

# 閱讀的下一步： 互動式閱讀「Cine-Books」

古念玉 出版工作者

2018年4月底在德國柏林舉行的出版論壇(Publishers Forum)，匯集了來自歐亞各地的出版業者，聚焦討論未來圖書出版的趨勢及發展。大家有志一同認為雖然紙本書不減，但出版產業應該正視科技所帶來的優勢，首先解決閱聽眾所遇到的問題，才是當務之急。不可諱言，社群媒體和手機縮短了大眾閱讀時間，悄悄地改變了閱讀的模式，我們是否可以從中瞭解並運用跨媒介閱讀的發展、AI 人工智慧和大數據等，將閱讀「危機」變成「轉機」呢？

## 三重享受「Cine-Books」的出現

來自烏克蘭的一家新創公司，在2017年德國法蘭克福書展(Frankfurt Book Fair)發表了Cine-Books，宣告新的閱讀時代即將來臨。閱聽眾可以透過手機APP、網頁瀏覽器，或甚至電視，在閱讀時一次體驗「讀」、「聽」和「觀賞」三重享受。這家新創公司所研發的軟體，把文字、聲音特效和電影動畫結合成一本書，將書裡的每一頁結合圖照和3D動畫，讓閱聽眾可以隨時切換閱讀模式為聽書或是觀看影片模式。換句話說，所謂的Cine-Books不只是圖照，而是加入影音特效來賦予圖照生命力，例如下雪場景，閱聽眾能看見大雪紛飛的畫面。這些內建於書內的

聲音或影片，可以讓閱聽眾有更多的「沉浸式體驗」，並非無聊乏味的作者介紹或訪談。

事實上，這一種跨媒介閱讀方式並不是第一次出現。2011年起，隨著電子書崛起、閱讀載具Kindle和iPad的問世，以及智慧型手機的普及化，被視為夕陽產業的出版產業出現了一道曙光。一時之間，紙本書可以變成任何閱讀形式，除了電子書，各大科技廠商和出版業者紛紛聯手投入APP的研發，將閱讀素材加入各類跨媒介元素，例如影音動畫和音效，甚至小遊戲等。但好景不常，這類多重元素的電子閱讀類型開發漸緩，不少大型出版商開始喊卡退出。最主要的原因是製作成本過高，因此業者試著提高售價，但在當時此種閱讀體驗始於萌芽階段，過高價格導致消費者的嚐鮮意願不高。再者，出版商對於使用者不夠了解，無法全盤瞭解使用者經驗或意見，致使廠商所推出的產品乏人問津，因此未能普及便胎死腹中。

但隨著智慧型手機的高度發展，加上多媒體便於取得及易於使用，使得跨媒介的閱讀模式逐漸受到廣大閱聽眾的接受。當閱讀任何一本Cine-Books時，閱聽者可以隨時切換閱讀模式，自由選擇閱讀、聆聽或是視覺觀賞。書中的每一頁都有搭配吸睛圖照，並且由專業配音員錄製有

聲情境朗讀、背景音效，以及輔佐高畫質動畫或影音。目前 Cine-Books 公司已著手製作 12 本 Cine-Books，主要以世界暢銷作品為主，其中有 5 本可以於 App Store、Google Play 和 Amazon 下載並體驗閱讀，另有 7 本已在後製進行中。

## 從讀者所面臨的問題出發

Cine-Books 試著解決讀者所面臨的問題，而不只是出版新的閱讀物。創辦人兼執行長 Oleg Fonarov 提到 Cine-Books 跟電影最大的不同之處是，這些 Cine-Books 的內容以原著內容為主，絕不會加入改編元素。Oleg Fonarov 本身已有長達 25 年的軟體研發經驗，並且擁有一家軟體公司。他對於概念攝影（conceptual photography）特別有興趣，這也是 Cine-Books 的想法來源——將虛擬故事照片化。他的工作團隊囊括箇中翹楚，包含 APP 研發工程師、2D 及 3D 動畫師、攝影師、導演、配音員和演員等。另有出版部門，專門負責作者、出版商和代理商之間的版權問題及銷售管道。

Cine-Books 的出現，主要源自出版產業目前遇到的瓶頸，紙本書不斷找尋轉型的機會，電子書市場則持續低迷不振。Oleg Fonarov 嗅到有聲書將成為新的閱讀趨勢，但若單純只有聲音，將

可能會重蹈電子書的覆轍。於是，他開始思考電子書銷售逐年走下坡的原因，為什麼電子書已不受到讀者青睞。為了避免有聲書跟電子書一樣，也為了滿足閱讀者的需求，他發想出嶄新的「閱讀」模式，在原有的文字基礎上，加入聲音特效、圖照和動畫，讓人們愛上並享受閱讀。即使是無趣的一本書，也可以透過聲光、影音效果，展現出書中內容。因此，他並非真的發明新事物，只是嗅到新商機及未來趨勢。因此，可以說是因為人們漸使用手機聽讀文字、觀賞影音或體驗 AR，並開始享受及訂閱網路內容，才會促使 Cine-Books 的誕生。

## 不同於以往的出版宣傳策略——體驗閱讀

Cine-Books 最大的困難是製作長篇書籍，因為要花費的製作成本及時程將會更多，當然內容挑戰也更高。舉例來說，一本小說長度的 Cine-Books 製作時間約 18 個月，包含拍攝圖照、創作背景音效及安排故事軸線等。因此，Cine-Books 除了推出自製的 Cine-Books，也同時推出一個 B2B 交易平台，串聯起自助出版作者、版權商、讀者、影音動畫製作者以及媒體投資者，讓這些專才們可以在此平台互動並進行「群眾募資」，

一旦籌集資金，並且得到閱聽眾投票贊成，便可以開始進行出書計畫。Cine-Books 將會協助出版並發表至平台，最重要的是 Cine-Books 將讀者加入選材意見的一環，讓大眾可以透過該平台發表閱讀意願並提供意見。因此，我們可以說 Cine-Books 也充分發揮 YouTube 和 Facebook 等現今社交網站的精神，讓閱聽眾也可以轉身變成內容產出者。

當然，Cine-Books 首要任務是投資曾獲獎、暢銷書作者，並鼓勵這些作者們在此平台發表作品，以吸引更多書迷和線上讀者，參與投票或樂捐製作費用。其實像這種「群眾募資」的運作方式，最早可以追溯至 19 世紀，讓讀者票選具有潛力的作品，並自由投入贊助資金，如此作法可以確保書籍內容符合大眾口味。這也是一種宣傳策略的應用，提早讓該作品在尚未出版前，在市場上極具話題性。

如此新穎的閱讀模式，也正挑戰傳統閱聽眾的接受程度，其中宣傳策略就必須要創新、引人注意。不同於以往的出版宣傳策略，在完整一本 Cine-Books 上架前後，著作權擁有者（包含書籍作者或出版商）可以分段上架已完成的內容於各類平台，藉此吸引更多的讀者來閱讀。其實會有如此作法，主要歸因於一本完整 Cine-Books 要能誕生，必須花費很長一段的製作時程，因此若能分段上架已完成的 Cine-Books，不僅可以提早

宣傳內容，也可減緩上架前的不安感。這樣的作法，也讓 Cine-Books 可以在各類平台提供「沉浸式體驗」來滲透閱聽眾，達到宣傳的目的。

## 結語

整體來說，Cine-Books 結合群眾集資方式及創新出版，整合傳統出版商及數位內容供應商，提供閱聽眾一個全新的閱讀方式。在 2018 年的紐約版權大會上，Cine-Books 將會正式公開此創作平台，並且尋找具潛力的合作夥伴，包含投資者及製作公司。我們應該注意的是，閱讀的本質不曾改變，改變的是閱讀載具更多樣化，以及閱聽者能投入的專注力及時間逐漸下降。這也是為什麼 Cine-Books 會特別強調圖照特效及聲音，讓閱聽眾可以運用科技的技術來閱讀內容。

放眼臺灣的電子書市場，自 2017 年第三季起，網路書店博客來推出電子書 APP 及相關服務，以及 Readmoo 讀墨推出繁體中文電子書閱讀器「mooInk」，使得數位閱讀風氣正漸漸興起。看似在這一年內，整個國內的圖書市場出現了不小的震盪，但皆僅止於單一媒介的轉變—實體書電子化。各家出版業者及相關產業，正在觀望接下來這一年電子書的市場表現，尚未出現類似像 Cine-Books 沉浸式閱讀體驗的產品。

但仔細觀察，不難發現繪本讀物已經在過去幾年，漸漸發展出自成一格的數位閱讀體驗，

例如線上電子繪本閱讀搭配互動遊戲，或是實體繪本搭配點讀筆發音等。文化部自 1999 年起建置的「兒童文化館」免費網路平台，便是最好例子。為了滿足親子閱讀所需，文化部特別將紙本繪本後製成動畫或互動遊戲，跳脫一般實體書侷限，讓孩童可以透過影音動畫或互動遊戲，了解故事內容。孩童在閱讀繪本時，透過不同的閱讀或互動體驗，更能感受繪本所帶來的生活啟發。直至今日，該網站收錄國內外優良紙本及電子繪本，成為目前國內繪本藏數最多的網站。因此，回到本文最初所提，唯有重視閱聽者需求或所遇難題，並結合科技所帶來的助益，方能創造出一條長遠的路，而非僅曇花一現的話題性商品。

#### 參考資料

1. 文化部 (2018)。文化部「兒童文化館」。上網日期：2018 年 4 月 30 日，檢自 <http://children.moc.gov.tw/home.php>
2. Anderson, Porter. (2018, April 26). Publishers' Forum Opens Today in Berlin: Preview of 'New Tech' and Level Heads. *Publishing Perspectives*. Retrieved from <https://publishingperspectives.com/2018/04/publishers-forum-2018-new-tech-berlin>
3. Flatt, Molly. (2017, October 25). Cine-Books aims to unite authors and filmmakers with a new three-in-one format. *The Bookseller*. Retrieved from <https://www.thebookseller.com/futurebook/cine-books-aims-unite-authors-and-filmmakers-new-three-one-format-657196>
4. Wallner, Susi. (2017, October 10). Next-Generation Publishing Startup Cine-Books Turns Books Into An Experience. *Startus Magazine*. Retrieved from <https://magazine.startus.cc/next-generation-publishing-startup-cine-books-turns-books-into-an-experience>
5. Publishers Weekly. (2018, March 30). Cine-Books: A New Way to Tell a Story. Retrieved from <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/digital/content-and-e-books/article/76475-cine-books-a-new-way-to-tell-a-story.html>
6. Cine-Books 網站 <https://cine-books.com>



## 古利和古拉種南瓜

中川李枝子 文；山脇百合子 圖；謝依玲 譯  
信誼 / 10611/32 面 / 27 公分 / 250 元 / 精裝  
ISBN 9789861615707/861

本書由古利和古拉帶孩子認識食物的由來，觸摸泥土、澆水種菜，再運用智慧解決問題、和森林動物一起分享美味的料理。從田地到餐桌，跟古利古拉開心玩、安心吃，回歸最自然的食物體驗。跟著古利和古拉走，永遠都有新鮮事。（信誼）



## 同一個月亮

幾米 著  
大塊文化 / 10610/30 面 / 28 公分 / 350 元 / 精裝  
ISBN 9789862138281/859

翰翰在窗邊等待，像是在期待誰到家裡來。翰翰看到獅子向家裡走來，翰翰開門讓獅子進來，幫牠把腳上的鐵釘拔掉，溫柔地替牠包紮，獅子感謝翰翰。之後大象以及鶴都陸續來找翰翰，希望翰翰幫牠們的傷口包紮。但翰翰還是很緊張、很期待地在窗前等候，他在等很久不見的爸爸回來……《同一個月亮》是幾米獻給世界的溫暖純真作品，渾然優美又極度淒厲，以兒童純真盼望的角度出發，觸及了所有人心中心中對於和平安好的深深期盼。（大塊文化）