

УДК 002.1-028.27:087.5



Марина Женченко,
доцент кафедри видавничої справи та редагування
Інституту журналістики Київського національного
університету імені Тараса Шевченка

Дитяча література в електронному форматі: типологічна характеристика, бізнес-моделі

Визначено основні види електронних дитячих видань, охарактеризовано ринок української дитячої літератури в цифровому форматі, описано бізнес-моделі співпраці видавництва і технологічних компаній під час розроблення мультимедійних книжкових застосунків для мобільних пристроїв.

Ключові слова: збагачена книга, електронна книга, книга з використанням технології доповненої реальності, мультимедійна книга, мультимедійні додатки.

Вступ. "Доба "цифри" змінює не лише читача, поступово вона трансформує і саму дитячу книгу — прийоми текстотворення, оформлення та книжкового дизайну, стимулює появу альтернативних носіїв контенту", — слушно зауважує дослідниця дитячого книговидання Е. Огар, розмірковуючи про те, що ж для дитини краще: книжка чи мишка [11, с. 292].

За останні п'ять років розвиток хмарних технологій, поширення мобільних пристроїв, які стали основним засобом для "споживання" електронних видань, спричинили появу нових видів електронної дитячої літератури, бізнес-моделей підготовки мультимедійних книжкових застосунків для мобільних пристроїв, що й зумовлює *актуальність* роботи.

Аналіз останніх досліджень. Проблеми функціонування електронних дитячих видань науковці аналізували в контексті формування фондів дитячих бібліотек, специфіки використання їх читачами (Я. Бондаренко, І. Базиленко [1], Н. Дзюба, А. Кобзаренко [3], Н. Янушевич, О. Земська, С. Капранова [17]). Сучасний стан та перспективи розвитку дитячої книги в мультимедійному середовищі, класифікацію електронних дитячих видань подано в дисертаційному дослідженні та низці статей О. Литвиненко [7—9], монографії Е. Огар [11], проте основну увагу в них зосереджено на локальних мультимедійних виданнях, що випускають у вигляді певної кількості ідентичних примірників (тиражу) на машинопрочитуваних носіях — CD та DVD, які на час виходу зазначених видань (2010—2012) переважали в асортименті дитячої електронної літератури. Аналогічна ситуація і з класифікацією електронних видань, яка запропонована у затвердженому 2010 р. національному стандарті [6].

Мета та завдання статті — на основі аналізу наявних типологічних пропозицій запропонувати типологічну класифікацію дитячої літератури в електронному форматі, виявити основних українських видавців електронної дитячої літератури, описати бізнес-моделі роботи видавництва на ринку мультимедійних застосунків для мобільних пристроїв, окреслити проблеми та перспективи розвитку українських дитячих електронних видань.

Емпіричним матеріалом для дослідження стали інтерв'ю директорів дитячих видавництв, експертів галузі, опубліковані на сторінках фахової періодики, зарубіжних та

українських порталів, блогах, присвячених книговиданню, цифровим технологіям, дитячій літературі, сайтах видавців дитячої літератури, агрегаторів цифрового контенту.

Вклад основного матеріалу. Залежно від характеру зафіксованої інформації та різновидів її носіїв Е. Огар поділяє електронні книжкові видання на мономедіа-книжки, мультимедіа-книжки, полімедіа-книжки, гіпермедіа-книжки. У мономедіа-книжках використовують або текст, або звук, або відеозображення, зафіксовані на одному носії; у мультимедіа-книжках лінійно організовані текст, звук та відеозображення фіксуються на одному носії, у полімедіа — на різних (поширеним є поєднання друкованої книжки та компакт-диска); гіпермедіа-книжки — це нелінійно організовані текст, звук та відеозображення, зафіксовані на одному носії [11, с. 155—156].

Зарубіжні видавці електронної дитячої літератури, науковці виокремлюють *activity-book* — інтерактивну цифрову книжку, яка є радше іграшкою, ніж книгою, та подання на електронних носіях безпосередньо ілюстрованого тексту плюс аудіозапис і трохи руху [4]; електронні версії друкованих видань, мобільні застосунки для iOS та Android; друковані видання з інтерактивним цифровим елементом або книги з технологією "доповненої реальності" [16]; книжкові застосунки для мобільних пристроїв (*book apps*) та збагачені книги (*reached book*) [21].

Узагальнюючи описані класифікації, пропонуємо розглядати у масиві дитячої електронної літератури три типи видань, утворені на основі взаємопов'язаних типологічних критеріїв — характер основної інформації й кількість та різновиди носіїв:

1. Мономедійні видання:

- текстово-образотворчі електронні версії друкованих видань;
- аудіокниги.

2. Мультимедійні видання:

- мультимедійні видання на компакт-дисках;
- мультимедійні застосунки для портативних пристроїв.

3. Полімедійні видання:

- друковані видання з додатком на компакт-диск;
- друковані видання з додатком на веб-сайт;
- друковані видання з інтерактивним цифровим додатком ("збагачені книги").

Мономедійні електронні видання. *Текстово-образотворчі електронні версії друкованих дитячих видань від*

видавництв "А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА", "Видавництво Старого Лева", "Книжковий клуб "Клуб сімейного дозвілля", "Ранок", "Фоліо" представлено в магазинах цифрового контенту BookLand (<http://www.bookland.com/>) та Google Play (<https://play.google.com>). Дитячі аудіокниги на CD-ROM випускають видавництва "Аудіо Планета", "Атлантик", "Наш формат", "Студія Слово", "Теза", "Мультимедійне видавництво Стрельбицького". Аудіоверсію книги "Улюблені вірші" пропонує "А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА".

Цікавим є досвід видавництва "Теза", яке поєднує на одному диску аудіокнигу та інтерактивні іграшки: розвивавальні та творчі ігри з персонажами казки: складанка (пазли), розмальовка, квест та інші, впливаючи таким чином на "додаткову вартість" аудіовидань.

Мультимедійні електронні видання. Мультимедійні дитячі видання на компакт-дисках пропонують переважно видавництва "Атлантик" (Київ), "Сорока Білобока" (Тернопіль) та "Нова школа" (Рівне). За функціональним призначенням переважають навчальні видання (61,8%), а за віковою ознакою найбільшу частку становлять CD- та DVD-диски для дітей дошкільного віку (40,7%) [8].

Мультимедійні книжкові застосунки для портативних пристроїв на українському видавничому ринку вперше репрезентовано 2011 р., проте й до сьогодні вони є поодинокими експериментами окремих видавців. За останні п'ять років було представлено понад двадцять інтерактивних мультимедійних дитячих книжкових застосунків від десяти видавництв (табл.).

Таблиця

**Українські дитячі мультимедійні книжкові застосунки
для портативних пристроїв***

Видавець, розробник	Автор, назва, серія	Рік випуску	Магазини з продажу цифрового контенту, в яких представлено застосунки
Видавництво Старого Лева	Галина Малик "Забавлянки"	2011	App Store
А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА, студія TIMECODE DS	Ганс Християн Андерсен "Снігова королева"	2011 (версія для iOS), 2015 (версія для Android)	App Store, Google Play
Глоуберрі Букс (Glowberry Books), Pocket Book (Obree interactive)	Ольга Черепанова, Катя Галицька "Книжка-з'їжка"	2011	App Store, Google Play
	"Райдугони"	2012	App Store
	Світлана Дорошева "Мама поспішає додому"	2012	App Store, Google Play
	"Райдугони та великі перегони"	2014	App Store, Google Play
Gutenbergz	Артур Конан Дойл "Пригоди Шерлока Холмса"	2012	App Store
iPublisher	Серія "Інтерактивні сказки для дітей"		
	"Троє поросят"	2012—2015	App Store, Google Play
	"Гидке каченя"		
	"Ріпка"		
	"Бременські музиканти"		
	"Вовк і семеро козенят"		
	"Колобок"		
	"Дюймовочка"	розробляється	Скоро в App Store
"Спляча красуня"	розробляється	Скоро в App Store	
Команда z3x-team	Серія "Казкотерапія"		
	Катерина Єгорушкіна "Дерево щастя"	2012	App Store
Студія KievSeaPirates	"Котигорошко"	2013	App Store
Компанія ZZ Wolf	Серія "Інтерактивні сказки ZZ Tale"		
	"Лисиця і журавель"	2014	App Store, Google Play
	"Кішка та мишка"	2014	App Store, Google Play
Редакція журналів "Ангелятко" і "Ангеляткова наука"	Серія "Історії дракончика ОППІ"		
	"Зовсім нестрашний дракон"	2014	App Store
Колесо	"Ходить котик по лавочці" (укладач Люба П'ятночко)	2014	App Store, Google Play
Видавництво Старого Лева, ігрова компанія Smart Adventure Games	Творча майстерня "Аграфка" (Романа Романишин та Андрій Лесів) "Антоміми"	2015	App Store
Gutenbergz	"Gadgetarium"	2015	App Store
Видавець та розробник Анатолій Лавренишин	Анастасія Лавренишина "Люба Жужжа"	2015	App Store, Google Play

* У таблиці доповнено дані статті "Українські інтерактивні книжки для дітей (2011—2015)", опублікованої на сайті "Казкарка" (<http://kazkarka.com/category/dobirky>).

Книжкові мультимедійні застосунки видавці створюють самостійно (студія "KievSeaPirates", "Gutenbergz") або у співпраці з технологічними компаніями ("Видавництво Старого Лева" та ігрова компанія "Smart Adventure Games", видавництво "А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА" та студія "TIMECODE DS", видавництво "Глоубері букс" і "Pocket Book" (Obree interactive) тощо).

Лектор лондонської школи комунікації Ф. Холл, спираючись на практику книговидання в США та Великій Британії, виокремлює чотири бізнес-моделі співпраці видавців з розробниками мобільних застосунків:

1) **спільне підприємство:** видавці об'єднуються між собою або з технологічними компаніями на умовах, коли кожен із партнерів вносить певну частку в проект (сервіси, контент, гроші тощо) та отримує від продажу частину прибутків. Недоліком такої моделі є ризик втрати видавцем права власності та контролю над застосунком, а перевагою — виробництво високоякісного контенту завдяки залученню учасників, які є експертами в різноманітних видах діяльності, зокрема у створенні аудіо- та відеоконтенту.

2) **купівля послуг постачальника:** видавець безпосередньо замовляє втілення ідеї компанії-розробнику та зберігає повний контроль над продажем мультимедійного видання;

3) **гібридні механізми:** гібридні моделі, в яких розробники пропонують форми розподілу прибутку, наприклад, можуть відшкодувати витрати самостійно, співпрацювати з Apple і залишати за собою авторське право на застосунки, а видавцям пропонувати лише відсоток від прибутку (суми, що залишаться після сплати автору роялті). Видавець оплачує маркетинг продукту і керує ліцензією контенту від власника авторських прав. Існують також різноманітні механізми, за допомогою яких розробники створюють особливий зразок застосунка, удосконалюючи унікальний тип навігації або шляхи інтеграції певного типу контенту, що видавці згодом використовуватимуть у мобільних застосунках.

4) **ліцензування:** видавець передає ліцензійні права на власний матеріал компанії-розробнику, щоб уникнути участі в створенні та розвитку цифрового застосунку [21, с. 122].

Полімедійні видання. Друковані видання з додатком на компакт-дискі та друковані видання з додатком на веб-сайті характерні для дитячої періодики. Наприклад, журнал "Пізнайко" виходить з додатком на CD-ROM, а редакція дитячого журналу "Джміль" (<http://jmil.com.ua/>) видавництва "Світич" пропонує читачам безкоштовно завантажити на сайті електронні додатки до журналу, зокрема вправи для вивчення віршів, пізнавальні презентації, тематичні добірки фотографій, мультимедійні розвивальні ігри для дітей.

Друковані видання з інтерактивним цифровим додатком (збагачені видання) створюють на основі технології доповненої реальності (Augmented Reality), яка дає змогу додавати віртуальні об'єкти до фізичного світу, доповнювати реальне зображення, а отже, звичайні ілюстрації "оживають", стають інтерактивними.

Зарубіжні видавці активно використовують технологію доповненої реальності при виданні дитячих книг та журналів: це, приміром, інтерактивна книга "Wonderbook: Book of Spells" на основі сюжету роману відомої письменниці Дж. Ролінг про Гаррі Поттера від розробників компанії "Sony"; серія інтерактивних книг "Волшебная ручка" (побачило світ понад 10 видань), журнал "Маша и Медведь" видавництва "Эгмонт Россия", проект російського видавництва "АСТ-Пресс" "Дракоша Гоша. Дополненная реальность" [4; 12; 16], серія "Живые раскраски" від фірми "BlueEgg Vision" та багато інших.

На українському ринку сьогодні представлено лише дві збагачені книги — "Гаджетаріум" від сторітеллінгової компанії "Gutenbergz" (2012) та "Гарбузовий рік" Юлії Пилипчатиної від "Видавництва Старого Лева" (2015).

Перший проект є унікальним для українського дитячого книговидання, оскільки інтерактивна історія "Гаджетаріум" про 23 винаходи, які справили найбільший вплив на розвиток людства, починаючи від звичайного колеса і закінчуючи окулярами доповненої реальності Google Glass, — це не лише книга з технологією доповненої реальності, а крос-платформний проект, що поєднує три продукти: друковану версію, компаньйон доповненої реальності та інтерактивну книгу-застосунок для iOS та Android. "Ідея поєднати друковане видання і цифрову книгу народилася у мене, коли, граючи зі своїм дворічним сином, зрозумів, що звичайні книги зі значним відривом програють битву нашому домашньому айпаду... Все, що ми робимо, об'єднано спільною метою: поєднати розповідь з інтерактивністю, не замінюючи одне на інше, але доповнюючи. В цьому ми бачимо майбутнє сторітеллінга", — наголошує автор проекту В. Усов. Монетизуватися кожен проект буде за окремою схемою: друковану версію продаватимуть у США, Китаї, Росії та Україні, компаньйон доповненої реальності для книги можна буде безкоштовно скачати, а інтерактивну книгу придбати в App Store та Google Play [18].

Звичайна, на перший погляд, паперова книга "Видавництва Старого Лева" "Гарбузовий рік" має чарівні сторінки, зображення на яких оживають (рухаються, щечечуть, шурхочуть) при наведенні на ілюстрації камери спеціального інтерактивного додатку The Pumpkin's Year для планшетів з iOS або Android, який можна безкоштовно скачати в App Store або Google Play. Застосунок для видання створили спеціалісти компанії "DigitalDealerz". За словами одного із розробників П. Чевуріна, "технологія доповненої реальності сьогодні практично не має обмежень щодо матеріалу, на друковану продукцію можна виводити будь-що: ілюстрації, фото, відео, анімацію, 3D-об'єкти, звуки, інтерактивні функції тощо" [19].

Висновки. Українська дитяча література в електронному форматі переважно представлена вже традиційними електронними аналогами друкованих видань та мультимедійними виданнями на компакт-дискі, поступово розвиваються й нові види дитячої книги в цифровому форматі: книжкові мультимедійні застосунки для портативних пристроїв і друковані видання з інтерактивним додатком (збагачені книги). Мультимедійні застосунки для смартфонів і планшетів не дуже поширені на українському книжковому ринку через брак доступного програмного забезпечення та значні витрати на розробку, які не завжди економічно доцільні, зважаючи на кризу та загальну низьку купівельну спроможність українців. Перспективним вбачається розвиток дитячих збагачених видань, які є своєрідним симбіозом традиційної друкованої книги та мультимедійних мобільних застосунків. На відміну від книжкових мобільних застосунків, які орієнтовані на продаж лише в спеціалізованих онлайн-невіх магазинах, книги з ефектом доповненої реальності реалізують за традиційними для друкованих видань моделями книгорозповсюдження.

Успішний розвиток української електронної дитячої літератури можливий за умов створення комплексної екосистеми цифрового книговидання, яка передбачає розроблення простого у використанні та доступного для видавців програмного забезпечення для створення та дистрибуції книжкових додатків для смартфонів, планшетів і збагачених книг. За основу доцільно взяти європейський проект Storydocks від найбільшого видавця дитячої літератури в Німеччині "Oetinger", який об'єднує цифровий застосунок для читання дитячих книг, що містить фільми, аудіокниги та музику (Tigerbooks); програмне забезпечення для створення інтерактивних збагачених електронних книг і мультимедійних застосунків (TigerCreate); цифрову платформу для читання дитячих книг (Onilo.de); програмне забезпечення для створення персоналізованих дитячих книг (Framily.de).

Список використаної літератури

1. *Бондаренко Я.* Книжки, в которые играют, игры, которые читают: игровая деятельность как одно из направлений работы детской библиотеки / Я. Бондаренко, И. Базиленко // *Світ дитячих бібліотек*. — Режим доступа : http://www.chl.kiev.ua/UKR/magazin/Svit_n20/10.htm. — Загл. с экрана.
2. *Бурлаков И.* Номо Gamer: психология компьютерных игр / И. В. Бурлаков. — Москва : Класс, 2000. — 144 с. — (Библиотека психологии и психотерапии; вып. 86).
3. *Дзюба Н.* Электронные ресурсы детских библиотек Украины и формирование информационной культуры читателей / Н. Дзюба, А. Кобзаренко // *Світ дитячих бібліотек*. — Режим доступа: http://www.chl.kiev.ua/UKR/magazin/Svit_n15/10.htm. — Загл. с экрана.
4. *Детская книга в Германии и России: новые форматы и инновационные решения в книгоиздании* // *Книжная индустрия*. — 2013. — № 6 (108), июль—август. — С. 12—16.
5. *Детская книга и Интернет: реальность цифровая, альтернативная и дополненная. Книга в облаках* // *Университетская книга*. — 2013. — № 12. — С. 16—18.
6. *ДСТУ 7157:2010*. Видання електронні. Основні види та вихідні відомості. — Київ : Держспоживстандарт України, 2010. — 14 с.
7. *Литвиненко О.* Дитяча книга в мультимедійному середовищі: сучасний стан та перспективи розвитку : автореф. дис. ... канд. наук із соц. комунік. / Ольга Олександрівна Литвиненко ; Харк. держ. акад. культури. — Харків, 2011. — 20 с.
8. *Литвиненко О.* Особенности классификации мультимедийных изданий для детей / О. А. Литвиненко // *Наука о книге: Традиции и инновации: к 50-летию сб. "Книга. Исследования и материалы"* : материалы XII Междунар. науч. конф. по проблемам книговедения (Москва, 28—30 апреля 2009 г.) : в 4 ч. — Москва, 2009. — Ч. 1. — С. 335—337.
9. *Литвиненко О.* Особливості видавничого асортименту мультимедійної дитячої продукції в Україні // *Вісник Книжкової палати*. — 2010. — № 12. — С. 1—5.
10. *Майстрович Т. В.* Дом, который построил диск / Т. В. Майстрович // *Библиотека*. — 2001. — № 2. — С. 31—34.
11. *Озар Е.* Дитяча книга в українському соціумі (досвід перехідної доби) : монографія. — Львів : Світ, 2012. — 320 с.
12. *Осмоловский И.* Детские книги в цифровом варианте: насколько актуально? // *Книжная индустрия*. — 2013. — № 7 (109), сентябрь. — С. 52.
13. *Репіна К.* Природа інновацій у книговиданні для дітей: явища, процеси, технології // *Національна бібліотека України для дітей*. — Режим доступа: <http://www.chl.kiev.ua/key/Books/ShowBook/202> (дата звернення: 01.03.2016). — Дата публікації: 27.11.2013. — Назва з екрана.
14. *Сучасні технології електронних мультимедійних видань* : монографія / під ред. О. І. Пушкаря. — Харків : ІНЖЕК, 2011. — 296 с.
15. *Шлыкова О.* Культура мультимедиа : учебное пособие / О. В. Шлыкова ; Моск. гос. ун-т культуры и искусств. — Москва : Фаир-Пресс, 2004. — 415 с.
16. *Электронные продукты российских издателей для детской (и не только) аудитории* // *Книжная индустрия*. — 2013. — № 9. — С. 16—23.
17. *Янушевич Н.* Новые информационные технологии и Интернет / Н. Янушевич, Е. Земская, С. Капранова // *Світ дитячих бібліотек*. — Режим доступа: http://www.chl.kiev.ua/UKR/magazin/Svit_n15/20.htm. — Загл. с экрана.
18. *Яровая М.* Украинский стартап Gutenbergz — финалист фонда GTF — вышел на Kickstarter. — Режим доступа: <http://ain.ua/2013/10/15/497973> (дата обращения: 10.03.2016). — Дата публикации: 15.10.2013. — Загл. с экрана.
19. *DigitalDealerz*: як "Гарбузовий рік" став інтерактивним // *Видавництво Старого Лева*. — Режим доступа: <http://starylev.com.ua/news/digitaldealerz-yak-garbuzyy-rik-stav-interaktyvnyum> (дата звернення: 15.11.2015). — Назва з екрана.
20. *Clark Giles.* Inside Book Publishing / Giles Clark, Angus Phillips. — London ; New York : Routledge, 2008.
21. *Hall Frania.* The Business of Digital Publishing: An introduction to the digital book and journal industries. — London ; New York : Routledge, 2013. — 194 p.

Определены основные виды электронной детской литературы, охарактеризован рынок украинской детской книги в цифровом формате, описаны бизнес-модели сотрудничества издательств и технологических компаний при разработке книжных приложений для мобильных устройств.

The article defines the main types of children's ebooks, presented to Ukrainian market of children's digital book and journal, described the business model of cooperation of publishers and technology companies in the development of the book apps for mobile devices.

Надійшла до редакції 22 березня 2016 року

РЕЦЕНЗІЇ

Інноваційне дослідження
торговельної документації в Україні

Шевченко О. В. *Розвиток торговельної документації в Україні: документознавчий аспект* : монографія / О. В. Шевченко. — Полтава : Копі-центр, 2016. — 319 с.

В умовах інформатизації гуманітарної сфери суспільства об'єктивною тенденцією стає зростання соціальної значущості систем документальної комунікації в інформаційній інфраструктурі галузі, зокрема торговельній. Широко використовуються інформаційно-технологічні засоби супроводу документальних процесів, електронні документи, веб-сайти, що виконують інформаційні, комунікаційні функції в соціумі. Відповідно, актуальною є тема монографії, в якій висвітлено сучасні та перспективні тенденції розвитку торговельної документації в Україні в документознавчому аспекті, що не було об'єктом окремого комплексного наукового дослідження у цій сфері. Метою наукової праці О. Шевченко є обґрунтування теоретико-методологічних засад розвитку документального забезпечення торговельної

галузі України та надання практичних рекомендацій щодо вдосконалення функціонування торговельної документації.

Структура монографії логічна, авторка вдало систематизувала та узагальнила зібраний матеріал. Дослідниця розпочинає працю зі вступу, в якому розкриває актуальність проблематики дослідження. Важливим є аналітичний огляд стану висвітлення вченими та фахівцями питань торговельної документації загалом і окремих складників документального забезпечення торговельної галузі. О. Шевченко чітко окреслила основні завдання монографії.

У роботі визначено теоретичні основи дослідження, а саме: основні історичні передумови та термінологічні засади розвитку торговельної документації, тенденції й характеристики галузевого комунікаційного середовища, місце документних комунікацій у процесах торговельної діяльності. О. Шевченко переконливо довела власну позицію щодо базових термінів предметної сфери дослідження, акцентувала увагу на найуживаніших поняттях. Автор проаналізувала комунікаційне середовище торговельної діяльності, підґрунтя функціонування якого становлять торговельний процес і торговельні операції, спрямовані на забезпечення організаційних, економічних, соціальних, правових аспектів системи товарно-грошового обміну на основі використання галузевої документної інформації для забезпечення ефектив-