Agnieszka Przybyszewska, dr

Uniwersytet Łódzki

Instytut Kultury Współczesnej

Katedra Teorii Literatury

agnieszka_p@smrw.lodz.pl

Inne czytanie i dziecięca literatura (roz)grywalna – od gamebooków do książek rzeczywistości rozszerzonej

Reading in the other way. Playable literature
for children – from gamebooks to AR books

Agnieszka Przybyszewska – absolwentka filologii polskiej oraz medioznawstwa UŁ, kilkakrotna stypendystka MEN; doktor nauk humanistycznych, adiunkt w Katedrze Teorii Literatury Instytutu Kultury Współczesnej. Członkini Electronic Literature Organization. Naukowo zajmuje się korespondencją sztuk, literaturą materialną, literaturą, literaturą elektroniczną oraz flamencologią. Publikowała w wielu tomach zbiorowych, a także m.in. w: „Zagadnieniach Rodzajów Literackich”, „Przeglądzie Kulturoznawczym” i „Tekstach Drugich”.

Wybrane publikacje:

- *Książkowe interfejsy. Liberatura – przekaz grafemiczny w postmedialnym świecie konwergencji* [Book interfaces. Liberature – graphemic message in a postmedia world of convergence] [w:] *Liberatura, e-literatura i remiksy, remediacje, redefinicje*, 2012
- *Czy (i jak) można mówić o e-liberaturze?* [Does man (and how) can talk about e-literature?] [w:] *e-polonistyka 2*, 2012
- *Daleko czy jednak blisko? O tym co łączy liberatów i e-literatów, Od liberatury do e-literatury* [Far or still near? About what connects liberates and e-writers. From liberature to e-literature], 2011.

Agnieszka Przybyszewska – graduate of Polish philology and media&film studies at the University of Lodz, repeated holder of the Ministry of National Education's scholarship, doctor in humanities. Works as the assistant professor in the Institute of Contemporary Culture (Chair of Literary Theory). She is also a member of the Electronic Literature Organization. She is interested in art correspondence, material literature, liberature, e-literature and flamencology. She has published in many joint publications and in: "Zagadnienia Rodzajów Literackich", "Ha!art", "Fragile", "Arterie".

Współczesność: czas kultury partycypacji, konwergencji, kultury po przełomach piktoralnym, performatywnym i afektywnym czy kultury estetyki postmedialnej rodzi staro- i nowomediałną literaturę zapraszającą do przyjęcia bynajmniej nie apollińskiej postawy odbiorczej. Mam tu na myśli sztukę słowa oczekującą nie-rzadko dosłownie cielesnego zaangażowania w czytanie (*The Breathing Wall* Kate Pullinger i innych) i oferującą lekturę-rozgrywkę (*Concreteoons* Benjamina Roberto Ortiza Moreno), utwory dopominające się o interpretowanie nie tylko składających się na nie słów, lecz i obrazów, nieraz wprost czyniące z materialnej książki filmową maszynę projekcyjną (*Wynalazek Hugona* Briana Selznicka) czy dopraszające się uwzględnienia w ich analizie w pełni integralnych z warstwą werbalną elementów audiowizualnych (*Inanimated* Alice Pullinger i innych). Sytuację tę opisują autorzy licznych teorii ujmujący ów nowy kształt sztuki słowa kategoriami takimi jak „technotekst” i „literatura materialna” (Katherine Hayles), „liberatura” (Zenon Fajfer, Katarzyna Bazarnik) czy „liberackość” (Agnieszka Przybyszewska), mówiący o „literackich interfejsach” (Hayles), „literaturze ergodycznej” czy „nietrivialnym wysiłku jej użytkownika” (Espen Aarseth) lub wskazujące na performatywny, zdarzeniowy i ludyczny wymiar doświadczenia literackiego (Hayles, Roberto Simanowski).

W centrum wszystkich tych ujęć pozostaje przekonanie, iż sposób opowiedzenia historii, forma podania literackiego komunikatu, może być dlań istotna, że interfejs literatury (za który zwykliśmy uważać zawsze tak samo wyglądającą, łatwą i wygodną w obsłudze papierową książkę lub jej e-odpowiednik) nie zawsze jest neutralny i przezroczysty, a sam akt lektury potrafi być czymś zupełnie innym od tego, do którego jesteśmy przyzwyczajeni (Przybyszewska A. 2015a). Prowadzi to również ku temu, co Simanowski nazywa przejściem ku innej hermeneutyce (2009, s. 14), ku lekturze uwzględniającej różne kody, ku interpretacji, dla której nieodzowne staje się uwzględnienie (realnej, nieraz i cielesnej) czytelnicznej aktywności. Te ogólne ustalenia odnieść można również do literatury dziecięcej, czego przejawem jest m.in. teoria radykalnej zmiany i jej dalsze rozwinięcia (Dresang E. T. 2008; Dresang E. T., Kotrola B. 2009).

Ponieważ wielu badaczy podkreśla, jak istotny staje się w tym kontekście ludyczny wymiar literatury: zbliżenie tekstów literackich bardziej do performansów i *eventów* niż materialnych artefaktów (Hayles K. 2006), wprzęgnięcie w ich struktury realnych mechanizmów rozgrywki pozwalające mówić wprost o literaturze grywalnej (Przybyszewska A. 2014a) oraz analizować grywalność i roz-grywalność jako pewne strategie autorskie czy stopniowalne cechy sztuki słowa (Wardrip-Fruin N. 2007; Ensslin A. 2014), ciekawe może być przyjrzenie się adresowanym do młodych czytelników tekstom wykorzystującym takie rozwiązania. Ważne będzie tu postawienie pytania o to, co z takiego kształtu opowieści może wynikać i próba wyróżnienia pewnych strategii wykorzystywanych przez twórców.

Z drugiej strony, ponieważ wydaje się, że literatura dziecięca już od dawna mogła zapraszać do lektury nietypowej, angażującej wiele zmysłów (a nieraz i całe ciało odbiorcy), warto zastanowić się i nad tym, czy w nowej konfiguracji kulturowo-medialnej nie zmieniła się rola i takiego kształtowania sztuki słowa dla najmłodszych.

Angażowanie poprzez magię

Książki dla dzieci zawsze miały prawo (choć nie obowiązek) być dziwne. Czasem im atrakcyjniejsze, im bardziej zaskakujące – tym lepsze, bo łatwiej przekonują do siebie odbiorcę i skupiają jego uwagę, zachęcając do wejścia w świat sztuki słowa. Najogólniej więc od zawsze strategię twórców (części) literatury dziecięcej można by opisać jako angażowanie czytelnika przez magię – wciąganie go w świat opowieści poprzez pokazywanie mu go w sposób możliwie najciekawszy. Dlatego młody czytelnik niemal zawsze miał przyzwolenie na to, by jego lekturowe przygody były zabawą (wcale nie mniej interaktywną niż ta z komputerem), by mógł swoje książki choć po części rozgrywać, by światy literackie, w które wkraczał nakładały się na realną rzeczywistość, w której funkcjonował.

Z tego powodu literatura dziecięca tak dobrze odnalazła się w nowej konfiguracji medialno-kulturowej. Mogłoby się wydawać, że nowe media uczyniły pakty z najmłodszymi czytelnikami jeszcze bardziej magicznymi, jednak jeśli porównać klasyczne publikacje określane jako książki *pop-up* czy *paper-engineered* z współczesnymi e-książkami z ilustracjami interaktywnymi (np. wykorzystujące te same ilustracje: *Alice in Wonderland* w opracowaniu Roberto Sabudy i *Alice for iPad*) czy nawet książkami AR¹, których reklamy wprost mówią o tym, że *czynią one magię prawdą*² (np. *Encyklopedia prehistorii. Dinozaury* Sabudy w kontekście *Dinosaurs alive!* wydawnictwa CarltonBooks), okaże się, że nowa technologia nie dogoniła starej i wiele musi się jeszcze nauczyć. Teatryki i całe światy wykwitające z papierowych publikacji ciągle jeszcze wydają się bardziej wciągające i magiczne niż te na elektronicznych ekranach³, a materialne dinozaury Sabudy

¹ Książki AR (książki rzeczywistości rozszerzonej) wykorzystują markery, które odczytywane przez odpowiednie urządzenia uzupełniają książkę o (nierzadko interaktywne) wirtualne ilustracje, oferując zatem przy wykorzystaniu materialnego kodeksu doświadczenie rzeczywistości mieszanej (Przybyszewska A. 2014b).

² Hasło *Where the magic comes true* pochodzi z kampanii reklamowej książek AR firmy Baibuk.

³ Warto mieć też na uwadze fakt, że takie wyreżyserowane w papierze książkowe spektakle (nie zawsze adresowane do najmłodszych) coraz silniej wpisują się we współczesny konwergencyjny pejzaż kulturowy – wystarczy tu przypomnieć, że w ostatnich latach powstały *pop-up books* inspirowane *Grą o tron* czy *Harrym Potterem* (w nawiązaniu nie tyle do serii książek, co filmów), *Małym księciem* czy opowiadaniem Poego (te ostatnie są doskonałym kontekstem do mówienia o nagrodzonym nowomediálním projekcie *iPoe*).

– choć nie wydają dźwięków – prawdziwsze, bardziej przekonujące i przerażające niż te wirtualne⁴.

Opisana nadrzędna magiczność i atrakcyjność książek dla dzieci często wiąże się z zastosowaniem bardziej już ukonkretnionych strategii autorskich (twórcy poszukują przecież czegoś więcej niż tylko zainteresowania młodego czytelnika literaturą i czytaniem). Dlatego w dalszej części szkicu scharakteryzowane zostaną dwa modele angażowania odbiorcy bardzo silnie związane z interesującą mnie (roz)grywalnością, tylko pozornie wprowadzoną dopiero przez e-literaturę. Pozwoli to pokazać na konkretnych przykładach, czym skutkuje – zarówno w utworach staro-, jak i nowomiedialnych – wykorzystanie takich rozwiązań.

Kontekstem będzie tu grywalność w najszerszym możliwym rozumieniu – nie tylko literatura grywalna jako sztuka słowa w pełni oparta na strategii rozgrywki, której nieodzownym uczestnikiem jest czytelnik, zaprojektowana jako system do grania (Machocka A. 2010, s. 116), lecz i wszelkie (nie zawsze urastające do rangi dominanty strukturalnej) zabiegi, które przybliżają utwór literacki do performansu, zdarzenia, wymagają, by jego odbiorca – dla zaistnienia całości komunikatu – go rozegrał. Stąd – by choć w znikomym stopniu oddać ogromną semantyczną wieloznaczność oryginalnego terminu *playable literature* oraz odwołać się do wyróżnianych w jej obrębie tekstów instrumentów i tekstowych instrumentów (Wardrip-Fruin N. 2007) – będzie tu stosowana wprowadzona w tytule kategoria (roz)grywalności.

Angażowanie poprzez decyzję

Pierwsza fala rozważań o nowościach, jakie dają nowe formy literatury, silnie podkreślała zmianę roli odbiorcy – uczynienie go współodpowiedzialnym za ostateczny kształt dzieła. W przypadku utworów przeznaczonych dla dzieci takie zaangażowanie czytelnika wydaje się podwójnie ważne. Z jednej bowiem strony pomaga skupić jego uwagę na samej opowieści, silniej go z nią wiążąc i w nią wciągając, z drugiej – skoro czytelnicze wybory i działania wpływają na to, jaki utwór będzie – uczy pewnego rodzaju odpowiedzialności za akt czytania.

Strategia taka silnie wiąże się z grywalnością, a przykład jej zastosowania daje formuła tzw. *gamebooka*, literackiej gry paragrafowej (pierwotnie analogowej). Czytelnicze decyzje (podejmowane po lekturze każdego rozdziału-paragrafu) porządkują tu opowieść, decydują o kolejności, w jakiej będziemy czytać o wyda-

⁴ Również dedykowane najmłodszym publikacje Tullea Herve'a spokojnie mogą konkurować z elektroniką. Jego *Naciśnij mnie* to materialna, analogowa książka działająca niczym aplikacja na urządzenie mobilne. Zaś *The Eyes Game* daje analogiczną do przynoszonych przez dołączane do książek AR wydawnictwa PoparBooks karty *be it!* możliwość wcielenia się w bohatera książki, ujrzenia siebie jako takiej postaci.

zeniach, a nieraz i o tym, czy w ogóle się o nich dowiemy. Jednak istotą takich tekstów nie jest fakt, iż możemy czytać je w dowolny sposób (to zapewne jedynie pogubiłoby i zniechęciło większość odbiorców). Kluczowe wydaje się, jaka jest w każdym indywidualnym wypadku funkcja opisanego zaktywizowania odbiorcy: co wnosi ono do semantyki tekstu (którą powinno współtworzyć).

Dla przykładu: Carlo Frabetti w swoich gamebookach niezwykle sugestywnie zatrudnia opisaną strukturę do wdrażania dzieci w proces lektury. W wypadku jego książek czytanie jest bowiem rodzajem zadania do wykonania. Autor zawiera z czytelnikiem pakt – zaprasza do lektury-rozgrywki, wyraźnie określając jej reguły. Zasadą nadrzędną jest to, by podjąć wyzwanie i rozwiązywać kolejne zagadki (co umożliwi poznanie dalszej części historii), kluczem do sukcesu zaś – skupienie się na lekturze (bo do ich rozwiązania potrzebna jest wiedza z czytanej właśnie książki). Już na samym początku *Pałacu o stu bramach* narrator, podkreślając, że czytelnik nie może poznać książkowego świata, nie przyjmując zasad gry, zwraca się do niego: *Jeśli nie decydujesz się otworzyć żadnej z bram (z obawy, że spadniesz w straszną Przepaść bez Dna), zamknij książkę i spróbuj o niej zapomnieć* (Frabetti C. 2008, s. 8). Z kolei w *Ostrzeżeniu* rozpoczynającym *Księgę labiryntu* mowa o tym, że jej odbiorca może odnaleźć się w niej tylko dzięki uważnej lekturze i nieustannemu odwoływaniu się *do osądów swego rozumu i sumienia* (Tenże 2007, s. 5); narrator przestrzega również: *Tylko od ciebie zależy, czy znajdziesz skarb ukryty na tych stronicach* (Tamże, s. 6).

W obu przywołanych opowieściach, by móc iść dalej (i mieć szansę wygrać), trzeba dokonywać bardzo konkretnych wyborów: właściwych, takich, które doprowadzą uważnej lektury wcześniejszych fragmentów. Frabettowską rozgrywkę ukończy tylko ten, kto jest czujny i łączy zdobyte informacje, a także skupia się na czytaniu, nie jedynie bawieniu się książką⁵. Wygrać można tylko wtedy, kiedy naprawdę zwracamy uwagę na najdrobniejsze szczegóły. Struktura grywalna nie jest tu więc tylko dla roz(g)rywki. Silnie angażuje, gdyż mamy do czynienia z prawdziwym zadaniem do wykonania. Jednak angażuje nie tylko emocjonalnie, ale i intelektualnie: przede wszystkim wdraża w samo czytanie – uczy zapamiętywać historię i bohaterów, kojarzyć fakty, być czujnym na szczegóły. Można powiedzieć, że jeżeli u Frabettiego gra się w czytanie, to nagrodą w tej rozgrywce jest umiejętność uważnej lektury.

Inny typ tekstów grywalnych rozwijających się w miarę podejmowania przez czytelnika decyzji i w relacji do nich (tekstów niejako „na żądanie”) to interaktywne opowieści, w których możemy wybierać imiona postaci, miejsca akcji itp.,

⁵ Strategia, jaką stosuje tu Frabetti, przypomina strategię niektórych twórców literatury elektronicznej, którzy również szukają metod zabezpieczenia tekstów grywalnych przed utratą literackości na rzecz grywalności (Przybyszewska A. 2015b).

strukturą bardzo zbliżone do omawianych wcześniej gamebooków. Tym razem jednak czytelnicze decyzje w większym stopniu wpływają na sam świat przedstawiony niż na sposób opowiedzenia historii lub to, czy uda nam się poznać ją całą: w gruncie rzeczy to od nas zależy ostateczny kształt nie tyle opowieści, ile samego tekstowego uniwersum.

Przykładem może być stanowiący część projektu *We Tell Stories* utwór Kevina Brooksa *Fairy Tales* (Brooks K. [online]). Opowiadana na ekranie historia jest tu przerywana pytaniami dotyczącymi np. wyboru imion bohaterów czy pożądanego charakteru postaci mających się za chwilę pojawić⁶. Wszystkie z nich skierowane są bezpośrednio do czytelnika, przez co stawiają go jednocześnie w roli współuczestnika-świadka wydarzeń (choć właściwy tekst opowieści ma tradycyjną, klasyczną formę trzecioosobowej narracji) i kogoś odpowiedzialnego za ich rozwój.

W efekcie, każdorazowa lektura owocuje odmienną i spersonalizowaną historią, a kolejne powroty do tekstu mogą przynieść inne niż wcześniejsze opowieści⁷. Młody czytelnik jest niejako włączany w proces kreacji, ma pewną moc sprawczą w świecie przedstawionym i zostawia w nim – językowe – ślady (odpowiedź na pytania wpływa na następującą dalej część tekstu, jednak przeobraża też wcześniejsze fragmenty – co daje się zaobserwować w przypadku nadawania imion bohaterom). Można powiedzieć, że w tym wypadku nowomediálna forma pozwala łatwiej i sprawniej zrealizować coś, co Raymond Queneau osiągnął w swojej papierowej *Bajeczce na twoją modłę* kilkadziesiąt lat wcześniej: spersonalizować poznawaną opowieść i decydować (niczym w dialogu z książką), o czym chcemy czytać.

I w tym wypadku (roz)grywalność uczy więc czytelnika odpowiedzialności za sam proces lektury. Jednocześnie – choć samo czytanie może być samotnicze – czyni zeń proces dość aktywny, spełniający się w dialogu, dziejący się między czytelnikiem a samym tekstem. Struktura historii nadaje jej charakter performatywny – niepowtarzalność każdego odczytania podkreśla, że mamy tu do czynienia właśnie z opowieścią rozgrywa(l)ną, stającą się niejako na oczach czytelnika, dzięki jego aktywności. Jednocześnie, dookreślanie, dopowiadanie drobnych elementów historii (niby, jak imiona, kluczowych, jednak – co warunkuje sukces zaproponowanej struktury – w gruncie rzeczy nie wpływających na semantykę całej opowieści) uczy młodego odbiorcę, że lektura wiąże się też z możliwością dopowiedzenia pewnych kwestii (w granicach ogólnej zgodności z całokształtem utworu i w ramach zaprojektowanych przez autora), co poniekąd wprowadza go w mechanizm konkretyzacji.

Stąd w tym wypadku rozgrywanie narracji nie tylko znacząco angażuje czytelnika emocjonalnie (poprzez spersonalizowanie wiążąc go silniej z samą historią

⁶ Odbiorca pytany jest nawet o preferowany typ zakończenia.

⁷ W gruncie rzeczy jednak sama historia (jej fabularny schemat) zawsze pozostanie taka sama.

i odwołując się do jego poczucia odpowiedzialności za tekstowy świat). Równolegle uczy pewnych mechanizmów lektury. I tu czytelnik wdrażany jest w bycie odpowiedzialnym za kształt (w tym wypadku – także rozegranie) opowieści.

Angażowanie poprzez czytelniczne gesty

Dotychczas przywoływane przykłady pokazują, jak dzięki użyciu zgrywalizowanych struktur słowa czytelnik zanurzany jest silniej w tekstowy świat. Obrazują też, jak odbiorca może w nim zostawiać werbalne ślady. Inna grupa tekstów uzmysławia, jak grywalność i rozgrywalność opowieści daje się powiązać z nieco bardziej uwidocznionym i urealnionym wchodzeniem w świat literacki czy wpływaniem nań. Tym razem za przykład służący ukazaniu dwóch różnych strategii posłużyć może jeden utwór – autorska nowomediaalna remediacja (reedycja) książki Olivera Jeffersa *The Heart and the Bottle*. W obu wypadkach podstawą pogłębiania immersji jest wrpęgnięcie w nią czytelnicznych gestów, powielających najczęściej te wykonywane przez bohaterów, wewnątrztekstowe.

Przywołana książka to opowieść o dziewczynce próbującej poradzić sobie z bólem po stracie bliskiej osoby. Kiedy poznajemy bohaterkę, jest niezwykle ciekawą świata i żądną przygód osobą, a interaktywne strony e-książki pozwalają czytelnikowi aktywnie włączyć się w większość jej działań. Możemy robić to, co dziewczynka: np. kiedy ona dostrzega w gwiazdach kształty zwierząt czy budynków i my możemy (a nawet powinniśmy) je odnaleźć i zakreślić palcem na ekranie tabletu.

Mogłoby się wydawać, że takie technologiczne uatrakcyjnienie opowieści niespecjalnie wiele wnosi do naszego doświadczenia lektury (choć czyni je bardziej współczesnym, spektakularnym), że grywalne elementy są tylko gadżeciarskim dodatkiem. Jednak, kiedy bohaterka popada w depresję po śmierci dziadka i traci chęć życia, gdy wszystko, co dotąd robiła, przestaje ją cieszyć (a nawet przestaje być osiągalne: dziewczynka np. nie potrafi już z radością dostrzegać w gwiazdach czegoś innego niż rozrzuconych po niebie świecących punktów) i czytelnik – przyzwyczajony już do strategii bawienia się interaktywnymi stronami – traci taką możliwość. Choć ponownie trafia na obrazy, z którymi wcześniej mógł wchodzić w interakcje, tym razem jest wobec nich bezsilny: nie reagują na wyuczone (i sprawdzone!) czytelniczne gesty.

W konsekwencji silniej (bo w gruncie rzeczy: na własnej skórze) doświadczamy tego, co dziewczynka – że świat przestał cieszyć. Słowem – grywalność (a konkretniej: przyzwyczajenie do niej odbiorcy po to, by mu ją potem odebrać) podporządkowana jest tu chęci uwspólnienia doświadczeń bohaterki i czytelnika. Tym samym – zabieg ten wspomaga wczucie się w rolę, mechanizm (literackiej w tym wypadku, choć i przez obrazy budowanej) projekcji-identyfikacji.

Jeszcze silniej widać to w dalszej części opowieści. Bohaterka, chcąc uniknąć bólu, postanawia zamknąć swoje serce w butelce. Kiedy jednak uzmysławia sobie, że choć nie cierpi, nie czuje też nic innego (i dlatego nie potrafi już cieszyć się światem), chce je wyjąć, by znów móc w pełni doświadczać życia. Ale okazuje się to nie takie proste. O ile w drukowanej książce bezowocność działań dziewczynki obrazowały kolejne ilustracje, o tyle w nowomiedialnej wersji opowieści te same fragmenty (znów otwarte na czytelnicką interakcję), pozwalają odbiorcy doświadczyć bezsilności bohaterki na własnej skórze. Nieważne, jak silnie będziemy potrząsać tabletem, by wytrząsnąć serce z butelki, nieważne jak mocno będziemy ją piłować, ilu narzędzi użyjemy – nic się nie zmieni. Bezradność dziewczynki staje się (dosłownym, fizycznym) doświadczeniem czytelnika, co – silniej zanurzając emocjonalnie w opowieści – w znaczący sposób ułatwia wejście w historię.

Z drugiej strony w tej samej książce dla wzmocnienia mechanizmu projekcji-identyfikacji (pogłębienia zanurzenia w świat przedstawiony, wczucia się w bohatera) zastosowana jest i inna strategia, również wykorzystująca rolę czytelnickich gestów. Tak jak w przywoływanych wcześniej nowomiedialnych opowieściach czytelnik mógł zostawiać w narracji swoje ślady w postaci imion bohaterów czy kształtu samej historii, tak i tu może wpływać na świat przedstawiony. Kiedy bohaterka rysuje dla dziadka obrazek, czytelnik może wejść w jej rolę i samemu go narysować. Co kluczowe – kiedy w dalszej części opowieści ów malunek zawiśnie na ścianie, zobaczymy tam to, co sami stworzyliśmy.

Takie czytelnicze działania, pozostawiające realne i widoczne ślady w świecie przedstawionym, pomagają młodym czytelnikom zanurzyć się w niego, poczuć, że opowieść dzieje się właśnie tam. Tym samym strategię (roz)grywalności podporządkowane są ułatwianiu interioryzowania mechanizmów lektury.

Warto dodać, że angażowanie gestów owocujące nakładaniem się na siebie świata czytelnika i świata przedstawionego możliwe jest i w drukowanych opowieściach. Wielokrotnie już komentowany *Pamiętnik Cathy* Stewarda Seana pozwala (mimo analogowej formy) doświadczyć zanurzenia w świat literacki dzięki przeniesieniu do czytelniczej rzeczywistości realnych śladów tego świata – pamiątek, które mają pomóc odbiorcy poskładać historię. Ich wyjmowanie, kolekcjonowanie, rozgryzanie owocuje podobnym ułatwieniem wejścia w czytelnicką iluzję, jak w opisanych nowomiedialnych strategiach zastosowanych w adresowanej do młodszych dzieci e-książce Jeffersa.

Dodatkowo, współczesne opowieści dla dzieci często łączą wyróżnione tu (przykładowe i będące jednymi z wielu) strategię. Nowomiedialne opowiadanie *The Winter House* Naomi Alderman (Alderman N. [online]) z jednej strony – nawiązując do estetyki gier – nakłada na odbiorcę obowiązek sterowania narracją, z drugiej – angażując czytelnicze gesty – czyni go odpowiedzialnym za rozwikłanie zagadki, pozwalając mu jednocześnie (również dzięki narracji przypominającej

grę) wejść w rolę detektywa i silniej zanurzyć się w świat przedstawiony, w którym może (właśnie poprzez owe gesty) realnie działać.

Nauczyć się czytać od nowa. Konkluzje

Ośrodkiem zainteresowania stały się w tym szkicu przykłady, w których chwytły dotyczące różnych poziomów tekstu, czyniące go w mniejszym lub większym stopniu (roz)grywalnym, a i bardziej atrakcyjnym, w istocie podporządkowane były wdrażaniu młodego czytelnika w sam mechanizm lektury. Analizowane utwory pokazują też, że uczynienie z tekstów rodzaju spektaklu, *eventu*, rozgrywanie ich, zbliżenie książki do modelu książki-zabawki wcale nie musi (jak podkreślała też Dresang (2008, s. 297)) przekreślać literackości (choć zasadniczo odbiega od utrwalonego w tradycji modelu, w którym dopiero pełna izolacja od świata zewnętrznego i własnej cielesności umożliwia wejście w wirtualny świat). A choć tradycja podyktowała rozwiązania, w których książka adresowana do dorosłego ma raczej neutralny, przezroczysty interfejs i akt jej lektury jest odarty z wszelkiej cielesności, współczesność coraz silniej uzmysławia, że wcale nie jest to jedyne rozwiązanie.

Jednak aktualnie (dorośli) miłośnicy książek to najczęściej ci, którzy przez lata przyzwyczajali się do lektury nieaktywnej i niezmysłowej, więc niejako muszą się nauczyć czytania od nowa. Wychowywali się w kulturze, która na książki-zabawki i dziwne czytelniczne zachowania pozwala raczej tylko dzieciom: kształt adresowanych do nich publikacji miał je zachęcać do wchodzenia w świat książek i uczyć mechanizmów lektury, które potem jednak stawały się coraz bardziej symboliczne i acielesne.

Dlatego dziś utwory, które były tu przedmiotem analizy, zyskują niejako i drugi edukacyjny wymiar: uczą obcowania z innym czytaniem, którego wcale nie musimy się już oduczać. Bo współczesność oferuje nam i klasyczne, i nieklasyczne książki i dobrze umieć sięgać po jedno i drugie. Warto więc nieco inaczej spojrzeć na rolę charakteryzowanych tu grywalnych książek dla dzieci w literaturoznawczej edukacji medialnej (bo czym innym jest uczenie się obsługi interfejsów literatury?). Oddziałują one teraz podwójnie: przyzwyczajają do tego, że czytanie może być aktem cielesnej aktywności, ale równolegle (nadal) wprowadzają też w mechanizmy lektury owej cielesności i aktywności pozbawionej.

Bibliografia

- Alderman N., *The Winter House* [online], [dostęp: 16.10.2014], dostępny w Internecie: <<http://www.thewinterhouse.co.uk/>>
- Brooks K., *Fairy Tales* [online], [dostęp: 16.10.2014], dostępny w Internecie: <<http://www.wetellstories.co.uk/stories/week3/>>
- Dresang E. T. (2008), *Radical Change Revisited: Dynamic Digital Age Books for Youth*, "Contemporary Issues in Technology and Teacher Education", nr 8 (3), s. 297
- Dresang E. T., Kotrola B. (2009), *Radical Change Theory and Synergistic Reading for Digital Age Youth*, "Journal of Aesthetic Education", no 43 (2), p. 92-107
- Ensslin A. (2014), *Literary gaming*, Cambridge-Massachusetts, MIT Press, ISBN 978-0-262-32204-1
- Frabetti C. (2007), *Księga Labiryntu*, tł. Marta Szafrńska-Brandt, Warszawa, Nasza Księgarnia, ISBN 978-83-10-11280-4
- Frabetti C. (2008), *Pałac o stu bramach*, tł. Marta Szafrńska-Brandt, Warszawa, Nasza Księgarnia, ISBN 978-83-10-11503-4
- Hayles K. (2006), *The Time of Digital Poetry: From Object to Event* [in:] Morris A., Swiss T. (ed.), *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories*, Cambridge, MIT Press, p. 181-209
- Machocka A. (2010), *Mierzalny wynik gry (w kontekście analizy książek-gier)*, „Homo Ludens”, nr 1/2, s. 116
- Przybyszewska A. (2014a), *Ku literaturze grywalnej (kilka uwag wstępnych)*, „Przegląd Kulturoznawczy”, nr 2, s. 127-147
- Przybyszewska A. (2014b), *Między materialnością a wirtualnością. Przypadek książek rzeczywistości rozszerzonej*, „Teksty Drugie”, nr 3, s. 86-108
- Przybyszewska A. (2015a), *Liberackość nasza współczesna. Od teorii liberackiej do zwrotu interfejsologicznego w literaturoznawstwie*, „Er(r)go”, [w druku]
- Przybyszewska A. (2015b), *Po(d)żeranie tekstu. Wstęp do rozważań o czytaniu kinetycznym* [w:] Dziak A. (red.), *E-polonistyka 3*, Lublin, Wydaw. KUL, [w druku]
- Simanowski R. (2009), *What is and to What End Do We Read Digital Literature?* [in:] Ricardo F. J. (ed.), *Literary Art in Digital Performance. Case Studies in New Media Art and Criticism*, Nowy Jork-Londyn, Continuum, p. 14
- Wardrip-Fruin N. (2007), *Playable Media and Textual Instruments* [in:] Gendolla P., Schäfer J. (ed.), *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media*, Bielfeld, Transcript, p. 211-253

Abstrakt

Celem autorki szkicu jest przyjrzenie się adresowanym do dzieci publikacjom staro- i nowomiedialnym, które dałyby się wpisać w obszar szeroko rozumianej literatury (rozgrywalnej, również w kontekście współczesnego kształtu kultury i sztuki słowa: kultury uczestnictwa, kultury konwergencji, kultury po zwrocie performatywnym, materialnym i wizualnym. Analizy poszczególnych przykładów służą pokazaniu, w jaki sposób angażuje się młodego czytelnika w rozgrywanie lektury i próbom wyróżnienia stosowanych przez autorów strategii oraz odpowiedzeniu na pytanie, czy tak projektowana lektura ułatwia czy też utrudnia wejście w świat przedstawiony, literacką immersję. W analizach duży nacisk położono na rolę czytelnicznych gestów oraz decyzyjność odbiorcy.

Abstract

The aim of the paper is to characterize some old and new media children-addressed publications which can be seen as a kind of the playable literature in the context of the modern culture: the culture of participation, the culture of convergence, the culture after the performative, visual and material turn. Some particular examples' analysis are made to: 1. show in what ways the young reader is involved in playing the literature (the reading-playing), 2. capture some strategies used by authors who create the playable children books and 3. focus on the question whether described way of the literary creation facilitate literary immersion or makes it more difficult. The important role of the reader's gestures and decisions made by is strongly pointed out.