

**This is an electronic reprint of the original article.
This reprint *may differ* from the original in pagination and typographic detail.**

Author(s): Koskimaa, Raine; Halkola, Paula

Title: CD-romista digikulttuuriin : elektroninen lastenkirjallisuus Suomessa

Year: 2016

Version:

Please cite the original version:

Koskimaa, R., & Halkola, P. (2016). CD-romista digikulttuuriin : elektroninen lastenkirjallisuus Suomessa. *Onnimanni*, 2016(3), 8-11.

All material supplied via JYX is protected by copyright and other intellectual property rights, and duplication or sale of all or part of any of the repository collections is not permitted, except that material may be duplicated by you for your research use or educational purposes in electronic or print form. You must obtain permission for any other use. Electronic or print copies may not be offered, whether for sale or otherwise to anyone who is not an authorised user.

Elektroninen lastenkirjallisuus Suomessa

Raine Koskimaa ja Paula Halkola

Kirjallisuuden ystävät törmäävät yhä useammin kysymykseen siitä, minkälaisilta alustoilta tulevaisuuden tarinat luetaan. Muuttaako digitalisaatio kirjan tabletilla vilkkuviksi kirjainvirroiksi? Digitalisaation pyörteissä on hyvä pysähtyä tarkkailemaan elektronisen kirjallisuuden kehityskulkua, sitä mitä todella tapahtuu.

Elektronisen kirjallisuuden voidaan katsoa alkaneen 1950-luvun ensimmäisistä runogeneraattoreista, joita ohjelmoitiin varhaisille tietokoneille esimerkiksi Saksassa. 1970-luvulta lähtien alettiin kirjoittaa tekstipohjaisia seikkailupelejä, joita kutsutaan myös vuorovaikutteiseksi fiktioksi. Ehkä tunnetuin näistä on Infocomin julkaisema *Zork*-pelisarja. 1980-luvulla yleistyivät tietokonepohjaiset hypertekstitekset, joissa lukija pystyy itse valitsemaan mitä osia teoksesta ja missä järjestyksessä hän haluaa lukea.

Suuri muutos tapahtui 1990-luvulla, kun World wide web syntyi ja mahdollisti näille teoksille uuden, yhteisöllisen alustan. Syntyi niin runo- ja tarinageneraattoreita, seikkailupelejä kuin hyperteksti- ja multimediateoksiakin, jotka olivat yhä monipuolisempia ja toiminnallisempia.

Kirjan kehityksen kannalta keskeisin muutos olivat kuitenkin älypuhelimet ja tablettitietokoneet, jotka mahdollistivat uudenlaisten kirjasovellusten kehityksen ja saavutettavuuden. Huima teknologiakehitys on helpottanut sekä sisältöjen tuottamista että julkaisemista. Sähköiset lukulaitteet ja tekstien julkaiseminen e-kirja -formaateissa ovat irrottaneet kirjallisuuden käsitteen painetusta teoksesta; Amazon.com ja muut verkkokirjakaupat ovat jakaneet kirjamarkkinat aivan uudella tavalla.

Transmediaalinen tarinankerronta on nivonut kirjallisuuden entistä tiiviimmin osaksi monimediaisia kokemuksia, joissa verkkojakelulla ja mobiililaitteilla on keskeinen rooli. Kirjallisuuden kenttä kokonaisuutena on muuttunut merkittävästi ja laajemmassa perspektiivissä kirjallisuuden asema mediamaisemassa on muuttunut.

Lukutottumusten muodostumisen kannalta lasten- ja nuortenkirjallisuudella on aivan keskeinen rooli ja siksi onkin valitettavaa, että kirjallisuuden kentän digitalisoitumista tarkasteltaessa lasten- ja nuortenkirjallisuus on jäänyt lähes täysin huomiotta.

Kirjallisuuden digitalisoituminen Suomessa

Suomi on perinteisesti tunnettu innokkaiden lukijoiden ja kirjastonkäyttäjien maana. Myös julkaisulukemat ovat suuria asukasluvuun nähden. Kirjallisuuden digitalisoitumisessa Suomi ei kuitenkaan pääse lähellekään kehityksen kärkeä.

Vuonna 2014 vain 30% ilmestyneestä kirjallisuudesta oli saatavilla elektronisessa muodossa. Pääkaupunkiseudun kirjastotietokantaan saatiin vuodessa ainoastaan 70 elektronista lastenkirjanimekettä, kun painettuja lastenkirjoja julkaistaan vuodessa noin 1000. Vielä

harvinaisempia ovat niin kutsutut rikastetut sähkökirjat tai lastenkirjasovellukset, jotka sisältävät monimediaisia ja usein interaktiivisia sisältöjä. Näitä teoksia ei pääosin teknisistä syistä johtuen kerätä kirjastojen kokoelmiin ja joita on näin ollen myös hankala löytää.

Suomalaisen elektronisen kirjallisuuden historian voidaan nähdä alkaneen Arto Kytöhongan 1980-luvulla PC:lle ohjelmoimista runogeneraattoreista ja jatkuneen 1990-luvun hypertekstikertomuksilla sekä online-runoteoksilla. Nämä työt olivat pääsääntöisesti tekijöidensä itse omilla verkkosivuillaan julkaisemia, ja nykyään hankalasti löydettävissä.

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*-kuvakirjoista tehdyt, pelilliset ja interaktiiviset multimediasovellukset, joita yhä löytyy kirjastojen valikoimasta.

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 linkittyy erilaista verkkomateriaalia, kuten tarinan laajentumia tai teokseen linkittyvä keskustelualusta. Pohjoismaiden neuvoston lastenkirjapalkinnon 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.

Vaikka sähköistyminen on vielä lapsen kengissä, on transmediaisuus lastenkirjallisuudelle ajassamme yhä tyyppisempi piirre. Tästä hyvä esimerkki ovat muumit. Animaatiot, sarjakuvat, elokuvat, multimediat ja pelit, oheistuotteet sekä viimeisimpänä kuvakirjasovellus ovat laajentaneet tuoteperheen transmediaiseksi Muumi-universumiksi.

Lasten ja nuorten kirjallisuussovellukset

Sähköisten lukulaitteiden ja elektronisten kirjojen tulo Suomen markkinoille on ollut suhteellisen hidasta, eikä vähitellen laajenevassa valikoimassa ole ollut paljoakaan erityisesti lapsille ja nuorille suunnattuja teoksia. 1990-luvun multimediateosten seuraajiksi ovatkin pitkän hiljaisen jakson jälkeen nousseet tablettitietokoneille julkaistut kirjallisuussovellukset. Näitä on tosin vaikea löytää, sillä ne eivät näy kirjakaupoissa eivätkä kirjastoissa, eikä niistä juuri kirjoiteta arvosteluja tai julkaista mainoksia.

Valtaosa sovelluksista on kuvakirjoja, joissa on vähän tai ei lainkaan toiminnallisuutta, kuten animaatiota ja kosketusnäytön avulla toimivaa vuorovaikutteisuutta. Mukana on teoksia Suomen tunnetuimmilta kirjailijoilta, kuten Tove Jansson, Mauri Kunnas, Timo Parvela, Aino Havukainen ja Sami Toivonen.

Sovelluksien ohella on tuotettu muullakin tavoin digitaalista teknologiaa ja toimintaympäristöä hyödyntäviä teoksia, joissa on usein mukana usean median yhteistyötä. Yksi esimerkki *DibiTassut* -sarjakuva, jonka alkuperäisen tarinan on kehittänyt suosittu suomalainen kirjailija Tuija Lehtinen, mutta tarinaa on viety eteenpäin yhteistyössä kansainvälisen lukijakunnan kanssa. Osana *DibiTassut*-tuotemerkkiä on tehty lisätyn todellisuuden tekniikkaa hyödyntäviä kokeiluja. Yksi kirjoista ja muutama lehti on sisältänyt QR-koodin, jonka avulla lukija on päässyt vuorovaikutukseen 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 tietokoneriippuvaisesta nörtistä kertoviin YouTube –videoihin. Romaaneiden ja videoiden yhteys on innostanut lukemaan sellaisiakin nuoria, jotka eivät muuten olisi todennäköisesti ottaneet kirjaa käteensä.

Olemme tässä katsauksessa keskittyneet kaunokirjallisuuteen ja rajanneet oppimateriaalit pois. Erilaiset lapsille suunnatut koodausoppaat ja digitaaliseen maailmaan johdattavat teokset ovat kuitenkin yleistyneet huimaa vauhtia. Aivan tähän rajamaastoon sijoittuu Linda Liukkaan Yhdysvalloissa joukkorahoituksella toteutettu *Hello Ruby*, joka on koodaamisen maailmaan johtava satu- ja oppikirja, johon liittyy myös laaja verkkomateriaalipaketti. *Hello Ruby* on julkaistu myös Suomessa (Otava 2015).

Itse teosten lisäksi tarvitaan kehitysympäristöjä, julkaisualustoja, erikoistuneita ohjelmistotaloja, rahoituskanavia ja muuta infrastruktuuria. Pohjoismaista löytyy muutamia alan yrityksiä kuten Spinfy ja Step in Books, jotka ovat toteuttaneet sovelluksia esimerkiksi Bonnier-kirjayhtymälle. Viime vuosina muun muassa Lasten Keskus ja Sanoma ovat kehittäneet palveluita lasten sähkökirjojen lukemiseen.

Elektronisen lastenkirjallisuuden tulevaisuus

Vuonna 2014 alkunsa saanut pohjoismainen Kid E-Lit –verkosto on ollut mukana toteuttamassa useita pohjoismaisia lastenkirjasovelluksia esitteleviä näyttelyitä Norjassa, Tanskassa ja Suomessa. Tässä yhteydessä on ollut ilmeistä, että Pohjoismaista aktiivisin maa elektronisen kirjallisuuden kehityksessä on Tanska. Tämä näkyy sekä julkaistujen teosten määrässä että ratkaisujen monimuotoisuudessa. Erityisesti Merete Pryds Hellen teokset aktivoivat käyttäjiänsä monella tavoin. Näistä *Wuwu & Co. –sovellus* (Merete Pryds Helle & al., toteutus Step In Books, 2014) huomioitiin juuri *Bologna Ragazzi Digitale Best Fiction 2016* –palkinnolla.

Myös Suomessa laadukas lasten- ja nuortenkirjaperinne sekä vahva teknologinen osaaminen olisi tärkeää saada kohtaamaan. Tätä varten olisi luotava edellytykset luovalle elektroniselle kirjallisuudelle. Tätä varten tarvitsemme sekä uudenlaista tekijyyttä että kustantajien rohkeutta. Suomessa vallitsee edelleen poikkeuksellisen korkea lukutaito ja kirjallisuutta luetaan paljon. Kouluissa on lisääntyvässä määrin panostettu myös niin sanottuun monimediaiseen lukutaitoon tai monilukutaitoon. Suotavaa olisi, että nuorille olisi tarjolla myös korkeatasoista, suomenkielistä kirjallisuutta osana digitaalista kulttuuria, minkä parissa nuoret suuren osan ajastaan viettävät.

Electronic Literature Organization vuonna 2015 järjestämä ELO-konferenssi Bergenissä nosti lasten ja nuorten elektronisen kirjallisuuden yhdeksi teemoistaan ja samassa yhteydessä toteutettiin myös elektronista kirjallisuutta esittelevä Kid E-Lit -näyttely Bergenin kaupunginkirjastossa. Näyttely onnistui osoittamaan lapsille ja nuorille suunnatun elektronisen kirjallisuuden monimuotoisuuden ja se on nähty syksyn 2016 aikana myös Suomessa. Lisätiedot: www.lastenkirjainstituutti.fi/nordicestories