

УДК 087.5

## Китайские электронные издания для детей: графический и функциональный аспекты

**Люй Цзинь**

Аспирант,

Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия им. А.Л. Штиглица,

191028, Российская Федерация, Санкт-Петербург, Соляной переулок, 13;

e-mail: lvlucy724@yandex.ru

### Аннотация

С развитием науки и технологий традиционная иллюстрированная книга все меньше отвечает потребностям детей и их родителей. В современном Китае уже сейчас меняется отношение к понятию творческого мышления и художественной концепции, изменяется и форма предлагаемых потребителю изданий. Данная статья содержит анализ новых приложений (детских электронных иллюстрированных книг), реализуемых на платформе AppleAppStore, с целью создания более эффективных электронных иллюстрированных изданий, дополняющих процесс чтения через визуальную, аудиальную и тактильную формы взаимодействия детей с книгой. В статье рассматриваются три аспекта дизайна электронной книги: композиция, характер и стиль иллюстраций и интерактивная коммуникация. На основе проведенного анализа сделаны некоторые предположения об оптимизации дизайна детской электронной иллюстрированной книги в будущем.

### Для цитирования в научных исследованиях

Люй Цзинь. Китайские электронные издания для детей: графический и функциональный аспекты // Культура и цивилизация. 2017. Том 7. № 4А. С. 561-572.

### Ключевые слова

Детское чтение, электронная иллюстрированная книга, китайское приложение, дизайн книги, интерактивная коммуникация, детская литература Китая.

---

## Введение

Интерактивное электронное издание – одна из форм распространения информации. В условиях повышения уровня жизни человека и быстрого развития цифровых технологий традиционная форма книги (печатное издание) уже не устраивает большинство читателей, в особенности, детей. Всё больше и больше молодых читателей считают, что чтение должно быть связано с новыми технологиями. «В сфере детской литературы количество электронных книг растет в ускоренном темпе, а качество непрерывно улучшается. Проблема заключается в том, что нет единой методики работы с интерактивными изданиями, особенно для проектирования электронного детского издания, не хватает системной научно-исследовательской работы в сфере дизайна детского издания» [Китайский рынок..., www]. Также можно отметить, что во многих статьях, исследующих указанные вопросы, не хватает глубокого анализа и убедительных выводов, данный вопрос недостаточно изучен.

Следующие работы китайских исследователей считаются наиболее актуальными из посвященных указанной теме: «Детские иллюстрированные книги: Что и как» [Хао Гуанцай, 2009]; «Мировая литература для детей: чтение классики» [Пэн И, 2011]; «Дизайн книги для детей» [Ван Сяодань, 2016].

С одной стороны, на текущий момент вопросы о дизайне детского издания в указанных выше научных публикациях изучены не в полном объеме. С другой стороны, дизайн электронного издания имеет отношение к созданию печатного издания для детей, поэтому изучение богатого опыта традиционного книгоиздания просто необходимо. «В сложившейся ситуации развитие дизайна электронных и печатных изданий для детей должно происходить синхронно, в рамках комплементарного взаимодействия» [Яковлев, Проскуряков, Череватый, www].

## Основная часть

Автор отобрал и проанализировал несколько публикаций, посвященных исследуемой им теме. Лю Сяотин предлагает, чтобы «помимо знакомства традиционной культуры и обучения популярно-научного знания, дизайн современной детской электронной книги больше обращал внимание на настоящую физическую и духовную жизнь детей» [Лю Сяотин, 2016, 64].

Ван Цзин и Ван Фэн в своей статье [Ван Цзин, Ван Фэн, 2016] проанализировали несколько приложений для детей с точки зрения визуальной интерактивности и коммуникации в действии.

Хань Цзинхуа и Ма Лили считают: «основные стили дизайна интерфейса электронной книги для детей разделяются на 3 стили: двухмерно-карикатурный, трехмерно-

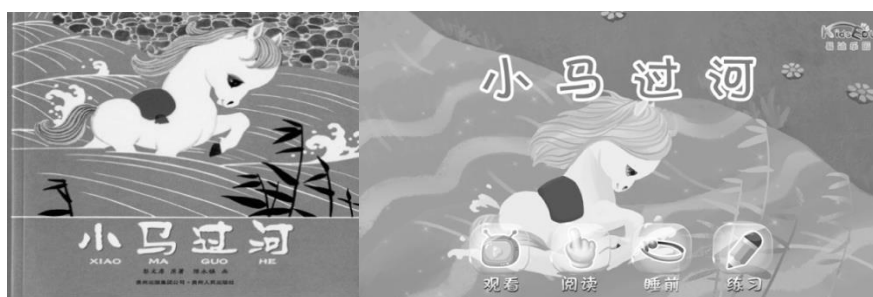
реалистический и художественно-эстетический. Они проанализировали их преимущества и недостатки в дизайне электронной книги для детей» [Хань Цзинхуа, Ма Лили, 2014, 85].

Исследователи Чжан Хуэй и Чжэн Цзя в своей статье [Чжан Хуэй, Чжэн Цзя, 2014] обращают внимание на общие особенности физических и психологических качеств у детей в контексте дизайна интерфейса для юных читателей. Авторы публикации полагают, что «необходимо дифференцировать дизайн китайских электронных книг согласно разным возрастам целевой аудитории и их потребностям» [там же, 18].

Как оказалось, «первоначальная форма электронного издания была простой и не отличалась оригинальностью» [Борисова, www]. Некоторые из первых книг были созданы на основе копии, когда к оригинальному дизайну детского печатного издания добавляли музыкальное сопровождение и делали запись в электронном формате. Так получалась традиционная аудиокнига для детей.

Преимущества такой электронной книги очевидны: ее просто скачать и легко хранить, носить с собой, также она стоит дешевле печатного издания. «Создание книги нового формата стало первым этапом развития электронных изданий для детей, преобразования печатного детского издания в цифровую форму» [Пэн И, 2011, 84].

В некоторых электронных изданиях, переоформленных на основе печатного оригинала, были использованы новые технологии для увеличения интереса детей к книге и улучшения качества чтения. Например, у репринтной печатной книги «Лошадь переходит реку» (рис. 1), опубликованной впервые в 1973 году и переизданной в 2010 году в народном издательстве «Гуйчжоу», сейчас появилась и электронная версия.



**Рисунок 1 - Обложки печатной и электронной версий книги «Лошадь переходит реку»**

В результате таких творческих поисков появились новые развлекательные электронные иллюстрированные книги для детей, например, «Миграция ласточек» (см. рис. 2, рис. 3), «Три монаха» (см. рис. 4) и другие. «На данном этапе становится очевидно, что дизайн электронного издания явно отличается от печатного» [Григорьева, Ситдииков, www]. Визуальное решение электронного издания выполнено при помощи средств компьютерной графики, а его персонажи изображены в карикатурном стиле.



**Рисунок 2 - Китайская детская электронная книга «Миграция ласточек»**

Дизайн «динамической визуальной информации» помогает разнообразить способы передачи информации, делает ее распространение более эффективным и запоминающимся [Ван Цзин, Ван Фэн, 2016, 141].



**Рисунок 3 - Пункты «Обучение» и «Мозаика» детской электронной книги «Миграция ласточек»**

Характер иллюстрации в детской электронной книге всегда подчеркивает компьютерный цветовой рисунок. Общий вид композиции характеризуется видом снизу и сверху, а также горизонтальным и перспективным видами. Путем контраста величины трех персонажей можно усилить выразительность и впечатление (см. рис. 4).



**Рисунок 4 - Обложка китайской детской электронной книги «Три монаха»**

Композиция обложки книги «Три монаха» (см. рис. 4): 1) основная навигация находится слева и справа; 2) можно выбрать упрощенный или традиционный шрифт для чтения; 3) 3 варианта чтения: «читай мне», «я читаю» и «автоматически».



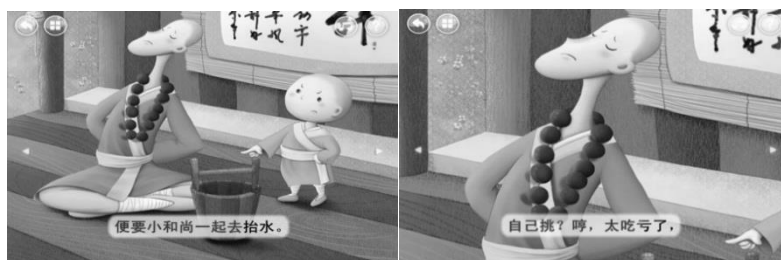
**Рисунок 5 - Страница «поиск и помощь» в книге «Три монаха»**

В верхнем правом углу кнопки «Остановить/ Продолжать», «Включить /Выключить музыку в фоне» и «Поиск и Помощь». В середине левой границы находится кнопка «назад», а с другой стороны – кнопка «Вперед». В середине экрана находятся кнопки «Выйти из страницы», «Поиск и помощь». В верхнем левом углу кнопки «Вернуться к обложке» и «Войти в каталог».



**Рисунок 6 - Страница каталога в книге «Три монаха»**

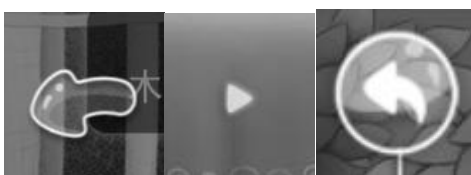
Эта опция показывает все страницы книги, можно выбрать любую. В нижнем правом углу стрелка направляется: «К следующей странице» и «К предыдущей странице», в середине нижней части кнопка «Вернуться к странице / Где остановиться».



**Рисунок 7 - Страница, при необходимости, увеличивается**

Это один способ обогащения эффекта страницы. Он достаточно простой и понятен для детей. Экран («площадка обзора») постепенно увеличивается, останавливается на пять секунд

и автоматически перелистывается на следующую страницу.



**Рисунок 8 - Три вида «стрелки» в книге «Три монаха»**

Разная форма указателя-«стрелки» указывает на выполнение разных функций кнопки.

Электронная иллюстрированная книга стала более прогрессивной: современная интерактивная форма издания включает использование анимации и новых технологий. Примерами таких изданий являются электронные книги «Мифы о Цайшене (бог богатства)» (рис. 9), «Честность» (рис. 11) и другие.



**Рисунок 9 - Композиция обложки книги «Мифы о Цайшене (бог богатства)»**

Основная навигация композиции обложки книги «Мифы о Цайшене (бог богатства)» находится в верхнем левом и правом углах: Поиск «Подобные книги» и «Сделай коллекцию».

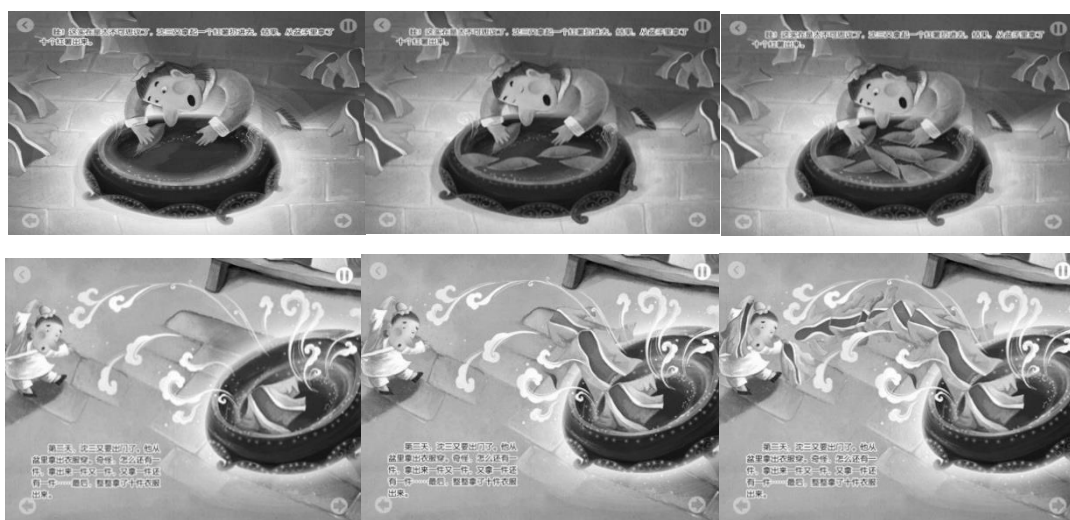


**Рисунок 10 - Страница китайской детской интерактивной электронной книги «Мифы о Цайшене (бог богатства)»**

В верхнем левом углу – кнопки «Вернуться к обложке». В верхнем правом углу – кнопки «Остановить / Продолжать». В нижнем левом углу находится кнопка «Назад», а с другой стороны кнопка «Вперед». Текст автоматически чуть качается с музыкой в фоне. Здесь

техника рисунка подчеркивает «эффект света», иллюстрация – более живая и выразительная. Она усиливает эмоции ребенка, как это всегда происходит в ходе просмотров мультипликационных фильмов детьми.

Особенностью иллюстрации является компьютерный цветной рисунок. Эффект с персонажем в нем воспроизводится при помощи кнопки «клик». В фоне играет традиционная музыка с веселым ритмом, которая знакомит детей с культурой и музыкальным искусством Древнего Китая. В частности, китайская мифология здесь выступает ключом к пониманию народной культуры Китая.



**Рисунок 11 - Примеры того, что история изложена в легкой, игровой, шуточной форме – так дети могут играть и учиться одновременно**

В книге часто применяется нарастающий эффект с различными предметами. Дизайнер, в этом случае, придает большое значение каждой отдельной детали в изображениях пейзажей, зданий, инструментов, костюмов и персонажей. Также обобщаются этнические особенности народной культуры, через иллюстрацию передается знание о китайской культуре в целом.

Так, для создания персонажей, фонов и костюмов в «Мифах о Цайшене (бог богатства)» применялись традиционные китайские техники живописи, техника водяных знаков и узоры в виде иероглифов, муаровая техника; кроме того, персонажи разного возраста носят специфические костюмы. Детская одежда и прически самым непосредственным образом демонстрируют характерные черты жизни древнего человека [9, с. 94].

Здесь необходимо указать и недостатки: из-за прозрачной навигации, где находится белый фон, трудно определить точное место кнопки пальцем. Там, где находится элемент рисунка, они мешают друг другу, накладываются друг на друга.



**Рисунок 12 - Пример того, как один эффект не может работать или –эффективная зона уменьшилась**

У младших читателей меньше терпения и внимания, чем у взрослых людей, у детей затрудняется результат чтения. В проектировании электронной книги для детей кроме иллюстраций с разными эффектами, важную функцию выполняет игровая часть изображения. Таким образом, у детей улучшается восприятие прочитанного материала, а усталость от чтения сводится к минимуму» [Ван Гуйпин, 2011]. Также воспринимается и книга «Честность».



**Рисунок 13 - Китайская детская электронная книга-игра «Честность»**

Эта книга создана с помощью игры «Силуэтные паззлы», в процессе игры задействуются анимированный эффект и сопровождающая запись. При нажатии каждого предмета, который дети передвинули на черных местах пальцем, звучат различные забавные диалоги или звукоподражательные слова [Гао Пэй, 2011].

## **Выводы**

Подводя итоги, отметим, что в целом современное состояние дизайна китайских электронных детских изданий можно описать следующим образом:

- происходит поиск национальной стилистики для создания детской электронной китайской книги;
- дизайнеры уделяют внимание вопросам возрождения традиционной культуры и разработке новых технологий;
- художественный опыт прошлого переосмысливается дизайнерами в современном



проектировании;

- шрифт и иллюстрация по-новому переосмысливаются дизайнерами;
- композиция интерфейса становится более свободной и выразительной;
- основные элементы навигации, как правило, находятся в верхнем, нижнем или боковом поле страницы (в некоторых случаях используются все три варианта расположения);
- современные дизайнеры также уделяют внимание динамической интерактивности, используя свой уникальный опыт проектирования в данном направлении;
- почти все детские электронные издания созданы путем эксперимента;
- именно экспериментальные разработки способствуют открытию новых направлений в графической культуре и в искусстве книги.

На протяжении последних пяти лет электронные устройства (смартфоны, планшеты и так далее) входят в жизнь детей практически с их рождения. «Детское мышление и познание, восприятие новой информации происходит в процессе освоения цифровой реальности, а чтение электронных изданий становится актуальным вопросом детского обучения и развития» [Чэнь Шимин, 2008]. Исходя из всего вышесказанного, дизайнерам необходимо уделять больше внимания потребностям читателей-детей. Тенденции развития чтения и поиска информации в рамках цифрового мира включают в процесс чтения активные виды деятельности, характерные для так называемого «социального чтения» (*social reading*): коммуникацию, распространение и оценку информации – то есть, все, что связано с процессом чтения электронных изданий.

### Библиография

1. Борисова Н.И. Многообразие форм полиграфического дизайна. Дизайн книги. URL: <http://xn-i1abbnckbmcl9fb.xn-p1ai/>
2. Ван Сяодань. Дизайн книги для детей. Гуанси: Издательство педагогического университета, 2016. 256 с.
3. Ван Цзин, Ван Фэн. Дизайн интерактивной иллюстрированной электронной книги для детей // Дизайн упаковки. 2016. № 20. С. 138-142.
4. Ван Гуйпин. Детское чтение в эпоху мультимедиа // Наука и издательское дело. 2011. № 3 (19). С. 105-107.
5. Гао Пэй. Поиск дизайна электронной иллюстрированной книги для iPad // Искусство и дизайн (Теория). 2013. №12. С. 101-103.
6. Григорьева Е.И., Ситдииков И.М. Отличие электронного издания от печатного. Цикл статей. URL: <http://www.isras.m/index.php?pageid=1785>

7. Китайский рынок детской литературы вступает в период расцвета. URL: [http://russian.china.org.cn/china/txt/2017-04/25/content\\_40682480.htm](http://russian.china.org.cn/china/txt/2017-04/25/content_40682480.htm)
8. Лю Сяотин. Анализ дизайна электронной иллюстрированной книги для детей // Искусство и дизайн (Теория). 2016. №6 (135). С. 63-65.
9. Люй Ц. Перспективы и особенности развития китайской детской электронной книги (на примере книг компании «Гинмен») // Китайская культура. 2016. № 11. С. 93-94.
10. Пэн И. Мировая литература для детей: чтение классики. Наньчан: Де Ли, 2011. 303 с.
11. Хань Цзинхуа, Ма Лили. Стиль в дизайне интерфейса цифровой книги для детей // Дизайн упаковки. 2014. № 20. С. 83-86.
12. Хао Гуанцай. Детские иллюстрированные книги: Что и как. Пекин: Издательство 21 века, 2009. 204 с.
13. Чэнь Шимин. Детское чтение в визуальную эпоху. Шанхай: Издательство университета Фудань, 2008. 180 с.
14. Чжан Хуэй, Чжэн Цзя. Особенности дизайна интерфейса электронной книги для детей // Дизайн упаковки. 2014. № 18. С. 17-20.
15. Яковлев Б.С., Проскуряков Н.Е., Череватый Р.С. Особенности дизайна электронных книг. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-dizayna-elektronnyh-knig>

### **Chinese electronic publications for children: design and functionality**

**Jin Liu**

Postgraduate,

Saint Petersburg Stieglitz State Academy of Art and Design,  
191028, 13 Solyanoy lane, Saint Petersburg, Russian Federation;

e-mail: [lvlucy724@yandex.ru](mailto:lvlucy724@yandex.ru)

#### **Abstract**

With the development of science and technology, the traditional illustrated book less and less meets the needs of children and their parents. In modern China, the attitude to the concept of creative thinking and the artistic concept is already changing, and the form of the design project is changing. This article contains an analysis of new applications (children's electronic illustrated books) implemented on the Apple App Store platform with the goal of creating more effective electronic illustrated editions, complementing the reading process through visual, auditive and tactile interaction of children with the book. In the article three aspects of the design of the

---

electronic book are considered: composition, character and style of illustrations and interactive communication. Based on the analysis, some assumptions have been made about optimizing the design of a children's electronic illustrated book in the future.

### For citation

Liu Jin (2017) Kitaiskie elektronnye izdaniya dlya detei: graficheskii i funktsional'nyi aspekty [Chinese electronic publications for children: design and functionality]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 7 (4A), pp. 561-572.

### Keywords

Children's reading, electronic picture book, Chinese application, book design, interactive communication, Chinese children's literature.

### References

1. Borisova N.I. *Mnogoobrazie form poligraficheskogo dizaina. Dizain knigi* [Variety of forms of polygraph design. Design of the book]. Available at: <http://xn-i1abnckbmcl9fb.xn-p1ai/> [Accessed 12/03/2017].
2. Chen Shimin (2008) *Children's reading in the visual age*. Shanghai: Fudan University Press.
3. Gao Pei (2013) Search for the design of an electronic picture book for the iPad. *Art and Design (Theory)*, 12, pp. 101-103.
4. Grigor'eva E.I., Sitdikov I.M. *Otlichie elektronnogo izdaniya ot pechatnogo. Tsikl statei* [The difference between an electronic publication and a printed one. Cycle of articles]. Available at: <http://www.isras.m/index.php?pageid=1785> [Accessed 15/03/2017].
5. Han Jinghua, Ma Lily (2014) Style in the design of the digital book interface for children. *Packaging design*, 20, pp. 83-86.
6. Hao Guancai (2009) *Children's picture books: What and how*. Beijing: 21st century Publ.
7. *Kitaiskii rynok detskoi literatury vstupaet v period rastsiveta* [The Chinese market of children's literature is entering its heyday]. Available at: [http://russian.china.org.cn/china/txt/2017-04/25/content\\_40682480.htm](http://russian.china.org.cn/china/txt/2017-04/25/content_40682480.htm) [Accessed 11/03/2017].
8. Liu Ts (2016) Prospects and features of the development of the Chinese children's e-book (on the example of the books of the company "Tinmen"). *Chinese culture*, 11, pp. 93-94.
9. Liu Xiaotin (2016) Analysis of the design of an electronic picture book for children. *Art and Design (Theory)*, 6 (135), pp. 63-65.
10. Peng I (2011) *World literature for children: reading classics*. Nanchang: De Lee Publ.
11. Wang Guiping (2011) Children's reading in the era of multimedia. *Science and publishing*, 3 (19),

pp. 105-107.

12. Wang Jing, Wang Feng (2016) Design of an interactive illustrated e-book for children. *Design of packaging*, 20, pp. 138-142.
13. Wang Xiaodan (2016) *Design of books for children*. Guangxi.
14. Yakovlev B.C., Proskuryakov N.E., Cherevatyi R.S. *Osobennosti dizaina elektronnykh knig* [Features of the design of electronic books]. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-dizayna-elektronnyh-knig> [Accessed 14/03/2017].
15. Zhang Hui, Zheng Jia (2014) Features of the design of the electronic book interface for children. *Packaging design*, 18, pp. 17-20.