

21641 *nafe2*

**Beata Taraszkiewicz**

# **Książka multimedialna w Polsce**

WYDAWNICTWO

SBP



**NAUKA-DYDAKTYKA-PRAKTYKA**



**dr Beata Taraszkiewicz** – absolwentka Bibliotekoznawstwa i Informatyki Naukowej na Uniwersytecie Gdańskim. Stopień doktora nauk humanistycznych uzyskała w 2002 r. na Uniwersytecie Warszawskim. Obecnie pracuje na stanowisku Samodzielnego Administratora Systemu Biblioteczno-Informacyjnego Biblioteki Głównej Pomorskiej Akademii Pedagogicznej w Słupsku. Przedmiotem jej zainteresowań pozostaje książka elektroniczna oraz rozwój ruchu wydawniczego w Polsce.

KSIĄŻKA MULTIMEDIALNA  
W POLSCE

*Moim Rodzicom*

**Polish Librarians Association**  
**SCIENCE-DIDACTICS-PRACTICE**

**Beata Taraszkiewicz**

**THE MULTIMEDIA BOOK  
ON CD-ROM IN POLAND  
(to 2000)**

**WYDAWNICTWO**

**SBP**



**Warsaw 2003**

**Stowarzyszenie Bibliotekarzy Polskich**  
**NAUKA-DYDAKTYKA-PRAKTYKA**

**Beata Taraszkiewicz**

**KSIĄŻKA MULTIMEDIALNA  
NA CD-ROM W POLSCE**

**(do 2000 roku)**

**WYDAWNICTWO  
SBP**



**Warszawa 2003**

Komitet Redakcyjny serii wydawniczej  
<<NAUKA — DYDAKTYKA — PRAKTYKA>>

Marcin DRZEWIECKI (przewodniczący), Stanisław CZAJKA, Artur JAZDON,  
Barbara SOSIŃSKA-KALATA, Danuta KONIECZNA, Krzysztof MIGOŃ, Mieczysław  
MURASZKIEWICZ, Janusz NOWICKI (sekretarz), Joanna PAPUZIŃSKA-BEKSIĄK,  
Wanda PINDŁOWA, Jadwiga SADOWSKA, Jan SÓJKA, Barbara STEFANIAK,  
Elżbieta STEFAŃCZYK, Hanna TADEUSIEWICZ, Zbigniew ŻMIGRODZKI

**Książka wydana przy pomocy finansowej Komitetu Badań Naukowych**

Recenzenci  
Marcin DRZEWIECKI  
Wiktor PEPLIŃSKI

Redaktor  
Janusz NOWICKI

Redakcja techniczna i korekta  
Anna LIS



21641, 2003

© Copyright by Stowarzyszenie Bibliotekarzy Polskich

ISBN 83-87629-98-7

CIP — Biblioteka Narodowa  
Taraszkiewicz, Beata

Książka multimedialna na CD-ROM w Polsce (do 2000 roku) / Beata Taraszkiewicz ;  
Stowarzyszenie Bibliotekarzy Polskich. - Warszawa : Wydaw. SBP, 2003. - (Nauka,  
Dydaktyka, Praktyka ; 59)

Wydawnictwo SBP. 00-335 Warszawa, ul. Konopczyńskiego 5/7, tel./fax 827-52-96

Wydanie I. Warszawa, 2003 r. Ark. wyd. 17,5. Ark. druk. 13,75  
Łamanie: Krzysztof BRAWIŃSKI. Druk i oprawa: Z.P. Poligrafia, 00-389 Warszawa,  
ul. Smulikowskiego 6/8, tel. 826-06-03

13,0715

60,00 SBP, 40,00

# SPIS TREŚCI

WSTĘP .....	9
ROZDZIAŁ I	
HISTORIA PŁYTY CD-ROM .....	13
1. Pojęcie multimedia i terminologia dotycząca książek multimedialnych .....	13
2. Narodziny płyty kompaktowej - CD .....	19
3. Powstanie CD-ROM .....	21
4. Wynałazek płyty DVD .....	24
5. Inne formy książki elektronicznej .....	27
ROZDZIAŁ II	
KSZTAŁTOWANIE SIĘ RYNKU KSIĄŻEK MULTIMEDIALNYCH W POLSCE	33
1. Pierwsze aplikacje multimedialne w Polsce .....	33
2. Rozwój elektronicznego edytorstwa .....	43
3. Rozpowszechnianie książek multimedialnych w Polsce .....	60
ROZDZIAŁ III	
WYDAWCY KSIĄŻEK MULTIMEDIALNYCH W POLSCE .....	65
1. Optimus Pascal Multimedia S.A. (Onet.pl S.A. Oddział OPM) .....	65
2. Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne S.A. ....	69
3. Young Digital Poland S.A. ....	73
4. Wydawnictwo Naukowe PWN S.A. ....	79
5. Cartall. ....	82
6. Wydawnictwa Naukowo-Techniczne Przedsiębiorstwo Państwowe .....	84
7. Polskie Przedsiębiorstwo Wydawnictw Kartograficznych im. Eugeniusza Romera S.A. ..	87
8. Fogra Multimedia .....	90
9. Edgard Multimedia .....	92
10. Albion sp. z o.o. ....	93
11. Impresja Wydawnictwa Elektroniczne S.A. ....	95
12. DD Komputery. ....	97
13. Inne oficyny i firmy wydawnicze .....	99
ROZDZIAŁ IV	
PUBLIKACJE MULTIMEDIALNE I ICH ODBIÓR. ....	113
1. Książka multimedialna a książka tradycyjna – próba porównania .....	113
1.1. Przegląd definicji pojęcia książki .....	113
1.2. Książka multimedialna w opinii badanych .....	120
2. Książka multimedialna a jej odbiór przez czytelnika (korzyści i zagrożenia) .....	126
3. Edukacyjne zastosowanie multimediiów .....	134
ROZDZIAŁ V	
CHARAKTERYSTYKA MULTIMEDIÓW WEDŁUG TYPU PUBLIKACJI ....	145
1. Działa treści ogólnej (encyklopedie, słowniki) .....	145

2. Multimedialne książki dla dzieci i młodzieży .....	153
3. Podręczniki do nauki języków obcych .....	168
4. Multimedialne atlasy, plany, mapy i przewodniki turystyczne .....	177
5. Inne publikacje multimedialne .....	185
PODSUMOWANIE .....	189
BIBLIOGRAFIA .....	195
SPIS RYCIN I WYKRESÓW .....	201
SPIS TABEL .....	206
INDEKS TYTUŁOWY .....	208
INDEKS WYDAWNICTW, FIRM I INSTYTUCJI .....	214



# CONTENTS

PREFACE.....	9
CHAPTER I	
THE HISTORY OF CD-ROM (COMPACT DISC READ-ONLY MEMORY) ....	13
1. Comprehension „multimedia” and terminology relative to multimedia books.....	13
2. Origin compact disc - CD.....	19
3. Rise CD-ROM.....	21
4. Invention DVD.....	24
5. The other forms of electronic book.....	27
CHAPTER II	
FORMATION MARKET OF MULTIMEDIA BOOKS IN POLAND.....	33
1. The first multimedia applications in Poland.....	33
2. Development of electronic publishing.....	43
3. Distribution multimedia books in Poland.....	60
CHAPTER III	
PUBLISHERS MULTIMEDIA BOOKS IN POLAND.....	65
1. Optimus Pascal Multimedia S.A. (Onet.pl S.A. Department OPM).....	65
2. Publishers School and Educational S.A. (Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne S.A.) ..	69
3. Young Digital Poland S.A.....	73
4. Scientific Publishers PWN S.A. (Wydawnictwo Naukowe PWN S.A.).....	79
5. Cartall.....	82
6. Scientific and Technic Publishers National Firm (Wydawnictwa Naukowo-Techniczne Przedsiębiorstwo Państwowe).....	84
7. Polish Firm of Cartographic Publishers name the Eugeniusz Romer S.A. (Polskie PrzedsiębiorstwoWydawnictw Kartograficznych im. Eugeniusza Romera S.A.).....	87
8. Fogra Multimedia.....	90
9. Edgard Multimedia.....	92
10. Albion limited liability company.....	93
11. Impression of Electronic Publishers S.A (Impresja Wydawnictwa Elektroniczne S.A.) ..	95
12. DD Computers (DD Komputery).....	97
13. Another publishing houses and book-concerns.....	99
CHAPTER IV	
MULTIMEDIA PUBLICATIONS AND THE PERCEPTION OF THEM.....	113
1. Multimedia book and conventional book – attempt to make a comparison.....	113
1.1. Review definition of term a "book".....	113
1.2. Multimedia book in persons being examined opinion.....	120
2. Multimedia book and it's reception by the readers (advantages and impedances).....	126
3. Educational application of multimedia.....	134

CHAPTER V

CHARACTERIZATION OF MULTIMEDIA IN ACCORDANCE WITH  
TYPES OF PUBLICATIONS ..... 145

- 1. Literature of general (universal) content (encyclopaedias, dictionaries) ..... 145
- 2. Multimedia books for children and young people ..... 153
- 3. School-books to study foreign languages ..... 168
- 4. Multimedia atlases, maps and touristic guides ..... 177
- 5. The others multimedia publications ..... 185

CONCLUSION ..... 189

BIBLIOGRAPHY ..... 195

LIST OF ILLUSTRATIONS ..... 201

LIST OF TABLES ..... 206

INDEX OF TITLES ..... 208

INDEX OF PUBLISHERS, FIRMS AND INSTITUTIONS ..... 114

## WSTĘP

Ostatnie kilkadziesiąt lat to okres gwałtownego rozwoju techniki, a szczególnie informatyki. Postępujący w niewyobrażalnie szybkim tempie rozwój nowych technologii wywarł ogromny wpływ na wiele różnorodnych dziedzin życia, w tym między innymi na polski rynek wydawniczy. W latach dziewięćdziesiątych XX wieku okazało się, że niesłabnąca dominacja „książki papierowej” stanęła nagle pod znakiem zapytania w związku z nowym, nasilającym się zjawiskiem, określanym mianem „elektronicznego edytorstwa”, czyli publikowaniem dokumentów w postaci elektronicznej na płytach CD-ROM. Publikacje te nazywane „żywymi książkami”, aplikacjami multimedialnymi, książkami multimedialnymi lub po prostu multimediami w bardzo szybkim czasie ugruntowały swoją pozycję na polskim rynku książki, zdobywając popularność i akceptację czytelników, która trwa do dziś. O tym, że książki multimedialne na CD-ROM-ach, stanowiące szczególną kategorię publikacji multimedialnych<sup>1</sup> osiągnęły tak wielki sukces w Polsce i na świecie, zadecydowały ich niezaprzeczone zalety:

– niewielki rozmiar i ciężar – zawartość kilkunastu tomów można zmieścić na jednej małej płycie;

- atrakcyjność – zawierają nie tylko tekst, ale również ilustracje, dźwięk i animacje;
- interaktywność – powodują koncentrację uwagi odbiorcy i zmuszają do działania;
- krótki czas dostępu i łatwość selektywnego wyboru informacji;
- bezpieczeństwo danych.

Jednocześnie książki multimedialne stały się odpowiedzią na zapotrzebowanie społeczeństwa poszukującego szybszego i łatwiejszego dostępu do informacji, rozwiązania problemu oszczędności papieru oraz skrócenia długotrwałego procesu wydawniczego.

Fakt narodzin nowej formy książki na CD-ROM-ie oraz całokształt zagadnień z nią związanych stanowi bardzo interesujący przedmiot badań. Jednak pomimo swojej atrakcyjności i rozległości problematyka ta nie doczekała się do tej pory w Polsce **kompleksowego**, syntetycznego opracowania. Informacje o polskich książkach multimedialnych i ich wydawcach rozproszone są w wielu źródłach, zwłaszcza w czasopiśmie i Internecie. Istniejącą lukę badawczą starałam się wypełnić, podejmując próbę dokonania możliwie szerokiego przeglądu zagadnień dotyczących książki multimedialnej na CD-ROM-ach, do końca XX wieku.

---

<sup>1</sup> Publikacje multimedialne – „publikacje elektroniczne, w których przekaz informacji następuje w sposób zintegrowany za pomocą wielu mediów: tekstu, obrazów statycznych (rysunki, fotografie), obrazów ruchomych (filmy, animacje), dźwięku (muzyka, czytanie); integracja mediów oznacza jednoczesność przekazu informacji, ich wzajemne uzupełnianie się oraz możliwość wyboru sposobu przekazywania informacji. (...) Publikacje charakteryzujące się możliwością natychmiastowego obejrzenia przez użytkownika efektu po wprowadzeniu zmian lub aktualizacji przez redaktora (administratora) publikacji”. „Encyklopedia Multimedialna PWN” T. 13. Media [CD-ROM], Warszawa Wydaw. Nauk. PWN 2000.

Problematyka „żywych” książek ściśle wiąże się z problematyką mediów. Wiodącymi pozycjami książkowymi prezentującymi w znakomity sposób nowe media, w tym media telematyczne są kolejne edycje publikacji *Media a edukacja*<sup>2</sup>, książka Tomasza Goban-Klasa *Media i komunikowanie masowe*<sup>3</sup> oraz praca Stanisława Juszczyka *Człowiek w świecie elektronicznych mediów*<sup>4</sup>. Inne spojrzenie na zjawisko multimediów (od strony sprzętu i oprogramowania) prezentują pozycje: Winn L. Rosch *Biblia o multimediami*<sup>5</sup> oraz Bernd Steinbrink *Multimedia*<sup>6</sup>, natomiast dokładne zapoznanie z technologią CD-ROM jest możliwe, dzięki pozycjom: Dana Parker, Bob Starrett *Ostrze technologii. Przewodnik po CD-ROM*<sup>7</sup> oraz Steve Bosak, Jeffrey Slaman *Podręcznik użytkownika CD-ROM*<sup>8</sup>. Publikacją przedstawiającą w interesujący sposób wiele aspektów dotyczących problematyki polskich multimediów jest praca Jakuba Frołowa *Raport o multimediami*<sup>9</sup>, przygotowana pod kątem Międzynarodowych Targów Książki „Frankfurt 2000”. Niestety, pewne problemy dotyczące polskiej książki multimedialnej, publikacja ta przedstawia w sposób bardzo ogólnikowy.

Zagłębiając się w problematykę książki multimedialnej nie można czynić tego w oderwaniu od książki tradycyjnej. Cennych informacji dotyczących zagadnień szeroko pojętej książki dostarczają pozycje: Karol Głombiowski *Książka w procesie komunikacji społecznej*<sup>10</sup> oraz Krzysztof Migoń *Nauka o książce. Zarys problematyki*<sup>11</sup>. Natomiast bardzo bogatym źródłem informacji o współczesnym polskim rynku wydawniczym są kolejne edycje książki Łukasza Gołębiewskiego *Rynek książki w Polsce*<sup>12</sup>. Ponadto wiele interesujących wiadomości dotyczących multimediów zawarto w czasopismach: „Edukacja Medialna”, „Kultura i Edukacja”, „Notes Wydawniczy”, „Chip”, „Enter”, „Gazeta Wyborcza”, „Komputer Świat”, „PC Kurier”, „PC World Komputer”, „Radioelektronik”, „Rzeczpospolita”, „Wiedza i Życie” oraz na stronach Internetu. Warto także wspomnieć o „Nowych Mediach”<sup>13</sup> – czasopiśmie, które stanowiło bardzo interesującą, lecz niestety nieudaną próbę zainteresowania społeczeństwa tematyką książki elektronicznej. Czasopismo to w całości zostało poświęcone zagadnieniom tego typu publikacji, niestety po edycji kilku numerów, przestało się ukazywać.

Przedstawiony powyżej dorobek naukowy stał się jednym z cenniejszych źródeł, dzięki któremu mogłam wnikliwie i z różnych perspektyw, spojrzeć na zagadnienie edytorstwa książki multimedialnej na CD-ROM-ach w Polsce.

Ogólnopolska oferta wydawnicza multimediów oprócz poważnych pozycji naukowych takich jak: słowniki, encyklopedie, informatory, przewodniki, compendia wiedzy, bibliografie, katalogi zawiera także komputerowe odmiany komiksu, fabularyzowane gry elektroniczne, publikacje z tzw. różowej serii oraz bardzo liczne materiały do nauki języków obcych. Jest to oferta bardzo bogata i różnorodna, ale nie wszystkie z multimedialnych publikacji wydanych na CD-ROM-ach możemy uważać za multimedialne książki, ponie-

---

<sup>2</sup> *Media a edukacja. Międzynarodowa Konferencja Naukowa „Media a edukacja” Poznań 7-9 kwietnia 1997 r.* Pod red. W. Strykowski. Poznań 1997; *Media a edukacja, II Międzynarodowa Konferencja Naukowa „Media a edukacja” Poznań, 18-21 kwietnia 1998 r.* Pod red. W. Strykowski. Poznań 1998; *Media a edukacja. III Międzynarodowa Konferencja, Poznań 8-11 kwietnia 2000 r.* Red. nauk. W. Strykowski. Poznań 2000.

<sup>3</sup> T. Goban-Klasa: *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu.* Warszawa-Kraków 1999.

<sup>4</sup> S. Juszczyk: *Człowiek w świecie elektronicznych mediów – szanse i zagrożenia (o problemach tworzącego się społeczeństwa informacyjnego).* Katowice 2000.

<sup>5</sup> W. L. Rosch: *Biblia o multimediami.* Warszawa 1999.

<sup>6</sup> B. Steinbrink: *Multimedia: u progu technologii XXI wieku.* Wrocław 1993.

<sup>7</sup> D. Parker, B. Starrett: *Ostrze technologii. Przewodnik po CD-ROM.* Warszawa 1993.

<sup>8</sup> S. Bosak, J. Slaman: *Podręcznik użytkownika CD-ROM.* Warszawa 1995.

<sup>9</sup> J. Frołow: *Raport o multimediami.* Warszawa 2001.

<sup>10</sup> K. Głombiowski: *Książka w procesie komunikacji społecznej.* Wrocław [i in.] 1980.

<sup>11</sup> K. Migoń: *Nauka o książce. Zarys problematyki.* Wrocław [i in.] 1984.

<sup>12</sup> Ł. Gołębiewski: *Rynek książki w Polsce. Edycja '98.* Warszawa 1998; Tenże: *Rynek książki w Polsce. Edycja 1999.* Warszawa 1999; Tenże: *Rynek książki w Polsce 2000.* Warszawa 2000.

<sup>13</sup> „Nowe Media. Elektroniczne Publikacje, Technologie, Rynek” Warszawa 1998.

waż o uznaniu za książkę, nie decyduje forma lecz treść<sup>14</sup>. W związku z powyższym niniejsza książka koncentruje się wyłącznie na publikacjach rodzimych (wydanych w Polsce i spolonizowanych) pomijając np. elektroniczne gry.

Bodźcem inspirującym do przyjęcia tematu: *Książka multimedialna na CD-ROM w Polsce do 2000 r.* było moje wieloletnie zainteresowanie problematyką książki elektronicznej oraz potrzeba uświadomienia szerszemu kręgowi odbiorców skali i charakteru zjawiska, jakie stanowi książka multimedialna na CD-ROM w Polsce.

Głównym celem niniejszej publikacji jest przedstawienie: terminologii, problemów związanych z kształtowaniem się rynku książki multimedialnej w Polsce, jej rozpowszechnianiem i odbiorem. Podjęłam – moim zdaniem – udaną próbę ustalenia definicji książki multimedialnej, jako punktu wyjścia do dalszych rozważań nad problemami z nią związanymi. Ważnym punktem jest także ukazanie historii płyty CD-ROM, jako nośnika, który stał się bezpośrednią **przyczyną rewolucji** w elektronicznym edytorstwie i otworzył nową erę w historii książki – erę książki elektronicznej. Prezentacja ewolucji rynku polskich publikacji multimedialnych począwszy od 1994 do 2000 r. pozwala na zapoznanie z problemami, jakie stały na drodze rozwoju tego sektora wydawniczego oraz uświadomienie, jakie komercyjne sukcesy stały się udziałem niektórych wydawnictw. Przedstawiona charakterystyka najważniejszych oficyn i firm zajmujących się produkcją publikacji multimedialnych w Polsce pozwoli szerszemu gronu odbiorców na zorientowanie się w ofercie i dynamice rozwoju wydawców multimediiów, natomiast prezentacja najważniejszych publikacji z poszczególnych typów aplikacji multimedialnych stworzy szansę zaprezentowania oferty programów dostępnych na rynku. Ważnym poruszonym aspektem są także zagadnienia związane z rozpowszechnianiem i odbiorem książki multimedialnej. Ciekawe jest również porównanie książki tradycyjnej z książką multimedialną, na podstawie literatury i badań przeprowadzonych na grupie 44 słuchaczy Podyplomowego Studium Bibliotekoznawstwa i Informacji Naukowej przy Pomorskiej Akademii Pedagogicznej w Słupsku w dniu 25 marca 2000 r., dzięki czemu udało się między innymi wyodrębnić 83 cechy charakteryzujące książkę multimedialną według opinii ankietowanych. Książka składa się z pięciu rozdziałów.

**Rozdział pierwszy** poświęcony jest historii płyty CD-ROM. W rozdziale tym wyjaśniłam pojęcie „multimedia” oraz terminologię związaną z wydawnictwami multimedialnymi. Ponadto zawiera on rys historyczny nośników multimediiów (od płyty CD do DVD) oraz przegląd innych form książki elektronicznej.

**Rozdział drugi** dotyczy kształtowania się rynku książek multimedialnych w Polsce. Obejmuje przegląd chronologiczny (od pierwszych polskich tytułów) najważniejszych aplikacji multimedialnych w Polsce do końca XX w. Dokonuję w nim także charakterystyki dróg rozpowszechniania wydawnictw multimedialnych w naszym kraju.

**Rozdział trzeci** zawiera przegląd i charakterystykę najważniejszych wydawców publikacji multimedialnych w Polsce. Decydującym kryterium doboru wydawców stała się nie tylko wielkość produkcji, ale także ocena wartości repertuaru wydawniczego danej firmy.

**Rozdział czwarty** dotyczy problematyki odbioru wydawnictw multimedialnych. Dokonałam w nim porównania książki multimedialnej z książką tradycyjną na podstawie dostępnej literatury oraz przedstawiłam wyniki badań przeprowadzone na grupie słuchaczy Podyplomowego Studium Bibliotekoznawstwa i Informacji Naukowej na temat „Czym różni się książka multimedialna od książki tradycyjnej?” Dodatkowo w rozdziale tym charakteryzuję szczególną rolę książek multimedialnych w zastosowaniach edukacyjnych.

**Rozdział piąty** poświęciłam charakterystyce aplikacji multimedialnych według poszczególnych typów publikacji. Zaprezentowałam w nim przegląd książek multimedialnych w następujących grupach: dzieła treści ogólnej; multimedialne książki dla dzieci i młodzieży; podręczniki do nauki języków obcych; atlasy, plany, mapy i przewodniki turystyczne oraz inne publikacje multimedialne.

<sup>14</sup> P. Félizat, M. Marty: *Les multimédias dans les bibliothèques* „Bulletin des Bibliothèques de France” 1998 T. 43 nr 3 s. 79-80 [online].

Przyjęcie takiego układu pozwoliło mi na zaprezentowanie złożonych zależności i procesów jakim podlega książka multimedialna w procesie komunikacji (powstanie płyty CD-ROM, kształtowanie się rynku wydawnictw multimedialnych, ich rozpowszechnianie, odbiór przez czytelnika oraz charakterystyka poszczególnych typów publikacji). Taki układ pozwolił mi znaleźć odpowiedzi na postawione pytania:

1. Jakie cechy i funkcje wspólnie posiada książka tradycyjna i multimedialna?
2. Jaki jest wpływ książki multimedialnej na jej odbiór przez czytelnika?
3. Jakie korzyści, zagrożenia i zmiany (psychologiczne i pedagogiczne) wynikają z dostępu do książek multimedialnych?

4. Jakie jest miejsce i rola aplikacji multimedialnych na polskim rynku wydawniczym? Dobór metod, techniki i narzędzi badawczych zależy od celów i przedmiotu badań. W tym przypadku jako główną metodę badawczą zastosowałam metodę analizy i krytyki piśmiennictwa oraz syntezy, a jako podstawowe techniki badawcze zastosowałam: wywiad, ankietę oraz badanie dokumentów.

Realizacja podjętego przeze mnie tematu zrodziła wiele problemów. Największym problemem okazał się **całkowity brak zainteresowania** producentów multimediiów zaprezentowaniem swojego dorobku na łamach niniejszej książki. **Żaden** z wielu polskich wydawców, pomimo skierowanych pod ich adresem próśb, **nie udzielił mi** nawet podstawowych informacji dotyczących produkcji publikacji multimedialnych: ilości tytułów, ich struktury w poszczególnych latach, nakładów, wyników sprzedaży i osiągniętych zysków. Okazało się, że oficyny wydawnicze strzegą informacji o swojej produkcji tak ściśle, że nie sposób w niektórych przypadkach nawet ustalić daty produkcji ich publikacji. Firmy produkujące książki multimedialne nie były także zainteresowane udzieleniem informacji o historii swoich oficyn i okolicznościach związanych z rozpoczęciem działalności na niwie multimediiów. Tylko jedno z wydawnictw, a mianowicie Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, udzieliło autorce informacji na temat genezy tego sektora swojej produkcji wydawniczej.

Przystępując do realizacji podjętego tematu, chciałam przedstawić pełną ofertę książek multimedialnych polskich oficyn w układzie chronologicznym, okazało się to jednak zadaniem ponad siły.

Jednym z głównych problemów polskiego rynku książki po 1989 r. jest nadal niedostateczna informacja o produkcji wydawniczej, a szczególnie o produkcji książek multimedialnych. Nie sposób jest uzyskać na ten temat informacje od samych wydawców<sup>15</sup>. Dodatkowo sprawę utrudnia fakt, że wiele publikacji multimedialnych nie posiada numeru ISBN i ISSN, przez co nie są odnotowane w rejestrach Biblioteki Narodowej ani Centrum Informacji o Książce. Powoduje to duże luki w informacji o prawdziwej objętości tego sektora rynku wydawniczego<sup>16</sup>. Także same firmy nie są zainteresowane rzetelnością publikowanych informacji o ich produkcji wydawniczej. Wielokrotnie firmy produkujące multimedia nie podawały w swoich katalogach, informatorach czy na stronach Internetu wszystkich wyprodukowanych przez siebie produktów, w większości przypadków nie umieszczały także daty produkcji swoich publikacji, dlatego w książce przedstawiam wykaz publikacji, tylko przy tych oficynach, gdzie było to możliwe. W wielu przypadkach nawet bezpośrednio dotarcie do produktu danej oficyny nie udzieliło odpowiedzi na temat daty produkcji, gdyż wydawcy obawiając się zalegania programu na półkach przez dłuższy okres, celowo nie umieszczali daty jego produkcji ani płycie, ani na pudełku.

Książka multimedialna na CD-ROM-ie jest publikacją specyficzną, dlatego być może wiele osób w szczególny sposób zapisuje tytuły takich książek, podobnie jak czyni to z tytułami czasopism i słowem Internet, stosując w ich zapisie wielkie litery. Ponieważ zjawisko to występuje powszechnie, podobny sposób zapisu przyjęłam w tej książce.

---

<sup>15</sup> Tylko trzy z firm: Young Digital Poland, Edgard Multimedia i Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, dokonały weryfikacji sporządzonych przeze mnie na podstawie dostępnych ofert wydawniczych wykazów swoich publikacji.

<sup>16</sup> Ł. Gołębiowski: *Rynek...* jw., 2000 s. 126.

## ROZDZIAŁ I

# HISTORIA PŁYTY CD-ROM

## 1. Pojęcie multimedia i terminologia dotycząca książek multimedialnych

Szybkie i masowe upowszechnienie techniki cyfrowego zapisu informacji przyczyniło się do powstania nowej kategorii dokumentów – dokumentów elektronicznych, które podobnie, jak dokumenty tradycyjne, po powieleniu w dużej ilości stają się publikacjami elektronicznymi. Publikacje elektroniczne od tradycyjnych różnią się przede wszystkim zapisem w postaci cyfrowej<sup>1</sup>, powszechną dostępnością<sup>2</sup>, teoretycznie nieograniczoną objętością, odmienną relacją między autorem i dziełem (możliwość zmiany treści, wpływ odbiorców), rozmywaniem się pojęcia plagiatu<sup>3</sup> oraz szerokimi możliwościami wykorzystania. Równie ważne są inne cechy tych publikacji, takie jak: większa selekcja i prostszy dostęp do informacji oraz możliwość interakcji z jej źródłem<sup>4</sup>. A. Osswald w swoim artykule pod tytułem *Elektronische Publikationen* przedstawił typologię publikacji elektronicznych, wprowadzając następujące kryteria ich podziału: „dostępność wersji w postaci drukowanej, stopień podobieństwa formalnego do tradycyjnych wydawnictw (np. istnienie podziału na strony, zeszyty itp.), sposób kodowania danych (kodowanie znakowe, faksymile, formy mieszane), zastosowany nośnik (magnetyczny, optyczny, magnetyczno-optyczny), stopień integracji mediów,

<sup>1</sup> Cechę tę określa się także digitalnością, a za pozostałe cechy książki elektronicznej, tworzące jej nową jakość uważa się immaterialność i interaktywność. K. Wilkoszewska: *Estetyka nowych mediów*. [W:] *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*. Kraków 1999 s. 7-25.

<sup>2</sup> Powszechną dostępność należy rozumieć jako możliwość odczytywania tekstu równocześnie przez wielu użytkowników.

<sup>3</sup> P. Féliyat, M. Marty: *Les multimédias dans les bibliothèques „Bulletin des Bibliothèques de France”* 1998 t.43 nr 3 s.79-80 [online].

<sup>4</sup> A. Osswald: *Elektronische Publikationen. Spezifika und Konsequenzen für ihre Nutzung im BID-Bereich „Zeitschrift für Bibliothekswesen und Bibliographie”* 1993 Jg 40 H.4 s. 326-342 [online].

możliwości interakcji”<sup>5</sup>. Innego podziału dokonał P. Barker zajmujący się badaniami relacji człowiek-komputer na Uniwersytecie Teesside w Wielkiej Brytanii wyróżniając wśród dokumentów elektronicznych trzy grupy: statyczne – prezentujące informację w ten sam sposób, dynamiczne – umożliwiające wybór sposobu prezentacji danych oraz „żywe” – w których można zmieniać formę i treść informacji<sup>6</sup> (do nich możemy zaliczyć także publikacje multimedialne).

Tworzenie i rozpowszechnianie publikacji multimedialnych (w tym książek multimedialnych na CD-ROM<sup>7</sup>) odbywa się głównie za pomocą komputerowych mediów takich jak multimedia<sup>8</sup> i hipertext (*hypertext*)<sup>9</sup>. Mechanizm działania hipertextu w książkach multimedialnych jest podobny do działania odsyłaczy w tradycyjnych publikacjach<sup>10</sup>. Po kliknięciu na odnośnik hipertextu (ikona<sup>11</sup>, podkreślenie, inny typ lub kolor czcionki) zostaniemy odesłani do innego fragmentu danych (tekstu, grafiki, dźwięku, animacji), co umożliwi pobieranie danych w sposób nieliniowy, a poszukiwanie informacji staje się bardziej naturalne – podobne do sposobu myślenia człowieka<sup>12</sup>. Ważnym terminem w przypadku książek multimedialnych jest interfejs użytkownika, czyli – „sposób w jaki odbywa się komunikacja pomiędzy systemem operacyjnym lub programem komputerowym a użytkownikiem”<sup>13</sup>. Inaczej mówiąc jest to miejsce styku dwóch systemów,

<sup>5</sup> Tamże.

<sup>6</sup> P. Barker: *Living books and dynamic electronic libraries „The Electronic Library”* 1996 vol. 14 nr 6 s. 491-501 [online].

<sup>7</sup> CD-ROM – „dysk kompaktowy służący do odczytu informacji multimedialnej. Charakteryzuje się ogromną pojemnością (rzędu gigabajta) oraz długim czasem przechowywania danych. Budowa i zasada działania jest podobna jak w przypadku płyty kompaktowej z muzyką”. S. Juszczyk: *Podstawy informatyki dla pedagogów*. Kraków 1999 s. 364. Potocznie terminem tym też bywa określany czynniki płyt CD-ROM.

<sup>8</sup> Termin „multimedia” jest terminem wieloznacznym, w tym przypadku należy go rozumieć jako technikę polegającą na wykorzystaniu różnych środków przekazu, np. obrazu, dźwięku, animacji itp. w jednym systemie komputerowym. *Słownik współczesnego języka polskiego*. Red. nauk. Bogusław Dunaj. Warszawa 1996 s. 543.

<sup>9</sup> Hipertext (Hipertekst) – dosłownie „nad-tekst”, „coś więcej”, niż tylko sam tekst – nowa jakość, która powstaje gdy pewna liczba tekstów zostanie powiązana ze sobą odsyłaczami (hyperlink). Powstała dzięki tym powiązaniom strukturę można penetrować wzdłuż szlaków wyznaczonych przez odsyłacze. Odpowiednie powiązania pozwalają nie tylko dotrzeć do poszukiwanych tekstów, ale też zapoznać się z ich kontekstami. Hipertekstową strukturę mają tradycyjne encyklopedie, w hasłach których zawarte są odsyłacze do innych haseł. Technika komputerowa znacznie ułatwiła tworzenie i korzystanie [z] tego typu publikacji, zastępując wertowanie stron szybkim skokiem do tekstu wskazanego odsyłaczem. Hipertekst stał się naturalną formą publikacji elektronicznych, takich jak dokumentacja techniczna, przepisy prawa, leksykony, słowniki i podobne publikacje referencyjne, udostępniane obecnie na płytach CD-ROM lub w Internecie, w ramach World Wide Web. Węzłami hipertekstowej struktury mogą być nie tylko teksty, ale także materiały graficzne lub multimedialne (sekwencje audio i wideo), które w takim powiązaniu nazywa się czasem hipermediami (hypermedia). Leksykon KMI – Komputery Multimedia Internet Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych [online].

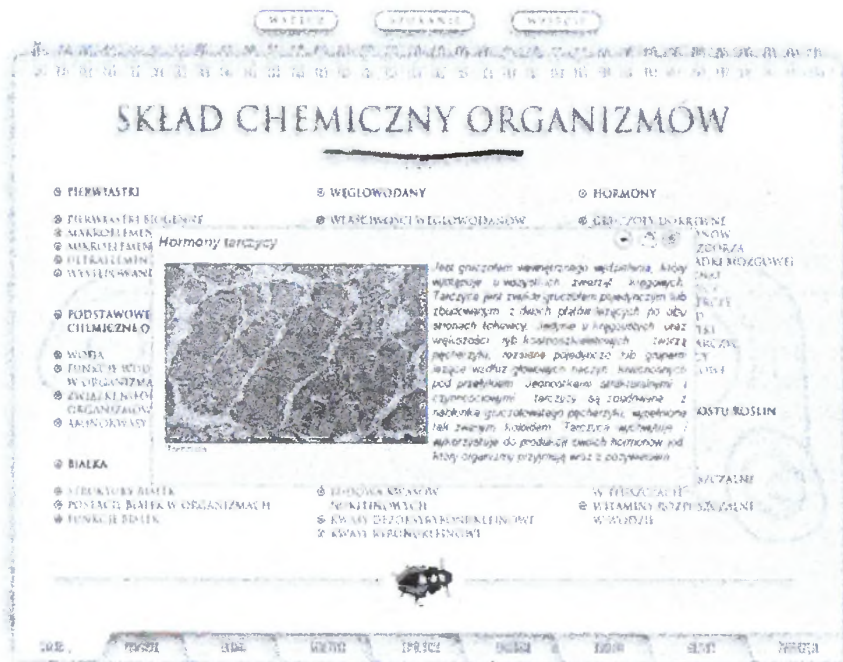
<sup>10</sup> Pierwszy system hipertekstowy o nazwie Hypertext Editing System (HES) powstał już w 1968 r. Stworzyli go Ted Nelson (wprowadził termin hipertext do obiegu w 1965 r.) oraz Andy van Dam, wykorzystując później do stworzenia dokumentacji programu Apollo. Tamże oraz M. Drzewiecki: *Książka i inne formy przekazu treści w środowisku edukacyjnym*. [W:] *Multimedia. Biblioteka, Edukacja. Konferencja ogólnopolska Białystok, 18-20 maja 2000 r.* Warszawa 2001 s. 15.

<sup>11</sup> Ikona – „mały obrazek symbolizujący elementy systemu Windows. Ikony mogą oznaczać miejsce przechowywania informacji, ale także ułatwiać wykonywanie pewnych czynności (np. ikona drukarki)”. *Elementarz Windows. Co to właściwie jest...* „Komputer Świat” 1999 nr 19 s. 32. Najczęściej dwukrotne kliknięcie myszką na ikonę uruchamia program, który jest przez nią reprezentowany. Ikony ułatwiają korzystanie przez użytkownika z komputera bez wypisywania poleceń.

<sup>12</sup> D. Parker, B. Starrett: *Ostrze technologii. Przewodnik po CD-ROM*. Warszawa 1993 s.109.

<sup>13</sup> *Interfejs użytkownika* – termin wywodzący się od angielskiego słowa interface (łączyć, złączać). S. Juszczyk: *Podstawy... jw.*, s. 373.





Rys 1. Przykładowy interfejs użytkownika z zastosowanym hipertextem (wzajemnym powiązaniem tekstów odsyłaczami) w „Encyklopedii Przyrody” firmy Cartall z realizacją graficzną firmy MediaLab

w tym przypadku człowieka i programu (wygląd programu i sposób korzystania z niego). Na interfejs użytkownika składają się wszystkie okna<sup>14</sup>, przyciski, menu<sup>15</sup> oraz funkcje programu<sup>16</sup>.

Multimedia to zjawisko, które swoim oddziaływaniem wykracza bardzo daleko poza granicę szeroko pojętej techniki. Być może, dlatego istnieje problem z definicją tego pojęcia. Do dziś nie istnieje jego prosta definicja zadowalająca wszystkich znawców przedmiotu. Problem polega jednak nie na tym, że nie wiadomo co kryje się pod nazwą „multimedia”, ale na tym, że funkcjonuje zbyt wiele jego znaczeń. Termin ten funkcjonował w prasie amerykańskiej już od roku 1976, natomiast po raz pierwszy słowa „multimedium” użył Bill Gates w 1986 r. podczas konferencji prasowej, na której prezentował dysk CD-ROM<sup>17</sup>.

Termin multimedia<sup>18</sup> wywodzi się od pojęć: „multi” – (z łac. „multus”), stanowiącego pierwszy człon wyrazów złożonych wskazujący na dużą ilość, wielo-

<sup>14</sup> Okno – „część obszaru roboczego ekranu w systemie Windows lub jego aplikacjach. Każde okno zawiera: pasek tytułu, a pod nim pasek menu”. Tamże, s. 382.

<sup>15</sup> Menu – „jest to zestaw możliwości (opcji, funkcji), które użytkownik może wybierać za pomocą określonych klawiszy” (...). Tamże, s. 379. Inna definicja tego terminu to „posegregowana lista opcji, z której użytkownik może wybierać polecenia w celu wykonania konkretnej operacji. Menu prezentowane jest najczęściej w postaci paska przedstawiającego kilka podmenu. Kliknięcie na nazwę menu rozwija listę dostępnych poleceń”. *Czas do szkoły*. „Komputer Świat” 1999 nr 19 s. 8.

<sup>16</sup> Tamże.

<sup>17</sup> D. Monet: *Multimedia*. Katowice 1999 s. 6.

<sup>18</sup> Często obok terminu multimedia w literaturze przedmiotu spotyka się wyrażenie równoważne „integracja mediów”. M. Drzewiecki: *Książka...* jw., s. 13.

krotność tego, co wyraża drugi człon złozenia<sup>19</sup> i „media” (liczba mnoga od „medium”), słowa, które funkcjonuje w różnych znaczeniach<sup>20</sup>, najczęściej pod uwagę bierze się dwa z nich. „W pierwszym z nich mianem medium określa się nośnik danych, taki jak np. CD-ROM. W drugim znaczeniu medium to środek, za pomocą którego informacja jest przekazywana użytkownikowi, np. grafika, tekst lub dźwięk”<sup>21</sup>.

Na początku lat siedemdziesiątych na świecie (w Polsce w latach osiemdziesiątych i na początku lat dziewięćdziesiątych) za multimedia uważano pakiety pomocy naukowych, w których zebrano materiały dydaktyczne różnego typu: filmy, taśmy magnetofonowe, slajdy, podręczniki, materiały ilustracyjne i towarzyszące. Były więc to różne media, nie mające jednak nic wspólnego z komputerami i elektroniką komercyjną. W drugiej połowie lat osiemdziesiątych pojęcie multimedia zaczęto odnosić do stacji roboczych przygotowujących dane do zapisu na płytach CD<sup>22</sup>. Wraz z rozwojem techniki komputerowej pojawiły się pierwsze z definicji (w kontekście powiązań z techniką komputerową), które określały multimedia, jako „prezentację danych komputerowych w formie obrazu, dźwięku, animacji i tekstu”<sup>23</sup> albo „wykorzystanie kombinacji przynajmniej dwóch metod prezentowania informacji: na przykład wykorzystanie tekstu w połączeniu z grafiką lub obrazu w połączeniu z dźwiękiem”<sup>24</sup>, „aplikację, która zawiera informacje w więcej niż jednej postaci”<sup>25</sup> lub jako „różnorodne środki audiowizualne (dźwięk, tekst, obraz, animacja) wzajemnie się uzupełniające, użyte w jednym przekazie”<sup>26</sup>. Na początku lat dziewięćdziesiątych termin ten zaczęto wiązać ze sprzętem (komputerami PC wyposażonymi w funkcje przetwarzania obrazu i dźwięku). Podobne stanowisko w późniejszym czasie, częściowo przyjął także *Praktyczny słownik współczesnej polszczyzny*, który multimedia zdefiniował jako: „zwyczajowe określenie, którym przyjęto nazywać łącznie: napęd CD-ROM, kartę dźwiękową, kolorowy monitor, zestaw głośnikowy, czasem również mikrofon a także programy komputerowe, które w znacznym stopniu wykorzystują możliwości sprzętowe oferowane przez ten zestaw”<sup>27</sup>.

Z czasem słowo multimedia stało się modne i z tego powodu często nadużywane. Popularnym w latach dziewięćdziesiątych chwytem reklamowym stosowanym przez producentów i sprzedawców było określanie (nie zawsze zgodnie

<sup>19</sup> *Słownik języka polskiego PWN*. Red. nauk. Mieczysław Szymczak, T.3, L-P. Warszawa 1995 s. 215.

<sup>20</sup> Najczęściej pojęcie to odnosi się do mass mediów na oznaczenie środków masowej komunikacji (radio, film, telewizja, prasa). Na świecie w podręcznikach poświęconych edukacji terminu media używa się zarówno w stosunku do środków masowego przekazu, jak i innych środków komunikowania. Biorąc pod uwagę łacińskie pochodzenie terminu (od słowa „pomiędzy”) definiuje się media jako środki, sposoby, kanały komunikowania. T. Goban-Klas: *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*. Warszawa-Kraków 1999 s. 11. Według *Innego słownika języka polskiego PWN* termin media funkcjonuje również jako określenie osoby zdolnej do nawiązywania kontaktu z duchami oraz jako termin specjalistyczny określający elektryczność, gaz, wodę i inne zasoby dostępne w sieci, np. energetycznej, gazowej lub wodociągowej. *Inny słownik języka polskiego PWN*, I A...Q. Warszawa 2000 s. 838.

<sup>21</sup> S. Bosak, J. Slaman: *Podręcznik użytkownika CD-ROM*. Warszawa 1995 s. 95.

<sup>22</sup> *Nowa Encyklopedia Powszechna PWN*. T.4, M-P. Warszawa 1996 s. 331.

<sup>23</sup> S. Hodson: *Multimedia, revolution or evolution*. „Information Services and Use” 1991 vol. 11, s. 301-305 [online].

<sup>24</sup> S. Bosak, J. Slaman: *Podręcznik... jw.*, s. 4.

<sup>25</sup> D. Parker, B. Starrett: *Ostrze... jw.*, s. 200.

<sup>26</sup> *Słownik wyrazów obcych*. Wydanie nowe, Warszawa 1995 s. 748.

<sup>27</sup> *Praktyczny słownik współczesnej polszczyzny*. Pod red. Heleny Zgólkowej. T. 22. Mop-Narozny, Warszawa 1999 s. 107.

z prawdą), różnorodnych produktów mianem produktów multimedialnych<sup>28</sup>. Tym samym okazało się, iż „wszystko, co wykracza poza obszar przetwarzania tekstów i liczb związane jest z pojęciem multimedia”<sup>29</sup> i tak na przykład na targach Multimedia '94 Publishing Festival organizowanych przez Międzynarodowe Targi Poznańskie i Polską Izbę Książki prezentowano m.in.: książki, czasopisma, albumy, reprodukcje, pocztówki, grafikę komputerową, oprogramowanie dla wydawnictw i bibliotek, płyty kompaktowe, płyty i taśmy audio-wideo, ale także np. artykuły papiernicze i biurowe oraz kompleksowe wyposażenie księgarń i bibliotek<sup>30</sup>. Był to jeden z przykładów nadużywania do celów marketingowych tego jeszcze niezdefiniowanego ostatecznie pojęcia. W 1992 r. A. Chenet na łamach czasopisma „Documentaliste” stwierdzała, że termin ten jest używany do takiej różnorodności przedmiotów, że prowadzi to do pomieszania materii, sama autorka natomiast multimedia odnosiła do hipertextu<sup>31</sup>. Przytoczmy w tym miejscu za B. Steinbrinkiem stanowisko znanego amerykańskiego czasopisma komputerowego „Byte”, które na pytanie co należy rozumieć pod pojęciem „multimedia” odpowiedziało: „jeśli nie jesteście Państwo pewni, czym są multimedia (...) dowiedcie się tego z pewnością, gdy je zobaczycie lub usłyszycie”<sup>32</sup>. Jasno widać więc, że skutkiem swoistej „kampanii reklamowej”, jaką producenci i sprzedawcy zapewnili multimediom stała się ogromna rozbieżność stanowisk, co do zawartości merytorycznej tego terminu, co brytyjski magazyn „Multimedia” skwitował stwierdzeniem, że każdy pod tym pojęciem widzi co innego, w związku z czym termin ten może oznaczać wszystko albo nic<sup>33</sup>.

Także i obecnie poszczególne definicje tego pojęcia różnią się zasadniczo od siebie, przykładowo w definicji zawartej w *Nowym Leksykonie PWN*, podkreślono istotny związek multimedii ze sprzętem koniecznym do ich odbioru. Według tej definicji multimedia to: „połączenie różnych sposobów przekazywania informacji [tekstu, dźwięku, grafiki, obrazów ruchomych i nieruchomych] za pośrednictwem komputera lub skomputeryzowanego sprzętu audiowizualnego (odtwarzacza płyt kompaktowych, magnetowidu, elektronicznych instrumentów muzycznych), np. wydawnictwa elektroniczne, gry, wideoklipy”<sup>34</sup>. Interesująca jest także definicja zawarta w *Innym słowniku języka polskiego PWN*<sup>35</sup>, według której multimedia to już nie tylko „różnorodne środki audiowizualne – tekst, obraz, dźwięk i film – użyte w jednym przekazie” ale również „oprogramowanie, w którym wykorzystuje się te środki”. Inne ze stanowisk – stanowisko twórców zestawów umożliwiających przekształcenie standardowego komputera klasy PC w komputer MPC<sup>36</sup> (specyfikacja sprzętu i oprogramowania stosowanego do multimedialnego prezentowania informacji) brzmi „technologia multimediiów integruje w sobie trzy dziedziny: techniki

<sup>28</sup> Często kupując zwykłą kartę dźwiękową można było się dowiedzieć, że będziemy mieli przez to świetną zabawę i kontakt z multimediami lub też zakup płyty głównej do komputera z zintegrowaną kartą dźwiękową – uznawany był za zakup płyty głównej z multimediami.

<sup>29</sup> B. Steinbrink: *Multimedia. U progu technologii XXI wieku*. Wrocław 1993 s. 17.

<sup>30</sup> [TK]: *Multimedia w Poznaniu*. „Enter” 1994 nr 9 s. 11.

<sup>31</sup> A. Chenet: *Les mots-clés du multimedia*. „Documentaliste” 1992 vol. 29 nr 2 s. 73-79 [online].

<sup>32</sup> Cyt. za: B. Steinbrink: *Multimedia... jw.*, s. 17.

<sup>33</sup> B. Steinbrink: *Multimedia. U progu technologii XXI wieku*. Wrocław 1993. Cyt. za: M. Drzewiecki: *Książka... jw.*

<sup>34</sup> *Nowy leksykon PWN*. Warszawa 1998 s. 1119.

<sup>35</sup> *Inny słownik... jw.*, s. 902.

<sup>36</sup> MPC – „komputery umożliwiające zintegrowaną obróbkę grafiki, obrazów bitowych, dźwięku, animacji komputerowych i nagrań wideo”. M. Kaliński: *Multimedia pod strzechą* (1). „Enter” 1993 nr 11 s. 144. W przypadku MPC średniej (domowej) klasy wystarcza: komputer klasy PC, czytnik CD-ROM, karta dźwiękowa, karta graficzna o dużej rozdzielczości oraz opcjonalnie karty do digitalizacji i obróbki obrazu wideo.

publicystyczno-wydawnicze, elektroniki komercyjnej (zwanej również elektroniką popularną i zajmującej się wytwarzaniem sprzętu takiego jak telewizory, magnetowidy, kamery wideo, walkmany itp.) oraz zastosowania komputerowe w jedno medium służące wymianie informacji”<sup>37</sup>.



Rys. 2. Słownik Szkolny. Muzyka Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych umożliwia obejrzenie instrumentu i wysłuchanie fragmentu utworu muzycznego

Kolejne ze stanowisk prezentuje multimedia w kontekście ich oddziaływania na użytkownika, np. jedna z definicji uznaje za multimedia „określenie programów, które oddziałują na użytkownika wszystkimi dostępnymi środkami wyrazu: statycznym i animowanym obrazem oraz dźwiękiem (mową) i muzyką”<sup>38</sup>, natomiast inna uważa je za „metodę prezentowania informacji za pomocą komputera, łączącą elementy audiowizualne, takie jak tekst, dźwięk i grafikę (nieruchome obrazy, animacje komputerowe i zdigitalizowany obraz wideo). Multimedialna baza danych o instrumentach muzycznych umożliwi użytkownikowi nie tylko wyszukanie i odczytanie opisu instrumentu, ale również obejrzenie ilustracji i wysłuchanie fragmentu utworu muzycznego. Aplikacje multimedialne wyróżniają się wysokim stopniem interaktywności (dialogu użytkownika z komputerem)”<sup>39</sup>.

Przedstawiona powyżej definicja jest jedną z niewielu, która zwraca uwagę na jedną z najważniejszych cech aplikacji multimedialnej wyróżniającą ją od innych mediów, którą jest jej wysoki stopień interaktywności<sup>40</sup>. To właśnie on powoduje koncentrację uwagi odbiorcy, zmusza go do działania oraz podejmowania decyzji. Widoczne jest to wyraźnie w multimedialnych bajkach dla dzieci, w których w zależności od woli dziecka akcja rozwija się w różny sposób. Innym tego przykładem są programy edukacyjne oraz kursy języków obcych, gdzie użytkownik sam ustala stopień trudności wykonywanych ćwiczeń i częstotliwość powtórek.

Rozważania na temat czym są multimedia, należy zakończyć zbudowaniem ich definicji. Za multimedia (książki multimedialne) należy uznać programy komputerowe (aplikacje)<sup>41</sup>, zapisane na CD-ROM-ach, które oddziałują na użytkownika wszystkimi dostępnymi środkami wyrazu takimi jak: tekst, dźwięk i grafika – nieruchome obrazy, animacje komputerowe i zdigitalizowany obraz wideo oraz odznaczają się wysokim stopniem interaktywności.

<sup>37</sup> B. Steinbrink: *Multimedia...* jw., s. 17-18.

<sup>38</sup> [JZ]: *Grający pecet*. „Enter” 1993 nr 12 s. 68.

<sup>39</sup> *Leksykon...* jw. [online].

<sup>40</sup> Przykładem typowej aplikacji multimedialnej jest np. Encyklopedia Multimedialna PWN. Zawiera ona oprócz tekstu, ilustracje statyczne (zdjęcia, rysunki, mapy) oraz dynamiczne (fragmenty filmów, nagrań dźwiękowych, animacji).

<sup>41</sup> Aplikacja – „(utility, application) inaczej program użytkowy. Program dostarczony przez producenta oprogramowania, wykonujący złożone zadania określonego rodzaju. Może służyć do redakcji tekstów, tworzenia baz danych, prac biurowych, kreślenia, wspomagania prac projektowych itp. Obecnie są to zwykle programy przyjazne, oferujące użytkownikowi instrukcje korzystania z programu (wyswietlane na życzenie na ekranie) oraz rozbudowane menu (...)”. S. Juszczyk: *Podstawy...* jw., s. 360.

## 2. Narodziny płyty kompaktowej – CD

Świat publikacji multimedialnych to świat nowych możliwości odbioru, w których tekst, obraz, animacja, sekwencje wideo i stereofoniczny dźwięk w jednej prezentacji otaczają nas, dostarczając jednocześnie wielu wrażeń. Ten świat otwiera przed nami nowe formy recepcji książki, którą nie tylko czytamy – ona mówi do nas, pokazuje obrazy i sekwencje filmów, wydaje różnorodne dźwięki, czasem możemy nawet, podobnie, jak w tradycyjnej książce usłyszeć szelest przewracanych kartek. To wszystko stało się możliwe dzięki wprowadzeniu nowych technologii cyfrowego zapisu danych: od dziurkowanych kart i taśm, poprzez taśmy i dyskietki magnetyczne do dysków optycznych (zaliczamy do nich także CD-ROM). Szybko rozwijająca się technologia zapisu optycznego (głównie dysków kompaktowych) pozwalająca na zapis ogromnej ilości danych została bardzo wcześnie wykorzystana do przechowywania danych komputerowych (według B. Dugalla pojemność CD-ROM-ów jest ponad milion razy większa niż materiałów drukowanych i około tysiąc razy większa od mikroform)<sup>42</sup>. Tym samym wraz z pojawieniem się standardu CD-ROM i jego wykorzystaniem do zastosowań multimedialnych wzrósł popyt na komputery przystosowane do pracy z aplikacjami multimedialnymi (MPC). Dzięki tak niespodziewanie szybkiemu upowszechnianiu się CD-ROM-u – nośnika zapewniającego standaryzację, wysoką pojemność, trwałość, niskie ceny czytników i powielania, kompatybilność między platformami (Macintosh, Sun, DEC), jednorazowość całego procesu oraz dużą liczbę tytułów – lata dziewięćdziesiąte zostały nazwane erą CD-ROM-ów lub jak twierdzą inni erą „multimediów”. Powstanie tego standardu odegrało bardzo ważną rolę w rozwoju techniki komputerowej (zarówno oprogramowania jak i sprzętu). Dzięki niemu zniknęło ograniczenie pojemności, które narzucała dyskietka (z 1,44 MB do 650 MB). Jednak pomimo bardzo silnych związków z przemysłem komputerowym tak naprawdę ten mały, płaski, mieniący się kolorami tęczy dysk zawdzięcza swoje powstanie muzyce, szczególnie zaś płycie kompaktowej (pierwszemu rewolucyjnemu nośnikowi cyfrowego zapisu danych), która stała się jego prekursorem. Nawet wytrawnemu znawcy trudno jest na pierwszy rzut oka odróżnić płytę kompaktową (CD) od dysku CD-ROM i jest to zrozumiałe, ponieważ fizyczna budowa obu dysków jest identyczna (CD-ROM wymagał jedynie wprowadzenia dodatkowych metod korekcji danych, co stało się przyczyną zmniejszenia jego użytecznej pojemności do 650 MB)<sup>43</sup>. Jeśli umieścimy dysk CD-ROM w odtwarzaczu płyt kompaktowych – rezultatem takiego eksperymentu będzie wyłącznie cisza lub hałas w zależności od rodzaju odtwarzacza, jeśli natomiast umieścimy dysk CD w czytniku CD-ROM możemy słuchać muzyki o wysokiej jakości dźwięku. Tak więc te dwa produkty oprócz tego, że mają podobną budowę fizyczną, wygląd, wspólną część nazwy, posiadają także wspólny rodowód. Historia płyt CD sięga dość daleko. Już na przełomie lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych opracowano w firmie Philips na potrzeby odtwarzaczy optycznych dysków wideo LaserDisc zasadę laserowego odczytu. Natomiast firma Sony pod koniec lat sześćdziesiątych rozpoczęła badania poświęcone technice cyfrowego zapisu dźwięku. Połączenie doświadczeń obu tych firm w 1978 r. miało zaowocować stworzeniem kompaktowego dysku audio (CD) w jednym standardzie dla rozpowszechniania

<sup>42</sup> B. Dugall: *CD-ROM in German university libraries* „European Research Library Cooperation. The Liber Quarterly” 1994 nr 4 s. 126-136 [online].

<sup>43</sup> P. Pilarczyk: *Kurs na DVD*. „PC Kurier” 1999 nr 15 s. 38.

muzyki zapisanej w sposób cyfrowy. Tak też się stało w 1982 r., kiedy to zaprezentowano owoc tej współpracy – nowe medium – krążek CD (Compact Disc – dysk kompaktowy). Miał on zastąpić powszechnie dotąd używane płyty analogowe – w niczym ich jednak nie przypominał – miał z nimi tylko jedną wspólną cechę – okrągły kształt. Ostatecznie obie firmy wypracowały standard płyty CD (ogłoszony w 1980 r. jako tzw. Czerwona Księga – nazwa od koloru okładki), na który składała się jej charakterystyka fizyczna, specyfikacja nagrywania, próbkowania<sup>44</sup> oraz rozmiar nowych dysków wynoszący 5 cali czyli 12 centymetrów (nieoficjalnie mówi się, że rozmiar ten został wybrany, gdyż pozwalał na pomieszczenie IX Symfonii Beethovena). Tak więc, niewielki rozmiar, prostota w obsłudze, nowatorski sposób zapisywania danych, natychmiastowy dostęp do poszczególnych utworów muzycznych oraz duża trwałość dysków CD zdecydowały o błyskawicznym tempie rozwoju tej nowoczesnej technologii. W 1983 r. na rynek wprowadzono pierwszy działający odtwarzacz płyt CD.

Dysk CD (podobnie jak CD-ROM) składa się z kilku warstw. Podstawą jest przezroczysty poliwęglanowy (materiał stosowany do produkcji kasków motocyklowych i szkła kuloodpornego) krążek o średnicy 12 cm i grubości 1,2 mm. Płytkę z poliwęglanu powleczone jest cienką warstwą metalu (zwykle aluminium), która pełni rolę lustra. Na warstwę aluminiową naniesiona jest warstwa lakieru ochronnego (zabezpiecza wierzchnią warstwę płyty przed zadrapaniami), na której nadrukowuje się etykietę płyty<sup>45</sup>. Najważniejszą z wymienionych powyżej warstw jest milimetrowa warstwa z włókna poliwęglanowego. Znajdują się na niej wypustki (dołki i górkę), które układają się w spiralnie ułożoną ścieżkę zaczynającą się w środku płytki (23 mm od osi obrotu – dzięki temu położenie początku jest zawsze stałe<sup>46</sup>) i kończącą na zewnątrz. Wykonuje ona 22 188 obrotów wokół krążka, a gdyby ją rozwinięto miałaby 6 km długości<sup>47</sup>. Wypustki te odciskiemy są specjalną prasą w trakcie produkcji dysku i to one składają się na zapisaną cyfrowo informację.

Dzięki temu, że informacja jest zapisywana w warstwie wewnętrznej ewentualne zabrudzenia lub też zarysowania nie mają wpływu na odczyt informacji (chyba, że mają bardzo duże rozmiary). W miejscu, gdzie na krążku znajduje się górkę, w warstwie aluminiowej tworzy się dołek (pit o szerokości  $0,66 \mu\text{m}$ <sup>48</sup> i głębokości  $0,2 \mu\text{m}$ )<sup>49</sup>, w miejscu gdzie jej nie ma, powierzchnia aluminium jest płaska i są to równiny (landy).

Dysk kompaktowy (CD) był pierwszym popularnym nośnikiem danych, w którym zastosowano metodę optycznego odczytu, jej nowatorstwo polegało na zastosowaniu głowicy czytającej zbudowanej z lasera, fotodiody, zestawu soczewek i lusterek zamiast powszechnie używanej głowicy magnetycznej. Odtwarzacz CD odczytuje dane z płyty za pomocą lasera. Wiązka podczerwonego światła o długości fali  $780 \text{ nm}$ <sup>50</sup> zogniskowana na spodniej powierzchni dysku (od strony przezroczystego krążka poliwęglanowego), bez załamań przechodzi do warstwy aluminium i tu inaczej odbija się od pitów a inaczej od landów. Po natrafieniu na

---

<sup>44</sup> Próbkowanie dźwięku – „oznacza to, że w regularnych odstępach czasu pobiera się próbki dźwięku, koduje cyfrowo i przekazuje do zapisania. Im większa jest częstotliwość, z jaką pobierane są próbki, tym bardziej zapis cyfrowy przypomina oryginał”. S. Bosak, J. Slaman: *Podręcznik... jw.*, s. 97.

<sup>45</sup> D. Parker, B. Starrett: *Ostrze...* jw., s. 15.

<sup>46</sup> M. Setlak: *Magia srebrnego krążka*. „Enter” 1995 nr 10 s. 40.

<sup>47</sup> A. Majkowski: *Multimedia – klucz do ziemi obiecanej?* „Enter” 1994 nr 12 s. 58.

<sup>48</sup>  $\mu\text{m}$  – mikrometr czyli milionowa część metra.

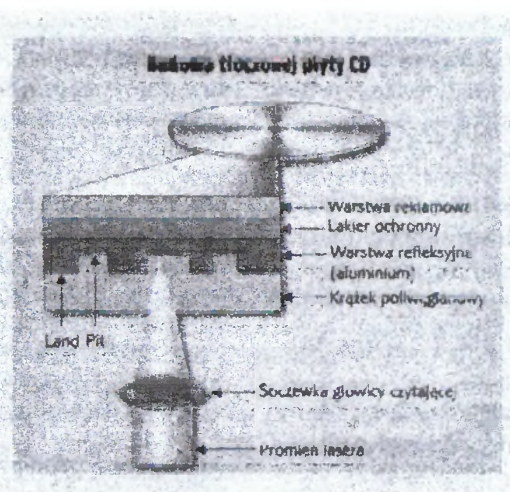
<sup>49</sup> M. Setlak: *Anatomia CD-ROM*. „Enter” numer specjalny – Wiosna 1995 s. 6.

<sup>50</sup> P. Pilarczyk: *Kurs...* jw. s. 37.

płaski land odbija się i wraca w kierunku głowicy czytającej, albo po natrafieniu na pit zafatmuje się. Fotodioda umieszczona w głowicy rejestruje fakt odbicia się promienia lasera od landu lub w przypadku natrafienia na pit brak tego odbicia.

Dzięki temu, że przy odczycie krążek CD obraca się w czytniku, głowica może rejestrować pojawianie się kolejnych pitów i landów. Zmiana z pitu na land lub odwrotnie to logiczna jedynka, zaś brak tej zmiany – to logiczne zero. Ten sposób zapisu danych na płycie kompaktowej był o tyle dobry,

że dziś praktycznie każdy napęd optyczny opiera się na technice, którą po raz pierwszy zastosowano w płycie CD. Dodać należy, że dodatkową zaletą tego sposobu zapisu jest brak podatności na działanie pola magnetycznego, które może niszczyć dane (np. w dyskietkach). Sposób odczytu danych, bez styczności głowicy z samym dyskiem sprawia, że odczyt praktycznie nie powoduje zużycia nośnika (przypomnijmy, że np. w magnetofonie głowica „szoruje” po taśmie), istnieje jednak inna groźba – tym razem ze strony producenta – źle sprasowane płyty tłoczone mogą korodować, gdyż aluminiowe lustro wchodzi z reakcją z tlenem i matowieje.



Rys. 3. Budowa tłoczonej płyty CD

### 3. Powstanie CD-ROM

Płyta kompaktowa, popularnie nazywana „kompaktem” stała się nośnikiem muzyki o nowej klasie jakości. Zastosowano w niej dwukanałowy dźwięk (stereo) digitalizowany z częstotliwością 44,1 kHz w rozdzielczości 16 bitów<sup>51</sup>. Oznacza to, że każda sekunda muzyki składa się z 88,2 tysięcy 16-bitowych (dwubajtowych) próbek, co wymaga 176,4 tysięcy bajtów, czyli około 172,27 kB miejsca<sup>52</sup>. Gdy wiemy, że płyta kompaktowa zdolna jest pomieścić 74 minuty muzyki, możemy przeliczyć jej pojemność na bajty:

$$74 \text{ (minuty)} \times 60 \text{ (sekund)} \times 172,27 \text{ kB} = 764 \text{ 879 kB (747 MB)}^{53}$$

To właśnie ta ogromna na owe czasy pojemność ponad 700 MB (gdy używano powszechnie dysków twardej o pojemności 10 MB i dyskietek o pojemności

<sup>51</sup> Co to właściwie jest... „Komputer Świat” 1999 nr 19, s. 20. Bit – (od „bite” – kęs) „elementarna jednostka informacji. Przyjmuje jedną z dwóch wartości, najczęściej przedstawiana symbolicznie przy użyciu znaków 0 i 1. W komputerowym zapisie informacji odpowiada dwóm różnym stanom nośnika elektrycznego lub magnetycznego”. S. Juszczyk: *Podstawy...* jw., s. 363.

<sup>52</sup> P. Pilarczyk: *Kurs...* jw., s. 37-38. 1 B (bajt) równa się 8 b (bitom), 1 kB (kilobajt) równa się 1024 bajtom, 1 MB (megabajt) równa się 1024 kilobajtom, a 1 GB (gigabajt) równa się 1024 megabajtom. *leksykon...* jw. [online].

<sup>53</sup> P. Pilarczyk: *Kurs...* jw., s. 38.

360 kB) była jednym z powodów, dla których zaczęto się zastanawiać nad zastosowaniem tej technologii do przechowywania danych komputerowych. Fachowcy uznali, że z przystosowaniem nie będzie wielkich problemów, gdyż wystarczy tylko na płycie utworzyć odpowiedni system plików. Tak też się stało – standard CD-ROM (CD-Read Only Memory – pamięć stała na dysku kompaktowym) powstał już w 1984 r.<sup>54</sup>, lecz jego rozwój początkowo przebiegał bardzo powoli np. w 1988 r. wydano tylko kilkadziesiąt tytułów CD-ROM-ów z oprogramowaniem, ale za to już w 1993 r., czyli po pięciu latach, ponad trzy tysiące<sup>55</sup>. Na całym świecie według szacunków Software Publishers Association w ciągu trzech pierwszych kwartałów 1993 r. sprzedano niemal 4 mln dysków CD-ROM z oprogramowaniem o wartości prawie 100 mln USD<sup>56</sup>. Wkrótce potem, w 1994 r. liczba tytułów baz danych na CD-ROM-ach oceniana była już na 5 tys., z czego jedną czwartą stanowiły publikacje multimedialne<sup>57</sup>. W owym czasie zaczęto także notować coroczne kilkudziesięcioprocentowe przyrosty sprzedaży napędów i dysków CD-ROM.

Początkowo pierwsze pojawiające się na rynku dyski CD-ROM były przeznaczone tylko dla konkretnych modeli czytników. Sytuacja taka nie sprzyjała rozwojowi rynku CD-ROM-ów. Próbą uzdrowienia sytuacji było wprowadzenie specyfikacji oznaczającej w jaki sposób dane muszą być zorganizowane na CD-ROM-ie, aby możliwe było ich odczytanie przez wszystkie czytniki dostępne na rynku. Ta specyfikacja ogłoszona przez firmy Philips i Sony (definiująca fizyczną charakterystykę dysku), znana też jako Żółta Księga stanowiła rozwinięcie specyfikacji płyty CD. Została ona jeszcze dodatkowo poddana modyfikacji przez Międzynarodową Organizację Normalizacyjną (ISO) poprzez nadanie każdemu dyskowi spisu treści – VTOC – Volume Table of Contents, który podpowiadał napędowi CD-ROM, gdzie i w jaki sposób dane są ułożone. Spis ten mógł odczytać napęd dowolnego producenta. Powstanie standardu ISO 9660 – nadal nie rozwiązywało problemów kompatybilności CD-ROM-ów, gdyż o formacie danych i o tym, w jaki sposób będą zapisane pomocnicze fragmenty potrzebne do szybkiego odnalezienia danych, decydował producent oprogramowania. Rozwiązaniem problemu stało się porozumienie producentów CD-ROM<sup>58</sup>, które zawarto w 1985 r. w hotelu „High Sierra” w Lake Tahoe w stanie Kalifornia. Porozumienie to znane jest jako „Format High Sierra” i stanowi część dokumentu specyfikacyjnego standardu ISO 9660. Dzięki niemu otworzyła się droga masowej produkcji oprogramowania na CD-ROM-ach, gdyż odtąd wszystkie napędy mogły odczytać dyski zgodne z normą ISO 9660. Umożliwiło to także zastosowanie CD-ROM-ów do oprogramowania na różnych platformach (DOS, UNIX itd.). Czytniki CD-ROM, zgodne z formatem „High Sierra” potrafiące odczytać zarówno dane komputerowe, jak i dźwięk, zostały określone skrótem CD-DA (Digital Audio). Należy także wspomnieć, iż w latach 1989-1991 z inicjatywy firm Philips, Sony i Microsoft stworzono specyfikację o nazwie „Extended Yellow Book”, która ustanowiła klasyczny format multimedialny (CD-ROM/XA). Tego typu dyski zawierały dane komputerowe oraz grafikę,

<sup>54</sup> Pierwsza publikacja na CD-ROM przeznaczona dla komputerów zgodnych z IBM PC została wydana przez firmę The Library Corporation. Leksykon... jw. [online].

<sup>55</sup> S. Bosak, J. Ślaman: *Podręcznik...* jw., s. 2.

<sup>56</sup> [PW]: *Newsy*. „Enter” 1994 nr 3 s. 16.

<sup>57</sup> N. Bevan: *Transient technology? The future of CD-ROMs in libraries*. „Program” 1994 vol. 28 nr 1 s. 1-14 [online].

<sup>58</sup> W skład tej grupy wchodził m.in. przedstawiciele firm: Apple Computer, Digital Equipment Corporation, Hitachi, LaserData, Microsoft, 3M, Philips, Sony i inni.



obrazy wideo, jak również skompresowany zapis dźwięku. Standaryzacja powoli docierała do Europy. Jeszcze w 1992 r. D. Cotte na łamach francuskiego czasopisma „Documentaliste” stwierdzała, że rozpowszechnianie technik multimedialnych znajduje się w punkcie krytycznym właśnie z powodu braku powszechnego standardu dla zapisu, kompresji i integracji danych multimedialnych oraz małej ilości baz i czytników<sup>59</sup>. Wkrótce jednak kroki podjęte przez głównych producentów CD-ROM-ów w kierunku standaryzacji zaowocowały bardzo szybkim zwiększeniem produkcji, a technologia CD-ROM zaczęła się wdzierać w różnorodne obszary ludzkich działań:

- zaczęto je wykorzystywać jako skuteczne narzędzie marketingowe (badania marketingowe, poszukiwania partnerów);
- zastosowano je jako nowoczesny środek dydaktyczny;
- posłużyły jako metoda archiwizacji danych;
- zastąpiły obszerne, wielotomowe publikacje<sup>60</sup> oraz znalazły wiele innych zastosowań.

Wpływ na rozwój nowej technologii miała także budowa fizyczna CD-ROM-u, która jak już wspomniano nie różniła się od dysku CD, jednak z powodu dodatkowych metod korekcji danych zmniejszyła się pojemność CD-ROM do około 650 MB (co odpowiada pojemności ponad 450 dyskietek 1,44 MB)<sup>61</sup> w stosunku do płyty CD (750 MB). Mimo to na dysku CD-ROM pomieścić możemy około 300-500 tys. stron tekstu<sup>62</sup> albo 10 tys. obrazów o znakomitej jakości, albo 240 minut stereofonicznych nagrań dźwiękowych, albo 60 minut animacji i zdjęć filmowych, albo wszystkich po trochu<sup>63</sup>. Okazało się jednocześnie, iż tłoczony CD-ROM, to bardzo tani sposób publikacji (programów lub danych) praktycznie w nieograniczonej ilości egzemplarzy (w 1999 r. koszt wytłoczenia jednej płyty nie przekraczał już 3-4 zł, a czas wytłoczenia 50 tys. płyt nie przekraczał dwóch tygodni)<sup>64</sup>.

Poszukiwanie nowych metod optycznego zapisu danych zmierzających do odkrycia nośnika o większej pojemności, który jednocześnie zapewniłby lepszą jakość obrazu i dźwięku, spowodowało powstanie innych nośników optycznych i magnetooptycznych wyglądających na pierwszy rzut oka identycznie jak CD-ROM, różniących się jednak od niego budową fizyczną. Nośniki te nie zna-

<sup>59</sup> D. Cotte: *Question sur le multimédia*. „Documentaliste” 1992 vol. 29 nr 4-5 s.175-181 [online].

<sup>60</sup> Np. firma International Publishing Service oferowała w 1995 r. około 100 tytułów publikacji naukowych na CD-ROM-ie z dziedziny medycyny, nauk ścisłych, techniki, biologii, ekonomii i marketingu oraz nauki o środowisku. Ich ceny wahały się od kilkudziesięciu do kilkuset, a w niektórych przypadkach nawet kilku tysięcy funtów. PW: *CD-ROM dla uczonych* „Enter” 1995 nr 12 s. 15. Niestety nie wiemy, jaką część tych publikacji stanowiły aplikacje multimedialne.

<sup>61</sup> W wielu źródłach występuje różna pojemność CD-ROM wynosząca od 650 do 680 MB, dla ujednoclenia przyjmijmy wartość najniższą 650 MB.

<sup>62</sup> Różne źródła podają różne dane, i tak np. S. Bosak, J. Slaman: *Podręcznik użytkownika CD-ROM*. Warszawa 1994 – uważa, że CD-ROM może zawierać 500 000 stron tekstu, według książki: J. Maj, M. Nahotko, W. Szczęch: *Zastosowania komputera w bibliotece*. Warszawa 1996 – CD ROM może zawierać 300 000 stron tekstu formatu A4, a według artykułu Krzysztofa Petelczyca: *ABC „Notes Wydawniczy” 1995 nr 11 s. 27* – CD-ROM może zawierać 340 000 stron tekstu. Natomiast internetowy Leksykon KMI – Komputery Multimedia Internet Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych podaje liczbę 350 000 stron znormalizowanego maszynopisu. Leksykon... jw. [online].

<sup>63</sup> K Petelczyk: *ABC... jw.*, s. 26. Natomiast według Jerzego Reizes-Dzieduszyckiego na dysku CD-ROM pomieścić można 600-650 MB informacji multimedialnych, co stanowi w przybliżeniu 300 tysięcy stron tekstu, 6 tysięcy obiektów ikonicznych, 75 minut nagrań dźwiękowych lub 60 minut zapisu filmowego. J. Reizes-Dzieduszycki: *Literatura wirtualna – biblioteka wirtualna. Postulaty badawcze*. [W:] *Intermedialność w kulturze końca XX wieku. Kultura i przyszłość*. Red. Andrzej Gwóźdź, Sław Krzemień-Ojak. Białystok 1998, s. 134.

<sup>64</sup> P. Pilarczyk: *Kurs... jw.*, s. 42.

laży zastosowania w produkcji wydawnictw multimedialnych, nie będziemy się więc nimi zajmować poprzestając na ich wymienieniu. Były to na przykład: wielokrotnie zapisywalna dyskietka MO (Magneto-Optical – powstała w 1988 r.) – krążek zamknięty w sztywnej obudowie z tworzywa sztucznego o średnicy 3,5 lub 5,25 cala (pojemność 128-230 MB)<sup>65</sup> oraz podobne do nich, lecz znacznie szybsze i posiadające zmienioną strukturę fizyczną dyski LIMDOW (Light Intensity Modulation DirectOverWrite – bezpośrednie nadpisywanie modulowane natężeniem światła – powstały w 1994 r.) o pojemności 640 MB – 3,5 cala do 5,2 GB – 5,25 cala. Jeszcze jednym takim nośnikiem umożliwiającym zapis wielokrotny był dysk PD (Phase Change Dual Action – technologia zmiennej fazy), jednak napędy PD nie zdobyły większej popularności, pomimo że pozwalały na zapis 650 MB danych na nośniku PD i jednocześnie pełniły rolę czytnika CD-ROM czterokrotnej prędkości<sup>66</sup>, ale technikę zmiennej fazy wykorzystano w płytach wielokrotnego zapisu (CD-RW) i DVD (na przykład DVD-RAM).

Wspomnieć także należy o pierwszej jednorazowo nagrywalnej płycie CD, czyli CD-R (CD Recordable – nagrywalny CD – powstał w 1989 r.), o budowie fizycznej zmienionej w stosunku do dotychczasowych dysków CD i CD-ROM, wielkość i grubość płyty pozostały bez zmian, nie zmienił się także sposób odczytu danych (odtwarzacz CD lub czytnik CD-ROM nie są praktycznie w stanie odróżnić płyty tłoczonej od nagranej płyty CD-R). Zmianie uległ natomiast kolor płyty (po którym można odróżnić płytę tłoczoną od nagrywalnej). Płyta tłoczona ma od góry i od dołu kolor srebrny (który bierze od warstwy aluminium), natomiast płyta CD-R może mieć od góry kolor złoty lub srebrny, w przypadku płyt Verbatim biały lub szary (pokrycie teflonem), od spodu zaś ciemnozielony, ciemnoniebieski lub złotawy w zależności od użytego barwnika. Kolejnym standardem stał się CD-RW (CD-ReWritable – wielokrotnie zapisywalny dysk CD), powstał on w 1997 r., początkowo pod nazwą CD-Erasable. Jego niewątpliwą zaletą jest to, że dzięki zmiennej budowie fizycznej w stosunku do CD umożliwia wielokrotny zapis danych.

## 4. Wynalazek płyty DVD

W sytuacji ogromnej konkurencji na rynku wideo VHS – postanowiono szukać nowego nośnika zapewniającego lepszy obraz i dźwięk oraz większą pojemność. Powołano nawet w tym celu w Stanach Zjednoczonych komisję doradczą, która określiła jego wymagania:

- „obraz o wysokiej rozdzielczości (...),
- czas zapisu – 133 minuty na jednej stronie płyty kompaktowej,
- wysokiej jakości stereofoniczny dźwięk (...),
- możliwość zapisu trzech do pięciu wersji językowych dubbingu,
- możliwość zapisu do trzydziestu wersji językowych napisów,
- blokada przeciw nielegalnemu kopiowaniu,
- blokada rodzicielska,
- formaty 16:9 (wide-screen) i 4:3 (pan-scan)”<sup>67</sup>.

Prace nad nową technologią trwały równocześnie w dwóch zespołach roboczych, powstały też dwa standardy, jeden: Super Disc (SD) zaprezentowała fir-

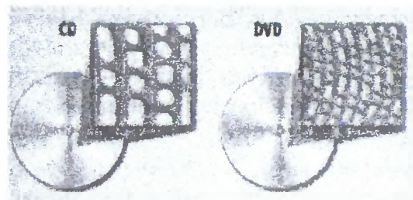
<sup>65</sup> Tamże, s. 39.

<sup>66</sup> Tamże, s. 40.

<sup>67</sup> J. Sikorski: *DVD bez tajemnic*. „Radioelektronik Audio-Hifi-Video” 1999 nr 5 s. 54. Formaty 16:9 (wide-screen) i 4:3 (pan-scan) – to formaty ekranów odbiorników telewizyjnych.

ma Matsushita Electric, Toshiba i wytwórnia filmów Time Warner, drugi: płyta MultiMedia CD (MMCD), firmy Philips i Sony. Tak więc, w styczniu 1995 r. na rynku pojawiły się dwa konkurencyjne nośniki, które stały się kolejnym krokiem w dziedzinie cyfrowego zapisu danych. Były to płyty podobne z wyglądu do płyt kompaktowych, których głównym zadaniem miało być zastąpienie analogowych taśm VHS. Ponieważ oba formaty były zupełnie niekompatybilne, dopiero połączenie sił i stworzenie Konsorcjum DVD, przekształconego później w Forum DVD, zaowocowało pod koniec 1995 r. stworzeniem nośnika (opartego w dużej mierze na technologii SD) o nazwie Digital Video Disc (cyfrowy dysk wideo), która później zmieniono na Digital Versatile Disc (wszechstronny dysk cyfrowy)<sup>68</sup>. Oczywiście natychmiast zaczęto się zastanawiać nad zastosowaniem nowego nośnika do przechowywania danych komputerowych i pod wpływem takich firm jak: Microsoft, Intel, Apple i IBM powstał standard DVD-ROM, zaś dawny Digital Video Disc uzyskał nazwę DVD-Video. Wkrótce także z uwagi na bardzo dużą pojemność nowego nośnika zaczęto wykorzystywać płyty DVD do wydawnictw multimedialnych wymagających wielu dysków CD-ROM.

Rys. 4. Porównanie szerokości spiralnej ścieżki oraz rozmiarów pitów i landów w dyskach CD i DVD



Budowa DVD jest bardzo podobna do budowy CD, jednak szerokość spiralnej ścieżki (0,74 mikrometra, w CD – 1,6 mikrometra) a także rozmiary pitów (0,4 mikrometra, w CD – 0,83 mikrometra) i landów są znacznie zmniejszone. Stało się to możliwe dzięki zastosowaniu lasera czerwonego o mniejszej długości fali (635-650 nm). DVD ma także 12 cm średnicy i 1,2 mm grubości, składa się jednak z dwóch krążków „sklejonych plecami” o grubości 0,6 mm. Większa jest też szybkość transmisji danych w DVD (10 Mbit/s) niż w CD i CD-ROM (w CD 1,4112 Mbit/s)<sup>69</sup>.

Specyfikacje CD i DVD

Tabela 1

Dane techniczne	CD	DVD
Średnica dysku	120 mm	120 mm
Grubość krążka	1,2 mm	1,2 mm
Struktura krążka	krążek poliwęglanowy	dwa sklejone krążki
Długość fali lasera	780 nm (podczerwony)	650 nm oraz 635 nm (czerwony)
Szerokość ścieżki	1,6 $\mu\text{m}$	0,74 $\mu\text{m}$
Najmniejsza długość pitu/landu	0,83 $\mu\text{m}$	0,4 $\mu\text{m}$
Warstwy danych	jedna	jedna lub dwie
Pojemność	650 MB	4,7 GB –17 GB

Źródło: P. Pilarczyk: *Kurs na DVD*. „PC Kurier” 1999 nr 15 s. 38

<sup>68</sup> W 1996 r. firma Matsushita Electric Industrial Co. Ltd. oraz Toshiba wprowadziły na rynek pierwsze odtwarzacze DVD (Digital Versatile Disc). Leksykon... jw. [online].

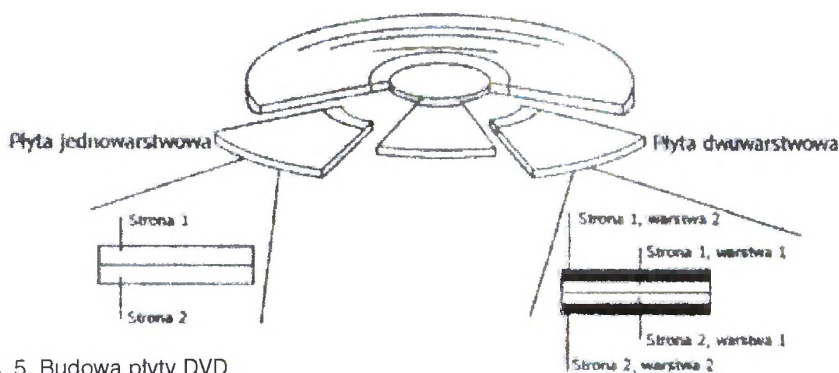
<sup>69</sup> J. Sikorski: *DVD...* jw., s. 55.

Rodzaje dysków DVD

Nazwa dysku	Typ	Pojemność w GB
DVD-5	jednostronny jednowarstwowy	4,7
DVD-9	jednostronny dwuwarstwowy	8,5
DVD-10	dwustronny jednowarstwowy	9,4
DVD-18	dwustronny dwuwarstwowy	17,0

Źródło: P. Pilarczyk: *Kurs na DVD*. „PC Kurier” 1999 nr 15 s. 42

Zaletą płyt DVD jest to, że w obrębie każdego z dwóch krążków można utworzyć dwie warstwy danych i wówczas zamiast jednowarstwowej płyty o pojemności 8,5 GB (pierwsza warstwa półprzepuszczalna o pojemności 4,7 GB oraz znajdująca się nad nią warstwa o pojemności 3,8 GB)<sup>70</sup>, po sklejeniu dwóch dwuwarstwowych krążków „plecami” otrzymamy płytę o pojemności 17 GB (czyli ponad 26 razy pojemniejszą od CD-ROM).



Rys. 5. Budowa płyty DVD

Źródło: J. Sikorski: *DVD bez tajemnic*. „Radioelektronik Audio-HiFi-Video” 1999 nr 5 s. 54

Podobnie jak CD-ROM, tak i DVD-ROM, DVD-Video i DVD-Audio powstają w specjalnych tłocznich, co oznacza, że nie można już na nich nic zapisać. Powstały jednak zapisywalne DVD w kilku formatach: DVD-R – jednokrotnie zapisywalne dyski DVD o pojemności 3,95 GB, oraz dyski DVD zapisywane wielokrotnie (nawet do stu tysięcy razy) DVD-RAM – o pojemności 2,6 GB, przy zapisie dwustronnym 5,2 GB, niemal identyczne jak PD (zamknięte w sztywnych obudowach w dwóch wersjach, z których jedna jest zamknięta na stałe a druga pozwala wyjąć z wnętrza nośnik); DVD+RW – bez obudowy o pojemności 3 GB, przy zapisie dwustronnym 6 GB; DVD-RW o pojemności 4,7 GB na jednej stronie dysku (z możliwością zapisu tylko około tysiąca razy);

<sup>70</sup> P. Pilarczyk: *Kurs... jw.*, s. 42.

DVD-R/W o pojemności 3,95 GB oraz propozycja firmy NEC dysk MMFV o pojemności 5,2 GB na jednej stronie. Faktem jest jednak, że liczba publikacji multimedialnych na DVD pomimo ciągłego wzrostu, jest na razie zdecydowanie mniejsza od ilości publikacji multimedialnych na CD-ROM-ach.

## 5. Inne formy książki elektronicznej

Pomimo tego, że na rynku wciąż dominuje książka papierowa powstają także coraz liczniejsze publikacje w wersji elektronicznej. Powstanie takich książek to odpowiedź na zapotrzebowanie społeczeństwa, które poszukuje szybkiego i łatwego dostępu do informacji, rozwiązania problemów oszczędności papieru czy długiego procesu wydawniczego. Technologiami, które przyczyniły się do rozwoju publikacji elektronicznych były głównie dyski CD-ROM oraz sieci komputerowe (zwłaszcza Internet). Poza książkami multimedialnymi na CD-ROM-ach i DVD-ROM-ach, które znalazły już swoje trwałe miejsce na rynku wydawniczym powstały także inne formy książki elektronicznej<sup>71</sup>. Przykładowo bardzo znaczącą część publikacji elektronicznych stanowią teksty książek dostępne w różnych formatach za pośrednictwem sieci Internet. Są to zarówno pojedyncze teksty, jak i strony mające formułę bazy danych, które tworzą internetowe „biblioteki” z kolekcjami tekstów. Jedną ze znanych inicjatyw tego typu jest internetowy serwis („elektroniczna biblioteka publiczna”) znany pod nazwą „Projekt Gutenberg” (<http://www.gutenberg.net>) – zbiór kilku tysięcy książek w formacie tekstowym, do których wygasły prawa autorskie (rozpoczęty w 1971 r. przez Michaela Harta na Uniwersytecie Illinois w USA)<sup>72</sup>. M. Hart rozpoczął swój projekt od rozsyłania w sieci książek, którymi były Deklaracja Niepodległości, Biblia i dzieła Szekspira. Polskim odpowiednikiem tego projektu jest inicjatywa firmy PSA Zapis z Ostrowa, która przy współpracy z Netografią Polską Romana Antoszewskiego z Titirangi (Auckland w Nowej Zelandii) stworzyła projekt „Skarbnica Literatury Polskiej”<sup>73</sup> – przedsięwzięcie mające na celu skompletowanie w postaci cyfrowego zapisu wybitnych dzieł polskich. Gromadzenie na serwerze firmy Zapis (<http://www.literatura.zapis.net.pl>) dzieł polskich, będących w posiadaniu Polonii i entuzjastów literatury polskiej rozpoczęto w 1999 r. od opublikowania pełnego tekstu „Ogniem i mieczem”. Podobnych inicjatyw w Internecie istnieje bardzo dużo np. „Wirtualna Biblioteka Literatury Polskiej”, projekt realizowany przez pracownika Uniwersytetu Gdańskiego, Marka Adamca w ramach projektu UNESCO (<http://monika.univ.gda.pl/~literat/books.htm>) czy „Biblioteka Sieciowa” (<http://biblioteka.poland.com>). Warto także wspomnieć o wyjątkowej inicjatywie, którą zapoczątkował ojciec Leonard Boyle – dy-

<sup>71</sup> Książka elektroniczna – „program wraz ze specjalnym urządzeniem lub bez niego, zawierający treści o charakterze informacji książkowej. Określenie to dotyczy nawet prostych plików tekstowych otrzymanych przez skanowanie książek drukowanych lub podręczników, na przykład zarchiwizowanych książek w ramach Projektu Gutenberg. Terminem tym jest także określany specjalny odtwarzacz firmy Sony do małych płyt kompaktowych o treści edukacyjnej i encyklopedycznej”. Leksykon... jw. [online]. Odtwarzacz firmy Sony jest także określany jako Bookman. Było to niewielkie przenośne urządzenie podobne do discmana wzbogacone o niewielki monitor, które jednak nie zdobyło popularności w odróżnieniu od innych produktów firmy Sony, np. walkmana. J. Konikowski: *E-book. Książka nowej ery*. „Internet” 2000 nr 2 s. 18.

<sup>72</sup> Leksykon... jw., [online].

<sup>73</sup> *Polskie dzieła w Sieci*. „Chip” 1999 nr 5 s. 30.

rektor Biblioteki Watykańskiej, który dzięki pomocy IBM zorganizował wprowadzenie do Internetu 20 tys. stron manuskryptów z tej biblioteki<sup>74</sup>. Nie sposób jednak wymienić w tym miejscu wszystkich projektów tego typu, dlatego należy ograniczyć się jedynie do zasygnalizowania istniejącego zjawiska publikowania pełnych tekstów książek w ramach internetowych bibliotek. Oprócz literatury pięknej, która powoli przenosi się do sieci, w Internecie odnajdziemy także publikacje mające charakter encyklopedii, słowników czy leksykonów, na przykład internetową encyklopedię WIEM firmy Fogra (obecnie w ramach Onet.pl.), Leksykon KMI – Komputery Multimedia Internet Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych czy Encyklopedię Britannica. W przypadku wydawców tej ostatniej pozycji publikowanie wersji elektronicznych (CD-ROM, DVD, Internet) stało się od 1996 r. głównym źródłem dochodów firmy<sup>75</sup>. W Internecie powstają także strony z publikacjami różnorodnych tekstów literackich, nie mające charakteru bazy danych. Najbardziej znaną i kontrowersyjną inicjatywą tego typu było opublikowanie w Internecie swoich dzieł przez Stephana Kinga, autora bestsellerowych horrorów, który stwierdził: „pokażmy wydawcom książek, że nie są nam do niczego potrzebni!”<sup>76</sup> Autor rozpoczął publikowanie w sieci od noweli *Riding the Bullet*. Okazało się, że w ciągu pierwszych kilku godzin tekst próbowało ściągnąć ponad 2 mln internautów, którzy gotowi byli zapłacić za niego 2,5 USD<sup>77</sup>, równocześnie jednak stwierdzono, że w ciągu kilku następných dni pojawiły się w Internecie nielegalne kopie dzieła. Ten fakt nie wpłynął jednak na zmianę poglądów autora, który wkrótce opublikował w Internecie następną powieść pod tytułem *The Plant* w odcinkach po około 5 tys. słów, nie stosując jednak żadnych zabezpieczeń antypirackich. Jedynym zabezpieczeniem było oświadczenie Kinga, że w przypadku gdy więcej niż 25% osób nie zapłaci za kolejny odcinek zaprzestanie publikowania następnych.

Nowym, obecnym już na światowych rynkach, choć w Polsce jeszcze mało rozpowszechnionym i wydaje się, że dość odległym ze względu na cenę odpowiednikiem tradycyjnej książki, stały się jej nowoczesne elektroniczne odpowiedniki. Są to cztery podstawowe rodzaje urządzeń elektronicznych do czytania, które zdążono już pieszczotliwie nazwać „elektronicznymi czytnikami”: Rocket eBook Electronic Tablet, Softbook Electronic Tablet, EB Dedicated Reader Electronic Book oraz Librius Millenium Reader. Zanim jeszcze zdążyły się one zadomowić na dobre na rynku (głównie ze względu na wysoką cenę) już w październiku 1998 r. zwołano w Waszyngtonie w National Institute of Technology pierwszą konferencję poświęconą wyłącznie elektronicznym książkom, mającym łączyć komfort lektury w domowym zaciszu z zaletami elektroniki. Powstanie takich urządzeń miało stanowić konkurencyjną ofertę dla tradycyjnych książek, gdyż, jak stwierdził Jim Sachs założyciel i prezes firmy SoftBook Press – pioniera na rynku E-Booków „nasz rynek tworzą ludzie, którzy muszą przyswajać ogromną ilość informacji. Nie do pomyślenia jest, by musieli dźwigać z sobą kilogramy papieru, jeśli wszystkie potrzebne im informacje mogą być zawarte w jednym urządzeniu. E-książki pozwalają nam rozszerzyć rynek informacji pisanej, podobnie jak kasetą wideo rozszerzyła rynek informacji wizualnej”<sup>78</sup>.

<sup>74</sup> E. Busse-Turczyńska: *Kolekcje myśli, marzeń i informacji*. „Notes Wydawniczy” 1998 nr 12 s. 40.

<sup>75</sup> P. Hebda: *Literatura w Internecie*. „Internet” 2000 nr 7 s. 32.

<sup>76</sup> Cyt. za: W. Jaślan: *Za wcześniej na inwazję. Wydawcy przed wielką zmianą*. „Magazyn Internetowy WWW” 2000 nr 10 s. 43.

<sup>77</sup> Tamże s. 42.

<sup>78</sup> Cyt. za: T. Józefacki: *E-książka*. „Wprost” 21 listopada 1999 s. 14.

Na pierwszy rzut oka wszystkie E-booki<sup>79</sup> wyglądają jak książki, mają jej przeciętną wielkość oraz w zależności od upodobań klienta posiadają do wyboru gustowne skórzane, półskórzane lub też plastikowe oprawy. Po ich zdjęciu zamiast papierowych kartek ujrzymy ekran podobny do tego, który znamy z popularnych palmtopów. Na ekranie tym wyświetlane są teksty książek, gazet lub innych dokumentów pobierane z Internetu<sup>80</sup>. Wszystkie te urządzenia służą do tego samego, do czytania, różnią się jednak od siebie – podczas gdy w Rocket eBook, SoftBook i Librius<sup>81</sup> mamy do dyspozycji jeden ekran, na którym tekst wyświetlany jest w odcieniach szarości, to w urządzeniu E-Book mamy do dyspozycji 2 ekrany przypominające rozłożoną książkę, na których tekst wyświetlany jest w 16 milionach kolorów. Tekst wygląda, tak jak w wersji papierowej, lecz urządzenia te pozwalają czytelnikowi na więcej niż tradycyjna książka. Czytając możemy powiększyć czcionki, zmienić ich krój, podkreślić (podświetlić) interesujący nas fragment, przeszukiwać tekst, robić zakładki itd. Często także istnieje możliwość korzystania z wbudowanego słownika, w którym można sprawdzić nieznaną słowo. Ponadto wszystko to dzieje się o wiele szybciej, niż tradycyjnie i mamy możliwość to później skasować.

Elektroniczne książki różnią się między sobą także rozdzielczością i wagą – najmniejszym ciężarem charakteryzuje się Librius – 340 gram, ale posiada także najmniejszą pojemność (jego baterie umożliwiają pracę przez około 18 godzin<sup>82</sup>) – w jego wnętrzu podobnie jak w RocketBook ważącym 566 gram pomieścić się może 4 tys. stron, czyli średnio około 10 książek (akumulatorki RocketBook pozwalają na nieprzerwaną pracę przez 40 godzin<sup>83</sup>). Zdecydowanie cięższy jest SoftBook – 1300 gram, za to pomieścić może aż 100 tys. stron, czyli 250 książek (szybkość przekazywania treści przez łącze telefoniczne około 100 stron/minutę<sup>84</sup>).

Najcięższy i najpojemniejszy jest E-Book, który przy wadze 1800 gram może zawierać 500 tys. pełnokolorowych stron<sup>85</sup> (ponad 1000 książek). Ta dość wysoka waga (wyższa od tradycyjnych książek) jest jednym z mankamentów elektronicznych książek, drugim z nich jest uciążliwa obsługa – wymagająca dodatkowo sprzętu oraz nieefektywne wyświetlacze zużywające duże ilości energii, z czym związana jest krótka żywotność baterii.

Poza tym brak jest jednolitego standardu, w którym będą dostarczane elektroniczne publikacje przez dystrybutorów. Co prawda prace nad jego stworzeniem trwają, nie wiadomo jednak jaki będzie ich efekt<sup>86</sup>. Elektroniczne książki posiadają również немало zalet. Zaliczyć do nich możemy: dużą pojemność przy niedużych rozmiarach, dostęp przez całą dobę do literatury oraz wyeliminowanie kosztów papieru, druku i magazynowania.

<sup>79</sup> Terminem tym określane są zarówno same książki w wersji elektronicznej (określane też ebook content, digital content, electronic book), jak i urządzenia umożliwiające ich czytanie (określane też ebook reader, digital tablet, electronic reader, e-reader).

<sup>80</sup> SoftBook ma wbudowany modem, RocketBook musi być ładowany z komputera podłączonego do Internetu, a Librius jest wyposażony w złącze szeregowe.

<sup>81</sup> Pierwsze z modeli E-książek dostępne na rynku.

<sup>82</sup> J. Konikowski: *E-book...* jw., s. 22.

<sup>83</sup> Tamże, s. 19.

<sup>84</sup> ZZ: *Elektroniczna książka*. „Poligrafika” 1999 nr 6 [online].

<sup>85</sup> Feature comparison of electronic books...Everybook, Inc. Homepage [online].

<sup>86</sup> Wstępna weryfikacja standardu Open eBook przedłożona do ostatecznego zatwierdzenia. Microsoft. Homepage [online]. Firmy Microsoft, eBook, NuvoMedia Inc. i SoftBook Press w 1999 r. w San Francisco stworzyły zespół o nazwie Open eBook Authoring Group, które miał za zadanie opracować standard formatowania wszystkich książek elektronicznych.



Rys. 6. Rodzaje elektronicznych książek

Na dzień dzisiejszy nowoczesne, elektroniczne książki mają tyle samo zwolenników co przeciwników. Faktem jest, że co chwilę kolejne firmy tworzą kolejne ich prototypy, a czy te tak zwane „czytańdła” staną się następnym etapem rozwoju książki czas pokaże. Jak na razie liczba tytułów dostępnych w Internecie dla elektronicznych książek rośnie, a ich ceny maleją. Szacuje się, że rynek sprzedaży książek online osiągnął w 1999 r. wartość 1,3 mld dolarów, natomiast sprzedaż urządzeń do czytania cyfrowych publikacji wyniosła zaledwie 5 tys.<sup>87</sup>.

Obecnie w laboratoriach Xerox i Massachusetts Institute of Technology prowadzi się badania nad nowym nośnikiem – elektronicznym papierem, który ma być znacznie trwalszy i wygodniejszy w użyciu oraz będzie wymagać stosunkowo niewiele miejsca do zmagazynowania dużej ilości informacji. Inną nowością z tej dziedziny są laserowe nakładki na siatkówkę okasprężone z komputerem (Virtual Retinal Display) aktualnie testowane na uniwersytecie w Seattle w Human Interface Technology Laboratory<sup>88</sup>. Kolejną propozycją jest już dość popularny, szczególnie w USA, rynek książek audio (na płytach, kasetach i w Internecie, na przykład biblioteka AudioUniverse Web, w której obok 3100 książek audio znalazły się gazety i czasopisma w wersji audio, na przykład „The New York Times” „The Wall Street Journal”<sup>89</sup>). Jedno-

<sup>87</sup> J. K.: *E-BOOKS – czy zastąpią tradycyjne książki?* Wasz Wirtualny Wydawca. Homepage [online].

<sup>88</sup> E. Bussse-Turczyńska: *Kolekcje... jw.*, s. 38.

<sup>89</sup> J. Konikowski: *E-book... jw.*, s. 22.



częściej, warto wspomnieć, iż istnieją także tendencje odwrotne, na przykład w USA powstaje drukowana wersja bardzo popularnej strony internetowej WWW Powell's City of Books (<http://www.powells.co>), publikującej wywiady przeprowadzane na żywo z autorami książek oraz z artystami<sup>90</sup>.

Wszystkie przedstawione powyżej projekty związane z książką w wersji elektronicznej prowadzą do tego, że w przyszłości żadna książka nie będzie musiała istnieć fizycznie, a równocześnie będzie można w błyskawicznym tempie wydrukować ogromną liczbę egzemplarzy z cyfrowego źródła na życzenie użytkownika. Jednocześnie postęp w tej dziedzinie jest ogromny, prace nad nowymi technologiami trwają nieustannie, więc pewnie i w tej chwili powstaje nowa technologia, a istniejąca jest unowocześniana.

---

<sup>90</sup> AM: *Strona internetowa – teraz w wersji papierowej*. Wasz Wirtualny Wydawca. Homepage [online].





# KSZTAŁTOWANIE SIĘ RYNKU KSIĄZEK MULTIMEDIALNYCH W POLSCE

## 1. Pierwsze aplikacje multimedialne w Polsce

Wraz z rozwojem technik multimedialnych CD-ROM-y znalazły zastosowanie w wielu dziedzinach życia. Jedną z takich dziedzin było elektroniczne edytorstwo, które wykorzystało niewątpliwe zalety nowego nośnika, jakimi były niskie koszty produkcji, mały rozmiar i duża pojemność oraz kompatybilność na różnych standardach sprzętu. Początkowo pierwsze publikacje na CD-ROM-ach zawierały w sobie tylko jeden środek przekazu – tekst, do którego w późniejszym czasie zaczęto dołączać grafikę<sup>1</sup>. Pomimo ubóstwa środków przekazu wydawnictwa te posiadały jednak o wiele bardziej bogatsze i szybsze mechanizmy wyszukiwawcze, niż tradycyjne publikacje, gdyż pozwalały na błyskawiczne wyszukiwanie poszukiwanych kwestii. W późniejszym czasie pojawiły się publikacje oferujące

---

<sup>1</sup> Przykładami dysków CD-ROM o danych typowo tekstowych były „American Business Phone Book” zawierający 5000 książek telefonicznych przedsiębiorstw z Kanady i USA; „Microsoft Bookshelf 1991 Edition” mieszczący teksty sześciu encyklopedii i słowników: *The American Heritage Dictionary*, *The Concise Columbia Dictionary of Quotations*, *Barlett's Familiar Quotations* *Roget's Electronic Thesaurus*, *The World Almanac and Book of Facts 1991*; *Colorado Revised Statutes on CD-ROM 1991* zawierający pełne teksty wszystkich aktów prawnych Stanu Colorado z komentarzami oraz Konstytucję USA, Deklarację Niepodległości i Konstytucję Stanu Colorado; „Shakespeare” obejmujący wszystkie dzieła Szekspira z pełnymi tekstami czy „The CD-ROM Directory 1992” zawierający międzynarodowy katalog tytułów dysków CD-ROM, przedsiębiorstw, sprzętu komputerowego, programów, konferencji, książek i czasopism. D. Parker, B. Starrett: *Ostrze technologii. Przewodnik po CD-ROM*. Warszawa 1993, s. 116, 123-124, 126, 133. Z polskich wydawnictw tego typu należy wskazać „Słownik Języka Polskiego pod red. Witolda Doroszewskiego” oraz elektroniczne wydawnictwa prawnicze np. „Podatki z Komentarzami” – produkt firmy C.H. Beck zawierający zbiór przepisów prawa podatkowego, orzeczenia Naczelnego Sądu Administracyjnego wraz z uzasadnieniami, komentarze do ustaw albo publikację Domu Wydawniczego ABC „Podatki w Orzecznictwie” zawierającą 1000 orzeczeń Sądu Najwyższego.

połączenie dwóch środków przekazu: obrazu i dźwięku oraz takie, które oferowały tych środków wiele (obraz, dźwięk, animacje, sekwencje wideo itd.). W ten oto sposób pojawiły się na rynku publikacje, które nazwano aplikacjami multimedialnymi lub multimediami. Pierwsze z nich pojawiły się w Stanach Zjednoczonych w 1987 r., a pierwszy w Polsce CD-ROM – dysk reklamowy „Radia Zet” (z programami demonstracyjnymi) przygotowany przez wrocławską firmę El-Pro wydano w 1994 r.<sup>2</sup>.

Standard CD-ROM powstał już w 1984 r., natomiast pierwsze polskie publikacje multimedialne ujrzały światło dzienne dopiero w 1994 r. Jeszcze w listopadzie 1993 r. dziennikarz „Enter” Michał Setlak donosił o rewelacji: „kolejna sprawa to robiące ostatnio oszałamiającą karierę CD-ROM-y i Kodak Photo-CD. Pierwsze służy generalnie do odczytu danych (multimedia, encyklopedie, słowniki, fonty, gry), dostępnych jedynie w obcych językach – ma więc w Polsce stosunkowo niewielkie praktyczne zastosowanie (...)”<sup>3</sup>. Tak było w 1993 r., podobnie w 1994 r., kiedy to Jacek Piechota – szef projektów multimedialnych w Wydawnictwie Naukowym PWN w latach 1994-1997 szacował, że z napędów CD-ROM w Polsce korzysta tylko 20 tysięcy osób<sup>4</sup>. Natomiast już w 1995 r. Krzysztof Petelczyc – współwłaściciel firmy Ambient, produkującej polskie programy komputerowe szacował liczbę polskich użytkowników komputerów multimedialnych na około kilkaset tysięcy<sup>5</sup>. Tym samym w Polsce zaczęło tworzyć się zapotrzebowanie na aplikacje multimedialne. Ponieważ polski rynek multimedialny dopiero raczkował starano się wypełnić powstałą lukę importowanymi, głównie anglojęzycznymi wydawnictwami, takimi jak encyklopedie, atlasy i albumy oraz gramy i programami rozrywkowymi. Nic dziwnego, wg danych z 1992 r. 62,5% tytułów na dyskach CD-ROM stanowiły pozycje w języku angielskim, 9,5% – w języku francuskim, 8,2% – w języku niemieckim i 5,8% – w języku japońskim<sup>6</sup>.

Jako jedne z pierwszych aplikacji multimedialnych na CD-ROM-ach pojawiły się w Polsce anglojęzyczne encyklopedie, takie jak wydana po raz pierwszy w 1989 r. encyklopedia: „Compton’s New Century Encyclopedia & Reference Collection” firmy Compton uznawana za pierwszą w świecie encyklopedię multimedialną<sup>7</sup> oraz powstała w 1993 r. „Encarta”<sup>8</sup> firmy Microsoft. Później zaczęły pojawiać się na polskim rynku zagraniczne encyklopedie tematyczne, takie jak np. „Ancient Lands” – multimedialna encyklopedia cywilizacji starożytnych, głównie egipskiej, rzymskiej i greckiej; „Cinematica” – encyklopedia filmowa

---

<sup>2</sup> Ł. Gołębiowski: *Rynek książki w Polsce. Edycja '98*. Warszawa 1998 s. 131 i J. Frolow: „*Sensu stricto*”. „Notes Wydawniczy” 1999 nr 10 s. 42 oraz E. Dziekańska: *Feeria mediów*. „Chip” 1997 nr 6 [online].

<sup>3</sup> M. Setlak: *Nośniki, nośniki...* „Enter” 1993 nr 11 s. 11.

<sup>4</sup> Ł. Gołębiowski: *Rynek... Edycja'98*, jw., s. 173.

<sup>5</sup> K. Petelczyc: *ABC*. „Notes Wydawniczy” 1995 nr 11 s. 26.

<sup>6</sup> A. Majkowski: *Multimedia – klucz do ziemi obiecanej?* „Enter” 1994 nr 12 s. 56.

<sup>7</sup> Pierwszą encyklopedią komputerową była „Academic American Encyclopedia” firmy Grolier, którą udostępniono w 1983 r. w płatnych sieciach amerykańskich (CompuServe), a w 1985 r. wydano ją na CD-ROM. Nie była to jednak encyklopedia multimedialna, gdyż zawierała tylko jedną formę przekazu: obraz.

<sup>8</sup> Znamienny jest fakt, że w 1994 r. sprzedano na świecie więcej encyklopedii multimedialnych „Microsoft Encarta” niż *Encyclopaedia Britannica*. Elmer-De Witt: *Master of the Universe*, 1995. Cyt. za: K. Krzysztofek: *Spółczesność informacyjna i rewolucja teleinformatyczna. Przegląd trendów cywilizacyjnych pod koniec drugiego milenium*. [W:] *Rewolucja informacyjna i społeczeństwo. Niektóre trendy, zjawiska i kontrowersje*. Red. Lech W. Zacher. Warszawa 1997 s. 56.

opracowana przez Microsoft Corporation (obejmująca 19 tys. filmów i 3 tys. aktorów, listę zdobywców Oscarów i słowniczek terminów filmowych)<sup>9</sup>; „Microsoft Multimedia Stravinsky” – publikacja poświęcona muzyce i życiu Igora Strawińskiego czy encyklopedia dinozaurów pt. „Dinosaurs” przygotowana przy współudziale „The Dinosaurs Society”.

Z innych publikacji warto wymienić „UFO” – produkt firmy Software Marketing Corporation z Phoenix w Arizonie, obejmujący dokumentację filmową, fotograficzną i tekstową dotyczącą UFO; publikacje edukacyjne takie jak: „Arthur’s Teacher Trouble” firmy Broderbund wspomagające naukę języka

angielskiego lub hiszpańskiego<sup>10</sup> oraz wiele innych publikacji, na których wymienienie nie starczyłoby miejsca. Większość z tych, obecnych na rynku w owym czasie multimedialnych publikacji zagranicznych można było zakupić w Salonie Techniki Multimedialnej MULTI-PRO w Warszawie.

W niedługim czasie także i w Polsce rozwinęły się możliwości produkcji aplikacji multimedialnych. Pierwsze próby podjęto w oparciu o połączenie dwóch środków przekazu: obrazu i dźwięku (wykorzystano do tego celu karty dźwiękowe), wykorzystując jako nośnik danych dyskietki. Prób tych podejmowano bardzo wiele, wymienimy więc tylko kilka z nich. Był to np. program edukacyjny do nauki angielskiego „You and Me” (1993) krakowskiej firmy Wit-Soft, który poprzez zabawy (pięć gier) oraz zastosowanie kolorowej grafiki i dźwięku (poprawna wymowa wyrazów) zachęcał do nauki języka angielskiego; drugą z prób był powstały na przełomie lat 1993/94 program edukacyjny dla dzieci w wieku 5-8 lat pod tytułem „Magiczne Karty”, autorstwa firmy VIPS z Krakowa. Celem programu było ćwiczenie pamięci i zdolności kojarzenia poprzez układanie kart na ekranie. Także firma Young Digital Poland obecnie jeden z potentatów publikacji multimedialnych w Polsce, rozpoczęła swój debiut na rynku od stworzenia kilku programów do nauki języków obcych na dyskietkach w oparciu o dwa środki przekazu: obraz i dźwięk. Były to produkty: „Mini-EURO”, „MediaEuro”, „ProEURO” i „MickeyEURO”. W 1994 r. pojawił się na rynku produkt YDP pod nazwą „Media Euro-Multimedialny System do Nauki Języków Obcych”, który stanowił pierwszy tego typu system na CD-ROM-ie w Polsce (początkowo ukazał się w języku angielskim).

Obejmował on lekcje języka angielskiego (zakres podstawowy, średnio zaawansowany i zaawansowany), a także kursy tematyczne: Business English i języka prawniczego, języka francuskiego (zakres podstawowy) oraz niemieckiego (zakres podstawowy i średnio zaawansowany)<sup>11</sup>. Była to więc bardzo bogata oferta, zajmująca 200 MB miejsca na CD-ROM-ie. Każda z lekcji, oprócz słownictwa, zwrotów, fraz i zdań zawierała słowny komentarz i nagrania. Program pozwalał



Rys. 7. Encyklopedia „Dinosaurs” firmy Microsoft przygotowana przy współudziale „The Dinosaurs Society”

<sup>9</sup> M. Kaliński: *Perły z kompaktusa*. „Enter” 1993 nr 7 s. 12.

<sup>10</sup> Nowości CD-ROM: *Artur w szkole*. „PC World Komputer” 1994 nr 12 s. 38.

<sup>11</sup> [PW]: *Media Euro*. „Enter” 1994 nr 10 s. 6.

WALT DISNEY



MULTIMEDIAŁNY ELEMENTARZ  
DO NAUKI ANGIELSKIEGO



WSTĄPIJ ZD NAUKI JĘZYKÓW OBCICH

Mini Euro

EURO

Pro Euro



Young Digital Poland

LABORATORIUM INŻYNIERII DŹWIĘKU, 81-849 Sopot, ul. Armii Krajowej 12, tel./fax (0 56) 512 612

wykonany w zgodzie z kartą strategii  
Zesty Media/MP INFOSYSTEM 32

dla użytkownika kart multimedialnych

dla kolejnych pracowników komputerowych

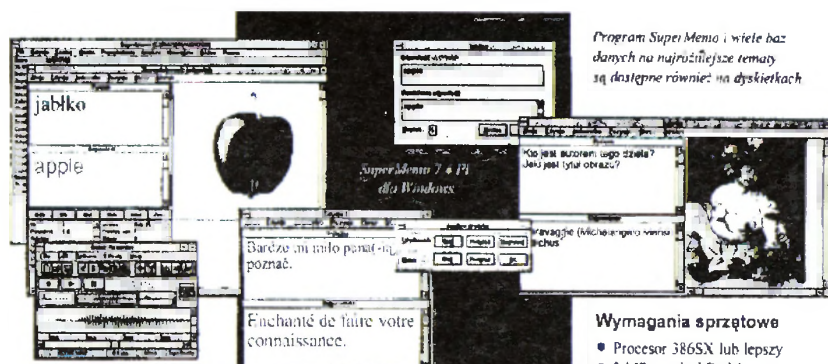
Rys. 8. Reklama pierwszych multimedialnych produktów firmy YDP do nauki języków obcych wydanych na dyskiecie

SuperMemo World przedstawia

# SuperMemo 7.4 na CD

oprócz najnowszej wersji programu SuperMemo CD zawiera

- 🗨️ **Audio Advanced English** - dźwiękowy słownik języka angielskiego dla zaawansowanych (ponad 30.000 haseł ilustrowanych nagraniami lektora)
- 🗨️ i inne dźwiękowe bazy językowe.



Program SuperMemo i wiele baz danych na najróżniejsze tematy są dostępne również na dyskach

lo niewiarygodnej skuteczności nauki przy pomocy SuperMemo]

Nechce se tomu věřit, ale je to tak.

Tomáš Beránek  
C na/Vykon, Czechy

## Cechy SuperMemo 7.4

- Łatwość w użyciu
- Regulowana szybkość nauki
- System kontroli pisowni i wymowy podczas powtórek
- Możliwość tworzenia i edycji własnych baz danych z zapamiętywaną wiedzą
- Opcje przeglądania i przeszukiwania baz danych
- Bogaty zestaw opcji statystycznych pozwalających na nadzorowanie i planowanie procesu nauki.

**Dla skutecznego pamiętania informacji potrzebne jest ich powtarzanie.**

SuperMemo wyznacza uczącemu się kolejne daty powtórek poszczególnych porcji wiedzy, zależnie od tego jak użytkownik radzi sobie z ich pamiętaniem. Powtórka wyznaczana jest w dniu, w którym informacja jest już bliska zapomnienia. W rezultacie czas spędzany na naukę i powtórki jest zminimalizowany przy maksymalnym utrwaleniu informacji w pamięci. Miara skuteczności SuperMemo, potwierdzaną przez jego użytkowników i recenzentów, jest możliwość opanowania 3 tysięcy słów języka obcego w ciągu miesiąca przy spędzaniu z programem około pół godziny dziennie.

## Wymagania sprzętowe

- Procesor 386SX lub lepszy
- 2 MB pamięci RAM
- 6 MB powierzchni na twardym dysku
- Windows 3.1
- Dla korzystania z baz dźwiękowych, dowolne urządzenie dźwiękowe pracujące w Windows
- Dla korzystania z SuperMemo CD, dowolny czytnik CD-ROM.

## Bazy danych SuperMemo

Tematyka baz oferowanych przez SuperMemo World i dealerów SuperMemo obejmuje m.in. języki obce, ortografię, sentencje łacińskie, mitologię, biologię, biochemię i wiele innych. Oferta ta jest stale uzupełniana również o bazy tworzone przez użytkowników.

## Konkurs baz danych

SuperMemo World przyjmuje zgłoszenie do drugiej edycji konkursu na bazę roku. Warunkiem udziału jest przesłanie własnej, autorskiej bazy do nauki przy pomocy programu SuperMemo.

Informacja, dystrybucja, sprzedaż wysyłkowa



SuperMemo World  
ul. R. Maya 1  
61-371 Poznań  
tel/fax (061) 764073  
tel (061) 764066

Spółdzielca SuperMemo prowadzi m.in.: Gdańsk, Coop-System, tel. 410092; Gdynia: Motus, tel. 209029; Gliwice: Esia, tel. 318962; Katowice: Opti-Info, tel. 1574665; Kraków: User, tel. 668854; Łódź: Arete, tel. 366893; Elektronika, tel. 325184; Poznań: On-line, tel. 629065; Optimus, tel. 530337; Unicom, tel. 516060; Rzeszów: Optimus-Comfort, tel. 328777; Spółnie, tel. 44313; Szczecin: G4, tel. 340977; Warszawa: TTS Co., tel. 6211233; Elektronika, tel. 6251517; Wrocław: Elektronika, tel. 448617 w. 50, M-Soft, tel. 444263; Złotona Góra: Vadem, tel. 65672 oraz dealerzy MSP, DHI, JTT, OPTIMUSA, ESCOMU i USERa w całym kraju

Rys. 9. Reklama „programu do wspomaganie wiedzy” „SuperMemo”



także na dokonywanie własnych nagrań, które można było porównać z oryginałem. Dodatkową zaletą była duża ilość testów sprawdzających opanowanie materiału.

Programami, które odniosły ogromny, na owe czasy, sukces na rynku polskim i amerykańskim były produkty firmy SuperMemo World z Poznania. Pierwszy z nich to aplikacja pozwalająca na optymalizację procesu uczenia, wykorzystywana m.in. do wspomagania nauki języków obcych, nauk ścisłych, medycyny itd. wydana pod tytułem „SuperMemo”. Był to jeden z pierwszych programów multimedialnych w Polsce, początkowo tworzony w języku angielskim i rozprowadzany na dyskietkach. Użytkownik mógł korzystać z różnorodnych baz tekstowych, graficznych i dźwiękowych, na przykład do nauki języków obcych (także z terminologią handlową i techniczną), baz z zakresu medycyny, biologii, przepisów ruchu drogowego czy mitologii. Głównym zadaniem tego programu było minimalizowanie czasu potrzebnego użytkownikowi na naukę poprzez zintensyfikowanie procesu uczenia się. Był to program do wspomagania nauki oparty, jak twierdzą autorzy „na zastosowaniu optymalizacji odstępu między powtórkami”, wspomagający studiowanie „każdej wiedzy, którą można przedstawić w formie tekstu, grafiki i dźwięku”<sup>12</sup>, który jednocześnie w owym czasie był jednym z najpopularniejszych polskich programów<sup>13</sup>. Jego budowa pozwalała dołączać pliki dźwiękowe a także grafikę, dzięki temu mógł służyć, jak wyżej wspomniano nie tylko do nauki języków obcych, ale także korzystając z innych baz przyspieszał naukę np. ortografii, sekwencji łacińskich, mitologii, biologii, biochemii czy innych dziedzin wiedzy<sup>14</sup>.

Wersja „SuperMemo 7.2” ukazała się już w języku polskim a powstała we wrześniu 1994 r., wersja 7.4 ukazała się na CD-ROM-ie. Zawierała ona między innymi bazę Audio Advanced English z 28 tys. haseł ilustrowanych nagraniami lektora<sup>15</sup>. SuperMemo World stała się (prawdopodobnie) pierwszą polską firmą, która zaistniała na łamach znanego amerykańskiego miesięcznika komputerowego „Byte”, gdzie w grudniowym numerze z 1993 r. zamieszczono jej reklamę i notki<sup>16</sup>.

Drugi z programów firmy SuperMemo World to „Genius” – bazujący na „SuperMemo”, pozwalający między innymi na samokształcenie, szkolenie personelu, tworzenie hipermedialnych baz wiedzy, prezentacji, wydawnictw i systemów autorskich. Do celów tych wykorzystano główne atrybuty wydawnictw multimedialnych – połączenie tekstu, grafiki, animacji i wideo. Stworzenie produktu „Genius”, określanego mianem „multimedialnego kombajnu edukacyjnego”<sup>17</sup>, zawdzięczamy Piotrowi Woźniakowi, autorowi programu „SuperMemo”.

Jednym z pierwszych polskich wydawnictw, które rozpoczęło działalność w zakresie elektronicznego edytorstwa używając jako nośnika CD-ROM-u były także Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, które we współpracy z firmą VULCAN wydały w 1995 r. serię programów edukacyjnych – programów poszukiwanych na rynku, z których pierwszym była publikacja pod tytułem „Ptaki Polski –

<sup>12</sup> *Reklama SuperMemo*. „Enter” 1994 nr 3 s. 135.

<sup>13</sup> R. Schmidt: *Zza pirackiej lody*. „PC World Komputer” 1994 nr 11 s. 132.

<sup>14</sup> Szersze omówienie metody optymalizacji czasu między powtórkami „SuperMemo” w publikacji E. J. Gorzelańczyk, P. Woźniak: *Metoda szeregowania powtórek w optymalizacji nauczania multimedialnego*. [W:] *Media a edukacja. II Międzynarodowa Konferencja. Poznań 18-21 kwietnia 1998 r.* pod red. Wacława Strykowskiego. Poznań 1998 s. 219-231.

<sup>15</sup> [AN]: *SuperMemo na CD*. „Enter” 1994 nr 10 s. 6.

<sup>16</sup> P. Wimmer: *SuperMemo-Byte*. „Enter” 1994 nr 1 s. 24.

<sup>17</sup> AII: *Genius Piotra Woźniaka*. „Enter” 1995 nr 11 s. 14.

Atlas Wielomedialny”. Był to program, który ukazywał nie znane do tej pory szerokiemu gronu odbiorców możliwości aplikacji multimedialnych. Produkt ten oprócz 272 barwnych wizerunków ptaków i ich jaj, zawierał także nagrania głosów i opisy poszczególnych gatunków. Dodatkowo przedstawiono tam morfologię i anatomię ptaków (m.in. budowę szkieletu, piór, narządów wewnętrznych i innych). W skład wymienionej powyżej serii weszły także takie programy, jak „Szkolny Atlas Polski” i „Układ Okresowy Pierwiastków – Encyklopedia Wielomedialna”, ale na dyskietkach. W 1999 r. „Szkolny Atlas Polski” ukazał się po raz kolejny na CD-ROM-ie.

Bogata i różnorodną ofertą mogła się w 1995 r. poszczycić firma Young Digital Poland, obecnie jeden z największych producentów multimediiów w Polsce. Oferta ta obejmowała głównie multimedialne programy do nauki języków obcych na dyskietkach wspomniane powyżej (później częściowo przeniesione na CD-ROM) oraz produkt, który okazał się największym sukcesem komercyjnym Young Digital Poland – „EURO-Plus+ Flying Colours”<sup>18</sup>, za który firma ta została uhonorowana godłem „Teraz Polska” wiosną 1996 r.<sup>19</sup>. Produkt ten mieszczący się na trzech płytach CD-ROM opracowany został na podstawie kursów językowych wydawnictwa Heinemann (uważanych za jedne z najlepszych na świecie) i zawierał krótkie filmy wideo, nagrania dźwiękowe, kolorową grafikę i interakcyjne ćwiczenia językowe<sup>20</sup>. Kolejną z pierwszych polskich aplikacji multimedialnych do nauki języków obcych była publikacja firmy Premiere Training Company z Warszawy pod tytułem „MultiBEE for Travel” oparta na rozmówkach Wiedzy Powszechnej.

Interesujący jest fakt, że wśród pierwszych polskich multimediiów znalazły się aż dwa programy dotyczące życia i twórczości Fryderyka Chopina. Pierwszy z nich „Fryderyk Chopin. Życie Twórcy” – produkt firmy Neurosoft z Krakowa, zaprezentowany podczas finałów Konkursu Chopinowskiego w 1995 r. – to kompendium wiedzy o faktach i wydarzeniach z życia artysty. Autorem tekstów i scenariusza był profesor Mieczysław Tomaszewski z Akademii Muzycznej w Krakowie. Krążek ten zawierał ponad 800 stron tekstu poświęconego artyście, szczegółowy katalog jego utworów oraz 40 minut muzyki obejmującej kilka utworów

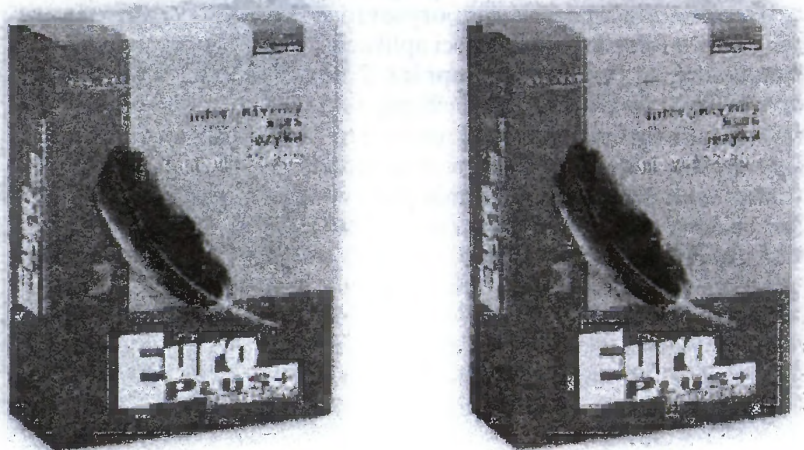


Rys. 10. „Ptaki Polski – Atlas Wielomedialny” – pierwszy produkt multimedialny na CD-ROM Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych

<sup>18</sup> Był to jeden z największych sukcesów wydawniczych aplikacji multimedialnych, do 1998 r. sprzedano ponad 40 tys. egzemplarzy tego kursu. L. Gołębiowski: *Rynek... Edycja'98*, jw., s. 132.

<sup>19</sup> J. Piechota: *Słowniki, ptaki, samoloty*. „Notes Wydawniczy” 1996 nr 12 s. 23.

<sup>20</sup> Produkt „EuroPlus+” był jedną z trzech polskich publikacji multimedialnych, która do 2000 r. doczekała się szerokiej kampanii telewizyjnej. Pozostałe dwie publikacje to cykliczna „Encyklopedia Multimedialna PWN” oraz czasopismo „Reflex” Young Digital Poland. J. Frołow: *Raport o multimedialach*. Warszawa 2001 s. 16.



Rys. 11. Produkty firmy Young Digital Poland z serii „EuroPlus+”

w całości i fragmenty pozostałych utworów Chopina. Dopełnieniem tego produktu było ponad 600 zdjęć, rycin, portretów, partytur itd. związanych z Chopinem<sup>21</sup>. Prace nad stworzeniem tej tak bogatej w materiał aplikacji trwały prawie trzy lata.

Drugi z programów poświęconych Chopinowi to „Multimedia Chopin” – produkt firmy Digiton przygotowany we współpracy z amerykańską firmą CD-ROM Galleries. Zawierał biografię kompozytora pióra amerykańskiego muzykologa Anatole’a Leikina, 40 minut filmów, 200 ilustracji a także 38 najbardziej znanych utworów fortepianowych sławnego polskiego kompozytora. Produkt ten, oprócz wersji polskiej, przygotowano w wielu wersjach językowych m.in. japońskiej, hiszpańskiej i włoskiej.

W 1996 r. dość bogata była już polska oferta programów i słowników multimedialnych do nauki języków obcych, które jako nowoczesny środek dydaktyczny wzbudzały ogromne zainteresowanie. Powstały wtedy m.in. słowniki na CD-ROM-ach<sup>22</sup> (w serii „Leksykonia”) będące wynikiem współpracy Wydawnictw Naukowo-Technicznych z firmą LexLand z Knuruwa. Owocem współpracy obu tych firm był także „Ilustrowany Leksykon Techniczny” oparty na swoim książkowym poprzedniku (lecz wydany na dyskietkach).

Ciekawe były także pierwsze aplikacje multimedialne gdańskiej firmy Nexus<sup>23</sup>. Swoją działalność na niwie multimediiów firma ta rozpoczęła „Encyklopedią Kosmosu” przygotowaną w oparciu o amerykański pierwowzór. Ciekawostką jest fakt, że konsultantem tego wydawnictwa był generał Mirosław Hermaszewski. Firma Nexus prowadziła również w owym czasie prace nad „Atlasem

<sup>21</sup> AMW: *Chopin multimedialny*. „Enter” 1995 nr 12 s. 14.

<sup>22</sup> „Multimedialny Słownik Angielsko-Polski, Polsko-Angielski” oraz wspomagający tłumaczenie i rozumienie tekstów obcojęzycznych zawierał dwa słowniki opracowane przez Teresę Jaworską: angielsko-polski z wymową wyjściowych haseł angielskich oraz słownik polsko-angielski.

<sup>23</sup> W 1996 r. Optimus doinwestował firmę Nexus, która w roku 2000 jako Optimus-Nexus wchłonięta została przez Onet.pl, której oddziałem stało się także wydawnictwo Optimus-Pascal Multimedia.

Ssaków” oraz nad „Atlasem Geograficznym”<sup>24</sup> (przy współpracy z Wydawnictwem Muza), który powstał w oparciu o filmy znanego podróżnika Tony Halika.

Jednym z prekursorów multimedialnych w Polsce okazała się także firma Bellona, która przygotowała multimedialny album, o tematyce wojskowej pt. „Współczesne Samoloty Wojskowe”. Album ten oprócz tekstu zawierał również 400 zdjęć, 20 tabel i 60 rysunków<sup>25</sup>.

Interesująca jest także historia Wydawnictwa Impresja, którą stworzyły oficyna Kurpisz i firma Stratus w celu przygotowania publikacji elektronicznych – przewodnika „Zamek Królewski w Warszawie”<sup>26</sup>, którego wersja polskojęzyczna ukazała się w grudniu 1996 r., a polsko-angielska w marcu 1997 r. oraz wydanej także w 1996 r. encyklopedii „Ziemia we Wszechświecie”.

Nie można nie wspomnieć także o wydawnictwie, które bardzo często jest oficjalnie uznawane za pierwszą polską publikację multimedialną, pomimo że ukazało się dopiero w 1996 r.<sup>27</sup>. Chodzi oczywiście o „Encyklopedię Multimedialną PWN”, którą Wydawnictwo Naukowe PWN przygotowało we współpracy z firmą Vulcan. Prace nad tą encyklopedią trwały prawie dwa lata (od 1994 r.) przy współudziale 215 osób<sup>28</sup>. Była to pierwsza polska multimedialna encyklopedia powszechna wydana na dysku CD-ROM. Obejmowała częściowo bazy tekstowe i ilustracyjne *Małej encyklopedii PWN. A-Z*, *Encyklopedii popularnej PWN* oraz sześciotomowej *Nowej encyklopedii powszechnej PWN*. Materiał zgromadzony na płycie obejmował 36 400 haseł, 2042 zdjęcia, 760 rysunków, 55 fragmentów filmów, 4366 nagrań wymowy, 59 nagrań przyrodniczych, 83 nagrania muzyki poważnej, 29 nagrań historycznych oraz 40 melodii<sup>29</sup> a także: mapy, tabele, 30 animacji komputerowych, łącznie 60 minut nagrań dźwiękowych oraz 20 minut sekwencji filmowych<sup>30</sup>. W sumie 25% haseł w tej encyklopedii dotyczyło Polski, jej historii, kultury i ważnych osobistości. Pomimo tego, że zawierała niewielką liczbę haseł, posiadała ubogą oprawę graficzną i była niedopracowana (gdyż spieszone się z jej premierą) stała się wielkim rynkowym hitem<sup>31</sup>. Druga edycja tejże encyklopedii: „Encyklopedia Multimedialna PWN. Edycja 1998” poprawiona i znacznie staranniej wydana ukazała się pod koniec 1997 r.<sup>32</sup>.

Inną publikacją Wydawnictwa Naukowego PWN, przygotowaną we współpracy z firmą Litterae, zaprezentowaną na początku listopada 1996 r. był „Komputerowy Słownik Języka Polskiego”. Zawierał on w sobie około 120 tys. haseł (związki frazeologiczne, terminy dwuwyrazowe, przysłowia,

<sup>24</sup> Był to tytuł roboczy, w ostateczności aplikacja ta wydana w dwóch częściach „Ameryka Południowa” i „Ameryka Północna” otrzymała tytuł „Encyklopedia Świata”.

<sup>25</sup> J. Piechota: *Słowniki...* jw., s. 24.

<sup>26</sup> Przewodnik ten otrzymał w 1998 r. nagrodę Targów Wydawnictwa i Nowych Mediów „Złoty Medal Multimedialnych '98”.

<sup>27</sup> Premiera „Encyklopedii Multimedialnej PWN” odbyła się 11 grudnia 1996 r. E. Dziekańska: *Prima donna w gumiakach*. „Chip” 1997 nr 2 [online].

<sup>28</sup> Ł. Gołębiwski: *Rynek... Edycja '98*, jw., s. 172.

<sup>29</sup> Z. Korzański: *Encyklopedia multimedialna PWN*. „Enter” 1997 nr 3 s. 72.

<sup>30</sup> J. Piechota: *Słowniki...* jw., s. 24.

<sup>31</sup> Przyjmuje się, że sprzedano 19 000 egzemplarzy „Encyklopedii Multimedialnej PWN. Edycja 1996” oraz 9160 egzemplarzy „Komputerowego Słownika Języka Polskiego. Edycja 1997” do stycznia 1998 r. wg: J. Frolow: *Hity bez hitów, czyli lista bestsellerów 1997 r.* „Notes Wydawniczy” 1998 nr 2 s. 28, 29 i Ł. Gołębiwski: *Rynek... Edycja '98*, jw., s. 132.

<sup>32</sup> Według danych PWN od 9 grudnia 1997 r. do początku 1998 r. sprzedano 3504 egzemplarzy tej pozycji. J. Frolow: *Hity...* jw., s. 28.



Rys. 12. Przykładowy interfejs „Encyklopedii Multimedialnej PWN. Edycja 1996” pierwszej polskiej encyklopedii na CD-ROM-ie

przykłady) z trzutomowego *Słownika języka polskiego PWN* oraz 30 tysięcy haseł ze *Słownika wyrazów obcych PWN*. Słownik ten pozwalał na wiele zaawansowanych sposobów wyszukiwania, grupowania a nawet zapisywania własnych informacji. Wbudowano w tę aplikację także algorytm analizy morfologicznej czyli budowy gramatycznej wyrazów. Nie była to może typowa aplikacja multimedialna, ale za to pierwszy tego typu słownik w Polsce, warto więc o niej wspomnieć. Produkt ten został wyróżniony tytułem „Produkt Roku 1996” czasopisma „PC Kurier” i „Chip”.

Na rynek pod koniec 1996 r. wkroczył także potentat w dziedzinie edukacyjnych publikacji elektronicznych firma Optimus-Pascal Multimedia, która wy-

dała na licencji koncernu Dorling-Kindersley Multimedia, takie aplikacje, jak „Encyklopedia Przyrody” i „Jak to Działa?” (listopad 1996). Pojawienie się tych wydawnictw przełamało postawę polskich wydawców, którzy w większości pojmowali „multimedialność jako formułę najbardziej przydatną w leksykografii czy hobbystycznych encyklopediach, mniej jako środek uatrakcyjniający narrację i pozwalający na łączenie różnych technik przekazu w edycjach mogących stanowić konkurencję z podręcznikami”<sup>33</sup>. Jako jedne z pierwszych formułę tę przełamały także Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne ze swoim elementarzem „Klik Uczy Czytać” cieszącym się uznaniem w kraju oraz za granicą.

Jak wynika z powyższego zestawienia pierwsze lata na rynku polskich multimedii (1994-1996) to lata rozwoju tego rynku i czas spektakularnych sukcesów komercyjnych takich produktów, jak „EuroPlus+” i „Encyklopedia Multimedialna PWN”. W momencie, kiedy średni nakład publikacji multimedialnych wynosił 4 tysięcy egzemplarzy<sup>34</sup> osiągnęły one wyniki sprzedaży sięgające kilkudziesięciu tysięcy.

W ofercie rynkowej dominowały wówczas głównie multimedialne podręczniki do języków obcych (poszukiwane przez użytkowników, uznawane za nowoczesny, bardzo efektywny środek dydaktyczny, optymalizujący sposób nauczania) oraz wszelkiego rodzaju wydawnictwa o charakterze popularnonaukowym: encyklopedie, słowniki, albumy, które w sposób o wiele bardziej atrakcyjny od wydawnictw tradycyjnych przekazywały użytkownikowi wiedzę wzbogaconą dźwiękami, filmami, rysunkami, animacjami itd. Posiadały także o wiele bogatsze mechanizmy poszukiwawcze, pozwalające błyskawicznie odnaleźć poszukiwany termin. Wskazać w tym miejscu należy, że duża część z tych multimedii oparta została głównie o amerykańskie pierwowzory (np. „Encyklopedia Kosmosu”, „Jak to Działo”, „Encyklopedia Przyrody”), które przeniesiono na polski grunt. Warto także zauważyć, że podobnie jak większość firm obecnie, wydawnictwa podejmujące działalność wydawniczą w zakresie publikacji elektronicznych czyniły to we współpracy z innymi firmami, głównie wyspecjalizowanymi firmami programi-

<sup>33</sup> R. Habielski: *VII Targi Książki Historycznej*. „Notes Wydawniczy” 1998 nr 12 s. 8.

<sup>34</sup> J. Frolow: *Raport...* jw., s. 17.

stycznymi, które opracowywały aplikacje od strony elektronicznej (grafika, interfejs): Vulcan Media<sup>35</sup>, Ambient, Rangel Soft lub tłoczniami płyt CD-ROM.

Przełomowym momentem rozwoju rynku polskich multimedialnych wydań stało się opracowanie w 1996 r. dwóch polskich wydawnictw „Encyklopedii Multimedialnej PWN” i „Komputerowego Słownika Języka Polskiego PWN” przez Wydawnictwo Naukowe PWN. Te dwa najważniejsze w owym czasie elektroniczne odpowiedniki tradycyjnych książek wskazały polskim firmom kierunki i możliwości rozwoju polskich multimedialnych wydań w oparciu o polskie publikacje. Ważną rolę odegrała także publikacja „Klik Uczy Czytać”, która stała się prekursorem polskich elektronicznych multimedialnych publikacji edukacyjnych.

## 2. Rozwój elektronicznego edytorstwa

Sukces i zainteresowanie<sup>36</sup>, jakie towarzyszyło pierwszym polskim publikacjom multimedialnym zachęciło kolejnych wydawców do rozszerzenia swojej oferty wydawniczej o tego typu wydawnictwa. Pomimo wielu krytycznych głosów towarzyszących wydaniu pierwszej polskiej encyklopedii multimedialnej<sup>37</sup>, to właśnie ona stała się wyznacznikiem kierunku rozwoju kolejnych polskich publikacji multimedialnych. Ich powstanie zawdzięczamy różnym czynnikom: obawom polskich wydawców przed spadkiem popytu na wydawane przez nich tradycyjne wydawnictwa<sup>38</sup>, chęci sprostania wymaganiom polskich odbiorców oczekujących przeniesienia kolejnych książek na CD-ROM-y oraz modzie, jaka zapanowała w owym czasie wśród wydawców. Można śmiało powiedzieć, że ambicją edytorów w Polsce stało się posiadanie w dorobku wydawniczym chociaż jednej publikacji multimedialnej. W związku z tym, od 1996 r. wśród producentów multimedialnych wydań pojawiło się bardzo wielu wydawców o charakterze efemerycznym, którzy w krótkim czasie po wydaniu jednego lub kilku CD-ROM-ów znikali z rynku. Jednak także i te wydawnictwa miały wpływ na kształtowanie się tego sektora polskiego rynku wydawniczego. Próby konkurowania z firmami „starymi”<sup>39</sup> i renomowanymi sprawiły, że zaczęły pojawiać się wciąż liczniejsze i ciekawsze dokonania w tej dziedzinie (choć większość oferty stanowiły tytuły przeciętnej jakości), które coraz bardziej umacniały niepewną do tej pory po-

<sup>35</sup> Firma Vulcan Media przez pewien czas była nie tylko wykonawcą, ale i wyłącznym dystrybutorem programów edukacyjnych firm: Polskie Przedsiębiorstwo Wydawnictw Kartograficznych, SuperMemo World, Wydawnictwo Bellona, Wydawnictwo Dolnośląskie, Wydawnictwo Naukowe PWN, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Wydawnictwo Szkolne PWN, Wydawnictwo Wiedza i Życie, firma Vulcan.

<sup>36</sup> Przyjmuje się, jak już wspomniano wcześniej, że sprzedano ponad 40 tys. egzemplarzy „Euro-Plus+”, 19 tys. egzemplarzy „Encyklopedii Multimedialnej PWN” oraz 10 tys. „Komputerowego Słownika Języka Polskiego” do stycznia 1998 r. Wg: J. Frolow: *Hity... jw.*, s. 29.

<sup>37</sup> „Encyklopedia Multimedialna PWN”. *Edycja 1996* [CD-ROM], Wydaw. Nauk. PWN, Warszawa 1996.

<sup>38</sup> *Encyklopedia Britannica* przez dziesięciolecia prezentowała się w tradycyjnej książkowej formie i eleganckiej oprawie, opierając się wszelkim nowinkom technicznym. Dopiero spadek popytu na encyklopedię w tradycyjnej formie spowodował, że wydawcy zdecydowali się opracować wydanie swego dzieła na dysku kompaktowym w 1995 r. Zawierało ono 44 mln słów ze wszystkich 32 tomów wersji drukowanej. [PW]: *Britannica na CD-ROM*. „Enter” 1995 nr 8 s. 14.

<sup>39</sup> Według J. Frolowa, aby mówić o „renomie” firmy na polskim rynku multimedialnych wydań powinien utrzymać się na tym rynku co najmniej przez 2-3 lata i opublikować co najmniej pięć programów godnych uwagi. J. Frolow: *I co dalej?* „Notes Wydawniczy” 1999 nr 5 s. 36.

zycję książki multimedialnej w Polsce. Książka multimedialna stała się modna, zaczęto się nią interesować, uznano ją za stymulator rozwoju zainteresowań i nową skuteczną metodę popularyzacji wiedzy. Szacuje się, że łączny przychód ze sprzedaży publikacji multimedialnych w 1997 r. wyniósł 55-60 mln złotych, a oferta tytułowa na początek 1998 r. nie przekraczała 100 pozycji (średni nakład publikacji multimedialnych wynosił w owym czasie 5 tys. egzemplarzy<sup>40</sup>). Znaczną część oferowanych tytułów stanowiły w owym czasie produkty na licencjach firm zachodnich, gdyż przeciętnie zakup licencji kosztował około 10 do 30 tys. dolarów, podczas gdy wyprodukowanie aplikacji multimedialnej kosztowało od 50 do 150 tys. dolarów<sup>41</sup>.

Analiza światowego rynku wydawnictw na CD-ROM-ach w latach 1994-1997 dokonana przez TFPL (Taks Force Pro Libra) przedstawiona w 1998 r. na łamach „Online and CD-ROM Review”<sup>42</sup> przyniosła ciekawe wyniki:

- spadek liczby tytułów powstających w Ameryce (szczególnie po 1996 r.)<sup>43</sup>,
- zwiększenie liczby tytułów powstających w Europie (szczególnie we Francji i Niemczech)<sup>44</sup>,
- zwiększenie liczby publikacji multimedialnych wśród publikacji na CD-ROM,
- przewaga publikacji (blisko 50%) na CD-ROM-ach określanych jako rozrywkowe i adresowane do określonego odbiorcy,
- duża liczba tytułów o charakterze kulturalnym (literatura, sztuka, muzyka), edukacyjnym oraz określanych jako oprogramowanie komputerowe,
- wzmożone zainteresowanie publikacjami na CD-ROM w krajach Trzeciego Świata (np. w Sultanacie Omanu stworzono Centrum Zasobów Edukacyjnych, gdzie gromadzi się publikacje na CD-ROM-ach – arabska wersja Koranu dla dzieci, opowiadania i bajki itp.).

Interesujący jest fakt, że przedstawione powyżej tendencje światowe na rynku publikacji CD-ROM w latach 1994-1997 znalazły swoje odbicie także na polskim rynku tych wydawnictw, szczególnie wyraźnie widoczne było zwiększenie liczby wydawanych tytułów do 1997 r., zwiększanie się liczby wydawnictw na CD-ROM-ach, które określamy mianem multimedialnych oraz duża liczba tytułów o charakterze kulturalnym i edukacyjnym.

Wśród publikacji, które powstały w Polsce w 1997 r. znalazły się nowe edycje znanych encyklopedii: „Encyklopedii Multimedialnej PWN. Edycja 1998” Wydawnictwa Naukowego PWN oraz „Multimedialnej Encyklopedii Powszechnej. Edycja 1998” Oficyny Wydawniczej FOGRA. Nowa edycja encyklopedii PWN w stosunku do pierwszej edycji wyraźnie zmieniła swój interfejs na bardziej czytelny i zwiększyła liczbę haseł do 39 tys., ilustracji do 4 tys., map do 400, filmów i animacji do 100. Ulepszono w niej także mechanizmy prezentacji hasła na ekranie i wymieniono większą część materiału ikonograficznego. Natomiast edy-

<sup>40</sup> Ł. Gołębiewski: *Rynek... Edycja '98*, jw., s. 133.

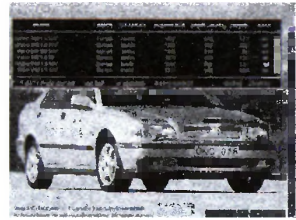
<sup>41</sup> Tamże.

<sup>42</sup> S. Keenan: *CD-ROM – a transient medium?* „Online and CD-ROM Review. International Journal of Online and Optical Information Systems” 1998 vol. 22 nr 2 s.103-105 [online].

<sup>43</sup> W Stanach Zjednoczonych, Francji i Quebecu liczbę niesprzedanych publikacji na CD-ROM w roku 1996 oceniano na 10-40% ogólnej produkcji. Innym powodem były trudności z instalacją CD-ROM-ów, ich wysoka cena kształtująca się w granicach (35-50 USD za wydawnictwo edukacyjne w USA, ok. 60 USD za francuskie wydawnictwo edukacyjne w Quebecu) oraz niemożność oceny wydawnictwa przed zakupem. G. Mercure: *Le multimédia sur cédérom, le revers du disque*. „Documentation et Bibliothèques” 1996 vol. 42 nr 4 s.181-184 [online].

<sup>44</sup> Wzrost liczby tytułów był także w omawianym okresie wyraźnie odczuwalny w Polsce.

Rys. 13. Jeden z największych sukcesów komercyjnych 1997 roku w dziedzinie polskich multimedialnych „Samochody Świata '97. CD Katalog”. Na zdjęciu przykładowy wygląd ekranu



cja konkurencyjnej encyklopedii firmy FOGRA zawierała 62 tys. haseł, a więc o ponad 23 tys. więcej niż encyklopedia PWN, 3 tys. ilustracji, fotografii i map, 38 minut filmów i animacji oraz 180 minut muzyki i hymnów państwowych. W 1997 r. powstała także nowa edycja „Komputerowego Słownika Języka Polskiego. Edycja 1998” Wydawnictwa Naukowego PWN, który otrzymał prestiżową nagrodę Grand Prix na targach Komputer Expo w 1998 r. W stosunku do poprzedniej edycji wprowadzono w nim o wiele bogatszy system wyszukiwania (poszukiwanie danego wyrazu w definicjach, cytatach i przysłowia). Ciekawostką nieobecną w poprzedniej wersji był fakt, że trudne do wymówienia wyrazy polskie i obcojęzyczne czytane były przez lektorów. W nowej edycji „Słownika” dodano także specjalny programik dla sympatyków krzyżówek, dzięki któremu odnaleźć mogli oni brakujące do rozwiązania krzyżówki słowo.

Znane z wcześniejszych publikacji wydawnictwo Impresja dołączyło w 1997 r. kolejne pozycje do katalogu swoich wydawnictw multimedialnych. Były to: przyjęta niezbyt przychylnie „Wielka Ilustrowana Encyklopedia Multimediałna Wydawnictwa Gutenberga”, która pojawiła się w sprzedaży jako dodatek do dwunastotomowej wersji drukowanej (bezpłatnie) oraz jako produkt niezależny, a także pozycja „Samochody Świata. '97 CD Katalog”, która okazała się jednym z najlepiej sprzedających się produktów w 1997 r. (20 tys. egzemplarzy od maja 1997 r.)<sup>45</sup>. Katalog ten zawierał ponad 1500 modeli samochodów wyprodukowanych w Europie, USA i Azji<sup>46</sup>. Zawierał także bogaty mechanizm wyszukiwawczy, dużą liczbę zdjęć i szczegółów technicznych oraz cennik poszczególnych modeli.

Kontynuacją dobrej passy w dziedzinie multimedialnych były także kolejne publikacje firmy Optimus-Pascal Multimedia z Bielska Białej<sup>47</sup>. W 1997 r. ukazały się nowe tytuły edukacyjne tej firmy z serii „Nowe Horyzonty”. Między innymi były to: „Encyklopedia Człowieka” zawierająca ilustracje wielu trójwymiarowych, obracanych pod wieloma kątami modeli, przedstawiająca życie codzienne prehistorycznych gadów – „Encyklopedia Dinozaurów” oraz „Encyklopedia Wszechświata” i „Encyklopedia Kotów” (łącznie w 1997 r. Optimus Pascal Multimedia wydał 12 tytułów<sup>48</sup>). Do wydawnictw edukacyjnych, które pojawiły się w tamtym okresie możemy także zaliczyć „Dyktando” – produkt gliwickiej firmy Zip Soft, który ukazał się w 1997 r.<sup>49</sup>. Z innych multimedialnych książek przeznaczonych dla najmłodszych użytkowników, które powstały w tym czasie warto wspomnieć produkty Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych: „Plays for Children”

<sup>45</sup> J. Frotów: *Hity... jw.*, s. 28.

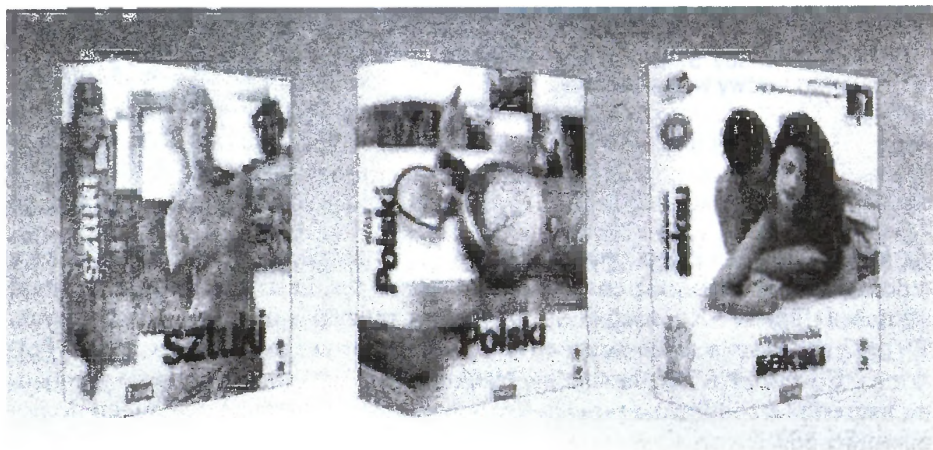
<sup>46</sup> *Samochody świata '97. Multimedialny katalog aut.* „Chip” 1997 nr 11 [online].

<sup>47</sup> Firma Optimus-Pascal Multimedia do efektu fuzji bielskiej firmy Pascal z Optimusem w 1996 r.

<sup>48</sup> Optimus Pascal Multimedia. Serwis prasowy. Homepage [online].

<sup>49</sup> Do stycznia 1998 r. sprzedano 6,5 tys. egzemplarzy tego produktu. J. Frotów: *Hity... jw.*, s. 28 i Ł. Gołębiowski: *Rynek... Edycja '98, jw.*, s. 132.





Rys. 14. Fragment oferty wydawnictw multimedialnych firmy Cartall

oraz „Luwr dla Dzieci” – program, który powstał na licencji uznanych producentów firm Voyager i Gallimard Jeunesse. Miał on za zadanie zapoznać dzieci z najważniejszym na świecie muzeum i jego eksponatami.

W 1997 r. zaistniała także na rynku wydawniczym łódzka firma Cartall ze swoimi produktami: „Atlasem Polski”, „Atlasem Świata”, „Encyklopedią Seksu”, „Encyklopedią Broni” i „Encyklopedią Samochodów”<sup>50</sup>. Powstały wtedy także multimedialne plany miast: Warszawy – produkt firm PPWK S.A., Polsoft i Optimus S.A. oraz Krakowa – produkt PPWK S.A. i firmy Polsoft. Oba te produkty cechowały się bogatą częścią kartograficzną (plany miast można było dowolnie powiększać) oraz skomplikowanymi mechanizmami wyszukiwania różnych obiektów, takich jak np. kina, muzea, szpitale itd.

W 1997 r. pojawił się także „LANGMaster Interactive Collins Cobuild Student’s Dictionary” – słownik angielski na DVD-ROM-ie<sup>51</sup>, produkt radomskiej firmy DD Komputery, która wcześniej znana była z serii kursów do nauki języka angielskiego „LangMaster”. Rozszerzyła się także oferta wydawnictwa Young Digital Poland, które powiększyło swoją ofertę o programy dla dzieci: „Lingua Land” – serię produktów do nauczania języków obcych, interaktywny kurs rysowania „Comic’s Planet” i „Multimedialny Świat Jana Brzechwy”. W ofercie tego wydawnictwa pojawiły się także „COLLINS – Słownik Polsko-Angielski i Angielsko-Polski” a także starannie przygotowany „Smak Kuchni Włoskiej” mający rozpocząć nową serię pod nazwą „Sztuka Kulinarna”<sup>52</sup>.

Również polska literatura jurystyczna doczekała się już w 1997 r. przeniesienia tradycyjnych wielotomowych publikacji na poręczne, zajmujące niewiele miejsca na półkach publikacje na CD-ROM-ach. Zastosowanie CD-ROM-ów w tej dziedzinie, było jak najbardziej uzasadnione, gdyż pozwalało zaoszczędzić

<sup>50</sup> W 1997 r. firma Cartall łącznie wydała 7 tytułów aplikacji multimedialnych.

<sup>51</sup> Była to pierwsza publikacja multimedialna na tym nośniku, kolejną była „Encyklopedia Multimedialna PWN. Edycja 1998”, do której dołączono gratis edycje na DVD-ROM-ie. Kolejną edycję „Encyklopedii Multimedialnej PWN” można było kupić już w tej samej cenie na wybranym nośniku (CD-ROM-ie lub DVD-ROM-ie).

<sup>52</sup> Seria ta zakończyła się tylko na tej jednej pozycji, gdyż wyniki sprzedaży „Smaku Kuchni Włoskiej” okazały się bardzo niskie.

wiele cennego miejsca na półkach zajmowanego do tej pory przez opasłe tomy „Dzienników Ustaw” i innych publikacji z dziedziny prawa, a bogate mechanizmy wyszukiwawcze pozwalały na błyskawiczne i niezawodne dotarcie do odpowiedniej ustawy lub orzeczenia, co zaoszczędzało mnóstwo czasu. Programy te pozwalały także na wydrukowanie potrzebnych fragmentów tekstu, a niektóre nawet na współpracę z edytorami tekstu<sup>53</sup>. Choć nie były to publikacje multimedialne *sensu stricto* (zawierały w większości tylko warstwę tekstową) warto o nich wspomnieć. Wśród pierwszych tego typu publikacji w Polsce oprócz „Biblioteki Prawa” wydanej w Sopocie w 1997 r. przez Wydawnictwo Prawnicze LEX, znalazły się „Komputerowa Biblioteka Prawnicza” Domu Wydawniczego ABC oraz „Podatki z Komentarzami” – produkt firmy C.H. Beck zawierający zbiór przepisów prawa podatkowego, orzeczenia Naczelnego Sądu Administracyjnego wraz z uzasadnieniami, komentarze do ustaw i „Monitor Podatkowy” za lata 1994-1996. Uzupełnieniem tego produktu była publikacja Domu Wydawniczego ABC „Podatki w Orzecznictwie” zawierająca 1000 orzeczeń Sądu Najwyższego, Trybunału Konstytucyjnego i Naczelnego Sądu Administracyjnego do ustaw podatkowych za lata 1990-1997 z uzasadnieniami.

Rok 1997 był jeszcze dla polskich multimedii rokiem „tłustym” – pojawiło się wielu nowych producentów, wiele nowych ciekawych tytułów (na przykład „Encyklopedia Człowieka”, „Encyklopedia Wszechświata”, „Encyklopedia Kotów” firmy Optimus Pascal Multimedia, „Atlas Polski”, „Atlas Świata”, „Encyklopedia Seksu” i „Encyklopedia Samochodów” firmy Cartall), część z nich osiągnęła także znaczące sukcesy komercyjne („Samochody Świata '97. CD Katalog”). Natomiast rok 1998 stanowił dla polskich multimedii rok przełomowy. Był to bowiem pierwszy rok osłabienia dynamiki rozwoju tego sektora rynku wydawniczego w Polsce. Pomimo tego, że liczba tytułów była większa niż w 1997 r.<sup>54</sup>, obroty i zyski wydawców spadły, choć według Łukasza Gołębiowskiego sprzedaż multimedii osiągnęła w 1998 r. poziom około 70 mln zł<sup>55</sup>. Według Grzegorza Onichimowskiego prezesa IPS Computer Group powodem osłabienia koniunktury były między innymi: piractwo, zmiany w światowym układzie firm (połączenia, bankructwa), zmiany dystrybucji, dominacja na polskim rynku multimedii tytułów z przeceny (wznowienia) lub premierowych klasy B, sceptyczne podejście klientów do nowinek sprzętowych i programowych<sup>56</sup>. Nieco wcześniej problemy ze sprzedażą własnych produktów dotknęły także oficyny zagraniczne, o czym pisał na łamach „Livres Hebdo” Laurence Santantonios. Jako przykład podał on francuską oficynę Flammarion, która jako jedna z pierwszych podjęła się wydawania książek na CD-ROM-ach (na licencji tej firmy w Polsce powstały multimedialne publikacje „Królowa Śniegu” oraz „Lulu i Jej Książka”). Podobnie, jak polskie firmy przeżywała ona ogromne problemy finansowe, gdyż pieniądze zainwestowane w multimedialne książki nie przynosiły zysków, a z czterosobowego, specjalnie wydźlubionego działu multimedii pozostał tylko jeden pracownik<sup>57</sup>.

Andrzej Działdowski, szef marketingu w Young Digital Poland przyczyn spadku sprzedaży multimedii upatrywał w rosnących wymaganiach klientów

<sup>53</sup> Była to możliwość kopiowania do edytorów dowolnej części bazy danych.

<sup>54</sup> J. Frolow: *Rok 1998 – próba podsumowania*. „Notes Wydawniczy” 1999 nr 1 s. 48.

<sup>55</sup> Ł. Gołębiowski: *Rynek książki w Polsce. Edycja '99*. Warszawa 1999 s. 170.

<sup>56</sup> J. Frolow: *Rok... jw.*, s. 49.

<sup>57</sup> Cyt. za: H. Kęsicka, E. Mahrburg, J. Pietrzykowska, G. Smarzewska [Oprac.]: *Komputerowa bomba tyka*. „Notes Wydawniczy” 1998 nr 2 s. 55.

wobec tego typu programów, zmianie ich preferencji (odchodzenie od programów „z zakresu szeroko pojętej rozrywki” na rzecz programów edukacyjnych), oraz zmianach w sieci dystrybucji i sprzedaży multimedialnych (zwiększenie udziału sieci EMPiK i supermarketów)<sup>58</sup>. Pomimo tych zmian generalnie nadal większość multimedialnych sprzedawano poprzez sieć sklepów komputerowych sprzedających oprogramowanie a tylko niewielki ułamek poprzez księgarnie. Oczywiście jedną z przyczyn hamowania tempa rozwoju rynku multimedialnych były również ogromne rozmiary piractwa. Celem rozwiązania tego problemu producenci multimedialnych próbowali się zjednoczyć, między innymi w maju 1998 r. podczas 43 Międzynarodowych Targów Książki odbyło się zebranie inicjatywne Sekcji Multimedialnej Polskiej Izby Książki, natomiast 5 czerwca tego roku odbyło się zebranie założycielskie Sekcji<sup>59</sup>. W tym samym roku powstało także Stowarzyszenie Twórców Publikacji Elektronicznych powołane przez Włodzimierza Wypycha, wydawcy „Nowych Mediów” i szefa firmy Epublica.

Według Stefana B. Barańskiego<sup>60</sup> na początku 1998 r. w czołówce firm wiodących na rynku multimedialnych (ponad 5% udziałów) znalazło się 6 producentów (Young Digital Poland, Optimus, Cartall, WSiP, PWN, Fogra), których procentowy udział przedstawiał się następująco:

Young Digital Poland	28%
Optimus (Nexus, Pascal)	20%
Cartall	9%
Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne	9%
Wydawnictwo Naukowe PWN	6%
Fogra	5%

Natomiast udział pozostałych firm według tego rankingu w marcu 1998 r. w tym sektorze obejmował 23% (SuperMemo 4%, Edgard Multimedia 3%, Impresja 3%, WNT 2% oraz pozostali mniejsi wydawcy – łącznie 11%).

Podobnie, jak w roku poprzednim, w roku 1998 pojawiły się nowe edycje multimedialnych encyklopedii na 1999 r.: „Multimedialna Encyklopedia Powszechna. Edycja 1999” Oficyny Wydawniczej FOGRA<sup>61</sup>, która zwiększyła swoją objętość o 4 tys. haseł i 1 tys. ilustracji w porównaniu z edycją wcześniejszą<sup>62</sup> oraz „Encyklopedia Multimedialna PWN. Edycja 1999”, która zwiększyła liczbę swoich haseł do 103 tys. (wzrost o ponad 200% w stosunku do edycji z 1998 r.)<sup>63</sup>. Ciekawostką jest fakt, że encyklopedię tę nagrano na dwóch płytach CD-ROM oraz dodatkowo (bezpłatnie) dodawano egzemplarz na płycie DVD-ROM.

<sup>58</sup> J. Frolow: *Rok... jw.*, s. 50-51.

<sup>59</sup> W jej skład weszli przedstawiciele następujących firm: Megaron, IPS, PWE, Wydawnictwa Naukowego PWN, Young Digital Poland, Domu Wydawniczego ABC, PPWK, Split Trading, Wydawnictwa DiG, Impresji, WSiP, Interpressu, Epublica. Pierwszym zagadnieniem, nad którym dyskutowali reprezentanci była definicja książki. DS: *Informacje PIK*. „Notes Wydawniczy” 1998 nr 6/7 s. 31.

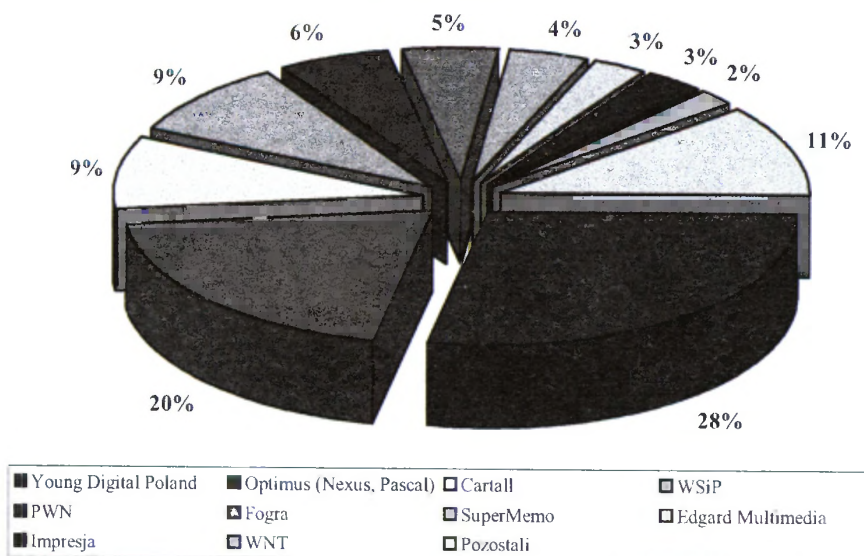
<sup>60</sup> S. B. Barański: *Podział tortu*. „Nowe Media” 1998 nr 2.

<sup>61</sup> Nowa edycja „Encyklopedii” firmy Fogra od 27 października do końca 1998 r. zanotowała sprzedaż 11200 kopii. J. Frolow: *Rok... jw.*, s. 51.

<sup>62</sup> W 1998 r. krakowska oficyna FOGRA uruchomiła także darmowy dostęp do pełnej wersji swojej „Multimedialnej Encyklopedii Powszechniej” w Internecie. Już w początkowym okresie istnienia serwisu zainteresowanie nim było bardzo duże (ok. 1400 odwiedzin dziennie).

<sup>63</sup> Edycja ta zawierała 39 000 haseł, 4000 ilustracji, 400 map, 2 godziny nagrań dźwiękowych oraz ponad 100 filmów i animacji.

Wykres 1. Procentowy udział wydawców na rynku multimedialnym w marcu 1998 r. wg rankingu Stefana Barańskiego



Kolejną interaktywną pozycją, która światło dzienne ujrzała w 1998 r. to „Wielki Multimedialny Atlas Świata”. Ten bardzo interesujący atlas mieszczący się na dwóch płytach CD-ROM był produktem Polskiego Przedsiębiorstwa Wydawnictw Kartograficznych im. E. Romera, z opracowaniem elektronicznym firmy Dow & Dow z Warszawy. Zawierał on około 2 tys. fotografii, 60 filmów oraz 30 trójwymiarowych animacji opisujących zjawiska przyrodnicze.

Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne specjalizujące się w dziedzinie aplikacji edukacyjnych w 1998 r. zaprezentowały kolejne wydawnictwa z tej serii: elektroniczny podręcznik do matematyki „Matematyka 2001. Programy Komputerowe dla Klasy 4” oraz „Matematyka 2001. Wydanie Elektroniczne dla Nauczyciela. Klasa 4”, „Dzieje PRL. Multimedialna Historia Polski 1944-1997”<sup>64</sup>, „Słownik Szkolny. Muzyka”, „Ptaki Europy”, „Galeria Malarstwa Polskiego Muzeum Narodowego w Warszawie. Przewodnik Multimedialny” (wybór ponad 400 eksponatów) oraz „Tajemnice Obrazów” przybliżające dzieciom arcydzieła polskiego malarstwa.

Także rok 1998 w Polsce obfitował w publikacje z dziedziny jurystyki na CD-ROM-ach. Ukazały się wtedy „Biblioteka Prawa dla Studenta”, która między innymi zawierała 38 tys. dokumentów („Dzienniki Ustaw”, „Monitory Polskie” od 1918 r. do chwili obecnej) i trzecia edycja „Biblioteki Prawa” dla profesjonalistów Wydawnictwa Prawniczego LEX z Sopotu oraz produkty Domu Wydawniczego ABC z Warszawy: „Polskie Prawodawstwo 1996-1997” – zawierające 4500 aktów prawnych i „Prawo Autorskie w Orzecznictwie” pod red. Teresy Grzeszak – obejmujące komplet orzeczeń z zakresu prawa autorskiego oraz uzasadnienia z głosami lub komentarzami specjalistów.

Natomiast Wydawnictwa Naukowo-Techniczne wraz z firmą LexLand w 1998 r. zaistniały na rynku wydawnictw elektronicznych jako producent kolejnych

<sup>64</sup> Pozycja ta została laureatem nagrody „Edukacja 1998” w kategorii Multimedia.



Rys. 15. Elektroniczny podręcznik – „Matematyka 2001. Programy Komputerowe dla Klasy 4” produkt Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych

tytułów z serii „Leksykonia”<sup>65</sup>: „Słowniki Angielsko-Polskie, Polsko-Angielskie”, „Słowniki Naukowo-Techniczne Francusko-Polskie i Polsko-Francuskie z Włoskim”, „Multimedialny Słownik Niemiecko-Polski i Polsko-Niemiecki” (wyd. 2), „Multimedialny Słownik Niemiecko-Polski i Polsko-Niemiecki” (wyd. 3)<sup>66</sup>. Pozycja „Słowniki Angielsko-Polskie, Polsko-Angielskie” stanowiła w owym czasie największy dwujęzyczny słownik elektroniczny dostępny na rynku, który obejmował słowniki: naukowo-techniczny, informatyczny angielsko-polski, proaudio angielsko-polski, słownik biznesmena oraz zestaw najczęściej stosowanych skrótów angielskich (zawierał prawie 280 tys. haseł).

W 1998 r. powstała także nowa wersja interaktywnego „Multimedialnego Leksykonu Miast Polskich” firmy Ambient ze Szczecina. Interesująca była także oferta firmy Impresja, która wydała drugi dysk z cyklu „Geografia Świata” zatytułowany „Budowa i Ewolucja Ziemi”<sup>67</sup> oraz nową edycję katalogu „Samochody Świata. CD Katalog’98” wyprodukowaną we współpracy z firmą Stratus. Powstał także drugi wirtualny przewodnik firmy Impresja wydany w serii „Zabytki Polski” po nagrodzonym „Zamku Królewskim w Warszawie”. Kierownikiem produkcji tego przedsięwzięcia pod tytułem „Wawel” był prof. dr hab. Jan K. Ostrowski. Całość podzielona na trzy części: Topografia, Ekspozycje i Katedra zawierała ponad 700 bardzo interesujących fotografii. Impresja w 1998 r. wydała też serie programów edukacyjnych na licencji I. Hoffmann + Associates Inc. W jej skład weszły edukacyjne bajki o chłopcu Mikołaju i kotku Miau-Miau: „Zabawki Mikołaja” „Rycerze Mikołaja” i „Pociągi Mikołaja”, które posiadały niezwykle kolorowe staranne opracowanie graficzne oraz niezaprzeczalne walory edukacyjne.

Wśród pozycji przeznaczonych dla dzieci na uwagę zasłużył produkt „Multimedialny Świat Juliana Tuwima” wydany przez Young Digital Poland, który w Bolonii na 35 Fiera del Libro per Ragazzi (Targi Książki dla Dzieci)<sup>68</sup> otrzymał najważniejszą nagrodę tych targów w dziedzinie mediów i wydawnictw elektronicznych – premijując uniwersalność i wszechstronność (All Purpose).

W „Multimedialnym Świecie Juliana Tuwima” znalazło się wiele wierszy m.in. „Abecadło”, „Dyzio marzyciel”, „Dwa Michały”, „Lokomotywa”, „Zosia Samosia”, które śpiewali Majka Jeżowska, Lora Szafran i Mieczysław Szcześniak oraz recytowali: Joanna Trzepiecińska i Wojciech Malajkat. Całość produktu

Wśród pozycji przeznaczonych dla dzieci na uwagę zasłużył produkt „Multimedialny Świat Juliana Tuwima” wydany przez Young Digital Poland, który w Bolonii na 35 Fiera del Libro per Ragazzi (Targi Książki dla Dzieci)<sup>68</sup> otrzymał najważniejszą nagrodę tych targów w dziedzinie mediów i wydawnictw elektronicznych – premijując uniwersalność i wszechstronność (All Purpose).

W „Multimedialnym Świecie Juliana Tuwima” znalazło się wiele wierszy m.in. „Abecadło”, „Dyzio marzyciel”, „Dwa Michały”, „Lokomotywa”, „Zosia Samosia”, które śpiewali Majka Jeżowska, Lora Szafran i Mieczysław Szcześniak oraz recytowali: Joanna Trzepiecińska i Wojciech Malajkat. Całość produktu

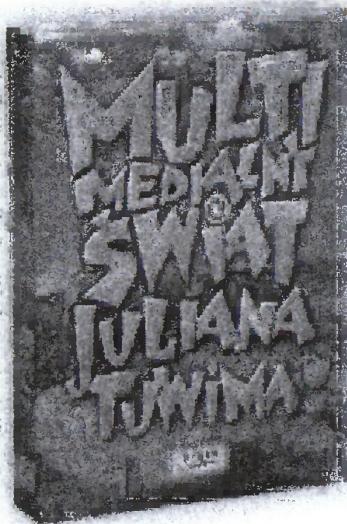
<sup>65</sup> Część z wymienionych tytułów serii „Leksykonia” wydanych w 1998 r. stanowiły publikacje niemultimedialne na CD-ROM-ach. Publikacjami ściśle multimedialnymi były tylko dwa wydania „Multimedialnego Słownika Niemiecko-Polskiego i Polsko-Niemieckiego”.

<sup>66</sup> Informacja uzyskana od Małgorzaty Sokołowskiej – pracownika działu marketingu Wydawnictw Naukowych i Technicznych.

<sup>67</sup> Pierwsze wydawnictwo z tej serii nosiło tytuł „Ziemia we Wszechświecie”.

<sup>68</sup> Targi te odbyły się w dniach 2-5 kwietnia 1998 r. w Bolonii – stolicy włoskiej prowincji Emilia Romana. Uczestniczyło w nich 1400 oficyn wydawniczych reprezentujących 79 krajów. Finałową trybunę wyłoniono spośród 700 pozycji z 18 krajów.

opracowała graficznie Beata Szeffler i Mirosław Wiśniewski. Firma Young Digital Poland wydała w 1998 r. także pozycję „Multimedialny Świat Juliana Tuwima i Jana Brzechwy” oraz nową ulepszoną wersję interaktywnego kursu do nauki angielskiego pod tytułem „EuroPlus+ Reward”. Program ten zawierał 600 godzin intensywnej nauki przy pomocy ćwiczeń, dialogów, scenek rodzajowych oraz możliwości korzystania ze specjalnego serwisu internetowego. Ten multimedialny podręcznik został wysoko oceniony przez użytkowników oraz krytykę, o czym świadczą liczne nagrody (między innymi nagroda „EuroPrix ‘99” przyznana przez jury konkursu „EuroPrix MultiMedia-Art”, który organizowany był przez Komisję Europejską w ramach jej programu „INFO 2000”). Kurs „EuroPlus + Reward” został sprzedany m.in. do Austrii, Belgii, Czech, Finlandii, Francji, Japonii, Rosji i Szwajcarii. Jego materiał został oparty na kursie „Reward” stworzonym przez Simona Greenalla opublikowanym przez Macmillan Heinemann English Language Teaching z Oxfordu<sup>69</sup>. Nowością w programie „Reward” była możliwość korzystania z internetowych serwisów informacyjnych, gdyż na potrzeby użytkowników tego programu przygotowano specjalny serwer.



Rys. 16. „Multimedialny Świat Juliana Tuwima” – nagrodzony produkt firmy Young Digital Poland

Ciekawą propozycją dla dzieci był multimedialny produkt „Encyklopedia Małego Człowieka” uznanego wydawcy elektronicznej literatury edukacyjnej firmy Optimus-Pascal Multimedia. Był to kolejny tytuł powstały na licencji Dorling-Kindersley Multimedia przeznaczony dla dzieci w wieku 6-12 lat. Innymi publikacjami tego wydawnictwa opartymi na licencji tej firmy były produkty „Wszystko o Seksie” będący równocześnie podręcznikiem ars amandi i encyklopedią wiedzy seksualnej oraz „Ziemia. Wyprawa do Wnętrza Planety” – program przeznaczony dla młodych geologów i geofizyków. Wszystkie te produkty powstały w 1998 r. Pierwszym w pełni autorskim przedsięwzięciem bielskiej firmy, która zajmowała się do tej pory tłumaczeniami produktów firmy Dorling-Kindersley Multimedia była interaktywna pozycja „Rock w Polsce”, omawiająca historię polskiego rocka od lat sześćdziesiątych po lata dziewięćdziesiąte.

Ciekawostką stał się fakt wydania przez Dom Wydawniczy Bellona w 1998 r. przy współudziale z firmą Vulcan Media „Multimedialnej Encyklopedii Lotnictwa Wojskowego”. Ta nietypowa encyklopedia w dużej mierze opierała się na wersji drukowanej obejmującej 18 tomów. Zawierała w sobie ponad osiem tysięcy opisów różnych urządzeń latających, w tym także zeppelinów.

W poszukiwaniu skutecznych metod sprzedaży swoich produktów producenci zainteresowali się dystrybucją swoich produktów przez kioski z prasą. Prekursorem takiego sposobu sprzedaży było wydawnictwo Impresja, które w ten wła-

<sup>69</sup> J. Frotow: *Kłęska złudnego urodzaju*. „Notes Wydawniczy” 1998 nr 11 s. 32.

śnie sposób sprzedała z dużym sukcesem swój produkt pt. „Samochody Świata”. Swoich sił próbowało w tym względzie także wydawnictwo Polskie Media Amercom, które w 1998 r. zaczęło wydawać co miesiąc edycje tanich (19,90 zł) encyklopedii multimedialnych: „Popularna Encyklopedia. A-Z” czy „Multimedialna Encyklopedia Królów Polski”<sup>70</sup>. Jednak pomimo niskiej ceny i szeroko zakrojonej dystrybucji poprzez kioski z prasą, encyklopediom tym nie udało się osiągnąć komercyjnego sukcesu.

W 1998 r. stało się jasne, że pomimo wielkich nadziei i wydawałoby się wspaniałych perspektyw stojących przed multimediami, skutecznym hamulcem rozwoju elektronicznego edytorstwa stały się zbyt niskie zyski wydawców z ich sprzedaży – mało który z opracowywanych na CD-ROM-ach tytułów przekroczył próg opłacalności. W wypowiedzi z 1998 r. Grzegorz Majerowicz – prezes International Publishing Service stwierdzał: „o tym, że multimedia jeszcze długo nie zastąpią słowa drukowanego decydują też wysokie koszty produkcji elektronicznej książki. Na razie nie są to publikacje dostępne szerokiej rzeszy czytelników (...). To prawda, że samo wyprodukowanie książki elektronicznej jest tańsze niż drukowanie jej, ale mówiąc o wysokich kosztach mam na myśli także wydatki związane z wynajęciem studia komputerowego, opłaceniem programistów. Budżet jednego multimedialnego tytułu często przekracza 1-2 mln angielskich funtów. Mało którego z polskich wydawców na to stać”<sup>71</sup>. W skład budżetu „multimedialnego przedsięwzięcia”, na przykład encyklopedii, wchodziły oprócz wydatków związanych z prawami autorskimi (prawa autorskie do wykorzystania rycin, fotografii, utworów muzycznych, filmów oraz wynagrodzenia dla autorów tekstów), wydatki związane z opracowaniem także programistycznym (wynagrodzenia dla redaktorów, koszty opracowania elektronicznego, korekty także w zakresie poprawności działania aplikacji) oraz inne koszty (wytłoczenie płyt, wydruk opakowań, reklama, promocje), co dawało w 1998 r. sumę w granicach 400 tys. złotych<sup>72</sup> (100 tys. złotych w przypadku programu dla dzieci)<sup>73</sup>.

Wbrew pozorom kolejne lata nie przyniosły znacznego zwiększenia liczby atrakcyjnych tytułów w zakresie polskich multimedii. Zapał wydawców zniechęconych mniejszymi niż przewidywane rozmiarami sprzedaży, a tym samym rozmiarami zysku wyraźnie osłabił. Okazało się, że książka multimedialna jest towarem trudnym do sprzedania. W momencie, gdy minął okres fascynacji multimediami, ładne, kolorowe pudełko i napis „multimedialny”, przestały być gwarantami sukcesu wydawniczego. Stało się jasne, że ten sektor rynku wydawniczego wymaga dużych nakładów finansowych, a na zyski trzeba czasem długo czekać, zwłaszcza gdy cena aplikacji była wysoka. Na wysokość ceny aplikacji wpływ miało zawsze wiele czynników: zakup praw autorskich, opłaty licencyjne, koszty produkcji, marże producentów/wydawców, dystrybutorów/hurtowników, detalistów, polityka fiskalna w zakresie wydawnictw elektronicznych (VAT, cło dla importerów publikacji). Podatek VAT, którym w wysokości 22% była obłożona znaczna część produktów miał oczywiście duży wpływ na ich cenę i sprzedaż, a tym samym stał się jednym z hamulców pełnego rozwoju tego sektora rynku

<sup>70</sup> J. Frolow: *Raport...* jw., s. 30.

<sup>71</sup> Ł. Gołębiewski: *Rynek... Edycja '99*, jw., s. 175-176.

<sup>72</sup> J. Frolow: *Raport...* jw., s. 27.

<sup>73</sup> Według wypowiedzi Piotra Plóciennika prawa autorskie i opracowanie programistyczne aplikacji pochłaniają aż 70% kosztów budżetu przeznaczanego na jej wyprodukowanie. W przypadku programu dla dzieci wydawcy musieli ponosić tylko koszty praw autorskich dla twórców aplikacji (bez kosztów praw autorskich do zamieszczonych, szeroko rozumianych ilustracji, jak to ma miejsce np. w encyklopedii). *Źródło*, s. 29.

wydawniczego w Polsce. Tylko niewielka ilość publikacji multimedialnych uzyskała rekomendacje Ministerstwa Edukacji Narodowej i w ten sposób, jako pomoce dydaktyczne obłożona została niższym 7% podatkiem VAT. Stawka VAT wynosząca 0% dotyczyła tylko płyt CD-ROM dołączanych do czasopism, jednak wkrótce (w 1999 r.) została podniesiona do 7%, co spowodowało wzrost cen takich publikacji. Wysokie ceny elektronicznych publikacji zaczęły odstraszać potencjalnych nabywców, którzy woleli nabyć ten sam produkt (często jeszcze przed jego oficjalną premierą) za cenę pięć-, dziesięciokrotnie niższą u piratów<sup>74</sup>. Dla wydawców stało się jasne, że znacznie bardziej dochodowe niż multimedialne książki (podobnie jak w przypadku tradycyjnych wydawnictw) są gry, a zainwestowane pieniądze w przypadku multimedii to inwestycja długoterminowa i nie zawsze opłacalna. Ważnym czynnikiem utrudniającym rozwój sektora multimedialnych książek było także silne rozdrobnienie producentów, nie posiadających funduszy na zainwestowanie w dystrybucję i reklamę swoich produktów.

Także rok 1999 nie przyniósł oczekiwanej poprawy na rynku polskich multimedii. Nastąpiła wyraźna stagnacja i przeniesienie zainteresowania producentów multimedii na rozwój serwisów internetowych oraz poszukiwanie innych rodzajów działalności. Co prawda na rynku pojawiały się nowe tytuły i nowi wydawcy, nie następowało jednak tak długo oczekiwane ożywienie w tej dziedzinie. Nadal większość z pojawiających się tytułów multimedii stanowiły encyklopedie, leksykony, słowniki i multimedialne podręczniki do nauki języków obcych. Wyraźnie jednak zarysował się widoczny od 1997 r. wzrost ilości tytułów wydawnictw edukacyjnych (wydawanych głównie przez Optimus Pascal Multimedia i Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne), przyczyną tego stanu rzeczy było być może dostrzeżone przez wydawców zwiększone zainteresowanie zakupami tego typu produktów pod koniec każdego roku. Pomimo zwiększania ilości rodzimych produktów nadal dość dużą część obecnych na polskim rynku multimedii stanowiły tłumaczenia. Wzrosła jednak wyraźnie jakość powstających produktów, być może na skutek wzrostu wymagań klientów, choć nadal dość liczną część oferty stanowiły aplikacje o niskiej jakości.

Wśród produktów Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych, które pojawiły się na rynku w 1999 r. znalazło się 7 tytułów wydawnictw edukacyjnych<sup>75</sup>. Były to „Słownik Szkolny. Ekologia”, „Encyklopedia Szkolna. Matematyka”, „Szkolny Atlas Polski” (wcześniej na dyskietkach, przeniesiony na CD-ROM) oraz program „Klik Uczy Liczyć w Zielonej Szkole” stanowiący kontynuację bardzo popularnej serii „Klik Uczy...”.

W Wydawnictwach Szkolnych i Pedagogicznych powstały także programy do nauki języków obcych – niemieckiego: „Deutsch Kompakt”, przedstawiający perypetie grupki młodzieży, oparty na serii książek wydanych przez Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne pod tytułem „Deutsch Global” (mieszczący się na 4 płytach) i angielskiego: „To Speak and Live in America. Mega Pack” znajdujący się na 5 płytach. Był to kurs proponujący „wirtualną” podróż po Ameryce, po jej charakterystycznych miejscach, w których posłuchać można było rozmów bankierów na Wall Street, maklerów z Chicago, hazardzistów w Las Vegas, turystów w San Francisco a nawet bezdomnych w Nowym Jorku.

---

<sup>74</sup> Przyjmuje się szacunkowo, że około 70-80% istniejącego w Polsce pod koniec 1998 r. oprogramowania to oprogramowanie pirackie a nakłady nielegalnie produkowanych tytułów często wielokrotnie przewyższały nakłady produktów oryginalnych.

<sup>75</sup> Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Spółka Akcyjna. Homepage [online].





Rys. 17. „Deutsch Kompakt” Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych wydany we współpracy z firmą SuperMemo World

Rok 1999 stał się dla największego polskiego wydawcy multimedii firmy Optimus Pascal Multimedia okresem pracy nad rozwojem własnego portalu internetowego (Onet.pl), co oczywiście odbiło się na ofercie wydawniczej tej firmy. Ogółem w 1999 r. Optimus Pascal wydał 11 multimedialnych pozycji<sup>76</sup> (głównie programy edukacyjne), z czego tylko jedną w maju 1999 r. („Kronika XX Wieku”), pozostałe natomiast ukazały się dopiero w grudniu tego roku. Wśród multimedialnych książek tej oficyny znalazły się m.in. „Dzieje Cywilizacji”, „Atlas Świata”, „Encyklopedia Zdrowia”, „Biologia. Testy Multimedialne”, „Matematyka. Testy Multimedialne” oraz „Londyn. Wirtualna Podróż”.



Rys. 18. Pierwszy numer tematycznej „Encyklopedii Multimedialnej PWN” pod tytułem „Geografia” sprzedany w ilości 120 tys. egzemplarzy

Interesująca była oferta wydawnicza firmy Cartall, która wypuściła na rynek kolejną serię map, które cieszyły się wielkim zainteresowaniem: „Mapę Polski ‘99”, „Mapę Europy ‘99” oraz „Mapę Polski z Książką Telefoniczną ‘99”, której wcześniejsze wydanie ukazało się w 1998 r. Program ten łączył w sobie szczegółową mapę samochodową, liczne plany miast oraz książkę telefoniczną firm dla największych polskich aglomeracji.

W poszukiwaniu skutecznych metod sprzedaży swoich produktów producenci zainteresowali się ponownie dystrybucją swoich produktów przez kioski z prasą. Tym razem jednak powstał nowy rodzaj produktu, tzw. partworki, czyli wydawane cyklicznie publikacje, które zgromadzone tworzą kolekcję. Pierwszym takim produktem był produkt koncernu De Agostini – dwutygodnik „PCokay!”, do którego dołączano program Optimusa Pascala w cenie 19,90 zł<sup>77</sup>. Do kiosków pod koniec 1999 r. trafił także dwutygodnik do nauki języków obcych (angielskiego, niemieckiego i francuskiego) pt. „Reflex” potentata w dziedzinie multimedii firmy Young Digital Poland”.

<sup>76</sup> Optimus Pascal Multimedia. Serwis prasowy. Homepage [online].

<sup>77</sup> Pierwszy numer dwutygodnika, wraz z programem „Jak to Działa” kosztował w ramach promocji tylko 3,75 zł, podczas gdy cena tej publikacji kilka miesięcy wcześniej wynosiła 165 zł. J. Frolow: *Raport...* jw., s. 30.

Pierwsze numery tego czasopisma powstały w nakładzie 260 tys. egzemplarzy (średni nakład wynosił 150 tys. egzemplarzy), jednak sprzedano ok. 65% wyprodukowanego nakładu<sup>78</sup>. Do stycznia 2001 r. ukazało się 10 numerów tego czasopisma<sup>79</sup>.

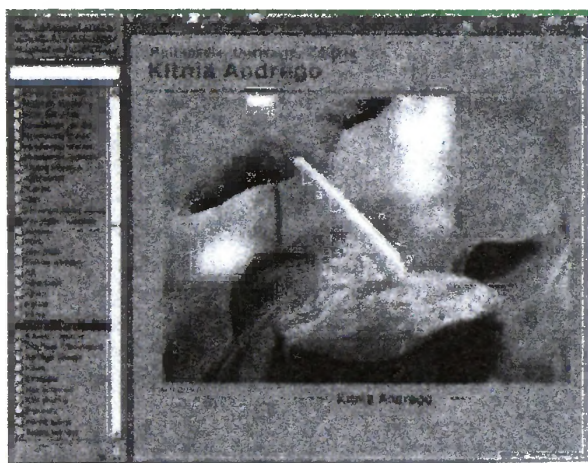
Dużym sukcesem natomiast okazała się seria tematycznych zeszytów z płytą CD-ROM „Encyklopedia Multimedialnej PWN” w cenie 24,90 zł. W ramach serii do września 2000 r. ukazało się dwanaście tematycznych encyklopedii<sup>80</sup>,

które od października 1999 do sierpnia 2000 rozeszły się w łącznym nakładzie 700 tys. egzemplarzy<sup>81</sup>. Średnia sprzedaż każdej z tematycznych encyklopedii PWN wynosiła 70 tys. egzemplarzy, przy czym pierwszy numer „Geografia” osiągnął liczbę 120 tys. sprzedanych egzemplarzy<sup>82</sup>. Pomimo niewielkich zastrzeżeń merytorycznych dotyczących zawartości niektórych zeszytów „Encyklopedii” (na przykład w zeszycie „Literatura i Muzyka” zawarto wyłącznie fragmenty muzyki klasycznej pomijając całkowicie inne rodzaje) encyklopedia ta, licząca w całości 120 tys. haseł<sup>83</sup> zdobyła popularność i okazała się dużym sukcesem.

Zdecydowanie słabym zainteresowaniem cieszyła się natomiast wydana w 2000 r. encyklopedia PWN pod nową nazwą „Multimedialna Nowa Encyklopedia Powszechna PWN”, która osiągnęła sprzedaż jedynie około 5 tys. egzemplarzy. Wpływ miało na to kilka czynników: wysoka cena encyklopedii (około 300 zł), zaspokojenie popytu nabywców wcześniejszymi edycjami oraz wydanie konkurencyjnej „Multimedialnej Encyklopedii Powszechnej de Luxe” firmy Fogra, która była zdecydowanie tańsza (około 100 zł).

Według Łukasza Gołębiowskiego<sup>84</sup> w 1999 r. ukształtowała się czołówka polskich firm działających na rynku aplikacji multimedialnych, które wyspecjalizowały się w określonych typach publikacji. Wśród nich znalazły się:

1. Polskie Wydawnictwa Profesjonalne (publikacje prawnicze wydawnictw Lex i ABC).
2. Young Digital Poland (wydawnictwa edukacyjne i kursy do nauki języków obcych).



Rys. 19. „Multimedialna Encyklopedia Powszechna de Luxe” firmy Fogra

<sup>78</sup> Ł. Gołębiowski: *Rynek książki w Polsce 2000*. Warszawa 2000, s. 303.

<sup>79</sup> Young Digital Poland. Homepage [online].

<sup>80</sup> W skład serii do połowy 2001 r. weszły następujące zeszyty: 1. Geografia, 2. Sztuka, 3. Nauka, 4. Historia, 5. Biologia, 6. Cywilizacja, 7. Literatura i Muzyka, 8. Miliard w Rozumie, 10. Teatr i Film, 11. Państwa Świata, 12. Sport, 13. Media, 14. Technika, 15. Album, 16. Ludzie i Wydarzenia, 17. XX Wiek, 18. Kontynenty oraz zeszyt specjalny Polskie Dzieje.

<sup>81</sup> J. Frołow: *Raport... jw.*, s. 31.

<sup>82</sup> Ł. Gołębiowski: *Rynek... jw.*, s. 303.

<sup>83</sup> A. Chabiński: *A tych części jest ze czterdzieści...* „Chip” 2000 nr 11 [online].

<sup>84</sup> Ł. Gołębiowski: *Rynek... jw.*, 2000 s. 303-304.

3. Grupa PWN (wydawnictwa: Naukowe – encyklopedie, Szkolne – wydawnictwa edukacyjne, Prawnicze – publikacje prawnicze – baza „Lex Polonica”).
4. Optimus Pascal Multimedia (wydawnictwa edukacyjne, kursy do nauki języków obcych, encyklopedie tematyczne, przewodniki turystyczne).
5. Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne (podręczniki multimedialne).
6. Fogra (encyklopedie).
7. Albion (wydawnictwa edukacyjne – seria „Szkoła Przyszłości”).
8. DD Komputery (kursy do nauki języka angielskiego).
9. Cartall (atlasy).
10. Impresja (seria encyklopedyczna „Geografia Świata”, przewodniki).
11. PPWK (atlasy).
12. C.H. Beck (publikacje prawnicze).
13. Edgard Multimedia (wydawnictwa edukacyjne, kursy do nauki języków obcych).
14. Lynx-Sft (wydawnictwa edukacyjne).
15. MM Interactive (wydawca rękopisu *Pana Tadeusza* w wersji elektronicznej).
16. Krokus (wydawnictwa edukacyjne – historia).
17. Aidem Media (edukacja przedszkolna).
18. MarkSoft (wydawnictwa edukacyjne).
19. WNT (słowniki).
20. PZWL (słowniki, podręczniki akademickie).

W porównaniu z rankingiem Stefana B. Barańskiego z 1998 r. zmniejszyła się rola dwóch wiodących potentatów w dziedzinie multimedii: Young Digital Poland oraz Optimusa, w zamian za to decydującą pozycję na rynku polskich multimedii w 1999 r. zajęły Polskie Wydawnictwa Profesjonalne, z których Wydawnictwo Prawnicze Lex sprzedało pięć tytułów publikacji prawniczych w łącznym nakładzie około 170 tys. egzemplarzy, osiągając przychód około 30 mln złotych, a Dom Wydawniczy ABC 11 tytułów w łącznym nakładzie 20,1 tys. egzemplarzy<sup>85</sup>. Spadła także znacznie pozycja łódzkiego Cartalla i Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych, wzrosła natomiast pozycja Grupy Wydawniczej PWN. Według szacunków Ł. Gołębiewskiego na polskim rynku multimedii w 1999 r. obecnych było około 150 tytułów (z wyłączeniem dodatków do czasopism)<sup>86</sup>, nie wiadomo jednak, ile z tej liczby stanowiły tytuły z lat wcześniejszych oraz kolejne edycje. Natomiast przychody ze sprzedaży multimedii wynosiły około 85-90 mln złotych<sup>87</sup> (połowę tej kwoty stanowiły przychody ze sprzedaży publikacji prawniczych).

Po dominacji na rynku publikacji prawniczych przyszedł czas na wydawnictwa edukacyjne. W roku 2000 pomysłem nie do przebicia okazał się projekt „i-szkoła” firmy Young Digital Poland. Osią tego projektu były „eduROM-y” interaktywne podręczniki do nauczania w szkole podstawowej (klasa IV, V, VI) języka polskiego, matematyki, historii czy przyrody oraz do nauczania języka polskiego, historii, matematyki, biologii, fizyki czy chemii w gimnazjum (klasa I, II, III). Treści dydaktyczne zawarte w „eduROM-ach” odpowiadały 100 godzinom efektywnej nauki zgodnie z podstawami programowymi Ministerstwa Edukacji Narodowej<sup>88</sup>.

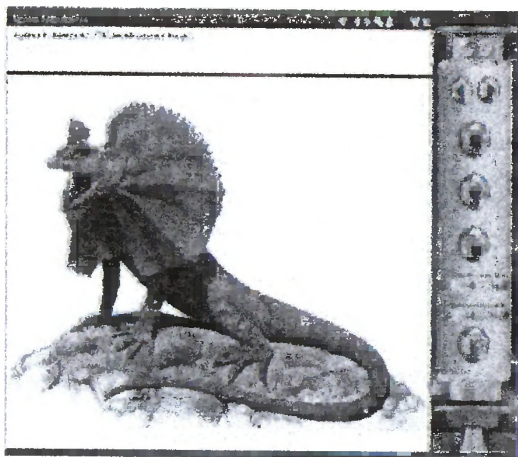
<sup>85</sup> Tamże, s. 304.

<sup>86</sup> Bliższe stanu faktycznego wydaje się być stanowisko Jakuba Frolowa, który liczbę tytułów obecnych w 1999 r. na polskim rynku multimedii ocenia na około 100. J. Frolow: *Raport...* jw. s. 47. Wydaje się, iż Łukasz Gołębiewski w swoich wyliczeniach uwzględnił nie tylko publikacje powstałe w 1999 r., ale wydane w latach poprzednich, choć wciąż występujące w ofertach handlowych na rok 1999.

<sup>87</sup> Sprzedaż bez kiosków z gazetami i dystrybucji w zamkniętym systemie OEM.

<sup>88</sup> *eduROM – Interaktywne zdobywanie wiedzy. Katalog*. [Gdańsk 2000], s. 3.

Pojawiły się także kolejne wydawnictwa edukacyjne znanego wydawcy tego typu publikacji elektronicznych: Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych. Rok 2000 zaowocował dla tego edytora liczbą 11 nowych tytułów książek multimedialnych, wśród których między innymi znalazły się kolejne wydawnictwa ze znanej i lubianej serii „Klik Uczy...”: „Klik Uczy Ortografii”, „Klik Uczy Zasad Ruchu Drogowego” oraz wydane w serii „Testy Elektroniczne dla Ciebie”: „Język Polski”, „Matematyka” i „Przyroda”. Interesująca była także „Encyklopedia Szkolna. Biologia” tego wydawnictwa zawierająca około 3 tys. haseł i 1,5 tys. ilustracji, w której uwzględniono ostatnie odkrycia takie jak „priony, najnowszą systematykę wirusów i bakterii, królestwo Protocista i jego systematykę, budowę i ekspresję genu”<sup>91</sup>.



Rys. 20. Przykładowy interfejs „Encyklopedii Szkolnej. Biologia” Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych

Swoją ofertę wydawnictw multimedialnych w 2000 r. poszerzyła także oficyna Edgard Multimedia. W ramach rozpoczętej w 1999 r. serii „Na Tropach...”, którą otworzył tytuł „Na Tropach Języka Polskiego”, na rynku pojawiła się aplikacja „Na Tropach Chemii” oraz nieoczekiwanie publikacja „Angielski, Niemiecki w Pigułce” w periodyku „Strefa-CD”. Wydawnictwo przygotowało także nowe zmienione edycje znanych i cenionych produktów „Profesor Klaus 2001” i „Profesor Henry 2001”<sup>92</sup>.

Na rok 2000 Wydawnictwo Naukowe PWN, jak co roku przygotowało nową edycję swojej multimedialnej encyklopedii, okazało się jednak, że „Multimedialna Nowa Encyklopedia Powszechna PWN” różni się całkowicie od poprzednich edycji, zarówno zawartością, jak i oprawą graficzną. Jej zawartość obejmowała komplet tekstów 6-tomowej *Nowej Encyklopedii Powszechnej PWN z Suplementem* oraz definicje z *Nowego leksykonu PWN*<sup>93</sup>. Encyklopedia ta uzyskała tytuły: Produkt Roku 2000 magazynu komputerowego „Chip”, Typ „Machiny” przyznany przez miesięcznik „Machina” oraz uznana została za najlepszą polską encyklopedię multimedialną przez dwutygodnik „Komputer Świat”.

Zawartość „Multimedialnej Nowej Encyklopedii Powszechnej PWN” w stosunku do poprzednich edycji znacznie się zwiększyła, gdyż w jej skład wchodziło:

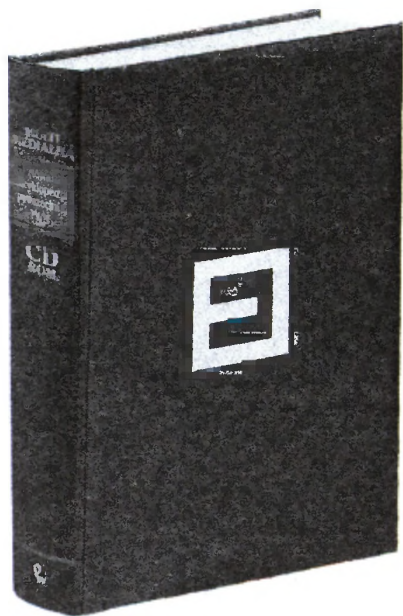
- 204 tys. haseł i definicji,
- 4,5 tys. fotografii,
- 1,3 tys. schematów i rysunków,
- 540 tabel,
- 370 map,
- 360 filmów i nagrań dźwiękowych<sup>94</sup>.

<sup>89</sup> Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Spółka Akcyjna. Homepage [online].

<sup>92</sup> Informacja od Przemysława Woskowiaka – Specjalisty ds. Marketingu w Edgard Multimedia.

<sup>93</sup> Informacja uzyskana od Jakuba Irotowa – byłego Specjalisty ds. Public Relations w pwn.pl sp. z o.o.

<sup>94</sup> Tamże.



Rys. 21. „Multimedialna Nowa Encyklopedia Powszechna PWN” w nowej oprawie graficznej nawiązującej do książkowej edycji 6 tomowej „Nowej Encyklopedii Powszechniej PWN”

W 2000 r. powstała także konkurująca z encyklopedią PWN – „Multimedialna Encyklopedia Powszechna – edycja 2001 – Millenium” firmy Fogra<sup>95</sup>, która wzbogacona została w stosunku do poprzedniej edycji o 8 tys. haseł, 1 tys. zdjęć, 615 ilustracji, 15 minut muzyki, 15 minut sekwencji filmowych. Oczywiście posiadała także odsyłacze do serwisów internetowych i umożliwiała aktualizację danych poprzez Internet.

Inną interesującą publikacją Wydawnictwa Naukowego PWN był wydany w 2000 r. „Multimedialny Leksykon Igrzysk Olimpijskich PWN”, czyli kompendium wiedzy na temat zimowych i letnich olimpiad, który powstał w związku z letnimi igrzyskami olimpijskimi w Sydney. Leksykon ten oprócz artykułów na temat poszczególnych dyscyplin, notek o polskich i światowych zawodnikach, zawierał także wyniki z wszystkich olimpiad (do olimpiady w Nagano)<sup>96</sup>. Innym ważnym wydawnictwem multimedialnym tej oficyny był „Wielki Multimedialny Słownik Władysława Kopalińskiego”.

Dla firmy Optimus Pascal Multimedia działającej w ramach Onet.pl 2000 r. przyniósł dorobek w ilości

ponad dwudziestu multimedialnych książek z interesującą serią wydawnictw edukacyjnych pod nazwą „Moje Pierwsze...” w ramach, której ukazały się: „Moja Pierwsza Biblia”, „Moje Pierwsze Spotkanie z Komputerem”, „Moje Pierwsze Zabawy ze Sztuką”, „Moje Pierwsze Żeglowanie w Internecie”. W roku 2000 w oficynie tej powstała także duża liczba publikacji do nauki języków obcych, między innymi w ramach serii „Talk Now” i „World Talk” oraz nowość na polskim rynku multimediiów – publikacje do nauki języka polskiego dla obcokrajowców.

Dla oficyny Cartall rok 2000 stanowił powrót do źródeł w dziedzinie komputerowej kartografii. Firma znana z wcześniejszych dokonań w dziedzinie komputerowych encyklopedii kontynuowała wydawanie multimedialnych map i atlasów, w której to rozpoczęła swoje poczynania na rynku publikacji elektronicznych. Oprócz „Atlasu Świata”, „Mapy Europy 2001” i „Mapy Polski 2001” wydała także „Multimedialny Samouczek Komputerowy”.

Wyniki 2000 r. w sektorze książek multimedialnych nasuwają wniosek, że był to kolejny rok, kiedy zainteresowanie książką multimedialną znacznie osłabło, choć liczba publikacji nieznacznie wzrosła<sup>97</sup>. Wydawnictwa specjalizujące się w dziedzi-

<sup>95</sup> W ramach Onet.pl, który przejął oficynę Fogra łącznie z internetową encyklopedią WIEM.

<sup>96</sup> PZ: *Compendium wyników*. „PC World Komputer” 2000 nr 11 s. 156.

<sup>97</sup> Duży wpływ na tę liczbę miała seria eduROM-ów firmy YDP, która w całości składała się z ponad 30 pozycji.

nie multimediiów bardziej zainteresowane były inwestycjami internetowymi – powstało wiele portali także edukacyjnych (np. profesor.pl) – niż publikowaniem książek na płytach CD-ROM. Pomimo tego, że na rynku pojawiła się podobna liczba publikacji, jak w 1999 r. zainteresowanie ich zakupem było słabe. Przyczyny tego stanu rzeczy podobnie jak w latach poprzednich, należy upatrywać w wysokich cenach programów (choć ceny niektórych produktów znacznie obniżono), polityce fiskalnej państwa w zakresie wydawnictw elektronicznych (VAT, cło dla importerów publikacji), rozmiijaniu się ofert wydawniczych z oczekiwaniami odbiorców, „spowszechnieniu” zjawiska multimediiów, które przestało być modne oraz dużymi rozmiarami piractwa występującego w Polsce.

Polski rynek multimediiów w latach 1994-2000 oferował około 700 tytułów (średnio 100 tytułów rocznie<sup>98</sup> z wyjątkiem lat 1994-1995, kiedy liczba ta była zdecydowanie mniejsza), z czego zdaniem Jakuba Frolowa komisarza wystawy polskich multimediiów na Międzynarodowych Targach Książki „Frankfurt 2000” tylko 120 było naprawdę godnych uwagi. Według Frolowa obecnie miesięcznie pojawia się około 10 tytułów polskich programów multimedialnych (w tym co najmniej jeden firmy Optimus-Multimedia Pascal)<sup>99</sup>. Obok publikacji, które okazały się największymi sukcesami komercyjnymi: „EuroPlus+ Flying Flying Colours” sprzedanym w ilości 50 tys. egzemplarzy firmy Young Digital Poland, „Encyklopedii Multimedialnej PWN”, która osiągnęła 20 tys. sprzedanych kopii (kolejne wydania 1997, 1998 po 10 tys., 1999 mniej niż 5 tys.<sup>100</sup>), „Encyklopedii Multimedialnej PWN” wydanej w wersji partwork<sup>101</sup>, która osiągnęła (od października 1999 do sierpnia 2000) łączny nakład 700 tys. egzemplarzy<sup>102</sup> i produktu firmy Impresja „Samochody Świata’97. CD Katalog” – 20 tys. egzemplarzy, „Multimedialnej Encyklopedii Powszechnej” Fogra, która w ciągu sześciu tygodni osiągnęła liczbę 6 tys. sprzedanych egzemplarzy<sup>103</sup> powstały publikacje, które choć starannie wydane i merytorycznie bardzo wartościowe okazały się wielkimi „niewypałami” rynkowymi: „Andy Warhol. Legenda XX Wieku”, „Smak Kuchni Włoskiej” oba firmy Young Digital Poland, „Muzyczne Wędrówki. Romantyzm” Wydawnictwa Naukowego PWN oraz z pewnością wiele innych, o których nigdy się nie dowiemy, gdyż wydawnictwa zasłaniają się źle pojętą tajemnicą handlową. Wyniki sprzedaży CD-ROM „Andy Warhol” sięgające kilku sztuk na wystawie poświęconej temu wielkiemu artyście zniechęciły firmę Young Digital Poland do wydania kolejnego dysku poświęconego wielkiemu artyście, którym miał być Salvador Dali. Podobna sytuacja miała miejsce w Wydawnictwie Naukowym PWN, które zrezygnowało z wydania drugiego dysku z serii „Muzyczne Wędrówki” pod tytułem „Barok”. Pomimo braku informacji o wysokości średnich nakładów książek multimedialnych, można przyjąć, że w ciągu ostatnich kilku lat nakład ten zmalał z kilku tysięcy do kilkuset sztuk, a nawet doszło do sytuacji, gdy multimedialne książki powstają tylko na zamówienie, jak to miało miejsce w przypadku „Słownika Technicznego Włosko-Polskiego” i „Słownika Technicznego Czesko-Polskiego” Wydawnictw Naukowo-Technicznych<sup>104</sup>.

<sup>98</sup> J. Frolow: *Raport...* jw., s.18.

<sup>99</sup> Tamże.

<sup>100</sup> Tamże, s. 28.

<sup>101</sup> Partwork – periodyk, którego wszystkie części tworzą kolekcję (całość).

<sup>102</sup> Pierwszy zeszyt pt. „Geografia” osiągnął sprzedaż 120 tys. egzemplarzy, kolejne średnio po 70 tys. J. Frolow: *Raport...* jw., s. 31.

<sup>103</sup> J. Frolow: *Hity bez hułów, czyli lista bestsellerów 1997 r.* „Notes Wydawniczy” 1998 nr 2 s. 29 i E. Gołębiowski: *Rynek... Edycja '98*, jw., s. 132.

<sup>104</sup> Informacja uzyskana od Małgorzaty Sokółowskiej – pracownika działu marketingu Wydawnictw Naukowych i Technicznych.

Siedem lat funkcjonowania polskiego rynku multimedialnych pokazało, że nie istnieje cudowna recepta, która zapewni książce multimedialnej sukces komercyjny na rynku, gdyż o powodzeniu decyduje wiele czynników. Świadczy o tym przykład firmy Young Digital Poland, która część ze swoich produktów (wszystkie zostały oceniane jakościowo bardzo wysoko) sprzedała w ilości 50 tys. egzemplarzy „EUROPlus+ Flying Colours”, inne natomiast w ilości kilku egzemplarzy („Andy Warhol. Legenda XX Wieku”). Jednym z najważniejszych czynników decydującym o sukcesie książki multimedialnej jest sondowanie potrzeb rynku i trafianie w oczekiwania użytkowników, stosowanie innowacji, które zawsze wzbudzają zainteresowanie, szeroko pojęta reklama, promocje oraz imprezy targowe i wystawiennicze, dostosowanie wymagań technicznych produktów oraz ich cen do możliwości przeciętnego użytkownika oraz przede wszystkim dbałość o wartość merytoryczną i jakościową produktów, ważne jest także wypracowanie kanałów sprzedaży i dystrybucji oraz walka z piractwem. Spełnienie tych oczekiwań było dla przeciętnego wydawcy książek multimedialnych zadaniem bardzo trudnym i kosztownym, ale koniecznym dla tych, którzy chcieli utrzymać się na rynku w obliczu ostrej rywalizacji producentów i ich produktów.

### 3. Rozpowszechnianie książek multimedialnych w Polsce

Sposób rozpowszechniania (dystrybucji i sprzedaży) książki multimedialnej posiada bardzo duży wpływ na jej odbiór społeczny. Także szeroko pojęta reklama, promocje, wizerunek tego typu książki w mediach oraz odbywające się imprezy targowe i wystawiennicze mają duży wpływ na jej sprzedaż i odbiór. Okazuje się, że większość społeczeństwa odbiera książkę multimedialną jako produkt związany silniejszymi więzami z branżą komputerową niż księgarską. Pierwsze recenzje książek multimedialnych ukazały się w prasie komputerowej, co także i dziś jest powszechnie stosowaną praktyką. Również według badań przeprowadzonych w 1998 r. pod kątem sposobów dystrybucji aplikacji multimedialnych okazało się, że większość multimedialnych (73%) sprzedawano poprzez sieć hurtowni komputerowych, dość liczną grupę stanowiły aplikacje rozprowadzane przez producentów, którzy stworzyli własną sieć dystrybucji (18,6%), a tylko niewielką część sprzedawano poprzez hurtownie z książkami (5,3%), wysyłkę (2,3%) i Internet (0,8%)<sup>105</sup>. Przeprowadzający te badania J. Frołow w podsumowaniu ich wyników stwierdził, iż tak niski udział sprzedaży aplikacji multimedialnych przez hurtownie z książkami jest wynikiem tego, że „multimedialnym nadal jest bliżej do komputerów aniżeli książek. Gdyby było inaczej, obroty osiągnęłyby wyższy procent aniżeli na poziomie ledwo przekraczającym 5 punktów”<sup>106</sup>. Trudno się zgodzić z tym stwierdzeniem, gdyż powszechnie wiadomo, że sposób dystrybucji danego produktu nie może mieć wpływu na jego formę i właściwości. Gdyby istotnie uznać multimedia za medium wyłącznie komputerowe największy procent ich sprzedaży powinien

<sup>105</sup> J. Frołow: *Tort multimedialny*. „Notes Wydawniczy” 1998 nr 10 s. 33. Dane przedstawione w tym zestawieniu pochodziły z połowy 1998 r. i obejmowały największych producentów multimedialnych w tym okresie (bez firm Cartall i DD Komputery).

<sup>106</sup> J. Frołow: *Raport...* jw., s. 38.

odbywać się poprzez Internet, a tak nie jest<sup>107</sup>, być może jednak w przyszłości Internet będzie najbardziej rozpowszechnionym sposobem ich sprzedaży. Idąc dalej, także książki o tematyce komputerowej sprzedawane w sklepach komputerowych powinny zatracić swoje właściwości, ale przecież, tak się jednak z oczywistych względów nie dzieje. Myślę, że wpływ na wysoki procent dystrybucji książek multimedialnych poprzez hurtownie komputerowe ma kilka czynników: tradycja (od początku pojawienia się w Polsce, multimedia były sprzedawane w sklepach komputerowych<sup>108</sup>, głównie ze względu na nośnik oraz przeznaczenie), opór środowiska księgarskiego – próby przeniesienia sprzedaży multimedialnych do księgarni napotykały na barierę oporu ze strony księgarzy, którzy skarżyli się na brak miejsca<sup>109</sup> (dość duże pudełko z programami zajmowały dużo miejsca na półkach), małe obroty (multimedia przeciętnie droższe od książek dłużej niż książki oczekiwały na sprzedaż), ryzyko finansowe (bezpośrednia sprzedaż produktów przez producentów i dystrybutorów, bez powszechnie stosowanej praktyki „brania towaru w komis” lub odroczonej płatności), brak sprzętu komputerowego do prezentacji działania aplikacji, brak form kształcenia księgarzy w zakresie nowych form książki oraz występujący u nich tzw. opór psychologiczny przed nowinkami technicznymi. Z pracy Jolanty Walewskiej pt. *Raport o księgarstwie* wynika, że z 3060 księgarni w Polsce, które zarejestrowało Centrum Informacji o Książce tylko 257 zadeklarowało sprzedaż publikacji na CD-ROM-ach<sup>110</sup>. Wiadomo, iż dystrybucja, jest to analizowanie rozmaitych możliwości wyznaczenia dróg obiegu produktu na rynku i dokonywanie wyboru najbardziej korzystnych kanałów dystrybucji. W przypadku, gdy księgarnie „broniły się” przed sprzedażą książek multimedialnych najbardziej korzystną opcją dystrybucji dla ich producentów okazały się hurtownie, a później sklepy komputerowe.

Obecnie książki multimedialne są dostępne w sprzedaży detalicznej w sieci EMPIK<sup>111</sup> (czyli parafrazując słowa J. Frolowa teraz bliżej im do książek i prasy aniżeli komputerów), sieci supermarketów, sklepach komputerowych, księgarniach oraz kioskach (tzw. partworki – „PCokay!”, „Encyklopedia Multimedialna PWN” i inne). Można je także kupić za pośrednictwem Internetu, jednak ten sposób zakupu nie jest jeszcze zbyt upowszechniony. Największą i najlepiej wyeksponowaną ofertą aplikacji multimedialnych dysponuje EMPIK (kontynuujące tradycje powstałych w 1948 r. Klubów Międzynarodowej Prasy i Książki) oraz sieci VOBIS, Media Markt, Extrapole<sup>112</sup>, InMedio, Auchan,

<sup>107</sup> Badania przeprowadzone w okresie od stycznia do czerwca 2000 r. przez Instytut SMG/KRC dla serwisu internetowego „Wasz Wirtualny Wydawca”, których wyniki zostały zamieszczone na stronach tego serwisu w sierpniu 2000 r. dowiodły, że tylko 3,2% Polaków korzystających z Internetu dokonało zakupów w wirtualnej księgarni. Ł. Gołębiwski: *Rynek... jw.*, 2000, s. 302.

<sup>108</sup> Do roku 1996 r. sklepy komputerowe były z nielicznymi wyjątkami jedynym miejscem, gdzie można było kupić aplikacje multimedialne.

<sup>109</sup> Według badań Jolanty Walewskiej 48% polskich księgarni posiada powierzchnie nie przekraczające 90 m<sup>2</sup>, w których zatrudnia się średnio 2,6 pracownika na pojedynczy lokal. J. Walewska: *Raport o księgarstwie*. Warszawa 2000 s. 21.

<sup>110</sup> Tamże, s. 26.

<sup>111</sup> EMPIK – największa sieć sprzedaży detalicznej książek w Polsce jest spółką, w której 100% udziałów należy do holendersko-belgijskiej grupy kapitałowej East Bridge. W czerwcu 2000 r. sieć EMPIK liczyła 49 punktów, a co kilka miesięcy powstają nowe megastory – kilkupiętrowe, luksusowe salony sprzedaży często o powierzchni przekraczającej 300 m kw. J. Frolow: *Raport... jw.*, s. 41.

<sup>112</sup> Pomimo intensywnej kampanii promocyjnej nie udało się zbyt zainteresować polskich klientów ofertą dostępną w placówkach francuskiej sieci Extrapole, która należy do koncernu Hachette Distribution Service. Dowodem tego jest zamknięcie otworzonej w 1999 r. placówki tej firmy we Wrocławiu.



Carrefour, Geant, Real). Niewielka część multimedialnych książek jest sprzedawana z zestawami komputerowymi (na przykład Optimus – Onet.pl).

Część z producentów książek multimedialnych posiada własną sieć przedstawicieli handlowych i firm dealerskich (np. Optimus Pascal Multimedia) a niektóre posiadają własne księgarnie (Wydawnictwo Naukowe PWN) lub sklepy internetowe: MIG – Multimedia i gry (www.mig.pl) firmy Optimus Pascal Multimedia lub Media Markt (www.multimedia.pl)<sup>113</sup> – sklep komputerowy założony przez EMPiK Multimedia, Licomp, IPS Computer Group i Young Digital Poland. Wśród księgarni internetowych najważniejszą rolę odgrywają jednak tylko dwie: Wirtualny Megastor EMPiK-u (www.empik.com) i Merlin<sup>114</sup> należąca do wydawnictwa Prószyński i S-ka, które posiadają w swojej ofercie łącznie około 70 tysięcy produktów (w tym aplikacje multimedialne)<sup>115</sup>.

Ważną formą promocji multimediiów, a przy tym jedyną imprezą targową wyłącznie im poświęconą są targi „Multimedia”, które odbywają się od 1992 r. w Poznaniu. Organizatorem „Multimediiów” czyli „Targów Wydawnictw i Nowych Mediów” a obecnie „Targów Technik Audiowizualnych i Wydawnictw Multimedialnych” są Międzynarodowe Targi Poznańskie, choć np. w 1996 r. w przygotowania do tej imprezy zaangażowana była Polska Izba Książki<sup>116</sup>. Z roku na rok spada jednak liczba wydawców i producentów, którzy prezentują swoje produkty na tej imprezie (w 2000 r. było ich tylko sześciu). Wśród innych imprez wystawienniczych, na których wystawiają swoje produkty wydawcy multimediiów (w większości około dziesięciu firm) możemy wymienić: „Międzynarodowe Targi Książki” w Warszawie, „Międzynarodowe Targi Edukacyjne Expolingua”, „Targi Książki Edukacyjnej – Edukacja” w Warszawie, „Softarg” w Katowicach, „KomputerEXPO” oraz „Gambleriadę” w Warszawie.

Formą promocji polskich multimediiów za granicą stały się „Międzynarodowe Targi Książki Frankfurt 2000”, na których Polska była gościem honorowym (18-23.10.2000). Po raz pierwszy na osobnym stoisku 30 wydawców zaprezentowało polskie publikacje multimedialne (100 programów)<sup>117</sup> oraz projekty internetowe związane z książką (księgarnie, serwisy informacyjne dotyczące literatury i rynku wydawniczego, portale internetowe, strony wydawnictw, księgarni i hurtowni, witryny polskich autorów – 61 stron www)<sup>118</sup>.

Wśród tytułów, jakie zaprezentowano na Targach, znalazły się m.in. encyklopedie („Multimedialna Nowa Encyklopedia Powszechna PWN” – Wydawnictwo Naukowe PWN, „Multimedialna Encyklopedia Powszechna” – Fogra, „Encyklopedia Świata. Ameryka Północna” – Optimus, „Encyklopedia Szkolna. Matematyka” – Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne), programy do nauki języków obcych („EuroPlus+ Reward” – Young Digital Poland, „Profesor Henry” – Edgard Multimedia, „Hello – Język Angielski dla Dzieci” – Albion, „Deutsch Kompakt” – SuperMemo World), leksykony („Multimedialny Leksykon Igrzysk

<sup>113</sup> Media Markt oferował na początku 1999 r. około 1000 produktów (głównie gier), a dzienna liczba odwiedzin wynosiła wtedy 120 osób dziennie, lecz taka forma sprzedaży nie wzbudziła większego zainteresowania użytkowników sieci. J. Frołow: *Na dobry początek!* „Notes Wydawniczy” 1999 nr 2 s. 36.

<sup>114</sup> W badaniach Instytutu SMG/KRC dla serwisu „Wasz Wirtualny Wydawca” okazało się, że 50% osób kupujących książki korzysta z internetowej księgarni Merlin, zaś 20% z EMPiK. Ł. Gołębiowski: *Rynek... jw.*, 2000, s. 302.

<sup>115</sup> Tamże, s. 298.

<sup>116</sup> J. Frołow: *Raport... jw.*, s. 51.

<sup>117</sup> J. Frołow: *Polskie multimedia. Nasz towar eksportowy?* „Rzeczpospolita” 06.12.2000 [online].

<sup>118</sup> Komunikat prasowy nr 10 z dnia 21 września 2000. Ekspozycja nowych mediów na Targach Książki we Frankfurcie (18-23.10.2000). Wasz Wirtualny Wydawca [online].

Olimpijskich”- Wydawnictwo Naukowe PWN, „Leksykon Filmów Wschodnich Sztuk Walki” – Wiedza i Życie), bajki edukacyjne („Koziołek Matolek Idzie do Szkoły” – Aidem Media, „Multimedialny Świat Juliana Tuwima” – Young Digital Poland), albumy („Andy Warhol. Legenda XX wieku” – Young Digital Poland, „Galeria Malarstwa Polskiego” – Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne), programy o Polsce („Jasna Góra” oraz „Zamek Królewski w Warszawie” – Impresja, „Rock w Polsce” – Optimus-Pascal), publikacje z zakresu prawa i biznesu („Contractus” – Techland, „Multimedialne Prawo Przedsiębiorcy” – INFOR, „Lex Polonica” – Wydawnictwa Prawnicze PWN), publikacje poświęcone Adamowi Mickiewiczowi („Pan Tadeusz. Rękopis Wieszcza” – MM Interactive oraz „Mickiewicz. Almanach Multimedialny” – Wydawnictwo Dolnośląskie)<sup>119</sup>.

Prezentowana na targach oferta stanowiła przegląd dokonania polskiego rynku multimedialnych, wyboru publikacji przeznaczonych do prezentacji dokonała specjalna komisja, składająca się z dziennikarzy – znawców tematu, która opiniowała zgłaszane przez wydawców propozycje, w skład, której weszli: Ł. Gołębiewski, P. Piasecki i J. Frołow<sup>120</sup>. Po targach okazało się jednak, że najbardziej poszukiwanym przez odwiedzających produktem były podręczniki do nauki języka polskiego.

Analiza sposobów dystrybucji multimedialnych w Polsce nasuwa kilka wniosków. Okazuje się, że pomimo uznania multimedialnych za nowoczesną formę książki bardzo trudno jest im odnaleźć godne miejsce w polskich księgarniach. Przyczyną tego stanu rzeczy jest tradycja (pierwsze związki książek multimedialnych ze sklepami komputerowymi) oraz swoisty opór środowiska księgarskiego. Multimedialne książki oprócz księgarni są obecnie sprzedawane w sieci EMPiK, sieciach supermarketów, sklepach komputerowych, kioskach z prasą, w Internecie oraz łącznie z zestawami komputerowymi (np. Optimus – Onet.pl).

Znamienny jest także fakt, że pomimo bogatej i atrakcyjnej oferty polskich książek multimedialnych, które powstały w ciągu siedmiu lat istnienia naszego rynku multimedialnych tylko nieliczne z nich zostały dostrzeżone i nagrodzone poza granicami Polski.

---

<sup>119</sup> Tamże.

<sup>120</sup> Tamże.



## ROZDZIAŁ III

# WYDAWCY KSIĄŻEK MULTIMEDIALNYCH W POLSCE

### 1. Optimus Pascal Multimedia S.A. (Onet.pl S.A. Oddział OPM)

W dniu 29 maja 1996 r., jako jedno z pierwszych wydawnictw zajmujących się tworzeniem aplikacji multimedialnych w Polsce powstał Optimus Pascal Multimedia S.A., stanowiący fuzję dwóch firm: wydawnictwa Pascal (znanego z serii książkowych przewodników) oraz nowosądeckiego Optimusa, największego producenta komputerów osobistych w Europie Środkowowschodniej. Pierwszymi książkami multimedialnymi, jakie powstały w tym wydawnictwie już w listopadzie 1996 r. były encyklopedie „Jak to Działa” i „Encyklopedia Przyrody”. Publikacje te wydane na licencji renomowanej oficyny brytyjskiej Dorling-Kindersley w szybkim czasie zdobyły sobie wielu zwolenników, dzięki ich powstaniu zrealizowana została także misja nowo powstałej firmy: „dostarczanie polskiemu klientowi najlepszych światowych produktów multimedialnych w naszym ojczystym języku”<sup>1</sup>. Wydawnictwo Optimus Pascal Multimedia S.A. w szybkim czasie zwiększyło swoją ofertę wydawniczą do 14 tytułów w grudniu 1997 r.<sup>2</sup>. Wśród programów wydanych w tym czasie znalazły się m.in. „Historia Świata”, „Czarownica Agata Miała Kota Gagata” i „Marzenia Złotej Rybki”. Wtedy także powstały znane i lubiane serie wydawnictwa: „Nowe Horyzonty”, „Nowe Horyzonty – Rzeczywistość Wirtualna” oraz „Optimus Pascal dla Dzieci”. Ważnym momentem dla firmy było otwarcie nowego oddziału firmy w Krakowie w maju 1997 r. oraz pięciokrotne zwiększenie liczby jej pracowników.

---

<sup>1</sup> Optimus Pascal Multimedia S.A. Homepage [online].

<sup>2</sup> Tamże.



Rys. 22. Łatwo rozpoznawalna seria produktów wydawnictwa Optimus Pascal Multimedia S.A.

W 1998 r. ukazał się pierwszy autorski program oficyny Optimus Pascal Multimedia S.A. pod tytułem „Rock w Polsce” oraz pierwszy program edukacyjny dla dorosłych „Wszystko o Seksie”. Pod koniec 1998 r. w ofercie wydawnictwa znalazło się łącznie 25 tytułów bardzo interesujących multimedialnych książek. Kolejnym wydarzeniem w historii firmy było przejście z początkiem 1999 r. wydawnictwa Optimus Nexus oraz wydzielenie wydawnictwa Play it.

Optimus Nexus powstał dzięki doinwestowaniu firmy Nexus przez nowosądecki Optimus po wydaniu interesującej publikacji „Encyklopedia Kosmosu”. Dzięki Nexusowi na polski rynek trafiły takie tytuły jak: „Encyklopedia Świata. Ameryka Południowa” (w roli narratora Tony Halik), „Perłki Europy Środkowej”, „Blietzkrieg. Historia II Wojny Światowej (w roli narratora – Bogusław Wołoszański), „Encyklopedia Świata. Ameryka Północna”, „Encyklopedia Zwierząt – Ssaki”, „Sekrety Króla” oraz „Lasy Podpoduszańskie”. Produkty firmy Optimus Nexus podobnie jak Optimus Pascal zawsze cechowała wysoka jakość i starannie dobrana oprawa plastyczna.

W 1998 r. wydawnictwo obejmowało 20% rynku polskich multimedii<sup>3</sup>. Od maja 1999 r. Optimus Pascal Multimedia stał się samodzielną częścią nowej struktury: spółki Optimus Pascal S.A.<sup>4</sup>, która z dniem 1 czerwca 2000 r. zmieniła nazwę na Onet.pl S.A.<sup>5</sup>. Na przestrzeni pięciu lat Wydawnictwo Optimus Pascal Multimedia S.A. stało się największą firmą produkującą multimedialne programy edukacyjne w Polsce, których do końca listopada 2000 r. wyprodukowało ponad 50 (do 1998 r. – 25). W połowie 2000 r. Onet.pl. przejął krakowską oficynę Fogra stając się właścicielem praw do wszystkich produktów tej oficyny łącznie z encyklopedią internetową WIEM.

<sup>3</sup> S. B. Barański: *Podział tortu*. „Nowe Media” 1998 nr 2.

<sup>4</sup> 75% udziałów w spółce Optimus Pascal S.A. posiada Optimus, a 25% założyciele wydawnictwa. Ł. Gołębiwski: *Rynek książki w Polsce 2000*. Warszawa 2000 s. 363.

<sup>5</sup> Firma zarządza największym portalem internetowym w Polsce, którego wartość w czerwcu 2000 r. według wyceny firmy maklerskiej Wood & Co wynosiła ponad 2 mld zł. Tamże, s. 39.

Większość z produktów Optimusa oparta jest na zagranicznych licencjach. Wśród zagranicznych partnerów OPM w dziedzinie edukacyjnych programów multimedialnych znalazły się firmy: Dorling Kindersley, Havas Interactive, TLC, Edusoft Ltd., Oxford Publishing Ltd., Gallimard, Scholastic, AA Multimedia, Mattel Interactive, Eurotalk Ltd, a w dziedzinie gier komputerowych wydawnictwa: TLC – Mindscape, Take 2, Sierra, Red Orb, SSI. Optimus Pascal Multimedia posiada także w swoim dorobku dwie duże koprodukcje na rynek amerykański i brytyjski. Dodatkowo wydawnictwo współpracuje z firmami Intel, Microsoft i Sony. Wysokie standardy jakości wyznaczone przez pierwsze encyklopedie tematyczne Optimusa oparte na licencji firmy Dorling Kindersley obowiązują na rynku aplikacji multimedialnym do dziś. Oprócz produktów na licencji: „Jak to Działa”, „Encyklopedia Dinozaurów”, „Dzieje Cywilizacji”, „Kronika XX Wieku”, powstały także w pełni autorskie programy Optimusa: „Rock w Polsce”, „Moje Pierwsze Zabawy ze Sztuką”, „Moje Pierwsze Zeglowanie w Internecie”.

Oprócz tworzenia programów multimedialnych i ich dystrybucji, które stanowią trzon główny działalności wydawnictwa, w jego zakresie znalazły się także obszary, jak lokalizowanie, czyli wydawanie polskich wersji programów publikowanych przez zagranicznych wydawców, lokalizowanie programów na zlecenie w dowolnej wersji językowej (do 2000 r. – 7 dużych lokalizacji na rynek Argentyny, Chile, Czech, Hiszpanii, Rosji, Słowenii i Wielkiej Brytanii), lokalizowanie i dystrybucja gier komputerowych (pod znakiem Play it), tworzenie serwisów internetowych, realizowanie komercyjnych prezentacji multimedialnych, dystrybucja produktów Sony Playstation oraz sprzedaż akcesoriów multimedialnych<sup>6</sup>. Sprzedaż oraz dystrybucja produktów firmy Optimus Pascal Multimedia odbywa się poprzez rozbudowaną sieć przedstawicieli handlowych i firm dealerskich oraz za pośrednictwem internetowego sklepu MIG (Multimedia i gry – [www.mig.pl](http://www.mig.pl)).

Tabela 3

Wykaz książek multimedialnych wydanych na CD-ROM przez firmę Optimus

Tytuły	Rok wydania
Encyklopedia Kosmosu	1996
Sekrety Króla	1996
Encyklopedia Przyrody	Listopad 1996
Jak to Działa?	Listopad 1996
Warszawa – Multimedialny Plan Miasta (z firmą Polsoft i PPWK S.A.)	1997
Czarownica Agata Miała Kota Gagata	Luty 1997
Historia Świata	Kwiecień 1997
Marzenia Złotej Rybki	Kwiecień 1997
Urodziny Prosiaczka	Kwiecień 1997
Encyklopedia Dinozaurów	Czerwiec 1997
Encyklopedia Wszechświata	Czerwiec 1997
Encyklopedia Ptaków	Wrzesień 1997
Encyklopedia Kotów	Październik 1997
Encyklopedia Człowieka	Listopad 1997
Multimedialne La La La	Listopad 1997
Dookoła Świata	Grudzień 1997
Matka Jest Super!	Grudzień 1997
Umieć Pisać!	Luty 1998
Encyklopedia Człowieka (wersja MMX)	Czerwiec 1998
Ziemia. Wyprawa do Wnętrza Planety	Czerwiec 1998
Rock w Polsce	Wrzesień 1998
Wszystko o Seksie	Wrzesień 1998

<sup>6</sup> Optimus Pascal Multimedia S.A. Homepage [online].

Encyklopedia Małego Człowieka	Październik 1998
Encyklopedia dla Dzieci	Listopad 1998
Dookoła Polski	Grudzień 1998
Encyklopedia Nauki	Grudzień 1998
Słownik Obrazkowy dla Dzieci	Grudzień 1998
Kronika XX Wieku	Maj 1999
Atlas Świata	Grudzień 1999
Biologia. Testy Multimedialne	Grudzień 1999
Dzieje Cywilizacji	Grudzień 1999
Encyklopedia Zdrowia	Grudzień 1999
Fizyka. Testy Multimedialne	Grudzień 1999
Londyn. Wirtualna Podróż	Grudzień 1999
Matematyka. Testy Multimedialne	Grudzień 1999
Poznaj Świat. Przyroda i My	Grudzień 1999
Poznaj Świat. Materiały i Substancje	Grudzień 1999
Poznaj Świat. Siły i Energia	Grudzień 1999
Blitzkrieg. Historia II Wojny Światowej	W ofercie od 1999
Complete National Geographic	W ofercie od 1999
Encyklopedia Świata – Ameryka Południowa	W ofercie od 1999
Encyklopedia Świata – Ameryka Północna	W ofercie od 1999
Orient – Przewodnik po Azji	W ofercie od 1999
English + 2.0 Advanced	W ofercie od 1999
English + 2.0 Basic	W ofercie od 1999
English + 2.0 Intermediate	W ofercie od 1999
Encyklopedia Zwierząt – Ssaki	W ofercie od 1999
Executive. Język Angielski w Biznesie	W ofercie od 1999
Lasz Podpuszkańskie	W ofercie od 1999
Moje Pierwsze ABC	W ofercie od 1999
Moje Pierwsze 1, 2, 3	W ofercie od 1999
Najstarsze Cywilizacje – Starożytny Bliski Wschód	W ofercie od 1999
National Geographic Dekady '80	W ofercie od 1999
National Geographic Maps	W ofercie od 1999
National Geographic War Maps	W ofercie od 1999
Perelki Europy Środkowej	W ofercie od 1999
English+ Lets Start – Kurs Podstawowy	2000
Encyklopedia Rodzinna	2000
Jak to Działa Teraz	2000
Mitologia Starożytnej Grecji i Rzymu	2000
Moje Pierwsze Multimedia	2000
Multimedialna Encyklopedia Powszechna – Edycja 2001 Millennium	2000
Multimedialny Słownik dla Początkujących. Polski dla Obcokrajowców	2000
Multimedialne Słowniki dla Początkujących	2000
Polski dla Początkujących dla Obcokrajowców	2000
Polski dla Średnio Zaawansowanych dla Obcokrajowców	2000
Seria Talk Now	2000
Seria World Talk	2000
Świat Pełen Zagadek	2000
Tajemnice Domu Strachów	2000
Zagadki w Domu Zabawek	2000
Zielone Światło. Zasady Ruchu Drogowego dla Dzieci	2000
English+ OneP@ck	Kwiecień 2000
Moja Pierwsza Biblia	Maj 2000
Moje Pierwsze Spotkanie z Komputerem	Maj 2000
Moje Pierwsze Zabawy ze Sztuką	Maj 2000
Moje Pierwsze Żeglowanie w Internecie	Czerwiec 2000
Samoloty Myśliwskie: 1939-1945, Stany Zjednoczone – Japonia	Czerwiec 2000
Samoloty Myśliwskie: 1939-1945, Wielka Brytania – Niemcy	Czerwiec 2000

## 2. Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne S.A.

Historia wydawnictwa sięga kwietnia 1945 r., kiedy to Zarządzeniem Ministra Oświaty 9 kwietnia powołano Państwowe Zakłady Wydawnictw Szkolnych (PZWS). Specjalizacją w edytorstwie podręczników szkolnych nawiązywały one do tradycji powołanego w 1775 r. przez Komisję Edukacji Narodowej Towarzystwa do Ksiąg Elementarnych oraz swojego bezpośredniego poprzednika w dwudziestoleciu międzywojennym stworzonego w 1921 r. we Lwowie – Państwowego Wydawnictwa Ksiąg Szkolnych, pracującego wyłącznie na potrzeby oświaty. Pierwszym dyrektorem PZWS został Stanisław Pazyra.

Działalność wydawnicza oficyna zainicjowała podręcznikiem *Elementarz dla szkół wiejskich* Mariana Falskiego wydanym już w lipcu 1945 r. Pierwszy rok działalności edytorskiej PZWS zamknęło liczbą 1,4 mln egzemplarzy wydanych książek<sup>7</sup>. Według statystyki pod koniec 1945 r. jeden podręcznik przypadał na pięcioro dzieci, w końcu 1946 na jednego ucznia przypadały dwa podręczniki, a na początku 1948 r. – trzy<sup>8</sup>. W 1948 r. Państwowe Zakłady Wydawnictw Szkolnych rozpoczęły również wydawanie czasopism pedagogicznych „Polonistyki”, „Biologii”, „Geografii w Szkole” i „Wychowania Przedszkolnego”. Podsumowanie pierwszego dziesięciolecia działalności wydawnictwa na polskim rynku to 200 mln wydanych książek, z czego 89% stanowiły podręczniki, a co trzecia książka, która ukazała się w tym okresie w Polsce sygnowana była znakiem Państwowych Zakładów Wydawnictw Szkolnych<sup>9</sup>. Reforma szkolnictwa w 1961 r. wprowadzająca ośmioklasową szkołę podstawową nałożyła na Wydawnictwo obowiązek przygotowania nowych podręczników szkolnych. W 1974 r. nastąpiło połączenie Państwowych Zakładów Wydawnictw Szkolnych i Państwowych Wydawnictw Szkolnictwa Zawodowego (utworzonych w styczniu 1951 r.) w Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne. Państwowe Zakłady Wydawnictw Szkolnych dały genezę nie tylko Wydawnictwom Szkolnym i Pedagogicznym – dzisiaj potentatowi literatury edukacyjnej (także w postaci aplikacji multimedialnych), ale także innym dużym oficynom. W 1951 r. z Instytutu Wydawnictw Naukowych PZWS powstało Państwowe Wydawnictwo Naukowe (PWN), a w 1952 r. z działu kartografii wyłoniło się Państwowe Przedsiębiorstwo Wydawnictw Kartograficznych (PPWK) – wydawca kartografii i map. Z dniem 1 października 1998 r. WSiP zostały przekształcone z przedsiębiorstwa państwowego w jednoosobową spółkę Skarbu Państwa WSiP S.A.

WSiP współpracują z wydawnictwami edukacyjnymi z różnych krajów świata, na przykład z wydawnictwami z grupy Pearson Education, z amerykańskimi oficynami John Wiley & Sons Inc., McGraw-Hill z USA, z Hachette Education i Nathan z Francji oraz z kilkoma wydawnictwami z Europy Centralnej i Wschodniej a także należą do European Educational Publishers Group – grupy zrzeszającej dużych wydawców edukacyjnych z 24 krajów europejskich<sup>10</sup>. Od 1945 do 1998 r. dzięki wydawnictwom WSiP i PZWS ukazało się około 46 tys. tytułów o łącznym nakładzie ponad 2 mld egzemplarzy<sup>11</sup>. W 1980 r. WSiP otrzymały nagrodę

<sup>7</sup> Ł. Gołębiewski: *Rynek książki w Polsce. Edycja '98*. Warszawa 1998 s. 28.

<sup>8</sup> Folder wydany z okazji 50-lecia WSiP. Cyt. za: Ł. Gołębiewski: *Rynek... jw., Edycja '98*, s. 28.

<sup>9</sup> Tamże.

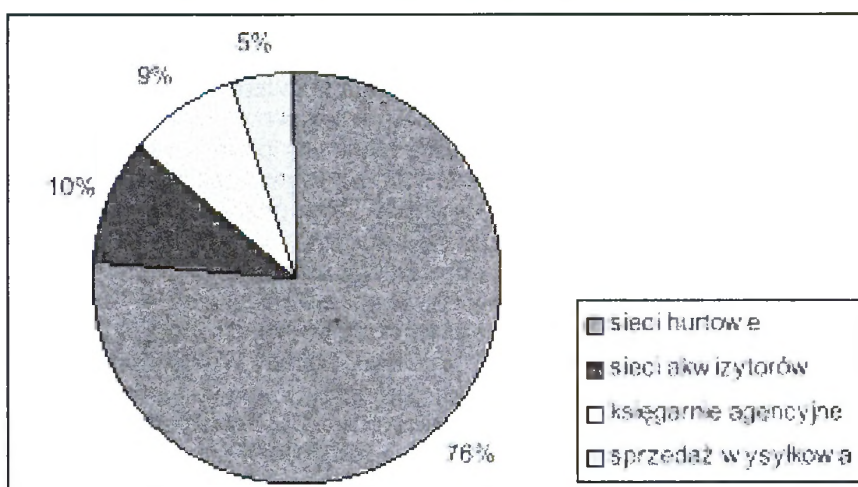
<sup>10</sup> Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Spółka Akcyjna. Homepage [online].

<sup>11</sup> Ł. Gołębiewski: *Rynek... jw., Edycja '98*, s. 29.



Polskiego Towarzystwa Wydawców Książek za najwyższy poziom wydawniczy książek w Polsce w 1979 r.<sup>12</sup>. Na początek lat dziewięćdziesiątych przypadł dla Wydawnictwa okres budowania nowej sieci dystrybucji<sup>13</sup>, w związku z czym WSiP nawiązało współpracę z dziewięcioma hurtowniami dysponujących 30 magazynami na terenie całego kraju a także zorganizowało własną hurtownię i wysyłkownię, cztery księgarnie firmowe oraz sieć 65 księgarni patronackich (z oddzielnymi kasami fiskalnymi dla książek tej oficyny)<sup>14</sup>. Innymi ważnymi formami sprzedaży książek przez WSiP jest sprzedaż wysyłkowa bezpośrednio do szkół, na przykład w 1996 r. sprzedano w ten sposób 860 tys. egzemplarzy książek, a w 1997 r. już 1,3 mln egzemplarzy<sup>15</sup>, sprzedaż poprzez stworzenie sieci terenowych akwizytorów (ponad 100 osób) a od 2000 r. nowa forma promocji Wydawnictwa – Klub Nauczyciela, który poprzez bezpośrednią akwizycję w szkołach odzyskiwał rynek dla WSiP, które w 1999 r. poniosło dotkliwie straty.

Wykres 2. Udział poszczególnych form sprzedaży w dystrybucji WSiP w 2000 r.



WSiP były zawsze jednym z wydawnictw, które posiadało największe udziały w polskim rynku książek, z początkiem lat dziewięćdziesiątych ten udział systematycznie spadał, na przykład w 1995 r. wynosił on aż 19,8%, natomiast w 1999 r. już zaledwie 9,9%<sup>16</sup>. W ostatnich latach zmniejszył się także udział oficyny w rynku książek szkolnych z ponad 50% do około

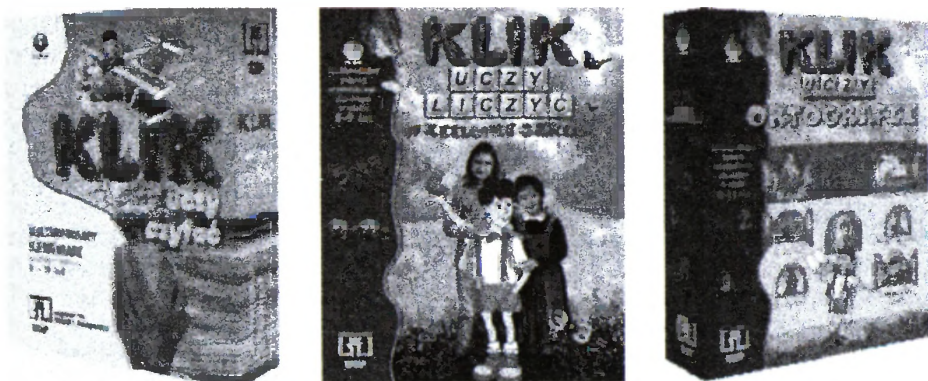
<sup>12</sup> Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Spółka Akcyjna. Homepage [online].

<sup>13</sup> W 1992 r. nastąpił upadek Składnicy Księgarskiej, która zajmowała się sprzedażą książek Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych.

<sup>14</sup> W 1998 r. hurtowni tych było siedem i posiadały 87,9% udziałów w sprzedaży książek tej oficyny, w 1999 r. było ich dziewięć, a ich udział w sprzedaży książek szacowano na 75%. Ł. Gołębiewski: *Rynek... jw.*, 2000 s. 61.

<sup>15</sup> Ł. Gołębiewski: *Rynek... jw.*, Edycja '98, s. 29.

<sup>16</sup> Ł. Gołębiewski: *Rynek... jw.*, 2000, s. 44. Według danych przedstawionych przez Łukasza Gołębiewskiego Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne pomimo zamknięcia roku 1999 stratami sięgającymi 9,9 mln złotych osiągnęły najwyższy spośród obecnych na polskim rynku wydawnictw wskaźnik sprzedaży książek wynoszący 166 mln złotych.



Rys. 23. Seria programów edukacyjnych „Klik Uczy...” Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych

35-37%<sup>17</sup>. Należy jednak zaznaczyć, że ze wszystkich oficyn wydających książki szkolne tylko WSiP dysponowało podręcznikami do nauczania wszystkich przedmiotów we wszystkich klasach.

WSiP były także inicjatorem powstania nowych programów nauczania i Targów Książki Szkolnej „Edukacja”, które przygotowują od 1994 r., wspólnie z hurtownią Wkra i sześcioma innymi hurtowniami książek edukacyjnych. Posiadają także trzy centra promocyjne: w Warszawie, Krakowie i Kielcach. Oprócz podręczników wydają także leksykony, encyklopedie, słowniki, publikacje multimedialne oraz czasopisma. WSiP jako pierwsze wydawnictwo w Polsce rozpoczęło działalność wydawniczą na rynku multimedialnym od serii programów edukacyjnych. W jej skład obok tytułu „Ptaki Polski – Atlas Wielomedialny” (który powstał we współpracy z firmą VULCAN w 1994 r.), wchodziły także produkty na dyskietkach m.in.: „Szkolny Atlas Polski”<sup>18</sup> i „Układ Okresowy Pierwiastków – Encyklopedia Wielomedialna”<sup>19</sup>. Zdecydowanie największą popularnością wśród produktów multimedialnych WSiP cieszyła się seria „Klik Uczy...”, którą zapoczątkował elementarz pod tytułem „Klik Uczy Czytać” nominowany do Nagrody Sezonu Wydawniczo-Księgarskiego IKAR '97. W serii tej ukazały się też „Klik Uczy Liczyć w Zielonej Szkole”, „Klik Uczy Ortografii”, „Klik Uczy Zasad Ruchu Drogowego”. Z innych publikacji Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych warta wspomnienia jest seria pod tytułem „Słownik Szkolny” („Muzyka”, „Ekologia”) oraz publikacje „Ptaki Europy”, „Dzieje PRL” (Nagroda Edukacja '98), przygotowany na licencji francuskiego wydawnictwa Gallimard Jeunesse i amerykańskiego Voyageira „Luwr dla dzieci”, „Galeria Malarstwa Polskiego Muzeum Narodowego w Warszawie” oraz inne.

<sup>17</sup> W swojej pracy pt. *Rynek książki w Polsce 2000* Łukasz Gołębiowski szacuje ten udział na około 37%, natomiast w artykule „Podgryzanie potentata” na 35%. Skutkiem tak wysokiego spadku udziałów WSiP był fakt, że w magazynach Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych pozostało 3 mln niepotrzebnie wydrukowanych starych książek do klas IV i VII, ponieważ MEN nie uległ naciskom wydawnictwa i nie zgodził się, by w klasach IV i VII funkcjonowały podręczniki starego typu. Ł. Gołębiowski: *Podgryzanie potentata*. „Rzeczpospolita” nr 51 01.03.2000 [online]. Innymi przyczynami były także: błędne oszacowanie nakładów oraz zbyt późne rozpoczęcie prac redakcyjnych dla niektórych książek np. podręcznika do nauczania zintegrowanego.

<sup>18</sup> W 1999 r. „Szkolny Atlas Polski” ukazał się także na CD-ROM-ie.

<sup>19</sup> J. Piechota: *Słowniki, ptaki, samoloty*. „Notes Wydawniczy” 1996 nr 12 s. 22.

WSiP powołały nawet specjalną redakcję (Redakcja Wydawnictw Wielomedialnych), która zajmuje się wydawnictwami elektronicznymi. Do 2000 r. w ofercie WSiP znalazło się około trzydziestu pozycji multimedialnych na CD-ROM-ach (udział WSiP w rynku multimediiów w rankingu S. Barańskiego w marcu 1998 r. szacowany był na 9%)<sup>20</sup>. Do firm współpracujących z Wydawnictwem w zakresie produkcji multimedialnych książek należą: Vulcan Media, Ambient Multimedia, Polsoft Multimedia oraz Rangel Soft.

Tabela 4

Wykaz książek multimedialnych wydanych na CD-ROM przez Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Spółka Akcyjna

Tytuł	Nośnik Rok wydania	Poziom
Ptaki Polski	CD-ROM 1994	SP, G, S
Klik Uczy Czytać	CD-ROM 1996	NP, SP
Luwr dla Dzieci	CD-ROM 1997	NP, SP
Plays for Children	CD-ROM 1997	NP, SP
Dzieje PRL. Multimedialna Historia Polski, 1944 – 1997.	CD-ROM 1998-2000	SP, G, S
Galeria Malarstwa Polskiego. Muzeum Narodowe w Warszawie	CD-ROM 1998	SP, G, S
Matematyka 2001. Programy Komputerowe dla Klasy 4	CD-ROM 1998	SP
Matematyka 2001. Wydanie Elektroniczne dla Nauczyciela. Kl. 4	CD-ROM 1998	SP
Matematyka 2001. Wydanie Elektroniczne dla Nauczyciela. Kl. 5	CD-ROM 1998	SP
Ptaki Europy	CD-ROM 1998	SP, G, S
Słownik Szkolny. Muzyka	CD-ROM 1998	SP, G, S
Tajemnice Obrazów	CD-ROM 1998	NP, SP
Deutsch Kompakt	CD-ROM 1999	SP, G
Encyklopedia Szkolna. Matematyka	CD-ROM 1999	SP, G, S
Klik Uczy Liczyć w Zielonej Szkole	CD-ROM 1999	NP, SP
Matematyka 2001. Programy Komputerowe dla Klasy 5	CD-ROM 1999	SP
Słownik Szkolny. Ekologia	CD-ROM 1999	SP, G, S
Szkolny Atlas Polski	CD-ROM 1999	SP, G, S
To Speak and to Live in America. Mega Pack	5 płyt CD-ROM 1999	G, S
Adam Mickiewicz. Wiersze i Świat. Część 1	CD-ROM 2000	SP, G, S
Adam Mickiewicz. Wiersze i Świat. Część 2	CD-ROM 2000	SP, G, S
Chemia z Elementami Ekologii. Część 1. Podstawy Chemii	2 płyty CD-ROM 2000	G
Encyklopedia Szkolna. Biologia	CD-ROM 2000	SP, G, S
Fizyka. Klasa 2 Gimnazjum	CD-ROM 2000	G
Klik Uczy Ortografii	CD-ROM 2000	NP, SP
Klik Uczy Zasad Ruchu Drogowego	CD-ROM 2000	NP, SP
Multimedialna Historia Polski na Tle Europy. 950 – 1991	CD-ROM 2000	SP, G, S
Testy Elektroniczne dla Ciebie. Język Polski	CD-ROM 2000	SP
Testy Elektroniczne dla Ciebie. Matematyka	CD-ROM 2000	SP
Testy Elektroniczne dla Ciebie. Przyroda	CD-ROM 2000	SP

LEGENDA: NP – wychowanie przedszkolne i nauczanie początkowe  
 SP – szkoła podstawowa, kl. 4 – 6  
 G – gimnazjum  
 S – szkoła średnia

<sup>20</sup> S. B. Barański: *Podział...* jw.

### 3. Young Digital Poland S.A.

Firma Young Digital Poland S.A. powstała w 1990 r. Założyła ją czterech studentów Wydziału Inżynierii Dźwięku, którzy swoją działalność rozpoczęli od opracowywania komputerowych systemów akustyki pomiarowej. Systemy te trafiały do większości polskich ośrodków akademickich i instytutów badawczych oraz do znanych firm akustycznych w Europie (Francja, Dania)<sup>21</sup>. Jeden z takich systemów o nazwie SonoLab<sup>22</sup> składał się z karty dźwiękowej, przedwzmacniacza, mikrofonu i oprogramowania. Kolejnym krokiem w działalności firmy było stworzenie gier komputerowych o nazwie „Logogry” dla dzieci z problemami wymowy i słuchu<sup>23</sup>, a w 1995 r. stworzenie pierwszego programu (kurs języka angielskiego dla komputerów wyposażonych w kartę dźwiękową „MediaEuro”<sup>24</sup>) na CD-ROM-ie.

W 1995 r. dzięki Young Digital Poland powstał interaktywny program do nauki języków obcych „EuroPlus+ Flying Colours” na licencji oficyny Heinemann Ltd., który okazał się wielkim sukcesem. Obecnie firma zajmuje pozycję europejskiego lidera w dziedzinie interaktywnych programów do nauki języków obcych oraz wydawnictw edukacyjnych przeznaczonych dla klientów indywidualnych, szkół<sup>25</sup> i instytucji, a także należy do pierwszej dwudziestki największych polskich producentów oprogramowania w ogóle<sup>26</sup>. Firma jest także autorem największego sukcesu finansowego w dziedzinie sprzedaży wydawnictw multimedialnych – kurs do nauki języka angielskiego pod tytułem „EuroPlus+ Flying Colours” jej autorstwa został sprzedany w ilości ponad 50 tys. egzemplarzy<sup>27</sup> (także za granicą). To właśnie sukces tego produktu przyczynił się w głównej mierze do dalszego dynamicznego rozwoju firmy, której udział w rynku polskim multimediiów w marcu 1998 r. oceniano na 28%<sup>28</sup>. Po spektakularnym sukcesie wersji angielskiej powstały także wersje: niemiecka, francuska, hiszpańska oraz język angielski dla przedsiębiorców „Business English”. Kolejna wersja programu „EuroPlus+” o nazwie „Reward” także stała się sukcesem komercyjnym.

Young Digital Poland jest jedną z największych sieci dystrybucyjnych w Polsce (ponad sześćuset dealerów i dystrybutorów oraz ponad trzysta atrakcyjnych punktów sprzedaży usytuowanych w dużych sklepach komputerowych i supermarketach). Swoją wysoką pozycję na rynku oprogramowania w Polsce firma zawdzięcza połączeniu doskonałych technologii oraz najwyższej jakości materiałów, pozyskanych ze współpracy z tradycyjnymi wydawnictwami m.in.

<sup>21</sup> Young Digital Poland. Homepage [online].

<sup>22</sup> Była to aparatura do mierzenia zrozumiałości mowy w pomieszczeniach (klasach, salach wykładowych itp.).

<sup>23</sup> Wizualny obraz wypowiedzi skojarzony z atrakcyjną formą graficzną oraz ciekawą fabułą gry pozwalał dziecku z wadą słuchu porównać swoją wypowiedź z prezentowaną na ekranie oraz trenować aparat mowy. J. Zielińska: *Media w szkolnictwie specjalnym*. [W:] *Media a edukacja. II Międzynarodowa Konferencja, Poznań 18-21 kwietnia 1998 r.* Pod red. Wacława Strykowskiego, Poznań 1998 s. 508.

<sup>24</sup> „MediaEuro” był programem przygotowanym jeszcze pod system DOS.

<sup>25</sup> W ramach projektów Ministerstwa Edukacji Narodowej „Internet w każdej gminie” i „Internet w każdym gimnazjum” Young Digital Poland dostarczyła swoje produkty (specjalną edycję pakietu „EuroPlus+ Reward” ze słownikiem Collinsa) do ponad 2 tys. szkół.

<sup>26</sup> Young Digital Poland. Homepage [online].

<sup>27</sup> Informacja ustna uzyskana od Jakuba Frołowa – komisarza polskiej wystawy multimediiów na Międzynarodowych Targach Książki „Frankfurt 2000” dnia 09.02.2000 r. podczas rozmowy w Warszawie.

<sup>28</sup> S. B. Barański: *Podział...* jw.



Rys. 24. Pakiet programów dla dzieci firmy Young Digital Poland

z Wielkiej Brytanii, Niemiec, Hiszpanii i Francji. W 1996 r. została wyróżniona tytułem „Lider Exportu Oprogramowania ‘96” przyznany przez Stowarzyszenie Polski Rynek Oprogramowania PRO.

Young Digital Poland szybko z kilkusobowej firmy przekształciła się zakład, w którym pracuje blisko 100 młodych i niezwykle kreatywnych specjalistów z różnych dziedzin oraz 60 współpracowników. Firma na razie eksportuje jedną czwartą swojej produkcji, ale udział eksportu ciągle rośnie<sup>29</sup>. Produkty firmy dostępne są w ponad dwudziestu krajach (Niemczech, Francji, Finlandii, Holandii, Portugalii, Turcji, na Węgrzech, w Czechach, Bośni, Grecji, Japonii i na Tajwanie), a dochody ze sprzedaży wydawnictw interaktywnych przekroczyły w 1999 r. 3,4 mln dolarów<sup>30</sup>. Od października 1999 r. 25% udziałów w Young Digital Poland posiada fiński koncern edukacyjny Werner Sorderstrom Oy<sup>31</sup>.

Tabela 5

Podstawowe dane o obrotach firmy Young Digital Poland

Rok	1995	1996	1997	1998	1999
Przychód ze sprzedaży w mln zł	2,4	6,1	8,1	9,1	13,5
Przychód ze sprzedaży mln USD	1,0	2,3	2,5	2,6	3,4
Zysk netto w mln zł	0,6	1,8	1,8	0,1	1,2
Wydane tytuły <sup>32</sup>	1	2	8	6	4

<sup>29</sup> R. Socha: *Głowa do komputera. Czy polska nizina może stać się Krzemową Doliną?* „Polityka” 2000 nr 35 s. 62.

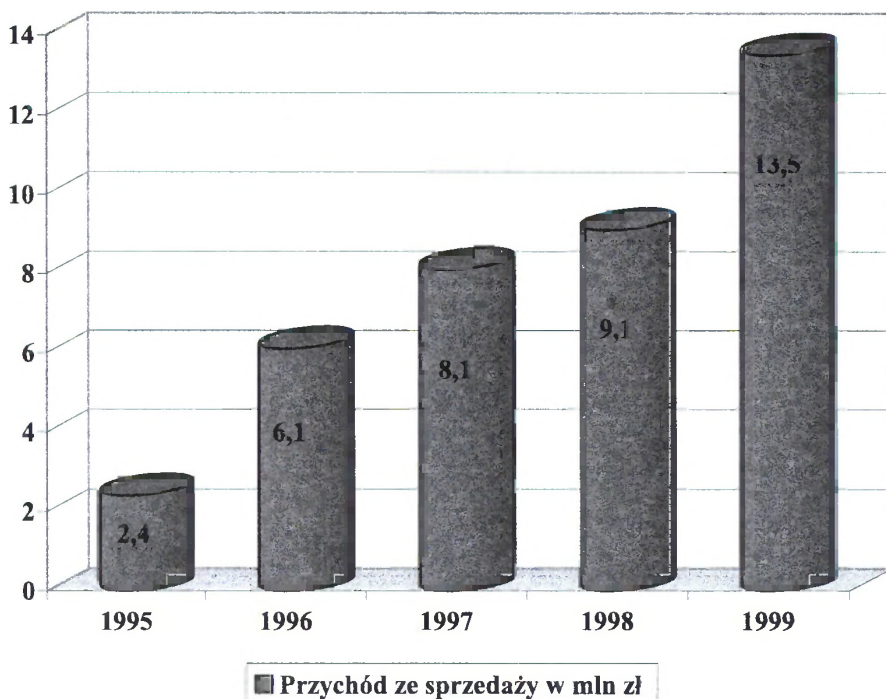
<sup>30</sup> Pomimo wydania tylko 4 tytułów w 1999 r. nastąpił wzrost przychodów firmy w stosunku do 1998 r. o 49%.

<sup>31</sup> J. Frołow: *Raport o multimediach*. Warszawa 2001 s. 32.

<sup>32</sup> Liczba tytułów Young Digital Poland w kolejnych latach podana przez serwis „Wasz Wirtualny Wydawca” różni się od liczby tytułów podanych przez pracownika Działu Marketingu YDP Andrzeja Działdowskiego zawartych w tab. 5.

Programy firmy Young Digital Poland wielokrotnie zdobywały prestiżowe nagrody oraz wyróżnienia w kraju i za granicą, stając na czele większości rankingów przygotowywanych przez renomowane instytucje i wydawnictwa branżowe. Do najważniejszych nagród krajowych firmy należy godło „Teraz Polska” zdobyte w VI edycji tego konkursu. Za program „EuroPlus+ Reward” jako jedyna firma spoza Unii Europejskiej Young Digital Poland otrzymała nagrodę Euro-Prix'99, przyznawaną najlepszym europejskim produktom multimedialnym przez Austriackie Ministerstwo Gospodarki i Komisji Europejskiej w ramach programu INFO 2000.

Wykres 3. Wzrost obrotów firmy Young Digital Poland w latach 1995-1999



Firma bierze także udział w polskich targach informatycznych oraz targach multimediiów w Europie – CeBIT w Hanowerze i Milia w Cannes. Young Digital Poland współpracuje ze światowymi liderami w dziedzinie wydawnictw kursów językowych m.in. Macmillan Heinemann English Language Teaching i HarperCollins z Wielkiej Brytanii, Hexaglot and Diesterweg z Niemiec, SM Ediciones z Hiszpanii, CLE International z Francji i innymi. Young Digital Poland jest również wydawcą produktów o charakterze rozrywkowym we współpracy z zagranicznymi partnerami: Hachette Filipacchi Grolier („Elle. Sekrety Urody”), Arnoldo Mondadori („Jan Paweł II – Przekroczyć Próg Nadziei”), Arome Interactive (seria „Sztuka Kulinarna”), Mattel Inc. (seria „Barbie”) oraz innymi.

Young Digital Poland S.A. przygotowała także bezprecedensową w skali Europy serię produktów edukacyjnych skierowanych do wielomilionowej rzeszy uczniów w Polsce, a także w kilku innych krajach europejskich. Jednym

## Zestawienie nagród i wyróżnień otrzymanych przez produkty multimedialne YDP

Lp.	Lista nagród i wyróżnień dla firmy Young Digital Poland
1.	Tytuł „Produkt Roku 1995” przyznany przez dwutygodnik PC Kurier dla programu „EuroPlus+ Flying Colours”
2.	„Złoty Medal Międzynarodowych Targów Poznańskich INFOSYSTEM '96” dla programu „EuroPlus+ Flying Colours”
3.	Tytuł „Najlepszy Zakup” przyznany przez miesięcznik PC World Komputer dla programu „EuroPlus+ Flying Colours”
4.	Tytuł „Teraz Polska” w VI edycji konkursu dla „EuroPlus+ Flying Colours”
5.	Tytuł „Nasz Wybór” przyznany przez miesięcznik ENTER dla programu „EuroPlus+ Flying Colours”
6.	Tytuł „Nasz Wybór” przyznany przez miesięcznik ENTER dla programu „EuroPlus+ Business English”
7.	Tytuł „Najlepszy Zakup” przyznany przez miesięcznik PC World Komputer dla programu „Lingua Land”
8.	„Wyróżnienie X Międzynarodowych Targów Katowickich Softarg '96” dla programu „Lingua Land”
9.	Tytuł „Produkt Roku 1996” przyznany przez dwutygodnik PC Kurier dla programu „Lingua Land”
10.	Tytuł „Lider Eksportu Oprogramowania '96” przyznany przez Stowarzyszenie Polski Rynek Oprogramowania PRO.
11.	Tytuł „Lider Polskiego Rynku Komputerowego - firma o największej zyskowności” przyznany w ramach raportu TOP 200 tygodnika Computerworld
12.	Tytuł „Najlepszy Zakup” dla programu „Słownik Collins'a” przyznany przez miesięcznik PC World Komputer
13.	„Nagroda III stopnia XI Międzynarodowych Targów Katowickich Softarg '97” dla programu „Słownik Collins'a”
14.	Wyróżnienie „Produkt Roku 1997” przyznane przez dwutygodnik PC Kurier dla programu „Słownik Collins'a”
15.	Rekomendacja „Słownika Collins'a” do nauki języka angielskiego, tłumaczenia tekstów i pracy codziennej przyznana przez Stowarzyszenie Tłumaczy Polskich
16.	Nagroda „Bologna New Media Prize” w kategorii „All Purpose” (za wszechstronność) przyznana przez międzynarodowe jury powołane przez organizatora największych na świecie targów wydawnictw dziecięcych Bologna Children's Book Fair '98 dla programu „Multimedialny Świat Juliana Tuwima”
17.	Nominacja do Nagrody Sezonu Wydawniczo-Księgarskiego 1997/98 „JKAR '98” w kategorii „Multimedia” podczas IX Krajowych Targów Książki dla programów „Multimedialny Świat Juliana Tuwima” i „Multimedialny Świat Jana Brzechwy”
18.	Tytuł „Zwycięzca – Jakość” przyznany przez dwutygodnik Komputer Świat nr 21/98 dla programu „Wirtualna Szkoła Matematyka”
19.	„PC World Komputer REKOMENDACJA” przyznany przez miesięcznik komputerowy PC World Komputer nr 12/98 dla programu „EuroPlus+ REWARD”
20.	Tytuł „Rekomendacja” przyznany przez pismo CYBER nr 08/98 dla programu „EuroPlus+ REWARD”
21.	Tytuł „Wybór Redakcji” przyznany przez miesięcznik ENTER nr 01/99 dla programu „EuroPlus+ REWARD”
22.	Tytuł „Zwycięzca – Jakość” przyznany przez dwutygodnik Komputer Świat nr 01/99 dla programu „EuroPlus+ REWARD”
23.	Wyróżnienie „Bestseller '98” w kategorii „Multimedia” przyznane przez tygodnik WPROST nr 52/98 dla programu „EuroPlus+ REWARD”
24.	Nagroda „Bologna New Media Prize” w kategorii „Mathematics” przyznana przez międzynarodowe jury powołane przez organizatora największych na świecie targów wydawnictw dziecięcych Bologna Children's Book Fair '99 dla programu „Wirtualna Szkoła – Matematyka”
25.	„Złoty Medal Międzynarodowych Targów Poznańskich INFOSYSTEM '99” dla programu „EuroPlus+ REWARD”
26.	Tytuł „Wybór Redakcji” przyznany przez miesięcznik ENTER nr 07/99 dla programu „Słownik Collins'a”
27.	Tytuł „Wybór Redakcji” przyznany przez miesięcznik ENTER nr 09/99 dla programu „Wirtualna Szkoła – Matematyka”
28.	Tytuł „Chip Tip – Power” przyznany przez miesięcznik CHIP nr 09/99 dla programu „EuroPlus+ REWARD”
29.	Tytuł „Computer Easy – Dobry Zakup” przyznany przez miesięcznik Computer Easy nr 10/99 (5) dla programu „EuroPlus+ REWARD”
30.	Nagroda „EuroPrix '99” przyznana przez jury konkursu EuroPrix MultiMediaArt, który organizowany jest przez Komisję Europejską w ramach jej programu INFO 2000 dla programu „EuroPlus+ REWARD”
31.	I miejsce w kategorii „Software – Edukacja, Leksykony, Encyklopedie Multimedialne” w plebiscycie „Chip Produkt Roku 1999 – Wybór Czytelników” organizowanym przez Magazyn Komputerowy CHIP dla programu „EuroPlus+ REWARD”
32.	Nagroda „As EMPiK-u” w kategorii „Multimedia – Edukacja” przyznana przez firmę EMPiK dla programu „EuroPlus+ REWARD” za najlepszą sprzedaż w 1999 roku.
33.	Tytuł „Wydarzenie Roku 1999” przyznany przez firmę EMPiK dla programu „EuroPlus+ REWARD”
34.	Tytuł „Zwycięzca – Cena Jakość” przyznany przez dwutygodnik Komputer Świat nr 07/00 dla programu „Lingua Land”
35.	Tytuł „Zwycięzca – Jakość” przyznany przez dwutygodnik Komputer Świat nr 15/00 dla programu „Reflex English”
36.	Tytuł „Zwycięzca – Jakość” przyznany przez dwutygodnik Komputer Świat nr 15/00 dla programu „Reflex Deutsch”
37.	Tytuł „Zwycięzca – Jakość” przyznany przez dwutygodnik Komputer Świat nr 23/00 dla programu „Słownik Collinsa”

## Wykaz książek multimedialnych wydanych na CD-ROM przez firmę Young Digital Poland

Nazwa programu	Rok wydania
EUROPlus+ Flying Colours, Professional Pack. Kurs Języka Angielskiego	1995
EUROPlus+ Flying Colours, Pojedynczy Poziom. Kurs Języka Angielskiego	1995
COLLINS – Słownik Polsko-Angielski i Angielsko-Polski	1997
Comic's Planet. Interaktywny Kurs Rysowania	1997
EUROPlus+ Sprachkurs Deutsch, Pojedynczy Poziom. Kurs Języka Niemieckiego	1997
EUROPlus+ Sprachkurs Deutsch, Professional Pack. Kurs Języka Niemieckiego	1997
Lingua Land - Wersja z Jednym Językiem (Franc.,Hiszp). Program do Nauki Języków Obcych	1997
Lingua Land - Wersja z Językiem Angielskim. Program do Nauki Języków Obcych	1997
Lingua Land - Wersja z Językiem Niemieckim. Program do Nauki Języków Obcych	1997
Lingua Land - Wersja Wielojęzyczna. Program do Nauki Języków Obcych	1997
Multimedialny Świat Jana Brzechwy	1997
Smak Kuchni Włoskiej. Multimedialny Leksykon Kuchni Włoskiej	1997
Andy Warhol – Legenda XX wieku. Życie i Twórczość Andy Warhol'a na Płytcie CD-ROM	1998
Angielski dla Firm (Europlus+ Flying Colours Prof. Pack)-3 szt., Europlus+ Business English-3szt., Słownik Collins-3 szt. (Pakiet)	1998
Barbie – Projektantka Mody	1998
Barbie – Reżyser Filmowy	1998
ELLE. Sekrety Urody. Multimedialny Przewodnik po Świecie Kosmetyków	1998
Europlus+ Business English	1998
Europlus+ Ele. Pojedynczy Poziom. Kurs Języka Hiszpańskiego	1998
Europlus+ Ele. Professional Pack. Kurs Języka Hiszpańskiego	1998
Europlus+ Mosaique. Pojedynczy Poziom. Kurs Języka Francuskiego	1998
Europlus+ Mosaique. Professional Pack. Kurs Języka Francuskiego	1998
Europlus+ REWARD. Extra Pack (Cztery Poziomy). Kurs Języka Angielskiego	1998
Europlus+ REWARD. Pojedynczy Poziom. Kurs Języka Angielskiego	1998
Europlus+ REWARD. Professional Pack (Trzy Poziomy). Kurs Języka Angielskiego	1998
Jan Paweł II – Przekroczyć Próg Nadziei	1998
Multimedialny Świat Jana Brzechwy i Juliana Tuwima	1998
Multimedialny Świat Juliana Tuwima	1998
Wirtualna Szkoła. Matematyka	1998
EUROPlus+ Sprachkurs Deutsch 2.0, Pojedynczy Poziom. Kurs Języka Niemieckiego	1999
EUROPlus+ Sprachkurs Deutsch 2.0 Professional Pack. Kurs Języka Niemieckiego	1999
Reflex Deutsch	1999
Reflex English	1999
Reflex Français	1999
Słownik Langenscheidta Niemiecko-Polski i Polsko-Niemiecki	1999
eduROM (serie: szkoła podstawowa, gimnazjum)*	2000
EuroPlus+ Nauka Angielskiego dla Dzicci	2000
EuroPlus+ Reward Millennium	2000
EuroPlus+ Sprachkurs Deutsch Millennium	2000

\* – szczegółowe zestawienie serii eduRomów patrz tab. 8



Wykaz programów interaktywnych w serii eduROM wydanych przez firmę Young Digital Poland

Nazwa programu	Klasa (Strefa)
Szkoła Podstawowa (Strefa P)	
Język Polski	IV (P4), V (P5), VI (P6)
Historia i Społeczeństwo	IV (P4), V (P5), VI (P6)
Matematyka	IV (P4), V (P5), VI (P6)
Przyroda	IV (P4), V (P5), VI (P6)
Pakiet – Wszystkie Przedmioty do Danej Klasy	IV (P4), V (P5), VI (P6)
Gimnazjum (Strefa G)	
Język Polski	I (G1), II (G2), III (G3)
Historia	I (G1), II (G2), III (G3)
Matematyka	I (G1), II (G2), III (G3)
Geografia	I (G1), II (G2), III (G3)
Biologia	I (G1), II (G2), III (G3)
Fizyka	I (G1), II (G2), III (G3)
Chemia	I (G1), II (G2), III (G3)
Pakiet – Wszystkie Przedmioty do Danej Klasy	I (G1), II (G2), III (G3)

z nadrzędnych założeń serii jest stworzenie teleinformatycznej platformy współpracy między grupami i instytucjami uczestniczącymi w procesie edukacji między nauczycielami, uczniami i rodzicami. Założenie to jest realizowane dzięki zastosowaniu nowych możliwości w procesie nauczania, jakie niesie ze sobą wykorzystanie Internetu<sup>33</sup>.

Wśród najważniejszych produktów firmy, wielokrotnie nagradzanych oprócz „EuroPlus+ Flying Colours” i „EuroPlus+ Reward” na uwagę zasługuje także „Multimedialny Świat Juliana Tuwima”, który otrzymał pierwszą nagrodę w kategorii produktów multimedialnych podczas ostatnich Międzynarodowych Targów Książki Dziecięcej w Bolonii oraz nominację do Nagrody Sezonu Wydawniczo-Księgarskiego IKAR ‘98 w kategorii multimedialnej. Z innych wartościowych i znanych publikacji Young Digital Poland warto wymienić: „Multimedialny Świat Jana Brzechwy”, „Collins-Słownik Polsko-Angielski i Angielsko-Polski”, „Andy Warhol. Legenda XX wieku”<sup>34</sup>, „Wirtualna Szkoła-Matematyka” oraz serie „EuroPlus+ Millennium” i „eduROMy”.

<sup>33</sup> Szersze omówienie projektu „i-szkoła” w rozdziale „Edukacyjne zastosowanie multimedii”.

<sup>34</sup> Produkt ten przygotowano w ścisie ekspresowym tempie z okazji wystawy prac Andy’ego Warhola w 1998 r., lecz sprzedał się on poniżej oczekiwań producenta (na wystawie sprzedano tylko około 6 sztuk). Informacja uzyskana od Jakuba Frolowa – komisarza wystawy polskich multimedii na Międzynarodowych Targach Książki „Frankfurt 2000”.

## 4. Wydawnictwo Naukowe PWN S.A.

Wydawnictwo to zostało powołane do życia w kwietniu 1951 r. uchwałą Prezydium Rządu a następnie Zarządzeniem Ministra Szkół Wyższych i Nauki. Przedmiotem działania Państwowego Wydawnictwa Naukowego miała być „działalność wydawnicza w zakresie potrzeb nauki i szkolnictwa wyższego”<sup>35</sup>. Pierwsi dyrektorzy PWN Tadeusz Zabłudowski (1951-1953) i Adam Bromberg (1953-1965) potrafili zgromadzić wokół Wydawnictwa najwybitniejszych przedstawicieli nauki polskiej. Już w 1951 r. zrodziła się jedna z najświetniejszych polskich serii naukowych – „Biblioteka Klasyków Filozofii”, która udostępniła polskim czytelnikom dorobek światowej myśli filozoficznej. Przy pracach nad jej tworzeniem brały udział m.in. tak wybitne osobistości, jak: Tadeusz Kotarbiński, Władysław Tatarkiewicz, Kazimierz Ajdukiewicz, Roman Ingarden, Leszek Kołakowski i wielu innych<sup>36</sup>. W latach pięćdziesiątych Wydawnictwo nawiązało kontakty z zagranicznymi wydawnictwami, które pozwoliły na wydawanie wielu cennych tłumaczeń oraz obcojęzycznych prac polskich uczonych (często w dziesiątkach tytułów rocznie)<sup>37</sup>. Po 1956 r. poszerzono program wydawniczy o encyklopedie uniwersalne i tematyczne, słowniki oraz leksykony encyklopedyczne. W latach 1962-1969 (suplement w 1971 r.) ukazała się nakładem PWN *Wielka encyklopedia powszechna*. W dorobku Wydawnictwa znalazły się także takie pozycje jak *Słownik języka polskiego* w 11 tomach pod redakcją prof. Witolda Doroszewskiego, *Słownik łacińsko-polski* pod redakcją prof. Mariana Plezi (1962-1979), *Słownik grecko-polski* pod redakcją prof. Zofii Abramowiczówny (1958-1966). Pod koniec lat dziewięćdziesiątych oficyna wydawała rocznie od 400 do 450 tytułów<sup>38</sup> (w tym 100-150 tytułów to wznowienia)<sup>39</sup>, rozpoczęła także wydawanie publikacji multimedialnych. Jako pierwsza oficyna w Polsce wydała encyklopedię multimedialną, która okazała się dużym sukcesem wydawniczym. W marcu 1998 r. udział Wydawnictw Naukowych PWN w rynku polskich multimedii szacowano na 6%<sup>40</sup>.

Przełomowym wydarzeniem w historii Wydawnictwa stała się prywatyzacja i przekształcenie Państwowego Wydawnictwa Naukowego w jednoosobową spółkę skarbu państwa Wydawnictwo Naukowe PWN. W 1992 r. większościowe udziały (65%) w Wydawnictwie nabyła od Ministra Przekształceń Własnościowych międzynarodowa grupa inwestorów – Luxembourg Cambridge Holding Group (LCHG), 33,2% udziałów posiadali pracownicy, a 1,8% Skarb Państwa<sup>41</sup>. Jednym z głównych celów LCHG było włączenie firm, w których posiada swoje udziały w światową współpracę z innymi partnerami, rozwój gospodarczy oraz stworzenie międzynarodowego koncernu PWN Publishing Group skupiającego wydawnictwa naukowe z krajów Europy Środkowej i Wschodniej. Grupa LCHG

<sup>35</sup> Wydawnictwo Naukowe PWN. Homepage [online].

<sup>36</sup> „Rzeczy łatwe nas nudzą”. Rozmowa z Ewą Szlesińską-Ziach, redaktorem Działu Filozofii w Wydawnictwie Naukowym PWN. Rozmawiał Łukasz Gołębiowski „Rzeczpospolita” 1996 nr 5 (6-7 stycznia) s. 19.

<sup>37</sup> Wydawnictwo Naukowe PWN. Homepage [online].

<sup>38</sup> Ł. Gołębiowski: *Rynek... jw., Edycja '98*, s. 148. W najlepszych latach wydawnictwa produkcja wydawnicza sięgała 1600 tytułów rocznie.

<sup>39</sup> Ł. Gołębiowski: *Rynek... jw., Edycja '98*, s. 150.

<sup>40</sup> S. B. Barański: *Podział... jw.*

<sup>41</sup> Ł. Gołębiowski: *Rynek... jw., Edycja '98*, s. 147.

pozwala każdej z włączonych firm na zachowanie własnej tożsamości i kontroli nad rozwojem, pozostając dla nich pomocnym partnerem. Wynikiem tej konsolidacji jest Grupa Wydawnicza PWN, w skład której wchodzi następujące wydawnictwa i firmy (w których PWN posiada dużą część udziałów):

- Wydawnictwo Naukowe PWN,
- Wydawnictwa Prawnicze PWN,
- Wydawnictwo Szkolne PWN,
- Wydawnictwo Lekarskie PZWL,
- Vulcan Media<sup>42</sup>,
- Agencja Informacji Wydawniczych IPS,
- Springer PWN<sup>43</sup>,
- Kossuth Publishing Corporation (wydawnictwo węgierskie)<sup>44</sup>,
- Yurincom Inter (największe ukraińskie wydawnictwo prawnicze),
- Ogólnopolski System Dystrybucji Wydawnictw Azymut<sup>45</sup>.

Grupa Wydawnicza PWN, która powstała w 1991 r. koncentruje swoje inwestycje w sektorze wydawniczym, mediach i telekomunikacji w Europie Środkowo-



Rys. 25. Reklama produktów Wydawnictwa Naukowego PWN

schodniej. Dużą część udziałów nabyli również pracownicy i kierownictwo. W listopadzie 1997 r. firma uzyskała status spółki akcyjnej i przyjęła nazwę Wydawnictwo Naukowe PWN S.A. W 1998 r. pojawili się nowi mniejszościowi udziałowcy firmy posiadający po 8% udziałów w Grupie Wydawniczej PWN<sup>46</sup>: Europejski Bank Odbudowy i Rozwoju oraz DBG Osteuropa-Holding<sup>47</sup>. Ostatnie lata nie stanowią jednak dla Wydawnictwa dobrego okresu, spadła wartość sprzedaży książek (po zakończeniu sprzedaży około 300 tys. kompletów sześciotomowej *Encyklopedii powszechnej PWN*, z której osiągnięto ponad 150 mln zł przychodu) a w 2000 r. w firmie nastąpiły zmiany kadrowe<sup>48</sup>.

<sup>42</sup> Vulcan Media – obecnie nosi nazwę pwn.pl.

<sup>43</sup> Było to wspólne przedsięwzięcie PWN i niemieckiego wydawnictwa Springer Verlag, wydające głównie książki medyczne które w 1998 r. po przejęciu przez PWN Wydaw. Lekarskiego PZWL zaniechało działalności. Ł. Gołębski: *Rynek...* jw., 2000, s. 70.

<sup>44</sup> Jest to jedna z najstarszych oficyn węgierskich (powstała w 1944 r.), która oprócz literatury naukowej wydała ponad 40 tytułów publikacji multimedialnych. Tamże, s. 72.

<sup>45</sup> Wydaw. Nauk. PWN. Homepage [online].

<sup>46</sup> *Kronika*. „Notes Wydawniczy” 1998 nr 12 s. 59.

<sup>47</sup> Wydaw. Nauk. PWN. Homepage [online].

<sup>48</sup> Ze swojego stanowiska zrezygnował wieloletni prezes firmy Grzegorz Boguta, a w lipcu 2000 r. rozpoczęto zwalnianie grupowe. Ł. Gołębski: *Rynek...* jw., 2000, s. 67.

Wydawnictwo Naukowe PWN oprócz publikacji naukowych i popularnonaukowych oraz publikacji multimedialnych wydaje także programy edukacyjne i popularnonaukowe na kasetach wideo, książki na kasetach magnetofonowych, gry edukacyjne („Miliard w Rozumie” w wersji multimedialnej i planszowej) oraz czasopisma popularnonaukowe i specjalistyczne. Grupa PWN posiada także własną bazę (5 oddziałów terenowych) i sieć dystrybucyjną (siedem magazynów, sześć własnych księgarni oraz 50 księgarni promocyjnych)<sup>49</sup>. Firma prowadzi także sprzedaż wysyłkową swoich produktów.

Do znaczących osiągnięć Wydawnictwa w zakresie multimediiów należą w pierwszej kolejności coroczne edycje „Encyklopedii Multimedialnej PWN” wydanej po raz pierwszy w 1996 r.<sup>50</sup>, której producentem była firma Vulcan<sup>51</sup>; „Komputerowy Słownik Języka Polskiego”, którego producentem była firma Litterae – zawierający trzytomowy *Słownik języka polskiego*, a kolejna edycja także *Słownik wyrazów obcych*; „Słownik Języka Polskiego pod Redakcją Witolda Doroszewskiego”, „Encyklopedia Multimedialna” wydawana w częściach (tzw. partwork) oraz gra edukacyjna „Miliard w Rozumie” oparta na telewizyjnym teleturnieju prowadzonym przez Janusza Weissa.

Tabela 9

Wykaz książek multimedialnych wydanych przez Wydawnictwo Naukowe PWN

Tytuł	Rok wydania
Encyklopedia Multimedialna PWN	1996
Komputerowy Słownik Języka Polskiego	1996
Encyklopedia Multimedialna PWN (Edycja 1998)	1997
Komputerowy Słownik Języka Polskiego (Edycja 1998)	1997
Słownik Języka Polskiego pod Redakcją Witolda Doroszewskiego	1997
Encyklopedia Multimedialna PWN (Edycja 1999)	1998
Miliard w Rozumie	1998
Muzyczne Wędrówki. Romantyzm	1998
Encyklopedia Multimedialna (wydawana w częściach )	1999-2001
Oficjalny Słownik Polskiego Serablisty (na zlecenie Polskiej Federacji Scrabble)	1999
Wielka Encyklopedia Tatarska	1999
Miliard w Rozumie	2000
Multimedialna Encyklopedia PWN na Dwoch Płytkach	2000
Multimedialna Nowa Encyklopedia Powszechna PWN	2000
Multimedialny Leksykon Igrzysk Olimpijskich PWN	2000
Wielki Multimedialny Słownik Władysława Kopalińskiego	2000

<sup>49</sup> Tamże, s. 72.

<sup>50</sup> Encyklopedia ta, jako pierwsza encyklopedia multimedialna na CD-ROM-ie w Polsce pomimo wielu niedociągnięć cieszyła się wielką popularnością (20 tys. sprzedanych kopii i 40 tys. pirackich). W 1999 r. nakład tego typu publikacji wynosił 4 tys. Informacja usłnana od Jakuba Frolowa – komisarza wystawy polskich multimediiów na Międzynarodowych Targach Książki „Frankfurt 2000” oraz Specjalisty ds. Public Relation w Pwn.pl dnia 9.02.2000 podczas rozmowy w Warszawie.

<sup>51</sup> Obecnie PWN posiada 60% udziałów w firmie Vulcan Media (40% jest własnością spółki).

## 5. Cartall

Cartall jest pionierem kartografii elektronicznej w Polsce i jednym z większych wydawców produktów multimedialnych w Polsce. Był twórcą pierwszej elektronicznej wersji mapy Polski, której kolejne wydania cieszyły się dużym powodzeniem, choć nie był to jeszcze produkt multimedialny. Firma Cartall powstała w 1994 r. w Łodzi dzięki staraniom jej obecnego właściciela, Adama Chuderskiego<sup>52</sup>. Początkowo zatrudniała lub stale współpracowała z 4 osobami a w 2000 r. zatrudniała 20 osób. Jej pierwsze produkty – mapy elektroniczne: „Mapa Polski 3.0” dla DOS oraz mapy Europy i Świata wprowadzono na rynek w 1994 r. W 1995 r. Cartall nawiązał współpracę z niemiecką firmą Topware, która zleciła stworzenie mapy elektronicznej Niemiec dla systemu Windows oraz nowych wersji istniejących już map firmy Cartall dla tegoż systemu (powstały one w czerwcu 1995 r. i były rozprowadzane m.in. w prestiżowych sieciach handlowych Media Markt i Kaufhof). Natomiast w listopadzie została opracowana wersja uzupełniona o kody pocztowe, która w sprzedaży była znana pod nazwą handlową „D-Atlas 1.1”. W 1996 r. powstała polskojęzyczna wersja programu „D-Atlas 1.1”, która została wydana w Polsce początkowo w wersji dyskietkowej, a później na płycie CD-ROM pod tytułem „Proste Drogi”. Aplikacja ta została uznana przez czytelników czasopisma „PC World Komputer” za najpopularniejszą mapę elektroniczną na rynku krajowym<sup>53</sup>. Rok 1997 stanowił korzystny okres w rozwoju firmy. Przyczyniła się do tego produkcja serii multimedialnych encyklopedii i atlasów („Atlas Polski”, „Atlas Świata”, „Encyklopedia Seksu”, „Encyklopedia Sportu”, Encyklopedia Samochodów”). Także rok 1998 przyniósł serię kolejnych tytułów edukacyjnych (m.in. „Lektury na CD”, „Encyklopedia dla Dzieci”, „Encyklopedia Przyrody”). Natomiast w 1999 r. firma uległa restrukturyzacji, wynikiem czego główny nacisk położono na specjalizację w wydawnictwach typu mapy samochodowe. Powstały wtedy „Mapa Europy ‘99” z bogatym przewodnikiem turystycznym oraz kolejne wyda-



Rys. 26. Seria encyklopedii firmy Cartall

<sup>52</sup> Cartall. Homepage [online].

<sup>53</sup> Tamże.

## Wykaz książek multimedialnych wydanych na CD-ROM przez firmę Cartall

Nazwa programu	Rok wydania
Proste Drogi	1996
Atlas Polski	1997
Atlas Świata	1997
Encyklopedia Broni	1997
Encyklopedia Samochodów	1997
Encyklopedia Seksu	1997
Encyklopedia Sportu	1997
33 [Trzydzieści Trzy] Lektury do Szkoły Średniej	1997
Encyklopedia dla Dzieci	1998
Encyklopedia Przyrody	1998
I historia Powszechna	1998
I historia Sztuki	1998
Książka Kucharska na CD	1998
Lektury na CD	1998
Mapa Polski z Książką Telefoniczną '98	1998
Podręczniki na CD	1998
Prawo na CD	1998
Angielski na CD	1999
Mapa Europy '99	1999
Mapa Polski z Książką Telefoniczną '99	1999
Nauka Jazdy na CD	1999
Przewodnik po Warszawie	1999
Sex na CD	1999
Słownik Polsko-Angielski i Angielsko-Polski	1999
Szkoła Średnia na CD	1999
Testy na CD	1999
Atlas Świata	2000
Mapa Europy 2001	2000
Mapa Polski 2001	2000
Multimedialny Samouczek Komputerowy	2000

nie „Mapa Polski z Książką Telefoniczną”. Rozpoczęto także prace nad „Atlasem Świata” i „Multimedialnym Samouczkiem Komputerowym”.

Dorobek wydawniczy firmy Cartall obejmuje mapy, encyklopedie oraz programy edukacyjne. Do 2000 r. oferta wydawnicza oficyny obejmowała ponad trzydzieści wydawnictw i kilkanaście wznowień. Rozwój firmy w dużej mierze spotęgowało rozszerzenie sieci handlowej o księgarnie i duże sieci handlowe (EMPIK, Media Markt, Vobis, Auchan, Carrefour, Geant, Real) oraz rozbudowaną sieć dystrybutorską (do 1996 r. dystrybucję programów na CD-ROM-ach prowadziły prawie wyłącznie sklepy komputerowe). W 2000 r. powstała najnowsza wersja „Mapy Polski 2001” zawierająca nową numerację dróg w Polsce oraz „Mapy Europy 2001”. Oba wydawnictwa rozprowadzane były w pakiecie wraz z liczącym ponad 400 stron atlasem w wersji drukowanej.

Niektóre z produktów firmy Cartall: „Lektury na CD”, „Multimedialny Samouczek Komputerowy”, „Encyklopedia dla Dzieci”, „Historia Sztuki”, „Encyklopedia Przyrody”, „Słownik Angielsko-Polski – Polsko-Angielski” i „Angielski na CD” zostały wpisane do rejestru Ministerstwa Edukacji Narodowej i są rekomendowane przez tę instytucję jako pomoce naukowe a dwa kolejne: „Atlas Polski” i „Encyklopedia Seksu” otrzymały nominację do nagrody Produkt Roku, przyznawanej przez redakcję „PC Kuriera”<sup>54</sup>. Natomiast „Mapa Polski z Książką Telefoniczną ‘98” (z ogromną ilością danych), nad której ukończeniem prace trwały ponad rok i w której zastosowano nowoczesne techniki programistyczne otrzymała nagrodę miesięcznika „Chip” za najlepszy stosunek możliwości do ceny w teście porównawczym atlasów samochodowych. W ofercie firmy Cartall znajdują się także produkty „niższych lotów” („Encyklopedia dla Dzieci”), jednak bogata oferta tytułowa sprawiła, że udział tego producenta w rynku polskich multimedii w marcu 1998 r. według rankingu S. B. Barańskiego oceniany był na 9%<sup>55</sup>.

## 6. Wydawnictwa Naukowo-Techniczne Przedsiębiorstwo Państwowe

Wydawnictwa Naukowo-Techniczne zostały powołane do życia jako Państwowe Wydawnictwa Techniczne aktem z dnia 9 czerwca 1949 r.<sup>56</sup>. Obecną nazwę otrzymały w 1961 r. Z oficyny tej powstało wydawnictwo Arkady (znane pod tą nazwą od 1957 r. po połączeniu ze Sztuką) oraz Wydawnictwa Górniczo-Hutnicze (w 1963 r. połączone ze Śląskiem)<sup>57</sup>. Do maja 1999 r. oficyna opublikowała 9008 tytułów w nakładzie 61 264 tys. egzemplarzy o objętości 205 779 arkuszy wydawniczych<sup>58</sup>. Głównie były to książki z zakresu techniki, monografie, podręczniki akademickie (około 650 podręczników w nakładzie łącznym 3 mln egzemplarzy)<sup>59</sup>, poradniki i encyklopedie techniczne opracowywane z myślą

<sup>54</sup> Cartall. Homepage [online].

<sup>55</sup> S. B. Barański: *Podział... jw.*

<sup>56</sup> Wydawnictwa Naukowo-Techniczne. Homepage [online].

<sup>57</sup> *Kronika „Notes Wydawniczy”* 1999 nr 5 s. 81.

<sup>58</sup> Wydawnictwa Naukowo-Techniczne. Homepage [online].

<sup>59</sup> Ł. Gołębiowski: *Rynek... jw.*, 2000 s. 156.

o czytelnikach nie należących do wąskiego kręgu specjalistów, słowniki ogólne, naukowe i techniczne, dwu- i wielojęzyczne, encyklopedie i leksykony oraz książki popularnonaukowe. Profil wydawniczy oficyny koncentruje się na następujących dziedzinach: matematyka, fizyka, chemia, elektrotechnika, energetyka, informatyka, elektronika, mechanika, przemysł lekki i spożywczy, zarządzanie oraz zagadnienia ogólnotechniczne. Ostatnio Wydawnictwo rozszerzyło obszar swoich zainteresowań o książki z zakresu zarządzania, słowniki ogólnojęzkowe i książki pomocnicze dla uczniów szkół podstawowych i średnich.

Wśród tytułów wydanych przez Wydawnictwa Naukowo-Techniczne znalazły się koedycje z takimi wydawnictwami, jak: Pergamon Press, Elsevier Science Publishing, Franzis-Verlag, Verlag Harri Deutsch i inne. W ramach tej koedycji powstało kilkadziesiąt książek autorów polskich w językach obcych oraz słowniki dwu- i wielojęzyczne. Powstało także 150 przekładów książek z dorobku Wydawnictw Naukowo Technicznych, które wydały wydawnictwa zagraniczne<sup>60</sup>.

W ciągu swej długoletniej działalności wydawniczej Wydawnictwa Naukowo-Techniczne mogą poszczycić się między innymi 10-tomową *Encyklopedią Techniki*, wieloma słownikami technicznymi wielkimi, średnimi i małymi wszystkich podstawowych języków, leksykonami technicznymi ułatwiającymi rozumienie tekstów naukowych i technicznych oraz porządkującymi zasoby terminologiczne, ilustrowanymi encyklopediami dla wszystkich, książkami dla młodzieży i majsterkowiczów oraz wieloma pozycjami autorów polskich w językach obcych w koedycji z wydawnictwami angielskimi, niemieckimi i innymi.

Najbardziej znane serie wydawnicze tej oficyny to: „Podręczniki Akademickie. Elektronika. Informatyka. Telekomunikacja, Podręczniki Akademickie. Mechanika”, „Podręczniki Akademickie. Elektrotechnika, Układy i Systemy Elektroniczne, Wspomaganie Komputerowe CAD/CAM, Elastyczne Systemy Produkcyjne, Ludzie Wielkiego Biznesu, Wykłady z Chemii Współczesnej, Współczesna Chemia Nieorganiczna, Inżynieria Chemiczna, Encyklopedia Techniki, Leksykonia czyli Komputerowe Słowniki, Leksykony i Encyklopedie WNT i LexLand (TechLand), Leksykon Ucznia, Minileksykon”.

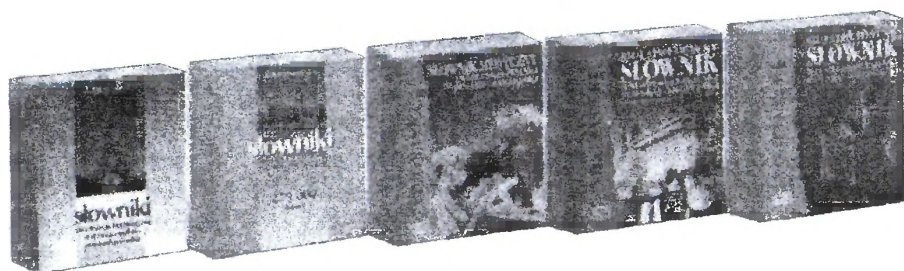
Wydawnictwa Naukowo-Techniczne są także głównym organizatorem Targów Książki Akademickiej „Atena”, które na trwałe wpisały się w kalendarz najważniejszych imprez książkowych w naszym kraju. W latach wcześniejszych były twórcą konkursu „Czytelnicy Mówią o Książce Technicznej”, „Dni Prasy i Książki Technicznej”, różnego typu wystaw i spotkań w terenie, wspólnych wystaw z wydawnictwami zagranicznymi, „Biuletynu Nowości” docierającego do 40 tys. adresatów, czy dyplomów gratulacyjnych dla kończących studia z informacją o publikacjach ich interesujących. W 2000 r. Wydawnictwa Naukowo-Techniczne zatrudniały 106 osób<sup>61</sup>.

Wśród publikacji WNT znalazły się książki na nośnikach tradycyjnych, na dyskietkach oraz na CD-ROM-ach, w tym także multimedialne, a wśród nich cztery wydania „Multimedialnego Słownika Niemiecko-Polskiego i Polsko-Niemieckiego” oraz trzy wydania „Multimedialnego Słownika Angielsko-Polskiego i Polsko-Angielskiego” a także 12 tys. egzemplarzy słowników i leksykonów na dyskietkach w ramach serii „Komputerowe Słowniki, Leksykony i Encyklopedie

<sup>60</sup> Informacja uzyskana od Małgorzaty Sokołowskiej – pracownika działu marketingu Wydawnictw Naukowych i Technicznych.

<sup>61</sup> Ł. Gołębiewski: *Rynek...* jw., 2000 s. 156.





Rys. 27. Słowniki Wydawnictw Naukowo-Technicznych z serii „Leksykonia” – „Komputerowe Słowniki, Leksykony i Encyklopedie WNT i LexLand (TechLand)”

WNT i Firmy LexLand (TechLand)<sup>62</sup>. Współpraca obu firm rozpoczęła się w lutym 1993 r. podpisaniem umowy o wspólnym wydawaniu słowników na dyskietkach. Rolą Wydawnictw Naukowo-Technicznych miało być dostarczanie materiału do tworzonych baz a rolą TechLandu (wówczas z siedzibą w Katowicach) dostosowanie go do własnych programów obsługi (dla systemów DOS i WINDOWS). Program ten nazwano „System TL” (od nazwy firmy), a już w maju 1993 r. na Międzynarodowych Targach Książki w Warszawie pojawił się „System TL wersja 1.0” wraz z trzema obsługiwanymi przez niego bazami informacyjnymi: „Małym Słownikiem Angielsko-Polskim”, „Małym Słownikiem Niemiecko-Polskim” i „Małym Słownikiem Polsko-Niemieckim”. Powstała w ten sposób seria: „Komputerowe Słowniki, Leksykony i Encyklopedie WNT i TechLand (później LexLand)”, którą dla celów handlowych nazwano „Leksykonia”. W krótkim czasie seria została dostrzeżona – „System TL wersja 1.5” wraz z obsługiwanymi przez siebie bazami otrzymał tytuł „Produkt Roku 1994 PC Kuriera”, wkrótce także seria zaczęła się rozrastać – powstały kolejne bazy informacyjne: „Mały Słownik Polsko-Angielski”, „Słownik Techniczny Czesko-Polski”, „Słownik Naukowo-Techniczny Angielsko-Polski”, „Słownik Naukowo-Techniczny Polsko-Angielski” oraz kolejne poprawione i zmodyfikowane wersje „Systemu TL”. „System TL+” nominowany w 1995 r. do tytułu „Produkt Roku 1995 PC Kuriera” dawał możliwość „tworzenia własnych baz informacyjnych, wyszukiwania informacji na różne sposoby, tworzenia zestawów baz i szukania w zestawach oraz wyszukiwania z algorytmem analizy morfologicznej języka angielskiego oraz przeglądania grafiki”<sup>64</sup>.

Równocześnie z wersją elektroniczną słowników na dyskietkach a potem na CD-ROM-ach, której tworzeniem zajmował się TechLand powstawały wersje książkowe publikacji opracowane przez redaktorów Wydawnictw Naukowo-Technicznych. Boddźcem dla WNT do rozpoczęcia publikowania książek na CD-ROM-ach były życzenia użytkowników serii „Leksykonia”, pomimo tego, że bazy wydawane na dyskietkach zajmowały bardzo mało miejsca na dysku (na przykład słownik naukowo-techniczny 115 tys. haseł zajmował ok. 2.8 MB).

<sup>62</sup> Firma LexLand s.c. z siedzibą w Knurowie wyodrębniła się z TechLand sp. z o.o. w styczniu 1994 r. Przez rok istniała jako firma TechLand s.c., a w 1995 r. zmieniła nazwę na obecną, gdyż okazało się, że nazwa Techland została zastrzeżona przez inną firmę. LexLand zajmujący się realizacją programów Wydawnictw Naukowo-Technicznych prowadziły trzy osoby. Informacja uzyskana od Małgorzaty Sokolowskiej – pracownika działu marketingu Wydawnictw Naukowych i Technicznych.

<sup>64</sup> Tamże.

W ten sposób, niejako na życzenie, powstał w 1996 r. „Multimedialny Słownik Angielsko-Polski i Polsko-Angielski” na CD-ROM-ie, który do 2000 r. doczekał się jeszcze dwóch kolejnych edycji. Od 1991 r. pomimo trudności oficyna utrzymuje wysoki poziom swoich wydawnictw oraz przychody wynoszące 203 mln USD<sup>65</sup>.

Tabela 11

Wykaz książek na CD-ROM wydanych przez Wydawnictwa Naukowo-Techniczne<sup>66</sup>

Tytuł	Rok wydania
Multimedialny Słownik Angielsko-Polski i Polsko-Angielski	Wrzesień 1996
Multimedialny Słownik Angielsko-Polski i Polsko-Angielski (rozszerzony o ilustrowane minisłowniki). Wyd. 2	Styczeń 1997
Multimedialny Słownik Niemiecko-Polski i Polsko-Niemiecki (2 płyty).	Kwiecień 1997
Słownik Medyczny Angielsko-Polski i Polsko-Angielski	Wrzesień 1997
Multimedialny Słownik Niemiecko-Polski i Polsko-Niemiecki (1 płyta). Wyd. 2	Styczeń 1998
Słowniki Angielsko-Polskie i Polsko-Angielskie	Kwiecień 1998
Słowniki Naukowo-Techniczne Francusko-Polskie, Polsko-Francuskie z Włoskim	Wrzesień 1998
Multimedialny Słownik Niemiecko-Polski i Polsko-Niemiecki. Wyd. 3	Grudzień 1998
Multimedialny Słownik Angielsko-Polski i Polsko-Angielski. Wyd. 3	Styczeń 1999
Słowniki Polsko-Niemieckie i Niemiecko-Polskie	Czerwiec 1999
Słownik Techniczny Włosko-Polski (na zamówienie)	2000
Słownik Techniczny Czesko-Polski (na zamówienie) (na dyskietce maj 1994)	2000
Multimedialny Słownik Niemiecko-Polski i Polsko-Niemiecki (Nowa Ortografia). Wyd. 4	Listopad 2000

## 7. Polskie Przedsiębiorstwo Wydawnictw Kartograficznych im. Eugeniusza Romera S.A.

Państwowe Przedsiębiorstwo Wydawnictw Kartograficznych powstało w 1951 r. na bazie działu kartografii Państwowych Zakładów Wydawnictw Szkolnych. W 1955 r. oficyna wzbogaciła się o reaktywowaną we Wrocławiu „Książnicę-Atlas” ze Lwowa, której twórcą był wybitny kartograf Eugeniusz Romer, a PPWK jest merytorycznym i duchowym jego spadkobiercą. Do 1989 r. Wydawnictwo wydawało prawie wszystkie polskie publikacje kartograficzne (globusy, mapy plastyczne, mapy turystyczne i 50 rodzajów map ściennych), które w dorobku oficyny stanowiły ponad 90% wszystkich publikacji, niewielki ułamek, bo tylko 10% stanowiły w nim książki<sup>67</sup>. Najważniejsze z serii wydawanych przez PPWK to „Plany Miast” (ponad 80 tytułów), „Mapy Turystyczne”

<sup>65</sup> Ł. Gołębiowski: *Rynek...* jw., 2000, s. 155.

<sup>66</sup> Tylko część z przedstawionych w tabeli 11 programów na CD-ROM-ie jest multimedialna, a mianowicie te, które posiadają w tytule słowo „Multimedialny”. Z uwagi jednak na wkład Wydawnictw Naukowo-Technicznych w rozwój edytorstwa na CD-ROM-ach przedstawiono wszystkie publikacje tego Wydawnictwa na tym nośniku do 2000 r. Pozostałe tytuły niemultimedialne miały służyć jako narzędzie wspomagające tłumaczenie i rozumienie tekstów obcojęzycznych i choć są na CD-ROM-ach nie zawierały ani ilustracji ani wymowy.

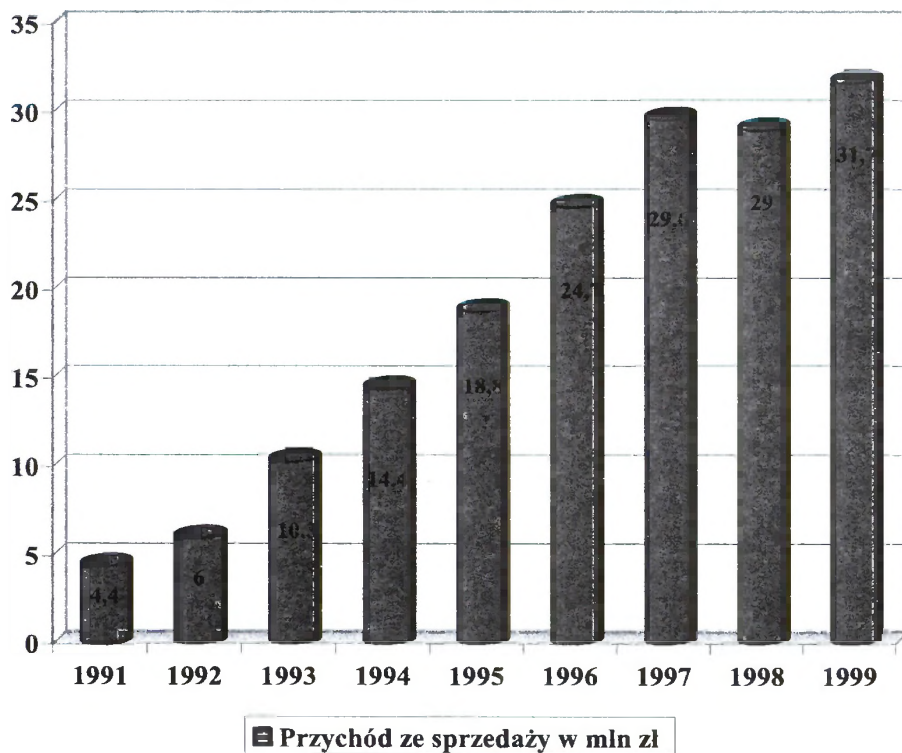
(ponad 80 tytułów), „Mapy Krajoznawcze”, „Atlasy Samochodowe”, „Szkolne Atlasy Geograficzne i Historyczne”, „Atlasy Aglomeracji” oraz przewodniki: *Przewodniki Rowerowe* i *Przewodniki Marco Polo*. Rok 1995 firma zamknęła zyskiem – 2,9 mln zł, 1996 – 4,5 mln zł, zaś 1997 – 5,7 mln zł<sup>68</sup>. Od 1998 r. zyski oficyny sukcesywnie spadały i w 1999 r. osiągnęła ona straty sięgające 9,9 mln złotych. Obecnie udział PPWK na rynku publikacji kartograficznych szacuje się na około 50%.

Tabela 12

Podstawowe dane o obrotach firmy PPWK S.A.

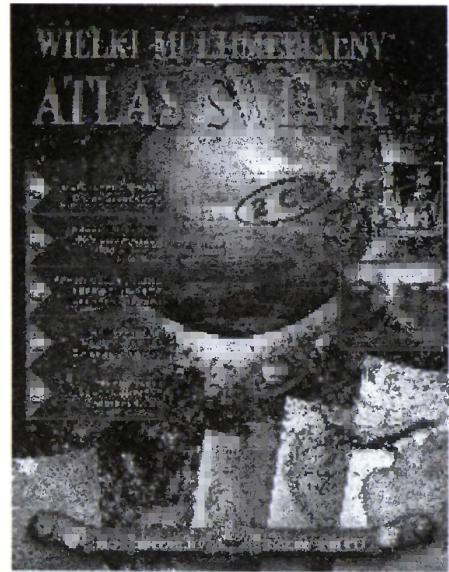
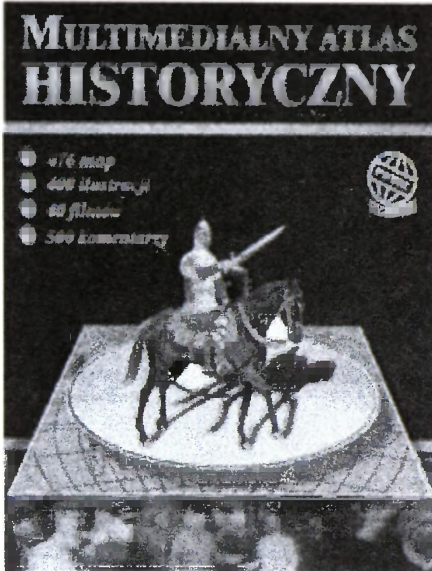
Rok	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999
Przychód ze sprzedaży w mln zł	4,4	6,0	10,3	14,4	18,8	24,7	29,6	29,0	31,7
Przychód ze sprzedaży w mln USD	4,2	4,3	5,4	6,3	7,8	9,1	9,0	8,3	8,0
Zysk netto w mln zł	bd.	0,7	1,7	2,6	2,9	4,5	5,7	3,8	-9,9
Wydane tytuły	53	67	112	226	166	155	225	331	230

Wykres 4. Obroty firmy PPWK S.A. w latach 1991-1999



<sup>67</sup> Ł. Gołębiwski: *Rynek... jw., Edycja '98*, s. 41.

<sup>68</sup> *Źródło*, s. 42.



Rys. 28. Multimedialne atlasy wydane przez Polskie Przedsiębiorstwo Wydawnictw Kartograficznych im. Eugeniusza Romera

Przemiany własnościowe związane z likwidacją przedsiębiorstwa państwowego nastąpiły w 1991 r., kiedy to powstało Polskie Przedsiębiorstwo Wydawnictw Kartograficznych S.A.<sup>69</sup>, które przejęło majątek likwidowanego przedsiębiorstwa. Oficyna zasłynęła także, jako pierwsze polskie wydawnictwo, które zaistniało na Rynku Równoległym Warszawskiej Giełdy Papierów Wartościowych w styczniu 1996 r.<sup>70</sup>. Powtórna emisja akcji odbyła się w połowie 1996 r., a za uzyskany kapitał zakupiono 40% udziałów w Warszawskiej Drukarni Akcydensowej. Kolejną inwestycją Wydawnictwa stał się zakup 100 tys. (z 750 tys.) akcji oficyny Muza<sup>71</sup>. Współpraca obu oficyn dotyczy wspólnej edycji podręczników do geografii i historii oraz dystrybucji (wspólnie z siecią EMPiK). Kapitały własne PPWK według stanu na 30.06.1998 wynosiły 29 619 659 zł, a kapitał akcyjny 2 677 798 zł, który podzielony był na 2 625 000 akcji o nominale 1,02 zł każda<sup>72</sup>. Zdolność wydawnicza przedsiębiorstwa oceniana była na 130-150 nowych tytułów rocznie z perspektywą zwiększania do 180 tytułów, a w 2000 r. oferowała 650 tytułów rocznie kierowanych głównie do dzieci i młodzieży szkolnej, nauczycieli, turystów i kierowców<sup>73</sup>. PPWK posiada swoje oddziały w Warszawie, Wrocławiu i Gdańsku, natomiast dystrybucja wydawnictw firmy odbywa się poprzez sieć licznych hurtowni i księgarń (70 hurtowni patronackich i 58 stoisk firmowych

<sup>69</sup> Polskie Przedsiębiorstwo Wydawnictw Kartograficznych S.A. Homepage [online].

<sup>70</sup> Tamże.

<sup>71</sup> Ł. Gołębiewski: *Rynek... jw., Edycja '98*, s. 42. PPWK posiada 4% udziałów w wydawnictwie MUZA S.A.

<sup>72</sup> Polskie Przedsiębiorstwo Wydawnictw Kartograficznych S.A. Homepage [online].

<sup>73</sup> Tamże.

oraz uruchomioną w sierpniu 1999 r. Szkolną Księgarnią Wysyłkową PPWK<sup>74</sup>) na terenie całego kraju.

W ostatnich latach we współpracy z innymi firmami np. Polsoft Multimedia, Optimus S.A. oraz Dow&Dow, PPWK wydała również multimedialne publikacje na CD-ROM-ach. Obok multimedialnych planów miast Warszawy, Krakowa i Łodzi najważniejszą z nich stanowi „Wielki Multimedialny Atlas Świata”, którego promocja odbyła się 12.11.1998 r. w Centrum Kartografii<sup>75</sup>, a jego dystrybutorem została firma Vulcan Media.

Tabela 13

Wykaz książek multimedialnych na CD-ROM wydanych przez PPWK S.A.

Tytuł	Rok wydania
Kraków – Multimedialny Plan Miasta (z firmą Polsoft)	1997
Łódź – Multimedialny Plan Miasta (z firmą Polsoft)	1997
Warszawa – Multimedialny Plan Miasta (z firmą Polsoft i Optimus S.A)	1997
Wielki Multimedialny Atlas Świata (z firmą Dow & Dow)	1998
Multimedialny Atlas Historyczny (z firmą Vulcan Media)	1999

## 8. Fogra Multimedia

Oficyna Fogra powstała w 1992 r. w Krakowie i w ciągu kilku lat stała się oficyną, która wyspecjalizowała się w publikacjach o charakterze encyklopedycznym i popularnonaukowym. W 1993 r. powstała pierwsza publikacja tej oficyny o charakterze encyklopedycznym – *Medyczny Słownik Encyklopedyczny* pod redakcją Józefa Bogusza i Mariana Barczyńskiego<sup>75</sup>. Rok 1994 stanowił dla Fogry rozpoczęcie edycji dwudziestotomowej *Encyklopedii Powszechnej* (sprzedawanej po raz pierwszy w sposób bezpośredni), którą w 1997 r. oficyna wydała na płycie CD-ROM pod tytułem „Multimedialna Encyklopedia Powszechna”<sup>77</sup>. Była to encyklopedia o największej liczbie haseł z dotychczasowych wydanych na CD-ROM-ie encyklopedii (odpowiadała zawartości 20-tomowej encyklopedii drukowanej przez Fogrę w latach 1994-1998<sup>78</sup>). Encyklopedia ta konkurowała na rynku z „Encyklopedią Multimedialną PWN” (choć zawierała sporo błędów merytorycznych). Kolejne lata przyniosły następne, poprawione i uzupełnione edycje multimedialnej encyklopedii, a w listopadzie 1998 r. wydarzeniem stało się uruchomienie przez Wydawnictwo darmowego dostępu do pełnej wersji swojej „Multimedialnej Encyklopedii Powszechnej” w Internecie. Udostępnienie

<sup>74</sup> Ł. Gołębiwski: *Rynek...* jw., 2000 s. 91.

<sup>75</sup> *Kronika*. „Notes Wydawniczy” 1998 nr 12 s. 58.

<sup>76</sup> Fogra Multimedia. Homepage [online].

<sup>77</sup> Liczba sprzedanych egzemplarzy w ciągu pół roku wyniosła ponad 12 000. Ł. Gołębiwski: *Rynek...* jw., *Edycja '98*, s. 136.

<sup>78</sup> Encyklopedia ta liczyła 64 tysiące haseł.



Rys. 29. Reklama „Multimedialnej Encyklopedii Powszechnej” firmy Fogra

encyklopedii w sieci stanowiło nowoczesną strategię marketingową dla encyklopedii na CD-ROM-ach – pozwoliło na zapoznanie użytkowników z produktem przed jego zakupem. Już w początkowym okresie istnienia serwisu zainteresowanie nim było bardzo duże (około 126 odwiedzin dziennie w pierwszym miesiącu, przez następne pół roku 2-3 tys., a w 2000 r. około 100 tys. odsłon dziennie)<sup>79</sup>. Obie encyklopedie otrzymały wiele nagród i wyróżnień, m.in. „Multimedialna Encyklopedia Powszechna” razem z „Wielką Internetową Encyklopedią Multimedialną” uhonorowana została tytułem Produkt Roku 1998 magazynu „PC Kurier”, a „Multimedialna Encyklopedia Powszechna de Luxe” nagrodą II stopnia na targach Softarg<sup>99</sup>. Natomiast w grudniu 1999 r. „Encyklopedia WIEM” otrzymała nagrodę Best of the European Web przyznawaną przez sekcję polską firmy Europe Online<sup>80</sup>.

Udziały oficyny Fogra w rynku multimediiów w marcu 1998 pomimo wydania w tym czasie tylko jednego tytułu, według rankingu Barańskiego wynosił 5%<sup>81</sup>. W połowie 2000 r. przedsiębiorstwo Onet.pl zakupiło udziały w firmie Fogra, dzięki czemu stało się zarówno właścicielem praw do dystrybucji encyklopedii na CD-ROM-ach, jak i jej internetowej wersji znanej pod nazwą WIEM (Wielka Internetowa Encyklopedia Multimedialna)<sup>82</sup>.

Oprócz kolejnych edycji „Multimedialnej Encyklopedii Powszechnej” oficyna Fogra wydała także serię multimedialnych książek pod nazwą „Wielka Encyklopedia Kultur Starożytnych”, w ramach której powstały dwa tytuły „Grecja” i „Egipt” oraz publikację edukacyjną „Multimedialna Matematyka”.

<sup>79</sup> Wywiad z Jarosławem Czopkiem, szefem wydawnictwa Fogra Multimedia i współtwórcą WIEM. Wasz Wirtualny Wydawca. Homepage [online].

<sup>80</sup> Fogra Multimedia. Homepage [online].

<sup>81</sup> Ł. Gołębiewski: *Rynek... jw., Edycja '98*, s. 132.

<sup>82</sup> J. Frołow: *Raport... jw.*, s. 60.

Wykaz książek multimedialnych wydanych na CD-ROM przez Fogra Multimedia

Tytuł	Rok wydania
Multimedialna Encyklopedia Powszechna (Edycja 1998)	1997
Multimedialna Encyklopedia Powszechna (Edycja 1999)	1998
Wielka Encyklopedia Kultur Starożytnych. Egipt	1999
Multimedialna Encyklopedia Powszechna de Luxe (Edycja 2000)	1999
Wielka Encyklopedia Kultur Starożytnych. Grecja	2000
Multimedialna Encyklopedia Powszechna. Edycja 2001 – Millenium 2001	2000
Multimedialna Matematyka	2000

## 9. Edgard Multimedia

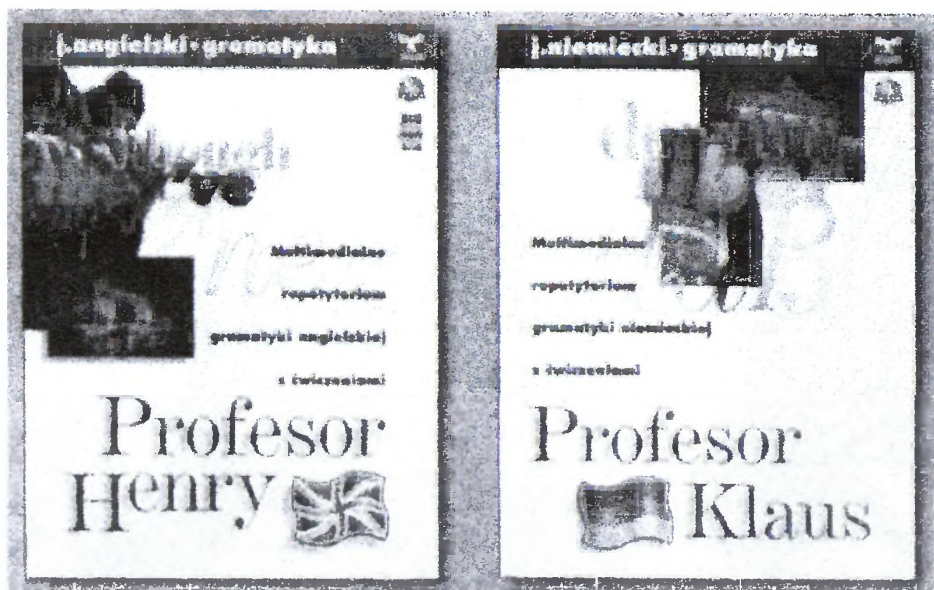
Firma ta powstała w czerwcu 1996 r. w Warszawie<sup>83</sup>. Edgard Multimedia jest producentem i dystrybutorem oprogramowania. Od października 1996 r., kiedy to na rynku ukazała się jej pierwsza aplikacja multimedialna – program do nauki języka angielskiego pod tytułem „Profesor Henry. Słownictwo”, firma Edgard Multimedia wydała kilkanaście tytułów aplikacji multimedialnych. Do najbardziej znanych z nich należą: seria programów do nauki języka angielskiego „Profesor Henry” – „Profesor Henry. Słownictwo”, „Profesor Henry. Słownictwo 2”, „Profesor Henry. Gramatyka”, „Profesor Henry 2001”; seria programów do na-

Tabela 15

Wykaz książek multimedialnych na CD-ROM wydanych przez Edgard Multimedia

Tytuł	Miesiąc i rok wydania
Profesor Henry. Słownictwo	Październik 1996
Profesor Henry. Gramatyka	Maj 1997
Profesor Henry. Słownictwo wersja 2	Październik 1997
Profesor Klaus. Słownictwo	Listopad 1997
Profesor Klaus. Gramatyka	Czerwiec 1998
Wojny światowe – Multimedialna Historia Świata i Polski 1914-1948	Kwiecień 1999
Siedem Diamentów	Październik 1999
Multimedialny Świat Biblii (na zamówienie NAOS s.c.)	Listopad 1999
Na Tropach Języka Polskiego	Listopad 1999
Profesor Henry 2001	Marzec 2000
Profesor Klaus 2001	Marzec 2000
Angielski, Niemiecki w Pigulce (publikacja w periodyku Strefa-CD)	Grudzień 2000
Na Tropach Chemii	Grudzień 2000

<sup>83</sup> Edgard Multimedia. Homepage [online].



Rys. 30. Programy do nauki języków obcych firmy Edgard Multimedia

uki języka niemieckiego „Profesor Klaus” – „Profesor Klaus. Słownictwo”, „Profesor Klaus. Gramatyka”, „Profesor Klaus 2001”; gra dla dzieci ucząca języka angielskiego – „Siedem Diamentów” oraz program „Wojny Światowe – Multimedialna Historia Świata i Polski 1914-1948”. Pomimo niewielkiej ilości wydanych tytułów udziały firmy Edgard Multimedia na rynku polskich multimedii w marcu 1998 r. szacowano na 3%<sup>84</sup>.

Oprócz działalności wydawniczej firma zajmuje się także budową interaktywnych serwisów internetowych. W lipcu 2000 r. uruchomiła na przykład serwis edukacyjny profesor.pl. Edgard Multimedia zajmuje się także tworzeniem aplikacji dla odbiorców indywidualnych i instytucjonalnych (na przykład „Multimedialny Świat Biblii” dla firmy NAOS s.c.). Z firmą współpracuje stale ponad 30 specjalistów z różnych dziedzin. Programy wydane przez Edgard Multimedia są dostępne między innymi w sieciach: EMPiK, VOBIS, Media Markt, Extrapole, InMedio.

## 10. Albion Sp. z o.o.

Firma powstała w 1994 r. w Lubinie, jako spółka cywilna, która w 1996 r. przekształciła się w spółkę z o.o. Już w 1994 r. Albion wydał swoją pierwszą płytę CD-ROM pt. „Supermedia”. W 1995 r. siedziba firmy została przeniesiona do Wrocławia. Wtedy także oficyna rozpoczęła współpracę z firmami z USA (MDS, Customs Computers), Holandii, Niemiec (Powersource) i Danii (Media Products) oraz otrzymała przedstawicielstwo firmy PDO Philips na Polskę w zakre-

<sup>84</sup> S. B. Barański: *Podział... jw.*



## Wykaz książek multimedialnych na CD-ROM wydanych przez firmę Albion

Tytuły	Rok wydania
Multimedialny Katalog Płyt CD-ROM	1996
Encyklopedia dla Dzieci	1997
Grecja. Przewodnik Multimedialny	1997
Hiszpania. Przewodnik Multimedialny	1997
Magiczne Puzzle	1997
Matematyczne Przygody	1997
Między Nami Literkami	1997
Najpiękniejsze Miasta Świata	1997
Pokoloruj Świat	1997
Polskie Kliparty	1997
Smok Wawelski	1997
Śpiąca Królewna	1997
Tatry – Góry Polskie	1997
Włochy. Przewodnik Multimedialny	1997
Hello – Język Angielski dla Dzieci	1998
Multimedialny Słownik Ortograficzny	1998
Sam Czytam	1998
Sam Piszę	1998
Język Angielski w Praktyce – Ćwiczenia i Testy	1999
Dyktando w Praktyce	1999
Informatyka 2000 (dla wydawnictwa Czarny Kruk)	1999
Kolory i Kształty	1999
Kurs Obsługi Komputera	1999
Leksykon Zwierząt – Ssaki	1999
Język Niemiecki w Praktyce – Ćwiczenia i Testy	1999
Poznaję Cyferki	1999
Poznaję Literki	1999
Puzzle Plus Pacman	1999
Szkoła Przyszłości – Matematyka	1999
Uczę się Muzyki	1999
Ułamki – Szkoła Przyszłości	1999
Berti – Język Niemiecki dla Dzieci	2000
Kurs Konwersacyjny Języka Angielskiego	2000
Kurs Konwersacyjny Języka Niemieckiego	2000
Mój Pierwszy Elementarz	2000



Rys. 31. Programy edukacyjne firmy Albion

się tłoczenia płyt CD-ROM<sup>85</sup>. Pierwsza multimedialna płyta CD-ROM produkcji wrocławskiej firmy pod tytułem „Multimedialny Katalog Płyt CD-ROM” powstała w 1996 r., równocześnie jednak przedsiębiorstwo kontynuowało umieszczanie na płytach CD-ROM wersji demonstracyjnych programów (tzw. shareware’y). W niedługim czasie powstały kolejne aplikacje multimedialne produkcji firmy Albion, pierwsze z nich to programy edukacyjne wydane w 1997 r.: „Śpiąca Królewna”, „Magiczne Puzzle”, „Pokoloruj Świat”.

Firma Albion była także producentem płyt CD-ROM do czasopisma „Komputerek” wydawanego przez Wydawnictwo Media.

Dorobek firmy do 2000 r. zamyka się liczbą około 40 tytułów książek multimedialnych, z których większość to wydawnictwa edukacyjne przeznaczone dla najmłodszego odbiorcy, jak na przykład wysoko oceniane tytuły „Encyklopedia dla Dzieci”, „Sam Czytam”, „Sam Piszę”. W ofercie firmy znalazły się także programy do nauki języków obcych: „Hello – Język Angielski dla Dzieci”, „Język Angielski w Praktyce – Ćwiczenia i Testy”, „Język Niemiecki w Praktyce – Ćwiczenia i Testy”. Naktadem Albionu ukazało się także kilka przewodników multimedialnych: „Hiszpania”, „Grecja”, „Włochy” oraz „Tatry. Góry Polskie”. Jednak ilość publikacji w przypadku Albionu, nie przeszła w jakość i oprócz „perełek” takich jak „Encyklopedia dla Dzieci”, „Słownik Multimedialny dla Dzieci”, „Sam Czytam”, „Sam Piszę” większość produktów otrzymała niezbyt pochlebne recenzje w prasie branżowej.

## 11. Impresja Wydawnictwa Elektroniczne S.A.

Powstała w 1995 r. w Przeźmierowie koło Poznania, jako wspólna inicjatywa firmy Stratus i Anny Kurpisz. Anna Kurpisz – współwłaścicielka oficyny Kurpisz stanowiącej spółkę rodzinną Anny i Mieczysława Kurpisz, znanej z edycji reprintu przedwojennego wydania *Wielkiej ilustrowanej encyklopedii powszechnej*

<sup>85</sup> Albion. Homepage [online].



Rys. 32. Fragment kolekcji książek multimedialnych firmy Impresja S.A.

Tabela 17

Wykaz książek multimedialnych wydanych na CD-ROM przez Impresja Wydawnictwa Elektroniczne S.A.

Tytuły	Rok wydania
Zamek Królewski w Warszawie	1996
Ziemia we Wszechświecie	1996
Samochody Świata '97. CD Katalog	1997
Wielka Ilustrowana Encyklopedia Powszechna Wydawnictwa Gutenberga	1997
Zabawki Mikołaja	1997
Zamek Królewski w Warszawie (wersja polsko-angielska)	1997
Budowa i Ewolucja Ziemi	1998
Pociągi Mikołaja	1998
Rycerze Mikołaja	1998
Samochody Świata '98. CD Katalog	1998
Wawel	1998
Samochody Świata '99. CD Katalog	1999
Jasna Góra	2000
Samochody Świata 2000. CD Katalog	2000
Tropikalne Ryby Akwariowe	2000

Wydawnictwa Gutenberg, (w 1997 r. ukazała się na CD-ROM-ie) – posiada w Impresji 68% udziałów<sup>86</sup>. Całość opracowania produktów Impresji odbywa się w zespole firmy, z czego firma Stratus zajmuje się opracowaniem programistycznym powstających aplikacji oraz ich dystrybucją.

Wśród kilkunastu tytułów jakie firma Impresja wydała do 2000 r. największym hitem okazał się wydany w 1997 program pod tytułem „Samochody Świata '97. CD Katalog”<sup>87</sup>, który dzięki stosunkowo niskiej cenie (49 zł) oraz dystrybu-

<sup>86</sup> Ł. Gołębiowski: *Rynek...* jw., 2000 s. 85.

<sup>87</sup> Powstała także kolejne edycje tego wydawnictwa, nie osiągnęły one jednak już takiego sukcesu komercyjnego.

cji poprzez kioski z prasą stał się autorem wielkiego sukcesu komercyjnego firmy (20 tys. egzemplarzy w ciągu 7 miesięcy). Pomimo tego, że inne tytuły wydane przez Impresję nie cieszyły się takim zainteresowaniem, ich wysoka jakość merytoryczna oraz oprawa graficzna zasługują na uznanie. Do najbardziej znanych produktów Impresji oprócz serii katalogów „Samochody Świata” należą: „Zamek Królewski w Warszawie”, „Wawel”, „Jasna Góra” wydane w serii „Zabytki Polski”, „Ziemia we Wszechświecie” oraz „Budowa i Ewolucja Ziemi” wydane w serii „Geografia Świata” a także seria o przygodach chłopca Mikołaja i kota Miau-Miau: „Zabawki Mikołaja”, „Pociągi Mikołaja”, „Rycerze Mikołaja”.

## 12. DD Komputery

Radomska firma, która powstała w 1995 r. jest członkiem i polskim przedstawicielem międzynarodowego koncernu komputerowego Electronic Publishing Association LLC (EPA). Jej początki sięgają do 1990 r., kiedy to powstała firma DD S.C.<sup>88</sup>. Od 1997 r. DD Komputery zajmują się jako jedyny przedstawiciel na Polskę produkcją, promocją i dystrybucją multimedialnego kursu do nauki języka angielskiego pod tytułem „LANGMaster” czyli interaktywnych wersji znanych powieści z serii „Heinemann Guided Readers” brytyjskiego domu wydawniczego Heinemann ELT. Autorami tego kursu są czescy programiści, którzy stworzyli grupę Dr. LANG Group<sup>89</sup>. Oprócz tego firma jest wydawcą serii „English in Action” z oryginalnymi nagraniami wybitnych osobistości, multimedialnego kursu do nauki angielskiego dla dzieci pod tytułem „Zak’s Word Games” oraz przygotowującego do egzaminu TOEFL kursu „LANGMaster The Heinemann Toefl”. Trzeba wspomnieć, że DD Komputery, jako pierwsza w Polsce firma wydała swój program „LANGMaster Interactive Collins Cobuild Student’s Dictionary” na DVD-ROM (Digital Versatile Disc). Zawierał on: 283 tys. nagranych słów, 40 tys. definicji, 30 tys. przykładowych zdań i wyrażen współczesnego języka angielskiego wraz z podstawową terminologią i frazeologią oraz ponad 50 godzin mowy<sup>90</sup>. Jako ciekawostkę można dodać, że produkt ten był



Rys. 33. Produkty firmy DD Komputery z serii „LANGMaster”

<sup>88</sup> DD Komputery. Homepage [online].

<sup>89</sup> J. Frołow: *Raport...* jw., s. 57.

<sup>90</sup> DD Komputery. Homepage [online].

dostępny w ponad 20 wersjach językowych, m.in.: angielskiej, czeskiej, japońskiej, duńskiej, francuskiej, greckiej, słowackiej, szwedzkiej, węgierskiej, włoskiej.

W 2000 r. firma została wybrana przez Ministerstwo Edukacji Narodowej, jako dostawca swoich sieciowych pakietów kursów języka angielskiego (słowniki, kursy poziomu Beginner i Elementary serii „LANGMaster Interactive English” oraz „LANGMaster.NET” – produkt ułatwiający pracę z kursami LANGMaster w środowisku sieciowym) z licencją 10-stanowiskową do 2361 gimnazjów<sup>91</sup>.

Oprócz „produkcji książek elektronicznych z wykorzystaniem technologii ViewMaster – CD-ROM, DVD-ROM, Internet<sup>92</sup>” firma DD Komputery zajmuje się m.in. produkcją płyt (CD, CD-ROM, DVD-ROM), rozwojem oprogramowania oraz dystrybucją sprzętu komputerowego.

Produkty firmy DD Komputery były wielokrotnie nagradzane, wśród licznych nagród, które otrzymały znalazły się między innymi: Złoty Medal Infosystem '97 – Międzynarodowe Targi Poznańskie (kwiecień 1997), tytuł „CD Action Tip” (kwiecień '97) – wyróżnienie magazynu CD Action dla słownika „LANGMaster Interactive Collins Cobuild Student's Dictionary” oraz tytuł „CD Action Tip” (maj '97) dla kursów serii Readers, nominacja do tytułu „Produkt Roku PC Kuriera” – (grudzień '97) oraz wyróżnienie „Rekomendacja PC World Komputer” – wyróżnienie (lipiec – sierpień 1998)<sup>93</sup>.

Tabela 18

Wykaz książek multimedialnych wydanych przez firmę DD Komputery

Tytuł	Rok wydania
LANGMaster Interactive English Collins Cobuild Student's Dictionary	1997
LANGMaster Interactive English Kit Beginner	1997
LANGMaster Interactive English Kit Elementary	1997
LANGMaster Interactive English Kit Intermediate	1997
LANGMaster Interactive English Pack Beginner	1997
LANGMaster Interactive English Pack Elementary	1997
LANGMaster Interactive English Pack Intermediate	1997
LANGMaster The Heinemann Toefl	1999
English in Action: Businessmen & Politicians	1999
English in Action: Famous Writers	1999
English in Action: Film Stars	1999
English in Action: Pop Stars	1999
English in Action: Royal Family	2000
Zak's Word Games	2000

<sup>91</sup> KG: Kolejne zakupy MEN. Wasz Wirtualny Wydawca. Homepage [online].

<sup>92</sup> DD Komputery. Homepage [online].

<sup>93</sup> Tamże.

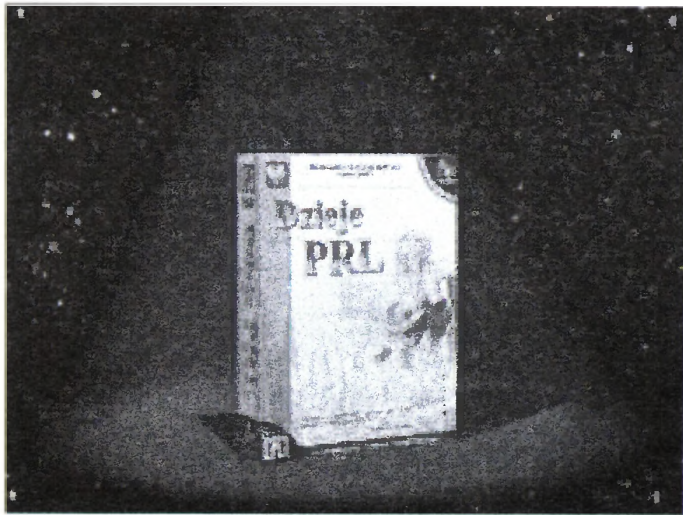
## 13. Inne oficyny i firmy wydawnicze

### Aidem Media

Firma, która powstała w 1997 r. Jej siedzibą jest Gdańsk, w ofercie posiada wydawnictwa edukacyjne przeznaczone dla dzieci szkolnych. W swoich multimedialnych książkach wykorzystuje często postaci z polskich bajek. Programy firmy Aidem Media wzbudziły duże zainteresowanie na Międzynarodowych Targach Książki Frankfurt 2000. Do najbardziej znanych programów tej firmy należą serie tytułów dla dzieci: „Szkoła Koziołka Matołka”, „Wesołe Przedszkole” oraz seria „Edukacja XXI Wieku”, w skład której wchodziło osiem produktów edukacyjnych: „Ortografia”, „Alfabet. Nauka Czytania i Pisania”, „Matematyka – Dodawanie i Odejmowanie”, „Idę do Szkoły”, „Quiz dla Dzieci”, „Quiz Historyczny” i „Quiz Geograficzny”.

### Ambient Multimedia

Firma Ambient Multimedia powstała w 1995 r. w Szczecinie. Jej pierwszym projektem był „Multimedialny Leksykon Miast Polskich”, wydany w 1997 r. (wydanie 2 w 1998 r.). Firma zajmuje się głównie produkcją oprogramowania multimedialnego dla innych producentów, szczególnie Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych (seria „Klik Uczy...”: „Klik Uczy Czytać”, „Klik Uczy Ortografii”, „Klik Uczy Zasad Ruchu Drogowego”, „Klik Uczy Liczyć w Zielonej Szkole”, „Dzieje PRL”, „Szkolny Atlas Polski”, „Plays for Children”, „Tajemnice Obrazów”), spółki AOK Productions „Multimedialny Album o Polsce” („Multimedia Album of Poland”) oraz innych: Polskiego Przedsiębiorstwa Wydawnictw Kartograficznych S.A., Wydawnictwa MUZA S.A., Wydawnictwa Szkolnego PWN i Wydawnictwa Wiedza i Życie S.A.<sup>94</sup>. Firma zajmuje się także tworzeniem serwisów internetowych (także w technologii WAP) oraz multimedialnych gier reklamowych na dowolne media<sup>95</sup>.



Rys. 34. „Dzieje PRL” produkt firmy Ambient Multimedia dla Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych, który otrzymał nagrodę Edukacja 1998

<sup>94</sup> Ambient Multimedia. Homepage [online].

<sup>95</sup> Tamże.

## Dom Wydawniczy ABC

Oficyna ta powstała w Warszawie w 1989 r. Jej założycielami byli Włodzimir Albin, Krzysztof Brzeski i Roman Chalasz<sup>96</sup>. W 1999 r. oficyna ta weszła w skład spółki Polskie Wydawnictwa Profesjonalne należące do holenderskiego koncernu Wolters Kluwer<sup>97</sup>, który w 1995 r. kupił 40% udziałów, a pod koniec 1998 r. 100% udziałów w spółkach ABC i Lex<sup>98</sup>. Grupa Polskie Wydawnictwa Profesjonalne, która powstała z połączenia wydawnictw: Dom Wydawniczy ABC z Warszawy i Kantor Wydawniczy Zakamycze z Krakowa z sopockim Wydawnictwem Prawniczym Lex, a następnie przejęcia Wydawnictwa Konieczny i Krużewski, osiągnęła w 1999 r. 56 mln zł ze sprzedaży książek i publikacji elektronicznych dla prawników<sup>99</sup>. Natomiast w 2000 r. ogólny przychód ze sprzedaży dla Grupy Polskie Wydawnictwa Profesjonalne wyniósł 80 596 293,40 mln zł<sup>100</sup>. Największym sukcesem firmy Dom Wydawniczy ABC stały się katalogi przepisów prawnych z możliwością wymiany kartek (tzw. loose leaf), z których pierwszy tom serii „Zbiory Praw” („Prawo gospodarcze”) powstał w marcu 1990 r. i trafił do ponad tysiąca subskrybentów<sup>101</sup>. Tradycyjne pozycje książkowe pojawiły się w ofercie Domu Wydawniczego ABC dopiero w 1995 r. Wkrótce także oficyna rozpoczęła działalność na niwie publikacji elektronicznych z dziedziny prawa w oparciu o własne oprogramowanie. W 1997 r. pojawiły się „Podatki w Orzecznictwie” zawierające 1000 orzeczeń Sądu Najwyższego, Trybunału Konstytucyjnego i Naczelnego Sądu Administracyjnego do ustaw podatkowych za lata 1990-1997 z uzasadnieniami. Wkrótce powstały kolejne publikacje elektroniczne tej oficyny: „Polskie Prawodawstwo 1996-1997”, „Polskie Prawodawstwo 1998”, „Prawo Ochrony Zdrowia” oraz „Prawo Autorskie w Orzecznictwie”, „Prawo Budowlane”, „Prawo Ochrony Środowiska”, „Ochrona Konkurencji w Orzecznictwie”. Łącznie liczba baz prawniczych tego Wydawnictwa na CD-ROM-ach to jedenaście tytułów, które osiągnęły sprzedaż 20,1 tys. egzemplarzy<sup>102</sup> oraz wspólna inwestycja internetowa z firmą Rodan – System Informacji Prawnej On-Line „Ars Lexum”. Do dnia dzisiejszego Dom Wydawniczy ABC, który zachował własną nazwę, znaki graficzne i posiada odrębną redakcję, mimo, że nie posiada osobowości prawnej, jest największym wydawcą publikacji wymiennokartkowych (tzw. loose leaf), których liczbę subskrybentów oblicza się na około 95 tysięcy osób, a liczba aktualizacji wynosi ponad sto rocznie<sup>103</sup>.

## Dom Wydawniczy Bellona Przedsiębiorstwo Państwowe

Dom Wydawniczy Bellona opiera się na ponad 80-letniej działalności „Bellony”, choć Wydawnictwo Bellona powstało w marcu 1947 r. i działało przez pewien czas w ramach przedsiębiorstwa Prasa Wojskowa. Był to okres wydawania przez oficynę tanich, broszurowych wydań literatury pięknej. W latach pięćdzie-

<sup>96</sup> Od pierwszych liter nazwisk założycieli powstała nazwa firmy.

<sup>97</sup> Jeden z czterech największych wydawców literatury z dziedziny prawa, ekonomii i ubezpieczeń na świecie, który posiada swoje oddziały lub spółki powiązane z wydawnictwem w 26 krajach. Ł. Gołębiowski: *Rynek...* jw., 2000 s. 77.

<sup>98</sup> W 1995 r. zmienił się status prawny Domu Wydawniczego ABC ze spółki cywilnej w spółkę z ograniczoną odpowiedzialnością. Tamże, s. 76, 77.

<sup>99</sup> Tamże, s. 34.

<sup>100</sup> Wasz Wirtualny Wydawca. Homepage [online].

<sup>101</sup> Ł. Gołębiowski: *Rynek...* jw., 2000, s. 77.

<sup>102</sup> Tamże, s. 304.

<sup>103</sup> Dom Wydawniczy ABC. Homepage [online].

siątych wraz ze zmianą nazwy na Wydawnictwo Ministerstwa Obrony Narodowej zmienił się także profil firmy, która rozpoczęła wydawanie literatury z zakresu wiedzy militarnej, techniki i historii. Po 1990 r. nastąpił powrót do nazwy Bellona, a od 1 lipca 1997 oficyna funkcjonuje jako Dom Wydawniczy Bellona, który stworzony został z połączenia Wydawnictwa Bellona i Wydawnictwa „Czasopisma Wojskowe”<sup>104</sup>. Jest to oficyna bardzo prężna, będąca jednocześnie największym wydawcą publikacji z dziedziny militariów i historii. Okres pięćdziesięciolecia działalności Wydawnictwa to ponad 8,5 tys. wydanych tytułów, z których najważniejsze to *Encyklopedia techniki wojskowej* i *Mala encyklopedia wojskowa*<sup>105</sup>. Oficyna jest także znana z wielu serii: „Złoty Tygrys”, „Wspomnienia Sławnych Dowódców”, „Historyczne Bitwy”, „1000 Słów o...”. Z nowszych osiągnięć można przytoczyć wyniki z 1999 r., kiedy to Dom Wydawniczy Bellona wydał 203 tytuły wydawnictw książkowych, o łącznym nakładzie 1 637 tys. egzemplarzy<sup>106</sup>, czasopisma „Polska Zbrojna”, „Żołnierz Polski”, „Przegląd Logistyczny” i „Przegląd Obrony Cywilnej” oraz znane kalendarze TEWO i TEPOL, co przyniosło firmie łączny przychód 32,2 mln zł (w 1998 – 28,5 mln zł)<sup>107</sup>. Obecnie firma poszerzyła swoją ofertę wydawniczą o poradniki, beletrystykę, literaturę dziecięcą i młodzieżową oraz podręczniki szkolne i akademickie, dzięki czemu średni nakład publikacji wyniósł 8 tys. egzemplarzy (wzrost o 22%)<sup>108</sup>. Oficyna jest także jednym z założycieli Porozumienia Wydawców Książki Historycznej oraz organizatorów Targów Książki Historycznej (organizowane od 1993 r.). W ramach współpracy nawiązanej w 1995 r. z Biurem Prasy i Informacji NATO, oficyna wydaje wspólnie z tym Biurem kwartalnik „Przegląd NATO” w języku polskim<sup>109</sup>. W 2000 r. Dom Wydawniczy Bellona posiadał 10 własnych księgarni (cztery w Warszawie, po jednej w Gdyni, Wrocławiu, Olsztynie, Łodzi, Lublinie i Szczecinie), większościowe udziały w 13 księgarniach Krakowa w ramach Krakowskiego Domu Książki oraz księgarnię internetową ([www.bellona.pl](http://www.bellona.pl))<sup>110</sup>.

Wśród publikacji elektronicznych oficyny znalazł się album „Współczesne Samoloty Wojskowe”, wydana z firmą Vulcan Media „Multimedialna Encyklopedia Lotnictwa Wojskowego” oraz „Informator Multimedialny. Siły Zbrojne Rzeczypospolitej Polskiej”.

### **Dow&Dow Studio Grafiki Komputerowej i Animacji Trójwymiarowej**

Przedsiębiorstwo powstało w 1994 r. Jego prezesem i założycielem jest Zbigniew Maciej Dowgiałło. Wśród usług proponowanych przez firmę Dow&Dow znajdują się: grafika komputerowa, projektowanie graficzne; reklama; animacje komputerowe; prezentacje multimedialne; produkcja multimedialnych płyt CD; projektowanie i wykonywanie stron WWW<sup>111</sup>. Dow&Dow była między innymi wykonawcą „Wielkiego Multimedialnego Atlasu Świata” dla PPWK (który stworzyła w ciągu 10 miesięcy) oraz twórcą kalendarza promującego to wydawnictwo.

<sup>104</sup> Dom Wydawniczy Bellona. Homepage [online].

<sup>105</sup> Ł. Gołębiowski: *Rynek... jw.*, *Edycja '98*, s. 52.

<sup>106</sup> Dom Wydawniczy Bellona. Homepage [online].

<sup>107</sup> Ł. Gołębiowski: *Rynek... jw.*, 2000 s. 104.

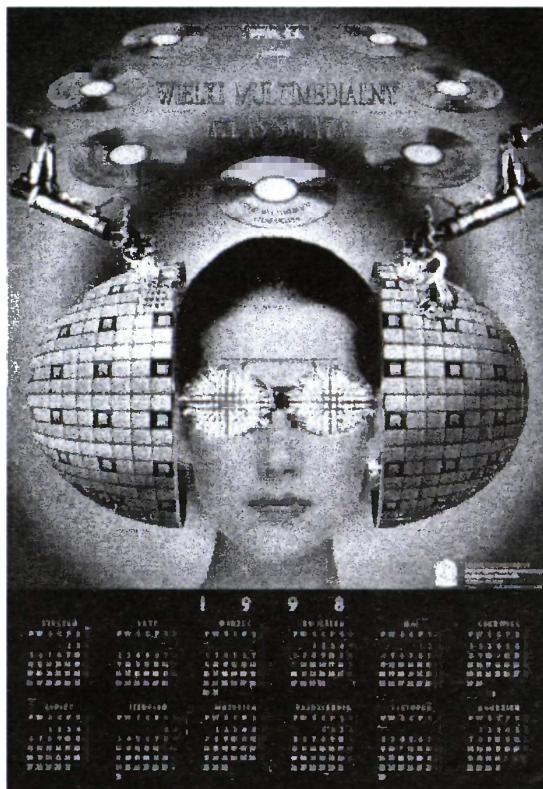
<sup>108</sup> Tamże, s. 102.

<sup>109</sup> Dom Wydawniczy Bellona. Homepage [online].

<sup>110</sup> Ł. Gołębiowski: *Rynek... jw.*, 2000 s. 104.

<sup>111</sup> Dow&Dow. Studio Grafiki Komputerowej i Animacji Trójwymiarowej. Homepage [online].





Rys. 35. Kalendarz firmy Dow&Dow promujący „Wielki Multimedialny Atlas Świata” wykonany dla PPWK

### Gdańsk Multimedia Group

Firma Gdańsk Multimedia Group powstała w styczniu 1998 r. Jej pierwszy produkt pod nazwą „Krajoznawczy Atlas Polski”, który uzyskał przychylne recenzje w prasie ukazał się już w październiku 1988 r. (drugie wydanie w 1999 r.)<sup>112</sup>. Kolejnym, niestety niezbyt udanym produktem Wydawnictwa była „Drogowa Mapa Polski” wydana w 1999 r.

### Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe

Powstało w 1991 r. w Gdańsku. Jego założycielem był matematyk, doktor Adam Mysior. Wydawnictwo to osiągnęło pozycję lidera w edycji podręczników do matematyki dla szkoły podstawowej i gimnazjum (seria „Matematyka z Plussem”)<sup>113</sup>, choć w jego dorobku znajdują się także podręczniki do języka polskiego i historii, przygotowane według podstaw programowych dla zreformowanej szkoły oraz inne wydawnictwa, na przykład *Matura z angielskiego. Gramatyka*.

<sup>112</sup> Gdańsk Multimedia Group. Homepage [online].

<sup>113</sup> Według badań przeprowadzonych przez Gdańską Fundację Oświatową okazało się, że 51% nauczycieli w gimnazjach oraz 41% nauczycieli w szkołach podstawowych w roku szkolnym 1999/2000 korzystało z nowych podręczników Gdańskiego Wydawnictwa Oświatowego. Ł. Gołębski: *Rynek... jw.*, 2000 s. 120.

Rys. 36. „Żeglarstwo” – multimedialny produkt Gdańskiego Wydawnictwa Oświatowego



Ćwiczenia i testy, *Encyklopedia badań medycznych* oraz książki dla dzieci i młodzieży. Wydawnictwo od 1995 r. posiada oddział we Wrocławiu oraz własną księgarnię w budynku Teatru „Wybrzeże” w Gdańsku<sup>114</sup>. W dziedzinie książek elektronicznych w dorobku firmy do 2000 r. znajdował się tylko jeden tytuł: „Żeglarstwo – Kurs Interaktywny” przygotowany wspólnie z firmą Mediascape.

### Krokus

Firma powstała w 1986 r. w Łodzi, jako firma poligraficzna oraz wykonująca prezentacje multimedialne dla innych firm. Pierwszy własny produkt firmy Krokus powstał w 1999 r. w ramach serii „Dzieje Polski”. Produkt ten nosił tytuł „Legenda”, a kolejny „Poprzez Zamieć”<sup>115</sup>. W rankingu wydawców multimedialnych Łukasza Gołębiewskiego za rok 1999 Krokus znalazł się na 16 miejscu.

### Lex Media

Krakowska firma Lex Media została przejęta w 1998 r. przez Wydawnictwo Prawnicze PWN, które stanowi spółkę PWN i brytyjskiej oficyny Butterworths, które posiadają w niej po 50% udziałów. Firma Lex Media była znana jako wydawca bazy danych „Lex Polonica” z tekstami obowiązujących aktów normatywnych, orzeczeń oraz wzorów umów prawnych. Obecnie bazę „Lex Polonica” przygotowuje krakowski Oddział Publikacji Elektronicznych Wydawnictw Prawniczych PWN (także w wersji online)<sup>116</sup>.

### Longsoft Multimedia

Longsoft Multimedia powstał pod koniec 1994 r. we Wrocławiu. W 1996 r. ukazała się pierwsza multimedialna aplikacja tej firmy pt. „Lew Leon”, a w niedługim czasie także kolejna „Zagadki Lwa Leona”. Sukcesami firmy okazały się jednak dwa inne produkty – powstała w 1997 r. gra „Clash”<sup>117</sup> oraz „Familijny CD-ROMek” czasopismo z serią edukacyjnych bajek takich jak: „Kopciuszek”, „Dziewczynka z Zapałkami” „Pinokio”. Jedenaście numerów tego czasopisma (w cenie 19,90 zł) osiągnęło sprzedaż sięgającą 220 tys. kopii, a samo czasopismo zdobyło nominację do Nagrody Europrix dla najlepszych na Starym Kontynencie programów użytkowych podczas Targów Książki we Frankfurcie<sup>118</sup>. Pierwszy numer czasopisma pod tytułem „Królewna Śnieżka & Siedmiu Jaśków”, który ukazał się we wrześniu 1999 r. zawierał m.in.: gry i zabawy edukacyjne, piosenki i teledyski, układanki i kolorowanki oraz komiks. Miesięcznik „Familijny

<sup>114</sup> Tamże, s. 120, 121.

<sup>115</sup> J. Frolow: *Raport...* jw., s. 61.

<sup>116</sup> Wydawnictwa Prawnicze PWN. Homepage [online].

<sup>117</sup> Gra ta została sprzedana w liczbie 150 tysięcy egzemplarzy i uzyskała tytuł „Gra Roku” miesięcznika „Gambler”. J. Frolow: *Raport...* jw., s. 61.

<sup>118</sup> Familijny CD-ROMek. Wasz Wirtualny Wydawca. Homepage [online].



Rys. 37. „Famijny CD-ROMek”, którego jedenaście numerów osiągnęło sprzedaż sięgającą 220 tysięcy kopii

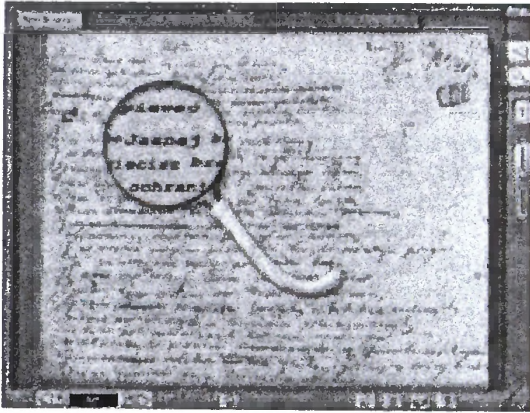
CD-ROMek” otrzymał także nominację „Produkt bez Przemocy” Stowarzyszenia do Walki z Przemocą w Produktach Multimedialnych. Jednocześnie firma Longsoft Multimedia, która w 1999 r. ze sprzedaży swoich produktów osiągnęła zysk netto 36 172 zł i obrót 1 930 552 zł, sprzedała swój produkt do Czech, Rumunii oraz na Węgry i Tajwan<sup>119</sup>. W ofercie wydawniczej firmy znalazły się także „Dziecięce Gry”, czyli wydawnictwa edukacyjne dla dzieci w wieku 3-11 lat.

### MarkSoft

Przedsiębiorstwo powstało w 1990 r. w Warszawie. Jego najbardziej znane książki multimedialne to: „Prawo Jazdy” pomocne dla przygotowujących się do egzaminu na prawo jazdy, „Język Polski w Zoo” oraz „Polonez” umożliwiający poznanie reguł ortografii, gramatyki i służący pomocą w pisaniu wypracowań oraz seria programów do nauczania matematyki dla dzieci pod nazwą „Cyfrolandia”.

### Mediascape

Firma Mediascape najbardziej znana jest z serii „Żywe Książki”, w której powstały interaktywne baśnie „Królowa Śniegu” oraz „Lulu i Jej Książka” wydane na licencji francuskiej firmy Flammarion w 1996 r. Firma ta także współpracowała z Gdańskim Wydawnictwem Oświatowym przy tworzeniu publikacji „Zeglarstwo – Kurs Interaktywny”<sup>120</sup>.



Rys. 38. „Pan Tadeusz – Rękopis Wieszcza” nietypowe wydawnictwo multimedialne firmy MM Interactive

### MM Interactive

MM Interactive rozpoczęła swoją działalność na niwie multimedialnych od wydania w 1999 r. bardzo interesującej publikacji „Pan Tadeusz – Rękopis Wieszcza”. Na dwóch płytach opracowanych przez firmę MM Interactive i Ossolineum znalazły się dwie wersje narodowej epopei – rękopis poety oraz wydanie książkowe (w pewnych miejscach niezgodne z oryginałem). W 2000 r. firma ta wydała „Wirtualną Rekonstrukcję Krakowa – Okres Romański”.

<sup>119</sup> J. Frołow: *Raport... jw.*, s. 61.

<sup>120</sup> Recenzja CD-ROM: „Zeglarstwo” [online].

## Multimedia Cafe

Firma powstała w 1997 r. w Gdańsku. Pierwszym wydawnictwem multimedialnym tej firmy był program pod tytułem „Był Sobie Gdańsk” wydany z okazji 1000-lecia Gdańska. Kolejnym produktem nawiązującym swoim charakterem do poprzednika był „Przedwojenny Sopot” – starannie i kunsztownie przygotowany przewodnik po dawnym Sopocie.

## Nahlik-Soft

Powstała w 1990 r. w Krakowie firma Nahlik-Soft, to twórca jednych z pierwszych polskich programów językowych pod nazwą „eTeacher”, które wydawano jeszcze na dyskietkach. Jest to jedna z najstarszych firm tworzących oprogramowanie, które w tej chwili wydaje na CD-ROM-ach. Oprócz serii „eTeacherów” do nauki: angielskiego, niemieckiego i francuskiego, wspólnie z firmą Wit-Soft wydała program edukacyjny pt. „Pitagoras 2000”, który zawierał ponad 700 zadań z matematyki ze wskazówkami i przykładami rozwiązań dla uczniów od piątej klasy szkoły podstawowej, przygotowujących się do matury i egzaminów na studia<sup>121</sup>.

## Państwowe Wydawnictwo Wiedza Powszechna

Wydawnictwo powstało w 1946 r. w wyniku wyodrębnienia redakcji wydawnictwa Czytelnik. Całkowitą samodzielność uzyskało w 1952 r. Profil wydawniczy Wiedzy Powszechnej obejmuje słowniki i książki do nauki języków obcych, leksykony i encyklopedie tematyczne oraz książki popularnonaukowe (serie „Omega – Biblioteka Wiedzy Współczesnej”, „Myśli i Ludzie”, „Słownik Pisarzy”). Wśród najbardziej znanych pozycji, które ukazały się nakładem tej oficyny wymienić należy: *Słownik angielsko-polski i polsko-angielski* Jana Stanisławskiego, *Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych* (wznawiany 24 razy, sprzedany w ilości ponad 2 mln egzemplarzy)<sup>122</sup>, *Słownik wyrazów bliskoznacznych* oraz znane i cenione książki do nauki angielskiego Leona Leszka Szkutnika. Ostatnie lata są dla tej cenionej oficyny latami trudnymi, gdyż wielu znanych autorów zrezygnowało ze współpracy z Wydawnictwem, a konkurencja na rynku wydawniczym przyczyniła się do znacznego spadku sprzedaży książek Wiedzy Powszechnej (z wartości 12,0 mln zł w 1996 do 8,5 mln zł w 1999 r.)<sup>123</sup>. Wśród wielu publikacji Wydawnictwa znalazła się tylko jedna książka multimedialna na CD-ROM-ie pod tytułem „UMLAUT – Słownik Multimedialny Niemiecko-Polski, Polsko-Niemiecki”, wydana w 1997 r. Publikacja ta oceniana wysoko, powstała we współpracy z firmą Premiere Training Company, która do tej pory zajmowała się organizowaniem multimedialnych szkoleń i konferencji. Wydawnictwo Wiedza Powszechna jest także – wspólnie z największą hurtownią książek w Polsce Wkra – organizatorem wielu imprez adresowanych do polskich czytelników za granicą, między innymi Tygodnia Książki Polskiej w Sztokholmie i Oslo, Dnia Książki Polskiej w Lyonie oraz Kiermaszu Polskiej Książki i Prasy w Wilnie.

## Prószyński i S-ka S.A.

Wydawnictwo powstało w 1990 r. w Warszawie, jako spółka cywilna, która przekształciła się w spółkę akcyjną czterech akcjonariuszy (każdy ma po 25% udziałów). Początkowo wydawało jedynie czasopisma (m.in. „Poradnik Domo-

<sup>121</sup> Zabawa w matematykę. *Pitagoras 2000*. „Chip” 2000 nr 5 s. 18.

<sup>122</sup> Ł. Gołębiewski: *Rynek...* jw., 2000 s. 159.

<sup>123</sup> Tamże, s. 159.

wy”, „Cztery Kąty”, „Ładny Dom”, „Dziecko”, „Świat Nauki”). Pomimo początkowej koncentracji oferty wydawniczej na czasopiśmie, oficyna wydawała także popularne komiksy z serii „Tytus, Romek i Atomek” oraz rozpoczęła w 1992 r. serię „Biblioteczka Poradnika Domowego”, w ramach której ukazało się 58 tytułów o łącznym nakładzie 12 mln egzemplarzy<sup>124</sup>. Dopiero w 1993 r. powstał w tej oficynie dział ksiązek, który rozwijał się bardzo prężnie, gdyż w latach 1990-97 wydano 588 ksiązek nakładem tej oficyny, a w latach 1998-99 – 755 nowych tytułów i 229 wznowień<sup>125</sup> (w lutym 1999 r. ukazał się tysięczny tytuł oficyny Prószyński i S-ka)<sup>126</sup>. Do najbardziej znanych serii Wydawnictwa należą: „Biblioteka Noblistów”, „Biblioteczka Interesującej Prozy”, „To Jest Poezja”, „Klasyka Dziecięca”, „Tajemnica i Przygoda”, „Na Ścieżkach Nauki”, „Biblioteczka Świata Nauki”, „Dawni Mistrzowie”, „Klasyki Nauki” oraz inne. Prószyński i S-ka należy do grupy wydawnictw, które plasują się w grupie wykazującej największy wzrost przychodów w 1999 r. wynoszący 102,6 mln zł (w 1998 r. – 107 mln zł)<sup>127</sup>.

Do 2000 r. firma Prószyński i S-ka posiadała w swoim dorobku tylko trzy tytuły ksiązek multimedialnych: „Biologia Komórki” oraz dwa programy edukacyjne (we współpracy z BBC) pod tytułem „Ping” i „Noddy”. Oprócz działalności wydawniczej (publikacje popularnonaukowe, beletrystyczne i poradniki) Prószyński i S-ka jest właścicielem księgarni internetowej Merlin ([www.merlin.pl](http://www.merlin.pl))<sup>128</sup>, która oprócz ksiązek prowadzi także sprzedaż płyt, ksiązek multimedialnych i programów komputerowych oraz Klubu Książki Księgarni Krajowej ([www.kkkk.com.pl](http://www.kkkk.com.pl))<sup>129</sup>. Oprócz tego firma posiada 9 księgarni firmowych w siedmiu miastach, trzy własne drukarnie: Zakłady Graficzne w Pile, drukarnię Superkolor S.A. w Warszawie, drukarnię Winkowski oraz introligatornię.

## SuperMemo World

SuperMemo World, to firma, która powstała w 1991 r. w Poznaniu. Jej najbardziej znany produkt to „SuperMemo”, czyli program do optymalizacji nauczania każdego rodzaju wiedzy. „SuperMemo” był jednym z pierwszych programów wydanych na CD-ROM-ie. Ciekawostką jest to, że został on dołączony do pierwszej edycji „Encyklopedii Multimedialnej PWN”. Innym znanym produktem tej firmy był program „Genius” autorstwa Piotra Woźniaka (autora programu „SuperMemo”), który bazując na „SuperMemo”, pozwalał m.in. na samokształcenie, szkolenie personelu, tworzenie hipermedialnych baz wiedzy, prezentacji i wydawnictw<sup>130</sup>. W 1998 r. firma została wykupiona przez Vulcan Media (obecnie [pwn.pl](http://pwn.pl)), nadal jednak tworzyła aplikacje multimedialne między innymi „Deutsch Kompakt”, „Advanced English”, „Cross Country” i „Testy na Prawo Jazdy kat. A,B,T”.

<sup>124</sup> Tomiki z tej serii rozprowadzane były w kioskach z prasą. Ł. Gołębiwski: *Rynek...* jw., 2000 s. 81.

<sup>125</sup> Tamże.

<sup>126</sup> Prószyński i S-ka. Homepage [online].

<sup>127</sup> Ł. Gołębiwski: *Rynek...* jw., 2000 s. 83.

<sup>128</sup> W ofercie tej księgarni znajduje się około 30-40 tysięcy tytułów książkowych (łącznie 74 tys. tytułów) w tym także tytuły wydane przed kilku laty, które są już niedostępne w księgarniach. Tamże, s. 298, 83.

<sup>129</sup> Przychody KKKK w 1999 roku wyniosły 22,5 mln zł, a sprzedaż ksiązek 2,3 mln egzemplarzy o łącznej wartości 18,8 mln zł. Tamże, s. 80.

<sup>130</sup> AII: *Genius Piotra Woźniaka*. „Enter” 1995 nr 11 s. 14.

## Techland

Firma Techland powstała w 1991 r. Jej siedzibą jest Ostrów Wielkopolski. Na rynku wydawnictw multimedialnych znana jest przede wszystkim z elektronicznego tłumacza „English Translator”, wydanego w 1998 r., który stał się jednym z najlepiej sprzedających się tytułów<sup>131</sup>, choć nie został przychylnie oceniony przez prasę i użytkowników. W dorobku firmy znalazły się także „Trójwymiarowe Dinozaury” z „Encyklopedią Powstania Wszechświata”, „Tajemnice Ludzkiego Ciała”, „Tell Me More” produkt francuskiej firmy Auralog, umożliwiającą naukę języka angielskiego (zlokalizowana wersja międzynarodowego kursu), który na targach „Infosystem 2000”, zdobył złoty medal oraz „Internet Translator” – narzędzie do tłumaczenia zawartości stron WWW. Dodatkowo Techland zajmuje się produkcją i dystrybucją programów użytkowych i gier.



Rys. 39. „Tell Me More” – zdobywca złotego medalu na targach „Infosystem 2000”

## Vulcan Media Sp. z o.o. (pwn.pl)

Jest to firma założona w 1997 r. przez Wydawnictwo Naukowe PWN oraz Vulcan<sup>132</sup> – jednego z największych dostawców oprogramowania dla polskiej oświaty<sup>133</sup>. Istniejący w firmie Vulcan od 1990 r. dział multimedialny stał się zaczątkiem firmy specjalizującej się w przygotowywaniu interaktywnych publikacji przy współpracy z istniejącymi wydawcami oraz promocji i dystrybucji tych produktów w kraju. To właśnie firma Vulcan Media – jeden z największych producentów oprogramowania opracowała i wyprodukowała we współpracy z redakcją Wydawnictwa Naukowego PWN „Encyklopedię Multimedialną PWN”, która była, jak oceniają jej twórcy, „największym produktem multimedialnym wykonanym w kraju w latach 1994-1998”. Oprócz „Encyklopedii Multimedialnej” (także w wersji partwork), Vulcan Media zrealizował wiele projektów dla innych wydawnictw: „Miliard w Rozumie” dla Wydawnictwa Naukowego PWN S.A., „Leksykon Polskich Filmów Fabularnych” dla Wydawnictwa Wiedza i Życie, „Galerię Malarstwa Polskiego”, „Encyklopedię Szkolną. Matematyka”, „Ptaki Europy” dla Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych, „Multimedialną Encyklopedię Lotnictwa Wojskowego” w koedycji z Domem Wydawniczym Bellona i „Multimedialny Atlas Historyczny” dla Polskiego Przedsiębiorstwa Wydawnictw Kartograficznych. Jeden z produktów firmy pod tytułem „Mickiewicz-Almanach Multimedialny” przygotowany przy współpracy z Wydawnictwem Dolnośląskim zdobył Złoty Medal Targów Poznańskich. Przy produkcji większości aplikacji zadanie firmy polegało nie tylko na wykonaniu prac programistycznych, ale także projektu, prac plastycznych i prac edycyjnych.

<sup>131</sup> Według Jakuba Frolowa sprzedano 15 tysięcy kopii tego programu. J. Frolow: *Raport... jw.*, s. 28.

<sup>132</sup> Pod koniec listopada 1996 r. utworzono firmę Vulcan Media, w której 60% udziałów ma PWN a 40% Vulcan. J. Bojanowicz: *Czar srebrnej książki*. „Przegląd Techniczny” 1997 nr 5 s. 22.

<sup>133</sup> Kapitał zakładowy firmy wynosił 1 900 tys. PLN. Pwn.pl. Homepage [online].

Rok 1998 zapisał się w historii firmy, jako data przejęcia poznańskiej spółki SuperMemo World, co pozwoliło przedsiębiorstwu na rozwinięcie sieci dystrybutorskiej (należącej wcześniej do SuperMemo World) dla współpracujących z nią wydawnictw<sup>134</sup>. W 2000 r. Vulcan Media zajęło się przygotowaniem dużego projektu internetowego (z Wydawnictwem Naukowym PWN) i zmieniło swoją nazwę na pwn.pl. Obecnie firma pwn.pl zajmuje się także rozwiązaniami internetowymi dla edukacji i handlu. Ogółem w ofercie pwn.pl dostępnych jest ponad 30 publikacji, w tym encyklopedie, słowniki, kursy językowe i gry edukacyjne<sup>135</sup>.

## Windpol

Firma Windpol powstała w 1989 r. w Warszawie. Jej produkty nie znajdują wielkiego uznania wśród klientów. o czym świadczą liczby sprzedawanych egzemplarzy programów oscylujące w granicach 300-500 sztuk<sup>136</sup>. Główny profil wydawniczy firmy Windpol to produkty dla młodszych klientów, pakiety edukacyjne „Starożytne Cywilizacje”, „Encyklopedia Dinosaurów”, „Władcy Polski” i bajki dla dzieci: „Kot w Butach”, „Arka Noego”.

## Wydawnictwo C.H. Beck sp. z o.o.

Wydawnictwo powstało w 1993 r. w Warszawie. Stanowi polski oddział znano niemieckiego wydawnictwa o profilu prawniczym. W 2000 r. sprzedaż publikacji prawniczych tej oficyny stanowiła ok. 18% obrotów całości tego sektora rynku wydawniczego, a oficyna ta była jednocześnie największym wydawcą prawniczych publikacji książkowych w Polsce<sup>137</sup>. W pierwszym roku swojej działalności współpracowała z PWN. Książki wydawane przez nią były sygnowane C.H. Beck/PWN, gdyż właścicielami praw autorskich była oficyna C.H. Beck, a PWN zajmował się dystrybucją i promocją. Samodzielnie oficyna działała na polskim rynku od 1994 r. Jej najbardziej znane publikacje to: *Encyklopedia prawa*, dwudziestotomowa edycja dzieła rozpoczętego w 2000 pod tytułem *System Prawa Prywatnego*, serie „Komentarze Becka”, „Skrypty Becka”, „Studia Prawnicze”, „Teksty Ustaw Becka”, „Beck Info Biznes” (publikacje wymiennokartkowe) i inne. Wydawnictwo wydaje także sześć czasopism fachowych m.in. „Monitor Prawniczy”, „Monitor Podatkowy” i „Edukację Prawniczą” – jedyne w Polsce czasopismo skierowane do studentów prawa. Także wyniki finansowe oficyny są dobre, wartość sprzedanych książek systematycznie wzrasta (około 21,8 mln zł w 1999 r., 18,6 mln zł w 1998 r.), wzrasta także liczba tytułów (257 w 1998, 294 w 1999<sup>138</sup>, 339 w 2000 r.)<sup>139</sup>. W 1998 r. Wydawnictwo C.H. Beck przejęło firmę Marka<sup>140</sup>, dzięki czemu rozwinęło działalność na niwie publikacji elektronicznych w oparciu o własne oprogramowanie. Pomimo tego, że publikacje te nie stanowią publikacji multimedialnych (zawierały w większości tylko warstwę tekstową) warto wymienić najważniejsze z tytułów: aktualizowane „Po-

<sup>134</sup> J. Frołow: *Raport...* jw., s. 66.

<sup>135</sup> Pwn.pl – w planach internetowy serwis informacyjny oparty na bazie danych encyklopedii multimedialnych PWN. Wasz Wirtualny Wydawca. Homepage [online].

<sup>136</sup> J. Frołow: *Raport...* jw., s. 68.

<sup>137</sup> KG: Polskie Wydawnictwa Profesjonalne – przyszłość publikacji prawniczych – bilans 2000. Wasz Wirtualny Wydawca. Homepage [online].

<sup>138</sup> Ł. Gołębiewski: *Rynek...* jw., 2000 s. 110.

<sup>139</sup> Wasz Wirtualny Wydawca. Homepage [online].

<sup>140</sup> J. Frołow: *Raport...* jw., s. 56.

datki z Komentarzami”<sup>141</sup> wydane po raz pierwszy w 1997 r. zawierające zbiór przepisów prawa podatkowego, orzeczenia Naczelnego Sądu Administracyjnego wraz z uzasadnieniami, komentarze do ustaw i „Monitor Podatkowy” za lata 1994-1996, „Taryfy Celne” oraz „Orzeczenia. Kartoteka Tez Sądowych i Akty Prawne”. Oficyna prowadzi sprzedaż wysyłkową swoich publikacji (ponad 50% sprzedaży), współpracuje z około 250 hurtowniami i księgarniami oraz posiada pięciu swoich przedstawicieli handlowych<sup>142</sup>. Wydawnictwo posiada także swoje przedstawicielstwa w innych krajach, m.in. Rosji, Czechach Rumunii.

### **Wydawnictwo Prawnicze Lex**

Wydawnictwo to, z siedzibą w Sopocie, powstało w 1991 r., jednak jego początki sięgają 1987 r., kiedy to powstała w Gdańsku Kancelaria Prawnicza Lex. Założycielami wydawnictwa byli Arkadiusz Skłucki i Grzegorz Lemka. Firma ta wraz z Domem Wydawniczym ABC w 1999 r. weszła w skład spółki Polskie Wydawnictwa Profesjonalne należącej do holenderskiego koncernu Wolters Kluwer, który zaczynając od zakupu 40% udziałów w 1995 r., pod koniec 1998 r. zakupił 100% udziałów w spółkach ABC i Lex<sup>143</sup>. Ciekawostką jest fakt, że pierwsze elektroniczne wydawnictwo tej firmy „Skorowidz Obowiązujących Przepisów z Tekstami” – zawierający 60 ujednoliconych tekstów aktów prawnych powstał już w 1991 r., natomiast pierwsze wydawnictwo na CD-ROM-ie program „Polskie Prawo i Orzecznictwo”, zawierający ponad 4000 aktów prawnych wraz z wersjami archiwalnymi tekstów, ukazał się w sprzedaży w 1995 r.<sup>144</sup>.

Najbardziej znane produkty Wydawnictwa Prawniczego Lex to serie: „Biblioteka Prawa”, „Biblioteka Prawa dla Studenta” oraz „System Informacji Prawnej Lex”. Wydawnictwo Prawnicze Lex jest obecnie liderem na rynku elektronicznych publikacji dla prawników, o czym świadczą jego wyniki: w 1999 r. sprzedaż publikacji tej oficyny wynosiła 31,0 mln zł (w 1998 – 24,3 mln zł), posiadała ona około 10 tys. abonentów, którzy korzystali z jej elektronicznych publikacji, natomiast sprzedaż jej pięciu tytułów z prawniczymi bazami danych osiągnęła około 170 tys. CD-ROM-ów, co dało przychód w wysokości około 30 mln zł<sup>145</sup>. Z innych dokonań firmy trzeba wymienić utworzenie internetowego serwisu „Polski Serwer Prawa”, edycje książek (około 80 tytułów rocznie w 14 seriach), publikacji wymiennokartkowych oraz czasopism<sup>146</sup>.

### **Wydawnictwo Lekarskie PZWL Sp. z o.o.**

Powstało w 1945 r. w Warszawie i w chwili obecnej jest najstarszym i największym wydawnictwem lekarskim. Wydawnictwo przeszło przemiany własnościowe i od 1993 r. działało jako spółka prywatna, a od 1998 właścicielem większości udziałów stało się Wydawnictwo Naukowe PWN<sup>147</sup>. Dziś Wydawnictwo Lekarskie PZWL działa w ramach Grupy Wydawniczej PWN. W dorobku tego Wydawnictwa znajdują się publikacje specjalistyczne z zakresu medycyny, podręczniki akademickie, wydawnictwa popularne: leksykony i poradniki oraz kwartalnik „Medycyna Metaboliczna”. Dorobek oficyny to ponad 10 tys. tytułów w łącz-

<sup>141</sup> P. Esse: *Naszą dewizą jest skromność i profesjonalizm*. Rozmowę przeprowadziła Joanna Hetman „Magazyn Literacki” 1999 nr 10 s. 26.

<sup>142</sup> Ł. Gołębiwski: *Rynek... jw.*, 2000 s. 110.

<sup>143</sup> Tamże, s. 71.

<sup>144</sup> Wydawnictwo Prawnicze Lex. Homepage [online].

<sup>145</sup> Ł. Gołębiwski: *Rynek... jw.*, 2000 s. 76.

<sup>146</sup> Tamże, s. 78.

<sup>147</sup> Wydawnictwo Naukowe PWN. Homepage [online].



nym nakładzie ponad 300 mln egzemplarzy<sup>148</sup>, a 1999 r. wydawnictwo zamknęło wynikiem sprzedaży książek wynoszącym 11,50 mln zł<sup>149</sup>. Multimedialne książki w dorobku oficyny stanowią niewielki procent. W 1998 r. powstał w niej „Multimedialny Słownik Anatomiczny” a w 2000 r. „Multimedialny Atlas Anatomii Człowieka. Trójwymiarowy Atlas Kości, Stawów i Wiązadeł”.

### **Wydawnictwo Lynx-Sft**

Wydawnictwo powstało w 1991 r. w Warszawie. Choć główną osią działalności wydawniczej oficyny są książki szkolne, książki multimedialne wydawane przez Lynx-Sft zdobyły sobie dużą popularność. Były to wysoko ocenione, wydane w 1998 r. pozycje z serii „Maturzysta”: „Historia Najnowsza po Roku 1945. Vademecum” oraz „Język Polski. Vademecum”, który zdobył Nagrodę Uczniów i Nauczycieli KISS dla najlepszej publikacji edukacyjnej podczas targów Softarg w Katowicach w 1998 r.<sup>150</sup>.

### **Wydawnictwa Prawnicze PWN Sp. z o.o.**

Założone w 1995 r. w Warszawie (Ursus). Wydawnictwo jest członkiem Grupy Wydawniczej PWN. Połowę jego udziałów oprócz Wydawnictwa Naukowego PWN posiada brytyjska firma prawnicza Butterworths. W 1997 r. Wydawnictwa Prawnicze PWN przejęły większościowy pakiet udziałów Wydawnictwa Prawniczego. W marcu 1998 r. firma przejęła krakowską firmę Lex Media i stała się jako Oddział Publikacji Elektronicznych Wydawnictwa Prawniczego PWN właścicielem praw do serii programów „Lex Polonica” i „Lex Polonica Prima”<sup>151</sup>. Rok 1999 oficyna zamknęła sprzedażą książek o wartości 15,95 mln zł. Wydawnictwo zajmuje się także edycją czasopism: „Orzecznictwo Sądów Polskich” z Instytutem Nauk Prawnych PWN, „Orzecznictwo Sądu Najwyższego. Izba Cywilna” oraz wymiennokartkowych zbiorów przepisów.

### **Wydawnictwo Szkolne PWN Sp. z o.o.**

Jest to kolejne z wydawnictw wchodzące w skład Grupy Wydawniczej PWN. Powstało w styczniu 1997 r. i specjalizuje się w edycji książek szkolnych. Dzięki przygotowaniu serii nowych podręczników w pierwszym roku reformy oświatowej, Wydawnictwo to zwiększyło sprzedaż aż o 66% a rok 1999 zamknęło sprzedażą książek w wysokości 20,10 mln zł<sup>152</sup>. Oprócz podręczników, niewielki udział produkcji w działalności Wydawnictwa Szkolnego PWN stanowią multimedia edukacyjne, wśród których znalazły się m.in.: „Zabawa z Ortografią”, „Der, die, das. Multimedialny Kurs Języka Niemieckiego”, „Multimedialny Słownik Ortograficzny dla Najmłodszych”.

### **Wydawnictwo Wiedza i Życie S.A.**

Powstało jako spółdzielnia w 1989 r. w Warszawie. Jej założycielami byli dziennikarze miesięcznika „Wiedza i Życie”, a prezesem został Jan Rurański. Początkowo spółdzielnia zajmowała się wydawaniem czasopism: „Wiedzy i Życia”, polskiej edycji czasopisma „Scientific American” pod tytułem „Świat Nau-

<sup>148</sup> Wydawnictwo Lekarskie PZWL. Homepage [online].

<sup>149</sup> Ł. Gołębiowski: *Rynek...* jw., 2000 s. 71,73.

<sup>150</sup> J. Frolow: *Na dobry początek!* „Notes Wydawniczy” 1999 nr 2 s. 37.

<sup>151</sup> J. Frolow: *Raport...* jw., s. 73.

<sup>152</sup> Ł. Gołębiowski: *Rynek...* jw., 2000 s.71, 73.

ki” oraz dziennika „Życie Codzienne”, okazały się one jednak deficytowe<sup>153</sup>. Rok 1990 przyniósł pierwsze edycje książkowe Wydawnictwa: *Atlas zwierząt świata* oraz *Wielką księgę ziół*, które okazały się sukcesem wydawniczym. Jednak deficyt wywołany porażkami na rynku prasowym spowodował powstanie w 1995 r. spółki akcyjnej w wyniku inwestycji Polsko-Amerykańskiego Funduszu Rozwoju Przedsiębiorczości. Natomiast w 2000 r. właścicielem większości udziałów w oficynie stał się francuski koncern Hachette Livre<sup>154</sup>. Najbardziej znanym produktem Wydawnictwa Wiedza i Życie jest seria przewodników turystycznych wydawnictwa Dorling Kindersley – „Eye Witness Travel Guides”, które Wiedza i Życie, nie tylko tłumaczy, ale jako jedyna firma na świecie tworzy od początku (łącznie z szatą graficzną) oraz serie „101 Praktycznych Porad” i „Nauka w Weekend”<sup>155</sup>. W ramach serii „Eye Witness Travel Guides”, która otrzymała polski tytuł „Przewodniki Wiedzy i Życia” powstały m.in.: *Warszawa, Kraków, Polska, Budapeszt, Berlin*. W dorobku Wydawnictwa z dziedziny wydawnictw multimedialnych znalazły się „Leksykon Polskich Filmów Fabularnych” oraz „Od Bruce’a Lee do Van Damme’a. Leksykon Filmów Wschodnich Sztuk Walki”, które powstały we współpracy z firmą Vulcan Media.

### Zip Soft

Firma powstała pod koniec 1993 r. Oprócz produkcji oprogramowania multimedialnego prowadzi prace związane z przygotowaniem oprogramowania na zamówienie innych firm, z szyfrowaniem i dystrybucją informacji w sieci Internet, projektowaniem i realizacją internetowych serwisów informacyjnych oraz prezentacji multimedialnych, rozpoznawaniem obrazów, generacją i rozpoznawaniem mowy oraz zastosowaniem sieci neuronowych w problemach związanych z podejmowaniem decyzji<sup>156</sup>. Najbardziej znanym produktem firmy jest program „Dyktando”, który został laureatem III Nagrody na X Międzynarodowych Targach Oprogramowania SOFTARG ‘96 i uhonorowany tytułem Produktu Roku 1996, przyznanym przez redakcję dwutygodnika „PC Kurier”.

---

<sup>153</sup> W roku 1993 oficyna Prószyński i S-ka, przejęła od Wiedzy i Życia oba miesięczniki, które wydaje do dziś i osiąga sukcesy. Tamże, s. 161.

<sup>154</sup> Hachette Livre to grupa francuskich wydawnictw skupiająca około 30 oficyn, która rocznie wydaje we Francji 5 tys. tytułów o łącznym nakładzie 90 mln egzemplarzy. Tamże, s. 161, 357.

<sup>155</sup> J. Prołow: *Raport...* jw., s. 73.

<sup>156</sup> Zip Soft. Homepage [online].



# PUBLIKACJE MULTIMEDIALNE I ICH ODBIÓR

## 1. Książka multimedialna a książka tradycyjna – próba porównania

### 1.1. Przegląd definicji pojęcia książki

Książka w różnej postaci towarzyszy człowiekowi od tysięcy lat. Jej historia sprawiła, że wielokrotnie próbowano odpowiedzieć na pytanie – czym jest książka? Na czym polega jej fenomen? Mimo tego, iż często zmieniała swoją postać, formę zapisu i funkcje jakie pełniła, istniała w różnych epokach i kulturach. Zawsze uznawano ją za najważniejszą formę utrwalania informacji graficznej przeznaczonej do wielokrotnego odtwarzania i przekazywania w czasie i przestrzeni<sup>1</sup>. Wiele razy przepowiadano jej niechybny koniec – a ona nadal niewzruszenie – zajmuje wciąż to samo ważne miejsce w życiu człowieka<sup>2</sup>. Jednak wydarzenia ostatnich kilkudziesięciu lat związane z rosnącym upowszechnieniem nowoczesnych technologii, a tym samym powstaniem książki w formie elektronicznej sprawiły, że znamienne stały się słowa Jonathana Carolla, który podczas swojego pobytu w Polsce stwierdził: „możliwe, że książki przestaną istnieć, chociaż nie byłbym tego do końca pewien. Mam nadzieję, że tak się nie stanie”<sup>3</sup>.

Ciągła zmienność form oraz rozległość i różnorodność zjawisk książki dotyczących sprawiła, że zaczęto poszukiwać jej uniwersalnej definicji, takiej, która

---

<sup>1</sup> K. Migoń: *Nauka o książce. Zarys problematyki*. Wrocław [i in.] 1984 s. 12.

<sup>2</sup> Problem ten poruszają m.in.: M. McLuhan: *Galaktyka Gutenberga*. W: M. McLuhan: *Wybór pism*. Warszawa 1975; J. Miller: *Spór z McLuhanem*. Warszawa 1974; U. Eco: *Nowe środki masowego przekazu a przyszłość książki*. Warszawa [1996]; Ł. Gołębiowski: *Świat po Gutenbergu*. Warszawa 2000.

<sup>3</sup> Cyt. za: P. Hebda: *Literatura w Internecie*. „Internet” 2000 nr 7 s. 30.

określiłaby całokształt zagadnień z nią związanych. Powstało w ten sposób wiele definicji, jedne są powszechnie znane, inne mniej, jedne bardzo rozbudowane, inne wręcz lakoniczne, nie oddające w pełni fenomenu książki, ale jak to powiedział Robert Escarpit: „jak wszystko, co żyje książka nie daje się ująć w jednoznacznej definicji. W każdym razie nigdy jeszcze nie udało się nikomu zdefiniować jej w sposób zarazem całkowity i trwały. Książka bowiem nie jest przedmiotem podobnym do innych”<sup>4</sup>.

W potocznym rozumieniu za książkę uważa się zespół zadrukowanych kart w formie kodeksu; w rozumieniu nauki o książce i dyscyplin z nią związanych taka definicja nie oddaje nawet części zjawiska, jakie stanowi książka i jest mało przydatna do stworzenia naukowej definicji książki.

Etymologia wyrazu książka, nie jest jasna, lecz zarówno w języku polskim, jak i w innych językach, pojęcie to wskazuje na materiał, z którego książka była wykonana, na jej postać zapisu, treść i funkcje. W języku polskim prawdopodobnie pochodzi ono od starosłowiańskiego słowa kna (kien) – oznaczającego odrzynki lub też stanowi zapożyczenie orientalne<sup>5</sup>.

W literaturze przedmiotu spotyka się wiele różnych definicji terminu książka. W rozdziale tym zamieszczono najbardziej znane i wartościowe, jak na przykład te zawarte w *Encyklopedii wiedzy o książce*. Wyróżniono tu kilka definicji:

1. „Zespół treści psychicznych utrwalonych w tekście, elementów materialnych oraz funkcji społecznej, polegającej na oddziaływaniu tych treści na życie umysłowe i społeczne.

2. W potocznym znaczeniu dokument w postaci zespołu kart, zawierających tekst przeznaczony do upowszechniania (zarówno w formie rękopiśmiennej, jak powielanej różnymi technikami).

3. Dokument tekstowy mający postać kodeksu.

4. Dokument tekstowy powielony techniką poligraficzną lub fotomechaniczną.

5. Wydawnictwo zwarte, w przeciwstawieniu do czasopisma.

6. Wydawnictwo zwarte o objętości powyżej 64 stron (lub innej umownej ustalonej w danym kraju) w odróżnieniu od broszury”<sup>6</sup>.

Ta wielość definicji przedstawionych w *Encyklopedii wiedzy o książce* świadczy o złożoności pojęcia „książka” i jego różnym odbiorze społecznym. Większość z nich, to definicje przybliżające nam potoczne rozumienie tego terminu. Wyróżnia się wśród nich pierwsza z definicji, która podkreśla miejsce książki w procesie komunikacji społecznej. Podobnie związek dzieła piśmienniczego i ekspresji książkowej oraz związek książki z potrzebami określonej grupy społecznej, wysuwa na pierwszy plan definicja książki jednego z wybitnych bibliologów, Karola Głombiowskiego, zawarta w pracy *Książka w procesie komunikacji społecznej*. Według niego: „książka jest historycznie i społecznie kształtowanym narzędziem materialnym utrwalania i przekazywania za pomocą znaków graficznych pisma, tekstów piśmienniczych zgodnie z oczekiwaniami zbiorowości społecznej”<sup>7</sup>.

Natomiast definicja stworzona przez Jana Muszkowskiego – teoretyka bibliologii mówi, iż: „książka jest to produkt materializacji graficznej treści kulturo-

<sup>4</sup> R. Escarpit: *Rewolucja książki*. Warszawa 1969 s. 13.

<sup>5</sup> K. Migoń: *Nauka... jw.*, s. 7-8.

<sup>6</sup> *Encyklopedia wiedzy o książce*. Wrocław-Warszawa-Kraków 1971 s. 1259.

<sup>7</sup> K. Głombiowski: *Książka w procesie komunikacji społecznej*. Wrocław [i in.] 1980 s. 26.

wych stanowiących pewną zamkniętą całość, materializacji podjętej w celu utrwalenia tych treści, przekazania ich i rozpowszechniania wśród ludzi”<sup>8</sup>. Takie ujęcie podkreśla złożoność książki jako przedmiotu materialnego, z treściami kulturowymi, jakie w sobie niesie. Inną wymowę mają definicje podkreślające wyłącznie materialne czynniki warunkujące istnienie książki, jak na przykład ta zawarta w *Wielkiej Encyklopedii Powszechnej*. Definiuje ona książkę jako „dokument w postaci zszytych arkuszy tworzących wolumin, zawierający tekst słowny utrwalony graficznie”<sup>9</sup>. Podobnie określa książkę w słowniczku terminologicznym pozycja *Katalogowanie książek* A. Kubisy i J. Szlegela: „wydawnictwo zwarte zawierające tekst utrwalony graficznie, obejmujące jedną lub więcej jednostek fizycznych. Książka może mieć różnorodną formę (postać), na przykład kodeks, skoroszyt, teka, zwój, harmonijka, luźna karta”<sup>10</sup>. Prawie identyczną definicję znajdziemy w słowniku terminologicznym *Przepisów katalogowania książek*<sup>11</sup> oraz w normie *Opis bibliograficzny. Książki*<sup>12</sup>, z tego też powodu nie będziemy ich tu przytaczać. Przedstawione powyżej definicje pomijają w ogóle funkcję społeczną książki ograniczając się do jej cech materialnych. Podobnie jest z potocznie rozumianym pojęciem książka zawartym w *Encyklopedii współczesnego bibliotekarstwa polskiego*:

1. Synonim dzieła literackiego, piśmienniczego („książka Sienkiewicza”, „książka społeczno-polityczna”).

2. Dokument w postaci kodeksu zawierający tekst rękopiśmienny lub poligraficzny.

3. Wydawnictwo zwarte, w przeciwieństwie do czasopisma lub gazety.

4. Wydawnictwo zwarte o określonej liczbie stron (poniżej tej liczby broszura).

5. Pewna liczba arkuszy papieru przeznaczonych do zapisów („książka kasek”)”<sup>13</sup>.

Gdy natomiast autorzy *Encyklopedii* próbują zdefiniować książkę jako przedmiot nauki o książce, podkreślają, iż na pojęcie książki „składają się: forma materialna, zapis graficzny, treść i funkcja”<sup>14</sup>. Jeszcze bardziej lakoniczną definicję książki zawiera *Słownik terminologiczny informacji naukowej*: „książka-dokument w postaci zespołu kart, przeznaczony do upowszechniania w formie rękopiśmiennej lub powielanej różnymi technikami”<sup>15</sup>. Na próżno jednak szukać definicji książki w pozycji, która pretenduje do miana encyklopedii o książce dla dzieci. Pozycja o której mowa to *Encyklopedia. O książce*. Możemy w niej jedynie przeczytać o roli książki i jej wpływie na życie człowieka: „książka w dziejach kultury odegrała niezmiernie doniosłą rolę, zmieniając swą postać i zasięg oddziaływania zależnie od aktualnych możliwości technicznych i stosownie do potrzeb człowieka jako istoty społecznej. Za pośred-

<sup>8</sup> J. Muszkowski: *Książka jako przedmiot badań nauki*. „Bibliotekarz”. R. 15 1948 s. 151-153.

<sup>9</sup> *Wielka Encyklopedia Powszechna*. T. 6, Kont-Mam. Warszawa 1965 s. 258.

<sup>10</sup> A. Kubisa, J. Szlegel: *Katalogowanie książek. Materiały pomocnicze*. Wyd. 3, Szczecin 1992 s. 158.

<sup>11</sup> *Przepisy katalogowania książek. Cz.1. Opis bibliograficzny*. Oprac. Maria Lenartowicz. Warszawa 1983.

<sup>12</sup> PN-82/N-01152.01. *Opis bibliograficzny. Książki*.

<sup>13</sup> *Encyklopedia współczesnego bibliotekarstwa polskiego*. Wrocław [i in.] 1976 s. 180.

<sup>14</sup> Tamże.

<sup>15</sup> *Słownik terminologiczny informacji naukowej*. Wrocław [i in.] 1979 s. 70.

nictwem książki człowiek poznawał światy, kształtował swój światopogląd i poczucie piękna”<sup>16</sup>.

Bardzo wartościowe jest spojrzenie na fenomen książki wybitnego bibliologa Krzysztofa Migonia, który stwierdza, iż nie zostały jeszcze opisane w wystarczający sposób wszystkie aspekty fenomenu książki<sup>17</sup>, która „pozostaje pojęciem otwartym i nie da się zdefiniować do końca, nawet po zastosowaniu najbardziej nowoczesnej aparatury, jaką dysponuje nauka”<sup>18</sup>. Takie stanowisko pozostawia otwarte pole do dalszych badań nad zjawiskiem książki i dalszych prób jego definiowania.

Z analizy zaprezentowanych powyżej definicji wynika, że książka, wbrew pozorom, jest pojęciem bardzo trudnym do zdefiniowania, o czym świadczy między innymi wielość sformułowań ją charakteryzujących. Według opinii znanego amerykańskiego bibliologa Hellmuta Lehmana-Haupta: „odpowiedź na pytanie «co to jest książka» zależy od tego, czy jesteśmy zainteresowani jej cechami fizycznymi czy funkcjonalnymi”<sup>19</sup>. Biorąc pod uwagę tę wypowiedź możemy dokonać podziału przedstawionych powyżej definicji na trzy zasadnicze grupy:

I. Definicje przedstawiające potoczne rozumienie pojęcia książka, na przykład „dokument tekstowy mający formę kodeksu”, „wydawnictwo zwarte w przeciwieństwie do czasopisma” itd.

II. Definicje podkreślające złożoność książki jako przedmiotu materialnego z treściami kulturowymi, jakie w sobie niesie, na przykład definicja Jana Muszkowskiego.

III. Definicje podkreślające związek dzieła piśmienniczego i ekspresji książkowej oraz miejsce książki w procesie komunikacji społecznej, na przykład definicja Karola Głombiowskiego.

Dwie pierwsze grupy definicji podkreślają cechy fizyczne książki, pomijając lub niedostatecznie podkreślając jej cechy funkcjonalne, choć właśnie poprzez związek książki z czytelnikiem, możemy rozpatrywać rolę książki, jako przedmiotu badań czytelnicznych czy też bibliotekarskich. Przyjmując do dalszych rozważań nad zjawiskiem książki definicję książki podkreślającą jej cechy funkcjonalne (związek dzieła piśmienniczego i ekspresji książkowej oraz miejsce książki w procesie komunikacji społecznej), stwierdzić należy, że podstawowe (konstytutywne) elementy – czyli te cechy, które są właściwe wszystkim odmianom książki, to:

- materiał piśmienniczy,
- pismo (zapis graficzny),
- tekst (treść),
- funkcja.

Oczywiście w procesie historycznego rozwoju te poszczególne cechy książki w zależności od środowiska i okresu historycznego ulegały zmianom. Zmieniał się zapis graficzny (na przykład pismo obrazkowe, pismo klinowe), zmieniał się również materiał piśmienniczy. Tak więc, obok papierowych kodeksów, do książek zaliczamy także staroegipskie papirusowe zwoje, gliniane tabliczki, czy też książki stworzone na innych typowych dla danego czasu i miejsca materiałach piśmiennych (jak na przykład drewno, liście, jedwab, kamień). Pomimo tej wielo-

<sup>16</sup> *O książce. Mała encyklopedia dla nastolatków*. Wrocław 1987 s. 186-187.

<sup>17</sup> K. Migoń: *Nauka...* jw., s. 24.

<sup>18</sup> Tamże.

<sup>19</sup> H. Lehmann-Haupt: *Book. W: The Encyclopedia Americana. The International Work*. T.4. New York 1957, s. 223. Cyt. za: K. Migoń: *Nauka...* jw., s. 18.

ści postaci i form książki – zasadniczo jej historia składa się tylko z dwóch okresów – książki rękopiśmiennej i książki drukowanej. Jednak wydarzenia ostatnich lat sprawiły, że odnosimy wrażenie, iż jesteśmy dziś świadkami narodzin trzeciej ery w historii książki: ery książki elektronicznej. Przez analogię do wynalazku druku, który stanowił granicę między erą książki rękopiśmiennej i drukowanej, wynalazek cyfrowego zapisu informacji otwiera kolejny etap w historii książki. Tezę tę popiera na przykład Stevan Harnad stwierdzając, że elektroniczna komunikacja i publikowanie stanowią taką samą rewolucję w środkach przekazywania i utrwalania wiedzy, jak narodziny języka, pisma czy wynalazek druku<sup>20</sup>. Uważa on jednak także, że większość publikacji elektronicznych nie w pełni wykorzystuje możliwości nowego nośnika informacji, „będąc *de facto* tradycyjnymi dokumentami jedynie zapisanymi cyfrowo”<sup>21</sup>. S. Harnad rozumie publikowanie elektroniczne nie jako stworzenie obiektu, ale jako proces komunikacji (wymiany informacji naukowej), zbliżony z jednej strony do naturalnego sposobu komunikacji oraz z drugiej strony do systemu poznawczego<sup>22</sup>. Inny badacz Richard A. Lanham uważa, że „jesteśmy świadkami prawdziwej rewolucji cyfrowej, która sprawia, że «elektroniczne teksty» już niebawem będą redefiniować pismo, czytanie i w ogóle zajmowanie się literaturą”<sup>23</sup>. I choć nie wszyscy zgadzają się z tezą o rewolucyjności wynalazku cyfrowego zapisu informacji, muszą pogodzić się ze stwierdzeniem, że pomimo miążdżącej przewagi pierwotnych dokumentów w formie tradycyjnej nad dokumentami w formie elektronicznej, doświadczenia ostatnich kilku lat pokazują, że relacje te będą się zmieniać na korzyść publikacji elektronicznych<sup>24</sup>.

Wśród publikacji elektronicznych dość liczną grupę stanowią książki multimedialne, które pomimo tego, że na pierwszy rzut nie przypominają tradycyjnie rozumianych książek w postaci papierowych kodeksów, możemy nazwać książkami, gdyż odnajdziemy w nich wszystkie wspomniane wyżej konstytutywne cechy książki – łącznie z funkcją, co zostanie udowodnione w dalszej części rozdziału.

Do przeprowadzenia badań posłużymy się przykładową aplikacją multimedialną, jaką stanowi „Encyklopedia Multimedialna PWN”. Sprawdźmy więc, czy wspomniana aplikacja posiada niezbędne – podstawowe elementy książki: materiał piśmienniczy, pismo (zapis graficzny), tekst (treść) i funkcję. Już na pierwszy rzut oka widzimy, że materiałem piśmienniczym użytym do produkcji „Encyklopedii” jest krążek o średnicy 12 centymetrów składający się z kilku warstw: warstwy reklamowej (etykieta dysku), warstwy lakieru pełniącej funkcję ochronną, cienkiej warstwy metalu (zwykle aluminium) pełniącej rolę lustra oraz warstwy poliwęglanowej, gdzie jest zapisywana informacja. Zapis CD-ROM odbywa się jednak nie za pomocą zapisu graficznego (pisma) ale za pomocą techniki cyfrowej. Używa się do tego celu promienia laserowego, który wypala wgłębienia o wymiarach 0,12 mikrona i szerokości 0,6 mikrona<sup>25</sup>. To właśnie z warstwy poliwęglanowej napęd CD-ROM odczytuje zapisane tam cyfrowo informacje<sup>26</sup>,

<sup>20</sup> A. Radwański: *Komputery. Biblioteki. Systemy. Podręcznik*. Warszawa 1996 s. 104.

<sup>21</sup> S. Harnad: *Post-Gutenberg galaxy: the fourth revolution in the means of production of knowledge*. *PACS Review*: 2, 1 (1991) s. 39-53. Cyt. za: A. Radwański: *Komputery...* jw., s. 104.

<sup>22</sup> Tamże.

<sup>23</sup> R. A. Lanham: *The Electronic Word. Literary Study and the Digital Revolution*. „New Literary History” 1989 nr 20, s. 265. Cyt. za: E. Wilk: *Nawigacje słowa. Strategie werbalne w przekazach audio-wizualnych*. Kraków 2000 s. 45.

<sup>24</sup> A. Radwański: *Komputery...* jw., s. 16.

<sup>25</sup> J. Maj, M. Nahotko, W. Szczęch: *Zastosowania komputera w bibliotece*. Warszawa 1996 s. 89.

<sup>26</sup> Bardziej szczegółowo proces zapisu informacji na CD-ROM-ie został przedstawiony w rozdziale I „Historia płyty CD-ROM”.



które na ekranie monitora możemy oglądać jako zawartość „Encyklopedii Multimedialnej PWN”. Skoro za materiały piśmiennicze uznawano gliniane tabliczki, korę drzew czy kamienie, jako materiały typowe dla danej kultury, na których utrwalono określony zapis graficzny, możemy także za tego rodzaju materiał – typowy dla dzisiejszego społeczeństwa – uznać wielowarstwowy dysk CD-ROM. Pozwala on bowiem na zapis graficzny (utrwalenie pisma i nie tylko), który jest drugim niezbędnym elementem książki, pomimo faktu, iż bez specjalnych urządzeń nie jesteśmy w stanie tego zapisu odczytać.

Nie możemy jednak także bez posiadania specyficznej wiedzy odczytać pisma klinowego czy dysku z Fajstos. Zapis graficzny na CD-ROM-ie, choć niewidzialny gołym okiem jest równorzędny zapisowi w papierowym kodeksie, pomimo tego, że technologia CD-ROM umożliwia nie tylko zapis tekstu, ale także dźwięku, grafiki i animacji. Jednak książka, to przecież nie tylko tekst, w żadnej epoce i kulturze nie ograniczała się tylko do znaków pisma, ale zawierała ilustracje, symbole, nuty i inne elementy.

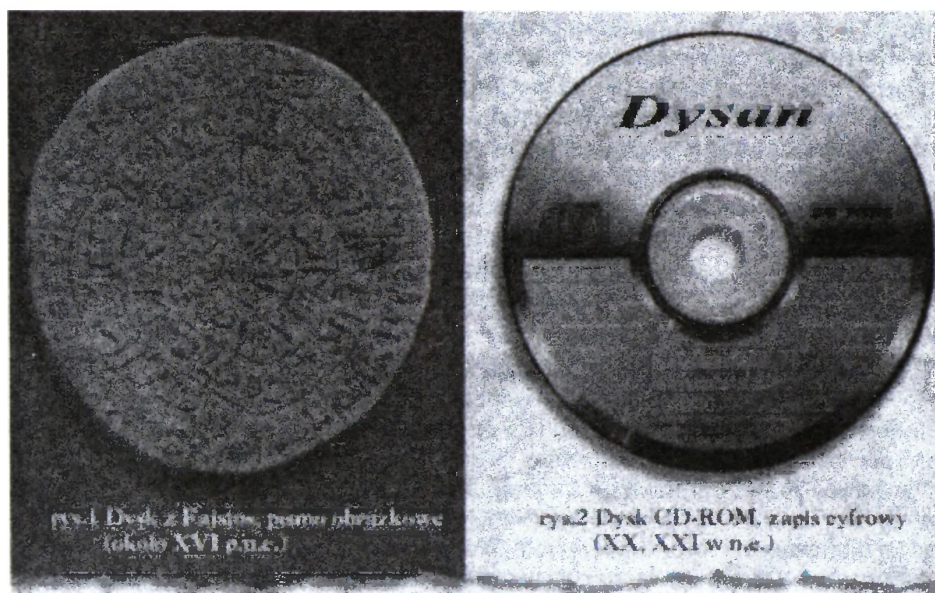
Pozostały nam jeszcze do przeanalizowania dwa pozostałe podstawowe elementy książki: treść i funkcja. Jeśli uznamy zapis graficzny na CD-ROM-ie za konstytutywny element książki, musimy uznać także jego tekst (czyli treść) oraz funkcję (społeczną, rzeczową, semiotyczną, informacyjno-komunikacyjną, etyczną, estetyczną, społeczną itd.), którą spełnia ta treść, poprzez oddziaływanie na życie umysłowe i społeczne ludzi. Ponieważ treść pierwszej edycji „Encyklopedii Multimedialnej PWN” odpowiadała zawartości *Małej encyklopedii PWN A-Z* oraz częściowo *Encyklopedii popularnej PWN* i *Nowej Encyklopedii Powszechnej PWN*, tym samym musi zostać uznana kolejna cecha książki jaką jest tekst (treść). W ten sposób spełniony został kolejny warunek istnienia zjawiska książki. Znak równości postawić można także między funkcją, jaką spełniają papierowe encyklopedie oraz „Encyklopedia Multimedialna PWN”. Jest to głównie funkcja społeczna – oddziaływanie poprzez zawarte w tekście treści na życie umysłowe ludzi, ale także funkcja poznawcza i informacyjno-komunikacyjna, funkcja rzeczowa polegająca na utrwalaniu i przekazywaniu tekstów piśmienniczych, za pomocą środków jej właściwych<sup>27</sup> oraz funkcja semiotyczna wyrażająca typ kultury materialnej, technicznej i artystycznej właściwy epoce, w której powstała, z drugiej zaś strony oznaczająca status właściciela i użytkownika.

Bardziej wyrazistym przykładem, iż także aplikacje multimedialne posiadają funkcję – jeden z elementów książki – jest przykład *Tipitaki Koreany*. Przeniesienie tego dzieła na CD-ROM spełniło funkcję rzeczową i społeczną książki. *Tipitaka Koreana* to dzieło zaliczane przez UNESCO do skarbów światowego dziedzictwa pochodzące z XIII wieku a nazywane „buddyjską biblią”. Ten najobszerniejszy zbiór nauk i prac Buddy, który w oryginalnej formie składa się z 81 258 rzeźbionych drewnianych tablic (53 miliony chińskich znaków)<sup>28</sup> właśnie dzięki zapisowi na CD-ROM został po raz pierwszy udostępniony publicznie i w ten sposób zabezpieczony przed zniszczeniem.

Widzimy więc, że analogicznie, jak wynalazek druku, możliwość cyfrowego zapisu informacji pozwoliła na rozpowszechnienie treści do tej pory niedostępnych dla ogółu, a nawet więcej – zabezpieczyła je przed zagładą. Możemy więc śmiało powiedzieć, iż dzięki nowej technice spełniły się podstawowe funkcje książki: funkcja rzeczowa polegająca na utrwalaniu i przekazywaniu tekstów piśmienniczych oraz funkcja społeczna polegająca na oddziaływaniu tych treści na

<sup>27</sup> K. Głombowski: *Książka...* jw., s. 23.

<sup>28</sup> AG: *Buddyjska „biblia” na krążku*. „Enter” 1998 nr 1 s. 14.



Rys. 40. Porównanie dysku z Fajstos do dysku CD-ROM

życie umysłowe i społeczne. Obie te funkcje nie były możliwe do spełnienia dopóki tekst ten tkwił w zaciszu klasztornych murów i nikt oprócz przechowujących go mnichów nie miał do niego dostępu. Znacząca wymowę posiada także reklama produktów firmy Dysan porównująca dysk CD-ROM do dysku z Fajstos.

Na zakończenie rozważań nad przykładową aplikacją multimedialną jaką stanowi „Encyklopedia Multimedialna PWN” na CD-ROM-ie, możemy stwierdzić, że zawiera ona wszystkie podstawowe elementy materialne i niematerialne niezbędne do istnienia książki. Jej elektroniczna forma jest znakiem czasów, a przecież „o uznaniu publikacji za «książkę» nie decyduje forma, ale treść”<sup>29</sup>. Jak słusznie zauważył J. Trzynadłowski zmienił się jedynie obiekt bibliologiczny, materialnie zdeterminowany przez rozwój technologii zapisywania i rozpowszechniania informacji, przy jednoczesnym zachowaniu informacyjnej wartości przekazu, jego funkcji komunikacyjnej i artystycznej<sup>30</sup>. Książka multimedialna stanowi odpowiedź na zjawisko braku czasu, narastania trudności przyswajania informacji w tradycyjnej postaci oraz znudzenia czytelnika przyzwyczajonego do szybkiego i łatwego pobierania informacji z telewizji czy Internetu. „Witaj w czarodziejskim świecie baśni Andersena i sięgnij po książkę, która mówi, śpiewa, straszy i rozśmiesza” to cytat z okładki multimedialnej baśni pod tytułem „Królowa Śniegu”<sup>31</sup> wydanej przez firmę Mediascape w serii „Żywe Książki”. Autorzy serii „Żywe Książki” twierdzą, że jest to „kolekcja efektownych książek multimedialnych, pełnych humoru i fantazji. Interaktywny zapis stwarza magiczne możliwości i pozwala na nowo odkryć najpiękniejsze baśnie świata, ponieważ

<sup>29</sup> P. Félizat, M. Marty: *Les multimédias dans les bibliothèques*. „Bulletin des Bibliothèques de France” 1998 t.43 nr 3 s. 79-80 [online].

<sup>30</sup> J. Trzynadłowski: *Edytorstwo. Tekst – język – opracowanie*. Wrocław 1982 s. 23.

<sup>31</sup> H. C. Andersen: „Królowa Śniegu” [CD-ROM]. Gdańsk Mediascape 1997.

wraz z powstaniem multimediiów narodził się nowy sposób poznawania literatury<sup>32</sup>. Także w opinii Leszka Lewoca, prezesa firmy Vulcan Media (obecnie pwn.pl) „książka multimedialna jest taką samą książką jak wiele innych [...]”<sup>33</sup> a „multimediiów nie należy zbytnio wyróżniać, ponieważ wszyscy edytorzy powinni mieć świadomość, że wcześniej czy później każdy z nich będzie wydawał jakieś krążki lub publikował w Internecie”<sup>34</sup>. Potwierdza nam się tu mimowolnie twierdzenie, że aby uznać określony produkt materializacji graficznej za książkę musi zaistnieć warunek typowości materiału i zapis graficznego dla danej epoki i kultury, a trudno jest zaprzeczyć temu, że zapis cyfrowy na CD-ROM-ie jest typowy dla współczesnego społeczeństwa.

## 1.2. Książka multimedialna w opinii badanych

W celu zbadania różnic odczuwanych przez odbiorców w pojęciu książka multimedialna i tradycyjna w dniu 23 marca 2000 r. przeprowadzono badania na grupie słuchaczy Podyplomowego Studium Bibliotekoznawstwa i Informacji Naukowej przy Pomorskiej Akademii Pedagogicznej w Słupsku. Grupa badanych liczyła 44 osoby, posiadające wyższe wykształcenie i składała się w większości z bibliotekarzy oraz nauczycieli. Wszyscy badani, którzy przedstawili swoje przemyślenia na powyższy temat, wcześniej mieli kontakt z książką multimedialną. Metodą badawczą stała się ankieta z pytaniem otwartym: „Czym różni się książka multimedialna od książki tradycyjnej?” Analiza zebranego materiału nasunęła bardzo ciekawe wnioski, na przykład w trakcie badań stwierdzono tylko jedną opinię z 44 otrzymanych (2,27%), iż „książka multimedialna jako taka nie istnieje”, natomiast pozostałe 43 osoby (97,73%) potwierdziły fakt istnienia książki multimedialnej poprzez opis cech różniących ją od książki tradycyjnej, choć jak to wyraziła jedna z badanych: „bardzo trudno jest porównać książkę tradycyjną z książką multimedialną”.

Generalnie ankietowani bardzo obiektywnie ocenili książkę multimedialną wymieniając ponad 80 różnych charakterystycznych dla niej cech. Część z tych cech jest do siebie zbliżona treściowo, na przykład „bardziej przystępna” i „bardziej dogodna”, lecz ze względu na brak szerszej interpretacji danego atrybutu w wypowiedzi badanych, przedstawiono je jako dwa, nie powiązane ze sobą elementy, traktując każdy z nich jako oddzielną cechę. Wśród wymienionych właściwości książki multimedialnej zdecydowaną większość stanowią właściwości dodatnie, choć nie brak też ujemnych, na przykład „książka taka jest «nieporęczna» – nie da się jej poczytać w pociągu, ani do poduszki”, jak to określiła jedna z ankietowanych.

W odpowiedzi na pytanie zawarte w ankiecie największa liczba ankietowanych (34 osoby – 77,27%), jako zasadniczą różnicę pomiędzy dwoma rodzajami książek wymieniła fakt, że w książce multimedialnej „informacje tekstowe powiązane są z obrazem, zapisem muzyki (dźwiękowym), sekwencjami filmowymi i animacjami” lub mówiąc inaczej – występuje w niej wzajemne powiązanie mediów (dźwięk, obraz, itd.)<sup>35</sup>.

<sup>32</sup> Tamże.

<sup>33</sup> J. Frołow: *Nie boję się porównań*. Rozmowa z Leszkiem Lewocem, prezesem firmy Vulcan Media. „Notes Wydawniczy” 1998 nr 1 s. 40.

<sup>34</sup> Tamże.

<sup>35</sup> Jest to jedna z głównych cech mediów telematycznych, którą wymienia Tomasz Goban-Klas. Por. T. Goban-Klas: *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*. Warszawa-Kraków 1999 s. 24.

Prawie 1/4 badanych, czyli 18 osób (40,91%), w odpowiedzi na pytanie badawcze wymieniło: „łatwiejsze i szybsze wyszukiwanie informacji”, jako kolejną z różnic. Cechę tę trafnie scharakteryzowała jedna z ankietowanych: „słowniki i encyklopedie multimedialne w porównaniu z tradycyjnymi mają tę zaletę, że pozwalają użytkownikowi na szybkie dotarcie do konkretnych informacji i nie zmuszają go do długotrwałych poszukiwań. Dają możliwości poruszania się wśród pogrupowanych sukcesywnie informacji. Sformułowanie hasła kluczowego i wykonanie polecenia programu daje odbiorcy możliwość odczytania przygotowanych przez twórców potrzebnych aktualnie informacji”.

„Książka multimedialna jest zapisana na CD-ROM-ie”, tak stwierdziło 15 ankietowanych (34,09%), dostrzegając różnicę w rodzaju nośnika pomiędzy dwoma rodzajami książek, a jedna z badanych stwierdziła: „natomiast książka multimedialna tzw. CD-ROM jest to zapis drukowanej publikacji w formie elektronicznej, a więc przeznaczonej do odczytania w komputerze”. I właśnie konieczność korzystania z komputera przy „czytaniu” („dostęp do specjalnej aparatury, bez której nie można jej odczytać”) książki multimedialnej to czwarta z cech, którą wymieniła największa liczba badanych. Uważa tak 13 osób, czyli 29,54 % badanych, a jedna z ankietowanych stwierdziła: „moim zdaniem wadą książki multimedialnej jest to, że stanowi ona źródło informacji dopiero z chwilą posiadania komputera”, inna badana, natomiast napisała: „brak komputera dyskwalifikuje posiadacza książki multimedialnej i uniemożliwia jej odczytanie. (...) Nie zawsze można jednak zapakować komputer do plecaka i zabrać na wakacje, czy w podróż, dlatego też książka cyfrowa nie wyprze tak łatwo książki tradycyjnej”. Tymczasem w innej wypowiedzi, prezentowano całkiem odmienne stanowisko: „wprowadzenie na rynek małych, przenośnych komputerów sprawi, że książka multimedialna rozprzestrzeni się”.

Kolejne cechy książki multimedialnej różniące ją od książki tradycyjnej, które wymieniło po 8 badanych (18,8%), to cechy dotyczące jej nośnika – „dostępna w Internecie” i (lub) „zapisana na dyskietce” oraz fakt, że jest „tańsza w produkcji” i „łatwiejsza do uaktualnienia”. Natomiast 7 osób (15,91%), jako zasadniczą różnicę wymieniło: „przekazywanie informacji w sposób bardzo wszechstronny z wykorzystaniem wielu zmysłów”, bo jak stwierdziła jedna z ankietowanych: „pozwala [książka multimedialna – przyp. aut.] na jednoczesne wykorzystanie różnych zmysłów (na przykład wzrok, słuch), co przy zwiększonej aktywności odbiorcy daje lepsze efekty zapamiętywania, uczenia się”.

„Duża pojemność książki multimedialnej” lub mówiąc inaczej: „mały, wygodny w przechowywaniu krążek może pomieścić w sobie kilka, a nawet kilkanaście tomów encyklopedii tradycyjnej” oraz fakt, że „służy [ona] rozrywce, nauce (edukacji, zdobywaniu wiedzy, uczy i bawi)”, to następne wymienione w wypowiedziach badanych cechy. Wymieniło je po 6 badanych (13,64%).

Po 5 badanych (11,36%) w swoich wypowiedziach zwróciło uwagę na to, że książka multimedialna „zajmuje mniej miejsca” i „umożliwia dostępność do informacji wielu czytelników równocześnie”, a po 4 badanych (9,09%) wymieniło „wysoki stopień interaktywności”, „duże możliwości wyszukiwawcze”, oraz podkreśliło fakt, że książka multimedialna jest „atrakcyjniejsza”, „jest książką elektroniczną” i „wspomaga proces nauczania”. Według opinii innej osoby najważniejszą cechą jest to, że: „przede wszystkim jednak, kiedy mówi się o tym zjawisku, trzeba wspomnieć, że jest interaktywne, tzn. koncentruje uwagę odbiorcy, zmusza do działania zachęcając do poszukiwań i odkryć”.

Analiza zebranego materiału przynosi nam jeszcze bardzo wiele innych cech różniących książkę multimedialną od tradycyjnej. Cechy te jednak wymieniane są tylko w pojedynczych wypowiedziach ankietowanych (3 badanych i mniej), dlatego wymienię tu tylko niektóre z nich, najlepiej charakteryzujące książkę multimedialną<sup>36</sup>: „ma mniejsze gabaryty”, „jest trwalsza”, „pozwala dostosować prezentację informacji do własnych możliwości i oczekiwań”, „ma możliwość współtworzenia treści”, „chętniej czytana”, „atrakcyjniejsza dla młodzieży”, „wymaga umiejętności obsługi komputera”, „[jej – przyp. aut.] czytanie zabiera o 25% czasu więcej” i jest „łatwiejsza do przechowywania”.

Tabela 19

Cechy książki multimedialnej według opinii badanych

Lp.	Cecha	Liczba wypowiedzi	Liczba wypowiedzi (%)
1.	Informacje tekstowe powiązane z obrazem, zapisem dźwiękowym, sekwencjami filmowymi, animacjami	34	77,27
2.	Łatwość i szybkość wyszukiwania informacji	18	40,91
3.	Zapisana na CD-ROM	15	34,09
4.	Wymaga dostępu do komputera (specjalnej aparatury)	13	29,54
5.	Łatwiejsza do uaktualnienia	8	18,18
6.	Niekiedy jest dostępna w Internecie	8	18,18
7.	Tańsza w produkcji	8	18,18
8.	Zapisana na dyskietce	8	18,18
9.	Krótszy czas poszukiwania informacji	8	18,18
10.	Przekazuje informacje w sposób bardzo wszechstronny z wykorzystaniem zapisu	7	15,91
11.	Duża pojemność (bardzo pojemna)	6	13,64
12.	Służy rozrywce, nauce, (edukacji, zdobywaniu wiedzy, „uczy i bawi”)	6	13,64
13.	Zajmuje mniej miejsca	5	11,36
14.	Dostępność do informacji wielu czytelników równocześnie	5	11,36
15.	Atrakcyjniejsza	4	9,09
16.	Wysoki stopień interaktywności	4	9,09
17.	Jest książką elektroniczną	4	9,09
18.	Wspomaga proces uczenia	4	9,09
19.	Duże możliwości wyszukiwawcze	4	9,09
20.	Jest trwalsza	3	6,82
21.	Pozwala dostosować prezentację i informacje do własnych możliwości i oczekiwań	3	6,82
22.	Przydatniejsza i oszczędniejsza od zwykłej książki	3	6,82
23.	Zastępuje wcześniej wydrukowane dokumenty	3	6,82
24.	Ma mniejsze gabaryty	3	6,82
25.	Jest o wiele bogatsza	3	6,82
26.	Zawiera olbrzymie ilości danych	3	6,82
27.	Otrzymanie ogromnej ilości danych w szybkim tempie	3	6,82
28.	Trudniej dostępna przez ograniczenie liczby komputerów	2	4,54
29.	Ma mniejszy zakres oddziaływania	2	4,54
30.	Pobudza i rozwija odbiorcę w różnych płaszczyznach percepcji (wieloma zmysłami)	2	4,54
31.	Książka taka potrafi wszystko oprócz przewracania kartek	2	4,54

<sup>36</sup> W tabeli 19 zostały wymienione wszystkie cechy książki multimedialnej przedstawione przez badanych wraz z ilością wypowiedzi, w jakich dana cecha wystąpiła.

32.	Wymaga umiejętności obsługi komputera	2	4,54
33.	Daje możliwości korzystania z lektora lub jego wyłączenia	2	4,54
34.	Różni się formą fizyczną i budową	2	4,54
35.	Mniej dostępna ze względu na cenę	2	4,54
36.	Chętniej czytana	2	4,54
37.	Możliwość współtworzenia treści	2	4,54
38.	Małe wymiary (mała objętość)	2	4,54
39.	Łatwe przemieszczanie się pomiędzy informacjami	2	4,54
40.	Ogranicza (nie pobudza) wyobraźnię czytelnika, ponieważ wszystko zostaje wyświetlone na ekranie	2	4,54
41.	Trudniej dostępna przez ograniczenie liczby komputerów	2	4,54
42.	Ma mniejszy zakres oddziaływania	2	4,54
43.	Pobudza i rozwija odbiorcę w różnych płaszczyznach percepcji	2	4,54
44.	Dotyczy głównie książek popularyzacyjnych	2	4,54
45.	Łatwiejsza do przechowywania	2	4,54
46.	Bardziej narażona na zniszczenie	1	2,27
47.	Odnacza się dużą różnorodnością formy	1	2,27
48.	Daje ogromne możliwości	1	2,27
49.	Staje się fascynującą przygodą i świetną zabawą jednocześnie	1	2,27
50.	Nauka staje się ciekawsza	1	2,27
51.	Duży ciężar	1	2,27
52.	Duża niezawodność	1	2,27
53.	Wymaga energii elektrycznej	1	2,27
54.	Wygodniejsza w użyciu	1	2,27
55.	Możliwość pracy w domu	1	2,27
56.	Jest bardziej ekonomiczna	1	2,27
57.	Czytanie zabiera o 25% czasu więcej	1	2,27
58.	Prostsze kopiowanie fragmentów książki	1	2,27
59.	Zmusza do działania	1	2,27
60.	Informuje jak znaleźć dodatkowe dane	1	2,27
61.	[Posiada] dobrą jakość odtwarzania	1	2,27
62.	Bardziej urozmaicona	1	2,27
63.	Przyspiesza naukę	1	2,27
64.	Stwarza bariery (opór) psychologiczne	1	2,27
65.	Łatwiej przyswajalna	1	2,27
66.	Prosta w obsłudze	1	2,27
67.	[Istnieje] problem ochrony praw autorskich	1	2,27
68.	Urozmaica naukę i zaspokaja ciekawość	1	2,27
69.	Brak bezpośredniego obcowania z książką	1	2,27
70.	Posiada menu, które umożliwia szybkie powiązania tematyczne	1	2,27
71.	Niekompletne, powierzchowne, pomijają ważne informacje	1	2,27
72.	Zawierają dużo ciekawych informacji	1	2,27
73.	Ciekawsza	1	2,27
74.	Coraz popularniejsza	1	2,27
75.	Wszechstronna	1	2,27
76.	Bardziej przystępna	1	2,27
77.	Bardziej dogodna	1	2,27
78.	Atrakcyjniejsza dla młodzieży	1	2,27
79.	Podaje bardzo dokładne informacje we wszechstronnym ujęciu	1	2,27
80.	Ze względu na konieczność korzystania z komputera wiąże się z wysokimi kosztami	1	2,27
81.	Ukierunkowuje wyobraźnię	1	2,27
82.	Łączy w sobie różne dotąd niemożliwe do natychmiastowego „przeczytania” wiadomości	1	2,27
83.	„Nieporeczna” nie da się jej poczytać w pociągu, ani do poduszki	1	2,27

Wyniki przeprowadzonych badań przybliżają nam model książki multimedialnej widzianej oczyma badanych. Z ich wypowiedzi wynika, że jest to książka elektroniczna, zapisana na CD-ROM-ie, dyskietkach lub dostępna w Internecie. Jej cechą charakterystyczną jest zawartość informacji tekstowych powiązanych z obrazem, zapisem dźwiękowym, sekwencjami filmowymi, animacjami itp. Książka taka wymaga dostępu do komputera, bez którego nie jesteśmy w stanie jej odczytać, jednocześnie jednak wymaga podstawowej umiejętności jego obsługi. Jej główne zalety to łatwość i szybkość wyszukiwania informacji oraz ich prezentacja w sposób wszechstronny przy użyciu wielu zmysłów, bo: „łączy [ona – przyp. aut.] w sobie różne dotąd niemożliwe do natychmiastowego «prze-czytania» wiadomości”. Łatwiej jest także taką książkę uaktualnić. Posiada ona wysoki stopień interakcyjności, co pozwala m.in. dostosować prezentacje in-



Rys. 41. „Królowa Śniegu” – aplikacja, w której słyszymy szelest przewracanych wirtualnych kartek

formacji do własnych możliwości i oczekiwań, m.in. dlatego, cechuje ją duży stopień atrakcyjności, zwłaszcza dla młodzieży. Z racji tego, że dotyczy głównie książek popularnonaukowych i tego, że zawiera ogromne ilości danych zrozumiałe stają się jej funkcje: służy nauce, rozrywce oraz wspomaga proces nauczania. Ponadto jest tańsza w produkcji i zajmuje mniej miejsca.

Tak więc cechy książki multimedialnej spostrzegane przez badanych w większości pokrywają się z tymi, które znajdujemy w definicjach multimediiów. Oczywiście nie brak w tych wypowiedziach także głosów sprzecznych na przykład trzech badanych uważa, że książka multimedialna jest „trwalsza” a jeden badany, że „bardziej narażona na

zniszczenie”, jedna z badanych twierdzi, że „książki multimedialne są niekompletne, powierzchowne, pomijają ważne informacje”, inna natomiast uważa, że książka taka „podaje bardzo dokładne informacje we wszechstronnym ujęciu”. Taka różnica zdań w pierwszym przypadku wynika z tego, że generalnie źródła obliczają trwałość książki multimedialnej na CD-ROM-ie na 100 lat<sup>37</sup>, z drugiej jednak strony bardzo łatwo jest zniszczyć CD-ROM przez połamanie lub użycie zmywacza do paznokci<sup>38</sup>. W drugim przypadku różnicę zdań wyjaśnić można poziomem aplikacji multimedialnych znajdujących się na polskim rynku. Wiele z nich, to bardzo wartościowe publikacje zawierające bardzo wiele cennych, sprawdzonych informacji, drugie zaś to publikacje niekompletne, powierzchowne, pomijające ważne kwestie, a nawet czasami podające informacje błędne<sup>39</sup>. Nie brak także opinii błędnych, np. dwie badane w swoich wypowiedziach zawarły taką opinię: „książka taka potrafi wszystko, oprócz przewracania kartek”, ale niestety nie mają racji, w multimedialnej aplikacji firmy Mediascape pod tytułem „Królowa Śniegu”<sup>40</sup> opartej na motywach baśni H.Ch. Andersena możemy zobaczyć, jak przewracają się wirtualne kartki książki, a nawet usłyszeć znajomy szelest.

Analiza zebranego materiału nasunęła także wniosek, iż zdecydowana większość badanych uważa, że przyszłość książki tradycyjnej nie jest zagrożona przez publikacje elektroniczne, bo jak stwierdziła jedna z osób: „książka multimedialna i tradycyjna będą według mnie funkcjonowały obok siebie, jako dwie równorzędne formy, bardziej lub mniej przydatne, w zależności od sytuacji ich wykorzystania”. Inna ankietowana uważa: „biorąc pod uwagę treści i czas wyszukiwania informacji, książka medialna spełnia oczekiwania współczesnego człowieka. Natomiast biorąc pod uwagę wartości wyższego lotu, estetyczne i duchowe z pewnością zaspokaja je książka tradycyjna. Nie wyobrażam sobie miasta, szkoły czy domu bez biblioteki pełnej tradycyjnych książek. Nie chciałabym aby biblioteki zamieniły się w muzea, ale wszystko możliwe...”. Jeszcze inaczej zagadnienie to przedstawia inna słuchaczka: „jednak żaden komputer nie zdoła zastąpić tradycyjnej książki z gatunku powieści beletrystycznej. Literatura piękna podana na monitorze komputera nie zdoła przenieść czytelnika w inny wyobrażalny świat, powoduje wręcz rozproszenie uwagi i swoistego nastroju, jaki mamy zanurzając się w lekturze pasjonującej powieści”. Opisane przez ankietowaną zjawisko zostało określone, jako struktura tekstu drukowanego lub inaczej „porządek książki”, linearna logika tekstu, która stwarza czytelnikowi możliwość odtworzenia sposobu myślenia autora, otwiera dostęp do jego wewnętrznego świata<sup>41</sup> lub mówiąc innymi słowami „słowo literackie tworzy fantomy wyobraźni, gra na niej”<sup>42</sup>, ale jak to stwierdziła jedna z badanych „oba rodzaje książek są potrzebne, lecz jedna nie jest w stanie zastąpić drugiej”.

<sup>37</sup> J. Maj, M. Nahotko, W. Szczęch: *Zastosowania...* jw., s. 90.

<sup>38</sup> D. Parker, B. Starrett: *Ostrze technologii. Przewodnik po CD-ROM*. Warszawa 1993 s. 56.

<sup>39</sup> Szczegółowo to zagadnienie zostało omówione w rozdz. V „Charakterystyka multimedii według typu publikacji”.

<sup>40</sup> H.C. Andersen: *Królowa...* jw.

<sup>41</sup> P. Bazin: *Vers une métalecture* „Bulletin des Bibliothèques de France” 1996 t. 41 nr 1 s. 8-15. [online].

<sup>42</sup> A. Książek-Szczepanikowa: *Literatury obszar chroniony. Z badań nad szkolnym kształceniem literackim*. Szczecin 1999 s. 67.



## 2. Książka multimedialna a jej odbiór przez czytelnika (korzyści i zagrożenia)

W wyniku tworzenia społeczeństwa informacyjnego<sup>43</sup>, książka przestała być traktowana, jako jedyny i najważniejszy nośnik, ale jako jedno z wielu mediów informacyjnych – narzędzi przekazywania informacji od nadawcy do odbiorcy w formie komunikatów oddziałujących na odbiorcę. Pojawianie się kolejno radia, filmu, telewizji, Internetu a obecnie publikacji multimedialnych zawsze budziło skrajne opinie (od bezkrytycznego zachwytu do negacji) oraz natychmiastowe wizje bliskiej zagłady książki w jej tradycyjnej, drukowanej postaci na skutek powstania nowego medium<sup>44</sup>. Okazało się jednak, że „nowe media nie likwidują starych, (...) ale zmieniają głęboko i trwale – sposoby posługiwania się dawnymi mediami i kulturowe wzory komunikacji społecznej”<sup>45</sup>. Skutki tych zmian okazały się tak silne, że zrodziła się potrzeba stworzenia specjalnej nauki, która zajmowałaby się badaniem mechanizmów społecznego odbioru i oddziaływania mediów. Naukę tę określa się mianem „pedagogiki mediów” lub „pedagogiki medialnej”<sup>46</sup>. Zadaniem pedagogiki medialnej oprócz przygotowania odbiorców do właściwego (krytycznego) odbioru mediów i posługiwania się mediami jako narzędziami rozwoju intelektualnego i pracy zawodowej, jest m.in. także badanie wpływu, zasięgu i skuteczności mediów (w tym także komputera i aplikacji multimedialnych). Narodziny tej interdyscyplinarnej nauki stworzyły

---

<sup>43</sup> Pojęcie to po raz pierwszy wprowadzili Japończycy Koyama i Masuda oraz Amerykanie Machlup i Porat. K. Jakubowicz: *Spoleczeństwo informacyjne – spóźniony przybysz*. W: *Media a edukacja. II Międzynarodowa Konferencja, Poznań 18-21 kwietnia 1998 r.* Pod red. W. Strykowski. Poznań 1998 s. 26. W rozumieniu ekonomicznym społeczeństwo informacyjne, to takie, w którym udział sektora informacyjnego gospodarki w dochodzie narodowym, a także zatrudnienie w tym sektorze przewyższają 50% całego dochodu i zatrudnienia. Do cech charakterystycznych społeczeństwa informacyjnego należą: materializm informacyjny (każdy rodzaj informacji jest dobrem ekonomicznym mogącym pełnić funkcje własności); rozpowszechniona technologia informacyjna; mnogość przekazów i kanałów informacyjnych oraz możliwość łączenia ich w różne konfiguracje (multimedialność); wysoki stopień zatrudnienia przy czynnościach związanych z informacją; specjalny status nauki i wiedzy (oś, wokół której organizują się nowe technologie, wzrost gospodarczy, stratyfikacja społeczna). W. Osmańska-Furmanek, J. Jędrzykowski: *Podstawy multimedialnych technologii informacyjnych*. Zielona Góra 1999 s. 11. Inna definicja podaje, że „społeczeństwo informacyjne to takie społeczeństwo, w którym – po pierwsze – siła robocza składa się w większości z pracowników informacyjnych (ang. *Information workers*), po drugie – informacja jest najważniejsza”. S. Juszczyk: *Człowiek w świecie elektronicznych mediów – szanse i zagrożenia (o problemach tworzącego się społeczeństwa informacyjnego)*. Katowice 2000 s. 11.

<sup>44</sup> T. Goban-Klas za media uważa „środek komunikowania”, natomiast Wacław Strykowski uważa, że „media są to różnego rodzaju przedmioty i urządzenia przekazujące odbiorcom określone informacje (komunikaty) poprzez słowa, obrazy i dźwięki, a także umożliwiające im wykonywanie określonych czynności intelektualnych i manualnych”. W. Strykowski: *Media i edukacja*. „Edukacja Medialna” 1996 nr 1 s. 5.

<sup>45</sup> T. Goban-Klas: *Media...* jw., s.17.

<sup>46</sup> W. Strykowski: *Media w edukacji. Od nowych technik nauczania do pedagogiki i edukacji medialnej*. W: *Media a edukacja. Międzynarodowa Konferencja Naukowa „Media a Edukacja”, Poznań 7-9 kwietnia 1997 r.* Pod red. W. Strykowski. Poznań 1997 s. 15. Pojęcie to wprowadził do literatury po raz pierwszy Ludwik Bandura. Natomiast Krzysztof Migoń przedstawił koncepcję medioznawstwa jako nauki i jego relacji z naukami bibliologicznymi na konferencji „Książka i prasa w systemie komunikacji społecznej: Przeszłość – Dzień dzisiejszy – Perspektywy w Lublinie dnia 2-3 XII 1997 r. w referacie pt. „Bibliologia wobec medioznawstwa: izolacja, komplementarność czy integracja”. J. Reizes-Dzieduszycki: *Literatura wirtualna – Biblioteka wirtualna. Postulaty badawcze*. W: *Intermedialność w kulturze końca XX wieku. Kultura i przyszłość*. Red. Andrzej Gwóźdź, Sław Krzemiń-Ojak. Białystok 1998 s. 131.

podstawy do głębszego zbadania problematyki recepcji publikacji multimedialnych, która (przynajmniej na razie) stanowi trudny obiekt badań, w odróżnieniu od problemu recepcji dzieła literackiego za pośrednictwem książki.

Przez wiele stuleci najbardziej sprawnym i efektywnym środkiem komunikacji był język<sup>47</sup>, pojawienie się komputerów i upowszechnienie multimediów nie zmieniło tego stanu rzeczy, stworzyło tylko nową strefę wykorzystania przez człowieka języka i znaków symbolicznych poszerzoną dodatkowo o dźwięk i obraz. Strefę, która może jeszcze bardziej ułatwiać i wspomagać procesy komunikacji międzyludzkiej<sup>48</sup>. Komputer posiadał bowiem specyficzną cechę komunikatywności, jaką jest możliwość konstruktywnego dialogu z użytkownikiem (praca interaktywna) oraz tworzenia z nim integralnego, operacyjnego, zorientowanego przedmiotowo środowiska<sup>49</sup>. Stał się on swoistą „maszyną uczącą” oraz narzędziem kształtowania wiedzy i świadomości, która pozwala na sterowanie przebiegiem nauki przez odbiorcę. Te możliwości aktywnego odbioru i uczestnictwa w wirtualnej rzeczywistości stwarzają m.in. gry komputerowe, programy symulacyjne oraz multimedialne publikacje elektroniczne, które wywołując intelekt odbiorcy, wspomagają gromadzenie i przyswajanie przez niego wiadomości.

Gwałtowny rozwój informatyki sprawił, że nowe technologie posiadają coraz większy wpływ na życie społeczeństw, a zmiany jakie powodują są tak znaczące, że doprowadziły do powstania społecznej dyskusji na temat dalszego rozwoju komputeryzacji. Wynikiem tej dyskusji są dwa ekstremalne stanowiska<sup>50</sup>. Zwolennicy komputerów opowiadają się za ich powszechnym użyciem i wprowadzeniem do wszystkich dziedzin życia społecznego; przeciwnicy optują za ograniczeniem ich dostępności, głównie ze względu na ich negatywny wpływ na psychikę młodzieży<sup>51</sup>. Faktem jest, że komputer ma wpływ na potencjał intelektualny człowieka, oddziałuje na jego zmysły, emocje, motywy, pamięć i zainteresowania, ale czy jako urządzenie pozostaje „neutralny”<sup>52</sup>. Czy jego dobry lub zły wpływ tkwi w tym do czego zostanie wykorzystany, czy będzie „zły”, jeżeli będzie przekazywał nierzetelne informacje i kształtował nierzeczywisty obraz świata, lansował niewłaściwy system wartości, uproszczone schematy działania, czy też odwrotnie, będzie „dobry”, jeżeli będzie narzędziem do tworzenia właściwych

---

<sup>47</sup> Wielu badaczy (B. Steinbrink, M. Drzewiecki) uważa, że mowa nadal pozostanie główną formą komunikacji międzyludzkiej pomimo rozwoju środków komunikowania masowego.

<sup>48</sup> Jak twierdzi Walter Jackson Ong technologia elektroniczna wprowadza nas w wiek „wtórnego oralności”, która jest zadziwiająco podobna do oralności pierwotnej, lecz jest jednak bardziej swobodna i świadoma. W. Jackson Ong: *Oralność i piśmienność. Słowo poddane technologii*. Lublin 1992.

<sup>49</sup> W. Osmańska-Iurmanek, J. Jędrzykowski: *Podstawy...* jw., s. 9.

<sup>50</sup> Szczególnie widocznie ten problem zarysował się przy edukacyjnym zastosowaniu komputerów. Zagadnienie to porusza m.in. Maciej Tanaś w swojej pracy pod tytułem *Edukacyjne zastosowania komputerów*. Warszawa 1997.

<sup>51</sup> W badaniach prowadzonych przez psychologów nad wpływem komputerowej rozrywki na wypaczenia osobowości człowieka, takie jak agresja, frustracja, nadpobudliwość uzyskano niejednoznaczne, a czasem sprzeczne wyniki. Na przykład Derek Scott stwierdził, że możliwość dokonania w wirtualnym świecie aktów destrukcji obniża poziom agresji u gracza. Takie rozbieżne wnioski z badań spowodowały różnice metodologiczne, np. różne grupy badanych oraz różne sposoby interpretacji wyników P. Dębek: *Co komputer robi z Twoim umysłem*. „Chip” 1999 nr 5 s. 42, 45. Większość badaczy skłania się jednak ku stanowisku, że komputerowe gry przesiąknięte scenami przemocy rodzą negatywne postawy życiowe i potęgują agresję.

<sup>52</sup> Jacques Ellul formułując paradoksy rozwoju techniki w 1962 r. stwierdził, że „negatywne aspekty technicznych innowacji są nierozłącznie związane z pozytywnymi. Naiwnością jest sąd, że technika jest neutralna, iż może być używana dla dobrych albo dla złych celów; w rzeczywistości dobre i złe konsekwencje są równoczesne i nieodłączne”. Cyt. za: T. Goban-Klas: *Media...* jw., s. 308.

postaw i ludzkich osobowości, prawidłowego świata wartości, budzenia wrażliwości i empatii<sup>53</sup>. Warto przytoczyć w tym miejscu zdanie Seymoura Paperta, który twierdzi: „komputer nie jest sam w sobie kulturą, ale może służyć do promowania bardzo różnych kulturowych i filozoficznych poglądów”<sup>54</sup>.

Dużą rolę w procesach emocjonalno-motywacyjnych związanych z wykorzystaniem komputera pełnią komunikaty (przekazy – czyli „zbiory informacji wyrażonych w określonym kodzie”<sup>55</sup>), które są tworzone, wykorzystywane, przetwarzane i selekcionowane przez komputer. Ich odbiór jest indywidualny i odmienny dla każdego odbiorcy. Komunikatami takimi mogą być np. aplikacje multimedialne i to właśnie one mogą stać się źródłem negatywnego lub pozytywnego wpływu na człowieka. Charakteryzują się one w odróżnieniu od przekazów werbalnych znacznie większą ilością informacji oraz bardziej złożonymi strukturami. Przyznać w tym miejscu trzeba, że procesy związane z ich recepcją (operowaniem informacjami) są procesami emocjonalno-motywacyjnymi, które odgrywają ogromną rolę w poznawaniu, uczeniu i wychowaniu. Zagadnienia te stanowią przedmiot zainteresowania różnych nauk: psychologii, socjologii, pedagogiki a nawet medycyny i stąd problematyka recepcji i oddziaływania aplikacji multimedialnych ma charakter prawdziwie interdyscyplinarny<sup>56</sup>, podobnie jak zagadnienia obiegu książki w społeczeństwie.

Odbiór dzieła literackiego za pośrednictwem książki to temat często podejmowany przez badaczy (K. Głombiowski: *Książka w procesie komunikacji społecznej*<sup>57</sup>, R. Ingarden: *O poznawaniu dzieła literackiego*<sup>58</sup>), wielokrotnie zajmowano się problemem wpływu gier komputerowych na psychikę dzieci, natomiast problem recepcji książki multimedialnej i różnic pomiędzy recepcją tej samej książki w wersji tradycyjnej, to zagadnienie jeszcze dogłębnie niebadane.

Publikacje elektroniczne na płytach CD-ROM zostały określone przez Tomasza Goban-Klasa, jako „nowa odmiana książki” i zaliczone przez niego do tzw. mediów telematycznych<sup>59</sup>, które charakteryzują:

- technologie oparte na procesorze lub wykorzystujące komputery,
- hybrydowy charakter,
- możliwość interakcji użytkowników,
- funkcje prywatne i publiczne,

<sup>53</sup> Por. J. David Bolter: *Człowiek Turinga. Kultura Zachodu w wieku komputera*. Warszawa 1990.

<sup>54</sup> S. Papert: *Burze mózgow. Dzieci i komputery*. Warszawa 1996 s. 51.

<sup>55</sup> W. Osmańska-Furmanek, J. Jędrzykowski: *Podstawy... jw.*, s. 8.

<sup>56</sup> Stanowi ona m.in. przedmiot zainteresowań psychologii, socjologii, pedagogiki, nauk technicznych, a nawet etyki.

<sup>57</sup> K. Głombiowski: *Książka... jw.*

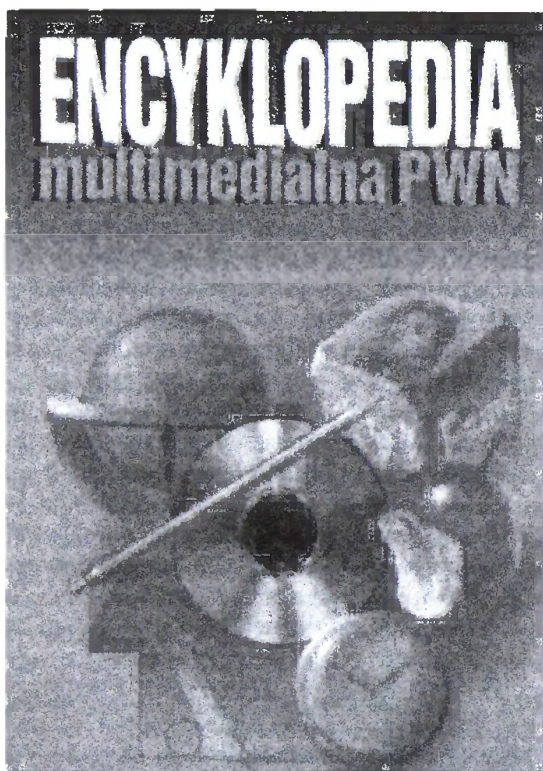
<sup>58</sup> R. Ingarden: *O poznawaniu dzieła literackiego*. Warszawa 1976.

<sup>59</sup> Media telematyczne – łączą w sobie telekomunikację z informatyką. Wykorzystują różne rodzaje technologii służące multimedialnej transmisji (kable, satelity), miniaturyzacji urządzeń, magazynowaniu i odzyskiwaniu informacji, pokazywaniu (używanie kombinacji grafiki i tekstu), odtwarzaniu dźwięku oraz regulacji i sterowania (komputer). Cechy, które je odróżniają od innych mediów to: decentralizacja i sterowanie – podaż i selekcja przekazów przestały być domeną dostawców; wielka przepustowość (dostawa kablowa lub satelitarna), która przekracza poprzednie ograniczenia kosztów, dystansu i pojemności kanału; interakcyjność (odbiorca może wybrać, odpowiedzieć, wymienić informacje oraz być bezpośrednio połączony z centrum informacji); elastyczność w formie, treściach i wykorzystywaniu. Media telematyczne stanowią serię wynalazków, których centrum stanowi monitor (ekran) połączony z komputerem. Media takie rozwijają się intensywnie od lat osiemdziesiątych i są w istocie różnymi technologiami elektronicznymi o wielorakich zastosowaniach. T. Goban-Klas: *Media... jw.*, s. 24.

- niski poziom regulacji,
- wzajemne powiązania mediów<sup>60</sup>.

W publikacjach multimedialnych najbardziej rzucają się w oczy dwie wymienione powyżej cechy mediów telematycznych: wzajemne powiązanie mediów (dźwięk, obraz, itd.) oraz możliwość interakcji użytkownika<sup>61</sup>. Są to cechy, które nieobecne w tradycyjnej książce, stanowią atrakcyjną zachętę do wyboru aplikacji multimedialnej, jako środka przekazu, one także głównie decydują o różnicach w recepcji tych dwóch rodzajów książek, gdyż krótko i ogólnie mówiąc „multimedia” to „tylko próba ożywienia komputera, zbliżenia go ku ludziom poprzez dodanie nowych „zmysłów”<sup>62</sup>. Wiedzą o tym producenci i dystrybutorzy, którzy w celach marketingowych starają się cechy nieobecne w tradycyjnej książce podkreślić i uwypuklić. Oto, jak brzmiała na przykład reklama pierwszego wydania Encyklopedii Multimedialnej PWN: „Podróże kształcą... Encyklopedia multimedialna PWN zaprasza Cię na wyprawę do miejsc, w których za sprawą obrazu, dźwięku i ruchu (**wzajemne powiązanie mediów** – przyp. aut.) ożywają zamknięte dotąd w słowach wiadomości. Odkryjesz nowe, niezbrane lądy (**interaktywność** – przyp. aut.) Dowiesz się wszystkiego. To może być podróż życia... multimedialna podróż do kręgu wiedzy!”<sup>63</sup>.

Wiadomo dziś z całą pewnością, że nie można postawić znaku równości pomiędzy zawartością książki multimedialnej i jej drukowanego odpowiednika, ale tak, jak to zostało stwierdzone wcześniej, w obu postaciach odnajdziemy cechy właściwe wszystkim odmianom książki, którymi są: materiał piśmienniczy, pismo (zapis graficzny), tekst (treść) oraz funkcja. Natomiast



Rys. 42. Pierwsza edycja „Encyklopedii Multimedialnej PWN”

<sup>60</sup> Tamże. Źródło: McQuail D.: *Mass Communication Theory. An Introduction*. Wyd.3, London 1994.

<sup>61</sup> Według Maryli Hopfinger pewne cechy interakcyjności występowały już w prasie (listy), radiu i telewizji (opinie na temat programu). M. Hopfinger: *Między reprodukcją a symulacją rzeczywistości. W: Od fotografii do rzeczywistości wirtualnej*. Pod red. M. Hopfinger. Warszawa 1997 s. 20.

<sup>62</sup> J. Grabowski: *Ku nierzeczywistej rzeczywistości*. „Enter” – numer specjalny Wiosna '95 s. 4.

<sup>63</sup> Reklama – zamówienie „Encyklopedii Multimedialnej PWN” i „Komputerowego Słownika Języka Polskiego”.

w książce elektronicznej odnajdziemy dodatkowo nowe możliwości, nieosiągalne w tradycyjnej, ale nie oznacza to, że przez to nie jest ona już książką. Warto w tym miejscu przypomnieć, że także w historii tradycyjnej książki pojawiały się postawy skrajne (M. Gogol, N. Tynianow, M. Rulikowski), których rzecznicy negowali obecność ilustracji w książce, (ilustracja, to jeden z elementów tradycyjnej książki, który do dziś budzi najwięcej dyskusji<sup>64</sup>), co argumentowali tym, iż „tekst literacki jest strukturą jednorodną i autonomiczną, a element komplementarności wnoszony przez ilustrację nie tylko zaburza tę jednorodność, ale także – w konsekwencji – niepotrzebnej konkretyzacji – pozbawia utwór niedookreśloności<sup>65</sup>, co również niektórzy zarzucają książkom multimedialnym. W stosunku do tych ostatnich twierdzi się, że tekst, dodatkowo wzbogacony o grafikę oraz elementy multimedialne zatracą linearny charakter. Natomiast obecność hipertextu, który sam jego twórca, Teodor Nelson definiuje jako tekst „odczytywany niesekwencyjnie”<sup>66</sup>, bez zachowania narzuconej kolejności i w różnych konfiguracjach relacyjnych<sup>67</sup> – mówiąc słowami G. Landowa – „burzy hierarchiczny porządek, na którym opierały się dotychczasowe, utrwalone w sposób materialny przekazy”<sup>68</sup>.

Najważniejsze z nowych możliwości, jakie posiada książka multimedialna w odróżnieniu od książki tradycyjnej to: rzeczywistość wirtualna (cyberprzestrzeń lub realna wirtualność) pozwalająca rozszerzyć zmysły człowieka i doświadczać realistycznie sztucznej świadomości z charakterystyczną dla niej odwracalnością, hipertext zmieniający sposób zapisu w taki sposób, że mamy do czynienia z „jedną wielką encyklopedią”<sup>69</sup> oraz możliwości manipulowania informacjami.

Interesujące są także wyniki spostrzeżeń pracowników bibliotek, które gromadzą od dłuższego czasu w swoich zbiorach publikacje multimedialne. Przykładowo doświadczenia bibliotek publicznych we Francji<sup>70</sup> zaprezentowane na łamach „Bulletin des Bibliothèques de France” w 1997 r., pokazały, że różnice między książką tradycyjną a multimedialną występują także w ocenie przydatności konkretnej pozycji dla biblioteki<sup>71</sup>, ponieważ podobnie, jak ma to miejsce i w Polsce prezentują one nierówny poziom (dla zorientowania się w zawartości oraz dokonania pobieżnej oceny publikacji na CD-ROM-ach potrzebne jest

<sup>64</sup> M. Komza: *Mickiewicz ilustrowany*. Wrocław 1987 s. 5.

<sup>65</sup> W. Kaczorowski: *Ilustracja (poza)książkowa*. W: *Współczesna polska sztuka książki. Książka artystyczna*. VI Edycja 2000. Warszawa [2001].

<sup>66</sup> W. Wypych: *Elektroniczne publikacje. Encyklopedie przed wyzwaniem*. „PC Kurier” 1996 nr 20 s. 52-58. Cyt. za: M. Drzewiecki: *Książka i inne formy przekazu treści w środowisku edukacyjnym*. W: *Multimedia. Biblioteka, Edukacja. Konferencja ogólnopolska Białystok, 18-20 maja 2000 r.*, Warszawa 2001 s. 15.

<sup>67</sup> B. Sosińska-Kalata: *Modele organizacji wiedzy w systemach wyszukiwania informacji o dokumentach*. Warszawa 1999 s. 284-285.

<sup>68</sup> G.P. Landow: *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore-London 1992 s. 60. Cyt. za E. Wilk: *Nawigacje... jw.*, s. 43.

<sup>69</sup> T. Goban-Klas: *Media... jw.*, s. 308.

<sup>70</sup> Niektóre z nich już w roku 1997 posiadały w swoich zbiorach 500 tytułów wydawnictw multimedialnych na CD-ROM-ach, kiedy w Polsce na początku 1998 r. oferta tytułowa nie przekraczała 100 pozycji.

<sup>71</sup> Doświadczenia Biblioteki Publicznej Hrabstwa Geauga w Chardon (USA) wykazały, że najbardziej poszukiwane przez czytelników były publikacje o tematyce geograficznej, naukowej i popularnonaukowej oraz edukacyjne. G. W. Lubelski: *Multimedia to go circulating CD-ROMs at Geauga County Public Library*. „Library Journal” 1995 vol. 120 nr 2 s. 37-39 [online].

przynajmniej pół godziny)<sup>72</sup>. Ważne są także wnioski poczynione poprzez bibliotekarzy obserwujących bezpośrednie reakcje użytkowników, korzystających z multimedialnych książek: w większości przypadków jest to rozczarowanie, gdyż w ocenie czytelników te publikacje niewiele różnią się od tradycyjnych książek, a tym samym specyficzne właściwości multimedialnych publikacji pozostają niewykorzystane<sup>73</sup>.

Ale istnieją także inne różnice pomiędzy tymi dwoma rodzajami książek, które wyraźnie odczuwają ich odbiorcy. W tym miejscu warto przedstawić opinie dziennikarzy czasopisma „Enter”, które jako jedne z pierwszych zaczęło prezentować recenzje książek multimedialnych. Opinie te są bardzo cenne, gdyż są jedynymi z nielicznych, które przedstawiają pierwsze, gorące spostrzeżenia, mówiące nie o zawartości merytorycznej aplikacji, o tym ile zawiera ona zdjęć, animacji, filmów itp., ale o emocjonalnych odczuciach odbiorców po recepcji „dzieła”. Pierwsza z opinii podkreślająca różnice w recepcji obu form książki, to fragment recenzji Mirosława Kalińskiego, który opisuje swój pierwszy kontakt (lipiec 1993 r.) z multimedialną encyklopedią filmową powstałą na bazie almanachów: *Leonard Malin's TV Movies and Video Guide* i *The Encyclopedia of Film* pod tytułem „Cinemanía”: „Kiedy brałem „Cinemanię” do ręki, nie wiedziałem, cóż może być w niej rewelacyjnego. Ot, kilka książek zebranych razem i skojarzonych wzajemnie hasel – co w tym ciekawego? Szybko jednak zmieniłem zdanie. Multimedialna baza to coś więcej niż tylko duża liczba danych zgromadzonych na poręcznym nośniku; daje bowiem możliwość szybkiego dostępu do potrzebnych danych. Nie musimy przerzucać nerwowo kartek, by znaleźć informację, która „gdzieś tutaj była”. Wygodny interfejs użytkownika, z czymś w rodzaju pilota z lewej strony ekranu pozwala na dostęp do danych przez kliknięcie myszką na klawiszu („Movies”, „Biographies”, Gallery” itp.)”<sup>74</sup>.

Recenzja ta charakteryzuje głębiej problem recepcji książki multimedialnej, a jej autor dostrzegł charakterystyczne dla niej cechy: dużą liczbę danych na poręcznym nośniku, szybki dostęp do informacji i wygodę obsługi, którą gwarantuje starannie przygotowany interfejs. Mówiąc słowami samego Mirosława Kalińskiego: „Zabawa z „Cinemanią” jest znakomita, a dla miłośników kina wręcz nieoceniona”<sup>75</sup>.

W drugiej recenzji aplikacji pod tytułem „Safari” autorstwa Macieja Warzechy, „odmienność” książki multimedialnej autor dostrzega przede wszystkim w iluzji realnego uczestnictwa w oglądanej rzeczywistości (złudzenie osobistego udziału w safari). Warta podkreślenia jest dostrzeżona także i przez niego wyгода w korzystaniu z aplikacji multimedialnej: „Nieodparcie nasuwa się porównanie z filmem przyrodniczym, choć film telewizyjny jest płynny, a nagranie go sobie na kasetę wideo – bardzo tanie, to jednak komputerowa publikacja wydaje się nieco bardziej kameralna. Nie tylko dlatego, że powtórne oglądanie, przewijanie lub zatrzymywanie pokazów jest bardzo łatwe. Może z powodu bliskości

---

<sup>72</sup> Pomimo, że istnieje we Francji baza danych „Electre”, która rejestruje publikacje na dyskach optycznych, natomiast w Paryżu są organizowane pokazy takich produktów, które wcześniej zostały ocenione pod względem realizacji technicznej, zawartości, sposobu realizacji i koncepcji poprzez biblioteczne służby informatyczne ds. multimediów. D. Bertrand: *Les cédéroms multimédias dans bibliothèques publiques*. „Bulletin des Bibliothèques de France” 1997 t. 42 nr 4 s. 44-48 [online].

<sup>73</sup> Tamże.

<sup>74</sup> M. Kaliński: *Perły z kompaktusa*. „Enter” nr 7 s. 12.

<sup>75</sup> Tamże, s. 13.

monitora.(...) Bardziej skomplikowane informacje podano w formie pisemnej. Niektóre mają także ustne odpowiedniki. W wielu miejscach autorzy umieścili słowne komentarze, pozwalają one skoncentrować się na oglądaniu obrazów, a nie na poszukiwaniu odpowiedniego tekstu. Naturalne dźwięki, głosy zwierząt i muzyka (murzyńska lub specjalnie skomponowana) dopełniają wrażenia rzeczywistego uczestnictwa w afrykańskiej przygodzie<sup>76</sup>.

Interesująca jest także opinia Jacka Grabowskiego, który bardzo emocjonalnie opisuje swoje wrażenia z kontaktu z multimedialną encyklopedią pod tytułem „Compton’s Jazz Multimedia Encyclopedia”: „Może to i zbyt egzaltowane, ale nie umiem inaczej wyrazić tego co poczułem, kiedy uruchomiłem z CD program «Compton’s Jazz Multimedia Encyclopedia». Nie potrafię wyrazić uczuć, które mnie ogarnęły, kiedy z wypiekami na twarzy oglądałem zdigitalizowany obraz wideo nagrania telewizyjnego „So What” Davisa z Coltrane’em. (...) Nie sądziłem wtedy, że kiedykolwiek będzie mi dane zobaczyć to jeszcze raz w domu, przy dobrym koniaczku i ze słuchawkami na uszach, że będę mógł w nieskończoność wrać poszczególne kadry z filmów i podglądać największych przy pracy<sup>77</sup>.

Warto także zacytować opinie Jakuba Frołowa, redaktora „Notesu Wydawniczego”<sup>78</sup>, który prowadził w nim stałą rubrykę z recenzjami multimedialnych. Niektóre z tych recenzji zawierają bardzo ciekawe spostrzeżenia dotyczące ich recepcji. I tak na przykład w recenzji polskiej aplikacji firmy Perfekt Multimedia pod tytułem „Kosmos” J. Frołow podkreśla jej główny atut, jakim jest możliwość oglądania trójwymiarowych fotografii z sondy Pathfinder oraz zarzuca autorom zbyt podobieństwo aplikacji do książki tradycyjnej: „Prawdziwą rewelacją są jednak trójwymiarowe fotografie z marsjańskiej sondy Pathfinder. Oglądane przez specjalne, dołączone do pakietu okulary wyglądają niesamowicie! Nie będę opowiadał, to trzeba zobaczyć. Zarzutem może być jedynie uwaga, że dysk Kosmos nazbyt przypomina książkę, mało tu połączeń hipertekstowych oraz rozbudowanych indeksów<sup>78</sup>.

W innej recenzji dotyczącej aplikacji „Ziemia. Wyprawa do Wnętrza Planety” firmy Optimus Pascal Multimedia, J. Frołow opisuje swoje emocje związane z możliwością sterowania symulowanym trzęsieniem ziemi: „Najwięcej czasu poświęciłem symulatorom trzęsień Ziemi oraz wybuchów wulkanów. W obu przypadkach «gracz» ustawia wszystkie parametry, takie jak siła wybuchu czy odległość miasta (bo ono jest naszym wirtualnym kozłem ofiarnym) od epicentrum. Zapewniam, że zabawa jest pyszna! Jedno kliknięcie myszką i obserwujemy, jak kilkudziesięcna miejscowość powoli równa się z ziemią<sup>79</sup>.

W tej recenzji, autora zafascynowała wirtualna rzeczywistość pozwalająca mu trzymać w swoich rękach los wirtualnego miasta i pozwalająca w bezpieczny sposób (teoretycznie niemożliwy w rzeczywistości) uczestniczyć i obserwować skutki spowodowanego trzęsienia ziemi. Fascynująca jest także odwracalność procesu, zburzone trzęsieniem ziemi miasto odradza się i można je zniszczyć ponownie.

Przedstawione powyżej opinie pozwalają wysunąć wniosek, że odbiór aplikacji multimedialnych to przede wszystkim **aktywne przyswajanie informacji, wymagające działania, inicjatywy i podejmowania decyzji**. Pomaga w tym

<sup>76</sup> M. Warzecha: *Afryka dzika... Safari*. „Enter” 1995 nr 6 s. 22.

<sup>77</sup> J. Grabowski: *Encyklopedia miłości*. „Enter” 1995 nr 8 s. 19.

<sup>78</sup> J. Frołow: *Słów kilka o piratach*. „Notes Wydawniczy” 1998 nr 8 s. 43.

<sup>79</sup> Tamże, s. 44.

wirtualna rzeczywistość otwierająca trzeci wymiar, pozwalająca na uczestnictwo w nierealnych wydarzeniach, możliwość zaistnienia w „niemożliwych” normalnie sytuacjach oraz odwracalność naprawdę nieodwracalnych procesów<sup>80</sup>, dostarczająca doświadczeń wyobrażeniowych; hipertext umożliwiający łatwy i wygodny dostęp do informacji (jak w encyklopedii)<sup>81</sup>; duża szybkość i zmienność strumieni informacji; dominacja przekazów obrazowych, które podobnie jak w tradycyjnej książce zawsze w mniejszym lub większym stopniu



Rys. 43. „Ziemia. Wyprawa do Wnętrza Planety” – aplikacja firmy Optimus Pascal Multimedia

wpływają na jego recepcję<sup>82</sup> oraz możliwość sterowania przebiegiem akcji. Ważną rolę odgrywa także czytelny, wygodny i przyjazny interfejs, który stanowi pomost pomiędzy programem a bezpośrednim użytkownikiem<sup>83</sup>. Ponadto ciekawa, bardzo różnorodna i atrakcyjna forma przekazu treści powoduje, że proces przyswajania wiadomości jest przyjemny i dokonuje się najczęściej okazjonalnie i mimowolnie. Kształtuje się przy tym pamięć wzrokowa i słuchowa, rozwija się twórcze myślenie, pozwalające na samodzielne wykorzystywanie wiedzy do podejmowania decyzji w nowych sytuacjach, rozwija się fantazja, kształtują się postawy, obraz samego siebie i obraz świata<sup>84</sup>. To właśnie te cechy aplikacji multimedialnych odróżniają je od tradycyjnych książek<sup>85</sup> i stanowią o ich dużej atrakcyjności szczególnie dla dzieci i młodzieży zafascynowanej komputerowymi grami. Ale niektóre z tych cech mogą także tworzyć zagrożenia. Wirtualny świat może powodować utratę lub ograniczenie związku z rzeczywistością i w pewnym momencie nawet ją zastąpić. Według Stanisława Kowalika, gdy korzystamy z programów komputerowych (na przykład dydaktycznych czy symulacyjnych) kreowany jest świat fikcji, „tworzona jest ułuda prawdziwej rzeczywistości. Komputer przestaje być pośrednikiem między człowiekiem i rzeczywistością, on ją po

<sup>80</sup> Wirtualna rzeczywistość zastosowana w multimediach bywa często wykorzystana w edukacji jako wartościowe, ekonomiczne i bezpieczne źródło poznania niemożliwych lub niebezpiecznych w rzeczywistości procesów, np. doświadczeń chemicznych. H. Gulińska: *Sekwencje filmowe jako element multimedialnego podręcznika chemicznego*. W: *Media...* jw., s. 181.

<sup>81</sup> Hipertext oprócz zawartości informacji na dany temat w języku pisanim, mówionym, obrazowym, audiowizualnym pozwala także na zestawianie, porównywanie i analizowanie tych informacji. M.a Hopfinger: *Między reprodukcją...* jw.

<sup>82</sup> M. Komza: *Mickiewicz...* jw., s. 255.

<sup>83</sup> J. Akeroyd: *CD-ROM usage and prospects, an overview*. „Program Automated Library and Information Systems” 1989 vol. 23 nr 4 s. 367-375 [online].

<sup>84</sup> S. Juszczyk: *Człowiek...* jw., s. 146.

<sup>85</sup> Zbytnie podobieństwo do książki tradycyjnej odbierane jest jako wada.



prostu zastępuje”<sup>86</sup>. Jest to szczególnie niebezpieczne w przypadku najmłodszych dzieci, które posiadając mały zasób doświadczeń i niewielką wiedzę, mają trudności w odróżnieniu fikcji od rzeczywistości<sup>87</sup>. Dodatkowo nieistniejąca naprawdę odwracalność pewnych procesów, będąca jedną z charakterystycznych cech wirtualnej rzeczywistości może stać się przyczyną deformacji spostrzegania rzeczywistości, a jednoczesny natłok informacji i ich migawkowość (informacje krótkie, szybkie i zmienne) oraz fragmentaryczność (użytkownik ma dostęp do fragmentów informacji, nie widząc całości zagadnienia<sup>88</sup>) mogą powodować szum informacyjny. Odbiorca (szczególnie dziecko) przyzwyczajony do łatwego przyjmowania informacji, może mieć problemy z przyjmowaniem informacji z innych źródeł (na przykład książek), gdyż wymagają one od niego intelektualnego wysiłku. Stwierdzono także u takich odbiorców zjawisko odsuwania w niebyt informacji pozbawionych obrazu<sup>89</sup>. Odbiór książki multimedialnej wymaga także większej wiedzy – oprócz umiejętności czytania (wystarczającej w przypadku tradycyjnego tekstu) – przynajmniej podstawowej znajomości obsługi komputera oraz posiadania dość kosztownego sprzętu. Niebezpieczny jest także fakt ograniczenia formy i treści informacji odbieranych przez jednostkę do wizji narzuconej przez twórców aplikacji (np. w programie pod tytułem „Ameryka Północna” – firmy Optimus-Nexus w indeksie postaci historycznych zabrakło postaci Amerigo Vespucciego, Thomasa Jeffersona i George’a Washingtona)<sup>90</sup> i tym samym pełne podporządkowanie się stworzonym przez nich regułom, nie liczącymi się z zasadami partnera interakcji czyli odbiorcy. Powodować to może szczególnie u dzieci konformizm, a nawet gotowość do podporządkowywania się<sup>91</sup>. Dodatkowo właściwości interakcyjne mogą kompensować a nawet zastąpić interakcje społeczne (tzw. kultura substytutowa)<sup>92</sup>. Zjawisko to będzie tym silniejsze im bardziej oprogramowanie będzie dopasowane do zainteresowań poznawczych i możliwości odbiorcy<sup>93</sup>.

### 3. Edukacyjne zastosowanie multimediiów

Silne dążenie do stworzenia społeczeństwa informacyjnego powoduje głębokie zmiany w systemie edukacji i wychowania oraz modyfikuje sposoby działania współczesnych przedsięwzięć. Raport UNESCO stwierdza, że na dzień dzisiejszy-

<sup>86</sup> S. Kowalik: *Komputer jako szansa lub zagrożenie dla rozwoju psychicznego człowieka*. „Edukacja Medialna” 1998 nr 3 s. 7.

<sup>87</sup> M. Sokołowski: *Telewizyjny świat agresji*. „Edukacja Medialna” 1998 nr 4 s. 17.

<sup>88</sup> Trafnie to zjawisko określił A. Toffler: „dawniej ludzie otrzymywali długie, powiązane ze sobą «ciągi» idei w formie uprzednio zorganizowanej lub zsyntetyzowanej specjalnie dla nich; dziś natomiast zewsząd bombardują ich krótkie, cząstkowe impulsy informacyjne (...)”. A. Toffler: *Trzecia fala*. Warszawa 1986 s. 203.

<sup>89</sup> S. Juszczak: *Człowiek...* jw., s. 99

<sup>90</sup> Przykładowo może to być subiektywnie dokonany przez autorów dobór prezentowanych dzieł sztuki w multimedialnym przewodniku po galerii lub pomijanie pewnych haseł w encyklopedii. Przykładem może być także program edukacyjny, który nie będzie posiadał walorów dydaktycznych.

<sup>91</sup> S. Kowalik: *Komputer...* jw., s. 9.

<sup>92</sup> Jest to obcowanie z rzeczywistością za pośrednictwem zamiast obcowania „twarz w twarz” z człowiekiem, przyrodą, dziełami kultury. S. Juszczak: *Człowiek...* jw., s. 100. Może to być np., poznawanie dzieł sztuki za pomocą multimedialnego przewodnika po galerii, zamiast tradycyjnego zwiedzania sal muzealnych.

<sup>93</sup> S. Kowalik: *Komputer...* jw., s. 9.

szy Polska znajduje się na przełomie drugiej i trzeciej fazy stanu wdrażania technologii informacyjnej<sup>94</sup> (zmierza od Fazy Automatykacji do Fazy Informacji; celem jest Faza Komunikacji)<sup>95</sup>. Jedną z charakterystycznych cech społeczeństwa informacyjnego jest nadanie specjalnego statusu nauce i wiedzy, jako osi, wokół której organizują się nowoczesne technologie, wzrost gospodarczy i stratyfikacja społeczna,<sup>96</sup> dlatego m.in. edukacja jest dziedziną, w której od dawna wykorzystuje się w procesie dydaktycznym nowoczesne media. Pod pojęciem media w edukacji należy rozumieć zgodnie z trendami światowymi, zarówno środki masowego oddziaływania jak i środki dydaktyczne stosowane w szkole (w tym komputer i multimedia). Pojęcie to bowiem zastąpiło dwa pojęcia pierwotne, jakimi były „pomoce naukowe” i „środki dydaktyczne”. Zgodnie z definicją Wacława Strykowskiego media to: „różnego rodzaju przedmioty i urządzenia przekazujące odbiorcom określone informacje (komunikaty) poprzez słowa, obrazy i dźwięki, a także umożliwiające im wykonywanie określonych czynności intelektualnych i manualnych”<sup>97</sup>. W skład terminu media wchodzi kilka elementów, których znajomość pomoże nam m.in. w zrozumieniu roli multimediów podczas przebiegu procesu dydaktycznego. Te elementy to:

- komunikat lub wiadomość (zespół przekazywanych informacji, bodźców sensorycznych oddziałujących na odbiorcę) (message);
- nośnik komunikatu – podłoże, na którym zostały zapisane określone informacje (inaczej materiał dydaktyczny lub środek miękki) (software);
- urządzenie, które umożliwia przekazywanie komunikatu do odbiorcy (inaczej środek przekazu lub środek twardy) (hardware);
- instrukcja metodyczna, która zawiera informacje o tym, co stanowi treść danego komunikatu oraz o tym jak go wykorzystać (teachware) – jest to element opcjonalny<sup>98</sup>.

Tak więc media, jako formy komunikatów (tekst, obraz, dźwięk, animacja) stanowią ważne narzędzia pracy intelektualnej – głównie procesu uczenia się i komunikowania jednocześnie, jednak są bardzo silnie oddziałującym, szczególnie na dzieci i młodzież, źródłem kształtowania wzorów postaw i zachowań społecznych. Obecnie najważniejszym i najpowszechniejszym z nich, tuż po telewizji, jest komputer wraz multimediami, które w procesie edukacji wykorzystywane są głównie do wspomagania procesów nauczania różnych przedmiotów m.in. biologii, chemii, historii, geografii, sztuki a nawet religii. Nie jest to nowością. Tradycje wykorzystywania oprogramowania komputerowego jako stymulatora efektywności kształcenia sięgają wiele lat wstecz, a pierwsze z aplikacji multimedialnych

---

<sup>94</sup> Według Stanisława Juszczyka technologia informacyjna to grupa środków (urządzenia takie jak, komputery, sieci komputerowe i media), narzędzi (np. oprogramowanie) oraz technologii, pozwalających na wielowymiarowe wykorzystanie informacji. W skład technologii informacyjnej wchodzi: informacja, komputery, informatyka oraz (tele) komunikacja. S. Juszczyk: *Człowiek...* jw., 15. Natomiast inna definicja technologii informacyjnej mówi, iż pod pojęciem tym „rozumiemy połączenie informatyki z innymi dziedzinami i technologiami, które współdziałają z nią i mają wpływ na jej stosowanie w społeczeństwie, przy czym informatykę traktuje się jako dziedzinę zajmującą się różnymi aspektami informacji: zbieraniem, przechowywaniem, przetwarzaniem oraz prezentowaniem i wykorzystywaniem w komunikacji między obiektami, systemami, ludźmi”. W. Osmańska-Furmanek, J. Jędrzykowski: *Podstawy...* jw., s. 10.

<sup>95</sup> S. Juszczyk: *Podstawy informatyki dla pedagogów*. Kraków 1999 s. 11.

<sup>96</sup> W. Osmańska-Furmanek, J. Jędrzykowski: *Podstawy...* jw., s. 11.

<sup>97</sup> W. Strykowski: *Media...* jw., s. 5. W myśl tej definicji do mediów zaliczymy: radio, telewizję, komputery, ale także tablice pogładowe, podręczniki, mapy i modele.

<sup>98</sup> W. Osmańska-Furmanek, J. Jędrzykowski: *Podstawy...* jw., s. 7-8.



Rys. 44. „Multimedialny Świat Biblii” – program wpisany na listę pomocy naukowych zalecanych przez ministra Edukacji Narodowej, który zdobył nagrodę wydawców katolickich „Feniks 2000”

to encyklopedie i programy do nauki języków obcych, które stanowią przecież swoiste wydawnictwa edukacyjne<sup>99</sup>. Początkowo jednak ich zasięg ograniczał się w większości tylko do indywidualnych odbiorców. Pierwsze próby zastosowania multimedialnych – jak wówczas określano zestawy pomocy dydaktycznych obejmujących różne materiały, na przykład teksty, filmy, slajdy, nagrania magnetofonowe itp. – na szerszą skalę w edukacji miały miejsce na Zachodzie w latach siedemdziesiątych, natomiast w Polsce trochę później (głównie na początku lat osiemdziesiątych). Owo kształcenie multimedialne – oznaczające wówczas nauczanie i uczenie się za pomocą stosowania wielu środków dydaktycznych<sup>100</sup>, było już wtedy kształceniem „wielokodowym” uruchamiającym wiele torów przepływu informacji<sup>101</sup>. Jednak dopiero w latach dziewięćdziesiątych w polskich szkołach po raz pierwszy zastosowano „prawdziwe” multimedia, czyli „systemy teleinformatyczne zdolne do przetwarzania, archi-

wizacji i dystrybucji danych w postaci dźwięku, ruchomych obrazów, fotografii, grafiki komputerowej i tekstów”<sup>102</sup>, którymi były wydawane na płytach CD-ROM multimedialne encyklopedie i podręczniki. Okazało się jednak, że podstawową barierą w upowszechnianiu nowoczesnego systemu kształcenia (z wykorzystaniem Internetu i multimedialności) jest niski poziom komputeryzacji polskich szkół (np. w marcu 2000 r. według raportu z badań KBN w Polsce 1 komputer przypadał na 100 uczniów, w porównaniu z 1 komputerem na 25 uczniów w krajach Unii Europejskiej i 1 komputerem na 10 uczniów w USA<sup>103</sup>, natomiast wg Ministerstwa Edukacji Narodowej ta liczba jest znacznie niższa).

Należy w tym miejscu zadać pytanie, dlaczego to właśnie komputer stał się jednym z najpowszechniejszych mediów wykorzystywanych w edukacji. Powody są co najmniej trzy:

<sup>99</sup> Np. uznawana za pierwszą encyklopedię multimedialną „Compton's New Century Encyclopedia & Reference Collection” firmy Compton na świecie lub pierwsze multimedialne produkty firmy Young Digital Poland do nauki języka angielskiego w Polsce, udostępniane na dyskietkach: „MiniEURO”, „MediaEURO”, „ProEURO” i „MickeyEURO”.

<sup>100</sup> W. Strykowski: *Kształcenie multimedialne w szkole*. [Kalisz | 1983 s. 2.

<sup>101</sup> Tamże, s. 5.

<sup>102</sup> R. Pelka: *Multimedia*. W: *Nowa Encyklopedia Powszechna PWN*. T. 7. Suplement. Warszawa 1999 s. 649.

<sup>103</sup> S. Juszczyk: *System informatyczny we wspomaganiu kierowania i zarządzania szkołami. Raport z badań w ramach projektu KBN i I101F 02715, marzec 2000*. Cyt. Za: S. Juszczyk: *Człowiek... jw.*, s. 13-14.

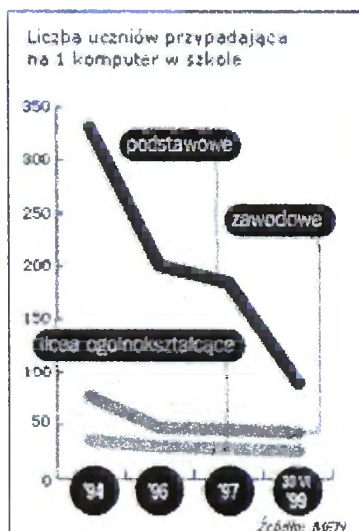
1. Komputer jako środek polisensoryczny oddziałuje na szereg zmysłów człowieka (wzrok, słuch, dotyk), co pozwala nauczycielowi przekroczyć granicę werbalizmu a jednocześnie zaangażować emocjonalnie uczniów poprzez kojarzenie wartości poznawczych z estetycznymi (tekst + słowo + muzyka + grafika + film).

2. Łączy on w sobie cechy wielu tradycyjnych urządzeń służących zapisowi, przetwarzaniu, przesyłaniu i prezentowaniu informacji, stanowi więc wszechstronny środek dydaktyczny, który rozwija dyrektywę bogactwa środków i organizacyjnych form nauczania.

3. Pozwala posługiwać się programami, które uwzględniają indywidualne zróżnicowanie użytkowników i wymaga od nich działania, czyli staje się środkiem interakcyjnym<sup>104</sup>.

Zrozumiałe jest, że komputer oprócz przekazywania, tworzenia, przetwarzania informacji oraz uczestniczenia w komunikacji międzyludzkiej, poprzez swoje cechy, jakimi są **polisensoryczność, wszechstronność i interakcyjność** stał się bardzo przydatnym środkiem wspomagania edukacji, który jednocześnie zwiększa efektywność kształcenia, bowiem ważnym elementem procesu nauczania jest pobudzenie kreatywności myślenia. Dzięki temu „nauka nie polega tylko na zapamiętywaniu informacji, lecz również na opanowaniu umiejętności swobodnego operowania nimi”<sup>105</sup>, co jest zgodne z nowoczesnym modelem edukacji, który odrzuca bierne, odtwarzające opanowanie informacji na rzecz nauczania poszukującego<sup>106</sup> (opanowanie metod poszukiwania, analizy i gromadzenia informacji).

Zastosowanie komputera w dydaktyce pozwala dodatkowo na interakcje zbliżoną do tej, jaka jest możliwa przy dialogu z drugim człowiekiem<sup>107</sup>, co sprawiło, że stał się on ważnym narzędziem wspomagającym pracę nauczyciela, ale nie zastępującym go całkowicie. Obecność dorosłego (nauczyciela) jest bowiem bardzo potrzebna, między innymi po to, aby pierwsze doświadczenie z komputerem nie zakończyło się niepowodzeniem, objawiającym się frustracją i zniechęceniem dziecka, np. nie potrafiącego rozwiązać zbyt trudnego komputerowego zadania. Początkowo jednak istniały w dydaktyce teorie zakładające realizację procesu nauczania za pomocą komputera bez udziału nauczyciela<sup>108</sup>. W przebiegu procesu komputerowego wspomagania edukacji bardzo istotne jest, że za pomocą programów komputerowych można określić przebieg oraz dro-



Rys. 45. Liczba uczniów przypadająca na 1 komputer w szkołach różnego typu w latach 1994-1999

<sup>104</sup> M. Tanaś: *Edukacyjne zastosowania...* jw., s. 123.

<sup>105</sup> J. Kowalski: *Co SuperMemo ma w środku?* „Enter” 1994 nr 11 s. 114.

<sup>106</sup> M. Drzewiecki: *Książka, biblioteka i informacja w środowisku współczesnej szkoły (prolegomena do bibliotekarstwa w szkołach wyższych)*. W: *Funkcje naukowo-badawcze i dydaktyczne biblioteki akademickiej. Materiały z konferencji naukowej. Kielce, 19-21 września 1996*. Pod red. Henryka Suchojady. Kielce 1996 s. 14.

<sup>107</sup> M. Kąkolewicz: *Edukacja medialna w szkole ogólnokształcącej*. W: *Media...* jw., s. 478.

<sup>108</sup> M. Tanaś: *Edukacyjne zastosowania...* jw., s. 81.

gi i sposoby uczenia się poszczególnych jednostek, czego przedtem nie zapewniały żadne inne techniczne środki dydaktyczne, ani metody kontroli i oceny wyników nauczania<sup>109</sup>. Możliwe to stało się poprzez zastosowanie różnych stopni trudności wykonywanych ćwiczeń, odsyłaczy (hipertext) wyjaśniających poszczególne trudniejsze pojęcia oraz stosowanie programów pomocniczych (m.in. gier) dla urozmaicenia i uatrakcyjnienia procesu nauczania. Ważne jest także, że w procesie nauczania z zastosowaniem multimediiów (kształcenie multimedialne)<sup>110</sup> wielość bodźców działających na uczącego się powoduje uruchomienie jego aktywności spostrzeniowej, manualnej, intelektualnej i emocjonalnej<sup>111</sup>. Według Ryszarda Tadeusiewicza włączenie nowoczesnych mediów (np. komputera) do procesu edukacji może jednak także „zwiększyć stromość wykładniczego narastania parametrów charakteryzujących wiedzę ucznia”<sup>112</sup>, co oznacza, że ciągle wzrost tempa nauczania bez uwzględniania osobniczych predyspozycji ucznia do przyswajania i zapamiętywania nowych wiadomości może stać się przyczyną frustracji, zniechęcenia a nawet załamania psychicznego. Zrozumiałe jest teraz, dlaczego tak ważna jest prawidłowa konstrukcja dydaktyczna programu edukacyjnego.

W procesie nauczania istotny składnik stanowi sposób przyswajania informacji. Okazało się na przykład, że przeciętna szybkość nauki wynosi około 300 jednostek/rok/minutę – oznacza to, że człowiek zapamiętuje 300 jednostek w ciągu roku, gdy pracuje 1 minutę dziennie<sup>113</sup>. W celu znalezienia najbardziej efektywnego sposobu nauczania przeprowadzono wielokrotnie badania sprawdzające sposób przyswajania informacji przez poszczególne zmysły odbiorcy. Wyniki tych badań przyniosły rozbieżne rezultaty. I tak według H. Hoerscha ponad 80% informacji dociera do człowieka przez wzrok, 11% przez słuch, 3,5% przez dotyk, 1,5% przez zapach, 1% przez smak<sup>114</sup>, natomiast według innych badań kontakt człowieka ze światem odbywa się w 75% przez wzrok, w 15% przez słuch i jedynie w 10% przez pozostałe zmysły<sup>115</sup>. Ponadto inne badania amerykańskie (James E. Stice, Richard M. Felder) sprawdzające stopień zachowania dostarczonej informacji w zależności od sposobu jej przekazania dowiodły, iż uczący się w 26% pamiętali – co słyszeli, w 30% – co widzieli, a w 40% – to co widzieli i jednocześnie słyszeli<sup>116</sup>. Wynik sięgający 95% uzyskano w sytuacji, gdy studenci występowali w charakterze nauczycieli wobec innych studentów<sup>117</sup> – przypomina to bardzo relacje dziecko – komputer z edukacyjnym programem multimedialnym.

<sup>109</sup> S. Juszczyk: *Podstawy... jw.*, s. 160.

<sup>110</sup> Koncepcja kształcenia multimedialnego zakłada, że proces nauczania-uczenia oparty jest „na kompleksowym wykorzystaniu funkcjonalnie dobranych tradycyjnych (prostych) i nowoczesnych (złożonych) mediów dydaktycznych”. (...) Jest to nauczanie wielokodowe oddziałujące na wiele zmysłów uczącego oraz wielostronnie go aktywizujące. W. Strykowski: *Media w edukacji: kierunki prac badawczych*. „Edukacja Medialna” 1998 nr 2 s. 8.

<sup>111</sup> Tamże.

<sup>112</sup> R. Tadeusiewicz: *Cybernetyczny model komputeryzacji procesu nauczania dla celów kształcenia ustawicznego*. W: *Media w kulturze, nauce i oświacie*. Tarnów 1996. Cyt. za: S. Juszczyk: *Podstawy... jw.*, s. 164.

<sup>113</sup> J. Kowalski: *Co SuperMemo... jw.*, s. 115.

<sup>114</sup> H. Hoersch: *Überlegungen zur Didaktik und Methodik der Kurzfilmarbeit an berufsbildenden Schulen*. [W:] H. Berresheim, H. Hoersch (pod red.): *Der Kurzfilm eine pädagogische Chance*. Köln 1970, s. 31. Cyt. za: M. Tanaś: *Edukacyjne zastosowania... jw.*, s. 123.

<sup>115</sup> D. Grygowski: *Zastosowanie... jw.*

<sup>116</sup> B. Steinbrink: *Multimedia. U progu technologii XXI wieku*. Wrocław 1993 s. 51.

<sup>117</sup> J. K. Johnson: *Individualized learning... jw.*

Na świecie prowadzono także rozliczne badania mające na celu stwierdzenie wpływu nauczania z wykorzystaniem technik multimedialnych na skrócenie czasu przyswojenia materiału. Wyniki tych badań przyniosły także bardzo rozbieżne rezultaty, na przykład w firmie Telemedia (filia firmy Bertelsmann), dzięki zastosowaniu dysku obrazowego typu Laservision<sup>118</sup> dla celów szkoleniowych stwierdzono zredukowanie czasu nauki o około 32%. Dzięki swoim badaniom firma ta wysunęła wniosek, że nauczanie za pomocą technik multimedialnych może zwiększyć stopień przyswojenia materiału nawet od 50 do 400%<sup>119</sup>. Inne badania, na przykład armii USA, firm IBM, Xerox, United Technologies, WICAT i Federal Express dowiodły, że w przypadku stosowania w nauczaniu dysku obrazowego, w porównaniu z konwencjonalnym nauczaniem grupowym osiągnięto o 56% wyższą skuteczność nauczania; o 50-60% wyższe zrozumienie tematu, o 20-40% rzadsze nieporozumienia przy przekazywaniu wiedzy; o 60% szybsze tempo uczenia się; o 25-50% wyższy zakres wiedzy przyswojonej i 38-70% oszczędności czasu<sup>120</sup>. Dodatkowo wprowadzenie nowej technologii przyniosło wymierne korzyści finansowe w postaci oszczędności, na przykład firma IBM donosiła w 1988 r. o 30% oszczędnościach w zakresie kosztów osobowych, natomiast firma DEC wyceniła oszczędności z tego tytułu na 40 mln dolarów USA rocznie<sup>121</sup>. Wypływa stąd wniosek, że o jakości kształcenia decydują głównie formy „przekazu” treści oraz taki poziom i rodzaj aktywizowania uczących się, który prowadzi do zwiększenia interakcji między uczącym się a materiałem nauczania. Ważne jest także wykształcenie u użytkownika tzw. modelu myślowego, czyli wyobrażenia o zasadach działania, możliwościach i ograniczeniach systemu, z którego korzysta<sup>122</sup>. W ten sposób praktyczne zastosowanie multimediiów w procesie dydaktycznym potwierdziło ich skuteczność poprzez następujące elementy:



Rys. 46. „Wirtualna Szkoła. Matematyka” jeden z programów edukacyjnych firmy Young Digital Poland przeznaczony dla klas 0-3

<sup>118</sup> Dyski typu Laservision to pierwsze dyski wizyjne (z obrazem wideo), które firma Philips zaprezentowała po raz pierwszy w 1971 r. Nie przyjęły się one jednak na rynku. A. Majkowski: *Multimedia – klucz do ziemi obiecanej?* „Enter” nr 12 s. 64.

<sup>119</sup> B. Steinbrink: *Multimedia... jw.*, s. 50.

<sup>120</sup> G. L. Adams: *Why Interactive?* In *Multimedia & Videodisc Monitor*. March 1992. Cyt. za: B. Steinbrink: *Multimedia... jw.*, s. 51.

<sup>121</sup> Tamże, s. 50.

<sup>122</sup> G. Marchionini: *Information-seeking strategies of novices using a full-text electronic encyclopedia* „Journal of the American Society for Information Science” 1989 vol.40 nr 1 s. 54-66 [online].

- tempo nauczania można kształtować indywidualnie w zależności od możliwości odbiorcy;
- poprzez zastosowanie różnorodnych form prezentacji, proces nauczania staje się bardziej atrakcyjny a przekazywane informacje łatwiej zapamiętywane;
- zmiana mediów prezentacji i stylu nauczania przeciwdziała spadkowi zainteresowania odbiorcy (*variatio delectat*) i pozwala utrzymać jego koncentrację dłużej niż w przypadku nauczania konwencjonalnego;
- poprzez wymuszenie aktywności odbiorcy zwiększa się jego zdolność postrzegania;
- zastosowanie różnorodnych mediów i działań uczącego się, proces dydaktyczny staje się bardziej pogładowy i zajmujący, a przez to łatwiejszy i bardziej zadowalający;
- obrazy, animacje i dźwięk oddziałują na sferę emocjonalną przez co zwiększa się trwałość efektów nauczania;
- poprzez kontrolę efektów nauczania, można niektóre jego fazy przeprowadzić w sposób bardziej analityczny<sup>123</sup>.

Faktem jest, że ocena efektywności nauczania przy zastosowaniu tradycyjnych i multimedialnych technik nauczania możliwa jest dopiero w dłuższej perspektywie czasowej, a zasadniczą trudność w przygotowaniu oprogramowania dydaktycznego stanowi fakt, że całkowity zasób wiedzy w świecie do niedawna podwajał się co 7 lat, a jak można sądzić wkrótce proces ten znacznie się przyspieszy. Ponadto należy dodać, iż w samym tylko 1999 r. ukazało się około 3 mln artykułów naukowych, a ponad 90% naukowców i badaczy, jacy pojawili się w historii ludzkości żyje obecnie<sup>124</sup>. Stąd w dniu dzisiejszym niemożliwe jest już przygotowanie niezmiennego, trwałego zasobu informacji, gdyż z każdą chwilą ulega on ewolucji lub dezaktualizacji. Trudności te z róż-



Rys. 47. Przykładowy program edukacyjny dla dzieci w wieku 5-8 lat – „Słownik Obrazkowy dla Dzieci” firmy Optimus Pascal Multimedia

nym skutkiem starają się pokonać producenci oprogramowania edukacyjnego, które stanowi bardzo znaczną część oferty wydawnictw multimedialnych. Rozwiązaniem tego problemu stały się corocznie aktualizowane edycje programów (głównie encyklopedii) oraz aktualizowanie danych w aplikacjach za pomocą Internetu. Programy edukacyjne są programami szczególnymi, gdyż przeznaczone są dla określonego odbiorcy, najczęściej są nim dzieci i młodzież. Dla określenia tego specyficznego opro-

<sup>123</sup> B. Steinbrink: *Multimedia...* jw., s. 38-39.

<sup>124</sup> W. Osmańska-Furmanek, J. Jędrzykowski: *Podstawy...* jw., s. 11.

gramowania ukuto termin „edutainment”<sup>125</sup> składający się z dwóch terminów: „education” (kształcenie) i „entertainment” (rozrywka), czyli nauka przez rozrywkę lub inaczej mówiąc „uczyć bawiąc”. Ponieważ oprogramowanie edukacyjne przeznaczone jest do specjalnych celów, stawia się mu także specjalne wymagania<sup>126</sup>. Oprócz poprawności dydaktycznej i merytorycznej są to:

- „prostota, naturalny i przyjazny sposób komunikacji pomiędzy programem a dzieckiem,
- zrozumiały i natychmiastowy sposób reakcji na wszelkie działania użytkownika,
- praca z myszką, czyli wskazywanie i wybieranie opcji zamiast pisania na klawiaturze,
- łączenie cech dobrej zabawy i wartościowego materiału dydaktycznego,
- uczenie logicznego i twórczego myślenia,
- wykorzystanie wyobrażeń znanych już użytkownikowi oraz minimalne wymogi wobec pamięci dziecka,
- uczenie kojarzenia wspólnych cech elementów programu,
- planowanie przyszłych posunięć ucznia,
- wyrabianie poczucia estetyki,
- stworzenie bodźca do rywalizacji pomiędzy programem a uczniem oraz między uczniami,
- stopniowanie trudności zadań wraz z widocznymi postępami ucznia w nauce,
- wynagradzanie dziecka dodatkowo za trafne rozwiązanie krótką melodyjką lub ciekawym (miłym) efektem dźwiękowym,
- wprowadzenie różnorodności działań, aby nie spowodować znużenia i zniechęcenia dziecka do dalszych działań,
- umożliwienie przerwania i zakończenia pracy w dowolnym miejscu”<sup>127</sup>.

Do oficyn specjalizujących się w aplikacjach edukacyjnych należą m.in. Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne<sup>128</sup>, Optimus Pascal Multimedia<sup>129</sup>, Albion oraz Young Digital Poland, ale istnieje jeszcze wiele innych pomniejszych i mniej znanych firm, które w swojej ofercie posiadają takie aplikacje multimedialne. W związku z powyższym, także jakość techniczna i wartość dydaktyczna poszczególnych programów jest bardzo różnorodna. Obok prawdziwych „perełek” programów wysokiej jakości, opracowanych przy współudziale specjalistów, dostosowanych do wieku odbiorcy znaleźć możemy programy niedo-

---

<sup>125</sup> Edutainment to oprogramowanie łączące elementy edukacyjne (education) oraz rozrywkowe (entertainment) w taki sposób, że każdy z nich odgrywa znaczącą rolę. W. P. Mann: *Arkana edukacji komputerowej*. Warszawa 1994 s. XVII. Autor dokonał także podziału oprogramowania typu edutainment na siedem kategorii: programy zdobywania i utrwalania wiadomości (drill-and-practice programs), multimedialne poradniki (reference materials), programy symulacyjne (simulation programs), opowiadania zawarte na dyskach CD-ROM (CD-ROM storybooks), oprogramowanie przedszkolne (preschool products), narzędzia kreatywności (creativity tools), oprogramowanie kategorii ogólnej (general edutainment).

<sup>126</sup> Problem weryfikacji poprawności edukacyjnych programów komputerowych szerzej omawia publikacja: M. Królicza, M. Stępień: *Edukacja twórców i użytkowników programów komputerowych dla dzieci*. W: *Media a edukacja*, II..., jw., s. 424-425.

<sup>127</sup> G. Grzegorzczak: *Programy edukacyjne dla nauczania początkowego*. „Komputer w Szkole” 1995 nr 2 i S. Juszczyk: *Informatyczne środki informatyki w edukacji wczesnoszkolnej*. W: *Współczesne przemiany w edukacji wczesnoszkolnej „Chowanna”*. Katowice 1997. Cyt. za: S. Juszczyk: *Podstawy...* jw., s. 167-168.

<sup>128</sup> W WSiP powołano specjalną redakcję zajmującą się wydawnictwami multimedialnymi pod nazwą: Redakcja Wydawnictw Wielomedialnych WSiP.

<sup>129</sup> Od 1 czerwca 2000 r. firma Optimus Pascal Multimedia zmieniła nazwę na Onet.pl S.A.



pracowane, z nieczytelnym interfejsem, nie odpowiadające treścią wiekowi odbiorcy, a nawet zawierające błędy rzeczowe. Widoczny jest w Polsce brak instytucji (jak na przykład czasopismo „Children's Software Revue”<sup>130</sup>), która mogłaby stworzyć jednolite kryteria oceniania aplikacji edukacyjnych (np. pod względem technicznym, informatycznym, psychologicznym, plastycznym, prakseologicznym itd.) i tym samym dokonywać ich oceny oraz wskazywać wiek odbiorców poszczególnych programów. Brak takowej instytucji, kompetentnych rzeczoznawców oraz jednolitych kryteriów oceniania programów w niewielkim stopniu starają się wypełnić rankingi multimedialnych wydawnictw edukacyjnych zamieszczane przez czasopisma, głównie o tematyce komputerowej. Tworząc rankingi aplikacji multimedialnych, redakcje tych czasopism starają się tworzyć własne kryteria ich oceny. Jeden z takich rankingów w 1999 r. zamieścił dwutygodnik „Komputer Świat”<sup>131</sup>. Według jego ocen za najlepsze w grupie programów dla dzieci młodszych w owym czasie uznano produkt firmy Optimus Pascal „Dookoła Polski”, „Encyklopedię dla Dzieci” firmy Albion oraz „Słownik Obrazkowy dla Dzieci” także firmy Optimus Pascal. W grupie programów dla dzieci starszych, pierwsze miejsce w tym rankingu zajęła „Encyklopedia dla Dzieci” firmy Optimus Pascal, drugie „Dyktando” – produkt firmy Zip Soft, a trzecie „Ptaki Europy” Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych. Wśród przyjętych przez „Komputer Świat” kryteriów, oprócz parametrów ogólnych – dla których wagi w całości oceny przyjęto 25% – (język programu 5%, podręcznik 5%, obsługa programu 4%, pomoc w programie 4%, serwis na telefon 3%, serwis online 2% i opakowanie na CD-ROM 2%) i związanych z instalacją programu – dla których przyjęto 15% wagi w całości oceny – (minimalne wymagania sprzętowe 2%, automatyczny start 1%, przebieg instalacji 3%, możliwość wyboru rodzaju instalacji 2%, minimalne miejsce wymagane na dysku twardym 2%, informacja o zajmowanym miejscu na dysku 1%, informacja o wolnym miejscu na dysku 1%, odinstalowanie programu 3%), znalazły się tam także parametry określone jako wartość edukacyjna, dla których przyjęto wagę 60% (sposób przekazywania materiału 12%, zakres nauczanego materiału 12%, jakość grafiki 6%, dźwięk i muzyka 6%, zmiana poziomu trudności ćwiczeń 4%, możliwość wyboru kolejności ćwiczeń 4%, oddzielny podręcznik dla dzieci i rodziców 4%, kontrola postępów przez rodziców 4%, sekwencje filmowe 5%, sceny z przemocą 3%). Zrozumiałe jest, że największą wagę położono na wartości edukacyjne (60% wagi w całości oceny), a w niej na sposobie przekazywania oraz zakresie nauczanego materiału, którym łącznie w całości oceny przyznano wagę 24%.

Inne kryteria oceny publikacji na CD-ROM przedstawiono na łamach czasopisma „Managing Information”<sup>132</sup>. Zostały one przygotowane dla bibliotek dokonujących zakupu tego typu publikacji i można je odnieść do oceny wszystkich typów książek multimedialnych, także aplikacji edukacyjnych. Najważniejsze z nich to: zapoznanie z opisem zawartości publikacji i prezentacją wersji pełnej lub demonstracyjnej, cena publikacji, wymagania sprzętowe, zawartość (zakres i sposób opracowania informacji, jej jakość oraz sposób aktualizacji), przyjazne dla użytkownika oprogramowanie (uproszczone i zrozumiałe system komend,

<sup>130</sup> Opinie na temat jakości programów zamieszczane w tym czasopiśmie przedrukowuje m.in. znane amerykańskie pismo przeznaczone dla młodzieży „Boy's Life”. P. Dębek: *Bobas przed ekranem*. „Chip” 2000 nr 5 s. 47.

<sup>131</sup> *Czas...* jw., s. 8-16.

<sup>132</sup> S. Speight: *Evaluating CD-ROM products*. „Managing Information” 1996 vol.3 nr 12 s. 36-38 [online].

czytelny sposób zapisu tekstu, nie męczące wzroku i stonowane tło oraz szybki i elastyczny dostęp do informacji), możliwość zapisania w postaci pliku tekstowego i wydrukowania wyników wyszukiwania, zrozumiała, oprawiona i kompletna dokumentacja oraz bezpłatny dostęp do pomocy technicznej<sup>133</sup>.

Nowością na polskim i światowym rynku edukacyjnym stał się projekt firmy Young Digital Poland o nazwie i-szkola. Projekt ten obejmuje kilka elementów, z których najważniejsze to:

- eduROM – seria interaktywnych podręczników na CD-ROM-ach, które obejmują zatwierdzone przez MEN program nauczania w szkole podstawowej języka polskiego, matematyki, przyrody, historii oraz gimnazjum (język polski, matematyka, fizyka, geografia, biologia, historia, chemia). Ciekawostką jest fakt, że korzystający z eduROM-ów uczniowie nie muszą już kupować tradycyjnych podręczników, gdyż podręczniki interaktywne zawierają obowiązujące treści programowe;
- EduNET – internetowy portal edukacyjny (<http://www.edu-net.pl>) przeznaczony dla uczniów, nauczycieli, rodziców i szkół, który buduje nowy obraz edukacji, dostarcza wartościowe zasoby edukacyjne i pomoce naukowe, przygotowuje do sprawdzianów i egzaminów, rozwija zainteresowania. Głównym celem EduNET-u jest stworzenie sieciowej społeczności uczniów, rodziców, nauczycieli i szkół. Celem tego serwisu jest stworzenie pomocy dla uczniów w odnalezieniu wiarygodnych informacji prezentujących materiał nauczania, wsparcia specjalistów z różnych dziedzin dla rodziców oraz doradztwa dla nauczycieli, którym oferuje się materiały służące do wykorzystania na lekcji.
- eduWAP – internetowy portal edukacyjny przystosowany do możliwości bardzo popularnych telefonów komórkowych. EduWAP jest uzupełnieniem głównej idei portalu eduNET. Portal eduWAP zawiera niezbędne definicje, wzory, tabele, daty, najważniejsze wydarzenia, biogramy, słowniki;
- eduLAN – oprogramowanie przeznaczone dla szkolnych laboratoriów komputerowych. Stanowi technologiczną podstawę do prowadzenia zajęć szkolnych z najważniejszych przedmiotów przy wykorzystaniu szkolnej pracowni komputerowej i jednocześnie zapewnia kontrolę procesu dydaktycznego.
- eduLINK – program międzynarodowej współpracy edukacyjnej między krajami realizującymi projekt i-szkola na własnym terytorium. Ma on na celu stworzenie wspólnoty europejskiej szkół i firm dostarczających zasoby edukacyjne, które są związane z edukacją narodową<sup>134</sup>.

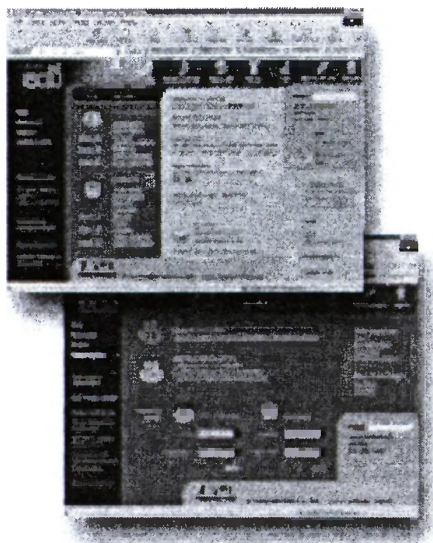
Projekt i-szkola jest odpowiedzią na społeczne zapotrzebowanie, gdyż dla dzieci żyjących w otoczeniu mediów uczenie się z tradycyjnych podręczników stało się po prostu nudne. Dzieci żyją dzisiaj w otoczeniu mediów, głównie telewizji



Rys 48. Unikalny projekt edukacyjny w pełni wykorzystujący możliwości komputera, Internetu oraz innych technologii teleinformatycznych firmy Young Digital Poland

<sup>133</sup> Tamże.

<sup>134</sup> Young Digital Poland. Homepage [online].



Rys 49. Internetowy serwis eduNET – element projektu edukacyjnego i-szkola firmy Young Digital Poland

24% radzi sobie z komputerem znakomicie, 59% dobrze, 15% źle, natomiast 82% badanych oceniło swój stosunek do książki jako pozytywny, a 17% jako negatywny<sup>137</sup>. Budzi to nadzieje, że tradycyjna książka nadal pozostanie ważnym medium w życiu następnych pokoleń, bo: „druk jest przecież medium prostym, które nie powinno zostać zastąpione całkowicie przez druk elektroniczny. Druk to język, to historia obleczona w ciało – serce kultury”<sup>138</sup>.

i komputerów, które to media nie pozostają bez wpływu na ich stosunek do tradycyjnego nauczania. Według Stanisława Bortnowskiego: „mamy do czynienia z jakościowo nowym pokoleniem młodych ludzi. Już w szkole podstawowej myślą oni bardzo pragmatycznie, zmierzają do celu najkrótszą drogą, rezygnują z wysiłku czytelniczego na rzecz środków zastępczych”<sup>135</sup>. Taki środek może stanowić na przykład multimedialna książka, którą zamiast czytać samodzielnie można za pomocą komputera obejrzeć i wysłuchać. Rolą nauczyciela jest, aby uzmysłowić młodemu pokoleniu, że nowoczesne technologie nie istnieją „zamiast tekstu, podręcznika, książki, ale obok”<sup>136</sup>.

Wyniki badań przeprowadzonych w Chorwacji wśród dzieci w wieku 7 i 13 lat dowiodły, że dzieci nadal lubią książki i komputer. Pośród badanych

<sup>135</sup> S. Bortnowski: *Ocena skuteczności szkół w przygotowaniu do uczestnictwa w kulturze literackiej*. W: *Kultura popularna – literatura – książka – rynek. Forum czytelnicze II*. Kielce 2-5 lipca 1995. Warszawa 1995 s. 21.

<sup>136</sup> M. Drzewiecki: *Przysposobienie biblioteczno-informacyjne młodzieży w dobie multimedialnych. Refleksje kontrowersyjne*. W: *Biblioteka i informacja w systemie edukacji. Materiały z konferencji naukowej*. Kielce, 3-4 grudnia 1998. Pod red. H. Suchojady. Kielce 1999 s. 176.

<sup>137</sup> J. Kołodziejska: *Gutenberg – Szekspir – Internet*. „Notes Wydawniczy” 1999 nr 10 s. 54.

<sup>138</sup> S. Juszczyk: *Człowiek... jw.*, s. 99.

# CHARAKTERYSTYKA MULTIMEDIÓW WEDŁUG TYPU PUBLIKACJI

## 1. Dzieła treści ogólnej (encyklopedie, słowniki)

Encyklopedia to słowo pochodzenia greckiego, oznaczające „wydawnictwo informacyjne zawierające zbiór wiadomości ze wszystkich dziedzin wiedzy (encyklopedia powszechna, uniwersalna) lub jednej dziedziny, epoki, terytorium itp. (encyklopedia specjalna, specjalistyczna, tematyczna), w układzie alfabetycznym lub rzeczowym”<sup>1</sup>. Historia encyklopedii sięga starożytności, kiedy to powstawały dzieła pełniące funkcje encyklopedii w układzie działowym, na przykład *Disciplinarum libri IX* (około 50 r. p.n.e.) Terencjusza Warrona czy też *Historia naturalna w 37 księgach* (I w. n.e.) Pliniusza Starszego, jednak słowa tego w znaczeniu „całokształt wiedzy” użył po raz pierwszy w 1532 r. F. Rabelais, podczas gdy w tytule dzieła termin ten został użyty przez P. Skalića (chorwacki humanista) dopiero w 1559 r. (*Encyclopediae seu orbis disciplinarum...*)<sup>2</sup>. Pierwszymi polskimi oryginalnymi encyklopediami były *Nowe Ateny* B. Chmielowskiego (2 tomy 1745-46) i I. Krasickiego *Zbiór najpotrzebniejszych wiadomości...* (2 tomy 1781-83).

Pierwsza encyklopedia komputerowa powstała w Stanach Zjednoczonych. Była nią „Academic American Encyclopedia” firmy Grolier, którą udostępniono w 1983 r. w płytach sieciach amerykańskich (Compuserve), a w 1985 r. wydano ją na CD-ROM-ie, zawierała ona jednak tylko jedną formę przekazu: obraz. Za pierwsze prawdziwie multimedialne encyklopedie wydane na CD-ROM-ie uważa się natomiast wydaną w 1989 encyklopedię „Compton’s New Century

<sup>1</sup> „Encyklopedia Multimedialna PWN”. T. 13. Media [CD-ROM]. Warszawa Wydawnictwo Naukowe PWN 2000.

<sup>2</sup> Tamże.

Encyclopedia & Reference Collection” firmy Compton oraz powstała w 1993 r. encyklopedię „Encarta” firmy Microsoft stanowiącą odpowiednik 29-tomowej *Funk&Wagnalls Encyclopedia*. Do najbardziej znanych na świecie encyklopedii multimedialnych oprócz wymienionych powyżej należą takie: „Grolier Multimedia Encyclopedia”, „The Hutchinson Multimedia Encyclopedia” i „The Guinness Multimedia Encyclopedia”<sup>3</sup>.

Do najważniejszych polskich wydawców współczesnych tradycyjnych encyklopedii należy Wydawnictwo Naukowe PWN i Wydawnictwo Fogra (obecnie w ramach Onet.pl), natomiast do wydawców encyklopedii specjalistycznych zaliczyć możemy między innymi Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Wydawnictwo Wiedza Powszechna, Ossolineum oraz Wydawnictwo Naukowe PWN. Znamienny jest fakt, że duża część wydawnictw specjalizujących się w publikowaniu tradycyjnych encyklopedii bardzo szybko rozpoczęła także prace edycyjne w celu przeniesienia swoich wydawnictw na płyty CD-ROM. Powodem tego była m.in. wysoka popularność encyklopedii multimedialnych na świecie, swoista moda na wydawanie publikacji multimedialnych w Polsce, brak tego typu publikacji na polskim rynku oraz możliwość wykorzystania istniejących zespołów redakcyjnych i zasobów merytorycznych tradycyjnych encyklopedii do prac nad edycjami multimedialnymi. W encyklopediach multimedialnych, jak w żadnym z innych typów książek multimedialnych na CD-ROM-ach najwyraźniej widoczne są wszystkie zalety tego typu publikacji: niższe koszty tłoczenia płyt, niż koszty druku i oprawy, mniejsza objętość w porównaniu z tradycyjnymi, często wielotomowymi encyklopediami, szybsze dotarcie do poszukiwanej informacji, która ponadto jest bogatsza (dzięki hipertextowym odsyłaczom i materiałom ilustracyjnym, dźwiękowym, filmowym).

Pierwszą polską encyklopedią multimedialną wydaną na CD-ROM-ie, była „Encyklopedia Multimedialna PWN”, która swoją premierę miała 11 grudnia 1996 r.<sup>4</sup>. Została ona przygotowana przez Wydawnictwo Naukowe PWN we współpracy z firmą Vulcan, a prace nad nią prowadził zespół liczący 215 osób, począwszy od 1994 r.<sup>5</sup>. Publikacja ta ukazała się w szczególnym momencie, w 40 rocznicę powołania w wydawnictwie Redakcji Encyklopedii (01.12.1956 r.) oraz w 250 rocznicę wydania pierwszej polskiej encyklopedii Benedykta Chmielowskiego *Nowe Ateny*. Pomimo tego, że materiał „Encyklopedii Multimedialnej PWN” obejmował częściowo *Małą encyklopedię PWN. A-Z*, *Encyklopedię popularną PWN* oraz sześciotomową *Nową encyklopedię powszechną PWN* liczyła ona tylko 36 400 haseł oraz zawierała osiem sposobów wyszukiwania informacji (m.in. indeks alfabetyczny, rzeczowy, geograficzny, czasowy), 2042 zdjęcia, 760 rysunków, 55 fragmentów filmów, 4366 nagrań wymowy, 59 nagrań przyrodniczych, 83 nagrania muzyki poważnej, 29 nagrań historycznych oraz 40 melodii<sup>6</sup> a także: mapy, tabele, 30 animacji komputerowych, łącznie 60 minut nagrań dźwiękowych oraz 20 minut sekwencji filmowych<sup>7</sup>. Pomimo swoich licznych niedociągnięć (niewielka liczba haseł, uboga oprawa graficzna, mała liczba połączeń hipertextowych, słabej jakości zdjęcia i nagrania dźwiękowe),

<sup>3</sup> E. Dziekańska: *Feeria mediów*. „Chip” 1997 nr 6 [online].

<sup>4</sup> E. Dziekańska: *Primadonna w gumiakach*. „Chip” 1997 nr 2 [online].

<sup>5</sup> Ł. Gołębiowski: *Rynek książki w Polsce. Edycja'98*. Warszawa 1998 s. 172.

<sup>6</sup> Z. Korzański: *Encyklopedia multimedialna PWN*. „Enter” 1997 nr 3 s. 72.

<sup>7</sup> J. Piechota: *Słowniki, ptaki, samoloty*. „Notes Wydawniczy” 1996 nr 12 s. 24.

encyklopedia ta cieszyła się bardzo dużym zainteresowaniem i osiągnęła wysokie wyniki sprzedaży.

Kolejna, poprawiona i rozszerzona edycja tejże encyklopedii pod tytułem „Encyklopedia Multimedialna PWN. Edycja 1998” ukazała się już pod koniec 1997 r. W związku ze znacznym rozszerzeniem zawartego w niej materiału mieściła się na dwóch krążkach CD-ROM. Oprócz powiększonej o około 3 tys. liczby haseł, zawarto w niej ponad 1 tys. nowych zdjęć, rysunków, map i animacji<sup>8</sup>. Nowością w stosunku do pierwszego wydania był zawarty w tej edycji zbiór prezentujący przemiany terytorialne na ziemiach polskich, wirtualne galerie malarstwa światowego i polskich zabytków oraz drzewa genealogiczne polskich i europejskich dynastii<sup>9</sup>. Nowo wydana edycja „Encyklopedii Multimedialnej PWN” stała się także bardziej przyjazna dla użytkownika, gdyż pozwalała na szersze możliwości doboru ukształtowania wyglądu strony oraz podgląd struktury haseł. Publikacja ta, podobnie jak jej pierwsza edycja cieszyła się dużym zainteresowaniem odbiorców, o czym świadczyły dość wysokie wyniki sprzedaży.

W niedługim czasie na rynku wydawniczym pojawiła się następna edycja tej publikacji. Była to „Encyklopedia Multimedialna PWN. Edycja 1999” wydana w 1998 r. na dwóch płytach CD-ROM oraz zawierająca dodatkowo wydanie na płycie DVD-ROM – gratis. Pomimo znacznego zwiększenia liczby haseł do ponad 100 tys. (przyrost o 60 tys.) i zwiększenia zawartego materiału do około 5 tys. ilustracji, 800 map, 3 godzin nagrań dźwiękowych<sup>10</sup> encyklopedia ta nadal posiadała niezbyt czytelny (szaro-granatowy i rozmazany) oraz mało intuicyjny (słabo czytelne ikony) interfejs<sup>11</sup>. Niestety posiadała także wysoką cenę i jako jedyna encyklopedia multimedialna w owym czasie w Polsce kosztowała więcej, niż jej drukowany pierwowzór. Jednak jej niezaprzeczalnymi zaletami były animowane sekwencje map historycznych, animacje planów bitew, automatyczne odsyłacze, możliwość aktualizowania haseł przez Internet i wykorzystania tekstów oraz ilustracji w innych programach<sup>12</sup> a także wirtualne planetarium, które pozwalało zobaczyć, jak wyglądają gwiazdy obserwowane z dowolnego miejsca na Ziemi oraz galerie malarstwa, architektury i filmów dokumentalnych<sup>13</sup>.

Rok 2000 przyniósł dla Wydawnictwa Naukowego PWN kolejne wydanie encyklopedii multimedialnej, która tym razem zmieniła zarówno oprawę graficzną jak i nazwę. „Multimedialna Nowa Encyklopedia Powszechna PWN” oparta została na edycjach 6-tomowej *Nowej Encyklopedii Powszechnej PWN* wraz z *Suplementem* oraz definicjach z *Nowego leksykonu PWN*<sup>14</sup>. Jej zawartość stanowiło 204 tys. haseł i definicji, 4,5 tys. fotografii, 1,3 tys. schematów i rysunków, 540 tabel, 370 map, 360 filmów i nagrań dźwiękowych. Encyklopedia ta, mieszcząca się na 4 płytach CD-ROM lub do wyboru na jednej płycie DVD, znacznie różniła się od swoich poprzedniczek, szczególnie nowym, przejrzystym interfejsem, posiadała także oprócz czterech głównych indeksów (tematycznego, geograficznego, czasowego i kategorii) bardziej wzbogacone od poprzednich edycji

<sup>8</sup> ZG: *Encyklopedia* 98. „Enter” 1998 nr 3 s. 16.

<sup>9</sup> Tamże.

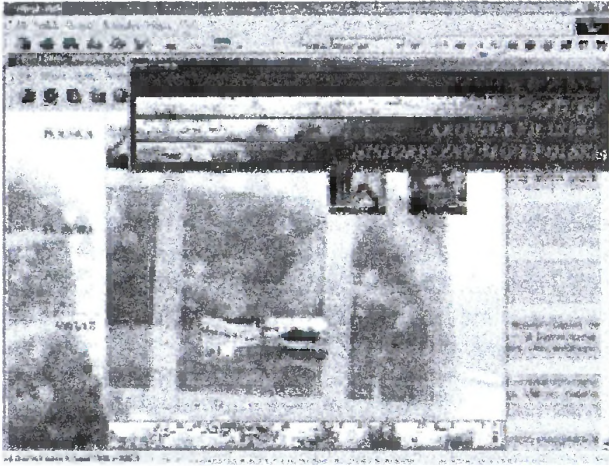
<sup>10</sup> *Encyklopedia multimedialna PWN*. „Chip” 1999 nr 1 s. 162.

<sup>11</sup> T. Piotrowski: *Krążki wiedzy*. „Chip” 1999 nr 5 s. 166.

<sup>12</sup> *Encyklopedia...* jw.

<sup>13</sup> P. Majewski: *Encyklopedia, ale jaka?* „PC World Komputer” 1999 nr 5 [online].

<sup>14</sup> Informacja uzyskana od Jakuba Frotowa – byłego Specjalisty ds. Public Relations w pwn.pl.



Rys. 50. Nowy interfejs „Multimedialnej Nowej Encyklopedii Powszechnej PWN”

mechanizmy wyszukiwania. W encyklopedii znacznie zwiększyła się także liczba połączeń hipertextowych oraz wzrosła relewantność doboru materiału. Do nielicznych wad tej edycji zaliczyć należy brak odsyłaczy internetowych (można było połączyć się tylko ze stronami firm biorącymi udział w powstawaniu encyklopedii) oraz kilka usterek technicznych (przy opisie hasła Wojacek ukazywało się zdjęcie z relikwiarzem św. Wojciecha)<sup>15</sup>. „Multimedialna Nowa Encyklopedia Powszechna PWN”

otrzymała tytuł Produkt Roku 2000 magazynu komputerowego „CHIP”; przez dwutygodnik „Komputer Świat” uznana została za najlepszą polską encyklopedię multimedialną, a przez miesięcznik „Machina” uhonorowana godłem „Typ Machiny”. W 2000 r. ukazała się też okrojona wersja encyklopedii PWN pod tytułem „Multimedialna Encyklopedia PWN na Dwóch Płytkach” zawierająca 90 tys. haseł, którą sprzedawano głównie w sieciach supermarketów za 89 zł.

Wśród polskich multimedialnych encyklopedii powszechnych o palmę pierwszeństwa w latach 1998-2000 rywalizowały między sobą kolejne edycje encyklopedii Wydawnictwa Naukowego PWN oraz oficyny Fogra. Rywalizacja obu oficyn widoczna była w ilości haseł zawartych w nowych edycjach encyklopedii oraz prześciganiu się w pomysłach marketingowych. W 1997 r. na polskim rynku multimedialnym pojawiła się także „Wielka Ilustrowana Encyklopedia Powszechna Wydawnictwa Gutenberga” wydana przez wydawnictwo Impresja. Encyklopedia ta jednak nie stała się rywalką obu wcześniejszych encyklopedii. Stanowiła ona reprint przedwojennego wydania encyklopedii Wydawnictwa Gutenberga i ze względu na swoją nieaktualną zawartość, brak indeksów oraz możliwości kopiowania haseł do edytorów tekstu i ich drukowania, nie zdobyła sobie uznania czytelników i nie liczyła się w „wyścigu” multimedialnych encyklopedii<sup>16</sup>. Początkowo była ona dołączana jako bezpłatny trzynasty tom do książkowej wersji reprintsu *Wielkiej Ilustrowanej Encyklopedii Powszechnej Wydawnictwa Gutenberga*, lecz wkrótce zaczęto ją sprzedawać także jako produkt niezależny.

Pierwsza z konkurencyjnych dla Wydawnictwa Naukowego PWN elektronicznych encyklopedii firmy Fogra ukazała się w 1997 r. pod tytułem „Multimedialna Encyklopedia Powszechna”. Oprócz 64 666 haseł, które oparto na materiałach z 20-tomowej *Encyklopedii Powszechnej* wydawnictwa Fogra, liczyła 710

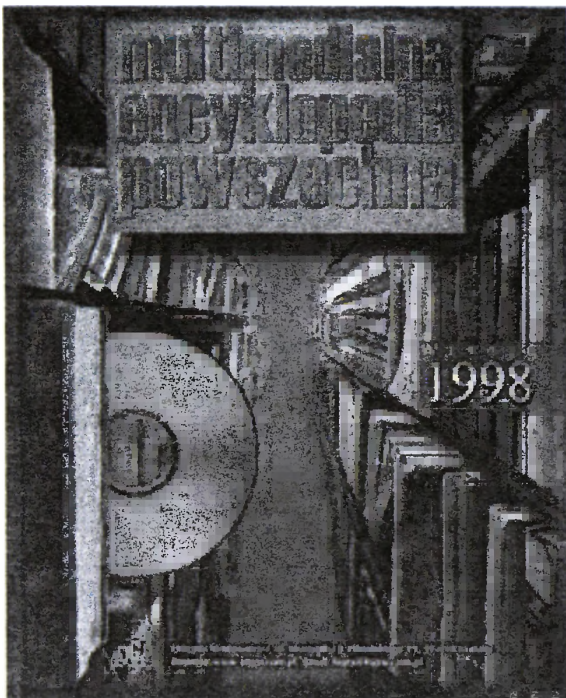
<sup>15</sup> A. Chabiński: *Multimedialna Nowa Encyklopedia Powszechna PWN. I nie przeszkadza wymiana krążków...* „Chip” 2000 nr 7 [online].

<sup>16</sup> J. Frolow: *Perły i kamienie*. „Notes Wydawniczy” 1998 nr 4 s. 34.

ilustracji, 2734 fotografie, 84 filmy, 255 dźwięków oraz 197 map<sup>17</sup>. Publikacja ta w stosunku do pierwszej edycji „Encyklopedii Multimedialnej PWN” była bogatsza o około 28 tys. haseł oraz wyróżniała się ciekawą szatą graficzną, przypominającym tradycyjną książkę opakowaniem oraz znakomitym programem, pozwalającym szybko wyszukiwać hasła z wybranych dziedzin wiedzy<sup>18</sup>. Jednak pomimo wielu zalet nie była wolna od wad. Podstawową wadą wyraźnie rzucającą się w oczy był niezbyt trafny dobór materiału, na przykład wśród haseł zabrakło takich osobistości jak Paderewski, Penderecki, Conrad, Malczewski, Kochanowski czy Sienkiewicz<sup>19</sup>.

Po upływie roku na rynku pojawiła się „Edycja 1999” encyklopedii firmy Fogra, której zawartość równała się

już liczbie ponad 66 tys. haseł<sup>20</sup>. Edycja ta podobnie jak i poprzednia oparta została na książkowej wersji *Popularnej encyklopedii powszechnej*<sup>21</sup>. Materiał zgromadzony na płycie obejmował 4080 zdjęć, map i ilustracji, 18 minut animacji, 20 minut filmów archiwalnych, 90 minut muzyki poważnej i rozrywkowej oraz 180 hymnów państwowych<sup>22</sup>. Nowością zastosowaną w tej encyklopedii była możliwość aktualizacji danych za pomocą Internetu oraz zawartość drugiej z płyt pakietu, na której znajdowały się multimedialne prezentacje „Sztuka Starożytnego Egiptu”, „Ewolucja Wszechświata” i „Powstanie Życia na Ziemi”. Jednak także i w tej multimedialnej książce nie zabrakło minusów, którymi były przede wszystkim niestarannie wykonane mapy, błędy w wyszukiwaniu haseł oraz niezbyt trafny dobór nagrań dźwiękowych<sup>23</sup>. Pomimo tych nielicznych usterek omówiona powyżej encyklopedia została wyróżniona znakiem „Rekomendacja PC World Komputer” w styczniu 1999 r.



Rys. 51. „Multimedialna Encyklopedia Powszechna” Edycja 1998 – konkurentka „Encyklopedii Multimedialnej PWN”

<sup>17</sup> A. Chabiński: *Multimedialna Encyklopedia Powszechna Fogra. Gra i buczy, a jednak... „Chip”* 1998 nr 1 [online].

<sup>18</sup> Ł. Gołębiowski: *Encyklopedia Fogry. Czekać na odpowiedź PWN. „Rzeczpospolita”* nr 281 03.12.97 [online].

<sup>19</sup> Tamże.

<sup>20</sup> W stosunku do edycji z 1998 r. był to tylko kilkuprocentowy wzrost ilości haseł.

<sup>21</sup> E. Czajkowska: *Multimedialna skarbnica wiedzy. „PC World Komputer”* 1999 nr 1 s. 39.

<sup>22</sup> Tamże.

<sup>23</sup> J. Frolow: *Czas encyklopedystów (i nie tylko). „Notes Wydawniczy”* 1998 nr 12 s. 25.





Rys. 52. Interfejs „Multimedialnej Encyklopedii Powszechnej. Edycja 2001 – Millennium firmy Fogra” (Onet.pl)

Zaskakującym wydarzeniem w „wścigu” encyklopedii stało się uruchomienie w listopadzie 1998 r. przez wydawnictwo Fogra darmowego, pełnego dostępu do swojej „Multimedialnej Encyklopedii Powszechnej” w Internecie.

Tymczasem w 1999 r. powstała następna, nowa wersja zgodnej z rokiem 2000 „Multimedialnej Encyklopedii Powszechnej de Luxe” oficyny Fogra, która stanowiła już trzecią edycję encyklopedii tej firmy. W tej encyklopedii składającej się z trzech płyt CD-ROM<sup>24</sup> (choć baza

danych encyklopedii mieściła się tylko na jednej płycie), zawarto tym razem 72 tys. haseł, wzbogacając ją jeszcze o 3717 zdjęć, 885 rysunków i map, 180 minut muzyki i hymnów państwowych, 20 minut filmów archiwalnych, 28 minut animacji edukacyjnych oraz 500 tys. linków hipertextowych i 9 tys. haseł z linkami internetowymi<sup>25</sup>. Warto wspomnieć, że podobnie jak wcześniejsze edycje zawierała ona mechanizmy umożliwiające aktualizację danych za pośrednictwem Internetu oraz możliwość tworzenia notatek i zakładki. Jej główną zaletą była ogromna liczba bardzo rozbudowanych biogramów – w tym sportowców i muzyków rockowych<sup>26</sup>, podobnie jednak, jak w poprzednich edycjach relewantność materiału była co najmniej sporna, na przykład zabrakło hasła Jan Himilbach, choć zamieszczono hasło Zdzisław Maklakiewicz<sup>27</sup>.

Tymczasem „Multimedialna Encyklopedia Powszechna – Edycja 2001 – Millennium” firmy Fogra (przejętej przez Onet.pl) była poprawioną i wzbogaconą o nowe hasła i elementy następną edycją znanej encyklopedii. W nowej edycji materiał wzbogacono o 8 tys. haseł, 1 tys. zdjęć, 615 ilustracji, 15 minut muzyki, 15 minut sekwencji filmowych. Ta multimedialna publikacja zawierała także liczne linki do stron internetowych oraz umożliwiała aktualizację zawartych w niej danych za pomocą Internetu. „Encyklopedia Millennium” otrzymała także nowy, nowoczesny interfejs, dzięki któremu do informacji, zdjęć, filmów i animacji można było dotrzeć szybciej i wygodniej niż dotąd. W prezentacji zagadnień

<sup>24</sup> Pomimo tego, że pakiet składał się z trzech płyt, tylko jedna z nich stanowiła bazę encyklopedii (tekst, filmy, dźwięki i zdjęcia). Druga płyta była płytą instalacyjną, a trzecia to krążek z prezentacjami multimedialnymi „Kultura i Sztuka Starożytnej Grecji” i „Historia Matematyki”.

<sup>25</sup> M. Karpiński: *Wielka encyklopedia ... z płyty*. „Życie” nr 31 (1021) 07.02.2000 s. 9.

<sup>26</sup> Ł. Gołębiowski: *Encyklopedia Multimedialna. Skok do przodu*. „Rzeczpospolita” nr 271 20.11.99 [online].

<sup>27</sup> A. Chabiński: *Multimedialna Encyklopedia Powszechna – Edycja 2000 De Luxe. Wiedza po solidnym tuning*. „Chip” 2000 nr 5 s. 144.

z wszystkich dziedzin wiedzy wykorzystano lepiej różnorodne środki multimedialne tak, by encyklopedia jak najlepiej spełniała rolę nowoczesnej i jednocześnie przystępnej pomocy naukowej.

W 2000 r. do producentów polskich encyklopedii multimedialnych dołączyło także wydawnictwo De Agostini, które opublikowało „Multimedialny Pakiet Encyklopedyczno-Edukacyjny pod nazwą „Omnia 2001”. Pakiet ten składał się między innymi z „Encyklopedii Powszechnej”, „Słownika Wyrazów Obcych Władysława Kopalińskiego” (20 tysięcy haseł) i „Atlasu Świata”. Jego zawartość stanowiło 55 tys. haseł, 6,5 tys. zdjęć i ilustracji, 600 map, 450 nagrań, 350 tabel, 130 filmów i animacji<sup>28</sup>.

Szczególnie interesującą kategorią encyklopedii multimedialnych są encyklopedie tematyczne, ponieważ jednak w większości stanowią one bardzo dobre jakościowo wydawnictwa edukacyjne zaprezentowano je w podrozdziale omawiającym multimedialne książki dla dzieci i młodzieży. W tym miejscu warto wspomnieć jedynie o encyklopediach przeznaczonych typowo dla dorosłych, wśród których ważne miejsce zajmują publikacje firmy Cartall „Sex na CD” i „Encyklopedia Seksu”, której konsultantem był znany seksuolog Zbigniew Lew-Starowicz, zawierająca m.in. filmy prezentujące rozmaite pozycje miłosne oraz omówienie problemu antykoncepcji<sup>29</sup>. Inną publikacją stanowiącą zarazem encyklopedię wiedzy seksualnej i podręcznik ars amandi było „Wszystko o Seksie” firmy Optimus Pascal Multimedia wydane w 1998 r. Ta bardzo wartościowa publikacja o bogatej zawartości poruszała nawet takie kwestie, jak seks a ciąża czy seks niepełnosprawnych<sup>30</sup>.

Równoległe z „Encyklopedią Multimedialną PWN” w Wydawnictwie Naukowym PWN przygotowywano elektroniczny słownik języka polskiego. Prace nad tym słownikiem zakończono wcześniej od encyklopedii, jednak jego testowanie (usuwanie błędów) okazało się zadaniem bardzo pracochłonnym<sup>31</sup>. Słownik ten wydany w 1996 r. pod tytułem „Komputerowy Słownik Języka Polskiego” (kolejna edycja w 1997 r.), zawierał w sobie około 120 tys. haseł (związki frazeologiczne, terminy dwuwyrazowe, przysłowia, przykłady) z trzatomowego *Słownika języka polskiego PWN* oraz 30 tys. haseł ze *Słownika wyrazów obcych PWN*. Obie edycje słownika Wydawnictwo Naukowe PWN przygotowało we współpracy z firmą Litterae, przy czym nowa edycja została wzbogacona o nagrania trudnych do wymówienia polskich wyrazów, bardziej efektywny system wyszukiwania haseł oraz specjalny program dla osób rozwiązujących krzyżówki<sup>32</sup>. Poza „Komputerowym Słownikiem Języka Polskiego” Wydawnictwo Naukowe PWN wydało także elektroniczny „Słownik Języka Polskiego pod Redakcją Witolda Doroszewskiego”, składający się ze 125 632 haseł<sup>33</sup>, które stanowiły obrazy graficzne tekstu drukowanego, jednak ze względów technicznych słownik ten nie zawierał niektórych ważnych fragmentów pierwodruku, na przykład wstępu, tabel odmiany oraz wykazu źródeł.

<sup>28</sup> „Omnia. Encyklopedia multimedialna i pakiet edukacyjny”. Homepage [online].

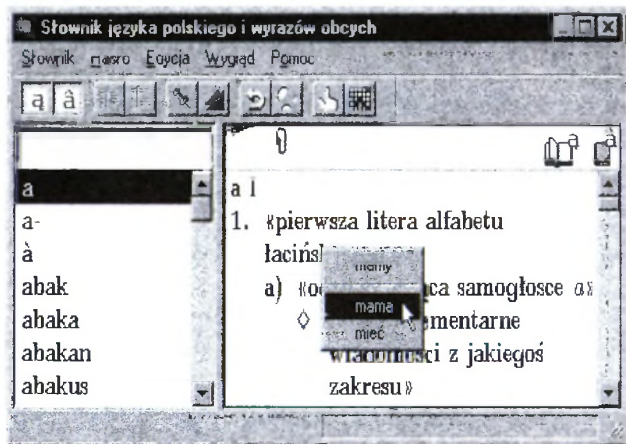
<sup>29</sup> S. Juszczyk: *Człowiek w świecie elektronicznych mediów – szanse i zagrożenia* (o problemach tworzącego się społeczeństwa informacyjnego). Katowice 2000 s. 29.

<sup>30</sup> J. Frołow: *Kłeska złudnego urodzaju*. „Notes Wydawniczy” 1998 nr 11 s. 35-36.

<sup>31</sup> J. Bojanowicz: *Czar srebrnej książki*. „Przegląd Techniczny” 1997 nr 5 s. 23.

<sup>32</sup> J. Frołow: *Rozmaitości*. „Notes Wydawniczy” 1998 nr 2 s. 31.

<sup>33</sup> Wydawnictwo Naukowe PWN. Homepage [online].



Rys. 53. „Komputerowy Słownik Języka Polskiego. Edycja 1998” – przykładowy wygląd ekranu

Inną interesującą pozycją wydaną przez Wydawnictwo Naukowe PWN był „Oficjalny Słownik Polskiego Scrabblisty”, który wydano na zlecenie Polskiej Federacji Scrabble. Słownik ten zawierał 145 tys. haseł o długości od 2 do 15 liter, film z IV Mistrzostw Polski w Scrabble oraz pozwalał na aktualizowanie słownika przez Internet. Innym ważnym osiągnięciem Wydawnictwa Naukowego PWN był „Wielki Multimedialny Słownik Władysława Kopalińskiego”, który ukazał się w 2000 r.

Odrębną kategorię produktów multimedialnych wydanych na CD-ROM-ach stanowią słowniki językowe. Wśród producentów tego typu publikacji znalazła się także firma Young Digital Poland, która wydała w 1997 r. „Collins – Słownik Polsko-Angielski i Angielsko-Polski” zawierający 80 tys. haseł<sup>34</sup> oraz w 1999 r. „Słownika Langenscheidta Niemiecko-Polski i Polsko-Niemiecki”. Innym produktem opartym na słowniku Collinsa była publikacja firmy DD Komputery pod tytułem „LANG-Master Interactive English Collins Cobuild Student’s Dictionary” wydana jako pierwsze polskie wydawnictwo na DVD-ROM-ie. Oficyną specjalizującą się w wydawaniu słowników językowych są Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, które oprócz wydawnictw książkowych opublikowały cztery wydania „Multimedialnego Słownika Niemiecko-Polskiego i Polsko-Niemieckiego” oraz trzy wydania „Multimedialnego Słownika Angielsko-Polskiego i Polsko-Angielskiego” zawierającego około 50 tys. haseł i umożliwiającego doskonalenie wymowy i gramatyki angielskiej<sup>35</sup>. Oba te produkty powstały w znanej serii „Komputerowe Słowniki, Leksykony i Encyklopedie WNT i Firmy LexLand (TechLand) – Leksykonia”. Oprócz wymienionych powyżej publikacji multimedialnych w Wydawnictwach Naukowo-Technicznych powstały także słowniki językowe na CD-ROM-ach, które miały służyć jako narzędzie wspomagające tłumaczenie i rozumienie tekstów obcojęzycznych i choć były wydane na CD-ROM-ach nie zawierały ani ilustracji ani wymowy. Były to: „Słownik Medyczny Angielsko-Polski i Polsko-Angielski”, „Słowniki Angielsko-Polskie i Polsko-Angielskie”, „Słowniki Naukowo-Techniczne Francusko-Polskie, Polsko-Francuskie z Włoskim”, „Słowniki Polsko-Niemieckie i Niemiecko-Polskie”, „Słownik Techniczny Włosko-Polski” i „Słownik Techniczny Czesko-Polski”<sup>36</sup>. Wśród elektronicznych słowników językowych warto także wspomnieć publikację wydawnictwa Wiedza Po-

<sup>34</sup> J. Bojanowicz: *Czar... jw.*

<sup>35</sup> Tamże.

<sup>36</sup> Informacja uzyskana od Małgorzaty Sokolowskiej, pracownika działu marketingu Wydawnictw Naukowych i Technicznych (WNT).

wszechna pod tytułem „UMLAUT – Słownik Multimedialny Niemiecko-Polski Polsko-Niemiecki”, wydany w 1997 r. we współpracy z firmą Premiere Training Company. Specyficznym typem słownika był elektroniczny tłumacz „English Translator”, wydany w 1998 r. przez firmę Techland, która w swoim dorobku posiadała także „Internet Translator” – narzędzie do tłumaczenia zawartości stron WWW. Innym nietypowym słownikiem był wydany przez Wydawnictwo Lekarskie PZWL „Multimedialny Słownik Anatomiczny” zawierający terminologię z zakresu anatomii człowieka w języku łacińskim, angielskim i polskim.

Tradycyjne wydawnictwa treści ogólnej (encyklopedie i słowniki) stanowią bardzo wdzięczny materiał do tworzenia wydawnictw multimedialnych. Natomiast multimedialne wydawnictwa tego typu „będące prawnukami szacownych opasłych ksiąg, od pokoleń zalegających biblioteczne półki, ciężkich i nieporęcznych, po które nie każdy miał ochotę sięgnąć”<sup>37</sup>, ze względu na swoją specyfikę (zawartość animacji, melodii, filmów itp.)” stały się dla użytkowników bardziej atrakcyjne od tradycyjnych encyklopedii czy słowników. W wydanej na CD-ROM-ie publikacji łatwiej jest odnaleźć poszukiwane hasła a dzięki hipertextowemu odsyłaczom możliwe jest pobieranie danych w sposób nieliniowy, przez co poszukiwanie informacji staje się bardziej naturalne – podobne do sposobu myślenia człowieka<sup>38</sup>. Trzeba jednak zaznaczyć, że w większości encyklopedii multimedialnych objętość treściowa haseł jest mniejsza niż w przypadku encyklopedii tradycyjnych. Wydawcy tłumaczą ten fakt dużą objętością plików nietekstowych, które są niezbędne do oglądania filmów, animacji czy słuchania muzyki. I tak na przykład z 650 MB zajętych przez pierwszą edycję „Encyklopedii Multimedialnej PWN” na płycie CD-ROM tylko 5 MB stanowiła treść, podczas gdy pliki zawierające animacje zajmowały 524 MB, czyli 80% pojemności<sup>39</sup>.

Dokonując przeglądu rynku multimedialnych dzieł treści ogólnej trzeba zwrócić szczególną uwagę na produkty Wydawnictwa Naukowego PWN: kolejne edycje „Multimedialnej Encyklopedii PWN” oraz „Komputerowego Słownika Języka Polskiego”, których pierwsze edycje stanowiły bardzo duży wkład w rozwój polskich multimediiów. Bardzo wartościową publikacją Wydawnictwa Naukowego PWN był także „Wielki Multimedialny Słownik Władysława Kopalińskiego”. W rozwoju encyklopedii multimedialnych duże zasługi wniosła także oficyna Fogra poprzez kolejne edycje „Multimedialnej Encyklopedii Powszechnej” oraz udostępnienie swojej encyklopedii bezpłatnie w Internecie. Należy także pamiętać o produktach Wydawnictw Naukowo-Technicznych, w tym szczególnie o słownikach językowych, które początkowo wydawane na dyskietkach stały się prekursorami elektronicznych słowników językowych.

## 2. Multimedialne książki dla dzieci i młodzieży

Szczególną, bardzo liczną grupę książek elektronicznych na CD-ROM-ach stanowią multimedialne książki dla dzieci i młodzieży, nazywane także często multimediami edukacyjnymi<sup>40</sup>. Jest to specyficzna kategoria programów, która

<sup>37</sup> D. Monet: *Multimedia*. Katowice 1999 s. 65.

<sup>38</sup> D. Parker, B. Starrett: *Ostrze technologii. Przewodnik po CD-ROM*. Warszawa 1993 s. 109.

<sup>39</sup> J. Bojanowicz: *Czar... jw*. W późniejszym czasie problem ten rozwiązano poprzez edycję wydawnictw multimedialnych na kilku płytach CD-ROM lub na płycie DVD.

<sup>40</sup> Pomimo tego, że większość programów dla dzieci i młodzieży zawiera walory edukacyjne, w rzeczywistości programy edukacyjne stanowią tylko jedną z kategorii multimedialnych książek dla dzieci i młodzieży.

ze względu na osobę odbiorcy powinny cechować się wysokimi walorami merytorycznymi, edukacyjnymi, estetycznymi i rozrywkowymi. Udowodniono bowiem, że tylko prawidłowo ukształtowany program przeznaczony dla młodego odbiorcy przyniesie korzyści poznawcze, spostrzeżeniowe, edukacyjne lub emocjonalne, nie stając się jednocześnie przyczyną różnorodnych skrzywień i wypaczeń w sferze emocjonalno-intelektualnej dziecka.

Dokonując podziału programów przeznaczonych dla młodego odbiorcy, jako jedno z kryterium można przyjąć wiek użytkowników. W ten sposób multimedialne książki dla dzieci możemy podzielić na przeznaczone: dla dzieci najmłodszych (do 6 lat), dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym (6-11 lat), dla dzieci starszych (powyżej 11 lat) oraz wydawnictwa przeznaczone dla wszystkich kategorii wiekowych (np. encyklopedie). Innym kryterium podziału oprogramowania dla dzieci są kategorie tematyczne, jakim one odpowiadają. Biorąc pod uwagę to kryterium, multimedialne książki dla dzieci możemy podzielić na następujące kategorie:

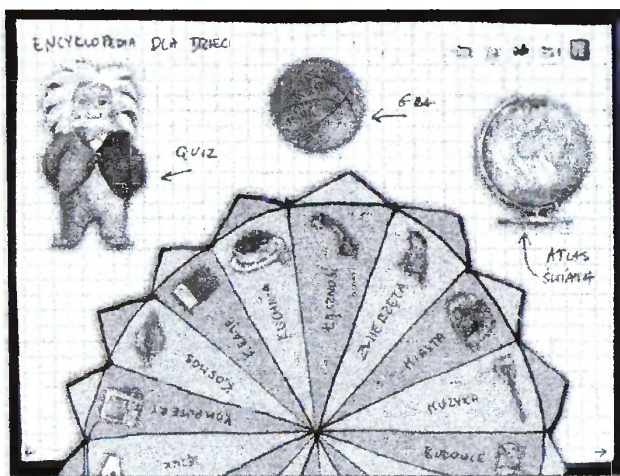
- encyklopedie uniwersalne („Encyklopedia dla Dzieci” – Albion),
- encyklopedie tematyczne („Encyklopedia Dinozaurów” – Optimus Pascal),
- multimedialne podręczniki (seria „eduROM-ów” – Young Digital Poland),
- programy edukacyjne – rozwijające i utrwalające określone zdolności np.:
  - matematyczne („Wirtualna Szkoła – Matematyka” – Young Digital Poland),
  - plastyczne („Comic’s Planet. Interaktywny Kurs Rysowania” – Young Digital Poland),
  - umiejętność czytania i pisania („Sam Czytam”, „Sam Piśzę” – Albion),
  - zdolności lingwistyczne („Plays for Children” – Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne),
  - rozwijające zainteresowania („Barbie. Projektantka Mody”, „Barbie. Reżyser Filmowy” – Young Digital Poland),
- multimedialne baśnie („Królowa Śniegu” – Mediascape),
- multimedialna poezja dla dzieci („Multimedialny Świat Juliana Tuwima”, „Multimedialny Świat Jana Brzechwy” – Young Digital Poland),
- bajkogry („Lasy Podpoduszańskie” – Optimus Nexus, „Smok Anatol i Tajemniczy Zamek” – AOK Productions).

Wśród encyklopedii uniwersalnych dla dzieci na szczególną uwagę zasługuje wysoko oceniany przez krytykę „Słownik Obrazkowy dla Dzieci” firmy Optimus Pascal Multimedia, stworzony na licencji angielskiego wydawnictwa Dorling Kindersley, który posiadał bardzo interesującą grafikę, prosty, przejrzysty interfejs oraz humorystyczne ilustracje i animacje. Niezwykle interesujące, proste i zrozumiałe słownikowe definicje tysięcy słów to jedna z niewątpliwych zalet tego programu przeznaczonego dla dzieci w wieku od 5 do 8 lat. Oprócz słownika, aplikacja ta zawierała m.in. gry i zabawy: „Skąd ten hałas?”, „Łowca znaczków”, „Łamigłówka literowa” oraz „Wszystko o mnie” – rodzaj notatnika, w którym dziecko mogło zapisywać informacje np. na temat przyjaciół, nauczycieli, szkoły. Według opinii Miry Horudko „to wymarzony program dla dzieciaków zaczynających przygodę z poznawaniem zawilgości ojczystego języka oraz z pewnością niezła pomoc dla rodziców zmęczonych pytaniami: „A co to jest?”, „A jak to się nazywa”, „A dlaczego...”<sup>41</sup>? Multimedialną publikacją, która „jednocześnie uczy, bawi i zaskakuje”<sup>42</sup> była „Encyklopedia dla Dzieci” firmy Optimus Pascal Multimedia. Ta wysoko oceniana multimedialna książka (m.in.

<sup>41</sup> M. Horudko: *Najbardziej śmierzcząca skarpeta...* „Chip” 1999 nr 5 s. 154.

<sup>42</sup> *Encyklopedia dla dzieci: Będzie prezent pod choinkę.* „Chip” 1999 nr 1 s. 16.

otrzymała tytuł „Zwyczajna Jakość” czasopisma „Komputer Świat”) przeznaczona dla dzieci od 7 do 15 lat, wydana została także na licencji wydawnictwa Dorling Kindersley. Była to aplikacja, która składała się z sześciu działów: Kultura, Przyroda, Historia, Nauka, Geografia, Atlas, dzięki którym dziecko mogło poznać tajemnice egipskich piramid lub poznać afrykańską dżunglę. Zaletami tego programu był jasny, prosty język, staranna, atrakcyjna szata graficzna oraz zróżnicowane efekty dźwiękowe. Dodatkowo program zawierał słownik najtrudniejszych wyrazów, biografie 600 postaci oraz quiz sprawdzający poziom nabytej wiedzy. Trzeba wspomnieć także o istniejącej w nim funkcji WWW, która pozwalała na łączenie się ze stronami internetowymi firmy Optimus<sup>43</sup>. Ciekawa była też propozycja pod tytułem „Encyklopedia dla Dzieci” firmy Albion. Była to publikacja napisana prostym językiem z przyjaznym interfejsem i bogactwem efektów dźwiękowych, zawierająca oprócz ponad 1 tys. definicji podzielonych na 21 grup tematycznych także grę planszową i rysunki do kolorowania<sup>44</sup>. Zdecydowanie słabiej na tle wymienionych encyklopedii wypadła „Encyklopedia dla Dzieci” firmy Cartall. Aplikacja ta posiadała bardzo prostą obsługę, która stanowiła niezaprzeczalny jej walor, jednak jakość grafiki, wideo i animacji zamieszczonych w programie była zdecydowanie słaba. Dodatkowo niezbyt czytelne interfejsy, które zaprojektowano w formie uczniowskiego zeszytu lub gazetki ściennej, urywające się komentarze lektora, brak uporządkowania występujących haseł, a nawet błędy merytoryczne (konfukcjanzm zamiast konfucjanizmu)<sup>45</sup> sprawiły, że nie była to pozycja godna polecenia.



Rys. 54. Niezbyt przejrzysty interfejs „Encyklopedii dla Dzieci” firmy Cartall

Specyficzną grupę multimedialnych książek stanowią encyklopedie tematyczne, które trudno zaadresować do konkretnej grupy użytkowników, gdyż z powodzeniem mogą być przeznaczone zarówno dla dzieci, młodzieży, jak i dorosłych. Wśród nich na uwagę zasługują encyklopedie poruszające tematykę astronomii, kosmosu i wszechświata: „Encyklopedia Kosmosu” (wyprodukowana przez Optimus Nexus we współpracy z Andromeda Interactive) z interesującym interfejsem użytkownika stylizowanym na kokpit rakiety, „Encyklopedia Wszechświata” produkcji firmy Optimus Pascal Multimedia oraz „Ziemia we Wszech-

<sup>43</sup> *Czas do szkoły*. „Komputer Świat” 1999 nr 19 s. 14.

<sup>44</sup> Tamże, s. 11.

<sup>45</sup> M. Horudko: *Encyklopedia dla dzieci. Dziwny przypadek*. „Chip” 1998 nr 4 [online].

świecie” wydawnictwa Impresja, do której tekst napisał i wyboru ilustracji dokonał profesor Edwin Wnuk z Obserwatorium Astronomicznego Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Pozycja ta powstała w oparciu o pierwszy tom *Wielkiej Encyklopedii Geografii Świata* wydawnictwa Kurpisz, jednak multimedialna książka została znacznie wyżej oceniona niż oryginał<sup>46</sup>. Wśród wielu zalet tej publikacji, należy głównie podkreślić widoczną dbałość o szczegóły, bogaty materiał ilustracyjny, interdyscyplinarność oraz relewantność zaprezentowanych informacji<sup>47</sup>.

Inną interesującą grupę encyklopedii tematycznych stanowią encyklopedie przyrodnicze. Największa ich ilość powstała w firmie Optimus (Pascal i Nexus), a do najbardziej znanych z nich należą: „Encyklopedia Przyrody”, o której Ewa Dziekańska napisała: „fascynuje ciekawostkami, urzeka słowem, obrazem i dźwiękiem – ocelot”<sup>48</sup>, „Encyklopedia Ptaków”, „Encyklopedia Kotów”, „Encyklopedia Dinosaurów” i „Encyklopedia Zwierząt – Ssaki”. Warto przypomnieć, że „Encyklopedia Przyrody” to program z interfejsem przypominającym zaplecze pracowni przyrodniczej, w której gromadzi się eksponaty, plansze i zdjęcia. Oprócz początków życia na Ziemi i elementów ekologii przedstawiał on charakterystykę 250 gatunków mikroorganizmów, roślin i zwierząt (środowisko życia, fizjologia oraz liczne ciekawostki)<sup>49</sup>. Całość materiału opatrzona była animacjami, filmami wideo, zdjęciami, których w sumie było 700 oraz 120 minutami nagrań dźwiękowych<sup>50</sup>. Inna encyklopedia przyrodnicza wydana pod tym samym tytułem przez firmę Cartall to interesujący, starannie wykonany program, posiadający przejrzysty i estetyczny interfejs oraz ciekawą szatę graficzną. Głównymi zaletami tej multimedialnej encyklopedii były: prosta i estetyczna aranżacja programu, zrozumiały, przystępny język oraz sprawnie działający moduł wyszukiwania określonych informacji, natomiast główną wadę programu stanowiła skromna zawartość merytoryczna „Encyklopedii Przyrody”<sup>51</sup>. Kolejnymi aplikacjami skierowanymi do miłośników przyrody były „Leksykon Zwierząt – Ssaki” firmy Albion” oraz kompendia z dziedziny ornitologii „Ptaki Polski” i „Ptaki Europy” Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych, zawierające nagrania głosów poszczególnych gatunków ptaków. „Ptaki Europy” był to program, który zawierał informacje o 500 gatunkach ptaków europejskich z ich wizerunkami, nagraniami głosów, mapami tras migracji, rysunkami gniazd itd.

Dość liczną grupę wśród multimedialnych encyklopedii tematycznych stanowiły publikacje o tematyce historycznej, wśród których na wyróżnienie zasługuje produkt Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych pod tytułem „Dzieje PRL. Multimedialna Historia Polski 1944-1997”, który równocześnie stanowił multimedialny podręcznik do historii najnowszej (od początków PRL – 1944 r. do uchwalenia Konstytucji w 1997 r.), jak i swoistą encyklopedię historyczną. Całość tego programu to przystępne opowiadania o objętości ponad 2 tys. stron tekstu zawierające ponadto interaktywne mapy (na przykład mapa rozwoju strajków

---

<sup>46</sup> E. Dziekańska: *Wszelchświat uczesany*. „Chip” 1997 nr 1 [online].

<sup>47</sup> Tamże.

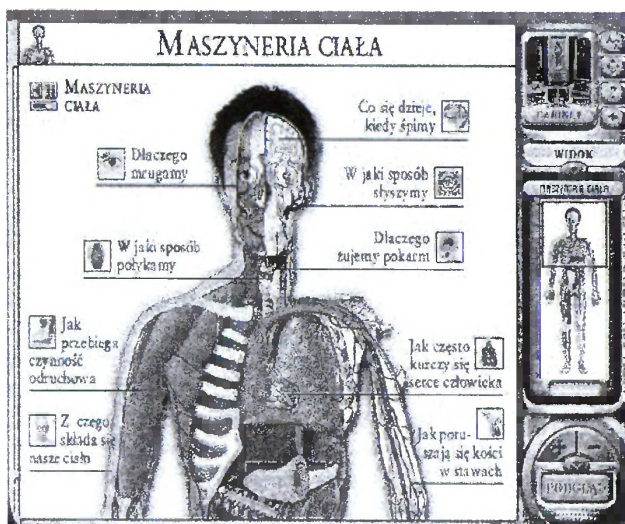
<sup>48</sup> E. Dziekańska: *Niezwykły świat istot żywych*. „Chip” 1997 nr 1 [online].

<sup>49</sup> I. Jaślan: *Encyklopedia Przyrody*. „Cyber” 1996 nr 4 [online].

<sup>50</sup> E. Dziekańska: *Niezwykły świat...* jw.

<sup>51</sup> M. Horudko: *Recepta na tworzenie myszy...* „Chip” 1999 nr 9 s. 134.

w 1980 r.), 1,3 tys. fotografii, 40 minut archiwalnych nagrań<sup>52</sup>. Multimedialne „Dzieje PRL” oparte zostały na wydanej przez Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne serii osiemnastu zeszytów o tym samym tytule. Dodatkowo, specjalnie dla wersji multimedialnej przygotowano film pod tytułem „Dzieje PRL w 15 minut”. Należy wspomnieć, że Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne były także wydawcą innej encyklopedii historycznej pod tytułem „Multimedialna Historia Polski na tle Europy. 950-1991”.



Rys. 55. Jedna z encyklopedii tematycznych – „Encyklopedia Człowieka” firmy Optimus Pascal Multimedia

Spośród innych multimedialnych produktów o tematyce historycznej wysoko przez prasę ocenione zostały także produkty firmy Optimus (Pascal, Nexus): „Historia Świata” obejmująca okres od prehistorii po ostatnie lata oraz składająca się z dwóch części „Dzieje Cywilizacji” (4 płyty CD-ROM plus dwie instalacyjne), oparte na podstawie materiałów faktograficznych z bazy encyklopedycznej dwudziestotomowej edycji Gallimarda-Larousse’a<sup>53</sup>. Całość materiału „Dziejów Cywilizacji” była bogato ilustrowana i obejmowała dzieje cywilizacji od Wielkiego Wybuchu po współczesność (komputery, loty w kosmos). Godną zainteresowania była także inna pozycja firmy Optimus, przygotowana we współpracy z firmą Dorling-Kindersley – polska wersja „Kroniki XX Wieku” (treść publikacji rozszerzono o hasła dotyczące Polski) z interesującą opcją „Wiek XX w pigułce” (prezentacja 8 tematów rozszerzonych o artykuły na temat obu wojen światowych, lotów w kosmos, upadku komunizmu itd.), niestety zawarte w Kronice dane kończyły się na 1997 r.<sup>54</sup>. Warto także wspomnieć o stylizowanej na podróż po wirtualnym biurze hitlerowskiego sztabu, w której przewodnikiem był Bogusław Wołoszański aplikacji pod tytułem „Blitzkrieg. Historia II Wojny Światowej”. Interesujące były także „Wojny Światowe – Multimedialna Historia Świata i Polski 1914-1948” firmy Edgard Multimedia i „Historia Powszechna” firmy Cartall, choć ta ostatnia wypadła w ocenie specjalistów znacznie gorzej od innych produktów tego typu (głównie ze względu na fatalną jakość dźwięku oraz zbyt skrótowe notki biograficzne postaci historycznych). Pośród encyklopedii nie zabrakło także publikacji dotyczących historii kultur starożytnych. Bardzo war-

<sup>52</sup> Reklama programu „Dzieje PRL”. „Enter” 1998 nr 3 s. 113.

<sup>53</sup> Ł. Gotębiewski: *Multimedialne encyklopedie, leksykony, słowniki*. „Rzeczpospolita” nr 295 18.12.1999 [online].

<sup>54</sup> NK: *W przededniu*. „PC World Komputer” 1999 nr 9 [online].



tościową publikacją była „Wielka Encyklopedia Kultur Starożytnych. Egipt” firmy Fogra, choć kolejna pozycja z tej serii pod tytułem „Wielka Encyklopedia Kultur Starożytnych. Grecja” została wykonana znacznie gorzej od poprzedniczki. Andrzej Sawicki w recenzji tej multimedialnej książki stwierdził: „w sumie program nie oferuje niczego więcej niż to, czego się możesz dowiedzieć o starożytnej Grecji, nie ruszając się z miejsca zamieszkania”<sup>55</sup>.

Dla zainteresowanych starożytnością przeznaczone były także publikacje: „Najstarsze Cywilizacje – Starożytny Bliski Wschód” firmy Optimus Nexus – program bardzo starannie opracowany zarówno pod względem merytorycznym i graficznym oraz „Starożytne Cywilizacje” firmy Budosan-Windpol, które stanowiły wprost wzorcowy przykład multimedialnej publikacji o niskiej wartości, szczególnie pod względem jakości grafiki oraz estetyki. W grupie multimedialnych encyklopedii znacznie słabiej reprezentowane były produkty o innej tematyce, jak np. medycyna, sport, broń, samochody i inne. Z encyklopedii medycznych warto wspomnieć „Encyklopedię Człowieka” i „Encyklopedię Zdrowia” – popularny leksykon poświęcony chorobom i zdrowemu stylowi życia, zawierający także multimedialny atlas ciała oraz przeznaczoną dla dzieci w wieku 6-12 lat „Encyklopedię Małego Człowieka”. Warte przypomnienia są także encyklopedie „hobbystyczne” firmy Cartall „Encyklopedia Broni”, „Encyklopedia Samochodów”, „Encyklopedia Sportu”. W serii encyklopedii technicznych powstał program „Jak to Działa” wydany przez firmę Optimus a kilka lat później jego nowa wersja opublikowana już przez Onet.pl pod tytułem „Jak to Działa Teraz”. Firma Optimus była także twórcą „Encyklopedii Nauki”, która pozwalała nie tylko dzieciom zrozumieć intrygujące zjawiska, dla których trudno znaleźć wytłumaczenie, na przykład „Dlaczego burzom towarzyszą grzmoty i błyskawice? Jak narodził się Wszechświat? Co powoduje, że niektóre przedmioty nie toną w wodzie?”<sup>56</sup>. Do encyklopedii hobbystycznych, jednak niezbyt udanych zaliczyć możemy także zawierającą bardzo niewiele informacji na zaledwie 200 stronach tekstu „Historię Kina wg Jacka Szymańskiego”<sup>57</sup>.

Kolejną kategorią programów przeznaczonych dla dzieci i młodzieży są interaktywne multimedialne podręczniki i multimedialne książki uzupełniające materiał nauczania. Zdecydowanie największą grupę wśród tego typu publikacji stanowiły produkty Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych, z których pierwsze, wydawane były jeszcze na dyskietkach. Wśród nich, największa ilość dotyczyła zagadnień matematycznych i fizycznych, przeznaczona była dla uczniów gimnazjów i szkół średnich. Były to m.in. publikacje: „Drgania-Fale-Dźwięk” (1996), „Wielościany I” (1996), „Wielościany II” (1996), „Narzędzia Matematyczne I. Własności Ogólne Funkcji” i inne. Z oferty multimedialnych podręczników wydanych już na CD-ROM-ach przez Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne wymienić należy programy do nauki matematyki dla uczniów i nauczycieli z serii „Matematyka 2001”, w skład której weszły: „Matematyka 2001. Programy Komputerowe dla Klasy 4” rozwijające umiejętności z dziedziny matematyki, dające użytkownikom możliwość pracy samodzielnej (Trening) lub grupowej (Zawody) oraz szanse tworzenia i drukowania różnorodnych plansz i figur geometrycznych<sup>58</sup>, „Matematyka 2001. Programy Komputerowe dla Klasy 5”,

<sup>55</sup> A. Sawicki: *Wielka Encyklopedia Kultur Starożytnych – Grecja*. „CD-Action” 2000 nr 4 s. 132.

<sup>56</sup> Optimus Pascal Multimedia S.A. Homepage [online].

<sup>57</sup> A. Sawicki: *Historia kina według Jacka Szymańskiego*. „CD-Action” 2000 nr 12 s. 144.

<sup>58</sup> Programy edukacyjne WSiP – reklama. „PC World Komputer” 1999 nr 1 s. 56.

„Matematyka 2001. Wydanie Elektroniczne dla Nauczyciela. Klasa 4” i „Matematyka 2001. Wydanie Elektroniczne dla Nauczyciela. Klasa 5”. W ramach serii interaktywnych podręczników ukazał się także podręcznik do fizyki pod tytułem „Fizyka. Klasa 2 Gimnazjum” i pierwsza część podręcznika do chemii dla gimnazjum „Chemia z Elementami Ekologii. Część 1. Podstawy Chemii”. W ofercie Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych znalazło się także wiele książek pomocniczych i uzupełniających do nauki różnych przedmiotów, którymi były multimedialne słowniki, encyklopedie lub testy. Z serii słowników powstały „Słownik Szkolny. Muzyka” – kompendium wiedzy muzycznej, w którym wiele haseł było ilustrowanych nagraniami dźwiękowymi, nagraniami wideo (spektakle, balety) oraz zapisem nutowym oraz „Słownik Szkolny. Ekologia” zawierający ponad 600 haseł z dziedziny ekologii ze szczególnym uwzględnieniem ochrony środowiska. Z serii encyklopedii na szczególną uwagę zasługiwała „Encyklopedia Szkolna. Matematyka”, która oprócz 1 tys. haseł obejmujących podstawowe działy matematyki oraz jej twórców zawierała interakcje obejmujące funkcje i ich wykresy, szeregi, całki, ciągi, konstrukcje geometryczne, rachunek prawdopodobieństwa, przekształcenia układów współrzędnych, fraktale, itp.<sup>59</sup>. Ceną propozycją dla uczniów była także „Encyklopedia Szkolna. Biologia” oraz seria przeznaczonych dla uczniów szkoły podstawowej testów pod nazwą „Testy Elektroniczne dla Ciebie”, w skład której wchodziły: „Testy Elektroniczne dla Ciebie. Język Polski”, „Testy Elektroniczne dla Ciebie. Matematyka” i „Testy Elektroniczne dla Ciebie. Przyroda”. Oprócz wymienionych powyżej multimedialnych pozycji uzupełniających materiał nauczania Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne stworzyły także przeznaczony dla uczniów „Szkolny Atlas Polski”. Na rynku multimedialnych książek uzupełniających znalazła się również seria „Multimedialne Testy” firmy Optimus, w skład której weszły pozycje: „Biologia. Testy Multimedialne”, „Matematyka. Testy Multimedialne” oraz „Fizyka. Testy Multimedialne”. Z dokonań innych firm warto wskazać multimedialną książkę pod tytułem „Wirtualna Szkoła. Matematyka” firmy Young Digital Poland, która była programem zawierającym 179 typów zadań obejmujących zakres nauczania matematyki w klasach od 0 do 3 oraz dużo elementów zabawy. Aplikacja ta zapewniała dzieciom kilkadziesiąt godzin zabawy i nauki z wirtualnymi krajobrazami, grafiką 3D, specjalnymi efektami dźwiękowymi, setkami zadań oraz minienncyklopedią techniki<sup>60</sup>.

Programy uzupełniające materiał nauczania były dość liczną grupą. Również firma Techland ma w swoim dorobku program do wspomaganiania nauki geografii, niestety, zdecydowanie nieudany. Aplikacja ta nosiła tytuł „Geografia. Cały Świat w Twoim Komputerze”, a o jej niskich ocenach w prasie zadecydowały: bardzo trudny sposób obsługi, zdjęcia o kiepskiej jakości i małych rozmiarach oraz brak oznaczeń numerów równoleżników i południków na siatce kartograficznej map w programie<sup>61</sup>. Przeciwnieństwem tego produktu był program do wspomaganiania nauki historii dla uczniów szkół podstawowych, gimnazjów i szkół średnich pod tytułem „Historia Ludzkości. Teoria i Testy”. Był to program autorstwa Mirosława Króla, który wydała firma MarkSoft o bogatej zawartości merytorycznej, prostej obsłudze i doskonałym sposobie wyszukiwania interesujących informacji<sup>62</sup>.

<sup>59</sup> Encyklopedia Szkolna. Matematyka – reklama. „Enter” 1999 nr 10 s. 106.

<sup>60</sup> Środki dydaktyczne zalecane przez Ministra Edukacji Narodowej do edukacji wczesnoszkolnej na podstawie rzeczoznawców MEN, „PC World Komputer” 1999 nr 1 s. 77.

<sup>61</sup> Ł. Bonczol: *Geografia. Cały świat w twoim komputerze*. „CD-Action” 1999 nr 6 s. 101.

<sup>62</sup> R. Hubacz: *Historia Ludzkości*. „CD-Action” 2000 nr 12 s. 142-143.



Rys. 56. Zestaw „eduROM-ów” dla gimnazjum

Specyficzną grupę publikacji stanowiły programy dla maturzystów, których zadaniem było sprawdzenie stopnia opanowania przez nich materiału. Jedną z takich aplikacji „Literatura przed Maturą” firmy Exe pozwalała na zweryfikowanie wiadomości z zakresu literatury i sztuki, a „Język Polski – Wiem Wszystko” tej samej firmy, zawierał mnóstwo niezbędnych i ciekawych informacji nie tylko dla maturzy-

stów, ale również dla osób zainteresowanych literaturą<sup>63</sup>. Programem dla młodzieży, który zasługiwał na miano multimedialnego przewodnika po literaturze był „Literat” firmy Rangel Soft. Główne menu tej multimedialnej książki oparte było na podziale na poszczególne epoki literackie (opis danej epoki i informacja na temat sztuki danego okresu). Teksty podzielone były na główne kategorie dotyczące autorów, utworów i kierunków oraz uzupełnione notatkami wyjaśniającymi trudniejsze hasła. Program pozwalał także na odnalezienie odpowiedzi na pewne pytania problemowe, jak na przykład „Aktualność dramatów Szekspira” lub „Wizja rewolucji w *Nie-boskiej komedii*” pozwalał także na porównanie cech poszczególnych utworów literackich, skorzystanie z wirtualnej zakładki oraz skopiowanie i wydruk wybranego tekstu. Istniała w nim także możliwość sprawdzenia swoich wiadomości za pomocą zamieszczonego w nim Quizu<sup>64</sup>. W tej kategorii multimedialnych książek warto polecić także „Przyjazne Testy z Komputera. Matematyka dla Szkoły Podstawowej” wydane przez Wydawnictwo Szkolne PWN we współpracy z firmą Vulcan Media, które przeznaczone były jako pakiet szkolny dla nauczycieli klas 5-8. Program ten miał wspomóc pracę nauczyciela i określić zasób wiedzy uczniów oraz stopień przyswojenia przez nich materiału<sup>65</sup>.

Zdecydowanie najciekawszymi produktami w kategorii multimedialnych podręczników były programy z serii „eduROM” przygotowane przez firmę Young Digital Poland i przeznaczone dla uczniów szkół podstawowych i gimnazjów.

„EduROM”, to jak twierdzą jego twórcy „pierwszy na świecie elektroniczny podręcznik łączący cechy nowoczesnej technologicznie aplikacji i tradycyjnego podręcznika”<sup>66</sup>. Wpływ na nowatorstwo tej serii produktów niewątpliwie miały: niekonwencjonalny sposób prezentacji treści programowych obejmujących tradycyjny program nauczania (materiał dydaktyczny zgodny był podstawą programową i zatwierdzonymi przez MEN programami nauczania), starannie przygotowana szata graficzna i materiał dydaktyczny pod kątem młodego użytkownika

<sup>63</sup> R. Hubacz: *Język polski – wiem wszystko*. „CD-Action” 2001 nr 1 s. 147.

<sup>64</sup> *Co na naszym CD-ROM 3/2000?* „PC World Komputer” 2000 nr 3 s. 10.

<sup>65</sup> A. Sitek: *Przyjazne testy z komputera*. „CD-Action” 1999 nr 6 s. 100.

<sup>66</sup> Young Digital Poland. Homepage [online].

przyzwyczajonego do szybkiej, dynamicznej informacji, (interesujące zdjęcia, trójwymiarowe animacje, filmy wideo) oraz duża liczba interaktywnych ćwiczeń stanowiących doskonały sposób utrwalania nowych wiadomości i ułatwiających przygotowywanie się do klasówek i egzaminów. Seria „eduROM-ów” obejmowała najważniejsze przedmioty obowiązujące w zreformowanej szkole podstawowej (Język polski, Matematyka, Przyroda, Historia i społeczeństwo) i gimnazjum (Język polski, Matematyka, Fizyka, Geografia, Biologia, Historia, Chemia). Treści dydaktyczne zawarte na każdym z „eduROM-ów” odpowiadały co najmniej 100 godzinom efektywnej nauki a nad przygotowaniem materiału do całej serii pracował interdyscyplinarny zespół składający się z ponad 150 osób<sup>67</sup>. Każdy z programów serii zawierał następujące opcje: Biogramy – dostarczające podstawowej wiedzy o znanych postaciach ze świata nauki, przedstawiające w niekonwencjonalny sposób sylwetki sławnych postaci, zwracając także uwagę na fakty z życia naukowców pomijane w encyklopedycznych opisach; Słowniczek – obejmujący kilka tysięcy terminów z różnych dziedzin nauki, objaśnionych w przystępny sposób oraz ułatwiających uczniowi posługiwanie się terminologią naukową bez konieczności zaglądania do odrębnych pozycji książkowych; Przeglądarkę zdjęć i ilustracji – dającą możliwość obejrzenia w maksymalnym powiększeniu ilustracji i zdjęć oraz specyficzne programy narzędziowe, charakterystyczne dla danego przedmiotu, na przykład w geografii były to interaktywne mapy<sup>68</sup>; w biologii galeria gatunków<sup>69</sup>; w języku polskim słowniczek ortograficzny<sup>70</sup>. Dodatkowymi opcjami były aplikacje pomagające uczniowi w efektywnej pracy z programem: Zapamiętaj! – wykaz najważniejszych wiadomości, które należało zapamiętać z danej lekcji i z danego przedmiotu; Notatki – elektroniczny zeszyt umożliwiający tworzenie własnych notatek, Szukaj – możliwość wyszukiwania interesujących informacji według kategorii i słów kluczowych i Zakładki – możliwość zapamiętywania najważniejszych lub najciekawszych stron w danym przedmiocie<sup>71</sup>. Wymienione powyżej cechy „eduROM-ów” dawały im zdecydowaną przewagę nad tradycyjnymi książkami, ale nie były one pozbawione wad, np. na zdjęciu mającym przedstawiać wrocławski ratusz znalazła się wrocławska katedra, niezbyt prosta okazała się także wbrew pozorom nawigacja po programie<sup>72</sup>.

Kolejną bardzo liczną kategorią multimedialnych książek dla dzieci i młodzieży są programy edukacyjne, czyli aplikacje rozwijające i utrwalające określone zdolności. Oprócz dużej ilości programów rozwijających podstawowe umiejętności szkolne dziecka (czytanie i pisanie), powstawały także programy rozwijające inne zdolności na przykład matematyczne, umiejętności rysowania, lingwistyczne oraz rozwijające określone zainteresowania. Wśród znajdujących,

<sup>67</sup> Young Digital Poland. Homepage [online].

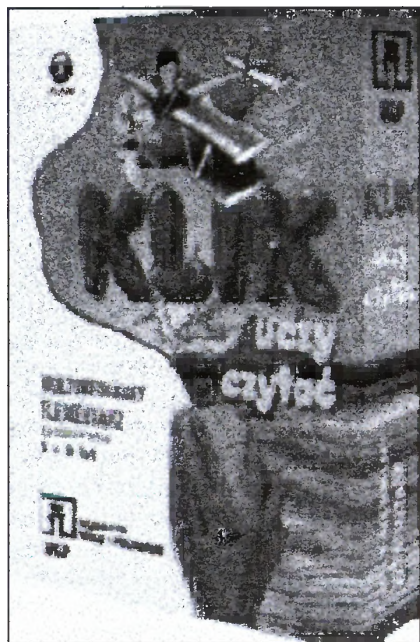
<sup>68</sup> Było to ponad 150 zebranych w jednym miejscu interaktywnych map, które były nie tylko zapatrzone w indeks oraz legendę, ale posiadały specjalistyczne narzędzia umożliwiające maksymalne zbliżenie każdego fragmentu mapy bądź uzyskanie współrzędnych geograficznych wybranego miejsca. „Produkty Young Digital Poland S.A. Materiały informacyjne” [CD-ROM], Gdańsk Young Digital Poland [2000].

<sup>69</sup> Galeria gatunków obejmowała systematyczny podział kilkudziesięciu organizmów żywych wraz z opisem i ilustracjami, pozwalając uczniowi w dogłębny sposób poznać gatunki zwierząt i roślin, których znajomość wymagana jest w gimnazjum. Tamże.

<sup>70</sup> Słowniczek ortograficzny podawał nie tylko alfabetyczny wykaz wyrazów sprawiających trudności, ale także zestawienie najważniejszych reguł ortograficznych. Tamże.

<sup>71</sup> Young Digital Poland. Homepage... jw.

<sup>72</sup> K. Serwin: *EduROM. Szkoła podstawowa – klasa IV*. „CD-Action” 2001 nr 5 s. 144.



Rys. 57. Pierwszy polski multimedialny elementarz „Klik Uczy Czytać” Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych

na polskim rynku multimediiów edukacyjnych możemy znaleźć programy o bardzo zróżnicowanej jakości (od bardzo dobrych do bardzo słabych). Za dobry program edukacyjny należy uznać taki, który daje widoczne efekty w postaci przyswojonych przez dziecko wiadomości. Największy wpływ na osiągnięte w pracy z programem wyniki posiada sposób przekazywania informacji, a głównie skonstruowany w sposób bardzo przemyślany, prosty i atrakcyjny interfejs użytkownika oraz zawartość merytoryczna programu. Duże znaczenie ma także stopień interaktywności multimedialnej książki, która pozwala dziecku na samodzielne określenie tempa oraz kierunku zdobywania wiadomości.

Pośród ogromnej ilości programów edukacyjnych na szczególną uwagę zasługuje pierwszy produkt z serii „Klik Uczy...” pod nazwą „Klik Uczy Czytać” Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych, którego zadaniem było rozwijanie u dzieci umiejętności czytania. Był to multimedialny elementarz uczący czytać za pomocą zabaw i gier, który zapoczątkował serię polskich wydawnictw edukacyjnych. Pro-

gram „Klik Uczy Czytać” wskazał ogromny potencjał i zapotrzebowanie społeczne na programy edukacyjne przeznaczone dla dzieci. Niepisaną tradycją stało się, że liczne produkty tego typu pojawiały się na rynku najczęściej pod koniec roku z myślą o rodzicach kupujących dla swoich pociech prezenty pod choinkę. Programy edukacyjne miały być prezentami, które miały dzieciom sprawić przyjemność, dostarczając im jednocześnie pewnej porcji wiedzy.

Bohater programu „Klik Uczy Czytać” – chłopiec o imieniu Klik stał się także bohaterem dalszych produktów znanej serii Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych, w ramach której do 2000 r. ukazały się: „Klik Uczy Ortografii”, „Klik Uczy Liczyć w Zielonej Szkole” i „Klik Uczy Zasad Ruchu Drogowego”.

Do 2000 r. największe wydawnictwo edukacyjne w Polsce – Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne stało się jednym z potentatów w produkcji multimedialnych programów edukacyjnych. Wydawnictwo to było pierwsze, które stworzyło w swoich strukturach specjalną, wydzieloną redakcję dla produktów multimedialnych pod nazwą Redakcja Realizacji Wielomedialnych. Wśród multimedialnych książek, których twórcą były Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne warto poświęcić trochę uwagi grupie produktów, których zadaniem było rozwijanie u dzieci i młodzieży zainteresowania sztuką<sup>73</sup>. Jednym z takich programów był

<sup>73</sup> Być może powstanie serii produktów WSiP poświęconych sztuce wynika z faktu, że jedna z francuskich książek multimedialnych – prezentująca zbiory muzeum Luwru stała się ewenementem na skalę światową, ponieważ publikacja ta od kilku lat zajmuje czołowe miejsce na liście najlepiej sprzedających się płyt multimedialnych. D. Monet: *Multimedia*. Katowice 1999 s. 64.

„Luwr dla dzieci” stworzony w koprodukcji z Voyager i Gallimard Jeunesse, który oprócz filmu „Luwr w 3 minuty” zawierał zdjęcia 150 wybranych dzieł sztuki: rzeźb, obrazów, mebli, strojów i elementów architektonicznych znajdujących się w słynnym francuskim muzeum oraz poświęcone im eseje. Atrakcyjną formą zastosowaną w tej aplikacji były gry (puzzle, zgadywanki itp.), dołączone do pakietu, którymi można było uatrakcyjnić sobie monotonne oglądanie kolejnych arcydzieł. Oprócz zalet programu: starannej aranżacji plastycznej, różnorodnych możliwości poznawania dzieł sztuki, pomysłowej oprawy muzycznej i dźwiękowej oraz profesjonalnych lektorów (K. Czubówna i J. Szydłowski), niezaprzeczalną wadą tej multimedialnej książki były zawarte w niej mało urozmaicone zabawy<sup>74</sup>. Podobną konwencję przyjęto w programie pod tytułem „Tajemnice Obrazów”. Był to program edukacyjny z elementami zabawy (gry). Jego autorami były pracownice działu oświatowego Muzeum Narodowego w Warszawie. Zawarto w nim 60 obrazów polskich mistrzów w wirtualnej galerii połączonej z muzeum. Poprzez zagadki i gry logiczne publikacja ta miała za zadanie nauczyć młodych użytkowników spostrzegawczości, oraz sposobów percepcji dzieł sztuki. Użytkownicy programu mogli także tworzyć własne obrazy i wieszak je obok dzieł mistrzów. Program przeznaczony był do użytku domowego oraz wykorzystania na lekcjach plastyki, historii i języka polskiego<sup>75</sup>. Oprócz wymienionych powyżej publikacji, innym produktem Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych mieszczącym się w tej kategorii była „Galeria Malarstwa Polskiego. Muzeum Narodowe w Warszawie”, która pozwalała na oglądanie wirtualnych sali muzeum samodzielnie lub z przewodnikiem, pozwalała także powiększać ekspozowane obrazy oraz poznawać biografie ich twórców.

Znanym producentem programów edukacyjnych była także firma Albion, która wydała dwa bardzo dobre programy: „Poznaję Literki” i „Poznaję Cyferki” w serii „Szkoła Przyszłości”. Te multimedialne książki edukacyjne przeznaczone dla dzieci od trzech do siedmiu lat: „przygotują maluchy do zadań, jakie czekają na nie w szkole, uczą je koncentracji, rozwijają ich umiejętności i fantazję”<sup>76</sup>. Były to wartościowe produkty, które miały za zadanie za pomocą ciekawych ćwiczeń, gier edukacyjnych, zabaw logicznych, obrazkowych, wierszyków, piosenek i kolorowanek nauczyć najmłodsze dzieci trudnej sztuki pisania oraz zapoznać je z podstawami matematyki i zapisem cyfr. Dodatkowo zawierały one także oryginalne (niespotykane w tego typu produktach) propozycje gier i zabaw ruchowych oraz poradnik metodyczny dla rodziców, lecz zarówno szata graficzna, jak i zawarte w obu programach zabawy i gry dydaktyczne niewiele się od siebie różniły<sup>77</sup>. Firma Albion posiadała w swojej ofercie liczne inne programy edukacyjne, wśród których warto wymienić aplikacje rozwijające umiejętności czytania i pisania: „Między Nami Literkami”, „Sam Czytam”, „Sam Piszę”, „Mój Pierwszy Elementarz”; programy rozwijające zdolności matematyczne: „Kolory i Kształty”, „Szkoła Przyszłości – Matematyka”, „Ułamki – Szkoła Przyszłości”; programy pomagające opanować ortografię: „Multimedialny Słownik Ortograficzny”, „Dyktando w Praktyce”; muzykę: „Uczę się Muzyki” oraz inne: „Pokoloruj Świat”, „Magiczne Puzzle”, „Puzzle Plus Pacman”.

Bardzo interesujące programy edukacyjne stworzyła także firma Aidem Media. W jej dorobku odnajdziemy kilka serii produktów dla dzieci. Były to: „Szko-

<sup>74</sup> M. Horudko: *A to sztuka!* „Chip” 1998 nr 12 s. 196.

<sup>75</sup> Tajemnice obrazów – reklama. „PC World Komputer” 1999 nr 1 s. 55.

<sup>76</sup> M. Horudko: *Przyszłość bez niespodzianek*. „Chip” 1999 nr 9 s. 132.

<sup>77</sup> Tamże.

ła Koziołka Matołka”, „Wesołe Przedszkole” oraz seria „Edukacja XXI Wieku”, w skład której wchodziło osiem produktów edukacyjnych: ucząca zasad poprawnej pisowni wyrazów „Ortografia”; kompendium wiedzy o polskim alfabecie „Alfabet. Nauka Czytania i Pisania”; nauczający podstaw matematyki „Matematyka. Dodawanie i Odejmowanie”; zbiór zabaw i gier edukacyjnych dla najmłodszych „Idę do Szkoły”; zbiór 1 tys. pytań z różnych dyscyplin dla dzieci od szóstego roku życia „Quiz dla Dzieci”; kompendium wiedzy historycznej dla dzieci od 10 lat „Quiz Historyczny” oraz podobny, ale obejmujący wiedzę geograficzną „Quiz Geograficzny”<sup>78</sup>. Cała seria obejmowała produkty starannie opracowane graficznie z dużą ilością rozrywki, stanowiące dość bogate źródło różnorodnej wiedzy dla dzieci. Ciekawostką jest fakt, iż wszystkie programy serii „Edukacja XXI Wieku” posiadały atrakcyjne i trwałe, plastikowe pudełka a dzięki zamieszczonej we wszystkich programach reklamie batonu „Ene Duo”, którego producent był sponsorem programu, każdy z produktów tej serii można było nabyć za rewelacyjną cenę 20 zł<sup>79</sup>. Pośród innych programów edukacyjnych firmy Aidem Media należy wymienić „ABC z Reksiem” o przyjaznej, estetycznej szacie graficznej z bohaterami znanymi z kreskówek oraz licznymi i wymyślnymi zabawami, które jednocześnie dawały możliwość przyjemnego przyswajania wiedzy nie ograniczonej – jak sugerował tytuł – tylko do nauki liter<sup>80</sup>. Warte uwagi były także: „Wesołe Przedszkole Bolka i Lolka” przeznaczone dla najmłodszych dzieci i zapoznające ich z wiedzą potrzebną w przedszkolu<sup>81</sup>, „Bolek i Lolek na Tropie Zaginionej Księgi Ortografii”, „Bolek i Lolek. Pamiątki z Podróży” program rozwijający zdolności plastyczne, charakteryzujący się wspaniałą grafiką, zawierający duży wybór kolorowanek, gier i zabaw plastycznych oraz wchodzący w skład serii: „Szkoła Koziołka Matołka” program „Koziołek Matołek Idzie do Szkoły” – dobrze wykonana aplikacja o wysokich walorach edukacyjnych (kolorowe, animowane i „mówiące” menu oraz interesująca oprawa graficzna, dźwiękowa i liczny zestaw gier). Program posiadał trzy poziomy zaawansowania, można go więc było dostosować do wieku dziecka. Atrakcyjne gry przy zwiedzaniu Pacanowa (tworzenie portretu Koziołka Matołka, sklepanie pogubionych fragmentów filmu, pomaganie skompletowaniu narzędzi kowalowi, strzelanie z łuku) pozwalało na ćwiczenie umiejętności dodawania, a w tajemniczym zamku dzieci uczyły się rozpoznawania kierunków<sup>82</sup>. Nieudany był natomiast inny produkt tej serii „Koziołek Wynalazca”, który posiadał nieco siermiężną grafikę oraz niezbyt bogaty materiał dydaktyczny<sup>83</sup>. Innym nietrafionym produktem edukacyjnym był „Język Polski w Zoo. Program dla Uczniów Szkół Podstawowych” wydany przez firmę MarkSoft, którego zawartość merytoryczna nie była zgodna z możliwościami dzieci, do których była adresowana, również wartości dydaktyczne programu były niewielkie<sup>84</sup>. Natomiast seria produktów MarkSoftu mających za zadanie rozwijać umiejętności matematyczne dzieci pod nazwą „Cyfrolandia” okazała się bardzo dobrym pomysłem. W skład tej serii wchodziły programy „Mamo, Zgubiłem Cyferki”, „Szczęśliwa Cyfrolandia” i „Przygody w Cyfrolandii”. Programy te zostały opracowane w dwóch wersjach językowych (polskiej

<sup>78</sup> A. Sitek: Seria: „Edukacja XXI wieku”. „CD-Action” 2001 nr 1 s. 141-144.

<sup>79</sup> Projekcję reklamy, na której główny bohater programu ścigał batonik Ene Duo można było w każdej chwili przerwać i przejść do dalszej części programu. Tamże.

<sup>80</sup> P. Dębek: *Jak Reksio z analfabetyzmem walczył*. „Chip” 2000 nr 5 s. 143.

<sup>81</sup> A. Sitek: *Wesołe przedszkole Bolka i Lolka*. „CD-Action” 2001 nr 4 s. 144.

<sup>82</sup> (NK): *Gdzie kozy kują*. „PC World Komputer” 1999 nr 1 s. 194.

<sup>83</sup> A. Sitek: *Koziołek Wynalazca*. „CD-Action” 2001 nr 1 s. 145.

<sup>84</sup> M. Horudko: *Na pomoc zwierzacom!*. „Chip” 2000 nr 6 s. 134.

i angielskiej) i miały za zadanie za pomocą zabaw rozwijać zdolności matematyczne dzieci. „Przygody w Cyfrolandii” zostały ocenione jako dobry i rzetelny produkt przeznaczony dla dzieci od 6 do 12 roku życia<sup>85</sup>.

Autorem programów edukacyjnych była także firma Impresja, która stworzyła serię takich programów, w skład której weszły: „Zabawki Mikołaja”, „Rycerze Mikołaja” oraz „Pociągi Mikołaja”. Były to programy w dwóch wersjach językowych: polskiej i angielskiej, nie miały jednak charakteru podręcznika do nauki tego języka, gdyż w celu posługiwania się programem w języku angielskim należało posiadać przynajmniej podstawową znajomość tego języka. Bohaterami serii byli chłopczyk o imieniu Mikołaj i kot Miau Miau. Pierwsza z multimedialnych książek „Zabawki Mikołaja” adresowana była do dzieci od lat 4. Jej osnowę stanowiła historyjka o przedsiębiorstwie MMiM z siedzibą na biegunie Północnym, które wytwarzało zabawki na potrzeby Świętego Mikołaja. Poprzez zabawę dzieci mogły nauczyć się liczyć, sumować rachunki czy też napisać list do świętego Mikołaja. Program pozwalał także na wysłuchanie bajki czytanej przez lektora lub samodzielnie zabawę. Drugi z programów „Rycerze Mikołaja” pozwalał dzieciom poznać historię rycerstwa oraz stosowaną dawniej broń i techniki walki. Przy okazji poznawania historii rycerza Mikołaja, który m.in. wyrusza na niebezpieczną wyprawę w poszukiwaniu złotego jabłka, dzieci poznawały podstawy heraldyki (elementy herbu). Najciekawszą z propozycji była aplikacja „Pociągi Mikołaja”, w której Mikołaj i Miau Miau urządzali wyścigi pociągów. Przy okazji dzieci uczyły się, skąd wziął się węgiel oraz deszcz, jak działa lokomotywa, semafor czy kopalnia węgla kamiennego. Słabą stroną serii była kolorystyka oraz mało dynamiczne animacje i powtarzalność niektórych elementów historyjek.

Programów edukacyjnych dla dzieci nie zabrakło także w ofercie firmy Optimus. Wśród bogatej oferty tego wydawnictwa znalazły się m.in. programy przeznaczone dla najmłodszych użytkowników: „Moje Pierwsze 1, 2, 3”, „Moje Pierwsze ABC” wchodzące w skład serii „Moje Pierwsze...” oraz „Umiem Pisać”, multimedialna książka o przemyślonej aranżacji, kosmicznej stylizacji, zawierająca pomysły i bardzo liczne zadania<sup>86</sup>. Programem rozwijającym zainteresowanie matematyką była aplikacja „Matma Jest Super” zawierająca cztery stopnie trudności, przedstawiająca zagadnienia matematyczne w kształcie gry oraz odznaczająca się wspaniałą szatą graficzną i multimedialną oprawą. Optimus wydał także multimedialne książki edukacyjne rozwijające zainteresowanie geografiami i posiadające duże walory edukacyjne „Dookoła Świata” i „Dookoła Polski”. Innymi interesującymi multimedialnymi książkami edukacyjnymi dla dzieci, wydanymi we wspomnianej powyżej serii „Moje Pierwsze...” były: „Moje Pierwsze Zabawy ze Sztuką”, „Moja Pierwsza Biblia”, „Moje Pierwsze Spotkanie z Komputerem”, „Moje Pierwsze Żeglowanie w Internecie” oraz pozycja wydana już przez Onet.pl pod tytułem „Moje Pierwsze Multimedia”. Interesująca była także inna seria tego wydawnictwa pod nazwą „Poznaj Świat”, w której wydano: „Poznaj Świat. Przyroda i My”, „Poznaj Świat. Materiały i Substancje” oraz „Poznaj Świat. Siły i Energia”. Tytuły te były adresowane do młodego użytkownika komputera, przedstawiały w zabawny sposób świat przyrody i podstawowe zagadnienia fizyki.

Wśród programów edukacyjnych ważną grupę produktów stanowiły pogramy do nauki języków obcych przeznaczone dla dzieci. Jednym z takich produktów

<sup>85</sup> A. Sitek: *Przygody w Cyfrolandii*. „CD-Action” 2001 nr 5 s. 150.

<sup>86</sup> M. Horudko: *Multimedialność dziecięcego wieku*. „Chip” 1998 nr 12 s. 198.





Rys. 58. „Lingua Land” – wersja wielojęzyczna programu firmy Young Digital Poland

był program „Plays for Children” Wydawnictwa Szkolnych i Pedagogicznych, który stanowił multimedialny podręcznik do nauki angielskiego za pomocą zbioru pięciu znanych bajek. Zaletą tej aplikacji była bogata ścieżka dźwiękowa, możliwość odsłuchiwania fragmentów bajek, zestaw kilkudziesięciu gier i zabaw oraz wyświetlanie równoległe tekstów w języku polskim<sup>87</sup>. Serię programów językowych dla dzieci o nazwie „Lingua Land” posiada w swoim dorobku także wydawnictwo Young Digital Poland.

Seria „Lingua Land” to cykl programów do nauczenia dzieci różnych języków, np. angielskiego, nie-

mieckiego czy hiszpańskiego oraz wersja wielojęzyczna zapoznająca z 1000 słów w siedmiu językach. Powstała także specjalna wersja programu „EuroPlus+ Nauka Angielskiego dla Dzieci”. Z propozycji innych firm należy wymienić publikacje „Hello – Język Angielski dla Dzieci” oraz „Berti – Język Niemiecki dla Dzieci” firmy Albion, odznaczającą się kiepską grafiką i niezbyt bogatą zawartością słownictwa „Chatkę Małolatka” firmy Merlin Multimedia oraz bardzo interesujący program „Siedem Diamentów” firmy Edgard Multimedia, w którym każde słówko angielskie zilustrowano rysunkiem a nauka języka angielskiego odbywała się w formie gry, polegającej na zbieraniu klejnotów w celu dostania się do nowych lokacji. Była to publikacja, która wciągała młodych użytkowników w wir kolorowych plansz, różnorodność ćwiczeń i dialogów<sup>88</sup>.

Niezwykle ciekawą kategorią produktów dla dzieci była multimedialna poezja. Najbardziej interesujący w tej grupie był produkt firmy Young Digital Poland – „Multimedialny Świat Juliana Tuwima”, w którym prezentacji twórczości tego poety dokonywali m.in. Joanna Trzepiecińska, Wojciech Małajkat, Majka Jeżowska i Mieczysław Szczęśniak także poprzez wykonanie specjalnie skomponowanych piosenek. Dużą zaletą tej multimedialnej książki dla dzieci była też wysoka jakość rysunków – ilustracji do poszczególnych wierszyków. Z kategorii multimedialnej poezji firma Young Digital Poland wydała także „Multimedialny Świat Jana Brzechwy” – program pozwalający na kolorowanie obrazków, odnaj-

<sup>87</sup> Programy edukacyjne WSiP – reklama. „PC World Komputer” 1999 nr 1 s. 56.

<sup>88</sup> Informacja od Przemysława Woskowiaka – Specjalisty ds. Marketingu w Edgard Multimedia.

dywanie różnic w poszczególnych planszach, układanie puzzli, recytację wierszy, śpiewanie piosenek czy poznanie kroków tanecznych<sup>89</sup>.

Prawdziwe zalety multimedialnej książki odkryć można w multimedialnych baśniach. Jednymi z pierwszych takich publikacji były baśnie „Królowa Śniegu” oraz „Lulu i Jej Książka” firmy Mediascape odkrywające przed dziećmi urok interaktywnej opowieści. Inne warte wspomnienia to „Czerwony Kapturek”, w której narratorem był Cezary Pazura i który wydany został przez Centralny Ośrodek Informacji Gospodarczej oraz pierwsze z publikacji firmy Optimus: „Czarownica Agata Miała Kota Gagata” – bajka o czarownicy potrafiącej zmieniać kolory otoczenia, którą czytała Anna Dymna, „Marzenia Złotej Rybki” i „Urodziny Prosiaczka”.

Natomiast „Smok Anatol i Tajemniczy Zamek” to jedna z wielu propozycji otwierających kategorię multimedialnych bajkogrów. Jej producentem była firma AOK Productions z Krakowa. Był to program edukacyjno-rozrywkowy zawierający kolorowe łamigłówki mające za zadanie uczyć, rozwijać wyobraźnię a także praktycznie nauczyć dzieci posługiwania się myszką. Był to także jeden z programów, który pozwalał dziecku stworzyć własną opowieść. W tej multimedialnej książce dziecko mogło także animować postaci, nagrywać własne dialogi lub też tworzyć interakcje pomiędzy postaciami. Podobną konwencję przyjęto w publikacji „Smok Anatol na Wyspie Gula Gula”, która posiadała dwie wersje językowe: polską i angielską, oraz w wydanej także w firmie Optimus aplikacji „Sekrety Króla” – interaktywnej bajkogrze, której bohaterem był sympatyczny król baśniowego królestwa. Dzięki temu programowi dzieci uczyły się dokonywania wyborów i ponoszenia związanych z nimi konsekwencji. Ważne jest, że każdy z dokonanych przez dziecko wyborów był komentowany przez lektora, który tłumaczył, dlaczego wybór był słuszny, bądź nie (na przykład dziecko uczyło się, że lepiej pytać o radę osoby starsze, bardziej doświadczone, niż młode)<sup>90</sup>. Inną propozycją tego wydawnictwa były „Lasy Podpoduszańskie” – program dla najmłodszych dzieci o zachęcającej kolorystyce, różnorodności zabaw edukacyjnych oraz przyjemnej fabule gry<sup>91</sup>.

Multimedialne książki dla dzieci i młodzieży stanowią najliczniejszą grupę publikacji na CD-ROM-ach, dlatego nie sposób w tym miejscu wymienić wszystkich tego typu publikacji. Generalnie należy stwierdzić, że większość programów dla dzieci, to wartościowe pozycje o wysokich walorach, rozwijające określone umiejętności lub wzbogacające wiedzę dziecka. W tej kategorii na polskim rynku multimedialnym nie brak jednak także programów o wątpliwej jakości edukacyjnej, czy też charakteryzujących się niezbyt dobrą jakością wykonania, na szczęście jednak jest ich zdecydowanie mniej. Walory polskiego oprogramowania dla dzieci zostały dostrzeżone także poza granicami kraju, na przykład produkt firmy Young Digital Poland pod tytułem „Multimedialny Świat Juliana Tuwima” otrzymał nagrodę targów Bologna New Media Prize oraz nominację do nagrody Ikar’98, a czasopismo „Familijny CD-ROMek” produkt firmy Longsoft Multimedia zdobyło nominacje do Nagrody Europrix dla najlepszych na Starym Kontynencie programów użytkowych podczas Targów Książki we Frankfurcie 2000.

<sup>89</sup> Środki... jw.

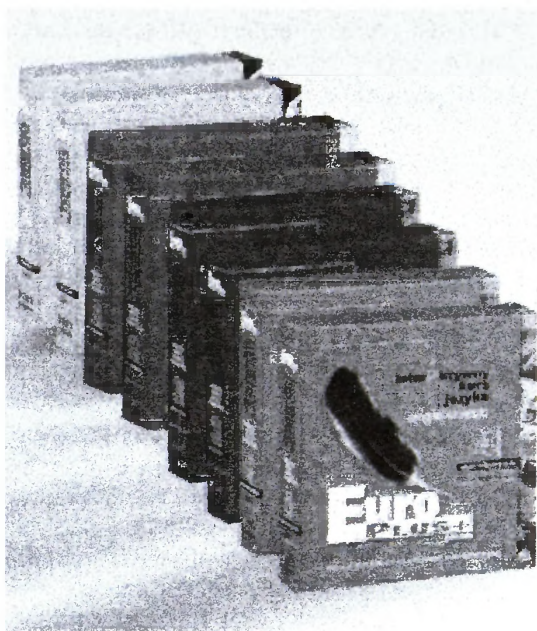
<sup>90</sup> Sekrety Króla. „Cyber” 1996 nr 4 [online].

<sup>91</sup> M. Horudko: *Multimedialność...* jw., s. 198.

### 3. Podręczniki do nauki języków obcych

Znajomość języków obcych stała się dziś koniecznością. Pomocą w ich nauce mogą od pewnego czasu służyć multimedialne podręczniki – kursy do nauki języków obcych. Pomocą, gdyż większość istniejących na rynku programów przeznaczona jest dla osób, które opanowały już podstawy języka lub też dla pragnących utrwalić i pogłębić zdobywane na zorganizowanych kursach umiejętności.

Wbrew pozorom nauka języka obcego za pomocą multimedialnego podręcznika nie jest tak rewelacyjnie efektywna, jakby się to na pierwszy rzut oka wydawało. Pomimo atrakcyjności form przekazu zastosowanych w trakcie nauki (nagrania dialogów, słówek i zwrotów, rysunki, fotografie, nagrania wideo), wymaga ona od uczącego się ogromnej samodyscypliny, bez której nie ma mowy o osiągnięciu biegłości w posługiwaniu się językiem obcym. Tę biegłość użytkownikowi, co stwierdzam także na podstawie własnych doświadczeń, podobnie jak w przypadku kursów na kasetach magnetofonowych, zapewniają tylko regularne, choć krótsze lekcje spędzane z komputerem oraz częste powtórki opanowanego materiału. Dłuższe, lecz rzadziej odbywane lekcje bez powtórek nie przynoszą spodziewanych efektów<sup>92</sup>. Problemem w nauce języka obcego z wykorzystaniem multimedialnych podręczników jest głównie brak „prawdziwych”, prowadzonych spontanicznie konwersacji, pomimo tego, że autorzy kursów wszelkimi siłami starają się tak dobierać zawarty w nich zasób materiału i dialogi, aby były one odzwierciedleniem sytuacji życiowych, w jakich może się znaleźć na przykład potencjalny turysta za granicą. Dużym osiągnięciem producentów niektórych programów jest zastosowanie systemu rozpoznawania mowy, który stwarza unikalną możliwość treningu wymowy (na przykład kurs „EuroPlus+ Reward” firmy Young Digital Poland, „English+ 2.0” firmy Optimus, „To Speak & Live in America” Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych) oraz możliwość korzystania ze specjalnych internetowych serwisów urozmaicających



Rys. 59. Pakiet programów do nauki języków obcych firmy Young Digital Poland

<sup>92</sup> Waldemar Trambacz w instrukcji posługiwania się kasetami „Intensywnego kursu języka niemieckiego”, jako jedną z zasad nauki języka niemieckiego podaje: „Pracujemy systematycznie i regularnie. Skuteczniejsza jest codzienna nauka, aniżeli sporadyczne uczenie się, raz w tygodniu po 3 lub 4 godziny”. W. Trambacz: *Intensywny kurs języka niemieckiego. Instrukcja posługiwania się kasetami kursu 1-4*. [B.m.], [1988].

naukę lub pozwalających na odbywanie konwersacji z osobami uczącymi się języka z całego świata (na przykład „EuroPlus+ Reward” czy „English+ 2.0”).

Generalnie multimedialne programy do nauki języków obcych podzielić można ze względu na wiek odbiorców na programy dla dzieci oraz programy dla młodzieży i dorosłych. Ponieważ programy dla dzieci ze względu na ich specyfikę zostały omówione w rozdziale Multimedialne książki dla dzieci i młodzieży, w tym miejscu omówione zostaną tylko programy dla dorosłych. Innym zastosowanym kryterium podziału multimedialnych podręczników do nauki języków obcych może być język, który dany kurs obejmuje. Najbogatsza oferta polskiego rynku dotyczy programów do nauki języka angielskiego, na drugim miejscu pod względem ilości tytułów znalazły się kursy języka niemieckiego, skromna natomiast była oferta rynkowa dotycząca innych języków, np. francuskiego czy hiszpańskiego, włoskiego, rosyjskiego czy fińskiego. Wielce interesującą propozycją była natomiast wersja wielojęzyczna programu „Lingua Land”, który co prawda przeznaczony był dla najmłodszych odbiorców, ale ponieważ był to program specyficzny, praktycznie jedyny w swoim rodzaju – zapoznający z tysiącem najpotrzebniejszych słów w siedmiu językach, m.in. francuskim, hiszpańskim, szwedzkim i fińskim<sup>93</sup>, warto o nim wspomnieć.

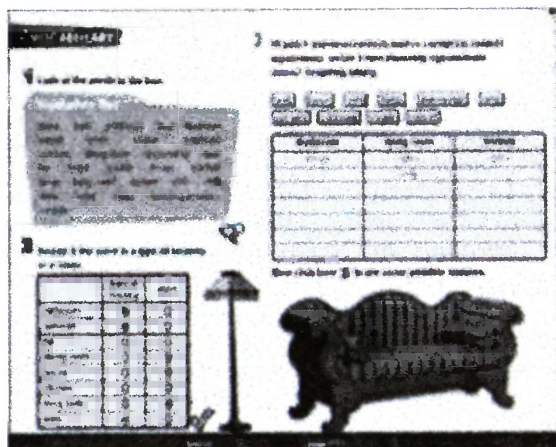
Najbardziej znanymi multimedialnymi podręcznikami do nauki języka angielskiego były produkty z serii „EuroPlus+” firmy Young Digital Poland. Pierwszy z tych kursów „EuroPlus+ Flying Colours” oparty został na podręczniku Judy Garton-Sprenger i Simona Greenall, wydanym pod tym samym tytułem przez firmę Heinemann Publishers Ltd. (Oxford). Książkową genezę programu odzwierciedlała struktura komputerowej wersji kursu z zachowanym podziałem na rozdziały i strony. Multimedialny kurs „EuroPlus+ Flying Colours” oprócz 450 godzin intensywnej nauki obejmującej trzy poziomy zaawansowania zawierał wiele nagrań, filmów, dialogów, scenek, słownik dźwiękowy form nieregularnych, program do nauki wymowy Tape Recorder (pozwalający na obejrzenie amplitudy fali dźwiękowej naszej wypowiedzi i wzorca) oraz naukę literowania.

Co wyróżniało kurs „EuroPlus+ Flying Colours” od innych programów tego typu znajdujących się ówczesnie na rynku? Przede wszystkim bogaty materiał językowy (150 godzin nauki obejmującej jedną część kursu, którą można było zakupić oddzielnie lub całość 450 godzin), efektywna i nowoczesna metoda dydaktyki kursu „Flying Colours”, w tym około dwadzieścia typów różnorodnych ćwiczeń i testów językowych, bogaty zestaw nagrań dźwiękowych, słów, zdań, dialogów, scenek rodzajowych, objaśnień gramatycznych, piosenek oraz możliwość dokonywania własnych nagrań dźwiękowych w celu treningu wymowy i porównania z nagraniami wzorcowymi. Jednak obok niewątpliwych zalet, którymi były: bogactwo merytoryczne kursu, zróżnicowana tematyka, duża liczba materiałów audio i wideo oraz zastosowana wyszukiwarka tematów, posiadał on także i wady: mało intuicyjna praca z programem wymagająca od użytkownika pewnego wysiłku, brak globalnej kontroli nad postępami ucznia oraz odczuwane przez użytkownika wrażenie luźnego połączenia różnorodnych tematów kursu utrudniające samodzielną pracę z programem<sup>94</sup>.

O wiele bogatsza była późniejsza wersja kursu z serii „EuroPlus+” pod tytułem „EuroPlus+ Reward” przygotowana na podstawie książkowej wersji napisanej przez Simona Greenalla, autora znanych kursów językowych. Pakiet ten zawierał 4 poziomy zaawansowania po 150 godzin nauki, każdy z poziomów

<sup>93</sup> E. Czajkowska: *Du ju spik obcy lenglicz?* „PC World Komputer” 2000 nr 3 s. 112.

<sup>94</sup> G. Morgiel, L. Janota, P. Kamiński: *Lets do it*. „Chip” 1999 nr 9 s. 149.



Rys. 60. Interfejs programu „EuroPlus+ Reward” firmy Young Digital Poland

dzielił się podobnie, jak we wcześniejszej wersji na rozdziały i lekcje (zwykłe – cztery lub pięć, jedna lekcja wideo oraz lekcja powtórkowa tzw. Progress check)<sup>95</sup>. Ponadto kurs ten obejmował około 4000 różnorodnych ćwiczeń, nagrań, fotografii i rysunków. Po raz pierwszy zastosowano w nim możliwość korzystania ze specjalnego internetowego serwisu oraz urozmaicono sposób nauki wprowadzając m.in. niespotykane w innych programach do nauki języków obcych konwersacje „kursantów” z różnych stron Polski i świata, interakcyjne

uczestnictwo w grach językowych, konsultacje z „żywymi” nauczycielami<sup>96</sup> oraz specjalne wideolekcje i mechanizm rozpoznawania głosu ViaVoice firmy IBM. Niewątpliwymi zaletami programu były także: przyjazny (prosty), przejrzysty interfejs, dobrze rozwiązany problem ćwiczeń wymowy (szczegółowa analiza kwestii wypowiedzianych przez użytkownika) oraz udział w scenkach rodzajowych osób o różnych nacjach posługujących się językiem angielskim (Amerykanie, Australijczycy).

Originalnym pomysłem, niespotykanym w owym czasie w innych produktach była możliwość analizowania struktur gramatycznych w podanym przez użytkownika wyrażeniu<sup>97</sup>. Jedynymi mankamentami kursu były: poziom nagrań dźwiękowych lektorów, które różniły się jakością (głośność i tło akustyczne)<sup>98</sup> oraz Słowniczek zawierający niewiele słów poza zakresem kursu. Oprócz kursu „EuroPlus+ Reward. Pojedynczy poziom”, można było zakupić program w wersji „Professional Pack” (trzy poziomy) i „Extra Pack” (cztery poziomy). Dodatkowo na rynku dostępny był inny produkt firmy Young Digital Poland do nauki języka angielskiego pod nazwą „Angielski dla Firm”. Był to pakiet, w skład którego wchodziły produkty: „EuroPlus+ Flying Colours Professional Pack” (3 szt.), „EuroPlus+ Business English” (3 szt.) i „Słownik Collinsa” (3 szt.)<sup>99</sup>. Inną propozycją wydawnictwa Young Digital Poland dla biznesmenów pragnących uczyć się języka angielskiego była aplikacja „EuroPlus+ Business English”. Program ten powstał na podstawie podręczników „Business First” i „Business Targets” wydawnictwa Macmillan Heinemann English Language Teaching. Różnica pomiędzy kursami „EuroPlus+ Flying Colours” i „EuroPlus+ Reward” a kursem „EuroPlus+ Business English” polegała głównie na zawartości materiału języ-

<sup>95</sup> J. Frolow: *Kłeska złudnego urodzaju*. „Notes Wydawniczy” 1998 nr 11 s. 32-33.

<sup>96</sup> M. Janota: *EuroPlus+ Reward. Jeszcze więcej i jeszcze lepiej*. „Chip” 1999 nr 2 [online].

<sup>97</sup> G. Morgiel, L. Janota, P. Kamiński: *Lets do it... jw.*, s. 147.

<sup>98</sup> M. Janota: *Jeszcze więcej i jeszcze lepiej... jw.*

<sup>99</sup> Informacja uzyskana od Andrzeja Działdowskiego – Marketing manager Young Digital Poland S.A.

kowego, który obejmował tematykę związaną z ekonomią i biznesem. Kurs ten przeznaczony był jednak dla osób, które opanowały już język angielski w stopniu średnio zaawansowanym. W grudniu 2000 r. ukazało się sześć kolejnych produktów firmy Young Digital Poland z serii „EuroPlus+” pod nazwą „EuroPlus+ Reward Millennium”. W sprzedaży dostępne były cztery poziomy tego kursu: „Poziom I. Elementary”, „Poziom II. Preintermediate”, „Poziom III. Intermediate”, „Poziom IV. Upper-intermediate” oraz dwa pakiety „Professional Pack” i „Extra Pack”.

Innym znanym producentem kursów do nauki języka angielskiego była firma DD Komputery z Radomia, która opublikowała serię wielokrotnie nagradzanych produktów pod nazwą „The LANGMaster Series” wydaną we współpracy z Heinemann ELT (Oxford) i HarperCollins Publishers (Londyn). Całość serii składała się z 12 kursów: 3 pakietów „LANGMaster Interactive English Kit” (Poziom Początkujący, Poziom Podstawowy, Poziom Średnio Zaawansowany), 3 pakietów „LANGMaster Interactive English Pack” (Poziom Początkujący, Poziom Podstawowy, Poziom Średnio Zaawansowany), multimedialnego słownika języka angielskiego „LANGMaster Interactive English Collins Cobuild Student’s Dictionary” oraz pięciu kursów „English in Action” („Businessmen & Politicians”, „Famous Writers”, „Film Stars”, „Pop Stars”, „Royal Family”). Kursy „LANGMaster Interactive English”, które do 2000 r. miały cztery wydania<sup>100</sup> były podręcznikami, opartymi na multimedialnych wersjach znanych powieści wydanych w serii „Heinemann Guided Readers” przez brytyjski dom wydawniczy Heinemann ELT. Zastosowanie takiej konwencji nauczania pozwalało na stworzenie realistycznego środowiska dla osób uczących się angielskiego a dodatkowo zastosowanie metody RE-WISE, specjalnie opracowanej na podstawie doświadczeń ekspertów zajmujących się matematycznym modelowaniem procesów zapamiętywania i zapominania, miało prowadzić do nauczania obcych słów i wyrażań w szybki i efektywny sposób<sup>101</sup>. Głównym celem zastosowanej metody pod nazwą RE-WISE było zachowanie w pamięci osoby korzystającej z niej, jak największej ilości przyswojonych faktów przy minimalnej ilości powtórek.

Zupełnie innym produktem były natomiast pakiety „English in Action” firmy DD Komputery, które powstały dzięki Electronic Publishing Association przy wsparciu telewizji SKY News<sup>102</sup> na podstawie wypowiedzi znanych osobistości: gwiazd filmu, pisarzy, piosenkarzy, brytyjskiej rodziny królewskiej i polityków. Zastosowanie prawdziwych wypowiedzi znanych osobistości pozwalało użytkownikowi na poznanie brytyjskiej i angielskiej odmiany „żywego” języka angielskiego oraz zapoznanie z różnymi jego odmianami (od języka literackiego po slang). Pakiety z tej serii mimo bogatej zawartości różnorodnego słownictwa, możliwości tworzenia zapasowych kopii wyników nauki oraz elastycznego systemu notatek cechowały się niewielką ilością ćwiczeń, w których użytkownik mógł porównać swoją wypowiedź ze wzorcem, niewielką liczbą słów zawartych w słowniku oraz małą liczbą prezentacji w pojedynczej aplikacji (cztery-pięć)<sup>103</sup>.

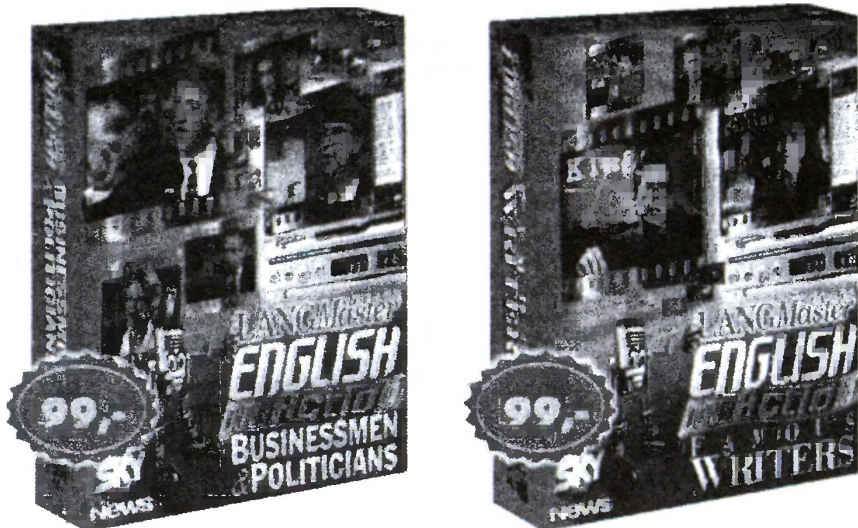
Inną interesującą propozycją firmy DD Komputery był „LANGMaster the Heinemann Toefl”. Był to czteroczęściowy kurs przygotowawczy oraz zestaw 7

<sup>100</sup> LANGMaster Interactive English. Homepage [online].

<sup>101</sup> Tamże.

<sup>102</sup> E. Czajkowska: *Du ju spik obcy lenglicz?... jw.*, s. 98.

<sup>103</sup> G. Morgiel, L. Janota, P. Kamiński: *Lets do it... jw.*, s. 147.



Rys. 61. „English in Action” – fragment serii produktów do nauki języka angielskiego firmy DD Komputery

testów praktycznych dla osób zdających egzamin z języka angielskiego TOEFL (Test of English as a Foreign Language – zdanie egzaminu TOEFL uprawnia do studiowania na wyższych uczelniach w krajach anglosaskich). Zaletami tego multimedialnego podręcznika były: prosty interfejs, przejrzysta szata graficzna, ogromna liczba ćwiczeń na wysokim poziomie merytorycznym, obecność wskazówek pomocnych przy zdawaniu egzaminu, przykładowych testów oraz obecność modułu umożliwiającego sprawdzenie stopnia opanowania materiału, który później w związku z nim tworzył indywidualny plan nauki dla użytkownika<sup>107</sup>. Niestety, do niewątpliwych wad tego multimedialnego podręcznika zaliczyć należy brak w programie ilustracji<sup>105</sup> oraz słownika. Jako ciekawostkę należy odnotować fakt, iż dodatkowo produkty z serii „Interactive English”, „English in Action” i „Toefl” dostępne były opcjonalnie w wersji sieciowej<sup>106</sup>.

Inną znaną serią produktów do nauki angielskiego była seria produktów pod nazwą „Profesor Henry” wydawnictwa Edgard Multimedia. W skład tej serii weszły multimedialne podręczniki poszerzające zasób leksykalny użytkownika „Profesor Henry. Słownictwo”, „Profesor Henry. Słownictwo Wersja 2”, zawierający materiał gramatyczny „Profesor Henry. Gramatyka” oraz „Profesor Henry 2001”, będący ulepszoną i rozwiniętą wersją programów „Profesor Henry. Słownictwo” i „Profesor Henry. Słownictwo Wersja 2”. „Profesor Henry 2001” charakteryzował się większą o ponad 2 tys. liczbą nowych słów, zwrotów i zdań, z przykładowymi zastosowaniami wyrazów w różnych kontekstach<sup>107</sup>. Dodatkowo do aplikacji dodano moduł Konwersacji z przykładami rozmów (ponad 30 różnych dialogów na przykład rozmowa telefoniczna, wizyta w sklepie, spotkanie na ulicy), a w Podręczniku umieszczono obszerne repetytorium gra-

<sup>104</sup> Tamże, s. 150.

<sup>105</sup> J. Frolow: *A jednak!* „Notes Wydawniczy” 1999 nr 3 s. 37.

<sup>106</sup> Reklama produktów LANGMaster. „Enter” 2000 nr 5 s. 27.

<sup>107</sup> Informacja od Przemysława Woskowiaka – Specjalisty ds. Marketingu w Edgard Multimedia.

matyki angielskiej. Najbardziej zmodyfikowanym modulem była nauka słownictwa i zdań, oraz związane z nimi powtórki (moduł wyznaczał optymalne powtórki pojedynczych słówek i zdań, a nie całych ćwiczeń jak w poprzednich wersjach programu)<sup>108</sup>. Poza serią „Profesor Henry” firma Edgard Multimedia była autorem publikacji „Angielski, Niemiecki w Pigułce”, która ukazała się w periodyku „Strefa CD”.

Z innych interesujących multimedialnych publikacji do nauki języka angielskiego należy wymienić: pięciopłytowy kurs skonstruowany w formie podróży po Ameryce „To Speak & to Live in America” Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych przeznaczony zarówno dla użytkowników początkujących, jak i średnio i wysoko zaawansowanych, „MultiBEE for Travel” firmy Premiere Training przygotowujący do najczęściej spotykanych w podróży zagranicznej sytuacjach, zawierający materiał w ilości ponad 9 tys. słów, 75 minut nagrań w standardzie CD-Audio oraz ponad 500 fotografii<sup>109</sup>, „SuperMemo Advanced English” firmy SuperMemo World przeznaczony dla użytkowników zaawansowanych, który obejmował ogromną liczbę 38 tys. słów i definicji, podzielonych na 200 kategorii<sup>110</sup> (pomimo wielu zalet posiadał on jednak mało przyjazny interfejs) oraz „Cross Country” tej samej firmy, który powstał na podstawie kursu języka angielskiego wydawnictwa Phoenix Prentice Hall MacMillan ze względu jednak na materiał obejmujący jedynie podstawowe słówka i zwroty, przeznaczony był dla osób rozpoczynających naukę języka angielskiego. Innym kursem do nauki angielskiego znanym z wcześniejszych wersji, które ukazały się na dyskietkach był produkt „eTeacher” wydany przez firmę Nahlik-Soft pod nazwą „eTeacher 4.0 Angielski”. Produkt ten został znacznie wzbogacony w porównaniu z wersjami wcześniejszymi m.in. o edytory do wszystkich typów ćwiczeń, umożliwiające nieograniczoną rozbudowę programu np. o dodatkowe słowa przez użytkownika oraz dostosowanie go do własnych upodobań<sup>111</sup>. Innym znanym produktem, który pojawił się na polskim rynku był program pod nazwą „Microsoft Encarta Interactive English Learning”, którego producentem była firma Microsoft. Program odznaczał się prostym, wygodnym interfejsem i wygodą obsługi, zawierał dużą liczbę ćwiczeń o zróżnicowanym charakterze i dodatkowe informacje na temat amerykańskiej kultury oraz bardzo przydatną opcję zmiany poziomu trudności kursu<sup>112</sup>. Ponieważ była jednak, to spolszczona wersja międzynarodowego kursu nie uwzględniała ona w wielu miejscach specyfiki polskiego odbiorcy, dodatkowo posiadała mało funkcjonalny słownik i brak opcji rozpoznawania przez program prawidłowych wariantów odpowiedzi podczas ćwiczeń<sup>113</sup>.

Jedną z atrakcyjnych propozycji multimedialnych podręczników do nauki języka angielskiego był także trzyczęściowy kurs pod nazwą „English+” i jego późniejsza wersja „English+ 2.0” firmy Optimus. W skład kursu „English+ 2.0” wchodziły trzy części (dwa pierwsze poziomy zaawansowania obejmowały trzy płyty CD-ROM, poziom najwyższy obejmował cztery płyty). Dużą zaletą progra-

<sup>108</sup> Tamże.

<sup>109</sup> E. Czajkowska: *Du ju spik obcy lenglicz?... jw.*, s. 98.

<sup>110</sup> Tamże.

<sup>111</sup> Reklama programów z serii „eTeacher 4.0”. „Chip” 1999 nr 9 s. 140.

<sup>112</sup> G. Morgiel: *Mów do mnie po angielsku*. „Chip” 2000 nr 6 s. 132.

<sup>113</sup> Tamże.



mu była możliwość zakupu każdego z poziomów indywidualnie. System „English+ 2.0” posiadał także inne zalety, którymi były opcja rozpoznawania mowy oraz możliwość współpracy z Internetem. Innymi produktami firmy Optimus w zakresie nauczania języka angielskiego były „Executive. Język Angielski w Biznesie” oraz „English+ OneP@ack” oraz program do nauki angielskiego w wersji brytyjskiej i amerykańskiej pod nazwą „Talk Now” dla początkujących i „World Talk” dla średnio zaawansowanych. Warto także wspomnieć o produkcie firmy Techland pod nazwą „Tell me More” stanowiącym zlokalizowaną wersję produktu francuskiej firmy Auralog, który na targach „Infosystem 2000”, zdobył złoty medal. Mniej znanymi multimedialnymi kursami do nauki języka angielskiego były programy: „Język Angielski w Praktyce – Ćwiczenia i Testy” zawierający 1256 ćwiczeń i testów podzielonych na 53 grupy tematyczne a także poradnik gramatyczny i słownik angielsko-polski<sup>114</sup>, ale nie posiadający możliwości ćwiczenia wymowy i „Kurs Konwersacyjny Języka Angielskiego”<sup>115</sup>, „Angielski na CD” firmy Cartall, który pomimo bogactwa materiału, także nie posiadał możliwości ćwiczeń wymowy oraz kurs „Travel Broadens the Mind” firmy Lexland, który powstał na podstawie książkowej wersji kursu pod tym samym tytułem wydanego przez Wiedzę Powszechną, a przeznaczony był dla osób już uczących się języka pragnących udoskonalić swoje umiejętności językowe.

Zdecydowanie uboższą grupę programów do nauki języków obcych stanowiły multimedialne podręczniki do nauki języka niemieckiego. Najbogatszą ofertą takich programów w swoim dorobku dysponowały wydawnictwa Young Digital Poland oraz Edgard Multimedia. Young Digital Poland był producentem kursu „EuroPlus+ Sprachkurs Deutsch”, składającego się z trzech poziomów i powstałego na podstawie książkowego kursu wydawnictwa Verlag Moritz Diesterweg dostępnego w sprzedaży jako „EuroPlus+ Sprachkurs Deutsch, Pojedynczy Poziom. Kurs Języka Niemieckiego” i „EuroPlus+ Sprachkurs Deutsch, Professional Pack. Kurs Języka Niemieckiego”. Interfejs użytkownika tego kursu był odbiciem zastosowanego w kursie języka angielskiego „EuroPlus+ Flying Colours”. Kurs obejmował 150 godzin intensywnej nauki (jedna część kursu – 450 godzin nauki dla trzech poziomów, zestaw około dwudziestu typów ćwiczeń i testów językowych oraz obszerny zestaw nagrań dźwiękowych, słów, zdań, dialogów, scenek rodzajowych, objaśnień gramatycznych, piosenek a także setki zdjęć i rysunków ilustrujących materiał językowy)<sup>116</sup>. Kolejnym produktem firmy Young Digital Poland przeznaczonym do nauki języka niemieckiego był „EuroPlus+ Sprachkurs Deutsch 2.0, Pojedynczy Poziom. Kurs Języka Niemieckiego” i „EuroPlus+ Sprachkurs Deutsch 2.0, Professional Pack. Kurs Języka Niemieckiego”, który pozwalał na współpracę z polsko-niemieckim słownikiem Langenscheidta oraz na korzystanie z czterech serwisów internetowych umożliwiających grupową pracę użytkowników programu na całym świecie<sup>117</sup>.

Kolejne znane multimedialne podręczniki do nauki języka niemieckiego to seria produktów pod nazwą „Profesor Klaus” firmy Edgard Multimedia. W skład tej serii wchodziły: „Profesor Klaus. Słownictwo” (zawierający ponad 9 tys. słów i zwrotów), „Profesor Klaus. Gramatyka” (multimedialny podręcz-

<sup>114</sup> Albion. Multimedia. Homepage [online].

<sup>115</sup> Producentem obu programów była firma Albion.

<sup>116</sup> „Produkty Young Digital Poland S.A. Materiały informacyjne” [CD-ROM], Gdańsk Young Digital Poland 2000.

<sup>117</sup> Tamże.

nik gramatyki z około 900 ćwiczeniami oraz poradnikiem, jak się uczyć i jak zdać egzaminy) – odpowiedniki kursu do nauki języka angielskiego „Profesor Henry” oraz kurs „Profesor Klaus 2001”, którego materiał obejmował ponad 9 tys. słów i idiomów oraz 1,5 tys. zdań<sup>118</sup>. Zasób słownictwa tego programu obejmował dwa razy więcej materiału niż obejmuje przeciętnie program szkoły średniej i tyle, jak twierdzą autorzy programu, ile używa na co dzień przeciętny Niemiec<sup>119</sup>.



Rys. 62. Program „EuroPlus+ Sprachkurs Deutsch” firmy Young Digital Poland

Multimedialne podręczniki do nauki języka niemieckiego posiadała także w swojej ofercie m.in. firma SuperMemo World, która wydała produkt „Deine Chance in Deutsch” – zestaw czterech baz wiedzy do nauki słownictwa (6 tys. słów) i gramatyki języka niemieckiego oraz przeznaczony głównie dla uczniów starszych klas szkoły podstawowej „Deutsch Kompakt SuperMemo”, który powstał przy współpracy z Wydawnictwami Szkolnymi i Pedagogicznymi. „Deutsch Kompakt” zawierał także program „SuperMemo” wspomagający naukę i zapamiętywanie informacji. Ten multimedialny podręcznik do nauki języka niemieckiego został przygotowany w oparciu o scenariusz Waldemara Pfeiffera, Marii Drażyńskiej-Dei i Czesława Karolaka. Składał się z czterech części, z których każda odpowiadała nauce w szkole przez jeden rok i zawierała 830 stron prezentacyjno-ćwiczeniowych oraz ponad 3 tys. słówek i zwrotów<sup>120</sup>. Warto wspomnieć także produkty: „eTeacher 4.0 Niemiecki” firmy Nahlik-Soft, oparty na tym samym mechanizmie co wersja angielska, programy „Talk Now” i „World Talk” firmy Optimus oraz produkty firmy Albion: „Język Niemiecki w Praktyce – Ćwiczenia i Testy” zawierający 1381 ćwiczeń i testów podzielonych na 81 grup tematycznych<sup>121</sup>, który raczej mógł służyć jako pomoc w utrwalaniu języka a nie poznawaniu go oraz „Kurs Konwersacyjny Języka Niemieckiego”, gdzie wykorzystano bardzo podobne interfejsy użytkownika, jak w wersjach angielskich.

Pośród bogatej oferty kursów językowych znalazły się także nieliczne kursy języka francuskiego, jak na przykład „EuroPlus+ Mosaique” firmy Young Digital Poland nawiązujący swoim interfejsem do mechanizmów zastosowanych

<sup>118</sup> Informacja od Przemysława Woskowiaka – Specjalisty ds. Marketingu w Edgard Multimedia.

<sup>119</sup> Tamże.

<sup>120</sup> SuperMemo World. Homepage [online].

<sup>121</sup> J. Smoliński: *Język niemiecki w praktyce – ćwiczenia i testy 1*. „CD-Action” 1999 nr 6 s. 104.

w kursach „EuroPlus+ Flying Colours” sprzedawany w dwóch wersjach jako „EuroPlus+ Mosaique. Pojedynczy Poziom” oraz „EuroPlus+ Mosaique. Professional Pack”. Innym produktem do nauki języka francuskiego był „Eteacher 4.0 Francuski” firmy Nahlik-Soft, który zawierał ponad dwieście różnorodnych ćwiczeń utrwalających słownictwo i gramatykę tego języka<sup>122</sup>. Natomiast dla chętnych pragnących się uczyć języka hiszpańskiego na rynku multimedialnych dostępne były tylko kursy „EuroPlus+ Ele” firmy Young Digital Poland, które oparte zostały na kursie Ele firmy Ediciones z Madrytu” oraz produkty z serii „Talk Now” i „World Talk” firmy Optimus, które pozwalały na doskonalenie umiejętności językowych w mowie i piśmie za pomocą wielu ćwiczeń językowych, także gier. W seriach tych powstały też produkty do nauki rosyjskiego, włoskiego, a w serii „Talk Now” także łacińskiego. Firma Optimus była także twórcą programów do nauki języka polskiego dla obcokrajowców: „Polski dla Początkujących dla Obcokrajowców” oraz „Polski dla Średnio Zaawansowanych dla Obcokrajowców”.

Przegląd dostępnych na rynku multimedialnych podręczników do nauki języków obcych nasuwa wiele wniosków. Wśród kilkudziesięciu dostępnych na rynku programów do nauki języków obcych, najliczniej reprezentowaną grupą programów była grupa aplikacji do nauki języka angielskiego, która obejmowała ponad dwadzieścia pozycji. Zdecydowanie mniej, ponad dziesięć programów to aplikacje do nauki języka niemieckiego, natomiast na palcach jednej ręki można policzyć aplikacje do nauki francuskiego i hiszpańskiego. Część kursów stanowiła odpowiednik kursów książkowych („EuroPlus+ Flying Colours”, „EuroPlus+ Reward”, „EuroPlus+ Business English”, „Cross Country”, „English+”). Część multimedialnych podręczników do nauki języków obcych posiadała charakter repetytorium, umożliwiającego powtórzenie gramatyki bądź słownictwa („Profesor Henry. Gramatyka”, „Profesor Klaus. Gramatyka” „Profesor Henry. Słownictwo”, „Profesor Klaus. Słownictwo”, „SuperMemo Advanced English”, „eTeacher 4.0”). Jeszcze inną kategorią kursów były multimedialne podręczniki, mogące stanowić materiały uzupełniające naukę języka obcego, jak np. seria „English in Action”.

Pozycję lidera w tworzeniu multimedialnych podręczników do nauki języków obcych objęły firmy: Young Digital Poland, która posiadała najbogatszą ofertę w tym względzie zarówno pod względem ilości tytułów, jak i obejmujących ją języków, firma DD Komputery specjalizująca się w kursach do nauki języka angielskiego i Optimus Pascal Multimedia. Kroku tym firmom starały się dotrzymać firma Edgard Multimedia ze swoją serią produktów „Profesor...” oraz firma Nahlik-Soft, której „eTeacher” powstał dla trzech wersji językowych: angielskiego, francuskiego i niemieckiego.

Ocenianie multimedialnych programów do nauki języków obcych jest zadaniem bardzo trudnym, głównie ze względu na różnorodność sposobu przyjętej metody prowadzenia nauki języka obcego, ze względu na ilość i jakość zawartego w multimedialnym podręczniku materiału (oryginalnego lub też stanowiącego odpowiednik kursu książkowego), obecność lub brak słownika (optymalnym rozwiązaniem był natychmiastowy dostęp do słownika działającego w obie strony), powiązanie poszczególnych elementów kursu i ich wzajemne uzupełnianie się oraz różnorodność poziomów zaawansowania odbiorcy. Wszystkie te czynniki sprawiają, że końcowa ocena każdego z przedstawionych powyżej programów

<sup>122</sup> E. Czajkowska: *Du ju spik obcy lenglicz?... jw.*, s. 109.

będzie różna w zależności od osoby użytkownika i jego oczekiwań, warto jednak wspomnieć o pewnej zależności, kursy stworzone przez renomowane firmy (Young Digital Poland, Optimus Pascal Multimedia, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Edgard Multimedia) charakteryzowały się zdecydowanie lepszym poziomem edytorskim oraz wartościami dydaktycznymi niż kursy wydawnictw mniejszych.

Dlaczego multimedialne podręczniki do nauki języków obcych stały się jednym z najlepiej sprzedających się multimedialnych książek?<sup>123</sup> Odpowiedź na to pytanie jest złożona, ale na pewno duży wpływ na to miał specyficzny sposób nauki z komputerem:

- a) możliwość dostosowania tempa nauki do własnych możliwości i czasu,
- b) urozmaicony sposób nauczania – ćwiczenia, gry, scenki rodzajowe,
- c) możliwość ćwiczenia wymowy polegająca na nagrywaniu za pomocą mikrofonu własnych wypowiedzi i porównywaniu ich z nagraniami lektora,
- d) możliwość komfortowego (wyciszenie dźwięków dochodzących z otoczenia) oraz dyskretnego ćwiczenia własnych wypowiedzi za pomocą słuchawek lub słuchawek ze zintegrowanym mikrofonem,
- e) sposób nauki pozwalający na pełne wykorzystanie możliwości drzemających zarówno w najnowszych komputerach, jak i multimedialnych podręcznikach,
- f) swoista „wiara”, że bez zbytniego zaangażowania z naszej strony komputer i multimedialny program „same” nauczą nas języków.

## 4. Multimedialne atlasy, plany, mapy i przewodniki turystyczne

Jedną z ważnych a zarazem szczególnych kategorii multimedialnych książek stanowią interaktywne atlasy, mapy, plany i przewodniki. Znalazły one już grono swoich stałych odbiorców wśród osób często podróżujących, ale często służą także jako środek pomocniczy do nauki geografii. O ich atrakcyjności przesądza fakt, że zawierają w sobie elementy typowych map i planów, bogaty materiał ilustracyjny i dźwiękowy (także filmy lub animacje), stanowiąc jednocześnie kompendium różnorodnej wiedzy, podręcznik geografii i encyklopedię. Tylko elektroniczne atlasy w szybkim czasie potrafią wskazać na mapie państwo i jednocześnie zaprezentować jego gospodarkę, historię, kulturę oraz miejsca godne obejrzenia.

Dokonując przeglądu wydawnictw tego typu bardzo trudno jest je jednoznacznie podzielić na poszczególne kategorie, zaliczając na przykład do grup atlasów, map, planów czy przewodników, ze względu na fakt, iż większość takich produktów posiada „hybrydowy” charakter – często multimedialne przewodniki zawierają oprócz tradycyjnych informacji także mapy lub plany, a mapy lub plany zawierają informacje zawarte w tradycyjnych przewodnikach. Istnieją także produkty łączące w sobie bardzo różne kategorie, jak na przykład „Mapa Polski z Książką Telefoniczną” wydawnictwa Cartall zawierająca mapę samochodową,

---

<sup>123</sup> Mowa jest o sukcesie programów „EuroPlus+ Flying Colours” oraz „EuroPlus+ Reward” firmy Young Digital Poland, które według J. Frotowa osiągnęły sprzedaż po około 50 tys. egzemplarzy każdy. Informacja ustna uzyskana od J. Frotowa dnia 09.02.2000 r. podczas rozmowy w Warszawie.



Rys. 63. „Atlas Polski” wydawnictwa Cartall

plany miast oraz książkę telefoniczną instytucji i firm.

Ocena poszczególnych produktów z dziedziny elektronicznej kartografii nie jest zadaniem łatwym, gdyż programy te różnią się między sobą poziomem jakości grafiki, ilością i jakością zawartych map, informacji, bogactwem prezentacji multimedialnych, prostotą obsługi oraz użytecznością.

Największymi dokonaniem do 2000 r. w dziedzinie elektronicznej kartografii, głównie atlasów i map mogło poszczycić się wydawnictwo Cartall, które właśnie od tego typu wydawnictw rozpoczynało swoją działalność, będąc twórcą pierwszej polskiej elektronicznej mapy pod nazwą „Mapa Polski 3.0” dla DOS (dostępnej na dyskietkach). Z ogólnej liczby dziesięciu multimedialnych pro-

duktów z dziedziny elektronicznej kartografii wydawnictwa Cartall na uwagę zasługuje pierwsza mapa elektroniczna wydana początkowo w wersji dyskietkowej, a później na płycie CD-ROM pod tytułem „Proste Drogi”, która została uznana przez czytelników czasopisma „PC World Komputer” za najpopularniejszą mapę elektroniczną na rynku krajowym<sup>124</sup>. Drugie wydanie tego programu składało się z atlasów samochodowych Polski, Niemiec i Europy zawierających 55 tys. miejscowości<sup>125</sup> oraz planów większych miast, na których można było poszukiwać połączenia między dwiema ulicami. Zawarta w tej aplikacji Mapa Polski posiadała bazę danych o 30 tys. miejscowości naszego kraju<sup>126</sup>. Możliwości programu nie ograniczały się jednak do obliczania odległości między dwoma miastami, ale dodatkowo program poszukiwał najlepszego (ewentualnie najkrótszego lub najszybszego) połączenia drogowego między nimi, które rysował na mapie wyświetlanej w dodatkowym oknie na ekranie monitora wraz z informacją o liczbie kilometrów i wykazem wszystkich miejscowości, przez które należy jechać, łącznie z długością poszczególnych etapów i orientacyjnym czasem jazdy.

Oferta firmy Cartall obejmowała także elektroniczne atlasy, z których na wymienienie zasługują „Atlas Polski” i „Atlas Świata”. „Atlas Polski” mieszczący się na dwóch CD-ROM-ach składał się z zestawu map (1 ogólnogeograficznej, 35 tematycznych, 120 statystycznych, 7 miejskich), filmów, zdjęć i informacji te-

<sup>124</sup> Cartall. Homepage [online].

<sup>125</sup> Centrum Sprzedaży Oprogramowania i Elektroniki. Homepage [online].

<sup>126</sup> *Palcem po... ekranie „Chip”* 1997 nr 7 [online].

kstowych oraz raportu o Polsce (drugi CD-ROM) przedstawiającego sytuację gospodarczą, społeczno-polityczną i kulturalną w naszym kraju po przemianach ustrojowych i gospodarczych<sup>127</sup>.

Zaletami programu „Atlas Polski” były m.in.: przejrzysty, ciekawy graficznie atlas składający się z 10 działów; „Mapa ogólnogeograficzna” z możliwością 5 poziomów powiększenia (zawierająca 5 tys. miejscowości, z czego dla kilkudziesięciu wyróżnionych istniała możliwość oglądania dołączonych zdjęć i krótkich notek o historii i zabytkach, a dla siedmiu największych polskich miast dołączono skalowalne plany), niezaprzeczalna wygoda obsługi programu i duża ilość grafiki. Główną wadą aplikacji był natomiast odczuwalny brak danych liczbowych<sup>128</sup>.

Zdecydowanie gorzej w ocenach prasy wypadł natomiast program „Atlas Świata”, który doczekał się trzech wydań. Stanowił on połączenie atlasu świata ze statystyczną bazą danych dotyczących poszczególnych krajów świata oraz zawierał informacje na temat najważniejszych odkryć geograficznych i wiele objaśnień z dziedziny geografii. Jego głównymi wadami były: przyjęta niestandardowa kolorystyka map, brak możliwości wyszukiwania na przykład nazw szczytów, jezior, rzek (wyszukiwanie obejmowało jedynie nazwy państw i miast) i mała dokładność zamieszczonych map. Dodatkowo zarzutem pod kierunkiem programu była mała czytelność nazw miejscowości na mapach w regionach ich dużego zagęszczenia oraz brak pewnych danych w części aplikacji obejmującej dane statystyczne, mimo tych usterek „Atlas Świata” zawierał jednak dużą liczbę pożytecznych i interesujących informacji<sup>129</sup>. Firma Cartall była także producentem multimedialnego przewodnika pod tytułem „Przewodnik po Warszawie”, jednakże wśród produktów z dziedziny elektronicznej kartografii tej firmy największe zainteresowanie wzbudziły „Mapa Polski z Książką Telefoniczną” i „Mapa Europy”, które doczekały się kilku wydań (w 2000 r. powstała najnowsza wersja „Mapy Polski 2001” z nową numeracją dróg w Polsce oraz „Mapa Europy 2001”). Dodatkową zachętą do kupna obu wydawnictw był dołączany do nich liczący ponad 400 stron atlas w wersji drukowanej.

Warto odnotować, iż pierwsze wydanie „Mapy Polski z Książką Telefoniczną ‘98”, nad której stworzeniem prace trwały ponad rok zawierała szczegółową interaktywną mapę samochodową w skali 1:150 000 (52 tys. miejscowości w sześciu powiększeniach)<sup>130</sup>, z uwzględnieniem nowego podziału administracyjnego, 415 planów miast z budynkami i numeracją ulic, 110 tys. firm i instytucji na planach miast oraz w bazie zawierającej książkę telefoniczną<sup>131</sup>. Niestety książka telefoniczna mająca stanowić największą atrakcję programu była aktualna tylko dla aglomeracji: bydgoskiej, łódzkiej, krakowskiej, poznańskiej, szczecińskiej, śląskiej, toruńskiej, trójmiejskiej, warszawskiej i wrocławskiej<sup>132</sup>.

Aplikacja ta umożliwiała także wydruk map, planów i opisów tras w wielu formatach, dodawanie własnych informacji na planach i mapie, wyszukiwanie najlepszych połączeń drogowych oraz znajdowanie dowolnych obiektów na mapie. Nie był to jednak produkt doskonały, w bazie danych zabrakło np. Uniwersytetu Jagiellońskiego, ponadto publikacja posiadała niezbyt wyszukany, niewygodny interfejs a błędy w programie sprawiały, że wytyczał on czasem trasy

<sup>127</sup> *Atlas Polski. Na bezdrożach Rzeczypospolitej*. „Chip” 1997 nr 10 [online].

<sup>128</sup> Tamże.

<sup>129</sup> *Palcem po... ekranie*. „Chip” 1997 nr 7 [online].

<sup>130</sup> *Z notebookiem w Polskę*. „Chip” 1999 nr 1 s. 20.

<sup>131</sup> Reklama firmy Cartall „PC World Komputer” 1999 nr 1 s. 21.

<sup>132</sup> *Z notebookiem... jw.*



Rys. 64. „Mapa Polski ‘99” firmy Cartall zawierająca między innymi bazę instytucji i 415 planów miast

kolejnych odcinków drogi przez ulice odległe od siebie o kilka kilometrów<sup>133</sup>. Istotnym zarzutem do autorów programu była także mało przejrzysta wizualizacja arkuszy map, długi czas wyszukiwania informacji i słaba jakość wydruków, natomiast niewątpliwym atutem publikacji była bardzo duża dokładność odwzorowania sieci dróg<sup>134</sup>.

Analizując kolejny produkt firmy Cartall pod tytułem „Mapa Europy ‘99” trzeba odnotować, że zawierał on mapę w skali 1:500 000 rejestrującą 117 tys. miejscowości, 206 przejazdowych planów miast oraz bogato ilustrowany przewodnik turystyczny z tysiącem zdjęć<sup>135</sup>.

Bardzo interesującą propozycją wśród komputerowych atlasów był „Wielki Multimedialny Atlas Świata” Polskiego Przedsiębiorstwa Wydawnictw Kartograficznych, który powstał przy współ-

pracy z firmą Dow & Dow z Warszawy. Program ten zawarty na dwóch płytach CD-ROM zawierał 470 map, w tym mapy interaktywne, indeks 4 tys. nazw, 2 tys. fotografii, 60 filmów wideo, 30 animacji, leksykon państw, 500 stron tekstu oraz 7 gier i quizów<sup>136</sup>. Jego reklama brzmiała: „Przemierzyłeś już całą Ziemię. Zobacz jak wygląda Układ Słoneczny, cofnij się do Wielkiego Wybuchu. Teraz już wiesz, jak formował się Wszechświat. Jutro wybierzemy zupełnie inną trasę. Nie jesteś już sam”. Program ten został wpisany do zestawu pomocy dydaktycznych do nauki geografii w szkole podstawowej i średniej. Zawierał on bardzo dużo informacji na temat wszechświata (dotyczących kuli ziemskiej, kontynentów i państw, mórz i oceanów, układu słonecznego z charakterystyką planet, historii podboju kosmosu itd.). Niewątpliwymi zaletami tego multimedialnego atlasu były:

<sup>133</sup> Tamże.

<sup>134</sup> *Myszką po mapie*. „Chip” 1999 nr 7 [online].

<sup>135</sup> Centrum Sprzedaży Oprogramowania i Elektroniki. Homepage [online].

<sup>136</sup> Polskie Przedsiębiorstwo Wydawnictw Kartograficznych. Homepage [online].

dobre wykonanie graficzne, ciekawe, różnorodne informacje, bogaty materiał ilustracyjny z dużą ilością animacji (ruchy planet, wielki wybuch – stworzenie wszechświata), gry edukacyjne i quizy służące do sprawdzenia umiejętności użytkownika, duża ilość informacji dotyczących Polski oraz bardzo dobrze wykonany system pomocy<sup>137</sup>, a także niezwykła sugestywność zamieszczonych w programie trójwymiarowych animacji wyjaśniających niektóre zjawiska występujące w przyrodzie<sup>138</sup>. Natomiast niewątpliwe wady tego atlasu to: część danych pochodzących jeszcze z lat osiemdziesiątych, rozbieżności między informacjami w tekstach a ilustracjami pochodzącymi ze starszych wydań książkowych, brak indeksów grupujących zapisane na dyskach dane, brak jakiegokolwiek zaznaczenia (podświetlenie, miganie) odnalezionego na mapie obiektu, co utrudniało jego zlokalizowanie<sup>139</sup> oraz mało intuicyjny interfejs użytkownika, wymagający dokładnego przeczytania instrukcji obsługi<sup>140</sup>.

Do najstaranniej wykonanych multimedialnych przewodników należą produkty firmy Impresja wydane w serii „Zabytki Polski”. Były to „Zamek Królewski w Warszawie”, „Wawel” i „Jasna Góra”. Przewodnik „Zamek Królewski w Warszawie” przygotowany został w dwóch wersjach językowych (polskiej i angielskiej). Jego opracowaniem zajęli się pracownicy Zamku Królewskiego: Jerzy Gutkowski, Dorota Juszczyk, Ziemowit Koźmiński i Hanna Małachowicz<sup>141</sup>. Oprócz opisu 200 eksponatów wybranych przez wyżej wymienionych historyków ten multimedialny przewodnik prezentował główne apartamenty Zamku, najważniejsze wydarzenia z jego historii<sup>142</sup> oraz fragmenty utworów muzycznych z epoki stanisławowskiej, które wykonywał Poznański Zespół Kameralny „Tutti e solo”. Także przy aplikacji „Wawel”, współtwórcami programu byli pracownicy Zamku Królewskiego na Wawelu – Państwowych Zbiorów Sztuki pod kierownictwem prof. dr. hab. Jana K. Ostrowskiego<sup>143</sup>. Niewątpliwymi zaletami publikacji „Wawel” było dobre wykonanie graficzne, bogata i zaskakująca zawartość merytoryczna, na przykład część z opisywanych w dziale Ekspozycje pomieszczeń nigdy nie była udostępniona zwiedzającym, bogaty materiał ilustracyjny (około 700 zdjęć wykonanych specjalnie na potrzeby programu, wiele rysunków, zdjęć i animacji oraz filmy archiwalne, na przykład film przedstawiający uroczystości pogrzebowe marszałka Piłsudskiego), natomiast jedynym mankamentem programu były nie zawsze występujące odsyłacze hipertekstowe<sup>144</sup>.

Innym znanym producentem multimedialnych przewodników była firma Albion. W jej ofercie znalazły się między innymi: „Hiszpania. Przewodnik Multimedialny”, „Włochy. Przewodnik Multimedialny”, „Grecja. Przewodnik Multimedialny”, „Najpiękniejsze Miasta Świata” oraz niezbyt udany przewodnik po Tatrach pod tytułem „Tatry. Góry Polskie”. Przewodnik ten sprawiał wrażenie głównie przewodnika po Zakopanem, a nie po Tatrach, zamieszczone w nim informacje były bardzo ogólne, a zawarte w nim filmy to „nic nie wnoszące do war-

<sup>137</sup> E. Czajkowska: *W kilka minut dookoła świata*. „PC World Komputer” 1999 nr 1 s. 38.

<sup>138</sup> J. Frolow: *Czas encyklopedystów (i nie tylko)*. „Notes Wydawniczy” 1998 nr 12 s. 27.

<sup>139</sup> Tamże.

<sup>140</sup> E. Czajkowska: *W kilka minut... jw.*

<sup>141</sup> Impresja. Wydawnictwa Elektroniczne S.A. Homepage [online].

<sup>142</sup> M. Kujawska: *Zastosowanie mediów elektronicznych w szkolnej edukacji historycznej*. W: *Media a edukacja. II Międzynarodowa Konferencja, Poznań 18-21 kwietnia 1998 r.* Pod red. Wacława Strykowski. Poznań 1998 s. 474.

<sup>143</sup> Impresja... jw.

<sup>144</sup> J. Frolow: *Kłeska złudnego urodzaju*. „Notes Wydawniczy” 1998 nr 11 s. 36-37.



tości poznawczej przewodnika sekwencje, dające jedynie możliwość zareklamowania go na opakowaniu”<sup>145</sup>.

Zupełnie inaczej oceniono natomiast „Wielką Encyklopedię Tatrzzańską” Zofii i Witolda H. Paryskich, wydaną przez Wydawnictwo Naukowe PWN a opartą na wydaniu książkowym z 1995 r. Było to bogate merytorycznie, interesujące kompendium zawierające 1,5 tys. stron tekstu i fotografii<sup>146</sup> wzbogacone o nagrania muzyki góralskiej oraz „gwar całego Podtatrza”, gdzie dodatkowo istniała możliwość wydrukowania dowolnej konfiguracji map i panoram<sup>147</sup>.

Dużą ilość multimedialnych przewodników i planów wydała też firma Optimus, pośród których znalazł się m.in. produkt o nazwie „Warszawa – Multimedialny Plan Miasta” wydany wspólnie z firmą Polsoft. Był to bardzo starannie przygotowany plan Warszawy z obszernym zestawem zdjęć i rycin poszczególnych obiektów a nawet z krótkimi filmikami. Podobny plan pod tytułem: „Kraków – Multimedialny Plan Miasta” wydała firma Polsoft z Polskim Przedsiębiorstwem Wydawnictw Kartograficznych S.A. Multimedialny plan Krakowa odznaczał się również starannym wykonaniem i bogatą zawartością informacji o atrakcyjnych miejscach Krakowa a dodatkowo zawierał część poświęconą Wieliczce. Firma Optimus wydała także inne przewodniki po świecie: „Londyn. Wirtualna Podróż”, „Paryż. Wirtualna Podróż”, „Orient – Przewodnik po Azji”, „Perełki Europy Środkowej”, „Encyklopedia Świata – Ameryka Południowa”, i „Encyklopedia Świata – Ameryka Północna” oraz z dziedziny elektronicznej kartografii „Atlas Świata” i „Gdańsk – Multimedialny Plan Miasta”.

Wymieniony powyżej „Orient – Przewodnik po Azji” był multimedialnym przewodnikiem zapoznającym z kulturą i religiami Azji zawierającym ponad 1,6 tys. fotografii oraz wiele map. Był to bardzo wartościowy ale naturalistyczny zapis podróży po kontynencie azjatyckim Ediego Pyrka, który dołączył do swoich obrazów także komentarze, jednak całość programu nie sprawiała wrażenia jednolitej całości<sup>148</sup>.

Bardzo wysoko należy ocenić programy wydane w serii „Encyklopedia Świata”, obejmujące Północną i Południową Amerykę, które oparto m.in. o filmy znanego przyrodnika Tony Halika. Były to bez wątpienia programy bardzo starannie przygotowane, o niebanalnej oprawie graficznej, imponującym materiale ilustracyjnym oraz dużej ilości zawartych informacji. Należy wspomnieć, że informacje o każdym z państw i terytoriów zależnych w „Ameryce Południowej” zostały szczegółowo opracowane pod różnymi względami (stolica, ludność, gęstość zaludnienia, ustrój, podział administracyjny i wyznaniowy, jednostka monetarna), a wszystko to można było poznawać przy dźwiękach muzyki etnicznej<sup>149</sup>. Podobnie było w „Ameryce Północnej”, w której oprócz podstawowych wiadomości znalazły się informacje na temat historii, gospodarki, bogactw naturalnych oraz krajobrazów poszczególnych krajów Ameryki Północnej<sup>150</sup>.

Także inne firmy wydające multimedia próbowały swoich sił w dziedzinie elektronicznej kartografii. Wśród tych produktów na uwagę zasługują: interaktywny atlas geograficzny pod tytułem „Atlas 3D” firm ABC i Electronics Arts, którego polską wersję przygotowała firma IPS Computer, a narratorem w nim

---

<sup>145</sup> J. Frolow: *Zacznij od siebie?* „Notes Wydawniczy” 1999 nr 9 s. 28.

<sup>146</sup> Tamże, s. 26.

<sup>147</sup> *Znaszli swój kraj?* „Notes Wydawniczy” 1999 nr 3 wklejka między stronami s. 104-105.

<sup>148</sup> J. Frolow: *I co dalej?* „Notes Wydawniczy” 1999 nr 5 s. 38.

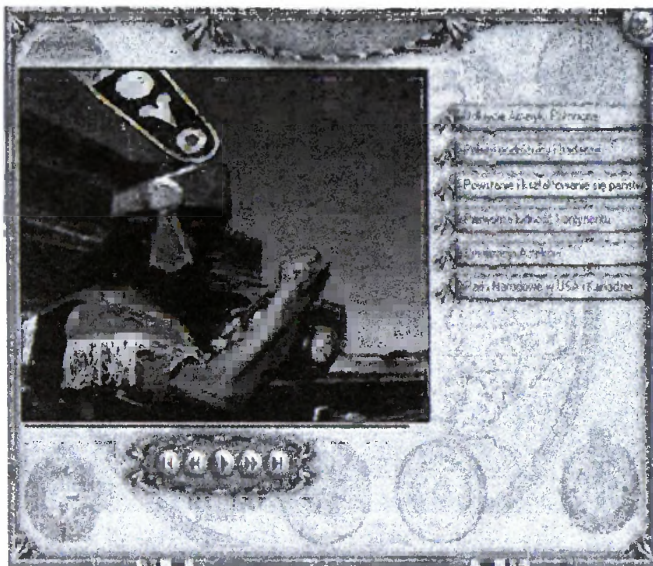
<sup>149</sup> V. Julkowska, D. Konieczka-Sliwińska: *Programy multimedialne o tematyce historycznej*. „Edukacja Medialna” 2000 nr 2 s. 53-54.

<sup>150</sup> J. Frolow: *Słów kilka o piratach*. „Notes Wydawniczy” 1998 nr 8 s. 43.

była Krystyna Czubówna; „Multimedialny Album o Polsce” firmy AOK Production, „Wielkie Muzea Europy. Cz.1” firmy Dikom, „Krajoznawczy Atlas Polski” firmy Gdańsk Multimedia Group, która wydała także niezbyt udaną „Drogową Mapę Polski”<sup>151</sup> oraz „Leksykon Miejscowości Polskich '97” (’98) firmy Ambient Multimedia. Ten ostatni produkt to leksykon polskich miejscowości (118 miejscowości opisanych oraz 46 tys. zlokalizowanych na mapie w wersji z 1998 r.), a także zbiór informacji m.in. o historii, klimacie i gospodarce Polski<sup>152</sup>. Dodatkowo zawierał on hymn Polski, mapy, wiele fotografii oraz podkład muzyczny. Należy także wspomnieć, iż wersja z 1997 r. zawierała również kalendarium imprez turystycznych i kulturalnych na 1998 r. oraz kilka wersji językowych (angielska, niemiecka), czego zabrakło w „Leksykonie Miejscowości Polskich '98”.

Specyficznym przewodnikiem był natomiast program pod tytułem „Przedwojenny Sopot”, którego twórcą była firma Multimedia Cafe z Pruszcza Gdańskie-go. Był to multimedialny przewodnik po przedwojennym Sopocie stanowiący ówczesny i obecny nadszatkowski kurort. Niewątpliwymi zaletami tego starannie i kunsztownie przygotowanego przewodnika były trzy wersje językowe (polska, angielska, niemiecka), bogactwo ilustracji, dołączona dodatkowa aplikacja o współczesnym Sopocie pod nazwą „Informator Miejski”, możliwość współpracy z Internetem (na przykład aktualizacja planu miasta) oraz starannie dobrana przedwojenna muzyka<sup>153</sup>.

Przegląd dokonań wydawców polskich multimediiów z dziedziny elektronicznej kartografii pozwolił stwierdzić, iż dominującą pozycję w tej dziedzinie do 2000 r. utrzymywała firma Cartall, która posiadała w swoim dorobku największą ilość tego typu aplikacji (licząc z kolejnymi wydaniem). Były to głównie multimedialne atlasy i mapy. Dużą ilość produktów stworzyła także firma Optimus, były to jednak głównie multimedialne przewodniki po świecie. Dość dużą liczbą multimedialnych przewodników może się poszczycić także firma Albion, lecz były one niezbyt udane, szczególnie „Tatry. Góry Polskie”.



Rys. 65. „Ameryka Północna” firmy Optimus Nexus zrealizowana w oparciu o filmy znanego przyrodnika Tony Halika

<sup>151</sup> Recenzję tego produktu przedstawił Grzegorz Morgiel na łamach czasopisma „Chip”. G. Morgiel: *Kręte drogi*. „Chip” 2000 nr 6 s. 136.

<sup>152</sup> J. Frolow: *Rozmaitości ciąg dalszy*. „Notes Wydawniczy” 1998 nr 6/7 s. 42.

<sup>153</sup> A. Chabiński: *Dawnego kurortu smak...* „Chip” 1999 nr 9 s. 132.



Rys. 66. „Krajoznawczy Atlas Polski” firmy Gdańsk Multimedia Group

Polskie Przedsiębiorstwo Wydawnictw Kartograficznych S.A. im. Eugeniusza Romera, które do niedawna posiadało pozycję potentata w dziedzinie produkcji „tradycyjnych” wydawnictw kartograficznych, straciło ją w przypadku wydawnictw z dziedziny elektronicznej kartografii, pomimo że wydało starannie przygotowane multimedialne plany miast w współpracy z firmą Polsoft i Optimus.

Reasumując można stwierdzić, że grupa map, planów, atlasów i przewodników wśród polskich multimediiów jest grupą niezbyt licznie reprezentowaną, wyróżnia się ona jednak dużą różnorodnością produktów. Rzucającą się w oczy cechą produktów z dziedziny elektronicznej kartografii jest ich hybrydowy charakter, trudno znaleźć produkt będący czystym przedstawicielem swojego gatunku, w większości przypadków multimedialny plan lub atlas zawiera elementy przewodnika (na przykład „Kraków – Multimedialny Plan Miasta” firmy PPWK S.A. i firmy Polsoft), a multimedialne przewodniki nie ograniczają się jedynie do informacji typowo turystycznych.

Dzięki nowym możliwościom komputerowych atlasów, map i przewodników niedostępnych w tradycyjnych papierowych wydaniach (możliwość bardzo szybkiego odnalezienia poszukiwanego miejsca na mapie, bogactwo informacji, różnorodność zastosowanych środków przekazu, wyszukiwanie najkrótszych połączeń między miejscowościami) stały się one nieocenioną pomocą dla turystów i kierowców. Ich podstawową wadą jest jednak konieczność posiadania przez użytkowników sprzętu komputerowego, przez co nie są zbyt często wykorzystywane w podróży, nawet przy silnie dzisiaj postępującej miniaturyzacji urządzeń. Być może również z tego względu pozycja tradycyjnych, papierowych wydawnictw tego typu wydaje się być do dzisiejszego dnia niezagrażona. Tradycyjne i elektroniczne mapy, atlasy i przewodniki nie stanowią dla siebie konkurencji, lecz się uzupełniają. Papierowe atlasy są łatwiejsze w użyciu, ponieważ szybko i łatwo przewraca się w nich strony, lepiej prezentują szczegóły (szczególnie na dużych formatach) i nie ma potrzeby przy korzystaniu z nich, posiadania kosztownego sprzętu komputerowego. Natomiast wydawnictwa multimedialne posiadają możliwość oddziaływania na wszystkie zmysły użytkownika i potrafią dosłownie w mgnieniu oka odnaleźć poszukiwane państwo czy miejscowość dostarczając jednocześnie o nim wielu informacji przydatnych nie tylko turystyce.

## 5. Inne publikacje multimedialne

Wśród publikacji multimedialnych znaleźć można także takie pozycje, których nie sposób zakwalifikować do żadnego z omówionych wyżej typów publikacji, jak na przykład różnorodne poradniki czy katalogi.

Jednym z ciekawszych takich produktów mającym w zamierzeniu twórców służyć polskim gospodyniom, jako nowoczesna książka kucharska był wydany w 1997 r. w serii „Sztuka Kulinarna” program pod tytułem „Smak Kuchni Włoskiej. Multimedialny Leksykon Kuchni Włoskiej” firmy Young Digital Poland. Ta bardzo starannie opracowana publikacja mieszcząca się na dwóch płytach CD-ROM, oprócz 100 oryginalnych włoskich przepisów zawierała także filmy wideo z prezentacjami, jak przygotować włoskie dania, propozycje win do poszczególnych potraw, przewodnik po różnych rodzajach makaronów, opis włoskich win, kawy i oliwy z oliwek, poradnik zachowania się przy stole oraz opis zwyczajów podczas uroczystej kolacji we Włoszech, dodatkowo pozwalała także na wydruk listy składników i przepisów<sup>154</sup>.

Podobny pomysł zrealizowała w 1998 r. firma Cartall wydając „Książkę Kucharską na CD”. Okazało się jednak, że polskie gospodynie wolą bardziej tradycyjne niż elektroniczne książki kucharskie, o czym świadczyły m.in. bardzo niskie wyniki sprzedaży „Smaku Kuchni Włoskiej”.

Firma Young Digital Poland była także wydawcą innego poradnika dla kobiet pod tytułem „Elle. Sekrety Urody. Multimedialny Przewodnik po Świecie Kosmetyków”, który ukazał się w 1998 r. Był to poradnik, który opracowano we współpracy z dziennikarkami magazynu „Elle” – Florence Ben Sadoun i ValĂrie Toranian zajmującymi się działem urody w tym magazynie<sup>155</sup>. Oprócz leksykonu zawierającego wyjaśnienia terminów używanych w kosmetyce, program ten zawierał m.in. 12 lekcji makijażu wykonanego przez profesjonalistów, zdjęcia najsłynniejszych modelek, zdjęcia z pokazów mody oraz wiele innych porad praktycznych.



Rys. 67. „Smak Kuchni Włoskiej” firmy Young Digital Poland rozpoczynający serię „Sztuka Kulinarna”

<sup>154</sup> „Produkty Young Digital Poland. Materiały informacyjne” [CD-ROM], Gdańsk Young Digital Poland [2000].

<sup>155</sup> Tamże.

Ten multimedialny poradnik pozwalał także na połączenie przez Internet z redakcją magazynu „Elle”.

Propozycją przeznaczoną głównie, choć nie tylko dla mężczyzn był natomiast katalog samochodów wydany przez firmę Impresja pod tytułem „Samochody Świata. CD Katalog”, który w przeciwieństwie do książek kucharskich okazał się jednym z najlepiej sprzedających się produktów w 1997 r. (20 tys. egzemplarzy od maja 1997 r.)<sup>156</sup>. Pierwsza z edycji tego katalogu zawierała opis ponad 1,5 tys. modeli samochodów wyprodukowanych w Europie, USA i Azji<sup>157</sup>. Ciekawostką był fakt, że dane zawarte w katalogu można było aktualizować przez Internet. Kolejne edycje tej multimedialnej publikacji, które ukazały się w latach 1998, 1999 i 2000 również zawierały bogaty mechanizm wyszukiwawczy, dużą liczbę zdjęć i szczegółów technicznych oraz cennik poszczególnych modeli. Natomiast Edycja 2000 posiadała już nową szatę graficzną, 1700 pełnoekranowych zdjęć, 12 filmów, słownik techniczny, zestawienia rocznej sprzedaży produkcji samochodów w Polsce i na świecie oraz opisy i zdjęcia 27 modeli samochodów nominowanych do tytułu „Samochód Stulecia”<sup>158</sup>.

Na polskim rynku multimediiów znalazło się także kilka pozycji dla osób pragnących zdobyć prawo jazdy. Wśród publikacji tego typu pozwalających opanować nie tylko wiedzę teoretyczną, ale również dzięki filmom i animacjom umożliwiającym poznanie prawidłowego sposobu prowadzenia samochodu znalazła się propozycja firmy Cartall „Nauka Jazdy na CD”, publikacja firmy Marksoft „Prawo Jazdy” oraz „Testy na Prawo Jazdy Kat. A,B,T” firmy SuperMemo. Ciekawe jest, że wśród publikacji multimedialnych pojawił się także interaktywny kurs żeglarstwa wydany przez Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe przy współpracy z firmą Mediascape pod tytułem „Żeglarstwo – Kurs Interaktywny”.

Wśród bogatej oferty polskich książek multimedialnych pojawiły się także multimedialne poradniki dla osób pragnących udoskonalić swoje umiejętności obsługi komputera. Wśród programów tego typu znalazły się „Multimedialny Samouczek Komputerowy” firmy Cartall oraz „Kurs Obsługi Komputera” firmy Albion.

Jednym z ciekawszych pomysłów firmy Bellona, która wcześniej opublikowała multimedialny album „Współczesne Samoloty Wojskowe”, i „Multimedialną Encyklopedię Lotnictwa Wojskowego” był „Informator Multimedialny. Siły Zbrojne Rzeczypospolitej Polskiej”. Warty wspomnienia jest także program firmy Techland pod tytułem „Kulturystyka i Fitness”, przeznaczony głównie dla osób uprawiających sporty siłowe, lecz nie zabrakło w nim także informacji uniwersalnych, np. jak stosować diety, czy jakie jest znaczenie witamin dla organizmu.

Bardzo interesującą propozycją była także multimedialna wersja książki „Jan Paweł II – Przekroczyć Próg Nadziei”, którą w wydaniu tradycyjnym sprzedano w ilości 20 mln egzemplarzy. Realizacji tego nietypowego zadania podjęła się firma Young Digital Poland, której udało się przedstawić ciekawą biografię Jana Pawła II, mnóstwo szczegółów jego nadzwyczaj bogatego pontyfikatu, wiele interesujących fotografii i fragmentów filmów z ogromnej liczby międzynarodowych podróży Papieża, zapisy jego najsłynniejszych wystąpień oraz pełne teksty wydanych przez Ojca Świętego encyklik.

---

<sup>156</sup> J. Frolow: *Hity... jw.*, s. 28.

<sup>157</sup> Samochody świata '97. Multimedialny katalog aut. „Chip” 1997 nr 11 [online].

<sup>158</sup> Reklama produktów firmy Impresja „CD-Action” 2001 nr 1 s. 159.

Nowatorską formą multimedialnej publikacji był także inny produkt firmy Young Digital Poland wydany pod tytułem „Andy Warhol – Legenda XX wieku”. Ta multimedialna książka, która ukazała się w marcu 1998 r. z okazji wystawy dzieł Andy’ego Warhola w Muzeum Narodowym w Warszawie, poświęcona została jego postaci i twórczości prezentowanej w ramach wystawy. Publikacja ta przygotowana we współpracy z Muzeum Narodowym w Warszawie była pierwszym tego typu wydawnictwem poświęconym temu wybitnemu artyście na świecie oraz pierwszym multimedialnym programem towarzyszącym wystawie, wydanym w Polsce<sup>159</sup>. Na dysku tym, oprócz biografii artysty, znalazł się także katalog prawie 250 dzieł artysty, historia pop-artu oraz studium życia i twórczości artysty napisane przez Dorotę Folgę-Januszewską pod tytułem „Dlaczego Warhol w Polsce?”<sup>160</sup>.

Nowatorska w swojej formie była także publikacja Wydawnictwa Naukowego PWN pod tytułem „Miliard w Rozumie”, która została wydana w 1998 r. (wydanie drugie w 2000 r.). Była to multimedialna gra edukacyjna oparta na telewizyjnym teleturnieju prowadzonym przez Janusza Weissa. Zawierała ona ponad 600 zadań z 20 dziedzin w postaci 12 gier oraz bogaty materiał ilustracyjny z „Encyklopedii Multimedialnej PWN”<sup>161</sup>.

Bardzo interesującą propozycją była także publikacja firmy MM Interactive „Pan Tadeusz – Rękopis Wieszczą”. Była to publikacja opracowana na dwóch płytach przez firmę MM Interactive i Ossolineum, która prezentowała dwie wersje narodowej epopei – rękopis poety oraz wydanie książkowe (w pewnych miejscach niezgodne z oryginałem). Karty rękopisu „Pana Tadeusza” zebrano z wielu miejsc: Zakładu Narodowego im. Ossolińskich we Wrocławiu, Ośrodka Dokumentacji Pontyfikatu Jana Pawła II w Rzymie, Muzeum Narodowego w Krakowie, Muzeum Literatury im. Adama Mickiewicza w Warszawie oraz Biblioteki Polskiej w Paryżu<sup>162</sup>. Program zawierał także zdjęcia Piotra Bojanowicza z planu filmu Andrzeja Wajdy oraz komentarz prof. Jana Miodka. Inną zaskakującą propozycją firmy MM Interactive była „Wirtualna Rekonstrukcja Krakowa – Okres Romański” prezentująca rekonstrukcję grodu Kraka z okresu X-XIII wieku.

Zrekonstruowany w publikacji „wirtualny” teren Krakowa obejmował powierzchnię około 400 km<sup>2</sup>, na których znalazło się ponad 1 tys. obiektów, m.in.: zabudowania obronne, gro-



Rys. 68. „Wirtualna Rekonstrukcja Krakowa – Okres Romański” firmy MM Interactive – nietypowa publikacja multimedialna

<sup>159</sup> Produkty... jw.

<sup>160</sup> J. Frołow: *Rozmaitości ciąg dalszy*. „Notes Wydawniczy” 1998 nr 6/7 s. 43.

<sup>161</sup> Wydawnictwo Naukowe PWN. Homepage [online].

<sup>162</sup> P. Kuźmiński: *Tadeusz na dwóch krążkach*. „Chip” Newsroom [online].

dy rycerskie kościoły, budowle mieszkalne i gospodarcze, mosty, drogi, sieć wodna a nawet roślinność<sup>163</sup>. Interesujący był fakt, że w publikacji tej można było odbyć wirtualne wycieczki po poszczególnych obiektach.

Wszystkie te nietypowe publikacje znacznie wzbogaciły rynek polskich mediów świadcząc o pomysłowości, nietuzinkowości i nowatorskim spojrzeniu polskich wydawców na potrzeby odbiorców. Świadczyło to także o tym, że polscy wydawcy (szczególnie Young Digital Poland, MM Interactive) przy dobieraniu repertuaru wydawniczego brali pod uwagę także potrzeby i gusta bardziej wyrafinowanych klientów.

---

<sup>163</sup> Tamże.

# PODSUMOWANIE

Wynalazek cyfrowego zapisu informacji na CD-ROM-ie stał się jednym z momentów przełomowych w historii książki. Przez analogię do wynalazku druku, który stanowił granicę między erą książki rękopiśmiennej i drukowanej, wynalazek cyfrowego zapisu informacji otworzył nowy etap w historii książki – etap książki elektronicznej. Zdanie to potwierdza Stevan Harnad twierdząc, że elektroniczna komunikacja i publikowanie stanowią podobną rewolucję w środkach przekazywania i utrwalania wiedzy, jak narodziny języka, pisma czy wynalazek druku<sup>1</sup>.

Książka elektroniczna, podobnie jak to miało miejsce w historii książki tradycyjnej przybiera różne formy i postaci (CD-ROM, DVD-ROM, E-Book, książki w postaci plików dostępnych w Internecie). Ta nieustanna ewolucja i poszukiwanie coraz to lepszych rozwiązań w zakresie formy i postaci nowoczesnej książki stanowi symbol naszych czasów, czasów które charakteryzuje ogromna szybkość rozwoju nauki i nowoczesnych technologii. **Książki multimedialne na CD-ROM-ach, wbrew przewidywaniom nie stały się przyczyną zagłady książek w tradycyjnej postaci, choć stały się zaczynem do poszukiwania innej, lepszej postaci publikacji elektronicznej.** Steve Bosak i Jeffrey Slaman porównują powstanie technologii CD-ROM (nazywając CD-ROM „mówiącym papirusem”)<sup>2</sup> do rewolucji, jaką wywołało w starożytnym Egipcie rozpoczęcie wykorzystywania papirusa do zapisywania informacji<sup>3</sup>. Wydaje się to dziś śmieszne, ale dopiero papirus podobnie, jak CD-ROM, pozwolił na za-

---

<sup>1</sup> S. Harnad: *Post-Gutenberg galaxy: the fourth revolution in the means of production of knowledge*. PACS Review: 2, 1 (1991) s. 39-53. Cyt. za: A. Radwański: *Komputery. Biblioteki. Systemy: Podręcznik*. Warszawa 1996 s. 104. Inny badacz amerykański, Richard A. Lanham uważa, że „rewolucja cyfrowa” sprawi, że elektroniczne „teksty” już niebawem będą redefiniować pismo, czytanie i w ogóle zajmowanie się literaturą, gdyż komunikacja elektroniczna jest „raczej dynamiczna niż statyczna”, co każe poważnie myśleć o nowym rodzaju „interaktywnej literatury” (np. interaktywnej powieści). R. A. Lanham: *The Electronic Word. Literary Study and the Digital Revolution*. „New Literary History” 1989, nr 20 s. 265, 278. Cyt. za: E. Wilk: *Nawigacje słowa. Strategie werbalne w przekazach audiowizualnych*. Kraków 2000 s. 45.

<sup>2</sup> S. Bosak, J. Slaman: *Podręcznik użytkownika CD-ROM*. Warszawa 1994 s. 3.

<sup>3</sup> Bevan N.: *Transient technology? The future of CD-ROMs in libraries* „Program” 1994 vol. 28 nr 1 s. 1-14 [online].



pisywanie ludziom tamtych czasów praktycznie nieograniczonej ilości informacji, które ponadto łatwiej było odczytać, przechować i przenieść<sup>4</sup>. Wykorzystywane wcześniej w Egipcie materiały piśmiennicze, takie jak kamienie, liście, kora drzew czy ściany jaskiń nie dawały takich możliwości. Podobne możliwości otworzyło przed współczesnym człowiekiem pojawienie się CD-ROM-u, który pozwala na zapisanie około 300 tys. ÷ 500 tys. stron tekstu formatu A4, a ponadto daje się łatwo przechowywać i przenieść.

Milowym krokiem rozwoju elektronicznych publikacji było rozszerzenie zapisu tekstowego na CD-ROM-ach o dołączony zapis graficzny, dźwiękowy, animacje i filmy. W ten sposób zrodziły się publikacje multimedialne – „żywe”, interaktywne książki, w których na przykład poprzez kliknięcie ikony przedstawiającej głośnik znajdujący się obok tekstowej informacji usłyszeć można wymowę danego wyrazu, fragment wypowiedzi lub melodii. To właśnie dzięki takim książkom możemy w wirtualnej rzeczywistości przeprowadzać w nieskończoność różnorodne, niemożliwe do wykonania doświadczenia (na przykład bardzo kosztowne lub niebezpieczne). Stworzenie publikacji cechujących się przewagą informacji graficznej, to także odpowiedź na zapotrzebowanie społeczne współczesnej cywilizacji, która tworząc różnorodne symbole ikoniczne, służące do wzajemnej komunikacji tworzy uniwersalny, międzynarodowy język, którym mogą posługiwać się ludzie bez względu na narodowość i miejsce zamieszkania<sup>5</sup>.

**Terminologia** Fakt powstania i rozpowszechnienia książki multimedialnej zapisanej na CD-ROM-ie otworzył przed ludźmi wiele nowych perspektyw, ale równocześnie zrodził wiele problemów szczegółowych, takich jak np. **terminologia**. Jednym z celów, które sobie postawiłam, było ustalenie i przedstawienie terminologii związanej z książką multimedialną, gdyż pojęcie multimedia przez wiele lat było wieloznaczne – przez co różnie rozumiane, odbierane i stosowane. Oto moje ustalenia:

1. **Za multimedia (książki multimedialne) należy uznać programy komputerowe (aplikacje), zapisane na CD-ROM-ach, zawierające treści które oddziałują na użytkownika wszystkimi dostępnymi środkami wyrazu takimi, jak: tekst, dźwięk i grafika – nieruchome obrazy, animacje komputerowe i zdigitalizowany obraz wideo oraz odznaczają się wysokim stopniem interaktywności.**

2. W przykładowej aplikacji multimedialnej, jaką stanowi „Encyklopedia Multimedialna PWN” wyselekcjonowała, podstawowe (konstytutywne) elementy (cechy) książki, którymi są:

- materiał piśmienniczy,
- pismo (zapis graficzny),
- tekst (treść),
- funkcja.

3. Oprócz podstawowych funkcji książki – funkcji rzeczowej polegającej na utrwaleniu i przekazywaniu tekstów piśmienniczych za pomocą środków jej właściwych<sup>6</sup> i funkcji społecznej polegającej na oddziaływaniu tych treści na życie umysłowe i społeczne, **książka multimedialna posiada także funkcję poznawczą i informacyjno-komunikacyjną oraz funkcję semiotyczną wyrażającą typ kultury materialnej, technicznej i artystycznej właściwy epoce,**

<sup>4</sup> S. Bosak, J. Slaman: *Podręcznik... jw.*

<sup>5</sup> B. Siemieniecki: *Założenia technologii kształcenia w zakresie wychowania informacyjnego.* „Kultura i Edukacja” 1996 nr 3 s. 97-98.

<sup>6</sup> K. Głombowski: *Książka w procesie komunikacji społecznej.* Wrocław [i in.] 1980 s. 23.

**w której powstała i oznaczającą status właściciela i użytkownika.** Ważne jest także stwierdzenie, że w przypadku książki multimedialnej na CD-ROM-ie zaistniał warunek typowości materiału i zapisu graficznego dla danej epoki i kultury, który jest konieczny, aby uznać określony produkt materializacji graficznej za książkę.

4. Badania ankietowe przeprowadzone wśród słuchaczy Podyplomowego Studium Bibliotekarstwa Informacji Naukowej przy Pomorskiej Akademii Pedagogicznej w Słupsku w dniu 25 marca 2000 r. dotyczące **różnic** postrzeganych pomiędzy książką multimedialną a tradycyjną przyczyniły się dodatkowo do bliższego scharakteryzowania książki multimedialnej poprzez wyłonienie 83 cech ją opisujących. **W ten sposób powstał obraz książki multimedialnej widzianej oczami badanych.**

W opinii badanych książka multimedialna to: „książka elektroniczna, zapisana na CD-ROM-ie, dyskietkach lub dostępna w Internecie. Jej cechą charakterystyczną jest zawartość informacji tekstowych powiązanych z obrazem, zapisem dźwiękowym, sekwencjami filmowymi, animacjami itp. Książka taka wymaga dostępu do komputera, bez którego nie jesteśmy w stanie jej odczytać, jednocześnie jednak wymaga podstawowej umiejętności obsługi komputera. Jej główne zalety to: łatwość i szybkość wyszukiwania informacji oraz ich prezentacja w sposób wszechstronny przy użyciu wielu zmysłów, bo: „łączy [ona] w sobie różne dotąd niemożliwe do natychmiastowego przeczytania wiadomości”. Łatwiej jest także taką książkę uaktualnić. Posiada ona wysoki stopień interakcyjności, co pozwala dostosować prezentacje informacji do własnych możliwości i oczekiwań, między innymi dlatego, cechuje ją duży stopień atrakcyjności, zwłaszcza dla młodzieży. Z racji tego, że dotyczy głównie książek popularnonaukowych i tego, że zawiera ogromne ilości danych zrozumiałe stają się jej funkcje: służy nauce, rozrywek oraz wspomaga proces nauczania. Ponadto jest tańsza w produkcji i zajmuje mniej miejsca.

Książka multimedialna niesie ze sobą także korzyści i zagrożenia wynikające z jej recepcji. Główną korzyścią dla użytkownika okazało się aktywne przyswajanie informacji, wymagające działania, inicjatywy i podejmowania decyzji. Jest to możliwe dzięki wirtualnej rzeczywistości – obecnej tylko w publikacjach elektronicznych – pozwalającej na uczestnictwo w nierealnych wydarzeniach i dostarczającej doświadczeń wyobraźniowych, hipertextowi – który umożliwia łatwy, wygodny i naturalny dostęp do informacji (jak w encyklopedii)<sup>7</sup>; dużej szybkości strumieni informacji oraz dominacji przekazów obrazowych. Warto wspomnieć, że zalety te od dawna wykorzystuje się w edukacji, ponieważ okazało się, że kształcenie wspomagane programami multimedialnymi charakteryzuje się wyższą efektywnością nauczania<sup>8</sup>. Innymi zaletami decydującymi o atrakcyjności książek multimedialnych jako środka dydaktycznego są także: możliwość dostosowania tempa i intensywności nauczania do poziomu i potrzeb użytkownika, budowanie poczucia własnej wartości i kreatywności (szczególnie w programach, gdzie użytkownik sam może zbudować na przykład wirtualne urządzenie) oraz swoista „cierpliwość” komputera – możliwość powtarzania do znudzenia pewnych partii materiału<sup>9</sup>.

## Korzyści

<sup>7</sup> Jak twierdzi P. Levinson hipertext „nie tylko opisuje czy odwołuje się do innego tekstu, ale faktycznie przenosi doń czytelnika, przekształcając w ten sposób jego świat i każąc mu się zanurzyć w innych wodach”. P. Levinson: *Miękkie ostrze. Naturalna historia i przyszłość rewolucji informacyjnej*. Warszawa 1999 s. 215.

<sup>8</sup> H. Cygan: *Od oprogramowania do multimediów w dydaktyce*. „Kultura i Edukacja” 1998 nr 1 s. 144-145.

<sup>9</sup> *Multimedia, dziecko, edukacja*. „PC World Komputer” 1994 nr 9 s. 19.

Recepcja książki multimedialnej o ciekawej, bardzo różnorodnej i atrakcyjnej formie przekazu treści powoduje, że proces przyswajania wiadomości jest przyjemny i dokonuje się najczęściej okazjonalnie i mimowolnie. Jeżeli ponadto książka multimedialna zbudowana jest w taki sposób, że jej konstrukcja odpowiada sposobowi rozumowania i pojmowania wiadomości przez użytkownika, wtedy jak formułuje to Bronisław Siemieniecki – nowe wiadomości wypełniają pamięć uczącego się<sup>10</sup>. W procesach tych dodatkowo kształtuje się pamięć wzrokowa i słuchowa, rozwija się twórcze myślenie i fantazja, kształtują się postawy, obraz samego siebie i obraz świata<sup>11</sup>.

**Zagrożenia** Książka multimedialna może także stanowić zagrożenie, szczególnie dla młodego użytkownika, na przykład poprzez jego uczestnictwo w wirtualnym świecie, który może stać się przyczyną utraty lub ograniczenia związku z rzeczywistością. Inne charakterystyczne dla książki multimedialnej cechy: migawkowość informacji (informacje krótkie, szybkie i zmienne) i ich natłok mogą powodować u użytkowników szum informacyjny. Łatwość recepcji książki multimedialnej (przewaga informacji graficznej, obecność lektora), może z kolei prowadzić do problemów w przyswajaniu informacji z innych źródeł np. książek, które wymagają od odbiorcy intelektualnego wysiłku oraz tworzyć zjawisko odsuwania w niebyt informacji pozbawionych obrazu<sup>12</sup>. Zagrożenie dla użytkownika może stanowić także nieprawidłowa, nieprawdziwa lub zniekształcona forma i treść informacji zawartych w takiej książce przez jej twórców oraz zjawisko spływania informacji zawartej w multimedialnej książce na rzecz jej multimedialnej „obudowy”. Fakt, że informacje zawarte w multimedialnych są łatwiej, często mimowolnie przyswajane przez jednostkę, może stać się przyczyną tworzenia przez odbiorców wypaczonego obrazu rzeczywistości, spowodowanego do wizji świata wykreowanej przez twórców multimedialnej publikacji. Istnieje także niebezpieczeństwo pełnego podporządkowania się regułom aplikacji, czyli poglądom jej autorów, nie liczącymi się z zasadami partnera interakcji czyli odbiorcy, co później powodować może, zwłaszcza u dzieci konformizm, a nawet gotowość do podporządkowywania się<sup>13</sup>. Dodatkowo właściwości interakcyjne aplikacji mogą kompensować a nawet zastąpić interakcje społeczne tworząc tzw. kulturę substytutową<sup>14</sup>.

## Rynek polskich multimediiów

Dominującym okresem rozwoju rynku polskich multimediiów były lata 1994-1997, które stanowiły jednocześnie czas spektakularnych sukcesów komercyjnych (wyniki sprzedaży sięgające kilkudziesięciu tysięcy), takich produktów jak „EuroPlus+ Flying Colours” firmy Young Digital Poland i „Encyklopedia Multimedialna PWN” Wydawnictwa Naukowego PWN. Natomiast rok 1998 okazał się dla polskich wydawców książek multimedialnych rokiem wielkich przemian. Od tego momentu zaznaczył się wyraźny spadek sprzedaży polskich multimediiów, gdyż pomimo większej liczby tytułów niż w 1997 r.<sup>15</sup>, obroty i zyski wydawców znacznie spadły. Przyczyn tego stanu rzeczy upatrywano głównie w piractwie, wysokich cenach, zmianie sposobu dystrybucji (zwiększenie udziału sieci

<sup>10</sup> B. Siemieniecki: *Komputer narzędziem poznawczym*. „Kultura i Edukacja” 1996 nr 1 s. 143.

<sup>11</sup> S. Juszczyk: *Człowiek w świecie elektronicznych mediów – szanse i zagrożenia: (o problemach tworzącego się społeczeństwa informacyjnego)*. Katowice 2000 s. 146.

<sup>12</sup> S. Juszczyk: *Człowiek... jw.*, s. 99

<sup>13</sup> S. Kowalik: *Komputer jako szansa lub zagrożenie dla rozwoju psychicznego człowieka*. „Edukacja Medialna” 1998 nr 3 s. 9.

<sup>14</sup> S. Juszczyk: *Człowiek... jw.*, s. 100.

<sup>15</sup> J. Frołow: *Rok 1998 – próba podsumowania*. „Notes Wydawniczy” 1999 nr 1 s. 48.

EMPIK i supermarketów), dominacji na polskim rynku multimedialnych tytułów niskiej jakości (z tzw. grupy B), wzroście wymagań klientów i braku polityki państwa w zakresie tej dziedziny edytorstwa. Lata 1999-2000 także nie przyniosły poprawy sytuacji. Słabe wyniki sprzedaży większości produktów spowodowały, że wydawcy rozpoczęli korzystanie z nowych form dystrybucji swoich produktów w poszukiwaniu skutecznych metod sprzedaży. Wynikiem tych poszukiwań był nowy rodzaj produktu tzw. **partworki**, czyli wydawane cyklicznie publikacje, które tworzyły kolekcję. Pierwszym takim produktem był produkt koncernu De Agostini – dwutygodnik „PCokay!, a największym sukcesem okazała się seria tematycznych zeszytów z płytą CD-ROM „Encyklopedii Multimedialnej PWN” w cenie 24,90 zł. Zaskakujące były wyniki sprzedaży każdej z tematycznych encyklopedii PWN, które średnio dla każdego zeszytu wynosiły 70 tys. egzemplarzy, przy czym pierwszy „Geografia” osiągnął liczbę 120 tys. sprzedanych egzemplarzy<sup>16</sup>. Rok 2000 dla polskich wydawców multimedialnych stał zdecydowanie pod znakiem inwestycji internetowych, modne stało się w tym czasie tworzenie portali internetowych (na przykład profesor.pl), w związku z czym zainteresowanie książką multimedialną było nadal niskie, choć liczba publikacji nieznacznie wzrosła. Pomimo, że kilka lat temu przewidywano, iż w 2000 r. udział publikacji na CD-ROM-ie stanowić będzie 40% rynku wydawniczego<sup>17</sup> dziś widać wyraźnie, że udział tego typu publikacji wynosi zaledwie kilka-, kilkanaście procent całości produkcji wydawniczej w Polsce.

Występujące w latach 1994-1997 tendencje światowe na rynku publikacji CD-ROM znalazły swoje odbicie także na polskim rynku multimedialnym, co widoczne było poprzez zwiększenie liczby wydawanych tytułów do 1997 r., zwiększanie się liczby wydawnictw na CD-ROM-ach, które określamy mianem multimedialnych oraz dużą liczbę tytułów o charakterze kulturalnym i edukacyjnym.

Spśród 41 zaprezentowanych powyżej firm<sup>18</sup>, znaleźli się najważniejsi polscy wydawcy książek multimedialnych, którzy w swoim dorobku do 2000 r. posiadali od jednego do kilkudziesięciu tytułów. Wśród przedstawionych wydawców za niekwestionowanego lidera w ilości publikacji multimedialnych należy uznać firmę Optimus Pascal Multimedia S.A. (Onet.pl), natomiast za najlepiej sprzedające się produkty – publikacje firmy Young Digital Poland „EuroPlus+ Flying Colour” i „EuroPlus+ Reward”, które także otrzymały największe prestiżowych nagród. Z obserwacji rynku wydawniczego wynika, że największe obroty i zyski ze sprzedaży publikacji na CD-ROM-ach w latach 1999-2000 osiągnęła Grupa Polskie Wydawnictwa Profesjonalne, która wyspecjalizowała się w publikacjach prawniczych<sup>19</sup>, ze względu jednak na specyfikę tych publikacji nie można ich uznać za typowe multimedialne książki.

Ogółem polski rynek multimedialnych w latach 1994-2000 oferował około 700 tytułów (średnio około 100 tytułów rocznie<sup>20</sup> z wyjątkiem lat 1994-1995, kiedy liczba ta była zdecydowanie mniejsza, a miesięcznie około 10 tytułów książek mul-

<sup>16</sup> Ł. Gołębiowski: *Rynek książki w Polsce 2000*. Warszawa 2000 s. 303.

<sup>17</sup> W. Lewandowski: *Kształcenie pedagogów na rzecz społeczności informacyjnej*. „Kultura i Edukacja” 1996 nr 2 s. 151 i B. Stachowiak: *Multimedia na lekcjach w szkole podstawowej*. „Kultura i Edukacja” 1998 nr 2 s. 141.

<sup>18</sup> W maju 2001 r. Jakub Frolow szacował liczbę aktywnych wydawców tego typu publikacji na około trzydziestu. J. Frolow: *Impasu ciąg dalszy, czyli Multimedia 2001*. „Notes Wydawniczy” 2001 nr 5 s. 46.

<sup>19</sup> Ł. Gołębiowski: *Rynek... jw.*, s. 303-304 i Wasz Wirtualny Wydawca. Homepage [online].

<sup>20</sup> J. Frolow: *Raport o multimedialnych*. Warszawa 2001 s. 18.

timedialnych w tym co najmniej jeden firmy Optimus-Pascal)<sup>21</sup>. Z publikacji tych za największe bestsellery należy uznać „EuroPlus+ Flying Flying Colours” firmy Young Digital Poland sprzedany w ilości 50 tys. egzemplarzy, pierwszą edycję „Encyklopedii Multimedialnej PWN”, która osiągnęła 20 tys. sprzedanych kopii (kolejne wydania 1998 po 10 tys., 1999 mniej niż 5 tys.<sup>22</sup>), „Encyklopedię PWN” wydaną w wersji partwork, która osiągnęła (od października 1999 do sierpnia 2000) łączny nakład 700 tys. egzemplarzy, produkt firmy Impresja „Samochody Świata '97. CD Katalog” – 20 tys. egzemplarzy i „Multimedialną Encyklopedię Powszechną” Fogra, która w ciągu sześciu tygodni osiągnęła liczbę 6 tys. sprzedanych egzemplarzy<sup>23</sup>. Natomiast za największe „niewypały” rynkowe należy uznać publikacje: „Andy Warhol. Legenda XX Wieku”, „Smak Kuchni Włoskiej” oba firmy Young Digital Poland, „Muzyczne Wędrowki. Romantyzm” Wydawnictwa Naukowego PWN oraz wiele innych, o których nigdy się nie dowiemy, gdyż wydawnictwa zasłaniają się źle pojętą tajemnicą handlową. Warto przypomnieć, że wyniki sprzedaży CD-ROM-u „Andy Warhol” sięgające kilku sztuk na wystawie poświęconej temu wielkiemu artyście zniechęciły firmę Young Digital Poland do wydania kolejnego dysku poświęconego wielkiemu artyście, którym miał być Salvador Dali. Podobnie stało się w Wydawnictwie Naukowym PWN, które pomimo zapowiedzi prasowych zrezygnowało z wydania drugiego dysku z serii „Muzyczne Wędrowki” pod tytułem „Barok”. Dokuczliwy brak wielu informacji o polskich multimediami, w tym o wysokości nakładów książek multimedialnych nie pozwala ustalić, jaki był przeciętny nakład tego typu wydawnictwa. Można jedynie orientacyjnie przyjąć, że w ciągu ostatnich kilku lat nakład ten zmalał z kilku tysięcy do kilkuset sztuk.

Głównymi sposobami dystrybucji multimediiów w Polsce jest sprzedaż w sieci EMPIK, sieciach supermarketów, sklepach komputerowych, księgarniach, kioskach z prasą, w Internecie oraz łącznie z zestawami komputerowymi (na przykład Optimus – Onet.pl).

Znamienny jest także fakt, że pomimo bogatej i atrakcyjnej oferty polskich książek multimedialnych, które powstały w ciągu siedmiu lat istnienia naszego rynku multimediiów tylko nieliczne z nich zostały dostrzeżone i nagrodzone poza granicami Polski, jak na przykład „Multimedialny Świat Juliana Tuwima” firmy Young Digital Poland.

Szybki rozwój nowych technologii przynosi refleksję, że w przyszłości będzie raczej dominować „książka bez książki, czyli pełna informacja bez nośnika w postaci papieru”<sup>24</sup>. Z perspektywy lat 1994-2000 widać, że książki multimedialne raczej nie staną się końcowym etapem ewolucji środków komunikacji międzyludzkiej, lecz tylko przystankiem pośrednim<sup>25</sup>.

---

<sup>21</sup> Tamże.

<sup>22</sup> J. Frołow: *Raport... jw.*, s. 28.

<sup>23</sup> J. Frołow: *Hity bez hitów, czyli lista bestsellerów 1997 r.* „Notes Wydawniczy” 1998 nr 2 s. 29 i Ł. Gołębiowski: *Rynek książki w Polsce. Edycja '98*, s. 132.

<sup>24</sup> K. J. Kuligowska: *Książka elektroniczna – chwilowa moda czy zwiastun rewolucji w bibliotekach?* „Bibliotekarz” 1997 nr 1 s. 19.

<sup>25</sup> M. Góralska: *Fenomen multimediiów.* „EBIB” 1999 nr 4 [online].

## BIBLIOGRAFIA

### Wydawnictwa zwarte, także dostępne na CD-ROM i online

- Andersen H. C.: *Królowa Śniegu* [CD-ROM]. Gdańsk Mediascape 1997.
- Biblioteka i informacja w systemie edukacji. Materiały konferencji naukowej Kielce, 3-4 grudnia 1998.* Pod red. Henryka Suchojady. Kielce 1999.
- Bolter J.D.: *Człowiek Turinga. Kultura Zachodu w wieku komputera.* Warszawa 1990.
- Bosak S., Slaman J.: *Podręcznik użytkownika CD-ROM.* Warszawa 1995.
- Eco U.: *Nowe środki masowego przekazu a przyszłość książki.* Warszawa [1996].
- eduROM – Interaktywne zdobywanie wiedzy. Katalog.* [Gdańsk 2000].
- The Encyclopedia Americana. The International Work.* New York 1957.
- Encyklopedia Multimedialna PWN. Edycja 1996* [CD-ROM], Wydaw. Nauk. PWN. Warszawa 1996.
- Encyklopedia Multimedialna PWN. T. 13. Media* [CD-ROM]. Warszawa Wydaw. Nauk. PWN 2000.
- Encyklopedia wiedzy o książce.* Wrocław-Warszawa-Kraków 1971.
- Encyklopedia współczesnego bibliotekarstwa polskiego.* Wrocław [i in.] 1976.
- Escarpit R.: *Revolucja książki.* Warszawa 1969.
- Frołow J.: *Raport o multimediach.* Warszawa 2001.
- Funkcje naukowo-badawcze i dydaktyczne biblioteki akademickiej. Materiały konferencji naukowej Kielce, 19-21 września 1996.* Pod red. Henryka Suchojady. Kielce 1996.
- Głombiowski K.: *Książka w procesie komunikacji społecznej.* Wrocław [i in.] 1980.
- Goban-Klas T.: *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu.* Warszawa-Kraków 1999.
- Goban-Klas T.: *Komputer narzędziem humanisty.* Kraków 1993.
- Gołębiewski Ł.: *Rynek książki w Polsce. Edycja '98.* Warszawa 1998.
- Gołębiewski Ł.: *Rynek książki w Polsce. Edycja '99.* Warszawa 1999.
- Gołębiewski Ł.: *Rynek książki w Polsce 2000.* Warszawa 2000.
- Gołębiewski Ł.: *Świat po Gutenbergu.* Warszawa 2000.
- Haskin D.: *Multimedia nie tylko dla orłów.* Warszawa 1995.
- Ingarden R.: *O dziele literackim.* Warszawa 1960.
- Ingarden R.: *O poznawaniu dzieła literackiego.* Warszawa 1976.
- Inny słownik języka polskiego PWN.* Warszawa 2000.
- Intermedialność w kulturze końca XX wieku. Kultura i przyszłość.* Red. Andrzej Gwóźdź, Sław Krzemień-Ojak. Białystok 1998.
- Jacquesson A.: *Automatyzacja bibliotek. Zarys historyczny, strategia, perspektywy.* Warszawa 1999.

- Jaskuła B.: *Psychologiczno-pedagogiczne aspekty komputeryzacji procesu nauczania-uczenia się*. Rzeszów 1995.
- Juszczyk S.: *Człowiek w świecie elektronicznych mediów – szanse i zagrożenia (o problemach tworzącego się społeczeństwa informacyjnego)*. Katowice 2000.
- Juszczyk S.: *Podstawy informatyki dla pedagogów*. Kraków 1999.
- Juszczyk S.: *System informatyczny we wspomaganiu kierowania i zarządzania szkołami. Raport z badań w ramach projektu KBN i H01F 02715*, marzec 2000.
- Katalog 1996*. Wydaw. Naukowo-Techniczne. [Warszawa 1996].
- Katalog publikacji PWN. Zapowiedzi wydawnicze 1997. Publikacje z lat 1994-1996*. Warszawa [1996].
- Komza M.: *Mickiewicz ilustrowany*. Wrocław 1987.
- Książek-Szczepanikowa A.: *Literatury obszar chroniony. Z badań nad szkolnym kształceniem literackim*. Szczecin 1999.
- Kubisa A., Szlegel J.: *Katalogowanie książek. Materiały pomocnicze*. Wyd. 3. Szczecin 1992.
- Kultura popularna – literatura – książka – rynek. Forum czytelnicze II*. Kielce 2-5 lipca 1995. Warszawa 1995.
- Der Kurzfilme eine pädagogische Chance*. (Pod red.) H. Berresheim, H. Hoersch. Köln 1970.
- Lachow W.L.: *Szkice z teorii sztuki książki*. Wrocław 1978.
- Landow G.P., *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore-London 1992.
- Leksykon KMI – Komputery Multimedia Internet Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych* [online]. Dostępny w Internecie: <http://www.wsip.com.pl/cgi-bin/kmi/sas.cgi>.
- Levinson P.: *Miękkie ostrze. Naturalna historia i przyszłość rewolucji informacyjnej*. Warszawa 1999.
- McLuhan M.: *Wybór pism*. Warszawa 1975.
- McQuail D.: *Mass Communication Theory. An Introduction*. Wyd. 3. London 1994.
- Maj J., Nahotko M., Szczech W.: *Zastosowania komputera w bibliotece*. Warszawa 1996.
- Mann W.P.: *Arkana edukacji komputerowej*. Warszawa 1994.
- Media a edukacja. Międzynarodowa Konferencja Naukowa „Media a Edukacja”*. Poznań 7-9 kwietnia 1997 r. Pod red. Wacława Strykowskiego. Poznań 1997.
- Media a edukacja. II Międzynarodowa Konferencja, Poznań 18-21 kwietnia 1998 r.* Pod red. Wacława Strykowskiego. Poznań 1998.
- Media a edukacja. III Międzynarodowa Konferencja, Poznań 8-11 kwietnia 2000 r.* Red. nauk. Wacław Strykowski. Poznań 2000.
- Media w kulturze, nauce i oświacie. Materiały Konferencji Naukowej*. Pod red. Wacława Strykowskiego, Antoniego Zająca. Tarnów 1996.
- Mendel T.: *Metodyka pisania prac doktorskich*. Wyd. 2. Poznań 1995.
- Migoń K.: *Nauka o książce. Zarys problematyki*. Wrocław [i in.] 1984.
- Miller J.: *Spór z McLuhanem*. Warszawa 1974.
- Monet D.: *Multimedia*. Katowice 1999.
- Multimedia. Biblioteka. Edukacja. Konferencja ogólnopolska Białystok, 18-20 maja 2000 r.* Warszawa 2001.
- Muszkowski J.: *Życie książki*. Kraków 1951.
- Nowa Encyklopedia Powszechna PWN*. Warszawa 1996.
- Nowoczesna technika w kulturze i oświacie. Komputery-audio-wideo-TvSat-multimedia-infostrady*. Tranów 1995.
- Nowy leksykon PWN*. Warszawa 1998.
- O książce. Mała encyklopedia dla nastolatków*. Wrocław 1987.
- Od fotografii do rzeczywistości wirtualnej*. Pod red. Maryli Hopfinger. Warszawa 1997.
- Ong W.J.: *Oralność i piśmienność. Słowo poddane technologii*. Lublin 1992.
- Osmańska-Furmanek W.: *Nowe technologie informacyjne w edukacji*. Zielona Góra 1999.
- Osmańska-Furmanek W., Jędrzykowski J.: *Podstawy multimedialnych technologii informacyjnych*. Zielona Góra 1999.
- Papert S.: *Burze mózgow. Dzieci i komputery*. Warszawa 1996.

- Parker D., Starrett B.: *Ostrze technologii. Przewodnik po CD-ROM*. Warszawa 1993.
- Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*. [Materiały z konferencji 23-25.VI.1998, Mogilany k. Krakowa]. Red. Krystyna Wilkoszewska, Kraków 1999.
- Pivovarnik J.: *CD-ROM nie tylko dla orłów*. Warszawa 1994.
- PN-82/N-01152.01. *Opis bibliograficzny. Książki*.
- PN-ISO 690-2 *Informacja i dokumentacja. Przypisy bibliograficzne. Dokumenty elektroniczne i ich części*.
- Praktyczny słownik współczesnej polszczyzny*. Pod red. Heleny Zgótkowej. Warszawa 1999.
- Przepisy katalogowania książek. Cz.1. Opis bibliograficzny*. Oprac. Maria Lenartowicz, Warszawa 1983.
- Produkty Young Digital Poland S.A. Materiały informacyjne*: [CD-ROM]. Gdańsk Young Digital Poland [2000].
- Radwański A.: *Komputery. Biblioteki. Systemy. Podręcznik*. Warszawa 1996.
- Rewolucja informacyjna i społeczeństwo. Niektóre trendy, zjawiska i kontrowersje*. Red. Lech W. Zacher. Warszawa 1997.
- Rathbone A.: *Multimedia i CD-ROMY dla opornych*. Warszawa 1995.
- Rosch W.L.: *Biblia o multimediami*. Warszawa 1999.
- Rosch W.L.: *Multimedia od A do Z – Komputerowy przewodnik po multimediami*. Warszawa 1997.
- Siemieniecki B.: *Komputery i hipermedia w procesie edukacji dorosłych*. Toruń 1994.
- Słownik języka polskiego PWN*. Red. nauk. Mieczysław Szymczak. Warszawa 1995.
- Słownik terminologiczny informacji naukowej*. Wrocław [i in.] 1979.
- Słownik współczesnego języka polskiego*. Red. nauk. Bogusław Dunaj. Warszawa 1996.
- Słownik wyrazów obcych. Wydanie nowe*. Warszawa 1995.
- Steinbrink B.: *Multimedia. U progu technologii XXI wieku*. Wrocław 1993.
- Strykowski W.: *Kształcenie multimedialne w szkole*. Kalisz [1983].
- Tanaś M.: *Edukacyjne zastosowania komputerów*. Warszawa 1997.
- Toffler A.: *Trzecia fala*. Warszawa 1986.
- Trambacz W.: *Intensywny kurs języka niemieckiego. Instrukcja postępowania się kasetami kursu 1-4*. [B.m.], [1988].
- Trzynadłowski J.: *Edytorstwo. Tekst – język – opracowanie*. Wrocław 1982.
- Walewska J.: *Raport o księgarstwie*. Warszawa 2000.
- Wideo interaktywne w kształceniu multimedialnym*. Red. Wacław Strykowski. Poznań 1991.
- Wielka Encyklopedia Powszechna*. Warszawa 1965.
- Wilk E.: *Nawigacje słowa. Strategie werbalne w przekazach audiowizualnych*. Kraków 2000.
- Wojciechowski J.: *Praca z użytkownikiem w bibliotece*. Warszawa 2000.
- Współczesna polska sztuka książki. Książka artystyczna VI Edycja 2000*. Warszawa [2001].
- Współczesne przemiany w edukacji wczesnoszkolnej*. „Chowanna”. Katowice 1997.
- Zapowiedzi wydawnicze 1997. Wrzesień*. [Warszawa 1997].
- Zbierski T.: *Semiotyka książki*. Wrocław 1978.

## Strony domowe dostępne w Internecie

- Albion. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.albion.pl/albionpl.html>.
- Albion. Multimedia. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://albion.albion.pl/multi/ang.html>.
- Ambient Multimedia. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.ambient.com.pl/>.
- Cartall. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
[http://www.e-mapa.pl/o\\_firmie.asp](http://www.e-mapa.pl/o_firmie.asp).
- Centrum Sprzedaży Oprogramowania i Elektroniki. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: [http://www.megaart.home.pl/Cartal/cartal\\_cennik.html](http://www.megaart.home.pl/Cartal/cartal_cennik.html).



- DD Komputery. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.langmaster.pl/ddkomp/index.htm>.
- DD Komputery. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
[http://www.langmaster.pl/lang\\_mr/lm\\_editi.htm#cobuild](http://www.langmaster.pl/lang_mr/lm_editi.htm#cobuild).
- DD Komputery. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
[http://www.langmaster.pl/lang\\_mr/lm\\_refer.htm#awards](http://www.langmaster.pl/lang_mr/lm_refer.htm#awards).
- DD Komputery. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
[http://www.langmaster.pl/lang\\_mr/lm\\_produ.htm](http://www.langmaster.pl/lang_mr/lm_produ.htm).
- Dom Wydawniczy ABC. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.abc.com.pl/>.
- Dom Wydawniczy Bellona. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
[http://www.bellona.pl/pol/r\\_o\\_firmie.htm](http://www.bellona.pl/pol/r_o_firmie.htm).
- Dow&Dow. Studio Grafiki Komputerowej i Animacji Trójwymiarowej. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://www.dowdow.com.pl/>.
- Edgard Multimedia. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.edgard.com.pl/ofirmie-wydarzenia.html>.
- Edgard Multimedia. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.edgard.com.pl/katalog-biblia.html>.
- Fogra Multimedia. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.fogra.com.pl/ofirmie/index.html>.
- Fogra Multimedia. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.fogra.com.pl/wyroznienia/index.html>.
- Gdańsk Multimedia Group. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.gmg.com.pl>.
- Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.gwo.com.pl/default.htm>.
- Impresja. Wydawnictwa Elektroniczne S.A. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.impresja.com.pl/produkty/samochody/detale1.htm>.
- Impresja. Wydawnictwa Elektroniczne S.A. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.impresja.com.pl/produkty/zamki/zamek.htm>.
- LANGMaster Interactive English. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
[http://www.langmaster.pl/lang\\_mr/lm\\_editi.htm#re-wise](http://www.langmaster.pl/lang_mr/lm_editi.htm#re-wise).
- MediaLab. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://www.medialab.pl/>.
- MM Interactive. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
[http://www.mmin.pl/prawo\\_kra.html](http://www.mmin.pl/prawo_kra.html).
- Omnia. Encyklopedia multimedialna i pakiet edukacyjny. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://www.omnia-online.pl/omnia-encyklopedia.htm>.
- Optimus Pascal Multimedia S.A. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.opm.pl/content/nowe/fogra/fogra.html>
- Optimus Pascal Multimedia S.A. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.opm.pl/content/temat/czlowiek/czlowiek.html>.
- Optimus Pascal Multimedia. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.opm.pl/content/temat/polnocna/polnocna.html>.
- Optimus Pascal Multimedia S.A. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.opm.pl/content/top/firma.html>.
- Optimus Pascal Multimedia S.A. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
[http://www.opm.pl/o\\_firmie.htm](http://www.opm.pl/o_firmie.htm).
- Optimus Pascal Multimedia S.A. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.opm.pl/tytuly/>.
- Optimus Pasacal Multimedia. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.opm.pl/tytuly/index.htm>.
- Optimus Pascal Multimedia S.A. Serwis prasowy. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://www.opm.pl/content/top/serwis.html>.
- Polskie Przedsiębiorstwo Wydawnictw Kartograficznych S.A. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://dns.ppwk.com.pl/dzialy/dzialalnosc/Opracowania.stm>.

Polskie Przedsiębiorstwo Wydawnictw Kartograficznych S.A. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://dns.ppwk.com.pl/dzialy/firma/Historia.stm>.

Polskie Przedsiębiorstwo Wydawnictw Kartograficznych S.A. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://dns.ppwk.com.pl/dzialy/Kapital.stm>.

Polskie Przedsiębiorstwo Wydawnictw Kartograficznych S.A. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://dns.ppwk.com.pl/dzialy/nowosci/Wznowienia.stm>.

Polskie Przedsiębiorstwo Wydawnictw Kartograficznych. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://212.244.36.178/dzialy/nowosci/Wznowienia.stm>.

Prószyński i S-ka. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://www.proszynski.pl/firma/kalendarium.html>.

Pwn.pl. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://onas.pwn.pl/historia.html>.

SuperMemo World. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://www.supermemo.pl/polska/produkty.htm>.

SuperMemo World. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://www.supermemo.pl/polska/dkomapkt.htm>.

Wasz Wirtualny Wydawca. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://www.wirtualnywydawca.pl/grafika/^r-ppwk.gif>.

Wasz Wirtualny Wydawca. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://www.wirtualnywydawca.pl/grafika/^r-ydp.gif>.

Wasz Wirtualny Wydawca. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://www.wirtualnywydawca.pl/grafika/rynek/wsip4.gif>.

Wasz Wirtualny Wydawca. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://www.wirtualnywydawca.pl/kom/ABC-bilanse.doc>.

Wasz Wirtualny Wydawca. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://www.wirtualnywydawca.pl/kom/bilans-beck.doc>.

Wasz Wirtualny Wydawca. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://wirtualnywydawca.pl/sektory.htm>.

Wydawnictwa Naukowo-Techniczne. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: [http://www.wnt.com.pl/wnt/statyczne.nsf/strony/od\\_wydawnictwa.htm](http://www.wnt.com.pl/wnt/statyczne.nsf/strony/od_wydawnictwa.htm).

Wydawnictwa Prawnicze PWN. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://www.lexmedia.com.pl/>.

Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Spółka Akcyjna. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://www.wsip.com.pl/multi/esb/esb1.htm>.

Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Spółka Akcyjna. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://www.wsip.com.pl/multi/list.htm>.

Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Spółka Akcyjna. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://www.wsip.com.pl/multi/sm.sm1.htm>.

Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Spółka Akcyjna. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://www.wsip.com.pl/multi/sp46.htm>.

Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne. Homepage [online]. [dostęp 5 luty 2001]. Dostępny w Internecie: <http://www.wsip.com.pl/multi/wpnp.htm>.

Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Spółka Akcyjna. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://www.wsip.com.pl/oferta/index.htm>.

Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Spółka Akcyjna. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://www.wsip.com.pl/ofirm/historia.htm>.

Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Spółka Akcyjna. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://www.wsip.com.pl/ofirm/mnarod.htm>.

Wydawnictwo Lekarskie PZWL. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://www.pzwl.pl/?view=wydawnictwo&link=historia>.

Wydawnictwo Naukowe PWN. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: [http://slovníki.pwn.pl/oferta/cd\\_komputerowy.php](http://slovníki.pwn.pl/oferta/cd_komputerowy.php).

Wydawnictwo Naukowe PWN. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: [http://slovníki.pwn.pl/oferta/cd\\_sjp.php](http://slovníki.pwn.pl/oferta/cd_sjp.php).

Wydawnictwo Naukowe PWN. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://www.pwn.com.pl/grupa.html>.

Wydawnictwo Naukowe PWN. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
[http://www.pwn.com.pl/grupa\\_lekarskie.html](http://www.pwn.com.pl/grupa_lekarskie.html).

Wydawnictwo Naukowe PWN. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.pwn.com.pl/wydawnictwo.html>.

Wydawnictwo Naukowe PWN. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.pwn.pl/cgi-bin/zap.cgi?nr=99994>.

Wydawnictwo Prawnicze Lex. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.lex.pl/wydawnictwo.xml?position=3>.

Young Digital Poland. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://reflex.ydp.com.pl/prenumerata.asp>.

Young Digital Poland. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.ydp.com.pl>.

Young Digital Poland. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.ydp.com.pl/edunet.asp>.

Young Digital Poland. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.ydp.com.pl/edurom.asp>.

Young Digital Poland. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.ydp.com.pl/eduwap.asp>.

Young Digital Poland. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.ydp.com.pl/izskola.asp>.

Young Digital Poland. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.ydp.com.pl/produkty.asp?KatID=KatDom>.

Young Digital Poland. Homepage [online]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.ydp.com.pl/produkty.asp?KatID=KatSzkoła>.

Zip Soft. Homepage [online]. Dostępny w Internecie: <http://www.zipsoft.com.pl>.

## SPIS RYCIN I WYKRESÓW

- Rys. 1. Przykładowy interfejs użytkownika z zastosowanym hipertekstem (wzajemnym powiązaniem tekstów odsyłaczami) w „Encyklopedii Przyrody” firmy Cartall z realizacją graficzną firmy MediaLab. Źródło: MediaLab. Homepage [online], [dostęp 12 grudzień 2000]. Dostępny w Internecie: <http://www.medialab.pl/> . . . . . 15
- Rys. 2. „Słownik Szkolny. Muzyka” Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych umożliwia obejrzenie instrumentu i wysłuchanie fragmentu utworu muzycznego. Źródło: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne. Homepage [online], [dostęp marzec 2001]. Dostępny w Internecie: <http://www.wsip.com.pl/multi/sm.sm1.htm>. . . . . 18
- Rys. 3. Budowa tłoczonej płyty CD. Źródło: Paweł Pilarczyk: Kurs na DVD „PC Kurier” 1999 nr 15 s. 37. . . . . 21
- Rys. 4. Porównanie szerokości spiralnej ścieżki oraz rozmiarów pitów i landów w dyskach CD i DVD. Źródło: Paweł Pilarczyk: Kurs na DVD „PC Kurier” 1999 nr 15 s. 41 . . . 25
- Rys. 5. Budowa płyty DVD. Źródło: Jakub Sikorski: DVD bez tajemnic „Radioelektronik Audio-HiFi-Video” 1999 nr 5 s. 54 . . . . . 26
- Rys. 6. Rodzaje elektronicznych książek. Źródło: Marek Stankiewicz: Bity zamiast papieru „Chip” 1999 nr 5 s. 48 . . . . . 30
- Rys. 7. Encyklopedia „Dinosaurs” firmy Microsoft przygotowana przy współudziale „The Dinosaurs Society”. Źródło: Mirosław Kaliński: Dinomania „Enter” 1993 nr 10 s. 34 . 35
- Rys. 8. Reklama pierwszych multimedialnych produktów firmy YDP do nauki języków obcych wydanych na dyskietkach. Źródło: Reklama produktów firmy Young . . . . . Digital Poland „PC World Komputer” 1994 nr 6 s. 42. . . . . 36
- Rys. 9. Reklama „programu do wspomagania wiedzy” „SuperMemo”. Źródło: Reklama „SuperMemo” „Enter” 1994 nr 11 s. 149. . . . . 37
- Rys. 10. „Ptaki Polski – Atlas Wielomedialny” – pierwszy produkt multimedialny na CD-ROMie Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych. Źródło: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Spółka Akcyjna. Homepage [online], [dostęp 6 grudzień 2000]. Dostępny w Internecie: <http://www.wsip.com.pl/oferta/index.htm> . . . . . 39
- Rys. 11. Produkty firmy Young Digital Poland z serii „EuroPlus+”. Źródło: Young Digital Poland. Homepage [online], [dostęp 10 grudzień 2000]. Dostępny w Internecie: <http://www.ydp.com.pl/produkty.asp?KatID=KatDom>. . . . . 40
- Rys. 12. Przykładowy interfejs „Encyklopedii Multimedialnej PWN. Edycja 1996” pierwszej polskiej encyklopedii na CD-ROMie. Źródło: Ewa Dziekańska: Primadonna w gumiakach „Chip” 1997 nr 2 [online], [dostęp 12 grudzień 2000]. Dostępny w Internecie: <http://www.chip.pl/offline/1997-02/strona%2018%20-%20primadonna.htm>. . . . 42

- Rys. 13. Jeden z największych sukcesów komercyjnych 1997 roku w dziedzinie polskich multimediów „Samochody Świata '97. CD Katalog”. Na zdjęciu przykładowy wygląd ekranu. Źródło: *Impresja. Wydawnictwa Elektroniczne S.A. Homepage [online]*, [dostęp 20 grudnia 2000]. Dostępny w Internecie: <http://www.impresja.com.pl/produkty/samochody/detale1.htm>. . . . . 45
- Rys. 14. Fragment oferty wydawnictw multimedialnych firmy Cartall. Źródło: *Reklama produktów firmy Cartall „Chip” 1999 nr 5 s. 147*. . . . . 46
- Rys. 15. Elektroniczny podręcznik – „Matematyka 2001. Programy Komputerowe dla Klasy 4” produkt Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych. Źródło: *Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Spółka Akcyjna. Homepage [online]*, [dostęp 15 grudnia 2000]. Dostępny w Internecie: <http://www.wsip.com.pl/multi/sp46.htm>. . . . . 50
- Rys. 16. „Multimedialny Świat Juliana Tuwima” – nagrodzony produkt firmy Young Digital Poland. Źródło: *Young Digital Poland. Homepage [online]*, [dostęp 10 grudnia 2000]. Dostępny w Internecie: <http://www.ydp.com.pl/produkty.asp?KatID=KatDom>. . . . . 51
- Rys. 17. „Deutsch Kompakt” Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych wydany we współpracy z firmą SuperMemo World. Źródło: *SuperMemo World. Homepage [online]*, [dostęp 5 stycznia 2001]. Dostępny w Internecie: <http://www.supermemo.pl/polska/produkty.htm>. . . . . 54
- Rys. 18. Pierwszy numer tematycznej „Encyklopedii Multimedialnej PWN” pod tytułem „Geografia” sprzedany w ilości 120 tysięcy egzemplarzy. Źródło: *Adam Chabiński: A tych części jest ze czterdzieści... „Chip” 2000 nr 11 [online]*, [dostęp 10 stycznia 2001]. Dostępny w Internecie: [http://www.chip.pl/offline/2000-11/152\\_000652\\_0001.htm](http://www.chip.pl/offline/2000-11/152_000652_0001.htm). . . . . 54
- Rys. 19. Multimedialna Encyklopedia Powszechna de Luxe” firmy Fogra. Źródło: *Edyta Czajkowska: W rok 2000 z nową encyklopedią „PC World Komputer” 1999 nr 11 [online]*, [dostęp 15 grudnia 2000]. Dostępny w Internecie: <http://www.pcworld.com.pl/artykuly/0411.html>. . . . . 55
- Rys. 20. Przykładowy interfejs „Encyklopedii Szkolnej. Biologia” Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych. Źródło: *Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Spółka Akcyjna. Homepage [online]*, [dostęp 10 stycznia 2001]. Dostępny w Internecie: <http://www.wsip.com.pl/multi/esb/esb1.htm>. . . . . 57
- Rys. 21. „Multimedialna Nowa Encyklopedia Powszechna PWN” w nowej oprawie graficznej nawiązującej do książkowej edycji 6 tomowej „Nowej Encyklopedii Powszechnej PWN”. Źródło: *Ilustracja uzyskana od Jakuba Frolowa – Specjalisty ds. Public Relations pwn.plsp. z o.o. Pwn.pl [Jakub Frolow]. Temat: Multimedialna Nowa Encyklopedia Powszechna PWN Produktem Roku 2000 [online]. Do: Beata Taraszkiewicz. 23 stycznia 2001. Korespondencja osobista*. . . . . 58
- Rys. 22. Łatwo rozpoznawalna seria produktów wydawnictwa Optimus Pascal Multimedia S.A. Źródło: *Optimus Pascal Multimedia S.A. Homepage [online]*, [dostęp 1 marca 2001]. Dostępny w Internecie: <http://www.opm.pl/tituly/>. . . . . 66
- Rys. 23. Seria programów edukacyjnych „Klik Uczy...” Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych. Źródło: *Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Spółka Akcyjna. Homepage [online]* [dostęp 12 lutego 2001]. Dostępny w Internecie: <http://www.wsip.com.pl/multi/list.htm>. . . . . 71
- Rys. 24. Pakiet programów dla dzieci firmy Young Digital Poland. Źródło: *Young Digital Poland. Homepage [online]*, [dostęp 12 grudnia 2000]. Dostępny w Internecie: <http://www.ydp.com.pl/produkty.asp?KatID=KatSzkoła>. . . . . 74
- Rys. 25. Reklama produktów Wydawnictwa Naukowego PWN. Źródło: *Łukasz Gołębiowski: Rynek książki w Polsce. Edycja '98, Warszawa 1998*. . . . . 80
- Rys. 26. Seria encyklopedii firmy Cartall z Łodzi. Źródło: *MediaLab. Homepage [online]*, [dostęp 6 grudnia 2000]. Dostępny w Internecie: <http://www.medialab.pl/>. . . . . 82
- Rys. 27. Słowniki Wydawnictw Naukowo-Technicznych z serii „Leksykonia” – „Komputerowe Słowniki, Leksykony i Encyklopedie WNT i LexLand (TechLand)”. Źródło: *Reklama serii „Leksykonia” „Enter” 1998 nr 12 s.51*. . . . . 86

- Rys. 28. Multimedialne atlasy wydane przez Polskie Przedsiębiorstwo Wydawnictw Kartograficznych im. Eugeniusza Romera. Źródło: *Polskie Przedsiębiorstwo Wydawnictw Kartograficznych S.A. Homepage [online]*, [dostęp 21 grudzień 2000]. Dostępny w Internecie: <http://dns.ppwk.com.pl/dzialy/nawosci/Wznowienia.stm>. . . . . 89
- Rys. 29. Reklama „Multimedialnej Encyklopedii Powszechnej” firmy Fogra. Źródło: „Enter” 1998 nr 11 s. 135. . . . . 91
- Rys. 30. Programy do nauki języków obcych firmy Edgard Multimedia. Źródło: *Reklama produktów firmy Edgard Multimedia „Chip” 1999 nr 5 s. 164*. . . . . 93
- Rys. 31. Programy edukacyjne firmy Albion. Źródło: *Albion. Homepage [online]*, [dostęp 14 marzec 2001]. Dostępny w Internecie: <http://www.albion.pl/albionpl.html> . . . . . 95
- Rys. 32. Fragment kolekcji książek multimedialnych firmy Impresja S.A. Źródło: „Chip”. *Archiwum [online]*, [dostęp 15 luty 2001]. Dostępny w Internecie: <http://chip.poland.com/archiwum/?nav=stp&subnav=ch>. . . . . 96
- Rys. 33. Produkty firmy DD Komputery z serii „LANGMaster”. Źródło: *DD Komputery. Homepage [online]*, [dostęp 14 styczeń 2001]. Dostępny w Internecie: [http://www.langmaster.pl/lang\\_mr/lm\\_produ.htm](http://www.langmaster.pl/lang_mr/lm_produ.htm) . . . . . 97
- Rys. 34. „Dzieje PRL” produkt firmy Ambient Multimedia dla Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych, który otrzymał nagrodę Edukacja 1998. Źródło: *Ambient Multimedia. Homepage [online]*, [dostęp 11 luty 2001]. Dostępny w Internecie: <http://www.ambient.com.pl/>. . . . . 99
- Rys. 35. Kalendarz firmy Dow&Dow promujący „Wielki Multimedialny Atlas Świata” wykonany dla PPWK. Źródło: *Dow&Dow. Studio Grafiki Komputerowej i Animacji Trójwymiarowej. Homepage [online]*, [dostęp 15 grudzień 2000]. Dostępny w Internecie: <http://www.dowdow.com.pl/>. . . . . 102
- Rys. 36. „Żeglarstwo” – multimedialny produkt Gdańskiego Wydawnictwa Oświatowego. Źródło: *Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe. Homepage [online]*, [dostęp 10 luty 2001]. Dostępny w Internecie: <http://www.gwo.com.pl/default.htm>. . . . . 103
- Rys. 37. „Familijny CD-ROMek”, którego jedenaście numerów osiągnęło sprzedaż sięgającą 220 tysięcy kopii. Źródło: *Familijny CD-ROMek. Wasz Wirtualny Wydawca. Homepage [online]*, [dostęp 13 styczeń 2001]. Dostępny w Internecie: <http://www.wirtualnywydawca.pl/sektory-e1.htm> . . . . . 104
- Rys. 38. „Pan Tadeusz – Rękopis Wieszca” – nietypowe wydawnictwo multimedialne. Źródło: *Marcin Mieszczński: Pan Tadeusz – Rękopis Wieszca. Krążek dla latarnika? „Chip” 2001 nr 1 [online]*, [dostęp 13 maj 2001]. Dostępny w Internecie: <http://www.chip.pl/offline/2000-01/strona%20134%20-%20kis%20-%20pan.htm> . 104
- Rys. 39. „Tell Me More” – zdobywca złotego medalu na targach „Infosystem 2000”. Źródło: *Grzegorz Morgiel: Usłyszeć i zrozumieć „Chip” 2000 nr 7 [online]*, [dostęp 14 marzec 2001]. Dostępny w Internecie: [http://www.chip.pl/offline/2000-07/112\\_000312\\_0001.htm](http://www.chip.pl/offline/2000-07/112_000312_0001.htm) . . . . . 107
- Rys. 40. Porównanie dysku z Fajstos do dysku CD-ROM. Źródło: *Reklama produktów firmy DYSAN „Enter” 1998 nr 2 s. 23* . . . . . 119
- Rys. 41. „Królowa Śniegu” – aplikacja, w której słyszemy szelest przewracanych wirtualnych kartek. Źródło: *Okladka multimedialnej książki „Królowa Śniegu” produkcji firmy Mediascape* . . . . . 124
- Rys. 42. Pierwsza edycja „Encyklopedii Multimedialnej PWN”. Źródło: *Katalog publikacji PWN. Zapowiedzi wydawnicze 1997. Publikacje z lat 1994-1996, Warszawa [1996], okładka* . . . . . 129
- Rys. 43. „Ziemia. Wyprawa do Wnętrza Planety” – aplikacja firmy Optimus Pascal Multimedia. Źródło: *Optimus Pasacal Multimedia. Homepage [online]*, [dostęp 1 marzec 2001]. Dostępny w Internecie: <http://www.opm.pl/tytul/index.htm> . . . . . 133
- Rys. 44. „Multimedialny Świat Biblii” – program wpisany na listę pomocy naukowych zalecanych przez Ministra Edukacji Narodowej, który zdobył nagrodę wydawców katolickich „Feniks 2000”. Źródło: *Edgard Multimedia. Homepage [online]*,

- [dostęp 20 luty 2000]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.Edgard.com.pl/katalog-biblia.html> ..... 136
- Rys. 45. Liczba uczniów przypadająca na 1 komputer w szkołach różnego typu w latach 1994-1999. Źródło: *Wasz Wirtualny Wydawca. Homepage [online]*, [dostęp 2 luty 2000]. Dostępny w Internecie: <http://wirtualnywydawca.pl/sektory.htm> ..... 137
- Rys. 46. „Wirtualna Szkoła. Matematyka” jeden z programów edukacyjnych firmy Young Digital Poland przeznaczony dla klas 0-3. Źródło: *Produkty Young Digital Poland. Materiały informacyjne [CD-ROM], Gdańsk Young Digital Poland [2000]* ..... 139
- Rys. 47. Przykładowy program edukacyjny dla dzieci w wieku 5-8 lat „Słownik Obrazkowy dla Dzieci” firmy Optimus Pascal Multimedia. Źródło: *Mira Horudko: Najbardziej śmierząca skarpeta... „Chip” 1999 nr 5 s. 154* ..... 140
- Rys. 48. Unikalny projekt edukacyjny w pełni wykorzystujący możliwości komputera, Internetu oraz innych technologii teleinformatycznych firmy Young Digital Poland. Źródło: *Young Digital Poland. Homepage [online]*, [dostęp 10 luty 2001]. Dostępny w Internecie: <http://www.ydp.com.pl/iszkola.asp> ..... 143
- Rys. 49. Internetowy serwis eduNET - element projektu edukacyjnego „i-szkoła” firmy Young Digital Poland. Źródło: *Young Digital Poland. Homepage [online]*, [dostęp 10 luty 2001]. Dostępny w Internecie: <http://www.ydp.com.pl/edunet.asp> ..... 144
- Rys. 50. Nowy interfejs „Multimedialnej Nowej Encyklopedii PWN”. Źródło: *Adam Chabiński: Multimedialna Nowa Encyklopedia Powszechna PWN. I nie przeszkadza wymiana krązków... „Chip” 2000 nr 7 [online]*, [dostęp 11 styczeń 2001]. Dostępny w Internecie: [http://www.chip.pl/offline/2000-07/114\\_000313\\_0001.htm](http://www.chip.pl/offline/2000-07/114_000313_0001.htm) ..... 148
- Rys. 51. Multimedialna Encyklopedia Powszechna” Edycja 1998 – konkurentka „Encyklopedii Multimedialnej PWN”. Źródło: *Adam Chabiński: Multimedialna Encyklopedia Powszechna Fogra. Gra i buczy, a jednak... „Chip” 1998 nr 1 [online]*, [dostęp 12 luty 2001]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.chip.pl/offline/1998-01/strona%20129%20-20multimedialna.htm> ..... 149
- Rys. 52. Interfejs „Multimedialnej Encyklopedii Powszechnej. Edycja 2001 – Millenium firmy Fogra” (Onet.pl). Źródło: *Optimus Pascal Multimedia S.A. Homepage [online]*, [dostęp 12 grudzień 2000]. Dostępny w Internecie: <http://www.opm.pl/content/nowe/fogra/fogra.html> ..... 150
- Rys. 53. „Komputerowy Słownik Języka Polskiego. Edycja 1998” – przykładowy wygląd ekranu. Źródło: *Wydawnictwo Naukowe PWN. Homepage [online]*, [dostęp 23 październik 2000]. Dostępny w Internecie: [http://slovníki.pwn.pl/oferta/cd\\_komputerowy.php](http://slovníki.pwn.pl/oferta/cd_komputerowy.php) ..... 152
- Rys. 54. Niezbyt przejrzysty interfejs „Encyklopedii dla Dzieci” firmy Cartall. Źródło: *MediaLab. Homepage [online]*, [dostęp 6 grudzień 2000]. Dostępny w Internecie: <http://www.medialab.pl/> ..... 155
- Rys. 55. Jedna z encyklopedii tematycznych – „Encyklopedia Człowieka” firmy Optimus Pascal Multimedia. Źródło: *Optimus Pascal Multimedia S.A. Homepage [online]*, [dostęp 5 marzec 2001]. Dostępny w Internecie:  
<http://www.opm.pl/content/temat/czlowiek/czlowiek.html> ..... 157
- Rys. 56. Zestaw edu-ROMów dla gimnazjum. Źródło: *Young Digital Poland. Homepage [online]*, [dostęp 10 marzec 2001]. Dostępny w Internecie: <http://www.ydp.com.pl/edurom.asp> ..... 160
- Rys. 57. Pierwszy polski multimedialny elementarz „Klik Uczy Czytać” Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych. Źródło: *Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne. Homepage [online]*, [dostęp 5 luty 2001]. Dostępny w Internecie: <http://www.wsip.com.pl/multi/wpnw.htm> ..... 162
- Rys. 58. „Lingua Land” – wersja wielojęzyczna programu firmy Young Digital Poland. Źródło: *Young Digital Poland S.A. Materiały informacyjne [CD-ROM], Gdańsk Young Digital Poland [2000]* ..... 166

Rys. 59.	Pakiet programów do nauki języków obcych firmy Young Digital Poland. Źródło: <i>Produkty Young Digital Poland S.A. Materiały informacyjne [CD-ROM]</i> , Gdańsk Young Digital Poland 2000 . . . . .	168
Rys. 60.	Interfejs programu „EuroPlus+ Reward” firmy Young Digital Poland. Źródło: <i>Grzegorz Morgiel, Lidia Janota, Paweł Kamiński, „Lets do it”, „Chip” 1999 nr 9 s. 147</i> . . . . .	170
Rys. 61.	„English in Action” – fragment serii produktów do nauki języka angielskiego firmy DD Komputery. Źródło: <i>Reklama produktów LANGMaster „PC World Komputer 1999 nr 11 s. 65</i> . . . . .	172
Rys. 62.	Program „EuroPlus+ Sprachkurs Deutsch” firmy Young Digital Poland. Źródło: <i>Produkty Young Digital Poland S.A. Materiały informacyjne [CD-ROM]</i> , Gdańsk Young Digital Poland 2000 . . . . .	175
Rys. 63.	„Atlas Polski” wydawnictwa Cartall. Źródło: <i>Atlas Polski. Na bezdrożach Rzeczypospolitej „Chip” 1997 nr 10 [online]</i> , [dostęp 10 luty 2001]. Dostępny w Internecie: <a href="http://www.chip.pl/offline/1997-10/strona%2034%20-%20cd-rom%20-%20atlas.htm">http://www.chip.pl/offline/1997-10/strona%2034%20-%20cd-rom%20-%20atlas.htm</a> . . . . .	178
Rys. 64.	„Mapa Polski ‘99” firmy Cartall zawierająca między innymi bazę instytucji i 415 planów miast. Źródło: <i>Grzegorz Morgiel: Mapa Polski ‘99. W Polskę jedziemy... „Chip” 1999 nr 11 [online]</i> , [dostęp 5 marzec 2001]. Dostępny w Internecie: <a href="http://www.chip.pl/offline/1999-11/strona%20164%20-%20kts%20-%20mapa.htm">http://www.chip.pl/offline/1999-11/strona%20164%20-%20kts%20-%20mapa.htm</a> 180	180
Rys. 65.	„Ameryka Północna” firmy Optimus Nexus zrealizowana w oparciu o filmy znanego przyrodnika Tony Halika. Źródło: <i>Optimus Pascal Multimedia. Homepage [online]</i> , [dostęp 15 kwiecień 2001]. Dostępny w Internecie: . . . . .	183
Rys. 66.	Krajoznawczy Atlas Polski” firmy Gdańsk Multimedia Group. Źródło: <i>Gdańsk Multimedia Group. Homepage [online]</i> , [dostęp 12 kwiecień 2001]. Dostępny w Internecie: <a href="http://www.gmg.com.pl">http://www.gmg.com.pl</a> . . . . .	184
Rys. 67.	„Smak Kuchni Włoskiej” firmy Young Digital Poland rozpoczynający serię „Sztuka Kulinarna”. Źródło: <i>Produkty Young Digital Poland. Materiały informacyjne [CD-ROM]</i> , Gdańsk Young Digital Poland [2000] . . . . .	185
Rys. 68.	„Wirtualna Rekonstrukcja Krakowa – Okres Romański” firmy MM Interactive - nietypowa publikacja multimedialna. Źródło: <i>MM Interactive. Homepage [online]</i> , [dostęp 22 luty 2001]. Dostępny w Internecie: <a href="http://www.mmin.pl/prawo_kra.html">http://www.mmin.pl/prawo_kra.html</a> . . . . .	187
Wykres 1.	Procentowy udział wydawców na rynku multimedialnym w marcu 1998 roku według rankingu Stefana Barańskiego. Źródło: <i>Stefan B. Barański: Podział tortu „Nowe Media” 1998 nr 2</i> . . . . .	49
Wykres 2.	Udział poszczególnych form sprzedaży w dystrybucji WSiP w 2000 roku. Źródło: <i>Wasz Wirtualny Wydawca. Homepage [online]</i> , [dostęp 12 luty 2001]. Dostępny w Internecie: <a href="http://www.wirtualnywydawca.pl/grafika/rynek/wsip4.gif">http://www.wirtualnywydawca.pl/grafika/rynek/wsip4.gif</a> . . . . .	70
Wykres 3.	Wzrost obrotów firmy Young Digital Poland w latach 1995-1999. Źródło: <i>Opracowanie własne na podstawie: Wasz Wirtualny Wydawca. Homepage [online]</i> , [dostęp 30 październik 2000]. Dostępny w Internecie: <a href="http://www.wirtualnywydawca.pl/grafika/^r-ydp.gif">http://www.wirtualnywydawca.pl/grafika/^r-ydp.gif</a> . . . . .	75
Wykres 4.	Obroty firmy PPWK S.A. w latach 1991-1999. Źródło: <i>Opracowanie własne na podstawie: Wasz Wirtualny Wydawca. Homepage [online]</i> , [dostęp 12 marzec 2001]. Dostępny w Internecie: <a href="http://www.wirtualnywydawca.pl/grafika/^r-ppwk.gif">http://www.wirtualnywydawca.pl/grafika/^r-ppwk.gif</a> . . . . .	88



## SPIS TABEL

Tabela 1.	Specyfikacje CD i DVD. <i>Źródło: Paweł Pilarczyk: Kurs na DVD. „PC Kurier” 1999 nr 15 s. 38</i> . . . . .	25
Tabela 2.	Rodzaje dysków DVD. <i>Źródło: Paweł Pilarczyk: Kurs na DVD. „PC Kurier” 1999 nr 15 s. 42</i> . . . . .	26
Tabela 3.	Wykaz książek multimedialnych wydanych na CD-ROM przez firmę Optimus. <i>Źródło: Opracowanie własne na podstawie Optimus Pascal Multimedia S.A. Homepage [online], [dostęp 12 luty 2001]. Dostępny w Internecie: <a href="http://www.opm.pl/content/top/serwis.html">http://www.opm.pl/content/top/serwis.html</a> i ofert wydawniczych</i> . . . . .	67
Tabela 4.	Wykaz książek multimedialnych wydanych na CD-ROM przez Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Spółka Akcyjna. <i>Źródło: Opracowanie własne na podstawie: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Spółka Akcyjna. Homepage [online], [dostęp 1 marzec 2001]. Dostępny w Internecie: <a href="http://www.wsip.com.pl/multi/list.htm">http://www.wsip.com.pl/multi/list.htm</a> i ofert wydawniczych</i> . . . . .	72
Tabela 5.	Podstawowe dane o obrotach firmy Young Digital Poland. <i>Źródło: Wasz Wirtualny Wydawca. Homepage [online], [dostęp 30 październik 2000]. Dostępny w Internecie: <a href="http://www.wirtualnywydawca.pl/grafika/^r-ydp.gif">http://www.wirtualnywydawca.pl/grafika/^r-ydp.gif</a></i> . . . . .	74
Tabela 6.	Zestawienie nagród i wyróżnień otrzymanych przez produkty multimedialne YDP. <i>Źródło: Opracowanie własne na podstawie: Produkty Young Digital Poland. Materiały informacyjne [CD-ROM], Gdańsk Young Digital Poland [2000]</i> . . . . .	76
Tabela 7.	Wykaz książek multimedialnych wydanych na CD-ROM przez firmę Young Digital Poland. <i>Źródło: Opracowanie własne na podstawie: Informacja uzyskana od Andrzeja Działdowskiego – Marketing manager Young Digital Poland S.A. YDP [Andrzej Działdowski]. Temat: Odp.: Prośba o weryfikację [online] Do: Beata Taraszkiewicz. 18 grudzień 2000. Korespondencja osobista i ofert wydawniczych.</i> . . . . .	77
Tabela 8.	Wykaz programów interaktywnych w serii eduROM wydanych przez firmę Young Digital Poland. <i>Źródło: Opracowanie własne na podstawie: eduROM – Interaktywne zdobywanie wiedzy. Katalog, [Gdańsk 2000]</i> . . . . .	78
Tabela 9.	Wykaz książek multimedialnych wydanych przez Wydawnictwo Naukowe PWN. <i>Źródło: Opracowanie własne na podstawie ofert wydawniczych</i> . . . . .	81
Tabela 10.	Wykaz książek multimedialnych wydanych na CD-ROM przez firmę Cartall. <i>Źródło: Opracowanie własne na podstawie: Cartall. Homepage [online], [dostęp 10 luty 2001]. Dostępny w Internecie: <a href="http://www.e-mapa.pl/o_firmie.asp">http://www.e-mapa.pl/o_firmie.asp</a> i ofert wydawniczych</i> . . . . .	83
Tabela 11.	Wykaz książek multimedialnych na CD-ROM wydanych przez Wydawnictwa Naukowo-Techniczne. <i>Źródło: Opracowanie własne na podstawie: informacji</i>	

	uzyskanych od Małgorzaty Sokołowskiej – pracownika działu marketingu Wydawnictw Naukowych i Technicznych. WNT [Małgorzata Sokołowska]. Temat: Informacje [online] Do: Beata Taraszkiewicz. 10 grudnia 2000. Korespondencja osobista i ofert wydawniczych . . . . .	87
Tabela 12.	Podstawowe dane o obrotach firmy PPWK S.A. <i>Źródło:</i> Wasz Wirtualny Wydawca. Homepage [online], [dostęp 12 marzec 2001]. Dostępny w Internecie: <a href="http://www.wirtualnywydawca.pl/grafika/^r-ppwk.gif">http://www.wirtualnywydawca.pl/grafika/^r-ppwk.gif</a> . . . . .	88
Tabela 13.	Wykaz książek multimedialnych na CD-ROM wydanych przez PPWK S.A. <i>Źródło:</i> Opracowanie własne na podstawie ofert wydawniczych . . . . .	90
Tabela 14.	Wykaz książek multimedialnych wydanych na CD-ROM przez Fogra Multimedia. <i>Źródło:</i> Opracowanie własne na podstawie ofert wydawniczych . . . . .	92
Tabela 15.	Wykaz książek multimedialnych na CD-ROM wydanych przez Edgard Multimedia. <i>Źródło:</i> Opracowanie własne na podstawie: Informacja od Przemysława Woskowiaka – Specjalisty ds. Marketingu w Edgard Multimedia. Edgard [Przemysław Woskowiak]. Temat: Materiały prasowe [online] Do: Beata Taraszkiewicz. 18 grudnia 2000. Korespondencja osobista i ofert wydawniczych . . . . .	92
Tabela 16.	Wykaz książek multimedialnych na CD-ROM wydanych przez firmę Albion. <i>Źródło:</i> Opracowanie własne na podstawie Albion. Homepage [online], [dostęp 14 marzec 2001]. Dostępny w Internecie: <a href="http://www.albion.pl/albionpl.html">http://www.albion.pl/albionpl.html</a> i ofert wydawniczych . . . . .	94
Tabela 17.	Wykaz książek multimedialnych wydanych na CD-ROM przez Impresja Wydawnictwa Elektroniczne S.A. <i>Źródło:</i> Opracowanie własne na podstawie ofert wydawniczych . . . . .	96
Tabela 18.	Wykaz książek multimedialnych wydanych przez firmę DD Komputery. <i>Źródło:</i> Opracowanie własne na podstawie ofert wydawniczych . . . . .	98
Tabela 19.	Cechy książki multimedialnej według opinii badanych. <i>Źródło:</i> Opracowanie własne na podstawie badań ankietowych słuchaczy Podyplomowego Studium Bibliotekarstwa i Informacji Naukowej przy Pomorskiej Akademii Pedagogicznej w Słupsku przeprowadzonych w dniu 25 marca 2000 r. . . . .	122

## INDEKS TYTUŁOWY

### A

- ABC z Reksiem, 164  
Academic American Encyclopedia, 34, 145  
Adam Mickiewicz. Wiersze i Świat, 72  
Advanced English, 106  
Alfabet. Nauka Czytania i Pisania, 99, 164  
American Business Phone Book, 33  
Ameryka Południowa zob. Encyklopedia Świata. Ameryka Południowa  
Ameryka Północna zob. Encyklopedia Świata. Ameryka Północna  
Ancient Lands, 34  
Andy Warhol. Legenda XX Wieku, 59, 60, 63, 77, 78, 187, 194  
Angielski dla Firm. (Pakiet), 77, 170  
Angielski na CD, 83, 84, 174  
Angielski, Niemiecki w Pigulce, 57, 92, 173  
Arka Noego, 107  
Arthur's Teacher Trouble, 35  
Atlas Geograficzny. (Tytuł roboczy), 41  
Atlas Polski, 46, 47, 82, 83, 84, 178, 179  
Atlas Ssaków, 40  
Atlas Świata. (Cartall), 46, 47, 58, 82, 83, 84, 178, 179  
Atlas Świata. (Optimus), 54, 68, 182  
Atlas 3D, 182

### B

- Barbie – Projektantka Mody, 77, 154  
Barbie – Reżyser Filmowy, 77, 154  
Barbie. (Seria), 75  
Berti – Język Niemiecki dla Dzieci, 94, 166  
Biblioteka Prawa, 47, 49  
Biblioteka Prawa. (Seria), 109  
Biblioteka Prawa dla Studenta, 49  
Biblioteka Prawa dla Studenta. (Seria), 109  
Biologia. Testy Multimedialne, 54, 68, 159  
Biologia Komórki, 106  
Blitzkrieg. Historia II Wojny Światowej, 66, 68, 157  
Bolek i Lolek. Pamiątki z Podróży, 164

- Bolek i Lolek na Tropie Zaginionej Księgi Ortografii, 164  
Budowa i Ewolucja Ziemi, 50, 96, 97  
Business English, 73  
Był Sobie Gdańsk, 105

### C

- The CD-ROM Directory 1992, 33  
Chatka Małolatka, 166  
Chemia z Elementami Ekologii. Cz.1. Podstawy Chemii, 72, 159  
Cinemanía, 34, 131  
Clash. (Gra), 103  
Collins - Słownik Polsko-Angielski i Angielsko-Polski, 46, 73, 76, 77, 78, 152, 170  
Collins Cobuild Student's Dictionary zob. LangMaster Interactive English Collins Cobuild Student's Dictionary,  
Comic's Planet. Interaktywny Kurs Rysowania, 46, 77, 154  
Complete National Geographic, 68  
Compton's Jazz Multimedia Encyclopedia, 132  
Compton's New Century Encyclopedia & Reference Collection, 34, 136, 145, 146  
Contractus, 63  
Cross Country, 106, 173, 176  
Cyfrolandia. (Seria), 104, 164  
Czarownica Agata Miała Kota Gagata, 65, 67, 167  
Czerwony Kapturek, 167

### D

- D-Atlas 1.1. (Dyskietki), 82  
[Dali Salvador]. (Projekt), 59, 194  
Deine Chance in Deutsch, 175  
Der, Die, Das. Multimedialny Kurs Języka Niemieckiego, 110  
Deutsch Kompakt SuperMemo, 53, 54, 62, 72, 106, 175  
Dinosaurs, 35

Dookoła Polski, 68, 142, 165  
Dookoła Świata, 67, 165  
Drgania - Fale - Dźwięki. (Dyskietki), 158  
Drogowa Mapa Polski, 102, 183  
Dyktando, 45, 111, 142  
Dyktando w Praktyce, 94, 163  
[Dysk Reklamowy Radia Zet], 34  
Dziecięce Gry, 104  
Dzieje Cywilizacji, 54, 67, 68, 157  
Dzieje Polski. (Seria), 103  
Dzieje PRL. Multimedialna Historia Polski  
1944-1997, 49, 71, 72, 99, 156, 157

## E

Edukacja XXI Wieku. (Seria), 99, 164  
eduROM. (Seria), 56, 58, 77, 78, 143, 153,  
154, 160, 161  
Electre, 131  
Elle. Sekrety Urody. Przewodnik po Świecie  
Kosmetyków, 75, 77, 185  
Encarta zob. Microsoft Encarta,  
Encyklopedia Britannica, 43  
Encyklopedia Broni, 46, 83, 158  
Encyklopedia Człowieka, 45, 47, 67, 157, 158  
Encyklopedia Człowieka. (Wersja MMX), 67  
Encyklopedia Dinozaurów. (Optimus), 45, 67,  
154, 156  
Encyklopedia Dinozaurów. (Windpol), 107  
Encyklopedia dla Dzieci. (Albion), 94, 95,  
142, 154, 155  
Encyklopedia dla Dzieci. (Cartall), 72, 83, 84,  
155,  
Encyklopedia dla Dzieci. (Optimus), 68, 142,  
154  
Encyklopedia Kosmosu, 40, 42, 66, 67, 155  
Encyklopedia Kotów, 45, 47, 67, 156  
Encyklopedia Małego Człowieka, 51, 68, 158  
Encyklopedia Multimedialna PWN, 18, 41,  
42, 43, 59, 79, 81, 90, 106, 107, 117, 118,  
119, 129, 146, 149, 151, 153, 187, 190, 192,  
194  
Encyklopedia Multimedialna PWN. Edycja  
1998, 41, 44, 45, 46, 59, 81, 147, 194  
Encyklopedia Multimedialna PWN. Edycja  
1999, 46, 48, 59, 81, 147, 194  
Encyklopedia Multimedialna PWN.  
(Partwork), 9, 39, 54, 55, 59, 61, 81, 107,  
145, 193, 194  
Encyklopedia Nauki, 68, 158  
Encyklopedia Przyrody. (Cartall), 15, 82, 83,  
84  
Encyklopedia Przyrody. (Optimus), 42, 65, 67,  
156  
Encyklopedia Ptaków, 67, 156  
Encyklopedia Rodzinna, 68  
Encyklopedia Samochodów, 46, 47, 82, 83,  
158  
Encyklopedia Seksu, 46, 47, 82, 83, 84, 151  
Encyklopedia Sportu, 82, 83, 158,  
Encyklopedia Szkolna. Biologia, 57, 72, 159  
Encyklopedia Szkolna. Matematyka, 53, 62,  
72, 107, 159

Encyklopedia Świata. Ameryka Południowa,  
41, 66, 68, 182  
Encyklopedia Świata. Ameryka Północna, 41,  
62, 66, 68, 134, 182, 183  
Encyklopedia Wszechświata, 45, 47, 67, 155  
Encyklopedia Zdrowia, 54, 68, 158  
Encyklopedia Zwierząt - Ssaki, 66, 68, 156  
English+, 173, 176  
English+ 2.0. Advanced, 68, 173  
English+ 2.0. Basic, 68, 173  
English+ 2.0. Intermediate, 68, 173  
English+ 2.0. (Seria), 168, 169, 173, 174  
English+ Lets Start. Kurs Podstawowy, 68  
English+ OneP@ck, 68, 174  
English in Action. Businessmen & Politicians,  
98, 171  
English in Action. Famous Writers, 98, 171  
English in Action. Film Stars, 98, 171  
English in Action. Pop Stars, 98, 171  
English in Action. Royal Family, 98, 171  
English in Action. (Seria), 97, 171, 172, 176  
English Translator, 107, 153  
eTeacher. (Dyskietki), 105, 173  
eTeacher. (Seria), 105, 173, 176  
eTeacher 4.0. Angielski, 105, 173, 176  
eTeacher 4.0. Francuski, 105, 176  
eTeacher 4.0. Niemiecki, 105, 175, 176  
EUROPlus+ (Seria), 40, 169, 171  
EUROPlus+ Business English, 76, 77, 170,  
176  
EUROPlus+ Ele. Pojedynczy Poziom. Kurs  
Języka Hiszpańskiego, 77  
EUROPlus+ Ele. Professional Pack. Kurs  
Języka Hiszpańskiego, 77  
EUROPlus+ Ele. (Seria), 176  
EUROPlus+ Flying Colours, 39, 42, 43, 59,  
60, 73, 76, 78, 169, 170, 174, 176, 177, 192,  
193, 194  
EUROPlus+ Flying Colours. Pojedynczy  
Poziom. Kurs Języka Angielskiego, 77  
EUROPlus+ Flying Colours. Professional  
Pack. Kurs Języka Angielskiego, 77, 170  
EUROPlus+ Millennium. (Seria), 78  
EUROPlus+ Mosaïque. Pojedynczy Poziom.  
Kurs Języka Francuskiego, 77, 176  
EUROPlus+ Mosaïque. Professional Pack.  
Kurs Języka Francuskiego, 77, 176  
EUROPlus+ Mosaïque. (Seria), 175  
EUROPlus+ Nauka Angielskiego dla Dzieci,  
77, 166  
EUROPlus+ Reward, 51, 62, 73, 75, 76, 78,  
168, 169, 170, 176, 177, 193  
EUROPlus+ Reward. Extra Pack. (Cztery  
Poziomy). Kurs Języka Angielskiego, 77,  
170  
EUROPlus+ Reward. Pojedynczy Poziom.  
Kurs Języka Angielskiego, 77, 170  
EUROPlus+ Reward. Professional Pack.  
(Trzy Poziomy). Kurs Języka  
Angielskiego, 77, 170  
EUROPlus+ Reward Millennium, 77, 171

EUROPlus+ Sprachkurs Deutsch. (Seria),  
174, 175  
EUROPlus+ Sprachkurs Deutsch.  
Pojedynczy Poziom. Kurs Języka  
Niemieckiego, 77, 174  
EUROPlus+ Sprachkurs Deutsch.  
Professional Pack. Kurs Języka  
Niemieckiego, 77, 174  
EUROPlus+ Sprachkurs Deutsch 2.0.  
Pojedynczy Poziom. Kurs Języka  
Niemieckiego, 77, 174  
EUROPlus+ Sprachkurs Deutsch 2.0.  
Professional Pack. Kurs Języka  
Niemieckiego, 77, 174  
EUROPlus+ Sprachkurs Deutsch  
Millennium, 77  
Executive - Język Angielski w Biznesie, 68,  
174

## F

Familijny CD-ROMek, 104, 167  
Fizyka. Klasa 2 Gimnazjum, 72, 159  
Fizyka. Testy Multimedialne, 68, 159  
Fryderyk Chopin. Życie Twórcy, 39

## G

Galeria Malarstwa Polskiego Muzeum  
Narodowego w Warszawie. Przewodnik  
Multimedialny, 49, 63, 71, 72, 107, 163  
Gdańsk - Multimedialny Plan Miasta, 182  
Genius, 38, 106  
Geografia. Cały Świat w Twoim Komputerze,  
159  
Geografia Świata. (Seria), 50, 56, 97  
Grecja. Przewodnik Multimedialny, 94, 95,  
181  
Grolier Multimedia Encyclopedia, 146  
The Guinness Multimedia Encyclopedia, 146

## H

Hello – Język Angielski dla Dzieci, 62, 94, 95,  
166  
Historia Kina wg Jacka Szymańskiego, 158  
Historia Ludzkości. Teoria i Testy, 159  
Historia Najnowsza po Roku 1945, 110  
Historia Powszechna, 83, 157  
Historia Sztuki, 83, 84  
Historia Świata, 65, 67, 157  
Hiszpania. Przewodnik Multimedialny, 94, 95,  
181  
The Hutchinson Multimedia Encyclopedia,  
146

## I

Idę do Szkoły, 99, 164  
Ilustrowany Leksykon Techniczny.  
(Dyskietki), 40  
Informator Multimedialny. Siły Zbrojne  
Rzeczypospolitej Polskiej, 101, 186  
Informatyka 2000, 94  
Internet Translator, 107, 153

## J

Jak To Działo, 42, 54, 65, 67, 158  
Jak To Działo Teraz, 68, 158  
Jan Paweł II - Przekroczyć Próg Nadziei, 75,  
77, 186  
Jasna Góra, 63, 96, 97, 181  
Język Angielski w Praktyce. Ćwiczenia i Testy,  
94, 95, 174  
Język Niemiecki w Praktyce. Ćwiczenia i  
Testy, 94, 95, 175  
Język Polski. Vademecum, 110  
Język Polski – Wiem Wszystko, 160  
Język Polski w ZOO. Program dla Uczniów  
Szkoł Podstawowych, 104, 164

## K

Klik Uczy...(Seria), 53, 57, 71, 99, 162  
Klik Uczy Czytać, 42, 43, 71, 72, 99, 162  
Klik Uczy Liczyć w Zielonej Szkole, 53, 71,  
72, 99, 162,  
Klik Uczy Ortografii, 57, 71, 72, 99, 162  
Klik Uczy Zasad Ruchu Drogowego, 57, 71,  
72, 99, 162  
Kolory i Kształty, 94, 163  
Komputer, 95  
Komputerowa Biblioteka Prawnicza, 47  
Komputerowe Słowniki, Leksykony i  
Encyklopedie WNT i LexLand  
(TechLand). (Seria) zob. Leksykonia.  
Komputerowe Słowniki, Leksykony i  
Encyklopedie WNT i LexLand  
(TechLand)  
Komputerowy Słownik Języka Polskiego, 41,  
43, 81, 129, 151, 153  
Komputerowy Słownik Języka Polskiego.  
Edycja 1997, 41, 81, 151  
Komputerowy Słownik Języka Polskiego.  
Edycja 1998, 45, 81, 152

Koran, 44  
Kosmos, 132  
Kot w Butach, 107  
Koziołek Matolek Idzie do Szkoły, 63, 164  
Koziołek Wynalazca, 164  
Krajoznawczy Atlas Polski, 102, 183, 184  
Kraków – Multimedialny Plan Miasta, 46, 90,  
182, 184  
Kronika XX Wieku, 54, 67, 68, 157  
Królowa Śnieżka & Siedmiu Jaśków, 103  
Królowa Śniegu, 47, 104, 119, 124, 125, 154,  
167  
Książka Kucharska na CD, 83, 185  
Kulturystyka i Fitness, 186  
Kurs Konwersacyjny Języka Angielskiego, 94,  
174  
Kurs Konwersacyjny Języka Niemieckiego, 94,  
175  
Kurs Obsługi Komputera, 94, 186

## L

LangMaster. Net, 98  
LangMaster. (Seria) zob. The LangMaster  
Series

- The LangMaster Series. (Seria), 46, 97, 171  
 LangMaster Interactive Collins Cobuild  
 Student's Dictionary, 46, 97, 98, 152, 171  
 LangMaster Interactive English. (Seria), 98, 171, 172  
 LangMaster Interactive English Kit Beginner, 98, 171  
 LangMaster Interactive English Kit Elementary, 98, 171  
 LangMaster Interactive English Kit Intermediate, 98, 171  
 LangMaster Interactive English Pack Beginner, 98, 171  
 LangMaster Interactive English Pack Elementary, 98, 171  
 LangMaster Interactive English Pack Intermediate, 98, 171  
 LangMaster The Heinemann Toefl, 97, 98, 171  
 Lasy Podpoduszańskie, 66, 68, 154, 167  
 Legenda, 103  
 Leksykon Polskich Filmów Fabularnych, 107, 111  
 Leksykon Zwierząt - Ssaki, 94  
 Leksykon Miejscowości Polskich '97, 183  
 Leksykon Miejscowości Polskich '98, 183  
 Leksykonia. Komputerowe Słowniki, Leksykony i Encyklopedie WNT i LexLand (TechLand). (Seria), 40, 50, 85, 86, 152  
 Lektury na CD, 82, 83, 84  
 Lew Leon, 103  
 Lex Polonica, 56, 63, 103, 110  
 Lex Polonica. (Seria), 56, 110  
 Lex Polonica Prima. (Seria), 110  
 Lingua Land. (Seria), 46, 76, 166  
 Lingua Land – Wersja Wielojęzyczna. Program do Nauki Języków Obcych, 77, 166, 169  
 Lingua Land – Wersja z Jednym Językiem (Franc., Hiszp.). Program do Nauki Języków Obcych, 77  
 Lingua Land – Wersja z Językiem Angielskim. Program do Nauki Języków Obcych, 77  
 Lingua Land – Wersja z Językiem Niemieckim. Program do Nauki Języków Obcych, 77  
 Literat, 160  
 Literatura Przed Maturą, 160  
 Logogry. (Dyskietki), 73  
 Londyn. Wirtualna Podróż, 54, 68, 182  
 Lulu i Jej Książka, 47, 104, 167  
 Luwr dla Dzieci, 46, 71, 72, 163,
- Ł**  
 Łódź – Multimedialny Plan Miasta, 90
- M**  
 Magiczne Karty. (Dyskietki), 35  
 Magiczne Puzzle, 94, 95, 163  
 Mały Słownik Angielsko-Polski. (Dyskietki), 86  
 Mały Słownik Niemiecko-Polski. (Dyskietki), 86  
 Mały Słownik Polsko-Angielski. (Dyskietki), 86  
 Mały Słownik Polsko-Niemiecki. (Dyskietki), 86  
 Mamo, Zgubiłem Cyferki, 164  
 Mapa Europy '99, 54, 82, 83, 179, 180  
 Mapa Europy 2001, 58, 83, 84, 179  
 Mapa Polski 3.0. (Dyskietki), 82, 178  
 Mapa Polski '99, 54, 83, 180  
 Mapa Polski 2001, 58, 83, 84, 179  
 Mapa Polski z Książką Telefoniczną '98, 54, 83, 84, 177, 179  
 Mapa Polski z Książką Telefoniczną '99, 54, 83, 84, 177, 179  
 Marzenia Złotej Rybki, 65, 67, 167  
 Matematyczne Przygody, 94  
 Matematyka. Dodawanie i Odejmowanie, 99, 164  
 Matematyka. Testy Multimedialne, 54, 68, 159  
 Matematyka 2001. Programy Komputerowe dla Klasy 4, 49, 50, 72, 158  
 Matematyka 2001. Programy Komputerowe dla Klasy 5, 72, 158  
 Matematyka 2001. (Seria), 158  
 Matematyka 2001. Wydanie Elektroniczne dla Nauczyciela Kl. 4, 49, 72, 159  
 Matematyka 2001. Wydanie Elektroniczne dla Nauczyciela Kl. 5, 72, 159  
 Matma Jest Super!, 67, 165  
 Maturzysta. (Seria), 110  
 Media-EURO. (Dyskietki), 35, 136  
 Media Euro-Multimedialny System do Nauki Języków Obcych, 35, 73  
 MickeyEURO. (Dyskietki), 35, 36, 136  
 Mickiewicz. Almanach Multimedialny, 63, 107  
 Microsoft Bookshelf 1991 Edition, 33  
 Microsoft Encarta, 34, 146  
 Microsoft Encarta Interactive English Learning, 173  
 Microsoft Multimedia Stravinsky, 35  
 Między Nami Literkami, 94, 163  
 Miliard w Rozumie, 81, 107, 187  
 Mini-EURO. (Dyskietki), 35, 136  
 Mitologia Starożytnej Grecji i Rzymu, 68  
 Moja Pierwsza Biblia, 58, 68, 165  
 Moje Pierwsze... (Seria), 58, 165  
 Moje Pierwsze 1.2.3, 68, 165  
 Moje Pierwsze ABC, 68, 165  
 Moje Pierwsze Multimedia, 68, 165  
 Moje Pierwsze Spotkanie z Komputerem, 58, 68, 165  
 Moje Pierwsze Zabawy ze Sztuką, 58, 67, 68, 165  
 Moje Pierwsze Żeglowanie w Internecie, 58, 67, 68, 165  
 Mój Pierwszy Elementarz, 94, 163  
 MultiBEE for Travel, 39, 173  
 Multimedia Chopin, 40  
 Multimedialna Encyklopedia Królów Polski, 52

- Multimedialna Encyklopedia Lotnictwa Wojskowego, 51, 101, 107, 186
- Multimedialna Encyklopedia Powszechna, 62, 90, 91, 148, 150, 153, 194
- Multimedialna Encyklopedia Powszechna. Edycja 1998, 44, 90, 92, 149
- Multimedialna Encyklopedia Powszechna. Edycja 1999, 48, 90, 92, 149
- Multimedialna Encyklopedia Powszechna. Edycja 2001 – Millenium, 58, 68, 90, 92, 150
- Multimedialna Encyklopedia Powszechna de Luxe. Edycja 2000, 55, 90, 91, 92, 150
- Multimedialna Encyklopedia PWN na Dwóch Płytkach, 81, 148
- Multimedialna Historia Polski na Tle Europy 950-1991, 72, 157
- Multimedialna Matematyka, 91, 92
- Multimedialna Nowa Encyklopedia Powszechna PWN, 55, 57, 58, 62, 81, 147, 148
- Multimedialne La, La, La, 67
- Multimedialne Słowniki dla Początkujących, 68
- Multimedialne Testy. (Seria), 159
- Multimedialny Album o Polsce. (Multimedia Album of Poland), 99, 183
- Multimedialny Atlas Anatomii Człowieka. Trójwymiarowy Atlas Kości, Stawów i Wiązadeł, 110
- Multimedialny Atlas Historyczny, 90, 107
- Multimedialny Katalog Płyt CD-ROM, 94, 95
- Multimedialny Leksykon Igrzysk Olimpijskich PWN, 58, 62, 81
- Multimedialny Leksykon Miast Polskich, 50, 99
- Multimedialny Pakiet Encyklopedyczno-Edukacyjny „Omnia 2001” zob. Omnia 2001
- Multimedialny Samouczek Komputerowy, 58, 83, 84, 186
- Multimedialny Słownik Anatomiczny, 110, 153
- Multimedialny Słownik Angielsko-Polski i Polsko-Angielski, 40, 85, 87, 152
- Multimedialny Słownik dla Początkujących. Polski dla Obcokrajowców, 68
- Multimedialny Słownik Niemiecko-Polski i Polsko-Niemiecki, 50, 85, 87, 152
- Multimedialny Słownik Niemiecko-Polski i Polsko-Niemiecki. Nowa Ortografia, 85, 87
- Multimedialny Słownik Ortograficzny, 94, 95, 163
- Multimedialny Słownik Ortograficzny dla Najmłodszych, 110
- Multimedialny Świat Biblii, 92, 93, 136
- Multimedialny Świat Jana Brzechwy, 46, 76, 77, 78, 154, 166
- Multimedialny Świat Jana Brzechwy i Juliana Tuwima, 51, 77
- Multimedialny Świat Juliana Tuwima, 50, 63, 76, 77, 78, 154, 166, 167, 194
- Multimedialne Prawo Przedsiębiorcy, 63
- Muzyczne Wędrowki. Barok. (Projekt), 59, 194
- Muzyczne Wędrowki. Romantyzm, 59, 81, 194
- Muzyczne Wędrowki. (Seria), 59, 194
- N**
- Na Tropach... (Seria), 57
- Na Tropach Chemii, 57, 92
- Na Tropach Języka Polskiego, 57, 92
- Najpiękniejsze Miasta Świata, 94, 181
- Najstarsze Cywilizacje – Starożytny Bliski Wschód, 68, 158
- Narzędzia Matematyczne I. Własności Ogólne Funkcji. (Dyskietki), 158
- National Geographic Dekady '80, 68
- National Geographic Maps, 68
- National Geographic War Maps, 68
- Nauka Jazdy na CD, 83, 186
- Noddy, 106
- Nowe Horyzonty – Rzeczywistość Wirtualna. (Seria), 65
- Nowe Horyzonty. (Seria), 45, 65
- O**
- Ochrona Konkurencji w Orzecznictwie, 100
- Od Bruce'a Lee do Van Damme'a. Leksykon Filmów Wschodnich Sztuk Walki, 63, 111
- Oficjalny Słownik Polskiego Scrabblisty, 81, 152
- Omnia 2001, 151
- Optimia Pascal dla Dzieci. (Seria), 65
- Orient. Przewodnik po Azji, 68, 182
- Ortografia, 99, 164
- Orzeczenia. Kartoteka Tez Sądowych i Akty Prawne, 109
- P**
- Pan Tadeusz – Rękopis Wieszcza, 56, 63, 104, 187
- Paryż. Wirtualna Podróż, 182
- PCokay!, 54, 61, 193
- Perełki Europy Środkowej, 66, 68, 182
- Pingu, 106
- Pitagoras 2000, 105
- Plays for Children, 45, 72, 99, 154, 166
- Pociągi Mikołaja, 50, 96, 97, 165
- Podatki w Orzecznictwie, 33, 47, 100
- Podatki z Komentarzami, 33, 47, 109
- Podręczniki na CD, 83
- Podstawy Chemii zob. Chemia z Elementami Ekologii. Cz.1. Podstawy Chemii
- Pokoloruj Świat, 94, 95, 163
- Polonez, 104
- Polski dla Początkujących dla Obcokrajowców, 68, 176
- Polski dla Średnio Zaawansowanych dla Obcokrajowców, 68, 176
- Polskie Kliparty, 94
- Polskie Prawo i Orzecznictwo, 109

- Polskie Prawodawstwo 1996-1997, 49, 100  
 Polskie Prawodawstwo 1998, 100  
 Poprzez Zamieć, 103  
 Popularna Encyklopedia A-Z, 52  
 Poznaj Świat. Materiały i Substancje, 68, 165  
 Poznaj Świat. Przyroda i My, 68, 165  
 Poznaj Świat. (Seria), 165  
 Poznaj Świat. Siły i Energia, 68, 165  
 Poznaję Cyferki, 94, 163  
 Poznaję Literki, 94, 163  
 Prawo Autorskie w Orzecznictwie, 49, 100  
 Prawo Budowlane, 100  
 Prawo Jazdy, 104, 186  
 Prawo na CD, 83  
 Prawo Ochrony Środowiska, 100  
 Prawo Ochrony Zdrowia, 100  
 Produkty Young Digital Poland. Materiały Informacyjne, 161, 174, 185  
 ProEURO. (Dyskietki), 35, 136  
 Profesor... (Seria), 176  
 Profesor Henry, 62, 175  
 Profesor Henry. Gramatyka, 92, 172, 176  
 Profesor Henry. (Seria), 92, 172, 173  
 Profesor Henry. Słownictwo, 92, 172, 176  
 Profesor Henry. Słownictwo Wersja 2, 92, 172  
 Profesor Henry 2001, 57, 92, 172  
 Profesor Klaus. Gramatyka, 92, 93, 174, 176  
 Profesor Klaus. (Seria), 93, 174  
 Profesor Klaus. Słownictwo, 92, 93, 174, 176  
 Profesor Klaus 2001, 57, 92, 93, 175  
 Proste Drogi, 82, 83, 178  
 Przedwojenny Sopot, 105, 183  
 Przewodnik po Warszawie, 83, 179  
 Przygody w Cyfrolandii, 164, 165  
 Przyjazne Testy z Komputera. Matematyka dla Szkoły Podstawowej, 160  
 Ptaki Europy, 49, 71, 72, 107, 142, 156  
 Ptaki Polski – Atlas Wielomedialny, 39, 71, 72, 156  
 Puzzle Plus Pacman, 94, 163
- Q**
- Quiz dla Dzieci, 99, 164  
 Quiz Geograficzny, 99, 164  
 Quiz Historyczny, 99, 164
- R**
- Reflex. (Seria), 39, 54  
 Reflex English, 54, 76, 77  
 Reflex Deutsch, 54, 76, 77  
 Reflex Francais, 54, 77  
 Rock w Polsce, 51, 63, 66, 67  
 Rycerze Mikołaja, 50, 96, 97, 165
- S**
- Safari, 131  
 Sam Czytam, 94, 95, 154, 163  
 Sam Piszę, 94, 95, 154, 163  
 Samochody Świata. (Seria), 52, 97, 185  
 Samochody Świata '97. CD Katalog, 45, 47, 96, 185, 194  
 Samochody Świata '98. CD Katalog, 50, 56, 185  
 Samochody Świata '99. CD Katalog, 96, 185  
 Samochody Świata 2000. CD Katalog, 96, 185  
 Samoloty Myśliwskie: 1939-1945. Stany Zjednoczone-Japonia, 68  
 Samoloty Myśliwskie: 1939-1945. Wielka Brytania-Niemcy, 68  
 Sekrety Króla, 66, 67, 167  
 Sex na CD, 83, 151  
 Shakespeare, 33  
 Siedem Diamentów, 52, 93, 166  
 Skorowidz Obowiązujących Przepisów z Tekstami. (Dyskietki), 109  
 Słownik Angielsko-Polski – Polsko-Angielski, 50, 83, 84  
 Słownik Języka Polskiego pod Redakcją Witolda Doroszewskiego, 33, 81, 151  
 Słownik Langenscheidta Niemiecko-Polski i Polsko-Niemiecki, 77, 152  
 Słownik Medyczny Angielsko-Polski i Polsko-Angielski, 87, 152  
 Słownik Naukowo-Techniczny Angielsko-Polski, 86  
 Słownik Naukowo-Techniczny Polsko-Angielski, 86  
 Słownik Obrazkowy dla Dzieci, 68, 140, 142, 154  
 Słownik Szkolny. (Seria), 71, 159  
 Słownik Szkolny. Ekologia, 53, 71, 72, 159  
 Słownik Szkolny. Muzyka, 18, 49, 71, 72, 159  
 Słownik Techniczny Czesko-Polski, 59, 87, 152  
 Słownik Techniczny Czesko-Polski. (Dyskietki), 86, 87  
 Słownik Techniczny Włosko-Polski, 59, 87, 152  
 Słowniki Angielsko-Polskie, Polsko-Angielskie, 50, 87, 152  
 Słowniki Naukowo-Techniczne Francusko-Polskie i Polsko-Francuskie z Włoskim, 50, 87, 152  
 Słowniki Polsko-Niemieckie i Niemiecko-Polskie, 87, 152  
 Smak Kuchni Włoskiej, 46, 59, 77, 185, 194  
 Smok Anatol i Tajemniczy Zamek, 154, 167  
 Smok Anatol na Wyspie Gula-Gula, 167  
 Smok Wawelski, 94  
 Starożytne Cywilizacje, 107, 158  
 SuperMemo, 37, 38, 106, 137, 138, 175  
 SuperMemo. (Dyskietki), 38  
 SuperMemo Advanced English, 173, 176  
 Supermedia, 93  
 System Informacji Prawnej Lex, 109  
 System TL. (Dyskietki), 86  
 System TL+, 86  
 Szczęśliwa Cyfrolandia, 164  
 Szkolny Atlas Polski, 39, 53, 71, 72, 99, 159  
 Szkolny Atlas Polski. (Dyskietki), 39, 53, 71  
 Szkoła Koziółka Matolka. (Seria), 99, 164  
 Szkoła Przyszłości. Matematyka, 94, 163  
 Szkoła Przyszłości. (Seria), 56, 163



Szkoła Średnia na CD, 83  
Sztuka Kulinarna. (Seria), 46, 75, 185

## S

Śpiąca Królowna, 94, 95  
Świat Pełen Zagadek, 68

## T

Tatry – Góry Polskie, 94, 95, 181, 183  
Tajemnice Domu Strachów, 68  
Tajemnice Ludzkiego Ciała, 107  
Tajemnice Obrazów, 49, 72, 99, 163  
Talk Now. (Seria), 58, 68, 174, 175, 176  
Taryfy Celne, 109  
Tell Me More, 107, 174  
Testy Elektroniczne dla Ciebie. Język Polski, 57, 72, 159  
Testy Elektroniczne dla Ciebie. Matematyka, 57, 72, 159  
Testy Elektroniczne dla Ciebie. Przyroda, 57, 72, 159  
Testy Elektroniczne dla Ciebie. (Seria), 57, 159  
Testy na CD, 83  
Testy na Prawo Jazdy Kat. A,B,T, 106, 186  
To Speak and Live in America. Mega Pack, 53, 72, 168, 173  
Travel Broadens the Mind, 174  
Tipitaka Koreana, 118  
Tropikalne Ryby Akwariowe, 96  
Trójwymiarowe Dinozaury + Encyklopedia Powstania Wszechświata, 107  
33 [Trzydzieści Trzy] Lektury do Szkoły Średniej, 83

## U

Uczę się Muzyki, 94, 163  
UFO, 35  
Układ Okresowy Pierwiastków – Encyklopedia Wielomediarna. (Dyskietki), 39, 71  
Ułamki – Szkoła Przyszłości, 94, 163  
Umiem Pisać!, 67, 165  
Umlaut – Słownik Multimedialny Niemiecko-Polski, Polsko-Niemiecki, 105, 153  
Urodziny Prosiaczka, 67, 167

## W

Warszawa – Multimedialny Plan Miasta, 46, 67, 90, 182  
Wawel, 50, 96, 97, 181  
Wesołe Przedszkole. (Seria), 99, 164  
Wesołe Przedszkole Bolka i Lolka, 164

Wielka Encyklopedia Kultur Starożytnych. Egipt, 91, 92, 158  
Wielka Encyklopedia Kultur Starożytnych. Grecja, 91, 92, 158  
Wielka Encyklopedia Kultur Starożytnych. (Seria), 91  
Wielka Encyklopedia Tatrzańska, 81, 182  
Wielka Ilustrowana Encyklopedia Powszechna Wydawnictwa Gutenberga, 45, 96, 148  
Wielki Multimedialny Atlas Świata, 49, 90, 101, 102, 180  
Wielki Multimedialny Słownik Władysława Kopalińskiego, 58, 81, 152, 153  
Wielkie Muzea Europy Cz.1, 183  
Wielościany I. (Dyskietki), 158  
Wielościany II. (Dyskietki), 158  
Wirtualna Rekonstrukcja Krakowa - Okres Romański, 104, 187  
Wirtualna Szkoła. Matematyka, 76, 78, 139, 154, 159  
Władcy Polski, 107  
Włochy. Przewodnik Multimedialny, 94, 95, 181  
Wojny Światowe. Multimedialna Historia Świata i Polski 1914-1948, 92, 93, 157  
World Talk. (Seria), 58, 68, 174, 175, 176  
Współczesne Samoloty Wojskowe, 41, 101, 186  
Wszystko o Seksie, 51, 66, 67, 151

## Y

You and Me, 35

## Z

Zabawa z Ortografią, 110  
Zabawki Mikołaja, 50, 96, 97, 165  
Zabytki Polski. (Seria), 50, 97, 181  
Zagadki Lwa Leona, 103  
Zagadki w Domu Zabawek, 68  
Zak's Word Games, 97, 98  
Zamek Królewski w Warszawie, 41, 50, 63, 96, 97, 181  
Zielone Światło. Zasady Ruchu Drogowego dla Dzieci, 68  
Ziemia. Wyprawa do Wnętrza Planety, 51, 67, 132, 133  
Ziemia we Wszechświecie, 41, 50, 96, 97, 155

## Ż

Żeglarstwo – Kurs Interaktywny, 103, 104, 186  
Żywe Książki. (Seria), 104, 119

## INDEKS WYDAWNICTW, FIRM I INSTYTUCJI

•

3M, 22

### A

AA Multimedia, 67

ABC, 182

ABC, Dom Wydawniczy, 33, 47, 48, 49, 55, 56, 100, 109

Agencja Informacji Wydawniczych IPS, 80

Aidem Media, 56, 63, 99, 163, 164

Albion, 5, 7, 56, 62, 93-95, 141, 142, 154, 155, 156, 163, 166, 174, 175, 181, 183, 186, 198, 203, 207

Ambient Multimedia, 34, 43, 50, 72, 99, 183

Andromeda Interactive, 155

AOK Productions, 99, 154, 167, 183

Apple Computer, 22, 25

Arkady, 84

Arnoldo Mondadori, 75

Arome Interactive, 75

Auchan, 61, 84

Auralog, 107, 174

Azymut, Ogólnopolski System Dystrybucji Wydawnictw, 80

### B

BBC, 106

Bellona, Dom Wydawniczy [Wydawnictwo Bellona], 41, 43, 51, 100-101, 107, 186

Bertelsmann Media, 139

Biuro Prasy i Informacji NATO, 101

Broderbund, 35

Budosan-Windpol, 158

Butterworths, 103, 110

### C

C.H. Beck, 33, 47, 56, 108-109

Carrefour, 62, 84

Cartall, 5, 7, 15, 46, 47, 48, 49, 54, 56, 58, 60, 82-84, 151, 155, 156, 157, 158, 174, 177, 178, 179, 180, 183, 185, 186

CD-ROM Galleries, 40

Centralny Ośrodek Informacji Gospodarczej, 167

Centrum Informacji o Książce (CioK), 61

Centrum Sprzedaży Oprogramowania i Elektroniki, 178, 180

CLE International, 75

Compuserve, 34, 145

Compton, 34, 136, 146

Customs Computers, 93

Czarny Kruk, 94

Czasopisma Wojskowe, 101

Czytelnik, 105

### D

DBG Osteuropa-Holding GmbH, 80

DD Komputery [DD S.C.], 5, 7, 46, 56, 60, 97-98, 152, 171, 172, 176

DD S.C. zob. DD Komputery

De Agostini, 151, 193

DEC, 19, 139

Digital Equipment Corporation, 22

Digiton, 40

The Dinosaurs Society, 35

Ditkom, 183

Dorling Kindersley, 42, 51, 65, 67, 154, 155, 157

Dow & Dow, 49, 90, 101-102, 180

Dr. LANG Group, 97

Dysan, 119

### E

East Bridge, 61

eBook, 29

Edgard Multimedia, 5, 7, 12, 48, 49, 56, 57, 62, 92-93, 157, 166, 172, 173, 174, 175, 176, 177

Ediciones, 176

Edusoft, 67

Electronic Publishing Association LLC (EPA), 97, 171

Electronics Arts, 182

El-Pro, 34

Elsevier Science Publishing, 85

EMPiK, 48, 61, 62, 63, 76, 84, 89, 93, 193, 194  
Epublica, 48  
Europa Online, 91  
Europejski Bank Odbudowy i Rozwoju, 80  
European Educational Publishers Group, 69  
Eurotalk, 67  
Everybook Inc., 29, 30  
Exe, 160  
Extrapole, 61, 93

## F

Federal Express, 139  
Flammarion, 47, 104  
Fogra Multimedia, 5, 7, 44, 45, 48, 49, 55, 56,  
58, 62, 66, 90-92, 146, 148, 149, 150, 153,  
158, 194  
Franzis-Verlag, 85

## G

Gallimard Jeunesse, 46, 67, 71, 163  
Gdańsk Multimedia Group, 102, 183  
Gdańska Fundacja Oświatowa, 102  
Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe, 102-103,  
104, 186  
Geant, 62, 84  
Grolier, 34, 145  
Gutenberg, Wydawnictwo, 96, 148

## H

Hachette Distribution Service (HDS), 61  
Hachette Education, 69  
Hachette Filipacchi Grolier, 75  
Hachette Livre, 111  
HarperCollins Publishers, 75, 171  
Havas Interactive, 67  
Heinemann Publishers Ltd., 39, 73, 97, 169,  
171  
Hexaglot and Diesterweg, 75  
Hitachi, 22  
Human Interface Technology Laboratory, 30

## I

I. Hoffmann + Associates Inc., 50  
IBM, 25, 28, 139, 170  
Impresja, 5, 7, 41, 45, 48, 49, 50, 51, 56, 63,  
95-97, 148, 156, 165, 181, 185, 186, 194  
Infor, Wydawnictwo Prawno-Ekonomiczne  
(Grupa Infor), 63  
InMedio, 61, 93  
Instytut SMG/KRC, 61, 62  
Intel, 25, 67  
International Publishing Service (IPS), 23, 48,  
52  
Interpress, 48  
IPS Computer Group, 47, 62, 182

## J

John Wiley & Sons, 69,

## K

Kaufhof, 82  
Klub Książki Księgarni Krajowej (KKKK),  
106

Komitet Badań Naukowych (KBN), 136  
Konieczny i Kruszewski (KiK), 100  
Kossuth Publishing Corporation, 80  
Krakowski Dom Książki, 101  
Krokus, 56, 103  
Książnica-Atlas, 87  
Kurpisz, 41, 95, 156

## L

LaserData, 22  
Lex, Kancelaria Prawnicza, 109  
Lex, Wydawnictwo Prawnicze, 47, 49, 55, 56,  
100, 109  
Lex Media, 103-110  
Lexland, 174  
LexLand (TechLand), 40, 49, 85, 86, 152, 184  
Librius, 30  
The Library Corporation, 22  
Licomp, 62  
Litterae, 41, 81, 151  
Longsoft Multimedia, 103-104, 167  
Luxembourg Cambridge Holding Group  
(LCHG), 79  
Lynx-Sit, 56, 110

## M

Macintosh, 19, 67  
Macmillan, 51, 75, 170  
Marka, 108  
MarkSoft, 56, 104, 159, 164, 186  
Massachusetts Institute of Technology, 30  
Matsuhita Electric Industrial, 25  
Mattel, 75  
Mattel Interactive, 67  
McGraw-Hill, 69  
MDS, 93  
Media Markt, 61, 62, 82, 84, 93  
Media Products, 93  
MediaLab, 15  
Mediascape, 103, 104, 119, 154, 167, 186  
Mearon, 48  
Merlin, 62, 106  
Merlin Multimedia, 166  
Microsoft, 22, 25, 29, 34, 35, 146, 173  
Międzynarodowa Organizacja Normalizacyjna  
(ISO), 22  
MIG – Multimedia i Gry, 62, 67  
Ministerstwo Edukacji Narodowej zob.  
Ministerstwo Edukacji Narodowej  
i Sportu  
Ministerstwo Edukacji Narodowej i Sportu,  
53, 56, 69, 71, 73, 84, 136, 143, 159, 160  
Ministerstwo Oświaty zob. Ministerstwo  
Edukacji Narodowej i Sportu  
MM Interactive, 56, 63, 104, 187, 188  
Multimedia Cafe, 105, 183  
Muza, 41, 89, 99

## N

Naczelny Sąd Administracyjny, 33, 47, 100,  
109  
Nahlík-Soft, 105, 173, 175, 176

NAOS, 92, 93  
Nathan, 69  
National Institute of Technology, 28  
Nexus zob. Optimus Pascal Multimedia  
NEC, 27  
Netografia Polska, 27  
Neurosoft, 39  
Nuva Media, 30  
NuvoMedia, 29

## O

Onet.pl Oddział OPM zob. Optimus Pascal Multimedia,  
Open eBook Authoring Group, 29  
Optimus Nexus zob. Optimus Pascal Multimedia  
Optimus Pascal Multimedia (OPM) [Optimus Nexus, Onet.pl Oddział OPM], 5, 7, 28, 40, 42, 45, 46, 47, 48, 49, 51, 53, 54, 56, 58, 59, 62, 63, 65-68, 90, 91, 132, 133, 134, 140, 141, 142, 146, 150, 151, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 165, 167, 168, 173, 174, 175, 176, 177, 182, 183, 184, 193, 194  
Ossolineum zob. Zakład Narodowy im. Ossolińskich  
Ośrodek Dokumentacji Pontyfikatu Jana Pawła II, 187  
Oxford Publishing, 67

## P

Państwowe Przedsiębiorstwo Wydawnictw Kartograficznych zob. Polskie Przedsiębiorstwo Wydawnictw Kartograficznych  
Państwowe Wydawnictwa Szkolnictwa Zawodowego zob. Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne  
Państwowe Wydawnictwa Techniczne zob. Wydawnictwa Naukowo-Techniczne  
Państwowe Wydawnictwo Książek Szkolnych, 69  
Państwowe Wydawnictwo Naukowe zob. PWN Wydawnictwo Naukowe (Grupa PWN),  
Państwowe Zakłady Wydawnictw Szkolnych zob. Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne  
Pascal, 65  
PDO Philips, 93  
Pearson Education, 69  
Perfekt Multimedia, 132  
Pergamon Press, 85  
Philips, 19, 22, 25, 139  
Phoenix Prentice Hall MacMillan, 173  
Play it, 66, 67  
Polska Federacja Scrabble, 152  
Polska Izba Książki (PIK), 17, 48, 62  
Polskie Media Amercom, 52  
Polskie Przedsiębiorstwo Wydawnictw Kartograficznych (PPWK), 5, 7, 43, 46, 48, 49, 56, 67, 69, 87-90, 99, 101, 102, 107, 180, 182, 184

Polskie Towarzystwo Wydawców Książek (PTWK), 70  
Polskie Wydawnictwa Profesjonalne, 55, 56, 100, 108, 109, 193  
Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne (PWE), 48  
Polsko-Amerykański Fundusz Przedsiębiorczości, 111  
Polsoft Multimedia, 36, 67, 72, 90, 182, 184, Powersource, 93  
Prasa Wojskowa, 100  
Premiere Training Company, 39, 105, 153, 173  
Prószyński i S-ka, 62, 105-106, 111  
PSA Zapis, 27  
pwn.pl zob. Vulcan Media  
PWN Publishing Group, 56, 80  
PWN Wydawnictwo Naukowe (Grupa PWN), 5, 7, 34, 41, 43, 44, 45, 48, 49, 55, 56, 57, 58, 59, 62, 63, 79-81, 103, 107, 108, 109, 110, 146, 147, 148, 151, 152, 153, 182, 187, 192, 193, 194  
PWN, Wydawnictwa Prawnicze, 56, 63, 80, 103, 110  
PWN, Wydawnictwo Szkolne, 43, 56, 80, 99, 110, 160

## R

Rangel Soft, 43, 72, 160  
Real, 62, 84  
Red Orb, 67  
Rodan, 100

## S

Salon Techniki Multimedialnej MULTI-PRO, 35  
Sąd Najwyższy, 43, 47, 100  
Scholastic, 67  
Sierra, 67  
Składnica Księgarska (SK), 70  
SKY News, 171  
SM Ediciones, 75  
SMG/KRC zob. Instytut SMG/KRC  
SoftBook Press, 28, 29, 30  
Software Marketing Corporation, 35  
Software Publishers Association, 22  
Sony, 19, 22, 25, 27, 67  
Sony Playstation, 67  
Split Traiding, 48  
Springer PWN, 80  
Springer Verlag, 80  
SSI, 67  
Stowarzyszenie do Walki z Przemocą w Produktach Multimedialnych, 104  
Stowarzyszenie Polski Rynek Oprogramowania (PRO), 74, 76  
Stowarzyszenie Twórców Publikacji Elektronicznych, 48  
Stratus, 41, 50, 95, 96  
Sun, 19  
SuperMemo World, 37, 38, 43, 48, 49, 54, 62, 108, 173, 175, 186

Szkolna Księgarnia Wysylkowa, 90  
Sztuka, 84

## **S**

Śląsk, 84

## **T**

Take 2, 67  
Taks Force Pro Libra (TFPL), 44  
Techland, 63, 107, 153, 159, 184, 186  
Telemedia, 139  
Time Warner, 25  
TLC, 67  
TLC-Mindscape, 67  
Topware, 82  
Toshiba, 25  
Trybunał Konstytucyjny, 47, 100

## **U**

UNESCO, 27, 118, 134  
United Technologies, 139

## **V**

Vaerlag Harri Deutsch, 85  
Verlag Moritz Diesterweg, 174  
VIPS, 35  
Vobis, 61, 84  
Voyager, 46, 71, 163  
Vulcan zob. Vulcan Media  
Vulcan Media [Vulcan, (pwn.pl)], 38, 41, 43,  
51, 57, 71, 72, 80, 81, 90, 101, 106, 107-  
108, 111, 120, 146, 147, 160

## **W**

Warszawska Giełda Papierów Wartościowych,  
89  
Werner Sorderstrom Oy, 74  
WICAI, 139  
Wiedza i Życie, 43, 63, 99, 107, 110-111  
Wiedza Powszechna, 39, 105, 146, 152, 153,  
174  
Windpol, 108

Wirtualny Megastor EMPiK, 62

Wit-Soft, 35, 105

WKRA, 71, 105

Wolters Kluwer, 100, 109

Wood & Co, 66

Wydawnictwa Górniczo-Hutnicze, 84

Wydawnictwa Naukowo-Techniczne (WNT),  
5, 7, 12, 40, 48, 49, 50, 56, 59, 84-87, 146,  
152, 153

Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne  
(WSiP), 5, 7, 18, 28, 38, 42, 43, 45, 48, 49,  
50, 53, 54, 56, 57, 62, 63, 69-72, 87, 99,  
107, 141, 142, 154, 156, 157, 158, 159, 162,  
163, 166, 168, 173, 175, 177

Wydawnictwo Bellona zob. Bellona, Dom  
Wydawniczy

Wydawnictwo DiG, 48

Wydawnictwo Dolnośląskie, 43, 63, 107

Wydawnictwo Lekarskie PZWL, 56, 80, 109-  
110, 153

Wydawnictwo Media, 95

Wydawnictwo Ministerstwa Obrony  
Narodowej (MON), 101

## **X**

Xerox, 30, 139

## **Y**

Young Digital Poland (YDP), 5, 7, 12, 35, 36,  
39, 40, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 54, 55, 56, 58,  
59, 60, 62, 63, 73-78, 136, 139, 141, 143,  
144, 152, 154, 159, 160, 161, 166, 167, 168,  
169, 170, 171, 174, 175, 176, 177, 184, 185,  
186, 187, 188, 192, 193, 194

Yurincom Inter, 80

## **Z**

Zakamycze, Kantor Wydawniczy, 100

Zakład Narodowy im. Ossolińskich, 104, 146,  
187

Zet Radio, 34

Zip Soft, 45, 111, 142





21641 *nafe2*

**Seria wydawana z inicjatywy  
INSTYTUTU INFORMACJI NAUKOWEJ  
I STUDIÓW BIBLIOLOGICZNYCH  
UNIwersYTETU WARSZAWSKIEGO  
oraz  
WYDAWNICTWA SBP**