

International Conference

Mednarodna konferenca

EDUvision 2015

»Modern Approaches to Teaching Coming Generation«

»Sodobni pristopi poučevanja prihajajočih generacij«



EDUvision
mednarodna konferenca

Ljubljana, 3rd & 4th December 2015 / 3. – 4. december 2015

Organizer / Organizator

EDUvision, Stanislav Jurjevčič s.p.

International conference EDUvision 2015

»Modern Approaches to Teaching Coming Generation«

Ljubljana, December 3-4, 2015

Organizer / Organizator:

EDUvision
Stanislav Jurjevčič s.p.

Editor / Uredila: mag. Mojca Orel

Published by / Založil:

EDUvision, Stanislav Jurjevčič s.p.

Venue and date of issue / Kraj in datum izdaje:

Ljubljana, December 3, 2015

CIP - Kataložni zapis o publikaciji
Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

37.091.3(082)(086.034.4)
37.091.64(082)(086.034.4)

International Conference EDUvision (2015; Ljubljana)

Modern approaches to teaching coming generation [Elektronski vir]
= Sodobni pristopi poučevanja prihajajočih generacij / International
Conference EDUvision 2015, Ljubljana, 3rd & 4th December 2015 =
Mednarodna konferenca EDUvision, 3.-4. december 2015 ; organizator,
organizator Eduvision ; [uredila Mojca Orel]. - Polhov Gradec :
Eduvision, 2015

ISBN 978-961-93662-4-0

1. Gl. stv. nasl. 2. Vzp. stv. nasl. 3. Orel, Mojca, 1971- 4. Eduvision
(Polhov Gradec)
282340864

DIGITALNA DJEČJA KNJIŽEVNOST

DIGITAL CHILDREN'S LITERATURE

Dubravka Težak
Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu
tezak.dubravka@gmail.com

Marina Gabelica
Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu
marina.gabelica@gmail.com

Sažetak

U suvremenom odgojno-obrazovnom sustavu redovito se spominju digitalne kompetencije i medijska pismenost kojima se generacije djece i mladih želi osposobiti za aktivno sudjelovanje u novom, digitalnom okruženju. Ipak, tom se prilikom čini propust jer se medijska pismenost promatra pretežito iz perspektive računalnih znanosti. Istovremeno na digitalnim medijima danas postoji bogat i žanrovski raznolik korpus digitalnih književnih djela koji se zanemaruje, a koji u stvarnosti predstavlja izuzetno plodonosan i blagodatan sadržaj za savladavanje i medijske i literarne pismenosti. U radu se opisuje sustav elektroničke književnosti, kao i manje istraženo područje dječje digitalne/elektroničke književnosti s naglaskom na nužnost izučavanja ovih sustava i potrebe za implementiranjem digitalnih literarnih kompetencija u suvremeni odgojno-obrazovni sustav.

Ključne riječi: digitalni mediji, digitalna književnost, medijska pismenost, literarna pismenost, interaktivnost, suvremeni odgojno-obrazovni sustav.

Summary

Digital competency and media literacy, which generations of children and young adults are to be skilled in so as to actively participate in a new, digital environment, are terms frequently used in the contemporary education system. However, media literacy is being viewed mostly from the perspective of computer science. At the same time, there is a rich and genre-diverse corpus of digital literary works in digital media, which is being neglected but in reality provides extraordinarily fruitful and beneficial content for obtaining both media and literary literacy. The paper describes a system of electronic literature, as well as a less-explored area of children's digital/electronic literature, with an emphasis on the necessity of studying these systems and the need to implement digital literary competency into the contemporary education system.

Key words: digital media, digital literature, media literacy, literary literacy, interactivity, contemporary education system.

1. Uvod

Ovladavanje digitalnim medijima postalo je neizbježan atribut suvremenoga odgoja i obrazovanja. Medijska pismenost smatra se ključnom kompetencijom 21. stoljeća, a „uključuje komunikacijske i prezentacijske vještine, osnove vizualnih komunikacija, kompetencije prikupljanja i obrade informacija, njihove kritičke analize i korištenja društvenih mreža.“ (Čižmar i Obrenović, 2013). Potrebu za ovladavanjem digitalnim medijima prepoznaju i hrvatske institucije odgojno-obrazovnog sustava. Tako se u Nacionalnom okvirnom kurikulumu među temeljnim kompetencijama za životno obrazovanje navode i *digitalne kompetencije* koje uključuju razvijanje informacijsko-komunikacijskih vještina i sposobnosti pronalaženja, apstrahiranja, uporabu informacija putem računala i interneta (ibid. str. 17). Važnost digitalnih kompetencija neosporna je i jasno naznačena u gotovo svim dokumentima vezanima uz odgoj i obrazovanje. No pažljivim čitanjem spomenutih dokumenata, nailazi se na jedan propust. Naime, digitalni se mediji gotovo u potpunosti sagledavaju kao sredstvo produkcije i distribucije informacija vezujući se primarno za područje računalnih znanosti, dok se pritom zanemaruje njihova važna uloga kao medija – posrednika novih oblika produkcije, reprodukcije i distribucije umjetničkih djela, uključujući književna djela.

Suvremeno je doba – transmedijsko doba u kojem sadržaji migriraju različitim medijskim formama (Lister et al., 2009, str. 9). Tako je i književnost zaživjela u novome, digitalnom okolišu. Književnost je oblik medijacije te je stoga i podložna procesu remedijacije (Peović Vuković, 2013) što pretpostavlja dinamične promjene u konstantnim povratnim petljama. Primjerice, promjenom medija (prijelazom teksta iz tiska u digitalne medije) nužno je prevođenje i prilagođavanje sadržaja za novi, digitalni okoliš. Pojavom digitalnih medija povratno se mijenja i tradicionalna književnost. Ove se promjene očituju u načinima konstrukcije pripovjedi, jeziku i stilu, a svakako i tematici koja korespondira s interesima suvremenih čitatelja. U isto vrijeme, na digitalnim se medijima razvija jedan posve novi književni sustav – riječ je o digitalnoj ili elektroničkoj književnosti.

Digitalna ili elektronička književnost podrazumijeva književna djela nastala isključivo za korištenje na digitalnim medijima (Hayles, 2007). Riječ je o djelima s književnim aspektom koji „(...) koriste mogućnosti i kontekste koje pruža samostalno ili umreženo računalo“ (ibid.). Elektronička se književnost razvija već dugi niz godina, a njezin ubrzani razvoj pratimo od devedesetih godina prošloga stoljeća. Ipak, djela elektroničke književnosti još su uvijek nepoznanica mnogima. Bogata galerija žanrovski raznovrsnih djela egzistira usporedno s tradicionalnom, tiskanom književnošću i, iako ima brojne recipijente, čini se da još uvijek nije prepoznata kao vrijedan sadržaj koji zaslužuje uvrštavanje u suvremeni odgoj i obrazovanje.

2. Višemodalnost digitalnih medija

Sadržaji na digitalnim medijima su višemodalni – pretežito se sastoje od slikovnih, zvučnih, lingvističkih i interaktivnih kodova. Slikovni elementi pritom mogu biti statični (ilustracije, fotografije) ili dinamični (animirani, filmski isječci), a lingvistički element čine govor ili pisani tekst. Višemodalnost takovih djela proizlazi iz sinteze raznovrsnih medija i prožimanja umjetnosti (likovne, glazbene, književne i sl.); također, dodavanjem interaktivnog koda ovoj se sintezi pridodaje i nova funkcija koja uključuje aktivni angažman čitatelja/korisnika djela.

Ipak, u definiranju digitalnih medija te njihove uloge u suvremenom društvu i kulturi najčešće posežemo za definicijama računalnih znanosti. Iako njihova priroda doista jest

vezana uz medij reprodukcije (računalo, internet i sl.), uloga digitalnih medija mnogo je kompleksnija. Ta se kompleksnost može nazrijeti već u samoj definiciji pojma *medij*.

Termin *medij* možemo sagledavati u užem i širem smislu. U užem smislu medij se promatra kroz tehnološku prizmu kao „suvremeno sredstvo za prenošenje informacija (novine, radio, televizija, internet i sl.)“ (Anić et al., 2002, str. 859). U širem smislu, naglasak se stavlja na prvotno značenje riječi (lat. *medius* – srednje, posredujuće) gdje je medij posrednik, pomoćno sredstvo, „a odnosi se na svaki izraz, kanal komunikacije koji je posrednik nekog značenja“ (Peović Vuković, 2013). U netehnološkom značenju „ovaj izraz koristi i semiotika, pa se semiotička definicija medija odnosi na sve oblike komunikacije koji prenose određene kodove komunikacije putem nekog kanala; tako se i govor, pisanje, geste, izrazi lica, odjeća, gluma i ples, pa i prometni znakovi smatraju medijima komunikacije“ (ibid.). Na jednaki način, novi mediji imaju mnogo kompleksniju ulogu posrednika komunikacije koju nije moguće opisati samo računalnim terminima. Njihova je uloga mnogo šira i kompleksnija i nerijetko zalazi u područje komunikacijskih znanosti i umjetnosti – likovne, glazbene, filmske i književne.

Termin *novi mediji* počeo se učestalo koristiti kasnih osamdesetih godina prošlog stoljeća, a označava cijeli niz pojavnosti vezanih uz formu, sadržaj, kulturološke i druge značajke medija u eri koji neki nazivaju erom transmedijalnosti (Lister et al., 2009, str. 9). Lister, Dovey, Giddings i dr. (2009) tako pod pojmom *novi mediji* podrazumijevaju: nove tekstualne doživljaje, što uključuje nove vrste žanrova i tekstualnih formi, zabave i obrazaca medijske konzumacije (računalne igre, simulacije i sl.); nove načine prikazivanja svijeta što podrazumijeva medije koji nude nove načine i mogućnosti reprezentacije i iskustva (npr. imerzivni virtualni okoliši); nove odnose između subjekta (korisnika i konzumenata) i medijske tehnologije; nove obrasce organizacije i konzumacije (e-mail, chat, World Wide Web, društvene mreže), produkcije i distribucije koje karakterizira interaktivnost i hipertekstualni format; virtualne stvarnosti; cijeli niz već postojećih medija koji doživljavaju raznolike promjene itd. (ibid. str. 12 – 13). Iz navedenog je vidljivo kako je riječ o prilično širokom pojmu koji obuhvaća cijeli niz različitih fenomena. Umjesto *novih medija*, neki radije koriste termin *digitalni mediji* koji upućuje na korištenje specifičnih sredstava i implikacije njihove uporabe (način pohranjivanja, čuvanja i distribucije informacija), (ibid. str. 12).

Sagledavanjem digitalnih medija samo kroz prizmu računalnih znanosti zanemaruje se njihova višemodalnost. Poznavanje tehnoloških mogućnosti novih medija nije dovoljno za razumijevanje, interpretaciju i sposobnost samostalnog stvaranja i izražavanja u digitalnome okolišu. Medijska se pismenost stoga mora razvijati usporedno s razvojem literarnih i drugih kompetencija, što uključuje poznavanje i ovladavanje novom, digitalnom poetikom. Tek će na taj način korisnici, nekoć pasivni konzumenti, postati aktivnim korisnicima koji mogu ravnopravno sudjelovati u kritičkom procjenjivanju, ocjenjivanju i izboru kvalitetnih digitalnih sadržaja.

3. Digitalna/elektronička književnost i digitalna poetika

Novo je doba otvorilo put drugačijoj proizvodnji, produkciji i distribuciji književnosti. Jednostavniji prijelaz staroga medija u novi može se sagledati konkretnim „upisivanjem“ književnog djela u digitalni oblik. Prednosti digitalizacije knjige su višestruke (npr. Michael Hart, Projekt Gutenberg) – digitalizacija sadržaja omogućuje kompresiju u manje prostore, pristup podacima na brže i nelinearne načine kao i lakšu manipulaciju (Lister et al., 2009, str. 18). S druge strane, danas postoji veliki broj književnih djela nastalih isključivo za korištenje na računalu. Takva su se djela nekoć označavala terminom hiperfiksija; kasnije se u literaturi

počinju koristiti i nazivi hiperliteratura ili hiperknjiga (Keep, McLughlin i Parmar 1993 – 2001, u Peović Vuković, 2004). Recentnija se djela nazivaju digitalna ili elektronička književnost.

Djela elektroničke književnosti su ona književna djela koja su nastala za digitalni okoliš; obično se ne mogu tiskati jer tekst nije njihova jedina komponenta. Ona u sebi sadrže poveznice, slike, zvukove u hipermedijskom odnosu i nerijetko zahtijevaju čitateljevu interakciju, te se stoga jedino mogu reproducirati uz pomoć digitalnog uređaja (Hayles, 2007).

Tradicionalna poetika nužna je za razumijevanje literarnoga aspekta književnoga djela, no nikako nije dovoljna. Potreba za novom poetikom kojom bi se interpretirala djela elektroničke književnosti posve je jasna uzme li se u obzir da pravila po kojima se pristupalo tradicionalnom tekstu ne vrijede za tekstove čija je priroda načelno drugačija. Književnost stvorena u novome okolišu zahtijeva poetiku koja će za književni predmet imati ne samo tekstualni dio književnoga djela, već i medijske objekte koji su sastavni dio konstrukcije pripovijedi.

Prisjetimo se slikovnica i stripova gdje se pripovijed gradi na temelju dvaju diskursa – jezičnog i slikovnog. Na isti način, digitalna književna djela su višediskurzivna – obično se sastoje od jezičnog, slikovnog, zvučnog i ludičkog diskursa koji se nalaze u hipermedijskom odnosu. Spomenimo kako se za ove odlike digitalnih medija obično koristi termin *multimedij*, dok neki autori (Bolter i Grusin, 2000) radije koriste termin *hipermedij* kako bi ukazali na to da je riječ o prožimanju različitih medija (spomenuta sinteza medija). Tako će multimedij označavati simultano korištenje više medija, ali koji istovremeno ostaju neovisni, dok će hipermedij naglasiti kako je riječ o elementima različite medijske prirode koji ravnopravno sudjeluju u stvaranju pripovijedi. Digitalna poetika je multidisciplinarna platforma za kritičko razmatranje digitalne umjetnosti. U njezinoj se srži nužno isprepliću teorije književnosti i drugih umjetnosti, ali i spoznaja matematičkih i računalnih znanosti. Također, pojam „žanra“ u digitalnoj je poetici nužno hibridan (spoj grafike, glazbe, teksta, igre itd.).

Unutar elektroničke književnosti danas se definiraju sljedeći žanrovi (prema Hayles, 2007): hipertekstualna književnost (eng. *hypertext fiction*); mrežna književnost (eng. *network fiction*); interaktivna književnost (eng. *interactive fiction*); prostorne naracije, naracije povezane s mjestom (eng. *locative narratives*); instalacijska djela (eng. *installation pieces*), generativna umjetnost (eng. *generative art*); djela u kodu (eng. *codework*) i Flash poezija (eng. *the Flash poem*).

Na službenim stranicama ELO-e (Electronic Literature Organization) ova je podjela mjestimično dopunjena. Elektroničkom književnošću smatra se: hipertekstualna književnost i poezija, na i izvan Weba; kinetička poezija u Flashu i na ostalim platformama; računalne umjetničke instalacije koje od gledatelja traži da ih čitaju ili imaju neke druge književne aspekte; likovi koji razgovaraju (eng. *chatbots*); interaktivna književnost; romani u obliku e-mailova, SMS poruka ili blogova; priče i pjesme stvorene od strane računala, bilo interaktivno ili prema zadanim postavkama; kolaborativni spisateljski projekti koji dopuštaju čitateljima da doprinesu tekstu; online književni performansi koji razvijaju nove načine pisanja.

S obzirom na tehnološka dostignuća, ali i kreativnost autora, navedeni žanrovi elektroničke književnosti zasigurno će vrlo brzo biti obogaćeni novim oblicima (hibridima postojećih i nekim posve novim žanrovskim oblicima). Iako u radu nisu navedeni reprezentativni radovi pojedinih žanrova (v. Gabelica, 2013), valja napomenuti kako je korpus elektroničke književnosti izuzetno bogat te se već danas govori o klasicima u pojedinim žanrovima.

4. Digitalna dječja književnost

Usprkos činjenici da je riječ o vrlo razvijenom sustavu, u Hrvatskoj se elektroničkoj književnosti posvećuje malo pozornosti, a o dječjoj digitalnoj/elektroničkoj književnosti do sada uopće nije bilo govora. Istovremeno, tržište obiluje digitalnim djelima ove vrste koja su namijenjena djeci i mladima i koje ova ciljana publika uvelike koristi. Za sada se u literaturi još uvijek ne spominje jasno odjeljivanje književnosti s obzirom na uzrast kojem je namijenjena, ali kako veliki korpus digitalnih djela pokazuje, vrlo brzo će se i za ovime pokazati potreba. Navedeni žanrovski oblici elektroničke književnosti djelomično mogu opisati i elektroničku književnost koja je namijenjena djeci i mladima, s time da su na tržištu najzastupljeniji oblici hipertekstualna i interaktivna književnost.

S obzirom na veliki korpus djela, kao i mogućnosti klasifikacije djela s obzirom na različite kriterije, u ovome se radu predlaže podjela digitalnih djela namijenjenih djeci i mladima s obzirom na zastupljenost književnoga teksta u odnosu na druge medijske objekte. Ovaj kriterij smatramo ključnim jer se njime ujedno označava mogućnost implementacije ovih djela u postojeći obrazovni sustav, odnosno, riječ je o djelima koja bi mogla poslužiti za razvijanje medijske i literarne pismenosti suvremenoga učenika.

1. Digitalna djela koja književnost koriste paratekstualno (žanr: poezija i proza u Flashu, casual igre)

Prvu skupinu djela čine ona koja koriste književne lajtmotive, odnosno, koja se na književno djelo pozivaju tek paratekstualno, a glavna im je namjena zabava i igra. Najčešće je riječ o poeziji ili prozi nastaloj u Flashu ili jednostavnijim igrama (eng. *casual games*). Ova su djela izuzetno rasprostranjena, javljaju se na različitim medijima (iPadu, Android uređajima, računalima i webu) i veću pažnju posvećuju igrivosti no kvaliteti književnoga predloška. Takve su primjerice brojne igre koje svoj korpus motiva vuku iz poznatih bajki ili književnih uspješnica (*Harry Potter*, *Alica u zemlji čudesa*, *Čudnovate zgode šegrta Hlapića* i sl.). Ta su nam djela manje interesantna za razvijanje literarne pismenosti, ali mogu poslužiti kao motivacija za čitanje pojedinih književnih djela ili proširivanje već poznatih priča jer se obično radi o djelima koja iz predloška preuzimaju poznate likove i motive.

Na hrvatskom se tržištu može naći veliki broj raznolikih djela ovoga tipa čija je namjena zabava ili edukacija (npr. Naklada Bulaja: *Alisa i Vivaldijeva Četiri godišnja doba*).

2. Digitalna djela koja književnost koriste kao svoje uporište (žanr: interaktivne priče)

Druga skupina djela najčešće pripada žanru interaktivne književnosti (eng. *interactive fiction*) koja se uglavnom sastoji od veće količine teksta koji korisnici mogu čitati ili slušati, a njime navigiraju ili ga dodatno istražuju, ovisno o kvaliteti djela. Naime, kvalitetnija će djela biti poput digitalnih slikovnica u kojima se isprepliću slikovni i jezični diskurs gdje će dijete istraživanjem dodanih medijskih objekata pojedine diskurse proširivati. Primjerice, u digitalnoj slikovnici *Pepeljuga* (Nosy Crow, 2011) korisnik čita/sluša suvremenu priču o Pepeljugi, ali pripovijedanje može prekinuti te istraživanjem ilustracija otkriti dodatne varijante pripovjedi, pokrenuti likove, dodatne dijaloge i slično. Osim kvalitetnog književnog predloška, neka od ovih djela sadrže i vizualno bogate, kvalitetne ilustracije i animacije te donose raznolike načine interakcije korisnika i djela. Na primjer, *Pepeljuga 3D pop-up knjiga* (Clue Point 2013.) poznata je priča prikazana u obliku pop-up knjige, gdje će korisnik istraživati scenografiju i pokretati likove i njihove dijaloge. *Pepeljuga – lutkarska knjiga za igru* (Swan Media, 2013.) istu priču obogaćuje lutkarskim animacijama likova.

Iz navedenih je primjera jasno kako je riječ o djelima koja su oživjela poznatu bajku na nekoliko različitih načina, što je dobra ilustracija mogućnosti digitalnih medija, a ujedno i dobra platforma za razvijanje medijske i literarne pismenosti – istodobno.

U Hrvatskoj je ovaj digitalni žanr najzastupljeniji, iako je mahom riječ o djelima s minimalnim udjelom interakcije. S jedne je strane riječ o digitaliziranim slikovnicama u kojima je dominantan tekst i statična ilustracija, a korisnik navigira kroz sadržaj listanjem stranica knjige (npr. Kašmir Huseinović i Andrea Peterlik Huseinović: *The Blue Sky / Plavo nebo*, *Ciconia Ciconia*, *Oscar*). S druge strane, javljaju se i broja djela koja su zapravo animacije postojećih slikovničkih ili knjižnih predložaka uz koje se ponegdje javljaju i tematske igre (npr. tekst Bruno Kuman, animacija Ivana Guljašević: *Pauk Praško*, *Muha Zunza*, *Riblja škola*, *Kako je snijeg pao*; Ivana Guljašević: *Čarapojedac*, *Tri strašna zmaja*, *Čovječuljak Snovuljak*, *Amo-tamo*; Naklada Bulaja: *Priče iz davnine*). Na hrvatskom se tržištu za sada još nije pojavio oblik kompleksnije interaktivne priče u kojoj se književni tekst nalazi u sintezi s ostalim medijskim objektima te korisniku omogućuje smislaonu interakciju s djelom – dodatno istraživanje ili proširivanje pripovjednog (tekstualnog ili slikovnog) diskursa.

3. Digitalna djela koja proširuju književno djelo (žanr: hipertekstualna djela, vizualni romani)

Za ovu su skupinu djela posebno značajna hipertekstualna djela (eng. *hypertextual fiction*) koja korisniku omogućuju nepredvidivo kretanje segmentima pripovjedi. Klikom na označene (najčešće podcrtane) ključne riječi, čitatelju se otvaraju dodatni segmenti koji mogu obogatiti krovnu pripovjed ili ga odvesti u posve neočekivanom smjeru. Originalno književno djelo može poslužiti ili kao polazište za stvaranje priča ili kao okvir unutar kojeg se elementi preraspodjeljuju. Interaktivna priča *Alabaster*⁷² (2008) primjer je igre bazirane na razgovornom dijagramu (eng. *conversation in diagram*) koji igračima omogućuje visoki stupanj kreacije unutar zadanih algoritama, a oživljava nešto drugačiju bajku o Snjeguljici. *Alabaster* je rezultat eksperimenta otvorenog autorstva; uključuje oko 415 fragmenata razgovora od kojih mnogi imaju alternativne inačice, ovisno o tome kada/gdje ih igrač susreće unutar priče. Na zaslonu se pojavljuje uvodni tekst koji postavlja dramaturški okvir, nakon čega je zadatak igrača/čitatelja upisati traženi odgovor ili odabrati kako će djelovati, odnosno, samostalno odrediti pripovjedni tijek priče.

Hipertekstualna djela ovoga tipa još se nazivaju razlomljene priče (eng. *fractured stories*) zbog svoje isprekidane strukture; pretežito su tekstualna djela, s minimalnim ilustracijama i zahtijevaju misaoni angažman korisnika tj. čitatelja. U dječjoj se književnosti ovoga tipa pretežito radi o poznatim djelima (najčešće bajkama) koja su ispričana na nešto drugačiji način ili iz pozicije različitih likova.

Vizualni romani su interaktivna književna djela, najčešće statične grafike i često slikani u manga stilu. Riječ je o multimedijским romanima jer ponekad sadrže animirane sekvence ili video isječke. Ova su djela prvotno nastala u Japanu, gdje se danas razlikuju tzv. pravi vizualni romani (eng. *visual novels proper*, NVL) koje se pretežito sastoje od pripovijedanja i sadrže manje interaktivnih elemenata i tzv. avanture (eng. *Adventure Video Games*, AVG) koje naglasak stavljaju na igrivost (prema Cavallaro 2010, str. 8; Lebowitz i Klug 2011, str. 192 – 194). Vizualni roman *Cinders* (MoaCube, 2012) izuzetno je interaktivna priča tematski temeljena na bajci o Pepeljugi; tijekom pripovijedanja, interaktoru se nudi 120 mjesta donošenja odluka (eng. *decision points*) i sveukupno 300 mogućih opcija (u prosjeku dvije i pol odluke po mjestu račvanja pripovijedanja). Svaka odluka čitatelja vodi u jedan od četiri moguća završetka (pritom, četiri završetka imaju pregršt dodatnih varijanti). Svojom odabirom pripovjednog tijeka čitatelj ujedno utječe i na karakterizaciju protagonistice kao i njezin odnos s drugim likovima.

Iako su vizualni romani izuzetno popularni u svijetu (i veliki broj čitatelja i sami postaju autori zahvaljujući besplatnim platformama za izradu vizualnih romana, npr. Ren'Py Visual

⁷² Autori priče: John Cater, Rob Dubbin, Eric Eve, Elizabeth Heller, Jayzee, Kazuki Mishima, Sarah Morayati, Mark Musante, Emily Short, Adam Thornton i Ziv Wities. Ilustracije: Daniel Allington-Krzysztofciak.

Novel Engine, KiriKiriONScripter i Blade Engine), u Hrvatskoj se za sada ne može naći ovakvo kompleksnije digitalno književno djelo.

Navedena podjela opisuje djela s obzirom na udio teksta – književnog predloška u odnosu na druge medijske objekte. Preciznija žanrovska podjela zahtijeva detaljniju analizu koja uključuje medij reprodukcije djela (računalo, e-čitač ili tablet), razinu interakcije korisnika i djela, kao i razinu prožimanja medijskih objekata u tvorbi pripovjedi. Ipak, navedena podjela dobar je pokazatelj mogućnosti uporabe digitalnih djela u razvijanju literarne pismenosti djece unutar digitalnih medija.

5. Potreba za izučavanjem digitalne dječje književnosti

Prije no što se usustavi definicija: što je digitalna dječja književnost, po čemu je slična, a po čemu različita od elektroničke književnosti za odrasle, napomenimo kako je jedan od ključnih kriterija za njezino nastajanje – tržište. U tom se smislu ranije navedena podjela djela digitalne dječje književnosti može dodatno opisati trima skupinama. Skupine su tvorene prema načelu koje je najbolje opisao Alan Garner (1980, u Težak, 2002), a prema kojemu su tri usmjerivača koja stoje između priče i djeteta čitatelja: pisac, izdavač i roditelj (odnosno odrasli koji će djetetu pružiti knjigu).

Prvu skupinu navedenu u radu određuju izdavači, odnosno tržište koje računa na samostalnost mladih korisnika digitalnih medija. Riječ je o digitalnim djelima čiji je osnovni cilj zabava; ova su djela izuzetno raširena i dostupna (pretežito besplatna ili prilično jeftina), a rabe poznate književne ili filmske predloške s ciljem privlačenja mladih korisnika. Prema Henryju Jenkinsu (2007) određeni broj transmedijskih djela nastaje u svojevrsnoj sinergiji s industrijom gdje se poznati filmski ili književni predlošci koriste u svrhu brendiranja.

Drugu skupinu također određuje tržište, ali u ovome slučaju riječ je o izdavačima koji računaju na želju roditelja da djeci pruže digitalno iskustvo književnoga djela (stoga je i tekstualni diskurs zastupljeniji).

Treću skupinu digitalnih književnih djela čini neformalno tržište – skupina umjetnika, pisaca u digitalnim medijima koji se trude osuvremeniti tradicionalnu književnost i čitateljima pružiti nešto drugačije iskustvo nelinearnoga teksta.

Iz navedenog je vidljivo kako je produkcija digitalnih književnih djela za djecu i mlade u svijetu izuzetno bogata. Razlog ovoj pojavnosti može se pronaći u činjenici da su djeca i mladi doista vjerni korisnici digitalnih medija i tragaju za bliskim im sadržajima. Tržište teži objavljivanju velikog broja djela, a pritom je prilično slobodno jer izučavanje dječje digitalne književnosti i njezina kritika – izostaje. Izučavanjem ovih književnih djela i njihovom kritikom, stvorio bi se uređen sustav koji bi pomogao u razvijanju medijske i literarne pismenosti djece i mladih i koji bi, također, mogao povratno utjecati na kvalitetniju produkciju.

6. Zaključak

Suvremeno doba donosi nove medije – oni su već postali dijelom svakoga kućanstva i nezaobilazno su sredstvo modernog obrazovanja. Stoga se, i više nego prije, javlja potreba za medijskim opismenjivanjem djece i mladih, a s ciljem stvaranja aktivnih korisnika digitalnih medija. Važnost razvoja digitalnih kompetencija prepoznao je i odgojno-obrazovni sustav. Ipak, u navedenim se htijenjima učinio propust. Govoreći o digitalnim medijima nerijetko se služi terminologijom iz područja računalnih znanosti, a zanemaruje se široki spektar

umjetničkih djela i uloge digitalnih medija kao platforme za umjetničko stvaranje i izražavanje. Proces medijskog opismenjavanja stoga se mora usmjeriti i na razvijanje literarnih i drugih kompetencija s ciljem stvaranja aktivnih čitatelja i recipijenata osposobljenih za interpretaciju, kvalifikaciju i kritiku višemodalnih digitalnih djela, uključujući i digitalna književna djela.

Elektronička se književnost razvija izuzetnom brzinom. Posebice u SAD-u, danas se elektronička književnost već dobro istražuje i studira na prestižnim sveučilištima. Problemi kojima se tamošnja zajednica bavi vezani su uz usustavljenje digitalne poetike kojom bi se uspješno opisali novi medijski oblici. Istovremeno, u Hrvatskoj se vrlo mali broj istraživača bavi ovim književnim sustavom. U tom smislu, hrvatski odgojno-obrazovni sustav također u mnogočemu kaska.

U svijetu kao i u Hrvatskoj do danas još uvijek ne postoji sustavno istraživanje elektroničke književnosti koja bi se nazvala dječjom ili književnošću za mladež, dok je tržište za ovaj uzrast izuzetno bogato. Može se uočiti da je ovo od posebnog značaja za djela dječje književnosti koja su nerijetko eksploatirana. Jednako pojavi petparačkih romana, u digitalnim medijima sve je više djela upitne namjene i kvalitete nastalih za mlađu publiku. Digitalna dječja književnost itekako postoji, no za sada se njome isključivo bavi tržište. Razlog tomu vjerojatno leži u činjenici da se akademska zajednica radije bavi „visokom književnošću“ tj. književnošću namijenjenoj odraslima, dok se dječja književnost (ponovno) nalazi na marginama. Govoreći o Hrvatskoj, situacija je dodatno otežana jer je većina spomenutih djela namijenjena širem tržištu te stoga na engleskom jeziku.

U promociji kvalitetnih digitalnih književnih djela među mlađim čitateljima javlja se još jedan problem, a to je manjak informiranosti i učitelja i učenika. Prije svega, između generacija učitelja i njihovih učenika doista postoji svojevrsni jaz – djeca i mladi svakodnevno (i često nekritički) koriste digitalne sadržaje, a medijsko opismenjavanje u našim školama još uvijek se sastoji od malog broja sati informatike na kojoj se govori tek o djeliću sadržaja koje bismo smatrali blagodatnima za razvoj medijske pismenosti. Učitelji (i odrasli općenito) težište još uvijek postavljaju na neke druge, tradicionalne medije i tek pokušavaju uhvatiti korak sa interesima mlađih generacija.

Sporost i tromost velikog odgojno-obrazovnog sustava indikativno se očituje i u sljedećem: u našim se školama još uvijek borimo za kvalitetniju implementaciju sedme umjetnosti, a film je, kao što znamo, već poprilično „stara umjetnost“. U isto vrijeme, digitalni mediji se razvijaju velikom brzinom, a o njima se u školama vrlo malo govori. I učiteljima i učenicima nedostaje kvalitetno medijsko opismenjavanje koje, i opet radi sporosti sustava – izostaje.

Rješenje ovoga problema vjerojatno će biti cirkularno i u povratnoj petlji – od prakse prema teoriji, od teorije prema kvalitetnijoj praksi. Praksa, koja već ukazuje na afinitete mladih, pokazuje potrebu za aktivnijom ulogom učitelja, koji su, ponovno, glavni interpretatori i spona između djece i sadržaja. U procesu (samo)obrazovanja učitelja pokazat će se potreba za ponudom novih stručnih doškolovanja i novih kolegija na matičnim fakultetima. Implementacijom novih, primjenjivih metodika u odgojno-obrazovni sustav omogućit će se obrazovanje i učitelja, ali i učenika što bi zauzvrat rezultiralo većom razinom medijske pismenosti te kvalitetnijim korištenjem digitalnih medija.

Zanimljivo je primijetiti da na ovakve nove potrebe učitelja i izazove nastave i opet među prvima reagira – tržište (tako npr. u Hrvatskoj od školske godine 2014./2015. brojne izdavačke kuće objavljuju digitalne udžbenike te obučavaju učitelje u njihovu korištenju). Nadležno Ministarstvo, potaknuto ovim kretanjima na tržištu, u skorijoj bi budućnosti trebalo donijeti kriterije kojima bi se kontrolirala kvaliteta takovih djela. Spomenuti je slučaj dobar pokazatelj kako će praksa oblikovati teoriju. Ipak, jasno je da je riječ o procesu koje će zahtijevati određeno vrijeme; u međuvremenu od učitelja će se i dalje očekivati veliki

angažman i dodatno obrazovanje. U njihovim nastojanjima zasigurno će im od pomoći biti i matične ustanove; Učiteljski fakultet u Zagrebu tako budućim učiteljima nudi niz redovnih i izbornih kolegija iz područja informatike i medijske kulture, a odnedavno i izborni kolegij Dječja književnost i digitalni mediji.

Vjerujemo da se koristeći već bogatim korpusom digitalnih književnih djela namijenjenih djeci i mladima, njihovim istraživanjem i kritikom, a zatim i implementacijom u odgojno-obrazovni sustav, može postići skladan i usporedan razvoj medijske i literarne pismenosti, što će zasigurno povratno utjecati i na proizvodnju kvalitetnijih djela, kao i na modernizaciju nastave.

Literatura:

- Bolter, J. D. Grusin, R. (2000). *Remediation – Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Bolter, J. D. (2001). *Writing space: Computers, hypertext, and the remediation of print*. London: Routledge.
- Cavallaro, D. (2010). *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*. Jefferson: McFarland
- Čižmar, Ž., Obrenović, N. (2013). *Medijska pismenost u Hrvatskoj*. Zagreb: Telecentar. Electronic Literature Organization. <http://eliterature.org/> [pristup 26. 10. 2015.]
- Gabelica, M. (2013). Budućnost dječje knjige – medijska rekontekstualizacija pisanja, čitanja i objavljivanja dječje književnosti. Ur. Protrka Štimec, M., Zalar, D., Zima, D. *Veliki vidar - stoljeće Grigora Viteza* (329 – 340). Zagreb: Učiteljski fakultet u Zagrebu
- Hayles, N. K. (2002). *Writing machines*. Cambridge: The MIT Press.
- Hayles, N. K. (2004). Print is flat, code is deep: The importance of media-specific analysis. *Poetics Today* (25.1), 67 – 90.
- Hayles, N. K. (2007). *Electronic Literature: What is it?* Electronic Literature Organization. <http://eliterature.org/pad/elp.html> [pristup 26. 10. 2015.]
- Jenkins, H. (2007). Transmedia storytelling 101. http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html [pristup 26. 10. 2015.]
- Lebowitz, J., Klug, C. (2011). *Interactive storytelling for video games: A player-centered approach to creating memorable characters and stories*. Focal Press
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., Kelly, K. (2009). *New media: A critical introduction*. London&New York: Routledge.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Manovich, L. (2006). Novi mediji: Upute za uporabu. *Književna smotra. časopis za svjetsku književnost* (140), 43 – 51
- Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa RH (2011). *Nacionalni okvirni kurikulum za predškolski odgoj i obrazovanje te opće obvezno i srednjoškolsko obrazovanje*. Zagreb: Printer grupa.
- Peović Vuković, K. (2004). *Književnost i tehnologija novih medija*. Mag. Zagreb: Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.

- Peović Vuković, K. (2013). *Književnost i remedijacija. Mediji kao kulturalna dominanta kasnog kapitalizma*.
https://www.academia.edu/3670103/Knjizevnost_i_remedijacija._Mediji_kao_kulturalna_dominanta_kasnog_kapitalizma [pristup 26. 10. 2015.]
- Težak, D. (2002). Tema rođenja u dječjoj književnosti. *Tabu teme u književnosti za djecu i mladež*.
 Ur. Javor, R. Zagreb: Knjižnice grada Zagreba, 23 – 30

Analizirana djela

- Alabaster (2008). <http://emshort.home.mindspring.com/Alabaster/index.html> [pristup 26. 10. 2015.]
- Bulaja naklada (2004 – 2005). *Alisa i Vivaldijeva Četiri godišnja doba*
- Bulaja naklada (2007). *Priče iz davnine* CD-ROM
- Clue Point (2013). *Pepeljuga 3D pop-up knjiga* (Cinderella 3 D Pop-up Book)
- Guljašević, I. (2007). *Čarapojedac*. Zagreb: Autorska kuća
- Guljašević, I. (2012). *Čovječuljak Snovuljak*. Zagreb: Igbuka
- Guljašević, I. (2013). *Tri strašna zmaja*. Zagreb: Igbuka
- Guljašević, I. (2013). *Amo-tamo*. Zagreb: Igbuka
- Kuman, B. (2011). *Muha Zunza*. Zagreb: Školska knjiga
- Kuman, B. (2011). *Kako je snijeg pao*. Zagreb: Školska knjiga
- Kuman, B. (2013). *Riblja škola*. Zagreb: Igbuka
- Kuman, B. (2014). *Pauk Praško*. Zagreb: Školska knjiga
- Nosy Crow (2011). *Pepeljuga (Cinderella)*
- MoaCube (2012). *Cinders*.
- Swan Media (2013). *Pepeljuga – lutkarska knjiga za igru (Cinderella – Doll Playbook)*
- Kašmir promet (2001). *The blue sky*.
http://www.childrenslibrary.org/icdl/BookPreview?bookid=husblsk_00040002&summary=true&categories=false&route=text&lang=&msg [pristup 26. 10. 2015.]
- Kašmir promet (2003). *Ciconia Ciconia*.
http://www.childrenslibrary.org/icdl/BookPreview?bookid=baucico_00040009&route=text&lang=English&msg=&ilang=English [pristup 26. 10. 2015.]
- Kašmir promet (2008). *Oscar*.
http://www.childrenslibrary.org/icdl/BookPreview?bookid=husosca_00970006&route=text&lang=English&msg=&ilang=Croatian [pristup 26. 10. 2015.]

Kratko predstavljanje autora

Dubravka Težak

Prof. dr. Dubravka Težak redovita je profesorica na Učiteljskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu, gdje radi od 1982. godine. Na Filozofskom fakultetu u Zagrebu diplomirala je 1979. komparativnu književnost, indologiju i talijanski jezik. Magistrirala je 1984. kod prof. dr. Ante Peterlića s radom „Prijenos dječjeg junaka iz književnog djela na film“, a doktorirala 1989. s temom „Hrvatska poratna dječja priča“. Sudjelovala je na brojnim međunarodnim i domaćim znanstvenim skupovima o dječjoj književnosti i medijskoj kulturi. Objavila je desetak knjiga iz teorije, povijesti i metodike dječje književnosti te povezanosti dječje knjige i drugih medija. Autorica je nekoliko čitanki i priručnika za osnovnu školu. Znanstvenim i stručnim člancima javlja se u časopisima u domovini i inozemstvu. Dobitnica je godišnje nagrade „Ivan Filipović“ za područje visokog školstva za 2002. godinu. Bila je voditeljica projekta na Sveučilištu u Zagrebu: Suvremena književnost i digitalni mediji (2014), Književnost i novi mediji – intermedijalnost i transmedijsko pripovijedanje (2015), Književnost i digitalni mediji – intermedijsko i intersemiotičko prevođenje (2015).

Marina Gabelica

Dr. Marina Gabelica, viša asistentica i znanstvena suradnica, od 2007. godine radi na Učiteljskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu. Godine 2014. obranila je disertaciju na Filozofskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu pod mentorstvom prof. dr. Dubravke Težak, „Bajke u književnosti i digitalnim medijima“. Sudjeluje u nastavi na kolegijima iz područja dječje književnosti, metodike hrvatskog jezika i književnosti te digitalnih medija. Sudjelovala je u projektima Sveučilišta u Zagrebu: Suvremena književnost i digitalni mediji (2014), Književnost i novi mediji – intermedijalnost i transmedijsko pripovijedanje (2015), Književnost i digitalni mediji – intermedijsko i intersemiotičko prevođenje (2015); također, aktivno sudjeluje u projektu Sedmi kontinent koji se bavi razvojem filmske pismenosti. Autorica je čitanki i priručnika hrvatskoga jezika za osnovnu školu te više znanstvenih i stručnih radova, pretežito iz područja dječje književnosti, lektire, filma i digitalnih medija.