

# APPLE APP STORE PLATFORMA LIETUVIŠKŲ SKAITMENINIŲ KNYGŲ LEIDYBOJE

Alisa Žarkova | Vilniaus universiteto Knygotyros ir dokumentotyros institutas  
Universiteto g. 3, LT-01513 Vilnius, Lietuva  
El. paštas: alisazarkova@gmail.com

*Straipsnyje analizuojama skaitmeninių knygų platformos sąvoka, leidybos požiūriu palyginamos populiariausios pasaulyje skaitmeninių knygų platinimo platformos, įvardijami skaitmeninių knygų platinimo būdai, nagrinėjama lietuviškų skaitmeninių knygų pasiūla bei tiriamas „Apple App Store“ platformos skaitmeninių knygų skaitytojų poreikis Lietuvoje. Tyrimo rezultatai atskleidžia Lietuvos rinkos problemas, leidžia prognozuoti nagrinėjamo rinkos segmento ateities perspektyvas, gali būti naudingi leidybos specialistams ir patiems leidėjams, jau platinantiems savo „Apple App Store“ platformos skaitmenines knygas ir vis dar svartantiems, ar verta žengti į šią leidybos erdvę.*

REIKŠMINIAI ŽODŽIAI: *skaitmeninė knyga, skaitmeninė leidyba, skaitmeninių knygų platinimo platforma, planšetinis kompiuteris, išmanusis telefonas, mobilioji programėlė.*

## ĮVADAS

Skaitmeninių knygų kūrimo, leidybos ir platinimo industrija išgyvena didelius pokyčius. Technologijų plėtra padarė tiesioginę įtaką skaitmeninių knygų leidybai, suteikdama galimybių rinkos dalyviams pasinaudoti jos teikiamais pranašumais. Vis daugėjant naujų skaitmeninių knygų platinimo platformų, leidėjams kyla klausimas, ar verta per jas pradėti platinti savo produkciją, ar bus pakankamai skaitytojų, galimybė užsidirbti ir panašiai. Anksčiau buvo laikomasi Pareto dėsnio, pagal kurį 20 proc. pirkėjų generuoja leidėjui 80 proc. pardavimo kiekio, o atsiradus naujiems skaitmeninių knygų platinimo kanalams, skaitmeninėje leidyboje ši taisyklė nustojo galioti. Dar 2010 metais tarptautinės leidybos bendrovės *Conde Nast* prezidentas Chuckas Townsendas kasmetėje JAV vykstančioje leidėjų ir platintojų konferencijoje pabrėžė<sup>1</sup>, kad dabartiniai leidėjai, norėdami išlikti konkurencingi, turi vadovautis principu *Leidykla – 360 laipsnių*, tai reiškia – platinti savo skaitmenines knygas visais įmanomais būdais ir kanalais, kurie prieinami šiuolaikiniam vartotojui.

Technologijų rinkos tyrimų bendrovės *GfK Retail and Technology Baltic* duomenimis, 2011–2012 metais Lietuvoje parduota 47 tūkstančiai planšetinių kompiuterių<sup>2</sup>. 2012 metais *Apple* pardavė 58,3 milijonų *iPad* planšetinių kompiuterių visame pasaulyje, tai net 25,91 milijono daugiau negu 2011 metais<sup>3</sup>. Taigi ženklus *iPad* populiarėjimas pasaulyje leidžia prognozuoti vis didėjančius pardavimo skaičius. Galima numanyti, kad leidyba ateityje siūlys skaitytojams platformų, žiniatinklio bei planšetinių kompiuterių derinį. Formuojantis skaitmeninei platinimo ir vartojimo infrastruktūrai keisis ir verslo modeliai. Pavyzdžiui, planšetiniuose kompiuteriuose naudojama technologija, nustatanti vartotojo buvimo vietą (angl. *LBS – Location-based Services*) leidžia siūlyti vartotojui lokalizuotą reklamą. Tyrimų bendrovės *Alliance for Audited Media* duomenimis, 2013 metais 100 proc. Šiaurės Amerikos leidėjų pradės platinti savo produkciją per skaitmeninių knygų platini- mo platformas, iš jų 80 proc. ketina kurti savo produkciją specialiai *iPad* planšeti- niams kompiuteriams<sup>4</sup>, tai reiškia, platinti per *Apple App Store* platformą.

Didėjant *Apple* pardavimams, daugėja ir žmonių, besinaudojančių *Apple App Store* platforma. Kadangi viena iš daugelio planšetinių kompiuterių funkcijų – galimybė skaityti skaitmenines knygas, atsiranda poreikis skaityti lietuviškas skaitmenines knygas, kurios būtų pasiekiamos per *Apple App Store* platformą. Tačiau vis dar nebuvo atlikta tyrimų, siekiančių įvertinti šio poreikio mastą bei išsiaiškinti, kokių žanrų skaitmeninės knygos yra labiausiai skaitomos ir daugiausia leidžiamos. Norint atsakyti į leidėjams rūpimus klausimus, ar yra galimybė pasiekti reikiamą skaitytojų auditoriją, kokios knygos labiausiai skaitomos planšetiniuose kompiuteriuose, kiek skaitytojai pasirengę mokėti už skaitmeninę knygą ir apskritai, ar egzistuoja *Apple App Store* platformos lietuviškų skaitmeninių knygų poreikis, straipsnyje analizuojami Lietuvos leidėjai, skaitytojai ir *Apple App Store* platformos asortimentas.

1 Retail MarketPlace 2010 Conference Highlights [interaktyvus]. In *Retail Marketplace Conference*, 2010 [žiūrėta 2013 m. balandžio 6 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.magazine.org/events-training/conferences/past-conferences/retail-marketplace-2010-conference-highlights>>.

2 Planšečių varžybose lenksime Estiją [interaktyvus]. *Verslo žinios*, 2013 [žiūrėta 2013 m. balandžio 20 d.]. Prieiga per internetą: <<http://vz.lt/?PublicationId=8dc891d9-5351-4e2f-a57a-02cfd6c92f33&ref=powerlinklist>>.

3 SHILOV, Anton. *Apple Reports Record Shi-*

*pments of iPad and iPhone amid Declines of Mac and iPod Sales* [interaktyvus]. Xbit Laboratories, 2013 [žiūrėta 2013 m. balandžio 6 d.]. Prieiga per internetą: <[http://www.xbitlabs.com/news/other/display/20130123235500\\_Apple\\_Reports\\_Record\\_Shipments\\_of\\_iPad\\_and\\_iPhone\\_amid\\_Declines\\_of\\_Mac\\_and\\_iPod\\_Sales.html](http://www.xbitlabs.com/news/other/display/20130123235500_Apple_Reports_Record_Shipments_of_iPad_and_iPhone_amid_Declines_of_Mac_and_iPod_Sales.html)>.

4 AAM's 2012 Digital Publishing Survey [interaktyvus]. *Alliance for Audited Media*, 2012 [žiūrėta 2013 m. balandžio 6 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.auditedmedia.com/media/182933/aam2012survey.pdf>>.

Šiame straipsnyje skaitmeninė knyga suvokiama taip, kaip jos apibrėžtį suformulavo Arūnas Gudinaičius: tai „tam tikros architektūros (pateikta pagal tam tikrus reikalavimus, susisteminta, struktūruota, specialistų suredaguota, apipavidalinta) semantinė informacija ir kartu komunikacijos būdas, egzistuojantis tam tikrose laikmenose skaitmeninėje erdvėje, pasiekiamas specialiais skaitmeniniais prietaisais.“<sup>5</sup> Planšetinis kompiuteris (angl. *Tablet Computer*) – tai nešiojamas mobilusis kompiuteris su lietimui jautriu ekranu, didesnis už mobilųjį telefoną ar delninį kompiuterį. Atpažįsta rankos ar specialaus įrenginiui skirto rašiklio prisilietimą, nėra valdomas pele ar klaviatūra, tačiau tekstui įvest naudojama virtuali klaviatūra. Išmanųjį telefoną (angl. *Smartphone*) galima įvardyti kaip mobilųjį telefoną, turintį operacinę sistemą, galintį apdoroti skirtingus skaitmeninius duomenis ir prisijungti prie įvairių ryšių tinklų. Tiek per planšetinį kompiuterį, tiek per išmanųjį telefoną gali būti pasiekiamos tos pačios platformos bei veikia ta pati skaitmeninių knygų skaitymo programinė įranga, tačiau skiriasi jų dydis, paskirtis bei kiek skirtingos naudojimosi situacijos. Planšetinis kompiuteris labiau skirtas naršymui internete, o išmanusis telefonas – skambinimui (dėl savo dydžio ir pirminės telefono funkcijos). Planšetinio kompiuterio<sup>6</sup> ir išmaniojo telefono<sup>7</sup> sąvokos apibrėžtos pagal technologijų tyrimus atliekančios *Gartner* bendrovės pateiktis ir patikslintos šio straipsnio autorės. Siekiant apibrėžti mobiliosios programėlės sąvoką, remtasi *American Dialect Society* suformuota apibrėžtimi<sup>8</sup>. Straipsnyje bus vartojama susiaurinta apibrėžtis: mobilioji programėlė (angl. *Mobile Application*) – tai kompiuterinė programa, kuri vienu metu yra turinys, formatas bei peržiūros programa, sukurta naudoti išmaniuosiuose telefonuose ir planšetiniuose kompiuteriuose.

Straipsnio tikslas – nustatyti, kaip efektyviai Lietuvos leidėjai išnaudoja atsivėrusias naujas leidybos galimybes išplėsti rinką į visą pasaulį naudojant *Apple App Store* platformą.

Tikslui pasiekti iškelti uždaviniai:

1. Apibrėžti skaitmeninių knygų platinimo platformos sąvoką;
2. Palyginti skaitmeninių knygų platinimo platformas leidybos požiūriu;
3. Išsiaiškinti pagrindinius skaitmeninių knygų platinimo būdus ir juos palyginti;
4. Išanalizuoti lietuviškų *Apple App Store* platformos skaitmeninių knygų asortimentą;
5. Ištirti skaitmeninių *Apple App Store* platformos knygų poreikį.

Nagrinėjant platformos sąvoką išanalizuotos JAV mokslininkų Michaelo Tushmano, Johanno Peterio Murmanno, Marco H. Meyerio, Alvino P. Lehnerdo, Davido Robertsono ir Karlo Ulricho publikacijos šia tema, daug dėmesio skirta Carlisso Y. Baldwino ir C. Jasono Woodardo platformai bei Philo Simono platformos komponentams. Atliekant pasaulinių skaitmeninių knygų platinimo platformų rinkos

analizę, remtasi leidybos, mobiliųjų programėlių, platformų rinkos tyrimus atliekančių bendrovių *Asymco*, *comScore*, *Gartner*, *IDC* bei *Strategy Analytics* duomenimis, taip pat JAV medijų analitiko Keno Doctoro *penkių ekranų koncepcija*.

## PLATFORMOS SĄVOKOS PROBLEMA

Sparti technologijų raida verčia leidėjus jungtis prie naujai atsirandančių skaitmeninių knygų platinimo kanalų, didinti lietuviškų skaitmeninių knygų asortimento plėtrą. Šį procesą greitina vis didėjantis mobiliųjų prietaisų, kuriais galima skaityti skaitmenines knygas, skaičius. Skaitytojas gauna naują produktą su didesnėmis interaktyvumo bei funkcionalumo galimybėmis.

Pagal JAV medijų analitiko K. Doctoro penkių ekranų koncepciją, bet kuri informacija, o nuo interaktyvių leidinių atsiradimo ir knygos bus peržiūrimos penkiuose ekranuose: asmeniniuose kompiuteriuose (į šią kategoriją taip pat patenka nešiojamieji ir internetiniai kompiuteriai), planšetiniuose kompiuteriuose, išmaniuosiuose telefonuose, televizoriuose bei specialiuose automobilių įrenginiuose<sup>9</sup>. Kasdien besinaudojantis skirtingais įrenginiais skaitytojas nori turėti prieigą prie visų savo skaitmeninių knygų, nors jos buvo įsigytos naudojantis skirtingais įrenginiais. Būtent tokią galimybę suteikia platforma.

Šiandien sąvoka *platforma* girdima dažnai ir itin skirtinguose kontekstuose. Platforma įvardijama kaip struktūra, pramonė, sektorius ar net produktas. Oksfordo anglų kalbos žodynas apibrėžia platformos sąvoką kaip iškeltą atskirą struktūrą, skirtą tam tikrai veiklai ar operacijai, ir paaiškina, kad platforma remiasi koncepcija, idėja, kuri yra kaip modelis. Skirtingai nuo daugumos technologijų pasaulyje vartojamų žodžių, kurie dažniausiai turi mažai ką bendro su jų pradine reikšme, platformos sąvoka, nors ir vartojama sudėtingesniais atvejais, yra gana tiksli bet kurioje srityje. Anot Johanno Peterio Murmanno ir Michaelo Tushmano<sup>10</sup>, tai sistema, padalyta į mažai besiskiriančius pagrindinius komponentus bei skirtingas papildomas

5 GUDINAVIČIUS, Arūnas. Skaitmeninė knyga ir jos raida. *Knygotyra*, 2012, t. 59, p. 117.

6 Media Tablet [interaktyvus]. *Gartner*, 2012 [žiūrėta 2013 m. kovo 14 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.gartner.com/it-glossary/media-tablet/>>.

7 Smartphone Definition [interaktyvus]. *Gartner*, 2012 [žiūrėta 2013 m. kovo 14 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.gartner.com/it-glossary/smartphone/>>.

8 „App“ voted 2010 word of the year by the American Dialect Society [interaktyvus]. *American*

*Dialect Society*, 2011 [žiūrėta 2013 m. kovo 14 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.americandialect.org/app-voted-2010-word-of-the-year-by-the-american-dialect-society-updated>>.

9 DOCTOR, Ken. *The newsonomics of targeted TV* [interaktyvus]. Nieman Journalism Lab, 2012 [žiūrėta 2013 m. sausio 26 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.niemanlab.org/2012/03/the-newsonomics-of-targeted-tv/>>.

10 MURMANN, Johann Peter; TUSHMAN, Michael L. *Dominant designs, technology cycles and*

sudedamąsias dalis. Pagrindinis komponentas gali būti atnaujinamas, tačiau visada išlieka papildomų komponentų ašimi. Marcas H. Meyeris ir Alvinas P. Lehnerdas<sup>11</sup> sugalvojo paprastą ir efektyvų platformos apibrėžimą: platforma – tai visuma pagalbinių sistemų ir vartotojo sąsajų, sudarančių bendrą struktūrą, iš kurios gali būti efektyviai išvystyti ir pagaminti išvestiniai produktai. Platformos gali egzistuoti vienos, kelių įmonių produktų linijoje arba visoje rinkoje.

Davidas L. Robertsonas ir Karlas Ulrichas<sup>12</sup> šią sąvoką supranta dar plačiau. Anot jų, platforma sudaro bendrą struktūrą, kurią galima suskirstyti į keturias pagrindines kategorijas:

1. Komponentai;
2. Procesai;
3. Žinios;
4. Žmonės ir santykiai.

Carlissas Y. Baldwinas ir C. Jasonas Woodardas<sup>13</sup> 2008 metais patikslino platformos sąvoką – platformą apibrėžė kaip sistemą, kuri suteikia pagrindines funkcijas, apimančias su ja sąveikaujančius modulius ir sąsajas, per kurias jie sąveikauja. Modulis – šiuo atveju papildoma programinė įranga, kuri jungiama prie platformos siekiant padidinti pastarosios funkcionalumą, o sąsajos – tam tikros specifikacijos bei projektavimo taisyklės, kuriose aprašoma, kaip platforma ir modeliai sąveikauja tarpusavyje. Platformos ir jai būdingų modulių rinkinys dažnai vadinamas ekosistema. Kiekviena platforma turi savo architektūrą, kurioje visa tai aprašoma. Platformos architektūra – konceptualus projektas, kuriame aprašoma, kaip ekosistema suskaldoma į santykinai stabilią platformą ir papildomų modulių rinkinį, kurie skatinami keistis, taip pat į projektavimo taisykles, kurios privalomos tiek moduliams, tiek pačiai platformai. Į platformos architektūros savybes galima žvelgti iš trijų skirtingų perspektyvų:

1. *Skaidymas*. Platforma gali būti hierarchiškai suskaidyta iki posistemų, tačiau tolesnis skaidymas neįmanomas.
2. *Moduliškumas* – nurodo tam tikrą laipsnį, iki kurio posistemų pokyčiai neturi įtakos pagrindinės sistemos veiklai.
3. *Projektavimo taisyklės* – tam tikri platformos savininkų nurodymai, kurių turi laikytis modulių kūrėjai, siekdami užtikrinti suderinamumą su visa ekosistema.

Platformą galima apibūdinti ir kaip kompiuterio ekosistemą. Tai ne tik procesorius bei programinės įrangos palaikymas – platforma aprėpia ir aparatinę bei programinę įrangą, aptarnavimą ir daugelį kitų dalykų. Platformos sudėtį galima palyginti su namo statyba. Namas – tai ne tik keturios sienos, tik po projektavimo, statybos, dažymo ir įrengimo etapų jį galima pavadinti vientisa struktūra. Pavyzdžiui, operacinė sistema – vienas svarbiausių kompiuterio elementų, teikiančių

virtotojui išskirtines naudojimosi galimybes. Toks požiūris į platformos sudėtį pagrįstas kompiuterinės technikos iškėlimu į naują lygį, leidžiantį patenkinti individualius vartotojų poreikius, pateikiant jiems didesnę pridėtinę vertę. Šiuolaikinės platformos apima visus reikalingus komponentus, kurie tarpusavyje yra suderinti ir integruoti siekiant užtikrinti darbo efektyvumą.

Philas Simonas savo knygoje *The Age of the Platform*<sup>14</sup> išskiria penkis pagrindinius platformos komponentus: aparatinę įrangą, programinę įrangą, technologijas, standartus ir iniciatyvas bei aptarnavimą. Platformos komplekse yra ir tokių išorinių elementų kaip kūrimo priemonės, rinkodaros iniciatyvos bei infrastruktūra. Kad platforma turėtų vertės galutiniam vartotojui, jos elementai ir sudedamosios dalys turi būti tiksliai suderinti vieni su kitais.

Aptarus esamas publikacijas, galima konstatuoti, kad autoriai nesutaria dėl vienodo platformos apibrėžimo. Šiame straipsnyje bus vartojama tinkamiausia skaitmeninių knygų platinimo platformai kiek patikslinta Philo Simono sąvoka: platforma – integruotas komponentų rinkinys, palaikantis tikslinius naudojimo modelius, užpildantis esamą rinką ir sukuriantis galutiniam vartotojui naujas naudojimosi galimybes, didesnes negu jo sudedamųjų dalių visuma. Kalbant apie skaitmeninių knygų platinimo platformas įvardyti penki sudedamieji platformos komponentai bus aptarti iš skaitmeninės leidybos perspektyvos.

1. *Aparatinė įranga* – skaitmeninių knygų, platinamų per platformas, skaitymo įrenginiai. Per planšetinius kompiuterius, išmaniuosius telefonus, elektroninio rašalo skaitykles ir kitus skaitymo įrenginius skaitytojas sąveikauja su leidėjų platinamomis knygomis.
2. *Programinė įranga* – operacinės sistemos (OS). Kadangi tiek *iOS*, tiek *Android* skaitmeninės knygos programėlių pavidalu rengiamos skirtingais būdais, operacinė sistema daro nemažą įtaką platformos pasirinkimui.
3. *Ekranų technologijos* – rengiant skaitmeninę knygą skirtingiems įrenginiams reikia atsižvelgti į skirtingas ekranų technologijas, nuo kurių taip pat priklauso platformos pasirinkimas.

*organizational outcomes* [interaktyvus]. The Wharton School University of Pennsylvania, 1998 [žiūrėta 2013 m. sausio 26 d.]. Prieiga per internetą: <<http://knowledge.wharton.upenn.edu/papers/420.pdf>>.

11 Cituojama pagal: BALDWIN, Carliss Y.; WOODARD, C. Jason. *The Architecture of Platforms: A Unified View* [interaktyvus]. Harvard Business School Boston, 2008 [žiūrėta 2013 m. sausio 26 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.hbs.edu/faculty/Publication%20Files/09-034.pdf>>.

12 ROBERTSON, David; ULRICH, Karl. *Planning for product platforms* [interaktyvus]. Sloan Management Review, 1998 [žiūrėta 2013 m. sausio 26 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.ktulrich.com/uploads/6/1/7/1/6171812/platforms-smr.pdf>>.

13 BALDWIN, Carliss Y.; WOODARD, C. Jason. *The Architecture of Platforms: A Unified View*, p. 5.

14 SIMON, Phil. *The Age of the Platform*. Las Vegas, Nevada: Motion Publishing, 2011, p. 15–29.

4. Skaitmeninių teisių valdymas – bendras terminas visoms technologijoms, kurios kontroliuoja skaitmeninių duomenų naudojimą. Skirtingos platformos siūlo savo skaitmeninių teisių apsaugos valdymo būdą.
5. Leidėjų ir skaitytojų aptarnavimas – skaitmeninių knygų patikrinimo iki publikavimo trukmė bei kiti su skaitmeninių knygų platinimu susiję platformos ypatumai.

## SKAITMENINIŲ KNYGŲ PLATINIMO PLATFORMŲ PALYGINIMAS LEIDYBOS POŽIŪRIU

Apibrėžus skaitmeninių knygų platinimo platformos sąvoką, galima palyginti penkias populiariausias – *Apple App Store*, *Google Play*, *Amazon Kindle*, *Kobo Book* bei *Nook Book Store* – pagal išskirtus Ph. Simono penkis platformos komponentus skaitmeninės leidybos perspektyvai.

APARATINĖ ĮRANGA. Skaitmeninės knygos platinamos skirtingose skaitmeninių knygų platinimo platformose, skaitomos skirtinga aparatine įranga, todėl leidėjams svarbu žinoti, kokia aparatinė įranga yra siūloma rinkoje. Aparatinė įranga – vienas svarbiausių skaitmeninių knygų platinimo platformos komponentų, nes būtent per ją skaitytojas sąveikauja su leidėjo produktu. Taigi leidėjai turi įvertinti, kad skaitytojas galės įsigyti jų skaitmeninę knygą, platinamą per tam tikrą platformą, tik turėdamas gamintojo aparatinę įrangą, šiuo atveju planšetinį kompiuterį arba išmanųjį telefoną.

*Apple* pirmieji rinkoje pasiūlė vartotojams planšetinį kompiuterį, tik 2011 metais, o tai reiškia, kad tik beveik po pusantrų metų nuo *iPad* pasirodymo pradėjo rasti prietaisų, kurie gali konkuruoti su *Apple* išradimu, – pirmiausia tai *Samsung* planšetiniai kompiuteriai. Taip pat savo nišą rinkoje užėmė *Amazon Kindle Fire* dėl mažesnio dydžio ir mažesnės kainos bei pririšimo prie *Amazon* parduotuvės, tačiau daugiausiai šis prietaisas savo populiarumu gali pasigirti tik JAV teritorijoje. Panašiu principu konkuruoja ir *Google Nexus 7*, už santykinai nedidelę kainą siūlantis vartotojui konkurencingą įrenginį.

*Apple App Store* platforma vartotojams prieinama tik per *Apple* įrenginius: planšetinį kompiuterį *iPad*, *iPad Mini*, išmanųjį telefoną *iPhone* bei nešiojamąjį kompiuterį *iMac*. *Amazon Kindle* platforma skirta vien tik elektroninio rašalo skaityklei *Kindle* bei spalvoto elektroninio rašalo *Kindle Fire*. *Kobo Book* galima pasiekti naudojantis elektroninio rašalo skaityklėmis *Kobo Mini*, *Touch* ir *Glo* bei planšetiniais kompiuteriais *Kobo Arc* ir *Vox*. *Nook Book Store* taip pat prieinamas per elektroninio rašalo skaitykles *Nook Simple Touch* bei planšetinius kompiuterius *Nook HD* ir *HD+*. O štai *Google Play* galima pasiekti naudojantis net 51 skirtingo gamintojo įrenginiais.

Nepaisant išpūdingo skaičiaus gamintojų, per kurių įrenginius prieinama *Google Play* platforma, rinkos tyrimų agentūros *IDC* duomenimis<sup>15</sup>, rinkoje 2012 metais dominavo *Apple* prietaisai, užimantys net 43,6 proc., antroje vietoje yra *Samsung (Google Play)*, turintys 15,1 proc., jiems visai nedaug nusileidžia *Amazon (Amazon Kindle)* – 11,5 proc., o sąrašą užbaigia *Asus* (daugiausia *Google Play* bet taip pat yra ir *Microsoft*) – 5,8 proc. bei *Barnes & Nobles (Nook Book Store)* – 1,9 proc. Palyginti su 2011 metų duomenimis, *Apple* dalis rinkoje sumažėjo 8,1 proc. Galima teigti, kad šį smukimą lėmė vis didėjantis *Samsung Galaxy* planšetinių kompiuterių populiarumas.

Išmaniųjų telefonų rinkos situacija visiškai kitokia. Dėl daugybės rinkoje esančių gamintojų 35,5 proc. rinkos dalies užima skirtingi gamintojai, kurių kiekvienas užima ne daugiau kaip 4 proc. Maždaug panašiai pasiskirstę *Samsung* (29 proc.) ir *Apple* (21,5 proc.), ir tai lėmė didelis *Samsung Galaxy* išmaniųjų telefonų pasirinkimas ir *iPhone* išskirtinumas. Palyginus su 2011 metų duomenimis, didžiausią šuolį padarė *Samsung*, šio gamintojo užimama rinkos dalis padidėjo 6,5 proc. Taigi galima teigti, kad jau esantys rinkoje gamintojai vis labiau įsitvirtina, o kitų platformų kategorija smarkiai mažėja. Jeigu leidėjas nori, kad jo skaitmeninės knygos būtų prieinamos kuo daugiau skaitytojų, verta rinktis *Apple App Store* arba *Google Play* platformas.

PROGRAMINĖ ĮRANGA. Platformos pasirinkimui taip pat daro įtaką įrenginio operacinė sistema. Jeigu skaitmeninė knyga platinama programėlės pavidalu, ją rengiant reikia atsižvelgti ne tik į tai, kurioje platformoje ji bus platinama, bet ir į operacinę sistemą, įdiegtą naudojamame įrenginyje, nes tiek *iOS*, tiek *Android* programėlių tipai rengiami skirtingais būdais.

Planšetinių kompiuterių rinkoje dominuoja *iOS* operacinė sistema, užimanti net 56,7 proc. rinkos dalies. Jai nusileidžia *Android* operacinė sistema, turinti 41,3 proc.<sup>16</sup> Palyginti su 2011 metais, *Android* užimama dalis išaugo 12,1 proc., tai paaiškinama daugybe atsiradusių gamintojų, naudojančių savo įrenginiuose *Android* operacinę sistemą.

Išmaniųjų telefonų rinkoje 2012 metais visiškai dominavo *Android* operacinė sistema, užimanti net 69,7 proc., kas paaiškinama itin dideliu *Samsung Galaxy* išmaniųjų telefonų pasirinkimu ir santykinai nedidele jų kaina, palyginti su *iOS* išmaniaisiais telefonais *iPhone*, kurie užima tik 20,9 proc. rinkos dalies. Taip pat

15 *Tablet Shipments Soar to Record Levels During Strong Holiday Quarter, According to IDC* [interaktyvus]. *IDC*, 2013 [žiūrėta 2013 m. vasario 5 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=prUS23926713#.UWBKx0peCF1>>.

16 SPRINGHAM, Justin. *Android gains on Apple in tablet OS wars* [interaktyvus]. *Strategy Analytics*, 2012 [žiūrėta 2013 m. vasario 5 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.mobileworldlive.com/android-gains-on-apple-in-tablet-os-wars>>.



galima įvardyti smulkius išmaniųjų telefonų rinkos dalyvius: *Microsoft* (3 proc.), *Bada* (1,3 proc.) bei *Symbian* (1,2 proc.). Reikia pabrėžti, kad tai silpniausia *Apple* kategorija, tačiau netgi čia tai antra pagal dydį bendrovė. Silpną *Microsoft* bendrovės konkurencingumą galima paaiškinti *Windows Phone* nesėkme. *Bada* – tai *Samsung* patobulinta *Android* versija, skirta kai kuriems jų bendrovės išmaniesiems telefonams. Šiuo metu tai tik antra gamintojo naudojama operacinė sistema, tačiau po to, kai *Samsung* paskelbė nutraukiantys bendradarbiavimą su *Android*, galima tikėtis didelių rinkos pokyčių ateityje bei tolesnio *Bada*, jau kaip pagrindinės *Samsung* operacinės sistemos, vystymosi, nors galbūt jau ir kitu pavadinimu. *Symbian* operacinė sistema daugiausia buvo naudojama *Nokia* gamintojų pirmuosiuose išmaniuosiuose telefonuose. Kadangi *Nokia* jau perėjo prie *Microsoft*, galima prognozuoti, kad *Symbian* operacinės platformos užimama dalis rinkoje ir toliau mažės.

Planšetinių ir išmaniųjų telefonų pasiskirstymas pagal operacinę sistemą patvirtina, kad leidėjui norint pasiekti plačiausią auditoriją pravartu rinktis *Apple App Store* arba *Google Play* platformas.

EKRANŲ TECHNOLOGIJOS. Rengiant skaitmeninę knygą bei toliau renkantis skaitmeninių knygų platinimo platformą, reikia atsižvelgti į technologiją, kurios pagrindu pagamintas įrenginio ekranas, kuriame bus skaitoma knyga. Nuo to priklauso knygų iliustracijų kokybė bei formatas. Dėl specifinės *Retina* ekrano technologijos, tai ypač svarbu leidžiant skaitmenines knygas specialiai *iPad* planšetiniams kompiuteriams ir *iPhone* išmaniesiems telefonams. Remdamiesi atliktais tyrimais, kad žmogaus akis gali atskirti 300 pikselių colyje, *Apple* gamintojai teigia, kad jų ekranuose akis negali pastebėti atskirų iliustracijų pikselių. Tą patvirtino amerikiečių mokslininkas Philipas Cary Plaitas<sup>17</sup>. Švedų mokslininkas Adamas Strakas dar 2005 metais padarė prielaidą, kad *Retina* ekranai ateityje bus naudojami daugelyje mobiliųjų įrenginių<sup>18</sup>. *Nook Book Store*, *Kindle Fire* bei *Kobo Book* platforma prieinama skaitytojui tiek per planšetinį kompiuterį, tiek per elektroninio rašalo skaityklę. Taigi rengiant skaitmeninę knygą, kuri bus platinama per šias platformas, reikia atsižvelgti į tai, kad ji bus skaitoma tiek spalvotuose, tiek nespalvotuose ekranuose.

SKAITMENINIŲ TEISIŲ VALDYMAS. Skaitmeninių teisių valdymas – tai technologija, kurią turinio savininkai naudoja siekdami išvengti skaitmeninio turinio kopijavimo ar konkretaus naudojimo. Tradiciškai leidėjai visame pasaulyje naudoja du turinio apsaugos variantus:

1. DRM (angl. *Digital Right Management*);
2. *Online* skaitymas.

Pirmasis atvejis naudojamas apsaugoti turiniui, kurį vartotojas parsisiunčia į savo prietaisą, o antrasis – kai failas ne parsisiunčiamas, o skaitomas tiesiogiai iš platintojo ištekliams.

Beveik kiekviena platforma teikia savo DRM sistemą, todėl jos pasirinkimas tiesiogiai priklauso nuo platinimo kanalo. *Adobe* DRM apsaugoti duomenys gali būti perskaityti elektroninio rašalo skaityklėse bei naudojantis *Adobe Digital Editions* programa. Šiuo būdu apsaugoti galima EPUB bei PDF formatus. *Apple* DRM sistema sukurta *Veridisc* bendrovės technologija. Ja apsaugoti duomenys gali būti perskaityti tik naudojantis *iBooks* programėle. Apsauga teikiama tik EPUB formato skaitmeninėms knygoms. *Barnes & Noble* DRM sistema – modifikuotas *Adobe* DRM, kuriuo apsaugotus duomenis galime skaityti tik per *Nook* įrenginius EPUB ir PALM formato failus. *Amazon* DRM – tai originaliojo *Mobipocket* šifravimo adaptacija, apsaugoti duomenys prieinami *Kindle* bei kituose įrenginiuose, kuriuose yra *Kindle* taikomoji programinė įranga. Šis duomenų apsaugos būdas teikiamas *Mobipocket* bei *Topaz* formato skaitmeninėms knygoms.

Taigi praktiškai visos skaitmeninių knygų platinimo platformos naudoja savo DRM sistemą ir tai reiškia, kad norėdamas platinti apsaugotus skaitmeninių knygų failus per daugelį platformų, leidėjas turi paruošti atskirus failus kiekvienai platformai. Naudojimo sudėtingumas ir papildomos išlaidos lėmė, kad dauguma leidėjų apskritai atsisako DRM sistemos ir platina neapsaugotus failus. Panaši padėtis yra ir Lietuvoje, kur beveik visi leidėjai platina knygas, neapsaugotas DRM ir tik *Skaitykle.lt* skaitmenindama knygas įdiegia socialinę DRM sistemą.

Taip pat esama ir alternatyvių duomenų šifravimo būdų. Vienas iš jų – aparatinis duomenų šifravimas, kai į įrenginį įdiegiama speciali mikroschema, kurioje saugomi slaptažodžiai. Prieiga prie šios mikroschemos vartotojui nesuteikiama, todėl sistema sunkiau nulaužiama negu taikomųjų programų parengti būdai. Šis būdas yra vienas sudėtingiausių, nes jo naudojimas tiesiogiai priklauso nuo įrenginio gamintojo.

LEIDĖJŲ IR SKAITYTOJŲ APTARNAVIMAS. Skaitmeninių knygų platinimo platforma neatsiejama nuo leidėjų ir skaitytojų. Tiek vieni, tiek kiti turi būti visiškai patenkinti platformos aptarnavimu: operatyvia skaitmeninių knygų patikrinimo procedūra bei kitais su skaitmeninių knygų platinimu susijusiais platformos ypatumais, kad galėtų užtikrinti platų leidėjų platinamų skaitmeninių knygų asortimentą ir didelę vartotojų bazę.

17 PLAIT, Phil. *Resolving the iPhone resolution* [interaktyvus]. *Bad Astronomy*, 2010 [žiūrėta 2013 m. kovo 13 d.]. Prieiga per internetą: <<http://blogs.discovermagazine.com/badastronomy/2010/06/10/resolving-the-iphone-resolution/#.UUCC7zchtA4>>.

18 STRAK, Adam. *Retinal Display technology for Future Mobile Applications* [interaktyvus]. KHT – Royal Institute of Technology. Stockholm, Sweden, 2005 [žiūrėta 2013 m. kovo 13 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.doc88.com/p-911950792936.html>>.

*Apple* yra surinkusi didžiausią vartotojų kreditinių kortelių sąskaitų duomenų bazę, palyginti su kitomis platformomis. Pirkimas vyksta vienu mygtuko paspaudimu, vartotojui nereikia įvykdyti jokių papildomų sunkinančių veiksmų. *Apple* vartotojai labiausiai linkę mokėti, nes į *Apple* prietaisus neįmanoma įdiegti piratinio turinio, neįvykdžius sistemos nulaužimo (angl. *jailbreak*), kuris statistiniam vartotojui yra pernelyg sudėtingas procesas.

Vienas didžiausių šios platformos trūkumų leidėjams – itin ilga patvirtinimo procedūra prieš patenkant į *Apple App Store*. Kadangi platforma pasižymi aukštos kokybės produktais, visos paraiškos patikrinamos labai kruopščiai. Naujos skaitmeninės knygos patikrinamos per porą savaičių, o programėlių-parduotuvių patikra gali užtrukti net iki pusės metų. *Apple* saugo savo vartotojų duomenis, todėl leidėjas neturi galimybės sužinoti savo skaitmeninių knygų pirkėjų kontaktų bei nuomonių apie produktą, ir tai riboja rinkodaros veiklą. Daug greitesnį skaitmeninių knygų patvirtinimą siūlo *Amazon Kindle* – per 24 valandas, *Nook Book Store* – per 48 valandas bei *Kobo Books* – per savaitę. O štai *Google Play* nepateikia apribojimų, susijusių su mobiliųjų programėlių kūrimu bei skelbimu. Programėlės patikrinimo procedūra užtrunka ne ilgiau kaip dvi valandas. Tai galima laikyti ir pranašumu, ir trūkumu, nes didelis nekokybiškų mobiliųjų programėlių skaičius lemia prastesnę programėlių matomumą bei didesnes programėlių reklamos išlaidas. Be to, *Android* niekaip neriboja prieigos prie piratinio turinio. *Google Play* taip pat bando sekti *Apple* pavyzdžiu kurdamą vartotojų kreditinių kortelių sąskaitų duomenų bazę. Šis mokėjimo būdas *Google Play* nėra labai paplitęs.

Aptarus penkis platformos komponentus galima apibendrinti, kad norintiems pasiekti plačiausią skaitytojų auditoriją leidėjams verta rinktis *Apple App Store* arba *Google Play* platformą, kurios pirmąja beveik visose kategorijose, tačiau kad skaitmeninė knyga pasiektų JAV gyvenančius skaitytojus, matyt, labiau apsimoka jas platinti per *Amazon Kindle* platformą.

## SKAITMENINIŲ KNYGŲ PLATINIMAS PER *APPLE APP STORE* PLATFORMĄ

Skaitmenines knygas galima platinti per *Apple App Store* platformą dviem būdais: per *iBooks* ir per mobiliąsias programėles. Pirmuoju būdu pirkėjas parsisiunčia EPUB formato skaitmeninę knygą ir atsidaro ją *iBooks* – to paties pavadinimo skaitymo programėlėje. Antruoju būdu, jei skaitmeninė knyga platinama mobiliosios programėlės pavidalu, skaitytojui nereikia rūpintis skaitymo programėle, nes mobilioji programėlė – tai turinys, formatas ir peržiūros programa vienu metu.

*iBooks* – *Apple* platforma, *Apple App Store* padalinys, per kurį parduodamos skaitmeninės knygos EPUB ir PDF formatais. Norint skaitmeninių knygų failus perkelti iš kompiuterio, pirmiausia reikia iš *Apple App Store* įdiegti *iBooks*, tuomet prijungti prietaisą prie kompiuterio ir pasileisti *iTunes*. Kai prietaisas bus sinchronizuojamas kitą kartą, failas pasirodys *iBooks* knygų lentynose. Norint įsigyti skaitmeninių knygų, pagrindiniame *iBooks* ekrane reikia paspausti *Store* – taip paleidžiant *iBookstore*, kur galima rasti įvairių mokamų ir nemokamų knygų.

Kitas skaitmeninių knygų platinimo per *Apple App Store* platformą būdas – mobiliosios programėlės. Šis platinimo būdas dažniausiai naudojamas norint į skaitmeninę knygą įdėti ne tik tekstą ir iliustracijas, bet ir animacinius, garso ar kitus panašius efektus. 2010 metais Amerikos asociacija *American Dialect Society* įtraukė terminą *mobilioji programėlė* į sąrašą *Metų žodis*<sup>19</sup>. Taigi mobiliosiomis programėlėmis vadinamos kompiuterinės programos, kurios vienu metu yra turinys, formatas bei peržiūros programa, sukurtos naudoti išmaniuosiuose telefonuose ir planšetiniuose kompiuteriuose. Tai jau gamintojų įdiegtos ir vartotojų parsisiųstos programos, atliekančios tam tikrą funkciją. Skaitytojas iš platformos parsiumčia mobiliąją programėlę į savo įrenginį, nekreipdamas dėmesio į jos platininio formą, tačiau *iOS* mobiliosios programėlės platinamos API formatu, kuris sudaro tam tikrą failų rinkinį.

Kentukio universiteto (JAV) profesorius Johnas F. Clarkas<sup>20</sup> mobiliųjų programėlių atsiradimo pradžią sieja su pirmais mobiliaisiais telefonais. Pirmas mobilusis telefonas – *Motorola DynaTAC 8000X* rinkoje pasirodė 1984 metais, kainavo beveik keturis tūkstančius dolerių ir veikė pusantros valandos be pakrovimo. Anot J. F. Clarko, pirma mobiliąją programėlę galima laikyti telefonų knygą – pirmosios šios programėlės versijos turėjo tik du teksto įvedimo laukus, skirtus vardui ir telefono numeriui. Taigi pirmųjų mobiliųjų programėlių kūrimas prasidėjo siekiant palengvinti paprasčiausius uždavinius – informacijos paiešką, elektroninio pašto naudojimą ir pan., o laikui bėgant kūrėjų galimybės išaugo ir svarbiausia – padidėjo paklausa. Tai lėmė programėlių plėtrą kitose srityse, tokiose kaip skaitmeninės knygos, mobilieji žaidimai, navigacijos paslaugos, bankininkystė, bilietų rezervavimas ir pan. Šiandien mobiliųjų programėlių populiarumas ir toliau didėja. Pastaruosius keletą metų galima laikyti aktyviausiu mobiliųjų programėlių raidos etapu. Sparčiai vystėsi platformos, daugialypės terpės technologijos, programėlių kūrimo

19 „App“ voted 2010 word of the year by the American Dialect Society [interaktyvus]. *American Dialect Society*, 2011, p. 3.

20 CLARK, John F. *Theory and Practice of Mobile Applications: History of Mobile Applications* [inte-

raktyvus]. University of Kentucky, 2012 [žiūrėta 2013 m. kovo 14 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.uky.edu/~jclark/mas490apps/History%20of%20Mobile%20Apps.pdf>>.

programos. Dauguma programų, skirtų dirbti kompiuteriuose, jau turi mobiliųjų programėlių alternatyvą. 2012 metų lapkričio mėnesį įmonė, nuolat pateikianti skaitmeninio pasaulio analitinius duomenis *comScore*, pranešė, kad per pirmą ketvirtį vartotojai dažniau naudojami mobiliomis programėlėmis (51,1 proc.) negu naršė internete (49,8 proc.)<sup>21</sup>.

2013 metų kovo 13 dieną Maskvoje vykusioje konferencijoje „Mobiliųjų įrenginių ir programėlių rinka – nauja skaitmeninių knygų kūrimo ir platinimo ekosistema“ *Wexler* bendrovės, užsiimančios skaitmeninių knygų leidyba, platinimu bei skaitymo įrenginių gamyba, plėtros centro vadovas Sattaras Gyulmamedovas išskyrė keturis mobiliųjų programėlių tipus<sup>22</sup>. Anot jo, kalbant apie skaitymo įrenginius, skaitytojas įjungęs įrenginį pereina tris naudojimosi skaitymo įrenginių etapus:

1. Pradžios ekranas;
2. Skaitmeniniai kioskai (programėlės-parduotuvės);
3. Skaitymui skirtos programėlės.

Taigi pagal teikiamas funkcijas su skaitymu susijusias mobiliąsias programėles galima suskirstyti į keturis tipus:

1. Pradžios programėlės. Kai vartotojas įjungia prietaisą, iš karto jame pamato tam tikrą rinkinį piktogramų, kurios skatina jį pradėti naudotis tam tikromis programomis.
2. Skaitmeniniai kioskai – tai programėlės, leidžiančios įsigyti skaitmenines knygas neišeinant iš jų ribų. Populiariausios iš jų *Kindle*, *Kobo*, *Play Books*, lietuviška *100 knygu.lt*.
3. Skaitymui skirtos programėlės – vienas svarbiausių veiksnių, nes per šias programėles skaitytojas sąveikauja su knygos turiniu.
4. Pagalbinės programėlės. Jų teikiamos papildomos funkcijos:
  - a) socialinės – galimybės pasidalinti įspūdžiais, recenzijomis bei atsiliepimais apie perskaitytą knygą;
  - b) informacinės – žodynai, žinynai, enciklopedijos;
  - c) teksto kaupimo – galimybės išsisaugoti reikiamos knygos tekstą.

Pažymėtina, kad šis skirstymas yra sąlyginis, nes daugelis programėlių apima kelis tipus. Pavyzdžiui, *Apple* atveju *iBooks* yra ne tik pradžios programėlė, bet ir programėlė-parduotuvė, nes joje galima ir įsigyti skaitmeninių knygų, bei skaitymui skirta programėlė.

Kiekvienas įrenginys turi savo programėlių platinimo platformą, per kurią leidėjas platina mobiliąją programėlę, o skaitytojas parsisiunčia ją į įrenginį. Jeigu tai vienos knygos mobilioji programėlė, turinys įrašytas į jos vidų. Kitu atveju skaitytojas parsisiunčia programėlę-parduotuvę, arba kitaip skaitmeninį kioską, kuris

iš pradžių yra tuščias, bet pirkdamas ten siūlomas skaitmenines knygas skaitytojas pradeda formuoti savo asmeninį kioską. Leidėjas gali išplėsti savo skaitmeninį kioską papildomomis galimybėmis, pavyzdžiui, naujienų juosta.

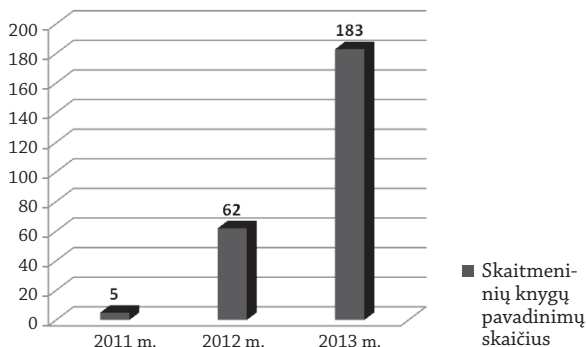
Formuojantis mobiliųjų programėlių rinkai atsirado nauja skaitmeninės knygos forma. Apibendrinant galima teigti, kad geriausias mobiliųjų programėlių leidybos rinkoje būdas – bendrovių, kurios turi internetinių technologijų ir mobiliųjų programėlių kūrimo patirties, ir leidėjų, turinčių nepakeičiamos knygos turinio rengimo patirties, strateginė partnerystė. Taigi svarbiausia rengiant skaitmeninę knygą – turinio ir technologijų darna.

## SKAITMENINIŲ APPLE APP STORE PLATFORMOS KNYGŲ ASORTIMENTO ANALIZĖS REZULTATAI

LEIDYBOS RAIDA. *Apple App Store* platformos duomenimis, šioje platformoje iš viso yra 183 lietuviškos skaitmeninės knygos. Tyrimas buvo atliekamas nuo 2012 metų gruodžio 1 dienos iki 2013 metų kovo 20 dienos. Visi skaičiai, iliustruojantys skaitmeninių knygų leidybos rinkos pokyčius, pateikiami 1 pav. Lietuviškų skaitmeninių knygų leidyba *Apple App Store* platformoje prasidėjo 2011 metais, praėjus metams nuo *Apple App Store* padalinio *iBooks* atsiradimo. Tais metais išėjo penkios knygos, daugiausia leistos fizinių asmenų. Pirmoji knyga pasirodė 2011 metų gegužės 19 dieną – tai Jeremy'io Taylora surinkti *Angliški-lietuviški anekdotai*, kurių kaina 2,49 euro. Svarbus įvykis lietuviškų skaitmeninių knygų leidyboje – 2011 metų balandį pasirodžiusi pirmoji lietuviška interaktyvi knyga vaikams – Jurgos Sakalauskaitės ir Donato Malinausko *Pelytė Smailytė ir gelbėtojai*, skirta *iPad* planšetiniams kompiuteriams. Pasakoje veiksmas kinta priklausomai nuo skaitytojo buvimo vietos, laiko ar oro, o šalia gražių paveikslėlių ir įdomios istorijos yra įdiegta ir globali pozicionavimo sistema (angl. *Global Positioning System* – GPS), leidžianti nustatyti objekto koordinates bet kurioje pasaulio vietoje, metų bei dienos laiko interaktyvumas (knygos turinys keičiasi priklausomai nuo oro, metų laiko ir paros meto), papildomas žaidimas, animacija ir giroskopiniai efektai, sukeltantys įrenginio vibraciją. Skaitmeniniame leidinyje taip pat įdiegti keli atmintį

21 comScore Announces Beta Release of MMX® Multi-Platform, Providing a Unified View of Web, Smartphone and Tablet Audiences [interaktyvus]. *comScore*, 2012 [žiūrėta 2013 m. kovo 14 d.]. Prieiga per internetą: <[http://www.comscore.com/Insights/Press\\_Releases/2012/11/comScore\\_Announces\\_Beta\\_Release\\_of\\_Media\\_Metrix\\_Multi-Platform](http://www.comscore.com/Insights/Press_Releases/2012/11/comScore_Announces_Beta_Release_of_Media_Metrix_Multi-Platform)>.

22 Конференция «Рынок мобильных устройств и приложений – новая экосистема по созданию и продаже книг» [interaktyvus]. *Российская ассоциация электронных библиотек*, 2013 [žiūrėta 2013 m. kovo 14 d.]. Prieiga per internetą: <[http://www.aselibrary.ru/conference/conference43/conference433977/\\_video/3979/](http://www.aselibrary.ru/conference/conference43/conference433977/_video/3979/)>.



1 PAV. Lietuviškų skaitmeninių knygų, platinamų per *Apple App Store* platformą, leidybos dinamika (pavadinimais)

nės knygos. Vienu svarbiausių skaitmeninės leidybos įvykių galima laikyti nepriklausomos skaitmeninių knygų platinimo bendrovės *Prodigita*, skaitmeninių knygų gamybos *Apple App Store* platformai bendrovių *iKalvis*, *Apps Libri* bei *Interactive Marketing Partner Baltic* atsiradimą. Su jų pagalba 2012 metais per *Apple App Store* platformą buvo pradėtos platinti septynios *Baltų lankų* leidyklos knygos, iš jų šešios Sigito Parulskio, aštuonios Vytauto V. Landsbergio bei dvi Kęstučio Kasparavičiaus.

Lietuviškų skaitmeninių *Apple App Store* platformos knygų pasiūla nuolat didėja. Per pirmus tris 2013 metų mėnesius jau atsirado 106 skaitmeninės knygos ir tai beveik dvigubai daugiau negu 2012 metais. Tikėtina, kad iki metų pabaigos šis skaičius dar padidės. Šiais metais per *Apple App Store* platformą savo knygas pradėjo platinti leidyklos *Versus aureus*, *Vaga* bei *Svajonių knygos*, o *Alma littera* knygas galima pasiekti per mobiliąją programėlę *100knygu.lt*.

LEIDĖJAI. Leidėjus, platinančius savo skaitmenines knygas per *Apple App Store* platformą, galima suskirstyti į tris grupes:

- komercinės leidyklos;
- fiziniai asmenys;
- institucijos.

Prie komercinių leidyklų priskiriama: *Apps Libri*, *BiblioLife*, *Dominicus Lituanus*, *iKalvis*, *Lietuvos rašytojų sąjungos leidykla*, *Media Incognito*, *More to Life Publishing* (Estija), *Nieko rimto*, *O-press* (Lenkija), *Realverus & Gaumina*, *Svajonių knygos*, *The Light Inc*, *UAB Innco*, *Vaga*, *Versus aureus*. Fiziniai asmenys – tai Algimantas Bučys, Gediminas Vaitkevičius, Jeremy Taylor, Jonas Mačiukevičius, Krista Augius, Markas Marcinkevičius, Tomas Mitkus. Institucijos – Ugdyimo plėtotės centras bei VšĮ „Bernardinai.lt“.

lavinantys ir mokomieji žaidimai. Šios knygos sprendimą *Realverus* padėjo sukurti bendrovė *Gaumina*. Jos atstovų teigimu, projektas truko mažiausiai 320 darbo valandų, knygelė turėtų sudominti ir užsienio lietuvius, o daugiau komercinių lūkesčių kūrėjai siejo su angliška jos versija. Šią knygą atsisiuntė keli šimtai skaitytojų, maždaug du trečdaliai leidinio pirkėjų gyvena Lietuvoje, kiti – užsienio lietuviai.

2012 metais *Apple App Store* platformoje atsirado 57 skaitmeni-

Didžiausią rinkos dalį *Apple App Store* platformoje – net 84 proc. – užima komercinės leidyklos. Fiziniais asmenims tenka 14 proc., o institucijoms – vos 2 proc.

Bent po vieną skaitmeninę *Apple App Store* platformos knygą yra išleidę 27 skirtingi leidėjai. Kiekvienam leidėjui vidutiškai tenka po 6,7 skaitmeninės knygos. Pažymėtina, kad 15 leidėjų išleido po vieną arba dvi skaitmenines knygas (13 leidėjų išleido po vieną knygą ir 3 leidėjai – po dvi). Tai sudaro 55,5 proc. bendro leidėjo sąrašo. Dešimt leidėjų išleido daugiau negu dvi skaitmenines knygas. Lyderio poziciją pagal platinamų skaitmeninių knygų skaičių užima leidykla *Svajonių knygos*, per *Apple App Store* platformą platinanti 70 skirtingų skaitmeninių knygų pavadinimų. Tai sudaro 38 proc. visų skaitmeninių knygų bei 3,3 karto daugiau negu antroje vietoje pagal platinamų skaitmeninių knygų skaičių esanti *Vagos* leidykla.

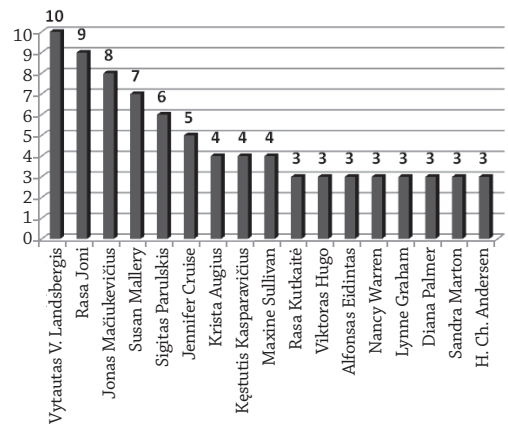
AUTORIAI. Pagal *Apple App Store* nurodomą skaitmeninių knygų autorystę galima išskirti keturias autorių grupes:

- pavieniai autoriai, sudarytojai, rengėjai;
- autorių kolektyvai;
- autoriumi nurodoma tik institucija;
- autorystė nenurodoma.

Net 96 proc. leidybos tenka pavieniems autoriams, sudarytojams bei rengėjams (175 skaitmeninės knygos), penkių iš 183 skaitmeninių knygų autorystė nenurodoma visai, tačiau paminėta leidinių rengusių organizacija – tai sudaro 3 proc. Dvi skaitmenines knygas parengė autorių kolektyvai (tai sudaro 1 proc.). Vienos skaitmeninės knygos autoriumi nurodoma tik institucija.

1 LENTELĖ. Leidėjai, platinantys per *Apple App Store* platformą daugiau negu dvi skaitmenines knygas

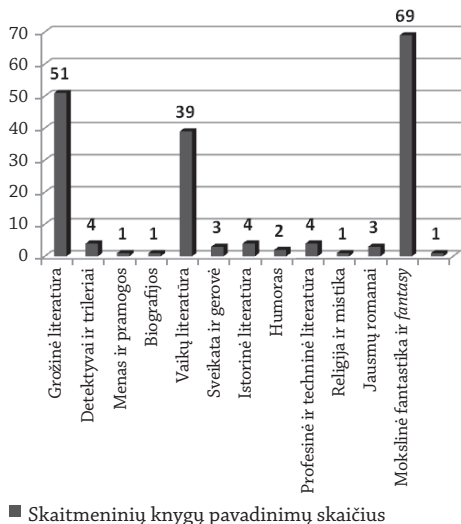
Leidėjai	Skaitmeninių knygų pavadinimų skaičius
Svajonių knygos	70
Vaga	21
Versus aureus	12
iKalvis	12
Gediminas Vaitkevičius	11
Apps Libri	10
Jonas Mačiukevičius	8
Baltos lankos	7
O-press	6
Nieko rimto	4



■ Skaitmeninių knygų pavadinimų skaičius

2 PAV. Autoriai, kurių skaitmeninių knygų platinama daugiau negu dvi





■ Skaitmeninių knygų pavadinimų skaičius

3 PAV. Skaitmeninių knygų pasiskirstymas pagal žanrus

Iš viso per *Apple App Store* platformą platinamos 97 autorių lietuviškos skaitmeninės knygos. Kiekvienam autoriui vidutiniškai tenka po 1,9 skaitmeninės knygos. Pažymėtina, kad net 81 autoriaus platinama tik po vieną arba dvi skaitmenines knygas. Tai sudaro 83,5 proc. bendro autorių sąrašo. Daugiausia savo skaitmeninių knygų *Apple App Store* platformoje turi lietuvių autoriai Vytautas V. Landsbergis – 10 pavadinimų, Rasa Joni – 9 pavadinimai bei Jonas Mačiukevičius – 8 pavadinimai (2 pav.).

ŽANRAI. *Apple App Store* platformoje 183 lietuviškų skaitmeninių knygų žanrai buvo nustatomi pagal oficialų *Apple* 24 kategorijų žanrinį paskirstymą:

1. Grožinė literatūra;
2. Detektyvai;
3. Menas ir pramogos;
4. Biografijos;
5. Verslas ir asmeniniai finansai;
6. Vaikų literatūra;
7. Komiksai ir grafiniai romanai;
8. Kompiuteriai ir internetas;
9. Maistas ir gėrimai;
10. Sveikata ir gerovė;
11. Istorija;
12. Humoras;
13. Gyvenimo būdas ir namai;
14. Negrožinė literatūra;
15. Vaikų auklėjimas;
16. Politika ir aktualijos;
17. Profesinė ir techninė literatūra;
18. Žinynai;
19. Religija ir mistika;
20. Jausmų romanai;
21. Mokslinė fantastika ir *fantasy*;
22. Mokslas ir gamta;
23. Sportas ir aktyvioji veikla;
24. Kelionės ir nuotyčiai.

Kaip matyti iš 3 pav., daugiausia lietuviškų skaitmeninių *Apple App Store* platformos knygų sudaro jausmų romanai – 69 knygų pavadinimai (tai sudaro 37,7 proc.), grožinė literatūra – 51 pavadinimas (27,9 proc.) bei vaikų literatūra – 39 pavadinimai (21,3 proc.).

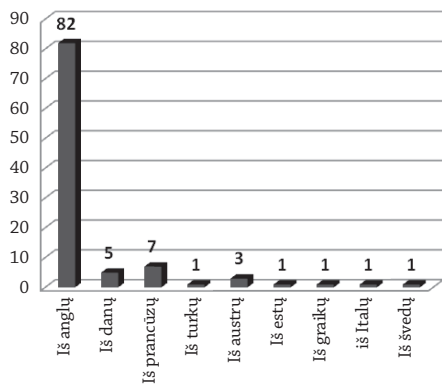
KALBOS. Dauguma analizuojamų leidinių yra išleista lietuvių kalba (4 pav.). Jų skaičius sudaro 90,7 proc. skaitmeninių knygų (166 pavad.). Devynios skaitmeninės knygos išleistos anglų kalba, tai sudaro 4,9 proc., taip pat dvi

knogos – vokiečių kalba (1 proc.). Be to, yra išleista po vieną knygą danų, estų, italų, latvių, lenkų, rusų kalbomis.

**VERTIMAI.** Kaip matyti iš 5 pav., beveik pusė per *Apple App Store* platformą platinamų skaitmeninių knygų yra lietuvių autorių – 81 pavadinimas (44,2 proc.). Beveik tiek pat verčiama iš anglų kalbos – 82 pavadinimai (44,8 proc.). Santykinai mažiau verčiama iš prancūzų – 7 pavadinimai (3,8 proc.), danų – 5 pavadinimai (2,7 proc.) bei austrų – 3 pavadinimai (1,6 proc.). Taip pat yra po vieną vertimą iš turkų, estų, graikų, italų bei švedų kalbų, kas sudaro 2,3 proc.

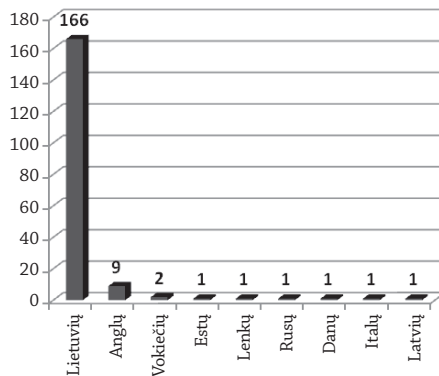
**KAINOS.** Daugiau negu pusė (101 pavad., arba 55,1 proc.) lietuviškų skaitmeninių knygų, platinamų per *Apple App Store* platformą, kainuoja nuo 1 iki 3 eurų; 14,8 proc. skaitmeninių knygų – nuo 3 iki 5 eurų bei 14,2 proc. – nuo 5 iki 10 eurų. Nemokamai yra platinama 9,8 proc. skaitmeninių knygų, o 4,9 proc. kainuoja iki 1 euro. Skaitmeninių knygų kainų paskirstymą vaizduoja 6 pav.

**FORMATAI.** 84 proc. (153 pavad.) platinamų per *Apple App Store* platformą lietuviškų skaitmeninių knygų yra EPUB formato, o programėlės (angl. *APP*) sudaro 16 proc. platinamų knygų (30 pavad.).



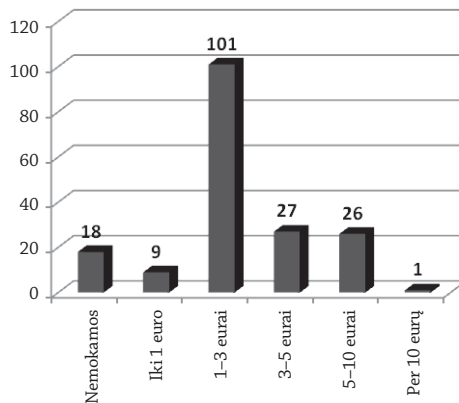
■ Skaitmeninių knygų pavadinimų skaičius

5 PAV. Vertimai į lietuvių kalbą



■ Skaitmeninių knygų pavadinimų skaičius

4 PAV. Skaitmeninių knygų pasiskirstymas pagal kalbas



■ Skaitmeninių knygų pavadinimų skaičius

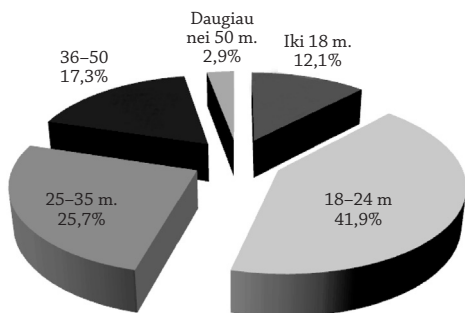
6 PAV. Skaitmeninių knygų kainos

## SKAITMENINIŲ APPLE APP STORE PLATFORMOS KNYGŲ POREIKIS: SKAITYTOJŲ APKLAUSOS REZULTATAI

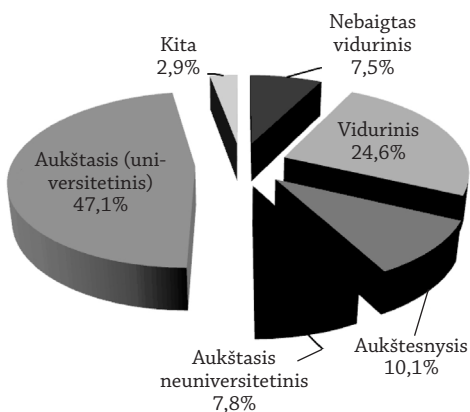
*Apple* prietaisų naudotojų tyrime dalyvavo 346 respondentai, iš jų 175 vyrai (50,6 proc.) ir 171 moteris (49,4 proc.). Apytiksliai panašus pasiskirstymas bei atotrūkio tarp lyčių nebuvimas įrodo, kad tiek vyrai, tiek moterys beveik vienodai domisi naujovėmis, prisitaiko prie naujų technologijų, naudojami *Apple* prietaisais, bei leidžia objektyviai palyginti vyrų ir moterų atsakymus kai kuriais klausimais. Tyrimui atlikti buvo naudojama anoniminė 16 klausimų anketa, publi-

kuota *manoapklausa.lt* tinklalapyje<sup>23</sup>. Anketos buvo platinamos forumuose, skirtuose besinaudojantiems *Apple* prietaisais: *macpartija.lt*, *ifanai.info*, *itouch.lt*, *applelife.lt* ir kt., taip pat jų socialinio tinklo *Facebook* puslapiuose bei per Komunikacijos fakulteto elektroninio pašto konferenciją. Tyrimas buvo atliekamas nuo 2013 metų sausio 23 iki kovo 30 dienos.

Tyrimo metu paaiškėjo aktyviausios *Apple* naudotojų grupės. Daugiausia buvo apklausta 18–24 metų amžiaus grupės respondentų (41,9 proc.), antroje vietoje buvo 25–35 metų (25,7 proc.), trečioje – 36–50 metų respondentai (17,3 proc.). Taip pat apklausoje dalyvavo 12,1 proc. paauglių iki 18 metų bei 2,9 proc. žmonių, vyresnių kaip 50 metų. Toks amžiaus grupių pasiskirstymas (7 pav.) rodo, kad greičiausiai prie technologinių naujovių prisitaikė 18–24 metų jaunimas. Kadangi *Apple* prietaisų kainos yra palyginti didelės, jų gali įsigyti didesnes pajamas uždirbantis segmentas, todėl antroje vietoje atsiduria 25–35 metų respondentai, o mažiausiai *Apple* prietaisais naudojami paaugliai iki 18 metų, bei vyresni negu 50 metų žmonės, kuriems sunkiau prisitaikyti prie naujai atsiradusių technologijų.



7 PAV. Respondentų pasiskirstymas pagal amžiaus grupes



8 PAV. Respondentų pasiskirstymas pagal išsilavinimą

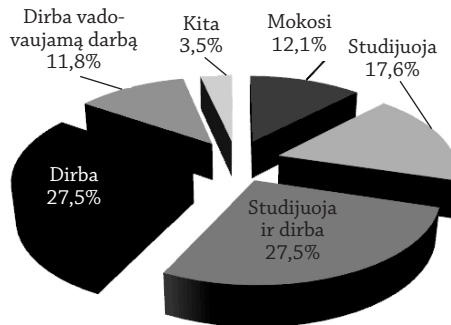
Kaip matyti iš 8 pav., apklausoje dominavo aukštąjį universitetinį išsilavinimą turintys respondentai (47,1 proc.). Taip pat apklausti žmonės, turintys vidurinį (24,6 proc.), aukštesnįjį (10,1 proc.), aukštąjį neuniversitetinį (7,8 proc.) bei nebaigtą vidurinį (7,5 proc.) išsilavinimą. Toks pasiskirstymas leidžia teigti, kad dauguma besinaudojančių *Apple* prietaisais yra išsilavinę žmonės.

Daugiausia apklaustųjų studijuoja ir dirba arba tiesiog dirba (po 27,5 proc.). Trečią vietą užima nedirbantys studentai (17,6 proc.). Taip pat apklausti moksleiviai (12,1 proc.) bei vadovojamą darbą dirbantys asmenys (12,1 proc.). Į kategoriją „Kita“, kuri sudaro 3,5 proc., pateko bedarbiai, namų šeimininkės bei tie, kurie išėję vaiko priežiūros atostogų (9 pav.). Daugiausia *Apple* prietaisais naudojami dirbantys respondentai, gaunantys nuolatines pajamas, kurios leidžia jų įsigyti. Galima teigti, kad veikla, kuria užsiima respondentai, neabejotinai daro įtaką jų skaitymo įpročiams bei *Apple* prietaisų įsigijimui. Tai paaiškina didelį studentų aktyvumą. Jie ne tik greičiau prisitaiko prie technologinių naujovių, bet ir daugiau skaito mokymosi tikslais. Santykinai nedidelį dirbančių vadovojamą darbą asmenų aktyvumą galima paaiškinti jų užimtumu – jie neturi laiko dalyvauti tyrimuose.

Iš 346 tyrime dalyvavusių respondentų 241 yra skaitęs skaitmenines knygas *Apple* prietaisais su *iOS* operacine sistema, tai sudaro net 69,7 proc. apklaustųjų. Nustatyta, kad vyrų, skaitančių skaitmenines knygas *Apple* prietaisais, yra 11,7 proc. daugiau negu moterų.

Iš 171 apklaustos moters skaitmenines knygas *Apple* prietaisais skaito 109, arba 63,7 proc., o iš 175 tyrime dalyvavusių vyrų skaito 75,4 proc. Galima teigti, kad moterys šiek tiek dažniau naudoja planšetinius kompiuterius naršymui internete, filmų peržiūrai bei nuotraukų kaupimui negu skaitmeninių knygų skaitymui.

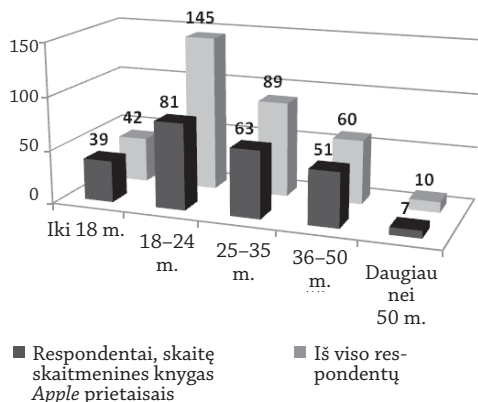
Kaip matyti iš 10 pav., iliustruojančio skaitmeninių knygų *Apple* nešiojamais prietaisais su *iOS* operacine sistema skaitymo palyginimą pagal amžiaus grupes, 18–24 metų amžiaus grupėje skaitmenines knygas skaito 81 iš 145 respondentų (64,2 proc.), 25–35 metų amžiaus grupėje – 63 iš 89 (58,6 proc.), 36–50 metų –



9 PAV. Respondentų pasiskirstymas pagal užsiėmimą

23 Apklausa „Skaitytojų poreikio skaitmeninėms knygoms *Apple* App Store platformoje tyrimas“ [interaktyvus]. [manoapklausa.lt](http://manoapklausa.lt) [žiūrėta 2013 m.

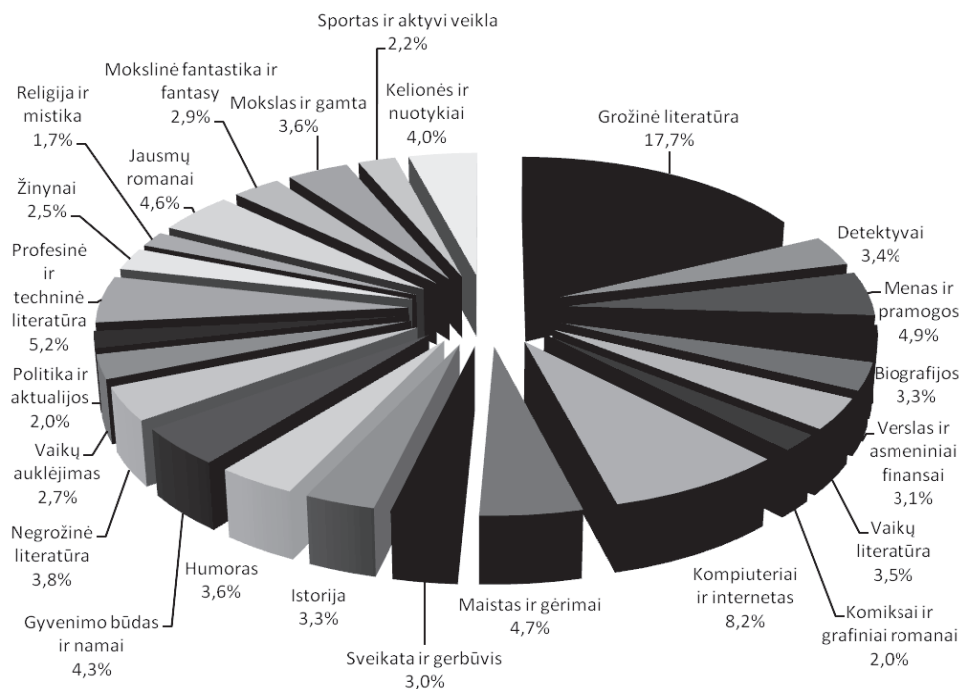
kovo 30 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.manoapklausa.lt/apklausa/416452694/>>.



10 PAV. Skaitmeninių knygų *Apple* nešiojamais prietaisais su *iOS* operacine sistema skaitomumas pagal amžiaus grupes

51 iš 60 (54,1 proc.). Iš 42 vaikų ir paauglių iki 18 metų skaito 39 (51,9 proc.), o iš 10 apklaustų vyresnių negu 50 metų žmonių – 7 (58,8 proc.). Gauti duomenys rodo, kad daugiausia *Apple* prietaisus skaitmeninių knygų skaitymui naudoja didžiausia 8–24 metų amžiaus grupė. Didelę dalį šioje kategorijoje sudarančią vyresnių negu 50 metų žmonių amžiaus grupę galima paaiškinti tuo, kad vyresnio amžiaus žmonės rečiau naršo internete ar žaidžia kompiuterinius žaidimus, nusipirkę ar gavę dovanų planšetinį kompiuterį, jį naudoja skaitmeninių knygų skaitymui.

Beveik pusė tyrime dalyvavusių respondentų skaito skaitmenines knygas *iPad* planšetiniais kompiuteriais (49,7 proc.), dar trečdalis



11 PAV. Dažniausiai skaitomų skaitmeninių knygų žanrai

skaito *iPhone* išmaniaisiais telefonais (31,8 proc.), o 18,5 proc. šiam tikslui naudoja *iMac* stacionarius arba nešiojamuosius kompiuterius.

Net 41 proc. apklaustųjų turi daugiau negu vieną *Apple* įrenginį, tai rodo itin didelį vartotojų lojalumą šiai bendrovei. Iš jų po du įrenginius turi 49 respondentai (20,3 proc.) bei 50 respondentų (20,7 proc.) turi visą trijų įrenginių grupę: *iPad* planšetinį kompiuterį, *iPhone* išmanųjį telefoną bei *iMac* stacionarų arba nešiojamąjį kompiuterį. Didelį vartotojų lojalumą *Apple* patvirtina *BlueStacks* bendrovės 2012 metais atliktas tyrimas – net 95 proc. vartotojų teigia, kad kitas jų nusipirkimas įrenginys irgi bus *Apple* gamintojų<sup>24</sup>.

Tyrime dalyvavę respondentai vienodai dažnai skaito skaitmenines knygas EPUB ir PDF formatu (po 45 proc.). Tik 8,4 proc. dažniausiai skaito knygas programėlių (angl. APP) pavidalu. Be to, iki 2013 metų lietuviškų skaitmeninių *Apple App Store* platformos knygų pasirinkimas buvo itin menkas. Tai vertė skaitmeninių knygų skaitytojus ieškoti nelegalių būdų jas parsisiųsti. Tokios knygos dažniausiai nuskaitomos į kompiuterį bei išsaugomos PDF formatu. Tai pripratino skaitytojus prie PDF formato, ir dabar tai gali pakenkti Lietuvos skaitmeninių knygų rinkai. Tačiau panaši padėtis yra ir visame pasaulyje. Remiantis pasauline verslo konsultacijų lydere laikomos *PWC* bendrovės atlikto tyrimo duomenimis, EPUB ir PDF yra du populiariausi skaitmeninių knygų formatai<sup>25</sup>. 2013 metų kovo 12 dieną Tarpautinė leidėjų asociacija paskelbė trečios kartos EPUB formatą rekomenduojamu skaitmeninių knygų formatu<sup>26</sup>. Į naujausią EPUB formatą galima įterpti daugialypės terpės elementų, vektorinės grafikos iliustracijų, pridėta ir kalbėjimo funkcijos *tekstas į kalbą* (angl. *Text-to-Speech*) galimybė. Programėlių pavidalu išleistos skaitmeninės knygos (APP) vienu metu yra ir turinys, ir formatas bei nereikalauja papildomų peržiūros programų. Palyginti nedidelis programėlių pavidalu išleistų skaitmeninių knygų populiarumas paaiškinamas formato naujumu bei tuo, kad jis kol kas nėra plačiai žinomas visuomenėje būtent kaip skaitmeninių knygų formatas, o pirmiausia asocijuojamas su žaidimais ar kitokiomis pramogomis.

Siekiant nustatyti dažniausiai skaitomų skaitmeninių knygų žanrus, anketinės apklausos metu tyrimo respondentų buvo prašoma pasirinkti tai, kokius žanrus jie dažniausiai skaito iš 24 žanrinių kategorijų, į kurias skaitmenines knygas skirsto

24 Mac 2012 [interaktyvus]. *BlueStacks*, 2012 [žiūrėta 2013 m. balandžio 6 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.bluestacks.com/MsMac.html>>.

25 BALLHAUS, Werner. *The Future of eBooks* [interaktyvus]. PWC – Technology, Media & Telecommunications, 2010 [žiūrėta 2013 m. kovo 13 d.]. Prieiga per internetą: <[http://www.pwc.com/en\\_GX/gx/entertainment-media/pdf/eBooks-Trends-Developments.pdf](http://www.pwc.com/en_GX/gx/entertainment-media/pdf/eBooks-Trends-Developments.pdf)>.

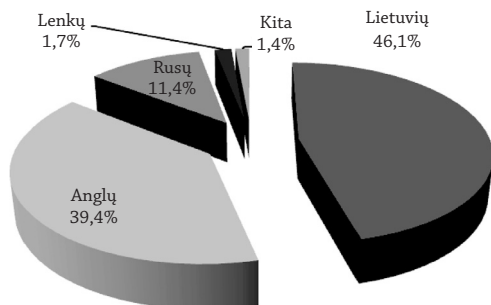
26 Digital Publishing Is Now Truly Global: IPA Endorses EPUB 3 as Global Publishing Standard [interaktyvus]. *International Publishers Association (IPA)*, 2013 [žiūrėta 2013 m. balandžio 8 d.]. Prieiga per internetą: <[http://www.internationalpublishers.org/images/stories/PR/2013/epub3pr\\_final.pdf](http://www.internationalpublishers.org/images/stories/PR/2013/epub3pr_final.pdf)>.

26 Digital Publishing Is Now Truly Global: IPA Endorses EPUB 3 as Global Publishing Standard [interaktyvus]. *International Publishers Association (IPA)*, 2013 [žiūrėta 2013 m. balandžio 8 d.]. Prieiga per internetą: <[http://www.internationalpublishers.org/images/stories/PR/2013/epub3pr\\_final.pdf](http://www.internationalpublishers.org/images/stories/PR/2013/epub3pr_final.pdf)>.

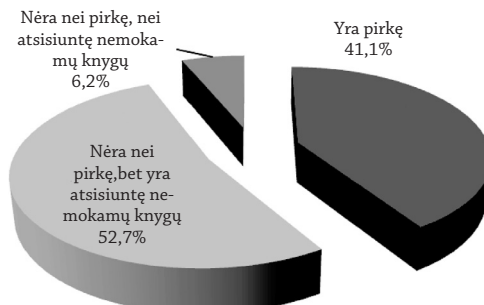
*Apple App Store* platforma (11 pav.). Remiantis gautais duomenimis nustatyta, kad respondentai dažniausiai skaito grožinę literatūrą (17,7 proc.), antroje vietoje – knygos apie kompiuterius ir internetą (8,2 proc.), trečioje – profesinė ir techninė literatūra (5,2 proc.). Taip pat palyginti daug skaitoma meno ir pramogų žanro leidinių (4,9 proc.), knygų apie maistą ir gėrimus (4,7 proc.) bei jausmų romanų (4,3 proc.). Pažymėtina, kad grožinė literatūra vienodai populiarūs tiek tarp vyrų, tiek tarp moterų. Tačiau vyrai dažniau skaito knygas apie kompiuterius ir internetą, profesinę ir techninę literatūrą bei knygas apie keliones ir nuotykius, o moterys dažniau renkasi jausmų romanus, knygas apie meną ir pramogas bei maistą ir gėrimus. Rečiausiai ir vyrų, ir moterų skaitomas skaitmeninių knygų žanras – religija ir mistika (1,3 proc.).

Net 39,4 proc. skaito skaitmenines knygas anglų kalba. Toks pasiskirstymas beveik tolygus tarp visų amžių grupių, išskyrus vyresnius negu 50 metų respondentus, iš jų anglų kalba skaito tik 9,1 proc. Galima teigti, kad nepagausėjus skaitmeninių knygų lietuvių kalba pasiūlai, ilgainiui naujos kartos vis daugiau rinksis knygas anglų kalba, o tai gali pakenkti Lietuvos leidybos verslui. Knygas rusų kalba skaito 11,4 proc., lenkų kalba – 1,7 proc., kitomis kalbomis, tarp kurių buvo minimos vokiečių, prancūzų, ispanų, italų bei graikų, – 1,4 proc. respondentų. Galima teigti, kad skaitmeninės knygos yra aktyviau skaitomos užsienio kalbomis (12 pav.). Tokia tendencija atsiranda dėl mažesnių skaitmeninių knygų kainų bei to, kad norimą knygą užsienio kalba yra daug patogiau ir paprasčiau susirasti ir įsigyti būtent skaitmeniniu formatu.

Tyrimo dalyvavusių 41,1 proc. respondentų yra pirkę skaitmenines knygas iš *Apple App Store* padalinio *iBooks Store*. Daugiau negu pusė apklaustųjų (52,7 proc.) nėra pirkę, bet yra atsisiuntę nemokamų knygų. Tokį skaičių paaiškina didelė dalis



12 PAV. Skaitymo įvairiomis kalbomis pasiskirstymas tarp respondentų

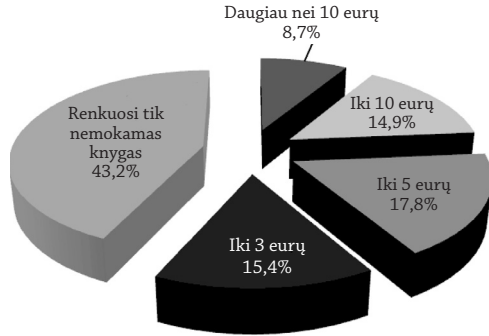


13 PAV. Skaitmeninių knygų pirkimo iš *App Store* padalinio *iBooks Store* pasiskirstymas tarp respondentų

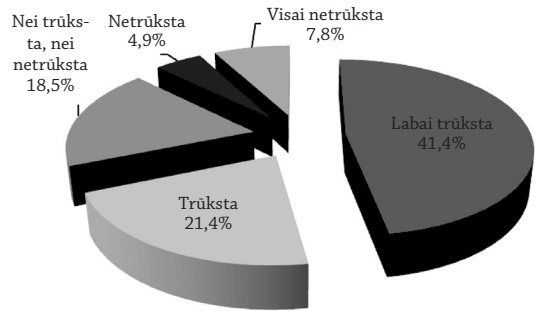
respondentų, skaitančių anglų kalba, nes klasikos žanro skaitmenines knygas anglų kalba galima parsisiųsti nemokamai. Vos 6,2 proc. nėra nei pirkę, nei atsisiuntę nemokamų knygų (13 pav.).

Vidutinės pinigų sumos, išleidžiamos vienai skaitmeninei knygai, pasiskirsto taip: daugiausia respondentų, t. y. 17,8 proc., vienai skaitmeninei knygai išleidžia iki 5 eurų, kiek mažiau (15,4proc.) sumoka iki 3 eurų, 14,9proc. išleidžia iki 10 eurų, o 8,7 proc. – daugiau kaip 10 eurų (14 pav.). Remiantis gautais duomenimis, labiausiai priimtina kaina vartotojui yra nuo 3 iki 5 eurų.

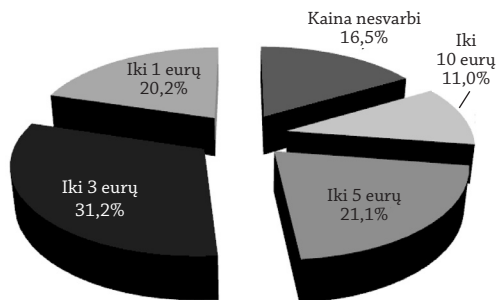
Siekiant kuo tiksliau nustatyti, ar respondentams trūksta lietuviškų skaitmeninių *Apple App Store* platformos knygų, atsakymo variantams į šį klausimą buvo naudojama Likerto skalė, kuri leidžia sužinoti, kiek respondentams svarbios lietuviškos skaitmeninės *Apple App Store* platformos knygos. Kriterijai buvo vertinami nuo 1 iki 5 balų (1 – visai netrūksta, 2 – netrūksta, 3 – nei trūksta, nei netrūksta, 4 – trūksta, 5 – labai trūksta). Net 47,7 proc. tyrimo respondentų labai trūksta skaitmeninių knygų lietuvių kalba, 21,4 proc. – trūksta. Neutralią poziciją užėmė 18,5 proc. respondentų – jiems lietuviškų skaitmeninių knygų, nei trūksta, nei netrūksta. Tačiau vos 7,8 proc. ir 4,9 proc. lietuviškų skaitmeninių knygų atitinkamai netrūksta ir visai netrūksta (15 pav.). Taigi galima daryti išvadą, kad absoliuti dauguma jaučia lietuviškų skaitmeninių knygų stygių.



14 PAV. Vidutinės pinigų sumos, išleidžiamos vienai skaitmeninei knygai

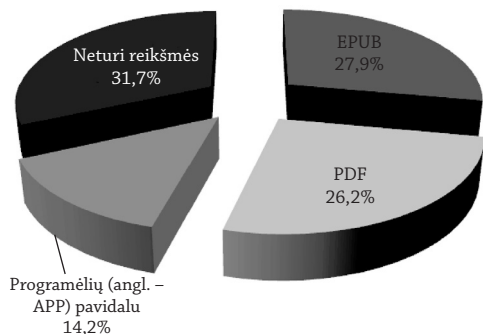


15 PAV. Lietuviškų skaitmeninių *Apple App Store* platformos knygų poreikis



16 PAV. Respondentų labiausiai pageidaujamos kainos už lietuvišką skaitmeninę knygą





17 PAV. Respondentų labiausiai pageidaujamas skaitmeninių knygų formatas

Siekiant nustatyti labiausiai trūkstamų skaitmeninių knygų lietuvių kalba žanrus, anketinės apklausos metu respondentų buvo prašoma pasirinkti tai, kokių žanrų knygas jie dažniausiai skaito iš 24 žanrinių kategorijų, į kurias skaitmenines knygas skirsto *Apple App Store* platforma. Remiantis gautais duomenimis nustatyta, kad skaitytojams labiausiai trūksta grožinės lietuvių literatūros (14,1 proc.), profesinės ir techninės literatūros (6,2 proc.), knygų apie kompiuterius ir internetą (6 proc.), knygų apie keliones ir nuotykius (5,9 proc.) bei knygų apie maistą ir

gėrimus (4,9 proc.). Grožinės literatūros lietuvių kalba vienodai daugiausia trūksta tiek vyrams, tiek moterims. Tačiau vyrams labiau trūksta jau minėtų profesinės ir techninės literatūros, knygų apie kompiuterius ir internetą, apie keliones ir nuotykius, o moterims – knygų apie maistą ir gėrimus, jausmų romanų bei detektyvų.

Respondentų nuomonė apie lietuviškų skaitmeninių knygų pirkimą, jei rastų tai, ko ieško, rodo, kad net 82,9 proc. respondentų atitinkamai pirktų (44,5 proc.) ir galbūt pirktų (38,4 proc.) lietuviškas skaitmenines *Apple App Store* platformos knygas. Visai lietuviškų skaitmeninių knygų teigia nepirksiantys tik 17,1 proc. respondentų.

Kaip rodo 16 pav., didžiausia dalis respondentų (31,2 proc.) pageidautų mokėti už vieną lietuvišką skaitmeninę knygą iki 3 eurų, 21,1 proc. – iki 5 eurų, 20,2 proc. nori išleisti iki 1 euro, o 16,5 proc. kaina visiškai nesvarbu – radę tai, ko ieško, jie pasiryžę sumokėti reikiamą pinigų sumą. Taip pat 11 proc. apklaustųjų gali sau leisti sumokėti daugiau kaip 10 eurų.

Trečdaliui respondentų visiškai nerūpi, kuriuo formatu skaityti skaitmenines knygas (17 pav.); 27,9 proc. pageidautų EPUB formato skaitmeninių knygų, 26,2 proc. – PDF formato. Gauti duomenys, leidžia teigti, kad žmonės sunkiai skiria skaitmeninių knygų formatus, jų skirtumus bei negali įvertinti EPUB formato pranašumų. Žinoma, ilgainiui padėtis keisis, o kad tai įvyktų greičiau, reikėtų šviesti skaitytojus ir pateikti informaciją jiems prieinamu būdu.

## Išvados

1. Tobulėjant skaitmeninei platinimo platformų infrastruktūrai, nuolat keičiasi ir platformos sąvoka, todėl mokslininkai nesutaria dėl vienodos apibrėžties. Išanalizavus dažniausiai vartojamas platformos sąvokas paaiškėjo, kad skaitmeninių knygų platinimo platformai labiausiai tinkama Ph. Simono pasiū-

lyta kiek patikslinta sąvoka: platforma – integruotas komponentų rinkinys, palaikantis tikslinius naudojimo modelius, užpildantis esamą rinką ir galutiniam vartotojui suteikiantis naujų naudojimosi galimybių, didesnių negu jo sudedamųjų dalių visuma. Taip pat buvo išskirti ir pritaikyti skaitmeninės leidybos perspektyvai penki platformos komponentai: aparatinė įranga, programinė įranga, ekranų technologijos, skaitmeninių teisių valdymas bei leidėjų ir skaitytojų aptarnavimas.

2. Išanalizavus penkias platformas per penkių komponentų prizmę galima apibendrinti, kad norintintiems pasiekti plačiausią skaitytojų auditoriją leidėjams verta rinktis *Apple App Store* arba *Google Play* platformą, kurios pirmauja beveik visose kategorijoje, tačiau tikėtina, kad norintiems pasiekti JAV gyvenančius skaitytojus apsimoka platinti skaitmenines knygas per *Amazon Kindle* platformą. Lietuvos leidėjai labiausiai linkę naudoti *Apple App Store* platformą.
3. Išsiaiškinus skaitmeninių knygų platinimo per *Apple App Store* platformą būdus teigtina, kad kuriantis mobiliųjų programėlių rinkai atsirado nauja skaitmeninės knygos forma. Manytina, kad geriausias mobiliųjų programėlių leidybos rinkoje būdas – bendrovių, turinčių internetinių technologijų ir mobiliųjų programėlių kūrimo patirties, bei leidėjų, turinčių knygos turinio rengimo patirties, strateginę partnerystę. Taigi svarbiausia rengiant skaitmeninę knygą – turinio bei technologijų darna.
4. Išanalizavus lietuviškų skaitmeninių *Apple App Store* platformos knygų asortimentą, galima daryti išvadą, jog leidėjai daugiausia platina jausmų romanus, grožinę bei vaikų literatūrą. Daugiausia savo skaitmeninių *Apple App Store* platformos knygų turi lietuvių autoriai, beveik pusė per *Apple App Store* platformą platinamų skaitmeninių knygų yra lietuvių autorių.
5. Lietuvos skaitmeninių *Apple App Store* platformos knygų skaitytoją galima apibrėžti kaip jauną 18–24 metų studentą ar jau baigusį mokslus asmenį, besidominantį moderniomis technologijomis, visiškai lojalų *Apple* bendrovei bei įsigijusį planšetinį kompiuterį grožinei literatūrai lietuvių bei anglų kalbomis skaityti. Toks skaitytojas dažnai siunčiasi skaitmenines knygas ir nemokamai, bet linkęs mokėti už lietuvišką skaitmeninę knygą nuo 3 iki 5 eurų, jeigu jų asortimentas padidėtų. Dauguma skaitytojų vis dar sunkiai skiria skaitmeninių knygų formatus, nežino jų skirtumų bei negali įvertinti EPUB formato pranašumų. Norint pakeisti esamą situaciją, reikėtų šviesti skaitytojus ir pateikti informaciją jiems prieinamu būdu.

Apibendrinant gautus rezultatus, galima daryti tokią išvadą: spėjimas, jog *Apple App Store* platformą Lietuvos leidėjai naudoja menkai (183 lietuviškos skaitmeninės knygos), pasitvirtino, tačiau kiekvienais metais itin sparčiai augantis per šią platformą platinamų skirtingų pavadinimų skaitmeninių knygų skaičius leidžia prognozuoti situacijos pokytį jau netolimoje ateityje.

1. „App“ voted 2010 word of the year by the American Dialect Society [interaktyvus]. *American Dialect Society*, 2011 [žiūrėta 2013 m. kovo 14 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.americandialect.org/app-voted-2010-word-of-the-year-by-the-american-dialect-society-updated>>.
2. AAM's 2012 Digital Publishing Survey [interaktyvus]. *Alliance for Audited Media*, 2012 [žiūrėta 2013 m. balandžio 6 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.auditedmedia.com/media/182933/aam2012survey.pdf>>.
3. Apklausa „Skaitytųjų poreikio skaitmeninėms knygomis Apple App Store platformoje tyrimas“ [interaktyvus]. *manoapklausa.lt* [žiūrėta 2013 m. kovo 30 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.manoapklausa.lt/apklausa/416452694>>.
4. BALDWIN, Carliss Y.; WOODARD, C. Jason. *The Architecture of Platforms: A Unified View* [interaktyvus]. Harvard Business School Boston, 2008 [žiūrėta 2013 m. sausio 26 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.hbs.edu/faculty/Publication%20Files/09-034.pdf>>.
5. BALLHAUS, Werner. *The Future of eBooks* [interaktyvus]. PWC – Technology, Media & Telecommunications, 2010 [žiūrėta 2013 m. kovo 13 d.]. Prieiga per internetą: <[http://www.pwc.com/en\\_GX/gx/entertainment-media/pdf/eBooks-Trends-Developments.pdf](http://www.pwc.com/en_GX/gx/entertainment-media/pdf/eBooks-Trends-Developments.pdf)>.
6. CLARK, John F. *Theory and Practice of Mobile Applications: History of Mobile Applications* [interaktyvus]. University of Kentucky, 2012 [žiūrėta 2013 m. kovo 14 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.uky.edu/~jclark/mas490apps/History%20of%20Mobile%20Apps.pdf>>.
7. comScore Announces Beta Release of MMX® Multi-Platform, Providing a Unified View of Web, Smartphone and Tablet Audiences [interaktyvus]. *comScore*, 2012 [žiūrėta 2013 m. kovo 14 d.]. Prieiga per internetą: <[http://www.comscore.com/Insights/Press\\_Releases/2012/11/comScore\\_Announces\\_Beta\\_Release\\_of\\_Media\\_Metrix\\_Multi-Platform](http://www.comscore.com/Insights/Press_Releases/2012/11/comScore_Announces_Beta_Release_of_Media_Metrix_Multi-Platform)>.
8. Digital Publishing Is Now Truly Global: IPA Endorses EPUB 3 as Global Publishing Standard [interaktyvus]. *International Publishers Association (IPA)*, 2013 [žiūrėta 2013 m. balandžio 8 d.]. Prieiga per internetą: <[http://www.internationalpublishers.org/images/stories/PR/2013/epub3pr\\_final.pdf](http://www.internationalpublishers.org/images/stories/PR/2013/epub3pr_final.pdf)>.
9. DOCTOR, Ken. *The newsonomics of targeted TV* [interaktyvus]. Nieman Journalism Lab, 2012 [žiūrėta 2013 m. sausio 26 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.niemanlab.org/2012/03/the-newsonomics-of-targeted-tv/>>.
10. GUDINAVIČIUS, Arūnas. Skaitmeninė knyga ir jos raida. *Knygotyra*, 2012, t. 59, p. 113–130.
11. Mac 2012 [interaktyvus]. *BlueStacks*, 2012 [žiūrėta 2013 m. balandžio 6 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.bluestacks.com/MsMac.html>>.
12. Media Tablet [interaktyvus]. *Gartner*, 2012 [žiūrėta 2013 m. kovo 14 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.gartner.com/it-glossary/media-tablet/>>.
13. MURMANN, Johann Peter; TUSHMAN, Michael L. *Dominant designs, technology cycles and organizational outcomes* [interaktyvus]. The Wharton School University of Pennsylvania, 1998 [žiūrėta 2013 m. sausio 26 d.]. Prieiga per internetą: <<http://knowledge.wharton.upenn.edu/papers/420.pdf>>.
14. PLAIT, Phil. *Resolving the iPhone resolution* [interaktyvus]. Bad Astronomy, 2010 [žiūrėta 2013 m. kovo 13 d.]. Prieiga per internetą: <<http://blogs.discovermagazine.com/badastronomy/2010/06/10/resolving-the-iphone-resolution/#.UUCC7zchtA4>>.
15. Retail MarketPlace 2010 Conference Highlights [interaktyvus]. *Retail Marketplace Conference*, 2010 [žiūrėta 2013 m. balandžio 6 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.magazine.org/events-training/conferences/past-conferences/retail-marketplace-2010-conference-highlights>>.
16. ROBERTSON, David; ULRICH, Karl. *Planning for product platforms* [interaktyvus]. Sloan Management Review, 1998 [žiūrėta 2013 m. sausio 26 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.ktulrich.com/uploads/6/1/7/1/6171812/platforms-smr.pdf>>.

17. SHILOV, Anton. *Apple Reports Record Shipments of iPad and iPhone amid Declines of Mac and iPod Sales* [interaktyvus]. Xbit Laboratories, 2013 [žiūrėta 2013 m. balandžio 6 d.]. Prieiga per internetą: <[http://www.xbitlabs.com/news/other/display/20130123235500\\_Apple\\_Reports\\_Record\\_Shipments\\_of\\_iPad\\_and\\_iPhone\\_amid\\_Declines\\_of\\_Mac\\_and\\_iPod\\_Sales.html](http://www.xbitlabs.com/news/other/display/20130123235500_Apple_Reports_Record_Shipments_of_iPad_and_iPhone_amid_Declines_of_Mac_and_iPod_Sales.html)>.
18. SIMON, Phil. *The Age of the Platform*. Las Vegas, Nevada: Motion Publishing, 2011, p. 15–29. ISBN 978-0982930250.
19. Smartphone Definition [interaktyvus]. *Gartner*, 2012 [žiūrėta 2013 m. kovo 14 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.gartner.com/it-glossary/smartphone/>>.
20. SPRINGHAM, Justin. Android gains on Apple in tablet OS wars [interaktyvus]. *Strategy Analytics*, 2012 [žiūrėta 2013 m. vasario 5 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.mobileworldlive.com/android-gains-on-apple-in-tablet-os-wars>>.
21. STRAK, Adam. *Retinal Display technology for Future Mobile Applications* [interaktyvus]. KHT – Royal Institute of Technology. Stockholm, Sweden, 2005 [žiūrėta 2013 m. kovo 13 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.doc88.com/p-911950792936.html>>.
22. *Tablet Shipments Soar to Record Levels During Strong Holiday Quarter, According to IDC* [interaktyvus]. IDC, 2013 [žiūrėta 2013 m. vasario 5 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=prUS23926713#.UWBKx0peCF1>>.
23. Конференция «Рынок мобильных устройств и приложений – новая экосистема по созданию и продаже книг» [interaktyvus]. *Российская ассоциация электронных библиотек*, 2013 [žiūrėta 2013 m. kovo 14 d.]. Prieiga per internetą: <[http://www.aselibrary.ru/conference/conference43/conference433977/\\_video/3979/](http://www.aselibrary.ru/conference/conference43/conference433977/_video/3979/)>.

## LITHUANIAN DIGITAL BOOKS DISTRIBUTED THROUGH THE APPLE APP STORE PLATFORM

Alisa Žarkova

### Summary

The aim of this article is to determine how effectively the Lithuanian publishers exploit new emerging publishing possibilities to expand the market to the whole world – the *Apple App Store* platform. In order to achieve this goal, the following objectives have been identified: defining the digital book distribution platform concept; comparing digital book platform distribution in publishing approach; finding out the main digital book distribution methods and comparing them; examining a range of Lithuanian digital books in the *Apple App Store* platform; investigating readers' demand for digital books in the *Apple App Store* platform.

After analyzing scientific literature and other information sources, through comparative and generalization method the concept of the platform has been formed. Furthermore, the article deals with the comparison of digital book platform distribution in publishing approach and clarification of the major digital book publication methods. Part of the study using a structured interview questionnaire and descriptive statistical methods is aimed at analyzing the Lithuanian digital book of-

fers in the *Apples App Store* platforms and research of digital book readers' needs in the *Apple App Store* platform.

In summarizing the results, it can be concluded that *Apple App Store* platform is still little exploited by Lithuanian publishers, but judging by an increasingly growing distribution in different titles of digital books every year, it is possible to predict that the situation will change in the near future.

The results reveal that market-related issues also allow to predict the future prospects of the market segments, which may be useful for publishing professionals and self-publishers. This bachelor work may be useful to publishers, distributors of digital books, multifunction equipment suppliers and manufacturers, digital book readers as well as both researchers and students of the Faculties in Communication and Information Studies

*Įteikta 2013 m. liepos mėn.*