

# Η παιδική λογοτεχνία στην ψηφιακή εποχή: Το διαδίκτυο ως θεματική και ως δυναμική στο νεανικό μυθιστόρημα στην Ελλάδα

Ευαγγελία Μουλά, Κωνσταντίνος Δ. Μαλαφάντης

## Από την έντυπη λογοτεχνία στη διαμεσική μυθοπλασία της νέας ψηφιακής πραγματικότητας

Προδρομικά εγχειρήματα που απηχούσαν τις σύγχρονες πρακτικές διασταύρωσης λογοτεχνίας-πληροφορικής, αξιοποιώντας συνδυαστικές-αλγοριθμικές διαδικασίες στην έντυπη λογοτεχνία υπήρξαν πολλά, όπως το Εργαστήριο Δυνητικής Λογοτεχνίας (OULIPO)<sup>1</sup>, το *Cent mille milliards de poème* του Raymond Queneau, το *The Virginia Woolf Poems* του Jackson Mac Low κ.ά. (Μουλά, 2010).

Λογοτεχνικά έργα με στοιχεία του είδους της διαδραστικής ανάγνωσης που υποστηρίζει το διαδίκτυο και τα οποία χαρακτηρίστηκαν ως λαβύρινθοι χωρίς εξόδους, –μια ιδιότητα συγγενή της υπερκειμενικής μυθοπλασίας– υπήρξαν επίσης πολλά. Ο *κήπος των διχλωτών μονοπατιών* του Borges (1941) π.χ. θεωρείται μετωνυμία και πρόδρομος του είδους, ενώ ακολούθησαν άλλα, όπως τα: *Hopscotch* του Cortazar (1963), *The Magus* του John Fowles (1966), *Le Voyageur* του Alain Robbe-Grillet (1955) και *The Crying of Lot* του Thomas Pynchon (1966).

Οι νέες τεχνολογίες διάνοιξαν ποικίλες προοπτικές στη δημιουργία, διάδοση και πρόσληψη της λογοτεχνίας σε πολλά επίπεδα. Ο αλλοτινός απομονωτισμός των ερευνητών και ειδικών, αλλά και η έλλειψη πληροφόρησης για τις παγκόσμιες εξελίξεις στο είδος έχουν πλέον αρθεί. Το διαδίκτυο προσφέρει το σημαντικό εκείνο βήμα, μέσω του οποίου μπορούν να επικοινωνούν τα μέλη της παγκόσμιας κοινότητας που ενδιαφέρονται ή σχετίζονται με την παιδική λογοτεχνία. Πολυάριθμες ιστοσελίδες παρέχουν πάσης φύσεως πληροφορίες και δυνατές συνδέσεις με Πανεπιστημιακά ιδρύματα με αντίστοιχους τομείς, με βιβλιοθήκες, οργανισμούς, με συγγραφείς, εικονογράφους, μεταφραστές, περιοδικά, εκδότες, ειδικευμένα βιβλιοπωλεία, καθώς και με σελίδες λογοτεχνικής κριτικής, παρουσίασης των bestsellers, των λογοτεχνικών βραβείων και ανακοινώσεων συνεδρίων, με forum σχετικών συζητήσεων και περιβάλλοντα συνεργατικής δημιουργίας αφηγήσεων, κ.ά.

---

1. Αρχικά από το: Ouvroir de littérature potentielle. Ιδρύθηκε το 1960 από τους Raymond Queneau και François Le Lionnais και απαρτίστηκε κυρίως από Γάλλους λογοτέχνες και μαθηματικούς, με σκοπό την επινόηση τεχνικών και πατεντών μαθηματικής λογικής για το γράψιμο της ποίησης και της λογοτεχνίας.

Αυτές οι εξελίξεις απορροφώνται, ενισχύονται και βαίνουν παράλληλα με την υιοθέτηση της αφηγηματικής πράξης από τις νέες τεχνολογίες (CD ROM ή ψηφιακά περιβάλλοντα). Τα ψηφιακά βιβλία κυμαίνονται από την απλή σάρωση των έντυπων βιβλίων ώστε να είναι διαθέσιμα σε ψηφιακές συσκευές ανάγνωσης, μέχρι τη δημιουργία εξελιγμένων εφαρμογών λογισμικού, που διαθέτουν διαδραστικές λειτουργίες οι οποίες αλλάζουν την αρχική μορφή του βιβλίου, παρέχοντας νέες επιλογές και περιεχόμενο για τον αναγνώστη, φέρνοντας έτσι την λογοτεχνική ανάγνωση πιο κοντά στη φιλοσοφία των παιχνιδιών ή της ψυχαγωγίας (Juul, 2001). Τα ψηφιακά κείμενα –σε όποια από τις παραπάνω κατηγορίες και αν ανήκουν– διαθέτουν χαρακτηριστικά πλοήγησης και ποικίλους τύπους διαδραστικότητας και πρόσβασης σε πόρους του παγκόσμιου ιστού, στοιχεία που δεν μπορούν να υποστηρίξουν συνήθως τα έντυπα κείμενα (Schwebs, 2014). Οι νέες πολυμεσικές αφηγήσεις υιοθετούν συνεπώς στοιχεία της διαδικτυακής αισθητικής (cyberaesthetics) (Sarris, 1999: 271). Κάποτε δε, το διαδίκτυο επιλέγεται ως ο βασικός φορέας της αφήγησης, η οποία μεταφέρεται σε δεύτερο χρόνο σε έντυπη μορφή, όπως στην περίπτωση του *253 ή Tube Theatre* του Geoff Ryman. Άλλοτε δε, η ψηφιακή εκδοχή μιας ιστορίας βρίσκει πολύ μεγαλύτερη απήχηση στο κοινό και την κριτική, από ότι το έντυπο πρότυπό της, όπως στο *Douglas Adams' Starship Titanic: A Novel* του Terry Jones (1998) (Yellowlees, 2003: 11).

Η διαδραστική αντίληψη της αφήγησης (Farmer, 2004), που αντανακλάται χειροπιαστά στην υπερκειμενική και διακλαδωτή κατασκευή των ψηφιακών λογοτεχνικών αφηγήσεων, εγκαινιάζει μια ανατρεπτικά καινούρια φιλοσοφία της ανάγνωσης, κατά την οποία, οι παραγωγοί και καταναλωτές, αντί να εκλαμβάνονται ως δύο αντίθετες έννοιες μπορούν να θεωρηθούν συμμετέχοντες σε μια κοινή διαδικασία που αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, εξ ου και ο όρος *prosumers* (producers+ consumers) (Jenkins et al., 2006).

Μια σχετικά πρόσφατη, διαφορετική, αλλά εξίσου πολυμεσική και διαδραστική εκδοχή της λογοτεχνικής ανάγνωσης είναι αυτή μέσω της διαμεσικής αφήγησης (Jenkins, 2006) ή «μυθοπλασίας» (Dena 2008). Η Marsha Kinder (1991) αναφερόμενη σε «εμπορικά υπερσυστήματα διαμεσικής διακειμενικότητας» (“commercial supersystems of transmedia intertextuality”), εισήγαγε τον όρο «διαμεσικότητα» στον ακαδημαϊκό χώρο, ενώ ο όρος διαμεσική αφήγηση χρησιμοποιείται πρώτη φορά από τον Henry Jenkins το 2003 σε ένα άρθρο του στο MIT Technology Review με τίτλο “Transmedia Storytelling”.

Ο Carlos Scolari ορίζει τη διαμεσική αφήγηση ως «μια αφηγηματική δομή που επεκτείνεται μέσω διαφορετικών γλωσσών επικοινωνίας (προφορική, οπτική, κ.ά.) και μέσων (ταινίες, comics, τηλεοπτικές σειρές, ηλεκτρονικά παιχνίδια, κ.ά.)» (Scolari, 2009: 587). Η Christy Dena επισημαίνει πως η διαμεσική

αφήγηση αφορά την εξέλιξη του κόσμου μιας ιστορίας μέσω πλήθους πλατφορμών επικοινωνίας (Dena, 2009), ενώ ο Geoffrey Long τη χαρακτηρίζει ως την τέχνη της κοσμοπλασίας (Long, 2007).

Συνοψίζοντας, θα λέγαμε ότι διαμεσική αφήγηση είναι η πρακτική της επέκτασης μιας αφήγησης σε διαφορετικά μέσα όπως: ταινία, τηλεόραση, έντυπα, μυθιστορήματα, βιντεοπαιχνίδια και διαδίκτυο. Οι χαρακτήρες, τα γεγονότα, οι τοποθεσίες και τα αντικείμενα εξελίσσονται με τρόπους που δεν είναι δυνατοί στο πλαίσιο των μονομεσικών αφηγήσεων, όπως είναι τα έντυπα βιβλία.

Σε μια διαμεσική αφήγηση, στην ιδανική της μορφή, κάθε μέσο συμβάλει σε αυτήν με αυτό που μπορεί να κάνει καλύτερα. Σε αυτό το πλαίσιο το βιβλίο δεν αποτελεί πάντα την αφετηρία ή τον κεντρικό άξονα της αφήγησης, αλλά η είσοδος στο μυθοπλαστικό σύμπαν μπορεί να γίνει από ένα άλλο μέσο (Jenkins, 2006: 95-96). Πρόκειται για μια φυγόκεντρο διαδικασία, με σημείο εκκίνησης το μητρικό κείμενο, ανεξαρτήτου μέσου, το οποίο οδηγεί σε έναν αφηγηματικό κόσμο διαρκώς εμπλουτιζόμενο, από το περιεχόμενο που παράγουν οι δημιουργοί και οι ακόλουθοι της ιστορίας (Scolari, 2009). Έτσι, η εγκυκλοπαιδική ικανότητα (encyclopedic capacity) που υποστηρίζουν τα ψηφιακά μέσα, καθιστά μια αφήγηση που τα αξιοποιεί, συνεχώς επεκτάσιμη και αληθοφανή (Murray, 1998: 93) και προκαλεί πρόσθετη κατανόηση (additive comprehension), καθώς κάθε νέο κείμενο προσθέτει πληροφορίες που ωθούν τον χρήστη να αναθεωρήσει την κατανόηση για το σύνολο του μυθοπλαστικού κόσμου (Davidson et al., 2010).

Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η σειρά του Χάρυ Πότερ, που τα βιβλία υπήρξαν μόλις το σημείο εκκίνησης μιας κολοσσιαίας διαμεσικής επέκτασης σε άλλα μέσα. Στη νέα εποχή της πληροφορικής και της επικοινωνίας συνεπώς, η προνομιούχα θέση του γραπτού κειμένου αποσταθεροποιείται και σχεδόν εκτοπίζεται από τα νέα ψηφιακά μέσα.

## **Η παιδική λογοτεχνία στην ψηφιακή πραγματικότητα: από την υιοθέτηση της κυβερνο-αισθητικής στη διαμεσική αφήγηση**

Αν και τα παιδικά βιβλία εξακολουθούν να δημοσιεύονται κατά κανόνα σε έντυπη μορφή, ολοένα και συχνότερα προσφέρονται και σε ψηφιακές μορφές, ως e-books ή ως διαδραστική μυθοπλασία (interactive fiction)<sup>2</sup> για ανάγνωση και

### **2. E-Books:**

*I Am Number Four* by Pittacus Lore: [www.iamnumberfour.co.uk](http://www.iamnumberfour.co.uk)

Sesame Street E-books: <http://ebooks.sesamestreet.org/free>

*The Kennedy Detail* by Gerald Blaine: <http://kennedydetail.com/gerald-blain.asp>

### **Διαδραστική μυθοπλασία:**

253 by Geoff Ryman: [www.ryman-novel.com](http://www.ryman-novel.com)

προβολή, σε υπολογιστές, tablet (όπως το iPad) και smartphones (Yokota & Teale, 2014). Τελευταία δε, καταγράφεται η τάση παιδικά βιβλία να κυκλοφορούν κατευθείαν μόνο σε ψηφιακή μορφή (Serafini et al. 2015). Η επανάσταση στην ψηφιακή ανάγνωση δεν συνέβη από τη μια μέρα στην άλλη. Άρχισε πριν από 30 περίπου χρόνια, στις αρχές της δεκαετίας του 1990, όταν διαδραστικά βιβλία, όπως *Μόνο η γιαγιά κι εγώ* του Mercer Mayer εισήγαγε έναν νέο επαναστατικό για την εποχή τρόπο βίωσης της ιστορίας σε CD-ROM. Δυστυχώς, αυτά τα ηλεκτρονικά περιβάλλοντα ανάγνωσης ήταν περιορισμένα και απευθύνονταν μόνο σε πολύ μικρές ηλικίες (Lamb, 2011).

Η ριζοσπαστική θεωρία στην παιδική λογοτεχνία αναπτύχθηκε για να εξηγήσει τις αλλαγές στα παιδικά βιβλία σε σχέση με την εξέλιξη της πληροφορικής, με άλλα λόγια σε σχέση με τις δυνατότητες που προκύπτουν από την λειτουργία και την αισθητική του διαδικτύου (Dresang, 1997/1999/2003). Σύμφωνα με τη θεωρία της ριζοσπαστικής αλλαγής βέβαια, (Dresang, 1997: 179) η ψηφιακή διάσταση δεν αναφέρεται μόνο στα ψηφιακά βιβλία, αλλά και στα έντυπα που «ενσωματώνουν χαρακτηριστικά του ψηφιακού περιβάλλοντος» και δη διαδραστικότητα, συνδεσιμότητα και προσβασιμότητα.

Η *διαδραστικότητα* αναφέρεται στην κατάργηση της γραμμικής αφήγησης και στο άνοιγμα σε αφηγηματικές στρατηγικές που εμπλέκουν τον αναγνώστη στη διαχείριση της πληροφορίας και στη χάραξη της αφηγηματικής διαδρομής. Η *συνδεσιμότητα* αναφέρεται στην άρση της ισχύουσας περιχαράκωσης της παιδικής λογοτεχνίας και της παιδαγωγικής της σκόπευσης και στην καθιέρωση της πολυφωνίας και πολυπρισματικότητας. Επιπλέον αναφέρεται στην ύπαρξη συνδέσεων ανάμεσα στα βιβλία και σε άλλα, ποικίλα πολιτισμικά προϊόντα, δηλαδή στη διαμεσική επικοινωνία και τον εμπλουτισμό της αφήγησης από ποικίλα μέσα. Τέλος, η *προσβασιμότητα* αναφέρεται στο γκρέμισμα των απαγορευτικών ορίων και στην εισαγωγή θεμάτων, που υπήρξαν ως τώρα ταμπού.

---

Choose Your Own Adventure series: <http://u-ventures.net>

Classical Comics: <http://classicalcomics.com/imacbeth>

*Freight Train* by Donald Crew: [http://curiouspuppy.com/freight\\_train.html](http://curiouspuppy.com/freight_train.html)

Moving Tales: <http://moving-tales.com>

Mytales digital: <http://mytalesdigital.com>

*One Snowy Day* demo: <http://youtu.be/Q711-en7LuQ>

*The Pedlar Lady of Gushing Cross* book, trailer: <http://youtu.be/1mf9dwLzdU>

TouchyBooks: <http://touchybooks.com>

#### **Learning Games & Simulations:**

Changing the Balance: <http://changingthebalance.thinkport.org>

Lure of the Labyrinth: <http://labyrinth.thinkport.org/>

Mission US: [www.mission-us.org](http://www.mission-us.org)

Στο παιδικό βιβλίο, ο Ροντάρι εισήγαγε την παιγνιώδη διαδραστική- δυναμική διάσταση στην ανάγνωση, με το *Παραμύθια για να σπάτε κέφι*, στα οποία διατίθενται τρεις διαφορετικές καταλήξεις για κάθε ιστορία (Γιαννικοπούλου & Φώκιαλη, 2013). Εξίσου, σε μεγάλη συνάφεια με την ηλεκτρονική πλοήγηση, η οποία ενσωματώνει τη δυνατότητα επιλογών στη σύνθεση της ιστορίας, βρίσκονται βιβλία της παιδικής λογοτεχνίας με αφηγήσεις του τύπου: «Επιλέξτε τη δική σας περιπέτεια» (Moula, 2011). Τα ομότιτλα βιβλία, γραμμένα στο β' πρόσωπο, ώστε να εμπλέκουν τον αναγνώστη στην αφήγηση και να τον μετατρέπουν σε πρωταγωνιστή (*Choose your own adventure* του Edward Packard) πρωτοκυκλοφόρησαν το 1976 και υπήρξαν από τα πλέον ευπώλητα κατά τις δεκαετίες ('80-'90) που ακολούθησαν.

Στο νεανικό μυθιστόρημα, ως προς τη διαδραστικότητα και την συνδεσιμότητα, σημαντικά πολυτροπικά και εξίσου διαμεσικά εγχειρήματα αναπτύσσονται από καιρό στο εξωτερικό. Ένα εξέχον παράδειγμα αυτού του είδους είναι η τριλογία της *Cathy* (*Το βιβλίο της Cathy*, *Το κλειδί της Cathy* και *Το δαχτυλίδι της Cathy*) (Moula, 2011b). Εδώ, εκτός από το γεγονός ότι η έντυπη μορφή του βιβλίου διαρρηγνύει τους κοινούς τυπογραφικούς κώδικες ενσωματώνοντας ποικίλα πολυτροπικά στοιχεία και προσομοιώνοντας δεδομένα της καθημερινής εμπειρίας (π.χ. ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, ή χειρόγραφα σημειώματα), το εγχείρημα εντάχθηκε εξαρχής σε έναν ευρύτερο διαμεσικό σχεδιασμό. Ο αναγνώστης μπορεί απλώς να διαβάσει την ιστορία, αλλά μπορεί επίσης να καλέσει στο τηλέφωνο τους αριθμούς που εμπεριέχονται σε αυτήν, να αναζητήσει και να εξετάσει διάσπαρτα στοιχεία σε ιστότοπους, να εξερευνήσει το προσωπικό σημειωματάριο της Cathy κ.ά. (Moula, 2011b). Παρόμοια λογική ακολουθούν και άλλα ξένα βιβλία, όπως η σειρά: *The 39 Clues* (*Τα 39 στοιχεία*) το *Skeleton Creek* ή το *Amanda project*<sup>3</sup>. Αυτά, όντας πλήρως ενταγμένα και προσαρμοσμένα στη νέα υβριδική πραγματικότητα, συνδυάζουν το έντυπο με ψηφιακές πλατφόρμες που προσφέρουν ποικίλο υλικό (βίντεο, παιχνίδια, φόρουμ επικοινωνίας, διαγωνισμούς κ.ά.) που εμπλουτίζει και διανθίζει την κεντρική αφήγηση. Επίσης, άλλοτε παιδικά βιβλία εμπνέονται από βι-

---

### 3. Διαμεσικές ιστορίες:

*39 Clues*: <http://the39clues.com>

*3:15* by Patrick Carman: <http://315stories.com>

*Amanda Project*: <http://theamandaproject.com>

*Cathy young adult series*: <http://cathysbook.com>

*Dark Eden* by Patrick Carman: <http://enterdarkeden.com>

*Skeleton Creek series*: <http://scholastic.com/skeletoncreek>

*The Search for WondLa*: <http://wondla.com>

Vampire Academy Facebook app: [apps.facebook.com/vampirebiteapp](https://apps.facebook.com/vampirebiteapp)

ντεοπαιχνίδια και αντιστρόφως, ή μετατρέπονται σε διάφορα αντικείμενα και gadgets, πρακτικές που καθιερώνουν τη διασύνδεση της παιδικής και νεανικής λογοτεχνίας με τις ευρύτερες πολιτισμικές ζυμώσεις της εποχής και ειδικά με τις νέες τεχνολογίες.

### **Η επιρροή της πληροφορικής επανάστασης στο εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο στην Ελλάδα και διεθνώς**

Η ακαδημαϊκή έρευνα έχει ασχοληθεί εκτεταμένα με το θέμα της επιρροής της πληροφορικής στο εικονογραφημένο βιβλίο, διεθνώς, αλλά και στα ελληνικά δεδομένα.

Στο παιδικό εικονογραφημένο βιβλίο, η ριζοσπαστική θεωρία επιβεβαιώνεται σε μεγάλο βαθμό. Ως προς την προσβασιμότητα, αποτελεί κοινή διαπίστωση ότι η θεματολογία των εικονογραφημένων παιδικών βιβλίων έχει διευρυνθεί και έχει αγκαλιάσει όλα τα “απαγορευμένα” θέματα-ταμπού του παρελθόντος.

Ως προς τη διαδραστικότητα η επιρροή της ψηφιακής πραγματικότητας αποτυπώνεται κυρίως στις πολυτροπικές συνθέσεις που κάνουν τον αναγνώστη-θεατή να παλινδρομεί συνεχώς ανάμεσα σε λέξεις και εικόνες και να αλληλοεπιδρά μαζί τους. Χειροκίνητα αλληλεπιδραστικά υπερκείμενα ψηφιακού σχεδιασμού ανακατασκευάζουν ανατρεπτικά τις παραδοσιακές ιστορίες (Beckett, 2002: 226). Το σύγχρονο εικονογραφημένο βιβλίο διαπλέκει ποικίλους σημειωτικούς πόρους, επιλέγει τρόπους οργάνωσης του αφηγηματικού υλικού που απαιτούν την ενεργό εμπλοκή του αναγνώστη (Yannicopoulou, 2013) και δημιουργεί συνδέσεις και πολλαπλές αναγνωστικές στρώσεις, υιοθετώντας, σε γενικές γραμμές, πρακτικές του υπερκειμένου. Επιπλέον σήμερα, στο εικονογραφημένο βιβλίο που έχει διαπηδήσει σε ψηφιακές πλατφόρμες, έχει καταστεί δυνατή η ενσωμάτωση στοιχείων ήχου, οσφρητικών ερεθισμάτων, οπτικών εφέ, τρισδιάστατων σκηνικών και άλλων πολυμεσικών λογικών (Γιαννικοπούλου & Φώκιαλη, 2013). Στα ελληνικά δεδομένα τα εικονογραφημένα βιβλία του Τριβιζά αποτελούν την πιο αντιπροσωπευτική περίπτωση έντυπης διαδραστικής λογοτεχνίας (Yiannicopoulou, 2007).

Σε σχετική έρευνα στο χώρο του ελληνικού βραβευμένου εικονογραφημένου βιβλίου για παιδιά, η Φώκιαλη διαπιστώνει ότι εντοπίζονται βιβλία που στα χαρακτηριστικά τους αποτυπώνονται ψηφιακές επιδράσεις (interactivity), πράγμα που αποτελεί απόδειξη ύπαρξης μιας δυναμικής στο ελληνικό τοπίο του βιβλίου για παιδιά. Σε επίπεδο θεματολογίας και αναφορικά με την προσβασιμότητα (accessibility) σε “απαγορευμένα” μέχρι πρότινος θέματα, διαπιστώθηκε σύγκλιση των ελληνικών με τα αμερικάνικα βιβλία (Φώκιαλη, 2008).

Αναφορικά όμως με τη θεωρία της ριζοσπαστικής αλλαγής, τα βιβλία αυτά δεν ανταποκρίνονται ολιστικά στον όρο. Η συνδεσιμότητα (connectivity) περιορίζεται στο πεδίο της διακειμενικότητας και δεν αφορά σε επικοινωνία με άλλες πλατφόρμες ή μέσα. Αντιθέτως τα βραβευμένα με Caldecott Medal εικονογραφημένα παιδικά βιβλία είναι αντιπροσωπευτικά του όρου ριζοσπαστική αλλαγή σε όλο του το φάσμα.

Το ερώτημα που τίθεται περαιτέρω είναι αν οι νέες τεχνολογίες και δη η πληροφορική και το Internet απασχολούν την παιδική-νεανική λογοτεχνία –πέραν των εικονογραφημένων βιβλίων– που κυκλοφορεί στην Ελλάδα, διευρύνοντας τα όρια των ισχυόντων θεματικών πυρήνων. Επιπλέον, αν αυτό ισχύει, διερευνάται αν το γεγονός αυτό επιφέρει κάποια αλλαγή ή ανανέωση στην αφηγηματική εκφορά, στην πρόσληψη και τις νοηματικές δυνατότητες των λογοτεχνικών κειμένων. Με άλλα λόγια, κατά πόσο τα κείμενα μπολιάζονται με την κυβερνοαισθητική και τον ψηφιακό σχεδιασμό και κατά πόσο αξιοποιούν το διαδίκτυο ως δυναμική, υποστηρίζοντας τις ιδιότητες της συνδεσιμότητας και της διαμεσικότητας.

### **Το διαδίκτυο ως θεματική και ως δυναμική στο νεανικό μυθιστόρημα στην Ελλάδα**

Σε συνέχεια του προηγθέντος προβληματισμού, διατυπώνονται τα εξής ερωτήματα: Συνιστά η ψηφιακή επανάσταση θέμα των παιδικών και νεανικών βιβλίων; Αντικατοπτρίζεται στο περιεχόμενό τους, κι αν ναι, επηρεάζει το στήσιμο και την πρόσληψη της ιστορίας; Στο θεματικό ευρητήριο ενός αμερικάνικου οδηγού παιδικών βιβλίων εντοπίζει κανείς μια συντριπτική πλειοψηφία θεμάτων, που αναφέρονται στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, τις διαστημικές έρευνες και γενικότερα το χώρο της τεχνολογίας ήδη από τη δεκαετία του '90 (Kennedy et al, 1990: 289). Το ίδιο και στην Ελλάδα την αντίστοιχη περίοδο εμφανίζονται μυθιστορήματα επιστημονικής φαντασίας, που θίγουν ζητήματα διαστημικής και ρομποτικής (Γιάκος, 1987: 160-161).

Καθόσον πολιτιστική κίνηση, εκπαίδευση και παιδική λογοτεχνία συνήθως συμβαδίζουν και συνεργάζονται, αναμενόμενο είναι θέματα σχετικά με την πληροφορική να διεισδύσουν στα παιδικά αναγνώσματα κατόπιν της καθιέρωσής τους στο ευρύτερο πολιτιστικό γίγνεσθαι. Στην Ελλάδα, ούσα επείσαστη η εξέλιξη στην επιστήμη της πληροφορικής, η προσαρμογή στα νέα δεδομένα της τεχνολογικής επανάστασης έγινε με κάποια καθυστέρηση. Συνέπεια αυτού είναι και η μειωμένη σε σχέση με την αμερικάνικη ή ευρωπαϊκή λογοτεχνία, απορρόφηση θεμάτων που αφορούν στις νέες τεχνολογίες. Σαφώς, η εικόνα ενός παιδιού μπροστά στον ηλεκτρονικό του υπολογιστή διεισδύει όλο

και πιο συχνά ως παράσταση στα παιδικά λογοτεχνήματα. Αν όμως θελήσουμε να εξετάσουμε εκείνα που εστιάζουν στο θέμα και το υιοθετούν ως κεντρικό τους άξονα, οι τίτλοι που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά συνθέτουν ένα περιορισμένο σύνολο.

Ένας τίτλος βέβαια, σε καμιά περίπτωση δεν αποτελεί μοναδικό και επαρκή δείκτη των περιεχομένων ενός βιβλίου. Χαράζει όμως ένα ιδιαίτερο γνωστικό μονοπάτι και παρέχει μια πολύτιμη ερμηνευτική πυξίδα, οργανώνοντας την αναγνωστική εμπειρία, καθώς βρίσκεται σε ερμηνευτική συνάφεια με το περιεχόμενο (Πασχαλίδης, 1996) καθώς αποτελεί το «πρώτο βήμα» στην ερμηνευτική του αποκωδικοποίηση, αρθρώνοντας το πρωταρχικό αίνιγμα και προσανατολίζοντας την ανάγνωση (Barthes, 1983: 17).

Μελετώντας τα υπάρχοντα βιβλία νεανικής λογοτεχνίας, αρχικά εξετάζουμε αν το διαδίκτυο, όταν αναφέρεται στον τίτλο, καταφέρνει να μεταγγίσει στοιχεία από τα συστατικά της δομής και λειτουργίας του στις αφηγηματικές τεχνικές των αντίστοιχων λογοτεχνημάτων. Αν δηλαδή επιτυγχάνει, πέραν της υπονοούμενης θεματικής ανανέωσης και μια ουσιαστικότερη συνεργία πλοκής – περιεχομένου (Τζιόβας, 1999: 59), που να κομίζει και να υπαγορεύει καινούριες, μη γραμμικές, δημιουργικές τεχνικές ανάγνωσης, σύμφωνα με τις προαναφερθείσες εξελίξεις στο πεδίο της παιδικής λογοτεχνίας.

Τα παιδικά-νεανικά μυθιστορήματα, στην ελληνική αγορά, των οποίων ο τίτλος αναφέρεται άμεσα ή έμμεσα στο Ίντερνετ είναι τα εξής: *Κυνηγητό στο Ίντερνετ* του Αντρέα Σλύτερ (Πατάκη, 1999), *4 1/2 φίλοι και ένας κροκόδειλος στο Ίντερνετ* του Γιώαχιμ Φρίντριχ (Εμπειρία Εκδοτική, 2002), *Οι τρεις ντετέκτιβ-βρικόλακες στο Ίντερνετ* του Αντρε Μίννινγκερ (Ελληνική Παιδεία, 2002), *Ο ναυαγός του Ίντερνετ* των Αν Σιλβέστρ και Κριστόφ Μερλέν (Σοκόλη, 2004), *Ίντερνετ και λουκάνικα με κέτσαπ* του Γιώαχιμ Φρίντριχ (Εμπειρία Εκδοτική, 2004), *Από την κερασιά στο Ίντερνετ* της Θεοδώρας Γεωργακούδη (Ψυχογιός, 2002). *E-love. Σκιρτήματα στο διαδίκτυο* της Caroline Plaisted (Ψυχογιός, 2010), *Ο Μπεν και το cyberbullying* των Μάνου Σφακιανάκη- Βέρας Αθανασίου (ηλικίες 11-13) (Ψυχογιός, 2017), *Κ* του Geoff Rodkey (Πατάκη, 2018).

Από τους παραπάνω τίτλους οι τέσσερις πρώτοι ανήκουν στο είδος του detective story, ενώ οι δύο επόμενοι πραγματεύονται θέματα ευρύτερου κοινωνικού προβληματισμού, το μεν (*Ίντερνετ και λουκάνικα με κέτσαπ*) το θέμα των νεανικών σχέσεων, το δε (*Από την κερασιά στο Ίντερνετ*) το θέμα του κοινωνικού ρατσισμού, με έμφαση –και τα δύο– κυρίως στην ψυχολογική διάσταση και την ατομική πρόσληψη των θεμάτων από τους πρωταγωνιστές τους. Οι υπολογιστές και το διαδίκτυο έχουν από ουδέτερο φορτίο έως και θετικό. Παρουσιάζονται ως επικουρικά μέσα στη διαλεύκανση των μυστηρίων, στην προώθηση της επικοινωνίας και στην αναζήτηση πληροφοριών. Ταυτόχρονα δίνεται η ευκαιρία να



θιγούν και να καταγγελλθούν ζητήματα παράνομου εμπορίου (4 1/2 φίλοι και ένας κροκόδειλος στο Ίντερνετ), υποκλοπής σημαντικών δεδομένων και υπεξαίρεσης χρηματικών ποσών μέσω ίντερνετ (*Οι τρεις ντετέκτιβ-βρικόλακες στο Ίντερνετ, Κυνηγητό στο Ίντερνετ*) ή ακόμα και του διαρκώς διογκούμενου προβλήματος του κυβερνοεκφοβισμού που τείνει να λάβει στις νεανικές ηλικίες τεράστιες διαστάσεις (*Ο Μπεν και το cyberbullying*). Επιπλέον, παρουσιάζεται η επεκτεινόμενη κυρίως στις νεαρές ηλικίες συνήθεια της διαδικτυακής γνωριμίας (Bonds-Raacke, & Raacke, 2010) και εξετάζονται πτυχές ενός νεανικού διαδικτυακού έρωτα (*E-love. Σκιρτήματα στο διαδίκτυο*), καθώς επίσης προσεγγίζεται και το φαινόμενο των «ακόλουθων» ή όσων επιδοκιμάζουν την ψηφιακή μας παρουσία (κάνουν like) και θίγεται η σημασία του για τους νέους (*Τα ταππεράκια γίναν βάραιρα*). Στα νεανικά αυτά μυθιστορήματα η επισήμανση των πιθανών επιπλοκών ή κινδύνων που ελλοχεύουν στο διαδίκτυο, αφομοιώνεται στη ροή της αφήγησης και θεματοποιείται με τρόπο φυσικό, αποφεύγοντας την απερίφραστη διδακτική-καθοδηγητική πρόθεση, που παρατηρείται σε πολλά βιβλία για μικρότερες ηλικίες (βλέπε: Σφακιανάκης-Αθανασίου, *Ο Μπεν και η μαγική θόνη* (ηλικίες 7-8), *Ο Μπεν και η ταμπλετοπαγίδα* (ηλικίες 5-6), (Ψυχογιός), Τζένιφερ Μουρ-Μαλινός, *Με μόνο φίλο τον υπολογιστή*, (2014) *Μικρό πάθημα, μεγάλο μάθημα* (Μίνωας, 2006), Λίλιαν Μήτρου, *Ο Θέμης σερφάρει στο διαδίκτυο* (Παιδική Νομική Βιβλιοθήκη, 2014).

Αλλά νεανικά μυθιστορήματα που αναφέρονται στην τεχνολογία γενικότερα, είναι τα: *Κομπιουτεράκι αγάπη μου* της Γαλάτειας Γρηγοριάδου-Σουρέλη (Ψυχογιός, 2001), *Το μήνυμα στο κινητό* της Ιωάννας Κυρίτση-Τζιώτη, *Το Μήνυμα* του Βασίλη Παπαθεοδώρου (Καστανιώτη, 2001), *Οι Εννέα Καίσαρες* του Βασίλη Παπαθεοδώρου (Καστανιώτη, 2004). Από αυτά, τα δύο πρώτα παρουσιάζουν τη στενή σχέση –σχεδόν εξάρτηση– των παιδιών από το κινητό και τον υπολογιστή αντίστοιχα, προβάλλοντας όμως το ηθικό δίδαγμα ότι η ζωή είναι πιο ενδιαφέρουσα από τα ψηφιακά της υποκατάστατα. Το *Μήνυμα*, περιπέτεια επιστημονικής φαντασίας με στοιχεία μυστηρίου, εξελίσσεται στο μέλλον και μας προειδοποιεί για τις πιθανές επικίνδυνες επιπλοκές από την εξάπλωση των νέων τεχνολογιών, στην εξέλιξη και στην ευτυχία του ανθρώπου. Οι *Εννέα Καίσαρες*, μυθιστόρημα αστυνομικής πλοκής, ξεκινά με τον υπολογιστή ως εργαλείο προώθησης της γνώσης (μαθητικός διαγωνισμός μέσω ίντερνετ), αλλά φωτίζει εν τέλει και τη δύναμη σκοτεινή πλευρά των δυνατοτήτων του.

Διάσπαρτα δε, σε αρκετά νεανικά μυθιστορήματα αρχίζει να τυποποιείται ο τύπος του παιδιού με εξαιρετικές ικανότητες αναζήτησης στον παγκόσμιο ιστό, πράγμα που τον/την καθιστά πολύτιμο για την παρέα του, όπως η Κατερίνα στα μυθιστορήματα του Κώστα Στοφόρου (*Η κούπα του Πτολεμαίου, Ο κώδικας της Λέρου*).

Χωρίς να έχουμε εξαντλήσει τα βιβλία που αναφέρονται στις νέες τεχνολογίες και στην επίδρασή τους στην καθημερινότητα, η παραπάνω περιδιάβαση μπορεί να μας οδηγήσει σε κάποια συμπεράσματα. Το διαδίκτυο, αναπόσπαστο κομμάτι της σημερινής πραγματικότητας αρχίζει να απασχολεί θεματικά τη νεανική μυθιστοριογραφία. Οι φόβοι και οι αναστολές απέναντι στις πιθανές αρνητικές ή ακόμα και ανεξέλεγκτες εξελίξεις από τη χρήση των νέων τεχνολογιών δεν παίρνουν διαστάσεις κινδυνολογίας. Η θεματική αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στο νεανικό μυθιστόρημα συναντάται κυρίως σε υποθέσεις επίλυσης μυστηρίων, επικαιροποιώντας υποχρεωτικά τον χρόνο της αφήγησης στα σημερινά δεδομένα. Αυτό όμως που σε γενικές γραμμές συνιστά αντίφαση, είναι η απουσία σύγκλισης ανάμεσα στην ιστορία και την πλοκή (story – discourse). Δηλαδή, ενώ στα εν λόγω βιβλία, η νέα ψηφιακή πραγματικότητα εμφανίζεται ως πυρηνικό στοιχείο του θέματος, η διακλαδωτή και πολυστρωματική, δηλαδή διαδραστική λειτουργία του διαδικτύου δεν επηρεάζει και τις ιδιότητες της λογοτεχνικής αφήγησης και πλοκής, στο βαθμό της προσδοκώμενης πρωτοτυπίας. Βρισκόμαστε ακόμα στα πεπατημένα, την ισόρροπη κατανομή περιγραφικών με διαλογικών μερών, την σταθερή οπτική γωνία, την απουσία αυτοαναφορικότητας, την καθαρογραμμένη παιδική ή εφηβική προσωπικότητα, την ομαλή γραμμική ανάπτυξη της υπόθεσης και το αποστρογγυλωμένο τέλος.

### **Συμπερασματικά**

Με λίγα λόγια, το διαδίκτυο ως θεματική και η όποια νεωτερικότητα αυτό κομίζει, δεν αποτελούν εγγυήσεις για αντίστοιχες ανανεωτικές τάσεις στην εκφορά και στη μορφή των νεανικών αναγνωσμάτων στην ελληνική αγορά, τέτοιες που να ανταποκρίνονται στο ζητούμενο της διαδραστικότητας, υπό την έννοια της ενεργής ανάγνωσης, σύμφωνα με τη ριζοσπαστική θεωρία.

Όσον αφορά δε τη συνδεσιμότητα, βρισκόμαστε ακόμα στο κλειστό –πτολεμαϊκό– σύμπαν (Bakhtin, 1980: 298) των μονομεσικών αφηγήσεων που δεν δημιουργούν γέφυρες επικοινωνίας με άλλα μέσα. Σε καμία περίπτωση δεν εντοπίζονται προσπάθειες ανάπτυξης- επέκτασης των κειμένων σε άλλες πλατφόρμες ή μέσα και δεν ενθαρρύνεται η διερευνητική, συμμετοχική, αλληλεπιδραστική συμπεριφορά του αναγνώστη με το κείμενο και η συνδιαμόρφωσή του.

Περαιτέρω συμπεράσματα που ενισχύουν τα παραπάνω, μπορούμε να αντλήσουμε από άλλα μεμονωμένα δεδομένα. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της μεταδιδασκτορικής έρευνας της Σωτηρίας Καλασαρίδου, με θέμα «Η λογοτεχνία στο διαδίκτυο: καταγραφή και αξιοποίησή της στην εκπαίδευση», (<http://www.datalitedu.web.auth.gr/>) στη βάση δεδομένων στην οποία εγγράφονται

ελληνικοί υπερσύνδεσμοι που σχετίζονται με τη λογοτεχνία, την ανάγνωση και τη λογοτεχνική εκπαίδευση, οι ιστοσελίδες που σχετίζονται με την παιδική-νεανική λογοτεχνία είναι ελάχιστες και δεν εντοπίζονται πουθενά διαμεσικές προεκτάσεις με αφορμή κάποιο ελληνικό παιδικό ή νεανικό βιβλίο. Επίσης σημαντική διαπίστωση αποτελεί το γεγονός ότι ενώ η σειρά *Ta 39 στοιχεία* έχει μεταφραστεί σε μεγάλο βαθμό (15 από τα 26 βιβλία) στα ελληνικά, δεν έχει τολμήσει στα εγχώρια δεδομένα να αξιοποιήσει εξίσου όλο το φάσμα των διαμεσικών δυνατοτήτων που έχει αναπτύξει το πρωτότυπο αμερικάνικο κείμενο. Εξίσου, τα βιβλία του Τριβιζά που διακρίνονται για την διαδραστικότητά τους, όταν μεταφέρονται στο διαδίκτυο και αποκτούν υπερκειμενική δομή, τότε προτιμάται η αγγλική τους έκδοση, ακόμα κι αν στο όνομα αυτής θυσιάζεται ο αρχικός τίτλος και μετατρέπεται σε *88 Cannelloni* (Γιαννικοπούλου & Φώκιαλη, 2013: 68). Στην αρκετά δε, ενδιαφέρουσα σελίδα των εκδόσεων Πατάκη (i-read.i-teen) για το παιδικό και νεανικό βιβλίο στην κατηγορία ψηφιακή λογοτεχνία, δεν υπάρχει καμία καταχώρηση (<http://www.i-read.i-teen.gr/category/psifiaki-logotexnia>). Ως επιστέγασμα θα προσθέταμε ότι στα ελληνικά δεδομένα η μετατροπή ενός επιτυχημένου βιβλίου σε βιντεοπαιχνίδι μοιάζει ακόμα αδιανόητη (Γιαννικοπούλου & Φώκιαλη, 2013: 69).

Γίνεται συνεπώς αντιληπτό ότι το ελληνικό τοπίο του νεανικού βιβλίου δεν έχει διαφοροποιηθεί σημαντικά υπό την επίδραση της ψηφιακής εποχής και του διαδικτύου, παρά το γεγονός ότι σημαντικές έρευνες εδώ και μία δεκαετία αποφαίνονται ότι η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη λογοτεχνία θα μπορούσε να τονώσει σημαντικά την αντίστοιχη ανάγνωση για απόλαυση<sup>4</sup>. Το ελληνικό εκδοτικό τοπίο δεν έχει ακόμα αφομοιώσει τις τεχνικές της διαδραστικότητας και δεν έχει επαρκώς εκσυγχρονιστεί ή έστω πειστεί για τη σημασία της συνδεσιμότητας και την αποτελεσματικότητα των διαμεσικών χειρισμάτων, κρίνοντας ίσως ότι η εγχώρια αγορά δεν είναι αρκετά ώριμη για να υποδεχθεί αυτήν την καινοτομία και να την υποστηρίξει.

## Βιβλιογραφία

- Bakhtin, M. (1984). *Problems of Dostoyevsky's poetics*. Minneapolis: University of Minnesota.
- Bakhtin, M. (1980). *Προβλήματα λογοτεχνίας και αισθητικής*. (μτφρ. Γιώργος Σπανός). Αθήνα: Πλέθρον,
- Barthes, R. (1983). *The Empire of Signs*. Farrar Straus & Giroux.
- Beckett, L. S. (2002). *Recycling Red Riding Hood*. New York and London:

4. <http://www.scholastic.com/readingreport/>

Routledge.

- Beckett, L. S. (1999). *Transcending Boundaries, Writing for a dual audience of children and adults*. Garland Publishing inc.
- Bonds-Raacke, J., & Raacke, J. (2010). MySpace and Facebook: Identifying dimensions of uses and gratifications for friend networking sites. *Individual Differences Research*, 8(1).
- Davidson, D. et al. (2010). *Cross-Media Communications: An Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences*. Pittsburgh: ETC Press. Ανακτήθηκε 12 Ιουνίου 2016 από: <http://press.etc.cmu.edu/content/cross-media-communications-br-introduction-art-creating-integrated-media-experiences>
- Dena, C. (2009). *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments* (PhD dissertation, University of Sydney).
- Dena, C. (2014). Transmedial fiction. In M-L. Ryan, L. Emerson, B. J. Robertson (Eds.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media* (pp. 488-503). JHU Press.
- Dresang, E. T. (1997). Influence of the Digital Environment on Literature for youth: Radical Change in the Handheld book. *Library Trends*, 45(4), 639-663.
- Dresang, E. T. (1999). *Radical change: books for youth in a digital age*. New York: H. W. Wilson.
- Dresang, E. T. (2003). Controversial Books and Contemporary Children. *Journal of Children's Literature*, 29(1), 20-31.
- Farmer, L. (2004). Using technology for Storytelling: Tools for Children, *New Review of Children's Literature and Librarianship*, 10(2), 155-168.
- Gupta, S. (2001). *Re-reading Harry Potter*. New York: Palgrave, Macmillan.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. J. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. Ανακτήθηκε στις 09 Οκτωβρίου 2018: [https://www.macfound.org/media/article\\_pdfs/JENKINS\\_WHITE\\_PAPER.PDF](https://www.macfound.org/media/article_pdfs/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF)
- Juul, J. (2001). Games telling stories? A brief note on games and narratives. *The International Journal of Computer Game Research*, 1(1).
- Kennedy, D. M., Spangler, S. S., & Vanderwerf, M. A. (1990). *Science & Technology in Fact and Fiction: A Guide to Young Adult Books*. Rr Bowker Llc.
- Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University

- of California Press.
- Lamb, A. (2011). Reading redefined for a transmedia universe. *Learning & Leading with Technology*, 13-17.
- Long, G. A. (2007). *Transmedia Storytelling Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Degree of Master of Science in Comparative Media Studies at the Massachusetts Institute of Technology.
- Moula, E. (2011). Transgressing the Written Literary Norm and Redefining Textness in Contemporary Children's Literature. *Frontiers of Language and Teaching*, 2, 465-475. Brownwalker Press.
- Moula, E. (2011b). E-literature as a metonymy of postmodernism: Emancipation or new subjugation? *erA-6, International Conference*. Piraeus.
- Murray, J. (1998). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- Nikolajeva, M. (1996). *Children's literature :Comes of age :toward a new aesthetic*. New York – London: Garland.
- Nikolajeva, M. (2002). *The Rhetoric of Character on Children's Literature*. Lanham, Maryland and London: The scarecrow press.
- Sarris, D. (1999). New aesthetic conditions from new technologies. *RAM*, 129, 270-271.
- Schwebs, T. (2014). Affordances of an app. *Nordic Journal of ChilLit Aesthetics*, 5, 1-11.
- Scolari, A. C. (2009). Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication*, 3, 586-606.
- Serafini, F., Kachorsky, D., & Aguilera, E. (2015). Picturebooks 2.0: Transmedial features across narrative platforms. *Journal of Children's Literature*, 41(2), 16.
- Stephens, J. (1992). *Language and Ideology in children's fiction*. London and New York: Longman.
- Yellowlees Douglas, J. (2003). *The end of books or Books without end? Reading interactive narratives*. Ann Arbor. The University of Michigan Press.
- Yannicopoulou, A. (2007). Hypertextual Elements in the Interactive Fiction of Trivizas. *Bookbird*, 45, 15-22.
- Yannicopoulou, A. (2013). The materiality of picturebooks: Creativity activities. In T. Kotopoulos (Ed), *1st International Conference on "Creative Writing"*.
- Yokota, J., & Teale, W. H. (2014). Picture books and the digital world. *The Reading Teacher*, 67(8), 577-585.
- Γιάκος, Δ. (1987). *Ιστορία της ελληνικής παιδικής λογοτεχνίας. Από τον ΙΘ' αιώνα έως σήμερα*. Αθήνα: Δ. Ν. Παπαδήμα.
- Γιαννικοπούλου, Α., & Φώκιαλη, Ε. (2013). Στα δίκτυα της λογοτεχνίας.

- Διδάσκοντας στην εποχή του διαδικτύου. Στο Α. Κοντάκος, & Φ. Καλαβάσης, *Θέματα εκπαιδευτικού σχεδιασμού. Κοινωνικά δίκτυα και σχολική μονάδα: Γέφυρες και νοήματα* (σσ. 66-90). Αθήνα: Διάδραση.
- Μουλά, Ε. (2010). Η λογοτεχνία απέναντι στην πρόκληση της ψηφιακής εποχής και ...τάξης, *I- teacher, 1*.
- Πασχαλίδης, Γ. (1996). Περί τίτλων: οι τίτλοι μέσα και ανάμεσα στα λογοτεχνικά κείμενα και την ερμηνεία τους. *Λόγος Χάριν*, 73-91.
- Τζιόβας, Δ. (1993). *Το παλίμψηστο της ελληνικής αφήγησης*. Αθήνα: Οδυσσέας.
- Φώκιαλη, Ε. (2008). Το εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο στο σύγχρονο ψηφιακό περιβάλλον. *Κείμενα, 10*.

### Πηγές

- Γιόαχιμ, Φ. (2002). *4 1/2 φίλοι και ένας κροκόδειλος στο Ίντερνετ* του. Αθήνα: Εμπειρία Εκδοτική.
- Γιόαχιμ, Φ. (2004). *Ίντερνετ και λουκάνικα με κέτσαπ* του. Αθήνα: Εμπειρία Εκδοτική.
- Γεωργακούδη, Θ. (2002). *Από την κερασιά στο Ίντερνετ*. Αθήνα: Ψυχογιός.
- Γρηγοριάδου-Σουρέλη, Γ. (2001). *Κομπιουτεράκι αγάπη μου*. Αθήνα: Ψυχογιός.
- Κυρίτση-Τζιώτη, Ι. (2005). *Μήνυμα στο κινητό*. Αθήνα: Παπαδόπουλος.
- Μίνινγκερ, Α. (2002). *Οι τρεις ντετέκτιβ- βρικόλακες στο Ίντερνετ*. Αθήνα: Ελληνική Παιδεία.
- Μουρ-Μαλινός, Τ. (2014). *Με μόνο φίλο τον υπολογιστή*. Αθήνα: Μίνωας.
- Μουρ-Μαλινός, Τ. (2006). *Μικρό πάθημα, μεγάλο μάθημα*. Αθήνα: Μίνωας.
- Μήτρου, Λ. (2014). *Ο Θέμης σερφάρει στο διαδίκτυο*. Αθήνα: Παιδική Νομική Βιβλιοθήκη.
- Παπαθεοδώρου, Β. (2001). *Το Μήνυμα*. Αθήνα: Καστανιώτη.
- Παπαθεοδώρου, Β. (2004). *Οι Εννέα Καίσαρες*. Αθήνα: Καστανιώτη.
- Σιλβέστρ, Α., & Μερλέν, Κ. (2004). *Ο ναυαγός του Ίντερνετ*. Αθήνα: Σοκόλη.
- Σλύτερ, Α. (1999). *Κυνηγητό στο Ίντερνετ*. Αθήνα: Πατάκη.
- Στοφόρος, Κ. (2015). *Η κούπα του Πτολεμαίου*. Αθήνα: Κέδρος.
- Στοφόρος, Κ. (2016). *Ο κώδικας της Λέρου*. Αθήνα: Κέδρος.
- Σφακιανάκης, Μ., & Αθανασίου, Β. (2017). *Ο Μπεν και η μαγική οθόνη*. Αθήνα: Ψυχογιός.
- Σφακιανάκης, Μ., & Αθανασίου, Β. (2017). *Ο Μπεν και η ταμπλετοπαγίδα*. Αθήνα: Ψυχογιός.
- Σφακιανάκης, Μ., & Αθανασίου, Β. (2017). *Ο Μπεν και το cyberbullying*. Αθήνα: Ψυχογιός.
- Plaisted, C. (2010). *E-love. Σκιρτήματα στο διαδίκτυο*. Αθήνα: Ψυχογιός.

Rodkey, G. (2018). *Τα ταππεράκια γίνονται βάραιλ*. Αθήνα: Πατάκη.

### **Abstract**

Print literature is gradually supplanted by digital texts, which occupy an increasing part of the market. Digital texts excel their print antecedents in navigation features, various types of interactivity and access to web resources, elements that transform the reader to a “wreader” or even a “prosumer”, meaning a co-creator. Nowadays, an even more revolutionary evolution takes place in digital environments: transmedial narrative. It refers to a process in which integral elements of a story are systematically dispersed across multiple distribution channels, in order to create a unified and coordinated entertainment experience.

The aim of the present study is to examine the status of Greek children’s and young adults’ literature in the digital era, regarding the principles set by radical theory. According to the radical theory the three fundamental properties of literature under the influence of new technologies are: interactivity, connectivity and accessibility.

Researchers have proven that the influence of the digital era on the illustrated children's books internationally is quite remarkable. In Greece, although accessibility and interactivity are well supported, connectivity is still residual.

To fill in the blank of the research, we aim to define Greek children’s and young adults’ literature’s place among the novelties of the cyber universe. We examine books whose titles contain the word “internet”, or any relative or contiguous ones, in order to detect features of radicalism, cyber aesthetics or even more complex interactive relations towards transmediality.

According to our findings, the Internet as a thematic axis does not ensure the presence of innovative features, either in the form or in the content of the books. Interactivity as defined by the radial theory lacks and there are not spotted any attempts by the editors to develop or expand the texts on other platforms or media. The young reader's exploratory, participatory and interactive behavior is not encouraged. Greek children’s literature field seems to be reserved, not yet mature enough to take daring steps ahead.

*Key-words:* children's literature, transmedial narrative, alternate reality games, love of reading, education

**Ευαγγελία Μουλά**

Δρ. Εκπαιδευτικός ΠΕ02, ΣΕΠ-ΕΑΠ

851 33 Ρόδος

Τηλ.: 6934-928.803

E-mail: moulaevang@gmail.com

**Κωνσταντίνος Δ. Μαλαφάντης**

Καθηγητής Παιδαγωγικής και Λογοτεχνίας Π.Τ.Δ.Ε. Ε.Κ.Π.Α.

Ναυαρίνου 13Α 106 80 Αθήνα

Τηλ.: 210 3688082, 6944-125.860

E-mail: kmalafant@primedu.uoa.gr