).

Tutkimusmenetelmät

kysely, osallistavat työpajat ja haastattelut



Aineistonkeruu tehtiin viidessä toisiaan täydentävässä vaiheessa:

1. Koulut nähtiin parhaana tapana päästä yhteyteen teini-ikäisten kanssa. Ne toimivat kenttätyön aloituspaikkana ja tarjosivat luotettavan ympäristön nuorten ja heidän vanhempiensa **suostumusten** (*informed consents*) hankkimiseen;
2. Tutkimukseen osallistuneet nuoret täyttivät ensin **kyselylomakkeen**, jolla selvitettiin heidän taustatietojaan sekä mediakäyttöään ja käsityksiään mediasta;
3. **Osallistavissa työpajoissa** annettiin nuorille tilaisuus mediatuotantoon ja pelaamiseen ja nämä työpajat järjestettiin, jotta päästäisiin sisään teinien transmediaalisen tarinankerronnan tapoihin;
4. **Haastatteluja** tehtiin kaikkein aktiivisempien nuorten kanssa ja heitä pyydettiin myös täyttämään mediapäiväkirjaa, jonka avulla saatiin tarkempi kuva heidän median, sosiaalisten verkkopalveluiden sekä pelien käyttötottumuksistaan;
5. Aineistonkeruun viimeinen vaihe oli teini-ikäisten suosituimpien verkkosivustojen, julkisten sekä verkkoyhteisöjen tarkkailu (**netnografia**).

Osallistujat olivat iältään **12-18 -vuotiaita** ja kussakin maassa valittiin eri tyyppisiä kouluja (yksityinen/julkinen, urbaani alue/ haja-asutusalue, tekniikaltaan hyvin varustellut/tekniikaltaan huonosti varustellut koulut jne.). Aineistonkeruu tuotti **1,633 kyselylomaketta, 58 osallistuvan kulttuurin ja videopelaamisen työpajaa, sekä 311 haastattelua.**

TUTKIJALTA

Sonia Livingstone (Iso-Britannia)

“Tutkimuksen pitää tunnistaa ja tekstuaalisesti käsitteellistää, kuinka Internet toimii välittäjänä, kun tietoa esitetään, viihdettä tarjotaan ja viestitään. Ja saman analyysin yhteydessä pitää myös tarkastella uuden median käyttäjien kehkeytyviä taitoja ja toimintatapoja, kun he merkityksellisellä tavalla hyödyntävät tieto- ja viestintätekniikkaa arjessaan.”

Lähde: Livingstone, S. (2004). Media Literacy and the Challenge of New Information and Communication Technologies. *The Communication Review*, 7:1, 3-14.



Miten teini-ikäiset käyttävät mediaa?

Teinit käyttävät mediaa moniin eri tarkoituksiin, kaverien kanssa pelien pelaamisesta fanifiktio kirjoittamiseen, kuvien jakamiseen Instagramissa, videoiden katseluun - ja joskus myös julkaisemiseen - YouTubessa sekä osallistumiseen 'tosielämän' tapahtumiin, jotka liittyvät heidän suosikkiahmihinsa ja tarinoihinsa.

Transmedia Literacy -projektin tutkijat ovat nimenneet nämä kyvyt 'transmediataidoiksi'.

AVAINKÄSITE

Transmediataito

Transmediataidot ovat joukko digitaalisen, vuorovaikutteisen median tuottamiseen, jakamiseen ja käyttämiseen liittyviä kykyjä. Nämä taidot vaihtelevat pelaamisenaikaisista ongelmanratkaisutavoista sisällöntuottamiseen ja jakamiseen Internetissä ja sosiaalisessa mediassa; teinien harrastama kerronnallisen sisällön (fanifiktiot, fanivideot jne.) luominen, tuottaminen, jakaminen ja kriittinen vastaanotto kuuluvat tähän joukkoon myös.

TUTKIJALTA

danah boyd (USA)

“Monet nykypäivän teineistä ovat syvällä sosiaalisessa mediassa ja aktiivisia osallistujia verkkovälitteisissä joukoissa, mutta siitä ei seuraa, että heillä olisi automaattisesti sellaisia tietoja ja taitoja, jotta he pystyisivät hyödyntämään verkko-osallistumistaan parhaalla mahdollisella tavalla. Puhe ‘diginatiiveista’ on jopa haitallista, koska se estää meitä ymmärtämästä nuorten kokemia haasteita verkottuneessa maailmassa.”

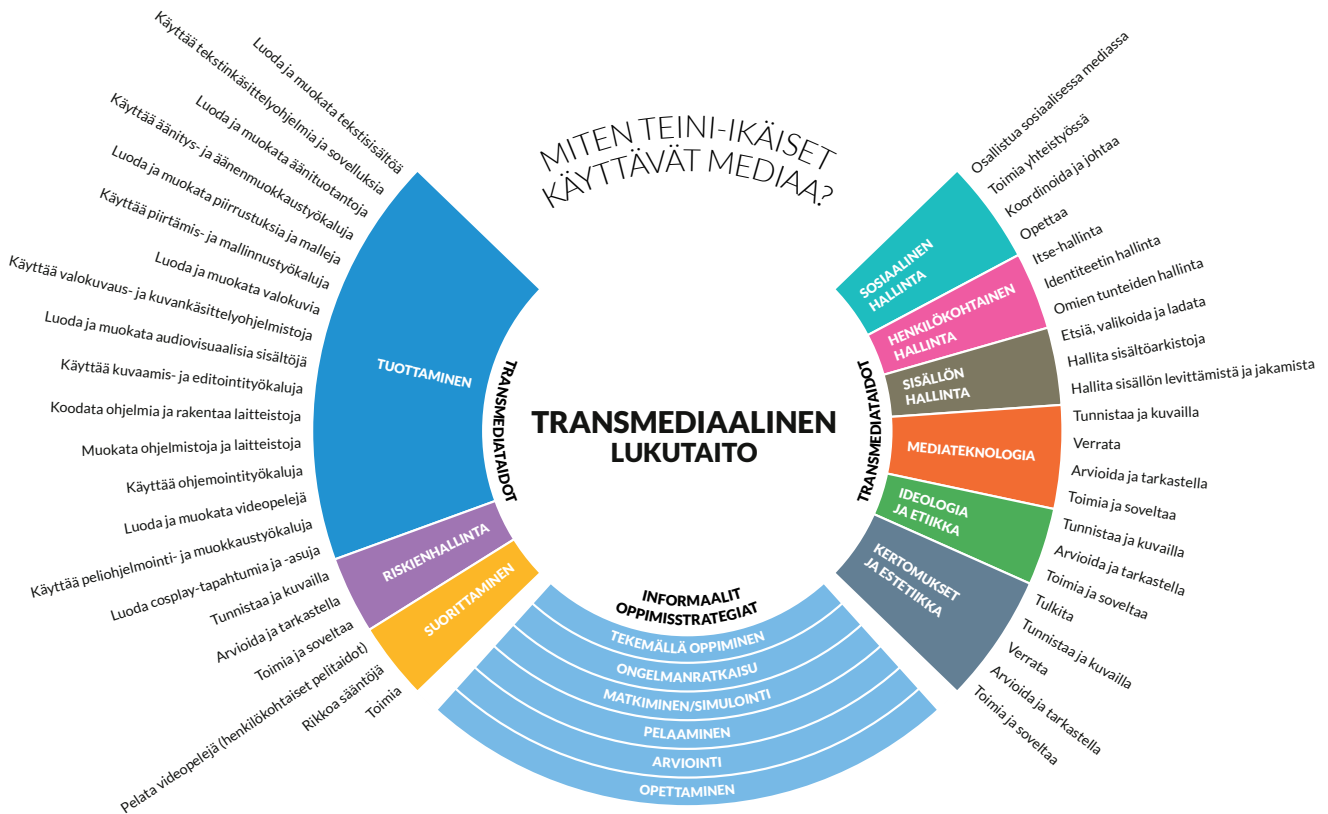
Lähde: boyd, d. (2014). *It's Complicated: the social lives of networked teens*. London/New Haven: Yale University Press.

Tietenkään kaikilla nuorilla ei ole näitä taitoja tai niiden taso vaihtelee: nuorella voi olla runsaasti tuottamisen tai sosiaalisen toiminnan taitoja, mutta samaan aikaan tuskin lainkaan kykyä esimerkiksi havaita ja arvioida stereotyyppisiä esittämisen tapoja mediassa. Tämä tutkimusryhmä ei löytänyt ‘diginatiiveja’: sen sijaan löytyi vuorovaikutuksen, toimintatapojen, pelkojen, ristiriitojen, ilon, osallistumisen ja yhteistyön moniulotteinen kokonaisuus.



Transmediataidot

Transmedia Literacy -tutkimusryhmä tuotti monipuolisen ja ajantasaisen taitoluokituksen. Se on yksi kattavimmista median tuottamiseen, käyttöön ja jälkituotantoon liittyvistä taitokartoituksista nuorten transmediaalisen kulttuurin viitekehäyksessä. Tutkimuksessa tunnistetut transmediataidot ryhmiteltiin yhdeksään alueeseen (tuottaminen, riskienhallinta, suorittaminen, sosiaalinen hallinta, henkilökohtainen hallinta, sisällönhallinta, mediateknologia, ideologia ja etiikka, kertomukset ja estetiikka), jotka sisältävät yhteensä 44 päätaitoa ja edelleen 190 erikoistuneempaa taitoa.



Alueesta riippuen taitoluokitus keskittyy tekstien, subjektien, teknologioiden ja prosessien ympärille. Taidot ryhmiteltiin mahdollisuuksien mukaan poluiksi, jotka johtavat kirjoittamisesta multimodaaliseen tuottamiseen, yksinkertaisemmista asioista monimutkaisempiin, teknisistä toimintatavoista kriittisiin ja eettisiin toimintatapoihin sekä tiedollisista käytännöllisiin asennoitumisiin.

HAASTATELU

Anna

14 VUOTTA - TYTTÖ
Iso-Britannia

Tutkija: Onko Instagram ainoa paikka missä julkaiset valokuviasi? Anteeksi, valokuvia taideteoksistasi?

Anna: Joo, satunnaisesti myös Snapchatissa mutta yleensä vain Instagramissa.

Tutkija: Ja onko siinä jonkinlaista yhteisöjutun tuntua? Tai oletteko niin kuin faneja?

Anna: Emme ole faneja, mutta kyseessä on taideyhteisö.

Tutkija: Ja sinä kommentoit ja saat viestejä ihmisiltä joita et ole koskaan tavannut, mutta jotka kuuluvat samaan verkkoyhteisöön?

Anna: Toisinaan, joo, saatan kommentoida jonkun toisen valokuvaa.

Transmediataidot muodostavat vaihtelevan ja epätasaisen kokonaisuusman. Tutkimuksen aikana esiin nousseet taidot kattavat laajan kirjon medioita joiden keskellä teinit 'elävät', ja muodostavat samalla myös laaja-alaisen joukon teknisistä kerronnallisiin ja esteettisiin kykyihin.

On syytä mainita, että osa kyvyistä on hyvin marginaalisia ja ne hallitsee vain pieni osa teini-ikäisistä (esim. ideologioihin ja arvoihin liittyvät taidot), kun taas toiset ovat paljon laajemmin levinneitä (kuten tuotantotaidot). Tämä on olennaista tulevaisuuden transmediaalisten taitojen edistämisen näkökulmasta: on paljon todennäköisempää, että luokassa on nuoria, joilla on hyvin kehittyneitä mediasisällön tuottamisen taitoja kuin nuoria, joilla on ideologisia ja eettisiä taitoja.



Kuinka teini-ikäiset oppivat toimimaan median kanssa?

Koulun ulkopuolella tapahtuva oppiminen ei ole uusi asia: Malcolm S. Knowles esitteli informaalin eli arkioppimisen käsitteensä teoksessa *Informal Adult Education* (1950), mutta John Dewey ja monet muut 1900-luvun alkupuolen kasvatustilanteiden filosofit, kuten Mary Parker Follett, olivat jo aiemmin arvostaneet informaalin oppimisen käytäntöjä ja rohkaisseet niiden hyödyntämiseen.

AVAINKÄSITE

Informaali oppimisstrategia

Transmedia Literacy

-tutkimushankkeen yhteydessä 'informaalit oppimisstrategiat' määritellään yksilöllisesti tai yhdessä suoritettavien toimintojen sarjaksi, jolla hankitaan ja yhdistellään tietoja, taitoja, asenteita ja näkemyksiä arkipäivän kokemuksista ja vuorovaikutustilanteista erilaisissa ympäristöissä.

TUTKIJALTA

Joanna Black, Juan C. Castro ja Ching-Chiu Lin (Kanada)

"Formaalit oppimisympäristöt pysyvät edelleen tärkeinä, samalla kun informaalit oppimisympäristöt kasvattavat merkitystään avaintekijöinä nuorison modernissa kasvatuksessa. [...] Digitaalisen aikakauden nuoret ovat itseoppineita ja he muodostavat kulttuurisia yhteisöjä uppoutuessaan sosiaaliseen mediaan luokahuoneiden ulkopuolella." (2015:2).

Lähde: Black, J., Castro, J., & Lin, C. (2015). *Youth Practices in Digital Arts and New Media: Learning in Formal and Informal Settings*. New York: Palgrave.



Jos arkioppimisen strategiat olivat käytössä jo paljon ennen muodollisen koulutusjärjestelmän syntyä - esimerkiksi kirjastoissa, kirkoissa ja museoissa - tämän päivän teknologinen kehitys on laajentanut perinteisiä oppimistilanteita luomalla uudenlaisia tiloja, kuten sosiaalinen media, verkkosivustot ja verkkoyhteisöt jne. YouTube, faniyhteisöt ja sosiaalinen media voivat toimia myös arkioppimisen paikkoina.

Informaalin eli arkioppimisen strategioita ei ole helppo tunnistaa ja analysoida. Nämä 'villit' kokemukset jäävät usein näkymättömiksi tai tulevat torjutuiksi (aikuisten) tutkijoiden ja opettajien taholta. Tutkimusryhmän pyrkimyksenä oli päästä yli tällaisista ennakkoluuloista ja suhtautua suosittuihin toimintoihin, kuten pelaamiseen, fanifiktion kirjoittamiseen, cosplay-harrastamiseen tai meemien jakamiseen tärkeänä osana teini-ikäisten kulttuuria.

Informaalin oppimisen strategiat

Tutkimusryhmä järjesti hankkeen aikana tunnistetut informaalin oppimisen strategiat kuuteen pääluokkaan.

TUTKIJALTA

danah boyd (USA)

“Nuorisoon projisoidaan niin paljon odotuksia, että joskus on suorastaan vaikea keskustella siitä, mitä he todella tekevät ja miksi, ilman että keskustelu peittyi ajatuksilla siitä mitä nuorten pitäisi tehdä tai olla tekemättä. Nuorten nähdään harvoin ansaitsevan omaa toimijuutta ja silti heitä arvostellaan myös sen perusteella, millaisia valintoja he tekevät [...] monet ajattelevat tietävänsä jotain nuorisosta vain koska ovat joskus itsekin olleet nuoria, tai koska heillä on omia lapsia.”

Lähde: boyd, d. (2014). *It's Complicated: the social lives of networked teens*. London/New Haven: Yale University Press.

PÄÄLUOKKA	KUVAUS
Tekemällä oppiminen	Oppija tekee asioita, jotka liittyvät opittavaan taitoon. Tekemiseen liittyy yleensä kokeilemisen ja erehtymisen/epäonnistumisen prosesseja, jotka vähitellen auttavat oppijaa omaksumaan tavoitellun taidon.
Ongelmanratkaisu	Oppija kohtaa haasteen, joka motivoi häntä hankkimaan sen ratkaisemiseen tarvittavan taidon.
Matkiminen / Simulointi	Oppija toistaa toimintoja, toimintatapoja tai ratkaisuja, joita on nähnyt asian paremmin hallitsevan henkilön tekevän.
Pelaaminen	Oppija hankkii uuden taidon pelillistetyssä ympäristössä.
Arviointi	Oppija hankkii tai kehittää taitoa tarkastelemalla omaa tai jonkun toisen toimintaa tai niin, että joku toinen tarkastelee hänen toimintaansa.
Opettaminen	Oppija hankkii taidon siirtämällä tietojaan toisille, mikä samalla innostaa häntä edelleen kehittämään omaa taitoaan tai hankkimaan uusia taitoja, jotka auttavat opetustehtävässä.

Seuraavana askeleena tutkimusryhmä esitteli joukon kategorioita, jotka laajentavat luokittelua. Tällöin kuusi pääluokkaa jaettiin neljään kategoriaan (subjekti, aika, paikka ja suhteet), joista jokaiseen liittyy joukko vastinpareja (yksilöllinen/yhteistyössä, online/offline, lyhyen aikavälin/pitkän aikavälin jne.).

HAASTATTELU

Federico

14 VUOTTA - POIKA
Uruguay

Tutkija: Tämä pelikö sinulla on kännykässäsi?

Federico: Kyllä. Minulla on Studio Tycoon asennettuna tietokoneelleni.

Se on niin kuin YouTube-simulaattori [...]. Niin kuin olisit tubettaja, mutta se ei ole totta, se on peli missä leikit olevasi tubettaja, tienaat rahaa ja sellaista. Siis siinä pelissä voi tienata rahaa.

Tutkija: Mutta sinä siis kuvaat itseäsi?

Federico: Ei, ei. Se on vaan simulaatiota. Ei siinä kuvata mitään.



Opettajan työkalupakki

Tutkimustulosten pohjalta *Transmedia Literacy* -ryhmä on tuottanut joukon avoimia didaktisia apuneuvoja ja esimerkkejä opettajille: **Opettajan työkalupakin**. Pakista löytyy kortteja, joista kukin esittelee selkeällä tavalla didaktisen toiminnon, joka on saanut innoituksen hankkeessa tunnistetuista transmediataidoista ja informaaleista oppimisstrategioista.

Transmediaalinen lukutaito -hanke ei siis rajoitu osallistavan nuorisokulttuurin, nuorten tuottaman mediasisällön ja informaalistien oppimisstrategioiden analysointiin: se avautuu tieteellistä toimintatutkimusta laajemmalle ja ehdottaa vaihtoehtoisia tapoja soveltaa ja hyödyntää nuorten transmediataitoja - jotka on hankittu koulun ulkopuolella - osana formaalia kouluopetusta.

Loppupäätelmät

Tutkimustulokset seitsemäksi twiitiksi tiivistettyinä:

#1

#transmedia -taidot jakautuvat teini-ikäisten keskuudessa epätasaisesti *#TransmediaLiteracy*

#2

Osa *#transmedia* -taidoista muuttuu vain vähän ajan myötä (esim. arvoihin liittyvät taidot), toiset taidot muuttuvat jatkuvasti teknologian vaikutuksesta (kuten sosiaaliseen mediaan liittyvät taidot) *#TransmediaLiteracy*

#3

#Transmedia -taidot ovat sukupuolisuuntatuneita (esim. tytöt käyttävät medioita, jotka keskittyvät ihmissuhteisiin, kun pojat yleensä arvostavat enemmän leikillisiä ja pelillisiä piirteitä) *#TransmediaLiteracy*

#4

Nuoret tiedostavat tarpeen kehittää riskienhallintataitoja *#TransmediaLiteracy*

#5

Teini-ikäiset soveltavat arkioppimisen strategioita uusissa digitaalisissa ympäristöissä *#TransmediaLiteracy*

#6

Matkiminen on keskeinen nuorten harrastama arkioppimisen strategia *#TransmediaLiteracy*

#7

YouTube on yksi tärkeimmistä verkko-oppimisympäristöistä ja sillä on keskeinen asema nuorten median kulutuksessa ja (joissain tapauksissa myös) tuotannossa *#TransmediaLiteracy*

Transmedia Literacy -hanke

TRANSMEDIA LITERACY -KONSORTION JÄSENET

Universitat Pompeu Fabra (koord. Espanja)
Universitat Oberta de Catalunya (Espanja)
University of Oxford (Iso-Britannia)
Jyväskylän Yliopisto (Suomi)
Universidade do Minho (Portugali)
Universidad de la República (Uruguay)
Pontificia Universidad Javeriana (Kolumbia)
Università degli Studi di Torino (Italia)
Ars Media (Italia)

Yhteistyökumppanit:

RMIT University (Australia)
INDIRE (Italia)

MUUT YHTEISTYÖTAHOT

Ateneu Barcelonès (Espanja)
Avanguardie Educative (Italia)
ECOlearning (Eurooppa)
eNorssi Network (Suomi)
MENTEP Project (Italia)
Obras Educativas Lasalle (Espanja)
Plan Ceibal (Uruguay)
School Libraries Network (Portugali)
Transmedia Week
United Nations Alliance of Civilizations

KIRJOITTAJA

Carlos A. Scolari (Universitat Pompeu Fabra - Barcelona)

SUOMENNOS

Raine Koskimaa (University of Jyväskylä)

TOIMITUS

Catherine Stonehouse

SUUNNITTELU JA TUOTANTO

Ars Media

Nimeä 4.0 Kansainvälinen (CC BY 4.0)



TRANSMEDIA LITERACY -projekti on saanut rahoituksen Euroopan Unionin Horizon 2020 -tutkimus- ja innovaatio-ohjelmasta, päätösnumero 645238



European
Commission

Horizon 2020
European Union Funding
for Research & Innovation



TRANSLITERACY - 645238
H2020 Research and Innovation actions

[Transmedialiteracy.org](https://transmedialiteracy.org)
[@trans_literacy](https://twitter.com/trans_literacy)

Tammikuu 2018