

SZTUKA DZIECIĘCA I MŁODZIEŻOWA A NOWE MEDIA

pod redakcją
Macieja Wróblewskiego
Elżbiety Kruszyńskiej
Aleksandry Szwagrzyk



Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika
Toruń 2015

Recenzent
prof. dr hab. Grzegorz Leszczyński

Redaktor wydawniczy
Magdalena Mordawska

Projekt okładki
Piotr Kabaciński

na okładce grafika © Fotolia – Artur Marciniak

Printed in Poland
© Copyright by Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika
Toruń 2015

ISBN 978-83-231-3462-6

WYDAWNICTWO NAUKOWE
UNIwersytetu MIKOŁAJA KOPERNIKA
Redakcja: ul. Gagarina 5, 87-100 Toruń
tel. +48 (0) 56 611 42 95, fax + 48 (0) 56 611 47 05
e-mail: wydawnictwo@umk.pl
Dystrybucja: ul. Mickiewicza 2/4, 87-100 Toruń
tel./fax: +48 (0) 56 611 42 38, e-mail: books@umk.pl
www.wydawnictwoumk.pl

Wydanie I
Druk: Wydawnictwo Naukowe UMK
ul. Gagarina 5, 87-100 Toruń

Spis treści

Znikanie dziecięcego czytelnika? W stronę „nowomediального dzieciństwa” (Maciej Wróblewski).....	7
---	---

Dziecko w kulturze słowa elektronicznego

Miłosz Kłobukowski <i>Wtajemniczenie w kulturę. Literatura dziecięca i młodzieżowa wobec szans, wyzwań i zagrożeń nowych mediów</i>	17
Aleksandra Szwańczyk <i>Stare (vs.) nowe: literatura dla młodych odbiorców a dyskurs nowych mediów</i>	31
Weronika Kostecka <i>Bohaterowie polskiej prozy dla dzieci i młodzieży jako użytkownicy nowych mediów. Rekonesans</i>	39
Agnieszka Kulig <i>Pokolenie social media – między codziennością a fikcją literacką (na przykładzie Wszystkich lajków Marczuka Pawła Beręsewicza)</i>	53
Dominik Borowski <i>Jak w nowych mediach promuje się czytelnictwo wśród dzieci i młodzieży? Wybrane przykłady</i>	63
Elżbieta Kruszyńska <i>Literatura dla dzieci i młodzieży w nowej rzeczywistości, nowa rzeczywistość w literaturze dla dzieci i młodzieży</i>	75
Katarzyna Kotaba <i>Interaktywne książki dla dzieci na urządzenia mobilne</i>	89
Lidia Urbańczyk <i>Intermedialność horrorów dla niedorostłych odbiorców</i>	101
Małgorzata Rauch <i>„Inter” i „hiper” na lekcjach języka polskiego – teoretyczne i pragmatyczne aspekty zagadnienia z perspektywy polonisty</i>	117
Maciej Wróblewski <i>E-book jako czytelnicze doświadczenie młodzieży</i>	127

Dziecko w kulturze obrazu

Marta Baszewska <i>Tradycyjne i nowoczesne ilustracje a psychologia odbioru literatury dziecięcej</i>	139
Marta Woszczak <i>Książka, e-book, aplikacja; papier, czytnik, tablet – przemiany dziecięcej książki obrazkowej</i>	153
Beata Gromadzka <i>Rola książki obrazkowej i książki ilustrowanej w przygotowaniu do odbioru narracji intermedialnej</i>	167
Jolanta Karwowska, Hanna Milewska <i>Inicjacja w kulturę czytania. Multimedialne publikacje Fundacji Festina Lente</i>	181

Dziecko w kulturze gry komputerowej

Emilya Ohar, Dorota Michułka <i>Dziecko i gry we współczesnym świecie digital resources (sposoby percepcji)</i>	193
Artur Skweres <i>Marketingowy pragmatyzm w hybrydycznej adaptacji Igrzysk Śmierci Suzanne Collins</i>	213
Łukasz Grajewski <i>Uwagi o fabularności cyklu powieści i filmów o Harrym Potterze</i>	227

Dziecko w kulturze dźwięku

Ewa Fabiańska-Jelińska <i>Twórczość dla dzieci polskich kompozytorów muzyki współczesnej</i>	245
Sonia Mrzygłocka <i>Płyta analogowa i audiobook. Dźwiękowe realizacje Kopciuszka</i>	253
Biogramy.....	261

MACIEJ WRÓBLEWSKI

Znikanie dziecięcego czytelnika? W stronę „nowomediального dzieciństwa”

W niniejszej książce kilkunastu autorów z różnych ośrodków akademickich i kulturalno-oświatowych, a także wydawcy publikacji dla dzieci stawiają pytania, różnie uszczegóławiane, dotyczące wpływu nowych mediów na sztukę oraz – szerzej – na kulturę dziecięcą i młodzieżową. Opisują oni w trybie dyskursu naukowego wybrane współczesne zjawiska czy elementy sztuki dla niedorosłych: literaturę (również książkę obrazkową), film, muzykę, grę komputerową. Nie jest to zadanie szczególnie trudne, ale wymaga głębszego namysłu nad kilkoma zagadnieniami, wyznaczającymi punkty orientacyjne prowadzonych rozważań.

Pierwsze z zagadnień ma postać najbardziej ogólną i dotyczy specyfiki języka nowych mediów. Lev Manovich na początku XXI wieku scharakteryzował specyfikę działania „dialektu” nowomediального. Wymienił kilka jego cech. Przypomnę je tylko bez uszczegóławiania, gdyż są to sprawy dobrze już znane i skomentowane: reprezentacja numeryczna, modularność, automatyzacja, wariacyjność, transkodowanie.

Komputer jest dzisiaj – podobnie jak prasa drukarska w XV wieku i fotografia w wieku XIX – w centrum medialnej rewolucji przekształcającej wszystkie dziedziny kultury we wspomagane komputerowo formy

produkcji, dystrybucji i komunikacji. [...] komputerowa rewolucja medialna przekształca wszystkie etapy komunikacji, w tym: pobieranie danych, przetwarzanie, przechowywanie i dystrybucję, przekształca również wszystkie media – teksty, nieruchome i ruchome obrazy, dźwięki i konstrukcje przestrzenne¹.

W swojej książce Manovich podkreślał ekspansywność nowych mediów, ich przemożny wpływ na społeczeństwo i kulturę. Skutki wywołanych nimi przemian dziś jeszcze trudne są do jednoznacznej oceny, zarówno pod względem zakresu, jak i wartości. Chociaż w ciągu ostatnich pięciu lat coraz wyraźniej słychać głosy sceptyków, akcentujących zdecydowanie negatywne konsekwencje obecności nowych mediów, reprezentowanych przez internet, na nasze życie. Należy tu wymienić niemieckiego psychiatrę Manfreda Spitzera, autora książki pod wymownym tytułem *Cyfrowa demencja*, czy też Nicholasa Carra, który w *Płytkim umyśle* ostrzegał czytelnika przed swoistym kolapsem człowieczeństwa, zniewolonego przez Sieć:

Trudno jest oprzeć się uwodzicielskim urokom technologii. W dobie natychmiastowego przepływu informacji korzyści płynące z szybkości i wydajności możemy natychmiast uznać za oczywiste, a ich atrakcyjność – za wprost bezdyskusyjną. Nadal jednak mam nadzieję, że nie wejdziemy miękko w przyszłość, jaką piszą dla nas inżynierowie i programiści. [...] Jakże smutne by było – zwłaszcza w kontekście kształtowania umysłu naszych dzieci – gdybyśmy musieli bezkrytycznie zaakceptować to, że „element ludzki” wyszedł z mody i można się go pozbyć².

Kolejne zagadnienie dotyczy charakteru kultury dziecięcej i młodzieżowej, szczególnie literatury, w okresie późnej nowoczesności. O ile piśmiennictwo w swojej tradycyjnej postaci zapewniało dostęp do informacji i wiedzy, spełniało także funkcję rozrywkową, kształtowało smak oraz gust estetyczny, w dalszej kolejności decydujący o wyborach lekturowych dzieci i młodzieży, o tyle dzisiaj literatura „czwarta” jest jednym z wielu mediów dostępnych niedorosłym. Fakt to bezsporny w okresie

¹ L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Warszawa 2006, s. 82.

² N. Carr, *Płytki umysł. Jak internet wpływa na nasz mózg*, przeł. K. Rojek, Gliwice 2013, s. 272.

przyśpieszającej rewolucji cyfrowej, chociaż pierwsze sygnały zmian przyniosła telewizja, upowszechniona w Polsce dopiero na przełomie lat 60. i 70. XX wieku. Nie chcę powiedzieć, że literatura dziecięca i młodzieżowa została zmarginalizowana przez multimedialne przekazy (tak zwane produkty „pakietowe”³), ale pozycja książki, w tym literackiej, wymaga aktywnego wsparcia ze strony instytucji edukacyjno-oświatowych, akademickich i krytyki literackiej, by nie zniknąć zupełnie z horyzontu świata dziecka⁴.

Trzecie zagadnienie odnosi się do kondycji czytelnika, rozumianej również jako intelektualna postawa. Mimo obecności w przestrzeni kulturowo-społecznej wielu inicjatyw popularyzujących czytanie⁵, wiemy doskonale, że w Polsce w ciągu ostatniej dekady świadomych czytelników ubyło, a czytanie zdominowane zostało przez oglądanie. Być może nie wszystko jeszcze zostało w tej materii zrobione przez dorosłych. Szkoła i związana z nią instytucja biblioteki zdecydowanie sobie nie radzą, chociaż wciąż pełnią w wielu uboższych kulturowo miejscach najważniejszą funkcję oświeceniową. Trzeba dopowiedzieć, że w naszym kraju czytelnictwo podtrzymują przede wszystkim dzieci i młodzież. Wśród dorosłych odsetek osób nieczytających jest duży. Szczegóły dotyczące nieczytania wśród dzieci ze szkół podstawowych i gimnazjalnych przedstawiła w swoim raporcie Zofia Zasacka, wskazując na różnice płciowe i społeczno-kulturowe, leżące u źródeł tego negatywnego zjawiska:

Podstawowa różnica w społecznym zasięgu książki między uczniami kończącymi szkołę podstawową i gimnazjum polega na spadku aktywności czytelniczej, zarówno w czasie wolnym, jak i w ramach obowiązku szkolnego.

³ K. Krzysztofek, *Paratekst jako postfabrykat kultury*, [w:] *Pogranicza audiowizualności. Parateksty kina, telewizji i nowych mediów*, red. A. Gwóźdź, Kraków 2010.

⁴ Temu problemowi poświęcona jest m.in. książka dwóch autorów: Grzegorza Leszczyńskiego i Michała Zająca: *Książka i młody czytelnik: zbliżenia, oddalenia, dialogi. Studia i szkice* (Warszawa 2013). Badacze zwracają uwagę na wybrane zjawiska związane z rozrastającą się kulturą masową, oferującą coraz więcej produktów dla niedorosłego odbiorcy. Udział w tym mają nowe media, które perswadują ściśle określony sposób „czytania”, „oglądania”, „słuchania” oraz tworzenia – tekstu, dźwięku, obrazu.

⁵ Na przykład akcja społeczna „Cała Polska Czyta Dzieciom”.

Prawidłowość dotyczy zarówno dziewcząt, jak i chłopców. Szczególnie niepokojący jest spadek czytania książek po szkole, który w zbiorowości chłopców wynosi, aż 20 punktów procentowych, a w grupie dziewcząt – 15 punktów procentowych. Natomiast na tym samym poziomie u dziewcząt i chłopców utrzymuje się intensywność lektury, mierzona liczbą czytanych książek. Wraz z wiekiem wzrasta zróżnicowanie w grupie czytelników aktywnych. Jest to wynikiem spadku aktywności czytelniczej wśród chłopców, szczególnie widocznego w zbiorowości chłopców mieszkających na wsi i wywodzących się ze środowisk o najniższym kapitale kulturowym. Niepokojące jest pojawienie się, wraz z dorastaniem uczniów, dużej grupy osób nieczytających. Kategoria ta stanowi 14% ogółu badanych uczniów, ale trafia do niej aż co piąty chłopiec kończący gimnazjum⁶.

Do opisu ostatniego zagadnienia użyję pojęcia „zabawowość”, które stanowi przekształconą formę kategorii zabawy i *homo ludens*, będących – według Johana Huizingi – źródłem naszej kultury. Trudno dzisiaj mówić o literaturze bez odnoszenia jej do takich zjawisk, jak film, gra komputerowa czy gra na konsolę. Ponowoczesna zabawowość zawiera w sobie pewien rodzaj nostalgii, związanej z wyczerpaniem autorytetu, wzoru, kanonu, a więc tego wszystkiego, co kojarzy się z tradycją i pierwiastkami mocno osadzonymi w sercu kultury. O ile zabawa opisywana przez Huizingę stanowiła rdzeń kultury i była płaszczyzną ścierania się dawności ze współczesnością, o tyle jej nowa postać służy do kwestionowania tych wartości i postaw, które do tej pory uznawane były za stałe. Zabawowość zwrócona jest ku temu, co w danym momencie modne i funkcjonuje w obszarze kultury dziecka jako byt poniekąd bezczasowy lub tymczasowy. Grzegorz Leszczyński, charakteryzując cechy nowoczesności, wskazał na jej ahistoryczność, która również organizuje przestrzeń lekturową niedorosłego:

Przeszłość nie jest już wzorem czy skarbnicą kultury, a jedynie swoistym zbiorem motywów i cytatów, którymi możemy dowolnie rozporządzać. Modne i postrzegane jako pożądane jest tylko to, co nowe. Dotyczy to również książek, zatem i wyborów czytelniczych. Zainteresowaniem odbiorców cieszą się niemal wyłącznie książki nowo wydane [...]. Cała reszta wydaje się rezerwuarem przeszłości, pozbawionym jakiegokolwiek sensu,

⁶ Z. Zasacka, *Czytelnictwo dzieci i młodzieży*, Warszawa 2014, s. 72.

odartym z sakralności, próżno uwodzającym i kuszącym, bo w oczach ponowoczesnego czytelnika skazanym na nudę⁷.

Biorąc zatem pod uwagę wskazane obszary zagadnień, warto postawić pytanie zasadnicze, odnoszące się do charakteru związku nowych mediów z kulturą niedorosłych. Pomijając sprawy oczywiste, skoncentruję się wyłącznie na zjawisku, które roboczo nazwę „nowomediałnym dzieciństwem”. Jego istotą jest relacja, czy nawet relacyjność jako efekt związku między tym, co istnieje w postaci „analogowej”, a tym, co ma kształt cyfrowy, a więc wymagający różnych pośredniczących urządzeń. Dzieciństwo „analogowe” stanowi rodzaj kulturowo-społecznej aktywności, mobilizującej młodego człowieka do różnych działań, których celem jest – między innymi – inicjacja w dorosłość. Nie znaczy to, że w okresie poprzedzającym rewolucję cyfrową, a w konsekwencji pojawienie się „nowomediałnego dzieciństwa”, najmłodszy uczestnicy życia kulturowo-społecznego wolni byli od pokusy zamykania się w wymyślonym świecie, odgradzonym buforem od rzeczywistości. Telewizja, a wcześniej radio, film czy teatr zachęcały do tego, by izolować się od „przeciętnego” życia. Również literatura piękna sprzyjała pewnego rodzaju eremitwu wśród dzieci i młodzieży.

Specyfiką „nowomediałnego dzieciństwa” jest nieokresowość stanu zamknięcia. Do najbardziej dramatycznych tego konsekwencji należy zaliczyć formy uzależnienia się niedorosłych od rzeczywistości wirtualnej. Zastępowanie relacji z rówieśnikami intensywną korespondencją e-sesemową czy aktywnością facebookową (i nie tylko) wpływa na wybory w zakresie typu czy rodzaju doświadczeń kulturowo-społecznych, które są lub mogą być akceptowane. Wśród nich należy wymienić doświadczenie lekturowe, będące do niedawna ważnym, by nie powiedzieć najważniejszym rodzajem pozyskiwania wiedzy na temat funkcjonowania otaczającej dziecko rzeczywistości. Wymagało ono od niedorosłego gotowości do podjęcia trudu czytania – to znaczy analizowania i deszyfrowania w tekście literackim także znaków nieprzezroczystych semantycznie i odsyłających do ważnych dla kultury europejskiej kodów. Symbol, alegoria, mit nie były przecież zarezerwowane dla czytelnika dorosłego,

⁷ G. Leszczyński, *Książki pierwsze. Książki ostatnie? Literatura dla dzieci i młodzieży wobec wyzwań nowoczesności*, Warszawa 2012, s. 11.

a więc intelektualnie bardziej wyrobionego. W języku nowych mediów nie brakuje tych znaków, funkcjonują one jednak na innych zasadach i warunkach niż w literaturze, teatrze, filmie, o czym pisał wspomniany już Manovich. W tym kontekście warto zadać pytanie o to, czy wraz z rozrastaniem się „nowomediального dzieciństwa” niknie czytelnictwo wśród dzieci i młodzieży jako ważna kulturowa postawa, której jednym z elementów jest intelektualna gotowość na włączanie się w intertekstualne gry.

„Nowomediálne dzieciństwo”, w odróżnieniu od dzieciństwa bezprzymiotnikowego, włączone jest w mechanizm rynkowy. Celem tylko pośrednim wydaje się rozwój dzieci i młodzieży, głównie bowiem dąży się do określonego zysku. Potężne międzynarodowe firmy (jak The Walt Disney Company) organizują i tworzą ogromną część nowomedialnych produktów, trafiających do dziecka w formie książki, gry komputerowej czy filmu. „Holistycznie” zatem oddziałują na gusta młodych odbiorców, kształtują skalę ich wrażliwości estetycznej oraz wyznaczają trajektorie emocjonalnej reakcji na bodźce zewnętrzne.

Jakie konsekwencje przyniesie nasilona ekspansja nowych mediów w obszar kulturowo-społecznej aktywności dziecka, mediów proponujących atrakcyjne formy zabawowości (czego przykładem może być gra komputerowa)? Daleki jestem w związku z tym od formułowania jednoznacznych sądów o „śmierci” czytelnika i książki. Niemniej zmianę także jakościową, a nie tylko techniczną, koniecznie trzeba odnotować i przepracować w kontekście wartości współczesnej sztuki dla dziecka. Staje się ona popkulturowym produktem przede wszystkim, skierowanym na zaspokojenie różnych potrzeb dziecka, a nie bezwarunkowo wymagającym od niego intelektualnego zaangażowania. Pewien rodzaj gotowości emocjonalnej (czy raczej emocjonalnego pobudzenia) oraz biegłość operacyjna w zakresie użytkowania interfejsów stają się ważniejsze niż wiedza i doświadczenie lekturowe.

Odrębnym zjawiskiem omawianym w niniejszej publikacji, a które pośrednio można – choć nie ma takiej konieczności – łączyć z nowymi mediami, jest książka obrazkowa, zwana z angielska *picture book*. Jej specyfika polega na tym, że zasadniczy komunikat przekazywany jest za pomocą starannie i artystycznie opracowanych ilustracji, rozwijających twórcze myślenie, wprowadzających dziecko w sposób niebanalny w kulturę czytania i przygotowujących do rozumienia narracji

intermedialnej. Ten rodzaj książki doskonale obywa się bez słów lub komunikaty werbalne wykorzystuje w sposób nieszablonowy. Widzę tu pewne podobieństwo do sztuki komiksowej, choć książka obrazkowa adresowana jest przede wszystkim do czytelnika dziecięcego, co wcale nie znaczy, że i dorośli, sięgający po prace Iwony Chmielewskiej czy małżeństwa Themersonów, nie będzie odczuwał intelektualnej i artystycznej satysfakcji.

Niniejsza książka, *Sztuka dziecięca i młodzieżowa a nowe media*, będąca pierwszą pozycją cyklu „Biblioteczka dziecięca”, adresowana jest do szerokiego kręgu czytelników, którym sprawy sztuki dla dziecka są bliskie.