

Urh Ferlež

Celje

DOI: 10.4312/SSJLK.59.85-92

Nove poti k branju: interaktivne e-knjige

Osrednja tema prispevka so interaktivne e-knjige, ki se pojavljajo zadnja desetletja. Te e-knjige vzpostavljajo interakcijo z bralcem. Predlagana je delitev interaktivnih e-knjig na obogatene e-knjige, kjer osnovno besedilo spremljajo multimedijski dodatki, in na ambientalne e-knjige, pri katerih se knjiga odziva na bralčevo okolje. Nekateri raziskovalci med interaktivne knjige štejejo tudi igralne e-knjige (računalniške igrice z nekaterimi literarnimi lastnostmi). V slovenskem prostoru je izšlo malo interaktivnih e-knjig, poseben poudarek je namenjen obogateni e-slikanici *Maček Muri* iz leta 2002.

interaktivne e-knjige, digitalne knjige, digitalno branje, *Maček Muri*, Lila Prap

The main topic of this article is interactive e-books, which have been appearing over the past decades. These are e-books that establish interaction with the reader. The article proposes that interactive e-books can be divided into augmented e-books, in which the basic text is accompanied by multimedia additions, and ambient e-books that respond to the reader's environment. Some researchers also include gaming e-books (i.e., computer games with certain literary characteristics) among interactive e-books. Only a few interactive e-books have been released in Slovenia, and the article places special emphasis on the augmented e-picture book *Maček Muri* (Muri the Cat) released in 2002.

Interactive e-books, digital books, digital reading, *Maček Muri*, Lila Prap

Uvod

Digitalni obrat je ob koncu dvajsetega stoletja prekinil več kot petstoletno popolno prevlado tiskane knjige in omogočil nove načine branja. Prvim poskusom digitalizacije knjig lahko sledimo v šestdesetih in sedemdesetih letih 20. stoletja, e-knjige pa so se začele razširjati v devetdesetih letih z razvojem zmogljivejših računalnikov, medijev za shranjevanje podatkov (zgoščenke, diskete) in interneta (Manley 2012) ter še bolj s pojavom bralnikov. E-knjiga je v osnovi digitalizirana fizična knjiga, ki skuša posnemati branje fizične knjige (na primer s simuliranjem listanja strani).

V prispevku nas bodo zanimale možnosti branja novih tipov e-knjig. Ti novi tipi e-knjig se od osnovnega tipa razlikujejo po tem, da knjige niso pripravljene zgolj za branje besedila v digitalnem formatu, temveč so ustvarjene oziroma prilagojene za »branje« v digitalnem okolju. Čeprav vključujejo več dokaj različnih bralnih in, vzporedno, tehnoloških praks, ki so obogatene s povezavami, zvočnimi in vizualnimi elementi, se prilagajajo okolju, v katerem je bralec, ali pa vključujejo elemente računalniških iger, jih v prispevku imenujemo interaktivne e-knjige.

V Sloveniji to področje še ni razvito, obstaja le nekaj posameznih primerov otroške literature, med njimi Kovičev *Maček Muri* (2001) in *1001 pravljica* Lila Prap (2012). Prav tako je v slovenščini malo (strokovnih) zapisov o tovrstni literaturi, tako da posledično še ni uveljavljene terminologije. V dosedanjih razpravah avtorji pišejo o »interaktivni slikanici« (Kosmos 2012; Haramija 2002; Koštomaj 2012), M. M. Blažič (2013) pa o »digitalni verziji za iPad«. Vendar je oznaka *interaktivna slikanica* problematična, saj tako poimenujemo tudi fizične otroške knjige, ki vzpostavljajo interak-

cijo z bralcem preko besedila in ilustracije ter hkrati še na druge načine (krpanke, kartonke, zgibanke in podobno) (Kavčič 2021: 23), izraz se uporablja tudi kot ena od oznak hiperfikijske literature (Hromadžić 2004). Prav tako je problematična zgolj oznaka *e-knjiga*, saj gre za digitalizirano klasično knjigo.¹

Pod pojmom *interaktivna e-knjiga* torej razumemo knjigo, ki jo uporabnik bere na računalniku ali pametnem telefonu, zasnovana pa je interaktivno. Razlikujemo tri različne tipe, in sicer glede na razmerje knjiga – e-bralec:

1. obogatene (interaktivne) e-knjige,²
2. ambientalne (interaktivne) e-knjige,
3. igralne (interaktivne) e-knjige.

V nadaljevanju prispevka bodo pojasnjene značilnosti vsakega tipa s primeri, posebna pozornost pa bo namenjena slovenskim primerom.

Obogatene e-knjige

Tipe interaktivnih e-knjig bi lahko presojali tudi glede na razmerje med besedilom in nebesedilnimi elementi. Pri obogatenih e-knjigah (angl. *enhanced e-books*) v ospredju ostaja besedilo, dopolnjujejo pa ga multimedijски dodatki (Enhanced ebook FAQ). Ti razširijo uporabnikovo bralno izkušnjo, saj besedilo dopolnjujejo s povezanimi besedili, zapisano ilustrirajo z animacijami, s snetki in podobno. Takšen tip knjige je zanimiv za sodobne šolske učbenike (i-učbeniki), priljubljen pa je tudi med kuharskimi, ustvarjalnimi knjigami in knjigami za »domače mojstre«.

Učbeniške, praktične ali poljudnoznanstvene obogatene e-knjige so v svetu že uveljavljene, v razpravi pa bodo v ospredju leposlovne, predvsem otroške. Med raziskavami v povezavi z branjem obogatenih knjig v prvih letih otrokovega izobraževanja, ko se otrok uči brati, npr. Haramija (2002: 30) izpostavlja, da predstavljajo interaktivne e-knjige poleg učinkov na otroke, ki jih imata klasično branje in pripovedovanje zgodb, popestritveno dopolnilo šolskega pouka. Otrokom približajo branje in jih zanj motivirajo, saj predstavljajo most med svetom »prave« knjige in računalniškim svetom, ki običajno otroke bolj privlači, poleg tega računalniški medij omogoča vrsto prilagoditev za otroke z bralnimi težavami (večanje črk, odebelitev besede, ko jo računalnik predvaja, in podobno).

Druge raziskave (Hägerstedt 2013; Ruetschlin Schugar idr. 2013; Estevenez-Menendez 2015) pritrjujejo pozitivnim učinkom, ki jih ima uporaba obogatenih e-knjig, opozarjajo pa na mesta, na katera morajo biti pozorni njihovi ustvarjalci in učitelji ali starši, ki jih uporabljajo s pedagoškim ciljem. Haramija in Koštomaj (2002: 31) trdita, da je pri ustvarjanju takih knjig za najmlajše bolje izbrati eno možnost za potek zgodbe (brez izbir), da mora biti branje knjige naravnano k spontanemu odkrivanju zgodbe s poudarkom na estetskem doživljanju in da je treba paziti, da ne pride do kognitivne preobremenitve (izbrati je treba pravo mero multimedijskih elementov, da otrok ne izgubi rdeče niti zgodbe in lastnega mišljenja). Ruetschlin Sugar in sodelavci (2013: 615–620) pa pri tem opozarjajo na tehnične pogoje: vsak učenec oziroma šola mora namreč v takih primerih zagotoviti

¹ Predlagani izraz lahko primerjamo z angleškim »interactive e-books« (Manolis 2017; Kucirkova 2013), francoskim »livre interactif numérique« (Access) ali nemškimi »interaktives eBook« (Pearson).

² Ker je zaradi dodanega pridevnika jasno, da ne gre za osnovne e-knjige, v nadaljnjem besedilu oznako »interaktivne« izpuščamo. V angleški literaturi se pojavlja izraz »enhanced e-books«.

zadostno število (tabličnih) računalnikov. Ključna je tudi usposobljenost pedagoških delavcev na področju interaktivnih e-knjig, del tega znanja (kako pravilno uporabljati e-knjigo) je treba posredovati tudi učencem. Slednje ponazarjajo s primeri, ko so otroci knjigo sicer »prebrali«, a takoj potem niso znali obnoviti zgodbe, saj so jih bolj pritegnile oziroma so več časa posvetili multimedijskim vsebinam. Učence (in učitelje) je treba torej naučiti strategij branja interaktivnih e-knjig.³

Po drugi strani morajo misliti na pedagoško uporabo tudi ustvarjalci knjig, da se izognemo »zapeljivim učinkom« (ang. *seduction effects*), to so že omenjeni multimedijski elementi, ki dopolnjujejo osnovno besedilo, glede na rezultat pa so razdeljeni v tri skupine⁴ (Ruetschlin Sugar idr. 2013: 620):

- *Motilci* so multimedijski elementi, ki so prisotni le za popestritev ali zabavo. Čeprav lahko otroke motivirajo za branje, lahko preusmerijo pozornost od besedila. Obstaja tveganje, da otroci interaktivno e-knjigo zaradi takih elementov dojemajo kot igrice ali risanko.
- *Podporniki* so multimedijski elementi, ki dopolnjujejo ali poudarjajo mesta v besedilu. Zaradi njih so otroci bolj pozorni na ključna mesta v besedilu, si jih bolj zapomnijo ali lažje razumejo nekatera bolj zapletena mesta.
- *Širilci* mladim bralcem pomagajo, da razumejo nekatere bolj zapletene dele besedila, na primer metaforiko, besede s prenesenim pomenom in podobno. Predstavljamo si lahko pogovor z *dežja pod kap* in animacijo dečka, ki sprva stoji na dežju, potem pa še pod hujšim curkom iz žleba. Pravljica o *Kralju Matjažu* lahko ima povezavo na nekaj zgodovinskih dejstev o Matiji Korvinu. Takšni elementi so pogostejši v obogatenih e-knjigah za odrasle bralce.

Literarne obogatene e-knjige za otroke so se razširile v devetdesetih letih prejšnjega stoletja, sprva na disketah in zgoščenkah, v novem tisočletju pa tudi kot aplikacije za pametne telefone in tablice. Omenimo lahko zbirko *Living books*, ki takšne knjige izdaja od leta 1992 v največjih svetovnih jezikih, več takih knjig je izdal tudi Disney. V slovenskem prostoru smo prvo tako knjigo dobili leta 2001. Kovičevega *Mačka Murija* sta Mitja Koštomaj in Maša Kozjek predelala v računalniško različico, dostopno na zgoščenki. Razvoj slovenske knjige je torej takrat za hip ujel globalni razvoj interaktivne e-knjige, knjigi pa kljub veliki priljubljenosti dolgo ni sledila nobena druga⁵ (Haramija 2002). E-knjiga *Maček Muri* zvesto sledi zgodbi fizičnega izvirnika. Upoštevana je dvojnost slikanice, v kateri zgodba teče tako v obliki proze kot poezije. Ima 22 interaktivnih strani, med katerimi se uporabnik premika s puščicami. Na vsaki strani bralca pričaka besedilo kot v fizični knjigi, poslušča tudi posneto prebrano verzijo. Na straneh so animirane ilustracije in zvočna (taka, ki ponazarja dogajalni prostor) ali glasbena podlaga. Uporabnik lahko knjigo zgolj prebere in poslušča, a so mu skoraj na vsaki strani na voljo elementi, na katere lahko klikne. Ti so, če uporabim pojme iz prej predstavljene teorije, bodisi podporniki (nekateri delčki zgodbe so povedani drugače, izpostavljeni so nekateri detajli) bodisi motilci (igrice, pobarvanke). V knjigi nastopajo nevsiljivo

³ Nasveti za učitelje in učence so omenjeni v vseh treh prej omenjenih člankih.

⁴ V originalu *distracting outcome, supporting outcome, extending reader's comprehension of the text*.

⁵ Prav tako niso nikoli pripravili posodobljene verzije, zgoščenka iz leta 2001 je bila prilagojena za operacijske sisteme Windows 95, 98 ali 2000, zato jo je na sodobnejših računalnikih težje zagnati, če nam sploh še uspe najti davno razprodano zgoščenko in računalnik s CD-predvajalnikom.

in besedilo primerno dopolnjujejo. Knjiga tako upošteva vse prej omenjene kriterije. V ospredju je besedilo, potek zgodbe je linearen in brez izbir, multimedijskih elementov je ravno prav, animacija in posneti govor sta kvalitetna. Ko računalnik predvaja posnetek, se ob tem rdeče obarvajo besede, ki so brane v tistem trenutku. S tem otroci besedilu lažje sledijo, posebno dragoceno pa je to za tiste z bralnimi težavami.

Druga obogatena e-knjiga je izšla leta 2012 v obliki aplikacije za tablico iPad, kar je sicer pogosta praksa izdajanja takšnih knjig. To je bila *1001 pravljica* Lile Prap. Slikanica je že v fizični obliki zastavljena interaktivno, saj lahko bralec sam sestavlja svojo zgodbo. Na vsaki strani ima namreč napotke, na katero stran naj obrne knjigo, če želi, da se zgodba nadaljuje tako ali tako. V e-verziji je to ohranjeno, le da je obračanje strani tam možno le z enim klikom, poleg tega pa je mogoče pravljice tudi poslušati, animirani liki iz pravljic se premikajo in oglašajo, dodana je glasbena podlaga. Tudi ta knjiga z multimedijskimi elementi ne zasenči osnovnega besedila.

Na slovenskem trgu še nimamo izdane obogatene e-knjige za odrasle, po svetu pa izhajajo tudi takšne. Multimedijski elementi v e-knjigah za odrasle se seveda nekoliko razlikujejo od tistih, namenjenih otrokom. Tako kot knjige za otroke so tudi knjige za odrasle pogosto opremljene z glasbeno podlago in animacijami, spremljajo pa jih tudi dodatki v obliki zemljevidov, družinskih dreves, glosarjev, zgodovinsko gradivo in fotografije, povezave na spremne besede, intervjuje z avtorjem in podobno. Vzemimo za primer obogateno e-knjigo Georgea Martina *Igra prestolov*, ki je izšla leta 2016 pri Apple iBooks. Opremljena je z interaktivnim zemljevidom, na katerem lahko sledimo lokaciji literarnih junakov, z družinskimi drevesi, razlago simbolike, povzetki predzgodb in oznakami oseb, ki jih je bralec morebiti pozabil.⁶

Ambientalne e-knjige

Ambientalne e-knjige beremo na pametnih telefonih ali tablicah. Njihova posebnost je v tem, da se preko možnosti komunikacije z zunanjim svetom, ki jih omogoča tehnologija, odzivajo glede na bralčevo okolje. Tako na primer sledijo bralčevi lokaciji, pridobivajo podatke o vremenu ter času, okolico zaznavajo s kamero in podobno. Pogosto gre za kombinacijo avdio knjige in »literarnega sprehoda«; bodisi vodi zgodba bralca, bodisi bralec s svojim premikanjem vodi in ustvarja svojo zgodbo. Takšna knjiga torej presega mejo med resničnim in literarnim (računalniškim) svetom.⁷

Omenjena knjižna praksa se pojavlja zadnjih deset let. Med letoma 2016 in 2018 je na treh britanskih univerzah potekal projekt, v katerem so raziskovalci razmišljali o tem tipu knjig in postavili teoretični okvir za njegovo nadaljnje raziskovanje. V projektu je nastalo in bilo analiziranih tudi pet ambientalnih e-knjig, ki so prosto dostopne na spletu.⁸ Ambientalne e-knjige torej načeloma niso namenjene branju v naslanjaču. Bralec je povabljen k interakciji s svojim okoljem, kar prinaša

6 Še en primer je *Frankenstein* Mary Shelley, ki je izšel kot aplikacija za iPad. Knjiga je opremljena z reprodukcijo originalnega pisateljčinega rokopisa, dokumenti z začetka 19. stoletja, ki so povezani z zgodbo (Galvanijeve eksperimenti, legenda o gradu Frankenstein ...), možne so izbire sledenja zgodbi skozi oči Victorja Frankensteina ali stvara (Athitakis 2013: 214).

7 Primerjamo jo lahko tudi z v zadnjih letih priljubljenimi igrkami, kot je Pokemon Go, pri katerih mora igralec (fizično) priti na neko lokacijo, da lahko »ujame« pokemona v igrici.

8 Tom Abba, Jonathan Dovey, Kate Pullinger: *Ambient Literature, Towards a New Poetics of Situated Writing and Reading Practices*. Palgrave Macmillan, 2021.

sojeverstno bralno izkušnjo. Čeprav bi morda pomislili, da gre za povsem nov koncept, avtorji zamisli pripisujejo več kot dvestoletno tradicijo. V 19. stoletju se je s pojavom železnice po Evropi razširil trg potovalne literature. To so bile lahko prenosne, žepne knjige, večinoma trivialnega značaja, ki so bile ustvarjene z mislijo na branje v vagonu, kjer bralcu misli včasih pobegnejo skozi okno k bežeči pokrajini ali k sopotnikom. Ambientalne e-knjige so utemeljene na nasprotju med poglobitvijo in distrakcijo. Če nas pri klasični knjigi zunanji dražljaji pri branju po navadi motijo, so pri tej vrsti branja dobrodošli, pravzaprav nujni, če želimo izkoristiti njen potencial. Prav tako stremijo k nagovarjanju vseh človekovih čutov (Marcinkowski 2021; Gadd 2021).

V nadaljevanju predstavljamo še dva primera ambientalnih e-knjig. Kratko knjigo Kate Pullinger *Breathe* (Dihaj) lahko preberemo v približno dvajsetih minutah, predstavi pa nam zgodbo o Flo, dekletu, ki sliši glasove duhov. V zgodbi sledimo izsekom iz njenega življenja, izmenjujeta se njen notranji monolog in glasovi duhov. Knjigo lahko beremo v kateremkoli okolju. Ozadje besedila izbira glede na našo okolico. Prav tako uporablja bralčevo lokacijo, kar je posebno domiselno pri govoru duha, ki ve, kje se bralec nahaja, in lokacijo najbližje železniške postaje. Prav tako se vizualna podoba knjige spreminja glede na vreme v kraju, kjer se bralec nahaja. Za odkritje besedila je treba na nekaterih straneh drsati po zaslonu (Pullinger 2018).

Drugi primer je knjiga *The Cartographer's Confession* (Kartografovo priznanje) Jamesa Attleeya. Protagonista zgodbe sta mati in hči, ki se kot begunki priselita v London po koncu druge svetovne vojne. Sinovi zgodbi sledimo več kot petdeset let. Zgodba nas vodi po več londonskih lokacijah, na vsaki lahko dostopamo do starih fotografij in časopisnih izrezkov, ki jih je posnel protagonist, opremljene so z zvočnimi kulisami. E-knjiga ima dva možna načina uporabe. Prvotno je namenjena, da jo beremo v Londonu in da obiščemo dogajalne kraje, kjer potem s pomočjo arhivskega gradiva sledimo spremembi krajev od štiridesetih let prejšnjega stoletja do danes. Drugi možni način, »način v naslanjaču« (angl. *armchair mode*), zgodbo prilagodi tako, da jo lahko beremo kjerkoli, a je potem njen ambientalni element manj izrazit (Attlee 2017).

Ambientalne e-knjige na novo definirajo odnos med zgodbo in bralcem. Ta ni več pasiven prejemnik, temveč zgodbo soustvarja s svojimi odločitvami. Attlee (2017) je poudaril, da takšne knjige nikoli ne beremo na enak način, saj bo okolje ob vsakem branju drugačno, s tem pa tudi bralčevo doživetje prebranega. Med bralnim sprehodom se lahko izgubimo, srečamo prijatelja, spreminjala se bosta narava in vreme.

Igralne e-knjige

Igralna e-knjiga je računalniška igra, ki temelji na literarnem delu. Igre smo omenili že pri obojatenih e-knjigah, a je treba poudariti, da tam igre obstajajo le kot dodatek, pa še to pretežno v literaturi za otroke. Obstaja več raziskav, ki poudarjajo, da se računalniškim igram kot razvitemu, priljubljenemu in vplivnemu delu popularne kulture pripisuje premajhen potencial v humanističnem raziskovanju, prav tako v didaktiki (Beavis 2014; Ostenson 2013). Narejenih je bilo več poskusov navezave sveta računalniških iger na okvir literarne teorije, npr. teorija romana Mihaila Bahtina je bila aplicirana na računalniško igro⁹ (Rockwell 2002: 353 po Bahtin 1986). Bahtin je roman opisal

⁹ Nasprotno pa npr. Kücklich (2013) pojasnjuje, zakaj iger ne analizirati preko literarne teorije.

kot fleksibilen žanr, ki se je sposoben povezovati z drugimi literarnimi žanri, se odzivati na sodobnost in vzpostavljati posebno interakcijo s posameznikom. Govori o »metažanru«, ki lahko vključuje vse druge literarne zvrsti. Rockwell (2002) je Bahtinov koncept *kronotopa* prenesel na pustolovske in akcijske igre, kjer mora – kot v mnogih romanih – lik iz igrice delovati v nekih okoliščinah in se spopadati s spletkami/pastmi. Tako literatura kot računalniška igra pa se dogajata v domišljijem svetu uporabnika, bralca, le da so izrazne možnosti igrice širše.

Vzporednic med računalniško igro in literaturo je veliko, predvsem s pripovednim besedilom. Obe posredujeta zgodbo, oba imata like (nekatero bolj površinsko, druge predstavljene globlje), tako bralec kot igralec se lahko identificirata z likom (pri igri navadno igralec vlogo lika za čas igranja kar prevzame). Tudi občutki ob odigrani igri ali prebrani knjigi so včasih precej podobni (Rice 2021; Ostenson 2013). Še bližji sta si (znanstveno)fantastična literatura in računalniška igra, saj je namen obeh pobeg v nadrealni domišljijiski svet.

Aplikacija literarnoteoretskih okvirjev na »neliterarne« računalniške igre je torej možna. Obenem obstaja kopica adaptacij klasičnih del v računalniške igre.¹⁰ Lahko torej govorimo o igralnih e-knjigah? Menimo, da ne. Svet literature in svet iger sta primerljiva in imata nekaj podobnosti, a računalniška igra ne more biti literatura. Pri igranju računalniške igre ni nikdar v ospredju branje, čeprav je lahko del igre. Tako igra kot zgodba lahko imata za cilj zabavati bralca, ne more pa igra nikoli sprožiti enakih miselnih procesov, kot je tega sposobno besedilo. Igre prav gotovo razvijajo nekatere kognitivne sposobnosti, ne morejo pa krepiti besednega zaklada, opismenjevati in bralcu pripraviti estetskega doživetja kot knjiga (tudi njena interaktivna različica ne!).

To pa ne pomeni, da na literarnem delu temelječa računalniška igra ne more biti sopotnik literarnega sveta. Računalniška igra je prav gotovo lahko motivator za branje literarnih del ali pripomoček za utrjevanje literarnega znanja. Tako smo avtor tega prispevka, Lucija Karničar in Andraž Žnidar v seminarju profesorja Igorja Saksida letos pripravili igrico o *Lepi Vidi* z imenom *Sestavi svojo Lepo Vido*. Igra kombinira več predelav *Lepe Vide* iz slovenske književnosti (Prešernovo, Jurčičevo, Cankarjevo in ljudsko). Igralec lahko izbira pot glavnega lika – Lepe Vide, serija odločitev pa ga pripelje do takšnega ali drugačnega konca, ki je lahko tak kot v literarnih delih ali drugačen. Že na začetku se mora igralec odločiti, ali želi Vido v preteklosti ali v sedanosti (kot odraslo ali kot mladostnico), od tega je potem odvisna njena nadaljnja pot.

Sklep

Pojav interaktivne e-knjige sproža razpravo o definiciji: je to še knjiga? Je to še branje? Raziskovalci branja se o tem niso poenotili. Ob izidu interaktivne e-knjige *Lile Prap 1001 pravljica*, ki je v resnici precej podobna klasični knjigi (je njena zvesta elektronska metafora), so se slovenski poznavalci področja do njene oznake različno opredelili. Dragica Haramija je prepričana, da gre za knjigo v pravem pomenu besede. Za Darjo Lavrenčič Vrabec to ni več knjiga, za Vojka Zadrvca je to knjiga, narejena v »sodobni glini«. Igor Saksida jo je previdneje označil kot »vizualno podprto pripoved v elektronski obliki« (Kosmos 2012).

¹⁰ Na primer *Super Don-Quixote* (1984, Don Kihot), *The Adventure of Tom Sawyer* (1989, Prigode Toma Sawyerja), *Dante's Inferno* (2010, Božanska komedija), *The Big Gatsby* (2011, Veliki Gatsby). Bartolov *Alamut* je navdihnil serijo iger *Assassin's Creed*.

Primerjave digitalnega in klasičnega branja so dokazale razlike med njima (prim. Ferk 2019). Glede na predstavljeno zagovarjamo oznako *knjiga* za obogateno literarno e-knjigo in ambientalno e-knjigo. Pri obeh namreč ostaja v ospredju branje besedila in vse ostale značilnosti literarnosti. Pri obeh lahko govorimo o nadgradnji ali variaciji klasične knjige, ki bodisi z multimedijo bodisi z interakcijo z okoljem ponuja nove možnosti bralne izkušnje. Strah, da bi (interaktivna) e-knjiga nadomestila klasično knjigo se je izkazal za pretiranega. Po približno dveh desetletjih od njenega pojava lahko trdimo, da se je ustalila kot alternativa ali dopolnilo klasične knjige, nikakor pa je ni izpodrinila.

V razvoju knjige se torej kažejo nove možnosti. V prispevku smo predstavili tri različice interaktivne e-knjige: obogateno, ambientalno in igravno e-knjigo, pri čemer zadnje ne dojemam kot knjigo. Čeprav interaktivna e-knjiga ne bo nadomestila niti fizične niti klasične e-knjige, njenega obstoja in potenciala ne smemo zanikati. Branje interaktivnih e-knjig ponuja nove bralne izkušnje, nezanemarljiv pa je tudi njihov uporabni potencial v vzgoji in izobraževanju, saj so lahko odlični motivatorji za vpeljevanje v »fizični« knjižni svet in za usvajanje tako literarnega kot informacijskega in računalniškega znanja. V prispevku je postavljen tudi osnovni teoretični okvir za nadaljnje raziskovanje interaktivne e-knjige, ki je v Sloveniji šele na začetku svoje poti, v svetu pa je vse bolj razširjena. Okvir se naslanja na literaturo in raziskave o interaktivnih e-knjigah, ki že obstajajo, vsekakor pa kliče po nadgradnji in dopolnitvi.

Literatura

- Accès Éditions. <https://acces-editions.com/> (dostop 10. 3. 2023)
- ATHITAKIS, Mark, 2013: Art for App's Sake. *The Virginia Quarterly Review* 89/3. 214–218.
- ATLEE, James, WHITTAKER, Emma, 2017: *The Cartographer's Confession* [iOS and Android Applications]. <https://itunes.apple.com/> (dostop 7. 3. 2023)
- BATES, Celeste C. idr., 2017: E-Books and E-Book Apps: Considerations for Beginning Readers. *The Reading Teacher* 70/4. 401–411.
- BEAVIS, Catherine, 2014: Games as Text, Games as Action: VIDEO GAMES IN THE ENGLISH CLASSROOM. *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 57/6. 433–439.
- BLAŽIČ, Milena, 2013: Lila Prap: 1001 pravljica (2005) in 1001 pravljica za iPad (2012). *Sodobnost* 77/6. 794–797.
- Enhanced Ebook FAQ. Indiana University Press. <https://iupress.org/enhanced-ebook-faq/> (dostop 13. 3. 2023)
- ESTEVEZ-MENENDEZ, Marisol idr., 2014: The Effects of Interactive Multimedia iPad E-Books on Preschoolers' Literacy. *Tablets in K-12 Education*. 139–155. DOI: 10.4018/978-1-4666-6300-8.ch010
- FERK, Katarina, 2019: Primerjalna analiza klasičnega in digitalnega branja: Digitalna (d)evolucija. Mojca Smolej (ur.): *1919 v slovenskem jeziku, literaturi in kulturi*. 55. SSJLK. Ljubljana: Znanstvena založba Filozofske fakultete. 112–115.
- GADD, Ian, 2021: Ready Reader One: Recovering Reading as an Ambient Practice. Tom Abba idr. (ur.): *Ambient Literature – Towards a New Poetics of Situated Writing and Reading Practices*. Cham: Palgrave Macmillan. 27–52.
- GUERNSEY, Lisa, LEVINE, Michael H., 2016: Getting Smarter About E-Books for Children. *YC Young Children* 71/2. 38–43.
- HÄGERSTEDT, Esbjörn idr., 2014: Teachers' Experience from Using Interactive E-Books in the Classroom. *The Seventh Nordic Conference on Mathematics Education*.
- HARAMIJA, Dragica, 2019: Slikanica 1001 pravljica. *Razredni pouk* 1. 36–37.
- HARAMIJA, Dragica, KOŠTOMAJ, Mitja, 2002: Slikanica in interaktivna zgoščenka Maček Muri. *Otrok in knjiga* 29/55. 27–35.
- HROMADŽIČ, Hajrudin, 2004: Internet, hioerfikcija i postmodernistička književnost. *Monitor ISH* 6/2. 69–93.
- KAVČIČ, Ana, 2021. *Interaktivna slikanica kor didaktični pripomoček*. Diplomsko delo. Ljubljana, Pedagoška fakulteta.
- KAYA, Ahmet Ihsan, 2016: An investigation of interactive e-books in children's literature. *Global Journal Social Sciences* 4/3. 261–267.

Slovenski jezik, literatura, kultura in digitalni svet(ovi)

- KOSMOS, Iva, 2012: E-knjiga za najmlajše tudi v slovenščini. *Dnevnik*, 7. 2. 2012. <https://www.dnevnik.si/1042508160> (dostop 13. 3. 2023)
- KUCIRKOVA, Natalia, 2013: Children's interactions with iPad books: research chapters still to be written. *Frontiers Psychology* 4/12. 1–3.
- KÜCKLICH, Julian, 2013: Literary Theory and Computer Games. *Intersemiose Revista Digital* 2/4. 1–22. *Interaktives eBook »Bruchzahlen und Dezimalbrüche«*. <https://www.pearson.de/schule/unser-angebot/digitale-angebote/interaktives-ebook-bruchzahlen-und-dezimalbrueche> (dostop 8. 3. 2023)
- MANLEY, Laura, HOLLEY, Robert P., 2012: History of the Ebook: The Changing Face of Books. *Technical Services Quarterly* 29/4. 292–311.
- MANOLIS, Mavrikis, KARKALAS, Sokratis, 2017: Reflective Analytics for Interactive e-books. *Interaction Design and Architecture(s) Journal* 33. 33–53.
- MARCINKOWSKI, Michael, 2021: What We Talk About When We Talk About (Ambient Literature) Context. Tom Abba idr. (ur.): *Ambient Literature - Towards a New Poetics of Situated Writing and Reading Practices*. Cham: Palgrave Macmillan. 53–76.
- OSTENSON, Jonathan, 2013: Exploring the Boundaries of Narrative: Video Games in the English Classroom. *The English Journal* 102/2. 71–78.
- POLYZOU, Stamoulia idr., 2022: Interactive books for preschool children: from traditional interactive paper books to augmented reality books: listening to children's voices through mosaic approach. *Education* 3–13. DOI: 10.1080/03004279.2021.2025131
- PULLINGER, Kate: 2018. *Breathe*. London: Editions at Play, Visual Editions.
- RUETSCHLIN SCHUGAR, Heather idr., 2013: Teaching with Interactive Picture E-books in Grades K–6. *The Reading Teacher* 66/8. 615–624.
- Video Games As Literature*. Switch RPG. <https://switchrpg.com/articles/video-games-as-literature/> (dostop 14. 3. 2023)