

Forord

Masteroppgaven er ferdig, og det kom så plutselig. Etter å ha tenkt på barnebokapper i to år virket det som oppgaven var livet mitt. Selv om det har vært tøft ville jeg ikke ha valgt noe annet. Jeg har lært så utrolig mye både om studiet og om meg selv. Tusen takk til den flinke veilederen min Sara Brinch, som alltid kommer med gode råd og positivitet. Masteroppgaven ble håndterbar på grunn av deg.

En studietid i Trondheim er ved veis ende, og det betyr slutten på en epoke i mitt liv. Trondheim er verdens beste studentby. Jeg har hatt en utrolig bra studenttilværelse takket være mine venner. Mari, Linn og Mari, sammen med dere har selv den kjedeligste eksamenslesing vært gøy! Livet i Trondheim er best når vi er sammen. Jeg vil også takke mine tidligere samboere Elisabeth og Ida. Dere er som familie og verdens beste venner!

Jeg vil takke familien min som alltid støtter og oppmuntrer meg. Takk til bestemor og bestefar som tar meg imot med åpne armer når lesesalen blir for trang. Jeg vil spesielt takke pappa som alltid støtter meg, og mamma som er den mest omtenkssomme personen jeg kjenner. Gjennom å jobbe med masteroppgaven har jeg sett hvor mange som bryr seg om meg og heier på meg. Jeg er heldig som har så mange støttespillere.

Til sist vil jeg takke Chris som har måtte takle meg på mine verste dager. Etter en lang dag på lesesalen er det alltid godt å komme hjem til deg. Du passer på og oppmuntrer meg hver dag. Tusen takk for at du er så god.

Innholdsfortegnelse

1. Barnelitteratur på ny plattform	1
1.1 Problemstilling	3
1.2 Beskrivelse av prosjektets oppbygging og innhold	4
1.3 Avgrensning	5
1.4 Tidligere forskning på feltet	6
1.5 Historikk	9
1.6 iPad	14
1.6.1 Maskinvare	15
1.6.2 Teknologisk affordans	17
1.6.3 Programvare	18
2. Mediets formidling	21
2.1 Om nettbrettet og applikasjoner	22
2.2 Modal affordans	24
2.3 Modalitetene	25
2.3.1 Lyd	26
2.3.2 Bilde	26
2.3.3 Levende bilde	27
2.3.4 Skrift	27
2.4 Forholdet modalitet og medium	28
2.5 Samspillet mellom modalitetene	28
2.5.1 Rytme	28
2.5.2 Informasjonslenking	29
2.5.3 Komposisjon	29
2.5.4 Dialog	29
2.6 Remediering	30
2.6.1 Bokhistorien	32
2.6.2 Remediering i barnebokapp	36
2.7 Adapsjon	39
2.7.1 Snekker Andersen	41
2.8 Barnebokappens formidling	42
3. Analyse av norske barnebokapper	47
3.1 Når alle sover	48
3.2 Maja og det magiske speilet	51
3.2.1 Utforming og uttrykk	53
3.2.2 Lyd	54
3.2.3 Interaktivitet	54
3.3 Kubbe lager skyggeteater	55
3.3.1 Interaktivitet	58
3.3.2 Scenebytte	58
3.3.3 Uttrykk og utforming	59
3.3.4 Lyd	62
3.3.5 Kubbe på nettbrett	62
3.4 Frøet	63
3.4.1 Animasjon	65
3.5 Bruno	66
3.6 Drøfting	70

3.6.1 Fremstilling.....	70
3.6.2 Interaksjon	71
3.6.3 Lyd.....	73
3.6.4 Forhold til andre medium	73
3.6.5 Forventning.....	75
3.7 Kategorisering.....	76
3.8 Priser	78
4. Barnebokappens posisjon	81
4.1 Forretingsaspektet.....	81
4.1.1 Forretningsmodell.....	82
4.1.2 Produksjon og salg.....	83
4.2 Domestisering.....	85
4.2.1 Domestisering av teknologi	85
4.2.2 Domestisering av nettbrett.....	86
4.2.3 Barn og nettbrett	88
4.2.4 Fire steg i domestiseringsprosessen	89
4.2.5 Domestisering av barnebokappen	91
5. Avslutning.....	95
5.1 Formidling gjennom mediet	96
5.2 Hvordan modalitetene fungerer sammen	98
5.3 Status.....	100
5.4 Hvorfor er barnelitteratur formidlet gjennom applikasjoner?.....	105
5.5 Videre forskning.....	105
5.6 Barnebokappens form	106
6. Kilder.....	107
6.1 Internett kilder	109
7. Vedlegg	113

Kapittel 1

1. Barnelitteratur på ny plattform

Husker du en god fortelling fra da du var barn? Hva gjorde fortellingen god? Historier fortalt på en god måte skaper engasjement, underholdning, og om de er formidlet i skriftlig form – også til leselyst. Å skape leselyst hos barn er viktig både i skolen, arbeidslivet og på fritiden fordi det er vårt viktigste verktøy for kunnskapstilegnelse. Leselyst trenger imidlertid ikke bare knyttes til bøker med stive permer – den kan også vekkes gjennom applikasjoner for nettbrett og mobil.

Norske forlag har siden 2010 satset på litterære applikasjoner for barn, kommersielt kjent som ”barnebokapp”. Foreldre kan laste ned fortellinger til nettbrettet som barna kan underholdes med, enten for seg selv eller med andre. Jeg husker tilbake til da jeg var barn og elsket å se på barne-tv, filmer, og bygge Lego. Når kvelden kom fikk jeg ikke lov til denne typen aktiviteter, så da brukte jeg å se i bildebøker. Først leste foreldrene mine en bok til meg, og når de var ute av rommet satt jeg og så på bildene i bok etter bok. Dette var en rutine, slik ble bildeboken brukt i min hverdag. Levende bilder og interaktiv lek var ment for spesifikke tider på dagen og bildeboken en annen. I dag synes hverdagen mye mer preget av et bredt spekter av teknologier, som både barn og voksne underholdes av. Nye inntrykk, nye uttrykk er alltid bare et tastetrykk unna. I tillegg til bildebøker har folk mulighet til å laste ned en applikasjoner med barnelitteratur som har lyd, levende bilde og interaktive løsninger. Det har vært en stor vekst i bruken av nettbrett hos barn, og det har resultert i at flere norske forlag har laget barnebøker som er tilgjengelige for bruk på nettbrett og smarttelefoner. Nettbrett har et mangfold av egenskaper som kan være med på å engasjere og underholde barn, egenskaper som kan brukes til å øke leselysten. Bare kreativiteten setter begrensninger for hva interaktiv barnelitteratur kan være, og hvordan teknologien kan anvendes til å fortelle historier.

Tross alle disse mulighetene finnes det også hindringer for utvikling og distribusjon av barnebokapper. Mange barnebokapper er direkte adapsjoner av bildeboken, uten noen større tillegg av interaktive muligheter. Dette kan krasje med folks forventninger til mediet. Når barnelitteratur formidles på nettbrettet har utviklere andre muligheter, og brukere har andre

forventninger knyttet til det nye mediet enn til papirboken. Kritikken i norske nettaviser er blant annet at barnebokappen ikke utnytter nettbrettets muligheter og at det blir for ”kjedelig”. En artikkel i Dagbladet i 2013 påpeker Marie L. Kleve at ved å formidle på nettbrett ligger det stort potensiale, likevel ser hun at:

”De fleste barnebokappene som lages nå er likevel superenkle, og basert på eventyrfortellinger eller eldre barnelitteratur der opphavsretten er utløpt, gjerne med dårlig høytlesning og glorete illustrasjoner. Hva skjedde med de uendelige mulighetene?” (Kleve 2013)

Det synes fremdeles å råde en usikkerhet blant utviklerne om hvordan man på best mulig måte skal utnytte nettbrettets affordanser for å skape gode litterære interaktive applikasjoner for barn. Dette resulterer blant annet med at applikasjonene har ulik grad av interaktivitet. Spekteret av barnebokapper strekker seg fra digitaliserte versjoner av eksisterende bildebøker, til barnebokapper som er skapt i det digitale universet, som utnytter de interaktive mulighetene som ligger i mediet. Kanskje noe av det nettbrettet blir brukt mest til av barn er spillapplikasjoner. Applikasjoner som *Angry Birds*, *Subway Surfers* og *Candy Crush Saga* er kjent verden rundt, og har fengst både barn og voksne. Animasjon, lyd, berøringsfunksjoner og gyroskop er blant de virkemidlene som nettbrettet har, og mange spill anvender dem på en vellykket måte. Bøker som medium har også utviklet seg i takt med andre medier. Bøker kan være et kreativt medium hvor man utnytter det fulle potensialet av hva en bok kan være. Det kan være i form av pop-up bøker, eller bøker hvor man har forskjellige lyder lagt til. Interaktiv barnelitteratur ser ikke ut til å ha funnet sin form, og blir dermed liggende en plass i mellom bok og spill, og kan i verste fall bli en ”utvasket” versjon av begge.

Denne masteravhandlingen er en del av prosjektet *Leken Litteratur* ved NTNU. Prosjektets mål er å få masterstudenter fra flere ulike fagfelt til å skrive avhandlinger som tar opp ulike problemstillinger rundt temaet interaktiv barnelitteratur. Tidligere bidrag til *Leken Litteratur* er ”Design av en interaktiv løsning for barnelitteratur på nettbrett” (2014) av Randi Finnvik Solli og Merethe Sveinsvoll. Dette er en masteroppgave i produktdesign, basert på en prototype av en applikasjon Solli og Sveinsvoll laget som ble testet på barnehagebarn. Mitt bidrag til *Leken Litteratur* vil i grove trekk kunne beskrives som en analyse av interaktiv litteraturs form og innhold.

Barnebokapp som tema til fanget min interesse da jeg ble presentert for prosjektet *Leken Litteratur*. Jeg synes det er svært interessant med utviklingen av innhold til nye medier. Barnebokapper har aspekter av det medieteknologiske, det visuelle og det kulturelle. Det potensialet jeg så i temaet gjorde meg svært engasjert i å skrive en masteroppgave om barnelitteratur på ny plattform. I andre semester av mastergraden ved NTNU tok jeg faget Ekspert i Team, med temaet ”fortalt digitalt”. Teamet jeg var med i jobbet med å utvikle en prototype av en interaktiv litterær applikasjon for barn. Gjennom denne erfaringen måtte jeg ta stilling til mange av de samme utfordringene som andre app-utviklere. Jeg tar med meg kunnskap fra det prosjektet inn i masteroppgaven.

1.1 Problemstilling

Oppgaven er delt inn i tre underproblemstillinger og en problemstilling. I lys av teorier og funn fra underproblemstillingene vil jeg kunne drøfte problemstillingen. Jeg retter fokus mot hvilken form litterære applikasjoner for barn i Norge har per dags dato, og kan dermed se nærmere på: *Hva er barnebokappens form?*

Jeg skal se på ulike diskurser som tar for seg ulike aspekter ved det å formidle barnelitteratur på applikasjoner. For å kunne oppnå kunnskap om formen på interaktiv barnelitteratur har jeg valgt å dele oppgaven inn i tre underproblemstillinger som viser til ulike aspekter ved barnebokapper:

Hva har mediet å si for formidlingen av innhold?

I en litterær applikasjon, hvordan fungerer de ulike modalitetene sammen?

Hvilken posisjon har barnebokappen for konsumenten?

Målet med prosjektet er å bidra til en bedre forståelse av interaktiv barnelitteratur, som igjen kan hjelpe med å skape en større kunnskap om den nye medieformen. Det er fremdeles en del usikkerhet rundt formen på interaktiv barnelitteratur som gjør at brukeren kan velge bort barnelitteratur på denne plattformen. Ved å ha en bedre forståelse for interaktiv barnelitteratur kan en lettere nå ut til sitt publikum både barna som leser, men også foreldrene som kjøper dem. Dette kan skape et rikere utvalg av norske litteraturapplikasjoner til et publikum som ønsker mer. Det kan også kan skape et lønnsomt marked for flere aktører, fordi det krever vanligvis flere ledd for å skape en applikasjon. Ved å benytte seg av mulighetene som ligger i

nettbrettet kan man skape et større engasjement rundt lesing for barn. Ettersom nettbrett allerede finnes i mange hjem og barnehager burde dette verktøyet brukes for å fremme leselyst. Målet er i takt med Regjeringens leselyststrategi:

”Leselyst bør etableres tidlig. Tilgjengeliggjøring av bøker for barnehagebarn er viktig. (...) Barnehageansattes kompetanse til systematisk og daglig formidling av litteratur til barna og deres foreldre bør videreutvikles.” (Kulturdepartementet 2013:7)

Et av Kulturdepartementets tiltak var å satse på litteraturformidling på andre arenaer.

Interaktive barnelitteratur applikasjoner skal ikke erstatte bøkene, men komme i tillegg for å forsterke den litterære innflytelsen på barn. Ved å få en forståelse av det generelle norske barnebokapp markedet vil målet med prosjektet være å skape større kunnskap om interaktiv barnelitteratur som form.

1.2 Beskrivelse av prosjektets oppbygging og innhold

For å besvare problemstillingen skal jeg analysere fem ulike barnebokapper og finne ut hvordan de hver for seg bruker ulike kombinasjoner av modaliteter og affordanser.

Barnebokappene jeg skal analysere er *Når alle sover*, *Maja og det magiske speilet*, *Kubbe lager skyggeteater*, *Frøet og Bruno*. Videre skal jeg ta for med alle barnebokappene med hensyn til hvordan de fremstiller innholdet. Deretter hvilken type interaksjon de har med brukeren. Jeg skal se på hvordan barnebokappen forholder seg til andre medium, og hvilke forventninger det ligger til barnebokappene. Andre teoretiske aspekter jeg skal ta for meg er metamedium, multimodalitet, remediering, adapsjon og domestisering. Både begrepet metamedium og multimodalitet viser til en utvikling i formidlingen hvor man har forskjellige ”byggeklosser” som man kan sette sammen i uendelig mange kombinasjoner og skape nye uttrykk.

Oppgaven er bygget opp ved å se på tre underproblemstillinger og besvare dem med ulike teoretiske perspektiver. Før jeg kommer til dette, skal jeg først se på tidligere forskning, historisk utvikling av barnebokappen og iPaden som medium. Oppgaven konkluderes ved at jeg samler funnene fra underproblemstillingen for å besvare hovedproblemstillingen.

Videre i kapittel to skal jeg se på: *Hva har mediet å si for formidlingen av innhold?* I dette kapitlet skal jeg se på hvordan nettbrett og applikasjoner kan formidle innhold. Jeg skal se på

teori om modaliteter, remediering og adaptasjon. Tilsammen skal dette kapitlet vise mediets rolle i en formidlings situasjon.

I kapittel tre besvarer jeg underproblemstillingen: *I en litterær applikasjon, hvordan fungerer de ulike modalitetene sammen?* Jeg analyserer interaktiv barnelitteratur på grunnlag av et utvalg norske litterære applikasjoner for barn. I analysen av de enkelte applikasjonene fokuseres det på modalitetene som er tatt i bruk, hvordan de virker sammen og hvordan de påvirker det som skal formidles. Dermed er det hensiktsmessig at prosjektets teoretiske perspektiv er semiologisk analyse av modalitetene. Målet med analysen er å kartlegge hvordan applikasjonene utnytter nettbrettets affordanser til et narrativt formål.

I fjerde kapittel ser jeg på: *Hvilken posisjon har barnebokappen for konsumenten?* Perspektivene jeg tar med her er forretningsperspektivet og domestisering. Disse perspektivene vil vise til anskaffelse, bruk og konvensjoner blant konsumentene og til utvikling og formidling hos forlagene.

1.3 Avgrensning

Studien som gjøres i denne oppgaven tar utgangspunkt i applikasjoner som er tilgjengelig i App Store, på iPad. App Store er på andreplass i utvalget av applikasjoner med 1.5 millioner, på førsteplass er Android som har 1.6 millioner (Statista 2016). Tall fra TabTimes viser at Apple selger flere nettbrett enn de andre aktørene som Samsung, Amazon, Azus (TabTimes 2014). Det vil da være naturlig å lage applikasjoner først til de som har størst publikum. Ved å velge å kun se på applikasjoner som er tilgjengelig nettbrettet iPad har en fremdeles et godt grunnlag for å kunne se tendenser i trendene med tanke på alle norske barnebokapper.

Barnebokappene jeg skal analysere i er norske. Under kategorien barn kan man velge mellom underkategoriene spill, utdanning og bøker. Jeg har valgt å se på de appene som er kategorisert som bøker. Jeg ser bort fra barnelitteratur som er e-bøker og berikede e-bøker. I flere av barnebokappene er det mulighet for å kjøpe flere titler. Jeg teller disse som en barnebokapp ettersom fortellingene i appen har lik utforming. Ved å ha denne avgrensningen er materialet mitt håndterbart og jeg har derfor fått en oversikt over hvilke norske barnebokapper som er tilgjengelige. Etter å ha gjort søk på App Store etter norske

barnebokapper har jeg funnet i overkant av 80 apper som faller under denne kategoriseringen (vedlegg: barnebokapper).

1.4 Tidligere forskning på feltet

Jeg skal i denne delen vise til en kartlegging av tidligere forskning gjort på barnebokapplikasjoners form. Da jeg først skulle finne litteratur til masteroppgaven fant jeg en bok som var veldig relevant og nettopp utgitt. Dette var boken ”Jakten på fortellinger. Barne- og ungdomslitteratur på tvers av medier” (2014) skrevet av Elise Seip Tønnessen, professor ved Institutt for nordisk og mediefag, sammen med et forfatterteam med bakgrunn fra lærerutdanning, litteratur- og medieforskning. Hun ville skrive denne boken på grunn av den mangfoldige mediebruken barn og unge har i dag. For henne var det spennende å se på hvordan barn og unge møter litteraturen på nye plattformer. Boken er delt inn i fire deler, hvor en først blir presentert med bakgrunn og teori for boken. Neste del handler om hvordan litteraturen oppstår på nye plattformer, som fra bok til kino, eller bok til app. Del tre tar for seg hvordan medieerfaring reflekteres i barne- og ungdomslitteraturen. Siste del viser til estetiske praksiser ved den litterære opplevelsen. De ser på hvordan lesere og forlag har endret sin praksis i det nye litterære landskapet.

Denne boken er svært aktuell for å se nærmere på min problemstilling. Spesielt kapittel 8 ”Fra bildebok til app, eller bare litterær app?”, i del II ”Litteratur på nye plattformer” er relevant for analysen av barnebokapper. I dette kapittelet har hun forskning på barnebokapper som viser variasjonsbredden i markedet i de første tre årene etter at nettbrettene ble introdusert i Norge. Inndelingen av applikasjonene i kategorier var etter hvor nær de lå bildeboka som de var basert på. Hun så på applikasjonene som tekst for å analysere det multimodale uttrykket som meingspotensial. Gjennom analyse så hun på hvilket handlingspotensial mediet gir brukeren. Fokuset var på hvordan applikasjonene henvender seg til brukeren og legger til rette for aktivitet. Jeg skal nå gå gjennom de fire kategoriene hun har skissert: *visuell lydbok*, *bildebok med tilleggs effekter*, *den interaktive bildeboka* og *digital først*.

Kategorien som er mest lik bildeboken er den Tønnessen kaller **visuell lydbok**. Applikasjoner i denne kategorien er digitaliserte versjoner av eksisterende bildebøker med fortellerstemme. Tønnessen eksemplifiserer kategorien med appen *Lillesøster i butikken*. Dette er en bok som

tilhører bokserien *Lillesøster* skrevet og illustrert av Kari Grossmann. Forskjellen mellom bøkene og applikasjonen er at det er lagt på fortellerstemme, som man kan velge om man vil ha av eller på. Sidene vises ikke over oppslag som i bøkene, men som en bunke med ark man blar seg gjennom. Det kan også være mulighet for å skru av eller på skriften. Applikasjoner i denne kategorien pleier å være historier som allerede er godt etablerte som for eksempel *Karsten og Petra*, som er skrevet av Tor Åge Bringsværd, og illustrert av Anne G. Holt. Tønnessen skriver at dette var den vanligste formen for litterære applikasjoner i 2011 og 2012 fra de norske forlagene. Hun karakteriserer dem som ”visuelle lydbøker ved at de kombinerer papirbokas og lydbokas fordeler.” (Tønnessen 2014:25). Hun peker på at det er først og fremst fortellerstemmen som utvider det multimodale samspillet, og mener denne typen remediering passer best for enkle bøker med korte tekster og rask bladrytme.

Den andre kategorien er **bildebok med tilleggseffekter**. Her trekker hun frem appene *Garmanns sommer* av Stian Hole og *Jakob og Neikob* av Kari Stai. Den skiller seg fra første kategori ved at den har noen tilleggseffekter som ikke er mulige i en analog versjon. Eksempler på slike funksjoner er animasjoner eller lydkulisser. Disse funksjonene kan være med på å berike historien, men den gjør ikke historien mer interaktiv enn det papirversjonen er. Dette er fordi om barnet berører skjermen for å for eksempel aktivere lyd eller animasjon vil ikke det ha noe å si for utviklingen i historien, effektene er bare med på å fylle ut teksten. Tønnessen skriver at de fleste bildebokappene utnytter det digitale mediets mulighet for å kombinere flere modaliteter enn ord og bilder. Utfordringen som kan oppstå i møtet med en slik app mener hun at det kan

”(...)oppstå en viss ubalanse mellom den multimodale tekstens meingspotensial, som inviterer til aktiv utforskning med alle sanser, og mediets handlingspotensial som begrenser samhandlingen med appen til en fortellerstyrt lesning av historien.”

(Tønnessen, 2014:136)

Dette er noe man blant annet ser tendenser til i mediebildet når det er skrevet om barnebokapper og at de er for kjedelige.

Den tredjekategorien er kalt den **interaktive bildeboka** som Tønnesen eksemplifiserer med appene *Hvordan gikk det?* Basert på Tove Janssons bok om Mummitrollet, gjendiktet av

André Bjerke, og *Kubbe rydder* av Åshild Kanstad Johnsen. I applikasjoner som går under denne kategorien er leserens aktivitet en forutsetning for fremgang i historien. Disse appene ”Inviterer leseren inn som deltaker i handlingen med mulighet til å gå inn i en fortellerrolle som fyller ut teksten. Slik er mediets samhandlingsstruktur tett forbundet med fortellingens appellstruktur.”(Tønnessen, 2014:141)

Som gjør at denne typen app kan svare til hvilke forventninger brukeren har. Denne typen interaktivitet kan for eksempel være oppgaver som kan minne om lek-og-lær-spill hvor brukeren får umiddelbare tilbakemeldinger på handlingene. Den interaktive bildeboka er mer eller mindre avhengig av brukerens medvirkning for at meningen i historien skal utfylles. I denne kategorien kan det være utfordringer med å trekke klare grenser mellom litteratur og spill. Forskjellen kan da være at det ikke er mulig å gjøre feil i barnebokappene og at det ikke er noe poengsystem.

Tønnessens siste kategori er **digital først**, som er en barnebokapp laget først for digitale flater. En digital først produksjon kan kjennetegnes ved at den har hentet elementer fra film og spill i større grad enn de andre kategoriene. Her er det større løsrivelse fra bokmediet og mer utforskning av litteraturformen. Tønnessen eksemplifiserer denne kategorien med appen *Maja og det magiske speilet* som er et samarbeid mellom Gyldendal og Bifrost Entertainment. Dette er en kategori som ikke beskriver hvilke affordanser som blir tatt i bruk, eller hvilke modaliteter som er med i fortellingen.

Barnebokapplikasjoner er et relativt nytt fenomen, derfor er det flest enkelt artikler som omhandler temaet. I *Ekfrase* (2015) nordisk tidsskrift for visuell kultur, finner jeg ”Alice for the iPad, popup-boken och 1800-talets visuella kulturer” skrevet av Margareta Borg. Hun analyserer en adaptasjon av en pop-opp-bok vist på en applikasjon på et nettbrett.

Applikasjonen hun analyserer - *Alice for the iPad* – er en av de første barnebokappene på markedet. Den representerer en utviklingsfase av det nye mediet, hvor en bruker eksisterende medieuttrykk i de nye mediens rammer. Hun ser på hvordan det nye mediet tar i bruk estetikken fra det gamle for å forankre det nye. I artikkelen blir begreper som adaptasjon og remediering sentrale.

Da jeg søkte etter forskning om barnebokapper fant jeg ofte artikler fra samme nettsted.

Nordic Journal of ChildLit Aesthetics eller *Barnelitterært forskningstidsskrift* er et akademisk

forum for barnelitteratur. Tidsskriftet er kun er på nettet og åpent for alle. De ønsker å skape en diskurs på tvers av ulike fagfelt innenfor temaer om barnelitteratur og det visuelle uttrykket. De ser både på trykte og digitale medium i formidlingen av barnelitteratur (Barnelitterært forskningstidsskrift).

En av artiklene jeg fant på Barnelitterært forskningstidsskrift var ”Affordances of an App. A reading of *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*” skrevet av Ture Schewbs (2014). Han ser at applikasjoner var blitt en populær plattform for formidling av barnelitteratur, men mener fokuset har ligget på de tekniske funksjonene. Hans fokus i teksten er på hvordan lesningen av barnebokapp vil skille seg fra formidling gjennom bildebøker og film. Han forankrer sin tekst i barnebokappen *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* som både er film, barnebokapp og bildebok med tilhørende app. Noen av hans funn skal jeg komme tilbake til senere i oppgaven. Han tar for seg flere begreper i analysen av barnebokappen som også blir viktige i min oppgave: affordanser, intertekstualitet, interaktivitet, adaptasjon og remediering. Hadassah Stichnothes (2014) artikkel, “Engineering stories? A narratological approach to children’s book apps”, var også publisert på *Barnelitterært forskningstidsskrift*. Artikkelen fokuserte på ulike fortellerstrukturer en har tilgjengelig med det multimodale uttrykket som er mulig på multimedier. Han analyserer ulike barnebokapper ved å bruke teori om narrative strukturer. Han ser på hvilke muligheter det ligger i den interaktiviteten som kan skapes på nettbrettet. Ayo Quist Henkel (2015) skrev om forholdet mellom applikasjoner og Bolter og Grusins begreper: immediacy og hypermediacy. Artikkelen ”Appen Tavs i et intermedialitetsperspektiv” tar utgangspunkt i en analyse av appen *Tavs*. Han ser på hvordan mediene bruker hverandres virkemidler for å forankre innholdet. Disse artiklene har inspirert meg i form av hvordan jeg analyserer barnebokappene, og hvilke teoretiske aspekter jeg vil se på i forbindelse med dette temaet.

1.5 Historikk

Barnelitteratur i applikasjonsform har ikke en lang historie, den startet i 2010 da nettbrettet ble lansert i Norge. Rundt samme tid fikk norske forlag øynene opp for det nye mediet. De store norske forlagene Gyldendal, Det Norske Samlaget, Cappelen Damm og Aschehoug har alle hatt satsninger på barnelitteratur-applikasjoner de siste fem årene. Det har også blitt etablert flere mindre forlag som kun publiserer barnelitteratur i applikasjoner, som for

eksempel Ablemagic, Propell og Blikkboks. Bakgrunnen for denne satsningen var lanseringen av Apple iPad i 2010, som sammen med iPhoneen noen år tidligere gjorde applikasjoner til en stor underholdningskanal for alle målgrupper. Applikasjonene gjorde også at det ble et skifte i hvordan man brukte mobiltelefonen, den var blitt til et underholdningsmedium.

Applikasjonene ble populære med smarttelefonen, mens barnebokappene ble populære da nettbrettet kom. Størrelsen på nettbrettets skjerm er mer egnet for å vise frem visuell barnelitteratur. Ture Schwebs viser til undersøkelser hvor en kan se at utvalget barneapper utgjør den største andelen av apper, som er både spill, utdanning og barnebokapper (Schwebs 2014).

Velger man å se bort fra mediet nettbrett og applikasjoner, finnes det i en historisk sammenheng lignende fortellinger på CD-ROM til datamaskiner som de man finner i barnebokappene. Digitale Interaktive fortellinger for barn har vært på markedet i mer en 20 år, og startet dermed ikke på nettbrettet (Schwebs 2014). Ransom House publishing og Brøderbund software ga for eksempel ut den interaktive fortellingen *Just Grandma and Me* i 1994. Denne fortellingen var den første i samlingen som gikk under navnet *Living books*. Hver fortelling inneholdt flere scener med animasjoner som startet når leseren klikket på objekter. Det var en kort verbal tekst på hver scene, og mulighet til å sku av eller på fortellerstemmen slik de fleste barnebokapper er utformet i dag. De interaktive fortellingene ble populære og flere aktører kom på banen med lignende tekster. Blant disse var Disney med animerte fortellinger som tok utgangspunkt i Disney klassikerne (ibid). Ser man bort fra gyroskop, kamera, mikrofon og trykkeskjerm har CD-ROMene de samme funksjonene som man kan finne i barnebokappene i dag.

En av de første interaktive barnebokappene var *Alice for the iPad* fra 2010. Fortellingen er en adaptasjon av Lewis Carrolls klassiker *Alice in Wonderland*. Det teknologiske potensialet til nettbrettet blir utnyttet ved bruk av animasjoner som aktiveres av gyroskopet (Schwebs 2014 og Borg 2015). Den første norske bokappen kom i 2010, *Tambar er et troll* er utgitt av Gyldendal både som app og i papirutgave. Fortellingen er del av en serie om Tambar skrevet av Tor Åge Bringsværd og illustrert av Lisa Aisato. Gyldendal solgte 6000 eksemplarer på papir og over 9000 apper av *Tambar er et troll* i 2010. I 2011 solgte fortellingen tre ganger så mange apper som bøker (Bjørkeng og Elnan 2012). Det var kun Gyldendal som kom ut med bokapper i 2010, og titlene var *Tambar er et troll* og *Tambar og harepusene*.

I 2011 var det flere aktører som kom på markedet med bokapper. I tillegg til Gyldendal ga Aschehoug, Cappelen Damm, Det Norske Samlaget, Propell, Bård Hole Strand og Blikkboks ut apper. Fra 2011 er det rundt 20 norske barnebokapper, og noen av dem inneholder flere fortellinger. En måte å samle innhold er å lage apper som fungerer som bokhyller, denne typen apper er oftest gratis å laste ned og du får en bok med på kjøpet. Kunden kan deretter gjøre kjøp i appen altså *in-app purchasing* (IAP). Dette er en forretningsmodell som fungerer fordi det er vist at kundene kjøper mer når de allerede har lastet ned appen (Colbjørnsen 2014). Aschehoug kom med tre bokhylleapper: *GAN Aschehougs barnesanger*, *Dunderly* og *Den lille lesehesten*. Disse applikasjonene viser starten på en trend som blir svært vanlig innenfor de norske barnebokappene.

Cappelen Damm kom med appversjon av *Karsten og Petras verden* hvor man får en fortelling gratis ved nedlasting, og kan kjøpe de andre *Karsten og Petra* fortellingene i appen. Tanja Hoel, representant for Cappelen Damm, uttalte til Aftenposten at ”Vi har også fått til veldig, veldig gode resultater. Fra satsingen vår på *Petra og Karsten*-serien sitter vi igjen med et stort overskudd.” (Bjørkeng og Elnan 2012). Den andre utgivelsen, *Garmanns sommer*, skiller seg ut sammenlignet med de nevnte barnebokappene, i det at den har tilleggseffekter som ikke er mulig å oppnå i en papirutgave. Et beriket lydbilde og animasjoner skiller den fra de andre appene som var på markedet. Denne bokappen gikk derimot ikke så bra med tanke på omsetning, i følge Aftenposten:

”Det hun kaller ”knapphullsprosjektet” *Garmanns Sommer* av Stian Hole, har fått internasjonale priser og topp anmeldelser. Produksjonen er påkostet med animasjoner og tilleggselementer og er etterspurt av alle de utenlandske forlagene som har rettigheter. Likevel har den solgt under 1000 eksemplarer.” (Bjørkeng og Elnan 2012)

Gyldendal fortsatte med adaptasjoner av barnebøker som gjorde stor suksess. I Aftenposten står det at

”Gyldendal solgte oppunder 40 000 digitale bildebøker for barn i 2011, og forlaget rapporterer om god lønnsomhet i de mest populære prosjektene. Allerede i 2011 utgjorde digitalbøkene 42 prosent av antall solgte eksemplarer hos forlaget. Redaksjonssjef Harald Ofstad Fougner regner med at antall digitale bildebøker for

barn kommer til å passere salget av bildebøker på papir allerede i år, bare to år etter at de kom i handelen.” (Bjørkeng og Elnan 2012).

Gyldendal publiserte tre apper som fortsatte i samme form som Tambar fortellingene, men kom i tillegg ut med appen *Kubbe rydder opp*. Denne eksperimenterer mer med formen, og kan ligne mer på spill enn bok.

I 2011 kom det også nye aktører på banen, og de som ga flest barnebokapper var Propell. De tar utgangspunkt i eventyr som ingen har rettighetene til, for eksempel *Askeladden* eller *Prinsessa som ingen kunne målbinde*. Propells apper har nærmest en mal på hvordan deres applikasjoner utformes. Dette gjør at de har mange apper, men blir kritisert for å ha for likt innhold i appene. Applikasjonene er gratis å laste ned, men du får kun tilgang til første del av fortellingen og må betale om man vil ha hele. Terje Colbjørnsen kaller denne foreningsmodellen for Freemium, som er et begrep han viser til hvor man kan laste ned bokappen gratis og få et utdrag, men hvis man vil ha tilgang til resten av innholdet må man betale (Colbjørnsen 2014). Forskjellen fra den forrige modellen (IAP) er at der får man den første boken gratis og må betale for å få flere bøker.

Etter at iPaden hadde vært på markedet i to år ser man at satsningen på barnebokapper virkelig tar av. I 2012 er det over 30 norske bokapper som blir publisert (Vedlegg: barnebokapper). Interaktiviteten på de ulike appene i denne perioden er forskjellig og man kan se at forlagene er i en utprøvningsfase. Gyldendal som hadde hatt suksess med bokappene var klare for å eksperimentere med formen. *Maya og det magiske speilet* er et eksempel på en norsk barnebokapp som har elementer som ikke er mulig på papir. Appen viser et ytterpunkt av eksperimenteringen med en historie og et univers som kun er tilgjengelig digitalt. Appen har mange elementer fra både spill og film og distanserer seg dermed fra bildeboka. Gyldendal var klare til å lage flere slike apper om utgivelsen hadde lyktes (Bjørkeng 2012). I Aftenposten snakker prosjektleder i Cappelen Damm - Tanja Hoel – om satsningen på barnebokapper:

” Vi har valgt å være mest tro mot boken, fordi vi ser at det er noe kjøperne vil ha. Å bevege seg over mot spill er en veldig farlig og vanskelig balansegang. (...) Salgstallene viser da også at vi har hatt størst suksess der vi har vært tro mot boken.” (Bjørkeng 2012)

Cappelen Damm har mest tro på den mer tradisjonelle måten å lage barnebokapper. Tross dette har forlaget også eksperimentert med mer interaktive apper, som *Jul i Blåfjell*, som er en slags hobbybok med ulike oppgaver i tillegg til en fortelling. Aschehoug kom ut med appen *Mummi - hvordan gikk det?* som benyttet seg av nettbrettets affordanser og hentet elementer fra spill som for eksempel en del hvor man kan fargelegge. En kan se at forlagene fremdeles gir ut de tradisjonelle barnebokappene som er digitaliserte versjoner av kjente barnebøker, men at de også har gjort satsninger på en ny type applikasjoner med mer interaktivitet.

I 2013 var det betraktelig mindre bokapper som ble publisert. Det ble tilsammen utgitt rundt 15 nye barnebokapper, og dermed halverte utgivelsene seg. Dette kan ha sammenheng med de ulike bokhyllene som er på markedet. Da kommer ikke hver enkelt historie som app i App Store, men legges inn i bokhyllene. Det kan også være at eksperimenteringen fra 2012 ikke ga det utslaget som var ønsket. Propell kommer dessuten med en ny type forretningsmodell som ikke var prøvd på barnebokapper. *Propell* er navnet på appen (og selskapet) som gir kunden tilgang til en abonnements-tjeneste som kan sammenlignes med Netflix, hvor man betaler et fast beløp i måneden for å ha tilgang til alt innholdet. De som fremdeles ser ut til å gjøre det best på app markedet er Gyldendal. Bokappen *Kubbe lager skyggeteater* fikk skryt i mediene for sin utforming. Appene *Kubbe Rydder opp* og *Kubbe lager skyggeteater* som er del av et univers som både er i bøker og på nettbrett. Disse bokappene skiller seg ut fordi fortellingene tar utgangspunkt i samme univers på nettbrett og i bok, men de omtalte titlene er laget for nettbrettet og finnes ikke i bokformat.

I 2014 kommer appen *Boksnuser*, som et samarbeid mellom flere norske forlag. Dagbladet publiserte en artikkel hvor de var optimistiske til applikasjonen, og mente det ville gjøre berikede e-bøker mer tilgjengelig for kundene ” (...) nå har Gyldendal, Cappelen Damm, Samlaget og Aschehoug endelig funnet en fornuftig måte å håndtere barnebøker på brett og mobil — til fordel for leserne, og vel så mye for seg selv.” skriver Marie L. Kleve (2014). Omfanget av applikasjonen er blitt omtalt som stort: ”100 barnebøker med lyd, bilde, tekst og til en viss grad animasjon er tilgjengelig for nedlasting allerede. I løpet av året håper forlagene at utvalget vil bli utvidet til nærmere 300.” (Bromark 2014). Typen bøker som skal være tilgjengelig i appen er berikede e-bøker, med både tekst, bilde, lyd og animasjon. Disse bøkene kommer ikke som del av min data ettersom det er berikede e-bøker og ikke

barnebokapper. Noe av konseptet med denne bokhulleappen er at forbrukeren kjøper barnebøker på nettbutikken Tanum.no og laster dem inn på applikasjonen. Denne typen samarbeid viser til problemene med markedet både for kunder og utgivere. Det kan være vanskelig å distribuere og finne bokapper i samlingen av apper på grunn av det store omfanget av innhold i App Store.

I de to siste årene har det ikke vært noe særlig vekst i norske barnebokapper. I 2015 kom det rundt 10 norske bokapper. Fremdeles er det Gyldendal som gir ut flest, men det ser ut til at de har valgt formen visuell lydbok som standard for sine bokapper. Ablemagic er en ny aktør på markedet som med sin bokapp *Bruno* har fått annerkjennelse for kreativitet. Selskapet har tidligere gitt ut bokappen *Nesen* som er en interaktiv barnebokapp med flere spillelementer. *Bruno* er mindre interaktiv, men den har animasjoner som skiller den fra papirboka.

Det kan se ut til at forlagene foreløpig har stoppet eksperimenteringen og satset på en form som er lik bildeboken med fortellerstemme eller enkle animasjoner. Hvorfor dette ser ut til å være tendensen barnebokappene utvikler seg mot skal jeg forsøke å svare på i løpet av oppgaven.

1.6 iPad

Barnebokappen blir formidlet gjennom nettbrettet, og jeg vil derfor først se på hva et nettbrett er, og hvordan det skiller seg fra annen lignende teknologi. Et nettbrett er en datamaskin som kun har en skjerm og brukes ved at man berører skjermen ved hjelp av fingrene. Nettbrettet står en plass mellom smarttelefonen og laptopen, både med tanke på størrelse, men også ytelse. Det mest kjente nettbrettet er iPad laget av Apple. Apple var ikke de første ute med nettbrett, men var de som klarte å kommersialisere produktet.

I 2010 kom Apple ut med iPad som skulle gjøre det lettere for oss å surfe på nettet, lese bøker, dele bilder, høre på musikk og mye mer. Smarttelefonen iPhone var allerede etablert og det samme var den bærbare datamaskinen Macbook. iPad var i så måte ment å være den tredje nødvendige teknologien brukeren skulle ha: “Using this thing is remarkable. It is so much more intimate than a laptop, and it is so much more capable than a smartphone with this gorgeous large display.” uttalte Steve Jobs under pressekonferansen om iPaden i januar 2010,

før lanseringen av produktet (YouTube 2013). Han mente at iPad kom til å bli like stort som iPhone og Macbook. 27.januar 2015 ble det publisert at på litt under fem år har Apple solgt 250 millioner iPad-er (Kastrenakes 2015), som indikerer at dette var en teknologi målgruppen var interessert i.

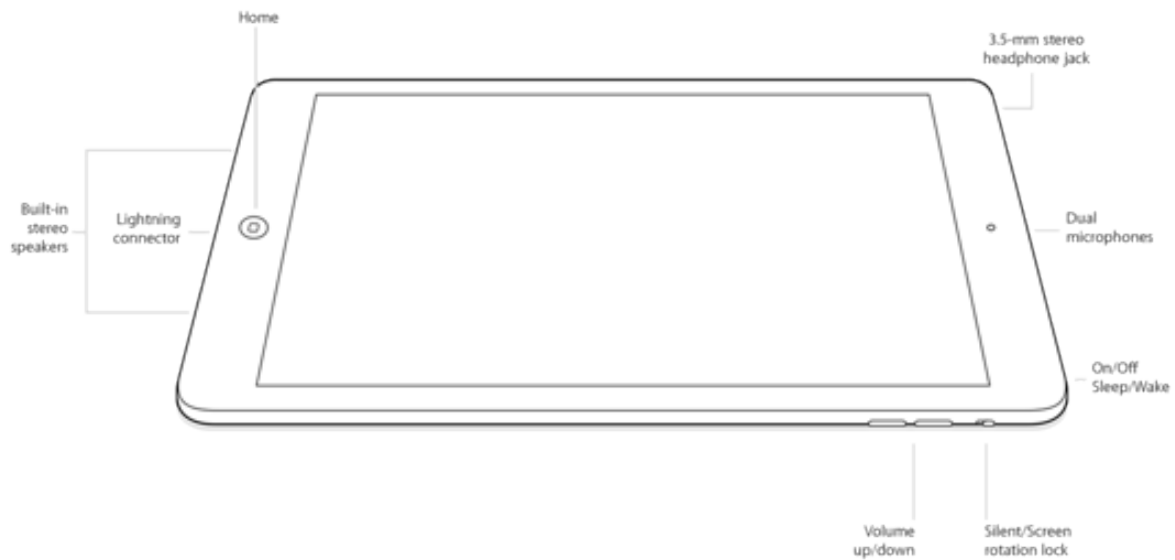
For å se nærmere på iPad-en har jeg valgt å fokusere på maskinvare, teknologiens affordans og programvare. iPadens maskinvare er de fysiske komponentene satt sammen for å skape denne teknologien. Programvaren er kodingene som kan skape og vise frem innhold på iPaden. Apples nettbrett er i konstant utvikling både med tanke på program- og maskinvare. Det har totalt kommet 11 ulike versjoner av iPad siden den ble lansert i 2010, og da ser man bort fra de ulike maskinvare valgene man har innenfor hver av versjonene. Først fire generasjoner av iPad, deretter iPad Mini som det nå er fire versjoner av, og så kom iPad Air 1 og 2, og i 2015 ble iPad Pro lansert. Og i tillegg til denne utviklingen lager Apple også nye programvare oppdateringer i form av operativsystemet iOS jevnlig.

1.6.1 Maskinvare

I likhet med iPhone har nettbrettet berøringssensitivskjerm som reagerer ved at man bruker fingrene. Den originale iPad-en har skjermmåål på 197x148 mm, som er større en en iPhone og mindre en en Mac. I tillegg til den originale størrelsen har Apple kommet med iPad mini og iPad pro. Den siste utgivelsen til Apple er iPad Pro som har en skjerm på 12.9- tommer. iPad Pro skjermen er større en den nye Macbook skjermen, og denne iPad-en er siktet til en profesjonell og kreativ målgruppe som kan bruke den i utvikling av eget innhold. Apple har også utviklet en penn som kan brukes til iPad, som gir mulighet til å iPad kan brukes som tegnebrett.

Ved kjøp av iPad kan man velge mellom hvor stor lagringsplass man ønsker 16, 32 eller 64 GB. Når det gjelder tilkobling til Internett selger Apple to forskjellige varianter, den ene har kun tilkoblingsmuligheter via Wi-Fi og den andre har Wi-Fi og mobil støtte. Den siste varianten har plass til et SIM kort som gir tilgang til det mobile nettet. Apples maskinvare er laget slik at det ikke er enkel tilgang til å modifisere maskinvaren. Det er ingen synlige skruer i iPaden eller andre måten å åpne den. Dette gjør at man er bundet til den maskinvaren man

først kjøper og må kjøpe en ny iPad for å oppgradere. På den andre siden er programvare til iPad i konstant utvikling og den kan brukeren laste den ned gratis.



Det er fire fysiske knapper på iPaden, hjemknappen på forsiden under displayet, denne knappen returnerer brukeren til hovedmenyen. På sidene av iPaden er det tre knapper, to for volum opp og ned, og en for å sette iPaden i dvale. Det er også en bryter over volumknappene, denne kan man i programvaren innstille så den kan aktivere stillemodus eller man kan låse retningen på skjermen. iPad har akselerometer slik at orienteringen skiftes ut i fra hvordan man holder nettbrettet. Dette gjør at man kan både se i landskaps- og portrettmodus. En kan snu iPad i alle retninger og skjermbildet vil automatisk tilpasse seg. Når det gjelder lyd har iPaden to høyttalere, mikrofon innebygd og en Jack-utgang hvor man kan for eksempel plugge i hodetelefoner. På de nyere modellene av iPad er det både kamera på forsiden og baksiden. Mesteparten av iPad interaksjonen skjer gjennom berøringsskjermen som har en fler-berøringssensor. Det vil si at skjermen kjenner forskjell på om man bruker en eller flere fingre og hvordan man beveger fingrene. For eksempel om man kniper to fingre sammen zoomer man ut. Eller hvis man vil lese videre på en nettside sveiper man fingeren fra bunnen til toppen av skjermen. Denne type berøring imiterer hvordan fysikken fungerer på faktiske objekter. Måten man interagerer med en iPad er intuitiv og er derfor lett å bruke for alle aldersgrupper. I en barnebokapp blir for eksempel berøringsskjermen brukt for å trykke

på interaktive objekter, mikrofonen kan bli brukt for å registrere lyd når fortellingen ber om det, og gyroskopet blir brukt slik at objekter i scenen kan bevege seg når nettbrettet roteres.

1.6.2 Teknologisk affordans

iPadens maskinvare gjør at brukeren og de som utvikler innhold har spesifikke handlingsmuligheter, som kan betegnes som teknologisk affordans. Hvilke muligheter og begrensninger som ligger i teknologien har en betydning for hvordan fortellingen formidles i en barnebokapp. Det blir da relevant å se på hvilke teknologiske affordanser nettbrettet og applikasjoner har. Affordans er et uttrykk lansert av psykologen James Gibson (1977), og slik er forklarer Theo van Leeuwens begrepet:

”Affordances (Gibson) are the potential uses of a given object, stemming from the perceivable properties of the object. Because perception is selective, depending on the needs and interests of the perceivers, different perceivers will notice different affordances. But those that remain unnoticed continue to exist objectively, latent in the object, waiting to be discovered.” (van Leeuwen 2005:273)

Affordans begrepet er gyldig på for å betegne alle type objekter. Det handler om å kunne betegne hva objektet har av potensiale. Hvilke affordanser som blir vektlagt er individuelt og kulturelt betinget. Hvordan en tilnærmer seg et objekt har med både hvordan det er designet, og hvordan det brukes.

Professor Martin Engebretsen ser på hvordan begrepet kan overføres til mer spesifikke felt, ”Ulike kontekstuelle faktorer representerer ulike sett av affordanser, også kalt affordansesystemer” (Engebretsen 2007:15). Under affordansesystemer kommer den teknologiske affordansen inn. Teknologisk affordans handler om hvilke muligheter og begrensninger teknologien har for å kommunisere (Maagerø og Tønnessen, 2014, s. 54). Hvilket samspill og innhold teknologien kan kommunisere til brukeren har med hvilke affordanser som brukes i formidlingen.

Når en blir presentert med en tekst eller en type sjanger er det konvensjoner og forventninger hos publikum. Dette blir rammet inn av mediets affordans, altså hvilke muligheter og begrensninger mediet har for å formidle denne teksten eller sjangeren. Teknologien og mediet blir som en ramme for fremstilling av innholdet (Tønnessen, 2015: 49). Et viktig skille er hva

som er mediets affordans og hvordan mediet faktisk blir brukt (Maagerø og Tønnessen, 2014, s. 55). Skillet bli spesielt viktig med tanke på utviklingen av iPad hvor bruken påvirker hvordan neste generasjon med iPad-er blir. Med digitale mediers teknologiske affordans ser en at det er en mer dialogisk dynamikk. Hvordan produksjon av innhold blir mer formet av brukere. Vi har tilgang til et verdensomspennende omfang av innhold. Mulighetene for produksjon og konsumering av innhold er dermed mer utforskende og utprøvende (Maagerø og Tønnessen, 2014, s. 56). Det er fremdeles mye av teknologiens affordans som ikke har oppnådd fullt potensiale, og kommer nok aldri til å gjøre det heller. Utviklingen skjer med mange mennesker som utvikler samtidig. Ting som en ikke kunne ha sett for seg for bare ett år siden er blitt normen.

Nettbrettets affordans har mange likheter med datamaskinen med tanke på å kunne formidle innhold fra de tidligere mediene som bøker, tv, film, fotografier, osv. I tillegg har nettbrettet en trykkfølsom skjerm som gjør bruken intuitiv. Tønnessen skriver at nettbrettet ble det mest populære mediet for de yngste barna: ”Nettbrettet var enkelt og intuitivt å håndtere, selv uten skriftkompetanse(…)” (Tønnessen 2014:24). Alt fra små barn til pensjonister bruker nettbrettet. Vekten og størrelsen er en annen affordans som påvirker hvordan innhold blir konsumert. Nettbrettet er lett å ta med og en sitter med det i hendene. Applikasjonene som er tilgjengelig på nettbrettet gjør at en har nærmest uendelige muligheter for å personifisere mediet. Nettbrettet blir også brukt forskjellig på individ nivå. Applikasjoner og annen programvare på nettbrett er i kontinuerlig forandring. En har mulighet som utvikler å få tilbakemeldinger fra brukerne og deretter forbedre sitt produkt. Dette gjør at hvordan en bruker denne teknologien er i kontinuerlig forandring.

1.6.3 Programvare

Apple sine produkter bruker kun sitt eget operativsystem, som er iOS. På iPad i likhet med iPhone består programvaren i stor grad i applikasjoner. Hjemskjermen på iPad viser hvilke applikasjoner brukeren har tilgjengelig. iPad kommer med et sett standard applikasjoner som Apple har utviklet og som ikke kan slettes fra iPaden. I App Store kan brukeren laste ned applikasjoner etter ønske og betalingssevne. De fleste appene som ligger i App Store er laget av andre utviklere som har kjøpt lisens slik at de kan utvikle apper for iPhone og iPad. Et trekk ved app markedet er at enkeltpersoner kan starte opp for seg selv og nå ut til et globalt

marked. App Store er en markeds plass for små programvare applikasjoner som passer for iPad og iPhone. Det er enkelt for både etablerte forlag og nye aktører å gi ut sitt innhold, og kjøperen kan bla gjennom og kjøpe med enkle tastetrykk. I Colbjørnsens forskning kan han vise til 107 applikasjoner registrert i App Store 17 forskjellige utgivere hvor fire av disse er større forlag (Colbjørnsen 2014).



Applikasjonene vises som ikoner på hjemskjermen. Når brukeren har lastet ned ønsket innhold kan en arrangere applikasjonen slik en selv ønsker. Brukeren kan organisere appene i mapper, legge dem på forskjellige sider, slette og tilføre som ønskelig. Hjemskjermen kan holde opp til 20 ikoner og seks ikoner i nederste rad (dock). Dock er hvor en for eksempel kan legge de applikasjonene man bruker mest, fordi de holder seg der selv om man skifter side. På hjemskjermen og den låste skjermen kan man velge fritt hvilket bakgrunnsbilde man vil ha. Dette gjør at iPad er et medium som er svært forskjellig fra bruker til bruker ettersom man velger eget innhold.

Operativsystemet til iPad og iPhone er iOS, denne programvaren kommer med oppdateringer jevnlig som Apple brukere kan laste ned for å forbedre ytelsen på sine produkter. Noen av oppdateringene legger også til funksjoner, som for eksempel Siri på norsk. Per i dag er det iOS 9.2, og det er finnes en beta versjon av iOS 9.3. Når man oppdaterer operativsystemet, må også applikasjonene man har oppdateres, både fra utviklerens side og brukeren.

iCloud og synkronisering opp mot personlig iTunes konto gjør at brukeren kan ha samme innhold på alle sine Apple produkter. Sett bort i fra at noen applikasjoner kun er utviklet til iPad eller kun til iPhone. Innholdet kan være blant annet bilder, applikasjoner, e-post og kontakter. På denne måten kan man knytte sammen Apple produkter i husholdningen, og hvis man kjøper nytt produkt er det en enklere oppstartsprosess ettersom man ikke må på egenhånd finne og laste ned alt innholdet på nytt.

Det unike med teknologien vi har nå til dags er hvordan den brukes, og hvilket programvare som er tilgjengelig. Brukeren har gjennom flere valgmuligheter og enklere kommunikasjon med produsenter av innhold mer å si for hvordan teknologi brukes og utvikles. Når man laster ned apper har man mulighet til å skrive anmeldelser og rangere med stjerner. I teorien har alle mulighet til å utvikle applikasjoner til iPad og begrensningene er svært få. Her kan man trekke linjer med hva Lev Manovich skriver om i *Software Takes Command* hvor han henter begreper fra Michel de Certeau: “strategies” og “tactics” (Manovich 2013). ”Strategies” er det som blir brukt av institusjoner og maktstrukturer, mens ”tactics” blir brukt av moderne subjekter i deres hverdagsliv. Hvis man ser dette i sammenheng med iPaden er da ”tactics” hvordan Apple kunder bruker nettbrettet, og ”strategies” som er hvordan Apple så for seg at iPad skulle brukes. Manovich påpeker at med den nye digitale teknologien blir strategies og tactics vevd sammen

” Strategies and tactics are now often closely linked in an interactive relationship, and often their features are reversed. This is particularly true for “born digital” industries and media such as software, computer games, web sites, and social networks. Their products are explicitly designed to be customized by the users.” (Manovich 2013: 229)

Apple ønsker at folk skal utvikle nye måter å bruke iPad på, og hvordan det brukes forandrer hvordan iPad utvikles. En kan også se på begrepet domestisering – som jeg skal ta for meg i fjerde kapittel– med tanke på hvordan brukeren går gjennom en prosess for at teknologien kan bli en del av hjemkulturen.

Kapittel 2

2. Mediets formidling

I dette kapitlet skal jeg se på hvordan mediet er med på å påvirke innholdet som skal formidles. Litteratur har sterk tilknytning til den analoge boken. Bokmediet har en svært lang historie, og følelsen av å kose seg med bøker er knyttet til mediet. Jeg kan selv kjenne på lengselen etter å ha tid til å lese en bok, fordi det er noe jeg føler at jeg må sette av tid til. Å lese bøker gir meg en annen følelse enn hvordan jeg konsumerer andre medier. I dag er det et stort mangfold av plattformer en kan vise frem litteratur på. En er ikke lenger nødt til å bruke analoge bøker i fremstillingen av litteratur.

Barn blir tidlig introdusert for litteratur, og da oftest i form av bildebøker. Tønnessen skriver i sin bok at: ”Spør du folk flest hva de tenker på når de hører ordet barnelitteratur, vil trolig de fleste nevne bøker, muligens bøker med både skrift og bilder.” (Tønnessen 2014:40). Nå har en også mulighet til å se illustrerte fortellinger på nettbrett. Mange barnebokapper har de samme fortellingene som bildebøker. App-versjonene synes å få en annen status blant mediebrukerne og i samfunnet, på tross av at historien er den samme som i bildeboken. Dette viser til at mediet selv ikke er uten mening i formidlingen av innhold. Hvilket medium fortellingen om *Karius og Baktus* formidles på – nettbrettet, bildebok, dukkefilm eller hørespill - har noe å si for hvordan innholdet blir oppfattet. Kan forskjellen ligge i det materielle, hvor på den ene siden har man bildeboken i bokhylla, mens det på den andre siden er et av mange app-ikon på nettbrettets skjerm? Nettbrett som medium er et resultat av en konvergens mellom flere medier, men også konvergens av innhold. Dette beskriver Tønnessen som ”der noen historier gjenbrukes heftig på tvers av medier: i bøker, på film, teater, tv-serier, digitale apper osv.” (Tønnessen 2014:52). Med den nye teknologien er det svært få begrensninger med tanke på hvilke modaliteter en kan bruke og hvilke kilder en vil hente virkemidler fra. Dette skaper forventninger hos publikum. Samtidig ligger det sterke tradisjoner til å lese en bildebok til barna sine ved leggetid. For utviklingen av barnebokapper er det derfor viktig å se på hvordan mediet påvirker formidlingen.

At barnebokapper blir vist på et digitalt medium påvirker formidlingen. Det blir derfor hensiktsmessig å se på hva som kjennetegner nettbrettet og applikasjoner. Jeg skal også se på

hvilke modaliteter som blir brukt i barnebokapper og hvordan de fungerer sammen. Deretter ser jeg på teori om remediering og adaptasjon som tendens. Adaptasjonsbegrepet tar for seg endringene som skjer i teksten når det bytter medium, der remediering setter fokus på medieutviklingen og de prosesser som skjer hos utviklere, publikum og i kulturen (Tønnessen 2014:53). Med disse begrepene og aspektene skal summen kunne gjøre at jeg kan besvare en av mine underproblemstillinger: *Hva har mediet å si for formidlingen av innhold?*

2.1 Om nettbrettet og applikasjoner

Å formidle barnelitteratur på nettbrett gir andre muligheter enn for eksempel i trykte bøker. Jeg skal se på nettbrettet som medium og hvilke karakteristikk det har. Nettbrettet har mange av funksjonene til en datamaskin, forskjellen er blant annet at nettbrettet har en trykkfølsom skjerm. Nettbrettet er også mindre enn datamaskinen, og har ikke et eksternt tastatur. iPaden er en teknologisk plattform bra for å konsumere innhold, sammenlignet med datamaskinen som er bedre på å gi mulighet til at man kan utvikle innhold (Manovich 2013:109). Dette har endret seg det siste året, nå når det har kommet en iPad pro, som er laget for utviklere. Skillene mellom datamaskinen og nettbrettet har dermed blitt mindre med tanke på teknologien, og forskjellen kan da ligge i hvor og hvordan de brukes. Likhetene er mange, og det er derfor relevant å se på teori om datamaskinen.

Datamaskinen er en generell symbolbehandler, den har de definerende kjennetegnene ved flere av de sentrale analoge representasjonsformene. Tekst, bilde, lyd og levende bilder blir gjenskapt i et nytt miljø muliggjort av teknologien, i tillegg til helt spesifikke egenskaper som er mulig på datamaskinen (Liestøl og Rasmussen 2007:22). Den er et medium som har mulighet til å representere innhold fra andre medier, og er dermed et multimedium (Liestøl og Rasmussen 2007:62). Multimedialitet er når uttrykksenelementene fra de tradisjonelle mediene samles på en teknologisk plattform og skaper et integrert uttrykk. Det er en integrasjon av- og samspillet- mellom flere informasjonstyper i en digital uttrykksform (ibid).

Lev Manovich (2013) skriver i *Software Takes Command* om datamaskinen som det første metamediet.

” (...) the most important from the point of view of media history is that the computer metamedium is simultaneously a set of different media and a system for generating new media tools and new types of media.” (Manovich 2013:102).

Et metamedium skiller seg fra et medium ved at det kan representere flere medium samtidig som man kan tillegge dem mange nye funksjoner. Funksjonene til metamediet er at det er aktivt, det kan respondere på forespørsler og eksperimentering. Det kan også håndtere så og si alle behovene for informasjon hos brukeren. Det er et verktøy brukt for problemløsning og programmering, og en interaktiv hukommelse for lagring og manipulasjon av data (Manovich 2013:102). Med datamaskinen har brukeren teknikker for å utvikle, modifisere og dele data. Den kan bli brukt for å skape nye verktøy for å jobbe med allerede eksisterende medier, og utvikle medier som ennå ikke eksisterer (Manovich 2013:103). Funksjonene gjør det mulig for utviklere å skape hybrider av medium, dette er ikke nye medier, men nye versjoner av mediene.

Om en skal se på hybridene som medier sier Manovich at man kan skille mellom to typer en kan finne i en datamaskin:

“(...) the computer metamedium contains two different types of media. The first type is simulations of prior physical media extended with new properties, such as “electronic paper”. The second type is a number of new computational media that have no physical precedents.” (Manovich 2013:110).

Barnebokappen passer under begge kategoriene. Noen barnebokapper har elementer som ikke kan overføres til analoge medier. Interaktivitet er nok det som skiller barnebokappen mest fra boken. Om en ser på hva barnebokappen har sammenlignet med bildeboken, er det noen barnebokapper som har virkemidler fra andre medier i en kombinasjon som kun kan eksistere på et metamedium. Eksempler på slike barnebokapper er de som har interaktive muligheter, ved for eksempel å ha oppgaver brukeren må løse. Andre barnebokapper er en forlengelse av bildeboken, hvor innholdet er nærmest det samme. Barnebokappen er i dette tilfellet en digitalisert bildebok, tillagt funksjoner som fortellerstemme og muligheten til å ha av eller på teksten.

Datamaskinen er en multifunksjonell maskin på grunn av kombinasjonen av programvare og maskinvare. Selv om maskinvaren har mye å si for hvordan man bruker teknologien, er

programvaren som utgjør den største forskjellen. Graphical User Interface (GUI) har gjort at selv de uten stor teknisk kunnskap kan bruke de nye mediene (Manovich 2013:21). I tillegg er medias grensesnitt - ikoner, lyder, animasjoner, vibrasjon og trykkskjerm - beriket av kulturell programvare. Dette er fordi disse grensesnittene etterligner hvordan mennesker interagerer med media og andre mennesker (Manovich 2013:29). Programvare blir laget for å samarbeide med teknologien og miljøet. Programvaren blir kalt applikasjoner. Manovich tar for seg flere typer applikasjoner: desktop applikasjoner til datamaskinen, mobile apps for mobilenheter og web applikasjoner som er applikasjoner som består av en webklient og programvaren som kjøres på en server (Manovich 2013:26). I dag blir uttrykket applikasjon brukt for mobil applikasjoner i dagligtalen. Jeg skal ta for meg applikasjoner som er knyttet til smarttelefoner og nettbrett.

Det er flere utviklere som kan lage applikasjoner i dagens teknologiske samfunn. Teknologien er mer tilgjengelig for oss, og mindre kostbar. Applikasjoner er ofte gratis for forbrukeren, og det utvikleren tjener penger på er reklame eller kjøp i appen. Eksperimentering blir dermed en naturlig del av å skape og kjøpe applikasjoner. De kan oppgraderes og oppdateres hyppig og dermed henge med på teknologiske fremskritt. Applikasjonene til smarttelefoner og nettbrett er med på å personifisere innholdet i smarttelefoner og nettbrett. Terskelen for å laste ned applikasjoner er svært lav, og applikasjonene byttes ut ved behov og hvor stor plass man har på enheten. Internett har en stor innvirkning i spredningen av informasjon og innhold. I tillegg skaper det større interaksjon mellom utviklere og mottakere. Brukerinteraksjon i form av omtaler kan også påvirke hvordan applikasjonen utvikles. Internett gjør det mulig for langt flere utviklere å nå ut til større publikum. Brukeren har oftest tilgang på internett, og tid eller sted er dermed ingen hindring når en kan kjøpe barnelitteratur på app. Dermed skapes det mer innhold, siden det er stor etterspørsel på underholdning. Dette er noe jeg må ta i betraktning når jeg ser på barnebokappene som er på markedet.

2.2 Modal affordans

Alle modaliteter har styrker og svakheter, dette er modalitetens affordans. Modalitetens affordanser er hvilke potensialer og begrensninger modaliteten har når den skal formidle mening (Maagerø og Tønnessen, 2014:24-25). Den modale affordansen er ikke gitt, den kan endres over tid. De kan bli påvirket av måten vi kommuniserer på, og hvilken sosial praksis

de inngår i. I tekster som bruker flere modaliteter i formidlingen er det hensiktsmessig å se på hvordan affordansen til de ulike modalitetene utfyller hverandre (Tønnessen, 2014:44). For utviklere av tekster er det en viktig del av meningsskapingen i teksten hvilke modaliteter en velger å bruke i formidlingen. Når man skal lage en tekst burde en tenke på hvilket potensiale de meningsskapende systemene har (Maagerø og Tønnessen, 2014:25). Modalitetene har forskjellige egenskaper som passer i forskjellige sammenhenger og til forskjellige målgrupper. Alle faktorene må tas i betraktning for å kunne formidle det budskapet en ønsker. I en barnebokapp kan det for eksempel være hensiktsmessig legge vekt på bilder fremfor tekst, ettersom store deler av målgruppen ikke kan lese. Kommunikasjonssituasjonen og tekstens funksjon er avgjørende faktorer i hvilke modaliteter som velges (Maagerø og Tønnessen, 2014:27). Hvis tekstens funksjon er å formidle et eventyr bruker man andre virkemidler enn hvis tekstens funksjon er å formidle en matoppskrift. Multimodale tekster kan ha modaliteter som spiller på lag, overlapper hverandre, utfyller eller kontrasterer hverandre. Eksempel på dette kan være at ord og bilder formidler mye av samme informasjon, som blir kalt multimodal redundans (Tønnessen 2014:44). Dette kan en se i for eksempel bildetekster som ofte skriver hva en ser på bildet, men med noe tilleggsinformasjon. På den andre siden kan affordansen til modalitetene brukes for å formidle ulik informasjon, som er funksjonell spesialisering (Tønnessen 2014:45). Med funksjonell spesialisering kan en formidle mer på kortere tid. For eksempel ved bruk av lyd som kommer ”utenfra” bildet, der en ikke ser lydkilden.

2.3 Modalitetene

Barnebokapplikasjonene er ikke bare satt sammen av flere av mediernes uttrykk, de er også multimodale - sammensatt av flere modaliteter. For å kunne forstå hvordan den enkelte historien blir fortalt, må man blant annet studere samspillet mellom modalitetene. Modalitet er en sosialt formet og kulturelt gitt meningsskapende ressurs (Hoem og Schwebs, 2010, s.14). Modalitetene som er vanlige i tekster vi møter generelt i samfunnet er verbalspråk, bilder, farger, levende bilder, skrifttyper og lyd (Maagerø og Tønnessen 2014:24). Å analysere modalitetene og deres sammensetning gir en forståelse for alle uttrykksformene som bidrar til meningsskapingen i tekst (Tønnessen 2014:42). Modalitetene har ulike evner og egenskaper når det kommer til å formidle meningsinnhold. I en multimodal tekst kan det være ulike modaliteter som bidrar til et samspill mellom modalitetene, og skaper en helhetlig tekst. Når

man studerer modalitetene kan man identifisere tegntyper som henvender seg til bestemte sanser. De visuelle modalitetene som skrift, bilder og levende bilder bruker vi synet. For å få med oss de auditive modalitetene – tale, musikk og annen lyd - må vi bruke hørselen (Hoem og Schwebs 2010).

For å kunne forstå hvordan barnebokkapper formidler innhold kan det være hensiktsmessig å se på de ulike modalitetene hver for seg, og deretter hvordan samspillet mellom modalitetene er. Lyd, bilde, levende bilde og skrift er modaliteter som blir brukt i barnebokkapper. Ved å se på modalitetenes affordans kan jeg få større innsikt i hvordan de formidler til brukeren, og hvordan de kan bli tolket.

2.3.1 Lyd

Lyd er en modalitet som blir brukt i alle barnebokkapper, som vanligvis ikke brukes i bildeboken. Lyd kan være i form av fortellerstemme, miljølyd, musikk og effektlyd. Miljølyd som modalitet kan være med på å understreke en stemning, og effektlyd kan styre brukerens oppmerksomhet mot spesifikke hendelser i fortellingen (Tønnessen 2014:45).

Fortellerstemmen gjør at barn som ikke kan lese, ikke er avhengige av voksne for å kunne bli fortalt historien. Musikk i barnebokkapper gir assosiasjoner til film, tv og spill, men som ikke er brukt i bøker. Musikken kan skape spenning eller være en bindende effekt på et konsept. For eksempel musikken i Pippi appen som er kjenningsmelodien til Pippi i filmene. Lyd kan også indikere om ting blir gjort riktig eller galt som i spill, der man for eksempel blir belønnet med lyd og animasjon om man gjør en oppgave riktig.

2.3.2 Bilde

Illustrasjoner og bilder er kanskje den viktigste modaliteten i barnebokkappene. Bildene står for mye av fortellingen ettersom målgruppen mest sannsynlig ikke kan lese.

Utforskningsaspektet kommer i form av illustrasjonene eller bildene. Bildets affordans er den romlige kvaliteten, som gir brukeren muligheten til å få en umiddelbar oversikt. En kan se dette ved hjelp av elementenes plassering i forbindelse med hverandre, med tanke på størrelse, overlapping, og hva som er i forgrunnen og bakgrunnen. Som observatør legger man merke til fargene, hva som får mest plass og komposisjonen av bildene (Maagerø og Tønnessen 2014:28). Når vi møter et bilde blir vi oftest møtt med helheten og deretter ser vi

på detaljene, Maagerø og Tønnessen har gjennom observasjon sett at små barn ser først til detaljene i bildet. Dermed er det viktig med teksterfaring for å kunne lese bilder for å skjønne helheten (Maagerø og Tønnessen 2014:28). For å få denne kunnskapen kan barn gå i dialog med for eksempel den voksne personen som de leser sammen med og peke på bildene for å få utdypet informasjon.

2.3.3 Levende bilde

Levende bilder i barnebokkapper blir oftest vist som animasjoner i eller mellom scenene, og bevegelse i scenene. Bevegelse i seg selv skaper mer oppmerksomhet enn statiske bilder. Levende bilder er bilder som kommer etter hverandre i tid, og dermed utfolder de seg i tid slik verbalspråket gjør. De viser romlig plassering, detaljer og de er like umiddelbare som statiske bilder (Maagerø og Tønnessen 2014:36-37). Animasjoner kan ofte være tilleggseffekter i barnebokappene, noe som skaper en dimensjon av liv i bøkene. Animasjonene kan også brukes for å vise fremgang i fortellingen, eller vise til hva som blir fortalt. Mellom scenene er det ofte lagt på animasjon når brukeren bytter scene. Når bilder blir satt i bevegelse slik de ofte blir i barnebokappen skaper det en annen temporalitet enn i bildebøker. Selv om levende bilder er tilknyttet film, har barnebokappen et annet tempo en filmen. Bevegelsene i barnebokappene er et sted mellom boken som er statisk og filmen som er veldig dynamisk.

2.3.4 Skrift

I barnelitteratur som er representert på app eller bildebøker som er siktet til små barn med ingen eller liten lesekompetanse har skriften en mindre rolle enn i annen litteratur. I bildebøker har teksten ofte en forankrende funksjon. ”Språk som modalitet, både muntlig og skriftlig, egner seg til å beskrive noe, utvikle argumenter for og imot noe, forklare noe og så videre” (Maagerø og Tønnessen 2014:26). I en bildebok har teksten større bærende effekt ettersom den ikke har fortellerstemme. Skriftlig tekst i barnebokkapper er ofte noe brukeren kan velge å slå av eller på. Skriften kan også være mer temporal i barnebokkapper, i og med at den kan dukke opp underveis i scenen. Hvilken skrifttype og font som brukes kan også ha innvirkning på hvordan teksten oppfattes. I en akademisk tekst burde man for eksempel ikke bruke fonten Comic Sans, da normen gjerne er Times New Roman. De ulike fontene er knyttet til ulike praksiser og målgrupper. I en barnebokapp kan en være kreativ i valget av font, der fonten kan for eksempel passe med stilen på illustrasjonene. Tekstens komposisjon

altså, hvor skriften plasseres, hvilken størrelse og form den har vil være med i formidlingen av innhold.

2.4 Forholdet modalitet og medium

Der hvor modalitetene og mediet før hadde større kobling som for eksempel i bøker da trykkekunsten ble oppfunnet, har en nå med digital teknologi flere muligheter til kombinasjon av modalitetene. Med metamediene er samspillet mellom modalitetene er blitt mer komplekst. Når utviklere har tilgang til å bruke flere modaliteter, blir det viktig å bruke modalitetene hensiktsmessig i formidlingen.

Når jeg ser på modaliteter som blir tatt i bruk i tekster formidlet på et digitalt medium, er det viktig å ta i betraktning de teknologiske forutsetningene og den innarbeidede praksisen i kulturen. Maagerø og Tønnessen viser til forskerne Lüders, Prøits og Markussen som har et begrepsapparat hvor de plasserer tekster i nye medier i fire nivåer: teknologisk plattform, medium, sjanger og tekst. (Maagerø og Tønnessen 2014:50) Hvis man ser på barnebokapp er den teknologiske plattformen nettbrett, mediet er applikasjon, sjanger er barnelitteratur og teksten er en visuell fortelling for barn. Alle nivåene har noe å si for hvordan innholdet tolkes, og hvilke modaliteter en har tilgang til, eller burde bruke. Dette kan en for eksempel se i forskjellen mellom bildebøker og barnebokapper, det er forventet at modaliteten lyd og levende bilde kommer i tillegg i appen.

2.5 Samspillet mellom modalitetene

Når modaliteter blir fremstilt sammen blir det skapt ny mening. Modalitetene blir tolket som en helhet og en kan ikke kun se på modalitetene som enheter i en sammensatt tekst. Det er derfor viktig å se på samspillet mellom modalitetene når en analyserer en multimodal tekst. Maagerø og Tønnessen viser til Thibaults fire former for multimodal kohesjon: Rytme, informasjonslenking, komposisjon og dialog (Maagerø og Tønnessen 2014:42). Formene viser til hvordan modalitetene kan jobbe sammen for å skape et helhetlig budskap.

2.5.1 Rytme

En kan oppleve rytme i en multimodal tekst når modalitetene veksler fokus i løpet av en tidsdimensjon. Rytme kan være i sekvenser og takter som skaper et mønster for leseren

(Maagerø og Tønnessen 2014:42). I barnelitteratur er ofte rytme et kjent virkemiddel. Denne kan en se i barnebokappene, med at scenene er ofte utformet likt, med de samme modalitetene med litt variasjon. Rytmen kan være med på å fremme læring, gjøre det lettere å lære å lese og for å engasjere målgruppen.

2.5.2 Informasjonslenking

Informasjonslenking knyttes til semiotikeren Theo van Leeuwens teori om de to typene informasjonslenking som ser på hvordan modalitetene fungerer sammen: utdyping og utvidelse. Når modalitetene utdyper hverandre gir de mer informasjon om samme ting. For eksempel når man tykker på en ku og får høre at kua brauter. At modalitetene utvider informasjonen kan en se for eksempel når tekst og bilde er bærer forskjellig informasjon, men de knyttes til hverandre på grunn av plassering eller tid. Når modaliteter utvider informasjonen vil de fortelle noe en ikke kunne ha visst om en kun fikk se en av modalitetene (Maagerø og Tønnessen 2014:45).

2.5.3 Komposisjon

Hvordan modalitetene forholder seg til hverandre, kan ha innvirkning på hva brukeren mener er mest og minst viktig. Tekstens romlige organisering sier noe om hvordan vi skal tolke en tekst (Maagerø og Tønnessen 2014:43). En kan gi noe en framtrædende plass i teksten med for eksempel å legge visuell tyngde på et objekt. Dette kan gjøres ved størrelse, kontraster eller plassering (Maagerø og Tønnessen 2014:43). For eksempel på knappene for å bytte side eller aktivere lyd eller animasjon. Disse er ikke det viktigste i teksten, men vesentlige for opplevelsen av fortellingen. Det må da tas avgjørelser for hvordan de skal fremstilles. Hovedkarakterene i en fortelling skal ofte være i fokus, animasjoner og plassering kan være med på å trekke brukerens oppmerksomhet mot dem.

2.5.4 Dialog

Modalitetene går i dialog med hverandre og brukeren. Det veksles mellom hvilken modalitet får mest plass. Modalitetene kan "svare" hverandre, med hvordan de er plassert i tid, volum eller størrelse. Interaksjon blir en videreføring av denne dialogen, hvor for eksempel barnet kan utføre en oppgave og høre om det var rett eller galt.

Ser en på disse typene av kohesjon vil en finne forskjeller mellom bildeboken og barnebokappen, selv om de tar utgangspunkt i samme fortelling. For eksempel barnebokappen *Garmans Sommer* som er tilgjengelig i begge mediene. I barnebokappen er det lagt til lyd og bevegelse. Komposisjonen i appen vil dermed være en annen enn i boken på grunn av affordansen som levende bilder har. Det som beveger seg i applikasjonen vil få mer oppmerksomhet og dermed ha større innvirkning på fortellingen. Når elementer beveger seg i et bilde som ellers er statisk forandrer komposisjonen seg fra når man åpner scenen til man skal avslutte den. Dette kan gjøre at en opplever i større grad av fremgang i scenen. At det ikke bare er teksten som peker hvor fortellingen skal gå. I *Garmanns sommer* applikasjonen er det på hver siden en liten animasjon, dette blir som en rød tråd gjennom hele fortellingen. En kan se på det som en rytme i boken. Fortellerstemmen kan også være med på å skape rytme i form av hvordan fortellingen blir lagt frem. Dette kan i en bildebok skapes av leseren, men det ligger ikke som en funksjon i boken. En tilleggsfunksjon som man kun finner i applikasjonen er modaliteten lyd. I dette eksemplet er det lagt på fortellerstemme og kontentumlyder. Kontentumlydene kan tilføre et ekstra lag med informasjon, for eksempel om de er ute eller inne. I tillegg fungerer de som omgivelseskapende effekt, brukeren blir plassert i miljøet med tanke på det audiovisuelle. Om en voksen og et barn leser en bildebok har barnet mulighet til å peke på boken og stille spørsmål. Boken i seg selv har ikke mulighet til å svare på brukerens interaksjon. I applikasjoner er det en større mulighet for interaktivitet med brukeren. Om det er oppgaver som brukeren skal løse, eller at når barnet trykker på elementer i fortellingen kan barnet få tilleggsinformasjon i form av for eksempel hypertekst.

2.6 Remediering

Remediering er et begrep som er relevant å diskutere med hensyn til barnebokapper. Å ta innhold og virkemidler fra et medium og bruke dem i et annet er blitt svært vanlig med de nye mediene. Barnelitteratur på nettbrettet er mest kjent som barnebokapp, bare navnet refererer til et annet medium. I formidlingen av innholdet er det også brukt virkemidler som er kjent fra blant annet film, spill og bildebøker. Den digitale medieteknologien gjør det mulig å kombinere disse i en sammensatt uttrykksform, én multimodal tekst. I boken *Remediation* av Jay David Bolter og Richard Grusin er deres definisjon på hva et medium er sterkt knyttet til remediering: "We offer this simple definition: a medium is that which remediates." (Bolter og

Grusin, 1999, s.65). Det ble aktuelt for Bolter og Grusin å skrive en bok om remediering på slutten av 90-tallet på grunn av utviklingen innen teknologi og digitale medier.

”In this last decade of the twentieth century, we are in an unusual position to appreciate remediation, because of the rapid development of new digital media and the nearly as rapid response by traditional media.” (Bolter og Grusin 1999:5)

Det var stor grad av digitalisering i samfunnet, og dette hadde innvirkning ikke bare på de nye mediene, men også de gamle. Datamaskinen ble å finne i flere husstander, og internett var i startfasen med tanke på hvordan vi kan bruke det i dag. Bolter og Grusin var spesielt interessert i hvordan bilder remediert virkeligheten og utviklingen som skjedde innenfor digitale bilder. ”Bolter og Grusin utviklet sine begreper i en tid preget av stor tiltro til at de nye mediene ville kunne føre oss inn i virtuelle virkeligheter.” (Maagerø og Tønnessen 2014:67). Virtuell virkelighet var en tendens som blir satt i fokus gjennom boken. Bildet streber etter virkeligheten, og hvordan det kan oppnå den gjennom medieringen. Det ble fokus på at medieringene skulle virke umediert. De fokuserer mest på det visuelle aspektet ved remediering, og uttrykkene *immediacy* og *hypermediacy* blir sentrale begrep i forklaringen av hvordan det remedierte oppfattes: ”Both new and old media are invoking the twin logics of immediacy and hypermediacy in their efforts to remake themselves and each other” (Bolter og Grusin 1999:5). *Immediacy* er en beskrivelse på der innholdet er mest mulig likt noe virkelig, at man ikke kan se mediet i medieringen. I maleri, tekst, foto og så videre er det brukt grep som skal gjøre at innholdet er likt den virkelige verden. Disse grepene kan være sentralperspektivet, automatikk eller å basere innhold på virkelige hendelser. Det motsatte vil være å ha fokus på mediet, som betegnes som *hypermediacy*.

Når nye medier kommer på markedet forandrer premissene seg for hvordan medieringen skal foregå, dette gjør at de gamle mediene må se til de nye for inspirasjon, slik de nye i utgangspunktet så til de gamle.

“What is new about new media comes from the particular ways in which they refashion older media and the ways in which older media refashion themselves to answer the challenges of new media” (Bolter og Grusin 1999:15).

Ingen medier er isolerte medier, de tar fra andre medier, og blir påvirket av tendenser i samfunnet. Bolter og Grusin peker på tendensen til nye medier hvor elektronisk remediering ønsker å forsterke forskjellene mellom de gamle og nye, framfor å viske dem bort. Det er i

disse tilfellene viktig for produsentene å vise til at de elektroniske mediene er bedre enn de gamle, men fremdeles forholde seg trofast til kvalitetene som det gamle mediet besitter (Bolter og Grusin 1999). En annen tendens er at forbedringene som skulle overgå det eldre mediet var feil eller svakheter som ingen egentlig hadde tenkt på før. Etter det nye mediet kom ut er publikum blitt bevisst på dem. Da MP3 spilleren kom til Norge fikk jeg en i julegave. Jeg ble ganske skuffet da jeg åpnet gaven og det så ut som en minnepinne. Etter en forklaring fra min far som kjøpte gaven, var jeg fremdeles ikke overbevist. Jeg hadde noen sanger på datamaskinen, men jeg skjønnte ikke hva jeg skulle med 17 sanger på en liten MP3 spiller. Kunne jeg sette MP3-spilleren inn i CD-spilleren min? Teknologien skulle løse et problem med CD-er som jeg ikke visste fantes. I dag er digital musikk en norm, noe som jeg ikke så for meg som yngre. Med ny teknologi vil utviklere, brukere og de som støtter økonomisk ha en trang til å kytte den nye oppfinnelsen til de etablerte mediene som Tv, film eller bøker (ibid). Dette handler om hvilke forventninger man har og hvilken kontekst mediet opptrer i. Når innhold flyttes fra medier endrer innholdet karakter, dette er på grunn av konteksten rundt mediet, selv om innholdet har mye av de samme egenskapene (Liestøl og Rasmussen 2007). Medienes kontekst kan man se i form av den institusjonelle organiseringen, produksjonsforhold, økonomi og politikk (ibid). Når man ser på barnebokappen handler det ikke kun om innholdet. Brukeren må ta i betraktning: hvor interaktiv er appen?, hvor mye skjermtid skal barnet ha?, hvor mye teknologi skal styre hverdagen?, vil man bruke 49 kroner på en applikasjon?, og på den andre siden: er det verdt å betale 100 kr mer for samme fortelling for å ha den fysisk?, har jeg tilgang på bøkene nå? Og kan den stimulere barnet i lik grad som teknologien?

2.6.1 Bokhistorien

I følge Bolter og Grusin kan alle medier forklares som å være gjenstand for remedieringer. Dermed vil bokmediet være et godt eksempel på å vise til hvordan utviklingen i stor grad er påvirket av hvordan utviklingen i samfunnet ellers er. Den teknologiske utviklingen har også hatt stor innvirkning på hvordan bokmediet har forandret seg med tiden. Bokmediet har en lang historie. Boken har gått gjennom forandringer sakte men sikkert de siste femtusen årene. ”Extremely long periods of stability characterize the first three shapes of the book (...)” (Kilgour 1998: 4). Bokens struktur og form har endret seg ut i fra hvilke teknologier og oppfinnelser samfunnet har tilgjengelig. Bokens formål er å lagre tekst, den er en remediering

av det talte ord. Vi har behov for lagret tekst for å kunne formilde kunnskap og fortellinger på tvers av tid og sted. Dette har menneskene holdt på med helt siden leirtavlene var mediet for lagring av tekst. Leirtavlene ble tatt i bruk fra år 2500 fvt. og helt til år 100 evt. I år 2000 fvt. ble papyrusrullen tatt i bruk, den ble ble brukt frem til år 700 evt. Disse formene var stabile i 3000 år. Deretter ble skriftsymbolene endret fra et par tusen piktografiske symboler til rundt et dusin alfabetiske symboler, som økte tempoet på skrivingen. Leirtavlene ble vanskelige å bruke med de nye alfabetiske symbolene, og papyrus rullen gjorde ikke store mengder informasjon tilgjengelig nok slik kodeksen kunne.

2.6.1.1 Kodeks

Kodeksen, bokmediet vi er kjent med i dag - sider budet sammen mellom to permer – kan en finne fra helt tilbake til år 100 evt. (Kilgour 1998: 6). Kodeksen ble først skrevet for hånd, men ble med Gutenbergs trykkpresse på 1400-tallet og deretter maskindrevet trykk gjort mer effektiv.

” There have also been three major transformations in method and power application in reproducing the codex: machine printing from cast type, powered by human muscle (1455-1814); nonhuman power driving both presses and typesetting machines (1814 - 1970); and computer-driven photocomposition combined with offset printing (1970 -).” (Kilgour 1998:4)

Informasjon og fortellinger ble dermed gjort mer tilgjengelig og dette påvirket samfunnet i form av flere mennesker som kunne studere. Med oppfinnelsen av briller ble det også mer vanlig med stillelesning og en trengte derfor flere bøker (Kilgour 1998:7).

“For each of the major innovations in the form of the book, five concurrent elements were necessary: (1) social need for information; (2) technological knowledge and experience; (3) organizational experience and capability; (4) the capability of integrating a new form into existing information systems; and (5) economic viability.” (Kilgour, 1998: 5-6)

Utviklingen har gjennom tidene gjort det lettere å produsere større tekst og for flere til å gjøre det. Kommunikasjonen mellom forlag og forfatter har også blitt gjort enklere, og endringer i teksten er blitt enklere ved hjelp av datamaskinene. Raskere trykk gjør at en kan publisere flere opplag og dermed tjene mer penger. Det blir større miljø rundt bøker som bokklubber, bibliotek og bokkjeder. Det er også viktig i utviklingen med økning i hastigheten for

produksjonen, helt fra da en måtte skrive alle kopier for hånd, til de digitale bøkene som enkelt kan masseproduseres i dag (Kilgour, 1998: 4).

2.6.1.2 E-bøker

Kodeksen er fremdeles i bruk i dag, og er nok den mest brukte mediet for å formidle både skjønnlitteratur, barnelitteratur og faglitteratur. Med de teknologiske fremskrittene er det blitt enklere å skrive og distribuere tekst. Datamaskinen har gjort det enklere å produsere tradisjonelle bøker, men har også produsert et nytt litterært medium – e-boka. På 1960-tallet ble det eksperimentert med elektroniske bøker på laboratorium (Kilgour, 1998: 153).

Klassiske tekster som ikke lenger hadde opphavsrett ble fra og med 1971 konvertert til elektroniske bøker gjennom *Project Gutenberg*. Michael Hart startet prosjektet for å gjøre litteratur mer tilgjengelig og gratis. På midten av 90-tallet ble prosjektet svært populært og antall bøker har økt drastisk siden: ”August 1997: 1,000 books; April 2002: 5,000 books; October 2003: 10,000 books; January 2005: 15,000 books; December 2006: 20,000 books; April 2008: 25,000 books.” (Lebert 2008). I dag tilbyr Project Gutenberg 50 000 gratis e-bøker som en kan laste ned fra nettsiden deres (Project Gutenberg). I tillegg til disse var det enkelte tradisjonelle forlag som inngikk partnerskap med programvare skapere for å få deres analoge bøker digitale (Kilgour 1998:153). Med datamaskinen var andre modaliteter også tilgjengelige i e-bøkene. I 1991 introduserte Sony en håndholdt enhet som kunne vise digitale bøker, den spilte av CD-ROM. The Voyager Company publiserte som jeg tidligere har nevnt en serie med “Expanded Books” på CD-ROM som i tillegg til tekst hadde lyd og bevegelige bilder (Kilgour 1998:154). Disse kan sees på som en forløper for barnebokappene slik de er i dag.

Det elektroniske bokformatet hadde ikke fått noen entusiastisk mottakelse da Kilgour skrev boken sin på slutten av 90-tallet. Kodeksen har vært normen for fremstilling av bøker i to tusen år og ble radikalt forandret med e-boken. Fra den kjente boken man kan holde i hånden, til å vises på et flatt digitalt display (Kilgour 1998:151). Kilgour sier at selv om elektroniske bøker har eksistert i et kvart århundre, kan en si at det enda ikke er etablert et elektronisk-bokmarked i 1998 da boken ble skrevet. Han hevder at det er en klar grunn for at e-bøkene ikke var etablerte: e-bøkene har ikke noe appell til store deler av bokpublikummet. For at e-boken skal få et brukergrunnlag mener han at i det minste må to innovasjoner må finne sted.

For det første må det elektroniske lese enheten være enklere å bruke enn den analoge boken. Den andre betingelsen er at enheten kan inneholde store mengder data fra både nært og fjernt, som kan oppdateres jevnlig, der brukeren kan ha tilgang til innholdet når som helst og hvor som helst, som kan brukes til engangsbruk eller som de eier (Kilgour 1998:152). I tillegg til dette mente Kilgour at for å være et akseptabelt formidlingsmedium må fremtidige e-bok enheter inneha seks spesifikasjonene: (1) lesbarheten må være bedre enn trykte bøker; (2) skjermen må kunne tilpasses til minimum femhundre ord som er standarden i de vanligste bøkene; (3) størrelsen og vekten burde være mindre enn en standard roman; (4) brukeren skal kunne holde, bruke og lese den med en hånd; (5) dens kostnad burde være mindre enn gjennomsnittsprisen på en roman; og (6) den skal kunne ha tilgang til millioner av tekster fra databaser hvor- og når- som helst. (Kilgour 1998:152).

I 2007 kom Amazon ut med et lesebrett for e-bøker – Kindle, og de to første utsendelsene av lesebrettet ble utsolgt på under 6 timer (Lebert, 2009). Det ble også mulig å lese e-bøker på smarttelefonen i 2008 da *Books on Board* startet salget av e-bøker på nettet. Da iPaden kom på markedet i 2010 ble det også lansert en applikasjon – iBookstore. Gjennom denne applikasjonen ble det solgt en halv million e-bøker på mindre enn en måned (Lebert, 2009). Med inntoget av lesebrett og nettbrett ser det ut til at mange av Kilgours krav er blitt oppfylt som kan forklare suksessen til salget av e-bøker etter denne teknologien ble lansert. Da e-bøkene ble distribuert gjennom applikasjoner ble formatet mer immaterielt. E-bøkene blir en del av applikasjons mengden som er svært stor. Tilgangen på e-bøkene blir større, men følelsen av å ha kjøpt en bok kan det være at forsvinner. Med Kindle har man kjøpt et teknologisk apparat skapt for å lese e-bøker, iPaden er et metamedium som brukeren kan bruke til langt flere oppgaver. Bokmediet har lang tradisjon, hvor brukeren setter pris på å kunne holde i boken. Nettbrettet har en større tilknytning til internett og underholdning i form av video, bilder og artikler.

E-boken har ikke erstattet den tradisjonelle boken, og ser man tilbake på historien til bøker vil dette ikke skje på lang tid.

“It is doubtful, therefore, that the electronic book, even when widely adopted, will immediately replace the printed book. Its principal initial function will be to fulfil

existing societal needs not satisfied by printed books and periodicals.” (Kilgour 1998:9)

Bokens utvikling er drevet av ”The ever-increasing informational needs of society” (Kilgour 1998:9). Utviklingen av boken har vært svært stabil. På den andre siden er den teknologiske utviklingen uforutsigbar, en kan bare se utviklingen i kort tid fremover. For at en ny oppfinnelse skal være vellykket er det mange krav som må oppfylles. Hvordan evolusjonen av bøker kommer til å se ut i fremtiden kan man si lite om, bortsett fra at den vil være tilgjengelig på mer informasjon, og være mer effektiv enn nå (Kilgour 1998:10).

2.6.2 Remediering i barnebokapp

I likhet med digitaliseringsfasen, er det nå i multimediefasen viktig å se til teori om remediering. I digitaliseringsfasen var det viktig å se på de nye medieringene i forbindelse med det umedierte, der remediering i multimediefasen er det større vekt på forholdet mellom mediene. Nettbrettet er resultatet av konvergens av mange medier, funksjoner og teknologier. En har mulighet til å lese aviser, ta bilder med kamera, spille flere typer spill, se på tv-programmer, og lese bøker. En følge av dette er at identisk innhold fra andre medier, også er medierte på nettbrettet. Og selv om innholdet ofte er veldig likt, blir det mottatt og tolket på ulik måte med tanke på hvilket medium publikum bruker. I en barnebokapp er det historien som remedieres, både med tanke på tekst, lyd og bilde.

Remediering som teori har blitt viktig igjen på grunn av mediekonvergens. En ser etter smarttelefonen ble en del av hverdagen. Nettbrett har mange av de samme funksjonene som smarttelefonen med tanke på hvilke medier de kan vise frem. Mediene bruker kjente trekk fra andre medier i formidlingen. Med tanke på barnelitteratur på nettbrett kan det være hensiktsmessig å ta i betraktning to ulike faktorer: Hvilke muligheter tilbyr teknologien, og hva er best for formidling av fortellingen? Nettbrettet fører med seg mange muligheter som analoge medier ikke har mulighet til å utføre, som for eksempel personifisering og interaktivitet. På den andre siden er bildeboken et godt etablert medium for formidling av barnelitteratur. Som utvikler av barnebokapper tar man i betraktning både hvor utviklingen av ny teknologi fører oss, men også hvilke tradisjoner som er knyttet til barnelitteratur.

Barnebokapper er ikke et revolusjonerende nytt konsept. Sett bort i fra hvor innholdet er formidlet, er mye av hva en barnebokapp tilbyr tilgjengelig i andre medier. Barnebokappen er en remediering av barnelitteratur. Barnelitteratur applikasjonene har svært mange kilder å støtte seg på med tanke på hvordan barnelitteratur har blitt fremstilt tidligere. Bildeboken er den mest kjente formen for å vise barnelitteratur, men også bildeboken har gjennom tidene hatt en utvikling. Eksempel på en interaktiv barnebok som har eksistert siden 1700-tallet, det er ”popp opp- boka”:

De mekaniske bøkene – ”movable pictures” – hadde klaffer som kunne avsløre nye gjemmedsteder og hemmeligheter. Bøkene spilte på datidens økende interesse for teknikk og mekanikk. Fascinasjonene lå i å oppleve noe som på samme tid var levende og dødt, å krysse grensen mellom det automatiske og etterligningen. (Hoem og Schwebs 2010:25)

Litteraturen blir påvirket av teknologien, og utviklingene som skjer i samfunnet. Når vi nå har en teknologisk utvikling som har gjort teknologien intuitiv for også barn. Det er dermed en målgruppe som utviklerne kan nå ut til. Barnelitteratur har vært i form av bildebøker, tekstbøker, CD-ROM, på TV og sikkert mange andre kanaler. Litteraturen formidles på en måte som skal fenge publikum, og publikum blir påvirket av andre underholdningskanaler. Utviklingen av barnebøker endrer seg i takt med hvordan nye medier formidler, boka påvirkes av hvilke trender og muligheter som er tilgjengelige. Eksempel på dette er bildebøker med lyd som er lagt til i form av knapper barnet kan trykke på.

En annen utvikling er at man kan laste ned en applikasjon som samarbeider med boken, og brukeren får tilleggs innhold i form av for eksempel videoklipp eller oppgaver. Ture Schwebs (2014) skriver i artikkelen *Affordances of an App* om barnebokappen *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*. Appen er en adaptasjon av en animert kortfilm, som etter utgivelsen av appen ble bildebok. Bildeboken kom med en tilleggsfunksjon, en ”argumented reality” applikasjon. Kortfilmen baseres mest på det visuelle, lyden som filmen bruker er miljølyd og musikk. Det er ikke tale på filmen. Bildeboken har selvsagt bilder, men også tekst som forteller historien. Når brukeren har kjøpt bildeboken kan en laste ned den tilhørende applikasjonen. En vil da få tilgang til ekstramateriell som gir liv til den analoge boken. Når man er inne på applikasjonen bruker man kamera på en side i boken. Når appen gjenkjenner bildet vil det begynne å bevege på seg: “characters move, books fly off the page and whisper

their lines aloud, and two-dimensional images become three-dimensional.” (Schwebs, 2014:8). Ved å se på de forskjellige fremstillingene kan en se mediespesifikke affordanser, filmen er i hovedsak visuell, boken er både visuell og verbal, og applikasjonene er visuelle, verbale og interaktive (Schwebs, 2014:9).

Et begrep en kan bruke for å beskrive denne type innhold som er strekt over flere typer medier er *transmedial storytelling*. Dette er et mye brukt grep i underholdningsindustrien, Henry Jenkins (2006) har definert konseptet. I artikkelen *Transmedial Storytelling and Transfictionality* skriver Marie-Laure Ryan (2015) om relasjonene mellom det narrative konseptet av *transfictionality* og det populære fenomenet – transmediale fortellinger. Transmediale fortellinger er fortellinger som tar utgangspunkt i et univers som formidles gjennom ulike medier. Ved å bruke flere medier i formidlingen kan det fiktive universet bli mer levende. De ulike mediene har spesifikke affordanser som kan appellere til ulike former for aktivisering (Ryan 2015: 326). Transmediale fortellinger kan oppstå på grunn av en snøballeffekt hos publikum hvor en fortelling blir så populær at det skapes et miljø. I dette miljøet har publikum selv ønsker om å skape eget innhold som tar utgangspunkt i samme univers. Når et fiktivt univers har en så stor fanbase vil også kommersielle aktører komme på banen med adaptasjoner av innholdet. Det andre fenomenet av transmediale fortellinger er hvor produsenter fra starten av planlegger å bruke flere medier for å formidle innholdet: ”Storyworlds become commercial franchises, and the purpose of their developers is to get the public to consume as many different media as possible.” (Ryan 2015: 363).

Ryan viser til flere grunner til at transmediale fortellinger er blitt så populære. Det er et godt forretningsaspekt hvor utviklere kan skape mange forskjellige former for produkt som passer inn i det fiktive universet, som de vet har en stor fanbase. En annen grunn for denne tendensen er eksperimentering med nye medier og former. Utviklere kan finne nye måter å kombinere uttrykk, slik som vi ser i *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*. Transmediale fortellinger kan også appellere til grupper som ønsker å identifisere seg med disse universene og skape miljøer rundt dem (Ryan 2015). En kan se dette i for eksempel Star Wars som er blitt et kulturelt fenomen som strekker seg over flere medier. Fans ønsker å se filmer, spille spill, lage egne videoer til YouTube om Star Wars universet.

Når det kommer til barnebokappens forhold til andre medier ser man at barnebokapper henviser til bokmediet ved å legge på animasjon mellom scenebytte som illuderer en side som blas i boken. Dette et godt eksempel på at en prøver å vise til noe håndgripelig og kulturelt akseptert. Boken er som sagt den vanligste formidleren av barnelitteratur. Ved å vise til kjente virkemidler – å bla i boken- knytter man barnebokappen til noe publikum har kjennskap til. Mediet blir dermed mindre viktig, en kan se at virkemidlet er immediacy.

” The desire for immediacy leads digital media to borrow avidly from each other as well as from their analogue predecessors such as film, television, and photography. Whenever one medium seems to have convinced viewers of its immediacy, other media try to appropriate that conviction.” (Bolter og Grusin 1999:9).

Når en tar virkemidler fra et etablert medium, kan det nye mediet virke mindre truende. Slik kan gamle og nye medier spille på hverandres affordanser.

Ved å se på teori om remediering kan en forstå de tekniske og sosiokulturelle dimensjonene ved en tekst. I denne dimensjonen ser en ikke så mye på teksten, men på ulike trekk fra medier som overføres til andre medium. Det blir synlig hvordan remediering bidrar i opplevelsen av teksten og det synliggjør medienes funksjonsmåte (Tønnessen 2014:54-55). Jeg skal videre se på begrepet adaptasjon som legger større vekt på semiotisk omforming. Altså hvordan overføringen til nye modaliteter virker inn på hvordan publikum mottar budskapet (ibid).

2.7 Adaptasjon

Adaptasjon er et kjent begrep fra film mediet. Det er ikke sjelden man ser filmer basert på bøker, eller eventyr. Innholdet kan være fra populære bokserier som *Harry Potter*, eller fra eventyr som *Den Lille Havfruen*. Også innen andre medier er adaptasjon en vanlig praksis. Linda Hutcheon (2006) tar for seg adaptasjonsfenomenet i boken *Beginning to Theorize Adaptation*, hvor hun trekker frem ordbokdefinisjonen av begrepet ”According to its dictionary meaning, “to adapt” is to adjust, to alter, to make suitable. This can be done in any number of ways.” (Hutcheon 2006:7). Dermed er adaptasjon et bredt begrep som Hutcheon bruker for å definere en mindre teori. Hun analyserer fenomenet adaptasjon med tanke på tre faktorer: som et produkt, en kreativ prosess, og tolkningsprosessen hos mottaker. Adaptasjon som produkt henvender seg til hvordan innhold bytter medium, sjanger, eller synsvinkel, og

dermed får ny kontekst (Hutcheon 2006:7-8). Den kreative prosessen ved adaptasjon vil alltid involvere både gjenfortolkning og fornyelse av originalinnholdet (Hutcheon 2006:8). Når adaptasjoner blir sett av mottaker vil det være en form for intertekstualitet i hvordan mottaker fortolker innholdet, både med tanke på mediet, sjangeren og originalteksten (Hutcheon 2006:8). Ved å se på begrepet adaptasjon kan en synliggjøre på hvilke måter mediet virker inn på formidlingen og hvordan mottakeren opplever innholdet (Tønnessen 2014:53).

Hvilket medium innholdet opptrer i har noe å si for hvordan vi interagerer med det, Hutcheon viser til tre typer aktiviseringsformer: fortelling, visning og samspill med det som skal medieres (Hutcheon 2006:27). De ulike mediene har forskjellige måter å engasjere mottakeren, dermed har dette innvirkning på hvordan innholdet blir tolket. Medienes affordanser vil gjøre at forskjellige sider av innholdet blir viktig ut i fra hvilket medium innholdet blir vist på (Hutcheon, 2006:10). Teknologien spiller også en rolle for mottakelsen av innhold. Hvordan de teknologiske utviklingene har forandret samfunnet, og menneskers måte å konsumere underholdning og kunst ligger som en ramme rundt all adaptasjon. Nye medier har åpnet for flere muligheter for kombinasjon av fortellerform, med tanke på de tre aktiviseringsformene (Hutcheon, 2006:29).

Hutcheon mener at grunnen for det store mangfoldet av adaptasjoner handler om kombinasjonen av betryggelsen i ritualer kombinert med overraskelsesmomenter, altså repetisjoner med variasjon. ”Recognition and remembrance are part of the pleasure (and risk) of experiencing an adaption; so too is change.” (Hutcheon 2006:4). Det kan også være økonomiske fordeler ved å lage adaptasjoner. For eksempel om man bygger på en allerede kjent merkevare som har tilhengere, den nye adaptasjonen vil da trekke både de som kjenner til stoffet, og et nytt publikum (Hutcheon 2006:5).

Når det gjelder barnelitteratur på nettbrett er det mange eksempler på adaptasjon. Sett ut fra utvalget på norske barnebokapper er adaptasjonstrenden svært vanlig. Gyldendal bekrefter dette med at de selger godt på de barnebokappene som allerede er barnebøker, eller som har etablerte merkenavn (Bjørkeng 2012).Også selskapet Propell som lager adaptasjoner i form av apper som formidler kjente eventyr som ingen eier rettighetene til lenger. Et annet eksempel på adaptasjon på nettbrettet er appen *Garmans sommer* som får tilleggsfunksjoner –lyd og

animasjoner - i app-versjonen som ikke er tilgjengelig i bildeboken. Barnebokapper kan være adaptasjoner av bildebøker, eventyr, animasjonsfilmer, eller tv-serier. For eksempel appen *Elleville Elfrid, Sykkeltvven* som er en fortelling som er fra universet til *Elleville Elfrid*, en serie som går på NRK super. Det er ikke så mange norske barnebokapper som ikke er adaptasjoner. *Maja og det magiske speilet* er en original fortelling skapt for nettbrettet, det samme er *Bruno*. De to sistnevnte applikasjonene skal jeg se nærmere på i kapittel tre.

2.7.1 Snekker Andersen

Et kjent eksempel på adaptasjon er fortellingen om *Snekker Andersen og julenissen* skrevet av Alf Prøysen. Den er blitt en kjent og kjær juletradisjon i Norge. Fortellingen ble først publisert i medlemsbladet *Kooperatøren* i 1957 (Nasjonalbiblioteket), og senere som bildebok i 1971 med illustrasjoner av Hans Normann Dahl. *Snekker Andersen og julenissen* blir vist som stillbilde-film på NRK hver julaften, første gang var i 1973 (Filmweb). Svein Erik Brodal leser Prøysens tekst over illustrasjonene til Hans Normann Dahl. Denne fortellingen har blitt vist i flere ulike medium, medlemsblad, bok, bildebok, teater og de siste årene har det både kommet en applikasjon og det planlegges en spillefilm. Stillbildefilmen på 11 minutter skal bli en 90 minutter lang spillefilm i november 2016 (Moe og Kjærstad 2015). Alf Prøysens verker er blitt adaptert flere ganger. Lillebrors vise, Teddybjørns vise og nøtteliten er eksempler på sanger han skrev på 50-tallet, som ble spilt på barne-tv med dramatiseringer av skuespillere da jeg var barn, og som nå er blitt tegnefilmer som vises på NRK Super. I alle versjonene er det lydsporet med Alf Prøysen som spilles. Visene er blitt en kulturarv som skal gå i generasjoner. For å nå de nye målgruppene er det adaptert til nye formater, men den tradisjonelle stemmen er den samme.

Applikasjonen er svært lik stillbildefilmen, med de samme illustrasjonene og samme innhold. Fortellerstemmen er en annen i appen enn den man kjenner fra NRK, den er lest inn av Gustav Nilsen (App Store: *Snekker Andersen og julenissen*). Selv om det er ny fortellerstemme har han samme dialekt og forteller på samme måte som brukeren er vant med. Scenene er i bevegelse ved hjelp av zoom og panorering. Kamerabevegelsene på illustrasjonene gir liv til bildene i fortellingen. Det gjør også at en legger føringer for hva brukeren skal fokusere på, i motsetning til en utforskende form som er i illustrerte bøker.

Stillbilde-filmen starter med en tekstplakat med tittel og forfatter, og klokkespill av sangen ”julekveldsvisen” skrevet av Alf Prøysen. Dette er veldig likt på startsidene i applikasjonen.

I app versjonen av fortellingen er det lagt til start og sluttbilder som skiller seg fra de andre formene. På startsidene er det en knapp som starter fortellingen. På siste side er det to knapper, en hvor en spiller fortellingen igjen, og en hvor man kan sende e-post til support. Noen av bildene byttes automatisk, mens andre må man bytte selv. Når lesestemmen stopper er det en indikasjon på at man må bytte scene. For å bytte scene drar man fingeren over skjermen i motsatt retning av hvor man skal. Gjennom hele fortellingen har man mulighet til å hente frem en meny, denne vises ved Gyldendal logoen som man kan dra opp. I menyen kan man velge scene, og skru av fortellerstemmen.

Denne julefortellingen har lang tradisjon og dermed store forventninger hos publikum. Alf Prøysen er en svært anerkjent og folkekjær forfatter. Han har mange gode tekster og sanger som jeg har hørt helt siden jeg var barn. Når denne fortellingen formidles i nye medier er det med en varsomhet, med tanke på hvilke tradisjoner fortellingen er knyttet til. Den mest kjente versjonen er kanskje den som vises på NRK hver jul, som igjen er ganske tro mot bildeboken. Tempoet i stillbilde-filmen og appen er sakte. Selv om TV mediet - spesielt etter 90-tallet - har et høyere tempo enn hvordan denne stillbilde-filmen vises i, er det gjort lite forandringer på innholdet. Som applikasjon ligner denne formen på flere av de barnebokappene som er tilgjengelig på det norske markedet. Forskjellen er at det ikke er skriftlig tekst i fortellingen.

2.8 Barnebokappens formidling

I en barnebokapp blir tatt i bruk flere modaliteter og hvordan de fungerer sammen har mye å si for hvordan mottakeren oppfatter innholdet. I tillegg til dette kommer forventningene til mediet. Noe av det som kjennetegner den nye teknologien i dag er muligheten for interaktivitet.

”Digital teknologi øker muligheten for å anvende flere modalitetstyper, men ikke først og fremst fordi den kan formidle tekst, bilder, film og lyd på samme tid. Det kan også analoge medier gjøre. Datamaskinene er derimot utstyrt med noen viktige egenskaper som bøker, radio, tv og film normalt ikke har. Den gjør det mulig – eller svært mye lettere – å skape interaktive og brukerskapte tekster. (...) Ingredienser i dette

vekselspillet kan beskrives metaforisk med ordene samtale og valg, egenskaper vi kjenner fra mellommenneskelig aktivitet.” (Hoem og Schwebs 2010:21 -22)

Interaktiviteten er et vekselspill mellom bruker og maskin. Det må i tillegg legges vekt på at interaksjonen er meningsbærende, brukerens innspill får en konsekvens (Hoem og Schwebs 2010). At maskinen reagerer på brukerens handlinger skaper en form for realitet som gjør mediet mer ”usynlig”. Innholdet får større viktighet om brukeren føler at hun har kontroll over den:

“It is also a creed among interface designers that interactivity increases the realism and effectiveness of a graphical user interface: the icons become more present to the user if she can reposition them or activate them with a click of the mouse.” (Bolter og Grusin 1999:29 -30)

Med nettbrettet og modalitetene en har tilgjengelig på det, kan barn være mer selvstendig i bruken. Interaktiviteten som i en barnebok kan foregå mellom barn og foreldre blir flyttet til barn og nettbrett. Animasjoner, lyd og interaktivitet kan realiserer dialogen som vanligvis foregår mellom barn og voksne.

Om en trekker linjer fra metamedium til multimodalitet kan en se at begge er bygd opp av forskjellige elementer som tilsammen kan skape nye uttrykk.

“the computer metamedium is indeed an umbrella for many things- but rather only containing a set of separate mediums, it also contains a larger set of smaller building blocks that unite to create hybrids.” (Manovich 2013:181)

Dermed kan man si at datamaskinen ikke skaper nye medier, men hybrider av eksisterende medier. Derfor blir forholdet som vi har til ulike medier mer komplekst med inntoget av metamedier. Med metamedier har utviklere mulighet til å kombinere modaliteter og teknologiske affordanser på uendelig mange måter. Barnebokapper kan forandres i takt med utviklingen av hybrider innenfor mediene. Når en finner nye måter å kombinere modalitetene og nye måter å bruke teknologien. At nettbrettet er et metamedium gjør at innholdet som er på den kommer til å være i kontinuerlig forandring, og utvikle seg i takt med samfunnets behov.

Et annet kjennetegn ved tekster i nye media er den hypertekstualitet. Altså at det er linket til andre tekster i teksten. Denne strukturen kan true narrasjonen av fremstillingen. Litteratur som har en start, midte og slutt i kronologisk rekkefølge kan bli av brutt av oppgaver som

brukeren må gjennomføre før en kan gå videre. Konsekvensen av dette kan være at fremdriften hemmes eller stopper helt (Hoem og Schwebs 2010). Dette kan en se i barnebokappen *Pippi*, hvor en kan trykke på illustrasjoner av bilder som henger på veggen. Brukeren får da mulighet til å lage egne tegninger. På den ene siden kan dette skape engasjement hos brukeren, eller så kan konsekvensen være at det bryter flyten i historien. Hvor mye en mener slike interaktive oppgaver hemmer flyten i fortellingen må veies opp mot forventningene om ”noe mer” i applikasjoner.

Barnebokapper blir ofte sammenlignet med bildeboken derfor spør jeg: Hvilke fordeler er det ved å kjøpe barnelitteratur på nettbrett sammenlignet med å kjøpe det i bildebøker? Et argument er at det er lett å ta med på ferie, det vil ikke ta like mye plass som bøker. Et annet argument er at barnet kan være mer selvstendig i lesningen ettersom det er fortellerstemme i barnebokappen. At en barnebokapp kan gjøre fortellingen mer interaktiv er et annet argument. Med tanke på hvor utviklingen i samfunnet går, hvordan teknologien utvikler seg, og hvilken plass den har i hverdagen burde også litteraturen påvirkes. Tønnessen skriver at ”Litteraturen må henge med på medialiseringen som skjer i samfunnet hvor mediene er integrert i alt barn og unge gjør, som sosialt liv, underholdning og læring.” (Tønnessen 2014:50). Når barn ser at foreldre og søsken i store deler av hverdagen bruker teknologi, vil det være unaturlig for dem å ikke ha tilgang på det samme. I barnehager og barneskoler blir det mer og mer vanlig å bruke metamedier til underholdning og undervisning. Bildeboken har etablert sin plass med tanke på barnelitteratur, og barnebokapper vil bruke dens stabilitet som et virkemiddel for å nå ut til målgruppen. Samtidig vil utviklingen mest sannsynlig være i takt med hvilke utviklinger man ser ellers innenfor teknologi og mediebruk.

Adapsjoner av tekster kan oppfattes som den dårligere versjon enn originalen, i følge det skapte hierarkiet av medium, og responsen kan dermed være negativ (Hutcheon 2006:3). Hvordan innhold blir skapt og mottatt har med både materialet, samfunnet og økonomien, som det kulturelle, personlige og estetiske (Hutcheon 2006:28). Når innhold bytter medium har publikum forventninger både til innholdet og til mediet. ” The relative age of a technology is certainly a factor in its cultural meaning. For example, supporters of the printed book use its venerable age to claim a special status.” (Bolter og Grusin 1999:87). Den analoge boken har en status i samfunnet som digitale bøker ikke kan nå. Litteratur er forbundet med bøker og får

dermed en forhøyet posisjon i samfunnet. Barnebokappen skal ikke bare leve opp til bokens standard, men også nivået av innovasjon en ser i andre applikasjoner tilgjengelig på nettbrettet. En kan si at barnebokappen ligger et sted mellom boken og spill. Som bruker vet man hvilket potensiale det ligger i applikasjoner og man er knyttet til tradisjonen med bildebøker.

Kapittel 3

3. Analyse av norske barnebokapper

I forrige kapittel hadde jeg avslutningsvis med en analyse av barnebokappen *Snekker Andersen*. Analysen av denne barnebokappen er med som et eksempel på adaptasjon og remediering. I dette kapitlet skal jeg se på fem barnebokapper hver for seg med hensyn til hvordan modaliteter og affordanser blir brukt i formidlingen.

Norsk barnelitteratur for nettbrett blir fortalt på ulike måter og med ulike grep. Noen applikasjoner er digitaliserte bøker med fortellerstemme, mens andre er interaktive fortellinger som krever brukerens deltakelse. Tilfelles for barnebokapplikasjonene er at de skal formidle en fortelling rettet mot barn. Ved å bruke nettbrett som medium har utviklerne mange muligheter i fremstillingen og formidlingen av innhold. Nettbrettets affordanser kan brukes for å for eksempel skape en ny dybde i historien, involvere leseren i fortellingen eller personifisere historien. Mulighetene er mange, men utprøving kan være kostbart. Ved å lage applikasjon med høy grad av interaktive løsninger kreves det noen ekstra ledd i utviklingen. Flere forlag må ta i bruk eksterne selskaper for å kunne utvikle applikasjoner. I en artikkel i Aftenposten fra 2012 står det at:

”Alle de interaktive elementene gjør at utviklingen blir langt dyrere enn en vanlig barnebok. 4–5 mennesker lokalisert i Norge, Storbritannia og Italia jobber i 2–3 måneder med å gjøre et ferdig "bokmanus" om til en app. Til sammenligning kunne adaptasjon av en vanlig bok til app vært gjort på 2–3 uker.” (Bjørkeng 2012)

Brukeren forventer at apper skal være billig, og aller helst gratis. Utgiveren må ha nye markedsstrategier, og finne best mulig måte å nå ut til publikum i app-havet. Dette bekrefter Terje Colbjørnsen (2014) i artikkelen *Book apps in Norway*, hvor han viser til at kostnaden per app ofte satt til standarden på 99-cent (Colbjørnsen 2014:147). Det er også forventninger til at apper skal være gratis ettersom 25% av appene i App Store er det. Jeg skal komme tilbake til flere aspekter av foretningsspektivet i kapittel fire.

Barnebokapper henter elementer fra mange ulike medier, som for eksempel animasjonsfilm, radioteater, tegneserier, bøker og spill. Barnebokapper har den fordel at utviklere kan

utforske sammensetningen av modaliteter og nettbrettets affordanser i formidlingen av fortellingen. Bildeboken som er det vanligste mediet for barnelitteratur har ved hjelp av nettbrettets teknologi muligheter til å animeres, legge på lydbilde og gjøres interaktiv. Utviklere har også muligheten til å skape originalt innhold basert på mulighetene som ligger i nettbrettet. Jeg skal gjennom analyse av barnebokapper besvare underproblemstillingen: *I en litterær applikasjon, hvordan fungerer de ulike modalitetene sammen?*

På grunnlag av en kartlegging av informasjon om norske barnebokapper i perioden 2010 til 2015 har jeg valgt ut noen applikasjoner som jeg mener viser forskjellige stadier av utviklingen, i tillegg til at de er svært forskjellige med tanke på hvor interaktive de er. Alle unntatt *Bruno* er gitt ut av Gyldendal, som har gjort stor satsning på barnebokapper. Selv om appene er fra samme forlag har de forskjellige uttrykk som en kan finne igjen hos de andre utgiverne. Barnebokappene jeg har valgt å se på er *Når alle sover*, *Maja og det magiske speilet*, *Kubbe lager skyggeteater*, *Frøet* og *Bruno*. Den første ble gitt ut i 2011 og den siste i 2015. De første norske barnebokappene som kom på markedet var digitaliserte barnebøker med lydspor, slik som tilfellet er med *Når alle sover*. At det var nettopp slike apper som var først ut kan forklares med at det er den letteste måten å lage app, fordi mye av materialet allerede finnes. Deretter kom det en utprøvningsfase hvor en så mange ulike former for barnebokapplikasjoner på markedet. I denne analysen er denne perioden fra 2012 til 2014 eksemplifisert med appene *Maja og det magiske speilet* og *Kubbe lager skyggeteater*. Perioden rammet alt fra de enkle digitaliserte barnebøkene til nye produksjoner som kunne ligne på spill og film. Fra 2014 har det igjen kommet mange digitaliserte versjoner av barnebøker. Forskjellen på de første digitaliserte barnebøkene og de som kom etter 2014 er at de nye barnebokappene har et utvidet lydbilde, enkelte animasjoner og kamerabevegelser i scenene. *Frøet* er en applikasjon som representerer oppgraderingen av de første barnebokappene som er digitaliserte barnebøker med fortellerstemme. Den nyeste applikasjonen i analysen er *Bruno* fra 2015 som representerer en kategori hvor innholdet er først og fremst skapt for nettbrettet.

3.1 Når alle sover

Når alle sover er en av de første norske barnebokappene, gitt ut av Gyldendal i 2011. Fortellingen er skrevet av Nicolai Houm og illustrert av Rune Markhus (som også har

illustrert *Eg og Pontus går i land*, *Eg og Pontus går for gull* i tillegg til *Frøet*). Denne fortellingen ble både gitt ut som papirbok og applikasjon. Den digitale utgaven er svært lik bokformatet. Det som skiller dem er i all hovedsak at man i den digitale utgaven kan få fortellingen fortalt lydlig gjennom en fortellerstemme. Det er også forskjell på prisen, bokversjonen koster 249 kroner som er 200 kroner dyrere enn appversjonen.



Avbildet er startsiden i applikasjonen Når alle sover.

Når alle sover er en fortelling om en baker og hans datter Murielle. Når alle i byen sover er bakeren og Murielle våkne for å bake. De to er hver natt vitne til noe som ingen andre får se, nemlig at kjempen Boba kommer for å rive ned byen. Heldigvis kommer Lille Fetir Lutemann og rydder opp etter Boba, og fikser alt som er ødelagt. En dag får Lille Fetir Lutemann en skade i foten, og kan ikke rydde opp etter Boba. Folkene i byen våkner til kaoset og kaller inn til folkemøte. Innbyggerne tror det er bakeren som har ødelagt byen fordi han er den eneste som er våken på natten. De prøver å ta bakeren, men han sier at han kan vise dem hvem som

har gjort det. Alle i byen går opp til en fjelltopp for å se hva som foregår på natten. Da de får se Boba og bestemmer de seg for å fange han i en felle noe de lykkes med. Noen dager senere er Lille Fetir Lutemann frisk og returnerer til byen, men har nå ingenting å reparere. Murielle synes synd på dem og bestemmer seg for å hjelpe Boba med å rømme og komme seg unna menneskene i byen.

Startsiden på applikasjonen -som er avbildet tidligere - skiller seg fra bokomslaget. I tillegg til illustrasjon og tittel er det på appen tekniske instruksjoner som er nødvendige for å forstå hvordan appen fungerer. Brukeren får instruks i form av en pil i høyre hjørne som peker mot høyre: ”bla her for å begynne å lese” og i røyken fra pipen står det hvordan man skrur av og på teksten. Denne informasjonen dekker alle funksjonene applikasjonen har. Brukeren får valget mellom å ha synlig tekst ved å trykke midt på bildet på hvilket som helst tidspunkt i fortellingen, dette påvirker ikke fortellerstemmen. Ved å trykke på venstre eller høyre side blar man mellom scenene. Når man trykker eller sveiper fingeren fra høyre kant mot venstre ”bretter” siden seg og viser en ny scene, som i en bok. Scenene er ikke over to sider som man blar gjennom i boken, det er som en bunke med ark som man blar gjennom i landskapsperspektiv.



I bok-versjonen går bildene over to sider, i appen vises de som en scene.

På samme måte som i boken gir appen brukeren mulighet til å oppleve scenene i eget tempo, men brukerne av appen kan i større grad styres av å følge tempoet til fortellerstemmen. Trond

Fausa Aurvåg som har fortellerstemmen, tar seg god tid til å formidle teksten. Dette er bra med tanke på at brukeren får tid til å utforske de detaljrike illustrasjonene. Illustrasjonene tar seg bra ut på nettbrettet, der man i en bok vil få en brett som skjuler noe av designet. Her får man i stedet et ubrutt landskapsbilde som leseren kan studere. Illustrasjonene inviterer til utforskning som gjør at fortellingen er mer en hva som blir fortalt med ord. Et konkret eksempel på illustrasjonens viktige betydning som meningsbærere i teksten finner man på side 19 og 20 hvor det kun er bilde, ikke fortellerstemme eller tekst. Dette skapte også en forvirring som trolig er på grunn av forventningene til mediet. Hvilke forventninger brukeren har til barnebokapplikasjoner skal jeg se nærmere på i drøftingen.



På side 19 og 20 er det hverken fortellerstemme eller tekst.

3.2 Maja og det magiske speilet

Maja og det magiske speilet er utviklet av Bifrost Entertainment i samarbeid med Gyldendal. Applikasjonen kom i 2012 som var et år da det kom mange norske bokapper på markedet. Appen er svært interaktiv og drar nytte av mange av nettbrettets affordanser. Marius Friis Stensland i Bifrost Entertainment sa i et intervju i Aftenposten at:

”Dette blir ikke en bok, ikke en film, ikke et spill. Bare en ny opplevelse. Men litt av poenget er at vi fortsatt likevel skal gi opplevelsen av å være i en bok. Alt skal gjøres

én gang, ikke flere ganger som i et spill. Etter at historien er over, vil likevel noen elementer kunne "spilles" på nytt." (Bjørkeng, 2012)

Jeg skal se på hvordan applikasjonen henter elementer fra de andre mediene, hvordan modalitetene fungerer sammen, og hvilke affordanser som er brukt for å formidle fortellingen. *Maja og det magiske speilet* var nominert til "Årets Barneapp" i prisutdelingen Gulltasten i 2012. Applikasjonen koster 49 kroner, og er ikke tilgjengelig som bok (App Store: Maja og det magiske speilet).



Startsiden i Maja og det magiske speilet, med tre valgmuligheter.

Maja er et spøkelse, hun går på skole for å lære seg å spøke. En dag hvor hun og klassekameratene lærer å gå gjennom vegger havner Maja på rektors kontor. Nysgjerrig som Maja er utforsker hun kontoret. I en skuff ligger det et merkelig bilde, Maja løfter det opp, men mister det da rektor kommer inn i rommet. Bildet knuses og slipper fri tre plageånder som fanger småspøkelsene og stikker av. Siden Maja var den som slapp dem fri er det også

hun som må fange dem igjen. Hun må derfor dra på forskjellige steder i byen for å bekjempe og fange plageåndene.

3.2.1 Utforming og uttrykk

Applikasjonen starter med å vise et bilde av hovedkarakteren Maja farget svart, og deretter Bifrost- og Gyldendal-logoen før startskjermen. De tre knappene man kan trykke på i startskjermen er *innstillinger*, *start eventyret* og *sceneoversikt*. I innstillinger har man valget om engelsk eller norsk språk, og om man vil spille med fortellerstemme eller ikke. I sceneoversikt kan man velge mellom å begynne på begynnelsen, i Akademiet eller med Plageåndene.



Skyen med tekst får blått omriss når den er interaktiv.

Første scene starter med en zooming inn på spøkelsesbyen, og deretter en scene hvor man følger Maja gjennom skogen. I skogen panorerer bildet horisontalt og illustrasjonen av Maja har en liten animasjon vertikalt som gjør at det ser ut som at hun svever gjennom skogen. I neste scene skal Maja gå over en elv og brukeren blir instruert: ”trykk på de lysende stenene for å hjelpe Maja og Mino over elven!”. Slik veksling mellom fortellingen og instruksjoner skjer hver gang det er en oppgave som skal løses. Når det er trykkbare elementer i scenene får de blått omriss. Teksten i appen er innrammet av en sky som også får ett blått omriss når man kan bytte til neste scene. Det klippes mellom scenene slik som blir gjort i blant annet filmmediet. Figurene i fortellingen skiller seg fra bakgrunnen og ser ut som de er i et annet lag. Figurene er ofte i bevegelse, mens bakgrunnen er statisk.

3.2.2 Lyd

I *Maja og det magiske speilet* er lyden brukt som formidling på flere forskjellige måter. Musikken på startskjermen er instrumentalversjonen av kjenningsmelodien til applikasjonen ”Her kommer Maja og katten Mino”, som spilles to ganger i fortellingen. Den ene gangen er når man har fanget alle plageåndene og den andre er når fortellingen er ferdig og man ser rulleteksten. Når jeg hører instrumentalversjonen av denne sangen tenker jeg på musikken i dataspillet Sims. Andre lyder i applikasjonen er en plingelyd når man trykker på objekter som lyser. I tillegg til dette er det også kontentum lyder, for eksempel når Maja er i skogen hører man en ugle som uler, vind og rasling i løvet og vann i elven.

3.2.3 Interaktivitet

Maja og det magiske speilet er en fortelling som drives frem av brukerens interaktivitet. I første del av fortellingen går man gjennom oppgaver som gjentar seg i siste del av fortellingen. De første oppgavene består av å trykke på objektene som lyser, rope bø inn i mikrofonen, tørke bort støv ved å dra fingeren over skjermflaten, og tegne strek mellom de lysende tallene for å skape en figur. I andre del av fortellingen får brukeren velge hvilken rekkefølge man vil fange plageåndene. Dette vises med et oversiktsbilde av byen med illustrasjoner av plageåndene som forsvinner når man har gjennomført oppgaven og fanget dem. Når Maja møter den ene plageåndene må brukeren børste vekk støvet med fingeren når hele skjermen er dekket av støv. Når man møter en annen plageånd må man trykke på Maja så hun gjemmer seg for plageånden, og rope for å skremme plageånden. Og den tredje må man trykke gjentatte ganger på plageånden for å kile den. Oppgavene man får når man skal bekjempe plageåndene har brukeren allerede gjennomført tidligere i fortellingen, bare i en annen sammenheng. Det får ikke konsekvenser for fortellingen om man ikke er rask eller gjør riktig på første forsøk, selv om fortellerstemmen sier ”fort deg!”. Det er heller ikke poengscore slik som det ofte er i spill.



På bildet ser man en scene i appen som man vender tilbake til mellom oppgavene. Her er de tre plageåndene representert, og de forsvinner når brukeren har klart oppgaven.

3.3 Kubbe lager skyggeteater

Kubbe lager skyggeteater er en bildebok-app illustrert og forfattet av Åshild Kanstad Johnsen. Hun har gitt ut flere bøker og applikasjoner om figurene Kubbe. *Kubbe lager museum* (2010), *Kubbe lager spetakkel* (2011) og *Kubbes album om alt* (2013) er de tre bøkene som er publisert av Gyldendal. Appen er produsert av selskaper Ciber som Gyldendal leide inn for prosjektet. I tillegg til *Kubbe lager skyggeteater* er det gitt ut en app som heter *Kubbe rydder opp* (2011), som er en interaktiv lekebok. Kubbe figuren er kjent både i Norge, men har også blitt godt mottatt i land som Frankrike, Japan og Kina (App store: Kubbe lager skyggeteater). *Kubbe lager skyggeteater* er kun tilgjengelig i applikasjons format som gjør den til en digital først produksjon selv om Kubbe figuren er kjent fra bokserien. Illustrasjonene til Johnsen er detaljrike og har en særegen stil som det er lett å kjenne igjen. I og med at detaljnivået i illustrasjonene er så rikt, gjør det at utforskningsaspektet for brukeren er ganske stort. Kubbe lager skyggeteater har vunnet gull i klassen Årets vakreste digitale bok i prisutdelingen for Årets vakreste bøker. Applikasjonen er utgitt i 2013, den koster 39 kroner og den er tilgjengelig både på nettbrett og smarttelefon. *Kubbe lager skyggeteater* har et større interaktivitetsnivå enn *Når alle sover*. Brukerens valgmuligheter er utvidet, og nettbrettets affordanser blir i større grad tatt i bruk i Kubbe appen.

Kubbe lager skyggeteater handler om en dag hvor bestemor og Kubbe er på piknik i skogen. Kubbe oppdager skyggen sin og bestemor forklarer han hva skygger er og historien om skyggeteater. De finner ut at de vil lage skyggeteater for alle i skogen. Kubbe, bestemor og vennene starter med verksted for å lage kulisser til teateret. Når det er tid for å vise frem teaterstykket er det blitt mørkt og dermed oppstår det et problem. De har ikke lys til å vise frem skyggene! De blir reddet av en gjeng med ildflyer og kan vise frem teaterstykket til alle vennene sine i skogen.



Kubbe lager skyggeteaters startside

På startside er det mange objekter på hvit bakgrunn, denne typen oppsett av objekter viser til stilen som Kubbe universet er i. De klikkbare elementene er de svarte ikonene på høyre side. Langs kanten nederst på siden er det informasjon om hvem som har gitt ut, utviklet, skrevet, illustrert fortellingen samt hvem som har fortellerstemmen. De andre illustrasjonene på startside er av natur, sysaker og melk. Tittelen er illustrert som pinner/kubber som ligger

oppstilt som bokstaver. Karakteren kubbe, Gran og bestemor står under tittelen. En fugl hopper på en grein øverst i bildet, for øvrig den eneste animerte illustrasjonen som ikke har funksjon når man trykker på den. Illustrasjonene er et frempek til hva historien skal handle om. Dette ser man spesielt hvis man har spilt appen før.

Selv om det er mange enkeltobjekter som er illustrert på startsidene, kan jeg som bruker skille ut hvilke som har funksjon når jeg trykker på dem. Funksjonsknappene har illustrasjoner som skiller seg fra de andre både med tanke på at de er fargelagt svarte, og at de beveger seg. Hvis man lurer på hva ikonene betyr trykker man på spørsmålsteget, som er en ganske intuitiv handling. Dette er en type hypertekst hvor en får opp en ny tekst ved å trykke på linker, kjent fra blant annet nettsider.

Valgene man har i applikasjonen er:

Spørsmålsteget – informasjon om hva ikonene betyr

Filmrull – velger om scenene skifter av seg selv eller ikke

firkant med streker – skrur teksten av eller på

Figuren- viser om fortellerstemmen er av eller på

Play - starte fortellingen

Hvis ikonene er i bevegelse betyr det at funksjonen er på.

Hvor som helst i fortellingen kan man sveipe fra bunnen og opp og få opp en meny med snarveier. I denne menyen kan man velge å hoppe til ulike kapitler av historien, skru av eller på fortellerstemme, tekst og autoplay. Denne funksjonen er imidlertid skjult, og som leser kan man lett gå glipp av den. Kubbe er den applikasjonen med flest valgmuligheter av hvordan appen skal spilles. Menyene og de valgene man har minner om de valgene man får i menyene på DVD mediet.



Menyen som er tilgjengelig inne i fortellingen.

3.3.1 Interaktivitet

De interaktive elementene i denne applikasjonen er klikkbare objekter i enkelte scener. Man kan se at objektene er klikkbare ved at de beveger på seg. Hvis man klikker på objektene kan man få en annen animasjon og/eller lyd. Eksempler på interaktive elementer er i en scene hvor Kubbe og vennene forbereder teaterscenen, i front ligger en rekke instrumenter, og over dem er animasjoner av noter. Instrumentene kan man trykke på for å få ulike lyder fra dem. På en annen scene er det en liten animasjon i hodet til elgen, og hvis man trykker på elgen lager den lyd og beveger seg mer. Fortellingens fremdrift er ikke avhengig av brukerens interaksjon. De interaktive elementene er med som utforskningsmoment, noe som passer til stilen på kubbe fortellingene. De detaljerte tegningene med mange ulike objekter får her sin parallell i ulike muligheter for å aktivisere innholdet.

3.3.2 Scenebytte

Når man skal bytte scene dukker det opp en pil som beveger seg med glød rundt. Når det er på tide å bytte scene stopper dessuten musikken og man hører kun kontantum lyd. Da kan man velge om man vil trykke på pilen eller sveipe fra kanten. Hvis man velger å sveipe får man se en animasjon av en figur som dytter siden bakover, og figuren bytter stiling om man slipper siden. Dette oppleves som et interaktivt grep som gjør at man har mer kontroll og kan leke seg med denne funksjonen. Det er også er humoristisk grep.



I høyre på bildet ser man den animerte figuren som dukker opp i sceneskiftene.

Dermed er det tre forskjellige måter å bytte scene: bruke pilen for klipp, sveipe funksjonen gir en figur som dytter siden til du slipper og da blir figuren dratt ut, og den siste funksjonen er automatisk scenebytte. Grunnen til disse valgmulighetene kan ha med hvilken situasjon brukeren befinner seg i. For eksempel om applikasjonen blir vist til en gruppe barn i barnehagen kan det være en fordel at man ikke trenger å bytte scene selv. Om det kun er et barn som alene ser på applikasjonen vil det kanskje barnet få større utbytte av å selv få bytte side.

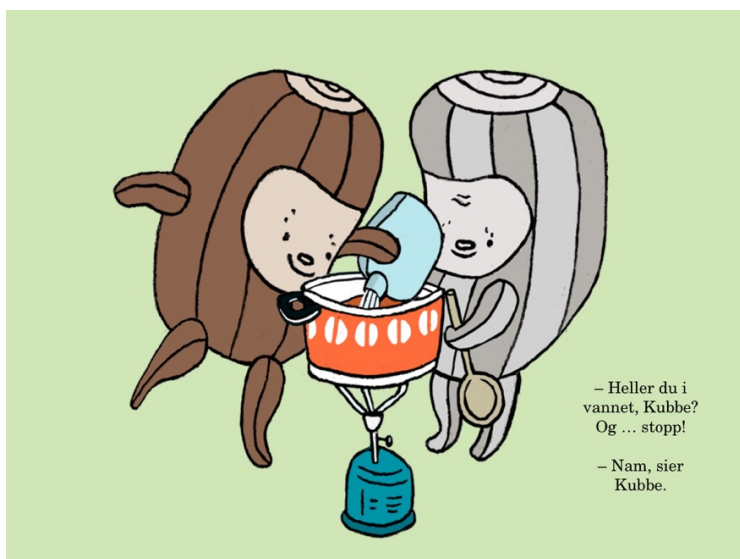
3.3.3 Uttrykk og utforming

Kubbe lager skyggeteater er en applikasjon hvor historien blir fortalt gjennom ulike estetiske grep med tanke på scenefremstilling. Det blir brukt panorering og zoom i større detaljerte bilder, slik som man ser i film mediet. For eksempel den første scenen som benytter seg av panorering fra huset til kubbe og ut i skogen hvor Kubbe og bestemor er på tur. Når en beveger seg fra venstre til høyre i bildet ser man at det er flere lag med illustrasjoner lagt oppå hverandre, så når bildet panorerer går de fremste lagene raskere enn de bakerste. Bruken av flere lag med illustrasjoner er brukt i flere scener og skaper en dybdefølelse. Å bruke forskjellige lag i illustrasjonene for å skape dybde i scenene kjenner jeg spesielt igjen fra klassiske Disney filmer, som for eksempel Snøhvit og de syv dvergene.



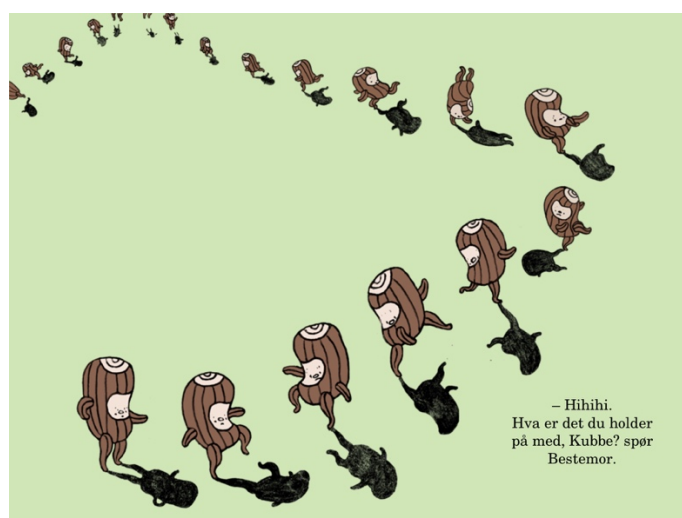
Bilde viser en scene som er bygget opp av flere lag med illustrasjoner.

Andre scener er basert på mer statiske illustrasjoner hvor bevegelsen kommer i form av små animasjoner. Eksempler på disse animasjonene er at karakterene bytter ansiktsuttrykk eller at dyr beveger seg. Det er både scener som er svært detaljerte, mens andre scener har en ensfarget bakgrunn med karakterer i fokus. Enkelte scener benytter seg av klipp mellom flere illustrasjoner som viser til handlingen i fortellingen. Denne formen kan minne om tegneseriestriper. Bildene forandres hyppigere enn i en bok, men har ikke samme flyt som i en animasjonsfilm.



I bildet ser man en scene som har karakterene i fokus på ensfarget bakgrunn.

Et annet grep som de bruker i flere av scenene er å lage et handlingsforløp på en ensfarget side. Når man starter scenen er det kun en figur og det dukker opp flere figurer som skal illustrere en bevegelse eller handling.



Illustrasjonene av Kubbe dukker opp en etter en i løpet av scenen.

I *Kubbe lager skyggeteater* er det to fortellinger i fortellingen. Den ene er da bestemor forteller om skyggeteaterets opphav og den andre er når Kubbe og vennene har skyggeteater om den lille Rødhette. Scenen hvor vi får se opphavet til skyggeteateret har en annen visuell stil enn resten av fortellingen. Begge fortellingene blir illustrert ved hjelp av animasjonsfilm

som har et raskere tempo en hovedfortellingen. Her skifter modalitetene på fokuset, i hovedfortellingen får still bildene mest fokus, med noen enkle animasjoner. I delfortellingene blir det brukt levende bilder. For en bruker blir det nesten som å se en film inne i fortellingen.



Bildene viser de to scenene hvor det er fortellinger i fortellingen som vises som en film.

3.3.4 Lyd

Den kjente skuespilleren Kim Hugen har fortellerstemmen, i tillegg til fortellerstemme er det både kontentumlyder og musikk. Lyden i startbildet er kjenningsmelodien til appen, og den går i loop. Den har elementer av natur og klokkespill. Denne musikken får meg til å tenke på utforskning og mystiske turer i skogen. Musikken blir akkompagnert med kontentum som støtter illustrasjonene og spesielt de animerte illustrasjonene. Når man bytter scene klippes det til et hvitt bilde og man hører lyden av lysbilder som skiftes ut. Denne lyden må være siktet til de voksne som husker lyden fra de var mindre. Hvis man har på seg øretelefoner får man stereolyd og kan høre stemmer fra forskjellige kanter, som gjør at man føler at man er deltakende i universet. Kontentumlydene er tilpasset fortellerstemmen og kan minne om hvordan lyd blir brukt i radioteater. For eksempel når bestemor lager suppe kan man høre lyden av tresleiv i gryta. Lydbildet med tanke på kontentumlyd, lysbildelyden og musikken passer også til stilen på illustrasjonene og enkelte objekter man kan se i dem. Gryter fra 70-tallet og stilen på figurene gjør at hele applikasjonen inkludert lydbilde får en retro følelse.

3.3.5 Kubbe på nettbrett

Denne applikasjonen har tatt et stort steg bort fra boken, selv om det er noen scener tar utgangspunkt i stillbilder har alle scenene en form for bevegelse enten den klipper mellom

stillbildene eller små utskiftninger i elementer av scenen. Applikasjonen er heller ikke lik en animasjonsfilm ettersom tempoet og bevegelsene er mye langsommere. Tempoet på fortellingen varierer, noen ganger blir man passiv tilskuer, andre ganger blir man aktivisert. Velger man å sette appen på autoplay er fortellingen svært lite interaktiv og kan oppfattes som en langsom animasjonsfilm.



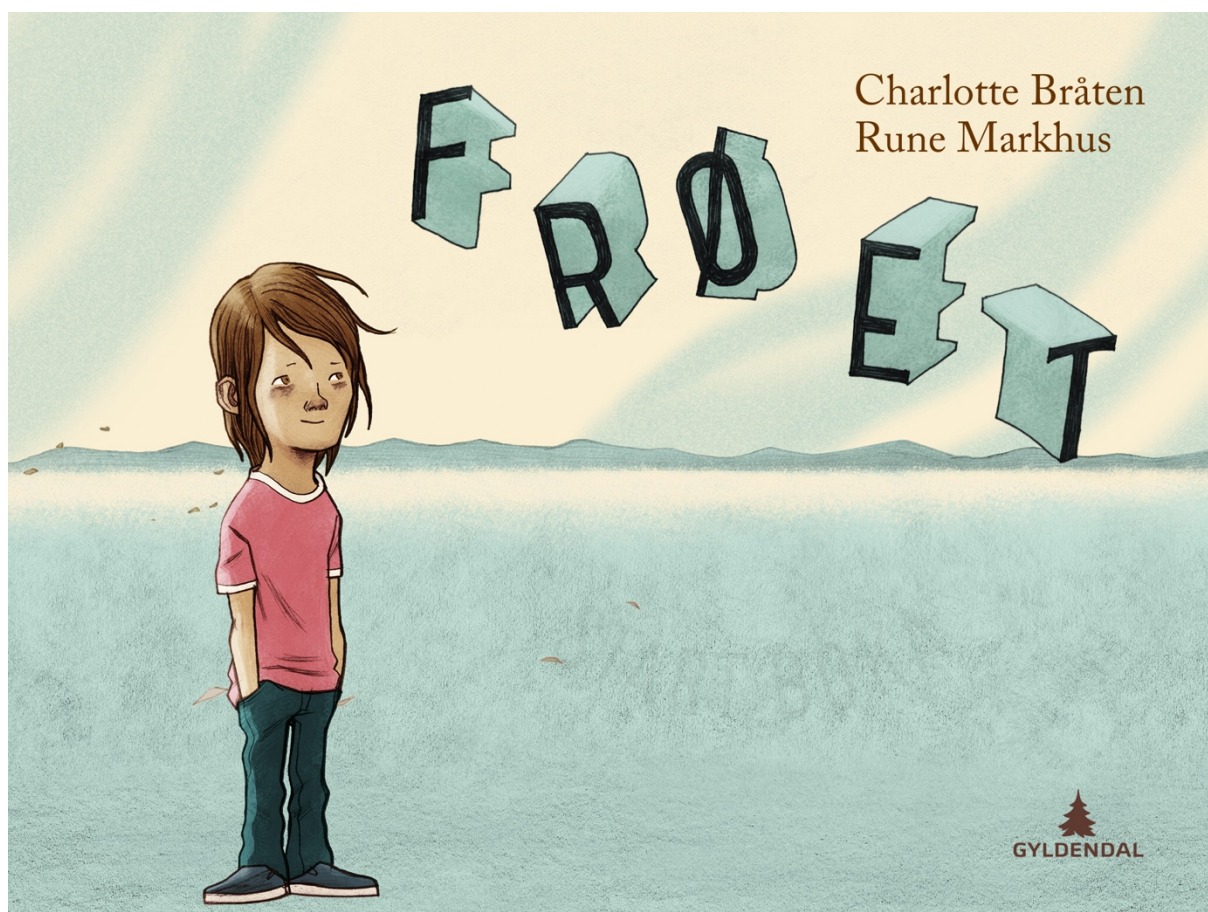
Bildet viser en typisk scene fra Kubbe universet.

Kubbe lager skyggeteater er en allsidig applikasjon som benytter seg av flere av nettbrettets affordanser og skaper en kreativ måte å fortelle en historie. Den utnytter seg av berøringsmuligheter, animasjon og har skapt et rikt lydbilde. Nettbrettet har stor skjerm som gjør at man har god mulighet til å utforske, på samme måten som med en bok. Noen scener er nærmest hentet fra de andre Kubbe fortellingene, for eksempel den som er avbildet over. Dette er med på å skape et univers som brukeren kjenner seg igjen i.

3.4 Frøet

Frøet (2014) er en fortelling skrevet av Charlotte Bråten og illustrert av Rune Markhus. *Frøet* er tilgjengelig som bok og applikasjon, boken koster 249 kroner og appen koster 59 kroner. Applikasjonen har et beriket lydbilde, med fortellerstemme innlest av Christian Greger Strøm,

kontentumlyd og musikk. Denne applikasjonen representerer en sjanger innenfor barnelitteratur applikasjoner som det ser ut til å være flere som bruker de siste to årene. Formen er fremdeles ganske lik boken, men det blir også lagt vekt på å benytte seg av animasjoner og et beriket lydbilde (App Store: Frøet).



Startskjermen i applikasjonen Frøet.

Frøet handler om Sandra som må dele tiden sin mellom pappa og mamma fordi hun er skilsmissebarn, dette synes hun er trist. En dag finner hun et frø som hun planter i en potte og setter på rommet. I løpet av natten vokser en hest ut fra frøet, dette er Miff. Sammen drar Miff og Sandra på turer mellom mamma og pappas hus, og tilslutt fører han dem alle sammen. Sandra forstår at det er bra at foreldrene er skilt, og at de har det bedre fra hverandre. Når Sandra har det bra er det på tide at Miff drar, han må hjelpe andre barn som har problemer.

Denne applikasjonen er skiller seg ikke veldig fra bildeboken. Valgmulighetene leseren har er å skru av og på tekst og fortellerstemme. En kan også velge scene i en meny som man kan ta

frem på bunnen av skjermen. Når all lyd blir borte er det en indikasjon på at man skal bytte side. Mellom noen bilder i en scene byttes det automatisk. Denne scenen skiller seg ut fra de andre, og blir som et avbrett i midten av fortellingen. Frøet har ikke interaktive elementer som leseren kan aktivere, men noen små enke animasjoner i nesten alle scenene.

3.4.1 Animasjon

De fleste animasjonene i appen er små animasjoner som ofte ikke er blikkfang i bildet. Animasjonene er for eksempel frøet, smuler og fugler. Animasjonen er oftest i bakgrunnen og flyr med vinden og virker som del av et stilvalg.



Bildet viser en scene hvor det er lagt på animasjon av et spor av jord som Sandra legger fra seg da hun skal ta med potteplanten på soverommet.

Animasjonene kan også vise en handling. Eksempel på dette er i oversiktsbildet av mammas leilighet, hvor det dukker opp et spor som viser hvor Sandra har tatt med potteplanten fra stua, til kjøkkenet og så til soverommet. Denne scenen laget som et oversiktsbilde av leiligheten og inndelingen gjør at scenen minner om en side i en tegneserie.



I en scene dukker det opp en animasjon av en hest som raper.

En scene i applikasjonen når Miff drikker av vannet i badekaret og raper, dukker det opp en animasjon fra venstre kant som minner om en karikaturtegning. Dette er et humoristisk grep som skiller seg fra stilen på resten av appen, og som appellerer til det barnslige og lekne.

Barnebokappen har et roligere tempo enn de interaktive appene, brukeren får tid til å studere illustrasjonene og fokusere på fortellingen. Jeg kan som voksen sette pris på hvor vakker appen er. Den fremstår som en barnebok for de litt eldre barna som kanskje har samme problematikk som Sandra. Og for denne målgruppen er det kanskje ikke like viktig å få delta i fortellingen gjennom interaktive grep. Det kan dermed virke som at det viktige er å formidle fortellingen på en fin måte fremfor å aktivisere barn i deltakelse. Noen ganger trenger man ikke å bla sidene og tempoet i denne fortellingen er dermed ganske rolig. Det er mye tekst og man kan bruke tid på å finne detaljer i illustrasjonene som man kanskje ikke ser første gang man spiller appen.

3.5 Bruno

Bruno er en fortelling skrevet av Marte Rye Bårdsen, illustrert av Ingrid Baadnes og utgitt av Ablemagic Kids i 2015. Ablemagic Kids er et Trondheimsbasert selskap som utvikler digitalt innhold for barn. De har tidligere gitt ut barnebok appene *Nesen*, *Napoleon* og den historiske appen *Tidsreise Trondheim*. I motsetning til de fleste andre norske barnelitteratur applikasjoner er *Bruno* er kun tilgjengelig digitalt. Fortellingen er også original, så den støtter seg ikke på et kjent univers som for eksempel *Kubbe*. *Bruno* er lest opp av Eilif Borg Nergaard, det som skiller denne fortellerstemmen fra de andre applikasjonene er at han er et

barn. Dette har ikke de andre norske appene benyttet seg av. Appen koster kun 9 kroner, og i tillegg til fortellingen er det både fargelegging og puslespill som tilleggsfunksjon i appen (App Store: Bruno). *Bruno* fikk tildelt den Japanske prisen Digital Ehon Award i 2015, hvor det var barnebokkaper fra 26 forskjellige land representert.



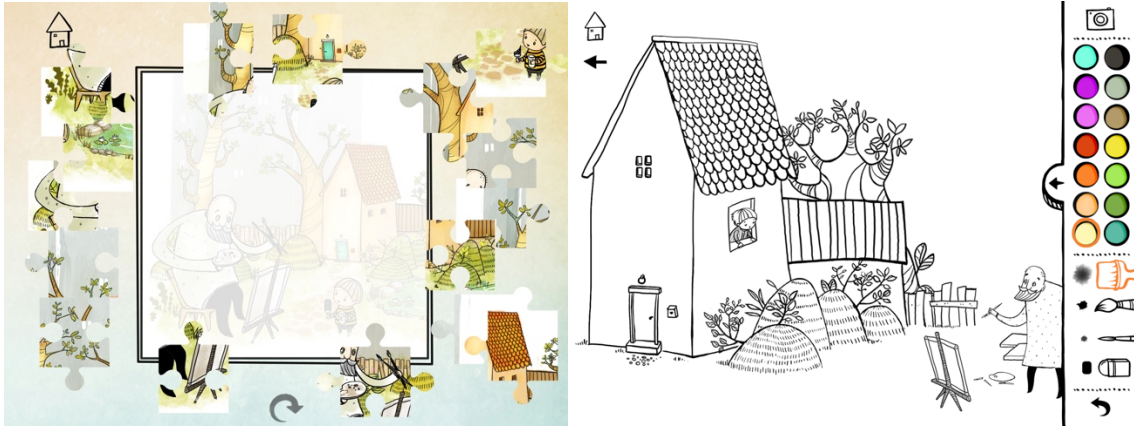
Startsiden på applikasjonen Bruno.

Bruno bor i byen med bestefaren sin. Bestefar liker å male, men en dag har han mistet inspirasjonen. Bruno drar ut i byen for å finne en ny farge til bestefar. Dette viser seg å være en vanskelig oppgave fordi alle fargene allerede finnes. Bruno leter helt til det blir mørkt, han legger seg for å sove i parken. Bestefar våkner og finner ut at Bruno er borte. Han leter gjennom hele byen for å finne Bruno. Når bestefar finner Bruno og hører historien om fargen blir han inspirert til å male igjen.

På startskjermen har brukeren mulighet til å ta av og på musikk og fortellerstemme. *Bruno* kan spilles på norsk eller engelsk, som vises ved de to flaggene i høyre hjørne. Når man trykker på *andre apper* linken er det lagt inn en barnesikring så barn ikke skal kunne bruke penger på egenhånd. Dette er en indikasjon på at appen kan brukes av barn uten foreldrenes påsyn. Når man er inne i fortellingen har man alltid tilgang til en meny på toppen av veneste hjørne. I denne menyen kan brukeren velge å skru av eller på fortellerstemme og musikk eller gå til startskjermen.

Dette er en app med enkle animasjoner, det er kun sommerfuglen og ”kamerabevegelser” som gir bevegelse til applikasjonen. *Bruno* har en kreativ måte å bytte scener som ikke har blitt gjort i andre barnebokapper. Scenene byttes ved at man trykker på en sommerfugl som brettes i origamistil. Illustrasjonene i *Bruno* har en barnlig kvalitet, men enkle streker som er fargelagt med akvarell. Fortellingen er formidlet gjennom vers som er på rim og fortalt av et barn. Musikken går gjennom hele fortellingen og er lyse toner. Sangen heter *Inner Child*, og kan i starten minne om musikken som spilles av spilledåser. Musikken utvikler seg og det blir lagt til piano. Utforskning og barnlighet er konnotasjoner jeg får når jeg hører musikken. Dette underbygges med barneforteller og et beriket lydbilde.

En mulig løsning på brukernes forventning til interaktivitet i app er her gjort ved å ha puslespill og fargelegging. Aktivitetene er lagt utenfor fortellingen, dermed vil det interaktive ikke forstyrre fortellingen. Aktivitetene er knyttet til fortellingen ved at det er scener fra den, og i fargeleggingen er det samme type uttrykk som i fortellingen. Vannmalningseffekten blir et stilistisk grep i denne applikasjonen.



Utenfor fortellingen kan man spille puslespill og fargelegge.

Fortellingen starter med en scene hvor det zoomes inn på jordkloden. Så klippes det til en en liten by med mange hus tett i tett oppå hverandre, i midten nederst er et lite hus med hage, dette har farge resten av byen har ikke. En liten sommerfugl vifter med vingene, når man trykker på den brettes siden og skaper en ny sommerfugl i origamistil. Denne sommerfuglen følger brukeren gjennom hele fortellingen. Når sommerfuglen har landet og flakser med vingene er det en indikasjon på at man skal bytte scene ved å trykke på den. Hvis man vil gå bakover i scenene trykker man på den sorte pilen i venstre hjørne. Sommerfuglen er en del av historien uten at den nevnes. Sommerfuglen interagerer med fortellingen når den fargelegger det den lander på, samtidig som fortellerstemmen påpeker fargene.



Sommerfuglen til høyre har flydd over scenen og gitt forskjellige objekter farge.

Fortellingen starter som den slutter, men denne gangen med ut zooming og sommerfuglen som flyr rundt omkring på skjermen. Sommerfuglen lander tilslutt på himmelen og blir en stjerne. Så vises rulleteksten. Å ha rulletekst etter en fortelling er ikke vanlig, dette er hentet fra filmen. At det er rulletekst kan ha noe med hva som er normen for å kreditere i en bok versus en film for eksempel. Dette kan også si noe om produksjonen av en slik applikasjon, og hva det krever sammenlignet med en bok.

3.6 Drøfting

Så langt i dette kapitlet har jeg sett på fem ulike barnebokapper hver for seg. Videre skal jeg ta for meg barnebokappene i en samlet drøfting av hvordan de formidler ved hjelp av modaliteter og affordanser. Jeg skal se på hvilken type interaksjon appene har med brukeren, hvordan appene forholder seg til andre medium og hvilke forventninger brukeren har til barnebokapper. Jeg skal i tillegg drøfte utvalget av barnebokapper med hensyn til Tønnessens kategorisering. Tilslutt skal jeg se på hvilke priser de ulike barnebokapplikasjonen har vunnet og blitt nominert til.

3.6.1 Fremstilling

Det kan se ut til at de fleste barnebokapplikasjonene bruker forskjellige måter å fremstille en scene, og drar veksler på ulike virkemidler for å skape større dynamikk i fortellingen. Ved å ha en kombinasjon av bilde og levende bilde kan man utnytte de ulike modalitetenes affordans. Stillbilder er godt egnet til utforskning, mens levende bilder kan vise progresjon i fortellingen. Dermed har appene et saktere tempo på lik måte som en bok. I for eksempel *Kubbe lager skyggeteater* veksler det mellom scener i ulike tempo, og ulike måter å fremstille dem på. Samme gjør de i *Frøet*, i en mindre grad, midt i boken er det en scene med musikk og animasjon. *Frøet* får dermed en ny dimensjon i applikasjonen sammenlignet med bildeboken.

I likhet med film bruker mange av applikasjonene ”kamerabevegelser” som panorering og zoom for å fremstille scener. Brukeren kan dermed få med seg et større bilde og flere detaljer uten å måtte bytte scene eller zoome selv. Det er med som et fortellende grep, og kan ofte vise til hvor man skal videre i fortellingen. *Maja* og *Kubbe* applikasjonene bruker forskjellige lag i illustrasjonene som skaper dybdefølelse og dynamikk. Med bevegelse i bildene kan brukeren få en mer romlig følelse av universet. Appene *Frøet* og *Bruno* zoomer inn eller ut på bilder,

ofte brukes denne bevegelsen for å vise hva man skal fokusere på eller hvor man skal videre. Med levende bilde kan komposisjonen av scenen være mer dynamisk, og hva som skal være hovedfokus kan bytte i løpet av en scene. Av de applikasjonene jeg har valgt er det kun *Når alle sover* som ikke har bevegelse i scenene.

Hvordan applikasjonene bytter scene er noe som skiller alle applikasjonene fra hverandre. I *Kubbe lager skyggeteater* kan man som sagt velge mellom tre forskjellige måter å bytte scene. Denne er en av de mest innovative og kreative. En annen som også legger vekt på kreativ bytting av scene er *Bruno*, dette er en original måte å bytte scene som ikke er vanlig i hverken film, spill eller bok. I *Frøet* veksler det mellom at noen scener bytter "bilder" automatisk, mens på andre er det brukeren som bytter. Scenebyttene kan ofte si noe om hvor applikasjonen har tilknytning til med tanke på medium. *Når alle sover* har overganger som skal imitere boken, mens *Maja og det magiske speilet* har klipp som i film og spill.

I applikasjonene jeg har analysert er det variert bruk av animasjon, fra *Når alle sover* som kun bruker animasjon i overgangene fra scene til scene, til *Maja og det magiske speilet* som nærmest kontinuerlig har en form for animasjon i scenene. I *Frøet* er det lagt til noen små enkle animasjoner som står i stil til illustrasjonene og målgruppen for fortellingen som er litt eldre enn de andre applikasjonene i denne analysen. I *Kubbe lager skyggeteater* er det flere typer animasjoner, noen går av seg selv, mens andre må aktiveres av brukeren. I motsetning til bildebøker har barnebokappene større muligheter for informasjonskobling gjennom de ekstra modalitetene - levende bilde og lyd - som kan utvide universet. Animasjonene kan være med på å skape liv i historien, og hvis det er brukeren som aktiviserer animasjonen kan brukeren få følelsen av å være delaktig i universet. Noen animasjoner er med på å understreke det som er sagt, andre animasjoner er med på å gi liv til miljøet. Animasjonens funksjon er dermed utdypende for formidlingen.

3.6.2 Interaksjon

Ved å bruke nettbrettet som medium til formidling av barnelitteratur kan affordansene gi brukeren flere valgmuligheter enn i en bok. Det er flere av nettbrettets affordanser som ikke tas i bruk i de fleste barnebokapper. I de applikasjonene jeg har analysert er det kun brukt berøringsskjerm, mikrofon og høyttalere. Jeg skal se på noen eksempler på hvor det blir brukt

noen av nettbrettets affordanser: I appen *Mummi – hva skjedde så?* brukers gyroskopet som en effekt i fortellingen. Når man beveger på nettbrettet flytter ting på seg på skjermen i den retningen man heller nettbrettet. I appen *Kule ting* kan man velge å bytte ut noen av illustrasjonsbildene med egne bilder som man tar med kameraet på nettbrettet. *Maja og det magiske speilet* tar i bruk mikrofonen, brukeren må rope inn i mikrofonen for å aktivere en del av fortellingen. Å bruke mikrofonen for å registre brukerens stemme er en kreativ måte å utnytte nettbrettets affordanser for å involvere brukeren. Det eneste er at foreldre må være klar over konsekvensen av denne interaksjonen: de kan få en brølende unge i stuen.

Valgmuligheter som å skru av eller på fortellerstemmen gir mer rom til at barn enten kan sitte alene, eller med andre barn som ikke kan lese. Automatisk avspilling gjør at hele barnehageklassen kan se på samme bok uten at de nødvendigvis må interagere med skjermen. At brukeren kan bytte språk gjør at applikasjonen kan nå ut til en større målgruppe, og kan også bidra til å lære barnet språk.

I de applikasjonene jeg har valgt er det kun *Maja og det magiske speilet* som drives av brukerens aktivitet. Dette er dermed den mest interaktive appen. Jeg vil hevde at den er en av de mest interaktive norske barnelitteratur applikasjonene. *Kubbe rydder opp* er en annen norsk applikasjon som drives av brukerens interaksjon, men denne appen har en mindre grad av fortelling enn *Maja*. *Maja og det magiske speilet* kan bli oppfattet som et spill fremfor et litterært produkt. Fortellingens fremdrift er avhengig av brukerens interaksjon og dette kan stoppe flyten av fortellingen, og den kan bli sekundær i forbindelse med oppgavene. Forskjellen på *Maja* og spill er at vanskelighetsgraden kun øker en gang i løpet av appen og det er ikke mulig å gjøre feil så man får ”game over” eller samle opp poeng for å få ”topp score” slik som en kjenne spill. Målet med oppgavene er å engasjere brukeren slik at en skal være delaktig i fortellingen. Applikasjoner som *Frøet* og *Når alle sover* som ikke har noen form for interaktive elementer kan skape et brudd med forventningene brukeren har til hva en app skal inneholde. Barn vil gjerne prøve å trykke på skjermen for å se hva som skjer, og når de ikke får handlingsmuligheter kan applikasjonen tape på deres forventninger.

3.6.3 Lyd

I alle appene som er analysert med unntak til *Når alle sover* har et utvidet lydbilde. I tillegg til fortellerstemme er det musikk, effekt- og kontentumlyder. Brukeren får forskjellige valg av hvordan en kan styre lyden. Brukeren kan slå av eller på fortellerstemme, musikk eller all lyd. Dette varierer fra app til app. Med et nettbrett kan man alltid velge å sku av alle lyder ved å bruke volumknappene på siden av nettbrettet. At brukeren kan styre hvilket lydbilde en vil bruke gjør at en kan spille applikasjonen i ulike settinger. For eksempel at barnet sitter alene å hører på alle lydene, eller at nettbrettet er satt på *mute* og det kun er foreldrene som leser til barnet. Det utvidede lydbildet kan skape et rikere univers for mottakeren. Fordelen ved et utvidet lydbilde er at de som lager fortellingene kan skape et miljø og en stemning som de ønsker at brukeren skal ha når de spiller appen.

I *Kubbe lager skyggeteater* har brukeren mulighet til å trykke på enkelte objekter for å få lyd og/eller bevegelse. Noen av lydene kan ha for høyt volum og det kan være vanskelig å høre fortellerstemmen over. Brukeren har også mulighet til å spille av lydene etter at fortellerstemmen er ferdig. I en scene hvor det er mulig å trykke på instrumenter kan brukeren også være kreativ og skape musikk ved å kombinere lydene. Kontentumlydene i apper som *Kubbe* og *Frøet* kan minne om lyder fra radioteater. Lydene støtter seg både på bildene og teksten og bruker timingen til fortellerstemmen. Effektlyder brukes i for eksempel overganger mellom scener, eller i *Maja* appen brukes de når brukeren utfører oppgaver.

3.6.4 Forhold til andre medium

Noe som spesielt skiller de applikasjonene jeg har valgt til denne analysen er elementer hentet fra ulike medier. Appene henter grep fra blant annet film, spill, boken, radio og tegneserier. Nettbrettet er som sagt et metamedium og har muligheten til å representere innhold fra de andre mediene. Både aviser, radio og tv har egne applikasjoner på nettbrettet. Barnebokappene tar i bruk grep fra ulike etablerte medier for å forankre, men også å skape et rikere univers for fortellingen.

Boken er det mediet som er sterkest tilknyttet digital barnelitteratur. Applikasjonene blir kalt for barnebokapper og mange av dem finnes i bokformat. *Når alle sover* er den applikasjonen i analysen som er mest lik boken. Den er en digitalisert versjon av en eksisterende bok. Tross

dette er det forskjeller, som for eksempel startskjermen med instruksjoner, fortellerstemme, og mulighet for å ta bort teksten. Det som er lagt til den digitale versjonen for å ligne mer på en bok er animasjonen når man bytter side. *Når alle sover* bruker bokmediets visuelle trekk for å forankre den nye plattformen for formidling. Formidlingen gjennom nettbrettet bruker dermed immediacy som grep.

Maja og det magiske speilet er den applikasjonen som helt klart tar mest inspirasjon fra spill. De ulike oppgavene som brukeren må gjennomføre kan en se i en rekke spillapplikasjoner. Forskjellen er at man ikke samler på poeng eller at man kan få ”game over” i fortellingen. Spill-elementene er med for å engasjere brukeren og gjøre brukeren delaktig i fortellingen. I *Kubbe lager skyggeteater* kan de klikkbare elementene minne om let og pek-spill hvor en får belønning når man finner objekter. Animasjon og lyd blir i dette tilfellet belønningen. Spill-elementer i en fortelling kan virke forstyrrende for flyten i historien. Hvis brukeren må stoppe opp og gjøre en oppgave flere ganger. Dette kan være en av grunnene til at Ablemagic har i applikasjonen *Bruno* lagt spill-elementer utenfor fortellingen. Puslespill og fargelegging er kjente spill som har vært brukt i digitalt både på PC og nettbrett.

Virkemidler hentet fra filmmediet ser man i alle applikasjonene i analysen med unntak fra *Når alle sover*. Noen av applikasjonene bruker virkemidlene i større grad enn andre, som for eksempel *Maja* og *Kubbe*. Kamerabevegelser som zoom og panorering er virkemidler som blir brukt i appene for å skape bevegelse og en ny dimensjon til fortellingen sammenlignet med bok mediet. Med levede bilder kan man ha en mer dynamisk komposisjon, og kan skape et handlingsforløp innenfor en scene. Bevegelse i en scene kan indikere hva som er viktig å få med seg. Dette ser man i *Maja og det magiske speilet* hvor bakgrunnen er et stillbilde og karakterene beveger seg i et lag over. I *Kubbe rydder opp* kan brukeren sette fortellingen på automatisk avspilling og se på fortellingen nærmest som en film. I *Frøet* har noen scener automatisk scenebytte og musikk som gjør at tempoet på fortellingen får fast form.

Alle barnebokappene i analysen har elementer fra andre medier, men ingen av appene henter alt fra ett medium. Barnebokappene blir som hybrider av de ulike mediene som underholdning blir formidlet på. Nettbrettet gir utvikleren muligheter til å kombinere ulike

måter å formidle en fortelling, og det viktige blir å finne en balanse på å formidle fortellingen og å svare på brukerens forventninger.

3.6.5 Forventning

Selv om barnelitteratur som applikasjon er tilknyttet boken har brukeren andre forventninger knyttet til nettbrettet enn bøker. Dette kan en for eksempel se i omtalene til applikasjonen *Når alle sover*. I App Store har brukere mulighet til å skrive omtaler av applikasjonen. Det er flere som skriver at det er en feil med appen, siden det ikke er tekst eller fortellerstemme på to av sidene (App Store: *Når alle sover*). I beskrivelsen av boken er det imidlertid informert om at det ikke er tekst på disse sidene i originalversjonen noe få får med seg. Her mener jeg at tolkningen av innholdet er forstyrret av forventningene til mediet. Som leser er en vant til at det kan være programmeringsfeil i applikasjoner, mens man på den andre siden har tiltro til at når en bok er trykket skal den ikke ha store feil. Med denne misforståelsen opplever brukeren et brudd i historien fremfor egentolkningen som er ment å være der. På side 18 er det brudd mellom hva som står i teksten og hva fortellerstemmen sier. Sitatet ”jo pappa det er det faktisk” står ikke i teksten, men blir lest av fortellerstemmen. Og på den siste siden får leseren to valg, lese igjen og se mer og den ene knappen virker ikke. Applikasjonen har ikke gjort oppdateringer etter den ble publisert i 2011 og det kan være en av årsakene til at det er feil på appen.

Som jeg har skrevet tidligere er prisen på alle applikasjonene billigere enn bokversjonen (på de som har en bokversjon). Dette kommer av hvilke forventninger som ligger til det digitale medium og at applikasjoner er immaterielle. Det er en annen følelse å kjøpe en bildebok enn det er å kjøpe en applikasjon, som har noe med det fysiske å gjøre. Fra starten av internett har det vært forventet at det digitale tilbudet skal være gratis. Dette har påvirket prisene på applikasjoner, det er en større skepsis rundt det å betale mye for applikasjoner. Når man snakker om litteratur er boken et etablert medium, og det er dermed akseptert at man skal betale mer for en bok enn en applikasjon. Selv om brukeren vil betale mindre for en app enn en bok forventer de mer av appen. I tillegg til det som de får i boken vil de ha noe interaktivt eller animert.

3.7 Kategorisering

For å velge ut et representativt valg av applikasjoner gikk jeg ut i fra de ulike fasene av eksperimentering i løpet av den norske barnebokapp historien. Jeg tar da utgangspunkt i de funnene jeg har gjort under innsamlingen av informasjon om de norske barnebokappene. I bakhodet hadde jeg kategoriseringen til Elise Seip Tønnessen i boken *Jakten på fortellinger*. Jeg leste boken hennes før jeg startet kartleggingen av hvilke norske barnebokapper som er tilgjengelig i dag. I valget av hvilke barnebøker jeg skulle analysere kunne jeg ha tatt utgangspunkt i hennes inndeling av barnebokapper. For meg har det en større beskrivende effekt å velge barnebokapper ut fra den historiske utviklingen og hvilke faser den har gjennomgått. Likevel vil jeg i denne delen se på hvor applikasjonene jeg har valgt kan plasseres med hensyn til hennes kategorisering.

Først skal jeg se på hva som var viktig for henne i kategoriseringen av barnebokappene. Hun har et utvalg barnebokapper som skal vise variasjonsbredden i markedet fra 2010 til 2013 (Tønnessen 2014). Hun skal gjennom analyse se på hvilket handlingspotensial mediet gir brukeren. Og da spesielt om appen henvender seg til brukeren og legger til rette for aktivitet. Hun hevder at: ”Det kan være avgjørende for utviklingen av appen som litterært medium om mediet legger til rette for at brukeren på en fruktbar måte kan samhandle med fortellingen.” (Tønnessen 2014:146) Hun deler inn appene etter hvor nære de er bildeboken som de er basert på.

Den første kategorien er ”Visuell lydbok”, det er her *Når alle sover* er kategorisert. Hun karakteriserer dem som visuelle lydbøker ved at de kombinerer papirbokas og lydbokas fordeler. Scenene i applikasjonen er like som sidene i boka appen baseres på. Det først og fremst fortellerstemmen som utvider det multimodale samspillet i app-versjonen. Denne kategorien passer til de første norske barnebokapplikasjonene som kom ut.

Den andre kategorien til Tønnessen heter ”Bildebok med tilleggseffekter” det er her *Frøet* og muligens *Kubbe lager skyggeteater* og *Bruno* ville ha passet inn om man ser bort i fra bok mediet. Apper i denne kategorien er karakterisert ved at bildeboka som er digitalisert har fått noen tilleggsfunksjoner som ikke er tilgjengelige på papir. Eksempler på slike tilleggsfunksjoner er animasjoner og/eller lyder. Etter å ha kartlagt hvilke apper som er på

markedet vil jeg anslå at hovedvekten av de norske barnebokappene kan plasseres i denne kategoriseringen. (vedlegg: norske barnebokapper)

Den tredje kategorien er ”Den interaktive bildeboka”, blant appene jeg har valgt er det ingen som faller under denne kategorien. *Maja og det magiske speilet* kunne ha passet inn om den hadde en kobling til boken. Selv om appen ikke har det, er fortellingen drevet av brukerens interaksjon.

Den fjerde og siste kategorien er ”Digital først”. Det som betegner applikasjoner i denne kategorien er de appene som først laget for digitale flater. Tønnessen (2014) legger til at appene henter elementer fra både spill og film. For å representere denne kategorien har også Tønnessen analysert *Maja og det magiske speilet*.

Med denne kategoriseringen av applikasjonene blir det vanskelig å plassere appene *Kubbe lager skyggeteater* og *Maja og det magiske speilet*. *Kubbe lager skyggeteater* er basert på en figur som allerede har et univers både i bok og på nettbrett, men denne fortellingen er skapt for applikasjonsmedium og er ikke tilgjengelig som bok. Applikasjonene har flere funksjoner som ikke er mulige i et bok medium. I *Kubbe lager skyggeteater* er det for eksempel forskjellige måter å fremstille scener som animasjon, og noen ganger kan det minne mer om film. På denne måten har applikasjonen skapt et større skille mellom boken og barnebokappen. Jeg vil derfor hevde at *Kubbe lager skyggeteater* hverken kan kategoriseres som *bildebok med tilleggseffekter* eller *digital først*.

Maja og det magiske speilet er et eksempel på kategorien *digital først* hos Tønnessen. Problemet med denne inndelingen er at kategorien blir lite beskrivende for hvordan applikasjonen er. Appene om *Maja*, *Bruno* og *Kubbe* kunne ha representert denne kategorien. Faktum er at disse tre applikasjonene er svært forskjellige med tanke på interaksjonsnivå, scenefremstilling og hvilket medium de har hentet inspirasjon fra. At disse appene er kategorisert under digital først betegner at de skapt for digitale flater, og kategoriseringen betegner ikke noe annet enn nettopp det.

Å ta utgangspunkt i et etablert medium når man skal se på tendenser i et nytt medium vil ha begrensninger. Selv om det er stor vekt av barnebokkapper som enten støtter seg på eller er digitaliserte versjoner av bildebøker er potensialet i et nettbrett større. Det har kommet flere barnebokkapper som tester ut de ulike mulighetene.

”Når de fortsatt kalles bildebokkapper, kan det henge sammen med at bildeboka er godt innarbeidet som multimodal tekst for barn, og dermed er den mest nærliggende tekstpraksisen å knytte de tekstene til.” (Tønnessen, 2014:146)

Hun skriver videre at det er blitt en større utvikling innenfor hvilke medier som det henter inspirasjon fra. Hun hevder at det ennå ikke er en tydelig modellbruker, mens modelleseren er forankret i bildebokens tradisjoner(ibid).

3.8 Priser

Av de applikasjonene jeg har valgt ut til analysen har tre av dem fått annerkjennelse på prisutdelinger i ulike bransjer. Applikasjonen *Maja og det magiske speilet* var nominert til Gulltasten i 2012. Gulltasten utdelingen har nå byttet navn til tek-konferansen. Utdelingen blir beskrevet som ” Den årlige mobilkåringen der fagjuryer, publikum og bransje finner de beste menneskene, produktene og tjenestene i en rekke kategorier.” (Gulltasten, Facebook). Dette er en konferanse som aktører i telebransjen har utformet selv (Tek-konferansen). Noen av kategoriene i prisutdelingen er for eksempel årets mobil, nettbrett, operatør og forhandler. Det er også priser for ulike applikasjoner: Årets -norske app, -underholdningsapp, -nytteapp og – barneapp. *Maja og det magiske speilet* var nominert i kategorien årets barneapp som eneste litteraturapplikasjon. De andre appene i kategorien var to spillapper og en nytteapp (Gulltasten, arkiv).

Kubbe lager skyggeteater vant prisen for årets vakreste digitale bok i 2014. Prisen ble delt ut av Grafill som er en interesseorganisasjon for de som arbeider eller er utdannet innen visuell kommunikasjon.

”Med konkurransen Årets vakreste Bøker ønsker vi å hedre utøverne i den visuelle delen av bokbransjen, og inspirere forlag, forfattere, illustratører og designere til å lage kvalitetsbøker i alle sjangre! Vi ønsker å skape oppmerksomhet rundt helhetstenkningen rundt en bokproduksjon, der alle ledd fra forlag, forfatter,

boktrykker, designer og illustratør har utøvd et håndverk av høy kvalitet som igjen sikrer en rikere og bedre leseropplevelse.” (Grafill: om)

Kubbe lager skyggeteater vant prisen fordi: ”Juryen er imponert over hvordan boken tar i bruk animasjon, interaktivitet og lyd uten å havne i andre kategorier som film eller spill, dette samtidig som den beholder den fysiske bokens fortelleregenskaper.” (Grafill-vinnere)
Og håper videre at denne applikasjonen kan være til inspirasjon for fremtidige litterære produksjoner for nettbrett.

Applikasjonen *Bruno* fikk tildelt pris fra Japan. Digital Ehon Award er en Japansk prisutdeling for digitale bildebøker. Ehon er japansk for bildebok. Målet med prisutdelingen er å skape et miljø rundt digitale barnebøker for at utviklingen skal fortsette å vokse (Digital Ehon Award). Dette er en internasjonal prisutdeling hvor 26 ulike land deltok med barnebokapplikasjoner.

Ved å se på hvilke prisutdelinger applikasjonene fikk nominasjon og priser kan man se hvordan en kan kategorisere dem på ulike måter. *Maja og det magiske speilet* har ikke like sterk knytning til bokmediet som mange av de andre barnelitteraturapplikasjonene på det norske markedet. Maja henter mer inspirasjon fra spill og film, og er derfor knyttet nærmere spill og underholdnings applikasjoner. *Kubbe lager skyggeteater* fikk pris som knyttes sterkere til bokmediet, der annen litteratur som fikk pris var bøker. Kubbe er tilknyttet et bokunivers, men har tatt inspirasjon fra blant annet filmmediet. *Bruno* fikk pris i en utdeling som kun fokuserte på barnebokapper og som skulle fremme originalitet innenfor dette mediet. *Bruno* er kun tilgjengelig digitalt og er skapt utenfor forlag. Applikasjonen bruker en original måte å skifte scene og gir noe nytt til barnebokapp sjangeren.

Kapittel 4

4. Barnebokappens posisjon

Ja, men alle andre får lov! Nettbrettet er blitt et populært medium for barn. Til og med de som ennå ikke kan snakke elsker å få trykke på den interaktive skjermen. I nyhetsmediene råder det imidlertid en skepsis til barn og mediebruk. Hvor mye tid skal de få bruke på det, hva kan de bli eksponert for, og gjør teknologien barna passive? Dette er spørsmål voksne må ta i betraktning i hverdagen. Samtidig har teknologien gjort ting lettere for oss. Barna kan bli mer selvstendige, de kan lære bedre og de får mulighet til å mestre de nye mediene. Barnelitteraturen er mer tilgjengelig på nettbrettet og den kan være interaktiv.

Med den nye teknologien kommer et sett med forventninger og utfordringer i møte med mediet. Hvordan utviklere skal nå ut til publikum med litteratur på en ny plattform påvirkes av forventninger til mediet og hvordan innholdet tolkes. I dette kapitlet skal jeg se på hvordan nettbrettet går fra å bli produsert av utviklere som har en bruksmåte i tankene, til å bli en integrert del av folks hverdag med unike bruksmåter. Som vi så i innledningskapitlet har nettbrettet teknologi som kan gjøre at bruken blir spesifikk for hvert individ, men samtidig må nettbrettet som medium forstås av samfunnet for at det skal kunne ha et stabilt kundegrunnlag. Hvordan nettbrettet og applikasjoner tolkes vil påvirke hva en barnebokapp er i mediebrukerens bevissthet.

For å svare på oppgavens tredje underproblemstillingen ser jeg på hvordan forretningsmodellen til barnebokapper i Norge er jamfør Terje Colbjørnsens forskning på feltet. Jeg vil deretter se på begrepet domestisering når det gjelder hvordan publikum forholder seg til teknologien og til innholdet som formidles. Domestiseringsteorien skal støttes opp med tall fra statistikk og forskning på nettbrett, barn og mediebruk. Med disse faktorene vil jeg få en oversikt over: *Hvilken posisjon har barnebokappen hos konsumentene?*

4.1 Forretningsaspektet

Terje Colbjørnsen (2014) har gjort en analyse av strukturen og dynamikken i det norske bokappmarkedet, ved å se på fenomenet med tanke på innovasjon, strategi og bokmarkedets

dynamikk. For å innhente informasjon har han intervjuet de digitalt ansvarlige fra forlagene Gyldendal, Aschehoug og Cappelen Damm. I sin forskning ser han på digital publisering og bokapper, karakteristikker av det norske bokappmarkedet og bokapper som publiseringsstrategi. Colbjørnsen peker på hvor tradisjonelt publisering av bøker har vært over så mange år, ettersom det ikke har forandret seg mye etter Gutenbergs tid. Å utvikle applikasjoner er fremdeles relativt nytt for forlagsbransjen. ”Forlag er stort sett organisert for å hjelpe den enkelte forfatter med å formidle sin tekst, legge den til rette for trykking og så få den ut til publikum.” som Eva Maagerø og Elise Seip Tønnessen skriver (Maagerø og Tønnessen 2014:61). Dermed må kompetansen som kreves for å utvikle programvaren hentes utenfra. Det må derfor inn nye ledd i utviklingen av applikasjoner. Tønnessen beskriver den digital først syklusen som en filmproduksjonsprosess, i motsetning til den analoge hvor det er en lineær ’forfatter-distribusjon- salg’ – forløp (Tønnessen 2014).

Forandringen har kommet i de seneste tider med digitalisering av litteraturen og distribuering på verdensbasis gjennom internett og nye kanaler som Amazon, Apple og Google. Det nye digitale formatet åpner opp for mange muligheter, men på forretningssiden er det klare hindringer. Det er dyrt å utvikle og vanskeligere å nå ut til publikum enn med bøker. Colbjørnsen beskriver et dilemma de norske forlagene møter: de ønsker å skape et godt multimedieprodukt, men de vet ikke hvordan publikum kommer til å respondere på produktet, og de vet at det kommer til å være kostbart. Dette vil si at forlagene ikke har garanti for at alle de ressursene de har lagt i prosjektet kommer til å bli godt mottatt av publikum. Spørsmålet blir på hvilken måte forlagene kan beholde de gode forretningsmodellene, samtidig som de legger resurser i å skape noe nytt som kan gi profitt i fremtiden. Slik forlagene opererer nå er en slags lav risiko eksperimentering, hvor de prøver å holde kostnadene nede samtidig som de utvikler en modell for hvordan det nye formatet kan være holdbart i markedet (Colbjørnsen 2014).

4.1.1 Forretningsmodell

Bokapp markedet tar utgangspunkt i forretningsmodellene til tradisjonelle forlag og til mobilapp. Oftest følger de standarden til appmarkedet (Colbjørnsen 2014). Som jeg har nevnt tidligere er kostnaden per app ofte satt til standarden som er på 99-cent. Det er også forventninger til at apper skal være gratis ettersom 25% av appene i App Store er det.

Barnebokapper har forskjellig pris ut i fra hvilket språk den har. For eksempel er de norske bøkene dyrere enn de engelske, den norske koster 56 kr og den engelske 21 kr. Dette er en følge av et mindre marked for de norske appene. Og selv om prisene er lave både sammenlignet med e-bøker og bøker får apper kritikk for å være for dyre:

“An application like Gyldendal’s *Tambar* er et troll, priced at NOK 35 in App Store, receives negative user comments for the price, despite that the print version is almost six times as expensive.” (Colbjørnsen 2014:148)

Forventningene til at applikasjoner skal være så billige kan ha med det faktum å gjøre at de oppleves som immaterielle. Har det noe å si om du kan fysisk holde boken i hånden? Dette skal jeg se nærmere på i sammenheng med domestisering.

En måte å samle innhold er å lage apper som fungerer som bokhyller, som for eksempel Aschehougs *Den Lille Lesehesten*, hvor kundene kan gjøre kjøp i appen (*in-app purchasing*). Denne typen apper er oftest gratis og du får en bok med på kjøpet. Det er også ofte en rabatt på om man kjøper pakker med bokapper istedenfor en og en. De fleste applikasjoner har *in-app purchasing* (IAP). Undersøkelser av denne forretningsmodellen viser at kundene kjøper mer når de allerede har lastet ned appen, og at den dermed fungerer godt. Men det er kun 10% av bokappene i Colbjørnsens forskning som utnytter seg av IAP. IAP har vært et kritisert tema angående apper som sikter seg inn mot barn ettersom det har kommet frem i media at barn har brukt flere tusen dollar på kjøp i app, noe som gjør at utviklerne er skeptiske til å ha IAP i barneapper. Freemium, er et begrep Colbjørnsen viser til hvor man kan laste ned bokappen gratis og få et utdrag av fortellingen, men hvis man vil ha tilgang til alt innholdet må man betale. Ingen av barnebokappene i Colbjørnsens (2014) forskning er finansiert av reklame eller skapt kun for markedsføring eller merkevarebygging.

4.1.2 Produksjon og salg

Som vi så i forrige kapittel, er barnebokappene er svært forskjellige med tanke på hvor interaktive de er, eller hvor nært de ligger bildeboken. Dermed er utviklingen av barnebokappene forskjellige ut i fra hvilke elementer en ønsker å inkludere. Den første barnebokappen i Norge - *Tambar er et troll*, er som vi så i innledningskapitlet en digitalisert versjon av bildeboken med samme navn. I denne barnebokappen er det en fortellerstemme lagt på og noen brukerverktøy, som å sku av eller på lyd og tekst. *Maja og det magiske speilet*

har som såkalt digital først produksjon langt flere elementer, som krever mer teknisk kunnskap for å utvikle. Programmerere og digitale designeres oppgave vil være å tidlig i prosessen finne ut av hvilke digitale virkemidler som er til rådighet. De må deretter se hvilke utfordringer det er i utviklingen. Skal appen lages til flere plattformer som iOS og Android, nettbrettet og smarttelefoner? Det vil kreve mer arbeid. De animerte og interaktive elementene må blant annet tilpasses med tanke på oppslaget, lydbildet og leserens delaktighet.

De fleste applikasjoner er laget av eksterne utviklere, som er naturlig på grunn av den nye teknologien. Forlagene ansetter ikke faste app utviklere ettersom de fremdeles er i utprøvningsfasen og apputvikling fremdeles ikke har funnet en formel. Applikasjoner er dyre å produsere, Colbjørnsen viser til en kostnad mellom 15 000 og 50 000 USD¹. Median inntektene på apper ligger på 682 \$ per år. Norske apper kan være enda dyrere enn dette å produsere, for eksempel kostet *Hogworld: Gnarf's Adventure* (2011) en million USD å produsere. Til tross for disse tallene har Gyldendal klart å holde kostnadene nede i produksjonen av *Tambar* appene. De kostet 35 000 USD å produsere, Gyldendal hadde solgt for 9000, og kunne derfor se profitt i fremtiden.

Lin Prøys har et kapittel i Tønnessens bok hvor hun har dybdeintervjuer med blant annet redaktører fra ulike forlag. Hennes intervjuobjekter er anonymisert i teksten. Hun skriver at for å konkurrere med de engelskspråklige applikasjonene som har mulighet til å være billigere foreslår en redaktør et samarbeid mellom forlagene. Redaktørene uttrykker også at kostnadsmodellene for produksjon av barnebokapper er fortunne. Programmere tar betalt per time, og det gjør at en må ut med mye penger før prosjektet er lansert (Tønnessen 2014).

Hvordan applikasjonene distribueres skiller fra hvordan bøker tradisjonelt selges; i bokhandlere og nettbutikker. I App Store og Google play er det større mengde innhold, og ikke like god kategorisering av innholdet. For eksempel at en ikke kan søke etter en kategori hvor barnebokappene er på norsk. At kategoriseringen er mangelfull kan ha innvirkning på anskaffelsesprosessen hos brukere, dette skal jeg se nærmere på ved hjelp av teori om domestiseringsprosessen.

¹ USD er valutaen som brukes i Colbjørnsens forskning.

4.2 Domestisering

Hvordan nettbrettet og barnebokapplikasjoner er blitt intrigert i hverdagen er et sentralt aspekt for å forstå dens posisjon hos konsumentene. Jeg skal derfor se på teori om domestisering med tanke på hvordan teknologi, og mer spesifikt, hvordan nettbrettet går gjennom en domestiseringsprosess for å bli en del av folks hverdag, og ut fra det, forsøke å forklare barnebokappens stilling i dag.

Domestisering kan sees på som et bilde på utviklingen av et objekt fra det er ukjent, vilt og ustabil, til det blir kjent, stabilt og temt (Sørensen, 2006: 46). Et eksempel er utviklingen av katter, fra villdyr til husdyr. En kan se på denne type prosess som er beskrivende for hvordan husholdningen tar til seg produkter og de blir dermed satt i et domestisert system. Et produkt er utviklet og har et design, dette er betydningsfullt med tanke på hvordan det brukes. I tillegg kommer de kulturelle og sosiale praksisene til brukeren som vil påvirke produktet med tanke på bruken og hvordan man ser på produktet- hvilken status det vil få (Sørensen og Williams 2002:22). Vi forhandler med hvilken mening tingene har, og når man har definert tingene i forbindelse med seg selv kan de bli objekter i hverdagen (Lie og Sørensen 1996:93). Tingene vil dermed bli påvirket av systemet og få en egen verdi og bruksmåte (Silverstone og Hirsch, 1992: 16). De ulike kulturelle faktorene spiller inn på hvordan produktet går fra å være en råvare til å bli et objekt i et hjem. Tingene blir integrert i den moralske økonomien i en husholdning, som vil si at de relaterer seg til familiens verdier og kulturelle preferanser (Lie og Sørensen 1996:93). Når en vare får plass i en husholdning vil det få en mening, en bruksmåte og bli assosiert med menneskene i husholdningen (Sørensen 2006: 47).

4.2.1 Domestisering av teknologi

Hvordan teknologi blir tatt i bruk og hvordan den blir tillagt mening av individer, samfunn og institusjoner krever en form for plassering, bruk og tolkning. En kan derfor se at det er svært avgjørende hvordan brukeren aktivt forholder seg til teknologien for å gjøre den til en del av hverdagen (Sørensen og Williams 2002:123). I tidligere forskning på teknologiens posisjon i samfunnet er det blitt fokusert på hvordan teknologien former samfunnet. Vi er store konsumenter av teknologi, men på samme tid råder det en skepsis til hvordan teknologien konsumerer oss (Silverstone og Hirsch 1992: 2). Er vi for eksempel blitt avhengige av den teknologien vi har i dag? “Production is active and creative, consumption is passive and

adaptive” (Lie og Sørensen 1996:9) er en karikert fremstilling av konsum. Kapitalismen har vært med å styre hvilke holdninger vi har til disse menneskelige aktivitetene. Å skape noe er forbundet med å tjene penger. I tillegg til dette har det vært en frykt for at teknologien skal gjøre oss passive og ta styring over dagliglivet. Merete Lie og Knut Sørensen mente det var for få studier av hvordan teknologien ble en del av den menneskelige kulturen og hvordan den integreres i hverdagslivet. Det ble derfor viktig for dem å se teknologien i bruk fremfor hvordan den er utviklet. De satt seg fore å se på de praktiske så vel som de symbolske aspektene ved teknologien. Dette er en prosess hvor både teknologien tilpasses hverdagslivet og hverdagslivet blir tilpasset teknologien. Å ta til seg ny teknologi handler om å se på fordeler og ulemper ved produktet, og gjennom transformering i hvordan en bruker produktet kan det bli domestisert (Lie og Sørensen 1996:9). Også andre forskere har sett på hvordan befolkninger innarbeider teknologien:

“The incorporation of artefacts, technologies and text into the moral economy of the household, together with their objectification, provides, therefore, a basis for the constant work of differentiation and identification within and between households.”

(Silverstone og Hirsch, 1992: 25)

Resultatet av at teknologien er kollektivt domestisert vil være at den blir ”entrenched”, det vil si at teknologien blir en så stor del av kulturen at det blir vanskelig om teknologien ikke var der (Sørensen og Williams 2002: 23).

4.2.2 Domestisering av nettbrett

Siden nettbrettets inntog i Norge i 2010 har salget av nettbrett vært høyt. I 2015 hadde 75 prosent av Norges befolkning tilgang til nettbrett (Vaage 2016:80). Nettbrettet blir brukt av alle medlemmer i familien fra 0 til 100 år. I en undersøkelse gjort av medietilsynet hvor foreldre svarte på barns (1-12år) mediebruk kommer det frem at det kun er 18% av norske barn som ikke har tilgang på nettbrett (Medietilsynet 2014). Colbjørnsen mener der flere grunner for at det norske bokappmarkedet er et gunstig marked. For eksempel hvor mange som har tilgang på nettbrett, hvor godt internett vi har tilgang til og en solid økonomi (Colbjørnsen 2014). Domestiseringen av nettbrett i norske hjem er en relativt ny prosess. Det råder fremdeles en skepsis rundt spesifikke aspekter, spesielt med tanke på barn og mediebruk.

Jari Loumann og Virve Peteri (2013) ser på hvordan iPad-en er domestisert gjennom diskurser om iPadens relevans gjort på internett fra 2010 til 2012. I artikkelen "iDeal machines and iDeal users: Domesticating iPad as a cultural object" ser de på hvordan personer posisjonerer seg når det gjelder denne teknologien og bruken av den. De ser spesielt på argumentene brukerne har for å kjøpe iPad fordi: "these justifications reveal the culturally shared and acceptable ways of domesticating such a device." (Luomanen og Peteri 2013). Det er også viktig for dem å se hvilke posisjoner iPaden får, og til hvilken grad. iPaden kan brukes på veldig mange forskjellige måter og ha forskjellig rolle i brukerens hverdagsliv. Nettbrettet kan for eksempel av en voksen bli brukt for å se på streamingtjenester som Netflix, lese nettaviser og surfe på Finn.no. Et barn ville kanskje ha brukt det til å se på videoer på YouTube, spille *Angrybirds* og bruke en barnebokapp. I en bedrift kan nettbrettet brukes for å bestille varer og oppdatere bedriftens sosiale medier.

De ser at iPaden blir sammenlignet med lignende teknologi for å kunne redegjøre for iPad-ens egenskaper. Da jeg skulle kjøpe iPad hadde jeg allerede en iPhone og en Mac. Jeg så for meg at iPaden ville være bra for å notere i forelesning og som underholdning på tur. Den er lettere enn en Mac, derfor lettere å ta med seg. Den har i tillegg bedre batterikapasitet enn iPhone. Dette var tanker som gikk gjennom hodet mitt før jeg skulle kjøpe den. Dermed blir iPad-en skapt i bilde av annen teknologi som for eksempel smarttelefonen og laptop-en.

iPad har en programvare som gjør at brukeren har store muligheter for å individualisere innholdet. Hvordan iPaden brukes er betinget av brukerens ønsker. Nettbrettet har potensiale til at brukeren forandrer sin hverdag med teknologien. En bestemmer selv hvilke applikasjoner en synes er nyttige i hverdagen, og hvor mye en skal bruke dem. Applikasjoner kan være med å motivere til for eksempel trening, gjennom tilbudet av helseapper som måler aktivitet.

Selv om iPaden blir brukt på mange forskjellige måter blir den diskutert og tolket, og definert kollektivt. Domestiseringsprosessen krever en felles forståelse for objektet og hvilken posisjon det har i samfunnet og i hverdagslivet. "The discussions can then be seen as a balancing act between describing unique and individual uses and still retain a shared understanding of the device." (Luomanen og Peteri 2013). Dermed kan

domestiseringsprosessen av iPaden kompliseres av hvordan en snakker om bruken kollektivt og hvordan den faktisk brukes på individnivå.

4.2.3 Barn og nettbrett

Barn bruker også i stor grad nettbrettet, og målinger fra 2011 viser at nesten en tredjedel av barna fra 0 til 3 år bruker trykkfølsomskjerm (NTB 2011). Den trykkfølsomme skjermen og interaktiviteten gjør bruken av nettbrettet (og smarttelefon) intuitiv for til og med veldig små barn.

”Nettbrett er den nyeste teknologien som også har fått stor oppmerksomhet med hensyn til de yngste barnas bruk. Dette kan være fordi man ikke trenger å kunne mestre tastaturet for å manøvrere seg frem, samt den intuitive og umiddelbare responsen denne teknologien gir i interaksjonen.” (Gudmundsdottir og Hardersen 2012: 28)

Både privat, i barnehager og på skoler blir nettbrettet brukt. I flere barnehager er det blitt et vanlig verktøy til både underholdning og læring. Barnehageansatte har gode erfaringer med nettbrett til både planlagt og spontan lek- eller læringsaktiviteter. Kunnskapsdepartementet har en rammeplan til barnehagen hvor det står at ”barna bør få oppleve at digitale verktøy kan være en kilde til lek og kommunikasjon og innhenting av kunnskap.” (NTB 2011). Samtidig råder det en skepsis til å eksponere spesielt små barn for det nye mediet:

”Nettbrett bør ikke brukes av barn de første tre leveår fordi hjernen er ekstremt påvirkbar. Barna trenger først å lære om den fysiske verden før de skal oppdage den virtuelle verden, sier Melanie Ekholdt Huynh, konstituert overlege i barne- og ungdomspsykiatri ved BUP Grorud.” (Eliassen 2014)

Undersøkelse gjort av senteret for IKT i utdanningen i 2012 viste at 32% av barn er inntil 3 år når de først bruker trykkfølsom skjerm, og det er kun 38% av barn i alderen 0-6 som ikke har brukt det (Gudmundsdottir og Hardersen 2012: 25). Selv om bruken av nettbrettet blir sett på både som positiv og negativ ønsker flere barnehager at de skal ha tilgang til mediet. I 2015 var det 65% av barnehagene i Norge som hadde tilgang til nettbrett (Jacobsen, Kofoed og Loi 2015).

4.2.4 Fire steg i domestiseringsprosessen

For at et produkt skal bli et objekt som er en del av hjemmet og hverdagen er det en prosess som må gjennomføres. Silverstone og Hirsch (1992) beskriver domestiseringsprosessen i fire steg: anskaffelse (*appropriation*), plassering (*objectification*), inkorporering (*incorporation*) og konvensjon (*conversion*). Begrepene er utviklet som et rammeverk for forståelsen av den komplekse vekslingen mellom produktet og de kulturelle aspektene i domestiseringsprosessen (Silverstone og Hirsch, 1992: 26). For å eksemplifisere stegene viser jeg til en fagrapport gjort for SIFO. Ardis Storm-Mathisen og Ingrid Kjørstad (2015) presenterer rapporten: *Barns bruk av smarttelefon og nettbrett – En kvalitativ undersøkelse av reguleringens idealer og praksiser*. I rapporten har de studie av ni barn i alderen 6 til 12 i perioden mars til april i 2014. Seks av de ni barna i studien hadde tilgang til nettbrett.

Anskaffelse er det selvfølgeligste steget, dette er når en råvare blir tatt inn i hjemmet. At en for eksempel kjøper en vare og tar den med hjem. Det er med denne transaksjonen at gjenstanden går fra å være en vare til å bli et autentisk objekt som kan ha betydning. Hvorfor produktet kjøpes kan ha noe med identitetsbygging hos kjøperen. Dette gjelder både apparater som kjøpes, i tillegg til innhold som for eksempel barnebokkaper. Her kan det derfor være viktig å se på hvorfor varen ble anskaffet, hvordan en forklarer sitt konsum. Storm-Mathisen og Kjørstads inntrykk var at det var to grunner til hvorfor familiene gikk til anskaffelse av nettbrett. Nettbrettet var en teknologi som alle i familien kunne bruke, og dele på. Foreldrene brukte nettbrettet til å lese aviser, se film og sosiale medier blant annet. I tillegg så foreldrene på nettbrettet som et godt verktøy til underholdning og læring som var populært hos barna. Om familien hadde tilgang til flere nettbrett var begrunnelsen at det reduserte konflikten som kunne oppstå blant søsken ettersom nettbrettet er den mest populære teknologien for barna (Storm-Mathisen og Kjørstad 2015:145). I kjøp av applikasjoner til nettbrettet var det vanlig at barna måtte gå i dialog med foreldrene. Ettersom en trenger passord og må ha brukerkontoer er det foreldrene som har kontrollen over hvilke applikasjoner barnet har tilgang til (Storm-Mathisen og Kjørstad 2015:149).

Neste steg er plassering, som sier noe om hvor varen blir plassert i hjemmet. Plasseringen kan vise til hvordan objektet brukes, men også hvordan objektene er plassert i hjemmet. Med tanke på de ikke-fysiske objektene kan man se på de med tanke på hvordan man snakker om

de i hjemmet. For eksempel: hvordan ser foreldre og barn på barnebokappen? Konsekvensen av hvor objektet plasseres vil si noe om hvilken status objektet får i forbindelse med husholdningen (Silverstone og Hirsch, 1992: 22). I fagrapporten kommer det frem en rekke observasjoner med tanke på plasseringen i hjemmet. Nettbrettet er en gjenstand som er liten og enkel å bære rundt. Tross dette var det faste plasser barna brukte nettbrettet mest:

”Alle barna vi observerte plukket opp nettbrettet første gang fra et sted i stuen og tilsynelatende lett tilgjengelig for dem. Som regel lå den i en sofa eller stol, eller på et bord der. Det var også mest i en sofa eller en stol i stuen de satte seg når de brukte iPaden” (Storm-Mathisen og Kjørstad 2015:150).

En kan dermed se at selv om nettbrettet kunne ha blitt plassert hvor som helt er det blitt plassert i et fellesrom hvor foreldre kan ha kontroll på hvordan nettbrettet brukes.

Inkorporering av objekter i husholdningen er det tredje steget. Et objekt kan være skapt og designet på en måte, men blir brukt på en annen. Hvordan en husholdning bruker et objekt gjør at en kan gi noen av husholdningens moralske verdier til objektet. I studien av familiene og barnas bruk finner Storm-Mathisen og Kjørstad at inkorporeringen går ut på de ulike måtene familiene regulerer bruken (Storm-Mathisen og Kjørstad 2015:155). Reguleringen skjer i form av plassering, administrering av innhold og nettbrett-tid. Barnet bruker nettbrettet oftest i fellesrom hvor foreldre kan ha oversikten, foreldrene er med i avgjørelsen av hvilke applikasjoner som lastes ned, og de regulerer hvor mye tid og når barna får bruke nettbrettet. Nettbrettet har tatt plassen til pc og TV når det gjelder individuell underholdning. De fleste barna i forskningen bruker nettbrettet i morgenrutinene og i tiden etter middag (Storm-Mathisen og Kjørstad 2015:127).

Siste steg i domestiseringsprosessen går på hvordan man definerer objektet til omverdenen. Objektene vil få en status med tanke på hvordan de blir sett på av samfunnet (Silverstone og Hirsch, 1992: 25). Gjennom en fokusgruppe med intervjuer av foreldrene kom det frem hvilke konvensjoner som er knyttet til mediebruken. Foreldrene følte et ubehag på å liste opp hvilke medier de benyttet seg av i hverdagen. De poengterte at noe av teknologien i huset ikke nødvendigvis var anskaffet med tanke på at barna skulle bruke dem. På samme tid uttrykte foreldrene at «det var like flaut for foreldre å være den første til å gi etter, som det var flaut for barna å være den siste til å få» (Storm-Mathisen og Kjørstad 2015:157). Det var en viss

status ved å ha teknologien, samtidig som man skulle være konservativ når det gjelder bruken. Det handler ikke lenger om økonomi med hensyn til hvilken teknologi som er tilgjengelig i et hjem:

”For tidligere generasjoner var oppdragelsen til forbruk regulert av et begrenset tilbud av varer og knappe økonomiske ressurser. I dag er det for mange økonomisk og praktisk mulig å innfri barnas ønsker, og reguleringen blir da mer et spørsmål om moral; hva som er rett og galt å gjøre” (Storm-Mathisen og Kjørstad 2015:157)

Denne tendensen kan en se igjen i hvilke diskurser som er i avisene. Hvor tilgjengelig teknologien skal være for barn blir stadig diskutert med inngangen til nye medier.

4.2.5 Domestisering av barnebokappen

Hvilket innhold barna blir eksponert for på nettbrettet er forskjellig. Barn bruker nettbrett til å surfe på nettsider, spille i applikasjoner eller de kan bruke en barnebokapp. Som nettbrettet blir ikke bruken og forståelsen av barnebokappen til i isolasjon. Forventingene vi har til mediet kan styre hvordan innhold blir oppfattet, dette viser Maagerø og Tønnesen:

”Det ser vi for eksempel på når små barn møter bildebøker som applikasjoner for nettbrett. Barn som kan sitte rolig og høre en voksen lese høyt fra en bildebok, kan bli utålmodige hvis de møter den samme teksten lest høyt på et nettbrett. Stilt overfor det digitale mediet forventer de handling og interaktivitet. Tiden det tar å høre teksten opplest, blir lett for lang foran skjermen i forhold til et tilsvarende bokoppslag.” (Maagerø og Tønnessen, 2014, s. 62)

Som navnet tilsier blir den mest av alt sammenlignet med barnebøker. I tillegg blir den sammenlignet med spill om det er interaktive elementer med i fortellingen. Barnebokapper har ofte levende bilder i formidlingen og derfor kan en også sammenligne med film og tv. Ettersom barnebokapper er formidlet på nettbrett er det en del forventninger til hvilke elementer som skal være med. På den andre siden har barnelitteratur svært lang historie i bokformatet. Bildebokens posisjon i hverdagen er domestisert, og statusen til bildebøkene er etablert. De utviklede praksisene for mediet er etablert i bokmediet, mens det ennå er forhandlinger med nettbrettmediet.

Når jeg nå skal se på domestisering av barnebokappen ser jeg det nyttig å sammenligne denne prosessen med bildeboken. Både bildeboken og barnebokappen skal formidle litteratur til de

minste barna. Sammenligningen vil vise til hvordan ulike medier får ulik posisjon, selv om de av og til viser frem nesten helt likt innhold.

Ser man på anskaffelse av bildebok og barnebokapp har man forskjellige steder man kjøper dem. Bildeboken selges i bokhandlere og på nettet. I en bokhandel har kunden mulighet til å se i hele boken før en kjøper den, og spørre om hjelp og råd fra de som jobber i butikken. Når man kjøper en barnebokapp må man gjøre dette via App Store eller lignende plattformer. Her er utvalget av applikasjoner svært stort, og det er ikke like oversiktlig som i en bokhandler. Barneapplikasjoner er en kategori, og under denne finner man bøker. Det er ingen egne kategorier for barnebokapper på norsk, så man må lete etter de titlene selv. I forhåndsvisningen av barnebokappen får man ofte et par stillbilder av scener i appen og en beskrivelse. Informasjonen en får kan være utilstrekkelig, for eksempel at interaktivitetsnivået ikke er opplyst. Kostnadsnivået på app og bok er som sagt forskjellig, der applikasjonene er billigere enn bildebøkene. Noe som også kan ha noe å si for hvordan anskaffelsen føles er det materielle aspektet; kjøper man en bildebok har man den fysisk, mens kjøper man en app blir den en av mange app ikoner på en skjerm.

Ved å se på plasseringen av barnebokapper og bildebøker i hjemmet ser jeg en klar forskjell. Bildebøker blir ofte utstilt i en bokhylle, ofte tilgjengelig for barn på soverommet. Bokhyller er svært visuelle utstillinger i hjemmet som kan si noe om forbruket av bøker. En kan nesten si at det er en status å utstille bøkene sine. Barnebokappen kan innordnes under mapper på nettbrettet, men ellers vil plasseringen av selve appen ikke ha noen betydning. Plassering i form av hvor man bruker barnebokapp og bildebøker kan også vise til forskjeller. Bildeboken blir brukt når barn og voksne skal ha kvalitetstid sammen, om det er i stua eller ved sengen. Barnebokappen var på grunn av nettbrettets affordanser mulighet til å spille av en fortellerstemme som gjør at barnet kan være selvstendig i bruken. Visuell barnelitteratur inviterer barnet til å utforske. Barn har ofte spørsmål til teksten, i bildeboken vil disse spørsmålene kunne bli besvart av voksenpersonen som leser. Siden det er muligheter for interaktivitet i barnebokapper kan denne typen dialog være mellom barnet og appen.

Hvilke konvensjoner er knyttet til de to ulike mediene? Bildeboken har en lang tradisjon, foreldre vil knytte denne formen for aktivitet til sin barndom. Barnebokappen har større

tilknytning til det fysiske mediet, fremfor innholdet. Forventningene av hva nettbrettet kan gjøre vil dermed være med på å styre hvordan en ser på barnebokapper. En kan se denne tendensen i hvordan barnebokapper blir anmeldt. Ofte er det fokus på hvilke funksjoner en får med i appen, fremfor hvor godt den formidler en fortelling. Barna har nok ofte ønsker om hva de vil laste ned av applikasjoner, og dette kan ofte være spill. Statistikk viser at det er spill som er de mest populære appene: “The most popular Apple App Store category is gaming with about 23 percent of available apps belonging to this category.” (Statista 2016). Ettersom det ofte er et ønske om å redusere tiden barnet spiller, kan barnebokapper være et kompromiss. Barnet får bruke tid på nettbrettet, og de får et innhold som er godkjent. Om et barn bruker flere timer på bøker vil det være en god ting, flere timer på nettbrett derimot krever en redegjørelse.

Kapitel 5

5. Avslutning

I løpet av oppgaven har jeg forsøkt å få en oversikt over hvilke muligheter og begrensninger forlag, utviklere og konsumenter møter med barnebokappen. Mine funn viser til at dette er en plattform med utallige muligheter og et stort kundegrunnlag. Det er et ønske om å få flere gode barnebokapplikasjoner, men noen hindringer gjør det komplisert. Den kreative prosessen må suppleres med tanke på nye forretningsmodeller, forventningene til publikum og de utallige mulighetene nettbrettet tilbyr. Er det mulig å definere barnebokappens form? Finne en form for barnebokappen?

Jeg har i løpet av denne oppgaven avklart hvordan jeg definerer barnebokapper, og hvordan jeg fant frem utvalget av dem. Videre viser jeg til tidligere forskning for å kartlegge hva som er gjort, og for å se hva jeg kan bidra med. Jeg har deretter samlet informasjon om norske barnebokapplikasjoner fra 2010 frem til 2015. Ved å se på hvilke applikasjoner som er tilgjengelig sammen med artikler fra aviser, fikk jeg et overblikk over den historiske utviklingen av norske barnebokapper. Ettersom fortellingene i barnebokappen er rammet inn av hvilket medium det vises på hadde jeg med en beskrivelse av iPaden med tanke på maskinvare, affordanser og programvare. Dette utgjorde grunnlaget for å kunne se videre på mine tre underproblemstillinger.

Jeg skulle først redegjøre for: *Hva har mediet å si for formidlingen av innhold?* Jeg så derfor på teorier om metamedium og hva det har å si for formidlingen av innhold. Jeg redegjorde for hvordan man kan konsumere innhold i applikasjoner, og hvordan applikasjoner utvikles. Jeg så deretter på hvilke modaliteter som er blitt tilgjengelig gjennom mediet og hvordan disse kan fungere sammen. Ettersom barnebokappen er sterkt knyttet til andre medium, og da spesielt boken så jeg på begrepet remediering for å få innsikt i hvordan samspillet mellom medier fungerer. For å vise til hvordan innholdet i barnebokapper kan bli tolket så jeg på teori om adaptasjon.

I den andre underproblemstillingen analyserte jeg fem barnebokapplikasjoner for å finne ut: *I en litterær applikasjon, hvordan fungerer de ulike modalitetene sammen?*

Jeg tok utgangspunkt i applikasjoner som representerte forskjellige aspekter ved utviklingen av norske barnebokapplikasjoner. Jeg så mine funn opp mot Tønnesens kategorier og hvilke sted applikasjonene hadde fått annerkjennelse. Ved å se på hvilke affordanser som ble brukt og hvordan modalitetene fungerte sammen fikk jeg en større forståelse for barnebokappens form, om de i det hele tatt har en form.

Den siste underproblemstillingen er: *Hvilken posisjon har barnebokappen blant konsumentene?*

For å svare på denne underproblemstillingen så jeg på forretningsaspekt med hovedvekt på Colbjørnsens tekst om det norske appmarkedet. Deretter så jeg på domestiseringsprosessen med tanke på teknologi, nettbrettet og til sist barnebokapp. Tidligere forskning på dette feltet og statistikk om mediebruk gjorde at jeg fikk en bedre forståelse for posisjonen til barnebokappen. Jeg kan dermed på bakgrunn av funnene drøfte min problemstilling: *Hva er barnebokappens form?*

5.1 Formidling gjennom mediet

I min oppgave var det relevant å se på remediering med tanke på hvilket type medium nettbrettet er. Når en fortelling blir formidlet på et nettbrett blir ofte mediet vektlagt, fremfor at en ser på hva innholdet er. Det er et mål at mediet blir mer usynlig i formidlingen og at brukeren blir overbevist av innholdet.

Metamediet muliggjør barnebokappen som et medium. Mediet har konsekvenser både på hvilke affordanser en har tilgjengelig i formidlingen, og hvordan innholdet blir oppfattet. Som Manovich påpeker at et metamedium har evnen til å representere de fleste medier i tillegg til å forsterke dem med mange nye egenskaper (Manovich 2013:102). Metamediet gjør det mulig å skape nye hybrider av mediene, som kan være forlengelser av gamle medier eller helt nye som ikke kunne ha eksistert tidligere. Barnebokappen er begge deler. En ser noen barnebokapper som er digitaliserte versjoner av bildebøker og lagt til fortellerstemme, og på den andre siden barnebokapper som er lagd for nettbrettet og utnytter dens affordanser. Ved å bruke nettbrett for å formidle barnelitteratur har utviklere tilgang til å bruke flere modaliteter.

Modalitetenes affordanser kan være med på å formidle en fortelling på nye måter som kan skape ulike uttrykk. Sammensetningen av modaliteter blir dermed viktig for hvordan fortellingen oppfattes og hva som blir viktig. Formene for kohesjon viser til hvordan modalitetene fungerer sammen. Metamediene og de mulighetene utviklere har til å kombinere flere modaliteter gjør at det er langt flere muligheter for kombinasjoner i formidling. Som bruker vet en derfor ikke hva en kan forvente med barnebokapplikasjonene. De er hybrider av flere medium og skaper dermed noe nytt som kan forankres i det gamle.

Hvordan en ser på litteratur i applikasjoner skiller seg fra hvordan en ser på litteratur i andre medier. Applikasjoner kan lages av langt flere utviklere, og de kan være svært billige. En har ofte ikke noen garanti for hvordan innholdet i applikasjonen er. Når det gjelder barnebokapplikasjoner ser en at utprøving er svært vanlig. Det er ikke en enkel oppskrift på hvordan barnebokapplikasjonene formidles. Den som kjøper vil derfor ikke vite hvordan type applikasjon en har lastet ned før man prøver den. Som utvikler har man nærmest uendelige måter å kombinere uttrykk i formidlingen gjennom et metamedium.

Med barnebokapper har man mulighet til å bruke representasjonsmåtene fra tidligere medium. Derfor blir barnebokappen ofte sett i sammenligning med dem. Litteraturen er sterkt knyttet til bok mediet, mens applikasjoner er mer knyttet til spill og underholdning. Barnebokappen er et sted mellom de to. Modalitetene utviklere av barnebokappen har til rådighet gjør at en må balansere mellom mediene. Barnebokappen låner virkemidler fra boken for å forankre innholdet i noe som er trygt, samtidig som det tar virkemidler fra film, radio, tv og spill for å innfri brukerens forventninger. Det forventes av barnebokappen at den skal ha noe mer enn bildeboken, men den skal helst ikke være like interaktiv som et spill. Formidlingen av fortellingen er det viktigste.

De fleste barnebokapper er adaptasjoner av tekster som er satt inn i rammene til nettbrettet og applikasjoner. Hvordan innholdet tolkes blir påvirket av hvilke forventninger publikum har til rammene rundt fortellingen. I en barnebokapp blir tolkningen påvirket av hvor interaktiv den er, hvordan modalitetene fungerer sammen og hvilket forhold brukeren har til teksten fra før. En av grunnene til at det lages så mange adaptasjoner av tidligere tekster er at folk vil ha betryggelsen av ritualer i kombinasjon med overraskelsesmomenter (Hutcheon 2006:4). I

tillegg kan en adaptasjon skape en større målgruppe ved at man når ut både til de som er kjent med den originale teksten og til et nytt publikum.

Gjennom ulike teorier og aspekter har jeg sett på hvor viktig mediet er i formidlingen av fortellingene. Barnebokappen blir ofte sammenlignet med bildeboken. Dette kan være både positivt og negativt med tanke på hvordan barnebokapper oppfattes. Forankringen i det kjente kan gi barnebokappene et trygt grunnlag, men det forventes fremdeles noe ekstra fra applikasjoner sammenlignet med forventningene til bøker. Spill er en annen form for aktivisering enn litteratur, det blir dermed viktig å lage et skille mellom hva som er et spill og hva som er litteratur. Hvilket medium man velger å se på gjør at man også innstiller seg på noe. Ser man på Tv kan man gjerne gjøre andre ting samtidig, men er man på Kino skal en sitte stille og følge med. Det kan være samme innhold som blir vist, men det er ulike praksiser som er gjennom domestisering blitt konvensjoner. Dette må med i betraktningen av hvordan barnebokapper fortolkes.

5.2 Hvordan modalitetene fungerer sammen

I analysen av barnebokappene som representerer den norske utviklingen ble det tydelig at applikasjonene er resultat av metamediet. Valget av eksemplet til denne analysen er grunnet i forskjellige stadier i utviklingen av norske barnebokapper. Kategoriene til Tønnessen var også tatt i betraktning når jeg skulle velge applikasjoner. Å prøve å plassere alle applikasjonene innenfor hennes kategorier var problematisk. Hennes siste kategorisering som er *Digital først* er en kategori som blir svært åpen, og lite beskrivende for hvilke virkemidler som blir brukt i formidlingen. Appene *Maja og det magiske speilet*, *Kubbe lager skyggeteater* og *Bruno* kunne alle være plassert under denne kategorien selv om de er svært forskjellige med hensyn til interaktivitetsnivå. Disse tre applikasjonene fikk oppmerksomhet i tre forskjellige prisutdelinger som viste til hvordan de blir sett på i forskjellige fagmiljø. *Maja* ble anerkjent i en mobil og app utdeling, *Kubbe* i en bok utdeling og *Bruno* i en utdeling for digitale barnebøker.

Når alle sover er eksemplet som er brukt for å vise til den første trenden i norske barnebokapper: Digitaliserte bildebøker hvor det er lagt på fortellerstemme. På to av scenen i denne applikasjonen er det hverken tekst eller fortellerstemme. Det er meningen at bildene

skal fortelle historien, og leseren kan selv tolke hva som skjer. Responsen på disse scenene i applikasjonen er at noe er galt. Dette er en konsekvens av forventningene til mediet.

Maja og det magiske speilet er en utprøvende barnebokapplikasjon. Den benytter seg av flere av nettbrettets affordanser i form av interaktive oppgaver som bruker trykkskjerm og mikrofon. Det er den eneste barnebokappen i analysen hvor fortellingen drives av brukerens interaksjon. *Maja og det magiske speilet* kan på mange måter ligne på et spill. Forskjellen ligger i at en ikke kan få poeng eller ”game over” i appen. Spill elementene er med som del av fortellingen for å inkludere brukeren. En del av fortellingen kan man selv velge hvilken rekkefølge man vil gjøre. Dette har ikke konsekvens for hvordan fortellingen slutter, en vil få den samme historien uansett hvilket valg man tar. Fortellerstemmen veksler mellom å være en som forteller om det universet Maja befinner seg i, og å ta del i ”vårt” univers nå han kommer med instruksjoner til brukeren. Applikasjonen bruker mye levende bilder og sammen med interaksjonen er den veldig dynamisk.

Kubbe lager skyggeteater er en kreativ barnebokapp, som har fått annerkjennelse i avisene for å være en god barnebokapp. Den er en del av Kubbe universet som både er i bok og en tidligere applikasjon. Kubbe applikasjonen har virkemidler hentet fra film, radioteater og tegneserier. Det er den applikasjonen med flest valg i hvordan den fortellers. Man kan skru av eller på fortellerstemme, tekst, lyd og autoplay. *Kubbe lager skyggeteater* har interaktive elementer men i motsetning til Maja driver de ikke fortellingen. De interaktive elementene er med på å gi liv til miljøet i fortellingen. Scenene i appen blir fremstilt på forskjellige måter, noen scener er svært statiske, mens andre deler er like dynamiske som tegnefilmer. Når det blir fortalt historier i fortellingen brukers det mer bevegelse i formidlingen som separerer dem i større grad fra hovedfortellingen. Stilen i Kubbe universet er sammensatt av mange små objekter i en retro stil. I applikasjonen blir illustrasjonene beriket med lyd, bevegelse og animasjoner som underbygger dette universet. Appene om Maja og Kubbe representerer den tiden hvor det var mest utprøving på barnebokapplikasjoner.

Frøet representerer det som er videreutviklingen av de aller første barnebokappene, den har et beriket lydbilde og animasjoner. *Frøet* er tilgjengelig både som bildebok og applikasjon. Den er den barnebokappen jeg mener har den eldste målgruppen av de applikasjonene jeg har

analysert. Sammen med *Når alle sover*, er dette appen med mest tekst. Animasjonene i appen er små og enkle, de er med som stilistisk uttrykk som passer stilen i illustrasjonene. Noen ganger er det bevegelse i bildene som er med på å skape et tidsforløp innenfor en scene. Som for eksempel da Sandra henter en potteplante fra stua, og tar den med til soverommet. Musikken sammen med animasjonene er med for å skape en stemning som ikke er sensasjonell eller uvirkelig, selv om noen av hendelsene i boken er det. Det overordne temaet i boken – som er skilsmisse – er et reelt tema for flere barn.

Bruno er den nyeste barnebokappen i analysen. Den er skapt utenfor et forlag, av et selskap som kun lager applikasjoner. Denne applikasjonen er den eneste som ikke er tilknyttet en allerede eksisterende tekst. De ulike modalitetene i fortellingen ser ut til å dreie seg om barn. Musikken er en sang som minner om en spilledåse, teksten er på rim, fortellerstemmen er et barn, strekene i illustrasjonene er enkle og fargeleggingen går utenfor strekene. Modalitetene sammen utgjør et helhetlig miljø barn kan kjenne seg igjen i. Den har i tillegg en ny måte å bytte scene som er stilistisk og gir et interaktivt element til boken. Utenfor fortellingen får en puslespill og fargelegging som kan svare på brukerens forventning av noe i tillegg til fortellingen.

Et av de største skillene mellom barnebokapp og bildebøker er omslaget på boken og startsidene i applikasjonen. I Applikasjonene er det nødvendig forklaringer om de ulike funksjonene en har tilgjengelig i boken. For eksempel skru av eller på fortellerstemmen. I flere av de barnebokappene jeg analyserte var det bilder av logo til forlag og utviklere når man startet opp appen, og rulletekst på slutten. Noe som indikerer at det kreves en annen kompetanse i å utvikle denne typen innhold enn i bildebøker.

5.3 Status

I fjerde kapittel var målet å finne ut hvilken posisjon barnebokappen har blant konsumentene. For å få en forståelse av hvordan finansieringen av applikasjoner er, brukte jeg Terje Colbjørnsen forskning på app markedet i Norge. Hans forskning viser til tendenser som preger både utviklere, forlag, og i tillegg de som skal kjøpe og bruke applikasjonene. Jeg så også på teori og forskning rundt begrepet domestisering. Her fant jeg både hvordan konsumentene forholdt seg til teknologi, nettbrettet og mer spesifikt til barnebokappen. Jeg viser til statistikk

om mediebruk hvor en ser at nettbrettet er et medium som finnes i mange norske husstander, og det er mange barn som bruker teknologien.

For å få informasjon om hvordan appmarkedet var i Norge intervjuet Colbjørnsen folk fra flere av de store norske forlagene. Gjennom intervjuene fant han karakteristikker av det norske bokapp markedet. Han så på hvilke publiseringsstrategier de brukte. Utviklingen var gått fra tradisjonell publisering siden Gutenberg tiden, og nå til et nytt marked med uendelige muligheter – det digitale markedet. Selv om forlagene så potensialet i hva en kunne skape med applikasjoner er det dyrt å utvikle, og en risiko for at det ikke selger like bra som trykte bøker. Hvordan de skulle nå ut med bøker var blitt en norm, men å distribuere applikasjoner i det store mangfoldet av andre applikasjoner viste seg å være en utfordring. Noe som resulterte i en lavrisiko-modell, altså det som Tønnessen kategoriserer som visuell lydbok. Forlagene bruker kjente fortellinger, og bildebøker som allerede er utgitt og digitaliserer dem.

Colbjørnsen ser også at det kommer nye forretningsmodeller med distribueringen av apper. Det forventes at applikasjonene skal være billige eller aller helst gratis. Siden det er dyrt å utvikle apper må utgiverne finne måter å finansiere dem på. *Inn app purchasing* er et begrep brukt for den type modell som legger opp til at kunden skal kjøpe innhold etter applikasjonen er lastet ned. Freemium betegner når appen er gratis, men man får kun tilgang til deler av innholdet, og må betale for å få resten. Reklame i apper er også en måte å tjene inn penger, men dette blir ikke brukt i barnebokapper. Det kan ha noe med at man ikke skal reklamere til barn. Med barnebokapper er det blitt vanlig å lage bokhulleapplikasjoner som gir en bok gratis, og man har mulighet til å kjøpe flere i appen.

Med ny teknologi blir det relevant å se på domestiseringsprosessen som foregår blant konsumentene. Teknologiens intensjon, altså hvordan teknologien utvikles har noe å si, men viktigst er hvordan konsumenten bruker den. Konsumenten tar valg i form av hvilken plass teknologien får i hverdagen og hvordan man forholder seg til den. Når ny teknologi kommer på markedet råder det en pessimisme med tanke på at vi blir styrt av teknologien. Dette har man tidligere sett i forbindelse med til flere medier som TV og dataspill. Det er derfor gjort mye forskning på hvordan teknologien påvirker samfunnet. Når det gjelder domestisering er det er skifte i fokus når de forsker på samfunnet og teknologien. Det er flere forskere som

velger å fokusere på hvordan mennesker tar styring over teknologien og bruker den på sine premisser.

Domestisering er en prosess, Silverstone og Hirschs (1992) ser på fire steg som kan gjøre en vare til et objekt i hjemmet: anskaffelse, plassering, inkorporering og konvensjon. Jeg så både på hvordan nettbrettet blir brukt av barn, og hvordan barnebokappen er domestisert sammenlignet med bildeboken. Ser man på anskaffelse ser en at foreldre ikke alltid kjøper nettbrettet med tanke på at barna skal bruke det. Nettbrettet kan være på deling i familien. Anskaffelse av applikasjoner er ofte gjort av foreldrene, og barna må da gå i dialog med dem for å kunne få nye applikasjoner. Anskaffelse med spesifikk tanke på barnebokappen kan vise til noen utfordringer. For eksempel at det ikke er en kategorisering av norske barnebokapper. Det er svært mange barnebokapper på markedet som kan gjøre det vanskelig å skille hva som er en god barnebokapp og hva som ikke er det. Det er ikke kun forlag som står for utviklingen av apper, enkeltpersoner og små selskap lager også barnebokapper. Forhåndsvisningen i App Store blir på en måte mindre informativ enn hvis en går i en bokhandel og ser etter bildebøker. Med bildeboken vet man oftest hva man får, mens hos barnebokappene kan det være alt fra noe som ligner spill til å være digitale versjoner av en bildebok.

Ser man på plassering kan en se at barn ofte bruker nettbrettet i fellesrommene der foreldre kan ha kontroll over bruken. Nettbrettets affordanser noe å si for hvordan det brukes på en annen måte enn for eksempel bildeboken. Bildebøker blir gjerne plassert i en bokhylle på barnets soverom og en får dermed et visuelt display av både innhold, men det får også en status. Applikasjoner føles som immaterielle og kan ikke utstilles på samme måte som bildebøkene. Applikasjonene er lettere å bruke selvstendig for barna, på grunn av fortellerstemme og interaksjon med mediet. Bildeboken er på den andre siden knyttet til et ritual ved leggetid hvor foreldre og barn kan ha kvalitetstid der de leser bok for barna. Inkorporeringen i hverdagen er preget av regulering, både med tanke på når nettbrettet brukes, hvor det brukes og hvor mye tid som brukes. Reguleringen kan gjøre at konvensjonen rundt bruken av nettbrettet kan bli lettere å definere for andre rundt. De fleste er sikkert i samme situasjon: nettbrettet er et populært medium, men de er skeptiske til hvor mye teknologi hverdagen til barnet skal ha.

Når det er skepsis rundt nye medier er det ofte mediet som blir kritisert og det faktiske innholdet blir oversett. Nettbrettet har mange fordeler når det kommer til formidling, dette har man sett i for eksempel skolesammenheng. Nettbrettet kan bli brukt som et læreverktøy hvor barna får umiddelbar respons.

Hvilke forventninger brukeren har til mediet kan være med på å forme hvordan en bruker mediet. En forventer kanskje ikke at nettbrettet skal kunne ta plassen til en bildebok, ettersom nettbrettet ofte er assosiert med individuell lek og underholdning. Bildeboken derimot blir ofte brukt av foreldre og barn sammen, og det er et slags ritual for når og hvordan den skal brukes. Nettbrett blir både brukt som verktøy i barnehagen og som underholdningsmedium hjemme. Mediet er allerede godt brukt av barn, men det er fremdeles skepsis til hvor mye skjermtid barn skal ha og hvor tidlig de skal bli eksponert for det.

Jeg vil se tilbake på Kilgours seks spesifikasjoner for at e-boken kunne være et akseptabelt formidlingsmedium (Kilgour 1998: 152). Jeg skal se på hans spesifikasjoner med hensyn til hvordan nettbrettene og lesebrettene er i dag, og om disse spesifikasjonene er viktige i valget mellom trykk og digital. Hans første spesifikasjon var at lesbarheten må være bedre enn trykte bøker. Fordelen ved å lese digitalt er at man kan forandre skriftstørrelsen om man for eksempel er nærsynt. I tilfellet med barnebokapper er også teksten mer tilgjengelig på grunn av lyden, altså fortellerstemmen. På den andre siden kan det være mer behagelig å lese på papir på grunn av lyset som kommer fra en skjerm. En konklusjon kan dermed være at folk foretrekker å lese på papir, men lesbarheten er nærmest lik, og noen ganger bedre.

Den andre spesifikasjonen var at skjermen må kunne tilpasses til minimum femhundre ord som er standarden i de vanligste bøkene. Hvor mange ord en velger å vise på skjermen kan gjøres ved hjelp av innstillinger i teksten. I dag er det vanligst å ha samme format på e-bøker som i trykte bøker. Formatet på nettbrettskjermen er omtrent like stort som en side i en bok. Dette punktet er nok ikke så viktig ettersom digitale tekster er lett foranderlige. For en barnebokapp er denne spesifikasjonen irrelevant ettersom det ofte er en kort tekst som formidles.

Tredje spesifikasjonen var at størrelsen og vekten burde være mindre enn en standard roman. Vekten på nettbrett og lesebrett er svært liten, og den vil nok kunne måle seg med vekten på en standard roman. Forskjellen ligger vel mer i materialet, en kan ta med seg en bok på stranden, men en ville kanskje ha nølt med å ta med seg et nettbrett dit. Teknologien er mer kostbar, og tåler heller ikke vann.

Den fjerde var at brukeren skal kunne holde, bruke og lese den med en hånd. Nettbrettets affordanser gjør det lett for brukeren å sitte med brettet i fanget og bruke fingeren for å sveipe. Måten man leser fra nettbrett sammenlignet med bok vil jeg hevde er blitt bedre. For eksempel at man slipper å holde nede sider, slik man av og til må i boken. På den andre siden liker folk det fysiske aspektet ved å lese bøker, å holde i dem.

Den femte var at dens kostnad burde være mindre enn gjennomsnittsprisen på en roman. Nettbrettet er i utgangspunktet dyrere enn en roman, men når man først har kjøpt det vil prisen per roman være billigere. Som vist i eksemplene på bildebokappene kan det være forskjeller på 200 kr fra trykk og digital.

Den siste spesifikasjonene er at den skal kunne ha tilgang til millioner av tekster fra databaser hvor- og når- som helst. Med nettbrett har man alltid tilgang til nærmest uendelig mengde tekster, og dette kan være noe av dens problem. Hvordan brukere finner frem til den teksten de ønsker, og hvordan utgivere skal nå ut med sin tekst. Jeg ser at ut i fra Kilgours spesifikasjoner burde e-boken kunne utkonkurrere den trykte boken. Dette er ikke tilfellet, dette kan ha noe med hvilken status den trykte boken har og hvilke konvensjoner en knytter til mediet.

Ettersom nettbrettet er et metamedium med tilgang på mye innhold og kan personifiseres er det vanskelig å kunne snakke om bruken kollektivt. Hvordan barn bruker det til forskjell fra hvordan voksne bruker det vil for eksempel være veldig ulikt. Konsumenten kan selv definere hvordan man bruker nettbrettet, men vil også møte situasjoner hvor en må definere bruken med hensyn til andre rundt. Som bruker må en rettferdiggjøre sitt mediekonsum med tanke på den rådende medieskepsisen en ser i nyhetene. Nettbrettet sees i sammenheng med annen

lignende teknologi, som smarttelefon og laptop. Dette vil også påvirke hvordan det blir sett på, for eksempel om det er nødvendig å kjøpe et nettbrett om man allerede har pc og mobil.

5.4 Hvorfor er barnelitteratur formidlet gjennom applikasjoner?

Nettbrettet er som sagt et metamedium, og har tilgang til å presentere tekst med funksjonene til andre medier, samtidig som det har nye funksjoner. Barnelitteraturen passer til at en kan ta i bruk flere modaliteter som bilde, tekst og lyd. Og de interaktive elementene egner seg godt for hvor lekne barn er. Barn engasjerer seg når de opplever en fortelling, de liker å peke og å spørre spørsmål. Barnelitteratur er en måte for barn å få mer kunnskap om verden rundt dem og dem selv. Barnets lyst til å utforske og leke med teknologi gjør at de kanskje ikke er like kritiske som voksne til å prøve nye former. På den andre siden kan det være utfordrende å holde på oppmerksomheten til barn. Det viktigste med litteratur skal være å formidle fortellingen, hvordan dette kan gjøres på best mulig måte for barn er det som prøves ut gjennom de ulike formene for barnebokapper. Jeg vil si den største fordelen ved å formidle barnelitteratur på nettbrett er muligheten for å skape et univers som appellerer til flere sanser og stimulerer barnet til aktiv deltakelse. Muligheten for å bruke flere modaliteter i samme formidling gjør at det kan bli en rikere fortelling. Nettbrettets affordanser kan engasjere brukeren og gjøre innholdet mer levende.

5.5 Videre forskning

Jeg opplevde noen hindringer da jeg skulle samle inn barnebokapper til denne oppgaven. Å få en oversikt over hvilke norske barnebokapper viste seg å være problematisk. De norske appene er ikke kategorisert for seg selv, og det er svært mange barnebokapper på andre språk. De engelske barnebokappene har et større kundegrunnlag og er dermed mer populære. Disse appene kommer derfor opp først i flere lister inne i App Store. Jeg måtte gå via forlagenes sider for å finne de norske barnebokappene. I tillegg til forlag er det flere enkelt utviklere som lager norske barnebokapper, og disse var det vanskeligere å få oversikt over. I tillegg til at det kan være vanskelig å finne utvalget av norske barnebokapper, er det vanskelig å se hvor god barnebokappen er. Det er ikke så mange anmeldelser i App Store og beskrivelsene av barnebokappene har ikke alltid med interaktivitetsnivå. Derfor ser jeg det relevant at videre forskning innenfor teamet om barnebokapper forsøker å finne ut gode måter å distribuere barnebokapper. Se på spørsmål som hvordan skal de selges, hva brukere søker på og hvordan

de opplever kjøpet av barnebokapp? Det kan være hensiktsmessig å se på hvordan barnebokapper sendes ut og hvordan brukere finner frem til barnebokappene. Ved hjelp av forskning på dette temaet kan man finne ut: Hvilke problemer møter brukeren når en skal finne en god barnebokapp?

5.6 Barnebokappens form

Ved å prøve å kategorisere barnebokapplikasjonene ser jeg at det er vanskelig å sette klare skiller mellom dem. Man kan kategorisere med utgangspunkt i andre medier, slik som Tønnessen som så barnebokappen opp mot bokmediet. En kan kategorisere barnebokapper etter hvor interaktive de er. Hvor mye brukerens interaksjon har å si for fremgangen i fortellingen. Eller man kan kategorisere ved å se på utviklingen som har skjedd, slik jeg har gjort. Ved å kategorisere med utgangspunkt i en utvikling vil det konstant være i forandring. Jeg vil hevde at det passer til utviklingen som en ser i metamediet. Som en datamaskin er nettbrettet et metamedium, og det er ikke lett å trekke klare skiller mellom mediene. Det skapes hybrider av medier som tar utgangspunkt i tidligere medier, nye funksjoner og bruksmåter. Nettbrettets affordanser ligger latente i mediet og kan oppdages etterhvert. Innholdet i metamedier er i kontinuerlig forandring på grunn av de utallige måtene en kan kombinere forskjellige uttrykk og teknikker. Slik er det også med barnebokappen. En kan ikke se på barnebokappen i isolasjon, den vil alltid påvirkes av teknologi, bruksmåter og nye trender innenfor de ulike mediene.

Hva er barnebokappens form?

Jeg vil hevde at barnebokappen ikke har en egen form. Det finnes ikke en enkel formel som kan påføres alle barnebokapper og de vil bli akseptert av brukeren. Barnebokappen er bygget opp av ulike kombinasjoner av modalitetene og de affordansene en har til rådighet. Måten de kombineres vil være i kontinuerlig forandring med tanke på hvordan vi bruker mediene og konsumerer innhold. Henkel skriver at barnebokappen ikke har sine egne mediespesifikke virkemidler og vil kanskje ikke heller få det. Dermed blir det vanskelig å få en spesifikk form på mediet, men det blir dette som nettopp beskriver barnebokappen: ”Måske er disse paradoksaliteter og ustabiliteten i forhold til grænsedragninger netop et vilkår, som er eller vil blive den digitale børnelitteraturs fremmeste karakteristika.” (Henkel 2015)

6. Kilder

Bolter, J.D. og Grusin, R. (1999) *Remediation. Understanding New Media*. The MIT Press: London.

Borg, M. (2015) *Alice for the iPad, popup-boken och 1800-talets visuella kulturer*. Ekfrase Universitetsforlaget

Colbjørnsen, T. (2014) *Book apps in Norway: Edge- and Ad Hoc Innovations*. Universitetet i Oslo: Oslo.

Engebretsen, M. (2007) *Digitale diskurser: nettavisen som kommunikativ flerbruksarena*. Høyskoleforlaget: Kristiansand.

Gudmundsdottir, G. B. og Hardersen, B. (2012) *Små barns digitale univers. 0-6-åringers tilgang til og bruk av digitale enheter på fritiden. Panelundersøkelse utført høsten 2011*. Senter for IKT i utdanningen: Oslo.

Henkel, A. Q. (2015) Børnelitteratur mellom medier. Appen *Tavs* i et intermedialitetsperspektiv. *Nordic Journal of ChildLit Aesthetics*, Vol. 6, 2015

Hutcheon, L. (2006) *Beginning to Theorize Adaptation. A Theory of Adaptation*. Routledge: New York.

Hoem, J. Og Schwebs, T. (2010) *Tekst2null. Nettsamtalens spillerom*. Universitetsforlaget: Oslo

Jacobsen, H., Kofoed, T. og Loi, M.(2015) *Barnehagemonitor 2015. Den digitale tilstanden i barnehagen*. Senter for IKT i utdanningen: Oslo.

Kilgour, F. G. (1998) *The evolution of the book*. Oxford University Press: New York.

- Lie M. og Sørensen K. H. (Red.) (1996) *Making technology our own? Domesticating technology into everyday life*. Universitetsforlaget: Oslo.
- Liestøl, G. Og Rasmussen, T. (2007) *Digitale medier. En innføring*. 2.utgave. Universitetsforlaget: Oslo.
- Manovich, L. (2013) *Software Takes Command*. Bloomsbury: New York.
- Maagerø, E. Og Tønnessen, S. E. (2014) *Multimodal Tekstkompetanse*. Portal Akademisk: Kristiansand.
- Schwebs, T. (2014) *Affordances of an App*. Bergen University College, Faculty of Education: Bergen
- Silverstone, R. Og Hirsch, E. (1992) *Consuming Technologies. Media and information in domestic spaces*. Routledge: London, New York
- Solli, R.F. og Sveinsvoll, M. (2014) *Design av en interaktiv løsning for barnelitteratur på nettbrett*. NTNU: Institutt for produktdesign.
- Sørensen, K. Og Williams, R. (2002) *Shaping Technology, Guiding Policy: Concepts, spaces & tools*. Edward Elgar Publishing: Cheltenham, Northampton
- Sørensen, K. (2006) 'Domestication: The Enactment of Technology', i Berker, T., Hartmann, M., Punie, Y. og Ward, K. (red.) *The Domestication of Media and Technology*. Maidenhead: Open University Press, s. 40-58.
- Stichnothes, H. (2014) *Engineering stories? A narratological approach to children's book apps*. Nordic Journal of ChildLit Aesthetics, Vol. 6, 2015
- Storm-Mathisen A. og Kjørstad I. (2015) *Barns bruk av smarttelefon og nettbrett – En kvalitativ undersøkelse av regulerings idealer og praksiser*. Sifo: Oslo

Tønnessen, E.S. (red.) (2014) *Jakten på fortellinger. Barne- og ungdomslitteratur på tvers av medier*. Universitetsforlaget: Oslo.

van Leeuwen, T. (2005) *Introducing Social Semiotics*. Routledge: London & New York

Vaage, O.F. (2016) *Norsk mediebarometer 2015*. Statistisk sentralbyrå: Oslo.

6.1 Internett kilder

App Store. *Bruno*. Hentet: 23.02.16 Tilgjengelig fra:

<https://itunes.apple.com/no/app/bruno-by-ablemagic/id956456016?mt=8>

App Store. *Frøet*. Hentet: 23.02.16 Tilgjengelig fra:

<https://itunes.apple.com/no/app/fr-et./id912345443?mt=8>

App Store. *Kubbe lager skyggeteater*. Hentet: 23.02.16 Tilgjengelig fra:

<https://itunes.apple.com/no/app/kubbe-lager-skyggeteater/id581207512?mt=8>

App Store. *Maja og det magiske speilet*. Hentet: 23.02.16 Tilgjengelig fra:

<https://itunes.apple.com/no/app/maja-og-det-magiske-speilet/id537159340?l=nb&mt=8>

App Store. *Når alle sover*. Hentet: 23.02.16 Tilgjengelig fra:

<https://itunes.apple.com/no/app/nar-alle-sover/id418874118?mt=8>

App Store. *Snekker Andersen og julenissen*. Hentet: 06.04.16 Tilgjengelig fra:

<https://itunes.apple.com/no/app/snekker-andersen-og-julenissen/id940413736?mt=8> (4)

Barnelitterært forskningstidsskrift. Hentet: 01.05.16 Tilgjengelig fra:

<http://www.childlitaesthetics.net/index.php/blft>

Bjørkeng, P. K. (2012) *Kamp om barnebokens sjel*. Hentet: 23.11.15

Tilgjengelig fra: <http://www.aftenposten.no/kultur/Kamp-om-barnebokens-sjel-6792268.html>

Bjørkeng, Per Kristian og Elnan, Cathrine (2012) *Salget av digitalbøker for barn eksploderer*.

Hentet 23.11.15. Tilgjengelig fra: <http://www.aftenposten.no/kultur/Salget-av-digitalboker-for-barn-eksploderer-6772059.html>

Bromark, M. (2014) *Norske barnebøker samles i felles app: Snus på boksommeren*. Hentet:

23.11.15. Tilgjengelig fra: <http://www.klikk.no/foreldre/barn/article918963.ece>

Digital ehon award. Hentet: 09.03.16. Tilgjengelig fra:

http://www.digitalehonaward.net/news/20150829_en.html

Digital ehon award, meaning. Hentet: 09.03.16. Tilgjengelig fra:

<http://www.digitalehonaward.net/en/4th/meaning.html>

Eliassen, H.E.H. (2014) *Barnelege mener nettbrett kan forstyrre utviklingen barnehjernen*.

Hentet: 28.04.16. Tilgjengelig fra: <http://www.tv2.no/a/5520748/>

Filmweb. *Snekker Andersen og julenissen*. Hentet: 06.04.16 Tilgjengelig fra:

<http://www.filmweb.no/film/article1211055.ece>

Grafill, om. Hentet: 09.03.16. Tilgjengelig fra:

<http://www.grafill.no/avb/om/>

Grafill, vinnere. Hentet: 09.03.16. Tilgjengelig fra:

<http://www.grafill.no/avb/vinnere/2014/tekst/arets-vakreste-digitale-bok/>

Gulltasten, arkiv. Hentet: 09.03.16. Tilgjengelig fra:

<http://us2.campaign-archive1.com/?u=de626bb10712d5dc8470a1304&id=cf4e417ca8>

Gulltasten, Facebook. *Info*. Hentet: 09.03.16. Tilgjengelig fra:

https://www.facebook.com/Gulltasten/info?tab=page_info

Kastrenakes, J. (2015) *The iPad's 5th anniversary: a timeline of Apple's category-defining tablet*. Hentet: 17.01.16 Tilgjengelig fra: <http://www.theverge.com/2015/4/3/8339599/apple-ipad-five-years-old-timeline-photos-videos>

Kleve, M. L. (2014) *Norske barnebøker tok nettopp et digitalt sjumilssteg ut av app-jungelen*. Hentet: 23.11.15. Tilgjengelig fra: <http://www.dagbladet.no/2014/07/05/kultur/bok/litteratur/barnebokapp/barneboker/34188085/>

Kleve, M.L. (2013) *Hvorfor lages ikke flere kule barnebøker på brett?* Hentet: 16.10.15 Tilgjengelig fra: <http://www.dagbladet.no/2013/07/08/kultur/bok/litteratur/kommentar/eboker/28058358/>

Kulturdepartementet (2013) *Leselyststrategi 2013*. Hentet: 16.10.15 Tilgjengelig fra: https://www.regjeringen.no/globalassets/upload/kud/kulturvern/avdelingen/rapporter_utredninger/leselyststrategi_2013.pdf

Lebert, M. (2008) *Project Gutenberg (1971-2008)*. Hentet: 21.04.16 Tilgjengelig fra: <http://www.gutenberg.org/ebooks/27045>

Lebert, M. (2009) *A short history of eBooks*. Hentet: 21.04.16 Tilgjengelig fra: http://www.gutenberg.org/files/29801/29801-pdf.pdf?session_id=408e22ac013613b541e81ce4e6ed1293c6ecd2be

Luomanen, J. og Peteri, V. (2013) *iDeal machines and iDeal users: Domesticating iPad as a cultural object*. Hentet: 28.04.16 Tilgjengelig fra: <http://widerscreen.fi/numerot/2013-1/domesticating-ipad/>

Medietilsynet (2014) *Foreldre om småbarns mediebruk. Foreldres syn på barns (1-12år) bruk og opplevelser av medier*. Hentet: 28.04.16 Tilgjengelig fra:

http://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/2015/rapport_foreldre_smabarns_mediabruk_2014.pdf

Moe, E. og Kjærstad, R. (2015) *Snekker Andersen til kinolerretet*. Hentet: 06.04.16
Tilgjengelig fra: <http://www.nrk.no/ho/proysens-snekker-andersen-og-julenissen-bli-kinofilm-1.12191780>

Nasjonalbiblioteket. *Bibliografi Alf Prøysen*. Hentet: 06.04.16 Tilgjengelig fra:
<http://www.nb.no/bibliografi/proysen/show?id=89222c6973219623cc4f0e39007a47cc>

NTB (2011) *Småbarn bruker nettbrett ofte*. Hentet: 28.04.16 Tilgjengelig fra:
<http://www.nrk.no/norge/-smabarn-bruker-nettbrett-ofte-1.7921036>

Ryan, M.L. (2015) *Transmedial Storytelling and Transfictionality*. Hentet: 02.05.16
Tilgjengelig fra: <http://poeticstoday.dukejournals.org/content/34/3/361.full.pdf+html>

Statista (2016) *Number of apps available in leading app stores as of July 2015*. Hentet:
10.05.16 Tilgjengelig fra: <http://www.statista.com/statistics/276623/number-of-apps-available-in-leading-app-stores/>

TabTimes (2014) *The state of the tablet market*. Hentet: 17.01.16. Tilgjengelig fra:
<http://tabtimes.com/resources/the-state-of-the-tablet-market/>

Tek-konferansen. Hentet: 09.03.16. Tilgjengelig fra:
<http://event.tu.no/event/tek-konferansen-vaar-2016-143728/>

YouTube (2013) *Steve Jobs introduces Original iPad - Apple Special Event (2010)*. Hentet:
17.01.16 Tilgjengelig fra: <https://www.youtube.com/watch?v=KN-5zmvjAo>

7. Vedlegg

Norske Barnebokapper (2010-2015)

Aschehoug Forlag

2011:

- GAN Aschehougs barnesanger
- Dunderly
- Den lille lesehesten

2012:

- Den store lesehesten
- Mummi - hvordan gikk det?
- Det spørs

2013:

- Barnebokhylla
- Thomas og Emma

Cappelen Damm AS

2011:

- Karsten og Petras verden
- Germanns sommer

2012:

- Blåfjell – Bok og Hobby

2013:

- Løveunge
- Mummitrollet – Let og finn

2014:

- Boksnuser
- Kjenner du Pippi Langstrømpe?
- Kaptein Sabeltanns bibliotek

Det norske samlaget

2011:

- Jakob & Neikob

2012:

- Unni og Gunni Reiser
- Unni og Gunni Gjer det fint
- Unni og Gunni Malar

2013:

- Leseland

2014:

- Samlaget Barnebøker
- Jakob & Neikob – Tjuven slår tilbake
- Kakerlakken med den stygge frakken

Gyldendal Norsk Forlag

2010:

- Tambar er et troll
- Tambar og harepusene

2011:

- Kubbe rydder opp
- Lillesøster
- Når alle sover
- Tambar og trollkjerringa

2012:

- Kule ting
- Maja og det magiske speilet
- Ruffen
- Malvin
- Se og si
- Tambar og eventyrsverdet
- Tambar og sjøormen,
- Tambar og sjumilsstøvlene

2013:

- Lesestart
- Lars
- Kubbe lager skyggeteater
- Eg og Pontus går for gull

2014:

- Snakker Andersen og julenissen
- Tambar og den lille, snille ulven

2015:

- Eg og Pontus går i land,
- Frøet
- Livredd i Syden

- Ballen
- Gyldendals Gode Barnebøker
- Odd er et egg
- Fugl
- En fisk til Luna
- Tambar får en ny venn

Propell AS

2011:

- Prinsessa som ingen kunne målbinde
- Askeladden
- Det spøker for Richard
- Ronny og Sonny

2012:

- Dyrealfabetet
- De tre små griser
- Fruktalfabetet
- Den stygge andungen
- Peter Pan
- Prinsessen på erten
- Tommelise
- Noahs Ark
- Verdens Underverker
- En julefortelling
- Funnymals
- Funnymals 2
- Askeladden ...
- På eventyr i Haveland

2013:

- Propell
- Reve-enka

Ablemagic

- Nesen, 2013
- Napoleon, 2015
- Bruno, 2015

Cessa

- Troll Olav, 2012

Bard Hole Strand

- Jens og Jonas, 2011

Blikkboks

- Barnetimen, 2011
- Asbjørnsen og Moe, 2011
- Pannekaka, 2011

Ravn Studio AS

- Vennebyen, 2013
- Elleville Elfrid, 2014

Sandviks AS

- Goboken, 2012
- Twinsy, 2014

Egmont Kids Media Digital A/S

- My Little Pony – Bryllup i Canterlot, 2013
- H.C. Andersens Eventyr, 2014
- My Little Pony – Cutie Mark – krønikene, 2015