

Aplikacje książkowe dla dzieci młodszych: między książką a grą komputerową

Opisywanie współczesnej rzeczywistości medialnej jako ery kultury konwergencji znalazło już swoje stałe miejsce w refleksji badawczej różnych dziedzin nauk społecznych. Idea Henry'ego Jenkinsa zakłada porzucenie dominującej przez dekady wizji nowszych mediów wypierających starsze na rzecz zaakceptowania narracji, w której różnorodne media tworzą swojego rodzaju mozaikę, gdzie pojawiają się nowe relacje i konstrukty (Jenkins 2006). Można sądzić, że produkt medialny stanowiący główny temat tego opracowania – aplikacje książkowe, *book apps* – jest dobrym przykładem na potwierdzenie teorii Jenkinsa. Fakt, że wspomniane aplikacje zaczęły masowo powstawać i zdobywać popularność kilka lat po publikacji przełomowej *Kultury konwergencji* jedynie wzmacnia taką tezę. Aplikacje książkowe – przeznaczone na tablety i smartfony – łączą bowiem w sobie harmonijnie cechy właściwie wszystkich wcześniejszych mediów: tekst, dźwięk, obraz, film, wykorzystują łącza internetowe.

Szczególną uwagę badacza przyciągają aplikacje książkowe dedykowane młodszym dzieciom. Dzieje się tak z kilku przyczyn. Przeglądając zasoby na przykład App Store, czyli głównej platformy dystrybucyjnej aplikacji dedykowanych na produkty firmy Apple, można dostrzec, że to właśnie dziecięce *book apps* dominują liczebnie wśród wszystkich aplikacji książkowych, odnotowują również najlepszą sprzedaż (Stichnothe 2014: 1). Ponadto, analizując same aplikacje, łatwo skonstatować, że właśnie one w najwyższym stopniu realizują ideę medialnej mozaiki typowej dla konwergencji mediów. I wreszcie badacze zwracają uwagę, że w dobie rozwoju technologii komunikacyjnych coraz częściej literatura, czy nawet szerzej – tekst dociera do użytkowników po raz pierwszy właśnie w cyfrowej postaci. W chwili obecnej dzieje się tak głównie w krajach najbardziej zaawansowanych technologicznie, w których odpowiedni sprzęt jest powszechnie dostępny, wyższe są również kompetencje medialne mieszkańców. Pojawiają się więc opinie – takie jak ta wyrażona przez Ghada Al-Yaqout i Marię Nikolajewą, a zawarta w eseju *Re-conceptualising picturebook theory in the digital age* – przypisujące *book apps* ważną rolę w inicjacji literackiej najmłodszych: „Dzisiaj coraz częściej dzięki cyfrowym książkom obrazkowym najmłodsze dzieci przeżywają pierwszy

kontakt z literaturą” (Al-Yaqout, Nikolajeva 2013)¹. Oceniając możliwości aplikacji książkowych, niektórzy autorzy formułują daleko idące wnioski: Lisa Margarete Schons zatytułowała swoje opracowanie poświęcone *book apps* *Czy książka obrazkowa jest martwa? Pojawienie się iPadów jako punkt zwrotny w literaturze dla dzieci* (Schons 2011) (choć w tym przypadku tytuł ten należy traktować zapewne jako zaplanowaną prowokację).

Celem niniejszego opracowania jest dokonanie analizy wybranych aspektów dotyczących aplikacji książkowych dla dzieci młodszych (historia, terminologia, zagadnienia badawcze). W sposób zaś znacznie bardziej szczegółowy zostaną potraktowane związki omawianych produktów z tradycyjną książką oraz grami komputerowymi. Związki te z jednej strony najpełniej bowiem określają naturę medialną (w tym sposoby używania) *book apps*. Z drugiej jednak wywołują konfuzję wśród rodziców, a także nauczycieli i wychowawców: „[...] konwergencja czytania i grania umożliwiona przez nowoczesne formaty cyfrowe wzbudza nieporozumienia wśród dorosłych. Seria wywiadów przeprowadzona w Południowej Kalifornii pokazała, że są oni niezwykle zdziwieni, że aplikacje na iPadach ich dzieci są czymś więcej niż tylko grami” (Martens 2014: 19).

Bardzo istotnym zagadnieniem przy prowadzeniu rozważań dotyczących publikacji elektronicznych (nie tylko tych przeznaczonych dla najmłodszych) są ustalenia definicyjne. W dalszym ciągu można bowiem zaobserwować – tak w środowisku naukowym, jak i wśród wydawców i producentów – chaos terminologiczny². W chwili obecnej na rynku funkcjonują dwa dominujące typy e-produktów zawierających w nazwie słowo „book”, „książka”. Oto z jednej strony oferuje się „**e-booki**”/“**książki elektroniczne**”, **pliki komputerowe** zawierające digitalne kopie papierowych książek. Mogą one być odtwarzane na komputerach stacjonarnych, laptopach, tabletach, specjalnych czytnikach e-booków, jak również na telefonach komórkowych. Wszelkie dalsze działania związane z e-bookami: samo ich czytanie oraz przeszukiwanie ich treści, zmienianie kroju, wysokości czcionki, spisywania notatek itd., wymagają oddzielnego oprogramowania. E-booki są w gruncie rzeczy bardzo bliskimi kuzynami Gutenbergowskiego kodeksu, zachowują linearną strukturę przekazu opartą na tekście, z nielicznymi wyjątkami pozbawione są jakichkolwiek możliwości interaktywnych.

Drugi z produktów – ten, który jest głównym obiektem niniejszego opracowania – to *book apps* – **aplikacje książkowe**. Są to **programy komputerowe** przeznaczone jedynie na tablety i smartfony (z różnymi systemami operacyjnymi: IOS, Android, Windows). Ich podstawową cechą jest interaktywność realizowana (od strony informatycznej) przez komponenty oprogramowania pozwalające animować elementy ilustracyjne, włączać dźwięk, obraz itd.

Powstanie i rozwój książkowych aplikacji dla dzieci są ściśle związane z wprowadzeniem na rynek i spopularyzowaniem tabletów. Ta nowa generacja mobilnych urządzeń łączących w sobie zalety przenośnego komputera, odtwarzacza muzyki i filmów oraz czytnika e-booków wniosła zupełnie nowe możliwości do świata mediów, spowodowała uruchomienie masowej produkcji aplikacji

¹ Tłumaczenia – M.Z., jeśli nie zaznaczono inaczej.

² Nawet obecnie na konferencjach poświęconych mediom elektronicznym mniej obeznanym z problematyką badaczom zdarzają się tak kuriozalne błędy jak nazywanie czytników do książek elektronicznych... e-bookami.

komputerowych. Produkty te z kolei przyczyniły się do istotnej zmiany na rynku publikacji elektronicznych dla najmłodszych. Jak piszą Junko Yakota i William Henry Teale, „typowy e-book odtwarzany na czytniku (Kindle, Nook) nie wpłynął w jakiś szczególnie sposób na świat literatury dla dzieci młodszych. Prawdziwym wydarzeniem stały się dopiero *apps*, które łączą w sobie tekst, ilustracje i możliwości interakcji – często odbierane jako e-odpowiednik [*e-equivalent*] książki obrazkowej” (Yokota, Teale 2014: 577).

Tablety firmy Apple pojawiły się na rynku na początku roku 2010, a już w maju firma Winged Chariot opublikowała aplikację *Emma Loves Pink* uznawaną powszechnie za pierwszy *book apps* dla dzieci. W tym samym roku pojawiła się także *Alicji w Krainie Czarów* wydana w wersji na iPada (*Alice in the Wonderland* 2010), produkt do dzisiaj ceniony i chętnie kupowany. W momencie premiery wzbudził prawdziwy entuzjazm wśród recenzentów, którzy upatrywali w tej aplikacji „pop-up book dwudziestego pierwszego wieku” i „produkt, który rewolucjonizuje czytanie [*reinvents reading*]” (*Alice In Wonderland iPad App Reinvents Reading* 2010). Ważnym wydarzeniem w krótkiej przecież historii aplikacji tego rodzaju była również publikacja elektronicznej wersji ambitnej i przeznaczonej dla bardziej wymagającej publiczności książki obrazkowej Oliviera Jeffersa *The Heart and a Bottle* (grudzień 2010). Aplikacja stała się sukcesem komercyjnym, wydawcy udowodnili dodatkowo w ten sposób, że publikacje elektroniczne nie są skazane na tandetne produkcje, oparte na niskiej jakości scenariuszach i książkach.

W ciągu prawie pięciu lat, które upłynęły od pojawienia się takich aplikacji, powstała spora liczba dedykowanych im tekstów naukowych, zajęli się nimi również znani, związani głównie dotychczas z badaniami nad książką obrazkową, naukowcy, tacy jak Maria Nikolajeva, Junko Yokota czy Betty Sergeant. Pojawiło się kilka tematów, na których koncentrują się rozważania tak akademików, jak i praktyków. Najważniejszym z nich jest z pewnością dyskusja nad stworzeniem paradygmatu badawczego pozwalającego na adekwatną refleksję naukową (por. Turrión 2014). Praktycy (nauczyciele, bibliotekarze, wychowawcy) starają się zbudować pragmatyczne kryteria ewaluacji jakości i edukacyjnej użyteczności tych produktów (por. Bircher 2012). Polska refleksja badawcza odnosząca się do aplikacji książkowych dla niedorosłych jest jeszcze dość uboga. Na uwagę zasługują teksty popularyzatorskie Małgorzaty Cackowskiej, penetrujące edukacyjną wartość *book apps* (por. Cackowska 2013). Ja natomiast analizowałam aplikacje książkowe dla dzieci starszych i nastolatków z punktu widzenia nauki o książce (por. Zając 2013, 2014). Zorganizowano również kilka konferencji naukowych, których były one głównym tematem (na przykład w Barcelonie w 2014³). Kolejnym ważnym krokiem w popularyzacji aplikacji książkowych dla dzieci było dołączenie nagrody dla tych publikacji do listy trofeów przyznawanych na największych na świecie i najbardziej prestiżowych targach książki dziecięcej w Bolonii (The Bologna Ragazzi Digital Award, od roku 2013).

Czy jednak używając w nazwie tego medium odniesienia do książki – nobilitującego przecież produkt elektroniczny – nie zostało popełnione nadużycie? Jedno z najczęściej zadawanych pytań w kontekście omawianych produktów

³ Simposio internacional „La Literatura en Pantalla” Grupo GRETEL, Departament de Didàctica de la Llengua y la Literatura, Universitat Autònoma de Barcelona, Hiszpania, Barcelona, 3–4 października 2014.

medialnych dotyczy właśnie ich „książkowatości”. Termin ten – bardzo użyteczny dla prowadzonych tutaj rozważań – został wprowadzony do polskiej refleksji bibliologicznej przez Sebastiana Kotułę. Byłby to „zbiór cech, które musi posiadać przedmiot, aby móc być książką” (Kotuła 2013: 104). W najprostszym ujęciu na ocenę książkowatości danego produktu wpływałoby zbadanie, czy posiada on tekst (wydrukowany), na jakim nośniku („materiał [kodeksowa forma, scalona z papierowych kart]”) został opublikowany oraz metoda zapoznawania się z treścią („czytanie [obcowanie z tak rozumianym tekstem utrwalonym w tak rozpatrywanym materiale]”) (Kotuła 2013: 106).

Próbie uzasadniania książkowatości aplikacji omawianego typu można rozpocząć od argumentu zasadniczego, a mianowicie dostrzeżenia ich literackości realizowanej przez tekst. Aplikacje książkowe zaopatrzone są w tekst jako jeden z głównych (choć trzeba przyznać, że nie jedyny) nośnik najszerzej rozumianej narracji. Podkreślić przy tym należy, że w większości aplikacji książkowych dla dzieci istnieje jednak możliwość uruchomienia lektora odczytującego tekst, wszystkie zaś posługują się typowym dla książek obrazkowych i komiksu ikonotekstem (czy też jednością ikonolingwistyczną) – amalgamacją narracji tekstowej i ikonicznej. Nie zmienia to jednak głównej zasady, że podstawą konstrukcji prezentowania treści w *book apps* jest słowo pisane.

Innym argumentem na rzecz książkowatości, który należy przywołać w tym miejscu, jest fakt, że bardzo znacząca część takich aplikacji oparta jest na literackich pierwowzorach. Wykorzystywane w tym celu bywają zarówno utwory klasyczne – baśnie (z repertuaru tradycyjnej fabulistyki pochodzą na przykład *Czerwony kapturek*, *Kopciuszek*), nowsza klasyka (*Alicja w Krainie Czarów* Lewisa Carrolla, polskie produkcje, na przykład *Dziad i baba* Józefa Ignacego Kraszewskiego, *Chory kotek* Stanisława Jachowicza), jak i utwory współczesne (*Love, The App* Pablo Curtiego czy wspomniany już *Heart and the Bottle* Jeffersa). Adaptacje te – żeby od razu odrzucić narzucający się kontrargument – są realizowane za pomocą zupełnie innych narzędzi niż adaptacje filmowe. Ich twórcy wykorzystują gotowe ilustracje: plansze, rozkładówki, które w procesie produkcyjnym uzyskują dodatkowe właściwości (animacje, interaktywności itd.). Przy tej okazji warto zaznaczyć, że jedna z podstawowych dyskusji towarzyszących rozwojowi omawianego typu produktów dotyczy zalet i wad adaptowania wcześniej publikowanych książek drukowanych (w szczególności obrazkowych – *picture books*).

Próbując odpowiedzieć na pytanie o książkowatość tych aplikacji, należy wspomnieć również cytowany już wcześniej artykuł Al-Yaqout i Nikolajewej. Autorki dokonują analizy struktury formalnej aplikacji książkowych, starając się znaleźć elementy stanowiące ekwiwalenty pewnych komponentów morfologicznych składowych książki obrazkowej dla dzieci. Wyświetlana na pulpicie tabletu bądź smartfona ikona służąca do uruchomienia aplikacji byłaby więc odpowiednikiem okładki, ekran (jako jednostka organizująca narrację) byłby ekwiwalentem pełniącej podobną funkcję rozkładówki książki obrazkowej, kolejny *update* byłby równoważny kolejnej edycji książki papierowej (Al-Yaqout, Nikolajewa 2013).

Trudno jednoznacznie odnieść się do pytania o stopień realizacji w *book apps* trzeciego komponentu książkowatości – czytania jako sposobu zapoznawania się z narracją. Z pewnością dekodowanie znaków pisma jest jednym z głównych

elementów zanurzania się w treść aplikacji, lecz ani jedynym, ani (co najważniejsze) koniecznym. Jak już wspomniano powyżej, większość aplikacji książkowych oferuje mechanizm lektora mogący zastąpić samodzielną lekturę. Ponadto w jakiejś mierze (podobnie jak w książce obrazkowej, która miałaby kłopot ze sprostaniem temu warunkowi książkowatości) jej użytkownik może próbować podążać za treścią, opierając się jedynie na sferze ikonicznej przekazu.

Zatem *book apps* dla dzieci młodszych mają bardzo liczne cechy książkowatości. Książkami jednak z pewnością nie są, jakkolwiek dzięki tym zbieżnościom mogą stanowić interesujący obiekt badawczy dla bibliologa. Aplikacje książkowe ujawniają także na wiele sposobów związki z inną dziedziną – ludologią (*game studies*), dyscypliną zajmującą się grami (Turrión 2014).

Niewątpliwie łatwo można odnaleźć – na różnych poziomach interakcji użytkownika z aplikacjami – powiązania z grami. Można je podzielić na dwa typy. Pierwszy z nich to bezpośrednie uczestniczenie w samej grze wydzielonej z narracji i zaoferowanej użytkownikowi. Drugi wiąże się z niezwykle popularnym w marketingu pojęciem grywalizacji. Przez grywalizację należy rozumieć działania polegające na „przeniesieniu mechanizmów znanych z gier (także komputerowych, choć nie tylko) do rzeczywistego świata, aby zmienić ludzkie zachowania” (Tkaczyk 2012: 10). Inna definicja – bardziej przystająca do omawianego tematu – rezygnuje z koncepcji „rzeczywistego świata”, a wskazuje cele stosowania samej strategii: „Grywalizacja to pomysł na zastosowanie elementów składowych gier poza ich środowiskiem w celu motywowania użytkowników i podwyższania stopnia ich zainteresowania [produktem – M.Z.]” (Martens 2014: 20). Na przykładzie wybranych aplikacji można pokazać, że osoby z nich korzystające w pewnych sytuacjach realizują scenariusze grywalizacyjne przygotowane przez twórców produktu, w innych zaś bezpośrednio uczestniczą w samej grze.

Na najbardziej wstępnym poziomie (w kontekście chronologicznym, czyli pierwszego kontaktu dziecka z aplikacją) cechy gry posiada samo rozpoznawanie systemu nawigacji zastosowanego w danym produkcie. Przy braku pewnego rodzaju normalizacji (takiej, jaka jest udziałem na przykład książki) dziecko musi sprostać pewnego rodzaju wyzwaniu: ustalić, jakie rozwiązania interfejsu zostały zastosowane dla obsługi aplikacji. Oczywiście najbardziej podstawowe czynności – przede wszystkim przełączanie do następnego ekranu stanowiące ekwiwalent przrzućcia strony książki – doczekały się już powszechnie stosowanych oznaczeń. Są to przeważnie strzałki w dolnej lewej i prawej części ekranu (*Amelia i Postrach Nocy, Alice for the iPad*). Równie popularne są jednak „kliknięcia” w nieoznaczonych ikonami brzegach ekranu bądź przesunięcie palcem po ekranie dotykowym imitujące podobny gest w kodeksie papierowym (*Love, The App*). Znacznie większym wyzwaniem staje się zidentyfikowanie mechanizmów zarządzających aplikacją na wyższym poziomie: odnalezienie menu, komend pozwalających na aktywowanie dodatkowych opcji, takich jak głośne czytanie, nagrywanie głosu (*Dziad i baba*) czy personalizowanie aplikacji (choćby przez zamieszczanie swojego rodzaju ekslibrisu czy własnego zdjęcia) (*Little Red Riding Hood*). Oczywiście każda aplikacja tego typu posiada załączoną odpowiednią instrukcję, ale trzeba pamiętać, że odbiorca nie zawsze umie sprawnie czytać ze zrozumieniem. W efekcie dziecko jest bardzo często zdane (wyjąwszy wspólne czytanie z rodzicem) na własne działania, rozpoznawanie metodą prób i błędów.

Pewnego rodzaju rozwinięciem powyższej „gry” – bardziej jednak związanym z samym zapoznawaniem się z narracją – jest typowo grywalizacyjne wyzwanie rzucone użytkownikom przez twórców produktu, a polegające na odnajdowaniu elementów interaktywnych ukrytych na planie ekranu. Elementy te mogą zresztą nie mieć żadnego związku z rozwojem narracji (ukryte gniazdo wiewiórki – *Amelia i Postrach Nocy*, skórka od banana, którą osoba może przenieść do kosza – *Lokomotywa*). Mamy tu do czynienia ze swojego rodzaju wersją zabawy w chowanego. Odbiorca bada ekran, sprawdzając, które elementy mogą ukrywać różnorodne efekty, nagrodą zaś bywa efekt komiczny: dotknięty palcem animowany owad wydaje zabawne odgłosy, kliknięta dziupla w drzewie odkrywa swoje sekrety w postaci ptasiego gniazda z zabawnymi pisklakami itd. (*Amelia i Postrach Nocy*).

Kolejny sposób funkcjonowania gier w aplikacjach książkowych dla dzieci to ten najbardziej oczywisty i wymagający najmniej komentarza: bezpośrednie uczestnictwo w „ujawnionej” grze. Duża część produktów posiada w swoim menu opcję „graj” („play”). Osoba ma możliwość rozegrania krótkiej gry komputerowej w większym lub mniejszym stopniu związanej z narracją. Może to być ułożenie e-puzzli (*Dziad i baba*) lub jakiegoś typu gra zręcznościowa (na przykład „rysowanie” na ekranie wzorów w *The Heart and the Bottle*). Skorzystanie z tej możliwości jest fakultatywne – nie wpływa na możliwość zaznajamiania się z opowieścią, pozwala wrócić do niej w dowolnym momencie i miejscu narracji.

Znacznie ciekawszą wersją opisanej wyżej strategii w wersji grywalizacyjnej jest warunkowanie możliwości dalszego zapoznawania się z narracją pozytywnym wynikiem gry, która przestaje być wtedy „opcją” czy dodatkiem, a zaczyna stanowić część narracji. Strategia ta może przyjmować różne postaci. Z jednej strony może to być klasyczne dla gier komputerowych rozwiązanie, gdzie użytkownik musi kolekcjonować różnego rodzaju artefakty, które może zastosować w pewnym etapie zapoznawania się z aplikacją (na przykład zbieranie piór gubionych przez ptaki w *Little Red Riding Hood*). Inne rozwiązanie to zbieranie odpowiedniej liczby punktów (które również mogą być symbolizowane przez artefakty) pozwalających w finale otrzymać nagrodę. W aplikacjach książkowych może to być możliwość doczytania finału opowieści bądź pewien rodzaj bonusu, na przykład wysłuchanie piosenki (*Amelia i Postrach Nocy*).

Najbardziej zaawansowanym wdrożeniem grywalizacji do omawianych produktów jest umożliwienie czytelnikom decydowania o rozwoju narracji. Zapoznając się z opowieścią, dziecko w pewnym momencie zostaje postawione przed koniecznością podjęcia wyboru co do jej dalszego toku. Aplikacje stosujące taką strategię grywalizacyjną publikuje firma Nosy Crow (*Little Red Riding Hood*, *Cinderella*). W drodze do swojej babci Czerwony Kapturek staje na rozwidleniu dróg i musi podjąć decyzję: czy wybrać „ścieżkę piór”, czy „ścieżkę kwiatów”? Każdy z wyborów owocuje alternatywną wersją narracji. Rzecz jasna liczba wariantów jest bardzo ograniczona, a finał opowieści zgodny z kanonem literackim.

Wymienione pojawianie się gier oraz implementacje grywalizacji niekoniecznie występują rozdzielnie. Opisane strategie łączą się (dość często) w jednolite koncepty. Użytkownik *Little Red Riding Hood* wybierając „ścieżkę piór”, musi wziąć udział w grze zręcznościowej polegającej na zbieraniu piór gubionych

przez ptaki, które to pióra musi zastosować w końcowym etapie dla rozwiązania sprawy wilka.

Zamykając tę część rozważań, należy zdecydowanie stwierdzić – podobnie jak w przypadku książki i książkowatości – że *book apps* pomimo bardzo licznych związków z grami nie mogą być jako takie opisywane. Gra (we wszystkich przedstawionych postaciach) nie stanowi celu samego w sobie – pełni funkcję służebną: ma wzmocnić zainteresowanie użytkownika, silniej zaangażować go w odbiór narracji. Dodatkowo – jak pokazano powyżej – gra (gry) i narracja przenikają się nawzajem, granica pomiędzy czytaniem a graniem zaciera się.

Podsumowanie

Należy sądzić, że aplikacje książkowe są czymś więcej niż chwilową modą, produktem, który zejdzie ze sceny medialnej w ciągu najbliższych lat. Zasluguje na pogłębioną refleksję badawczą opartą na zrozumieniu, że aplikacje te – pomimo dzielenia wielu cech z książkami i grami – są oddzielnym bytem medialnym, domagającym się swoistych metod opisu i analizy.

Paśa, z jaką niedorośli traktują produkty elektronicznych technologii mobilnych, przywołany wyżej fakt, że stają się one inicjacyjnym portalem do piśmienności, a może nawet do inicjacji literackich, każe z dużą uwagą badać mechanizmy użytkowania aplikacji. Niektórzy badacze piszą w tym kontekście o „czytaniu remiksowym” (*reading remixed*), odwołując się do mozaikowej struktury medialnej aplikacji książkowych (Kasman, Stephens 2012).

Literatura:

- Alice In Wonderland iPad App Reinvents Reading, 2010, http://www.huffingtonpost.com/2010/04/14/alice-in-wonderland-ipad_n_537122.html [dostęp: 10.10.2014].
- Al-Yaqout G., Nikolajeva M., 2013, *Re-conceptualising picturebook theory in the digital age*, <http://www.childlitaesthetics.net/index.php/blft/article/view/26971> [dostęp: 5.10.2014].
- Bircher K., 2012, *What Makes a Good Picture Book App?*, „The Horn Book Magazine” March/April.
- Cackowska M., 2013, *Co ma książka obrazkowa do interaktywnej aplikacji książkowej?*, „Ryms” nr 20.
- Jenkins H., 2006, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Kasman Valenza J., Stephens W., 2012, *Reading Remixed*, „Educational Leadership” Vol. 69, No. 6.
- Kotula S.D., 2013, *Komunikacja bibliologiczna wobec World Wide Web*, <http://depotuw.ceon.pl/handle/item/189> [dostęp: 10.10.2014].
- Martens M., 2014, *Reading and “Gamification”. Joining Guilds, Earning Badges, and levelling up*, „Children and Libraries” Vol. 12, No. 4.
- Schons L.M., 2011, *Is the Picturebook Dead? The Rise of the iPad as a Turning Point in Children’s Literature*, „Journal of Digital Research and Publishing” No. 2.
- Stichnothe H., 2014, *Engineering Stories? A narratological approach to children’s book apps*, „Nordic Journal of ChildLit Aesthetics” Vol. 5, <http://www.childlitaesthetics.net/index.php/blft/article/view/23602> [dostęp: 10.10.2014].

- Tkaczyk P., 2012, *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*, Gliwice: Onepress.
- Turrión C., 2014, *Multimedia book apps in a contemporary culture: commerce and innovation, continuity and rupture*, „Nordic Journal of ChildLit Aesthetics” Vol. 5, <http://www.childlit-aesthetics.net/index.php/blft/article/view/24426> [dostęp: 10.10.2014].
- Yokota J., Teale W.H., 2014, *Picture Books and the Digital World: Educators Making Informed Choices*, „The Reading Teacher” Vol. 67, Issue 8.
- Zajac M., 2013, *Przestarzały jak e-book? Nowoczesny jak t-book?*, „Notes Wydawniczy” nr 8.
- Zajac M., 2014, *Od Produktu Totalnego do książki konwergencyjnej. Związki książki dla dzieci i młodzieży z innymi mediami* [w:] *Współczesne oblicza komunikacji i informacji*, red. E. Głowacka, M. Kowalska, P. Krysiński, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.

Omawiane aplikacje książkowe:

- Alice for the iPad*, 2010, Atomic Antelope.
- Amelia i Postrach Nocy*, 2014, OhNoo Studio.
- Chory kotek*, 2013, Fundacja Festina Lente.
- Cinderella*, 2013, Nosy Crow.
- Emma Loves Pink*, 2010, WingedChariot.
- Dziad i baba*, 2013, Fundacja Festina Lente.
- The Heart and the Bottle*, 2011, Penguin Group.
- Little Red Riding Hood*, 2013, Nosy Crow.
- Lokomotywa*, 2013, Big Rabbit.
- Love, The App*, 2013, Contenidos SRL.

Summary

Book Apps for Younger Children: Between Book and Computer Game

The article deals with the topic of children's and young adults' book apps. It presents shortly the history of this medium and the most important stages of its development. Children's book apps are discussed as the part of the „culture of convergence”. There are also outlined both terminological aspects and the basic previous research attempts directed on these book apps. The main focus of the article are the connections between apps and computer games. The Author attempts to explore these connections on several levels starting from first user's experience through gamification structures installed within the narrative, ending with micro-games included in the book apps as kind of „bonus”.

Keywords

children, tablets, book apps, games, convergence

Słowa kluczowe

dzieci, tablety, aplikacje książkowe, gry, konwergencja