

Kid E-Lit

Elektronista
lastenkirjallisuutta
Pohjoismaista



Kid E-Lit



Kid E-Lit

**Elektronista
lastenkirjallisuutta
Pohjoismaista**

Kid E-Lit



© Lastenkirjainstituutti
Painopaikka: Eräsalon Kirjapaino Oy
2016

SISÄLLYS INNEHÅLL CONTENTS

ESIPUHE.....	6
FÖRORD.....	8
INTRODUCTION.....	10
ELEKTRONINEN LASTENKIRJALLISUUS SUOMESSA.....	12
Tove Jansson: Kuinkas sitten kävikään?.....	14
Timo Parvela & Jussi Kaakinen: Taro maan ytimessä.....	15
Aleksi Delikouras: Nörtti.....	16
Jukka & Leevi Lemmetty: Isän poika.....	16
Lasten oma satukirjasto.....	17
Hello Ruby ja pedagogiset materiaalit.....	18
Lasten itse tekemät sähkökirjat.....	19
ELEKTRONISK BARNLITTERATUR I FINLAND.....	20
Tove Jansson: Hur gick det sen?.....	22
Timo Parvela & Jussi Kaakinen: Taro maan ytimessä.....	22
Aleksi Delikouras: Nörtti.....	22
Jukka & Leevi Lemmetty: Isän poika.....	23
Lasten oma satukirjasto.....	23
Hello Ruby och det pedagogiska materialet.....	23
Elektroniska böcker gjorda av barn.....	24
CHILDREN'S ELECTRONIC LITERATURE IN FINLAND.....	25
Tove Jansson: Moomin, Myrble and Little My.....	26
Timo Parvela & Jussi Kaakinen: Taro at the Center of the Earth.....	26
Aleksi Delikouras: Nörtti.....	26
Jukka & Leevi Lemmetty: Papa's Boy.....	26
Lasten oma satukirjasto.....	27
Hello Ruby and pedagogical materials.....	27
E-books by kids.....	27
ELEKTRONINEN LASTENKIRJALLISUUS TANSKASSA.....	28
Merete Pryds Helle, Kamilla Slocinska, Tim Garbos & Aksel Koie: Wuwu & Co.....	30
Camilla Hübbe, Rasmus Meisler & Stefan Pasborg: TAVS.....	31
ELEKTRONISK BARNLITTERATUR I DANMARK.....	32
Merete Pryds Helle, Kamilla Slocinska, Tim Garbos & Aksel Koie: Wuwu & Co.....	34

Camilla Hübbe, Rasmus Meisler & Stefan Pasborg: TAVS.....	34
CHILDREN'S ELECTRONIC LITERATURE IN DENMARK.....	35
Merete Pryds Helle, Kamilla Slocinska, Tim Garbos & Aksel Koie: Wuwu & Co.....	36
Camilla Hübbe, Rasmus Meisler & Stefan Pasborg: TAVS.....	36
ELEKTRONINEN LASTENKIRJALLISUUS RUOTSISSA.....	37
Pernilla Stalfelt: Alla barns rätt.....	39
Simon Flesser & Magnus Gardebäck: The Sailor's Dream.....	40
ELEKTRONISK BARNLITTERATUR I SVERIGE.....	41
Pernilla Stalfelt: Alla barns rätt.....	43
Simon Flesser & Magnus Gardebäck: The Sailor's Dream.....	43
CHILDREN'S ELECTRONIC LITERATURE IN SWEDEN.....	44
Pernilla Stalfelt: Alla barns rätt.....	45
Simon Flesser & Magnus Gardebäck: The Sailor's Dream.....	45
NORJALAISIA LASTENKIRJASOVELLUKSIA JA ALAN TUTKIMUSTA.....	46
Åshild Kanstad Johnsen: Kubbe lager skyggeteater.....	47
Kari Stai: Jakob og Neikob.....	48
NORSKA BARNBOKSAPPLIKATIONER OCH FORSKNING PÅ OMRÅDET.....	49
Åshild Kanstad Johnsen: Kubbe lager skyggeteater.....	50
Kari Stai: Jakob og Neikob.....	50
NORWEGIAN PICTURE BOOK APPS AND SCHOLARSHIP.....	51
Åshild Kanstad Johnsen: Kubbe lager skyggeteater.....	52
Kari Stai: Jakob og Neikob.....	52

Kirjallisuuden digitalisoituminen tuo usein mieleen sen mukanaan tuomat muutokset: kirjallisuuden helpon saatavuuden verkossa ja ennen kaikkea kirjallisuuden multimediaalisuuden, vuorovaikutteisuuden ja toiminnallisuuden. Usein unohdetaan, että tällaista kirjallisuutta on tehty jo vuosikymmeniä painetussa muodossa. Ehkä siksi, että lastenkirjallisuus jää usein vähemmälle huomiolle.

Kurkistuskirjat, koskettelukirjat, äänitehostekirjat ja pop-up -kirjat... Muodoltaan kokeellisiin lastenkirjoihin ei liity samaa avantgardistisuuden leimaa kuin vastaaviin aikuisille suunnattuihin teoksiin. Siksi onkin yllättävää, että lasten ja nuorten elektroninen kirjallisuus on alkanut yleistyä vasta viime vuosina. Ehkä elektroniset teokset voivat kilpailla painetun kirjan mahdollisuuksien ja laadun kanssa vasta nyt kosketusnäyttöjen kehityttyä.

Nykyään lasten- ja nuortenkirjasovelluksia on jo tarjolla, mutta niitä on vaikea löytää: ne eivät näy kirjakaupoissa eivätkä kirjastoissa, eikä niistä juuri kirjoiteta arvosteluja tai julkaista mainoksia. Tutkimuksen näkökulmasta lasten elektroninen kirjallisuus nousi ensimmäistä kertaa kunnolla esiin vuonna 2015 Electronic Literature Organizationin (ELO) konferenssissa, jonka yhteydessä järjestettiin aiheelle omistettu seminaari ja Kid E-Lit -näyttely.

Pohjoismaat ovat tunnettuja laadukkaasta lastenkirjallisuudestaan ja teknologiaosaamisestaan, joten ei ole yllätys että täällä on syntynyt merkittäviä uusia avauksia lasten ja nuorten elektronisen kirjallisuuden parissa. Tanskalainen *Wuuu & Co.* -sovellus (**Merete Pryds Helle** & al., toteutus Step In Books 2014) huomioitiin juuri Bologna Ragazzi Digitale Best Fiction 2016 -palkinnolla.

Kid E-Lit -näyttely tarjoaa katsauksen Pohjoismaissa julkaistuun lasten ja nuorten elektroniseen kirjallisuuteen suomalaista tuotantoa painottaen. Mukana näyttelyssä on tablettitietokoneille tehtyjen sovellusten lisäksi multimEDIATEOKSIA, installaatioina toimivia vuorovaikutteisia teoksia sekä monenlaisia pelillisiä ratkaisuja.

Toivomme että näyttely tarjoaa hienoja kokemuksia uudenlaisen lasten- ja nuortenkirjallisuuden parissa ja edesauttaa kirjallisuutta ja lukuharrastusta löytämään paikkansa osana digitalisoituvaa kulttuuria. Suomen näyttelyn suunnittelussa on hyödynnetty Bergenin, Aarhusin ja Roskilden kirjastoissa toteutetuista näyttelyistä saatuja kokemuksia. Kiitokset Kid E-Lit -verkostolle sekä Helsingin, Jyväskylän ja Tampereen kaupunginkirjastoille ennakkoluulottomasta asenteesta ja aktiivisesta osallistumisesta näyttelyn toteuttamiseen.

Raine Koskimaa & Paula Halkola



FÖRORD

Digitaliseringen av litteraturen för ofta tankarna till alla de förändringar den fört med sig: litteraturens lättillgänglighet på webben och framförallt dess multimediala, interaktiva och funktionella möjligheter. Ofta glömmes man bort att den här typen av litteratur gjorts i tryckt format redan i årtionden, måhända för att den varit riktad till barn.

Experimentella barnböcker som flikböcker, taktila böcker, ljudböcker och pop-up -böcker präglas inte av samma slags avantgardism som liknande verk för vuxna. Därför är det överraskande att elektronisk litteratur riktad till barn och unga först under de senaste åren blivit allt vanligare. Det här kanske beror på att elektroniska verk först nu, i och med att pekskärmarna utvecklats, kan tävla med den tryckta bokens möjligheter och kvalitet.

8

Nu finns det redan ett utbud av barn- och ungdomsbokapplikationer men de är svåra att få tag på: de är inte synliga varken i bokhandlar eller i biblioteken och de nämns sällan i recensioner. Det är också ovanligt att man gör reklam för dylika appar. Vad gäller forskningen inom ämnet blev elektronisk litteratur för barn första gången ordentligt uppmärksammat under en konferens som arrangerades av Electronic Literature Organization (ELO) år 2015. I samband med den ordnades både ett seminarium kring ämnet samt utställningen Kid E-Lit.

De nordiska länderna är kända för sin barnlitteratur som håller hög kvalitet och sitt teknologiska kunnande. Därför är det ingen överraskning att det fötts nya och betydelsefulla innovationer inom området för elektronisk barn- och ungdomslitteratur. Den danska *Wuwu & Co.*-applikationen (**Merete Pryds Helle** & al., producerad av Step In Books, 2014) belönades nyligen med Bologna Ragazzi Digitale Best Fiction 2016 -priset.

Kid E-Lit -utställningen presenterar en översikt av den elektroniska litteratur för barn och unga som publicerats i Norden, med betoning på den finska produktionen. Utställningen omfattar förutom applikationer utvecklade för pekdatorer även multimedieprodukter, interaktiva verk som fungerar som installationer och ett flertal produkter baserade på spel.

Vi hoppas att utställningen, som bjuder på en ny form av barn- och ungdomslitteratur, ger upphov till fina upplevelser och att den främjar litteraturen och läsintresset att bli en del av den digitaliserade kulturen. I planeringen av utställningen i Finland har man dragit nytta av de erfarenheter som utställningarna i biblioteken i Bergen, Aarhus och Roskilde gett. Vi vill tacka nätverket kring Kid E-Lit samt stadsbiblioteken i Helsingfors, Jyväskylä och Tammerfors för en fördomsfri attityd och ett aktivt deltagande i förverkligandet av utställningen.

Raine Koskimaa & Paula Halkola

9



INTRODUCTION

The digitalization of literature often reminds us of the changes it brings: the accessibility to literature through web, and most of all its multimodality, interactivity and functionality. However, this kind of literature has been made for decades in print form. This we tend to forget, perhaps because that kind of literature has been directed towards children.

Sliding surprise books, touch books, books with sound effects, pop-up books... The children's books experimenting with form do not have the same avant-garde stigma over them as similar books for adults. Therefore it is surprising that electronic literature for children and youth did not reach popularity before recent years. Perhaps only after the arrival of touchscreens the electronic works were able to compete with print books.

10 Currently, apps for children and youth are available but hard to find: they aren't displayed in book stores or libraries, and they rarely feature in book criticisms or advertisements. Academically, children's e-literature was properly acknowledged for the first time in 2015 in a conference by Electronic Literature Organization (ELO), accompanied by a seminar and the Kid E-Lit exhibition.

The Nordic countries are known for their high quality children's literature and technological know-how, so it is not surprising that notable ventures to the field of children's e-literature have been made here. The Danish *Wuvu & Co.* application (**Merete Pryds Helle** & al. / Step In Books 2014) was recently awarded the Bologna Ragazzi Digitale Best Fiction 2016 prize.

Kid E-Lit offers a glimpse to the Nordic selection of e-literature for children and youth, with an emphasis on Finnish production. Besides apps for

tablet computers; multimedia works as well as interactive installations and ludic solutions are exhibited.

With this exhibition, we hope to offer exciting experiences within the new kind of literature for children and youth, and help both literature and the act of reading find their place within the digitalizing culture. The exhibition in Finland utilizes the experiences gathered during the exhibitions in the libraries of Bergen, Aarhus and Roskilde. We thank the whole Kid E-Lit network as well as the libraries of Helsinki, Jyväskylä and Tampere for their open-minded attitude and active role in actualizing this exhibition.

Raine Koskimaa & Paula Halkola



Suomi on perinteisesti tunnettu innokkaiden lukijoiden ja kirjastonkäyttäjien maana. Vuosittain julkaistavien nimekkeiden määrä on korkea, etenkin verrattuna asukaslukuun. Suuri osa julkaistusta kirjallisuudesta on kotimaista, mutta myös käännöskirjallisuutta ilmestyy paljon. Useat kotimaiset kirjailijat ovat pärjänneet myös kansainvälisillä markkinoilla, suuri osa heistä on lastenkirjailijoita.

Kirjallisuuden digitalisoitumisessa Suomi ei kuitenkaan pääse lähellekään kehityksen kärkeä. Vuonna 2014 vain 30% ilmestyneestä kirjallisuudesta oli saatavilla elektronisessa muodossa ja pääkaupunkiseudun kirjastotietokantaan saatiin vuodessa ainoastaan 70 elektronista lastenkirjanimekettä. Kattavaa listausta rikastetuista sähkökirjoista (tai sovelluksista) on mahdotonta löytää, ja kirjastot eivät pääsääntöisesti kerää näitä kokoelmiinsa johtuen teknisistä rajoitteista ja tekijänoikeuskysymyksistä.

Suomalaisen elektronisen kirjallisuuden historian voidaan nähdä alkaneen **Arto Kytöhongan** 1980-luvulla PC:lle ohjelmoiduista runogeneraattoreista ja 1990-luvulla ilmestyneistä WWW-pohjaisista kirjallisista verkkojulkaisuista runouden ja fiktion saralla.

1990-luvulla erilaisia multimediasisältöjä julkaistiin CD-ROM -muodossa, ja niitä tuottivat usein suuret kustannustalot. Osa näistä aineistoista oli suunnattu lapsille, ja todennäköisesti suosituimpia olivat *Muumi*-kuva-
kirjoista tehdyt pelilliset ja interaktiiviset multimediasovellukset. Nämä julkaisut pääsivät myös kirjastolevitykseen, ja osa niistä on edelleen kirjastojen valikoimassa.

2000-luvulla elektronisen kirjallisuuden saralla on tehty joitain kokeiluja, kuten Print-on-demand -lastenkirjoja, joiden päähenkilön nimen tilaaja

on voinut itse valita, ja painettuja kirjoja, joihin linkittyä erilaisia verkkomateriaalia, kuten tarinan laajentumia tai teokseen linkittyvä keskustelualusta. Pohjoismaiden neuvoston latenkirjapalkinnon vuonna 2013 voittanut **Seita Vuorelan** *Karikko* (WSOY 2012), kuten myös muutamat muut kirjailijan yhteistyössä **Niina Revon** kanssa kirjoittamat teokset nuorille aikuisille, ovat laajentuneet myös verkkoon.

DibiTassut on sarjakuvasarja, jonka alkuperäisen tarinan on kehittänyt tunnettu suomalainen kirjailija **Tuija Lehtinen**, mutta tarinaa on viety eteenpäin yhteistyössä kansainvälisen lukijakunnan kanssa. Osana DibiTassut –tuotemerkkiä on myös tehty lisätyn todellisuuden ajatukseen linkittyviä kokeiluja, kuten QR-koodi, jonka avulla lukija on päässyt kommunikoidaan 3D-dibitassuhahmon kanssa tietokoneen kameraa ja näppäimistöä hyödyntäen. **Aleksi Delikouraksen** *Nörtti* -sarja koostuu puolestaan kolmen romaanin sarjasta, joka perustuu jo ennen kirjojen julkaisua suuren suosion saavuttaneisiin YouTube -videoihin.

Viime vuosina on tuotettu ja julkaistu hyvin rajallinen määrä (enemmän tai vähemmän) interaktiivisia lastenkirjasovelluksia tableteille. Mukana on teoksia Suomen tunnetuimmilta kirjailijoilta (**Tove Jansson, Mauri Kunnas, Timo Parvela, Aino Havukainen ja Sami Toivonen**), mutta myynti on ollut vaatimatonta.

Vuonna 2013 Lasten Keskus, lastenkirjallisuuteen keskittynyt kustannustalo, julkaisi *Lasten e-Tarinat* -alustan, joka on kirjakaupan ja iPadille suunnatun lukusovelluksen yhdistelmä. Lasten Keskus on tehnyt yhteistyötä kansainvälisen Tapisodes-sovelluskehittäjän kanssa ja julkaissut mm. **Jukka Lemmetyn** teoksen *Isän poika* (2011). Vuonna 2016 myös Sanoma lanseerasi oman kuukausimaksuun perustuvan lukualustan lasten elektroniselle kirjallisuudelle.

Tove Jansson: Kuinkas sitten kävikään?

(Spinify / WSOY 2012)

Tove Janssonin kuvakirjaklassikon ominaispiirteenä ovat kuvitukseen sulautuvat kurkistusaukot, jotka antavat vihjeitä tarinan jatkosta. Jokaisella sivulla esitetään kutkuttava kysymys: ”Kuinkas sitten kävikään?” Sovellus hyödyntää elektronisen alustan mahdollisuuksia hienovaraisesti, alkupe-
räisteoksen tunnelmaa kunnioittaen. Koskettamalla lukija saa esiin pieniä animaatioita ja ääniefektejä. Tablettitietokonetta liikuttelemalla teoksen kuvat liikkuvat.



Timo Parvela & Jussi Kaakinen: Taro maan ytimessä (mobilive / WSOY 2011)

Tässä suosittuun lastenkirjaan pohjautuvassa sovelluksessa päästään seuraamaan Taron matkaa maan ytimeen. Taron ja tämän karhun seikkailu kulkee digitaalisessa tilassa horisontaalisesti ja vertikaalisesti ja houkuttelee lukijaa tutkimaan visuaalista tilaa erilaisten toiminnallisuuden avulla.



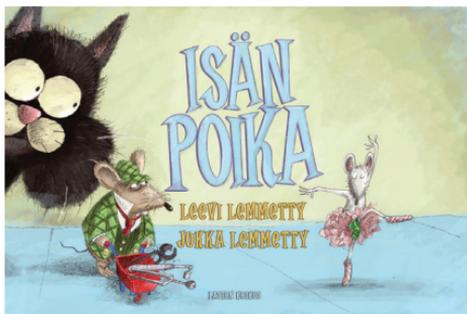
Aleksi Delikouras: Nörtti

Aleksi Delikouraksen Nörtti-sarja on hyvä esimerkki eri medioita hyödyntävästä nuortenkirjasta. Nörtti-sarja sai alkunsa Delikouraksen DragonSlayer666-nimisestä tietokoneriippuvaisesta nörtistä kertovista lyhytelokuvista. Vuonna 2012 ilmestyi Delikourasin lyhytelokuviansa pohjalta kirjoittama Otavan kustantama nuortenkirja *Nörtti: New game*, joka on saanut kaksi jatko-osaa.

Jukka & Leevi Lemmetty: Isän poika

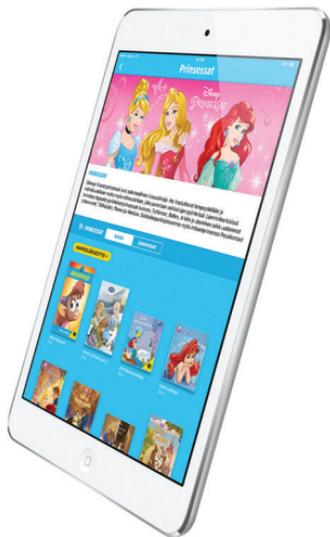
(Tapisodes / Lasten Keskus 2011)

Ohjaaja Leevi Lemmetty ohjasi pienestä tanssivasta hiirenpojasta koskettavan stereoskooppisen lyhytanimaatioelokuvan, joka oli osa vuonna 2010 vietetyn Chopinin 200-vuotisjuhlan kunniaksi toteutettua kansainvälistä projektia. Elokuva siirtyi kirjaksi, kun Lasten Keskus kustansi elokuvaan perustuvan Leevi ja Jukka Lemmetyn yhteistyönä syntyneen kuvakirjan rohkeudesta toteuttaa omia unelmiaan ja olla erilainen. Kuvakirja on tämän jälkeen toteutettu myös iPhone- ja iPad-sovelluksena, joka on ensimmäisiä kotimaisia, animoituja e-kirjoja.



Lasten oma satukirjasto

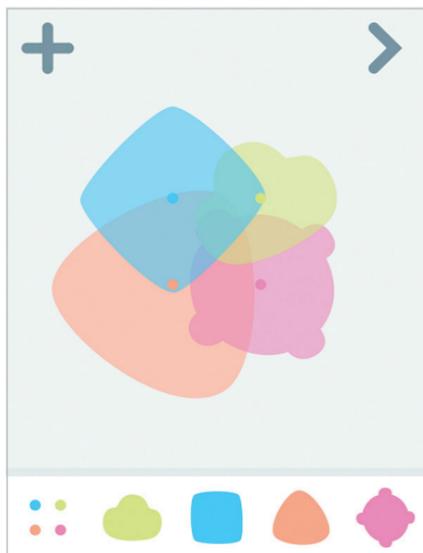
Lasten oma satukirjasto sisältää yli 300 lastenkirjaa useilta eri kustantajilta. Palvelu toimii kuukausimaksuperiaatteella. Sanoma Media Finlandin luoma alusta löytyy osoitteesta: satukirjasto.fi



Osaanko minä tehdä sähköisen tarinan?

Hello Ruby ja pedagogiset materiaalit

Linda Liukkaan Yhdysvalloissa joukkorahoituksella toteutettu Hello Ruby on koodaamisen maailmaan johtava satu- ja oppikirja, johon liittyy myös laaja verkkomateriaalipaketti. Hello Ruby (Otava 2015) oli myyntimenestys myös Suomessa. Hello Ruby -konseptia on viety eteenpäin ja työryhmän tavoitteena on miettiä digitaalinen kirja kokonaan uusiksi, tehdä sarja pieniä sovelluksia, jotka opettavat leikin kautta ohjelmoinnillista ajattelua. Näyttelyssä esitellään Hello Ruby -pedagogista kokonaisuutta, joka on toteutettu yhteistyössä kansainvälisen yhteistyöryhmän kanssa.



Lasten itse tekemät sähkökirjat

Nykyään omien elektronisten sisältöjen tuottaminen on helpottunut ja yleistynyt. Tätä mahdollisuutta on alettu hyödyntää myös koulussa. Esimerkiksi Tampereen yliopiston normaalikoulussa luokanopettajaopiskelijat ovat toteuttaneet 3.–4.-luokkalaisten oppilaiden kanssa tässäkin näyttelyssä esillä olevia sähkökirjoja Book Creator -ohjelmalla. Projekti toteutettiin osana äidinkielen ja kirjallisuuden opintoja yhteistyössä luokanlehtori **Marja Tuomen** kanssa.

Kirjan ideointia pohjustettiin 3.-luokkalaisten kanssa siten, että he saivat tuoda kouluun kaksi omaa lelua, joiden kuvailua harjoiteltiin ja jotka sijoitettiin kirjan hahmoiksi. Tämän jälkeen kirjaa suunniteltiin oppilaille tuttua käsitekarttaa hyödyntäen. 4.-luokkalaisten kanssa kirjan tekemistä pohjustettiin lukemalla erilaisia kaunokirjallisia tekstejä ja keskustelemalla niistä.

Oppilaat olivat hyvin kekseliäitä käyttämään sovelluksen antamia mahdollisuuksia omassa työssään. Kirjat sisältävätkin kirjoitetun tekstin lisäksi eri tavoin työstettyä kuvamateriaalia (valokuvat, piirroksot) mutta myös ääni- ja videotiedostoja esimerkiksi erilaisista keskusteluista tai kohtauksista.

ELEKTRONISK BARNLITTERATUR I FINLAND

Raine Koskimaa, Paula Halkola och Katri Niskanen

Finland har enligt tradition varit ett land känt för sina ivriga läsare och biblioteksanvändare. Antalet utgivna titlar per år är högt, i synnerhet i jämförelse med befolkningmängden. Utgivningen består i huvudsak av titlar på de inhemska språken, men andelen utgivna översättningar är ändå stor. Flera inhemska författare har klarat sig bra på den internationella marknaden och en stor del av dem är barnlitteraturförfattare.

När det gäller elektronisk litteratur ligger Finland långt ifrån utvecklingens spets. År 2014 var endast 30% av den utgivna litteraturen tillgänglig i elektroniskt format och till huvudstadsnejdens biblioteksdatabas fick man under året in enbart 70 elektroniska barnbokstitlar. En heltäckande förteckning över berikade e-böcker (eller appar) är så gott som omöjlig att hitta. Biblioteken brukar inte heller ta in dylika titlar i sina samlingar på grund av tekniska begränsningar och upphovsrättsliga frågor.

Den finländska elektroniska litteraturen kan sägas springa ur den diktgenerator som **Arto Kytöhonka** programmerade för PC-datorer på 1980-talet samt ur 1990-talets WWW-baserade litterära nätpublikationer för dikt och fiktion.

På 1990-talet publicerades olika multimediam innehåll i CD-ROM-format, i huvudsak av större förlagshus. En del av materialet riktades till barn och till de populäraste hörde troligtvis spel och interaktiva multimedia appar som skapats utifrån Muminböckerna. Dessa publikationer nådde också bibliotekens distribution och en del av dem finns fortfarande kvar i bibliotekens utbud.

Några försök med elektronisk litteratur har även gjorts under 2000-talet, som till exempel Print-on-demand -barnböcker, till vilka beställaren själv

kan välja namnet på huvudpersonen. Till samma kategori hör också tryckta böcker länkade till olika slag av webbmaterial, som utvidgade berättelser eller diskussionsforum knutna till den beställda boken. Andra verk som spridit sig till webben är **Seita Vuorelas** *Karikko* (WSOY 2012) som år 2013 belönades med Nordiska rådets barnlitteraturpris. Även några ungdomsromaner som Vuorela skrivit i samarbete med **Niina Repo** har nått webben.

DibiTassut är en tecknad serie, ursprungligen skapad av den kända finska författaren **Tuija Lehtinen**, men vidareutvecklad i samarbete med en internationell läsekrets. För att fylla ut lässtunden har man under DibiTassut-varumärket prövat på olika slag av interaktiva experiment. En av böckerna och några tidningar innehåller till exempel en QR-kod med vilken läsaren kan kommunicera med en tredimensionell dibilitassufigur via datorns kamera och tangentbord. **Aleksi Delikouras** *Nörtti*-serie består i sin tur av tre romaner som baserar sig YouTube-videon. Dessa videon fick stor genomslagskraft redan innan romanerna publicerades.

Under de senaste åren har utgivningen av interaktiva barnboksappar för pekplattor varit mycket begränsad. Hit hör verk av Finlands mest kända författare som **Tove Jansson**, **Mauri Kunnas**, **Timo Parvela**, **Aino Havukainen** och **Sami Toivonen**, men försäljningen har varit blygsam.

Lasten Keskus, ett förlagshus som specialiserat sig på barnlitteratur, utgav år 2013 läsplattformen *Lasten e-Tarinat* som är en kombinerad läsapp riktad till bokhandeln och iPad-användare. Lasten Keskus har samarbetat med den internationella apputvecklaren Tapisodes och publicerat bl.a. **Jukka Lemmety**s verk *Isän poika* (2011). År 2011 lanserade även Sanoma en egen avgiftsbelagd plattform för elektroniska barnböcker.

Tove Jansson: Hur gick det sen?

(Spinfy / WSOY 2012)

Utmärkande för Tove Janssons bilderboksklassiker är titthålen i sidorna som smälter samman med illustrationerna och ger en aning om vad som komma skall på följande uppslag. På varje sida avslutas texten med den nervkittlande frågan; "Vad tror du att det hände sen?" Appen utnyttjar på ett fint sätt den elektroniska plattformens möjligheter med respekt för tidsandan i originalet. Genom att vidröra pekplattan framkallar man små animationer och ljud effekter och genom att vicka på hela pekplattan rör sig också verkets bilder.

Timo Parvela & Jussi Kaakinen: Taro maan ytimessä

(mobilive / WSOY 2011)

I denna app, som baserar sig på den populära barnboken, får läsaren följa med Taros resa till jordens hjärta. Äventyret som Taro och hans björn upplever utspelar sig i ett digitalt rum, i horisontala och vertikala riktningar. Berättelsen lockar läsaren till att undersöka det visuella rummet via olika slags aktiviteter.

Aleksi Delikouras: Nörtti

Aleksi Delikouras Nörtti-serie är ett bra exempel på en ungdomsbok som drar nytta av olika slags medier. Nörtti-serien skapades ur Delikouras kortfilmer som handlade om den databeroende nörden "DragonSlayer666". Åt 2012 utgav Otava ungdomsboken *Nörtti: New game* som Delikouras skrivit utgående från sina kortfilmer. Boken har fått två uppföljare.

Jukka & Leevi Lemmetty: Isän poika

(Tapisodes / Lasten Keskus 2011)

Leevi Lemmetty regisserade en gripande stereoskopisk kortanimationsfilm om en liten dansande muspojke som en del av ett internationellt projekt som firades år 2010 för att hedra Chopins 200-årsjubileum. Leevi och Jukka Lemmetty gjorde sedermera en bilderbok om modet att våga förverkliga sina drömmar och vara annorlunda. Bilderboken, som är baserad på Lemmetys film, gavs ut av Lasten Keskus. Efter det har bilderboken utgetts som app för iPhone och iPad och är således en av de första inhemska animerade e-böckerna.

Lasten oma satukirjasto

Lasten oma satukirjasto, det vill säga Barnens sagobibliotek, innehåller över 300 barnböcker från flera olika förläggare. Användaren betalar för tjänsten månadsvis. Plattformen som skapats av Sanoma Media Finland finns på adressen satukirjasto.fi

Kan jag göra en elektronisk berättelse?

Hello Ruby och det pedagogiska materialet

Linda Liukas Hello Ruby är en sago- och lärobok som lotsar läsaren in i kodningens värld. Till den i USA massfinansierade boken hör också ett omfattande webbmaterialpaket. Även i Finland var Hello Ruby (Otava 2015) en försäljningssuccé. Hello Ruby-konceptet har förts vidare och arbetsgruppens mål är att fundera i helt nya banor vad gäller den digitala boken. Man planerar också att göra en serie mindre appar som lär ut programme-

ring via lek. En utställning som byggts upp i samarbete med en internationell arbetsgrupp, presenterar den pedagogiska helheten kring Hello Ruby.

Elektroniska böcker gjorda av barn

Det har blivit allt lättare och vanligare att producera eget elektroniskt innehåll. Även i skolor har man börjat utnyttja den här möjligheten. Till exempel vid Tammerfors universitet har klasslärarstuderande producerat e-böcker tillsammans med tredje- och fjärdeklassister med hjälp av Book Creator-programmet. Projektet förverkligades i samarbete med lektor **Marja Tuomi** som en del av studierna i modersmål och litteratur.

En gemensam idékläckning kring boken bereddes på så sätt att tredjeklassisterna fick ta med sig två leksaker till skolan. Efter det övade eleverna sig på att beskriva leksakerna som skulle bli bokens karaktärer. Därefter fortsatte planeringen av boken genom att eleverna fick använda en för dem bekant begreppskarta. Fjärdeklassisterna förberedde sig genom att läsa och diskutera olika slag av skönlitterära texter.

Eleverna var mycket kreativa i sitt arbete och utnyttjade alla de möjligheter som appen gav. E-böckerna innehåller därför förutom skriven text även olika slag av bearbetat bildmaterial (fotografier, teckningar) men också ljud- och bildokument från diskussioner och scener.

CHILDREN'S ELECTRONIC LITERATURE IN FINLAND

Paula Hakola, Raine Koskimaa & Katri Niskanen

Finland has avid readers, library users and high publishing rates per capita. A large share of published titles are Finnish, but translations are also plentiful. However, Finland is nowhere near the front runners of digital literature. In 2013 only 30% of new titles were available as e-books. There are no comprehensive listings of e-books or apps, and most libraries do not hold them in their collections due to technical and IPR issues.

The history of Finnish electronic literature started with poetry generators in the 1980's, and WWW-based literary works and commercial multimedia CD-ROMs in the 1990's. In the 2000's, experiments with electronic publishing include modifiable print-on-demand children's books and print books with online extensions: additional materials, discussion forums or a website as in the acclaimed *Karikko* (The Reef) by **Seita Vuorela**. The *DibiTales* is a cartoon series with the original storyline by **Tuija Lehtinen** and the further story development crowdsourced to readers globally. DibiTales franchise experiments with augmented reality and interactive characters using QR codes. **Aleksi Delikouras'** *Nörtti* novels were initiated as a series of highly popular Youtube videos. The video to novel -format brought many previously reluctant kids into reading.

In recent years a selection of interactive children's literature apps has been published. Some of the most popular Finnish authors are involved, but the marketing has been low-key. In 2013 Lasten Keskus launched the *Lasten e-Tarinat* (Children's e-Stories) platform; an integrated book shop and reading app for iPad.

Tove Jansson: Moomin, Mymble and Little My (Spinfy/WSOY 2012)

The app pays homage Tove Jansson's classic peekaboo book, anticipating what will happen next to Moomintroll. Small animations, sound effects and subtle movements create interaction.

Timo Parvela & Jussi Kaakinen: Taro at the Center of the Earth (mobilive/WSOY 2011)

The digitized version of the popular children's book Taro is about a little boy and a bear's journey to the center of the Earth. Moving in different directions, Taro invites the user to explore the visual space with various actions.

Aleksi Delikouras: Nörtti

Nörtti (The Nerd) series started as popular Youtube videos about a nerd called DragonSlayer666. Nörtti series well exemplifies the use of different media in youth fiction.

Jukka & Leevi Lemmetty: Papa's Boy (Tapisodes / Lasten Keskus 2011)

Originally a touching short film of a dancing mouse boy, this story about courage and pursuing one's dreams was adapted to book format and later digitized into one of the first Finnish e-books with animations.

Lasten oma satukirjasto (Sanoma Media Finland)

This electronic children's book library offers access to over 300 items for a small monthly fee. The platform is available at satukirjasto.fi

Hello Ruby and pedagogical materials

The successful children's book Hello Ruby by **Linda Liukas** introduces coding mode of thinking. Additional pedagogical materials are designed by an international team.

E-books by kids

Led by their teacher **Marja Tuomi**, 3rd to 4th grade pupils created e-books using BookCreator. The kids cleverly used the possibilities of the platform to create a digital story around their toys.

Kuten muissakin pohjoismaissa, digitaaliset kuvakirjat ja rikastetut sähkökirjat ovat Tanskassa yleisin elektronisen kirjallisuuden muoto lapsille. Yksi Tanskan suurimmista kustantamoista julkaisee sähkökirjoja *Kuuntele ja lue* –sarjassa jonka kirjat esitellään huolestuneille vanhemmille ”vanhojen hyvien aikojen kirjoina”. Esimerkkejä digitaalisista kuvakirjoista ovat *Drengen der ville smage en kebab* (Rosinante & Co 2011), *Cirklen og andre cirkeldigte* (Lindhardt og Ringhof 2013), *Tak for halshugningen* (Gyldendal 2013) ja *Troldeliv* (Lindhardt og Ringhof 2014). Tanskassa on tehty myös innovatiivisia, digisyntyisiä teoksia, jotka tekevät kokeiluja niin kerronnan kuin estetiikankin tasolla.

Elektroninen lastenkirjallisuus on luova kohtaauspaikka kirjailijoille, kuvittajille, animaattoreille ja vuorovaikutussuunnittelijoille, jotka hyödyntävät työssään niin populaarikulttuuria kuin avantgardeakin. Kyseessä ei ole vakiintunut ja kaupallinen genre, vaan alan kehitys riippuu intohimoisista tekijöistä ja valtion taiteelle ohjaamasta tuesta. Yhteistuotantojen ja multimodaalisuuden merkitys on niin suuri, että tanskalaisen kirjailijan **Merete Pryds Hellen** mielestä nämä sovellukset vertautuvat enemmän draamaan kuin romaaneihin; tuotannollisen prosessin merkitys on yhtä suuri kuin sivuille koottujen kirjainten, ja monialainen yhteistyö on välttämätöntä.

Kaikista digitaalisin ja digisyntyisin lastenkirjallisuus Tanskassa on suunnattu alle kouluikäisille, ja rakentuu usein tuttujen hahmojen ja tarinoiden varaan. Nämä sovellukset suunnittelee yleensä markkinoinnin ammattilaiset, eivät niinkään kirjailijat ja kustantajat, mikä näkyy usein kirjallisten sisältöjen laadussa. Vastakohtana kaupallisille sovelluksille voi löytää muutamia esimerkkejä, jotka ovat uskollisia kerronnan ja lastenkirjallisuuden perinteille, lasten fiktion perinteille yleisemminkin. Tästä

kategoriasta voi löytää uudelleenkerrottuja, voimakkaan visuaalisia ja rajallisesti vuorovaikutteisia elementtejä hyödyntäviä satuja, kuten *Charlies eventyr* (Two popes & Appmonk 2014), sekä sanattomia tarinoita, jotka hyödyntävät ääntä, animaatiota ja paljon interaktiivisia elementtejä ja vahvaa vuorovaikutteisuutta. Tällaiset sovellukset ohjaavat lukijaa uudenlaisten lukutapojen, -polkujen ja vuorovaikutuksen ääreen.

Hyviä esimerkkejä vahvasta vuorovaikutteisuudesta ja fyysistä tilaa tutkivista sovelluksista ovat kirjailija Pryds Hellen *Wuwu & Co.* (Touchbooks 2014) sekä *Hej min sol* (Touchbooks 2014), joissa lapsen täytyy nyökätä tai pudistaa päätään kameralle päättäkseen mihin suuntaan tarina jatkuu – luonnollisesti rajatuissa raameissa.

Tanskalainen elektroninen lastenkirjallisuus elää usein jossain tietokonepelien ja tarinoiden rajamailla ja esittää yleensä olevansa yhtä aikaa sekä kirja että sovellus. Teokset ovat usein vahvasti multimodaalisia, ne yhdistelevät lukuisia taiteen keinoja ja aistiärsykeitä, ja niissä on voimakkaita visuaalisia, auditiivisia ja tunnusteltavia ulottuvuuksia. *Sofus og månemaskinen* (The Outer Zone 2015) on sovellus, joka hyödyntää lastenkirjallisuuden ja elokuvien nonsense-perinnettä, seikkailutarinoita, tietokonepelien tehtävärakenteita sekä alustan läpinäkyvyyttä ja metaymmärrystä. Yhdessä vaiheessa tarinaa on pelijakso, joka lukijan on hävittävä pystyäkseen jatkamaan tarinaa. Tämä on tietoista peliformaatin ironista kommentointia ja lukijan kanssa leikkittelyä.

Samalla kohtaus edustaa lasten elektronisen kirjallisuuden tilaa: se kokeilee erilaisia taiteellisia strategioita ja yrittää löytää tai uudelleen määrittellä itsensä lastenkirjallisuutena. Se pyrkii selvittämään, mitkä ovat lasten elektronisen kirjallisuuden taiteellisia ilmaisun tapoja. Mikä on elektroninen ja perinteisen lastenkirjallisuuden, erityisesti muun median ja kuvakirjan suhde? Yksi vastaus voi olla, että elektronisen lastenkirjallisuuden määritteleväksi piirteeksi nousee kokeellinen ja epävakaa muoto.

Merete Pryds Helle, Kamilla Slocinska, Tim Garbos & Aksel Koie: Wuwu & Co.

(Step in Books 2014)

Tämä sovellus näyttää tuiki tavalliselta kirjalta, kun tablettitietokone on vaakatasossa. Näin voi lukea tai kuunnella tarinaa, joka kertoo joukosta eläimiä, jotka elävät pienessä punaisessa talossa keskellä kylmintä talvea 2000 vuoteen. Kun tablettitietokoneen nostaa pystyasentoon, avautuu kuvitettu 3D-maailma, jossa voi liikkua tablettitietokonetta liikuttamalla. Tässä maailmassa lukijan tehtävänä on ratkaista erilaisia tehtäviä. Lumet puun oksilta pitää ravistaa liikuttamalla konetta tai hahmot herättää huu-tamalla.



Camilla Hübbe, Rasmus Meisler & Stefan Pasborg: TAVS

(Host & Son 2013)

Manga-vaikutteinen nuortenkirja kertoo 13-vuotiaasta Tavs-pojasta, yksinäisyydestä ja menetyksestä. Tavs on menettänyt kaksoisveljensä ja perhe muuttaa Tokioon. Kerronnassa käytetään fantastisia elementtejä, gotiikkaa, huumoria ja mm. haiku-runoutta. Sovelluksessa sekoittuvat teksti, musiikki, still-kuvat, animaatiot ja ääniefektit. Esimerkiksi kohtauksessa, joka kuvaa Tavsin surua ja turhautumista, sanat alkavat sekoittua sivulla ja lukija joutuu tekemään aktiivisesti töitä tekstin kokoamiseksi.



ELEKTRONISK BARNLITTERATUR I DANMARK

Martin Campostrini & Ayoe Quist Henkel

Liksom i de övriga nordiska länderna är digitala bilderböcker och berikade e-böcker även i Danmark de vanligaste formerna av elektronisk barnlitteratur. Ett av Danmarks största förlag ger ut e-böcker i en *Lyssna och läs*-serie där verken presenteras för oroliga föräldrar som "böcker från den gamla goda tiden". Exempel på digitala bilderböcker är *Drengen der ville smage en kebab* (Rosinante & Co 2011), *Cirklen og andre cirkeldigte* (Lindhardt og Ringhof 2013), *Tak for halshugningen* (Gyldendal 2013) och *Troldeliv* (Lindhardt og Ringhof 2014). I Danmark har man också gett ut innovativa, digitalt födda verk som är experimentella såväl berättarmässigt som i estetiskt hänseende.

Elektronisk barnlitteratur är en kreativ mötesplats för författare, illustratörer, animatörer och kommunikationsplanerare som i sitt arbete inspireras av både populärkultur och avantgarde. Det är inte fråga om en etablerad och kommersiell genre; branschens utveckling beror på passionen hos skaparna och på det ekonomiska stöd som staten riktar till konstnärlig verksamhet. Betydelsen av samproduktioner och multimodalitet är så stor att den danska författaren **Merete Pryds Helle** anser att dessa applikationer är jämförbara med dramat snarare än med romanen; produktionsprocessen har lika stor betydelse som bokstäverna på sidorna och där är ett samarbete mellan företrädare för olika branscher nödvändigt.

Den mest digitala och digitalt födda barnlitteraturen i Danmark är riktad till barn under skolåldern och bygger ofta på välkända figurer och berättelser. Dessa applikationer planeras ofta i högre grad av marknadsföringsproffs än av författare och förläggare, vilket ofta återspeglas i den litterära kvaliteten. Som motvikt till de kommersiella applikationerna finns även några exempel som är trogna berättelsen och den barnlitterära traditio-

nen, samt även mera allmänt barnfiktionens traditioner. I denna kategori hittas återberättade sagor som utnyttjar starka visuella, och i mera begränsad utsträckning även interaktiva element, exempelvis *Charlies eventyr* (Two popes & Appmonk 2014), samt ordlösa berättelser som är starkt dialogiska och utnyttjar ljud och animation samt många interaktiva element. Denna typ av applikationer styr läsaren mot nya sätt att läsa, nya vägar genom verket och kommunikationsformer.

Bra exempel på starkt interaktiva applikationer som utforskar det fysiska rummet är författaren Pryds Helles *Wuwu & Co.* (Touchbooks 2014) och *Hej min sol* (Touchbooks 2014), där barnet måste nicka eller skaka på huvudet mot kameran för att avgöra i vilken riktning berättelsen ska fortsätta – givetvis inom vissa på förhand givna ramar.

Den danska elektroniska barnlitteraturen lever någonstans i gränslandet mellan datorspel och berättelser och presenteras ofta som både bok och applikation samtidigt. Verken är ofta i hög grad multimodala, kombinerar ett flertal konstnärliga uttrycksmedel och sinnesintryck, samt har dimensioner som talar till syn-, hörsel- och känslosinnet. *Sofus og månemaskinen* (The Outer Zone 2015) är en applikation som utnyttjar nonsenstraditionen i barnlitteraturen och filmen, äventyrshistorier, uppgiftsstrukturer bekanta från datorspel samt plattformens genomskinlighet och metadimension. I ett skede av berättelsen finns ett moment av spel där läsaren måste förlora för att kunna fortsätta berättelsen. Det här innebär en medveten ironisk kommentar till spelformatet och lek med läsarens förväntningar.

Spelmomentet i berättelsen representera den elektroniska litteraturens situation; den elektroniska litteraturen utnyttjar olika konstnärliga strategier samt försöker återfinna eller på nytt definiera sig som barnlitteratur. Den utforskar sina egna konstnärliga uttrycksmedel. Hur ser relationen ut mellan elektronisk och traditionell barnlitteratur, och i synnerhet mellan

bilderboken och övriga medier? Ett svar kunde vara att den experimentella och instabila formen är det definierande draget för elektronisk barnlitteratur.

Merete Pryds Helle, Kamilla Slocinska, Tim Garbos & Aksel Koie: Wuwu & Co.

(Step in Books 2014)

Den här applikationen ser ut precis som en vanlig bok då man håller pekplattan i vågrätt läge. Man kan läsa eller lyssna på en berättelse om några djur som lever i ett litet rött hus mitt i den kallaste vintern på 2000 år. När man vänder pekplattan i lodrätt läge öppnar sig en illustrerad 3D-värld där man kan röra sig genom att röra på sin platta. I denna värld får läsaren i uppgift att lösa olika slags uppgifter. Man ska skaka snön av trädgrenarna genom att skaka på plattan, eller väcka figurerna i berättelsen genom att ropa.

Camilla Hübbe, Rasmus Meisler & Stefan Pasborg: TAVS

(Host & Son 2013)

Denna manga-influerade ungdomsbok berättar om den 13-åriga pojken Tavs, om ensamhet och förlust. Tavs har förlorat sin tvillingbror och flyttar till Tokyo med sin familj. I berättandet utnyttjas fantastiska, gotiska och humoristiska element, samt bl.a. haiku-poesi. I applikationen kombineras text, musik, stillbilder, animation och ljudeffekter. Exempelvis i den scen som beskriver Tavs sorg och frustration börjar orden flyta omkring på sidan och läsaren måste aktivt jobba för att få ihop texten.

CHILDREN'S ELECTRONIC LITERATURE IN DENMARK

Martin Campostrini & Ayoe Quist Henkel

In Denmark, children's electronic literature is in most part digitized picture books or enriched e-books. A line of e-books called "*Listen and Read*" is promoted as books "like in the good old days". However, Denmark has innovative examples of digitally native literature combining popular culture and the avant-garde, and creating a meeting place for authors, illustrators, animators and interaction designers. Not yet a commercial genre, this work often depends on devoted artists and state-supported funding. **Merete Pryds Helle** suggests that multimodal literature should be compared to drama rather than novels: the production is as important as the writing, and cooperation between several fields of expertise is necessary.

Most of Danish digital children's literature is targeted towards young children, building on familiar characters and universes. These apps are more likely produced by the PR department than authors, and lack literary value. Contrary to the commercial apps, some demonstrate genuine narratives and affinity to traditions of children's literature and fiction. This category holds remediated fairy tales of strong visuals and limited interaction, voicing instead of writing, animations and interactive prompting of different reading methods or paths. Highly interactive *Wuwu & Co.* explores the physical room, while *Hej min sol* app prompts the child to nod or shake their head to decide which way the story goes.

Operating between computer games and children's stories, Danish e-literature has features of both. They are multimodal and integrate various art forms with visual, auditory and tactile dimensions. *Sofus og månemaskinen* app reflects on itself, asking what are the modes of expression in e-literature or the dialogue between the electronic and print children's literature and other media? One answer is that experimenting is at the core of children's electronic literature.

Merete Pryds Helle, Kamilla Slocinska, Tim Garbos & Aksel Køie: Wuwu & Co.

(Touchbooks 2014)

Wuwu & Co. has several interactive storylines about animals living in a red house during a cold winter. When you pick up the iPad, it becomes a window into a 3D rendition of the fictional world, and you need to move around to pan through the world.

Camilla Hübbe, Rasmus Meisler & Stefan Pasborg: TAVS

(Høst & Søn 2013)

This manga-inspired graphic novel app is about Tavs; the sadness he feels upon the death of his twin and his family's move to Tokyo. The app mixes text, music, still images, sound effects and animation into an immersive aesthetic experience.

Kuten useimmissa Euroopan maissa, myös Ruotsissa erilaisia elektronisen kirjallisuuden muotoja on ollut tarjolla lapsille ja nuorille aina 1990-luvun lopulta saakka, muutamia esimerkkejä jo aiemminkin. Kirjastoihin elektroninen kirjallisuus saapui 2000-luvun alussa. Tätä ennen CD-ROM-levyt tarjosivat väylän jakaa elektronista materiaalia, joka usein oli luonteeltaan non-fiktiivistä: sanakirjoja ja pelejä.

Kun erilaiset elektroniset laitteet yleistyivät, yhä enemmän elektronisia lastenkirjallisuuden muotoja alkoi ilmestyä. Nykyään kaikki merkittävät kustantajat Ruotsissa tarjoavat useita tai jopa useimmat nimikkeistään myös digitaalisessa muodossa.

Nykyään digitaalinen lastenkirjallisuus voidaan jakaa kahteen pääryhmään:

- A)** yleiset elektroniset formaatit (kuten e-julkaisumuodot, esim. EPUB)
- B)** sovellukset älypuhelimille ja tablettitietokoneille

Kustantajat, kuten lukuisat Bonnier-ryhmän kustantajat (Bonnier Carlsen on erikoistunut lasten ja nuortenkirjallisuuteen), Faber&Faber, Rabén & Sjögren, Opal ja Natur & Kultur julkaisevat e-kirjoja myyntiin verkkokaupoissa yleensä EPUB-formaatissa: yleisimpiä ovat Bokus (www.bokus.com), jonka nykyään omistaa Akateeminen kirjakauppa, sekä dito (dito.se), joka on erikoistunut sähkö- ja äänikirjoihin.

Sovelluksia mobiililaitteisiin myydään esimerkiksi AppStoressa ja Google Playssa, ja nämä ovat usein multimodaalisia. Toisin sanoen ne voivat sisältää ääntä ja videota, mikä ei ole mahdollista EPUB-formaatissa. Ruotsin Kustannusyhdistyksen mukaan e-kirjojen myynti käynnistyi Ruotsissa

hitaammin kuin Yhdysvalloissa, Iso-Britanniassa, Ranskassa ja Saksassa, mutta kasvaa nyt nopeasti.

Elektronisen kirjallisuuden lukeminen muodostaa suhteellisen pienen, noin 1% :n osuuden kaikesta lukemisesta, ja e-kirjojen myynti muodostaa puolestaan noin 2% kustantajien kokonaismyynnistä. Vuosittainen lastenkirjallisuuden myynti tuottaa noin 345 miljoonaa kruunua, josta noin 0,8% syntyy e-kirjojen ja 1,2% äänikirjojen myynnistä.

Tällä hetkellä sovellusten kehittämistä ruokkii mobiililaitteiden, kuten matkapuhelimien ja tablettien kasvava käyttö. Sovellusten myynnistä on kuitenkin hankalampaa löytää tilastoja, ja e-kirjojen myyntitilastoissa sovelluksia ei aina huomioida. Kuitenkin elektronisten julkaisujen joukosta voi löytää kokeiluja, joissa kirjojen hahmot ja tarinat sekoittuvat interaktiivisiin elementteihin, peleihin ja erilaisiin tehtäviin.

Esimerkki suositusta, elektronisen kirjallisuuden eri alueita hyödyntävästä sovelluksesta on **Stina Wirsénin VEM?**-sovellus (iOS), jossa vanhemmat voivat valita lukevatko itse lapselleen vai hyödyntävätkö kirjan ääniraitaa. *Mamma Mu* -sarjassa on puolestaan sovelluksia, joissa hyödynnetään osoita ja paina tai pyyhkäise -vuorovaikutteisuutta, kertojaääntä ja muita ääni- ja kuvaelementtejä. Opettavaisia sovelluksia edustaa esimerkiksi **Sven Nordqvistin Viiru ja Pesonen** -sarja (kirjat Opal Publishing, sovellukset Filimundus).

Lisätietoa elektronisesta lastenkirjallisuudesta Ruotsissa, sekä kotimaisista että käännettyistä teoksista löytyy seuraavista osoitteista:

Barnens Bibliotek: www.barnensbibliotek.se

Pappas appar: www.pappasappar.se

Appfredag: [www.facebook.com/ appfredag](https://www.facebook.com/appfredag)

Pernilla Stalfelt: Alla barns rätt

(Spinfy / Rabén & Sjögren 2012)

Tämä pienille lapsille suunnattu sovellus pohjautuu Pernilla Stalfeltin YK:n lastenoikeuksien julistuksista kirjoittamaan lastenkirjaan. Sovellus sisältää ääniraidan, ja kuviin on liitetty ääniefektejä. Esimerkiksi yksityisyyttä käsittelevän kappaleen kuvassa tyttö lukee päiväkirjaa. Kun kirjaa koskettaa, kuuluu kuiskaus: ”Shh, älä kerro kenellekään!”.



Simon Flesser & Magnus Gardebäck: The Sailor's Dream (Simogo 2014)

Tarina kertoo työstä, naisesta ja vanhasta merimiehestä kuvin, sanoin ja tekstikatkelmin, jotka lukijan on löydettävä unenomaisesta maisemasta. Kuvat, tekstit ja äänimaisemat muodostavat tässä sovelluksessa äärimmäisen lyyrisen hypertekstin, jossa lukija navigoi ilman näkyvää valikkoa.



ELEKTRONISK BARNLITTERATUR I SVERIGE

Maria Engberg & Lissa Holloway-Attaway

Liksom i de flesta europeiska länder har olika former av elektronisk litteratur för barn och ungdomar ända sedan det sena 1990-talet funnits tillgängliga också i Sverige, och vissa exempel kan hittas redan tidigare än så. På biblioteken gjorde den elektroniska litteraturen sin entré i början av 2000-talet. Innan dess erbjöd CD-rom och skivor kanaler för att dela elektroniskt material, ofta av icke-fiktiv karaktär, så som ordböcker och spel.

När olika elektroniska apparater blev mera allmänna, uppstod flera nya former av elektronisk barnlitteratur. Numera erbjuder alla betydande förlag i Sverige flera, eller rentav de flesta av sina titlar också i digital form.

Numera kan den digitala barnlitteraturen delas in i två huvudkategorier:

A) Allmänna elektroniska format (så som format för elektronisk publicering, till exempel EPUB).

B) Applikationer för smarttelefoner och pekplattor.

Förlagen, exempelvis flera förlag i Bonnierkoncernen (Bonnier Carlsen har specialiserat sig på barn- och ungdomslitteratur), Faber & Faber, Rabén & Sjögren, Opal samt Natur & Kultur, publicerar e-böcker till försäljning i nätbokhandlar, vanligen i EPUB-format: mest kända av dessa bokhandlar är Bokus (www.bokus.com), som numera ägs av Akademiska bokhandeln samt dito (dito.se) som har specialiserat sig på försäljning av e-böcker och ljudböcker.

Applikationer för mobilapparater finns till försäljning exempelvis i App-Store och Google Play, och är i många fall multimodala. De kan med andra ord innehålla ljud och videor, en möjlighet som EPUB-formatet däremot inte erbjuder. Enligt Svenska förläggareföreningen kom e-bokförsäljning-

en långsammare i gång i Sverige än i USA, Storbritannien, Frankrike och Tyskland, men är nu på starkt tillväxt.

Läsningen av elektronisk litteratur utgör en förhållandevis liten del, omkring 1 % av all läsning, och e-bokförsäljningen utgör för sin del kring 2 % av förlagens försäljning som helhet. Den årliga försäljningen av barnlitteratur inbringar omkring 345 miljoner kronor; kring 0,8 % av detta är inkomster från försäljning av e-böcker och 1,2 % är inkomster från ljudboks-försäljning.

För tillfället stimulerar det ökade bruket av mobilapparater, så som mobiltelefoner och pekplattor, utvecklingen av olika applikationer. Det är ändå svårare att hitta statistik för försäljningen av applikationer, och denna försäljning beaktas inte alltid i försäljningsstatistiken för e-böcker. Bland de digitalt publicerade verken hittar man trots allt experiment där bokens gestalter och berättelser blandas med interaktiva element, spel och olika uppgifter.

Exempel på en populär applikation som utnyttjar olika områden inom den elektroniska litteraturen är **Stina Wirséns** *VEM?*-applikation (iOS), i vilken föräldrarna kan välja om de själva läser för barnet eller om de utnyttjar bokens ljudspår. *Mamma Mu* -serien erbjuder för sin del applikationer där man utnyttjar interaktiva element av typen peka och tryck eller stryk med fingret, berättarröster och andra ljud- och bildelement. Applikationer som stöder inläringen finns exempelvis i **Sven Nordqvists** *Pettson & Findus* -serie (Opal Publishing ger ut böckerna, Filimundus ger ut applikationerna).

Mera information om elektronisk barnlitteratur i Sverige, både svenska och översatta verk finner man via följande adresser:

Barnens Bibliotek: www.barnensbibliotek.se

Pappas appar: www.pappasappar.se

Appfredag: www.facebook.com/appfredag

Pernilla Stalfelt: Alla barns rätt

(Spinfy / Rabén & Sjögren 2012)

Denna applikation riktad till småbarn baserar sig på en barnbok skriven av Pernilla Stalfelt om FN:s konvention om barnets rättigheter. Applikationen är genomläst, och ljudeffekter har bifogats till bilderna. På en bild vid ett stycke som behandlar integritet hör man exempelvis en flicka läsa sin dagbok. När man rör vid bilden, hörs viskningen: "Schh, berätta inte för någon!".

Simon Flesser & Magnus Gardebäck: The Sailor's Dream

(Simogo 2014)

Denna berättelse handlar om en flicka, en kvinna och en gammal sjöman och använder sig av bilder, ord och textsnuttar som läsaren själv måste hitta i ett drömligt landskap. Bilderna, texterna och ljudlandskapen formar i denna applikation en extremt lyrisk hypertext, där läsaren navigerar utan någon synlig meny.

ELECTRONIC LITERATURE FOR CHILDREN IN SWEDEN

Maria Engberg & Lissa Holloway-Attaway

In Sweden, electronic literature for children and youth has been available since the late 1990s. Libraries brought access to e-literature in the early 2000s. Before this, electronic non-fiction such as encyclopedias and games, were distributed on cd-roms and disks. As access to digital devices increased, more digital formats for children's literature appeared. Today, all major publishers offer electronic versions of many of their titles.

At present, digital children's literature can be found in two main groups: general electronic formats and applications. Several Bonnier group publishers as well as Faber&Faber, Rabén & Sjögren, Opal and Natur & Kultur publish EPUB format e-books for sale through online vendors; most commonly Bokus and dito. Apps for mobile devices are sold in AppStore, Google Play etc. Apps are often multimodal and can include audio and video, which EPUB formats do not allow for.

E-book sales in Sweden had a slow start but are now rapidly expanding, though making only 1% of all reading. The annual sales of children's literature in Sweden is 346 M SEK, out of which 0.8% e-books and 1.2% audio books. Apps-development for children is fuelled by the increasing use of mobile devices, but figures of app sales rarely appear in statistics.

There are experiments with interactivity, games or puzzles. Popular titles include **Stina Wirsén's** *VEM?* app that lets either the parent or the narrator read to the child; the *Mamma Mu* -series with point-and-click or swipe interaction, narrator's voice and other audio and image elements, or the puzzle and learning apps of the *Pettson & Findus* -series by **Sven Nordqvist**.

For more information, see:

Barnens Bibliotek: barnensbibliotek.se

Pappas appar: pappasappar.se

Appfredag: facebook.com/appfredag

Pernilla Stalfelt: Alla barns rätt

(Spinify/Rabén & Sjögren 2012)

This app is an adaptation of a picture book by Pernilla Stalfelt, aimed at young children and based on the UN convention on Child Rights. The story is narrated and illustrations have sound effects.

Simon Flesser & Magnus Gardebäck: The Sailor's Dream

(Simogo 2014)

This is a story about a girl, a woman and an old sailor. The reader finds images, sounds and fragments of text by navigating through a dreamlike ocean landscape. The lyrical narrative, engaging graphics and soundtrack tell the story in an exceptional hypertext.

NORJALAISIA LASTENKIRJASOVELLUKSIA JA ALAN TUTKIMUSTA

Nina Goga

Norjassa on viimeisen viiden vuoden aikana kehitetty useita erilaisia esimerkkejä elektronisesta lastenkirjallisuudesta, ja lukuisat kriitikot ja tutkijat ovat esittäneet ajatuksia siitä, kuinka tätä kirjallisuutta tulisi lähestyä. Norjassa keskustelua on käyty paperille ja tableteille tuotettujen kirjojen suhteesta (**Linn T. Sunne** 2012) ja sovellusten jaottelusta niiden digitaalisen monimutkaisuuden perusteella (**Elise Seip Tønnessen** 2012, 2014). Jotkut ovat myös yrittäneet luoda pohjaa kirjallisuuskriittiselle keskustelulle lastenkirjallisuuden uusista muodoista (**Kristin Ørjasæter** 2012).

Nina Gogan ja **Atle Bergen** käynnistämän keskustelun pohjalta on vakiintunut tapa jaotella sovellukset Elise Seip Tønnessenin muotoilemiin kategoriaihin. Nämä neljä ryhmää ovat:

- A)** Kuvalliset äänikirjat, jotka tuovat hienovaraisen lisän skannattuun versioon kuvakirjasta, ja perustuvat usein arvostettujen kirjailijoiden ja kuvittajien jo ilmestyneisiin teoksiin.
- B)** Rikastetut kuvakirjat, jotka tuovat uudenlaisia esteettisiä ulottuvuuksia, kuten ääntä ja animaatiota, aiemmin paperisena versiona julkaistuihin teoksiin.
- C)** Interaktiiviset kuvakirjat, joissa hyödynnetään pelillisiä elementtejä osallistamaan lapsia ja kerronta on usein vähemmän tärkeässä roolissa.
- D)** Digisyntyyiset teokset, jotka on alun perin rakennettu digitaaliselle alustalle ja jotka eivätkä perustu aiempiin painettuihin teoksiin.

Åshild Kanstad Johnsen: Kubbe lager skyggeteater (Gyldendal 2013)

Tämä digisyntyinen lastenkirjasovellus tarjoaa lukijalle useita päällekkäisiä tarinalinjoja. Sen päähenkilö on Kubbe (halko), joka asuu monin tavoin inhimillistetyssä metsässä. Kubben iltapäiväpiknik isoäidin kanssa sekoituu pian kiinalaiseen varjoteatteriin ja Punahilkkan seikkailuihin. Sovellus hyödyntää tablettitietokoneen taustavaloa, animaatiota ja tablettitietokoneen visuaalista tilaa tarinan­kerronnassa.



Kari Stai: Jakob og Neikob (Samlaget 2011)

Tämän alun perin perinteisenä kirjana julkaistun sovelluksen päähenkilöiden nimet kuvastavat vahvasti näiden persoonaa: Jakob sanoo aina kyllä (ja) ja Neikob ei (nei). Kun lukija koskettaa hahmoa, tämä reagoi sanomalla kyllä tai ei. Tarinan edetessä lukija voi tehdä myös muita, hienovaraisia ja interaktiivisia tehtäviä.



NORSKA BARNBOKSAPPLIKATIONER OCH FORSKNING PÅ OMRÅDET

Nina Goga

Under de senaste åren har flera olika exempel på elektronisk barnlitteratur utvecklats i Norge, och ett flertal kritiker och forskare har framfört tankar kring hur man ska närma sig denna form av litteratur. I Norge har man exempelvis diskuterat förhållandet mellan den tryckta boken och litteratur producerad för pekplattor (**Linn T. Sunne** 2012) samt kategorisering av applikationer på basis av deras digitala komplexitet (**Elise Seip Tønnessen** 2012, 2014) En del har också försökt lägga grunden till en litteraturkritisk diskussion kring nya former av barnlitteratur (**Kristin Ørjasæter** 2012).

Utifrån en diskussion som startades av Nina Goga och **Atle Bergen** har man etablerat en praxis för att dela in applikationer i olika kategorier beskrivna av Elise Seip Tønnessen. Dessa fyra grupper är:

- A)** Illustrerade ljudböcker som erbjuder ett litet tillägg till en skannad version av en bilderbok, och som ofta baserar sig på tidigare utgivna verk av uppskattade författare och illustratörer.
- B)** Berikade bilderböcker som lägger till nya estetiska dimensioner, så som ljud och animation, i verk som tidigare getts ut i tryckt form.
- C)** Interaktiva bilderböcker, där man utnyttjar element av spel för att göra barnet delaktigt, och där berättandet ofta har en mera undanskymd roll.
- D)** Digitalt födda verk som från första början är producerade för en digital plattform och som inte baserar sig på tidigare, tryckta verk.

Åshild Kanstad Johnsen: Kubbe lager skyggeteater (Gyldendal 2013)

Denna digitalt födda barnboksapplikation erbjuder läsaren flera berättelselinjer utanpå varandra. Dess huvudperson är Kubbe (vedträ), som bor i en på flera sätt förmänskligad skog. Kubbes eftermiddagspicknick med mormor blandas snart ihop med kinesisk skuggteater och Rödluvans äventyr. I berättandet utnyttjar applikationen bakgrundsljuset i pekplattan, animation och det visuella rummet i plattan.

Kari Stai: Jakob og Neikob (Samlaget 2011)

Namnen på huvudpersonerna i denna applikation, ursprungligen utgiven som traditionell bok, är starkt beskrivande för personerna i berättelsen: Jakob säger alltid ja och Neikob säger alltid nej. När läsaren rör vid en gestalt reagerar denna genom att säga ja eller nej. Då berättelsen framskrider kan läsaren också göra andra små, interaktiva uppgifter.

NORWEGIAN PICTURE BOOK APPS AND SCHOLARSHIP

Nina Goga

Various forms of electronic literature for children have been created in Norway in the last five years, and a number of critics and scholars have proposed ways in which to understand this literature. The first discussions were about the relationship between the traditional and electronic forms, such as **Linn T. Sunne's** article (2012). Others sorted the apps according to degrees of digital complexity, as **Elise Seip Tønnessen** in her articles (2012, 2014). There have also been attempts at writing qualified reviews and literary criticism of the new form of children's literature, such as the ones by **Kristin Ørjasæter** (2012).

Nina Goga and **Atle Berge** started a discussion on how literary criticism of these works might look, and Tønnessen defined four commonly used categories for the works. *Visual audiobooks* are little more than scanned versions of existing traditional picture books by established authors and illustrators. *Picture books with additional effects* bring new aesthetic dimensions like sounds and animations to digital versions of previously published paper books. *Interactive picture books* involve children with gameplay, the narrative being less featured. *Digital first* -productions are created specifically for electronic platforms and are not based on existing print books.

Åshild Kanstad Johnsen: Kubbe lager skyggeteater (Gyldendal 2013)

In this digital first -app, Kubbe's (log) picnic with his grandmother takes a turn towards shadow theatre. Back lighting, animation and visual spatiality are utilized in this app.

Kari Stai: Jakob og Neikob (Samlaget 2011)

Based on a popular book, the characters' names in this app reflect their personalities: Jakob says yes (ja) to everything, while Neikob always says no (nei). These interactive responses and other subtle actions enhance the exciting narrative.

Kid E-Lit: Elektronista lastenkirjallisuutta Pohjoismaista

Katalogin toimitus: Paula Halkola

Graafinen ilme ja taitto: Emmi Suominen

Tekstit: Lissa Holloway-Attaway, Martin Campostrini, Maria Engberg, Paula Halkola, Ayoe Quist Henkel, Raine Koskimaa, Katri Niskanen, Nina Goga

Käännökset: Paula Halkola (suomi), Pia Vuorio ja Anna Biström (ruotsi), Aino-Maria Kangas (englanti)

Kid E-Lit -näyttely on suunniteltu yhteistyössä pohjoismaisen Kid E-Lit -verkoston kanssa. Näyttely oli ensimmäistä kertaa esillä Bergenin kirjastossa osana The Electronic Literature Organisationin järjestämää *ELO 2015: The End(s) of Electronic Literature* -seminaaria elokuussa 2015.

Suomessa näyttely järjestetään syksyllä 2016 Helsingissä Töölön kirjastossa 3.–30.9., Jyväskylän kaupunginkirjastossa 8.–29.10. ja Tampereen pääkirjasto Metsossa 7.11.–30.11.

Suomen Kid E-Lit -näyttely on rakennettu Bergenin näyttelyä soveltaen, suomalaisia teoksia painottaen. Kiitämme yhteistyöstä Helsingin, Tampereen ja Jyväskylän kaupunginkirjastojen henkilökuntaa. Kiitämme myös kustantajia ja teosten tekijöitä yhteistyöstä näyttelyn rakentamisessa.

Lisätietoa:

www.lastenkirjainstituutti.fi/nordicestories

www.kidelit.dk



HELSINGIN KAUPUNGINKIRJASTO
HELSINGFORS STADSBIBLIOTEK
HELSINKI CITY LIBRARY



KESKIKIRJASTOT



Tampereen kaupunginkirjasto
Pirkanmaan maakuntakirjasto

NORDISK KULTURFOND

