

## **Agnieszka Przybyszewska**

Katedra Teorii Literatury  
Instytut Kultury Współczesnej  
Uniwersytet Łódzki  
e-mail: agnieszka.prybyszewska@uni.lodz.pl

# **[ Nauczyć e-czytać cyfrowych tubylców. Na marginesie Kate Pullinger, *Inanimate Alice* oraz *iTeach with Alice***

DOI: <http://dx.doi.org/10.18778/0860-7435.28.03>

**Abstrakt:** Artykuł skupia się na problemie kształtowania kompetencji młodych czytelników do lektury tekstów należących do obszaru literatury elektronicznej czy – szerzej – tekstów nowomediálních (tzw. *e-literacies*), również na roli nauczyciela w tym procesie. Głównym case study jest cykl *Inanimate Alice* wraz z towarzyszącą mu platformą edukacyjną *iTeach with Alice*, ukazany jako tekst, który stał się „edukacyjnym *blockbusterem*” i od lat nie tylko zdobywa kolejne nagrody, lecz jest włączany do programów nauczania w kolejnych krajach. Autorka szczegółowo analizuje jego medialną formę i strukturę a także omawia historię projektu oraz rozmaite sposoby jego dydaktycznego wykorzystania. W tym kontekście przedstawia też szersze wnioski dotyczące kształtowania *e-literacies* u najmłodszych e-czytelników i roli nauczyciela w tym procesie, bazując również na doświadczeniach z prowadzonych warsztatów i zajęć.

**Słowa kluczowe:** *Inanimate Alice*, Kate Pullinger, *e-literacies*, literatura elektroniczna, nauczanie e-literatury

## **[ Reading over...?**

Pisząc o czytaniu literatury elektronicznej Janez Strehovec zauważał, że nieraz czytelnik czuje się tak bezsilny wobec niepoddającego się klasycznym strategiom lektury utworu, że ma wrażenie, iż przegrał, że niczym na końcu

gry pojawi się za chwilę komunikat: „reading over” (Strehovec, 2014). Doświadczonym w potyczkach z bardzo różnymi tekstami literaturoznawcom też zdarzało się szczerze przyznawać, że wobec e-literatury pozostają bezsilni, że czasami zupełnie nie wiedzą, jak ją w ogóle czytać, czy jak o niej mówić (*Literatura a nowe media. Rozmowa redakcyjna* 2010, s. 6–23). Zaś współczesny nauczyciel, bibliotekarz (ale też rodzic) stoi przed trudnym zadaniem pokazania takich dzieł nowym pokoleniom czytelników. Często boi się, myśląc, że nie tylko musi zmierzyć się z zupełnie nieznaną sobie przestrzenią „dziwnej” literatury, to jeszcze konfrontować ze swobodnie i intuicyjnie (w przeciwieństwie do niego) posługującymi się nowymi mediami „cyfrowymi tubylcami” (Prensky, 2001a, 2001b). Nowsze badania pokazują jednak, że ci ostatni wcale nie są tak doskonale obcy z nowymi technologiami (Peret Teixeria Tárčia, 2018, s. 314–323; Flanigan & Babchuk, 2015, s. 40–45), że potrzeba kształtowania kompetencji medialnych jest nagląca, a zaproponowana przez Prensky’ego metafora nie do końca trafna. W konsekwencji nauczyciel ma za zadanie nie tylko wprowadzić uczniów w mechanizmy analizy i interpretacji oraz historię literatury, lecz także nauczyć ich, jak w ogóle posługiwać się tekstem e-literackim: jak „obsłużyć” powieść hipertekstową, jak czytać tańczące na ekranie litery poezji elektronicznej, jak w ogóle zacząć lekturę literackich instalacji interaktywnych czy grywalnych opowieści stworzonych do czytania w helmie rzeczywistości wirtualnej. Musi wdrażać w lekturę i jednocześnie doskonalić kompetencje medialne, uzmysławiać, że z komputera, smartfonu czy playstation można korzystać nie tylko w czasie wolnym od obcowania z literaturą (nieraz też pokazywać, jak to sprawnie robić).

W szkicu tym zostanie postawione pytanie o to, jak praca z transmedialnymi opowieściami e-literackimi może się przyczyniać do wzmacniania tzw. *digital literacy skills*, a także jak uczyć e-czytać tych, którzy – jak błędnie początkowo przewidywano – mieli nie mieć z tym problemów. Ważne będzie pokazanie, jak wychowany na tradycyjnej literaturze nauczyciel (stereotypowo postrzegany jako „cyfrowy imigrant” Prensky’ego) może bez lęku stać się przewodnikiem po świecie nowej literackości. Analizie w tym kontekście zostanie poddany cykl *Inanimate Alice* (w całym jego transmedialnym uwikłaniu), określony przez Lorenę Peret Teixeira Tárcią jednym z „ikonicznych edukacyjnych projektów transmedialnych”<sup>1</sup> (2018, s. 318) i jako taki po wielokroć nagradzany. Jak przekonują jego twórcy, Kate Pullinger i Chris Joseph<sup>2</sup>, jest to: „wyzwolona z ograniczeń druku” „historia dla nauczycieli i uczniów, któ-

---

<sup>1</sup> Autorka analizuje *Inanimate Alice* w kontekście dwóch innych transmedialnych projektów: *Robot Heart Stories* Lancea Weilera i Janine Saunders oraz *Cosmic Voyager Enterprises* (Peret Teixeria Tárčia, 2018, s. 314–323).

<sup>2</sup> Z czasem do zespołu – o czym będzie niejednokrotnie mowa w tym szkicu – dołączyły też kolejne osoby.

rzy chcieliby zbadać naturę >>digitalnie zrodzonych<< (ang. *born digital*)<sup>3</sup> narracji”, „historia do eksplorowania”, „przygoda” (*Inanimate Alice*). Punktem odniesienia dla pokazania jej jako takiej będą doświadczenia szerokiej społeczności edukatorów, nauczycieli nierzadko wprost mówiących o swoich obawach przed uczeniem (czy czytaniem) e-literatury, jednak odnoszącym sukcesy na tym polu (nieraz i ich samych zaskakujące).

Celem szkicu będzie więc wielostronna charakterystyka fenomenu *Inanimate Alice*: przyjrzenie się nie tylko tekstowi samemu w sobie, ale i temu, co przyczyniło się do jego popularności. Projekt zostanie opisany w kontekście teorii tekstów rozprzestrzenialnych, typowych dla kultury uczestnictwa. Zbadany zostanie także jego edukacyjny potencjał. Dotychczasowe wykorzystania utworu w dydaktyce zostaną ukazane jako przykłady dobrych praktyk, inspiracja do działań, które mogłyby być podejmowane na polskim gruncie w celu nie tylko spopularyzowania e-literatury i ułatwienia jej odbioru, lecz także przygotowywania nowych pokoleń twórców do świadomego, krytycznego wkraczania w obszar nowych praktyk twórczych. Tym samym najszerszym kontekstem dla prowadzonych tu rozważań będzie właśnie problem wielopoziomowego kształtowania tzw. *e-literacies*, kompetencji medialnych związanych z obszarem nowej literackości.

Od samego początku *Inanimate Alice* przyciągało rzesze czytelników (i to nie tylko, modelowych: dziecięcych). Do dziś kolejne epizody wyróżniane są najważniejszymi nagrodami w dziedzinie literatury dziecięcej, elektronicznych publikacji dla dzieci czy dla projektów o istotnym znaczeniu dla edukacji<sup>4</sup>. To również skłania do przyjrzenia się temu, co to za opowieść i jak – poprzez spotkanie z nią – wprowadzać w świat literatury elektronicznej.

<sup>3</sup> Terminem tym Katherine N. Hayles odróżnia utwory e-literackie od tradycyjnej bądź jedynie zdigitalizowanej literatury (2008).

<sup>4</sup> 2005: Italy’s Premio per l’artedigitale (nagroda włoskiego ministerstwa kultury, która rozpoczęła serię wyróżnień), finalista NICOGRAPH International (Seul, Korea), finalista Digital Media Award (Dublin, Irlandia); 2007: zdobywca IBM New Media Prize na 20. Stuttgarter Filmwinter (Stuttgart, Niemcy); 2008: finalista CULTURAS Intercultural Dialogue Awards (Madryt, Hiszpania); 2012: wyróżniona przez American Association of School Librarians’ jako jeden z najlepszych projektów edukacyjnych (“Best Website for Teaching and Learning”); 2015: finalista Best Academic Gaming Solution – EdTech Digest Awards (już w 2013 r. cykl był wspomniany jako “masterpiece of transmedia storytelling”); 2016: the Robert Coover Award for a Work of Electronic Literature (Victoria, Kanada); 2017: wyróżnienie – The Turn On Literature Prize (*Perpetual Nomads*), finalista Queensland Literary Awards (*Perpetual Nomads*); 2018: Silver Winner – Digital Content Award w ramach Reimagine Education (San Francisco, USA), wyróżnienie Children Digital Fiction na Opening Up Digital Fiction Writing Competition (*Perpetual Nomads*).

Bo mowa tu o dziele przetłumaczonym na wiele języków<sup>5</sup>, nierzadko również włączanym do spisu obowiązkowych lektur szkolnych (np. w Wielkiej Brytanii, Włoszech, Australii). Trudno byłoby więc o przykład bardziej sprawdzony i przetestowany. Tym bardziej, iż z publikacją powiązana jest też platforma edukacyjna (*iTeach with Alice*).

### **Kanoniczna, choć niedokończona, literacka opowieść pełna dźwięków, obrazów i interakcji**

*Inanimate Alice* to rozwijany od 2005 roku<sup>6</sup> cykl krótkich e-literackich opowieści (każdorazowo osnutych wokół jednej przygody głównej bohaterki) adresowanych do młodych czytelników<sup>7</sup>. Kolejne części (epizody) opowieści udostępniane są sukcesywnie online (*Inanimate Alice*) – pierwsze cztery za darmo, kolejne za niewielką opłatą<sup>8</sup>. Rozpisana między różnymi kodami czy mediami (słowem, dźwiękiem, obrazem) interaktywna pierwszoosobowa narracja skupia się na tytułowej Alice, podróżującej po świecie z rodzicami. To ich praca dyktuje kolejne lokalizacje przygód dziewczynki (w epizodach 1–5 miejsce akcji umieszczane było konsekwentnie w tytule<sup>9</sup>). Każda z części opowieści rozpoczyna się krótkim wprowadzeniem obejmującym instrukcję obsługi tekstu<sup>10</sup> a także wygodną dla czytelnika-użytkownika<sup>11</sup> informację

<sup>5</sup> Pierwsze trzy epizody dostępne są w jęz.: angielskim, hiszpańskim, włoskim, niemieckim, francuskim, japońskim i indonezyjskim, kolejne zaś w jęz. angielskim oraz japońskim i indonezyjskim.

<sup>6</sup> Planowane jest 10 części, w chwili składania tego tekstu dostępnych było 6 właściwych epizodów oraz *Perpetual Nomads*, nad którym Pullinger czuwała (już nie jako jedyna autorka). Doliczyc można by tu jednak także „apokryficzne” dopowiedzenia, np. przygody Alice w Azji i Australii, o których będę szerzej pisać w dalszej części szkicu.

<sup>7</sup> Twórcy określili modelowego odbiorcę jako młodzież w wieku 10–14 lat.

<sup>8</sup> Ze względu na częste edukacyjne wykorzystanie tekstu w przypadku każdego płatnego epizodu możliwy jest również zakup licencji dla grupy (szkolnej) a także pakietu nauczycielskiego, który pozwala pracować z tekstami nawet bez dostępu do Internetu, co bywa pomocne (na pakiet składają się cztery teksty udostępniane za darmo oraz epizod piąty, już płatny, a cena całości odpowiada opłacie za zakup tej tylko części).

<sup>9</sup> Były to kolejno: Chiny, Włochy, Rosja oraz dwukrotnie Hometown w Wielkiej Brytanii. Teksty „dopisywane” do *Inanimate Alice*, którym sporo uwagi poświęcę w dalszej części szkicu, też często posługują się taką formułą geograficznego przypisania.

<sup>10</sup> Dla większości czytelników zapewne zbędną (ponieważ forma nawigacji przez historię jest niezwykle intuicyjna), jednak ważną w zakresie kreowania komfortu czytelniczego i oswojania z nowymi przestrzeniami e-literackości. Gawin Steward formuluje tezę, iż takie „wewnątrzplikowe” (ang. *in-file*) „parateksty” często służą nawet nie tyle instruowaniu, co właśnie uspokajaniu odbiorcy (2010, s. 68).

<sup>11</sup> Kategoria literackiego odbiorcy, czytelnika, w kontekście e-literackości ulega takim samym ewolucjom jak – szersza – kategoria odbiorcy w przypadku sztuki nowych mediów (odbiorcy, który jest opisywany trafniejszymi kategoriami jak: użytkownik, *v-user*, *visitor*).

o tym, ile czasu zajmie lektura<sup>12</sup>. W historię wprowadzają też zawsze te same dwa zdania: „Mam na imię Alicja. Mam ... lat” (kolejne części różnicuje użyty liczebnik: poznajemy dziewczynkę gdy ma osiem lat, w najnowszym epizodzie jest już dziewiętnastolatka).

Opowieść w naturalny sposób zmienia się wraz z dorastaniem bohaterki-narratorki. Alice z pierwszych epizodów to raczej skryta, nieśmiała dziewczynka; Alice-nastolatka więcej uwagi poświęca przyjaciółom, chodzi na imprezy, przeżywa pierwsze miłości, buntuje się, miewa problemy w szkole. O swoich przygodach i rozterkach opowiada też coraz mniej dziecięcym językiem. Ewolucję widać jednak nie tylko w tematyce czy językowym ukształtowaniu narracji: „dorasta” również medialna forma historii. O ile pierwsza część *Inanimate Alice* łączyła przede wszystkim słowo z (niespecjalnie nawet dynamicznym) obrazem i dźwiękiem, będąc tym samym tekstem dość jeszcze zachowawczym technologicznie, w każdej kolejnej twórcy szli o krok dalej, włączając do narracji coraz więcej elementów interaktywnych i innych innowacyjnych rozwiązań. W epizodzie drugim częściej mamy do czynienia z posuwającą do przodu akcją interakcją, dynamicznym obrazem, w kolejnym granie w tę samą grę, w którą (fabularnie) gra bohaterka warunkuje zakończenie historii<sup>13</sup>. Czwarta część przyjmuje formę labiryntu: hipertekstu wizualno-tekstowego (przy czym słowa są tu nierzadko zapisane w sposób dynamiczny, typowy dla czerpiącej z tradycji awangardy i technologicznych rozwiązań współczesności nowomedialnej typografii), integralną częścią piątej jest mocno zaawansowana technologicznie gra (znów ściśle związana z fabułą)<sup>14</sup>. Najnowsza z (aktualnie dostępnych) części cyklu<sup>15</sup>, *Perpetual Nomads*, została

<sup>12</sup> W przypadku pierwszej jest to 5 minut, potem czas ten stopniowo się wydłuża, nawet do pół godziny.

<sup>13</sup> W jednej z ostatnich scen obrazujących ucieczkę rodziny z Rosji Alice pokazuje strażnikowi granicznemu *ba-xi*, na którym grała w grę polegającą na zbieraniu matrioszek i w zależności od tego, jak ją rozegrała cała rodzina może pojechać dalej lub nie. W istocie jednak rozgrywkę („w imieniu” Alice) prowadzi czytelnik – on to zbiera matrioszki i dowiaduje się, że dokończy lekturę wyłącznie wtedy, kiedy zbierze wszystkie.

<sup>14</sup> O ile za epizody 1–4 odpowiedzialni byli Pullinger i Joseph, o tyle do prac nad kolejnymi częściami włączali się inni artyści: Andy Cambell, Lorri Hopping oraz Mez Breeze. Te nowsze epizody (postrzegane już jako kontynuacje uznanego cyklu) zyskały też inne źródła finansowania, co znacząco wpłynęło na ich kształt medialny (część szósta była np. finansowana ze środków Arts Council England).

<sup>15</sup> W tym wypadku rola Pullinger ograniczała się do bycia literackim konsultantem projektu (tzw. *story consulting*). Dużą rolę odegrała zaś tym razem Mez Breeze, prekursorka typu e-literatury określanego jako *VR literature* (literatura rzeczywistości wirtualnej), która dołączyła do grona artystów stojących za *Inanimate Alice* już przy części szóstej – *The Last Gas Station*. Projekt powstał jako koprodukcja Mez Breeze Design (Australia) oraz stojącego za wcześniejszymi częściami cyklu Bradfield Narrative Design (z Kanady).

z kolei stworzona w technologii rzeczywistości wirtualnej<sup>16</sup>. Ta technologiczna różnorodność nie tylko odzwierciedla coraz większe możliwości, jakie nowe media dają sztuce słowa. Przede wszystkim jest ściśle związana z opowiadaną historią i tym, kto ją przedstawia. To zafascynowana nowymi technologiami Alice pokazuje czytelnikom świat gier: takich, w które gra, ale z czasem i tych, które sama tworzy (marzeniem dziewczynki – spełnionym w przyszłości – jest zostać projektantką gier). Jej fascynacje i działania przekładają się w naturalny sposób na pierwszoosobową narrację. Kierując ją do czytelnika, Alice nierzadko wciąga go w różne działania i to właśnie w ten sposób do tekstu wkra- cza interaktywność. W konsekwencji pogłębia ona immersję w powieściowy świat. Często łącznikiem między światem obiorcy a „tu i teraz” Alice staje się jej *ba-xi*, elektroniczny gadżet, dzięki któremu czytelnik widzi, słyszy i robi to, co bohaterka (dzieje się tak, gdy ekran urządzenia staje się ekranem czytelnika, jego interaktywnym oknem na powieściowy świat).

Innymi słowy – technika punktu widzenia zostaje tu nowomediálně po- głębia. Czytelnik nie tylko obcuje ze światem opisanym z punktu widzenia bohaterki-narratorki. Włączenie elementów wizualnych i audialnych owocuje tym, iż odbiorca wielokrotnie dosłownie widzi i słyszy z perspektywy Alice. Więcej, często w ogóle nie mamy do czynienia z opisem (ani nawet – filmo- wym – unaocznieniem czy udźwiękowieniem) działań podejmowanych przez bohaterkę. W zamian czytelnik jest proszony o ich odegranie (w pierwszych opowiastkach: narysowanie czegoś, ubranie się, odtworzenie pliku muzyczne- go, który włącza Alice; w kolejnych częściach: przejście w jej imieniu labiryntu, zagranie w grę). Nierzadko narratorka, np. oddając swoje *ba-xi* w ręce czy- telników, zwalnia się niejako z obowiązku wyjaśniania czy opisywania czegokolwiek. Część odpowiedzialności za kompletność i spójność samej opowieści przerzucona jest więc na odbiorcę – to on przeszukuje dane, od- twarza pliki, składa informacje w koherentną całość (choć dzieje się to w wy- raźnie zaprojektowanych przez twórców ramach). Właściwie więc możemy tu mówić o uwspólnieniu nie tyle punktu widzenia, co tzw. punktu działania (ang. *point of action*)<sup>17</sup> bohaterki-narratorki i czytelnika. Warto też zastanowić

---

<sup>16</sup> Jeśli jednak nie mamy dostępu do odpowiedniego sprzętu – można historii doświadczyć i w trybie klasycznym. Podobną strategię podwójności proponowanego trybu lektury stosowa- no także we wcześniejszych mocno grywalnych epizodach: obok wersji „read and play” można spróbować wyłącznie czytać (Pullinger traktowała danie takiej alternatywy jako ukłon w stronę bardziej zachowawczych czytelników (2015)). Prześledzenie obu tych trybów poka- zuje jednak jak różne to doświadczenie, jak wiele się traci wyłącznie czytając (czyli przechodząc przez tekst jako obserwator, świadek cudzej rozgrywki).

<sup>17</sup> Termin wprowadzony przez badaczy gier.

się nad focalizacją opowieści<sup>18</sup>. W przypadku *Inanimate Alice* można by mówić o, związanym z kategorią punktu działania, zjawisku *co-fokalizacji*<sup>19</sup>: czytelnik, który współ-działa w świecie przedstawionym z bohaterką (powtarzając, odtworzając jej działania), współ-patrzy i współ-słucha, współ-percepuje z bohaterką-narratorką.

Jednak *Inanimate Alice*, choć przepelnione interakcją, dźwiękami i (niezrządkiem dynamicznymi) obrazami, pozostaje literaturą, nie staje się filmem, wideo czy inną ekranową wizualną formą. Zdaniem Pullinger jest to możliwe dzięki temu, że cały czas „kluczowy mechanizm dostarczania narracji zasadza się na użyciu tekstu” (2015, s. 214)<sup>20</sup>. Autorka, znana nie tylko jako prekursorka wielu form e-literackich<sup>21</sup>, lecz mająca także długoletnie doświadczenie w tworzeniu klasycznych drukowanych powieści (nadal na tym polu aktywna i nagradzana), podkreśla, że jej poszukiwania w przestrzeniach nowomediálních ogniskowały się wokół możliwości, jakie sztuce słowa oferują „nowe platformy, software, urządzenia czy technologie” (Pullinger K. 2015, s. 214). Chodziło tu o ten rodzaj uatrakcyjnienia, unowocześnienia literackich opowieści, który nie usunie w cień ich literackich jakości. Być może, to właśnie stoi za największym atutem tej publikacji: *Inanimate Alice* włącza elementy niewerbalne w ramy tworzywa literackiego i wykorzystuje nowomediálne możliwości w sposób bazujący na codziennym (o)byciu z technologią, więc w konsekwencji niemal niedostrzegalny, z pewnością nie wybijający z lektury, lecz raczej wzmacniający immersję. Czytelnik intuicyjnie odbiera budowany między mediami (czy za pośrednictwem ich dialogu) przekaz. Nie ma innego wyjścia, bo w opowieści tej nie ma redundantnych powtórzeń informacji, transmedialnych powieści. Słowo nie jest zilustrowane, wzmocnione obrazem, dźwiękiem czy interakcją, lecz uzupełnione o te elementy. I to wespół z nimi – opowiada<sup>22</sup>. Dlatego właśnie tekst Pullinger jest idealnym wprowadzeniem do świata e-literatury.

<sup>18</sup> Multimodalny, silnie filmowy i grywalny charakter cyklu w naturalny sposób prowadzi do sięgnięcia po tę perspektywę teoretyczną, wykorzystywaną częściej przez filmoznawców czy groznawców niż przez literaturoznawców.

<sup>19</sup> Anglojęzyczne brzmienie proponowanego terminu uznaję za naturalniejsze niż współ-fokalizacja.

<sup>20</sup> Na uwagę tę można by spojrzeć w szerszym kontekście wciąż aktualnych problemów z definiowaniem e-literackości, na co w szkicu tym nie mam już miejsca.

<sup>21</sup> Np. fikcje kolaboratywne w różnych, także transmedialnych kształtach (*Flight Paths* współtworzone przez Chrisa Josepha i licznych „uczestników” czy projekt *Letter to Unknown Soldier* realizowany we współpracy z Neilem Bartlettem) albo (z najnowszych prac autorki) opowieści dedykowane na smartfony (*Breathe* oraz *Jellybone*).

<sup>22</sup> Dlatego też *Inanimate Alice* to też jeden z tekstów potwierdzających tezy o płynności ewolucji form sztuki słowa, pozwalających czytać e-literaturę w kontekście tekstów o charakterze

## 【 Jak ożywa „nieożywiona Alicja”: od nienakręconego filmu i marketingu wirusowego do edukacyjnego *blockbustera*

Trzeba dodać jeszcze jedno: tytułowa „nieożywiona Alicja” silnie ożywa. Z jednej strony fikcyjna bohaterka opowieści Pullinger stała się z czasem postacią z krwi i kości (Alice Field publikuje swoje teksty, aktywnie funkcjonuje w mediach społecznościowych, o czym będzie jeszcze mowa w dalszej części szkicu). Z drugiej zaś – *Inanimate Alice* jako cykl też żyje własnym życiem, niespodziewanie ewoluując i chadzając zaskakującymi, również jego twórców, ścieżkami. W tej części szkicu zostaną omówione te transmedialne „ożywienia”, sposób, w jaki fikcyjna bohaterka zaistniała w rzeczywistości wciąż rosnącego grona odbiorców, odbiorców – dodajmy – od pewnego momentu jawnie zaproszonych (i prowokowanych) do aktywnego współopowiadania jej historii czy tworzenia alternatywnych wersji tejże (co nie pozwala spojrzeć na cykl jako zamkniętą całość). Być może tym, co tak bardzo „kupilo” czytelników projektu była właśnie możliwość silniejszego niż w przypadku tradycyjnych literackich opowieści zanurzenia się w świat przedstawiony, związana m.in. z aktywnym współtworzeniem narracji i możliwością uczynienia Alice „swoją”. *Inanimate Alice* to utwór, którego odbiorca to często Landowowski *wreader*<sup>23</sup> czy Tofflerowski prosument<sup>24</sup>. A jak przekonywali wielokrotnie Jenkins czy Lessig takie „aktywne czytanie” doskonale sprawdza się w dydaktyce (Jenkins 2007; Lessig 2009).

A jednak cykl, dziś znany na całym świecie i w wielu państwach od lat wykorzystywany podczas szkolnych kursów jako kanoniczny przykład digitalnej literackości, w punkcie wyjścia nie był nawet planowany jako e-literatura. Kate Pullinger przyznaje, że „historia *Inanimate Alice* to historia błędów, impasów (ang. *dead ends*), szczęśliwych wypadków, trafnych decyzji i spektakularnego sukcesu” (2015, s. 214). Wszystko zaczęło się w 2005 roku, kiedy Bradfield Company zaproponowało Pullinger i Josephowi stworzenie serii krótkich interaktywnych historyjek, które stałyby się częścią kampanii reklamowej filmu *E-Mission* (jako drobny, zartobliwy *prequel* właściwej historii). Reżyserowany przez Iana Harpera *eco-thriller* miał opowiadać historię dwudziestokilkuletniej Alice, pracującej w USA projektantki gier, zaś wpisujące się w transmedialne strategie tzw. marketingu wirusowego krótkie opowiadki umieszczone w sieci (ang. *online digital stories*) – dopowiadać wybrane szcze-

---

liberackim. Tropem tym idzie np. Sylvia Warnecke, zestawiając multimodalność tej opowieści ze *Światem według T.S. Spiveta* Reifa Larsena (2016, s. 107–118).

<sup>23</sup> Zbitka angielskich słów *writer* (pisarz) i *reader* (czytelnik).

<sup>24</sup> Zbitka słów „producent” i „konsument”.



góły z młodości bohaterki. Jednak film nigdy nie zdobył finansowania i jedyne, co (przez przypadek?) pozostało z całego projektu to właśnie *Inanimate Alice*.

Pierwsze cztery epizody powstały w latach 2005–2008, a ich budżet (zapewniony przez Harpera) był wyjątkowo skąpy. Sytuacja ta, jak po latach przyznają autorzy, została twórczo przekuta w atut projektu. To jej konsekwencją jest chociażby (wynikająca jednak również z innych, bardziej artystycznych kwestii) specyficzna forma wizualno-graficzna opowieści, np. to, że nigdy nie widzimy bohaterki (brakowało funduszy na aktorów). Takie rozwiązanie zaś pozwoliło *Inanimate Alice* pozostawać – zgodnie z deklaracjami Pullinger – zdecydowanie bliżej literatury niż filmu czy gier (2015, s. 216). Jednocześnie owo „niedopracowanie” technologiczne pierwszych epizodów ma i swoje uzasadnienie wewnątrztekstowe: tłumaczy je wiek i umiejętności technologiczne ich narratorki (w szerszej perspektywie także odbiorców).

W ogólnym więc rozrachunku zarówno niemożliwość nakręcenia filmu, jak i problemy finansowe w historii *Inanimate Alice* wypadaloby zapisać na plus. I to nawet jeśli były tak duże, że kolejną, piątą, część cyklu opublikowano dopiero w grudniu 2014 roku<sup>25</sup>. Paradoksalnie i te sześć lat przestoju było dla *Inanimate Alice* całkiem owocnym okresem (zaskakujące przypadki i szczęśliwe zbiegi okoliczności, o których wspomina Pullinger, w dużej mierze właśnie tego czasu dotyczą).

Po pierwsze: w 2007 r. los skrzyżował drogi autorki z Jessicą Laccetti, pracującą nad doktoratem poświęconym multimodalnej fikcji (ang. *multimodal fiction*). Już wtedy widziano, że nauczyciele chętnie wykorzystują tekst Pullinger podczas zajęć. A ponieważ Laccetti interesowała się również tzw. *digital pedagogy*, wykorzystaniem nowych mediów i tworzonych w nich tekstów w edukacji, poproszono ją o przygotowanie związanego z *Inanimate Alice* pakietu materiałów dla pedagogów. Wszystko to działo się w chwili, gdy pierwsza część *Inanimate Alice* została włączona do wyznaczającego kanon literatury wyboru *Electronic Literature Collection*, opublikowanego online w 2006 r. oraz dołączanego na płycie CD do fundamentalnej dla refleksji e-literaturoznawczej (Pawlicka, 2017) książki Katherine Hayles *Electronic Literature*<sup>26</sup>, co podkreślało rolę, jaką pełnił już w tym czasie tekst Pullinger. Zestaw ćwiczeń dostosowany do pierwszego epizodu cyklu został umieszczony

<sup>25</sup> Warto też zaznaczyć, że te kolejne części cyklu, finansowane już z innych źródeł, „stać” na inne technologiczne rozwiązania (przypomnijmy, że ostatnia z obecnie dostępnych części cyklu wykorzystuje technologię VR).

<sup>26</sup> Czwarta (hipertekstowa) część cyklu została włączona do drugiego tomu kolekcji (opublikowanego w 2011 roku).

na stronie projektu, wraz z materiałami od innych nauczycieli – (entuzjastycznymi) opiniami, wskazówkami oraz przykładami efektów ich pracy<sup>27</sup>.

W tych wypowiedziach powtarzały się głosy o tym, że *Inanimate Alice* pozwoliło trafić do uczniów niespecjalnie zainteresowanych czytaniem, a także zaskakująco długo utrzymać uwagę całej klasy. Niejednokrotnie jako dowód przytaczano samodzielne uczniowskie lektury kolejnych części opowieści czy pytania o możliwość kontynuowania tematu. Podkreślano też, że cykl w naturalny sposób wymuszał analizę semantycznej roli współtworzących opowieść elementów audio-wizualnych i grywalnych. Uczniowie bez trudu dostrzegali związki między różnymi modusami opowieści, z chęcią też tworzyli własne multimodalne historie. W opisywanych działaniach nauczycieli powtarzał się schemat, w którym analiza literacka w naturalny sposób prowadziła uczniów do skupienia się na roli innych niż słowo mediów w opowiadaniu i sprawnej charakterystyki wielomodalnej i interaktywnej formy narracji. To z kolei ośmielało do (inicjowanych przez większość nauczycieli) prób samodzielnego budowania tego typu historii. Tym samym *Inanimate Alice* pomagało również kształtować kompetencje technologiczne, informatyczne. Warto tu podkreślić, że wielu nauczycieli mówiło właśnie o strachu przed włączeniem w program zajęć elementów związanych z wykorzystaniem programów komputerowych itp., jednak przekonali się, że zupełnie niepotrzebnie: doskonale sprawdzały się zajęcia, do których współprowadzenia po prostu zapraszano informatyków<sup>28</sup>. A dzięki takim otwartym na twórczość własną uczniom zajęciom elektroniczna opowieść ożyła: działa się dalej, wykraczała poza ramy wstępnie określone przez twórców.

Ci ostatni zaś, choć początkowo zaskoczeni<sup>29</sup>, patrzyli z radością na te dopisania, typowe dla kultury RW, czasów konwergencji i tzw. mediów roz-

---

<sup>27</sup> Strona projektu (wraz z Facebookowym fanpage) do dziś pełni funkcję źródła inspiracji.

<sup>28</sup> Wśród wybieranych przez nauczycieli platform i programów do tworzenia owych dopisywanych przez czytelników przygód Alice pojawiały się m.in.: Scratch, Mozilla's Popcorn Maker czy Sploder Gamer Maker. Warto przywołać też przypadek Damiana Graczyka, który w 2012 roku w Łodzi w podobny sposób (i z podobnym sukcesem) wykorzystał do pracy z *Inanimate Alice* narzędzie znane wszystkim nauczycielom (i uczniom): program Power Point. Trzeba też dodać (i temat ten powróci w końcowej części szkicu), że w tym wypadku brak tłumaczenia tekstu Pullinger na język polski nie był przeszkodą. Warto pamiętać, że na etapie edukacji, dla którego przeznaczony jest analizowany utwór, uczniowie często radzą sobie już z prostymi wypowiedziami narracyjnymi w języku obcym – a za taką należałoby *Inanimate Alice* uznać. Pozwala to włączyć na polskim gruncie tekst w jeszcze bardziej zintegrowany program edukacyjny: zahaczający nie tylko o kompetencje literaturoznawcze i informatyczne, lecz również językowe.

<sup>29</sup> Np. w marcu 2009 r. Google Alert poinformował Pullinger o tym, że w sieci można spotkać kilka różnych wersji piątej części cyklu. Fakt był niepokojący: *Inanimate Alice: Episode 5* zostało opublikowane dopiero pięć lat później, w grudniu 2014 roku. Jak się okazało, to ame-

przestrzeralnych (na co zwraca uwagę sama Pullinger) (Jenkins, 2007; Lessig, 2009; Jenkins, Ford & Green, 2018; Pullinger, 2015, s. 219). Chwilami wręcz stymulowali ten proces. Ian Harper np. zgodził się na spotkanie online (poprzez Skype) z uczniami Kristal Doolin<sup>30</sup>, w czasie którego nie tylko zachęcił uczniów do dalszej pracy, ale i podzielił się z nimi fragmentami niepublikowanej jeszcze wtedy piątej części cyklu (nie trzeba dodawać, jak zainspirowało to dzieci). Ukoronowaniem autorskiego przyzwolenia na takie „apokryficzne” wersje tekstu (czy wręcz požądania ich) wydaje się fakt, iż kiedy w 2015 r. (w związku z premierą piątej części cyklu) odświeżano stronę projektu, Andy Campbell włączył w jej obręb galerię epizodów stworzonych przez czytelników z całego świata (Pullinger, 2015, s. 219). I dziś mogą być (i są) one inspiracją dla kolejnych pedagogów (podobną funkcję do wspomnianej galerii pełnią też związane z cyklem strony w mediach społecznościowych). Nic nie stoi na przeszkodzie, by i polscy edukatorzy dołączyli do tego grona. Zwłaszcza, że do stworzenia z uczniami tekstów przenoszących Alice i na polskie podwórko nie trzeba wcale ani specjalnych narzędzi, ani umiejętności.

Najbardziej znanym przykładem omawianych tu do-pisań, stanowiącym zresztą część rządowego programu edukacyjnego, wydaje się *My Adventures in Australia*: cykl 12 historyjek, wypełniających dwuletnią lukę między pierwszym i drugim epizodem, których autorami są uczniowie australijskich szkół. Jak słusznie zauważył Stuart Tait (Program Director Educational Services Australia) „nie powinno dziwić, że uczniowie byli zachwyceni śledzeniem historii Alice, które zabierały ich do nieznanych, tajemniczych i odległych krajów takich jak Chiny, Włochy czy Rosja” (*Alice’s School report. Alice in Australia*). Jeszcze bardziej pasjonujący wydawał się pomysł, by Alice pojawiła się nagle w najbliższym otoczeniu czytelników. Uczniom zaproponowano więc remiksowanie historii Pullinger w iście Jenkinsowskim ujęciu: korzystanie z gotowych elementów (postaci, schematów fabularnych, elementów świata przedstawionego, wizerunków) i twórcze ich prze-pisywanie, rozwijanie, a następnie publikację w innej medialnej formie (werbo-wizualnej narracji nie-interaktywnej). Na potrzeby australijskich edukatorów przygotowano też dostępny online biuletyn pokazujący, jak pracować z tekstem Pullinger oraz bezpłatnym i prostym w obsłudze narzędziem Snappy<sup>31</sup>, przygotowanym w celu ułatwienia tworzenia z uczniami tekstów o australijskich przygodach bohaterki (*Alice’s School report. Alice in Australia*).

---

rykańska nauczycielka, Diane Aronow, zachęciła swoich uczniów do napisania dalszych przygód Alice a następnie udostępniła je on-line.

<sup>30</sup> Nauczycielka ta (Language Arts Teacher w Corbin Middle School) w 2013 r. otrzymała tytuł *Kentucky Teacher of the Year*, była też doradcą dydaktycznym związanym z Kentucky Teacher Advisory Council.

<sup>31</sup> Nadal możliwe do ściągnięcia i wykorzystywania (nie tylko na australijskim przecież gruncie).

Z czasem autorzy projektu postanowili silniej inspirować czytelników do tworzenia własnych prze-pisań *Inanimate Alice*. Posłużyli się strategią zacierania granic między tym, co fikcyjne a tym, co realne (będzie ona jeszcze szerzej charakteryzowana w dalszej części artykułu). W epizodzie czwartym Alice wyznawała: „Pokazałam przyjaciółom rzeczy, które zrobiłam na playerze – głównie historie i muzykę. Nie przestawali prosić, żebym zrobiła jakieś historie specjalnie dla nich. Więc pokazałam im narzędzie do robienia historii. Oto ono. Nazywa się iStories”. Na kolejnych ekranach dziewczyna demonstrowała, jak działa program, budując przykładową narrację: opowieść, która fabułą i formą w pełni odtwarzała epizod pierwszy *Inanimate Alice*. Przywołane przez Alice narzędzie (służące do tworzenia interaktywnych historyjek, opowiadań łączących zdjęcia, filmy czy muzykę z tekstem, niezwykle proste, intuicyjne w obsłudze) naprawdę zostało wprowadzone na rynek w chwili publikacji epizodu czwartego. Zaprojektowane jako wspierające projekt *Inanimate Alice* dedykowane było „dla każdego” i w zamierzeniu twórców miało służyć nie tylko rozbudowywaniu powieściowego świata *Inanimate Alice*. Zaznaczali, że „zostało wynalezione by niezauważalnie zintegrować się z cyklem, ośmielając rosnącą społeczność e-opowiadaczy (ang. *iStorytellers*) w każdym wieku do używania ich wyobraźni do opowiadania historii” (www.istori.es<sup>32</sup>). Co ciekawe, na stronie www.istori.es<sup>33</sup>, do której w powieściowej narracji odsyłał nas link widoczny na ekranie playera Alice (na nim przecież pokazywała swoją tworzoną w iStories historię), obok wszystkich informacji o iStories jako narzędziu oraz cenie mogliśmy znaleźć też zdjęcie urządzenia, które wyglądało dokładnie tak, jak player Alice (a na jego ekranie było to, co mogliśmy zobaczyć w powieściowym świecie). Może nic dziwnego w tym, że pojawiała się tam też informacja, że „urządzenie ze zdjęcia nie jest wliczone w cenę”.

W innym jeszcze miejscu można dostrzec, jak (zgodnie z ideą opowieści transmedialnych) świat fikcji wsiąka niezauważalnie w rzeczywistość odbiorców: wśród zdań zapraszających do włączenia się w proces dopisywania historii Alice znajdziemy i taką zachętę: „Alice nie może się doczekać żeby zobaczyć jak Ty i Twój uczniowie mash-upujecie i tworzycie swoje własne historie!” (www.istories.es<sup>34</sup>). Mowa tu o Alice, fikcyjnej bohaterce-narratorce całego cyklu, ale też autorce metatekstowego dziennika opisującego technologiczne szczegóły powstania *Inanimate Alice* czy bloga komentującego kolejne

---

<sup>32</sup> Na podstawie strony archiwalnej z 2008 r.

<sup>33</sup> W chwili składania tego tekstu do druku link już nie działał, jednak jeszcze w sierpniu 2018 r. odsyłał do galerii prac wykonanych w iStories będącej integralną częścią strony projektu *Inanimate Alice*. W artykule wykorzystuję informację z już niedostępnych wcześniejszych wersji strony, zarchiwizowanych poprzez internetowe archiwum Wayback Machine.

<sup>34</sup> Na podstawie strony archiwalnej z 2008 r.

epizody (o których będzie jeszcze mowa), o Alice Field stale obecnej w mediach społecznościowych (Facebook, Instagram, Everloop<sup>35</sup>).

Wszystkie te działania oraz rosnąca popularność cyklu (wzmacniana kolejnymi nagrodami) owocowały coraz większą liczbą rozmaitych do-pisań do kanonicznej opowieści. Pullinger podkreśla, że obserwowanie, jak zupełnie nieplanowanie *Inanimate Alice* staje się edukacyjnym *blockbusterem*<sup>36</sup>, tekstem rozmaicie przystosowywanym, przerabianym i twórczo prze-pisywanym przed edukatorów było fascynującym doświadczeniem. Dlatego autorzy cyklu silnie angażowali się w tworzenie narzędzi dla edukatorów oraz przestrzeni do potrzebnych im dyskusji (Pullinger, 2015, s. 219). Wyróżnienia dla *Inanimated Alice* jako projektu o charakterze edukacyjnym dotyczą też tego właśnie wymiaru opowieści, pozostawienia w tekście wyjściowym wielu furtek dla jego, powiedzmy metaforycznie, „kolejnych żyć i wcieleń”. Bo – oddając głos samej Pullinger – *Inanimated Alice* to „tekst, który wciąż iteruje, adaptuje się i zmienia. A także, co najważniejsze, dzieło potrzebujące partycypacji i zaangażowania, by przetrwać” (2015, s. 219).

Przyjrzenie się losom tej opowieści każe nieco inaczej spojrzeć więc na kluczową dla tego tekstu interaktywność. Jak wyznaje Pullinger, w czasie pracy nad pierwszymi częściami cyklu kategoria ta wiązała się dla niej właściwie wyłącznie z grywalnym wymiarem tekstu (dlatego włączenie gier w obręb opowieści autorka widziała wtedy jako jedno ze swoich głównych twórczych zadań). Z czasem jednak to właśnie twórcze zaangażowanie czytelników i ponadmedialne wędrówki bohaterów „rdzennej” historii odsłoniły przed autorami nowy (konwergencyjny, transmedialny, rozprzestrzenialny) wymiar działań literackich i inny wymiar interaktywności, który można w e-literaturze wykorzystać. Jak się okazało – jeszcze mocniej można go eksploatować w edukacji (o czym przekonywali choćby Jenkins czy Lessing).

Podsumowując, przez, być może, przypadek czy serię przypadków, *Inanimate Alice* zaczęło żyć własnym życiem i być twórczo prze-pisywane, przerodziło się w idealny „tekst rozprzestrzenialny” (Jenkins, Ford & Green, 2018). Te same czynniki pozwoliły mu stać się edukacyjnym hitem – uczniowie nie tylko łatwo się identyfikowali z bohaterką i z chęcią śledzili jej losy czy byli zaintrygowani odmienną od tradycyjnej formą tekstu, lecz także ochoczo zabierali się do nadbudowywania nad zaproponowanym tekstem wyjściowym własnych wariacji. A takie „wgryzanie się” w tekst „od podszewki”, próba stworzenia czegoś, co „zadziała” podobnie, to jedna z lepszych strategii wdra-

<sup>35</sup> Rodzaj Facebooka dla młodzieży do 13 roku życia; funkcjonował w latach 2011–2014. Głosu Alice Field na Everloop użyła Lorri Hopping.

<sup>36</sup> W tytule po wielokroć tu przywoływanego szkicu Pullinger jawnie wyznaje przecież, że tekst dla szkół stworzyli „przez przypadek” (Pullinger, 2015, s. 213).

zania czytelników w świat nowych form literackich<sup>37</sup>. Taka perspektywa pozwalałaby też czytać analizowany cykl w szerszym kontekście: wizji humanistyki jako „laboratorium” (por. Pawlicka, 2017; Montfort, 2017), w tym wypadku uwzględniającej też inne niż najwyższy szczeble edukacji.

W przypadku *Inanimate Alice* nie byłoby to możliwe bez specyficznej ramy utworu: otwartości na różne miejsca akcji czy odpowiedniej kreacji bohaterki i jej opowieści (kluczowe wydają się tu stałe, powtarzające się punkty narracji). Nie bez znaczenia pozostaje też, wpisana w cykl z definicji, seryjność. Z pewnością jednym z filarów popularności projektu jest konstrukcja postaci narratorki. Jej szkicowy charakter wynikał z wyjściowych założeń: miały to przecież być tylko krótkie historyjki uzupełniające właściwą opowieść, ich zadaniem nie było pełne charakteryzowanie bohaterki. Taki zabieg nie tylko ułatwia mechanizm projekcji-identyfikacji i wpływa na poszerzenie potencjalnego grona odbiorców. Owe niedopowiedzenia są też bardzo dobrym punktem wyjścia do budowania kolejnych inspirowanych pierwowzorem historii. Ciągłe podróże rodziny Alice (każdy epizod związany jest z innym miastem) z jednej strony wymuszały powtarzalność pewnych elementów, takich jak np. charakterystyka nowego środowiska (choćby zawsze analogiczne ujęcia domu: plany opisywane żółtymi samoprzylepnymi karteczkami), z drugiej zachęcały do „zaproszenia” Alice do świata czytelników (jej podróż do kolejnych miejsc wydaje się bardzo prawdopodobna).

### **Coś więcej niż uczynić Alice swoją, czyli o innych do-pisaniach o charakterze edukacyjnym**

Ożywiona *Inanimated Alice* ma życie po wielokroć zwielokrotnione. Do-pisywaniem historii zajmują się nie tylko edukatorzy i ich uczniowie w ramach szkolnych zajęć, w czasie których sprowadzają Alice do swojego świata, „czynią swoją”. Również sami twórcy (stymulując proces) tworzą nowe części niestanowiące głównych epizodów, a jedynie uzupełniające właściwą historię (a przypomnijmy, że, wyjściowo, to samo *Inanimate Alice* miało być takim do-pisaniem). Spośród nich warto przywołać teksty użyteczne edukacyjnie w dwóch kontekstach: jako pomoc w kształtowaniu *e-literacies* oraz

---

<sup>37</sup> Równie dobrze sprawdza się oczywiście przy formach bardziej tradycyjnych – polecenie „napisz w narracji drugoosobowej tekst, który zaciekawi Twoich kolegów” pozwoli sprawniej i szybciej dojść do istoty tej formy narracji niż jej (tradycyjna) analiza na przykładach. Zadaniowość takich poleceń przesuwają akcent w tym, co istotne. Zrozumienie istoty i mechanizmu działania narracji, jaką mamy stworzyć, to w takiej sytuacji jedynie „środek do celu” i konieczność sięgnięcia po niego jest dla uczniów w tej sytuacji bezdyskusyjna (w przeciwieństwie do wyizolowanej potrzeby charakterystyki narracji samej w sobie).

jako materiał do kształtowania kompetencji językowych. Wkroczyliśmy jednocześnie w zapowiadany obszar utworów o fingowanym autorstwie: przykłady, które tu omówimy, sygnowane są nazwiskiem (fikcyjnej przecież) Alice Field.

Prowadzony przez nią *Development Journal*, towarzyszący piątej części cyklu (opublikowany online w wersji pdf)<sup>38</sup>, to dwudziestodwustronicowy dokument dedykowany zainteresowanym technologią i programowaniem odbiorcom, którym bohaterka-narratorka cyklu zdradza kulisy tworzenia *Inanimate Alice*. W swojej „technologicznej spowiedzi” dziewczyna proponuje odbiorcom przyjacielski pakt, buduje dialog oparty na wspólnocie doświadczeń i zainteresowań. „Cześć” – mówi na samym początku. – „Jeśli to czytasz, musisz być kimś trochę podobnym do mnie – żyć, by budować technologiczne gadżety i mówić o nich” (Field, b.d.w. a). Modelowy odbiorca tekstu to zatem ktoś, kto chciałby się dowiedzieć, jak czytana przez niego opowieść o Alice została zrobiona, zajrzeć pod podszewkę e-literackiej narracji i zdobyć wiedzę o tym, jak stworzyć podobną. Tym samym jest to świetny materiał dla nauczycieli chcących wykorzystać *Inanimate Alice* jako impuls do kształtowania *e-literacies*.

*Development Journal* to także pierwszy z niezależnych (samodzielnych) tekstów w cyklu sygnowany pełnym podpisem dziewczyny, wcześniej jej imieniem i nazwiskiem opatrzone były gry stanowiące część poszczególnych epizodów (np. *Canal Chase* w części piątej)<sup>39</sup>. Tym samym publikacja wpisuje się w szerszą grupę tekstów fingujących realne istnienie bohaterki, wprowadzających odbiorców *Inanimate Alice* w świat zacierania granic między tym, co realne a tym, co zmyślone (co typowe dla opowieści transmedialnych, czego najlepszym przykładem gry ARG).

Dziennik utrzymany jest w tej samej stylistyce, co kolejne epizody cyklu, narratorka odwołuje się również wprost do poprzednich części (np. wyjaśniając, że tworzyła je przy pomocy innych narzędzi czy tłumacząc, że po konkretne estetyczne rozwiązania, jak choćby tzw. *spleet-screen* (podzielony ekran), sięgała właśnie po to, by utrzymać spójność cyklu). Przekaz równie sprawnie jak poszczególne części cyklu łączy słowo z obrazem (choć tym razem bez elementów interaktywnych), nie zmienia się też charakter pierwszoosobowej narracji. Nie ma więc wątpliwości, że za opowieścią stoi ta sama, lekko ironiczna nastolatka. Tym razem jednak wchodzi niejako na poziom meta – wyjaśniając technologiczne zaplecze kreacji, ujawniając własne niedociągnięcia,

<sup>38</sup> Podobną funkcję do tego dziennika zdaje się spełniać – mniej rozbudowany – blog towarzyszący publikacji kolejnej części cyklu, będący rodzajem kontynuacji narracji bohaterki z *Development Journal*.

<sup>39</sup> Samo nazwisko mogliśmy też znać np. z listu do rodziców (Państw Field) z epizodu czwartego.

pokazując, jak trochę „oszukuje” odbiorców. Owo uchylanie rąbka tajemnicy pogłębia relację bohaterka-odbiorcy, uatrakcyjnia ją, czyniąc kusząco intymną (czytelnik wie rzeczy, których w sumie nie powinien wiedzieć).

*Development Journal* doskonale wpisuje się w (charakteryzowaną wcześniej, przy okazji omówienia iStories) strategię zacierania granic między światem fikcyjnym a realnością czytelników, strategię sprzyjającą „rozprzestrzenianiu się” tekstu. Alice wyjaśnia, jak tworzyła poszczególne fragmenty (realnie istniejącej) narracji przy użyciu (fikcyjnych) gadżetów. Zarazem wyraźnie podkreśla swoją egzystencję w świecie powieściowym, w (zmyślnym) „tu i teraz” lub (równie fikcyjnym) „tam i wtedy”. Dla czytelników te zakorzenione w świecie bohaterki wyjaśnienia mają jednak silny związek z ich „tu i teraz” – wyjaśniają przecież istnienie i strukturę tekstu, który jest (realną) częścią doświadczanej przez nich rzeczywistości. Zawarte w publikacji komentarze mówią o rzeczywiście istniejących, konkretnych programach, przy pomocy których stworzono *Inanimate Alice*, i do których użycia zachęca Alice jako *alter ego* twórców projektu (programach, z których jak najbardziej możemy – zgodnie ze wskazówkami fikcyjnej postaci – skorzystać w naszej rzeczywistości). Jednocześnie konkretne sprzęty użyte do stworzenia przywoływanych fragmentów i ich twórca (Alice) przynależą już do innego porządku ontologicznego: do świata literackiego zmyślenia. A napięciem tym, jak pokazano na przykładzie *ba-xi* bohaterki w przypadku iStories, i wcześniej grali realizatorzy projektu.

Nadpisany nad *Inanimate Alice* tekstem, który wskazuje na drugi ze wskazanych potencjałów edukacyjnych oryginalnej opowiadki są interaktywne dzienniki z *gap year* Alice, dokumentujące jej podróże do Indonezji i Japonii<sup>40</sup>: *Travel Journals and Indonesian Language Games*<sup>41</sup>. Stoi za nimi Lorri Hopping, która od czasu prac nad szóstą częścią *Inanimate Alice* stała się ważnym członkiem zespołu i odpowiada choćby za obecność Alice w mediach społecznościowych (np. użyczała jej głosu na Everloop). Dzienniki te, również sygnowane na okładkach imieniem i nazwiskiem narratorki-bohaterki, powtarzają estetyczny i narracyjny charakter wcześniejszych części *Inanimate Alice* (pojawia się oczywiście instruktażowy czarny ekran otwierający, całość prowadzona jest w narracji pierwszoosobowej<sup>42</sup>). Podobnie jak w poszczególnych

---

<sup>40</sup> Miejsca akcji wydarzeń z kolejnych pięciu zeszytów to: Jakarta, Hiroshima i Shikoku, Kalimantan, Osaka i Kyoto oraz Tokyo.

<sup>41</sup> Na stronie, na której są zebrane, zbiorczo określone są (w nagłówku) jako dzienniki „językowe” (*language journals*).

<sup>42</sup> W przypadku pierwszego tomu Alice wita czytelników tradycyjnie: „Mam na imię Alice. Mam 18 lat” i dodaje, że chciałaby podzielić się zapiskami ze swojego *gap year* oraz grami, które tworzyła, by opanować nowy język (co tłumaczy też tytuł zeszytów). W kolejnych mówi już „Cześć, to znów ja, Alice” (Field, b.d.w. b)).



częściach cyklu *ba-xi* Alice staje się ważnym medium łączącym z jej światem – to na nim czytamy część tekstu, to dzięki niemu porządkujemy informacje (wybierając, czy czytamy otrzymane przez bohaterkę wiadomości, czy też analizujemy dokumenty związane z jej podróżą albo dane GPS itd.). Podobnie jak wcześniej, nie widzimy twarzy bohaterki (choć w jednej ze scen – gdy rozmawia z uczennicami zagranicznej szkoły – słyszymy jej głos; Alice zasadniczo pozostaje jednak niewidzialnym bytem stojącym za narracją<sup>43</sup>). W trakcie lektury albo czytamy dziennik przygotowany przez Alice w formie interaktywnego pliku pdf, albo dodatkowe informacje z playera, a obydwie źródła doskonale rozwijają naszą wiedzę: opowieść Alice to instruktaż kulturowy, rodzaj lekcji o kulturze Indonezji i Japonii. Co ważne, nie jest to podręcznikowy przekaz, lecz opowieść włożona w usta (i oczy) nastolatki, więc zdecydowanie bardziej przystępna, ciekawsza. Do jej konstruowania użyto również serwisów społecznościowych: fragmenty filmowe z dziennika to wideo z YouTube'a (gdy chodzi o ogólnodostępne, niefikcyjne obrazy) oraz Vimeo, gdy chodzi o (rzeczywiste) nagrania stworzone przez (fikcyjną) bohaterkę w czasie jej (wymyślonej na potrzeby fikcji) podróży i umieszczone w (realnym) serwisie. Zatem, podobnie jak wcześniej charakteryzowany *Development Journal*, i te pamiętniki wchodzą w grę rzeczywiste-zmyślane, pozwalają fikcyjnej postaci przesiąkać do realnego świata odbiorców.

Drugi edukacyjny wymiar tej publikacji związany jest z grammi językowymi, jakie proponuje Alice. Odbiorcy towarzyszą jej w nauce języka indonezyjskiego. Jednak, podobnie jak ona, z czasem zaczynają potrzebować języka, by zrozumieć to, co się dzieje. U Alice – na poziomie fabularnym – wynika to z faktu, iż coraz częściej musi się nim posługiwać, że coraz częściej rozmawia z ludźmi; u odbiorcy jej narracji – z tego, że coraz większe jej fragmenty przekazane są w tym właśnie języku. W przypadku ostatniej części dzienników nie da się już zrozumieć fabuły, poznać przygód bohaterki jeśli nie opanowaliśmy podstaw indonezyjskiego (przynajmniej na poziomie proponowanym przez dostarczone w obrębie opowieści materiały). Takie powiązanie (w myśl zasad *edutainment*) możliwości poznania finału przygód (m.in. miłosnych) bohaterki, do której czytelnicy są bardzo przywiązani (dowodem to, iż sięgają po kolejny z „apokryficznych” tekstów jej dotyczących) z nauką języka obcego wydaje się bardzo dobrym, sprytnym, rozwiązaniem edukacyjnym. Z punktu widzenia ucznia opanowanie języka indonezyjskiego to w tej sytuacji jedynie środek do zrealizowania innych celów, uczy się on niejako „przy okazji”. Interaktywna historia bohaterki jest tu „łyżeczką cukru pozwalającą przemyścić lekarstwo”, właściwą wiedzę, jak ujmuje to metaforycznie Carolyn Handler Miller (posługując się frazą zaczerpniętą z wypowiedzi fikcyjnej Mary Poppins (2014, s. 209)).

---

<sup>43</sup> Choć tym razem jest to już autorska decyzja wynikająca wyłącznie z artystycznych, nie finansowych przesłanek.

W tym kontekście warto przyrzeć się również *Inanimate Alice* jako projektowi wykorzystywanemu w nauce języka angielskiego jako obcego. Na taką jego użyteczność zwracali uwagę edukatorzy z różnych stron świata. Przywoływany już przykład działań Damiana Graczyka pokazuje, że i na polskim gruncie tekst z powodzeniem da się w ten sposób wykorzystywać. Jednak (podobnie jak inne teksty e-literackie) *Inanimate Alice* może stać się też przedmiotem zajęć o charakterze interdyscyplinarnym, projektowanych jako realizujące program różnych przedmiotów. Takie otwarcie się na współpracę z innymi nauczycielami, specjalistami w dziedzinach, na których mniej się znamy, to idealny lek na lęki wyrażane przez wielu nauczycieli, gdy mają zacząć wprowadzać teksty e-literackie do programu zajęć.

W sytuacji polskiego nauczyciela, niemającego do dyspozycji ani wielu wartościowych polskich przykładów e-literackich, ani licznych tłumaczeń, dobrym rozwiązaniem wydawałaby się nie tylko wspomniana już współpraca z informatykami (jeśli tego potrzebujemy), ale i z nauczycielami języków obcych. W czerwcu 2018 r. Katedra Teorii Literatury działająca w Instytucie Kultury Współczesnej Uniwersytetu Łódzkiego przeprowadziła we współpracy z Liceum Politechniki Łódzkiej pilotażowe warsztaty oparte na takim właśnie pomysłe. Ich celem było pokazanie młodzieży przykładowych form literatury elektronicznej. I w tym przypadku ciekawość nowych, „innych” doświadczeń literackich (uczniowie poznali m.in. nowsze utwory Pullinger oraz wybrane prace Serge’a Buchardona) wygrywała z lękiem przed czytaniem w obcym języku i o barierze językowej nie można było mówić. W części stricte warsztatowej (w ramach której uczniowie tworzyli własne e-teksty) skupiono się na analizie fenomenu tekstów nieliniarnych oraz pracy z prostym i darmowym narzędziem jakim jest służący do kreowania takich opowieści Twine<sup>44</sup>. Kluczowe kwestie poetyki tekstów tego typu zostały omówione po polsku, podobnie jak funkcjonowanie wykorzystywanej platformy. Jednak większość wykorzystywanych w trakcie warsztatów przykładów literackich stanowiły teksty anglojęzyczne a uczniowie mieli też za zadanie napisać własne hiperteksty i ćwiczenie to wykonywali w języku angielskim<sup>45</sup>. Warsztaty spotkały się z zainteresowaniem i na zimę 2019 roku planowana jest kolejna edycja.

---

<sup>44</sup> Więcej o platformie i jej edukacyjnych wykorzystaniach pisałam w szkicu *Pisarz (i czytelnik) w laboratorium, czyli od twórczego pisania do twórczego programowania – przypadek Twine* (Przybyszewska, 2017 s. 43–56).

<sup>45</sup> Wymagało to kooperacji między prowadzącymi (piszącą te słowa oraz nauczycielką języka angielskiego, mgr Adrianną Witkowską) na poziomie ich sprawdzania i omawiania – obok kwestii literacko-technologicznych uczniowie otrzymywali feedback o poziomie językowym, choć nie zawsze kwestie te dawało się rozdzielić (wystarczy pomyśleć tu o zagadnieniach takich jak struktura czasowa opowieści).

### **Teaching in Wonderland**

Zebrane w tym szkicu przykłady pokazują, że charakterystyka *Inanimated Alice* zaprezentowana tu na początku nieco mija się z prawdą. Jak widać, wraz z upływem czasu (i „rozprzestrzenianiem się” utworu), planowanemu jako dodatek do filmu cyklowi coraz bliżej do transmedialnej opowieści (w ujęciu Jenkinsa) i trafniej charakteryzują go słowa autorki przywołanych tu na zakończenie pamiętników Alice z *gap year*. Hopping pisała o *Inanimated Alice* jako „historii opowiedzianej w digitalnych epizodach, interaktywnych dziennikach, grach i poprzez social media” (Hopping, 2010–2018). W *Travel Journals* przeczytamy, że *Inanimate Alice* to cykl, który „nigdy się nie kończy” (Field, b.d.w. b), co doskonale oddaje nad-pisywalny, rozprzestrzenialny charakter projektu. Jako taki jest on zaś doskonałym (i sprawdzonym) narzędziem edukacyjnym, tekstem do uczenia (o) digitalnej literackości. Kristal Doolin (od której „pożyczono” tytuł tego podrozdziału), trafnie opisała *Inanimate Alice* jako

multimedialną „kraję czarów” opowiadania, która – podważając liczne standardy – przyciągnie cyfrowych tubylców XXI wieku i przygotuje zarazem uczniów do obfitującej w medialne doświadczenia kariery uniwersyteckiej czy wyzwań zawodowych, z którymi będą się musieli mierzyć później w życiu” (Doolin, 2014).

Cykl pozwala na wielu poziomach kształtować kompetencje, które możemy za Carey Jewitt i innymi badaczami określić jako *multiliteracies* (2008, s. 245) i uczyć o mediach, poprzez media i dla mediów.

A ponieważ analizowany tu projekt to zarazem doskonały przykład e-literatury, sprawdza się także jako pogłębiający „zwykle” literackie czy kulturowe kompetencje analityczno-interpretacyjne. W zebranych w ramach platformy *iTeach with Alice* wypowiedziach nauczycieli liczne były głosy o tym, że w klasowych dyskusjach o *Inanimate Alice* automatycznie pojawiały się kategorie i terminy związane z narracją, że uczniowie nie potrzebowali specjalnej zachęty czy innych niż zwykle wskazówek, by analizować struktury narracyjne, punkt widzenia, bohaterów i ich relacje, styl itp. Czynili to jednak z większym zaangażowaniem odkrywając, jak do ich tworzenia użyto mediów znanych im z codziennego życia. Czytanie nie wymagało zawieszania innych aktywności, zapominania o tym, że lubimy grać, że żyjemy ze smartfonem w dłoni. *Inanimate Alice* jest więc sprawnym narzędziem również dlatego, iż nie rozdziela przestrzeni szkoły i czytania od codzienności: zrywa z brakiem adekwatności między kompetencjami medialnymi kształtowanymi w szkole a tymi nabywanymi w życiu codziennym (por. Jewitt, 2008, s. 244)<sup>46</sup>. A ponieważ w *Inanima-*

<sup>46</sup> Dlatego też Lacetti traktowała tego typu utwory jako te, które powinny być głównym i podstawowym materiałem edukacyjnym dla współczesnych uczniów (Bonacho F., 2015, s. 216).

*te Alice* interakcja i multimodalność są ściśle sprzęgnięte z samą historią (nowomedialne aspekty opowieści pozwalają odbiorcom lepiej zrozumieć świat bohaterki, bardziej zobaczyć go jej oczami, lepiej ją poznać), skupienie się na nich prowadziło wręcz do pogłębienia uczniowskich refleksji, odczytań. Cykl, dzięki silnemu angażowaniu w proces do-pisywania, rozwijał też silnie samodzielność w procesie analizy i interpretacji oraz wyszukiwania danych (opinia taka powtarzała się w wielu wypowiedziach dokumentujących pracę z nim). Jedną z nauczycielek wyznawała:

Kiedy skończyliśmy pracę z *Inanimate Alice* i przeszliśmy do kolejnego tematu (Holokaust), zauważyłam, że moi uczniowie poszukują głębiej, nie dzięki moim wskazówkom, lecz dzięki ich własnym badaniom sztuki, geografii, muzyki, wideo itd. Tak nie było wcześniej. Przebieg zajęć zmienił się (Doolin, 2014).

Choć więc teksty o digitalnej proveniencji (*digitalborn*) to „nieco inna” literatura, zapraszająca do „nieco innego” czytania, to jednak wizja sztuki słowa czy aktu lektury jedynie w pewnych kontekstach wymaga redefinicji<sup>47</sup> i nauczycielom, stereotypowo postrzeganym jako „cyfrowi imigranci”, niekoniernie brak kompetencji, by sprostać wyzwaniom stawianym przez te teksty czytelnikom. Przed przewodnikiem, który ma w świat takich literackich przygód wprowadzać nowe pokolenia (osławionych „cyfrowych tubylców”, o których powiedziano już, że wcale na tej cyfrowości nie znają się tak dobrze) z pewnością stoi nielatte zadanie. To oznacza, że i przed polskim systemem edukacji, nauczycielami, rodzicami (ciociami, babciąmi) wiele wyzwań. Ci, którzy mają je podejmować nie są do nich jednak nieprzygotowani i mają też wiele pomocnych narzędzi czy inspirujących wzorów do naśladowania<sup>48</sup>. Sukcesy projektów takich jak *Inanimate Alice*<sup>49</sup> pokazują, że poza strachem i przyzwyczajeniem nic nie stoi na przeszkodzie, by tym wyzwaniom sprostać. Bo po niewielkim „update” (literacka) gra może toczyć się dalej. I – jak pokazuje przykład *Inanimate Alice* – może stać się wspaniałą przygodą.

---

<sup>47</sup> Kwestie te wymagałyby omówień znacząco przekraczających ramy tego szkicu, a i po wielokroć już czynionych.

<sup>48</sup> Warto pamiętać, że całe pakiety pomocnych dla nauczycieli materiałów oferują też i inne cykle e-literackie, jak choćby (również nagradzana) reedycja kanonu literatury anglosaskiej *iClassic Collection*.

<sup>49</sup> Inną adresowaną do nastolatków i przez długi czas chętnie wykorzystywaną przez nauczycieli do wprowadzenia w obszar e-literackości pracą (o bardzo ciekawym grywalnym, lecz nie transmedialnym, a więc przekraczającym ramy prezentowanych tu rozważań, charakterze) było (aktualnie już niedostępne on-line) opowiadanie *The Winter House* Naomi Alderman (współpracującej zresztą na co dzień z Pullinger) i Jeya Biddulpha.

**Bibliografia**

- Alice's School Report. Alice in Australia.* Pobrane 2 września 2018 z: <https://inanimatealice.com/adventures/my-adventures-in-australia>
- Bonacho, Fernand (2015). Alice's Anima: The Obligation of Transmedia Reading. *International Journal of Transmedia Literacy*. 1, 209–217.
- Doolin, Kristal (2014). *Teaching in Wonderland.* Pobrane 2 września 2018 z: <https://edtechdigest.blog/2014/11/20/teaching-in-wonderland/>
- Field, Alice [Autor fikcyjny] (b.d.w. a). *Development Journal.* Pobrane 2 września 2018 z: <http://www.inanimatealice.com/devjournal/>
- Field, Alice [Autor fikcyjny] (b.d.w. b). *Travel Journals and Indonesian Language Games.* Pobrane 25.08.2018 z: <http://inanimatealice.info/journals>
- Flanigan, Abraham E. & Babchuk, Wayne A. (2015). Social media as academic quiksand: A phenomenological study of student experiences in and out of the classroom. *Learning and Individual Difference*. 44, 40–45.
- Handler, Miller C. (2014). *Digital Storytelling. A Creator's Guide to Interactive Entertainment.* Ed. 3. New York–London: Focal Press.
- Hayles, Katherine N. (2008). *Electronic Literature. New Horizons for the Literary.* Notre Dame: University of Notre Dame.
- Hopping, Lorie (2010–2018). *Hopping Fun Creations. Games, Stories, Jazzy Content.* Pobrane 3 września 2018 z: <http://www.hoppingfun.com/events.htm>
- Inanimate Alice.* Pobrane 1 września 2018 z: [www.inanimatealice.com](http://www.inanimatealice.com)
- Jenkins, Henry (2007). *Kultura konwergencji. Zderzenia starych i nowych mediów.* Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne
- Jenkins, Henry, Ford, Sam & Green, Joshua (2018). *Rozprzestrzenialne media. Jak powstają wartości i znaczenia w usieciowanej kulturze.* Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Jewitt, Carey (2008). Multimodality and Literacy in School Classroom. *Review of Research in Education*. 32, 241–267.
- Lessig, Lawrence (2009). *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitły w hybrydowej gospodarce.* Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Literatura a nowe media. Rozmowa redakcyjna (2010). *Dekada Literacka*. 1/2, 6–23.
- Montfort, Nick (2017). *Odkrywanie kodu. Wprowadzenie do programowania w sztuce i humanistyce.* Kraków: korporacja ha!art.
- Pawlicka, Urszula (2017). *Literatura Cyfrowa. W stronę podejścia procesualnego.* Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra.
- Peret Teixeria Tárzia, Lorena (2018). Transmedia Education: Changing the Learning Landscape. In: M. Freeman, R. Rampazzo Gambarato (eds.). *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, (pp. 314–323). New York: Routledge.
- Prezsky, Marc (2001a). Digital Natives, Digital Immigrants. Part 1. *On the Horizon*. 9, 5, 1–6.
- Prezsky, Marc (2001b). Digital Natives, Digital Immigrants. Part 2. *On the Horizon*. 9, 6, 1–6.
- Przybyszewska, Agnieszka (2017). Pisarz (i czytelnik) w laboratorium, czyli od twórczego pisania do twórczego programowania – przypadek Twine. *Zagadnienia Rodzajów Literackich*. 1, 43–56.
- Pullinger, Kate (2015). Inanimate Alice – How We Accidentally Created a Digital Story for Schools. In: M. Manresa, N. Real (eds.). *Digital Literature for Children. Texts, Readers and Educational Practices*. (pp. 213–220). Bruksela: Peter Lang.
- Steward, Gavin (2010). The Paratext of Inanimate Alice. Thresholds, Genre Expectations and Status. *Convergence: The International Journal into New Media Technologies*. 16, 1, 57–74.

- Strehovec, Janez (2014). The E-Literary Text as an Instrument and Ride. Novel Forms of Digital Literature and the Expanded Concept of Reading. In: M. Cornis-Pope (ed.). *New Literary Hybrids in the Age of Multimedia Expression: Crossing Borders, Crossing Genres*. (pp. 340–356). Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Warnecke, Sylvia (2016). Uncovering reader expectations and concepts of reader in children's literature of the digital age. In: E. Arzipe, V. Smith (eds.). *Children as Readers in Children's Literature. The power of texts and the importance of Reading*. (pp. 107–118). New York: Routledge.

**Teaching e-reading of digital natives. On margin of Kate Pullinger, *Inanimate Alice* and *iTeach with Alice***

**ABSTRACT:** The article focuses on the problem of preparing young readers to deal with electronic literature (and, in broader perspective, any new media text), that is: on developing modern students e-literacies. An important teachers' role in this process is also discussed. Author's main case study, *Inanimate Alice* alongside *iTeach with Alice* platform, is analysed as an "educational blockbuster", repeatedly awarded and in some countries even included into official school programmes. Its form, history and educational use is described in detail and interpreted. In this context author presents some more general conclusions about educating to reading e-literature and teachers role in this process. Mentioned conclusions are based also in author's personal teaching experience.

**KEYWORDS:** *Inanimate Alice*, Kate Pullinger, e-literacies, electronic literature, e-literature pedagogy