

VAIKAS IR VIRTUALUS SKAITYMAS: PRANCŪZIŠKOS KNYGOS VAIKAMS INTERNETE

Laura Jankevičiūtė

Université Michel de Montaigne Bordeaux 3, France
Equipe d'accueil MICA (Médiation, Information, Communication, Art)
El. paštas: laura.jankeviciute@gmail.com

Straipsnyje analizuojama naujų technologijų įtaka jaunosios kartos kultūrai, skaitymo vaidmuo šiuolaikinėje visuomenėje. Pateikiamas šešių prancūziškų knygų vaikams internete tyrimas, atliktas naudojantis keturiomis pagrindinėmis daugialypės terpės charakteristikomis. Stengiamasi atsakyti į klausimą, kas turėtų leisti virtualias knygas ir koordinuoti šios nišos plėtrą. Išanalizuota tradicinių knygų leidėjų pozicija ir viešojo sektoriaus iniciatyvos.

Reikšminiai žodžiai: skaitmeninė kultūra, knyga internete, daugialypė terpė, daugiakanališkumas, hipertekstas, hipermedija, nuorodų tinklas, interaktyvumas, leidyklos, viešasis sektorius.

Išgyvename naujų informacijos ir komunikacijos priemonių revoliuciją (skaitmeninė fantastika, interaktyvus pasakojimas, daugialypės terpės dokumentai). Ji paliečia kiekvieną, o labiausiai išsiskverbusi į jauniausiųjų visuomenės narių gyvenimą. Naujosios informacinės ir komunikacinės technologijos atlieka svarbų vaidmenį jaunimo kasdienybėje. Pastebima, kad vaikai skaito vis mažiau. Skaitymas užleidžia vietą įvairiems skaitmeniniams (interaktyviems) užsiėmimams. Judantys paveikslėliai, muzikiniai epizodai ir vaizdo elementai keičia popierių, knygos formatą, iliustracijas, skaitytojo santykį su kūriniumi ir jo forma. Ar turėtume šiuos pokyčius vertinti teigiamai? Šis klausimas kelia daug diskusijų visame pasaulyje. Įvairių sričių specialistai

ir mokslininkai ieško atsakymo, kuria virtualias erdves vaikams ir mėgina išsiaiškinti, ar interaktyvumas galėtų būti naudojamas vaikų skaitymo skatinimo programose, ar pagyventų ir pakeistų kai kuriuos tradicinius metodus ir priemones, kurias naujoji jaunimo karta šiandien linkusi atmesti.

Šiame straipsnyje pristatomas prancūziškų virtualių knygų vaikams tyrimas, atliktas studijuojant magistro programą Michel de Montaigne Bordeaux 3 universitete. Domėtis šia tema paskatino 2007–2008 metais Lietuvoje įgyvendintas skaitymo skatinimo projektas „Tarp eilučių“, kurio metu sukurtas virtualus skaitančių ir kūrybingų vaikų klubas sulaukė didelio mažųjų skaitytojų dėmesio. Vaikai greitai pamėgo specialiai šiam projektui sukurtus personažus, kurių

istorijos skelbtos klubo svetainėje. Kasdien į personažams sukurtas elektronines pašto dėžutes plūstantys laiškai, komentarai virtualiuose dienoraščiuose, simpatijos ir susidomėjimas tokio pobūdžio vaikų klubo veikla leido įsitikinti, kad naujoji karta turi gerus naudojimosi naujosiomis technologijomis įgūdžius, yra linkusi interneto erdvėje dalytis savo skaitymo išpūdžiais ir atrasti knygas. Ši patirtis paskatino domėtis vaikų knyga internete. Tyrimas atliktas analizuojant prancūziškus kol kas eksperimentinės leidybos produktus.

Straipsnio objektas – 8–12 metų prancūzų vaikams skirta virtuali knyga internete. Tyrimui pasirinktos virtualios vaikų grožinės literatūros knygos – pasakos ir vaikų albumai. Straipsnio tikslas – ištirti tokių knygų bruožus ir atskleisti, ar naujieji virtualūs produktai gali būti naudojami skaitymui skatinti. Išsikelti uždaviniai: suprasti, kaip naujosios technologijos veikia jaunosios kartos kultūrą ir kokią vietą skaitymas šiandien užima vaikų laisvalaikyje; pagal pagrindines daugialypės terpės charakteristikas išanalizuoti šešias virtualias prancūziškas vaikų knygas internete; išnagrinėti, kas šiuo metu tokius skaitmeninius produktus leidžia ir kas turėtų šia leidybos niša rūpintis.

Tyrimui taikytas mokslinės literatūros analizės ir turinio analizės pagal pagrindines daugialypės terpės produktų savybes metodas. Knygų leidybos būklė ir organizavimo ypatumai atskleisti naudojant interviu, anketos ir viešųjų institucijų teisinių dokumentų bei atskaitų analizės metodus.

SKAITMENINĖ KULTŪRA IR SKAITYMO VAIDMUO ŠIUOLAIKINĖJE VISUOMENĖJE

Prancūzų mokslininkai Michelis Serres [26], Regis Debray [5], Milad Douehi [7] skaitmeninę revoliuciją lygina su rašto atsiradimu ir spaustuvų įkūrimu, atnešusiais didelių pokyčių visuomenės vystymuisi. Analizuodami naujų technologijų poveikį visuomenei, savo darbuose jie patvirtina naujosios skaitmeninės kultūros susiformavimą ir jos įtaką visuomenės raidai.

Šiame straipsnyje skaitmeninė kultūra suvokiama kaip būdas prisitaikyti ir naudoti naujasias informacijos ir komunikacijos priemones. Pascalis Lardellier savo knygoje *Le pouce et la souris* (liet. *Nykštys ir pelė*) [15] tirdamas skaitmeninę paauglių kultūrą pabrėžia, kad joje naujosios technologijos naudojamos ne tik tam tikrai funkcijai atlikti. Jos sukuria aktyvų santykį, specialius kodus, tradicijas, reikalauja tam tikrų įgūdžių ir remiasi normomis, galiojančiomis technologiją naudojančioms nariams. Autorius paauglių skaitmeninę kultūrą apibrėžia penkiomis charakteristikomis: žaidimų kultūra, nes daugiausia paauglių atliekamų veiklų baigiasi žaidimu (vaizdo žaidimai, diskusijų forumai, iliustruotos žinutės ir pan.); individuali kultūra, nes suteikia galimybę turėti asmeninę erdvę (mobilusis telefonas, nešiojamasis asmeninis kompiuteris); dinamiška kultūra, nes ji kinta be paliovos; „akimirksnio“ kultūra, nes panaikina tradicinių laiko ir erdvės sąvokų reikšmę (elektroninis paštas, pokalbių svetainės ir pan.); tinklo kultūra, nes jai egzistuoti reikalingas ryšys.

Straipsnyje skaitmeninė kultūra apibrėžiama kaip naujų elgesio formų, įpročių, žinių ir prasmės sąvokų skleidėja. Ji pristatoma kaip revoliucija, keičianti žmones, jų santykius su pasauliu, kaip atmosfera, veikianti individo ir kolektyvinę sąmonę.

Pasak prancūzų rašytojo André Malraux [18], kultūra – tai atsakymas į klausimą „Ką aš veikiu šiame pasaulyje?“ Iš esmės kultūra apima žmonių veiklą: skirtingos teorijos, pateikiančios kultūros apibrėžimus, paprastai nurodo skirtingos tokios veiklos rinkinius. Kultūra yra sudėtinė visuma, apimanti žinias, tikėjimus, menus, moralę, teisę, papročius ir kitus gebėjimus, kuriuos žmogus įgyja kaip visuomenės narys. Tiriant kultūrinės veiklos formas, taip pat susiduriama su skirtingomis klasifikacijomis. Prancūzijos nacionalinis statistikos ir ekonomikos mokslų institutas (INSEE) savo ataskaitoje nurodo penkias kultūrinės veiklos kategorijas: knygų skaitymas; kinas; muziejai, parodos ar istorinės vietos; teatras ar koncertas ir sporto veikla. Žinoma, ši klasifikacija nėra išsami. Kultūrinės veiklos formos kinta. Dažnas informacinių technologijų naudojimas jaunimo laisvalaikiui pradedamas suvokti kaip nauja kultūros forma. Ši skaitmeninė kultūra dar vadinama „ekrano“ kultūra: mus visur supa ekranai: televizoriaus, kompiuterio, mobiliojo telefono, reklaminiai ekranai prekybos centruose, informaciniai ekranai transporto stotyse, bankomato ekranas ir t. t. Ši ekranų gausi aplinka veikia augantį ir kultūrinę patirtį kaupiantį vaiką. Jaunoji karta sukuria ir pradeda praktikuoti naujas kultūrinės vei-

klos formas: virtualius žaidimus, skaitymą, radijo klausymą, muzikinių klipų žiūrėjimą internete [21, 8]. 2007 metais Prancūzijos kultūros ministerijos atliktų tyrimų išvadoje skelbiama, kad šiandienė kultūrinė veikla yra smarkiai paveikta inovacijų, todėl pasižymi kultūrinių formų pakitimais, migracija link fizinio pavidalo priemonės, sukelia nemokamų paslaugų egzistavimo jausmą, skatina naujų asmeninių kultūrinių turinių radimąsi [1].

Tiriant vaikų skaitmeninę kultūrą, būtina aptarti ir klasikinės kultūros vaidmenį. Knyga, tradicinės kultūros simbolis, šandien konkuruoja su internetu ir kitomis naujosiomis informacijos ir komunikacijos priemonėmis. Klasikinė knygos kultūra, kurioje dominuoja askezė, kuklumas, kantrybė ir meditacija, varžosi su naujosiomis technologijomis, suteikiančiomis galimybę šiuolaikinei jaunajai kartai sugriauti laiko ir erdvės ribas. Todėl tiriant elektronines knygas būtina aptarti ir skaitymo vaidmenį šiuolaikinėje skaitmeninėje kultūroje. Įdomu panagrinėti, kokių pokyčių jis įgavo ir kokias mutacijas išgyveno per pastaruosius dešimtmečius. Christianas Baudelot, Marie Cartier ir Christine Détrez knygoje *Et pourtant ils lisent...* (liet. *Ir vis dėlto jie skaito...*) [2] teigia, jog skaitymas nėra pastovi, statiška kultūrinės veiklos forma. Laikui bėgant, nuolat kinta skaitymo turinys ir būdas, skaitančiojo statusas.

Naujųjų technologijų amžiuje knygos likimas sukėlė daug diskusijų. Vieni svars-tė, ar po kelių dešimčių metų išliks „skaitytojas“, kiti prognozavo popierinės knygos

išnykimą. P. Lardellier mano, jog šio tūkstanmečio jaunuoliams knyga taps neatpažįstamu kultūros objektu (pranc. ONCI, *un Objet Culturel Non Identifié*). Jis teigia, kad jaunoji karta mieliau renkasi naujas skaitmenines technologijas negu popierinius spaudinius. Informacijos priemonių naudojimo anketos duomenimis [15], autorius patvirtina šiuos nuogastavimus: 80 proc. apklaustų paauglių internetą pažymėjo pirmą, o knygos ir spauda atsidūrė pačiame pateikto sąrašo gale. Žinoma, nereikėtų vienintele skaitymo nepopuliarumo priežastimi laikyti naujų technologijų atsiradimą, tačiau akivaizdu, jog dinamiškumu ir žaidimo logika pasižymintys naujieji skaitmeniniai produktai veikia vaikų laisvalaikio formų pasirinkimą.

Allaino Vuillemino ir Michelio Lenoble'o knygos *Littérature, information et lecture* (liet. *Literatūra, informacija ir skaitymas*) [29] įžangoje Jacques'as Fontanille'is rašo, jog dabar vaikai susipažįsta su kompiuteriu ir kitais informatikos įrenginiais tuo pat metu kaip ir su knyga, pirmuosius skaitymo įgūdžius įgyja skaitydami ir iš knygų, ir iš ekrano. Autoriaus nuomone, greitai kompiuterį vaikai atras pirmiau negu knygą. Juk jaunoji karta šiandien videoproduktus randa anksčiau negu fotografiją, fotografiją – anksčiau negu tapybą, o televiziją – anksčiau negu kiną. Tokia tendencija tikėtina. Naujų technologijų įtaka akivaizdi: laiko ir susikaupimo reikalaujantis knygų skaitymas pralaimi principui „viskas ir tuoj pat“. Knyga suvokiama kaip darbo, mokyklos, o ne laisvalaikio simbolis. Interaktyvios pra-

mogos ima atrodyti įdomesnės ir patrauklesnės.

Iš 1987 metais išleisto kultūrinio gyvenimo žodyno [16] matome, jog skaitymo menas iki XX a. buvo viena pagrindinių visuomenės kultūrinio gyvenimo dalių. Ar skaitymo statusas nesumenko XXI amžiuje? Teisingiausia teigti, jog ne sumenko, bet pakito. Skaitymas, ypač jaunuolių laisvalaikiu, šiandien neužima pirmųjų pozicijų, tačiau išlieka žinių, intelekto formavimo ir minties vystymo šaltinis. Vertėtų pritarti Christiano Baudelot minčiai, jog „šiandien mes naršome tiek pat kiek skaitome: internetas mus priverčia skaityti [...] Veikiausiai mes išgyvename skaitymo būdo pokyčius, o ne skaitymo krizę“ [2]. Taigi internetas ir kitos naujosios technologijos neturėtų būti suvokiamos kaip konkurentės, o veikiau kaip priemonės, papildančios senąsias, anksčiau egzistavusias.

Kyla klausimas, ar naršymas internete gali būti laikomas skaitymu? Tai vienas iš populiariausių klausimų, kuriuos pastaruosiu metu savo darbuose apie virtualų skaitymą (pranc. *lecture virtuelle*) kelia prancūzų mokslininkai. Naršant tinklalapius vis dėlto yra skaitoma. Tiesa, skaityti iš ekrano ir skaityti iš popieriaus – du skirtingi dalykai. Skaitymas internete dėl tekste esančių nuorodų dažnai esti nenuoseklus. Galbūt tinkle ir skaitome greičiau, tačiau ne taip kokybiškai. Skaitymas ekrane vargina akis ir nesukuria gyvo ryšio tarp teksto ir skaitytojo. Toks skaitymo būdas ypač efektyvus per trumpas interneto naršymo sesijas. Jis vadinamas epizodiniu ir efemeriniu (trum-

palaikiu) [27], dažnai kritikuojamas, vis dėlto pastaruoju metu itin populiarus, ypač tarp jaunimo.

Domėdamiesi skaitymu ekrane tyrėjai analizuoja įvairius aspektus. Josiane Jouët [10] pabrėžia vartotojo, t. y. skaitytojo, vaidmens pakitimus. Pasak mokslininkės, jis tampa ne pasyviu žinutės šifruotoju, bet aktyviu operacinės sistemos nariu. Skaitytojas įgauna naują statusą, galimybę reaguoti, keisti, daryti įtaką skaitymo eigai ar net turiniui. Vis dažniau šios srities moksliniuose darbuose skaitytojas vadinamas *spect-acteur* terminu, apimančiu žiūrovo ir aktorius funkcijas. Šiame kontekste ne tik skaitytojo, bet ir paties skaitymo sąvoka turėtų būti pakoreguota. P. Gossinas [14] vartoja hiperskaitymo terminą. Savo darbuose autorius ypatingą dėmesį skiria naujų skaitymo technikų nagrinėjimui ir pabrėžia didelį teksto atotrūkį nuo apipavidalinimo, t. y. knygos objekto.

Yra mokslininkų, manančių, jog kompiuteris – tai tik tekstų ir iliustracijų demonstravimo vieta. Tačiau taip teigti nebūtų teisinga. Šiandien kompiuterio vaidmuo žinių, mokslo, idėjų ir meno kūryboje ir sklaidoje yra akivaizdus. Žinoma, jeigu lyginsime popierinę ir skaitmeninę knygą, greitai pastebėsime tradicinės knygos pranašumus: skaitymo padėtis, skaitymo vietos pasirinkimas (lova, fotelis, pajūris ir pan.), kitos smulkios skaitymą papildančios veiklos (užrašai, komentarai ir puslapių žymėjimas), ryšys su knyga (rašalo ir popieriaus kvapas, galimybė liesti knygą), socialumo aspektas (judėjimas iš rankų į

rankas, dovanojimas, susitikimai su autoriais ir dedikacijos), įsijautimas ir t. t. Tačiau nereikėtų pamiršti, kad ir skaitmeninės knygos turi savo privalumų. Kritikuotinas Michelio Melot teiginys, kad knyga internete yra dirbtinė ir netikra [14]. Be abejo, skaitmeninės knygos negalime „padėti“ į tą pačią lentyną su tradicine knyga, tačiau nederėtų akcentuoti tik jos skirtumų. Naujųjų technologijų revoliucija kartu su skaitmeniniais kūrinių atnešusi naujas laiko, erdvės, tiesos sąvokas, prisideda prie visuomenės pažangos. Teisinga manyti, jog skaitmeninė knyga nepakeis tradicinės knygos, tačiau reikia pripažinti, kad tos pačios žinios gali egzistuoti, skliti, būti skaitomos ir elektroniniu formatu.

KNYGOS INTERNETE APIBRĖŽIMAS IR PAGRINDINĖS CHARAKTERISTIKOS

2008 metais Prancūzijos švietimo ministerijos parengtoje ataskaitoje „Elektroninė knyga, skaitmeninė knyga (e. knyga). Kokia rizika? Kokia pažanga?“ (pranc. *Livre électronique, livre numérique (e-book). Quels enjeux ? Quelles avancées?*) [17] randame daugiau nei 10 skirtingų autorių elektroninės knygos apibrėžimų. Dauguma iš jų vienoje sąvokoje jungia du pagrindinius aspektus: turinio ir laikmenos, reikalingos perskaityti kūriniui. Ši „turinio-laikmenos“ (pranc. „contenu-contenant“) formuluotė pritaikoma ir knygos internete terminui apibrėžti.

Nors ir turėdami skirtingą semantinę reikšmę, šiame straipsnyje būdvardžiai „skaitmeninė“ ir „elektroninė“ vartojami kaip sinonimai. Knyga internete suvokiama

kaip skaitmeninė popierinės knygos versija, taip pat autentiška skaitmeninė knyga, neturinti popierinės versijos, kuri egzistuoja interneto erdvėje ir pasižymi pagrindinėmis daugialypės terpės charakteristikomis. Laikmena šiuo atveju yra interneto svetainė, tinklalapis. Neatsitiktinai apibrėžime pabrėžiamos daugialypės terpės ypatybės. Naujos technologijos padarė įtaką ne tik naujai laikmenai atsirasti, bet ir lėmė hiperteksto, nuorodų tinklo, daugiakanališkumo, interaktyvumo ir kitas charakteristikas, kurios pakeitė dokumento sudarymo (informacijos išdėstymo) ir skaitymo principus, praturtino knygą animacijomis, vaizdo ir garso įrašais bei kitais elementais. Tiesa, toks apibrėžimas iš pirmo žvilgsnio yra gana abstraktus ir pagal jį knygą internete atskirti nuo bet kurios kitos svetainės gali pasirodyti sudėtinga. Manome, kad vis dėlto svarbiausias dėmesys turėtų būti skiriamas tinklalapio turinio pobūdžiui, t. y. informacijos žanrui, kuris greičiausiu būdu leidžia nustatyti skaitmeninio produkto rūšį.

Axelle Dessaint [6], analizuodama interaktyvias knygas, jas sutapatina su žaislinėmis knygomis, kurios būna įvairių formų, su kišenėlėmis, langeliais, durelėmis, audinio skiautėmis, žaislais ir kitomis detalėmis. Ji aiškina, jog šio pobūdžio knygų skaitymas veikia vaikų atmintį, logiką, vaizduotę, žadina smalsumą. Skaitydamas šias „interaktyvias“ popierines knygas, vaikas įtraukiamas į pasakojimą. Jis pats tampa personažu, kuriam reikia įgyvendinti misijas: įminti mįsles, rasti užuominas ir tokiu nenuosekliu būdu skaityti istoriją. Taigi,

kaip ir elektroninės, žaislinės knygos pasižymi tam tikru minimaliu „interaktyvumu“, sukuriančiu ryšį tarp teksto ir jį skaitančiojo, tačiau akivaizdu, jog popierinių knygų galimybės yra ribotos, nepalyginamos su multimedijos kūrinių pranašumais.

Pradedant vykdyti virtualių knygų vaikams paiešką internete buvo susidurta su esminiu klausimu: „Kaip ir kur jų rasti?“ Reikšminių žodžių (skaitmeninė, elektroninė, virtuali knyga internete vaikams, virtuali vaikų literatūra, interaktyvus skaitymas vaikams ir pan.) įvedimas paieškos sistemoje nebuvo sėkmingas. Nurodytuose tinklapiuose epizodiškai minimos skaitmeninės knygos vaikams, nuorodų į konkrečius ieškomus kūrinius nepateikiama. Todėl vėliau buvo orientuojamasi į galimus šių knygų kūrėjus, įstaigas, institucijas ir svetaines, skleidžiančias įvairią informaciją apie vaikų skaitymą ir knygas. Jose rasta nuorodų į ieškomus šaltinius. Išskirtos šios penkios kategorijos: kūrėjų svetainės, pavyzdžiui, kasmetės Vaikų knygų ir jaunimo spaudos mugės svetainė; institucijų, asociacijų ir kitų organizacijų, dirbančių vaikų ir jaunimo knygos srityje, svetainės, pavyzdžiui, Tarpautinio jaunimo literatūros tyrimų centro „Ricochet“ svetainė; bibliotekų ir mediatekų svetainės, pavyzdžiui, Noisy-Le-Sec mieste esančios Roger Gouhier mediatekos svetainė; svetainės, pateikiančios jaunimui ir tėvams naudingų interneto svetainių nuorodų sąrašus, pavyzdžiui, „Clicksouris“ ar „Kibodio“; kitos svetainės, kaip antai diskusijų forumai, asmeniniai ir kolektyviniai internetiniai dienoraščiai ir pan.

Klasifikuojant rastas knygas pagal literatūros žanrus, nesunku pastebėti, jog daugiausia internete yra pasakų: stebuklinių, liaudies, legendinių ir kt. Taip pat gausu vaikiškų fantastikos albumų. Aptiktos kelios komiksų svetainės. Kitų žanrų, kaip antai poezijos vaikams ar teatrinių kūrinių, interneto erdvėje nerasta.

Vaikiškų interneto knygų analizė buvo atlikta naudojantis keturiomis pagrindinėmis multimedijos charakteristikomis, kurias savo knygoje *Le Multimédia* [12] išskiria Thierry Lancien. Analizei pasirinktos dviejų populiariausių tiriamos auditorijos žanrų knygos internete, t. y. pasakos ir vaikiški albumai. Renkantis tyrimui knygas buvo orientuojamasi į svetainėje egzistuojančių informacijos tipų – teksto, vaizdo ir garso – naudojimą ir interaktyvumo kokybę.

Išanalizuotos šešios interneto svetainės:

- tradicinė Ch. Perrault stebuklinė pasaka „Raudonkepuraite“ (http://continette.free.fr/Contes/Chaperon_FR/);
- Ch. Perrault stebuklinių pasakų svetainė (<http://clpav.fr/index.htm>);
- senovės Artimųjų Rytų pasakų rinkinys „Tūkstantis ir viena naktis“ (<http://www.2001nuits.net/>);
- modernus pasakojimas apie milžiną „Miško pasaka“ (<http://contedelaforet.free.fr/>);
- keturis iliustratoriaus Carllo Cneut albumus pristatanti svetainė „Mažasis Carllo Cneut teatras“ (<http://www.salon-livre-presse-jeunesse.net/cneut/movie.html>);

- kelias dešimtis skirtingų leidyklų albumų pristatanti skaitymo ir kūrybinių žaidimų svetainė „Batalbum“ (<http://www.batalbum.fr/>).

Daugiakanalishkumas (pranc. *multicanalite*)

Charakteristika, nusakanti skirtingų komunikacijos kanalų, t. y. elementų arba informacijos skleidimo terpių, egzistavimą viename įrenginyje, priemonėje ar produkte [13]. Ši charakteristika nėra nauja. Skirtingas informacijos skleidimo terpes (ilustracijas, garsus ir tekstą) sujungė kinas, televizija, įvairūs vaizdo produktai. Daugialypės terpės srityje skirtumą sudaro tik informacinė technologija, kuria pasitelkus tekstą, garsą, vaizdą, animaciją ir vaizdinę informaciją kuriamas interaktyvus kompiuterio ir vartotojo ryšys.

Jaunoji karta pasižymi puikiais gebėjimais vienu metu naudotis skirtingomis technologijomis (kalbėtis telefonu, bendrauti internete, klausytis muzikos ir pan.) ir suvokti skirtingos formos informacinius duomenis. Įdomu patyrinėti, ar knygų internete kūrėjai atkreipė dėmesį į šią auditorijos savybę, ar kurdami ir siekdami padaryti patrauklias jaunesiems interneto vartotojams skaitymo priemonės išnaudojo daugialypės terpės galimybes. Populiariausi šie tiriamų knygų elementai: stabilūs ir judrūs paveikslėliai, tekstai, nuotraukos, trumpi muzikiniai foniniai įrašai, gamtos garsų fragmentai, vaikiškos dainelės, pasakotojo kalba, neilgos animacijos. Reikia pripažinti, kad informacijos skleidimo ter-

pių įvairovė knygoje nėra labai didelė. Nesunku suvokti šių kūrėjų žingsnį. Grožinės literatūros, ypač pasakų, skaitymas reikalauja susikaupimo, ramybės, stabilumo. Tiesa, kad įvairūs garso ar vaizdo elementai verčia atkreipti mažųjų skaitytojų dėmesį, tačiau jų perteklius ir nesuderinamumas gali labai greitai išblaškyti. Taigi nesunku padaryti išvadą, jog kuriant virtualias knygas svarbi ne elementų gausa, bet tikslingas jų pasirinkimas, atitiktis žanrui, efektyvus išdėstymas pagal istorijos turinį.

Tyrimui pasirinktose knygoje gausu pasakojimą pagyvinančių garso fragmentų. Ch. Perrault pasakų svetainėje, svetainėje „Batalbum“ ir rinkinyje „Tūkstantis ir viena naktis“ skaitymą lengvina pasakotojo balso įrašas. Kai kuriose knygoje įsijaušti į istoriją ir įžengti į pasakų pasaulį padeda foninė muzika, kaip antai rytų muzika rinkinyje „Tūkstantis ir viena naktis“. Moderniojoje „Miško pasakoje“, albumų svetainėje „Batalbum“ ir pasakoje „Raudonkepuraitė“ naudojami trumpi vėjo, miško, audros, jūros ir kitų gamtos garsų fragmentai. Garsų nėra tik „Mažajame Carlo Cneut teatre“. Vienos svetainės turi galimybę sustabdyti automatiškai sklindančius garsus, tačiau kitose to padaryti neįmanoma.

Vaizdo elementų, t. y. paveikslėlių, gausu visose tyrimui pasirinktose knygoje. Ne taip kaip popierinėse knygoje (išskyrus žaislines knygas), kur iliustracijos yra stabilios, virtualiose knygoje jos virsta trumpomis animacijomis: personažai ir aplinkos elementai juda, skraido ir t. t. Netgi tekstas tampa judančiu, mobiliu paveikslėliu.

Tik Ch. Perrault pasakų svetainėje tekstas ir paveikslėliai yra stabilūs. Pabrėžtina, jog knygoje vaikams itin svarbus teksto dydis. Jis puikiai parinktas beveik visose analizuojamose knygoje, tačiau kai kuriose iš jų („Tūkstantis ir viena naktis“, „Mažasis Carll Cneut teatras“) efektyvesniam skaitymo procesui užtikrinti galėtų egzistuoti galimybė padidinti šriftą (dažniausiai tai būna speciali piktograma teksto pradžioje).

Analizuojant pastebėta, kad šio pobūdžio svetainėse ypatingą reikšmę turi pradžios puslapis. Dažniausiai pagal jo reprezentatyvumą pasirenkama konsultuoti ar ne šią svetainę. Keturiose svetainėse („Raudonkepuraitė“, „Tūkstantis ir viena naktis“, „Mažasis Carll Cneut teatras“ ir „Batalbum“) tai animacija, kuri kviečia eiti toliau. „Miško pasakoje“ intriguoja pradinės iliustracijos minimalizmas. Tačiau Ch. Perrault pasakų rinkinyje pradžios puslapis dėl garso ir vaizdo elementų stokos bei kokybės yra labai statiškas ir nepatrauklus.

Hipertekstas ir hipermedija

Trumpai hiperteksto idėją galima apibūdinti kaip lankstų informacijos peržiūrėjimo metodą. Egzistuoja be galo daug hiperteksto apibrėžimų. Jau taip susiklostė, kad kiekvienas rašantysis stengiasi nusakyti hiperteksto idėją savaip, akcentuoti kurią nors iš hiperteksto savybių. Tačiau svarbu, kad hiperteksto kūrinys turėtų informacijos vienetus, kurie būtų sujungti elektroniniais ryšiais ir skaitytojas galėtų šių kūrinių peržiūrėti niekieno nevaržomas.

Virtualioje knygoje internete taip pat galima atrasti hiperteksto nuorodų, suteikiančių galimybę pagal kūrėjo sumanymą iš vienos teksto dalies patekti į kitą dalį ar net į kitą šaltinį. Dažniausiai tai būna aktyvus žodis ar sakinys. Tekstas, kuriame yra hiperteksto nuorodų, skaitomas nenuosekliai, o pagal skaitytojo norą. Nenuoseklumas – tai viena pagrindinių hiperteksto savybių. Kai kurie autoriai, kaip antai Nelsonas ir Bolteris, teigia, jog šia ypatybe (nenuosekliu būdu sujungti įvairias idėjas) hipertekstas supanašėja su minties sąvoka. Popierinės knygos skaitymas pasižymi nuoseklumu, stabilumu, tvarka, o hipertekstas artimesnis žmogaus mąstymo procesui.

Hipertekstas glaudžiai susijęs su hipermedijos terminu. Hipermedija – tai saityno multimedija – hiperteksto saitų su teksto vaizdo ir garso rinkmenomis visuma.

Tarp tiriamų knygų buvo tik viena svetainė (Ch. Perrault pasakos) su hipertekstu ir hipermedija. Joje aktyvūs personažų pavadinimai, išskirti žalia spalva, mažąjį skaitytoją atveda į naują puslapį, kuriame pateikta keletas minimo veikėjo iliustracijų, t. y. papildomos vaizdinės medžiagos. Tekste yra nuorodų, nukreipiančių į kitas šios knygos pasakas, taip pat į informaciją apie autorių. Skaitytojui suteikta galimybė parsišūsti pasakos garso įrašą. Visos hiperteksto ir hipermedijos nuorodos veikia tik šioje svetainėje, todėl informacijos cirkuliavimas suvokiamas kaip uždaras.

Kyla klausimas, kodėl ši multimedijos charakteristika nėra panaudota tiriamose knygose vaikams. Tikriausiai šis kūrė-

jų pasirinkimas nenaudoti hiperteksto ir hipermedijos nuorodų pasakose ir albumuose nėra atsitiktinis. Šio žanro kūriniai reikalauja skaitymo proceso nuoseklumo. Autorius pasakoja istoriją, kuri turi tęstis, o ne nuklaidinti skaitytoją į papildomos informacijos šaltinius ar kitus pasakojimus. Tačiau vis dėlto hipertekstas ir hipermedija neturėtų būti užmiršti. Jie galėtų būti įterpti prieš ar po istorijos, suteikti galimybę skaitytojui artimiau pažinti autorių, kitas autoriaus knygas internete, kitus to paties žanro skaitmeninius produktus ir pan.

Nuorodų tinklas (pranc. *multiréférentialité*)

Ši multimedijos savybė yra tiesiogiai susijusi su hipertekstu, kuris padeda susieti to paties konteksto šaltinius, ir su daugiakanališkumu, leidžiančiu perteikti duomenis įvairiomis informacijos skleidimo terpėmis.

Nuorodų tinklas gali būti įvairių rūšių, kaip antai intertekstinis, kontekstinis, asociatyvus ir kūrybinis. Ch. Perrault pasakų svetainėje nuorodų tinklas yra kontekstinis, nes susieja to paties konteksto informacijos vietas, pavyzdžiui, kelias pasakas, kurių veikėjas yra tas pats. Mūsų nuomone, interneto multimedijos produktuose galėtų būti efektyviau panaudotas kūrybinis nuorodų tinklas, vartotoją nukreipiantis į kito konteksto šaltinius. Tai tarsi subtili kūrėjo užuomina, verčianti skaitytoją susimąstyti, kodėl ir kokį ryšį turi šie skirtingo turinio duomenys. Originaliam kūrybiniam nuorodų tinklui sukurti reikia nemažai pastangų. Juk susieti tai, kas nesusiejama tarpu-

savyje, yra tikras menas. Kūrybiškai susieta skirtingo turinio informacija gali suteikti elektronei knygai autentiškumo ir sukaupti skaitytojų dėmesio.

Interaktyvumas

Mokslininkai interaktyvumą tyrinėja kaip vartotojų dalyvavimą, komunikaciją bei turinio kontrolę arba kaip dvipusio arba daugiapusio grįžtamojo ryšio indikatorių [22]. Interaktyvumas leidžia vartotojams iš pasyvių informacijos priėmėjų tapti aktyviais dalyviais. P. Flichy pažymi, kad naujųjų technologijų amžiuje ši sąvoka tapo technologiniu mitu [19]. XXI amžiuje pasikeitė vartotojo vaidmuo ir jo santykis su informacija. Vartotojas tapo daug laisvesnis: naudodamasis interaktyviais kūrinių pagal savo pageidavimą ir norus iš keleto ar net daugybės siūlomų variantų, jis įgavo galimybę pasirinkti jam priimtina priemonę ar produkto konsultavimo kelią.

Tirdami interaktyvumą susiduriame su multimedijos produktų informacijos architektūra. Ji atspindi informacijos struktūros ir naršymo kelių tinklalapyje sukūrimą, siekiant vartotojui padėti kuo greičiau ir patogiau rasti informaciją arba atlikti užduotį. Pascalis Fancéa [9] išskiria penkias interneto svetainių infrastruktūros rūšis. Tris iš jų atrandame tyrimui pasirinktuose tinklalapiuose: nuosekliają („Miško pasaka“, „Batalbum“), žvaigždės formos („Tūkstantis ir viena naktis“, „Raudonkepuraitė“, „Mažasis Carlio Cneut teatras“) ir medžio šakų pavidalo (Ch. Perrault pasakų svetainė).

Norint patikrinti tiriamų knygų vai-

kams internete interaktyvumo kokybę, nuspręsta ištirti pradžios puslapius, piktogramų ir kitų grafinių elementų, naudojamų naršant, ypatumus ir vartotojui siūlomą pagalbą.

Kad būtų lengviau susiorientuoti interneto knygoje, „Batalbum“ ir „Tūkstantis ir viena naktis“ kūrėjai pradžios puslapiuose įkėlė piktogramas, vedančias į svetainės planus. Vienoje iš knygų svetainės planas pavadintas žemėlapiu. Svetainėse „Raudonkepuraitė“ ir „Mažasis Carlio Cneut teatras“ tinklalapio struktūra matoma iš meniu juostos, esančios lango kairėje pusėje, kuri naršant svetainėje visuomet lieka stabili. Albumų rinkinyje „Batalbum“ taip pat yra ir labai originaliai, pasitelkiant paveikslėlius, pateiktas meniu. Ch. Perrault pasakų svetainėje tinklalapio struktūrą pristato pasakų pradžios puslapyje sąrašas. Moderniojoje „Miško pasakoje“ struktūra lieka neaiški, vartotojui nesuteikta jokia užuomina, kaip joje naršyti ir kiek informacijos yra tinklalapyje.

Visose analizuojamose knygose gausu piktogramų. Virtualioje pasakoje „Tūkstantis ir viena naktis“ atrandame mažas mėlynas žvaigždutes, kurios suteikia vartotojui papildomos informacijos apie pasaką. „Raudonkepuraitėje“ lango apačioje yra maži kamuoliukai su rodyklėmis, kuriomis galima sugrįžti arba patekti į kitą puslapį. Taip pat yra ir kamuoliukas su klausutuku, kurį spustelėjus paaiškinama, kaip reikia naršyti svetainėje. Svetainėje „Batalbum“ piktogramos yra netradicinės (be rodyklių, klausutukų ar pan.), atspindinčios svetainės

tematiką, t. y. jūreivystę: kriauklės, inkarai, žuvėdros, jūrų žvaigždės ir pan.

Svarbu, kad vaikams skirtose svetainėse veiktų naršymo pagalba. Ji turėtų būti sukurta ir pateikta pradžios puslapyje, kad būtų lengviau skaityti ir susiorientuoti tinklalapyje. Analizuojamose knygose tik „Batalbum“ svetainėje atrandame rubriką „Judėti laive“, kurioje mažiesiems tinklalapio lankytojams pateikti „Naršymo kodai“: „Puslapiuose atrasi žvaigždes ir kriaukles. Pasirink vieną iš jų ir spustelk!“, „Puslapiuose atrasi žuvėdrą, kurią spustelėjęs pateksi į svetainės žemėlapi ar į meniu su paveikslėliais“, „Inkaras: eiti į kitą puslapį“. Taip pat yra galimybė atlikti testą ir pasitikrinti įgautas naršymo žinias. Taigi svetainė „Batalbum“ turi išsamią ir originaliai pristatytą pagalbą lankytojui.

Interaktyvioje pasakoje „Raudonkepuraitė“ atrandame mėlyną kamuolį su klausuku („Pagalba naršant“), kurį spustelėjęs vartotojas gauna patarimų, nurodymų, pavyzdžiui, „Sudėk reikalingus daiktus į krepšį“. Taip pat egzistuoja specialūs į pasaką integruoti pagalbos laukeliai, kaip antai „Padėk man pasirengti, kad galėčiau aplankyti senelę“. Panaši pagalba yra ir tinklalapyje „Mažasis Carll Cneut teatras“: „Po paslaptiniais lapais slepiasi audeklai ir įrankiai“, „Ten aukštai savo krepšyje fejė-ragana turi daugiau negu vieną kepurę“ ir pan.

Kitose analizuojamose knygose vaikai turi orientuotis patys. Mažai naršymo internete įgūdžių turintis lankytojas gali susidurti su sunkumais ir virtualios knygos skaitymas taps neįveikiamas. Moderniosios

„Miško pasakos“ svetainės antrajame puslapyje iškyla vienas iš tokių sunkumų – reikia nemažai laiko susivokti, jog norint tęsti istorijos skaitymą reikia truktelti dešinėje kyšančias milžino kojas.

Kad skaitymo procesas būtų įdomus ir dinamiškas, kai kurie kūrėjai skaitytojams siūlo su istorija susijusius užsiėmimus: dėlionę („Mažasis Carlllo Cneut teatras“), virtualias kūrybos dirbtuvėles („Batalbum“). Pasakoje „Raudonkepuraitė“ skaitytojas pats tampa aktoriumi – jis turi padėti Raudonkepuraitėi apsirengti, sudėti jos krepšelį, pervesti per mišką ir t. t. Taigi nesunku pastebėti, kad interaktyvumas pagyvina skaitymą, suteikia galimybę kartais gerai pažįstamą kūrinį perskaityti kitaip. Tik reikėtų pridurti, kad interaktyvumas vaikų literatūroje internete turėtų būti saikingas.

KNYGŲ VAIKAMS INTERNETE LEIDYBOS YPATUMAI

„Kai amerikietis keičia savo būstą, sukaup-tas knygas jis parduoda, kai kraustosi prancūzas, kartu su savimi jis pasiima ir asmeninę biblioteką“ (J. Clément [4]). Ši citata puikiai iliustruoja prancūzų ryšį su knyga, atspindi gilią klasikinės kultūros šaknis šioje šalyje. Tačiau, kaip jau buvo minėta, jaunoji karta yra linkusi koreguoti tradicijas ir požiūrį į knygą. Nemažai laiko vaikai praleidžia naršydami internete, todėl natūralu manyti, jog ir internetinėje erdvėje turėtų būti intelektinį vystymąsi skatinančių skaitmeninių kūrinių, kaip antai knygų. Tiriant buvo įsitikinta, kad vaikų literatūros knygų internete yra labai mažai, o esami produktai

nėra kokybiški, turi trūkumų. Kodėl ši niša nėra išplėtotą ir kas turėtų užsiimti šio pobūdžio skaitmeninių produktų kūrimu? Norint atsakyti į šiuos klausimus, reikia ištirti tiek viešojo, tiek privataus sektoriaus poziciją. Analizuojant šį tyrimo aspektą, buvo atlikti keturi tiesioginiai interviu: su iliustruotojų ir knygų autoriumi Nicolas Bianco-Levrin, kuris priklauso Tarptautiniam jaunimo literatūros tyrimų centrui *Ricochet* ir aktyviai dalyvauja kūrybiškų internetinių erdvių jaunimui kūrimo projektuose, su tyrimė analizuotos vaikiškų albumų ir kūrybinių žaidimų svetainės *Batalbum* autore Sophie Guiberteau, su Akvitanijos regiono rašto ir knygų asociacijos *ARPEL* prezidentu Patricku Volpilhacu ir su Viešosios Bordeaux miesto bibliotekos Vaikų literatūros skyriaus vadove Noëlle Biancolin. Prancūzijos nacionalinio vaikų literatūros centro *La Joie par les Livres* direktoriaus pavaduotojas Olivier Piffault savo nuomonę šiuo klausimu pateikė elektroniniu būdu. Į specialiai tyrimui sukurtą ir Vaikų literatūros autorių ir iliustruotojų sąjungos forume paskelbtą anketą atsakė daugiau nei 10 kūrėjų, kurių dauguma norėjo likti anonimais. Sukaupta skirtingų sektorių atstovų informacija leidžia pateikti atsakymus į iškeltus klausimus, pasvarstymus apie vaikų literatūros internete ateities perspektyvas. Knygų leidėjų pozicija atskleidžiama tyrinėjant 2008 m. pavasarį Prancūzijos kultūros ir komunikacijos ministerijai pateiktą Bruno Patino „Skaitmeninės knygos ataskaitą“ [23].

Tradicionių knygų leidėjų pozicija

Knygos pasaulyje leidėjo vaidmuo yra be galo svarbus. Jis nutiesia kelią tarp autoriaus ir skaitytojo, padeda kūrėjui susitikti su auditorija. Leidyba – tai sritis, turinti tiek intelektinę, tiek ekonominę vertę. Leidėjo tikslas – sukurti palankią mainų terpę, kurioje rankraštis yra paverčiamas knyga, o rašytojas – autoriumi. Naujų technologijų amžiuje leidyba įgauna naujas formas. Pakinta ir leidėjo statusas bei jo funkcijos. Pastebėta, kad leidyklos nėra aktyvios skaitmeninių kūrinių leidyboje. Ši pasyvumą lemia tai, kad nėra ekonominės naudos ir nauja niša nestabili.

2007 m. Prancūzijoje leidyklos išleido 75 385 pavadinimų knygų, iš kurių apie 12 428 buvo skirtos vaikams ir jaunimui. Tais pačiais metais leidyklų pelnas siekė 2894 milijonus eurų, iš jų 367 435 tūkst. gauti už vaikų ir jaunimo knygas [3]. Kiekviena knyga leidėjui yra tarsi finansinės lažybos. Nusprendamas leisti knygą, jis rizikuoja. Kartais leidyklos leidžia nelabai pelningas, tačiau leidyklos kultūrinį profilį atitinkančias knygas. Šių knygų rentabilumą padeda stabilizuoti gerai perkami leidiniai. Kodėl leidėjai nerizikuoja leisti skaitmeninių knygų? Skaitmeninių produktų leidybos procese nepritaikoma tradicinės knygos ekonomikos schema. Knygų internete leidybos pokyčiai dar radikalesni. Spaustuvės, Prancūzijoje leidinių prekybą vykdančios platintojai šios srities produktų kūrimo nedalyvauja. Skaitmeninės knygos kūrimas yra itin brangus. O koks gi pelnas? Kaip

jį gauti iš vaikų ir jaunimo auditorijos? Ar internete, kuriam visuomenė priskiria principą „viskas nemokama“, literatūra vaikams gali būti apmokestinta? Kodėl investuoti į nepelningą nišą?

B. Patino „Skaitmeninės knygos ataskaitoje“ atrandame išskirtus šios rinkos ypatumus, iliustruojančius, kodėl dauguma leidėjų nesiryžta užsiimti skaitmeninių produktų internete leidyba.

1. *Prekybos ir prieigos modelių kaita*

Tradiciniai prekybos modeliai yra pakeičiami naujais, dažniausiai abonentine prekyba. Leidėjams reikia prisitaikyti, įdiegti naują sistemą, išmokti ja naudotis. Užsimant vaikams ir jaunimui skirtų leidinių leidyba, reikia numanyti, jog ši auditorija internete nėra aktyvi. Pirkimo aktas atliekamas su suaugusiuoju, turinčiu finansinę galimybę internetu atsiskaityti už paslaugas. Taigi, natūralu, kad leidėjams kyla didelių abejonių, laukia dvejopas darbas – parengti ne tik vaikus, bet ir jų tėvus.

Pastaruoju metu tarp interneto vartotojų itin populiarėja duomenų debesies (angl. *cloud computing*) prieigos modelis. Seniau buvo praktikuojamas dokumentų parsisiuntimas ir konsultavimas asmeniniame kompiuteryje, šiandien vartotojas yra linkęs ne parsisiųsti, o turėti prieigą prie dokumento ar kito skaitmeninio produkto internete. Taigi tokios prieigos sukūrimas ir jos veikimo palaikymas įpareigoja leidėjus keisti tradicinę funkcionavimo schemą. Todėl nekeista, kodėl leidyklos yra pasyvios ir nesuinteresuotos į savo repertuarą įtraukti skaitmeninių kūrinių.

2. *Tarpininkavimo nebuvimas*

Skaitmeninės knygos autorius turi galimybę pasirinkti – išsaugoti santykius su leidėju ar tiesiogiai kreiptis į interneto erdvėje veikiančius virtualių produktų sklaidos partnerius, elektroninius knygynus ir kitus prekybos internete atstovus. Jis taip pat gali savo kūrinį paskelbti pats, pavyzdžiui, asmeninėje interneto svetainėje. Taigi ar leidėjas apskritai reikalingas šioje nišoje? Jeigu taip, koks būtų jo vaidmuo? Tai dar viena tradicinės knygos leidėjų neryžto priežastis.

3. *Rinkos nestabilumas ir fragmentiškas vartojimas*

Skaitmeninių produktų rinkos nestabilumas, dėl fragmentiško jų vartojimo, nekelia leidėjų pasitikėjimo. Tai, kad nėra ekonomikos modelių, juos plėtojančių ir kuruojančių grandžių, atitolina leidyklas nuo virtualių produktų kūrimo.

4. *Vartotojų požiūris*

Vartotojų sąmonėje internetas suvokiamas kaip nemokama prieiga prie įvairių šaltinių ir paslaugų. Mokami interneto produktai nėra itin paklausūs. Vartotojų požiūris į virtualių kultūrinių produktų apmokestinimą taip pat nėra palankus. Kaip jį pakeisti ir koku būdu iš skaitmeninių knygų gauti ne tik gražą už produkto sukūrimą, bet ir pelną? Akivaizdu, kodėl tokia skeptiška knygų leidėjų pozicija.

Visi išvardyti veiksniai rodo skaitmeninių knygų rinkos ekonominį nestabilumą, kuris nekelia leidėjų pasitikėjimo. Reikėtų pabrėžti, jog apskritai Prancūzijoje vaikų popierinės knygos vaidmuo nėra praradęs populiarumo tarp tėvų. Senas leidybos

tradicijas turinčios leidyklos nesiorientuoja į naujus skaitmeninius produktus, mat tradicinė leidyba gana pelninga. Tad kodėl ieškoti naujų nišų? Vaikų ir jaunimo knygų pirkėjai yra tėvai arba suaugusieji, kurie pirmenybę teikia popierinei knygai. O kokie gi vaikų poreikiai? Ar knyga internete jiems yra įdomi? Vaikų ir jaunimo skaitmeninės kultūros tyrimai kol kas nenagrinėja šio aspekto, todėl būtina iširti virtualių kultūrinių produktų konsultavimo poreikius ir ypatumus.

Viešojo sektoriaus iniciatyvos

Prancūzijos kultūros ir komunikacijos ministerija inicijuoja ir finansuoja daugybę kultūrinio paveldo skaitmeninio projekto. Jau keletą metų viešojo ir privataus sektoriaus atstovams ji skelbia konkursus, kuriuose teikia pirmenybę kolekcijų ir dokumentų fondų skaitmeninimui ir prieigos prie šių kūrinių internete kūrimui. Pavyzdžiui, 2009 m. skaitmeninio planas buvo organizuojamas pagal šešias tematikas: teritorijos, asmenybės, prancūzų kalba ir kitos kalbos Prancūzijoje, menas ir archeologija, architektūra ir šiuolaikinė kūryba. Ministerijoje įkurtas Knygos ir skaitymo departamentas rūpinasi rašytinio paveldo skaitmeninimu. Prancūzija dalyvauja 2006 metais Europos komisijos inicijuotame Europos skaitmeninės bibliotekos kūrimo projekte, kurio pagrindinis tikslas – iki 2011 m. suskaitmeninti ir interneto erdvėje padaryti prieinamus 6 milijonus leidinių. Todėl Knygos ir skaitymo departamento veiklos

kryptys yra orientuotos į Nacionalinės skaitmeninės bibliotekos kūrimą, kuri turi tiesioginį ryšį su EK projektu. Taigi Kultūros ir komunikacijos ministerijos projektuose vyrauja skaitmeninio, o ne virtualios knygos vaikams kūrimo iniciatyvos.

Prancūzijos švietimo ministerija aktyviai įgyvendina mokyklų kompiuterizavimo ir nepilnamečių apsaugos nuo internete slypinčių pavojų projektus, skatina naudoti naujas informacijos ir komunikacijos priemones mokymo procesuose, tačiau naujų skaitmeninių produktų kūrimo neremia.

Dauguma apklaustų kūrėjų potencialiu idėjų ir finansavimo šaltiniu įvardijo Nacionalinį vaikų literatūros centrą *La Joie par les Livres*. Pagrindinė centro misija yra skatinti vaikų skaitymą ir puoselėti vaikų knygos kultūrą. Taigi tikslinga manyti, jog atsizvelgus į naujais skaitmeniniais įgūdžiais pasižyminčią kartą virtualios knygos vaikams kūrimas turėtų būti vertinamas palankiai ir įtrauktas į centro veiklos planus. Tačiau kol kas įstaigos pagrindinės veiklos gairės yra publikacijų ir dokumentinių šaltinių rengimas, parodų ir seminarų specialistams organizavimas, tarptautinių projektų inicijavimas. Paklaustas, kokį vaidmenį Nacionalinis vaikų literatūros centras galėtų atlikti virtualių knygų leidyboje, direktoriaus pavaduotojas Olivier Piffault kaip galimą funkciją nurodė derybas su leidėjais dėl nemokamos skaitmeninių knygų prieigos interneto erdvėje. Deja, kol kas jos nevykdomos.

Pasak jau keletą metų virtualiais multimedijos projektais besidominčio ir juos

įgyvendinančio rašytojo ir iliustruotojo Nicolas Bianco Levrino, kitos su vaikų knyga dirbančios asociacijos pastaruoju metu yra linkusios grįžti prie popierinės knygos ir tradicinių veiklos krypčių, kaip antai kritinių straipsnių rengimo, viešųjų diskusijų ir susitikimų su rašytojais organizavimo. Naujovėms reikia daug lėšų, o jų viešasis sektorius neturi. Tad kūrėjui, norinčiam įgyvendinti panašų projektą, lieka ieškoti lėšų tarp kitų sričių rėmėjų arba finansuoti projektą pačiam.

Per interviu su N. Bianco Levrinu autorius pristatė 2008–2009 metų projektą KROAK, kurį įgyvendinant buvo sukurtas animacinis serialas, interaktyvus žaidimas kompaktiniame diske ir interneto svetainė, žaidimo būdu pristatanti vaikams skirtą duomenų bazę apie Šiaurės ašigali. Dviejų nepriklausomų kūrėjų inicijuotas projektas buvo įgyvendintas gavus Nacionalinio kinematografijos centro (CNC) finansinę paramą. Detaliau patyrinėjus šios įstaigos veiklą [20] aiškėja, kad centras finansuoja kino ir audiovizualinius projektus, o Multimedijos ir techninių industrijų departamento Vaizdo žaidimų ir skaitmeninės kūrybos skyrius teikia paramą naujų virtualių produktų kūrėjams. Projekto KROAK pavyzdys iliustruoja, koku būdu galima pasinaudoti šia parama.

Taigi naujųjų technologijų sukeltas perversmas juntamas įvairiose srityse, jis įtrauktas į daugelio viešojo ir privataus sektoriaus organizacijų veiklą. Muzikos, kino, spaudos ir fotografijos pokyčiai ir pažanga yra labai

ryškūs. Knygos pasaulis pasižymi stabilumu. Šios nišos dalyviai kol kas nėra linkę inicijuoti virtualių skaitymo erdvių kūrimo. Todėl aktyvūs ir entuziastingi naujų knygų internete kūrėjai finansavimo turėtų ieškoti kitur, kaip antai kine ar audiovizualikoje.

Ar Europos Sąjungos institucijos yra suinteresuotos tokio pobūdžio projektų finansavimu ir kokios iniciatyvos vyrauja šiame lygmenyje? Specialios paramos virtualių knygų kūrybai nėra, tačiau esama nemažai programų, artimų kultūrinio turinio kūrimo ir plėtros internete nišai. Jose pabrėžiamas naujųjų technologijų poveikis jaunajai kartai, todėl pamažu skatinama intelekta, kūrybiškumą ugdančių kultūrinių interneto erdvių vaikams ir jaunimui plėtotė.

Daugumos institucijų ir tarptautinių partnerių įgyvendinamų programų – „Vaikų saugumas internete“, „Saugus internetas“, „Tėvai naujųjų technologijų amžiuje“ ir pan. [24; 25; 28] – pagrindinis tikslas yra vaikų apsauga nuo internete slypinčių pavojų. Projektuose analizuojamos įvairios interneto keliamos problemos, siekiama užkirsti kelią galimoms grėsmėms, pabrėžiama, kad svarbu ugdyti vaikų ir jaunimo naršymo internete įgūdžius.

Europos Tarybos planuose numatyta finansuoti tyrimus, padėsiančius atskleisti, kokio pobūdžio kultūra šiandien domisi šiuolaikinis jaunimas ir koku būdu ją atranda. Lieka tikėtis, kad artimiausiu metu įgyvendintos programos parodys naujosios kartos poreikius ir patvirtins kultūrinių interneto erdvių poreikį.

Knygų vaikams internete leidybos charakteristikos

B. Patino savo ataskaitoje teigia, kad ne visos knygos sritys vienu metu ir vienodai patiria naujų technologijų pokyčius. Kai kurios iš jų net nebando rizikuoti ir yra ištikimos stabiliam tradicinių popierinių knygų leidybos modeliui. Atliktas tyrimas leidžia konstatuoti, kad vaikų ir jaunimo literatūros leidyba taip pat nėra išplėta interneto erdvėje. Jai apibūdinti išskirtos penkios pagrindinės charakteristikos.

1. Eksperimentinė leidyba

Atliekant skaitmeninių knygų vaikams internete paiešką, nesunku pastebėti, jog šių virtualių kūrinių leidyba vis dar yra eksperimentinės stadijos. Atrastos knygos yra labai skirtingos pagal pristatymą, naudojimą ir turinį. Neretai sunku atskirti, ar tai knyga, ar koks nors kitas multimedijos produktas. Knygų vaikams internete leidyba neturi specialios leidybos sistemos, galiojančių normų ar taisyklių, todėl yra fragmentiška, nenuosekli.

2. Pavienių autorių iniciatyvos

Virtualiose knygose internete sunku rasti duomenų apie autorių. Dažniausiai šių knygų kūrėjai – pavieniai rašytojai ar iliustratuotojai, savo gebėjimais įgyvendinantys internete gražias idėjas ir profesines ambicijas. Skatinami entuziazmo, jie kuria multimedijos produktus ir juos įkelia į internetinę erdvę net nesitikėdami sulaukti didelio vartotojų susidomėjimo. Kai kurios knygos yra sukurtos viešojo sektoriaus organizacijų, pavyzdžiui, Jaunimo knygos plėtros centras kasmetės Vaikų knygos ir jaunimo spaudos

mugės proga yra sukūręs net šešias tokias svetaines.

3. Didelės investicijos ir miglotas grįžtamasis ryšys

Nei viešasis, nei privatus sektorius nėra suinteresuotas virtualių knygų vaikams kūrimu ir šios srities plėtote. Daug investicijų, laiko, specialių gebėjimų ir technologinių naujovių reikalaujanti skaitmeninių knygų niša kol kas nėra plėtojama. Miglotas ir grįžtamasis ryšys, todėl vengiama rizikuoti.

Virtuali knyga galėtų tapti puikia reklamos priemone, tačiau leidėjų knygos reklamai skiriamas biudžetas yra tikrai nepakankamas panašaus pobūdžio skaitmeninių produktų kūrybai. Kaip teigia „Batalbum“ svetainės kūrėja Sophie Giberteau, dauguma leidyklų yra patenkintos, kad jų albumai taip originaliai pristatomi internetinėje erdvėje, žavisi šia autorės idėja, palaiko šiltes santykius, tačiau už tai nėra linkę atsidėkoti finansiškai.

4. Būtinybė tirti vaikų ir jaunimo skaitmeninius poreikius

Kad į rinką patektų nauji produktai ir kūriniai, reikia išsiaiškinti auditorijos poreikius ir ypatumus. Vaikų ir jaunimo skaitmeninės kultūros tyrimai kol kas nerodo, ar vaikai skaito virtualias knygas ir naršo kultūrinį turinį specialiai jiems pristatančiose svetainėse. Todėl akivaizdi tokių tyrimų būtinybė.

5. Tiek viešojo, tiek privataus sektoriaus bendradarbiavimo, rinkos sąlygų tyrimo būtinybė nišos plėtrai

Nereikėtų skeptiškai žiūrėti į skaitmeninių knygų ateitį. Virtualių knygų leidy-

ba gali tapti progresuojančia ir net našia sritimi, tačiau tam reikalingas privataus ir viešojo sektoriaus bendradarbiavimas, rinkos sąlygų tyrimas ir tarpininkavimas organizuojant efektyvią jos dalyvių komunikaciją. Nepriklausomi pavieniai rašytojai ir iliustruotojai neturi galimybių įgyvendinti virtualios knygos projektų idėjų. Trūksta projektų kūrėjų, galimų finansavimo šaltinių ir auditorijos bendradarbiavimo.

IŠVADOS

Skaitmeninė revoliucija sukelia pokyčių visose gyvenimo srityse, todėl pastaruju metu yra plačiai analizuojama įvairių mokslo šakų tyrimuose. Remiantis gausia literatūra straipsnyje prieita prie išvados, jog skaitmeninė jaunimo kultūra yra naujų elgesio formų, įpročių, žinių ir prasių įkūnytoja. Naujosios informacijos ir komunikacijos priemonės veikia jaunimo kultūrą, keičia jo kasdienybę ir laisvalaikį, formuoja naujas veiklos formas (vaizdo žaidimai, virtualūs pokalbiai, skaitymas, radijo klausymasis, filmų žiūrėjimas internete), naują santykį su klasikine kultūra. Nagrinėjant skaitytojo vaidmens pokyčius pastebėta, kad skaitytojas įgauna naują statusą, galimybę reaguoti, keisti, daryti įtaką skaitymo eigai ar net turiniui. Iš pasyvaus žinutės šifruotojo skaitytojas tampa aktyviu dalyviu.

Atlikta knygų internete paieška ir analizė padėjo nustatyti, jog ši niša Prancūzijoje nėra itin išplėtotą, o esamos knygos turi ne-

mažai trūkumų. Jose minimaliai arba visai nepanaudotos multimedijos charakteristikos, trūksta profesionalumo. Daugumoje iš jų atkartojama tradicinė skaitymo schema, kitose dažniausiai naudojami tik garso elementai. Yra ir kūrybiškesnių virtualių knygų variantų: skaitymo procesas nors ir negausiai, bet pajavairintas hipertekstu, daugiakanališkumu ar originalesnėmis interaktyvumo galimybėmis. Virtuali knyga turėtų patraukti vaiką ne tik pradžios puslapiu, bet ir išlaikyti jo dėmesį skaitant visą istoriją. Todėl svarbu, kad skaitmeninė knyga būtų įdomi, interaktyvi, kūrybiška ir atitiktų naujosios kartos gebėjimus.

Tiriant virtualių knygų vaikams internete kūrimo, finansavimo, nišos plėtros perspektyvas išsiaiškinta, kad prekybos ir prieigos modelių kaita, tarpininkavimo stygius, rinkos nestabilumas, fragmentiškas vartojimas ir vartotojų požiūris į internetą kaip į nemokamą informacijos šaltinių prieigą atitolina tradicinių knygų leidyklas nuo virtualios knygos projektų. Viešojo sektoriaus institucijos inicijuoja ir finansuoja daugybę kultūrinio paveldo skaitmeninimo, mokyklų kompiuterizavimo ir nepilnamečių apsaugos nuo internete slypinčių pavojų projektų, tačiau naujų kultūrinių erdvių kūrimas internete kol kas yra neįtrauktas į vykdomas programas. Todėl knygų internete leidyba išlieka eksperimentinė, dažniausiai pavienių autorių plėtojama niša, kuriai reikia didelių investicijų ir išmanyti rinkos sąlygas.

1. BARLUET, S. *Rapport livre 2010: Pour que vive la politique du livre* [interaktyvus]. Paris: Ministère de la culture et de la communication, 2008 [žiūrėta 2010 m. birželio 17 d.]. 148 p. Prieiga per internetą: <<http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/index-rapports.htm>>.
2. BAUDELLOT, Ch.; CARTIER, M.; DETREZ, Ch. *Et pourtant ils lisent...* Paris, 1999. 245 p. ISBN 2-02-036501-4.
3. *Chiffres clés 2009 statistiques de la culture* [interaktyvus]. Paris: Ministère de la Culture et de la Communication, 2008 [žiūrėta 2010 m. birželio 15 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www2.culture.gouv.fr/culture/deps/2008/pdf/Chiffres-cles-2009.pdf>>.
4. CLEMENT, J. *Du texte à l'hypertexte: vers une épistémologie de la discursivité hypertextuelle* [interaktyvus]. Paris: Département Hypermédia de l'Université Paris 8 [žiūrėta 2010 m. birželio 18 d.]. Prieiga per internetą: <<http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/discursivite.htm>>.
5. DEBRAY, R. *Transmettre*. Paris, 1997. 203 p. ISBN 2-73-810461-8.
6. DESAINT, A. *L'enfant et la lecture interactive* [interaktyvus]. Paris: Université Paris 8, juin 1999 [žiūrėta 2010 m. birželio 10 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.clicksouris.com/memoire.htm>>.
7. DOUEIHI, M. *La grande conversion numérique*. Paris, 2008. 271 p. ISBN 2-02-096490-6.
8. FABRE, T.; POURBAIX, F. D'ici 2020, les nouvelles générations vont bouleverser les pratiques culturelles [interaktyvus]. Iš *La lettre du BIPE*, octobre 2007 [žiūrėta 2010 m. birželio 24 d.], p. 3. Prieiga per internetą: <http://www.bipe.fr/webs/Sitebipe.nsf/frameset_base.html>.
9. FANCEA, P. *Création multimédia à l'école* [interaktyvus]. Grenoble, 1998 [žiūrėta 2010 m. birželio 16 d.], p. 8–10. Prieiga per internetą: <<http://www.crdp.ac-grenoble.fr/ing/utiliser/hypertexte/hypertext.pdf>>.
10. JOUËT, J. Pratiques de communication et figures de la médiation. Des médias de masse aux technologies de l'information et de la communication [interaktyvus]. Iš *Réseaux*, 1993, no. 60 [žiūrėta 2010 m. birželio 18 d.]. Prieiga per internetą: <<http://enssibal.enssib.fr/autres-sites/reseaux-cnet/60/05-jouet.pdf>>.
11. JUANALS, B. *La culture d'information: du livre au numérique*. Paris, 2003. 256 p. ISBN 2-74-620691-5.
12. LANCIEN, T. *Le multimédia*. Paris, 1998. 127 p. ISBN 2-09-033329-9.
13. LANCIEN, T. *Multimédia: les mutations du texte*. Cahier du français contemporain. Paris, 2002. 211 p. ISBN 2-90-212682-8.
14. LARDELLIER, P.; MELOT, M et al. *Demain, le livre*. Paris, 2008. 206 p. ISBN 2-29-602677-3
15. LARDELLIER, P. *La pouce et la souris. Enquête sur la culture numérique des ados*. Paris, 2006. 232 p. ISBN 2-21-362717-5.
16. *Lexique de la vie culturelle*. Paris, 1987. 144 p. ISBN 2-24-700715-8.
17. *Livre électronique, livre numérique (e-book). Quels enjeux ? Quelles avancées ?* [interaktyvus]. Paris, Ministère de l'Éducation Nationale, 2008 [žiūrėta 2010 m. birželio 10 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.educnet.education.fr/dossier/livrelec>>.
18. MALRAUX, A. *Discours prononcé à l'occasion de l'inauguration de la Maison de la culture d'Amiens le 19 mars 1966* [interaktyvus] [žiūrėta 2010 m. birželio 10 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.assemblee-nationale.fr/>>

histoire/andre-malraux/discours_politique_culture/maison_culture_amiens.asp>.

19. MARTIN, J. *Interactivité: macrostructure, microstructure, bibliographie* [interaktyvus] [žiūrėta 2010 m. birželio 16 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.unites.uqam.ca/prof/fm4010/fichiers/interactivitedegre.pdf>>.

20. *Nouvelles technologies et nouveaux médias* [interaktyvus]. Centre National de la Cinématographie [žiūrėta 2010 m. birželio 17 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.cnc.fr/Site/Templates/T6B.aspx?SELECTID=972&cid=116&t=3>>.

21. OCTOBRE, S. Les jeunes et les TIC [interaktyvus]. In *Culture et recherche*, 2007, no. 112 [žiūrėta 2010 m. birželio 16 d.], p. 37. Prieiga per internetą: <http://www.culture.gouv.fr/culture/editions/documents/cr112_p36-37.pdf>.

22. PAQUELIN, D. Analyse d'applications multimédias pour un usage pédagogique. À la recherche de l'intentionnalité partagée. In *Apprentissage de Langues et Systèmes d'Information et de Communication*, 2002, vol. 5, no. 1, p. 3–32.

23. PATINO, B. *Rapport sur le livre numérique* [interaktyvus]. Paris : Ministère de la culture et de la communication, 2008 [žiūrėta 2010 m. birželio 18 d.]. 71 p. Prieiga per internetą: <<http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/index-rapports.htm>>.

24. *Présentation et lancement du guide «P@*

rents ! A l'ère du numérique» [interaktyvus]. UNESCO [žiūrėta 2010 m. birželio 19 d.]. Prieiga per internetą: <http://portal.unesco.org/ci/fr/ev.php-URL_ID=28032&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html>.

25. *Rapport: Proposition de décision du Parlement européen et du Conseil instituant un programme communautaire pluriannuel visant à protéger les enfants lors de l'utilisation de l'internet et d'autres technologies de communication* [interaktyvus]. Bruxelles, le 8 mai 2008 [žiūrėta 2010 m. birželio 18 d.]. Prieiga per internetą: <<http://register.consilium.europa.eu/pdf/fr/08/st09/st09137.fr08.pdf>>.

26. SERRES, M. *Les nouvelles technologies : révolution culturelle et cognitive* [interaktyvus]. Paris, 2007 [žiūrėta 2010 m. birželio 10 d.]. Prieiga per internetą: <http://interstices.info/jcms/c_33030/les-nouvelles-technologies-revolution-culturelle-et-cognitive>.

27. SOUCHIER, E.; JEANNERET, Y.; LE MAREC, J. *Lire, écrire, récrire. Objets, signes et pratiques des médias informatisés*. Paris, 2003. 349 p. ISBN 2-84-246071-6.

28. *Table ronde «La sécurité des enfants sur Internet»* [interaktyvus]. UNESCO, 2005 [žiūrėta 2010 m. birželio 16 d.]. Prieiga per internetą: <http://portal.unesco.org/ci/fr/ev.php-URL_ID=20000&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html>.

29. VUILLEMIN, A.; LENOBLE, M. *Littérature, Informatique, Lecture*. Limoges, 1994. 300 p. ISBN 2-84-287108-6.

CHILD AND VIRTUAL READING: ANALYSIS OF ONLINE FRENCH CHILDREN'S BOOKS

LAURA JANKEVIČIŪTĖ

Abstract

New technologies are changing every arena of human experience and stimulate profound cultural transformations. A digital culture is de-

veloping. The arrival of new cultural forms is shaping the socialization processes, values and beliefs of young people and influences their decisions in

many areas such as education or leisure and life in general.

The aim of the article is to show how new technologies influence the culture of the young generation and change their attitude to traditional reading. The article offers an analysis of six online French children's books and shows their principal characteristics. The publishing

of children's books online is an experimental field developed by independent writers and illustrators. The article presents the posture of traditional book publishers and the initiatives of the public sector in supporting the creative cultural projects such as online books.

The article may be useful not only for academic society, but also for different groups of its cultured members.

Įteikta 2010 m. birželio mėn.