

## Między interaktywnością a intermedialnością Książka jako przestrzeń gry

Aleksandra Mochocka

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

### Książka – kodeks – polisemiczne formy przekazu

Pół tysiąca lat tradycji Gutenbergowskiej dało książkę rozumianą jako papierowy, drukowany, oprawiony w okładki kodeks. Przed wynalezieniem druku istniały inne sposoby utrwalania i rozpowszechniania słowa (np. pismo klinowe na tabliczkach); coraz częściej także i współczesna książka prezentuje się zgoła inaczej, zgodnie z twierdzeniem, iż „literatura nie musi być wyłącznie zamknięta w linearnym zapisie słów na białej kartce. Książka rozumiana jako zbiór zszytego papieru to forma narzucona nam przez tradycję, ale często niedostosowana do tego, o czym chce powiedzieć pisarz czy poeta”<sup>1</sup>. Choć nietypowe kodeksy spotka się w poprzednich epokach, ponowoczesność obfituje w podobne dzieła. Jak pisze Seweryna Wysłouch: „fascynacja dźwiękiem i obrazem powoduje tryumfalny powrót gatunków znanych w przeszłości i zdawałoby się dawno zapomnianych”<sup>2</sup>, co można odnieść nie tylko do omawianych przez badaczkę gatunków literackich, ale także do formy przekazu.

Od czasów Gutenberga po epokę nowoczesną kodeks był nośnikiem tekstu pojmowanego jako zapisany komunikat werbalny – obowiązywało pojmowanie tekstu jako

<sup>1</sup> Wal (pseudonim internetowy), *Liberatura – architektura słowa*, Gazeta.pl, <<http://miasta.gazeta.pl/poznan/1,36000,5194135.html>>, akapit 1, 27 grudnia 2008.

<sup>2</sup> S. Wysłouch, *Nowa genologia – rewizje i reinterpretacje*, w: D. Ostaszewska i R. Cudak (red), *Polska genologia literacka*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007, s. 298.

„sekwencji zdań stanowiących względnie autonomiczną całość znakową”<sup>3</sup>. Stan ten nie pozostał bez zmian<sup>4</sup>. Pojawiły się tzw. nowe media; stare często usilnie podszywają się pod nowe; nowe nierzadko eksploatują możliwości form archaicznych. Mediosferę charakteryzuje wzajemne przenikanie się i multiplikowanie. I tak na obszarze nowych mediów obserwujemy „[...] powrót do form wcześniejszych, takich jak zwoje papirusowe znane z Egiptu, Grecji i Rzymu. Przewijanie zawartości okna lub stron internetowych ma znacznie więcej wspólnego z odwijaniem zwoju niż odwracaniem stron we współczesnej książce”<sup>5</sup>. Wśród książek drukowanych spotykamy kodeksy, które albo odwołują się do wzorców archaicznych, albo imitują nowe media. Choć bibliolodzy mówią o cechach morfologicznych wyróżniających książkę spośród innych produktów kultury materialnej<sup>6</sup> (np. system dziewięciu porządków Radosława Cybulskiego<sup>7</sup>) mamy do czynienia nie tyle z wąską definicją, ile z podobieństwem rodzinnym.

Poniższy artykuł zajmie się podstawami teoretycznymi przydatnymi w postępowaniu z książkami, których odbiór w założeniu autorskim i w praktyce czytelniczej realizowany jest przez formalną strategię gry. Są to publikacje zarówno bardzo tradycyjne, jak i odbiegające daleko od wzorca: książka dziecięca, liberatura, realizacje multimedialne (zarówno w preinformatycznym, jak i w bazującym na *Computer Mediated Communication* znaczeniu), książka konwergencyjna.

### Książka jako gra – rozumienie metaforyczne – dosłowne – formalne

Książka może być, jak nazwali to m. in. Barthes czy Eco, przestrzenią gry w pojęciu metaforycznym, opartym na dekodowaniu znaczeń niesionych przede wszystkim przez autonomiczny tekst. Czytanie to gra odbiorcy z autorem i tekstem, także zabawa – ponieważ celem każdej lektury jest dostarczanie przyjemności: „(...) pełna czy bogata konkretyzacja może dopiero zaistnieć w wyniku aktywnego, twórczego, dopełniającego odbioru – w swoistej grze między autorem, jego dziełem a czytelnikiem”<sup>8</sup>.

Jerzy Cieślukowski stosuje typologię gier Rogera Caillois do klasyfikowania dzieł literatury dziecięcej oraz popularnej (tekstów rozpoznawanych jako „cała literatura

<sup>3</sup> Ibidem, s. 304.

<sup>4</sup> E. Balcerzan, *Nowe formy w pisarstwie i wynikające stąd nieporozumienia*, w: D. Ostaszewska i R. Cudak (red.), *Polska genologia literacka*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007, s. 253.

<sup>5</sup> L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. Piotr Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 154.

<sup>6</sup> Warto zwrócić uwagę na pojęcie tzw. książki generatywnej Louisa Shoresa – „książką w ujęciu generatywnym będą więc wszystkie sposoby przekazywania informacji”, jakiegokolwiek medium lub kombinacja mediów służąca przekazywaniu wiedzy (D. Grygowski, *Dokumenty nieksiążkowe w bibliotece*, Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich, Warszawa, s. 32–33).

<sup>7</sup> Por. R. Cybulski, *Książka współczesna*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1986.

<sup>8</sup> J. Cieślukowski, *Literatura osobna*, Nasza Księgarnia, Warszawa 1985, s. 65.

o nachyleniu rozrywkowo-ludycznym<sup>9</sup>). Według Cieślukowskiego „powieść przygodowo-awanturzysta, historyczna w typie Waltera Scotta i Dumasa (...) – swoją intrygę, fabułę, a również konstrukcje charakterów ludzkich wzoruje na strukturze **agonu**. W powieściach detektywistycznych dominuje element **alea** – gry szczęścia, fortelu, ale również pomysłu, ‘sposobu’. Dla książek dla najmłodszych właściwa jest struktura **illinx** – książka, szczególnie bajka, emitowana w różny sposób, w kinie, w teatrze i w telewizji, jest fascynacją oszałamiającą<sup>10</sup>. Recepta dzieł literackich jest według Cieślukowskiego analogiczna do uczestnictwa w zabawie, co przejawia się np. w przekształcaniu przez dzieci fabuł czytanych książek w zabawę *sensu stricto* (mimetyczne odtwarzanie fabuły, także „swobodne wariacje wynikające z samej intencji książki” oraz w dalszej kolejności pisanie własnych inspirowanych tekstów)<sup>11</sup>.

Książka może być przedmiotem wykorzystywanym w każdym z typów zabaw<sup>12</sup>. Wyobraźmy sobie rzut encyklopedią do celu albo wyścigi ze stosem książek ustawionych na głowie – niczym w *agonie*; wirowanie wokół własnej osi z ciężkim tomem w każdej ręce – *illinx*; wróżby z numerów przypadkowo otwieranych stron – jak w *alea*; Callois przytacza przykład dzieci udających, że czytają książki – to *mimicry*<sup>13</sup>. Według Dunina „sensualną radością są pierwsze doświadczenia darcia kolorowego papieru...”<sup>14</sup>. Dla literaturoznawcy-ludologa najciekawsze jednak będzie rozumienie dosłowne, formalne, zgodne z intencjami twórcy/twórców, wpływające z cech formalnych dzieła. Chodzi o przypadki, w których tzw. zabawowość albo/i grywalność jest „immanentną regułą samego dzieła, jego własną konstrukcją zrealizowaną w formie z a b a w k i”<sup>15</sup>.

Uważam, iż książki-gry można zarówno charakteryzować, jak i klasyfikować, uwzględniając ich stosunek do interaktywności oraz multimedialności. Oba te czynniki – omówione pokrótce poniżej, wraz z ich miejscem we współczesnej kulturze audiowizualnej – są obecne (w różnym nasileniu) we wszystkich książkach-grach o typie formalnym.

## Pre-interaktywność oraz interaktywność – aktywny odbiór – płynność struktury

Jeśli uwzględnimy „dwoisty charakter «książki»: jako przedmiotu materialnego i tekstu w niej zawartego<sup>16</sup>, okaże się, że nawet bardzo tradycyjne publikacje to dzieła po pierw-

<sup>9</sup> Ibidem, s. 69.

<sup>10</sup> Ibidem.

<sup>11</sup> Ibidem, s. 69–70.

<sup>12</sup> R. Caillois, *Żywioł i ład*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1973, s. 308–309.

<sup>13</sup> Ibidem.

<sup>14</sup> J. Dunin, *Książeczki dla grzecznych i niegrzecznych dzieci. Z dziejów polskich publikacji dla najmłodszych*, Ossolineum, Wrocław 1991, s. 15–19.

<sup>15</sup> J. Cieślukowski, op. cit., s. 65.

<sup>16</sup> A. Dymmel, *Odbiorca i tekst w perspektywie badań czytelnictwa*, w: B. Myrdzik, I. Morawska (red.), *Czytanie tekstów kultury. Metodologia, badania, metodyka*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2007, s. 224.

sze polisensoryczne – „do czytania zaangażowane są wszystkie zmysły (może z wyjątkiem smaku (...))”<sup>17</sup>; „Pisarka Herminia Naglerowa wspomina, że w młodości czuła zróżnicowane zapachy swoich książek”<sup>18</sup> – po drugie zaś, w jakimś stopniu, interaktywne.

Fajfer nazywa interaktywność immanentną cechą literatury<sup>19</sup>, odnosząc się do fizycznego wymiaru kodeksu (przedmiotu, złożonego z arkuszy papieru): „[...] wystarczy wejść do pierwszej lepszej księgarni czy biblioteki i zobaczyć, jak ludzie kartkują, czytają od końca albo tylko biorą książkę do ręki i nawet do niej nie zaglądawszy bez słowa odkładają na półkę”<sup>20</sup>. „Czytamy, by dojść do końca, mając na uwadze fabułę”, mówi Alberto de Manguela – z drugiej strony „czytamy w roztargnieniu, przeskakując strony”<sup>21</sup>. Podobnie interaktywny (wymuszający reakcje/decyzje odbiorcy) – jest także system znaków ikonicznych<sup>22</sup>. Stąd blisko, aby wnioskować, że „cała sztuka tradycyjna, a tym bardziej nowoczesna, jest «interaktywna» na kilka sposobów”<sup>23</sup>. Przypisywanie interaktywności starym mediom, a drukowi w szczególności, może świadczyć o tendencji starych mediów do „podszywania się” pod media nowe<sup>24</sup>.

Być może problemem jest tu zmienne w zależności od użytej optyki pojmowanie „interaktywności”. W zgodzie z definicją Hopfinger<sup>25</sup> proponuję przyjąć rozumienie zawierające ideę akcji i kontrakcji: uczestnicy aktu komunikacji wpływają na siebie wzajemnie, co doprowadza do zmiany struktury tekstu. Dzieło literackie ma więc charakter pre-interaktywny<sup>26</sup>; inaczej w przypadku *interaktywnych multimediiów*<sup>27</sup>, gdzie „nawigacja jest takim rodzajem odbioru, w którego ramach tworzone są zarówno sensy dzieła, jak i jego wymiar formalny i wartościowy (nie w pełnym zakresie [...])”<sup>28</sup>.

<sup>17</sup>Z. Fajfer, *Interaktywność*, „Korporacja ha!art” <<http://ha.art.pl/?view=tekst&aid=24>>, akapit 4, 27 grudnia 2008.

<sup>18</sup>J. Dunin, op. cit., s. 15.

<sup>19</sup>Z. Fajfer, op. cit. akapit 1.

<sup>20</sup>Ibidem.

<sup>21</sup>Za: A. Has-Tokarz, *Nieprofesjonalistów i znawców czytanie tekstów (kultury)*, w: B. Myrdzik, I. Morawska (red), *Czytanie tekstów kultury...*, op. cit.

<sup>22</sup>H. Książek-Koniecka, *O psychologicznych podstawach ikonicznych kodów rozpoznawczych*, w: M. Korytowska (red), *Z zagadnień semiotyki sztuk masowych*, Ossolineum, Wrocław 1977, s. 18.

<sup>23</sup>L. Manovich, op. cit., s. 129: „Elipsy narracyjne w fabularnych utworach literackich, nieczytelne szczegóły przedmiotów w sztukach wizualnych i inne «skróty» wymagają od widza uzupełnienia brakujących informacji. [...] W przypadku rzeźby i architektury widz musi przemieszczać swoje ciało, żeby doświadczyć ich struktury przestrzennej”.

<sup>24</sup>Por. Z. Fajfer, op. cit., akapit 1.

<sup>25</sup>M. Hopfinger, *Kultura audiowizualna u progu XXI wieku*, Wydawnictwo Instytut Badań Literackich, Warszawa 1997, s. 27.

<sup>26</sup>R. Kluszczyński, *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Instytut Kultury, Warszawa 1999, s. 215.

<sup>27</sup>Ibidem.

<sup>28</sup>Ibidem.

## Intermedialność – synergia – konwergencja mediów

Postępująca od XIX ofensywa ikoniczna<sup>29</sup>, niwelowanie dystansu, tak przestrzennego (środku transportu), jak psychicznego i estetycznego<sup>30</sup>, zaowocowały synkretyzmem semiotycznym i wielofunkcyjnością instrumentalizacyjną<sup>31</sup>. „Cechą współczesnej kultury jest łączenie aspektów werbalnych, dźwiękowych i obrazowych”<sup>32</sup>. Z jednej strony, pojawiły się szeregi mono- i polimedialne gatunków<sup>33</sup>, z drugiej występuje wysoki stopień standaryzacji fabuł, postaci itd.<sup>34</sup>. Intermedialność jest cechą Produktu Totalnego: „Produkt występuje jednocześnie we wszystkich postaciach medialnych (film kinowy, kasetą wideo, książką, gra komputerowa, komiks etc.)”<sup>35</sup>. Tendencje do multiplikowania przekazu, do rozbijania go na wiele platform medialnych, wynikają zarówno z zapotrzebowania społecznego, przyzwyczajenia do określonego trybu odbioru<sup>36</sup>, jak i strategii marketingowych globalnych korporacji (ostatecznie jedno sprzężone jest ściśle z drugim). Ludzie odbierają świat na różne sposoby (u każdego przeważa inny typ percepcji)<sup>37</sup>, jeśli dzieło angażuje wszystkie zmysły, ma szansę dotrzeć do najszerzego kręgu odbiorców. Sprzedaż gadżetów, tworzenie szeregów polimedialnych generuje zyski.

Intermedialność „to łączenie, asymilowanie, synteza różnych środków w celu uzyskania stanu niezależności i autonomii”, dla stworzenia „konstrukcji wyższego rzędu”<sup>38</sup>. Intermediami powinno się określać wyłącznie dzieła, w których nastąpiło scalenie różnych technik i przekazywaczy<sup>39</sup>. Dick Higgins przeciwstawia intermediom media mieszane (*mixed media*) – zróżnicowane środki wyrazu, w których nietrudno jest wyodrębnić po-

<sup>29</sup>M. Hopfinger, op. cit., s. 86.

<sup>30</sup>D. Bell, *Kulturowe sprzeczności kapitalizmu*, tł. S. Amsterdamski, Wydawnictwa Naukowe PWN, Warszawa 1994, s. 143.

<sup>31</sup>M. Hopfinger, op. cit., s. 182–183.

<sup>32</sup>J. Plisiecki, *Literatura, film, telewizja – wzajemne oddziaływanie*, w: B. Myrdzik, I. Morawska (red.), *Czytanie tekstów kultury. Metodologia, badania, metodyka*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin, s. 231.

<sup>33</sup>E. Balcerzan, *W stronę genologii multimedialnej*, w: W. Bolecki, I. Opacki (red.), *Genologia dzisiaj*, Instytut Badań Literackich, Warszawa, s. 94–95.

<sup>34</sup>M. Zając, *Promocja książki dziecięcej. Podręcznik akademicki*, Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich, Warszawa, s. 164.

<sup>35</sup>Ibidem.

<sup>36</sup>M. Hopfinger, op. cit., s. 86.

<sup>37</sup>M. Bolińska, *Cisza – dźwięk – wizja. O intersemiotycznej naturze tekstów kultury docierających do młodych odbiorców (komiks, słuchowisko, widowisko)*, w: B. Myrdzik, I. Morawska (red.), *Czytanie tekstów kultury. Metodologia, badania, metodyka*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2007, s. 411.

<sup>38</sup>Za D. Kruszewska, *Point-and-click*, Witryna Czasopism.pl (<<http://witryna.czasopism.pl/>>) nr 22 (224) z dnia 20 listopada 2008, akapit 4.

<sup>39</sup>D. Higgins za A. Przybyszewska, *Którędy do literatury nowomiedialnej?* (<[http://katalog.czasopism.pl/index.php/Fragile\\_2/2\\_008](http://katalog.czasopism.pl/index.php/Fragile_2/2_008)>, 27 grudnia 2008, akapit 4.

szczególne składowe elementy-nośniki<sup>40</sup>. „Zwyczajne połączenie tekstu i obrazu w jednym dokumencie nie jest przecież jeszcze przekazem multimedialnym”<sup>41</sup>. Staje się nim przekaz, który „**angażuje więcej niż jeden zmysł**”<sup>42</sup> a jednocześnie jest interaktywny (gdzie interaktywność oznacza dopasowywanie przekazu przez odbiorcę do swoistych potrzeb oraz aktywność odbioru)<sup>43</sup>.

Współczesna intermedialność może sugerować „powrót do pierwotnego odbioru świata. Jawił się on jako hipertekst wieloznakowy i wymagał zaangażowania zmysłów człowieka – jego wzroku, słuchu, a nawet dotyku, węchu i smaku”<sup>44</sup>. Zmysłowy i pozaintelektualny, „wywołuje postawy interakcyjne, nawet wtedy, gdy prezentowane lub czytane teksty nie dają takich wskazówek”<sup>45</sup>. Zbliżony jest do dziecięcego oglądu rzeczywistości<sup>46</sup>.

### Strategia kameleona i koktajl party – podszywanie się i mieszanie gatunków

Z wizualizowaniem się słowa pisanego<sup>47</sup> mamy do czynienia w poezji konkretnej czy liberaturze. Okładki powieści młodzieżowych udają postery filmowe, książki dla najmłodszych – kadr telewizyjny<sup>48</sup>. Spotykamy epatowanie pojęciem „multimedialności” w stosunku do tekstów audiowizualnych<sup>49</sup>.

Innym przejawem „mieszania” jest dominacja komunikacji instruktazowej<sup>50</sup>. Najbardziej pożądanymi tekstami kultury masowej są „przewodniki, poradniki, instrukcje obsługi, antologie przepisów i porad, słowem: kompendia wiedzy aktywnej, dzieła klasyfikacji użytkowej”<sup>51</sup>. Hopfinger pisze o konkurencji, jaką dla literatury stanowią formy paraliterackie: „esej, wspomnienie, pamiętnik, biografia i autobiografia, reportaż, doku-

<sup>40</sup>Ibidem.

<sup>41</sup>D. Grygowski, *Dokumenty nieksiążkowe w bibliotece*, Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich, Warszawa, s. 52.

<sup>42</sup>Ibidem.

<sup>43</sup>Ibidem, s. 53.

<sup>44</sup>A. Książek-Szczepanikowa, „Czytanie” obrazu czy przekład intersemiotyczny? *Dwa teksty – literacki i malarski*, w: B. Myrdzik, I. Morawska (red.), *Czytanie tekstów kultury...*, op. cit., s. 402.

<sup>45</sup>Ibidem.

<sup>46</sup>Ibidem, s. 401.

<sup>47</sup>M. Hopfinger, op. cit., s. 80.

<sup>48</sup>J. Papuzińska, 2006, *Wpływ świata mediów na kształt książki dziecięcej i style jej odbioru*, w: G. Leszczyński i in. (red.), *Książka dziecięca 1990–2005. Konteksty kultury popularnej i literatury wysokiej*, Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich, Warszawa.

<sup>49</sup>D. Grygowski, 2006, *Od literatury audialnej do literatury multimedialnej*, w: G. Leszczyński i in. (red.), *Książka dziecięca...*, op. cit., s. 195.

<sup>50</sup>E. Balcerzan, *Nowe formy w pisarstwie...*, op. cit., s. 258.

<sup>51</sup>Ibidem, s. 258.

ment” oraz przekazy audiowizualne<sup>52</sup>. Jedno i drugie występuje w książkach-grach (stylizacja na pamiętnik, autentyczne dokumenty lub podręcznik).

Pojawia się alegatywność<sup>53</sup> oraz związana z nią sylwiczność<sup>54</sup>. Alegatywność, termin Gisèle Mathieu-Castellani, to „przyłączenie się do cudzego stylu, powołanie się na cudzy tekst ze względu na jego kulturową pozycję autorytetu (albo też nadanie mu rangi autorytetu przez sam fakt pozytywnego odwołania się do niego)”<sup>55</sup>. Sylwiczność to czerpiące z tradycji archaicznych tekstów rękopiśmiennych pojęcie Ryszarda Nycza<sup>56</sup> – wprowadzanie do konstrukcji tekstu różnorodnych form i gatunków<sup>57</sup>.

Sylwiczność współczesnych tekstów wpisuje się w nurt symulowania rzeczywistości; ma być przede wszystkim „potwierdzeniem realizmu”<sup>58</sup>, „potwierdzić autentyczność wydarzeń”<sup>59</sup>; służy także ekspozycji stanów emocjonalnych bohaterów<sup>60</sup> i alegatywności<sup>61</sup>, może być zabawą autora z czytelnikami<sup>62</sup>. Wielomedialność realizowana jest m.in. przez przyjęcie formy „bloga, strony graficznie stylizowanej na plik word”<sup>63</sup>. Źródła nawiązań czy zapożyczeń są jawne, czy wręcz celowo uwypuklone, to intertekstualność z podpowiedzią<sup>64</sup> o alegatywnym rodowodzie.

Michał Zając proponuje pojęcie książki konwergencyjnej, która „miałaby być więc (mogłaby być?) otwartym formatem, w którym narracja stanowiłaby w dalszym ciągu podstawę, tyle że papier/druk nie domykałby jej. Książka taka (w sensie nośnika) stanowiłaby centrum, od którego mogłaby rozpoczynać się dalsza przygoda. Czytelnik miałby do czynienia z szeregiem medialnych «rozszerzeń» narracji (nie: «wersji», jak to bywa obecnie). Część z owych rozszerzeń zakładałaby z definicji aktywność intelektualną i kreatywność czytelnika/użytkownika”<sup>65</sup>. Zając wychodzi z pozycji badacza literatury dziecięcej; obecnie książka konwergentna adresowana jest nie tylko do czytelnika dziecięcego czy młodzieżowego, coraz częściej spotykane są książki konwergentne dla

<sup>52</sup> M. Hopfinger, op. cit., s. 18.

<sup>53</sup> I. Mazurkiewicz-Krause, *Intertekstualność w powieściach dla dziewcząt na przykładzie utworów Krystyny Siesickiej, Zofii Chądzyńskiej, Marty Fox i Barbary Kosmowskiej*, w: B. Myrdzik, I. Morawska (red.), *Czytanie tekstów kultury...*, op. cit., s. 194.

<sup>54</sup> Ibidem, s. 196.

<sup>55</sup> S. Balbus, *Między stylami*, Universitas, Kraków, s. 117.

<sup>56</sup> Zob. R. Nycz, *Sylwy współczesne. Problem konstrukcji tekstu*, Ossolineum, Wrocław.

<sup>57</sup> I. Mazurkiewicz-Krause, op. cit., s. 196.

<sup>58</sup> Ibidem.

<sup>59</sup> Ibidem, s. 197.

<sup>60</sup> Ibidem.

<sup>61</sup> Ibidem.

<sup>62</sup> Ibidem.

<sup>63</sup> I. Mazurkiewicz-Krause, op. cit., s. 199.

<sup>64</sup> Ibidem, s. 200.

<sup>65</sup> M. Zając, op. cit., s. 3.

dorosłych – może to świadczyć o rozpowszechnianiu się „dziecięcego” sposobu odczytywania książek.

### Książka dziecięca

„Książki dla dzieci są dziełami o strukturze otwartej”<sup>66</sup>, a więc metaforyczną przestrzenią gry. Przede wszystkim jednak **„w kontakcie z najmłodszym odbiorcą książki, przedmiot stawiany przez wielu humanistów na piedestale, przejmując cechy i funkcje zabawki”**<sup>67</sup>. Tego typu nowatorstwo formalne<sup>68</sup> – książka zaprojektowana jako gra albo częściej zabawka – jest w obszarze literatury dziecięcej znana od średniowiecza<sup>69</sup>. Ujmując rzecz historycznie, można wyróżnić rozbudowane instrukcje/opisy gier<sup>70</sup>, gry planszowe, opowiadające historie (fabularyzowane)<sup>71</sup>, publikacje z wmontowanymi zabawkami, kodeksy w kształcie zabawki czy z ruchomymi elementami<sup>72</sup> oraz książki grające/wydające dźwięki<sup>73</sup>. Obecnie – także publikacje na platformie elektronicznej. Synergiczny odbiór książki jako całości, złożonej tak z tekstu, jak i obrazu oraz nośnika o odpowiednim kształcie i specyficznej fakturze – jest naturalny (niejako organiczny, związany z psychologią rozwoju dziecka)<sup>74</sup> i bywa następnie wykorzystywany jako zabieg formalny oraz/lub marketingowy.

### Liberatura

W przypadku liberatury „forma książki ma (...) znaczenie fundamentalne, a jej wygląd może być najzupełniej dowolny (zgodnie z drugim znaczeniem łacińskiego *liber*)”<sup>75</sup>, przy czym „sama obecność” odstępstw od wzorca kodeksu „nie decyduje o przynależności do liberatury – muszą być one integralną częścią dzieła, a nie tylko pełnić funkcji ozdobników”<sup>76</sup>. Fajfer pisze „o liberaturze jako odrębnym rodzaju literackim (...), w którym oprócz tekstu nośnikami znaczenia są także wszelkie elementy graficzne i fizyczna prze-

<sup>66</sup>Ibidem., s. 30.

<sup>67</sup>Ibidem, s. 30–31.

<sup>68</sup>Ibidem, s. 28.

<sup>69</sup>J. Dunin, op. cit., s. 45–48.

<sup>70</sup>Ibidem.

<sup>71</sup>Ibidem, s. 64.

<sup>72</sup>Ibidem, s. 103–105.

<sup>73</sup>M. Zając, op. cit., s. 28–29.

<sup>74</sup>Ibidem, s. 17.

<sup>75</sup>K. Bazarnik, Fajfer Z., *Co to jest liberatura*. liBeratura, < [http://ikkrakow.nazwa.pl/liberatura/1\\_idea.html](http://ikkrakow.nazwa.pl/liberatura/1_idea.html)>, 27 grudnia 2008, akapit 3.

<sup>76</sup>Ibidem, akapit 5.



strzeń książki (łac. *liber*)<sup>77</sup>. Fajfer wyróżnia: liberaturę z przewagą czynnika architektonicznego, gdzie „tekst niejako wymusza określoną budowę książki czy jej fragmentu”, liberaturę o charakterze wizualnym, gdzie „warstwa graficzna (rysunki, zdjęcia) zintegrowana jest z tekstem lub też sam tekst układa się w jakiś obraz”, liberaturę o dominującej sferze materialnej, gdzie występuje „papier czy inny materiał, czasami też przedmioty tworzące z książką rodzaj instalacji” oraz dzieła liberackie, łączące wymienione cechy<sup>78</sup>.

## Hipertekst

Hipertekst (w rozumieniu nowomediinalnym) powstaje na skutek nawigacji przez hiperłącza i zawiera przekaz obrazu, słowa oraz danych<sup>79</sup>. Jest to Barthes'owski interaktywny i multimedialny tekst idealny: odbiorca wybiera ścieżki narracyjne i współtworzy strukturę dzieła, „używa hiperłącza jako przejść między jednostkami tekstu lub innymi znaczeniowymi elementami utworu”, a środki niewerbalne i wielomediinalne mają na celu „rozbudowywanie znaczeń tekstu”<sup>80</sup>.

## Książki-gry. Definicja i charakterystyka zjawiska

Do kategorii książek-gier należą te publikacje, które łączą cechy szeroko pojętej książki oraz gry. Podobną kategorią publikacji będą książki-zabawki, w Polsce badane przez twórcę pojęcia książki konwergencywnej Michała Zająca. Zabawa i gra są pojęciami pokrewnymi i komplementarnymi (gry jako podzbiór zabaw, zabawa jako składowa część gry<sup>81</sup>), ale nie jednoznaczными. Zgodnie z definicją Kate Salen i Erica Zimmermana zabawa (*play*) to swobodne poruszanie się w obrębie bardziej uporządkowanej/sztywniejszej (*more rigid*) struktury; zabawa jest jednocześnie umotywowana/uwarunkowana tą strukturą, jak i tworzona w opozycji do niej<sup>82</sup>. W tym sensie książki-zabawki motywują do podejmowania zabawy, możliwej wtedy, gdy czytelnik podejmie aktywną manipulację załączonymi elementami, zacznie je przedstawiać i do pewnego stopnia przekształcać (na przykład spotykane na obszarze książki dziecięcej publikacje z elementami ruchomymi,

<sup>77</sup> Z. Fajfer, *Nie(o)pisane liberatury*, „Witryna Czasopism.pl”, nr 30(77), <<http://witryna.czasopism.pl>>, 27 grudnia 2008, akapit 2.

<sup>78</sup> Ibidem, akapity 10–12.

<sup>79</sup> M. Janusiewicz, *Czytelnik – współtwórcą utworu, czyli spodziewana zamiana miejsc. Różne strategie aktywności odbiorcy, wpisane w konstrukcję i formę utworu, jako zapowiedź rozwoju literatury multimedialnej i hipertekstowej*, w: I. Borkowski, A. Woźny (red.), *W świecie komunikacji zdegradowanej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2007, s. 248.

<sup>80</sup> Ibidem, s. 252.

<sup>81</sup> K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play. Games Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2004, s. 72–73.

<sup>82</sup> Ibidem, s. 311.

tworzącymi kompozycje przestrzenne, jak *Statek Piracki*<sup>83</sup>, z pozoru bardzo typowy, choć stylizowany na starą, okutą księgę kodeks, który daje się rozłożyć w makietę portu lub karaibskiej wyspy oraz model galeonu, łącznie z masztem i bocianim gniazdem). Książka-gra musiałaby dodatkowo spełniać definicję gry: być systemem, w którym gracze angażują się w sztuczny konflikt, zdefiniowany za pomocą zasad, i skutkujący mierzalnym wynikiem<sup>84</sup>.

Książki-gry są więc „grywalne”, czyli charakteryzują się specyficznymi cechami, pozwalającymi na przybranie wobec nich strategii odbioru gracza, i do takiego odbioru są projektowane; „grywalność” stanowi ich immanentną wartość, jest zamierzona przez twórcę. Wynika z tego, że każda książka-gra jest książką-zabawką, ale nie każda książka-zabawka musi być grą. Choć forma takich książek jest istotna, sama w sobie nie stanowi o tym, czy dany tekst jest czy nie jest grą. Od aspektu formalnego ważniejsze jest, czy książka (tekst) umożliwia odbiór poprzez strategię gry. W kontekście książek-gier kluczowymi elementami warunkującymi „grywalność” będą zarówno **intermedialność** (osiągalna poprzez zróżnicowanie środków wyrazu), jak i **interaktywność** (pozwalająca zaangażować się w konflikt). Spełniające te dwa warunki książki-gry znaleźć można w literaturze dziecięcej, na obszarze liberatury oraz wśród publikacji hipertekstowych.

Spśród grona publikacji korzystających z szerokiego repertuaru środków (wykraczających daleko poza tradycyjny, przezroczysty dla czytelnika, czarny druk na tradycyjnie oprawionych papierowych kartkach) można wyróżnić dodatkowo teksty narracyjne, prezentujące określoną (lub niekiedy tylko potencjalną) fabułę. Obserwowalnym wynikiem gry toczonej na podstawie książki-grę mogłaby więc być zarówno zdobyta przez gracza-odbiorcę informacja, jak i wykreowana przez odbiorcę na bazie wyjściowych elementów fabuła.

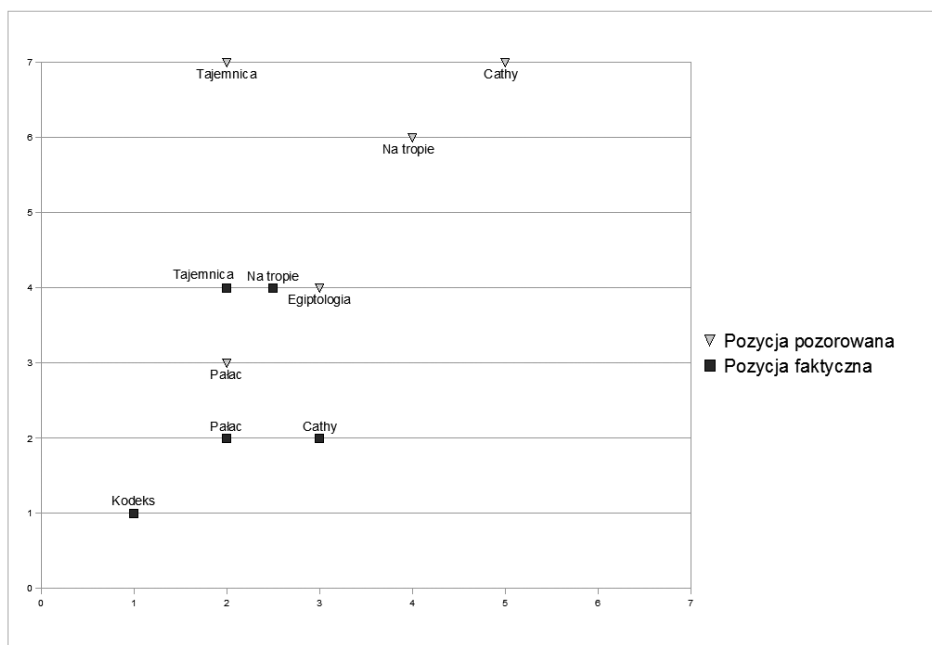
Typowe dla książek-gier zjawiska: wizualizowanie się słowa pisanego, wpływ komunikacji instruktażowej, alegatywność, sylwiczność i konwergencyjność mogą wystąpić w klasycznych kodeksach, ale im więcej intermedialności i interaktywności, tym są one bardziej aktywne i produktywne. Szczególną rolę odgrywają interaktywność i multimedialność, które niejako „warunkują” nasilenie pozostałych cech (np. intermedialność otwiera dla sylwiczności dostęp do wielu kanałów medialnych, a interaktywność umożliwia zaawansowaną konwergencję). Obie – jako własności stopniowalne – można zobrazować na dwóch osiach wykresu. Graficzny układ możliwych „pozycji”, które książki zajmują w interaktywno-intermedialnym kontinuum, ukazuje różnice i podobieństwa między różnymi typami gier-książek, a także (w bardziej ogólnym planie) relacje między książką a nowymi mediami.

<sup>83</sup>J. Coppendale, *Statek piracki*, tłum. P. Zarawska, Wydawnictwo Debit, Bielsko-Biała, 2007.

<sup>84</sup>Ibidem, s. 83.

## Intermedialność a interaktywność – próba nakreślenia continuum

Zależność między tymi dwoma aspektami można przedstawić na wykresie, na którym oś odciętych obrazuje zwielokrotnianie używanych kanałów medialnych, zaś oś rzędnych – narastającą interaktywność. Na tym wykresie tradycyjny kodeks pozbawiony ilustracji zajmuje pozycję (1,1).



Posługuje się przekazem werbalnym w sposób zakładający „niewidzialność” czy też „transparentność” warstwy wizualnej tekstu<sup>85</sup>; ważny jest sam abstrakcyjnie pojmowany przekaz, a nie jego aspekt wizualny. Jest to, oczywiście, pozycja idealna – fizyczność dzieła (ciężar, zapach, faktura papieru, szelest kartek) może również docierać do czytelnika. Tu zakładamy, że (x=1) oznacza kodeks, który został stworzony jako nieingerujący w odbiór swoim wymiarem materialnym nośnik abstrakcyjnego tekstu i tak też jest najczęściej odbierany.

Aby natomiast dotrzeć do sensu dzieła, wymagany jest od odbiorcy pewien stopień aktywności; może on także manipulować kodeksem (tworem fizycznym) wedle swoich potrzeb. Z jednej więc strony odbiorca musi przetworzyć w swojej świadomości znaki

<sup>85</sup> E. Wolańska, *Współdziałanie słowa i obrazu w prasie tabloidowej. Ujęcie semiotyczne, w Język polski XXI wieku: analizy, oceny, perspektywy*, Tertium, Kraków, 2007, s. 322.

alfabetu na sensory i relacje oraz np. wypełnić miejsca niedookreślenia (co można nazwać aktywnością), z drugiej zaś jest w stanie np. kartkować, przeskakiwać strony, opuszczać fragmenty tekstu. Dlatego kodeks ma charakter pre-interaktywny.

Na przeciwnym krańcu wykresu sytuuje się gra sieciowa połączona z grą uliczną lub *playing by forum* (5,7), oferując jako nośnik informacji słowo pisane, dźwięk, obraz, animację oraz dotyk/ruch (pozycja 5 na osi odciętych), jednocześnie wymagając od odbiorcy odczytania przekazu werbalnego, nawigacji, zmiany struktury tekstu oraz czynności niezwiązanych bezpośrednio z dziełem, realizowanych w aktualnym świecie (pozycja 7 na osi rzędnych). Analizowane przeze mnie teksty mieszczą się pomiędzy tymi dwoma ekstremami, charakterystyczna jest jednakże rozpoznawana przez wielu badaczy tendencja tekstów mniej interaktywnych czy mniej intermedialnych do upodobniania się do wyżej ułożonych typów dzieł<sup>86</sup>. Umieszczenie analizowanych pozycji na wykresie pomaga tę tendencję udokumentować i wizualizować.

### Poziomy intermedialności

Oś rzędnych  $x$  obrazuje narastającą intermedialność, gdzie:

1. oznacza druk jako nośnik abstrakcyjnego tekstu;
2. to tekst (przekaz werbalny) i inny kanał medialny (np. obraz) – pod warunkiem, że oba są ze sobą ściśle sprzężone i nawzajem się uzupełniają, współtworzą znaczenie;
3. odnosi się do tekstu i dwu innych kanałów medialnych, (np. tekst plus obraz plus ruchoma układanka – umożliwiająca manipulacje);
- 4-7. to tekst i kolejne kanały medialne.

Możliwe jest (teoretycznie) wykorzystanie aż sześciu kanałów (obraz, animacja, dźwięk, dotyk/ruch, zapach i smak) oprócz przekazu werbalnego.

Niektóre teksty sytuują się pomiędzy tymi głównymi wartościami. Np. tradycyjny kodeks wydrukowany kolorową czcionką znajdzie się na pozycji ( $x=1,5$ ;  $y=1$ ). Kolor czcionki zwraca uwagę czytelnika swoją odmiennością, jest czymś więcej niż „przezroczysty” tekst ( $x$  większe niż 1), ale nie jest obrazkiem, nie tworzy nowego kanału komunikacji ( $x$  mniejsze niż 2).

<sup>86</sup>O wpływie filmu na książkę dziecięca pisali m. in. J. Papuzińska, *Wpływ świata mediów na kształt książki dziecięcej i style jej odbioru*, oraz D. Grygowski, *Od literatury audialnej do literatury multimedialnej*, s. 195, oba w: Leszczyński G. i inni (red.), *Książka dziecięca...*, op. cit.

## Poziomy interaktywności

Oś rzędnych wykresu ma obrazować narastającą interaktywność omawianych dzieł – ponieważ szeroko rozumiana interaktywność może być uważana za cechę stopniowalną. Nie ma dzieł całkowicie nieinteraktywnych, w sensie niepoddawania się manipulacji, nieotwierania przed odbiorcą dowolności odczytań czy niewymagania od odczytującego podejmowania żadnych działań; są natomiast dzieła odbierane jako umożliwiające manipulację, pozwalające na dowolność odczytań czy wymagające działań ze strony odbiorcy *bardziej* niż inne.

Problematyczny jest sam termin. Interaktywność to pojęcie modne, chętnie używane zarówno w sferze popkultury, jak i dyskursu naukowego – a co za tym idzie, o znaczeniu bardzo szerokim, często pokrywającym zupełnie odmienne, a nawet przeciwstawne treści. Należy poczynić więc ważne zastrzeżenie: oś rzędnych obrazuje różne, skorelowane aspekty interaktywności. Bezdyskusyjnie *interaktywnym będzie takie dzieło, które (płynnie) reaguje na akcje odbiorcy zmianą swojej struktury w sposób wykraczający poza początkowo zaplanowany/zaprogramowany schemat*. Czy nawigowanie w obrębie dzieła (po wytyczonych przez twórcę ścieżkach, bez dodawania nowych elementów) również oznacza, iż tekst taki jest interaktywny? Możemy wątpić, ale są przecież wspomniani wyżej badacze, uznający, że tak jest – podobnie jak tacy, którzy za interaktywne uznają tradycyjne książki (tradycyjne, więc najczęściej w ogóle pozbawione hiperłączy czy mechanizmów, które by pozwalały na trwałą lub czasową zmianę struktury czy generowanie przekazu pod wpływem działań czytelnika).

Oś rzędnych ma zatem obrazować wiele odczytań terminu interaktywność. Ogólnie mówiąc, *interaktywność oznacza na osi rzędnych taką właściwość dzieła, której obecność (w różnym nasileniu) wymusza aktywność ze strony odbiorcy; konsekwencją tej aktywności jest zmiana struktury dzieła, pojmowana zarówno jako zmiana jednostkowego odczytania (przypadek poststrukturalnych teorii dzieła otwartego), jak i zmiana struktury funkcjonującej w obiegu społecznym (przypadek hipertekstów współtworzonych – rozszerzanych – przez użytkowników uprawnionych do dopisywania dowolnych treści)*. W tym drugim znaczeniu można by wyróżnić dodatkowo: zmiany dokonywane w obrębie interfejsu, które nie powodują odstępstw od tekstu takiego, jakim zaplanował go autor (np. ułożenie będących częścią publikacji puzzli) oraz zmiany dokonywane w głębokiej strukturze dzieła, nad których jakościowym charakterem autor ma minimalną kontrolę (czego najlepszym przykładem może być dopisywanie/dokładanie nowych elementów)<sup>87</sup>.

<sup>87</sup> Autor dzieła może narzucić ramy ilościowe (np. wyznaczyć do wypełnienia tekstem konkretne puste pole, tak jak w powieści Krystyny Siesickiej *Chwileczkę, Walerio*), może też zdeterminować kanały medialne, jakimi mają się posłużyć odbiorcy-współtwórcy. Istnieje prawdopodobieństwo, iż określenie kanałów medialnych w jakimś stopniu zdeterminuje także treść przekazu; przekaz ten może też być – jawnie lub w sposób zawoalowany – oceniany (np. fanfiki publikowane na stronach internetowych).

Na osi rzędnych podstawowymi kategoriami będą pre-interaktywność, nawigacja, operacje logiczne, zmiany struktury oraz tzw. inne czynności. Dążąc do uszczegółowienia wykresu, można przyjąć następującą klasyfikację:

1. pre-interaktywność;  
oznacza ona naturalną (immanentną) właściwość każdego tekstu pisanego, którego odbiór wymaga podejmowania przez odbiorcę określonego wysiłku intelektualnego, a także ściśle fizycznej manipulacji (przewracanie stron w kodeksie).
2. nawigacja wymuszona przez strukturę tekstu (metafora „ślepej uliczki”);  
chodzi tu o nawigację wymuszoną eksplicytnie przez odnośniki w tekście (typu „idź do strony...”) lub implicytnie zalecaną jako właściwa taktyka odbioru (np. cofanie się, aby na którejś z wielu ilustracji odszukać ukrytą wskazówkę). „Uliczka” jest „ślepa”, ponieważ nawigowanie po tekście jest bardzo ograniczone – istnieje tylko jedna główna linia fabularna, która wprawdzie posiada odgałęzienia, ale są one ślepe, zawsze trzeba zawrócić do głównego pnia. W gruncie rzeczy mamy do czynienia z fabułą linearną.
3. nawigacja w alternatywnych kierunkach (metafora „drzewka połączeń”);  
nawigacja – przez odnośniki (eksplicytna) lub bez nich (implicytna), podobnie jak w punkcie 2. umożliwia co najmniej dwa „kierunki czytania”, z których żaden nie jest uprzywilejowany. Tekst jest więc odbierany jako nieliniowy albo całkiem afabularny.
4. operacje logiczne – rozwiązywanie zagadek;  
niektóre teksty oprócz opowieści fabularnej oferują czytelnikowi dodatkowe wyzwanie – zagadkę logiczną, której rozwikłanie wymaga zupełnie innych operacji mentalnych niż zwykła lektura. Fragmenty narracyjne mogą stanowić pretekst do wprowadzenia zagadki; zagadka może też stanowić jedynie „ornament” (przykładem ostatniego mogłyby być zagadki stawiane Bilbo Bagginsowi przez Golluma). Jej rozwiązanie albo wpływa na fabułę (np. wymuszając nawigację), albo też nie. Posunięcia szachowe w *Pałacu o stu bramach* decydują o przejściu do konkretnej sceny, natomiast rozwiązanie *Tajemnicy Merlina* nie zmienia niczego w linii fabularnej.
5. zmiany struktury – układanie całości lub części tekstu z kawałków;  
czytelnik otrzymuje luźne fragmenty tekstu, z których samodzielnie układa większą całość. Przykładem *Sto tysięcy miliardów wierszy* Raymonda Queneau.
6. dopisywanie/wymuszanie generowania nowych elementów;  
struktura dzieła, także ta dostępna w obiegu społecznym, ulega w tym wypadku zmianie. Kwestią przyszłych badań i rozważań jest dalsze uściślenie tej kategorii. Co jest przejawem wyższej interaktywności? Umożliwienie odbiorcy dopisywania, czyli tworzenia nowych jakości, niezależnych od zamysłów pierwotnego twórcy (dzieło w pełni otwarte), czy może jednak takie skonstruowanie dzieła,

- aby samo generowało nowe elementy pod wpływem bodźców wysyłanych przez odbiorcę (jak gra komputerowa)?
7. inne czynności, oderwane od tekstu i wkraczające w sferę świata zewnętrznego, np. spacer po realnie istniejącej galerii obrazów czy wysłanie listu w urządzeniu pocztowym.

## Niektóre typy książek-gier i analiza przykładów ich realizacji

### 1. Gra paragrafowa

Przykładem gry paragrafowej będzie *Pałac o stu bramach* Carla Frabettiego, wydanie polskie<sup>88</sup>. Projektowana przez Agnieszkę Tokarczyk okładka tej niezbyt obszernej (112 strony) i niedużych rozmiarów (format zbliżony do A6) książki stylizowana jest na oprawę starodruku. Umieszczony na okładce pęk kluczy, spiętych czerwoną tasiemką z plecionki, sprawia wrażenie położonego na kodeksie przedmiotu. Można więc powiedzieć, że sama okładka pozornie znajduje się na pozycji  $x=3$  (tekst, obraz i dotyk). W rzeczywistości kluczy nie można wziąć do ręki – tak okładka, jak i sama książka plasują się na pozycji  $x=2$  (tekst i obraz). Nierozłącznym składnikiem tekstu (wydrukowanego zresztą czerwoną czcionką) są wizualizacje stanów partii szachowej i inne elementy graficzne. Odbiorca *Pałacu...* wybiera ścieżki narracyjne w ograniczonym do (najczęściej) dwóch możliwości zakresie, bywa jednak, że kolejne rozdziały kończą się zaleceniem, aby podążyć w jedno konkretne miejsce w tekście. Działania odbiorcy polegają więc na lekturze, nawigacji (stosunkowo ograniczonej) oraz rozwiązywaniu zagadek logicznych. Nawigacja może być, oczywiście, swobodniejsza – jeżeli sam odbiorca tak zdecyduje. W jednym i w drugim przypadku nie ulega zmianie struktura wewnętrzna dzieła ani nawet jego interfejs, stąd  $y=2$ .

### 2. Gra mozaikowa

Pod tym pojęciem rozumiem grę, w której celem jest odnalezienie ukrytego wśród zawiłych ilustracji bądź kolaży motywu. Przykładem służy seria *Wielkie Poszukiwania* – jest to jednak ciąg publikacji pozbawionych fabuły (każda plansza pokazuje scenę, na której ukazane są ludzkie działania, ale poszczególne sceny nie tworzą historii; tekst pełni funkcję informatywną, tłumaczy i wyjaśnia). *Tajemnica Merlina*<sup>89</sup> to gra mozaikowa a zarazem tekst literacki (historia o tradycyjnej, linearnej strukturze). Można czytać *Tajemnicę...* tak jak opowiadanie, można też postarać się odpowiedzieć na zagadkę, szukając wskazówek w tekście oraz w ilustracjach. Znalezienie odpowiedzi nie wiąże się jednak

<sup>88</sup>C. Frabetti, *Pałac o Stu Bramach*, tłum. M. Szafrńska-Brandt, Nasza Księgarnia, Warszawa 2008.

<sup>89</sup>J. Gunson, M. Coombe, *Tajemnica Merlina*, HarperCollins Publishers, Londyn 1998.

z jakimkolwiek wpływem na strukturę dzieła. *Tajemnica...* umieszczona jest w punkcie ( $x=2$ ,  $y=4$ ) wykresu, co oznacza, iż operuje tekstem i obrazem ( $x=2$ ), nie narzuca ścieżek nawigacji, ale podejmowanie nawigacji wydaje się konieczne dla rozwikłania zagadki ( $y=4$ ). *Tajemnica...* aspiruje jednak do wyższej pozycji na osi rzędnych. Wysłanie rozwiązania zagadki na adres wydawnictwa to wzięcie udziału w konkursie, w którym można wygrać (przedstawione na zdjęciach w książce) przedmioty-artefakty<sup>90</sup> lub dużą sumę pieniędzy. Można kontaktować się więc z wydawnictwem (pozornie  $y=7$ ), ale nie jest to konieczne do odbioru dzieła.

### 3. Kodeks z fragmentami narracyjnymi i elementami ruchomymi w typie gry mozaikowej

*Na tropie fałszerzy dzieł sztuki*<sup>91</sup> rozpoczyna się częścią narracyjną pt. *Tajemniczy rozmówca* – komiksem złożonym z komputerowo generowanej, „trójwymiarowej” barwnej grafiki. Ta krótka (zaledwie trzy stronic) sekcja służy przedstawieniu problemu i zaangażowania odbiorcy do udziału w grze mozaikowej, polegającej na odnajdywaniu drobnych zmian w arcydziełach światowego malarstwa. Za nią jest jeszcze galeria zdjęć (także hiperrealistyczne, komputerowe sylwetki w typie postaci z gry *The Sims*) i strona wyjaśniająca zasady poszukiwań. Książkę kończą krótkie sekcje *Pomocna dłoń* i *Godzina prawdy*, podające rozwiązanie zagadki, wypełniają natomiast horyzontalnie rozdzielone (niezależne od siebie) stronic: górne to nieco zmodyfikowane reprodukcje obrazów, dolne – zdjęcia oryginalnych dzieł oraz opis ich powstania, cech szczególnych. Mamy więc do czynienia z przemieszaniem tekstu narracyjnego z tekstem ściśle informatywnym, pewien sposób swobody nawigowania, także zagadkę do rozwiązania. Lupa dołączona do edycji powoduje, że w tym wypadku  $x=2,5$  (więcej niż sam tekst i obraz, idea pewnej manipulacji/taktylności, ale nie pełen kolejny kanał medialny). Umowny poziom interaktywności wynosi tu  $y=4$ , ponieważ mamy do czynienia z zagadką wymuszającą nawigację. Można jednak twierdzić, że *Na tropie...* podszywa się pod grę komputerową – zarówno stylistyką ilustracji, jak i specyficznym układem stron przypominających okienka w przeglądarce. Uduje w pełni nawigowalną i interaktywną (zmieniającą strukturę interfejsu pod wpływem działań odbiorcy) grę: pozorowane  $y=6$ . Analogicznie, pozorowane  $x=4$  (tekst, obraz, animacja, dźwięk).

<sup>90</sup> Pod pojęciem artefaktu rozumiem tu przedmioty takie jak np. pocztówki, koperty, kartki z zapiskami, biżuteria, dodawane do książek-gier (porównaj angielski termin *kit*, czyli zestaw), które dążą do umownego lub jak najpełniejszego odwzorowania rzeczywistości. Publikacją, która sama w sobie jest w całości artefaktem, będzie *An Extraordinary Correspondence* autorstwa N. Bantock i S. Griffine, 1991 – kolekcja zakopertowanych listów.

<sup>91</sup> A. Nielsen, *Na tropie fałszerzy dzieł sztuki. Znajdź różnice, rozwiąż zagadkę przestępstwa!*, tłum. B. Mierzejewska, Larousse Polska, Wrocław, 2003.



#### 4. Ilustrowany kodeks z elementami ruchomymi

Wbrew pozorom (liczne ruchome artefakty, układ stron, okładka z wmontowanym „szlachetnym” kamieniem), służąca tu za przykład *Egiptologia*<sup>92</sup> ma jak najbardziej linearną fabułę i jest bliska tradycyjnym tekstom narracyjnym – tradycyjnym w tym sensie, iż zasadniczo nie wymaga „odmiennego sposobu **czytania** nie mieszczącego się w klasycznej triadzie: *zaciekawienie* – *antycypacja* – *kontrola*, oznaczającego podążanie za wątkiem”<sup>93</sup>. Na osi odciętych zajmuje pozycję  $x=3$  (tekst, obraz, elementy ruchome). Można, owszem, manipulować artefaktami (wyjąć z koperty list, uchylić drzwiczki „skrytki” i dotknąć kawałka papirusu czy próbki „bandaży mumii”, można także zagrać partyjkę staroegipskiej gry *senet*) ale nie służy to szukaniu rozwiązania zagadki ani nie wywołuje żadnych zmian w strukturze ( $y=2$ , czyli nawigacja wymuszona przez strukturę tekstu, tu rozumianą jako obecność ruchomych/uchyłnych elementów i artefaktów zachęcających do manipulowania). *Egiptologia* sprawia jednak wrażenie, iż jest zagadką logiczną, a manipulacje artefaktami doprowadzą do odnalezienia odpowiedzi (stąd pozorowane  $y=4$ ). Wydaje się, że rozwiązujemy tajemnicę zaginięcia pewnej pani archeolog, ale w gruncie rzeczy tylko śledzimy jej losy, na które mamy wpływ nie większy niż odbiorca tradycyjnej powieści detektywistycznej. Tą książką można się więc bawić, ale nie jest to gra, choć zawiera fragment będący grą *sensu stricto* – nie stawia przed odbiorcą żadnego wyzwania, a manipulacje artefaktami nie zmieniają linii fabularnej.

#### 5. Książka konwergencyjna?

Tu przykładem jest *Pamiętnik Cathy*<sup>94</sup>, publikacja nazwana przez Michała Zajęca książką konwergencyjną<sup>95</sup>. Według przytaczanego badacza książka „jest chyba najdoskonalszym przykładem tego trendu wydawniczego”<sup>96</sup>. Także i w tym przypadku widać jednak spory rozróż między faktyczną a pozorowaną pozycją w intermedialno-interaktywnym *continuum*. Publikacja charakteryzuje się znaczną sylwicznością i jak Zajęć słusznie zauważa, „w sferze literackiej *Pamiętnik...* to dynamiczna mikstura chyba wszystkich gatunków i konwencji jakie mogą zainteresować starszych nastolatków: powieść obyczajowa, romans, kryminał, thriller”<sup>97</sup>.

<sup>92</sup> D.A. Steer, *Egiptologia. W poszukiwaniu grobu Ozyrysa. Dziennik z podróży panny Emily Sand*, Wydawnictwo Debit, Bielsko-Biała, 2004.

<sup>93</sup> J. Papuzińska, 2006, *Wpływ świata mediów...*, op. cit., s. 30–31.

<sup>94</sup> S. Steward, J. Weisman, C. Brigg, *Pamiętnik Cathy*, tł. K. Ułiszewski, Egmont, Warszawa, 2007.

<sup>95</sup> M. Zajęć, *Czytam sobie...* Pamiętnik Cathy, Zajęcza Nora, <<http://74.125.77.132/search?q=cache:B8Rsh3DsO-0gJ:www.blogbox.com.pl/blog/zajecza-nora/post/czytam-sobie-pamietnik-cathy>>, 27 grudnia 2008.

<sup>96</sup> Ibidem.

<sup>97</sup> Ibidem.

Zgadzam się także w kwestii licznych dodanych do publikacji artefaktów (podarte zdjęcie, wizytówki, świadectwo urodzenia, ślubu, stare fotografie czy zaproszenia, pożółkłe wycinki z gazet, menu z chińskiej knajpki, serwetka z nadrukiem imitującym odcisnięty ślad uszminekowanych ust i wiele innych<sup>98</sup>), że „czytelnik, który zbada je dokładnie ma szansę znacznie poszerzyć swoją wiedzę na temat wydarzeń opisanych w części tekstowej”<sup>99</sup>. Trudno jednak przyjąć za Zajęcem, iż artefakty czy bogato reprezentowana warstwa ikoniczna rzeczywiście służą takiemu odbiorowi narracji, który miałby całkowicie zdominować odbiór linearny.

Narracja w *Pamiętniku...* jest – wbrew tym wszystkim fajerwerkom – całkiem tradycyjna, linearna. Decyduje tu to, iż artefakty czy rozszerzenia na inne kanały medialne odgrywają w tej publikacji rolę ozdobników, stosunkowo prostych do wyeliminowania (jak pokazuje przykład edycji z ilustracjami zamiast artefaktów). *Pamiętnik...* bez podartego zdjęcia czy poplamionej chusteczki, czytany bez dostępu do sieci, to nadal ta sama książka, co ważniejsze, opowiedziana w bardzo podobny sposób. Korzystanie z rozszerzeń na inne niż kodeks platformy medialne (można np. wysłać do bohaterki maila czy zatelefonować; można zajrzeć na strony internetowe realnie istniejących instytucji) służy pogłębieniu immersji, stworzeniu pozorów jak najgłębszego zanurzenia się w świecie fikcji i w tym sensie przyczynia się do tworzenia opowieści. Pełni jednak rolę ozdobnika – bohaterowie i świat tak czy inaczej eksponowani są w standardowy, tekstowy sposób. To, czy zadzwonimy do Cathy czy nie, nijak nie wpłynie na rozwój fabuły, może za to dać nam pojęcie, jaki jest tembr jej głosu; o tym, że to młoda, energiczna i uczuciowa Amerykanka, wiemy tak czy inaczej z tekstu książki. Dlatego na naszej skali w tym przypadku  $y=2$  (taka strona edytorska umożliwi nawigację, ale nie służy rozwiązaniu zagadki, mającemu wpływ na fabułę, ani nie prowokuje zmian w strukturze dzieła).

Problematyczne jest potraktowanie stron internetowych sprzężonych z książką. Wydawcy sami zachęcają na nich i dają możliwości do tworzenia fanfików (tekstowych oraz ikonicznych), oferują też rozmaite opcje interaktywne (np. wklejenie zdjęcia umożliwi wygenerowanie wizerunku postarzonej o kilkadziesiąt lat twarzy, co ma odniesienia do opowiadanej w drukowanym kodeksie historii). Jeśli przyjmiemy, że strona WWW utworu jest także częścią dzieła, to fanfiki byłyby rozszerzaniem (rozbudowywaniem) jego struktury. Natomiast interaktywne procedury, jak wspomniane modyfikowanie (postarzanie) ludzkich twarzy, mają odniesienie do treści książki, ale jednak nie wpływają na jej linię fabularną w żaden sposób. Można przeczytać *Pamiętnik...*, w ogóle nie otwierając przeglądarki internetowej – a korzystanie z możliwości strony [www.cathysbook.com](http://www.cathysbook.com) nie wpływa na losy bohaterów całkiem tradycyjnej powieści. Dlatego przypisuję *Pamiętnikowi...* w jego omawianej tu wersji (twarda oprawa z załączonymi artefaktami) pozycję  $x=3$

<sup>98</sup> Dostępne są także edycje lokalne książki w miękkiej oprawie, o obniżonej cenie, w których wymienione artefakty są jedynie ilustracjami na wklejce.

<sup>99</sup> Ibidem.

(tekst, obraz, manipulacje), zauważając, iż aspiruje on do zajmowania pozycji  $x=5$  (tekst, obraz, manipulacje, ruch/animacje, dźwięk).

## Podsumowanie

We współczesnej kulturze i przemyśle rozrywkowym dominującą pozycję zajmują media audiowizualne i interaktywne. Można powiedzieć, że multimedialność i interaktywność stały się cenionymi wartościami – jeśli nie estetycznymi, to na pewno rynkowymi, bo oczekiwanymi przez masowego odbiorcę. Jak widać na omówionych przykładach, nie pozostało to bez wpływu na książkę. Książka jako towar komercyjny próbuje „podszyc się” pod zyskowne i atrakcyjne multimedia. Dotyczy to w sposób szczególny książek-gier, z definicji wymagających wielomedialnego i czynnego odbioru. Widać to na dwóch płaszczyznach:

Po pierwsze, książka dąży do multimedialności: zwiększa rolę ilustracji-grafiki w przekazie, stosuje konwergencję z internetem i telefonią, dodaje elementy ruchome (dawniej zjawisko typowe dla książek-zabawek dziecięcych, dziś już nie tylko).

Po drugie, książka upodabnia się do mediów interaktywnych: wprowadza mniej lub bardziej swobodną (nielinearną) nawigację po tekście, stawia przed czytelnikiem zagadki do rozwiązania, a czasem wręcz żąda od czytelnika działań wykraczających poza samą lekturę (np. telefon/e-mail do Cathy).

Można przy tym zaobserwować ciekawe zjawisko, dostrzeżone m.in. przez Papuzińską<sup>100</sup> – niektóre książki chcą sprawiać wrażenie, że są *bardziej* multimedialne i interaktywne niż w rzeczywistości. Takie „udawanie” może dotyczyć tylko szaty graficznej (stylizacja książki-gry na grę komputerową). Może świadomie wprowadzać w błąd czytelnika, jak to czyni *Egiptologia*, która obiecuje czytelnikowi grę w rozwiązywanie zagadki – i obietnicy tej nie spełnia. Bywa też i tak, jak w przypadku *Pamiętnika Cathy* – do zwykłej, linearnej książki dodaje się elementy multimedialne i interaktywne.

Zaproponowany model *continuum intermedialność-interaktywność* pozwala zobrazować omówione prawidłowości, wyraźnie ukazując m.in. to, jak bardzo pozycja „pozorowana” może różnić się od faktycznej. Model wizualizuje także obowiązującą tendencję dążenia do zwielokrotniania dostępnych kanałów medialnych oraz możliwości interakcji.

## Literatura

Allen G., 2000, *Intertextuality*, Routledge, London.

Balbus S., 1993, *Między stylami*, Universitas, Kraków.

Balcerzan E., 2000, *W stronę genologii multimedialnej*, w: Bolecki W., Opacki I. (red.), *Genologia dzisiaj*, Instytut Badań Literackich, Warszawa.

<sup>100</sup> Ibidem, s. 48.

- Balcerzan E., 2007, *Nowe formy w pisarstwie i wynikające stąd nieporozumienia*, w: Ostaszewska D., Cudak R. (red.), *Polska genologia literacka*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Bantock N., 1991, *Griffin and Sabine: An Extraordinary Correspondence*, Chronicle Books LLC, San Francisco.
- Bazarnik K., Fajfer Z., *Co to jest liberatura*. liBeratura <[http://ikkrakow.nazwa.pl/liberatura/1\\_idea.html](http://ikkrakow.nazwa.pl/liberatura/1_idea.html)>, 12 grudnia 2008.
- Bell D., 1994, *Kulturowe sprzeczności kapitalizmu*, tłum. S. Amsterdamski, Wydawnictwa Naukowe PWN, Warszawa.
- Bolecki W., Opacki I., (red.), 2000, *Genologia dzisiaj*, Instytut Badań Literackich, Warszawa.
- Bolińska M., 2007, *Cisza – dźwięk – wizja. O intersemiotycznej naturze tekstów kultury docierających do młodych odbiorców (komiks, słuchowisko, widowisko)*, w: Myrdzik B., Morawska I. (red.), *Czytanie tekstów kultury. Metodologia, badania, metodyka*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin.
- Caillou R., 1973, *Żywioł i ład*, tł. A. Tatarkiewicz, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa.
- Cieslikowski J., 1985, *Literatura osobna*, Nasza Księgarnia, Warszawa.
- Coppendale J., 2007, *Statek piracki*, tłum. P. Zarawska, Wydawnictwo Debit, Bielsko-Biała.
- Cybulski R., 1986, *Książka współczesna*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.
- Dunin J., 1991, *Książeczki dla grzecznych i niegrzecznych dzieci. Z dziejów polskich publikacji dla najmłodszych*, Ossolineum, Wrocław.
- Dymmel A., 2007, *Odbiorca i tekst w perspektywie badań czytelnictwa*, w: Myrdzik B., Morawska I. (red.), *Czytanie tekstów kultury. Metodologia, badania, metodyka*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin.
- Steer D.A., 2004, *Egiptologia. W poszukiwaniu grobu Ozyrysa. Dziennik z podróży panny Emily Sand*, Wydawnictwo Debit, Bielsko-Biała.
- Fajfer Z., 2003, *Nie(o)pisanie liberatury*, „Witryna Czasopism.pl”, nr 30(77) <<http://witryna.czasopism.pl>>, 27 grudnia 2008.
- Fajfer Z., 2005, *Interaktywność*, „Korporacja ha!art” <<http://ha.art.pl/?view=tekst&ai d=24>>, 27 grudnia 2008.
- Fajfer Z., 1999, *Liberatura. Aneks do słownika terminów literackich*, „Dekada Literacka”, nr 5/6(153/154), Kraków.
- Fajfer Z., 2004, *Spoglądając przez dziurę ozonową*, Kraków.
- Frabetti C., 2008, *Pałac o Stu Bramach*, tłum. M. Szafrąńska-Brandt, Nasza Księgarnia, Warszawa.
- Grygowski D., 2001, *Dokumenty nieksiążkowe w bibliotece*, Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich, Warszawa.
- Grygowski D., 2006, *Od literatury audialnej do literatury multimedialnej*, w: Leszczyński G. i in. (red.), *Książka dziecięca 1990–2005. Konteksty kultury popularnej i literatury wysokiej*, Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich, Warszawa.
- Gunson J., Coombe M., 1998, *Tajemnica Merlina*, HarperCollins Publishers, Londyn.
- Has-Tokarz A., 2007, *Nieprofesjonalistów i znawców czytanie tekstów (kultury)*, w: Myrdzik B., Morawska I. (red.), *Czytanie tekstów kultury. Metodologia, badania, metodyka*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin.
- Hopfinger, M., 1997, *Kultura audiowizualna u progu XXI wieku*, Instytut Badań Literackich, Warszawa.
- Janusiewicz M., 2007, *Czytelnik – współtwórcą utworu, czyli spodziewana zamiana miejsc. Różne strategie aktywności odbiorcy, wpisane w konstrukcję i formę utworu, jako zapowiedź rozwoju literatury multimedialnej i hipertekstowej*, w: Borkowski I., Woźny A. (red.), *W świecie komunikacji zdegradowanej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław.

- Kluszczyński R., 1999, *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Instytut Kultury, Warszawa.
- Kruszewska D., 2008, *Point-and-click*, Witryna Czasopism.pl (<http://witryna.czasopism.pl/>) nr 22(224) z 20 listopada 2008.
- Książek-Koniecka H., 1977, *O psychologicznych podstawach ikonicznych kodów rozpoznawczych*, w: Korytowska M. (red.), *Z zagadnień semiotyki sztuk masowych*, Ossolineum, Wrocław.
- Książek-Szczepanikowa A., 2007, „Czytanie” obrazu czy przekład intersemiotyczny? Dwa teksty – literacki i malarski, w: Myrdzik B., Morawska I. (red.), *Czytanie tekstów kultury. Metodologia, badania, metodyka*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin.
- Manovich L., 2006, *Język nowych mediów*, tł. Piotr Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.
- Mazurkiewicz-Krause I., 2007, *Intertekstualność w powieściach dla dziewcząt na przykładzie utworów Krystyny Siesickiej, Zofii Chądzyńskiej, Marty Fox i Barbary Kosmowskiej*, w: Myrdzik B., Morawska I. (red.), *Czytanie tekstów kultury. Metodologia, badania, metodyka*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin.
- Miczka T., 2007, *Multimedia – „multi” w mediach. O nowych formach i wymiarach pluralizacji kultury*, w: Myrdzik B., Morawska I. (red.), *Czytanie tekstów kultury. Metodologia, badania, metodyka*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin.
- Nielsen A., 2003, *Na tropie fałszerzy dzieł sztuki. Znajdź różnice, rozwiąż zagadkę przestępstwa!*, tłum. B. Mierzejewska, Larousse Polska, Wrocław.
- Nycz R., 1984, *Sylwy współczesne. Problem konstrukcji tekstu*, Ossolineum, Wrocław.
- Ostaszewska D., Cudak R. (red.), 2007, *Polska geneologia literacka*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Papuzińska J., 2006, *Wpływ świata mediów na kształt książki dziecięcej i style jej odbioru*, w: Leszczyński G. i in. (red.), *Książka dziecięca 1990-2005. Konteksty kultury popularnej i literatury wysokiej*, Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich, Warszawa.
- Plisiecki J., 2007, *Literatura, film, telewizja – wzajemne oddziaływanie*, w: Myrdzik B., Morawska I. (red.), *Czytanie tekstów kultury. Metodologia, badania, metodyka*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin.
- Przybyszewska A., 2008, *Którędy do literatury nowomediów?* <[http://katalog.czasopism.pl/index.php/Fragile\\_2/20\\_08](http://katalog.czasopism.pl/index.php/Fragile_2/20_08)>, 27 grudnia 2008.
- Salen K., Zimmerman E., 2004, *Rules of Play. Games Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Siesicka K., 1997, *Chwileczkę, Walerio...*, Siedmioróg, Wrocław.
- Sikora D., 2001, *Literatura wobec nowych technologii*, w: Borkowski I., Woźny A. (red.), *Nowe media. Nowe w mediach*, Oficyna Wydawnicza Arboretum, Wrocław.
- Sokołowski M. (red.), 2008, *Media i społeczeństwo. Nowe strategie komunikacji*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń.
- Steward S., Weisman J., Brigg C., 2007, *Pamiętnik Cathy*, tł. K. Uliszewski, Egmont, Warszawa.
- Wal (pseudonim internetowy), 2008, *Liberatura – architektura słowa*, Gazeta.pl <<http://miasta.gazeta.pl/poznan/1,36000,519435.html>>, 27 grudnia 2008.
- Wolańska E., 2007, *Współdziałanie słowa i obrazu w prasie tabloidowej. Ujęcie semiotyczne*, w: Szpila G. (red.), *Język polski XXI wieku: analizy, oceny, perspektywy 17*, Tertium, Kraków.

- Wysłouch S., 2007, *Nowa genologia – rewizje i reinterpretacje*, w: Ostaszewska D., Cudak R. (red.), *Polska genologia literacka*, Wydawnictwo Naukowe PWN Warszawa.
- Zajac M., 2008, *Czytam sobie...* Pamiętnik Cathy, Zajęcza Nora, <<http://74.125.77.132/search?q=cache:B8Rsh3DsO0J:www.blogbox.com.pl/blog/zajecza-nora/post/czytam-sobie-pamietnik-cathy>>, 27 grudnia 2008.
- Zajac M., 2000, *Promocja książki dziecięcej. Podręcznik akademicki*, Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich, Warszawa.

**mgr Aleksandra Mochocka** – Instytut Neofilologii i Lingwistyki Stosowanej, Uniwersytet Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz  
*aleksandra.mochocka@gmail.com*

\* \* \*

## Między interaktywnością a intermedialnością. Książka jako przestrzeń gry

### Streszczenie

Każda książka wymaga od czytelnika udziału w grze w dekodowanie i nadawanie znaczeń, każda jest też w pewnym stopniu interaktywna. Książki mogą także być przestrzenią gry, gdy łącząc cechy tekstu pisanego z dwu- lub trójwymiarowym przedstawieniem graficznym, prezentując nagrania audialne czy audiowizualne lub pozwalając na manipulacje, tworzą jednocześnie (w zgodzie z definicją gry Salen i Zimmermana) sztuczny konflikt, zdefiniowany za pomocą zasad i skutkujący mierzalnym wynikiem. Artykuł dotyczy takich właśnie książek-gier, omawiając ich typy i genezę oraz związane z książkami-grami podstawowe zagadnienia teoretyczne. Przede wszystkim jednak koncentruje się na skonstruowaniu wizualnego modelu relacji dwóch najistotniejszych dla książek-gier kategorii: intermedialności i interaktywności. Intermedialność i interaktywność, umieszczone na dwóch osiach wykresu, tworzą continuum, w obrębie którego usytuowano analizowane publikacje. Wykres odzwierciedla tendencję do podszywania się analizowanych dzieł pod publikacje operujące większą liczbą kanałów medialnych oraz pozwalające na większą aktywność odbiorcy.

### Between interactivity and intermediality. Book as a game space

#### Summary

Decoding and creating meanings, book readers always participate in a game. A book can be, however, a game space or a play space in the literal sense. It can be an accessory and a board, often combining the written text with two- or three-dimensional graphic representations. The article focuses on the book publications which are games in their own right (in accordance with Salen and Zimmerman's definition). After a brief discussion of the development and background of such publications, as well as the presentation of their crucial features, the intermediality vs interactivity continuum is being established. The continuum acts as the visual representation of actual and assumed features of the analysed examples, with the conclusion that the assumed position is invariably higher than the actual one.