re-BUS

You have downloaded a document from
RE-BUŚ
repository of the University of Silesia in Katowice

Title: Sztuka przewracania kartek. Różne formy interaktywności w książkach dla dzieci i młodzieży

Author: Kamila Rogowicz

Citation style: Rogowicz Kamila. (2020). Sztuka przewracania kartek. Różne formy interaktywności w książkach dla dzieci i młodzieży. W: B. Niesporek-Szamburska, M. Wójcik-Dudek (red.), "Zmysły i literatura dla dzieci i młodzieży" (S. 27-38). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego

Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach - Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu tak długo, jak tylko na utwory zależne będzie udzielana taka sama licencja.

UNIWERSYTET ŚLĄSKI W KATOWICACH
Biblioteka Uniwersytetu Śląskiego
Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego

Kamila Rogowicz
Uniwersytet Śląski w Katowicach

Sztuka przewracania kartek
Różne formy interaktywności w książkach dla dzieci i młodzieży

Pytania o to, co czytają młodzi (i co czytać powinni), kiedy czytają (i czy jest to czas odpowiedni), jak dużo czytają (i dlaczego nie więcej), zadawane są od lat — zwłaszcza wśród nauczycieli polonistów i bibliotekarzy, których pracę determinują odpowiedzi na nie. Szukając sposobów na zainteresowanie uczniów lekturą, bierze się pod uwagę głównie wiek potencjalnych czytelników, ich możliwości percepcyjne i zainteresowania, ale także specyfikę samego tekstu, jego długość i jakość, walory literackie, recenzje znawców. Na bieżąco tworzy się listy książek, które trzeba znać i warto polecać, jak choćby Złota Lista proponowana przez Fundację ABCXXI Cała Polska Czyta Dzieciom; nie da się również zapomnieć o spisie lektur obowiązkowych i zalecanych w aktualnej podstawie programowej. Zestawienia te są zresztą wciąż omawiane i poddawane krytyce. Nie sposób w jednym krótkim artykule streścić wszystkich argumentów przemawiających za stosownością bądź szkodliwością niektórych książek — zwolennicy zarówno literatury pięknej, jak i popularnej, tej starszej i najnowszej, zdążyli już sporo na ten temat powiedzieć i napisać.

Wybory lekturowe dzieci i młodzieży są pod ciągłą obserwacją.

Zapytajmy więc na przekór nie o to, czy, co, ile ani kiedy, lecz o to, jak.

Jak czytać?

Daj się wciągnąć w lekturę

Najbardziej pożądany wydaje się kontemplacyjny model lektury, opierający się na wnikliwym, niespiesznym czytaniu, dający czas na refleksję. Taki styl odbioru odpowiada wyzwaniom, jakie stawia uczniom system edukacji: zdobyciu umiejętności czytania tekstów (nie tylko literackich) samodzielnie, krytycznie i ze zrozumieniem oraz zyskaniu statusu czytelnika dojrzałego, zdolnego do świadomego i aktywnego obcowania z literaturą. Szkolna praktyka często bliższa jest jednak modelu analitycznego, w którym dominują działania konkretne, dyktowane z góry określonym wzorcem lekturowego postępowania[1]. Pozaszkolna rzeczywistość zmusza natomiast do jeszcze dalej idących zmian w zakresie stylu odbiorczego, do położenia nacisku na przekaz informacji oraz ich użyteczność — w tym kontekście czytanie służyć ma przede wszystkim zdobywaniu i selekcjonowaniu danych[2].

Dziecięco-młodzieżowa perspektywa prowokuje do rozważenia najprostszej, a zarazem najbardziej idealistycznej, odpowiedzi, jaką stanowi czytanie z przyjemnością czy też zabawa czytaniem. Ostatecznie to właśnie dziecięca, nieskażona celowością fascynacja opowieścią stanowi czytelniczy raj utracony, z nostalgią wspominany przez najbardziej nawet doświadczonych czytelników[3].

Aby przynajmniej spróbować powrotu do owych dziecięcych doświadczeń, trzeba zrozumieć, jak właściwie czytają i jak chcą czytać niedorośli.

W literaturze nie brakuje opisów pierwszego kontaktu z książką — przedmiotem na wskroś magicznym, owianym tajemnicą i nie w pełni zrozumiałym, nierzadko zresztą bardziej podglądanym niż czytanym. Początkujący czytelnik poznaje książkę wszystkimi zmysłami[4]. Nawet obserwowanie cudzej lektury, lektury dorosłych, ma charakter niemal rytualny, budzi pragnienie poznania treści i tęsknotę za samym nośnikiem (zapachem druku, szelestem kartek czy sposobem ich przewracania). Lektura samodzielna również pochłania młodych bez reszty, książka wciąga ich zarówno metaforycznie, jak i dosłownie, jak choćby u Michaela Endego:

---

[1] Zob. K. Koziołek: *Scena pierwotna lektury*. W: Eadem: *Czas lektury*. Katowice 2017, s. 112—113.

[2] Zob. A. Janus-Sitarz: *Po co googleinteligentowi literatura, czyli o nowej roli lektury szkolnej*. W: *Nowoczesność w polonistycznej eduk@cji. Pytania, problemy, perspektywy*. Red. A. Pilch, M. Trysińska. Kraków 2013, s. 261—262.

[3] Zob. K. Koziołek: *Scena pierwotna lektury...*, s. 113.

[4] Zob. G. Leszczyński: *Zestaw lektur: fabryka analfabetów*. W: *Nowoczesność w polonistycznej eduk@cji...*, s. 105.

Co tu opowiadano, to była jego własna historia! (...) *Bastian nie czuł, że po twarzy spływały mu łzy. Prawie nieprzytomnie krzyknął nagle:*

— Dziecię Księżyców! Przybywam!

W tym momencie zdarzyło się kilka rzeczy naraz (...) *z daleka nadciągnął wicher... i buchnął ze stronic książki, którą Bastian trzymał na kolanach, tak że zaczęły trzepotać jak szalone. Bastian czuł wichurę we włosach i na twarzy, tamowała mu niemal oddech, płomyki świec siedmioramiennego świecznika pląsały i kładły się poziomo, a potem w książkę wtargnął drugi, jeszcze gwałtowniejszy wicher i światła pogasły. Zegar na wieży wybił dwunastą*[5].

Dla bohatera *Niekończącej się historii* przeżywanie czytanej opowieści znacznie wykracza poza identyfikację z bohaterem — chłopiec sam staje się częścią historii i bezpośrednio ingeruje w jej przebieg, zyskuje bowiem siłę sprawczą w fantastycznej krainie i współtworzy świat, do którego trafia. Z odbiorcy zmienia się więc w uczestnika i nadawcę, zrównując tym samym pozycje czytelnika i autora oraz czyniąc z lektury sferę wspólnej, twórczej aktywności.

Tak skuteczna interakcja z książką w rzeczywistości pozaliterackiej wydaje się zaledwie mrzonką, ale współczesny rynek książki dziecięco-młodzieżowej proponuje coraz więcej publikacji, których treść i forma mają szansę mnogością oferowanych wrażeń rozbudzić podobny zachwyt literaturą. Wydawanych jest coraz więcej tytułów dążących do pełnego zaangażowania odbiorcy i wymuszających podjęcie działania — niezbędnego do właściwego i pełnego odbioru dzieła. Czytanie staje się dzięki temu rodzajem eksperymentu, pozwalającego na odkrywanie nie tylko literackiej treści, ale również materialnego wymiaru tekstu oraz mechanizmów językowych.

Sama książka staje się (na powrót) interaktywna.

Odwracaj strony

Pojęcie *interaktywność* w odniesieniu do literatury może budzić wątpliwości, bo — choć pozornie oczywiste — na ogół kojarzone jest z nowymi mediami, dla których miało się stać cechą kluczową i wyróżniającą dzięki

[5] M. Ende: *Niekończąca się historia*. Przeł. S. Błaut. Wrocław 2001, s. 207—210.

wprowadzeniu zasady wzajemności do relacji między mediami oraz ich użytkownikami[6]. Książka tymczasem pozostaje artefaktem kultury analogowej i jako taka wydaje się przeznaczona wyłącznie do biernego odbioru — dlatego też należy przyjmować w jej kontekście inną niż w przypadku nowych mediów, bardziej ogólną, definicję. Proponuje taką Eric Zimmerman, wyróżniając cztery różne typy interaktywności: kognitywną, funkcjonalną, eksplicytną oraz metainteraktywność[7]. W ujęciu tym właściwie każdy tekst mógłby zostać uznany za interaktywny na poziomie kognitywnym, ponieważ zakłada emocjonalną reakcję oraz udział czytelnika w procesie interpretacji poznawanych treści. Ciekawsze są jednak pozostałe formy, w których zaangażowanie odbiorcy silniej się uwidacznia.

Najprostszym i najbardziej charakterystycznym przykładem pozostają książki zabawki, współcześnie ukrywające się właśnie pod hasłem książeczek interaktywnych. Ich interaktywność ma charakter przede wszystkim funkcjonalny, wiąże się bowiem z fizycznym wymiarem publikacji i podejmowanymi przez odbiorcę działaniami manualnymi wobec niej — kluczowe są tu więc format i ciężar książki, rodzaj papieru, forma druku oraz inne elementy designu książki, prowokujące do bezpośredniego kontaktu (głównie dotykowego, choć nie tylko)[8]. Wśród publikacji tego typu wymienia się najczęściej książki dla najmłodszych dzieci, jako że dominuje w nich polisensoryczna forma, sam tekst ulega natomiast niemal całkowitej redukcji lub zostaje w pełni zastąpiony obrazem.

Jednym z ważniejszych współczesnych twórców książek zabawek jest Hervé Tullet, francuski artysta, który, choć zadebiutował już w 1994 roku, stosunkowo niedawno zyskał popularność na polskim rynku[9]. W swoim dorobku posiada m.in. serię książek gier wspierających rozwój sensomotoryczny najmłodszych dzieci, ale mogących też stanowić podstawę kreatywnych zabaw dla starszych odbiorców — kartonowe strony są zaledwie punktem wyjścia opowieści, która rozegrać może się poza książką. *Gra cieni*, składająca się z wyciętych w czarnych planszach kształtów, może być więc oglądana w tradycyjny sposób lub posłużyć do stworzenia teatru cieni. Srebrna, odbijająca światło *Gra luster* zachęcać ma do obserwowania kształtów i ich odbić pod różnymi kątami, z kolei *Zabawa*

[6] Zob. M. Filiciak, A. Tarkowski: *Alfabet nowej kultury. I jak interaktywność*. https://www.dwutygodnik.com/artykul/362-alfabet-nowej-kultury-i-jak-interaktywnosc.html (data dostępu: 15.12.2018).

[7] Zob. E. Zimmerman: *Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline*. In: *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Eds. N. Wardrib-Fruin, P. Harrigan. Cambridge 2004, s. 158.

[8] Zob. ibidem.

[9] Zob. O. Brzeźniak: *Postmodernizm w literaturze dla najmłodszych — książki autorstwa Hervé Tulleta*. W: *(Przed)szkolne spotkania z lekturą*. Red. B. Niesporek-Szamburska, M. Wójcik-Dudek. Katowice 2015, s. 519.

liniami to rodzaj dotykowego labiryntu wyznaczonego przez tytułowe linie, wykonane z miękkiego materiału. W podobnej konwencji utrzymana jest *Książka z dziurą*, dla której odbioru ważniejsze od poznania treści tekstu (ograniczającego się zresztą do sugestii związanych z zabawą formą) jest doświadczenie niecodziennego kształtu książki.

Na szczególną uwagę zasługują jednak takie utwory Tulleta, jak *Naciśnij mnie*, *Figle migle* czy cykl o przygodach Turlututu. Uznawane są za „najbardziej interaktywne" książki dla dzieci, mimo że nie mają żadnych cech zewnętrznych, które sugerowałyby ich wyjątkowość; wręcz przeciwnie — wydane są w tradycyjnej formie, jako kodeks z miękkimi kartkami i twardą okładką[10]. Tym, co decyduje o przekroczeniu ram tekstu, jest upodobnienie go do struktury działania urządzeń elektronicznych. Autor steruje zachowaniem odbiorcy, zachęcając do naciskania i obracania stron oraz wykonywania na papierze gestów znanych choćby z obsługi telefonów czy tabletów, po czym stwarza pozory osiągnięcia podobnych efektów (zmiany koloru lub wielkości czy przemieszczenia wybranych elementów).

Po wypracowaną przez Tulleta formułę literatury dziecięcej sięgnęli także inni twórcy, m.in. Salina Yoon, autorka bliźniaczej wobec *Naciśnij mnie* książeczki zatytułowanej *Kliknij mnie*, czy Bènèdicte Guettier, odpowiedzialna za stworzenie zachęcającej do zabawy w teatr pozycji *W dżungli*, pozwalającej na „wejście" czytającego w kadry ilustracji przez zaprojektowaną w książce dziurę (podobnie jak w przypadku Tulletowskiej *Książki z dziurą*). Na uwagę zasługuje również polska seria o psie Fafiku, autorstwa Roberta Trojanowskiego, której koncepcja zbliżona jest z kolei do cyklu o Turlututu.

Do interakcji w zakresie formy zapraszają również książki, które określić można mianem artystycznych: *pop up books*, czyli rozkładanki, oraz konceptualne tytuły typu *touch and feel*. Podjęcie konkretnych działań czytelniczych często okazuje się w odniesieniu do tego rodzaju publikacji obligatoryjne — nierzadko bowiem są to historie przedstawione w formie puzzli czy kart, stanowiące niejako fragmenty historii, którą składa dopiero odbiorca. Jest tak w przypadku oryginalnej propozycji Brunona Munariego i Giovanniego Belgrana, *Plus and minus*, książki zabawki złożonej z transparentnych kart z ilustracjami służącymi do tworzenia historii obrazkowych. Tę samą zasadę wykorzystują m.in. Rita Kaczmarska w *Tajemniczym mieście* oraz Paweł Pawlak w *Ciao! Ahoj! Hello!*, proponując młodym odbiorcom zabawę tematycznie powiązanymi dwustronnymi planszami.

Tekstowej treści książki większe znaczenie nadają tytuły, takie jak *W lesie* oraz *W głębinach oceanu* Anouck Boisrobert i Louisa Rigauda. Tradycję trójwymiarowych, ruchomych ilustracji, zapoczątkowaną przecież

[10] Zob. ibidem, s. 523.

już w XIX wieku[11], wzbogacają wyzwaniem odszukania wybranych elementów (np. śpiącego wśród drzew leniwca). Swój związek z fabularnym rozwojem historii mają również części, których rozłożenie wymaga pociągnięcia papierowego paska, jako że gest ten współgra z morałem mówiącym o potrzebie aktywnego angażowania się w działania ekologiczne.

Interaktywność funkcjonalna, gwarantowana głównie atrakcyjną formą, zachęca więc do wszechstronnego i uważnego oglądu książki jako przedmiotu oraz nośnika znaczeń — to jednak zaledwie inicjacja, której realnym celem jest rozbudzenie w odbiorcach tęsknoty za literaturą i za czytaniem.

Poczuj głód lektury

Za najbliższą powszechnego rozumienia pojęcia *interaktywność* Zimmerman uznał interaktywność eksplicytną, którą rozumiał jako udział odbiorcy we współtworzeniu dzieła w efekcie dokonywania wyborów i podążania za zawartymi w tekście odsyłaczami[12]. Co istotne, uznawał tę zależność bez względu na spektrum danych czytelnikowi możliwości wyboru[13]. Nie wykluczył też istnienia tej formy interaktywności w analogowych środkach przekazu, takich jak tradycyjna literatura czy prasa, choć do najwyraźniejszych jej form zaliczał hipertekst y i związany z nimi sposób poruszania się po tekście, ukierunkowany głównie linkami — warto zatem przyjrzeć się temu, jak książka papierowa zaadaptowała cechy swych elektronicznych odpowiedniczek.

We współczesnej literaturze dla dzieci i młodzieży interaktywność eksplicytna przybiera właściwie dwie formy. Pierwszą z nich jest tzw. książka konwergencyjna, a więc łącząca swoją tradycyjną postać z nowymi mediami. Połączenie to nie miałoby jednak charakteru przekładu intersemiotycznego, lecz raczej zapoczątkowywałoby poszerzenie literackiej rzeczywistości w taki sposób, by książka stanowiła punkt wyjścia kontynuo-

[11] Zob. E. Dąbrowska: *Współczesna książka-zabawka w Bibliotece Jagiellońskiej*. „Bibliotheca Nostra" 2016, nr 1 (43), s. 163.

[12] Zob. E. Zimmerman: *Four Naughty Concepts...*, s. 158.

[13] Dla medioznawców jest to oczywiście kwestia sporna, jako że w większości przypadków odbiorca porusza się w obrębie ograniczonej liczby scenariuszy i nie ma realnego wpływu na ostateczny kształt dzieła. Na określenie tego zjawiska zaproponowane zostało nawet pojęcie *interpasywność*, które miało pomóc w sprecyzowaniu problemów związanych z definiowaniem istoty interaktywności. Zob. M. Filiciak, A. Tarkowski: *Alfabet nowej kultury...*

wanej za pośrednictwem innych przekaźników narracji — te z kolei miały stwarzać szansę intelektualnej aktywności odbiorcy i zachęcać go do podjęcia kreatywnego działania[14].

Jedną z pierwszych prób rozwinięcia literackiego uniwersum w nowych mediach był stworzony przez J.K. Rowling serwis Pottermore, na którym autorka zamieszczała swoje pomysły i fragmenty opowiadań, nieopublikowane wcześniej w innych źródłach. Strona umożliwiała również czytelnikom bliższe poznanie wykreowanego w serii o Harrym Potterze świata w wyniku udziału w różnego rodzaju quizach, grach i zabawach[15]. Mimo że od czasu powstania serwis znacząco się zmienił (ograniczona została aktywność użytkowników), pozostaje dla fanów serii cennym źródłem atrakcji i dodatkowych wiadomości.

O krok dalej w tworzeniu zależności między książką i innymi mediami poszedł Richard Newsome, australijski pisarz, wydając swoją debiutancką powieść pod tytułem *Klątwa miliardera i tajemniczy diament*. Publikacja zawiera bowiem ilustracje, które po pobraniu stosownej aplikacji odsyłają do dodatkowych treści i dalszego ciągu historii, a także pozwalają na obejrzenie trójwymiarowych obrazów związanych z treścią książki[16]. Przyjmują one formę tzw. rozszerzonej rzeczywistości (*augmented reality*) — oznacza to, że na rzeczywisty obraz widoczny w kamerze nakładają się wygenerowane komputerowo grafiki.

Podobne odsyłacze pojawiają się w serii książek autorstwa Neli Małej Reporterki. Dzięki wkomponowanym w tekst kodom QR (kształtem często nawiązującym do treści) czytelnicy mogą płynnie poruszać się między literackim opisem a audiowizualną atrakcją, odnoszącą jednak nie do sztucznie wygenerowanej rzeczywistości, lecz do realnego świata. Jako reportaże podróżnicze, książki Neli zyskują tym samym ciekawy wymiar i stają się bardzo interesującym z punktu widzenia dydaktyki narzędziem edukacyjnym — angażują bowiem odbiorców na wielu poziomach: dzięki samej formie książki (zawierającej liczne fotografie dobrej jakości, dodatkowo ilustrowanej, utrzymanej w konwencji notatnika z podróży), możliwości identyfikacji z bohaterem (zbliżonym wiekowo do docelowego czytelnika), zrównaniu bohatera z autorem oraz właśnie w efekcie bezpośredniego zaproszenia od autora do udziału w tekście (do obejrzenia filmu, posłuchania nagranych dźwięków, podjęcia próby wykonania własnego rysunku czy wreszcie osobistego spotkania z Nelą w różnego rodzaju sytuacjach).

Wykorzystanie nowych technologii nie jest jednak konieczne, by można było mówić o interaktywności eksplicytnej w kontekście literatury. Drugą

[14] Zob. N. Wilczek: *Współczesne formy książki — książka 2.0*. „Nowa Biblioteka" 2015, nr 1 (16), s. 68.

[15] Zob. ibidem.

[16] Zob. ibidem.

formę jej istnienia, poza książką konwergencyjną, stanowi gra książkowa (paragrafowa) lub też książka gra, a najtrafniej definiuje ją zapewne okładkowy opis: „Bohaterem jesteś ty". Słowa te powtarzają się w niemal wszystkich tego typu publikacjach i funkcjonują jak właściwy podtytuł utworów, podkreślając szczególną rolę czytelnika, którego zadaniem jest osiągnięcie zamierzonego w fabule celu w rezultacie dokonywania odpowiednich wyborów.

Pierwsze gry książkowe powstawały już w latach 70. XX wieku i od początku cieszyły się dużą popularnością — czasem uznawane są zresztą za podwalinę późniejszych gier komputerowych, jako że ich interaktywność uchodziła wówczas za wysoce rozwiniętą[17]. Współcześnie przeżywają one renesans, głównie za sprawą serii komiksów wydawanych od 2017 roku przez Grupę Wydawniczą Foksal i Foxgames. Wśród proponowanych tytułów znajdują się propozycje zarówno dla najmłodszych czytelników, jak i starszych, bardziej doświadczonych — poszczególne historie różnią się stopniem skomplikowania fabularnych intryg, liczbą możliwych scenariuszy, ale też kreską i stylem prowadzenia narracji.

Wśród przykładowych komiksów paragrafowych warto wymienić m.in. *Cztery śledztwa Sherlocka Holmesa*, stanowiące oryginalną wariację na temat klasycznego utworu Arthura Conana Doyle'a. W opowieści tej czytelnik może wejść w rolę samego Sherlocka lub jego przyjaciela doktora Watsona i podjąć próbę rozwikłania kilku zagadek — w kluczowych kadrach wybiera spośród kilku proponowanych zachowań bohatera i w zależności od podjętej decyzji porusza się między ponumerowanymi odpowiednio kadrami. Tradycyjna, linearna lektura nie ma w tym przypadku racji bytu, wobec czego konieczna jest szczególna koncentracja na książce. Autorzy zachęcają wręcz do przygotowywania podczas czytania własnych notatek i spostrzeżeń na temat świata przedstawionego.

W ramach serii ukazały się również takie tytuły, jak *Hokus i Pokus* czy *Rycerze. Dziennik bohatera*, w których przeważają elementy zabawowe, a głównym celem pozostaje zaangażowanie czytelnika i skupienie jego uwagi na zagadce lub realizacji zadań. Nieco wyższy poziom trudności prezentują choćby *Wilkołak*, *Zombie* czy *Technomagowie*, ponieważ wymagają znajomości pewnych konwencji (zmienia się także estetyka ilustracji, wprowadzająca mroczniejszy, bardziej niepokojący klimat m.in. w efekcie stosowanej palety kolorystycznej).

Przykładem książki gry niebędącej komiksem jest natomiast *Rycerz Lwie Serce* autorstwa Delphine Chedru. Autorka tworzy nie tylko frag-

[17] Zob. M. Tomaszewski: *Skacząc po paragrafach, czyli książki, w które mogłeś zagrać*. https://lekturaobowiazkowa.pl/ksiazki/gry-paragrafowe-gamebooki-co-to-jest/ (data dostępu: 17.12.2018).

mentaryczną fabułę, umożliwiającą czytelnikom decydowanie o kolejnych krokach tytułowego rycerza przez odsyłanie do odpowiednich stron, ale również bogate ilustracje, na których ukryte są wskazówki oraz przyjazne bohaterowi postacie. Przejście do kolejnych epizodów nie jest tu możliwe bez rozwiązania zagadek — podobnie dzieje się w *Małej złej książce* Magnusa Mysta, która stanowi iluzję uwięzienia czytelnika w książce i prowadzi go przez kolejne strony, zmuszając do odnajdywania ukrytych znaków, liczenia czy odszyfrowywania zakodowanych wiadomości, a nawet kartkowania całej książki w poszukiwaniu graficznych znaczników.

Interaktywność eksplicytna daje czytelnikowi poczucie uczestnictwa i pewnej (ograniczonej) mocy sprawczej w obrębie tekstu, co stanowi formę zabawy, przygotowuje też jednak do trudów związanych z lekturą trudniejszych tekstów — zmusza bowiem do wysiłku, nierzadko zwodząc i odsyłając do punktu wyjścia, uczy także zwracania uwagi na pozornie nieistotne szczegóły i wielokrotnego czytania partii budzących wątpliwości.

Podejmij wysiłek czytania

Książki interaktywne wydają się mieć znaczenie przede wszystkim dla grupy dziecięcych odbiorców. Książki zabawki i książki gry to w końcu formy, które nie tyle się czyta, ile właśnie dotyka, których się doświadcza, które się przeżywa. Ich lekturę — samodzielną lub wspólną, głośną — proponuje się czytelnikom dopiero oswajającym się z fizycznym nośnikiem narracji lub tym, dla których książka stanowi jedynie relikt kultury analogowej, a samo czytanie kojarzy się z praktyką szkolną, przymusem i nudą. Zabawowa, polisensoryczna formuła w założeniu prowokować ma do samodzielnych prób powrotu do książki[18].

Wprowadzenie interaktywności do literatury nie musi być jednak równoznaczne z infantylizacją lektury, a wśród tytułów zaliczanych do grupy zabawek i gier (i często wskutek tego lekceważonych) odnaleźć można wiele interesujących publikacji, które posłużyć mogą za ciekawą propozycję dla starszych odbiorców i stać się podstawą nauki interpretacji. Bliskie byłoby to postulatu przywrócenia lektury zwracającej uwagę na literackość dzieła, zachwytu nad kształtem językowym, a nie jedynie nad przekazem utworu[19].

[18] Zob. M. Swędrowska: *Czytanie wrażeniowe — innowacyjna koncepcja przeżywania tekstów literackich*. W: *Książka w życiu człowieka. W poszukiwaniu (u)traconej wartości*. Red. K. Segiet, K. Słupska. Poznań 2017, s. 336.

[19] Zob. K. Koziołek: *Dotyk litery*. W: Eadem: *Czas lektury...*, s. 67—68.

Podstawą takiego spotkania z książką są m.in. dzieła Iwony Chmielewskiej oraz Shauna Tana, łączące artystyczną formę wydania z poetyckim (a jednocześnie niezwykle prostym) tekstem. Autorzy ci kwestionują przy tym założenie, że czytać należy linearnie, a każde słowo powinno być przeczytane z taką samą uwagą[20] — uwidacznia się to zwłaszcza we fragmentach wykorzystujących tła i elementy ilustracji stworzone z innych tekstów (szczególnie gdy w takich kolażach trudno ocenić, czy wycinki zostały dobrane celowo, czy też przypadkowo).

Innym przykładem mogą być książki harmonijkowe, takie jak *Emigracja* Matea José Manuela i *Książę w cukierni* Marka Bieńczyka i Joanny Concejo. Oba tytuły budzą refleksję, choć zgoła innego rodzaju — pierwsza prowokuje do namysłu nad społecznym problemem, druga natomiast skłania do rozważań filozoficzno-egzystencjalnych. Rozwijanie kart pomaga się skoncentrować na rozwoju kolejnych scen i wątków, pokazując ich płynne rozrastanie się w większą narrację. *Czarna książka kolorów* Meneny Cottin zwraca z kolei uwagę na synestezję tekstu w rezultacie wyeliminowania barw.

Wpływ wykorzystanych przez autora środków na literacki kształt dzieła pokazują także powieści młodzieżowe Kristoffa Kaufmana *Illuminae* i *Gemina* — zawarte są w nich kaligramy i inne zabiegi zaburzające płynność tekstu (np. blaknięcie druku, nakładanie się słów, zamazywanie liter, wkomponowanie tekstu w grafikę). Papierowe strony imitują dodatkowo ekrany urządzeń elektronicznych. Czytanie podobnych książek związane jest z potrzebą ich odwracania i przekręcania, wprawiania w ruch: przestaje więc być aktywnością wyłącznie mentalną.

Tradycyjne wyobrażenie czytającego jako statycznej jednostki, z namaszczeniem przewracającej strony, ustępuje miejsca wizji pełnego fascynacji przewracania kartek.

Wróć do zabawy

Polski przekład powieści Kaufmana w nieuproszczonej formie jest efektem tego, co Zimmerman określił jako metainteraktywność, czyli kulturowy udział w tekście[21]. *Illuminae* została bowiem wydana pod szyldem

[20] Zob. A. Dziok: *Literatura hipertekstowa w świetle estetycznej kategorii zaangażowania*. W: *Kody kultury. Interakcja, transformacja, synergia*. Red. H. Kubicka, O. Taranek. Wrocław 2009, s. 45.

[21] Zob. E. Zimmerman: *Fou Naught Concepts...*, s. 158—159.

Moondrive w wyniku akcji crowdfundingowej, której niepowodzenie miało skutkować rezygnacją z tłumaczenia. Dało to młodym odbiorcom realny wpływ na jakość książki, nadając nowy kierunek komunikacji wydawnictw z młodzieżą. Jedną z najważniejszych inicjatyw rozwijających kulturę fanów jest akcja *We Need YA!* Czwartej Strony, w ramach której czytelnicy mogą m.in. głosować za tym, w jakiej kolejności powinny ukazywać się kolejne tytuły lub którą z możliwych okładek książki chcieliby ujrzeć w ostatecznym wydaniu. Padły również propozycje książki spersonalizowanej[22].

Kreatywny charakter metainteraktywności we współczesnej literaturze dla dzieci i młodzieży czasem przyjmuje formę dekonstrukcji czy wręcz destrukcji książki jako tekstu i jako nośnika. W nurt ten wpisują się wszelkiego rodzaju publikacje zapraszające czytelnika/użytkownika do współtworzenia swoich treści, jak np. *To nie książka* autorstwa Kerri Smith, autorki *Zniszcz ten dziennik*, czy *Książka do zrobienia* Aleksandry Cieślak. Do grupy tej zaliczyć można również *Królewnę z wieży* Przemysława Wechterowicza, po której zakończeniu autor informuje czytelnika, że jeśli nie spodobało mu się zakończenie, może dopisać własne (i pozostawia w tym celu specjalnie wydzielone strony, przygotowane do zapisania).

Do autorskich działań w obrębie książki zachęcają niewątpliwie także tzw. *novel journals*, czyli notatniki, których linie są w rzeczywistości zminiaturyzowanym tekstem klasycznych powieści. W ich kontekście czytanie (i pisanie) między wersami nabiera nowego znaczenia, podobnie zresztą jak robienie notatek na marginesach książek. W serii Novel Journals ukazały się dotąd m.in. powieści Jane Austen, klasyka literatury dziecięcej: *Piotruś Pan* i *Czarnoksiężnik z krainy Oz* czy *Portret Doriana Graya*[23].

Można by się zastanawiać, w jakim stopniu wspomniane publikacje pozostają literaturą — być może bliżej im już do zabawek, gier i zeszytów kreatywnych. Nadal pozostają jednak tekstami, literackimi lub kultury. I właśnie jako takie je czytamy. Styl lektury się zmienia, choćby pod wpływem mediów, a także rozwoju nowych technologii, w związku z tym zmienia się również książka i rozumienie literatury.

W pewnym sensie nauka czytania nie ma więc końca, a najlepszą odpowiedzią na pytanie, jak czytać, okazuje się ostatecznie: „cierpliwie i wytrwale".

[22] Personalizację proponował m.in. Moondrive w odniesieniu do powieści *Początek wszystkiego* Robyn Schneider (przez umieszczenie przesłanego zdjęcia na okładce); swoje książki personalizuje też Selfbook, gdzie można zamówić książkę wybranego gatunku i dookreślić imiona oraz cechy charakterystyczne bohaterów.

[23] W czasie powstania artykułu dostępne wyłącznie w wersji anglojęzycznej.

Kamila Rogowicz

The art of page-turning
Various forms of interactivity in books for children and adolescents

Summary

The article discusses issues of interactivity in books for children and adolescents. It presents the basic characteristics of interactivity based on typology suggested by Eric Zimmerman (cognitive interactivity, functional interactivity, explicit interactivity and meta-interactivity), then confronts them with examples of selected titles of toy books, converged books, and game books. Article is also an attempt to show the changes in the way that publishers communicate with their readers.

Keywords: interactivity in reading books, cognitive interactivity, functional, explicit, meta-interactivity, communication style of publishing houses

Камила Рогович

Искусство перевёртывания страниц
Разные формы интерактивности в книгах для детей и юношества

Резюме

В статье рассматривается проблема интерактивности традиционных книг для детей и юношества. Характеристика избранных форм интерактивности проводится на основе предложенной Эриком Циммерманом типологии, которая включает когнитивную, функциональную, эксплицитную интерактивность, а также метаинтерактивность. Эти виды сопоставляются в работе с примерами конкретных текстов (книг-игрушек, конвергентивных книг и книг-игр). Кроме того, поднимается вопрос изменяющегося стиля общения издательств с читателями.

Ключевые слова: формы интерактивности в чтении, когнитивная, функциональная, эксплицитная интерактивность, метаинтерактивность, стиль коммуникации издательств