

**Е.М. ШАСТИНА, О.В. ШАТУНОВА,
Г.Н. БОЖКОВА**
(Елабуга)
З. ИБРИШЕВИЧ
(Загреб, Хорватия)

СПЕЦИФИКА ЭЛЕКТРОННОЙ ДЕТСКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ В ХОРВАТИИ И РОССИИ

Рассматривается своеобразие электронной детской литературы. Особое внимание уделяется малоизученной области – детской цифровой литературе. Отдельно описывается художественное своеобразие электронной детской литературы в Хорватии и России, а также уточняются такие понятия, как «электронная книга», «цифровая книга», «электронная литература».

Ключевые слова: электронная литература, цифровая книга, интерактивные жанры, художественное своеобразие цифровой литературы, читатель-геймер.

Современное поколение должно стать активным участником цифровой среды, поскольку рынок электронных книг увеличивается, а бумажных – сокращается. По данным «Роспечати», «тиражи книг с 2008 года сократились примерно на 20%, а в прошлом году падение составило в среднем 7–10%. При этом сильнее всего пострадал рынок художественной литературы» [5]. В то же время существует новое малоизученное до сих пор явление – электронная литература – это синтез различных средств массовой информации и искусства слова, поэтому ее нельзя отнести только к компьютерной науке. Появление цифровой литературы – веяние времени. Если в Хорватии появляются исследования, посвященные цифровой детской литературе, есть разделение электронной и цифровой книг (Н. Обренович, К. Хайлес, П. Клуе, Д. Тезарк, М. Габелица), то в России существуют лишь статьи, освещающие медиаграмотность и педагогические условия медиакомпетентности (В. Вебер [1, с. 41–45], О.П. Куткина [3], К. Костюк [2], Я. Липшиц [4, с. 169–178], Г.У. Солдатова [6, с. 27–33], С. Шпиранец [7, с. 112–122] и др.), однако остаются без внимания идейно-тематическая, жанрово-видовая, художественная специфика цифровых книг.

Электронная литература – произведения, которые были созданы для цифровой среды; они обычно не могут быть напечатанными,

поскольку текст не является их единственным компонентом. Однако, с точки зрения хорватских ученых (Д. Тезарк, М. Габелицы), есть разница между электронной книгой и цифровой: электронную необходимо читать с электронного носителя, а цифровую книгу невозможно понять без ссылок, изображений, звука, стратегий, она требует взаимодействия с читателями и может быть воспроизведена только с помощью цифрового устройства, при этом не существует в печатном виде, близка к игре – «книга-игра», в основе которой остается текст [12] (в России понятия «электронная книга» и «цифровая книга» – синонимы). И электронная, и цифровая книги – неотъемлемые части электронной литературы [10, с. 61–90]. В статье мы бы хотели разграничить цифровую и электронные книги и использовать эти понятия как разнородные, соглашаясь с хорватскими учеными. Особое внимание в исследовании уделено цифровой книге, которой не посвящено ни одной статьи в России. Чтобы понять художественный аспект подобных произведений, необходимо знание таких терминов, как *мультимедиа* – одновременное использование большого количества носителей; *гипермедиа* – сочетание элементов разного характера СМИ, которые в равной степени участвуют в создании описаний; *Digital Poetry* – мультидисциплинарной платформы для критического рассмотрения цифрового искусства.

Цифровые медиа разрабатывают совершенно новую литературную систему, а электронная литература рассматривается в основном с точки зрения компьютерной науки, недостаточно внимания уделяется художественному разнообразию таких произведений, а это необычайно плодотворный и полезный контекст для формирования как медиа, так и литературной грамотности. Медиаграмотность важна в XXI в., она «включает навыки общения и презентации основ визуальной коммуникации, компетентность в сборе и обработке информации, критический анализ и использование социальных сетей» [8]. Однако в век смены культурных парадигм не менее важна и литературная грамотность, которая состоит в умении отбирать правильную, соответствующую психолого-педагогическим требованиям, а также высокохудожественную, стилистически грамотную книгу.

Учитывая скорость появления в современной действительности цифровых книг, хотелось бы наметить некоторые типологические особенности подобных произведений, чита-

телями которых становятся преимущественно дети 6–16 лет.

1. Цифровые книги для детей выполняют *развлекательно-игровую функцию* [12]. Чаще всего это стихи или проза, созданные в виде Flash или казуальных игр. Подобные работы чрезвычайно распространены, появляются на разных носителях (iPads, устройствах Android, компьютерах и в Интернете), уделяют особое внимание игровому процессу. Таков, например, ряд игр, созданных по мотивам морской пехоты, хорошо известных сказок, имевших литературный успех (Дж. Роулинг «Гарри Поттер»; Л. Кэрролл «Алиса в стране чудес»; Лапидж «Маленький Сапожник»; Булай «Алиса и Вивальди»; стратегия с элементами романа-эпопеи Л.Н. Толстого «Война и мир»; Д.Р. Толкиен «Властелин колец»). Книги не способствуют развитию литературной грамотности, но могут служить мотивацией для чтения литературных произведений или расширения кругозора, так появляется *мотивирующая функция* электронной литературы.

2. Одной из важных причин появления электронной литературы является *маркетинговость*. Цифровые книги для детей делятся на две группы: формальные и неформальные. По словам Д. Тезарк [12], к формально-рыночной литературе относятся тексты, соединившие определенное количество трансмедиа-работ, что проявляется в виде синергии с промышленностью, где для брендинга используются известные фильмы или литературные образцы. Неформально-рыночная литература создается группой художников, писателей цифровых СМИ, которые пытаются модернизировать традиционные произведения и предоставлять читателям несколько иной опыт нелитературных произведений, лишая текст духовно-нравственной ценности. Рынок, как правило, публикует бесплатно большое количество работ, т. к. исследование детских цифровых произведений и их критика сегодня отсутствуют. Поэтому необходимо создать систему, которая помогла бы развить цифровую грамотность.

3. Для создания сюжетов цифровых книг часто используют художественную литературу в качестве основы, однако структура текста разрушается, что приводит к формированию новых жанров, хотя «жанр» в цифровой книге обязательно гибриден (сочетание графики, музыки, текста, игр и т. д.) [10, с. 61–90]. Качественные работы похожи на цифровые книги с картинками, например «Золушка» или Nosy Crow. Пользователь читает / слушает / смотрит современную историю Золушки, но повествование можно прервать и, исследуя иллюстрацию, от-

крыть дополнительные варианты развития сюжета, инициировать символы, диалоги. Некоторые из этих работ также содержат визуально богатые иллюстрации и анимации, предлагают различные способы взаимодействия с пользователями. Например, 3D Popup Up Book Clover (Clue Point, 2013) [11] – это хорошо известная история, представленная в виде всплывающей книги, создать которую детям предлагают совместно с проводником. Пользователь не просто исследует пейзаж, дом, а создает, строит его, прислушиваясь к рекомендациям персонажа-проводника. Существует также ряд работ, которые являются анимациями графических или книжных шаблонов, а иногда переходят в тематические игры (например, текст Бруно Кумана с анимациями Ивана Гуляшевича – «Паук Прашко», «Муха Зунза», «Рыбная школа», «Как снег упал»; Ивана Гуляшевича «Воробей», «Три ужасных дракона», «Человечество Сновуляк», «Амо-там»; Нахлад Булай «Истории эпох»; The Nonary Games / Zero Time Dilemma (the Zero Escape series); Ladykiller in a Bind; Steins; Gate и др.).

В России пользуется популярностью жанр *робостиха*, который по желанию пользователя создает Робоген Версифин (humanoid poeticus) – виртуальный писатель предлагает свои услуги по написанию стихотворений, подбору рифм, определению размеров. Для создания робостиха пользователю достаточно ввести первую строку стихотворения в раздел «Стихогенератор», а Версифин завершит творческий процесс (<http://neogranka.ru/>). На сайте существует форум для обсуждения, критика стихов, библиотека поэтов, где хранятся созданные ироничные произведения.

К гипертекстовым произведениям относятся и жанр *визуального детского романа*, который представляет собой текстовую игру, его часто называют книгой-игрой. Специфика жанра состоит в том, что текстовые фрагменты сопровождают аудиокартинки, и читатель вынужден вступать в сотворчество, поскольку должен сам выбирать вариант развития событий, нажимая на отмеченные (чаще всего подчеркнутые) ключевые слова, он открывает дополнительные сегменты, которые могут обогатить историю или продемонстрировать ее в неожиданном направлении. Литературный сюжет служит отправной точкой для создания истории или рамками, в которых элементы перераспределяются. Интерактивная история Alabaster72 (2008) – пример игры, основанной на разговорной диаграмме, которая позволяет читателям-геймерам создавать высокую степень творения в рамках установленных алго-

ритмов и оживлять другую сказку, включающую около 415 фрагментов разговоров, многие из которых имеют альтернативные версии. Вводный текст появляется на экране, после чего задача читателя состоит в том, чтобы ввести запрошенный ответ или выбрать ход действий. Гипертекстуальные произведения этого типа до сих пор называют «разбитыми историями» [12, с. 166–167] из-за их фрагментарной структуры и гибридности жанра. Визуальные романы соединяют в себе и сказку, и детектив, и многие другие жанровые единицы.

Для детских визуальных романов используют преимущественно известные произведения (в основном сказки). *Визуальный роман* для детей (MoaCube, 2012) – это интерактивный жанр, основанный на сюжетах о крестьянах. Во время повествования интегратор (помощник игрока-читателя, позволяющий создать необходимую (комфортную) атмосферу) предлагает 120 пунктов решения проблемы и в общей сложности 300 возможных вариантов прочтения. Каждое решение читателя приводит к одному из четырех возможных финалов. Выбирая свой повествовательный курс, читатель-игрок также влияет на поступки главного героя и на его взаимоотношения с другими персонажами. Распространен в России детский роман «Бесконечное лето», сюжет которого прост: герой-подросток перемещается во времени и пространстве, а читатель-геймер может изменять его судьбу, выбирая тот или иной путь решения проблемы. Визуальные романы чрезвычайно популярны в мире (и множество читателей сами становятся авторами благодаря свободным платформам, таким как Ren'Py Visual). Сегодня к видам визуального романа относят *кинетическую новеллу* – отличие лишь в том, что читателю-игроку не предлагают выбора развития событий, действие движется по одной сюжетной траектории; *звуковую новеллу* (Sound Novel), которая близка кинетической, но больший акцент уделяется озвучиванию текста, добавлению всевозможных звуковых спецэффектов за счет снижения графики; *ADV(Adventure) новеллы* отличаются короткими репликами в диалогах героев, это связано с тем, что текстовое окно не рассчитано на большой речевой фрагмент, однако широкий спектр спецэффектов; *NVL-новеллы* характеризуются крупным шрифтом текста, выведенного на весь экран. Несмотря на вариации жанра новеллы, она сохраняет такие черты, как напряженность сюжета, неожиданная развязка. Для электронной литературы существует специальная библиотека – *The Visual Novel Database (VNDB)*. Это очень близкий к «Википедии» сайт, на котором хранятся более 15 000 книг-игр.

Несмотря на пеструю жанровую картину цифровых книг, в основе остаются классические жанры романа и новеллы, сказки. Сохраняются даже их типологические черты: визуальный роман панорамен, сосредоточен на жизненной истории неординарной личности, стремящейся к идеалу, а новелла включает в себя небольшой остросюжетный описательный фрагмент, имеющий неожиданную развязку.

4. Размышляя о цифровой книге, стоит обратить внимание на *темы и героев* произведений, которые близки классическим образцам детской литературы и именно поэтому остаются понятными современным читателям-геймерам. Преимущественно это темы школы, семьи, дома, дружбы, отцов и детей, цивилизации, войны и мира, добра и зла, поиска смысла существования, разлуки и др., а вот герои обновляются с каждым годом, появляются феи; девочки, потерявшие дом; подростки, достигающие славы и материальной независимости с помощью волшебства; гномы; хиробрины (мистический, игровой персонаж с белыми глазами); иссушители; зомби; свинозомби; эндермены (моб, не приносящий вреда); мобы; нубы; скелеты; ведьмы; пауки; разрушители; предприниматели; проводники; профессионалы; мутанты; криперы; вредоносные иностранцы. Персонажи могут быть как идеально хороши собой, так и невероятно безобразны, а также схематичны, бестелесны. У многих героев несколько масок, скрывать истинное лицо помогают ники (никнеймы).

Итак, электронная литература приобретает новые черты: ее невозможно зафиксировать, она способна быстро изменять содержание и форму, превращаться в доступный рыночный товар. Гипертекстуальность позволяет уйти от последовательного прочтения, создает ложную иллюзию действительности, в которой легко запутаться детской неокрепшей психикой; центральными становятся развлекательно-игровая, мотивирующая функции; интерактивная литература превращает чтение в игру, а читателя – в геймера. Художественный образ подобных произведений становится типичным, тиражируемым, искусственным, поэтому увеличивается потребность в медиаграмотности для детей и молодежи с целью воспитания грамотных пользователей цифровых медиа. Возникает ряд проблем: в мире отсутствуют систематические исследования электронной литературы для детей и подростков, нет четкого разграничения цифровой книги и игры (мы в статье опирались на исследования хорватских ученых), в то время как рынок чрезвычайно богат подобными образцами, а ака-

демическое сообщество больше озабочено читательской культурой взрослых, при этом детская литература находится на грани выживания и превращается зачастую в средство зарабатывания денег. Дети и подростки, увлеченные цифровой книгой, балансирующей на грани игры и реальности, начинают существовать в виртуальном мире и беспомощны перед проблемами реальной действительности.

Электронная литература (электронная и цифровая книги) развивается с исключительной скоростью. В США она хорошо изучена в престижных университетах, а в России и Хорватии недостаточно как психолого-педагогических, так и литературоведческих исследований, посвященных этой теме, актуальность которой бесспорна и очевидна.

Список литературы

1. Вебер В. Портфолио медиаграмотности // Информатика и образование. 2002. № 1. С. 41–45.
2. Костюк К. Книга в новой медийной среде. М.: Директ-Медиа, 2015.
3. Кутькина О.П. Педагогические условия формирования медиакомпетентности будущих библиотечно-информационных специалистов: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Барнаул, 2006.
4. Липшиц Я. Разработка стратегии медиа- и информационной грамотности // Медиа- и информационная грамотность в обществах знания. М., 2013. С. 169–178.
5. РИА Новости: Электронная книга может занять четверть книжного рынка [Электронный ресурс]. URL: <http://pro-books.ru/news/2244/9204#ixzz5fXcSFnkl> (дата обращения: 13.05.2018).
6. Солдатова Г.У., Рассказова Е.И. Психологические модели цифровой компетентности российских подростков и родителей // Национальный психологический журнал. 2014. № 2. С. 27–33.
7. Шпиранец С. Грамотность и социальные медиа. Отказаться от концепции информационной грамотности или пересмотреть ее? // Медиа- и информационная грамотность в обществах знания. М., 2013. С. 112–122.
8. Čizmar Ž., Obrenović N. Medijska pismenost u Hrvatskoj. Zagreb: Telecentar. Electronic Literature Organization, 2013.
9. Gabelica M. Budućnost dječje knjige – medijska rekontekstualizacija pisanja, čitanja i objavljivanja dječje književnosti (The Future of Children's Books – Media Recontextualisation of Writing, Reading and Publishing of Children's Literature). Zagreb: Učiteljski fakultet u Zagrebu, 2013. S. 329–340.

10. Hayles N. Print is flat, code is deep: The importance of media-specific analysis. Zagreb: Poetics Today, 2004. S. 67–90.

11. Salaj I. Učenje bez granica – prva interaktivna bajka na hrvatskome znakovnom jeziku (Learning without boundaries - the first interactive fairy tale in Croatian sign language). Zagreb: Poetics Today, 2010. S. 112–123.

12. Težak D., Gabelica M. Dijitalna bajka – književnost novih generacija (The Digital Fairytale – Literature of the New Generation). Didaktičko-metodički pristupi i strategije – podrška učenju i razvoju dece. Beograd: Učiteljski fakultet u Beogradu, 2015. S. 166–167.

* * *

1. Veber V. Portfolio mediagramotnosti // Informatika i obrazovanje. 2002. № 1. S. 41–45.

2. Kostjuk K. Knjiga v novoj medijnoj srede. M.: Direkt-Media, 2015.

3. Kut'kina O.P. Pedagogicheskie usloviya formirovaniya mediakompetentnosti budushhih bibliotечно-informacionnyh specialistov: avtoref. dis. ... kand. ped. nauk. Barnaul, 2006.

4. Lipshic Ja. Razrabotka strategii media- i informacionnoj gramotnosti // Media- i informacionnaja gramotnost' v obshhestvakh znaniya. M., 2013. S. 169–178.

5. RIA Novosti: Jelektronnaja kniga mozhet zanjat' chetvert' knizhnogo rynka [Jelektronnij resurs]. URL: <http://pro-books.ru/news/2244/9204#ixzz5fXcSFnkl> (data obrashhenija: 13.05.2018).

6. Soldatova G.U., Rasskazova E.I. Psihologicheskie modeli cifrovoj kompetentnosti rossijskih podrostkov i roditelej // Nacional'nyj psihologicheskij zhurnal. 2014. № 2. S. 27–33.

7. Shpiranec S. Gramotnost' i social'nye media. Otkazat'sja ot koncepcii informacionnoj gramotnosti ili peresmotret' ee? // Media- i informacionnaja gramotnost' v obshhestvakh znaniya. M., 2013. S. 112–122.

The specificities of children's e-literature in Croatia and Russia

The article is focused on electronic literature for children which represents a largely unexplored area. The authors pay particular attention to the artistic originality of children's e-literature in Croatia and Russia. Concepts "electronic book", "digital book", and "electronic literature" are clarified.

Key words: *electronic literature, digital book, interactive genres, artistic originality of digital literature, reader-gamer.*

(Статья поступила в редакцию 24.10.2018)