



From Paper to Screen

konferencia, ktorú organizoval Transbook

04/12

2015



MONTREUIL, FRANCÚZSKO
Medzinárodný knižný veľtrh pre deti a mládež
v Seine-Saint-Denis



Aká je budúcnosť digitálnej tvorby pre deti ?

V dobe vývoja transmédií si vydavateľský svet kladie ešte veľa otázok, ktoré sa týkajú jeho vzťahu k elektronike. Akým spôsobom sa vyvíja digitálna tvorba pre deti a aké sú jej výzvy ? Základné strategické otázky sú zaradené do troch vzájomne súvisiacich tém - tvorba, technológia a trh. Vývoj elektroniky už niekoľko rokov hýbe vydavateľským svetom a vedie ho k zmenám. Táto konferencia umožnila realizovať inventár v oblasti najnovších premien.

Vincent Monadé prezident Národného literárneho centra **FRANCÚZSKO**

Térence Mosca riaditeľ TM Consulting **FRANCÚZSKO**

Cyril Laborderie poverený missiou v EDRLab / Cap Digital **FRANCÚZSKO**

Jennifer Kotler-Clarke vice prezidentka pre výskum a hodnotenie v Sesame workshop - Sesame Street **USA**

Marion Jablonski riaditeľka vydavateľstva Albin Michel jeunesse **FRANCÚZSKO**

Sam Arthur spouzakladateľ vydavateľstva Nobrow **VELKÁ BRITÁNIA**

Michael Kim generálny riaditeľ i-ePUB Inc. **JUŽNÁ KÓREA**

Marianne Durand generálna riaditeľka vydavateľstva Nathan Jeunesse et jeux **FRANCÚZSKO**

Warren Buckleitner šéfredaktor Children's Technology Review **USA**



« Elektronika ovplyvňuje tvorbu, mení spôsob, akým sa deťom rozprávajú príbehy. Skutočná revolúcia sa však nachádza v digitálnom používaní médií či už pre mládež alebo dospelých », usudzuje Vincent Monadé, prezident CNL (Francúzsko). Francúzi, ktorí čítajú e-knihy, venujú tejto aktivite 59 minút denne. Je to však ešte pomerne málo, o čom svedčia i tieto údaje: vo Francúzsku sa trh s e-knihami pohybuje vo výške okolo 1,1 %, pričom vo Veľkej Británii je to 11,5 % a v Spojených štátoch až 13 %. Tieto rozdiely sa môžu pravdepodobne vysvetliť tým, že publikácia a distribúcia digitálnych prác je zložitá a to i napriek očividným tvorivým možnostiam, ktoré ponúka.

PRÍNOSY TRANSMÉDIÍ

Na tému čítania na digitálnom nosiči pretrvávajú nepretržité diskusie a tieto debaty sú o to živšie, keď je reč o vzdelávacích podkladoch: dokážu aplikácie pozitívne ovplyvniť vývoj detí? Podľa Jennifer Kotler Clarke zo Sesame Workshop (Spojené štáty) môžu, avšak s podmienkou, že majú transmediálny obsah a prísne dodržiajú dané teoretické princípy.

Sesame Workshop (producent televízneho seriálu Sesame Street) už dlhý čas vyvíja výchovné programy, vďaka ktorým môžu deti úspešne nadobudnúť nové skúsenosti a vedomosti. Každý projekt je postavený na základe odborných výskumov, ktoré uviedli do popredia 4 podmienky, nevyhnutné k tomu, aby výuka dieťaťa bola úspešná a účinná. Dieťa musí byť aktívne, musí mať pocit, že je do hry skutočne implikované, hra má byť dostatočne kvalitná, aby dieťa upútala a napokon, musí rozvíjať interakciu.

Výchovné transmédiá zodpovedajú týmto požiadavkám? Prispôbenie toho istého príbehu na rozdielne nosiče a jeho adaptácia na iné mediálne podmienky umožňujú spestriť a obohatiť obsah, ktorý ponúkne dieťaťu hrať sa, skúmať a experimentovať, aktívne sa zapojiť do hry a komunikovať, využiť všetky prostriedky, nevyhnuté k náuke.

Transmediálna ponuka od Sesame Street bola teda vyvinutá v rôznych podobách: koncept existuje vo forme hier, zábavného parku, predstavení, televízneho programu, digitálnej aplikácie, či v podobe kníh... Hlavný hrdina príbehu, Cookie Monster, rieši i také citlivé témy, akými sú autizmus, rozvod alebo zdravý životný štýl.

Podľa Jennifer Kotler-Clarke je pri vytváraní transmediálneho obsahu nevyhnutné vziť sa do kože dieťaťa a snažiť sa pochopiť jeho pohľad na svet, jeho názory a vyprodukovať to, čo ho skutočne zaujíma. To platí i pre aplikácie, ako tvrdí Warren Buckleitner, šéfredaktor Children's Technology Re-view a vzácny hosť tejto konferencie, keď prízvukuje: « nie ste iba autorom alebo ilustrátorom, ale taktiež psychológom ».

PRÍKLADY DIGITÁLNYCH TVORIEB

Aplikácie sú v súčasnosti výsledkom perspektív, ktoré ponúka výskum a vývoj a sú teda vzdialené od čiste priemyselnej výroby. Marion Ja-

blonski z vydavateľstva Albin Michel jeunesse (Francúzsko) a Sam Arthur z vydavateľstva Nobrow (Veľká Británia), sú autormi adaptácií už existujúcich kníh na e-knihy: *Les super héros n'aiment pas les artichauts* pre Albin Michel jeunesse a *Professor Astro Cat's Frontiers of Space* pre Nobrow (pozri Master Class Transbook zo 6. júna 2015, venovaný tejto téme).

Premena na e-knihy priniesla tvorbe v obidvoch prípadoch určitú nadhodnotu, pretože obohatila rozprávanie o zvukovú a hudobnú zložku, cez hru rozvíja interaktivitu a deťom umožnila vytvoriť vtele nie podľa ich vlastného výberu a preniesť ho do sociálnej siete alebo sledovať jeho príbehy na web TV. Jednotlivé strany v knihe nie sú iba jednoducho skenované, ale prešli cez granulačnú deкупáž a boli upravené tak, aby zjednodušili čítanie a odstránili lineárnosť príbehu.

Vydavateľstvo Albin Michel jeunesse tiež publikovalo hybridné knihy, ktoré pozostávajú zo samostatnej knihy, ku ktorej sa dá zdarma priložiť jej digitálna podoba, fungujúca na základe obrazovej identifikácie. Nápadom bolo vytvoriť štandardný knižný formát, s možnosťou rozšírenia série a ponúknuť tak ilustrátorom-neofytom, aby sa pod záštitou vydavateľstva pustili do práce s novými médiami.

Vo výrobnom procese e-knihy vydavateľstvo nemôže ostať samé. Musí sa obklopiť novým tímom vyvíjačov, hudobníkov, zvukových inžinierov, animátorov, ... A na to používajú vydavateľstvá rôzne stratégie: Marion Jablonski sa rozhodla výrobu e-kníh externalizovať do agentúry les Valseurs, zatiaľ čo Sam Arthur založil filiálku MiniLab, ktorá pracovala na vzniku aplikácie Profesor Astrocat.

Keď je e-kniha publikovaná, akým spôsobom ju vydavateľ distribuje?

DISTRIBÚCIA, KÓREJSKÝ A FRANCÚZSKY PRÍKLAD

Veľmi často napojení Kórejčania konzumujú predovšetkým streaming. Deti používajú napríklad tablety alebo mobily 5 až 10 krát do týždňa a v priemere 30 minút, denne používa internet takmer 80 % detí od 3 do 5 rokov.

Veľké kórejské telekomunikačné firmy sa snažili zodpovedať na požiadavky spotrebiteľov a začali tak predávať tablety a výchovné

aplikácie, avšak bez očakávaného úspechu. Michael Kim, predseda správnej rady a generálny riaditeľ digitálneho vydavateľstva i-ePub Inc tvrdí, že digitálne publikácie by mali byť realizované vo vydavateľstvách. Tie začali ponúkať hybridné predmety, ktoré spájajú papierový výchovný základ a k nemu odvodenú aplikáciu. Na základe predplatného si môžu tiež užívatelia stiahnuť e-knihy, ktoré sú k dispozícii na platforme.

iBook Store je vo Francúzsku jedinou platformou, ktorá ponúka e-knihy vo forme ePub 3 alebo aplikácie. Podklady na čítanie sú touto monodistribúciou obmedzené na PC alebo iOS tablety.

Predaj digitálnej tvorby prebieha v diametrálne rozdielnom a vo vzťahu s knihou vzdialenom svete, v ktorom dominuje hra a bezplatnosť. In-app purchase a freemium sú v súčasnosti dva vedľa seba existujúce spôsoby distribúcie. V In-app purchase je základná ponuka zdarma a ukážka potom priláka užívateľa, aby si zakúpil zvyšok. Systém freemium ponúka základnú aplikáciu, ale keď chce zákazník v hre postupovať, musí za pokračovanie zaplatiť.

Marianne Durand, generálna riaditeľka vydavateľstva Nathan jeunesse rozpráva, že ich vydavateľstvo sa inšpirovalo týmto systémom distribúcie, ale vyhlo sa jeho nevýhodám vďaka princípu preload: tablety pre deti sú v predaji už s integrovanými aplikáciami, avšak tento princíp nemotivuje zákazníka, aby si stiahol ďalšie aplikácie.

Vydavateľstvo Nathan jeunesse ponúka tiež základnú aplikáciu, ktorej výroba je úspornejšia, ak je spojená s kvantitatívou ponukou dlhých sérií. Takto upravená séria e-knží bola zaradená do aplikatívnej knižnice na princípe in-app purchase. K tomu sa pripája video adaptácia aplikácií, ktorej distribúcia je zabezpečená prostredníctvom predplatného na box TV a SVOD (video na požiadanie). Jeden z televíznych kanálov Youtube, platený reklamou, ponúka tiež množstvo videových verzií v snahe zaujať široké publikum.

Obchodná stránka *T'choupi et moi*, ponúkla nedávno rodičom možnosť na zosobnenie kníh. Môžu do nich napríklad zakonponovať fotografie svojich detí a knihy sú potom vytlačené na objednávku.

Vzťah medzi spôsobom distribúcie a nosičmi čítania je veľmi úzky. Tvorba a produkcia e-knží, najmä v oblasti detskej literatúry, sa vzájomne prelínajú, ovplyvňujú a dopĺňajú. Brzdou predaja sú

problémy distribúcie a jej formy: « je to tak, ako keby ste si kúpili tú istú knihu v dvoch rozličných kníhkupectvách a potrebovali dvoje rozličné okuliare na ich čítanie » uzatvára Marianne Durand.

ZA ZJEDNOTENIE FORMÁTOV ?

Zjednotenie formátov je cieľom EDRLab (European Digital Reading Lab), ktorý v Európe nadväzuje na poslanie IDPF¹: vyvíjať štandardný formát ePub 2 a 3, a prispieť k zavedeniu otvoreného ekosystému (open source). Ako uvádza Cyril Labordrie, vedúci projektu v Cap Digital, EDRLab sa opiera o technológiu Readium, postavenú na základe implementácie formátov, uznávaných pre ich vzájomnú použiteľnosť: ponúknuť možnosti pre čítanie e-knží vo všetkých existujúcich médiach a systémoch a zabrániť tak tomu, aby spotrebiteľ ostal závislý na obchodných platformách, kde si ich zakúpil.

Riešenia obmedzení v DRM (Digital Rights Management, alebo Správa digitálnych práv) sú taktiež v strede záujmu EDRLab, ktorý budúce leto ponúkne DRM LCP (Light Content Protection): systém na ochranu rovnoprávných autorských práv pre Amazon, Adobe alebo Apple, dostupný pre všetky.

Voľnosť, spolupráca, vzájomná operatívnosť a dostupnosť sú devízami EDRLab, ale okrem technických podmienok si táto asociácia dala za cieľ podporiť formát ePub v záujme vývoja skutočnej európskej siete, ktorá zjednoduší tvorbu a produkciu e-knží, a bude rešpektovať reálne potreby spotrebiteľov a vydavateľov.

(1) International Digital Publishing Forum je nezábobkové združenie, ktorého cieľom je vyvíjať štandardnú formu digitálneho a širokej verejnosti dostupného čítania.

DRM - Digital Rights Management, alebo Správa digitálnych práv, sú technické metódy, ktorých účelom je kontrolovať či obmedzovať použitie digitálnych médií.



TRANSBOOK JE EURÓPSKY PROJEKT
PRE DIGITÁLNU PREMĚNU V OBLASTI DETSKEJ LITERATÚRY

www.transbook.org

contact@transbook.org

 @TransbookEU



Transbook

children's literature on the move



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union