

Po(d)łączeni. Empiryczne badania nad odbiorem literatury wobec odbioru cyfrowego

Magdalena Rembowska-Płuciennik

TEKSTY DRUGIE 2019, NR 5, S. 262–278

DOI: 10.18318/td.2019.5.17 | ORCID: 0000-0002-8800-3550

Wyobraź sobie, że znajdujesz się w gigantycznej sali, w pomieszczeniu tak przestronnym, iż z łatwością może pomieścić ponad miliard ludzi. Właściwie to dokładnie tyle osób przebywa razem z tobą w tej chwili. Pomimo rozmiarów sala jest tak pomysłowo zaprojektowana, że wszyscy pozostają w bliskiej odległości od siebie. Dzięki temu każdy w pomieszczeniu może bez problemu podejść do kogokolwiek i stuknąć go w ramię. I gdy tak krążysz po sali dzień po dniu, właśnie to się dzieje. Wszędzie, gdzie pójdziesz, ludzie podchodzą do ciebie i stukają się w ramię. [...] Radzenie sobie z tymi wszystkimi stuknięciami idzie ci całkiem nieźle, a jednocześnie sam zaczepiasz ludzi.¹

Ta scenka to zgrabna metafora współczesnej sytuacji komunikacyjnej w nowych mediach². Podłączenie

1 W. Powers *Wyloguj się do życia*, przeł. E. Kleszcz, PWN, Warszawa 2010, s. 11-12

2 Definicji nowych mediów używam za P. Levinsonem *Nowe nowe media*, przeł. M. Zawadzka, Wydawnictwo WAM, Kraków 2010,

Magdalena Rembowska-Płuciennik

– dr. hab. prof. IBL PAN, kierownik Pracowni Poetyki Historycznej, teoretyczka i historyczka literatury, specjalizująca się w narratologii kognitywistycznej. Zainteresowania badawcze: empiryczne badania nad odbiorem tekstów literackich, antropologia literacka, emocje w odbiorze literackim. Ostatnio opublikowała *Second-person narration: new mode of (mis)understanding the other?* w: *Cognition in Context*, red. E. Bermudez i in., Berlin 2019; *Enacting embodied events in narrative processing*, „Tekstualia” 2018, 1 (4), *Second-person narration as joint action*, „Language and Literature” 2018, 27 (3). Kontakt: magdalena.rembowska-pluciennik@ibl.waw.pl

do globalnej sieci i nieustająca interakcja ze zwielokrotnionym partnerem oddaje sposób funkcjonowania w sferze społecznej, uczestnictwa w kulturze, wykonywania pracy zawodowej, czerpania przyjemności z rozrywki multimedialnej³. Bycie podłączonym oznacza nie tylko tryb użytkowania mediów, ale też wpływa na status społeczny (z hierarchią grup uprzywilejowanych technologicznie i wykluczonych), organizuje masową wyobraźnię, wytwarza nowe uzależnienia i problemy społeczne. Bycie podłączonym oznacza dla niektórych *bycie w ogóle*. Temu właśnie zagadnieniu chciałabym poświęcić niniejszy artykuł: jak studia nad odbiorem literackim dostosowują swoje instrumentarium badawcze do zmienionego pejzażu medialnego? Czy można wskazać jakieś kategorie doświadczeniowe, które są właściwe tylko dla przebiegu hiperlektury? Czy nowa sytuacja medialna wpływa także na odbiór drukowanego tekstu literackiego? Jak nowe media, zwłaszcza media społecznościowe, zmieniły oczekiwania i zachowania czytelników? Te trzy czynniki: nieustające podłączenie do internetu i tryb funkcjonowania on-line, kontekst mediów społecznościowych i ich użytkowania jako podstawowej formy komunikacji oraz interakcje społeczne za ich pomocą uznałabym za nowe wyzwania dla badań nad odbiorem domagające się znacznie więcej uwagi.

Choć literatura cyfrowa czy elektroniczna (nie wnikając w tym miejscu w rozróżnienia terminologiczne) istnieje jako odrębne zjawisko artystyczne⁴, w dyskusjach nad jej charakterystyką z rzadka pojawia się wątek problemów, jakie kultura sieci stawia teorii odbioru tekstu literackiego prezentowanego

opuszczając niezręcznie powtarzany przymiotnik. Utożsamiam je natomiast z nazwą „media społecznościowe” (MySpace, Facebook, Twitter, YouTube, Wikipedia), ponieważ to one, zdaniem Levinsona, dokonały rewolucji w pejzażu medialnym ostatniej dekady. Zaoferowały swoim odbiorcom pełną dostępność do treści, możliwość dysponowania nimi i przetwarzania ich na różne sposoby, powielania i przekazywania innym. Demokryzacja technologii oraz możliwość wytwarzania nowych treści to najbardziej innowacyjne wyróżniki *nowych nowych mediów*. Por. M. Lister i in. *Nowe media. Wprowadzenie*, przeł. M. Lorek, A. Sadza, Wydawnictwo UJ, Kraków 2009. Przegląd różnych znaczeń terminu zawiera: B. Bodzioch-Bryła *Nowe media wobec jednostki i społeczeństwa*, w: teże *Przepływy, protezy, przedłużenia... Przemiany kultury polskiej pod wpływem nowych mediów po 1989 roku*, Wydawnictwo WAM, Kraków 2015, s. 19-41.

- 3 K. Chmielecki *Intermedialność jako fenomen ponowoczesnej kultury*, „Kultura Współczesna” 2007, nr 2, s. 118-137, R. Kluszczyński *Sztuka interaktywna*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
- 4 M. Janusiewicz *Literatura doby Internetu*, Universitas, Kraków 2013. Autorka zarówno porządkuje istniejące propozycje terminologiczne na określenie literatury cyfrowej, analizuje jej gatunki i poetyki, jak i przedstawia własne typologie.

w formie multimedialnej lub w środowisku internetowym. Jedną z przyczyn tego stanu rzeczy jest dość banalna:

To, co widzimy i co robimy, jest uwarunkowane przez komputerowe środowisko technologiczne, telefony komórkowe, gry wideo, e-maile, sieci komunikatorów, internetowe archiwa, wszechobecną reklamę i bankowość on-line; to co myślimy jest uwarunkowane przez pojęcia rozwinięte w znacznej części w świecie druku.⁵

Badania nad odbiorem literackim w swej empirycznie zorientowanej odmianie obejmowały przede wszystkim proces lekturowy tekstu drukowanego⁶. Sytuacja odbiorcza zmieniła się jednak radykalnie; nawet jeśli czytanie obejmuje tekst zdigitalizowany⁷ (np. cyfrową wersję powieści), to lektura w środowisku interaktywnym odbywa się inaczej i znaczeniu technologii nie da się zaprzeczyć⁸, choć dotychczas sprawdzano różnice w wybranych aspektach czytania⁹. Trwają dyskusje, czy w ogóle percepcję takiej sieciowej treści nadal można nazywać „czytaniem tekstu”, gdyż podważa się zasadność użycia obu terminów¹⁰. Odbiór tej samej

-
- 5 A. Morris *New Media Poetics: As We May Think/How to Write*, w: *New Media Poetics*, ed. by A. Morris, T. Swiss, MIT Press, Cambridge, MA 2006, s. 2 (tłumaczenia z jęz. ang., jeśli nie podano inaczej, są mojego autorstwa).
 - 6 Por. V. Nell *Lost in a Book: The Psychology of Reading for Pleasure*, Yale University Press, New Haven 1988; R. Gerrig *Experiencing Narrative Worlds*, Yale University Press, New Haven 1993; E. Esrock *The Reader's Eye*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore 1994, C. Emmott *Narrative Comprehension*, Clarendon Press, Oxford 1997; M. Bortolussi, P. Dixon *Psychonarratology*, Cambridge University Press, Cambridge 2003; M.-L. Ryan *Narrative as Virtual Reality*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore 2003.
 - 7 M. Maryl *Reprint i hipermedialność – dwa kierunki rozwoju literatury ucyfrowionej*, w: *Tekst w sieci. Literatura. Społeczeństwo. Komunikacja*, red. A. Gumkowska, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009, s. 83-92.
 - 8 Por. „Teksty Drugie” 2014, nr 3: *Nośnik jest przekazem*.
 - 9 Ziming Liu *Reading behavior in the digital environment*, „Journal of Documentation” 2005, vol. 61, no 6, s. 700-712. Badania wskazały zmiany w zachowaniach czytelniczych ostatnich 10 lat. Czytanie hipertekstu opiera się na szybkim przeszukiwaniu zasobów, śledzeniu słów kluczowych, selektywnym przeglądaniu treści, zmniejszeniu czasu na pogłębione czytanie i eliminacji lektury ponownej.
 - 10 A. Mangen *New Narrative Pleasures? A Cognitive-Phenomenological Study of the Experience of Reading Digital Narrative Fictions*, Norwegian University of Science and Technology, Trondheim 2006, s. 51-59. Podobnie jak autorka pracy, na użytek niniejszego artykułu, pozostawiam zarówno „czytanie”, jak i „tekst” w ich szerokim znaczeniu.

wersji językowej tekstu utrwalonego w różnych mediach może być nietożsamy w zakresie: efektów percepcji, metarefleksji, rozumienia słownictwa i konstruowania sensu ogólnego, wnioskowania oraz zapamiętywania, rozpoznawania związków przyczynowo-skutkowych, przebiegu wydarzeń i reprezentacji mentalnej przestrzeni przedstawionej¹¹. Trzeba pamiętać, że czytanie cyfrowe różnicuje się dalej na co najmniej kilka podtypów: czytanie z ekranu wersji symulującej druk (zdygitalizowane teksty lub wersje na czytniki typu Kindle), czytanie tekstu interaktywnego (np. powieści hipertekstowej czy książki rzeczywistości rozszerzonej¹²) oraz czytanie tekstu użytkowanego w środowisku mediów społecznościowych. Linkowe połączenia podsunięte do wykorzystania mają ponadto własną retorykę i bardzo wyraźnie warunkują semantykę hiperlektury – a raczej hiperlektur, gdyż wybór konkurencyjnych ścieżek linkowych może wpływać także na tryb wnioskowania i całościowe zrozumienie przekazu¹³. O ile jednak poetyka¹⁴, narratologia intermedialna czy transmedialna¹⁵ rozwijają się efektywnie, o tyle badania nad specyfiką procesów odbiorczych związanych z nowymi mediami są nadal rzadkie, choć ich wyniki miałyby znaczenie także ze względów praktycznych,

11 A. Mangen i in. *Reading linear texts on paper versus computer screen: Effects on reading comprehension*, „International Journal of Educational Research” 2013, vol. 58, s. 61-68; S. Margolin i in. *E-readers, computer screens, or paper: Does reading comprehension change across media platforms?*, „Applied Cognitive Psychology” 2013, vol. 27, s. 512-519; A. Mangen i in. *Comparing comprehension of a long text read in print book and on Kindle: where in the text and when in the story?*, „Frontiers in Psychology” 2019, vol. 10, <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.00038/full> [dostęp: 15.07.2019]. Dwa ostatnie artykuły dotyczą badań, które nie potwierdzają tezy o gorszych rezultatach w zakresie rozumienia tekstu przez czytelników wersji zdygitalizowanej, upodabniającej ekran do strony książki.

12 A. Przybyszewska *Między materialnością a wirtualnością. Przypadek książek rzeczywistości rozszerzonej*, „Teksty Drugie” 2014, nr 3, s. 86-108.

13 N.C. Burbules *Retoryka sieci: hiperlektura oraz krytyczny poziom piśmiennosci*, przeł. J. Mach, w: *Ekran piśmiennosci. O przyjemnościach tekstu w epoce nowych mediów*, red. A. Gwóźdź, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008, s. 193-212.

14 E. Szczęsna *Poetyka mediów*, Wydział Polonistyki UW, Warszawa 2007; tejsze *Cyfrowa semiopetyka*, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2018.

15 D. Herman *Towards a transmedial narratology*, w: *Narrative Across Media*, ed. by M.-L. Ryan, Nebraska University Press, Lincoln 2004; J.-N. Thon *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*, University of Nebraska Press, Lincoln 2016; M.-L. Ryan *Transmedial storytelling as narrative practice*, w: *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*, ed. by T. Leitch, Oxford University Press, Oxford 2017, s. 527-542; *Narratologia transmedialna*, red. K. Kaczmarczyk, Universitas, Kraków 2018.

np. edukacyjnych¹⁶. Coraz więcej treści wykorzystywanych w nauczaniu ma formę nie tylko publikacji on-line, ale materiałów multimedialnych czy kursów typu MOOC (*massive open online courses*) skierowanych do studentów na różnych poziomach kształcenia.

Podłączenie zmusza więc do spojrzenia z innej perspektywy także na teksty jednomedialne – literaturę druku funkcjonującą w nowej sytuacji medialnej, a przede wszystkim: czytaną przez nowe pokolenie czytelników o kompetencjach kulturowych skojarzonych z piśmiennością cyfrową¹⁷.

Komplikacje terminologiczne

Do opisu przebiegu lektury cyfrowego tekstu literackiego nie mamy nadal rozwiniętego języka badawczego¹⁸ ani bogatych danych empirycznych¹⁹; konsekwencje zróżnicowania medialnego postaci tekstu dla jego czytelniczego rozumienia nie zaistniało z całą wyrazistością w obszarze krytyki literackiej czy teorii interpretacji. Trudno zaproponować nawet jasną definicję odbioru, skoro narzędzia technologiczne do jego uprawiania są wielofunkcyjne i zmieniają hierarchię czynności i umiejętności skorelowanych z czytaniem

16 Por. K. Butcher, S. Davies *Inference generation during online study and multimedia learning*, w: *Inferences During Reading*, ed. by E. O'Brien i in., Cambridge University Press, Cambridge 2015, s. 321-347.

17 Por. „Teksty Drugie” 2015, nr 3: *Cyfrowa piśmienność*, tu zwłaszcza M. Maryl *Kulturowa piśmienność: projekt badań totalnych kultury literackiej*, s. 9-20.

18 E. Kuźma pisał już dawno, że „teoria literatury musi objąć swoimi rozważaniami teksty nielinearne, ale nie może ich wtłoczyć w dotychczasowe instrumentarium”. Zob. tegoż „*I cóż po literaturze w dobie reprodukcji elektronicznej?*”, w: *Od pióra do sieci. Zmienne media literatury*, red. P. Michałowski, Wydawnictwo USz, Szczecin 2015, s. 249. Podobne postulaty wysuwał K.M. Maj, pokazując, że konieczność uzgodnienia terminologii narratologicznej z nowym otoczeniem kulturowym i medialnym wynika przede wszystkim z faktu, że musimy opisać takie cechy tekstów aktualnie powstających (także w druku!), które pojawiły się w efekcie wpływu nowych mediów lub technologii. Zob. tegoż *Ucieczka od linearności. W stronę światocentrycznego modelu narracji transmedialnych*, w: *Narratologia transmedialna*, s. 283-308. Uaktualnienie metodologii konieczne jest nie tylko dlatego, że nowe media posiadają swoje własne formy genologiczne (E. Balcerzan *W stronę genologii multimedialnej*, „Teksty Drugie” 1999, nr 6, s. 7-24; P. Marecki *Gatunki cyfrowe: instrukcja obsługi*, Wydawnictwo UJ, Kraków 2018), ale ponieważ zmieniają oczekiwania odbiorców i praktyki odbiorcze także w polu literatury druku lub w przypadku tekstów sieciowych, które nie są tekstami interaktywnymi.

19 Przykładowe badania tego typu prezentuje J. Marschall Arnold *Examining experience of reader-response in an on-line environment. A study of a middle-school classroom*, <https://pdfs.semanticscholar.org/gf8b/ca994237862bcfae6a5c3a1c85c7587aefa5.pdf> [dostęp: 30.11.2019].

i pisaniem. Problemem nie jest wcale to, że czytamy mniej – podłączony do ekranów czytelniczych (laptopa, tabletu, smartfona) nieustająco obcuje ze światem słowa.

Największą jednak rewolucją związaną z dominacją ekranów w naszych czasach jest chyba powstanie zupełnie nowych form multimedialnego „podłączenia” (ang. *being wired*), które wymaga od odbiorcy aktywacji wszystkich zmysłów naraz. Czytanie jest tylko jedną z wielu możliwych czynności kulturowych obok takich innych czynności, jak słuchanie, oglądanie, pisanie, korespondowanie, dyktowanie, mówienie, publikowanie. Jedną z konsekwencji tych form podłączenia jest nieustanne bycie w tłumie. Innymi słowy, rewolucja, której właśnie jesteśmy świadkiem, nie polega wyłącznie na zastąpieniu Galaktyki Gutenberga przez kulturę obrazkową telewizji, ale na połączeniu multimediiów w jeden szereg bodźców kulturowych, które powodują nie tylko zanurzenie się w wielosensorycznym strumieniu znaczących symboli, ale także w strumieniu różnych własnych zmysłowo-cieleśnych aktywności.²⁰

Dystrakcyjne czytanie ściąga na czytelnika cyfrowego oskarżenia o utratę zdolności do skupienia, refleksji i przyswojenia tekstów dłuższych niż kilka akapitów lub o nieumiejętność przeczytania kilku kolejnych ekranowych odsłon. Odejście od pozytywnie wartościowanego pogłębionego czytania na rzecz zadaniowego przeszukiwania informacji jest najszybciej zaobserwowaną rewolucyjną zmianą w praktyce czytelniczej, jaka zaszła w obrębie jednej generacji, i z pewnością nie pozostanie to bez konsekwencji dla funkcjonowania ludzkiego mózgu. Zważywszy, że czytający mózg ma 6500 lat, a możliwość czytania i pisania jest dla niego wciąż ewolucyjnie nowa, trudno nie zastanawiać się nad skutkami tak radykalnie i dynamicznie przebiegającego procesu²¹.

20 J. Pluciennik *Media czytelnicze a zmysły*, <http://sensualnosc.bn.org.pl/pl/articles/media-czytelnicze-a-zmysly-402/> [dostęp: 15.07.2019].

21 Tak twierdzi M. Wolf (autorka *Proust and the Squid: The Story and Science of the Reading Brain*, Icon Books, New York 2008) w odpowiedzi na pytanie, czy internet odmienił nasz sposób myślenia („The Guardian” 15.08.2010). Zob. także: J. Healy *Endangered Minds: Why Children Don't Think and What We Can Do About It?* Touchstone, New York 1999; N. Carr *Płytki umysł. Jak Internet wpływa na nasz mózg*, przeł. K. Rojek, Helion, Gliwice 2012. M.in. podobnym tematom poświęcona jest ostatnia książka J. Dukaja *Po piśmie*. Wydawnictwo Literackie, Kraków 2019.

Nie jest nawet przesądzone, czy termin „czytelnik” jako podmiot czynności lekturowo-interpretacyjnych pozostaje użyteczny ze względu na znaczny stopień rozszerzenia zakresu czynności kognitywno-sensorycznych skojarzonych dziś funkcjonalnie z odbiorem tekstu w środowisku multimedialnym. Także z powodu coraz częstszego negowania użyteczności terminu „publiczność”; „odbiorca” w różnych dyscyplinach badań socjologicznych i kulturowych: kwestionuje się implikowaną przezeń bierność nieprzystawalną do zaktywizowanej roli członka społeczeństwa usieciowionego²². Dzisiejszy czytelnik to często wyspecjalizowany *power user*, korzystający sprawnie z technologicznych nowinek i narzędzi do obsługi tekstu lub jego odtwarzania w rozmaitych mobilnych wariantach (np. w postaci audiobooka słuchanego w podróży czy podczas treningu). Sytuacyjność lektury nabiera więc wyrazistego znaczenia i decyduje o zabarwieniu doświadczeniowym odbioru. Propozycji terminologicznych na określenie tradycyjnego czytelnika było już wiele, ale pochodziły przede wszystkim z nauk o nowych mediach i nowych technologiach, a nie od badaczy odbioru literatury. Niektóre nowe etykiety nawiązują do metaforyki środowiska wodnego – skoro poprzez internet się surfuje lub nawiguje, to tego, kto tego doświadcza, można nazwać „sternikiem tekstu” (to propozycja cytowanej A. Morris). Czy osoba obcuja z tekstem elektronicznym jest czytelnikiem tekstu²³/hipertekstu/cybertekstu, widzmem (gdy ogląda pliki video), słuchaczem (gdy odsłuchuje pliki audio), operatorem (gdy dotykem uruchamia różne opcje i tryby wykorzystania technologii), użytkownikiem (gdy udostępnia lub dodatkowo edytuje tekst np. w mediach społecznościowych), współautorem (gdy kreuje tekst w ramach różnorodnych pisarskich praktyk i platform kolektywnych), czy jedynie dość biernym aktywatorem uprzednio zaprojektowanych dróg dostępu do odpowiedzianych treści? Znamienne dwuznaczności co do statusu użytkownika tekstu

22 S. Livingstone, R. Das *The End of Audiences? Theoretical Echoes of Reception Amidst the Uncertainties of Use*, w: *Blackwell Companion to new Media Dynamics*, ed. by J. Hartley i in., Blackwell, Oxford 2013, s. 104-121. Jednoznacznie entuzjastycznie o prospołecznym potencjale sieci wyraża się C. Shirky *Here Comes Everybody: the Power of Organizing Without Organization*, Penguin, New York 2009; *Cognitive Surplus. Creativity and Generosity in a Connected Age*, Penguin, New York 2010; por. J. Kreft *Za fasadą społeczności. Zarządzanie nowymi mediami*, Wydawnictwo UJ, Kraków 2015.

23 O statusie tekstu w środowisku nowomiedialnym zob. *Tekst w sieci. Tekst. Język. Gatunki*, red. D. Ulicka, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009, tu zwł. B. Witosz *Lingwistyczne koncepcje tekstu wobec wyzwań komunikacji wirtualnej*, s. 15-26; E. Szczęśna *Wprowadzenie do poetyki tekstu sieciowego*, s. 67-76.

internetowego ujawnia znaczenie angielskiego słowa *reader*, które w żargonie informatycznym oznacza techniczny „czytnik” (np. Kindle), a nie dawnego czytelnika... George Landow posługuje się terminem *wreader* (*writer + reader*), by podkreślić, że kompetencje użytkownika współczesnych mediów obejmują uprawnienia rozdzielone niegdyś między pisarza i czytelnika²⁴. Espen Aarseth pisał, że zasadą organizacji cybertekstu (to również jego termin) jest pętla informacji zwrotnej między autorem a odbiorcą nowych mediów i to właśnie „użytkownik tekstu” zastępuje u niego kategorię czytelnika, którego rola uległa rozpadowi na wiele aktywności niezhierarchizowanych i o różnym stopniu kreatywności, umożliwionych mu systemowo²⁵. Ciekawy termin – „interlektor” – zaproponował Sebastian Strzelecki, nawiązując do ustaleń Umberto Eco na temat sensotwórczej aktywności odbiorcy i wzbogacając je o element interaktywności środowiska sieci²⁶.

Podsumowując węzłowe trudności metodologiczno-terminologiczne, można wskazać jeden projekt empirycznych badań nad odbiorem, uwzględniający specyfikę literatury cyfrowej oraz właściwej dla medium cyfrowego odmiany doświadczenia czytelniczego. Zaproponowały go Alice Bell i Astrid Ensslin²⁷:

wierzmy, że media cyfrowe nie pozbawiają nas czytelnicznych praktyk interpretacyjnych, rozwiniętych w odniesieniu do druku, lecz jesteśmy pewni, iż implikują one nowy model studiów literackich i analizy literackiej. Czytanie tekstów w środowisku cyfrowym wciąż zawiera praktyki krytyczne literaturoznawstwa druku, wciąż zawiera analizę elementów językowych, strukturalnych, semiotycznych, intertekstualnych. Jednakże uwzględnia ono również elementy piśmienności cyfrowej. [...] Taki program zakłada również wyobrażenie sobie na nowo, co to znaczy *close reading* w przypadku dzieła fikcyjnego, które jest napisane na ekran

24 G. Landow *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Johns Hopkins UP, Baltimore 1997.

25 E. Aarseth *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przeł. D. Sikora i in., Ha!art, Kraków 2014, tu zwł. *Władać czytelnikiem: „polityka interakcji”*, s. 171-186.

26 S. Strzelecki *Interlektor*, „Techsty. Literatura i Nowe Media” 2008, nr 4, <http://techsty.art.pl/magazyn4/strzelecki/efekty-interfejsu/interlektor.html> [dostęp: 05.07.2019].

27 A. Bell, A. Ensslin i in. *Immersion in digital fiction: a cognitive, empirical approach*, „Literary Linguistic” 2018, vol. 7, no. 1, <https://pdfs.semanticscholar.org/c49d/57ae662abf44e941214c344c-c1fc01d11992.pdf> [dostęp: 10.07.2019].

komputerowy, jest czytane na nim oraz realizuje swą werbalną, dyskursywną, konceptualną złożoność poprzez medium cyfrowe, i które straciłoby coś ze swej estetycznej funkcji, gdyby go z tego środowiska usunąć.²⁸

Nowe doświadczenie lekturowe – empatia czy współdziałanie?

Ale kłopoty terminologiczne to sprawa nie najważniejsza. Większym problemem wydaje się to, że czytanie online czy czytanie cyfrowe może mieć inne efekty poznawcze niż badane dotychczas czytanie druku. Dla badań nad odbiorem literackim zorientowanych kognitywistycznie jedną z najważniejszych tez (formułowanych eksplicytnie i milcząco zakładanych) było przekonanie o rozwijającej poznawczo i emocjonalnie, prospołecznej wartości czytania, zwłaszcza tekstów narracyjnych. Powieść (szerzej: gatunki fikcjonalne) zyskała status doskonałego narzędzia wzmacniającego inteligencję emocjonalną i społeczną. Czytanie powieści postrzegano jako nieprzeceniony trening w poznawaniu innego człowieka i rozwiązywaniu potencjalnych problemów interpersonalnych w ramach możliwych scenariuszy podsuwanych przez fikcję. Wiele prac dowodziło związków między indywidualnym czytaniem fabularnych gatunków fikcjonalnych a rozwojem empatii; między skłonnością do zaangażowania w narrację a zdolnością do przyjęcia cudzej perspektywy²⁹. Zagłębienie w prywatnej lekturze odcinające od świata zewnętrznego, wyrazistość doświadczenia wewnętrznego, skupienie uwagi na lekturze mogą być zatem jedynie pochodną medium druku. Skoro odchodzi ona do lamusa, czy istnieje niebezpieczeństwo, że literatura w wersji cyfrowej/online przestanie oddziaływać tak pozytywnie, jak do tej pory sądzono? Pytanie, czy te same zdolności wykazywać będą czytelnicy ucyfrowionej lub hipertekstowej wersji tekstu literackiego, ma więc dodatkowe moralne implikacje i potencjalne konsekwencje ogólnospołeczne. Czy tracimy wyspecjalizowane kulturowe narzędzie do samopoznania, poznania innego i wzmacniania więzi międzyludzkich? Czy użytkowanie konkretnego narzędzia technologicznego i interfejsu może zmienić profil psychologiczny

28 A. Bell, A. Ensslin, D. Ciccoricco *A[S]creed for Digital Fiction*, <https://electronicbookreview.com/essay/a-screed-for-digital-fiction/> [dostęp: 09.07.2019].

29 A. Palmer *Fictional Minds*, University of Nebraska Press, Lincoln 2004; tegoż *Social Minds in the Novel*, Ohio University Press, Columbus 2010; G. Butte *I Know That You know That I Know*, Ohio University Press, Columbus 2004; L. Zunshine *Why We Read Fiction?*, Ohio University Press, Columbus 2006; S. Keen *Empathy and the Novel*, Oxford University Press, Oxford 2007; K. Oatley *Such Stuff as Dreams*, Wiley-Blackwell, Chichester 2011.

czytelnika 2.0? Nie można udzielić na te pytania odpowiedzi, ale dotyczą one najważniejszych kwestii związanych z edukacją oraz rozwojem indywidualnym i społecznym człowieka przyszłości, zważywszy na tempo przemian: przyszłości nieodległej.

Wątpliwości, których nie mieli wcześniej psychologowie odbioru literackiego, mnożą się. Czy (wieloznaczne i na różne sposoby definiowane) zaangażowanie w świat fikcyjny (utożsamiane nierzadko z przyjemnością tekstu) koliduje, czy współgra z przyjemnością naprzemiennie wykonywanych online innych czynności wymaganych przez nowe media?³⁰ Mary-Laur Ryan w klasycznej książce *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* przypisuje literaturze druku i wirtualnej rzeczywistości gier zjawisko immersji jako styl odbioru, oparty na iluzji „bycia tam”³¹. Ujmuje immersję nadal jako indywidualne doświadczenie wewnętrzne, sprywatyzowaną „wyobraźniową projekcję”, której technologia radykalnie nie zmienia, którą może natomiast intensyfikować. Nowsze koncepcje pojmują zjawisko inaczej, skupiając się przede wszystkim na znaczeniu dla immersji elementu fizykalności, płynącej z kontaktu z urządzeniem, sensorycznej wielomodalności odbioru hipertekstu oraz umożliwionej interakcji z innymi użytkownikami³².

Współlistnienie czynnika motorycznego – obsługi sprzętu i oprogramowania – buduje ten sposób zaangażowania w hiperfikcję, który jest doświadczeniowo odrębny od immersji w narrację tekstu drukowanego. Działanie na przedmiotach, poczucie sprawstwa stanowi niebagatelny składnik absorbujący uwagę uczestnika gry wideo czy czytelnika hipertekstu. To one nadają lekturze zupełnie innego, doświadczeniowego charakteru: motorycznego, ergonomicznego, dyspersywnego – zawieszono między wewnętrzną reprezentacją czytanego i aktywnym działaniem za pomocą świadomie obsługiwanego urządzenia oraz programu. Ujmując rzecz skrótowo: poczucie

30 O tym, że e-czytanie komplikuje te jakości doświadczenia czytelniczego, przekonują A. Mangen, D. Kuiken *Lost in an iPad. Narrative engagement on paper and tablet*, „Scientific Study of Literature” 2014, vol. 4, is. 2, s. 150-177. Rozpoznaniu odrębności doświadczenia czytania hiperfikcji poświęcona jest cytowana już, obszerna, obudowana kontekstami fenomenologiczno-kognitywistycznymi i technologicznymi rozprawa A. Mangen *New Narrative Pleasures?*. Opieram się na jej ustaleniach, charakteryzując unikalną naturę tego typu czytania.

31 M.-L. Ryan *Narrative as Virtual Reality*, s. 309-312.

32 Por. typologię G. Calleja *In-game. From Immersion to Incorporation*, The MIT Press, Cambridge MA 2011, s. 40-44, zwłaszcza omówienie poziomu immersji związanego ze współpracą, współzawodnictwem z grupą.

transportacji w fikcyjny świat drukowany na kartach książki odbywa się w głowie, w chwili czytania powieści hipertekstowej lub w czasie rozgrywki wideo immersja polega na zaakceptowaniu nieustannego pokonywania bariery dwóch światów – realnego świata technologii i świata fikcyjnego stworzonego w jego ramach. Ta heterogeniczność ich relacji przypomina oparty na przemienności związek między tłem i figurą w psychologii postaci, który ze względu na swą dynamikę wyklucza stan immersji jako natężenia uwagi i skupienia. Operowanie w środowisku hipertekstowym ma charakter pulsacyjny i bazuje na rozproszeniu uwagi oraz nieciągłości doświadczenia.

Dlatego heterogeniczny charakter doświadczenia nowomediálnego domaga się odmiennego sproblematyzowania zagadnień zaangażowania w odbiór hipertekstu. Dyspersja jest być może lepszym określeniem na fenomenologiczną specyfikę doświadczenia e-czytelnika niż opozycja immersji i emersji³³, zawiera bowiem oba te współwystępujące stany, a nie konkurencyjne i znoszące się nawzajem stadia. Oznacza także nieciągłość zaangażowania spowodowaną koniecznością interakcji z urządzeniem (interakcji, którą regulują sygnały wizualne, dotykowe – i szerzej: kinetyczne – słuchowe), interakcji z grupą innych użytkowników oraz wielotorowość i multimodalność bodźców, na które odpowiada się w trybie wielozadaniowości.

Ta dychotomiczność lektury w środowisku internetowym była rozpoznawana w różnych aspektach. Ensslin i Bell (w wynikach badań prowadzonych z własnym zespołem) wskazały, że w przypadku tekstów cyfrowych (hipertekstu i gry) działa podwójne odniesienie deiktyczne zaimka „ja” – ja gracz i ja bohater/uczestnik gry/awatar. Raczej przepływy zmiennej natężenia uwagi między oboma światami i rolami niż poczucie całkowitego zanurzenia w świat odgrywany stanowią według badaczek istotę absorpcji w sferę cyfrowego tekstu. Fizyczne zaangażowanie to konieczność wykonania konkretnych operacji na klawiaturze/ekranie/interfejsie, bez których sieć semantycznych ścieżek się nie otworzy. Haptyczny składnik hiperlektury zostaje więc wyraziście wzmocniony w stosunku do obcowania z materialnością książki kodeksu (choć dla bibliofilów pejzaż zmysłowy tekstu drukowanego nigdy nie sprowadzał się do doznań wizualno-audialnych), bo to dotyk i kinetyka właśnie stają się modalnościami technologicznie znaczącymi. Ale nie tylko:

33 W wyczerpujący sposób istniejące polskie i zagraniczne teorie immersji i emersji oraz poglądy na ich dialektykę omawiają P. Kubiński *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016; M. Kłosiński *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*. Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2018, s. 95-134. Kłosiński znosi ich przeciwieństwo na rzecz akcentowania dialektycznej relacji, ku czemu skłaniają się najnowsze badania nad odbiorem hipertekstu.

eksperymentalne zastosowanie do nawigacji poprzez hipertekst może mieć nawet... oddech³⁴.

Chciałabym wrócić jednakże do roli zintensyfikowanych interakcji personalnych jako nowej ramy internetowego czytaniopisania. Jak dobitnie pisze Steven Stanley, „Internet nie istniałby, jeśli nie służyłby konwersacji”³⁵. Nie chodzi wyłącznie o immanentnie społeczny charakter praktyk czytelniczych i pisarskich, ale o możliwość kooperacji z grupą w czasie rzeczywistym/bliskim realnemu czasowi lektury lub w czasie namysłu nad nią. Nowe media stworzyły przestrzeń nieograniczonej komunikacji w czasie realnym lub zbliżonym do rzeczywistego i możliwość dostępu do treści multimedialnych o najróżniejszym charakterze, kreowanych przez samych użytkowników³⁶. Kolaboracyjny przebieg tych czynności kwestionuje zarówno indywidualne autorstwo, jak i ostateczność wersji tekstu, który może powstawać w trakcie wieloosobowego współdziałania i edycji³⁷. To też są aspekty odbioru literackiego, które doczekały się rozpoznania z perspektywy studiów nad poetyką tekstów cyfrowych czy nad piśmiennością cyfrową, ale nie z perspektywy specyfiki ich odbioru przez cyfrowych czytelników.

Interakcyjność między czytelnikami tekstów w nowych mediach uzupełnia technologicznie umożliwiającą interaktywność z materią sprzętu i oprogramowania³⁸. Według badaczy zjawiska logocentryczne teorie

34 Por. rezultaty prac obu badaczek nad rodzajami interaktywności hiperfukcji prowadzonych w ramach projektu Reading Digital Fiction *Breath*, <https://readingdigitalfiction.com/gallery-2/#G1Stat1> [dostęp: 09.07.2019]. Zob. A. Przybyszewska *O retoryce rozgrywania i dotyku oraz niektórych strategiach otwarcia na czytelnika w wybranych przykładach literatury nowomediowej*, „Teksty Drugie” 2016, nr 1, s. 169-188.

35 Cyt. za M. Górską-Olesińską *Trwałe konwersacje. Wirtualne realia sieci jako rzeczywistość w konwersacji*, w: *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowicki, Universitas, Kraków 2005, s. 455-474. Język mediów i jego wpływ na inne odmiany polszczyzny doczekał się już wielu opracowań; por. J. Grzenia *Komunikacja językowa w Internecie*, PWN, Warszawa 2006; poszczególne artykuły w tomie *Język@multimedia*, red. J. Stasieńko, A. Dytman-Stasieńko, Wydawnictwo Naukowe DSW, Wrocław 2005; M. Hopfinger *Literatura i media po 1989*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010, s. 89-92.

36 Por. *Ten Years of Facebook*, ed. by G. Horvath, R. Bako, Partium Press, Debrecen 2014. Tu zob.: K. Gajewski *Facebook as a new layer of the Internet*, s. 33-54.

37 D. Ciccoricco *Reading Network Fiction*, University of Alabama Press, Tuscaloosa 2007. Por. też analizy tzw. social reading spaces [przestrzeni społecznego czytania] S. Strickland, C. Lawson *Universe*, w: *New media poetics*, s. 165-179.

38 A. De Fina *Storytelling and audience reactions in social media*, „Language in Society” 2016, vol. 45, no. 4, s. 473-498.

immersji narracyjnej, bazujące jedynie na tekstowych cechach służących absorpcji, pomijają ten efekt, który wydobywa konstrukcja trójwymiarowego świata gier komputerowych: efekt zbliżenia do ucieleśnionego, codziennego bezpośredniego obcowania twarzą w twarz z innymi ludźmi. Ryan tylko mimochodem omawia ewolucję interaktywnych gatunków nowomediálních, wskutek której w niektórych gatunkach cyfrowych „odgrywanie ról jest zdecydowanie ograniczone na rzecz społecznej funkcji spotkania i konwersacji”³⁹. Tymczasem w dobie Facebooka, Instagrama, YouTube interaktywność technologiczna znalazła dopełnienie w wirtualnej interakcyjności niemal twarzą w twarz (możliwość streamingu i wideopołączeń) i natychmiastowego zaproszenia do udziału w doświadczeniu własnym, do „dzielenia się” – przez każdego użytkownika i niemal wszystkim. Zjawiskiem rzeczywiście innowacyjnym jest wieloosobowy odbiór symultaniczny, oparty nie tylko na czasowej równoczesności, ale także na zbiorowej interakcji między wieloma osobami mającymi dostęp do cyfrowego środowiska tekstu i rozmaitych funkcjonalności pracy nad nim (forum dyskusyjne, komentarz, *fan fiction*⁴⁰). Modelowym przykładem takiej popularnej nowej formy łączącej funkcję literatury, rozgrywki i komunikacji społecznej są MUD-y („domeny dla wielu użytkowników”). O ile nieograniczoną wolność współtworzenia tekstu sieciowego przez pojedynczego użytkownika kwestionuje się czy dostrzega jej ograniczenia, o tyle w formach współautorstwa badacze upatrują źródeł innowacyjności umożliwionej przez sieć⁴¹. Jak pisze Barbara Wołek, „akt odbioru w powiązaniu z funkcjonowaniem internetowych linków staje się aktem „usieciowionym” zarówno w dosłownym znaczeniu, jak i w sensie metaforycznym”⁴². Ten czynnik decyduje o włączeniu pojęcia interakcji w obręb teorii różnych systemów semiotycznych: teorii znaku językowego, obrazu,

39 M.-L. Ryan *Narrative as virtual reality*, s. 310.

40 Przegląd gatunków i praktyki piśmiennych przynosi tom *On-line// Off-line. Between text and experience*, ed. by P. Gärdenfors i in., Wydawnictwo UŁ, Łódź 2015 (tu artykuły o *fan fiction*, platformach komunikacyjnych).

41 P. Celiński *Wyzwania hipertekstu – granice nieograniczonego*, w: *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowski, Universitas, Kraków 2005, s. 391. Szerzej na ten temat, w: tegoż, *Interfejsy. Cyfrowe technologie w komunikowaniu*, Wydawnictwo UW, Wrocław 2010. O tekstach kolaboracyjnych pisze Janusiewicz *Literatura doby internetu*, s. 117-121, 188-195.

42 B. Wołek *Kategoria odbiorcy w sieci. Internetowe linki jako potencjał kreacji nieskończonych przestrzeni wirtualnych*, w: *Estetyka wirtualności*, s. 476.

gdyż „interaktywne media wymagają specjalnego współdziałania w formie fizycznego zaangażowania, które wykracza poza czysto mentalne zdarzenie interpretacji (*event of interpretation*)⁴³. Bezpośrednia interakcja z realnymi osobami staje się więc czynnikiem modyfikującym dotychczasowe teorie recepcji tekstów literackich funkcjonujących w różnych mediach – to nowa rama technologiczno-społeczna, którą empiryczne badania nad odbiorem usiłują rozpoznać. Kategorie kooperacji, poczucia autentycznego sprawstwa i współdziałania zostają więc włączone jako nowy komponent zjawisk dobrze rozpoznanych, np. różnomedialnych odmian immersji. Coraz częściej bada się ponadjednostkowy aspekt immersji (społeczną⁴⁴ czy kolaboracyjną⁴⁵ immersję), charakterystyczny dla gier wideo i hipertekstów literackich, angażujący gracza/czytelnika we współuczestnictwo w interakcji z grupą.

Interakcja „ja” – „ty”

Efekt współdziałania jest wzmacniany przez to, że komunikacja nowomediálna opiera się na uprzywilejowaniu zwrotów drugoosobowych i narracji drugoosobowej⁴⁶. Kumulują się w tych formach te czynniki, które można powiązać z najważniejszymi cechami mediów społecznościowych: interakcyjny, zbliżony do sytuacji bezpośredniej rozmowy charakter komunikacji; użytkowanie programu w ramach modalności komendy⁴⁷; płynna wymiennosc roli nadawcy i odbiorcy; retoryka współdziałania i poczucia sprawstwa poprzez symulowanie odgrywanej roli⁴⁸. Można powiedzieć, że cała konstrukcja Web 2.0 opiera się na uprzywilejowaniu wszechobecności figury „ty” – za jej przejaw wypada uznać fakt, że to właśnie „TY” zostało... osobą roku tygodnika

43 S. O'Neill *Interactive Media: the Semiotics of Embodied Interaction*, Springer, London 2008, s. 27.

44 J.-N. Thon *Immersion revisited: On the value of a contested concept*, w: *Extending Experiences: Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience*, ed. by O. Leino i in., Lapland University Press, Rovaniemi 2008, s. 29-43

45 A. Ensslin i in. *Immersion, digital fiction, and switchboard metaphor*, „Participations. Journal of Audience and Reception Studies” 2019, vol. 16, is. 1, s. 320-342.

46 A. Bell, A. Ensslin „I know what it was. You know what it was”: *Second Person Narration in Hypertext Fiction*, „Narrative” 2011, vol. 19, is. 3, s. 311-329.

47 *Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, ed. by P. Harrigan, N. Wardrip-Fruin, The MIT Press, Cambridge, MA 2007.

48 J. Murray *Hamlet on the holodeck*, The MIT Press, Cambridge, MA 1997, s. 126-153.

„Time”, w uznaniu społeczno-kulturowej roli milionów użytkowników sieci wykorzystujących technologię i przekształcających sferę publiczną⁴⁹. Przepuszczalnie, rosnąca frekwencja narracji drugoosobowej, także w literaturze druku⁵⁰, może wiązać się z podjęciem tej formy, która upowszechnia się poprzez nowe media i dla czytelników cyfrowych jest coraz bardziej naturalna. Ten wzrost zainteresowania formą uznawaną za najbardziej ekscentryczną wśród technik awangardowych, trudną do konsekwentnego utrzymania w dłuższych tekstach i stanowiącą wyzwanie dla czytelniczych przyzwyczajęń, wydaje się wyrazistym znakiem wpływu gatunków nowomediálních na literaturę niecyfrową. Narracja w drugiej osobie znacznie łatwiej niż narracja w pozostałych osobach gramatycznych umożliwia stworzenie iluzji partycypacji odbiorcy w opowiadanych wydarzeniach, poczucie sprawstwa w zaproponowanej interakcji z nadawcą. Retoryka bezpośredniego zwrotu do adresata odwołuje się zarówno do wspólnotowości, jak i do indywidualizmu, stwarza nowy profil odbiorcy i projektuje

czytelników i widzów jako potencjalnych współpracowników w szybko zmieniającym się środowisku on-line, umożliwia schlebianie nam samym jako kreatywnym producentom oraz spłaszcza duże różnice między tym, jak użytkujemy lub jak nie użytkujemy medium on-line. Zwrot do

49 Zob. omówienie tego wydarzenia we Wstępie do: J. Kreft *Za fasadą społeczności...*

50 Ten proces można zaobserwować w różnych językach; poświadcza go wzrastająca liczba publikacji poświęconych w ostatnich kilku latach drugiej osobie w literaturze druku. Temat ten przekracza zakres niniejszego artykułu i nie może zostać tu wyczerpująco omówiony. Podaję przykładowo: D. Hantzis *You are about to begin reading: the nature and function of second person point of view in narrative*; at: http://digitalcommons.lsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=5571&context=gradschool_disstheses [dostęp: 11.08.2019]; specjalny numer „Style” 1994, vol. 28, is. 3; M. Fludernik *Second-person narrative: A bibliography*, „Style” 1994, vol. 28, is. 4; D. Schofield *The second-person: A point of view? The function of the second-person pronoun in narrative prose fiction*, <https://dro.deakin.edu.au/eserv/DU:30023478/schofield-second-person-1998.pdf>; I. Kacandes *Talk Fiction: Literature and the Talk Explosion*, University of Nebraska Press, Lincoln 2001; M. DelConte *Who speaks, who listens, who acts: new model for understanding narrative* https://etd.ohiolink.edu/etd.send_file?accession=osu1055173633&disposition=inline [dostęp: 21.08.2019]; B. Richardson *Unnatural Voices: Extreme Narration in Modern and Contemporary Fiction*, The Ohio University Press, Columbus 2006; R. Reitan *Theorizing Second-Person Narratives: a Backwater Project?*, w: *Strange Voices in Narrative Fiction*, ed. by P. Krogh Hansen i in., De Gruyter, Berlin 2011; s. 147-174; M. Caracciolo *Strange Narrators in Contemporary Fiction. Explorations in Readers' Engagement with Characters*, University of Nebraska Press, Lincoln 2016; E. Illiopolou *Because of You. Understanding Second-Person Storytelling*, transcript Verlag, Bielefeld 2019.

„ty” potwierdza idealną, nawet utopijną, koncepcję użytkownika, ignorując pytanie o dostęp, ograniczenia czy chęci bez wątpienia wpływające na jego możliwości użytkowania serwisów.⁵¹

To zjawisko należy ulokować w szerszym kontekście przemian kulturowych. Jeśli uznać autobiograficzną i fikcyjną narrację w pierwszej osobie za dowód afirmacji rodzącego się nowożytnego indywidualizmu⁵², a przemiany narracji w trzeciej osobie za kulturowe narzędzie do poznania innego, to rosnącą pozycję narracji w drugiej osobie można widzieć jako technologicznie wzmocnioną tendencję do wysokiego waloryzowania praktyk współuczestnictwa, współdziałania i dzielenia się⁵³. Dzielenie się (na poziomie technicznego udostępniania treści oraz jako możliwość dania grupie wglądu w jednostkowe momentalne doświadczenie) to zupełnie nowe wyzwania dla form i technik narracyjnych⁵⁴. To też nowe problemy metodologiczne i teoretyczne dla badań narratologicznych i badań nad odbiorem literackim, dla których dyspersja lektury, partycypacja, interakcja jako cechy doświadczeniowe hiperlektury jeszcze nie zaistniały w pełni jako konieczne do uwzględnienia kategorie analityczne. Dzielenie się to też konsekwencja owego *bycia w tłumie* po opuszczeniu Galaktyki Gutenberga lub (bardziej ostrożnie) gdzieś na jej obrzeżach.

51 E. Ellcessor *Restricted Access: Media, Disability, and the Politics of Participation*, New York University, New York 2016, s. 71.

52 O czym pisał I. Watt w *Narodzinach powieści*, przeł. A. Kreczmar, PIW, Warszawa 1973.

53 O tym rysie praktyk nadawczo-odbiorczych przekształcającym zarówno formy komunikacji medialnej, jak i wzorce zachowań społecznych zob. A. De Fina *Storytelling and audience reactions in social media*, „Language in Society” 2016, vol. 45, is. 04, s. 473-498; R. Page *Narratives Online: Shared Stories in Social Media*, Cambridge University Press, Cambridge 2018. O narracji w drugiej osobie jako potencjalnym wpływie e-literatury na literaturę druku nie wspomina Janusiewicz.

54 Por. *Storytelling in the Digital World*, ed. by A. De Fiona, S. Perrino, John Benjamins, Amsterdam 2019.

Abstract

Magdalena Rembowska-Płuciennik

THE INSTITUTE OF LITERARY RESEARCH OF THE POLISH ACADEMY OF SCIENCES (WARSAW)

Connected: Digital Reception and Empirical Research on the Reception of Literature

The article concerns the challenges facing empirical studies of literary reception in the era of digital literature and new media. Discussing the methodological and terminological shifts that new media elicit in this sub-discipline, Rembowska-Płuciennik asks whether hyper-reading can undermine convictions about the cognitive and emotional benefits of reading a story. The aim of the article is to recognise empirical categories that should be included in future research of this kind. These include the dispersed nature of reading, participation and cooperation versus immersion/emersion. Rembowska-Płuciennik also points out how digital literature has recently influenced traditional literature, for instance in the enhanced cultural role of narration in the second person.

Keywords

empirical research on literature, reception of digital literature, dispersion, new media, participation