

Dzieciństwo

Literatura i Kultura

2024

tom 6
numer 1

volume 6
issue 1

Dzieciństwo, dorastanie i technologia – wokół
kultury (dla) pokolenia Z i generacji Alfa

Childhood, Adolescence, and Technology
– Exploring the Culture of/for Generation Z
and Generation Alpha

Redakcja / Editors

Weronika Kostecka (Uniwersytet Warszawski, PL) – redaktor naczelna / editor-in-chief
Maciej Skowera (Uniwersytet Warszawski, Biblioteka Publiczna m.st. Warszawy – Biblioteka Główna Województwa Mazowieckiego, PL) – zastępca redaktor naczelnej / managing editor
Marta Niewieczyża (Biblioteka Publiczna m.st. Warszawy – Biblioteka Główna Województwa Mazowieckiego, PL) – sekretarz redakcji / editorial assistant
Mell Sauter Brites Guimarães (Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, BR)
Daniel Compora (University of Toledo, US)
Lillyam Rosalba González Espinosa (Ostravská univerzita, CZ)
Agata Klichowska (Uniwersytet Warszawski, Biblioteka Publiczna m.st. Warszawy – Biblioteka Główna Województwa Mazowieckiego, PL)
Anna Mik (Biblioteka Publiczna m.st. Warszawy – Biblioteka Główna Województwa Mazowieckiego, PL)
Karolina Stępień (Uniwersytet Warszawski, PL)

Rada redakcyjna / Editorial board

Cristina Bacchilega (University of Hawai‘i at Mānoa, US)
Susan Deacy (University of Roehampton, UK)
Donald Haase (Wayne State University, US)
Grzegorz Leszczyński (Uniwersytet Warszawski, PL)
Katarzyna Marciniak (Uniwersytet Warszawski, PL)
Kimberly J. McFall (Marshall University, US)
Dorota Michułka (Uniwersytet Wrocławski, PL)
Xavier Mínguez-López (Universitat de València, ES)
Melek Ortobasi (Simon Fraser University, CA)
Veronica Schanoes (Queens College, City University of New York, US)
Violetta Wróblewska (Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu, PL)
Krystyna Zabawa (Akademia Ignatianum w Krakowie, PL)

Redakcja językowa / Language editors

Zespół DLK

Projekt okładki i skład / Cover design and DTP

Grafini DTP

Wydawca / Publisher

Wydział Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego
Warszawa 2024

ISSN 2657-9510

Wersja elektroniczna jest referencyjna i publikowana na stronie

<https://www.journals.polon.uw.edu.pl/index.php/dlk>

Adres / Address

Redakcja czasopisma „Dzieciństwo. Literatura i Kultura”
Instytut Literatury Polskiej, Wydział Polonistyki
Uniwersytet Warszawski
ul. Krakowskie Przedmieście 26/28
00-927 Warszawa
e-mail: redakcja.dlk@uw.edu.pl

Czasopismo dofinansowane z Działania I.2.2. w ramach programu „Inicjatywa Doskonałości – Uczelnia Badawcza” Uniwersytetu Warszawskiego i afiliowane przy Wydziale Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego

Poglądy wyrażone w artykułach nie zawsze są zbieżne z poglądami redakcji.



 Teksty w czasopiśmie (jeśli nie zaznaczono inaczej) dostępne są na licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa 4.0 międzynarodowe (CC BY 4.0).



Od redakcji	5
From the Editors	

STUDIA / STUDIES

Karol Jachymek	10
-----------------------------	----

Co jest złego w pozytywnym internecie? O debacie wokół praktyk medialnych młodych osób
What Is Wrong with the Positive Internet? The Debate on Media Practices of Young People

Natalia Bednarska	25
--------------------------------	----

Czy korzystanie z mediów to przyczyna czy skutek problemów edukacyjnych dzieci i młodzieży – głos w dyskusji
Is Media Use a Cause or a Result of Educational Problems of Children and Adolescents – a Voice in the Discussion

Katharina J. Rohlfing, Eugenia Wildt, Nils F. Tolksdorf	35
--	----

Language Learning with Media and Technology in (Early) Childhood
Nauka języka poprzez media i technologię w okresie (wczesnego) dzieciństwa

Jadwiga Mik	70
--------------------------	----

„Całkiem szybka ewolucja”. Wstęp do analizy okołopandemicznych przemian społecznych obiegów literatury młodzieżowej w Polsce
“Pretty fast evolution”: Introduction to the Analysis of Pandemic Changes in Young Adult Literature in Poland

Agnieszka Całek	100
------------------------------	-----

#PandoraGate – dziennikarze, którzy się poddali. Analiza przekazów profesjonalnych mediów internetowych o aferze pedofilskiej wśród polskich influencerów
#PandoraGate – Journalists Who Gave Up: Analysis of Messages in Professional Online Media Coverage of the Paedophilia Scandal Among Polish Influencers

Piotr Prósiniowski, Piotr Krzywdziński 138

Neonowy panteon. O queerowej mitologii w wybranych grach wideo i innych formach popkultury

The Neon Pantheon: On Queer Mythology in Selected Video Games and Other Forms of Popular Culture

Anna Kobylowska 164

Intersectionality of Queer Female Characters in Alice Oseman's Young Adult Series of Graphic Novels *Heartstopper*

Intersekcjonalność queerowych postaci kobiecych w serii powieści graficznych dla młodzieży *Heartstopper* Alice Oseman

Dominika Elżbieta Psujek 178

Literacki obraz dorastania w świecie nowych technologii we współczesnej literaturze dla młodzieży na przykładzie powieści Clémentine Beauvais *Paszty, do boju!*

The Literary Image of Growing Up in a World of New Technologies in Contemporary Young Adult Literature: A Case Study of Clémentine Beauvais's Novel *Piglettes*

ROZMOWY / TALKS

„Książka może być pomostem w budowaniu porozumienia”. Rozmowa z Joanną Piekarską 196

“A book can be a bridge in consensus building”: A Conversation with Joanna Piekarska

VARIA

Mikołaj Głos 203

Od ofiarności do (nie)zależności. Interpretacja mitu o Demeter i Korze-Persefonie w postfeministycznych retellingach new adult

From Sacrifice to (In)dependence: Interpretation of the Myth of Demeter-Ceres and Core-Persephone in (Post)feminist New Adult Retellings

ARTYKUŁY RECENZYJNE / REVIEW ARTICLES

Olga Bukhina 232

Imaginary Geography of Children's Books: Adding One More Dimension

Jackson, K. M., & West, M. I. (Eds.). (2022). *Storybook worlds made real: Essays on the places inspired by children's narratives*. McFarland.

Wyobrażona geografia książek dla dzieci. Poszerzanie horyzontów

W najnowszym numerze podejmujemy wieloaspektowy i w dużej mierze kontrowersyjny temat relacji między dzieciństwem i adolescencją a nowymi technologiami oraz mediami społecznościowymi w kontekście kultury (dla) młodych odbiorców i odbiorczyń. W 2021 roku, w artykule *Pokolenie Z – próba diagnozy* Agnieszka Całek wskazała, że tytułowa generacja to osoby urodzone już w okresie powszechnego dostępu do internetu, social mediów, telefonów komórkowych itp., a więc wychowywane w naturalnym dla nich środowisku nowoczesnych technologii. Z kolei Natalia Bednarska jako redaktorka naukowa monografii *Dziecko – media – rozwój. O konsekwencjach obecności mediów w życiu dziecka* (2020) dowodziła, że pierwszego kontaktu z mediami dziecko nieraz doświadcza nawet przed narodzinami, gdyż już w życiu płodowym. Przedstawiciele i przedstawicielki pokolenia Z można więc określić, za Kaliną Kosacką – autorką artykułu *The Narratives about Contentment in Two Generations of Digital Natives* (2020) – mianem „cyfrowych tubylców 2.0”.

Kultura pokolenia Z zyskała miano usieciowionej oraz partycypacyjnej (choć tymi terminami operował już m.in. Henry Jenkins w latach 90. XX wieku i na początku XXI stulecia). Młodzi ludzie nie są już tylko jej odbiorcami, lecz także współtwórcami. Uczestniczą w niej (włącznie z czytaniem, ale też tworzeniem utworów literackich) za pośrednictwem ekranów smartfonów, tabletów i laptopów. Jednocześnie zaś teksty kultury ukazujące XXI-wieczne dzieciństwo i dorastanie – szczególnie te adresowane do pokolenia Z, a także do najmłodszych z tzw. generacji Alfa, urodzonych już po 2010 roku – przedstawiają życie młodych bohaterów i bohaterki w stechnicyzowanym, cyfrowym świecie. Dialog rzeczywistości z odzwierciedlającymi ją i wpływającymi na nią tekstami kultury wyraźnie widać m.in. w skrajnych podejściach – i ich kulturowych obrazach – do nowoczesnych technologii: z jednej strony bezkrytycznie entuzjastycznych, z drugiej zaś – opartych na obawach i niechęci, nieraz noszących znamiona technofobii. W ostatnich latach tym kwestiom poświęcili monografie – głównie z perspektywy pedagogicznej i medioznawczej – m.in. Hussein Bougsiaa, Małgorzata Cackowska, Lucyna Kopciwicz i Tomasz Nowicki (*Smartfon i tablet w dziecięcych rękach. Być dzieckiem, nastolatkiem i rodzicem w kulturze mobilnej*, 2016), Karol Kowalczyk (*Edukacja w pikselach. Gry komputerowe w procesie kształcenia*, 2017), Kopciwicz

i Bougsiaa (*Tablety i smartfony w szkole. Uczenie się wspomagane technologiami mobilnymi*, 2020), Bożena Kaczmarczyk-Gwóźdź (*Wśród lalek, misiów i smartfonów. Od zabawek tradycyjnych do gadżetów kultury popularnej*, 2021) oraz Karol Jachymek (*Z nosem w smartfonie. Co nasze dzieci robią w internecie i czy na pewno trzeba się tym martwić?*, 2024). Podobną problematykę podjęli autorzy i autorki tekstów zgromadzonych w tomie *Sztuka dziecięca i młodzieżowa a nowe media* pod redakcją Macieja Wróblewskiego, Elżbiety Kruszyńskiej i Aleksandry Szwańgrzyk (2015), czterech tomach cyklu *Cyfrowy tubylec w szkole – diagnozy i otwarcia* pod redakcją Marzenny Nowickiej i Joanny Dziekońskiej (2018–2022) czy też zbiorze *Dziecko – media – rozwój. O konsekwencjach obecności mediów w życiu dziecka* pod redakcją Natalii Bednarskiej (2020). Za granicą natomiast tematyka związków między współczesnymi technologiami a dzieciństwem oraz dojrzewaniem została rozpatrzona, przykładowo, przez Emmę Bond (*Childhood, Mobile Technologies and Everyday Experiences: Changing Technologies = Changing Childhoods?*, 2014), Gülşah Sari (*Handbook of Research on Children's Consumption of Digital Media*, 2018), Kate Eichhorn (*The End of Forgetting: Growing Up with Social Media*, 2019), a także badaczy i badaczki, których studia opublikowano w tomach zbiorowych: *Digitising Early Childhood* pod redakcją Lelii Green, Donell Holloway, Kylie Stevenson i Kelly Jaunzems (2018), *International Perspectives on Digital Media and Early Literacy: The Impact of Digital Devices on Learning, Language Acquisition and Social Interaction* pod redakcją Claudii Müller-Brauers i Kathariny J. Rohlfing (2020) czy też *Social Media, Technology, and New Generations: Digital Millennial Generation and Generation Z* pod redakcją Ahmeta Ataya i Mary Z. Ashlock (2022). Również tu dominowały konteksty edukacyjne i medioznawcze, przy czym – z oczywistych względów – niewiele jest jeszcze opracowań o kolejnym pokoleniu, generacji Alfa.

Osoby urodzone na przełomie XX i XXI wieku dużo czasu spędzają w sieci, przy czym nie tylko odbierają, lecz przede wszystkim kreują treści internetowe. Co się z tym wiąże, w bardziej zaangażowany i zmediatyzowany sposób reagują na nurtujące je problemy – tak osobiste, jak i społeczne, kulturowe czy polityczne – dotyczące m.in. zdrowia psychicznego, równości (tożsamość genderowa i psychoseksualna, pochodzenie etniczne, niepełnosprawność), kryzysu demokracji czy katastrofy klimatycznej, o czym można przeczytać m.in. w raporcie *Poznaj polską generację Z* przygotowanym przez zespół Facebooka. Równolegle toczą się dyskusje na temat wpływu coraz to nowszych technologii na rozwój dzieci i młodzieży. Ów wpływ jak dotąd pozostaje jednak zbadany w niewielkim stopniu w kontekście kultury: jej odbierania, tworzenia, przekształcania, rewolucjonizowania, redefiniowania itd. Współautorzy

i współautorki najnowszego numeru *Dzieciństwa. Literatury i Kultury* podjęli się więc zadania częściowego wypełnienia tej luki badawczej.

Dział „Studia” niniejszego numeru otwierają rozważania Karola Jachymka na temat współczesnej debaty wokół praktyk medialnych młodych osób oraz dominujących w niej przeświadczeń o zagrożeniach płynących z kultury cyfrowej. Kwestię ambiwalentnych ocen zjawiska powszechnego korzystania przez dzieci i młodzież z technologii informacyjno-komunikacyjnych podjęła również Natalia Bednarska. Z kolei Katharina J. Rohlfing, Eugenia Wildt i Nils F. Tolksdorf zaprezentowali przegląd aktualnego stanu wiedzy na temat nauki języka poprzez media i technologię – włączając w to e-booki, gry komputerowe i długopisy cyfrowe – w okresie (wczesnego) dzieciństwa. Jadwiga Mik przedstawiła problematykę okołopandemicznych przemian na rynku literatury młodzieżowej w Polsce, zwracając uwagę m.in. na rozwój bookmediów, jak np. BookTok i Bookstagram, oraz pojawienie się na rynku książki polskich autorów i autorek z platformy Wattpad. Agnieszka Całek poddała natomiast analizie kwestię przenikania informacji z mediów społecznościowych do mediów profesjonalnych publikujących w internecie – na przykładzie sposobu relacjonowania #PandoraGate (afery pedofilskiej wśród polskich influencerów). W „Studiach” nie zabrakło też refleksji nad tekstami (pop)kultury. Piotr Prósinowski i Piotr Krzywdziński poświęcili uwagę tym, które ukazują mitologię klasyczną w zwierciadle współczesnych sposobów myślenia o queerowości i odmienności, z wykorzystaniem zróżnicowanych strategii wyrażania swojej tożsamości przez nowe generacje odbiorców (i twórców); zaprezentowana w artykule analiza koncentruje się na systemie RPG *Miasto mgły* stworzonym w 2017 roku przez Amíta Moshego dla Son of Oak Game Studio oraz grach wideo *Hades* Supergiant Games (2020) i *Stray Gods: The Roleplaying Musical* Summerfall Studios (2023). Rozważania nad kulturowymi konstruktami niernormatywnych tożsamości zaprezentowała również Anna Kobylowska, która skupiła się na interseksjonalności queerowych postaci kobiecych w *Heartstopperze* (2019–) Alice Oseman – serii młodzieżowych powieści graficznych, która swoje początki miała w serwisach Tumblr i Tapas, gdzie przyciągnęła ogromną publiczność (ponad 50 milionów wyświetleń). Wreszcie, Dominika Elżbieta Psujek poddała analizie literacki obraz dorastania w świecie nowych technologii zawarty w powieści młodzieżowej Clémentine Beauvais *Pasztesy, do boju!* (2015), m.in. w kontekście zjawiska cyberprzemocy oraz procesu nabywania przez czytelniczki i czytelników w wieku nastoletnim kompetencji medialnych.

W dziale „Rozmowy” prezentujemy wywiad z Joanną Piekarską – prezeską Polskiej Sekcji IBBY (International Board on Books for Young People) [Międzynarodowej Izby ds. Książek dla Młodych]. Sekcja „Varia” zawiera rozważania

Mikołaja Głosa nad interpretacją mitu o Demeter i Korze-Persefonie w postfeministycznych retellingach new adult – powieściach *Neon Gods* (2021) Katee Robert oraz *Girl, Goddess, Queen* (2023) Bei Fitzgerald. Tom wieńczą refleksje Olgi Bukhiny w artykule recenzyjnym dotyczącym monografii wieloautorskiej *Storybook Worlds Made Real: Essays on the Places Inspired by Children's Narratives* (2022) pod redakcją Kathy Merlock Jackson i Marka I. Westa.

Dziękujemy Autorkom i Autorom za współtworzenie 11. numeru *Dzieciństwa. Literatury i Kultury* i serdecznie zapraszamy do lektury!

Studia / Studies

Co jest złego w pozytywnym internecie? O debacie wokół praktyk medialnych młodych osób

Abstrakt:

Artykuł stanowi próbę analizy trwającej współcześnie w Polsce (i na świecie) debaty dotyczącej praktyk medialnych młodych osób. Autor zauważa w nim, że zdecydowana większość publikacji poświęconych tej problematyce koncentruje się dziś przede wszystkim na zagrożeniach, pomijając pozytywne strony korzystania z mediów cyfrowych przez dzieci i młodzież. Tymczasem nadmierne skupienie się na negatywnych aspektach tego zjawiska może prowadzić do wielu przekłamań i w konsekwencji budować nie do końca adekwatny obraz współczesnej kultury cyfrowej. W związku z tym w mówieniu o praktykach medialnych młodych ludzi potrzebne jest dziś dużo bardziej zrównoważone podejście, uwzględniające całą różnorodność i złożoność zachowań podejmowanych przez nich każdego dnia w internecie.

Słowa kluczowe:

internet, kultura cyfrowa, media cyfrowe, panika technologiczna, pozytywny internet, pozytywny wpływ internetu

What Is Wrong with the Positive Internet? The Debate on Media Practices of Young People

Abstract:

This article analyses the ongoing debate in Poland (and globally) regarding young people's media practices. The author notes that the vast majority of publications on this issue focus primarily on the risks, overlooking the positive aspects of children's and adolescents' use of digital media. However, an excessive emphasis on the negative aspects of this phenomenon can lead to significant distortions and, consequently, contribute to an inaccurate portrayal of contemporary digital culture.

* Karol Jachymek – dr, pracuje w Katedrze Kultury i Mediów Uniwersytetu SWPS na Wydziale Nauk Humanistycznych w Warszawie. Jego zainteresowania naukowe obejmują kulturę młodzieżową, zmiany generacyjne, komunikację w mediach cyfrowych, edukację i trendy w popkulturze. Kontakt: kjachymek@swps.edu.pl.

Therefore, when discussing young people's media practices, a much more balanced approach is needed today – one that takes into account the full heterogeneity and complexity of their daily online behaviours.

Key words:

internet, digital culture, digital media, technological panic, positive internet, positive impact of the internet

Wprowadzenie

„**Z**yjemy w szybko cyfryzującym się społeczeństwie, a postępujący rozwój technologiczny – poza wieloma możliwościami – stwarza również szereg zagrożeń, na które szczególnie narażeni są najmłodszy użytkownicy Internetu” – to zdanie rozpoczyna przygotowany przez Annę Wojtkowską, Ewę Hewiak i Agatę Gąsiorowską raport *Nadużywanie mediów elektronicznych przez dzieci i młodzież. Badanie rozpowszechnienia problemu, jego determinantów i nowej interwencji profilaktycznej redukującej skalę problemu*, opublikowany pod koniec 2023 roku przez Fundację Badań Społecznych. Słowa te uznaję za symptomatyczne: jak w soczewce uwypuklają one dość charakterystyczną narrację, która od dłuższego już czasu toczy się na temat internetu i współczesnej kultury cyfrowej w Polsce (i w gruncie rzeczy – na całym świecie). O mediach cyfrowych i ich wpływie na młode osoby¹ bardzo często mówi się bowiem przede wszystkim przez pryzmat różnego rodzaju wyzwań i negatywnych czynników związanych z ich używaniem (pozytywne aspekty sygnalizując natomiast jedynie na marginesie lub w przypisach). Jako dorośli niekiedy zakładamy także, że zagrażają one głównie dzieciom i młodzieży – przyjmując tym samym, że sami potrafimy rozsądnie i umiejętnie się nimi posługiwać².

¹ Pod pojęciem „młode osoby” rozumiem w tym tekście przede wszystkim nastolatków i nastolatki, a dokładniej nawet – osoby po 13. roku życia, które mogą samodzielnie założyć i prowadzić konta na wielu platformach społecznościowych (choć w istocie debata na temat wpływu mediów cyfrowych na dzieci i młodzież jest dziś silnie spolaryzowana niezależnie od tego, ile osoby, o których mowa, mają konkretnie lat).

² Według raportu Magdaleny Bigaj, Magdaleny Woynarowskiej (autorki badania i raportu), Konrada Ciesiołkiewicza, Marty Klimowicz i Mariusza Panczyka (autorzy i autorka raportu) pt. *Higiena cyfrowa dorosłych użytkowników i użytkowniczek w Polsce* opublikowanego w 2023 roku przez Instytut Cyfrowego Obywatelstwa i Fundację Orange tylko 14,3% badanych zawsze lub prawie zawsze kontroluje swój czas ekranowy, a 21,9% ogranicza liczbę powiadomień w telefonie lub komputerze (s. 19). Założenia dotyczące tego, że osoby dorosłe korzystają z mediów cyfrowych w sposób bardziej racjonalny niż młodzi, bywają więc niekiedy błędne.

W tych kilku powyższych zdaniach starałem się przywołać kluczowe wątki, których analizy podejmę się w tym artykule. Pokróćce przyjrę się w nim bowiem współczesnej debacie wokół praktyk medialnych młodych osób, w której większość stanowią najczęściej głosy dotyczące niekorzystnego wpływu mediów cyfrowych, koncentrujące się głównie na związanych z nimi patologiach i aberracjach. Pozytywne lub wspierające rozważania na ten temat są w niej natomiast zdecydowanie rzadziej obecne – potwierdzają to zresztą diagnozy i wypowiedzi ekspertów.

O problematycznym korzystaniu z internetu

Jeszcze w 2019 roku na polskim rynku wydawniczym ukazał się raport *Pozytywny internet i jego młodzi twórcy – dobre i złe wiadomości z badań jakościowych*, prezentujący wyniki badań zrealizowanych przez zespół kierowany przez Jacka Pyżalskiego. To w istocie jedno z nielicznych opracowań, którego autorzy i autorki przyglądają się w pierwszej kolejności nie potencjalnym zagrożeniom, ale twórczym zachowaniom i praktykom podejmowanym w internecie przez młodych ludzi. Pyżalski przyjął w nim ponadto założenia bardzo podobne do moich:

[W]iększość dostępnych raportów koncentruje się na ryzykownej (ciemnej) stronie używania internetu przez młode pokolenie i takimi jej przejawami jak cyberprzemoc, uwodzenie online i wykorzystywanie seksualne małoletnich, dostęp do niewłaściwych treści, fałszywe informacje (fake news) czy w różny sposób definiowane uzależnienie od nowych mediów [...]. Przeciwny kraniec funkcjonowania młodych ludzi w środowisku online, czyli działania o charakterze pozytywnym, jest dużo słabiej rozpoznany empirycznie (s. 8)

– przeczytać więc można we wstępie jego autorstwa zatytułowanym *Dlaczego warto badać to, co badaliśmy?*. Swoją drogą, już sam ten tytuł wskazuje na zasadnicze wyzwanie, przed którym bardzo często – i to do tej pory – stają badacze i badaczki zajmujący się chociażby rolą, jaką kultura cyfrowa odgrywa w budowaniu wspólnoty czy tożsamości pokoleniowej młodych osób. Badania nad pozytywną rolą internetu w życiu dzieci i młodzieży często wymagają znacznie szerszego uzasadnienia i wyjaśnienia, dlaczego problematyka ta jest równie ważna co dyskusja na temat niekorzystnego wpływu mediów cyfrowych na ich życie codzienne.

Mimo że od wydania raportu minęło pięć lat, po dziś dzień pod tym względem niewiele się zmieniło. W dalszym ciągu znaczna część publikacji poświęconych praktykom medialnym dzieci i młodzieży, które ukazały się w Polsce w ostatnich latach, skupia się na problematycznych aspektach korzystania

z internetu. Jeśli analizie poddamy więc jedynie szeroko komentowane raporty i (darmowe) poradniki dostępne w sieci, które są skierowane do rodziców i nauczycieli, to bez trudu znajdziemy pośród nich opracowania na temat fonoholizmu (m.in. Dębski, Bigaj, 2019), PUI³ (m.in. Makaruk, Włodarczyk, Skoneczna, 2019), FOMO i lęku przed odłączeniem (m.in. Jupowicz-Ginalska, Kisilowska-Szurmińska, Iwanicka, Baran, Wysocki, Dudziak-Kisio, Wróblewska, Borkowska, Witkowska, 2023), dezinformacji (m.in. Kilian, Tobijasiewicz, Osierda, 2019), sekstingu i publikowania treści intymnych (m.in. NASK, 2022), nadużywania ekranów (m.in. Wojtasik, 2022), hejtu i cyberprzemocy (m.in. UNIQA, Instytut Polska Przyszłości im. Stanisława Lema, 2022), patotreści (m.in. Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę, Puzzle Research, 2019), wprowadzania odpowiednich zasad higieny cyfrowej (m.in. Dębski, Hady, 2022) czy wpływu mediów cyfrowych na zdrowie psychiczne (m.in. Dębski, Flis, 2023) lub przestrzeganie obrazu ciała (m.in. Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę, 2021).

Zdecydowanie rzadsze, a często nawet prawie w ogóle nieobecne, są natomiast materiały koncentrujące się na aspektach związanych z kreatywnością, wspólnototwórczym wymiarem internetu czy korzystnym oddziaływaniem mediów cyfrowych na dzieci i młodzież. Być może wyjątek stanowią tutaj dwa duże raporty o tematyce gamingowej – *Granie na ekranie* (Dębski, Bigaj, 2020) i *Polish Gamers KIDS 2022* (Polish Gamers Observatory, Purr Media, 2022), w których sporo miejsca zajęły także rozważania na temat pozytywnej strony grania w gry wideo. Ciekawym badaniem na tym tle wydaje się również inicjatywa sieci EU Kids Online. To projekt o europejskim zasięgu, w ramach którego przedstawiane są także wyniki dotyczące Polski, a który koncepcyjnie i empirycznie równoważy kwestię szans i zagrożeń. Szczególnie ważna w perspektywie mojego artykułu jest jego w pełni polska edycja opublikowana w 2019 roku – *Polskie badanie EU Kids Online 2018. Najważniejsze wyniki i wnioski* – przygotowana przez zespół, w którego skład weszli Jacek Pyżalski, Aldona Zdrodowska, Łukasz Tomczyk i Katarzyna Abramczuk.

O Nastolatkach 3.0

W kontekście analizy debaty koncentrującej się zwłaszcza na niekorzystnym wpływie mediów cyfrowych ciekawym przykładem jest również raport *Nastolatki 3.0* (NASK, 2023). Jest to najnowsza edycja jednego z bodaj najważniejszych

³ Skrót PUI, często przywoływany w badaniach i raportach, oznacza po prostu „problematiczne używanie internetu”.

opracowań cyklicznie wydawanych w Polsce, które dotyczą praktyk medialnych młodych osób. W kolejnych odsłonach prezentowane są wyniki ogólnopolskich badań prowadzonych przez NASK (Naukową i Akademicką Sieć Komputerową – Państwowy Instytut Badawczy) systematycznie od 2014 roku. Publikacji tego raportu za każdym razem towarzyszy głośna dyskusja, która w konsekwencji kształtuje dominujące sposoby mówienia o roli internetu w życiu młodych ludzi. Raport ten regularnie przywoływany jest potem w działaniach związanych z edukacją cyfrową skierowanych do rodziców. Często sięgają po niego także nauczyciele i nauczycielki. Wpływa on ponadto na kształt polityk publicznych i niekiedy stanowi bardzo ważny argument uzasadniający konieczność wprowadzenia odpowiednich regulacji czy zaleceń dotyczących użytkowania internetu przez dzieci i młodzież w wieku nastoletnim.

Mimo rangi badań prowadzonych przez NASK i ich naprawdę ogromnej siły oddziaływania raport ten skupia się jednak przede wszystkim na potencjalnie negatywnych aspektach korzystania z mediów cyfrowych. Świadczyć o tym może chociażby jego ostatnia edycja – opublikowana w grudniu 2023 roku, przywołana wyżej. W zdecydowanej większości dotyczy ona raczej problematycznych kontekstów związanych z używaniem internetu: w jej kolejnych rozdziałach przywołane zostały wyniki badań dotyczących m.in. (wcześniejszej) inicjacji z rzeczywistością cyfrową, przemocy, kontaktów z nieznanymi dorosłymi, sekstingu, patostreamów, cyberbezpieczeństwa, wiarygodności treści zamieszczanych w sieci, kontroli rodzicielskiej, sharentingu, PUI czy ryzykownych challenge'ów podejmowanych przez młodzież⁴.

Nie kwestionuję tutaj zupełnie olbrzymiej wagi badań realizowanych przez NASK. Przeciwnie – to bardzo ważny raport, który w większości stanowi istotną analizę i na pewno daje potrzebny wgląd w praktyki medialne podejmowane na co dzień przez dzieci i młodzież. Chciałbym jedynie podkreślić, że osobom niezającym się na metodach prowadzenia badań i nieumiejącym

⁴ Ponadto niektóre z decyzji, które wpłynęły na kształt raportu, wymagałyby szerszego uzasadnienia pod względem metodologicznym. Przykładem tego mogą być chociażby dwa pytania, które – jak wynika z samej treści raportu – zadane zostały nastolatkom i ich rodzicom (lub opiekunom), a które dotyczyły czasu spędzanego przez nich każdego dnia na korzystaniu z internetu. Podczas prowadzonych badań młodzi ankietowani odpowiadali zatem pytanie: „Ile czasu dziennie w ostatnim tygodniu (w przybliżeniu) aktywnie korzystałeś/korzystałaś z internetu w dni powszednie (tj. od poniedziałku do piątku)?” (NASK, 2023, s. 11), ich rodzice natomiast: „Ile godzin dziennie (w przybliżeniu) korzysta Pan(i) z internetu poza godzinami pracy?” (s. 13). Uzyskane w ten sposób wyniki zostały ze sobą następnie porównane i opatrzone komentarzem: „Nastolatki niemal czterokrotnie dłużej niż ich rodzice korzystają z internetu” (s. 13) – a przecież każde z tych pytań dotyczyło w gruncie rzeczy innej aktywności.

interpretować ich wyników, a do takich również ten raport dociera, zamieszczone w nim wnioski opisujące media cyfrowe głównie przez pryzmat związanych z nimi wyzwań mogą niestety zakrzywić sposób myślenia o stylach korzystania z internetu przez młodych ludzi.

O panice technologicznej

Podobnie przeskalowana dyskusja bardzo często ma miejsce także poza granicami naszego kraju. Jedną z najciekawszych badaczek, które zajmują się tą kwestią, jest Amy Orben. To brytyjska psycholożka eksperymentalna pracująca na co dzień w University of Cambridge, gdzie kieruje Digital Mental Health Group, która w swojej pracy naukowej bada wpływ mediów cyfrowych na poczucie dobrostanu i zdrowie psychiczne dzisiejszego pokolenia młodych osób. Kilka lat temu na łamach *Perspectives on Psychological Science* opublikowała ona tekst zatytułowany *The Sisyphean Cycle of Technology Panics* (Orben, 2020). Zauważyła w nim, że współczesna debata na temat internetu i mediów cyfrowych bardzo często ma charakter paniki technologicznej (czyli opiera się przede wszystkim na swego rodzaju niepokoju – w wielu przypadkach naturalnie uzasadnionym, ale niekiedy przesłaniającym złożony i wielowymiarowy w gruncie rzeczy obraz korzystania z technologii). Ta debata, według Orben, jest także cykliczna i – podobnie jak praca mitycznego Syzyfa – nie ma końca. Można ponadto wyróżnić cztery typowe dla niej etapy:

1. etap kreowania paniki [*panic creation*];
2. etap systemowego szukania oparcia w nauce [*political outsourcing to science*];
3. etap wymyślenia koła na nowo [*wheel reinvention*];
4. etap przejściowy wynikający z braku postępu ze względu na pojawienie się nowego źródła niepokoju [*no progress; new panic*] (s. 1146).

Zjawisko opisane przez Orben jest bardzo interesujące. W swojej koncepcji odwołuje się ona m.in. do mechanizmów związanych z kształtowaniem (się) panik moralnych, które w słynnej książce *Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers* zanalizował Stanley Cohen (1972). Panika technologiczna w pewnym sensie byłaby więc szczególną odmianą paniki moralnej. Tym samym, podobnie jak w przypadku tej drugiej, charakterystyczna jest więc dla niej przede wszystkim swego rodzaju przesada, stereotypowość i nadmierność – zwłaszcza kiedy koncentruje się ona na potencjalnym wpływie nowych technologii na dzieci i młodzież.

Jak może zatem przebiegać ten syzyfowy w istocie proces? Najpierw na świecie pojawia się nowa technologia, która – często skądinąd bardzo słusznie – wywołuje powszechne poruszenie i niepokój. Zjawiskiem tym zaczynają interesować się media, inicjując w ten sposób szeroką debatę publiczną na jego temat. W dyskusji tej biorą udział osoby publiczne i rozmaici eksperci (medialni) – komentatorzy, politycy, aktorzy czy celebryci. W konsekwencji sprawa zdobywa jeszcze większy rozgłos – konieczne jest więc wdrożenie systemowych rozwiązań. Tym samym otwiera się przestrzeń dla badaczy i naukowców, którzy rozpoczynają badania skupiające się zwłaszcza na potencjalnie negatywnym wpływie tej nowej technologii – choćby z racji tego, że pojawiają się na ten cel środki i otwierają różne programy grantowe. W rezultacie powstają kolejne artykuły, raporty i programy edukacyjne skupione na owej technologii, często pomijające jej pozytywny potencjał lub wspominające o nim jedynie w kilku słowach. Z reguły zdarza się również, że nie uwzględniają one wcześniejszych ustaleń, które wyniknęły z debaty wokół poprzednich technologii. Wiąże się to bowiem z tym, że kiedy na świecie pojawia się nowe (dyskusyjne) rozwiązanie technologiczne, proces ten wraca najczęściej do swojego punktu wyjścia i rozpoczyna na nowo.

Oczywiście przywołany przeze mnie schemat jest mocno uproszczony. Wyraźnie pokazuje on jednak, jak wiele różnych czynników (zewnętrznych) może de facto oddziaływać na nasze myślenie o technologiach, kształtując tym samym dominującą narrację na temat ich wpływu na młode osoby. Mechanizm ten nie jest też naturalnie niczym nowym i nie dotyczy wyłącznie internetu. Orben w tekście z 2020 roku pokazuje bowiem, że podobne dyskusje na temat szkodliwości działań podejmowanych przez młodych ludzi toczyły się chociażby wokół czytania przez nich powieści, oglądania horrorów czy słuchania audycji radiowych – a przecież wszystkie te aktywności z dzisiejszej perspektywy wydają się już raczej mało zagrażające, a być może nawet – w niektórych przypadkach wręcz w pozytywny sposób wpływające na ich dobrostan⁵.

O heroinie, diecie i innych metaforach

Konspicja paniki technologicznej bynajmniej nie ma na celu sugestii, żeby w ogóle przestać zajmować się wpływem mediów cyfrowych, ponieważ wkrótce i tak na rynku pojawi się kolejna technologia, która skupi na sobie całą uwagę i od nowa uruchomi trwające dyskusje. Przeciwnie: badanie mediów jawi się

⁵ Więcej na ten temat piszę w książce *Z nosem w smartfonie. Co nasze dzieci robią w internecie i czy na pewno trzeba się tym martwić?* (Jachymek, 2024).

jako konieczne – ich skala oddziaływania na życie codzienne (nie tylko) dzieci i młodzieży jest przecież gigantyczna, zwłaszcza kiedy o doborze docierających do nich treści decydują największe korporacje walczące o ich uwagę, czas wolny, kapitał i dane.

Nadmiar negatywnych narracji na temat korzystania z mediów cyfrowych przez młodych ludzi może być jednak w gruncie rzeczy równie problematyczny. Nie dość, że powoduje on, iż to przede wszystkim z tej perspektywy zaczyna się wówczas patrzeć na ich aktywność w sieci i podejmowane przez nich praktyki medialne, przez co stają się one jeszcze trudniejsze do zrozumienia, to na dodatek ta nadreprezentacja tym silniej zawłaszcza trwającą dyskusję – mimo że Orben wraz z innymi naukowcami i naukowczyniami w swoich badaniach wielokrotnie udowodnili już, że wpływ mediów cyfrowych na dzieci i młodzież nie jest wcale aż tak jednoznacznie negatywny, jak często przedstawia się go w debacie publicznej (m.in. Orben, Przybylski, 2019; Vuorre, Orben, Przybylski, 2021)⁶. Niekiedy nawet, jak choćby w przypadku lockdownu i pandemii COVID-19, to dostęp do komputera i mediów cyfrowych był jednym z głównych czynników mogących w pozytywny sposób oddziaływać na ich poczucie dobrostanu (Metherella, Ghai, McCormick, Ford, Orben, 2022).

Tymczasem to właśnie narracja na temat zagrożeń w znacznej mierze kształtuje dziś debatę poświęconą praktykom medialnym młodych osób, o czym wielokrotnie wspominałem już zresztą w tym artykule. Ciekawym tego przykładem są m.in. metafory regularnie wykorzystywane do opisu problematycznego używania internetu czy uzależnień cyfrowych, w których przypadku można wręcz mówić o swoistej medykalizacji dyskursu na ten temat. Nowe technologie bardzo często porównywane są bowiem do heroiny lub innych twardych narkotyków. Mówi się o nich także w kontekście wystrzałów lub zastrzyków dopaminy (mimo iż dopamina to neuroprzebieg, który uwalniany jest w naszym organizmie również podczas wielu innych aktywności dających nam przyjemność, a które niekoniecznie muszą jakkolwiek prowadzić nas wprost do uzależnienia).

Po metaforę dotyczącą zażywania narkotyków w swoich działaniach popularyzatorskich często sięga więc m.in. Anna Lembke – amerykańska lekarka

⁶ W kontekście tym warto przywołać też artykuł *Time Spent on Social Media Among the Least Influential Factors in Adolescent Mental Health: Preliminary Results from a Panel Network Analysis* autorstwa Margarity Panayiotou, Louise Black, Parise Carmichael-Murphy, Pamela Qualter i Neila Humphreya (2023), który wyraźnie wskazuje, że kwestia kryzysu psychicznego współczesnych młodych osób jest dużo bardziej złożona i niekoniecznie – jak często zdarza nam się myśleć – wynikająca wyłącznie z (nad)używania przez nich mediów cyfrowych.

psychiatrii, która kieruje Stanford Addiction Medicine Dual Diagnosis Clinic. W słynnej książce *Niewolnicy dopaminy. Jak odnaleźć równowagę w epoce obfitości* (2021/2023)⁷ pisze ona przykładowo: „Około czterdziestki wyrobiłam sobie niezdrowe przywiązanie do romansów. Moim narkotykiem stał się *Zmierzch*, paranormalny romans o nastoletnich wampirach. Byłam zażenowana tym, że to w ogóle czytam” (s. 22), a w dalszej części publikacji możemy przeczytać: „Szukałam coraz tańszych opcji, aż doszłam do tych darmowych. Amazon, jak każdy dobry dealer, zna wartość darmowej próbki” (s. 23).

Warto zastanowić się jednak na tym, jaka w gruncie rzeczy jest rola tego rodzaju metafor. Naturalnie są one mocno obrazowe i w łatwy do wyobrażenia sposób pozwalają zilustrować mechanizmy związane z uzależnieniem – zwłaszcza kiedy wykorzystywane są w książkach popularnonaukowych lub innych tekstach skierowanych nie do ekspertów i ekspertek, lecz do szerokiej publiczności. Często wynikają one też z doświadczeń i mindsetu osoby, która ich używa – Lembke na co dzień badawczo zajmuje się przecież problematyką uzależnień. Na pewno jednak równocześnie trudno uznać je za całkowicie neutralne. Tego typu określenia mają być zazwyczaj również wyraźnym argumentem na rzecz jakiejś tezy, wzmacniać szeroko dyskutowane obawy i tym silniej obrazować, jak bardzo niekorzystnie media cyfrowe mogą oddziaływać na dzieci i młodzież.

Warto zadać sobie pytanie, czy metaforyka zasadzająca się na zestawieniu korzystania z mediów cyfrowych i zażywania heroiny lub innych twardych narkotyków rzeczywiście zawsze jest adekwatna. Wspominała o tym zresztą sama Orben w kontekście używania smartfonów w jednym z wywiadów udzielonych przez nią czasopismu *The Guardian*:

Metaforą uzależnienia często trudno jest się posługiwać, ponieważ nasze telefony nie są jak heroina. Musimy ich używać. I nie mają tak poważnego wpływu na mózg. Telefony są bardziej jak jedzenie. Wszyscy musimy jeść, ale sposób, w jaki ustawiony jest nasz system żywnościowy [*food system*], nie jest optymalny. Pod pewnymi względami jest zaprojektowany i kształtowany przez korporacje, a chociaż wszyscy funkcjonujemy w tym samym ekosystemie, różni ludzie doświadczają go na różne sposoby. Podobnie jest z telefonami – chodzi o nasze motywacje, o refleksję i o to, co jest dla nas dobre, a co nie (Aggeler, 2024)⁸.

Dużo bardziej funkcjonalna byłaby zatem w tym kontekście chociażby metafora diety. Szerzej problematyce tej badaczka przyjrzała się w artykule

⁷ Warto podkreślić, że oryginalny tytuł tej książki w języku angielskim brzmi *Dopamine Nation*, czyli *Dopaminowy naród*. Oznacza to, że już sama próba przełożenia go na język polski nie była do końca przezroczysta.

⁸ Jeśli nie wskazano inaczej, wszystkie tłumaczenia autora artykułu – Karola Jachymka.

Digital Diet: A 21st Century Approach to Understanding Digital Technologies and Development. To bardzo ciekawy tekst – autorka zwróciła w nim m.in. uwagę na to, że rekomendacje dotyczące używania mediów cyfrowych oparte na ujednocionej mierze długości czasu ekranowego, a takie często się dziś przyjmuje, również bywają w gruncie rzeczy mocno dyskusyjne. W pewnym sensie zakładają one bowiem podobieństwo czasu ekranowego do substancji chemicznych wprowadzanych do naszego organizmu. A przecież:

Czas spędzony na urządzeniach cyfrowych nie działa [na nas] tak jak związek chemiczny, który po spożyciu prowadzi do dających się zmierzyć zmian w ciele, relatywnie takich samych dla różnych populacji. To błędne założenie sprawia, że wyniki badań często zdają się sprzeczne i mało informatywne [...]. Związek między korzystaniem z technologii cyfrowych a zmianami rozwojowymi będzie zależał od wielu czynników, w tym, ale nie wyłącznie, od rodzaju używanej technologii cyfrowej, osoby, która jej używa, jej motywacji, kontekstu społeczno-kulturowego oraz środowiska (Orben, 2021).

Podjęcie opierające się na metaforze diety wiązałoby się więc z założeniem, że sposób, w jaki korzystamy z mediów cyfrowych, pod wieloma względami jest bardzo podobny do systemu żywieniowego, czyli sposobu, w jaki się na co dzień odżywiamy – w wielu przypadkach również kształtowanego przez wielkie korporacje czy obowiązujące zestawy regulacji. W tej optyce jako kluczowe jawiłoby się zatem zrozumienie pełnego kontekstu związanego z obecnością nowych technologii w życiu dzieci i młodzieży. Istotna byłaby więc nie tylko sama ilość czasu spędzanego przez młode osoby w ekranach i przez ekranami, lecz także jego funkcja, jakość i rodzaj samego medium (oraz zawartych w nim treści), jego użyteczność i cel, w jakim dzieci i młodzież po nie sięgają.

Przed wszystkim jednak zasadnicza byłaby tutaj konieczność uświadomienia sobie tego, że bardzo różni przecież młodzi ludzie, którzy na co dzień korzystają z mediów cyfrowych, mają w istocie ogromnie zróżnicowane potrzeby – podobnie jak w przypadku diety, która powinna być dostosowana do jednostkowych wymagań: indywidualnych alergii, preferencji smakowych, apetytu czy wrażliwości na różne rodzaje produktów.

Zakończenie. O rekomendacjach

Jeśli przyjrzymy się ofercie edukacyjnej skierowanej do młodych osób, to również w niej zdecydowanie łatwiej znaleźć przykłady warsztatów i szkoleń koncentrujących się na negatywnych skutkach korzystania z internetu. Podobnie

jak w przypadku raportów i badań dominuje w niej bowiem perspektywa zakładająca, że media cyfrowe są raczej przestrzenią, która wiąże się głównie z nieprawidłowościami (a przynajmniej o takich praktykach mówi się dziś znacznie częściej).

Problematyczne używanie nowych technologii to dziś z pewnością duże wyzwanie, na które należy zwracać szczególną uwagę podczas różnego rodzaju działań podejmowanych z młodymi ludźmi. W prowadzonych z nimi rozmowach warto jednak nie przedstawiać internetu jako rzeczywistości samych pułapek. Edukacja medialna skupiająca się jedynie na kwestiach związanych z uzależnieniami, cyberprzemocą, dezinformacją czy innymi negatywnymi aspektami naszej obecności w sieci jest dziś bowiem równie nieadekwatna. To bez wątpienia ogromnie ważne kwestie, o których trzeba mówić jak najczęściej. Koncentrowanie na nich całej trwającej dyskusji w znacznym stopniu wykrzywia jednak obraz współczesnej kultury cyfrowej, w której na co dzień funkcjonują przecież młode osoby.

Oczywiście myślenie o dzieciach i młodzieży jako o cyfrowych tubylcach [*digital natives*], którzy bez najmniejszego problemu płynnie poruszają się po przestrzeni internetu, również stwarza dziś znaczne trudności. Kategoria ta – spopularyzowana przez Marca Prensky’ego w 2001 roku w tekście *Digital Natives, Digital Immigrants* opublikowanym w czasopiśmie *On the Horizon* – po dziś dzień często tworzy w naszych głowach niepotrzebne szufladki; nie tylko w kontekście rozważań nad tym, jakie technologie i praktyki komunikacyjne można uznać za „naturalne” dla przedstawicieli i przedstawicielek starszych i młodszych pokoleń, lecz też w odniesieniu do założeń dotyczących wysokich kompetencji cyfrowych, jakie mają dziś młodzi ludzie.

Badania ySKILLS prowadzone w kilku europejskich krajach w 2021, 2022 i 2023 roku wyraźnie pokazują bowiem, że w przypadku młodych osób mieszkających w Polsce ich „umiejętności komunikacyjne i interakcyjne są na zdecydowanie wyższym poziomie niż umiejętności w zakresie tworzenia treści oraz wyszukiwania informacji” (Pyżalski, Walter, Iwanicka, Bartkowiak, 2023, s. 6). W pracy z młodymi ludźmi konieczne są więc programy wzmacniające ich kompetencje cyfrowe – zwłaszcza w obszarze dezinformacji i krytycznego myślenia. Nie oznacza to jednak, że muszą koncertować się one przede wszystkim na zakazach i budować w nich wyłącznie negatywne skojarzenia względem korzystania przez nich z internetu.

Znacznie lepszym rozwiązaniem byłaby zatem edukacja medialna opierająca się na opisanej przez Orben metaforze diety. Młodzi ludzie używają dziś przecież mediów cyfrowych w bardzo różny sposób. Pełnią one także w ich życiu zdywersyfikowane funkcje – zależne od sytuacji, w której się znajdują, czy

ich indywidualnych potrzeb związanych z poziomem odczuwanego przez nich dobrostanu. Pomijanie tego aspektu w badaniach i programach szkoleniowych tworzy dość nieadekwatny i jednostronny w gruncie rzeczy obraz współczesnej kultury cyfrowej.

Tymczasem nie każde scrollowanie smartfona ani dłuższy czas spędzony przez młodych ludzi na przeglądaniu mediów społecznościowych muszą świadczyć o ich problematycznym zachowaniu. Przeciwnie – tego typu aktywności również mogą w bardzo pozytywny sposób wpływać na ich przynależność do wspólnoty (m.in. Katz, Ogilvie, Shaw, Woodhead, 2021) lub korzystnie oddziaływać na ich zdrowie psychiczne – jak choćby w czasach pandemii COVID-19 (m.in. Metherella, Ghai, McCormick, Ford, Orben, 2022). Warto więc nie myśleć o skierowanych do nich programach edukacyjnych dotyczących internetu i mediów cyfrowych wyłącznie jako o działaniach mających pełnić przede wszystkim funkcję swego rodzaju przestrogi. Należy wzmacniać także te umiejętności i kompetencje, które pozwolą młodym osobom na zrozumienie pełnego kontekstu ich bycia w sieci i samodzielnie ocenę relacji, jaką mają w danym momencie z ekranami – nawet jeśli dojdą do wniosku, że po całym dniu spędzonym w szkole najbardziej potrzebna jest im odświeżająca sesja oglądania memów na Instagramie, Pinterście, TikToku lub Reddicie.

„Przestańmy budzić wstyd nastolatków z powodu używania przez nich mediów społecznościowych”, pisały w tekście pod takim właśnie tytułem – *Let's Stop Shaming Teens About Social Media Use* – Candice L. Odgers i Gillian R. Hayes (2024). W tym artykule jego autorki, psychologka rozwojowa i naukowczyni zajmująca się interakcjami na linii człowiek – technologia, wprost mówią o tym, że wiele badań dotyczących wpływu mediów cyfrowych na młodych ludzi opartych zostało na nie do końca adekwatnych założeniach metodologicznych, co prowadzi do przekłamania ich wyników i w konsekwencji skrzywienia debaty na temat współczesnych praktyk medialnych⁹. Mimo dość prowokacyjnego tytułu badaczki w swoich rozważaniach nie ignorują naturalnie różnych wyzwań, jakie stawia dziś (nie tylko) przed młodymi ludźmi rzeczywistość cyfrowa – choć twierdzą równocześnie, że w refleksji naukowej bra-

⁹ Co ciekawe, warto w tym kontekście podkreślić, że Odgers (2024) jest autorką krytycznej recenzji głośnej książki *The Anxious Generation: How the Great Rewiring of Childhood Is Causing an Epidemic of Mental Illness* autorstwa Jonathana Haidta (2024). Recenzja, zatytułowana *The Great Rewiring: Is Social Media Really Behind an Epidemic of Teenage Mental Illness?*, opublikowana została w *Nature*, a badaczka m.in. pisze w niej, że Haidt w wielu miejscach w swoich rozważaniach doszedł do nieuprawnionych wniosków.

kuje mocnych i jednoznacznych dowodów na to, że głównym powodem kryzysu zdrowia psychicznego są współcześnie media cyfrowe. Wyraźnie podkreślają natomiast, że w budowaniu sprawczej i podmiotowej relacji dzieci i młodzieży z internetem bardzo ważna jest empatyczna postawa, która przejawiać się może w chociażby w języku, jaki używany jest do jej opisu. „Pierwszym krokiem we wspieraniu młodych ludzi [...] w zakresie korzystania z technologii cyfrowych i mediów społecznościowych jest podważenie narracji, którymi jesteśmy karmieni na ten temat” – przeczytać można w ostatnim akapicie tekstu Odgers i Hayes. Również charakter debaty jest bowiem w stanie kształtować rzeczywistość, a tym samym – nie jest dobrze opowiadać o niej przede wszystkim w ciemnych barwach.

Bibliografia

- Aggeler, M. (2024, 10 stycznia). Are smartphones bad for us? Five world experts answer. *The Guardian*. Pobrane 25 stycznia 2024 z: <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2024/jan/10/smartphone-screentime-good-bad-expert-advice>.
- Bigaj, M. (red.), Woynarowska, M. (red.), Ciesiołkiewicz, K., Klimowicz, M., Panczyk, M. (2023). *Higiena cyfrowa dorosłych użytkowników i użytkowników internetu w Polsce*. Newslime.
- Cohen, S. (1972). *Folk devils and moral panics: The creation of the Mods and Rockers*. MacGibbon and Kee.
- Dębski, M., Bigaj, M. (2019). *Ogólnopolskie badanie Młodzi Cyfrowi. Wybrane wyniki i rekomendacje*. Pobrane 25 stycznia 2024 z: <https://dbamomojzasieg.pl/wp-content/uploads/2021/03/Ogolnopolskie-badanie-Mlodzi-Cyfrowi.pdf>.
- Dębski, M., Bigaj, M. (red.). (2020). *Granie na ekranie. Młodzież w świecie gier cyfrowych*. Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Dębski, M., Flis, J. (2023). *MŁODE GŁOWY. Otwarcie o zdrowiu psychicznym. Raport z badania dotyczącego zdrowia psychicznego, poczucia własnej wartości i sprawczości wśród młodych ludzi w Polsce*. Fundacja Unaweza.
- Dębski, M., Hady, A. (2022). *Nowe technologie w domu. Krótki poradnik dla rodziców*. Fundacja Dbam o Mój Zasięg.
- Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę. (2021). *Wpływ korzystania z social mediów na postrzeganie swojego ciała przez nastolatki/ków*. Pobrane 25 stycznia 2024 z: https://fdds.pl/_Resources/Persistent/0/8/1/b/081badc25e1f98c9c64e65251d1a439e7d012b38/cialonieokresla%20badania.pdf.
- Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę, Puzzle Research. (2019). *Patotresci w internecie. Raport o problemie*. Pobrane 25 stycznia 2024 z: https://fdds.pl/_Resources/Persistent/a/9/d/3/a9d3f60edf0bfbaffe0276837d9fca36a1574f0d/fdds-raport-patotresc-www.pdf.

- Haidt, J. (2024). *The anxious generation: How the great rewiring of childhood is causing an epidemic of mental illness*. Random House.
- Jachymek, K. (2024). *Z nosem w smartfonie. Co nasze dzieci robią w internecie i czy na pewno trzeba się tym martwić?*. Agora.
- Jupowicz-Ginalska, A., Kisiłowska-Szurmińska, M., Iwanicka, K., Baran, T., Wysoc-ki, A., Dudziak-Kisio, M., Wróblewska, K., Borkowska, A., Witkowska, M. (2022). *FOMO 2022. Polacy a lęk przed odłączeniem*. Pobrane 25 stycznia 2024 z: <https://fomo.wdib.uw.edu.pl/2023/01/24/fomo-2022-polacy-a-lek-przed-odlaczeniem-raport-z-iv-edycji-badan/>.
- Katz, R., Ogilvie, S., Shaw, J., Woodhead, L. (2021). *Gen Z, explained: The art of living in a digital age*. University of Chicago Press.
- Kilian, M., Tobijasiewicz, A., Osierda, K. (2019). *Problem fake news w Polsce*. Stowa-rzyszenie Demagog.
- Lembke, A. (2023). *Niewolnicy dopaminy. Jak odnaleźć równowagę w epoce obfitości* (G. Chamielec, tłum.). Zysk i S-ka. (wyd. oryg. 2021).
- Makaruk, K., Włodarczyk, J., Skoneczna, P. (2019). *Problematyczne używanie internetu przez młodzież*. Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę.
- Metherell, T. E., Ghai, S., McCormick, E. M., Ford, T. J., Orben, A. (2022). Digital access constraints predict worse mental health among adolescents during COVID-19. *Scientific Reports*, 12(1), 19088. <https://doi.org/10.1038/s41598-022-23899-y>.
- NASK. (2022). *Nie na pokaz. Analiza wyników badania dotyczącego treści intymnych publikowanych przez młodzież*. Dyżurnet. Pobrane 25 stycznia 2024 z: <https://dyzurnet.pl/uploads/2022/02/Publikacja-Nie-na-pokaz.pdf>.
- NASK. (2023). *Nastolatki 3.0. Raport z ogólnopolskiego badania uczniów i rodziców*. Po-brane 25 stycznia 2024 z: <https://www.nask.pl/pl/aktualnosci/5316,Co-robia-nasze-dzieci-w-sieci-czyli-Raport-z-najnowszego-badania-NASK-Nastolatki.html>.
- Ogders, C. L. (2024). The great rewiring: Is social media really behind an epidemic of teenage mental illness?. *Nature*, 628(8006), 29–30. <https://doi.org/10.1038/d41586-024-00902-2>.
- Ogders, C. L., Hayes, G. R. (2024). Let's stop shaming teens about social media use. *EL Magazine*, 81(5). Pobrane 11 czerwca 2024 z: <https://www.ascd.org/el/articles/lets-stop-shaming-teens-about-social-media-use>.
- Orben, A. (2020). The Sisyphean cycle of technology panics. *Perspectives on Psycho-logical Science*, 15(5), 1143–1157. <https://doi.org/10.1177/1745691620919372>.
- Orben, A. (2022). Digital diet: A 21st century approach to understanding digital tech-nologies and development. *Infant and Child Development*, 31(1), e2228. <https://doi.org/10.1002/icd.2228>.
- Orben, A., Przybylski, A. K. (2019). The association between adolescent well-being and digital technology use. *Nature Human Behaviour*, 3(2), 173–182. <https://doi.org/10.1038/s41562-018-0506-1>.

- Panayiotou, M., Black, L., Carmichael-Murphy, P., Qualter, P., Humphrey, N. (2023). Time spent on social media among the least influential factors in adolescent mental health: preliminary results from a panel network analysis. *Nature Mental Health*, 1(5), 316–326. <https://doi.org/10.1038/s44220-023-00063-7>.
- Polish Gamers Observatory, Purr Media. (2022). *Polish Gamers KIDS 2022*. Pobrane 25 stycznia 2024 z: https://polishgamers.com/wp-content/uploads/2022/12/RaportKIDS_2022_short_EN.pdf?x98315.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(6), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>.
- Pyżalski, J. (red.). (2019). *Pozytywny Internet i jego młodzi twórcy – dobre i złe wiadomości z badań jakościowych*. NASK.
- Pyżalski, J., Walter, N., Iwanicka, A., Bartkowiak, K. (2023). *Wyniki badań ySKILLS. Druga fala (2022)*. KU Leuven.
- Pyżalski, J., Zdrodowska, A., Tomczyk, Ł., Abramczuk, K. (2019). *Polskie badanie EU Kids Online 2018. Najważniejsze wyniki i wnioski*. WN UMK. Pobrane 10 czerwca 2024 roku z: https://fundacja.orange.pl/files/user_files/EU_Kids_Online_2019_v2.pdf.
- UNIQA, Instytut Polska Przyszłości im. Stanisława Lema. (2022). *Raport o cyberprzemocy w szkołach podstawowych*. Pobrane 25 stycznia 2024 z: https://fundacjauniqa.pl/wp-content/uploads/2023/02/Raport-hejt_230219.pdf.
- Wojtasik, Ł. (2022). *Nadużywanie ekranów przez dzieci i młodzież. Jak sobie radzić z problemem – poradnik dla nauczycielek, nauczycieli i rodziców*. Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę.
- Wojtkowska, A., Hewiak, E., Gąsiorowska, A. (2023). *Nadużywanie mediów elektronicznych przez dzieci i młodzież. Badanie rozpowszechnienia problemu, jego determinantów i nowej interwencji profilaktycznej redukującej skalę problemu*. Krajowe Centrum Przeciwdziałania Uzależnieniom. Pobrane 25 stycznia 2024 z: https://kcpu.gov.pl/wp-content/uploads/2024/01/FBS_Naduzywanie-mediow-elektronicznych-przez-dzieci-i-mlodziz-.pdf.
- Vuorre, M., Orben, A., Przybylski, A. K. (2021). There is no evidence that associations between adolescents' digital technology engagement and mental health problems have increased. *Clinical Psychological Science*, 9(5), 823–835. <https://doi.org/10.1177/2167702621994549>.

Czy korzystanie z mediów to przyczyna czy skutek problemów edukacyjnych dzieci i młodzieży – głos w dyskusji

Abstrakt:

Artykuł stanowi głos w dyskusji na temat trudności z jednoznaczną oceną konsekwencji korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych. Autorka przywołuje przykłady badań z zakresu pedagogiki i psychologii, wskazując na fakt, że wnioski badawcze nie określają zależności przyczynowo-skutkowych. Tekst kończy pytanie o zasadność obwiniania mediów za wiele negatywnych zjawisk występujących wśród dzieci i młodzieży oraz ich rolę jako kozła ofiarnego.

Słowa kluczowe:

ADHD, autyzm, czas wolny, media, media cyfrowe, uczenie się, zabawa dziecka

Is Media Use a Cause or a Result of Educational Problems of Children and Adolescents – a Voice in the Discussion

Abstract:

The article contributes to the discussion on the difficulties of unambiguously assessing the consequences of using information and communication technologies. The author cites examples of research in the field of pedagogy and psychology, pointing out that the findings do not specify cause-and-effect relationships. The text concludes with a question about the validity of casting the media as a 'scapegoat' and attributing blame to them for many negative phenomena occurring among children and young people.

Key words:

ADHD, autism, leisure, media, digital media, learning, child's play

* Natalia Bednarska – dr, pracuje w Instytucie Wspomagania Rozwoju Człowieka i Edukacji Akademii Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej w Warszawie. Jej zainteresowania badawcze skoncentrowane są wokół problematyki uczenia się dzieci i młodzieży w świecie zdominowanym przez technologie cyfrowe oraz diagnozy i terapii dzieci ze specjalnymi potrzebami. Kontakt: nbednarska@aps.edu.pl.

Kiedy technologie informacyjno-komunikacyjne pojawiły się w otoczeniu dziecka, stały się one naturalnie przedmiotem badań pedagogicznych. Dydaktyka nowych mediów mierzy się z takimi zagadnieniami jak włączanie mediów w klasowo-lekcyjny system pracy czy wykorzystywanie technologii podczas nauki w szkole i w domu. Nowe spojrzenie na tę kwestię przyniosły doświadczenia zdobyte podczas edukacji w pandemii oraz konieczność natychmiastowego wprowadzenia technologicznych rozwiązań (Bałachowicz, Zbróg, 2023; Bednarska, 2021; Szczygieł, 2021). Szczególną wagę badacze przywiązują do konsekwencji korzystania z ekranów przez dzieci, młodzież, a także dorosłych. Obecność mediów może być szansą, ale też zagrożeniem dla rozwoju fizycznego i motorycznego, rozwoju mowy oraz rozwoju poznawczego i społeczno-emocjonalnego, przy czym dysponujemy w tej chwili badaniami, które wskazują zarówno na negatywne, jak i pozytywne oddziaływanie mediów (Bednarska, 2020). O ile niektóre doświadczenia online młodych ludzi (cyberprzemoc, dostęp do szkodliwych treści, niewłaściwe wykorzystanie danych, nadmierne korzystanie z internetu, seksting) należy wskazać jako szkodliwe, o tyle niektórych aktywności w rzeczywistości wirtualnej nie można jednoznacznie uznać za pozytywne czy negatywne (Smahel, Machackova, Mascheroni, Dedkova, Staksrud, Ólafsson, Livingstone, Hasebrink, 2020).

Zyta Czechowska i Mikołaj Marcela (2021, s. 22) twierdzą, że nowe technologie odgrywają rolę kozła ofiarnego w społeczeństwie polskim. Mechanizm kozła ofiarnego polega na fizycznym lub symbolicznym napiętnowaniu jakiejś osoby, grupy czy zjawiska, a uruchamiany jest w sytuacji zagrożenia lub kryzysu. Mimo braku rozstrzygających badań media są często postrzegane jako przyczyna wielu negatywnych zjawisk społecznych, w tym także tych bezpośrednio związanych z edukacją.

Brak umiejętności samodzielnej zabawy, planowania wolnego czasu, zdolności uczenia się czy nawet nasilenie występowania niektórych zaburzeń (takich jak ADHD, autyzm, depresja) są często wiązane z korzystaniem przez dzieci i młodzież z mediów. Trudny do ustalenia jest jednak związek przyczynowo-skutkowy. Rodzą się pytania. Czy trudności z zarządzaniem czasem to przyczyna korzystania z mediów, czy może jest tak, że absorbujące aplikacje na telefonie odciągają młodych ludzi od odrabiania pracy domowej? Czy uczniowie sięgają po nowoczesne technologie, ponieważ nauka szkolna wydaje im się nudna? A może kontakt z mediami dostarcza tylu atrakcyjnych bodźców i wzmocnień, że wszystkie propozycje, które proponują uczniom nauczyciele, są już dla nich mało interesujące (praca domowa wciąż bardzo często ogranicza się do wypełniania kart pracy lub zadań z zeszytu ćwiczeń, sporadycznie wykorzystywane są narzędzia cyfrowe, które stymulują kreatywność, samodzielne

myślenie, współpracę w grupie; Czechowska, Marcela, 2021¹)? Korzystanie z mediów jest wprost wskazywane jako przyczyna wymienionych tu zjawisk. Czy dzieci i młodzież korzystają z mediów nadmiarowo, dlatego że nie nabyły umiejętności samodzielnej zabawy i planowania sobie wolnego czasu, czy jednak to kontakt z mediami wpłynął na zabawy dzieci oraz ich czas wolny? Młodzi ludzie coraz częściej korzystają z komputerów, smartfonów, tabletek i innych urządzeń, często kosztem zabawy na podwórku, placu zabaw czy wspólnego spędzania czasu w domu, np. przeznaczonego na granie w gry planszowe i inne (Gamrat, 2021). Jest to fakt, który nie podlega dyskusji, chociaż skala zjawiska nie jest łatwa do ustalenia, ponieważ rozwój technologii wyprzedza ustalenia naukowców. Metodologia badań służących określeniu, jak często i z jakich mediów korzystają dzieci i młodzież, jest w dużej mierze oparta na deklaracjach rodziców i nastolatków zbieranych podczas badań sondażowych. Nie dysponujemy zatem aktualnymi danymi na ten temat, a także możemy mieć wątpliwość co do ich autentyczności.

Urszula Kazubowska (2017, s. 178) stwierdza, że nadmierne korzystanie z technologii przez małych dzieci to skutek tego, że pochłonięci żądzą pieniądza i skupieni na zapewnieniu wysokiego standardu życia rodzice poświęcają swym dzieciom niewystarczającą ilość czasu. Wydaje się, że jest to zbyt duże uogólnienie, krzywdzące dla rodziców, i upraszcza zjawisko, z którym mamy do czynienia. Kontrolę nad higieną korzystania z mediów przez dzieci sprawują ich opiekunowie, jednak funkcjonowanie rodziny we współczesności jest bardzo dużym wyzwaniem. Tempo życia, presja osiągnięć, konieczność podporządkowania się ścisłym harmonogramom sprawiają, że rodzice nie tylko nie spędzają czasu wolnego ze swoimi dziećmi, lecz także sami nie mają czasu na własny odpoczynek, tym samym nie modelując właściwych zachowań u swoich podopiecznych w tym zakresie. Badania Magdaleny Gamrat (2021) przeprowadzone wśród rodziców uczniów edukacji wczesnoszkolnej pokazują, że blisko połowa badanych poświęca dziecku ponad dwie godziny dziennie (dane odnoszą się do tzw. dni roboczych, tj. od poniedziałku do piątku), natomiast 20% badanych spędza z dzieckiem 30–60 minut dziennie. Czas ten wydłuża się w dni wolne od pracy: 64% badanych zadeklarowało, że są to już ponad trzy godziny dziennie. Widać wyraźnie, że mała ilość czasu wspólnie spędzanego z rodzicami może być czynnikiem, który sprzyja sięganiu po smartfona,

¹ Nauczyciele na pytanie, czy korzystają z technologii cyfrowych, zwykle odpowiedzą twierdząco (zgodnie z prawdą). Tymi najchętniej używanymi będą jednak m.in. różnego rodzaju serwisy do tworzenia i wypełniania testów lub programy do uatrakcyjnienia modelu podającego, w którym wciąż aktywność ucznia i jego sprawstwo są niewielkie.

komputer czy inne nowoczesne technologie. Jednak przyczyną może być też fakt, że rodzice nie mają dostatecznej wiedzy ani umiejętności, aby skutecznie zarządzać czasem wolnym dzieci i korzystaniem przez nie z mediów. Opiekunowie organizują wycieczki, spacerują, spędzają czas aktywnie, wychodzą na plac zabaw, grają w gry planszowe i czytają książki, ale 30% z nich w czasie wolnym ogląda z dziećmi kreskówki lub filmy (Gamrat, 2021).

Dorośli muszą zmierzyć z tym, że rzeczywistość online oferuje bardzo dużo możliwości i dla wielu nastolatków staje się drugim, równoległym istniejącym światem, a brak obecności w cyberprzestrzeni jest bardzo często dla młodzieży równoznaczny z wykluczeniem rówieśniczym w realnym życiu. Jednak nawet dziecko może odczuć konsekwencje braku kontaktu z kulturą cyfrową. Już w przedszkolu media elektroniczne są częstym tematem zabaw konstrukcyjnych, tematycznych oraz ruchowych. Najmłodszy tworzą projekty przedstawiające np. tablety, telewizory oraz inne urządzenia multimedialne, aby później korzystać z nich w podejmowanych zabawach tematycznych. Spontaniczne zabawy ruchowe polegają m.in. na odtwarzaniu pozycji, ruchów oraz zachowań bohaterów filmów, kreskówek oraz gier. W wielu sytuacjach zabawowych urządzenia medialne lub określone aplikacje i gry stają się atrakcyjnym, głównym tematem rozmów między dziećmi (Przewłocka, 2019). Rodzice mający świadomość, że urządzenia medialne i treści, które ze sobą niosą, mają znaczenie dla ich dzieci, stoją przed dylematem: pozwolić czy nie pozwolić korzystać z mediów, a jeśli tak, to w jakim zakresie? Zalecenia Amerykańskiej Akademii Pediatrii (AAP) określają, ile czasu w zależności od wieku dzieci i młodzież powinny spędzać przed ekranami (Council on Communications and Media, Brown, 2011). Dzieci do drugiego roku życia nie powinny mieć dostępu do mediów, a dzieci w wieku przedszkolnym mogą poświęcić godzinę dziennie na kontakt z telefonem i innymi urządzeniami elektronicznymi. Dwie godziny dziennie to limit korzystania wyznaczony dla dzieci od piątego do 12. roku życia, zaś cztery godziny to maksimum dla dzieci powyżej 13. roku życia. Jednak w przypadku czy to młodszych, czy starszych dzieci rodzice muszą sobie samodzielnie udzielić odpowiedzi na postawione pytania na podstawie wiedzy o potrzebach, zdolnościach i trudnościach własnych podopiecznych.

W dyskusji na temat korzystania z mediów przez małych zabrała głos m.in. Joanna Ławicka (2023), która napisała na portalu Facebook (post nie jest już dostępny, jednak można go znaleźć na portalu LinkedIn):

Blokując dzieciom dostęp do nich wychowacie ludzi niezdolnych do funkcjonowania w przyszłości. Narażonych głęboko na wszystkie te niebezpieczeństwa, których tak bardzo się boicie razy milion. Wiecie... Na ulicy dziecko też może

doświadczyć trudnych i zagrażających sytuacji. Ale nie zabranianie im wychodzić, tylko uczyć je jak poruszać się w świecie [...]. Tak samo, zobaczycie konsekwencje ograniczania dostępu do współczesnych mediów. Wychowawcy dzieci, które nie będą umiały zadbać o siebie w wirtualnej rzeczywistości. One będą żyły w świecie stałe i szybko rozwijających technologii czy Wam się to podoba, czy nie. I kiedy Was już nie będzie, ich świat będzie najeżony nimi jeszcze bardziej niż dzisiejszy. Jeżeli wychowawcy technologicznych analfabetów i ignorantów – nie poradzą sobie i zostaną z tyłu za tymi, którzy dzisiaj korzystają z technologii bez ograniczeń.

Jeśli odnieść się do bardzo popularnego w kulturze masowej określenia, że smartfon staje się ręką, to trudno jest (zgodnie z powyższymi słowami) zaakceptować dobrowolną zgodę na amputację tej ręki.

Rozważając naturę związku między czasem wolnym (jego ilością, sposobem jego spędzania) a korzystaniem z mediów, trzeba uwzględnić także zmienne takie jak nadmiar obowiązków szkolnych (w tym prace domowe) oraz zajęć dodatkowych, w których uczestniczą dzieci. Czechowska i Marcela w rozmowie z Iwoną Dominik (2023) argumentują, że zgubny wpływ na zdrowie psychiczne dzieci oraz młodzieży (depresja, samookaleczenie, myśli samobójcze) ma raczej presja osiągnięć przejawiająca się w nadmiernych wymaganiach ze strony szkoły i środowiska domowego, nie zaś – korzystanie z mediów cyfrowych.

W środowisku naukowym trwa dyskusja na temat wpływu korzystania z mediów na powstawanie takich zaburzeń jak autyzm czy zespół nadpobudliwości psychoruchowej z deficytem uwagi. Niektórzy specjaliści (np. Dunckley, 2015) wprost wiążą wzrastającą liczbę diagnoz w tym kierunku z ogólnosięciowym upowszechnieniem korzystania z mediów. Ine Beyens, Patti M. Valkenburg i Jessica Taylor Piotrowski (2018) dokonały przeglądu literatury na temat związku między korzystaniem z mediów ekranowych przez dzieci i młodzież a zachowaniami związanymi z ADHD. Pierwsze badania na temat przedstawionego związku zostały opublikowane pod koniec lat 70. XX wieku (Anderson, Levin, Lorch, 1977; Tower, Singer, Singer, Biggs, 1979). Od tego czasu ważnych dla tej dziedziny badań przeprowadzono około 50. Stały się one także podstawą dwóch przeglądów metaanalizy (Ferguson, 2015; Nikkelen, Valkenburg, Huizinga, Bushman, 2014). W swojej metaanalizie Beyens, Valkenburg i Piotrowski (2018) po dokonaniu systematycznego przeglądu zebranych badań stwierdziły, że na podstawie dostępnych dowodów można mówić o statystycznie małym związku między korzystaniem z mediów elektronicznych a objawami ADHD. Specjaliści sugerują jednak, że media cyfrowe mogą mieć o wiele większy wpływ na rozwój dzieci i młodzieży niż telewizja.

Tak postawioną hipotezę postanowił zweryfikować zespół badaczy z Uniwersytetu Kalifornijskiego oraz Uniwersytetu Południowej Kalifornii w Stanach Zjednoczonych (Ra, Cho, Stone, De La Cerda, Goldenson, Moroney, Tung, Lee, Leventha, 2018). Naukowcy na etapie tworzenia metodologii sformułowali pytanie: czy częstotliwość korzystania z mediów cyfrowych przez nastolatków, u których nie zdiagnozowano zespołu nadpobudliwości psychoruchowej z deficytem uwagi, może mieć związek z późniejszym wystąpieniem objawów ADHD u tej grupy badanych? W wyniku nielosowego doboru opartego na dostępności zebrano grupę dziewcząt i chłopców wieku 15–16 lat, którzy wypełnili skalę samooceny nasilenia występowania objawów ADHD. Do badania zakwalifikowano 2645 nastolatków, u których nie występowały istotne objawy ADHD (spośród próby 2843). Od wstępnego badania kontrolnego (oceniającego objawy ADHD oraz częstotliwość korzystania z mediów cyfrowych) uczniowie byli poddawani 24-miesięcznej obserwacji. Pomiarów zmiennych odbyły się kolejno po sześciu, 12, 18 i 24 miesiącach od badania wstępnego. Korzystanie z mediów cyfrowych badacze zoperacjonalizowali następująco: sprawdzanie portali społecznościowych, pisanie SMS-ów, przeglądanie lub oglądanie zdjęć lub filmów, przesyłanie strumieniowe lub pobieranie muzyki, polubienie lub komentowanie statusów, postów lub zdjęć innych osób, czatowanie online, przesyłanie strumieniowe telewizji lub filmów, granie w gry indywidualnie lub ze znajomymi lub/i rodziną na konsoli, komputerze lub smartfonie, czytanie internetowych blogów, artykułów, wiadomości, forów lub książek, udostępnianie cudzych oraz publikowanie własnych zdjęć, obrazów, filmów, aktualizacje statusu, zakupy online, rozmowy wideo. W wyniku badania wykazano statystycznie istotny związek między częstym korzystaniem z mediów cyfrowych przez badanych a rozwinięciem się u nich objawów osiowych ADHD, czyli trudności z koncentracją, nadpobudliwości czy impulsywności. U nastolatków, którzy wyróżniali się w próbie badawczej z uwagi na największą częstotliwość korzystania z mediów cyfrowych, symptomy ADHD pojawiały się znacznie częściej w porównaniu z badanymi rzadziej korzystającymi z technologii cyfrowych. Badacze podkreślają jednak, że przedstawiony związek nie ma charakteru przyczynowo-skutkowego.

Uwaga naukowców zajmujących się konsekwencjami korzystania z mediów na rozwój jest skoncentrowana głównie na badaniach dzieci młodszych, w tym w wieku poniemowlęcym. Wyniki badań przeprowadzane w tej grupie badawczej także są niespójne (Kushima, Kojima, Shinohara, Horiuchi, Otawa, Ooka, Akiyama, Miyake, Yokomichi, Yamagata, Japan Environment and Children's Study Group, 2022; Sugiyama, Tsuchiya, Okubo, Rahman, Uchiyama, Harada, Iwabuchi, Okumura, Nakayasu, Amma, Suzuki, Takahashi,

Kinsella-Kammerer, Itoh, Nishimura, 2023). Nie udowodniono, że czas spędzany przed ekranem (badacze pytali w kwestionariuszu skierowanym do matek, ile godzin dziennie pozwalają swojemu dziecku oglądać telewizję lub filmy na DVD) przez dzieci po ukończeniu 12. miesiąca życia jest przyczyną powstawania u nich zaburzeń neurorozwojowych. Istotny głos do dyskusji wniosły niedawno opublikowane badania zespołu, którym kierował Nagahide Takahashi. Naukowcy chcieli określić zależność między ryzykiem genetycznym ASD i ADHD a czasem spędzonym przed ekranem. W tym celu posłużyli się danymi z długoterminowego obserwacyjnego badania kohortowego. Zdefiniowano także zmienne towarzyszące, takie jak płeć i liczba rodzeństwa. Obserwacji poddane zostały dzieci w wieku 24, 32 i 40 miesięcy. Badacze zauważyli następujące prawidłowości: dzieci genetycznie predysponowane do wystąpienia autyzmu więcej czasu spędzały przed ekranem. Tendencja ta utrzymywała się już od wieku poniemowlęcego: dzieci te dwukrotnie częściej niż inne dzieci korzystały z mediów przez ponad cztery godziny dziennie. Badacze wiążą długi czas spędzany przed ekranem z faktem, że osoby te są bardziej zainteresowane przedmiotami niż kontaktami z ludźmi. Czas spędzany przed ekranem ulegał natomiast wydłużeniu w przypadku dzieci z ryzykiem wystąpienia ADHD, co odzwierciedla podatność tej grupy na uzależnienia. Głównym wnioskiem płynącym z tych badań jest stwierdzenie, że częste korzystanie z mediów przez dzieci w wieku poniemowlęcym oraz przedszkolnym nie jest przyczyną powstawania ASD i ADHD, a objawem tych neurorozwojowych zaburzeń (Takahashi, Tsuchiya, Okumura, Harada, Iwabuchi, Rahman, Kuwabara, Nomura, Nishimura, 2023).

Przedstawione badanie pokazuje zatem, że w przypadku ADHD uzależnienie od mediów nie ma charakteru pierwotnego, lecz raczej wtórne. W uzależnieniu pierwotnym uzależniające są cechy samego medium (gry sieciowej, smartfona, telefonu). To one przyciągają i nie pozwalają odejść od monitora. Natomiast o uzależnieniu wtórnym mówi się wówczas, gdy nałogowe korzystanie z urządzenia mobilnego czy medium stanowi ucieczkę od problemów występujących w realnym życiu. Trudności mogą dotyczyć różnych obszarów: szkoły, pracy, życia rodzinnego, zdrowia. Nadmierne korzystanie z mediów przynosi chwilowe ukojenie, a z czasem samo staje się problemem. Wracając do metafory smartfona jako ręki młodego człowieka – jeśli uczeń ma nieprawidłowy chwyt pisarski, staramy się ten chwyt skorygować, przy czym taka korekcja może być mało skuteczna, jeśli będzie polegała tylko na ćwiczeniach przepisywania tekstu czy rysowania szlaczków. Osiągnięcie długotrwałych rezultatów jest możliwe, gdy pracujemy nie tylko z objawami obniżonego poziomu pisma, ale przede wszystkim z jego przyczynami. Diagnoza tych przyczyn i praca nad

nimi prowadzi do sukcesu terapeutycznego. Analogicznie jest z mediami – można przekazywać dzieciom określoną wiedzę na temat korzystania z nich, uczyć zasad higieny cyfrowej, co pozwoli na ograniczenie objawów nadmiernego używania. Takie podejście przyniesie pewne korzyści, ale dopiero zrozumienie i rozwiązanie przyczyn problemu realnie pomoże dziecku lub nastolatkowi, który stracił kontrolę nad korzystaniem z technologii. Praca ukierunkowana na objawy (polegająca na wprowadzaniu odpowiednich narzędzi oraz zasad, jak korzystać z mediów elektronicznych) jest trudna, wymaga konsekwencji i ustawia dorosłego w pozycji „tego złego”, który nie rozumie mediów i się na nich nie zna.

Niniejszy tekst nie ma ambicji przedstawienia systematycznego przeglądu badań na temat pozytywnych i negatywnych konsekwencji korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych, a jest jedynie głosem w dyskusji na temat trudności z ich jednoznaczną oceną. Celowo wybrane przykłady badań empirycznych skłaniają do zastanowienia, czy media nie są niekiedy niesłusznie traktowane jako kozioł ofiarny trudności dzieci, nastolatków oraz dorosłych. Wspomaganie tychże należałoby zacząć od przeprowadzania pogłębionej diagnostyki funkcjonalnej zamiast upatrywać przyczyn w cechach technologii cyfrowych.

Bibliografia

- Anderson, D. R., Levin, S. R., Lorch, E. P. (1977). The effects of TV program pacing on the behavior of preschool children. *AV Communication Review*, 25(2), 159–166.
- Bałachowicz, J., Zbróg, Z. (red.). (2023). *Codziennosc/niecodziennosc szkolna w czasie pandemii COVID-19 w dyskursie uczniow edukacji wczesnoszkolnej*. Wydawnictwo APS.
- Bednarska, N. (red.). (2020). *Dziecko – media – rozwój. O konsekwencjach obecności mediów w życiu dziecka*. Wydawnictwo APS.
- Bednarska, N. (2021). Style działań edukacyjnych oraz style nauczania nauczycieli a doświadczanie podmiotowości przez uczniów w czasie lekcji zdalnych w klasach I–III szkoły podstawowej podczas pandemii COVID-19. *Studia z Teorii Wychowania*, 12(3[36]), 169–187. <https://doi.org/10.5604/01.3001.0015.4814>.
- Beyens, I., Valkenburg, P. M., Piotrowski, J. T. (2018). Screen media use and ADHD-related behaviors: Four decades of research. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 115(40), 9875–9881. <https://doi.org/10.1073/pnas.1611611114>.
- Czechowska, Z., Marcela, M. (2021). *Jak nie zgubić dziecka w sieci. Rozwój, edukacja i bezpieczeństwo w cyfrowym świecie*. Muza.

- Council on Communications and Media, Brown, A. (2011). Media use by children younger than 2 years. *Pediatrics*, 128(5), 1040–1045. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-1753>.
- Dominik, I. (2023, 28 grudnia). Źródłem wypalenia dzieci nie są tablety i smartfony, ale nawał obowiązków szkolnych i brak czasu wolnego. Rozmowa z Zytą Czechowską i Mikołajem Marcelą. *Wysokie Obcasy*. Pobrane 19 stycznia 2024 z: <https://www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/7,173910,27206136,nauczyciele-zrodlem-wypalenia-dzieci-nie-sa-tablety-i-smartfony.html>.
- Dunckley, V. (2015). *Reset your child's brain: A four-week plan to end meltdowns, raise grades, and boost social skills by reversing the effects of electronic screen-time*. New World Library.
- Ferguson C. J. (2015). Do *Angry Birds* make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance. *Perspectives on Psychological Science*, 10(5), 646–666. <https://doi.org/10.1177/1745691615592234>.
- Gamrat, M. (2021). Media elektroniczne a czas wolny dzieci w percepcji rodziców. *Pedagogika Przedszkolna i Wczesnoszkolna*, 1(17), 65–76. <https://doi.org/10.4467/23537159PPW.21.006.13990>.
- Kazubowska, U. (2017). Rodzina jako przestrzeń edukacji ku/dla bezpieczeństwa dzieci i młodzieży w cyberprzestrzeni. Rzeczywistość i wyzwania. W: M. Górka (red.), *Cyberbezpieczeństwo dzieci i młodzieży. Realny i wirtualny problem polityki bezpieczeństwa* (s. 162–191). Difin.
- Kushima, M., Kojima, R., Shinohara, R., Horiuchi, S., Otawa, S., Ooka, T., Akiyama, Y., Miyake, K., Yokomichi, H., Yamagata, Z., Japan Environment and Children's Study Group. (2022). Association between screen time exposure in children at 1 year of age and autism spectrum disorder at 3 years of age: The Japan environment and children's study. *JAMA Pediatrics*, 176(4), 384–391. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2021.5778>.
- Ławicka, A. (2023, 2 lipca). *Limity na technologię dla dziecka?* [post opublikowany na portalu LinkedIn]. Pobrane 8 sierpnia 2024 z: <https://pl.linkedin.com/pulse/limity-na-technologie-dla-dziecka-joanna-lawicka>.
- Nikkelen, S. W., Valkenburg, P. M., Huizinga, M., Bushman, B. J. (2014). Media use and ADHD-related behaviors in children and adolescents: A meta-analysis. *Developmental Psychology*, 50(9), 2228–2241. <https://doi.org/10.1037/a0037318>.
- Przewłocka, N. (2020). Korzystanie z mediów elektronicznych a rozwój zabawy w grupie 5–6-latków [nieopublikowana praca licencjacka]. Wydział Nauk Pedagogicznych, Akademia Pedagogiki Specjalnej, Warszawa.
- Ra, C. K., Cho, J., Stone, M. D., De La Cerda, J., Goldenson, N. I., Moroney, E., Tung, I., Lee, S. S., Leventhal, A. M. (2018). Association of digital media use with subsequent symptoms of attention-deficit/hyperactivity disorder among adolescents. *JAMA*, 320(3), 255–263. <https://doi.org/10.1001/jama.2018.8931>.

- Sugiyama, M., Tsuchiya, K. J., Okubo, Y., Rahman, M. S., Uchiyama, S., Harada, T., Iwabuchi, T., Okumura, A., Nakayasu, C., Amma, Y., Suzuki, H., Takahashi, N., Kinsella-Kammerer, B., Nomura, Y., Itoh, H., Nishimura, T. (2023). Outdoor play as a mitigating factor in the association between screen time for young children and neurodevelopmental outcomes. *JAMA Pediatrics*, 177(3), 303–310. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2022.5356>.
- Szczygieł, A. (2021). Status online – plusy i minusy nauczania zdalnego podczas pandemii COVID-19. *Kultura i Wychowanie*, 20(2), 9–27. https://doi.org/10.25312/2083-2923.20/2021_01asz.
- Takahashi, N., Tsuchiya, K. J., Okumura, A., Harada, T., Iwabuchi, T., Rahman, M. S., Kuwabara, H., Nomura, Y., Nishimura, T. (2023). The association between screen time and genetic risks for neurodevelopmental disorders in children. *Psychiatry Research*, 327, 115395. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2023.115395>.
- Tower, R. B., Singer, D. G., Singer, J. L., Biggs, A. (1979). Differential effects of television programming on preschoolers' cognition, imagination, and social play. *The American Journal of Orthopsychiatry*, 49(2), 265–281. <https://doi.org/10.1111/j.1939-0025.1979.tb02608.x>.

Katharina J. Rohlfing*

<https://orcid.org/0000-0002-5676-8233>

Eugenia Wildt**

<https://orcid.org/0000-0002-9079-3555>

Nils F. Tolksdorf***

<https://orcid.org/0000-0001-6093-1219>



<https://doi.org/10.32798/dlk.1376>

Language Learning with Media and Technology in (Early) Childhood¹

Abstract:

Nowadays, from early on, children are exposed to technology and media, and six-month-olds are even expected to use some. There is a wide range of products for babies and toddlers. This article reviews the current state of the art, examining the robustness of word knowledge learned using technologies such as e-books, computer games, digital pens, and social robots, and how individual differences among children impact language learning with technology. It aligns with interactive learning theories, positing that learners need to engage in an interaction in order to construct new knowledge.

Key words:

children, language acquisition, media, technology

* Katharina J. Rohlfing – Professor in the Faculty of Arts and Humanities at Paderborn University (Germany). Her research interests include developmental psycholinguistics, the interface between cognitive development and language acquisition as well as the collaborative mechanisms of multimodal social interaction. Contact: katharina.rohlfing@upb.de.

** Eugenia Wildt – PhD, works in the Faculty of Arts and Humanities at Paderborn University (Germany). Her research interests include developmental psycholinguistics, early language acquisition, particularly the memory and attentional processes underlying it, as well as parent–child interactions with digital reading media. Contact: eugenia.wildt@upb.de.

*** Nils F. Tolksdorf – PhD, works in the Faculty of Arts and Humanities at Paderborn University (Germany). His research focuses on the intersection of psycholinguistics and child-technology interaction, particularly multimodality, cross-situational learning, and children's individual behaviours in interaction and learning. Contact: nils.tolksdorf@upb.de.

¹ Katharina J. Rohlfing would like to acknowledge the funding received for ERASMUS+ project on Stimulating Adventures for Young Learners (SAYL), KA220-SCH-955D3D99.

Nauka języka poprzez media i technologię w okresie (wczesnego) dzieciństwa

Abstrakt:

Współcześnie dzieci już od najmłodszych lat są wystawione na działanie technologii i mediów i nawet od sześciomiesięcznych dzieci oczekuje się, że będą z nich korzystać. Istnieje szeroki wybór produktów dla niemowląt i małych dzieci. Celem niniejszego artykułu jest przegląd aktualnego stanu wiedzy oraz zbadanie poziomu znajomości słów osiągniętego przy użyciu takich technologii jak e-booki, gry komputerowe, długopisy cyfrowe i roboty społeczne oraz sposobu, w jaki indywidualne różnice między dziećmi wpływają na naukę języka za pomocą technologii. Artykuł wpisuje się w teorię interaktywnego uczenia się, według których uczniowie muszą angażować się w interakcje, aby zdobywać wiedzę.

Słowa kluczowe:

dzieci, nauka języka, media, technologia

Introduction

Nowadays, it is no longer surprising when a six-month-old child receives a book as a gift. This is because children's books offer a well-adjusted means to acquire knowledge. Below, we will review how this medium is a valuable resource for language acquisition. In addition to books, there is a wide range of products for babies and toddlers, including other forms of media such as apps for smartphones and tablets. These products introduce dynamic and multimodal elements that can foster engagement and are often advertised with the promise of benefiting children's language development, especially children's vocabulary. Reviewing the current state of the art on different technological devices, in Section 1, "Language Learning with Media and Technology: Challenging the Robustness and Transfer", we will test the promise of these products to benefit children's language by focusing on the following questions: How robustly can a novel word be learned using technologies such as an e-book, a computer game, a digital pen, or a social robot? In Section 2, "Underlying Principles of Interactivity and Scaffolding: Requiring 'Jointness' for Learning," we survey the essential principles of learning for designing effective technology; in Section 3, "Interactivity in Screen Media Usage," we examine the formats of social interaction supported by different media and technologies; in Section 4, "Individual Differences in Development Taken into Consideration by Media and Technologies," we discuss the specific affordances and constraints that address individual differences

among children. Throughout these sections, but especially in Section 2, we make explicit our theoretical position, an interactionist view on language acquisition (Rohlfing, Wrede, Vollmer & Oudeyer, 2016), which aligns with interactive learning theories positing that learners need to engage in interaction to construct new knowledge (Chi, 2009).

Language Learning with Media and Technology: Challenging the Robustness and Transfer

Many scholars emphasise that robust language learning is characterised by its ability to be transferred to other contexts, even if initially acquired in a specific one. In this regard, a central question for language learning with technology is whether children can learn language robustly from media and transfer it to real-world contexts. Additionally, since children vary in their skills, capabilities, and traits, it is important to consider which groups of children can benefit from learning with technology.

Robustness of Learning

The central question about robust learning with technology is justified, as early learning for children is embedded in social interaction and demonstrably benefits from contingent interactive behaviour. Contingent behaviour refers to the relevant and directly related behaviour of a social partner. Without social interaction, if the stimulus is limited to a visual presentation, it may have only a momentary effect and lead to a weak or impoverished memory trace. This problem is evidenced by the phenomenon referred to as the ‘video deficit effect’ (Anderson & Pempek, 2005), which reflects the limited ability, especially in children under 24 months of age, to transfer knowledge gained from video sources to real-life situations (Strouse & Samson, 2021).

Judy S. DeLoache (2004) discusses the question of transfer in relation to the notion of dual representation necessary for media reception. The term ‘dual representation’ is used with reference to images and films characterising the dual nature of their symbolic function: a depicted object, such as an apple, refers to a concrete entity in the world while also representing features of a broader category (different types of an apple or even fruits). As DeLoache suggests, the effective use of media and technology requires both notions to coexist: the medium as an object and the abstraction of its reference because it represents an entity.

According to the dual representation approach, children learn how to cognitively process images and films during the first three years of life. For young children who have not yet grasped the idea that an object can also represent a broader category, pictures trigger the same actions as concrete objects. For instance, if children see a picture of a banana, they want to bite into it because they do not yet understand the symbolism of the picture and think the image is the object. According to DeLoache (2004), it is only when dual representation is established that children are able to see the image in its depicting function.

From the interactionist perspective, there is an alternative explanation to the empirical basis on which dual representation is grounded. It may be that by biting into a picture of a banana, it is not necessarily demonstrating a lack of symbolic representation, but rather initiating communication about the possible actions that can be performed with a banana. These actions, in turn, provide opportunities for social interaction that enrich the emergent representations. The matter is even more complicated in the context of technology when children face artificial agents. These technologies are based on children's capability to intuitively interact with them. For this, children need to treat them as if they were true partners, and they do (Oranç & Küntay, 2020). Yet, even though some technologies can simulate social interaction, recent work examining young children's transfer of what they learn from screen media to the three-dimensional world suggests that a lack of social contingency, i.e., inadequate social reciprocity, might be a primary contributor to diminished robust learning (Sommer, Slaughter, Wiles, & Nielsen, 2023). In other words, interactivity and responsiveness to children's behaviour seem to be important aspects of children's robust learning, and in the following sections, we will address them.

Transfer of Learning

If knowledge is robustly acquired, it can be transferred to other contexts (Wojcik, 2013). In investigating what benefits children in transferring their acquired knowledge from media to real-world contexts, some important research goes back to Patricia A. Ganea, Megan Bloom Pickard, and Judy S. DeLoache (2008). The authors investigated whether children can robustly learn new words with the help of different types of pictures. The results of the study indicate that children aged 15 to 18 months are capable of transferring newly learned nouns to real objects in the context of picturebooks and vice versa. However, a realistic depiction of the objects is beneficial. From this study, the authors concluded that perceptual similarity between referents

from both contexts facilitates transfer. Based on these findings, they made a recommendation for realistic illustrations to better support the purpose of language learning in early picturebooks.

A further study by Katharina J. Rohlfing and Kerstin Nachtigäller (2016), which deals with the acquisition of prepositions by 2.5-year-old German-speaking children, addresses not only the transfer but also the consolidation of acquired knowledge. In this training study, children learned new prepositions, such as *hinter* [behind] and *neben* [near to], which they had heard but not yet acquired at this age. Two central aspects determined the study design. Firstly, the study focused on the question of whether a narrative structure – characteristic of picturebook reading – provides particularly beneficial input for word learning. To this end, two groups received training with narrative structures in the form of short stories, while the control group was trained without them. The results indicate that 2.5-year-old children learn spatial prepositions best from picturebooks embedded in narrative structures. Secondly, the study compared the training materials. For this purpose, the children were divided into groups: one training group learned the spatial prepositions with the help of pictures, while the other training group was presented with the spatial relation using real objects as examples. In both groups, the new propositions were embedded in short stories about an upcoming event: “The rabbit would like to visit his neighbour. So, he hops over to the cat and the hutch. And waits directly behind the hutch to surprise her.” A third control group also trained with picturebooks, but instead of hearing stories, they only received descriptive sentences: “Let’s take a look at this! Here is a brown rabbit. And there is a grey cat, and this is a big hutch. And the brown rabbit is standing behind the hutch.” The training of both groups was repeated several times to promote slow mapping. After the training phase, both groups were tested on both familiar and new tasks. Focusing on learning content related to spatial prepositions allowed for a comparison between two learning environments with different pragmatic demands on the children’s cognitive and linguistic abilities. Learning from pictures provides children with a visual depiction of the situation and requires them to choose an appropriate scene. In contrast, when children act out with objects, there are no templates to guide them. In addition, to correctly respond to the instruction “Put the rabbit behind the hutch!,” they have to check their object knowledge and abstract from the functional properties of the objects (e.g., the fact that a rabbit is usually in the hutch). This transfer task differs from the one used by Ganea, Pickard, and DeLoache (2008) for noun learning. To avoid making the transfer task too difficult, Rohlfing and Nachtigäller (2016a) used the exact same photographed objects in the picturebook context

that were available for acting out – an aspect that, according to Ganea, Pickard, and DeLoache (2008), should give the children an advantage in learning.

The results of the study indicate that children can robustly learn prepositions from picturebooks if the new words are embedded in stories. There was also an advantage for the children who learned from stories in picturebooks: they were more successful in transferring their knowledge to objects. In contrast, the group of children who practised the new prepositions with play objects showed no ability to transfer their understanding to the picturebook context during the test. This study presents language comprehension performance as a function of the context, the tasks to be performed, and their requirements. The results clearly indicate that comprehension performance requires adaptive representations and cannot go hand in hand with the retrieval of a uniform and stable representation.

The ability to transfer word knowledge has also been investigated using more interactive technologies. Gabriella A. Strouse and Patricia A. Ganea (2017) examined 17- to 23-month-old children who learned new nouns from pictures, either in conventional books or e-books (presented on a touchscreen device). Only the children who learned from books were able to transfer their knowledge content to real objects. The transfer from e-books was only achieved by an older group of children, aged 24 to 30 months. These results clearly indicate that conventional picturebooks support the language learning of young children. They are designed in such a way that children can concentrate well on the referent without being distracted by movement, other speakers, or technical framing with further interaction possibilities.

Overall, it should be noted that the most empirical findings focus on the book-reading situation. This situation is characterised by clear roles and patterns that are predictable for children. Such clarity is not present in other situations, such as free play; therefore, the structured nature of this situation benefits language development (Rohlfing, Grimminger, & Nachtigäller, 2015). In this particular situation of book reading, Susan A. Gelman, Robert J. Chesnick, and Sandra R. Waxman (2005) observed that mothers of 2- to 3-year-old children produce a higher proportion of naming, not only pointing to objects but also elaborating on their categories, thereby fostering children's understanding of abstractness. In this way, children learn not only about the objects depicted but also about their semantic relationship to an overarching category. Pictures offer caregivers and their children a good opportunity to address the nature of things, while real objects often tempt them to address the specific features of individual objects.

Underlying Principles of Interactivity and Scaffolding: Requiring 'Jointness' for Learning

Above, we reviewed the benefits of book-reading situations for children's language development. These include not only repetitive presentations but also engaging in multimodal practices that promote interactivity. However, interactivity involves more than just enabling a contingent interaction. According to L. S. Vygotsky's (1978) theory of proximal development, social interaction with a child can be characterised in terms of scaffolding. In this process, the caregiver's goal is to temporarily support the child in tackling a specific task that they may not yet manage independently by monitoring the child and being responsive both verbally and nonverbally (Wildt & Rohlfsing, 2024). Over time, this support gradually decreases as the child becomes more autonomous and able to perform the task independently, while the communicative roles of the interaction partners become more established. This way, caregivers adjust their type and level of support to align with the child's capabilities (Wood, Bruner, & Ross, 1976).

Some strategies that support the scaffolding process have been reported in the literature, one of which is asking questions to children. For instance, in a longitudinal investigation, Vivien Heller and Katharina J. Rohlfsing (2017) show microanalytically that young children are initially asked to respond to the question "Where is the ball?" with a pointing gesture. Caregivers often accompany this action with an explanation, such as "Yes, that's right, there's the ball." In later interactions, open-ended questions can be asked about this referent, such as "What is happening here?," which offer the child the opportunity to determine the topic of conversation themselves and to test their narrative skills. The change in the questions, from close-ended to open-ended, underscores how an established routine creates a prerequisite for expanding the child's communicative role. Overall, the role of questions is widely recognised. According to Bridget A. Walsh and Pamela Blewitt (2006), questions stimulate children's own language production and therefore promote language development. However, as the change from close-ended to open-ended questions above suggests, questions must be adapted to the child's individual language development.

While questions are just one strategy of scaffolding, the term 'dialogic reading' summarises a number of strategies for involving children actively in reading sessions (Lonigan & Whitehurst, 1998), such as following the child's interests, giving feedback, and encouraging or expanding on the child's answers. The authors of dialogical reading introduced these strategies as part of

a training program for parents from different socioeconomic backgrounds with the purpose to support children's language skills. Rosemary Lever and Monique Sénéchal (2011) report that children exposed to dialogic reading strategies were better able to structure their narratives and decontextualise them appropriately (i.e., detach them from the immediate here and now) compared to children with little or no experience with dialogic reading. For early childhood development, it is important to emphasise that this type of reading builds on already established communicative structures of jointness, which presumably contributes to its beneficial effects. A child who does not understand their role in this particular situation with a picturebook will not be able to benefit from dialogic reading (see also Mol, Bus, Jong, & Smeets, 2008). Current findings suggest that certain communicative structures first need to be established and repeated for children to learn them (Rohlfing, Ceurremans, & Horst, 2017).

Interactivity in Screen Media Usage

In the last section, we emphasised the need for interactivity as a key property of a learning environment that adapts to the child's growing knowledge. The best way to demonstrate the property of interactivity is by examining studies on children's different ways of screen media usage. While most research studies focus on television, the effects for other screen media are likely to be similar.

Forms of Screen Media Usage

In this section, we summarise four forms of screen media usage, which differ hierarchically in their degree of interactivity and their influence on children's word learning:

Active – Through Joint Media Engagement. The terms 'co-viewing' and 'co-using,' collectively referred to as joint media engagement (Swider-Cios, Vermeij, & Sitskoorn, 2023), describe the involvement of adults in their children's interactions with media. This means, for example, that co-viewing adults support joint visual attention between young children and their remote partner in a video chat (Myers, Strouse, McClure, Keller, Neely, Stoto, & Zosh, 2024), or that parents and their children may watch a children's television program together and communicate about the content. Research (e.g., Reiser, Tessmer, & Phelps, 1984; Salomon, 1984) has demonstrated a positive influence of parental co-viewing on learning outcomes, especially for younger children. For instance, Sarah Roseberry, Kathy Hirsh-Pasek, Julia Parish-Morris, and Roberta M. Golinkoff (2009)

found that children aged 30 to 35 months only learned verbs from television programs if this context was linked to social interaction. It was not until the age of 36 months onwards that they were able to successfully acquire new verbs exclusively from the use of or the exposure to the medium. This accompaniment is beneficial for the child's "absorption of information" (Diergarten & Nieding, 2012, p. 27), as both children and adults perceive the program as an opportunity for lively verbal exchange (Lemish & Rice, 1986). The comments of caregivers help children understand the film plot and process the events. Notably young children, in particular, feel a great need to share their emotions about the events and experience an adult's interpretation. Like a book, a movie can be watched repeatedly, providing further opportunities for conversation and deepening of understanding – provided that the child has formed a general rough idea of the depicted actions with the adult in the first step. As recently highlighted by Edyta Swider-Cios, Anouk Vermeij, and Margriet M. Sitskoorn (2023), this can effectively turn screen time into an interactive and social learning experience. By actively participating in their children's interactions with media, parents can facilitate their children's deeper reasoning and help them understand and integrate what they see on screen with their real-world experiences and knowledge. However, some studies indicate that co-viewing TV with children might not elicit as rich and complex language in parents compared to shared storybook reading (Hanson, Lavigne, Gover, & Anderson, 2021). In sum, parental involvement in children's interactions with media and technology serves not only as a potential buffer against possible harms, such as exposure to inappropriate content, but also as a responsive approach to using screen media as a positive aid to children's development. This emphasises the importance of parents' active, informed, and thoughtful participation in their children's digital lives.

Active – But Without Assistance. Another form of media usage is active engagement without assistance from a human partner. Beyond its entertainment value, Anna Katharina Diergarten and Gerhild Nieding (2012) review various findings on language learning in the context of television. There is no general advantage; rather, the type of presentation determines whether children under the age of two can pick up new nouns through television. For example, when comparing learning performance across different contexts, children aged 15 to 24 months learn best in direct social interaction (see also the subsection "Robustness of Learning"). Children learn less effectively from a video where an adult addresses the learner and presents new words (a type of presentation that rarely occurs in a television program). In another study by Sarah Roseberry, Kathy Hirsh-Pasek, and Roberta M. Golinkoff (2014), children's word learning was examined across social interaction, prerecorded video, and

a Skype interaction. In the condition with the prerecorded video, 2-year-olds showed poorer acquisition of new words compared to real-life or Skype interactions. Importantly, this research highlights the value of direct engagement with the child and socially contingent interaction. Additionally, studies indicate that video chat is widely used by children under two years old (Myers, Strouse, McClure, Keller, Neely, Stoto, & Zosh, 2024) and is viewed more positively by parents compared to other types of screen media (McClure, Chentsova-Dutton, Barr, Holochwost, & Parrott, 2015). The American Academy of Pediatrics even lists video chat as an exception to its otherwise strict media limitations for children under 18 months (AAP Council on Communications and Media, 2016).

Passive – Media in the Background. Most young children prefer social interactions (e.g., Walter-Laager, Brandenburg, Tinguely, Schwarz, Pfiffner, & Moschner, 2017). However, these can be severely impaired by a television running in the background. Exposure to screen-based media refers to situations where media is played in the background – not actively watched by children – but still within their auditory and visual environment. For example, a study of 51 children aged 12, 24 and 36 months found that adults were distracted by the programs on TV and thus responded less to the children’s speech. The authors concluded that having the television on in the background impairs the quality and quantity of parent–child communication (Kirkorian, Pempek, Murphy, Schmidt, & Anderson, 2009). That is, when the media is constantly playing in the background, not only may direct parent–child interaction be reduced, but parents may also be less responsive to their children’s cues and less likely to engage in meaningful dialogue. This reduces children’s opportunities to develop their communicative skills (Swider-Cios, Vermeij, & Sitskoorn, 2023). Not only social interaction, but also children’s play experiences can be disrupted by the frequent presence of television. Background television is considered to have a disruptive influence on the development of higher cognitive functions, including language (Diergarten & Niegling, 2012). Specifically, recent research highlights that background television might create a fragmented auditory and visual environment, which can be particularly distracting for young children. This constant background noise and movement can make it difficult for children to concentrate on play or tasks that require focused attention. The interference from these distractions can disrupt a child’s ability to engage deeply in learning activities or imaginative play, which are critical for cognitive development (Swider-Cios, Vermeij, & Sitskoorn, 2023).

Exposure to screen-based media often involves situations where media is played in the background – not actively watched by children, but still present within their auditory and visual environment. For example, a study of 51 children aged 12, 24, and 36 months found that adults were distracted

by the programs on TV and consequently responded less to their children's speech. The authors concluded that having the television on in the background impairs the quality and quantity of parent-child communication (Kirkorian, Pempek, Murphy, Schmidt, & Anderson, 2009).

When media is constantly playing in the background, not only may direct parent-child interaction be reduced, but parents may also be less responsive to their children's cues and less likely to engage in meaningful dialogue. This reduction in interaction diminishes children's opportunities to develop their communicative skills (Swider-Cios, Vermeij, & Sitskoorn, 2023). Furthermore, children's play experiences can also be disrupted by the frequent presence of television. Background television is considered to have a disruptive influence on the development of higher cognitive functions, including language (Diergarten & Nieding, 2012). Recent research highlights that background television may create a fragmented auditory and visual environment, which can be particularly distracting for young children. This constant background noise and movement can make it difficult for children to concentrate on play or tasks that require focused attention. Such interference can hinder a child's ability to engage deeply in learning activities or imaginative play, both of which are critical for cognitive development (Swider-Cios, Vermeij, & Sitskoorn, 2023).

Passive – Through Caregivers' Media Usage. Nowadays, television is not only consumed in the home environment but displayed on smartphones, making it transportable to any location. Movies, programs, news, and (short) videos are specifically tailored to the user's interests. It is reasonable to assume that the distraction caregivers experience through their smartphones and such content can impact their interaction with their child. Critically, children are spoken to less because their caregivers are directing their attention to the content on their smartphones rather than to them. A study by Jessa Reed, Kathy Hirsh-Pasek, and Roberta M. Golinkoff (2017) specifically examined the extent to which the process of word learning is disrupted when interaction with a child is interrupted by a phone call. Interruptions occur more frequently in interactions, and even young children can distinguish between situations where they are directly addressed and those where they are expected only to listen (e.g., Baldwin, 1993). The interruption simulated in the study took place during a learning phase and had measurable consequences: two-year-olds only learned new words when the interaction took place without interruption; if learning was interrupted by a phone call, the children did not learn any new words. The authors consider the responsiveness of caregivers to be essential and interruptions to be detrimental to the learning process.

Below, we will survey the interactive potential of media and technologies.

Television

For television, it must be clarified how programs for adults differ from those for children. Broadcasts for adults offer a visually insufficient presence of objects and a rapid flow of words that is difficult for young children to segment. They not only lack the repeated focus on the children and their abilities but also the special scaffolding structures found in social interactions. Therefore, programs designed for adults offer, at best, a poor stimulus for children's language development. The situation is different for programs designed for children as a target group. Although infants as young as two months of age show no difference in behaviour when their caregiver appears in real life or on television, infants aged four to eight months appear to respond less to television presentations that are noncontingent in response to their behaviours (Pempek & Lauricella, 2017). Many programs for children make an effort to incorporate some aspects of social interaction such as repetition of content or emotional charge (e.g., in the show *Teletubbies* broadcast in the years 1997–2001, 2015–2018, and 2022–Present) to better accommodate children. It is likely that children are able to perceive the language presented in such programs. Notably, in educational television programs for children (e.g., *Sesame Street* broadcast in the years 1969–Present), speech is designed in a child-oriented manner (Rice, Huston, Truglio, & Wright, 1990) concerning the number of words per minute, the choice of words with reference to the immediate text, the simple syntax, as well as the numerous repetitions.

In summary, there is a lack of support for a clearly positive influence of television programs specifically developed for young children on language learning. Research suggests that before the age of 22 months, children do not learn words in the context of television. However, when combined with social interaction, some programs can be appealing because they contain modified input that facilitates children's understanding in this context. Thus, children can benefit from co-viewing, i.e., when television programs are used as an opportunity to discuss content and verbally share emotions about the events depicted. This requires adults to be familiar with the content of the programs. In this context, there is evidence supporting the learning of nouns for young children from the age of 22 months and verbs for children from 36 months. Anna Katharina Diergarten and Gerhild Nieding (2012) point to a connection between children's already large vocabulary and their ability to acquire new words while watching television. Consequently, children with a smaller vocabulary are less able to benefit from this compared to their peers with a larger vocabulary.

In the literature, there is also a clear position emphasising the negative influence of television on language learning. This ‘displacement hypothesis’ (Neumann, 1988) predicts that the time children spend watching television is taken away from other more meaningful activities (e.g., storybook reading), thereby preventing engagement in activities essential for their motor, cognitive, and social development. It is supported by the observation that children are passive in front of a television (see “Passive – Media in the Background”). For infants, in particular, this state appears to delay language learning: Frederick J. Zimmermann, Dimitri A. Christakis, and Andrew N. Meltzoff (2007) found that between the ages of eight and 16 months, each hour of television viewing (including special educational programs for infants) was associated with a significant reduction of six to eight words in performance on the MacArthur-Bates Communicative Development Inventory (MB-CDI), which is a caregivers’ survey assessing children’s word knowledge. This association was absent in children aged 17 to 24 months. This negative influence has been further corroborated by Annette Sundqvist, Rachel Barr, Mikael Heimann, Ulrika Birberg-Thornberg, and Felix-Sebastian Koch (2023), who examined the relationship between children’s vocabulary levels and screen media use at preverbal, early verbal, and preliterate ages longitudinally. They showed that not only did screen media use show significant continuity across the time points, but there was also a consistent negative correlation. Dimitri A. Christakis (2009) summarises that there is no evidence that television promotes language learning in children under 12 months and that more than two hours of television per day increases the likelihood of a delay in language development sixfold.

Overall, television programs specifically designed for children and tailored to their language development can be beneficial. However, these benefits are highly dependent on the amount of time children spend with the medium, highlighting the need to consider the impact of screen media on early childhood development. It is crucial to develop approaches that meaningfully engage children in joint social interactions when using screen media with young children.

E-Books and Interactive Apps

In contrast to television, which is barely interactive, the current market offers a variety of technologies and applications with varying levels of user interactivity. The diversity of available applications – some even targeting infants (e.g., Chassiakos, Radesky, Christakis, Moreno, & Cross, 2016) – poses challenges for parents and educators in determining their appropriateness and educational

value (Hirsh-Pasek, Zosh, Golinkoff, Gray, Robb, & Kaufman, 2015; Meyer, Zosh, McLaren, Robb, McCaffery, Golinkoff, & Radesky, 2021). Interactive apps often require active participation and cognitive effort from users because they require some form of contingent action on the part of the user. This active engagement is key to the cognitive stimulation benefits observed in older children when technology use is moderate (Fiorini, 2010).

A meta-analysis by Zsofia K. Takacs, Elise K. Swart, and Adriana G. Bus (2014) summarises previous experimental studies on technologies such as interactive e-books, videos, and television. The authors compared interactions with an adult to various technologies, examining their effectiveness in terms of story comprehension and word learning in children aged four to eight years. They concluded that both skills can be supported by multimedia elements in children within this age group. The support was even greater than in situations where children learned independently and unaccompanied by an adult. In this respect, the technologies can be considered similarly effective to adult guidance. However, the authors acknowledge that the media available on the market offers other interactive features (such as game elements) that may have detrimental effects, especially for specific groups of children (see below). Thus, the meta-analysis highlights the potential of technology for understanding stories and word learning, which cannot be directly transferred to available media and technologies. Another limitation of the meta-study is that other areas of development, such as socioemotional, were not the primary focus of analysis but can be of great importance for later reading motivation and attitudes.

In addition to how children perceive e-books, it is also important to consider how technology is changing caregiver–child interaction. While there is a consensus that children gain various advantages from rich verbal and affective interactions during traditional storybook reading, studies on digital storybook reading present mixed findings regarding its potential benefits (Hassinger-Das, Dore, & Zosh, 2019). Some studies found no significant differences between both formats (e.g., De Jong & Bus, 2003; Lauricella, Barr, & Calvert, 2014). For instance, no differences were observed in children’s visual attention (Richter & Courage, 2017) or in the quality of parent–child interactions (Strouse, Troseth, & Stuckelman, 2023) when comparing paper and digital books. In contrast, other studies have suggested advantages for digital storybooks (e.g., Etta & Kirkorian, 2019; Strouse & Ganea, 2017). For example, Gabriella A. Strouse and Patricia A. Ganea (2017) found that e-books elicited more pointing gestures, more book-related utterances, and longer visual attention spans. Moreover, another study revealed that children learned more words from an e-book with built-in narration compared to parents reading the book

(O'Toole & Kannass, 2018). Further research indicates significant differences in information recall (Dore, Hassinger-Das, Brezack, Valladares, Paller, Vu, Golinkoff, & Hirsh-Pasek, 2018), dialogic reading (Parish-Morris, Mahajan, Hirsh-Pasek, Golinkoff, & Collins, 2013), and behaviour-, and content-related talk. More specifically, parents talked more about the book content (Chiong & DeLoache, 2012; Munzer, Miller, Weeks, Kaciroti, & Radesky, 2019), asked more story-related questions (Krcmar & Cingel, 2014), and used more distancing prompts (Parish-Morris, Mahajan, Hirsh-Pasek, Golinkoff, & Collins, 2013) when reading printed books compared to e-books. Conversely, parents asked their children fewer questions and paused less often to talk about the story when reading digital books (Wainwright, Allen, & Cain, 2020). In this vein, traditional books seem to promote content-oriented reading, whereas digital books elicit more behaviour-related talk (Parish-Morris, Mahajan, Hirsh-Pasek, Golinkoff, & Collins, 2013; Ozturk & Hill, 2018).

Similar to the displacement hypothesis (Neumann, 1988; see “Television”), critical voices describe behaviour-related talk as less important compared to content-related talk since meaningful engagement time is taken up by instructional comments (Hassinger-Das, Dore, & Zosh, 2019). Consequently, digital storybooks are viewed as less effective in supporting children’s language development and literacy skills. However, a more differentiated examination of the impact of e-books on parent–child interactions reveals a complex interplay of multiple factors, such as the format and design of digital books (Clinton-Lisell, Strouse, & Langowski, 2024), individuals’ familiarity with the digital medium, as well as the age of the children involved (Hassinger-Das, Dore, & Zosh, 2019).

Overall, when examining caregiver–child interaction and its impact on learning outcomes, it is crucial to consider not just the format of the book (paper versus digital) but also the features embedded in e-books. E-books can be categorised into enhanced and basic/static forms. Enhanced e-books incorporate interactive elements like voice-overs, hot spots with sounds, and animations. The effectiveness of these features varies, with some facilitating meaningful engagement by highlighting key story events (e.g., zooming in and out on the picture allows children to focus on relevant content), while others may cause distractions during reading, depending on their design (Clinton-Lisell, Strouse, & Langowski, 2024). Other explanations for the mixed findings regarding caregiver–child interaction with e-books might include experience with the digital medium and children’s age (Hassinger-Das, Dore, & Zosh, 2019). More specifically, it is reasonable to assume that parents of children with little or no experience with digital books tend to focus more on the technology

and its functions rather than the book content. Moreover, younger children might get more easily distracted from the key story events by certain features compared to older children.

It seems that because e-books are designed and are not yet adaptive, their features address some children better than others. Therefore, it can be concluded that e-books and computers can be effectively used for language learning in the absence of an adult (Arnott, Palaiologou, & Gray, 2019), but their potential unfolds differently when considering children's individual development (see "Individual Differences in Development Taken into Consideration by Media and Technologies").

Digital Audio Pens

While digital formats include static and enhanced e-books as well as storybook apps, some devices can also be used in a hybrid format. A prime example of a hybrid reading medium is the digital audio pen (or digital reading pen), which combines a digital audio pen with a paper book containing pictures and text passages. Those pens are similar in appearance to ordinary pens but feature additional high-tech functions. When the reading pen is placed on a picture, symbol, or word in the book, previously recorded audio files (either sounds, words, or sentences) are played by a speaker integrated into the pen (Elsner & Jurecka, 2021). This enriches the visual input of the book with auditory information. Usually, this function is used to provide some additional explanations. However, these explanations can be coupled with different follow-up activities that can be activated by tapping on icons (e.g., Explore, Learn, Storytelling, Game). This offers children a variety of ways to engage with the book, following their own interests and preferences. Together, these audiovisual stimuli are especially helpful for young readers who are not yet familiar with reading on their own (Choi, Kang, & Sheo, 2020) or who can handle only limited text. New generations of digital pens also include the ability to record audio files directly onto the pen and replay them as many times as desired. This feature is particularly useful for children with a multilingual background who wish to enhance those books with their own audio files in their heritage language.

In (pre)school contexts, digital pens have been shown to be particularly useful for EFL (English as a foreign language) purposes (Chen, Chen, Tan, & Lo, 2016; Choi, Kang, & Sheo, 2020; Glaser, 2018, 2022; Krish, 2020). These studies revealed that, in addition to general didactic advantages (e.g., increasing motivation, variety in methods), such pens have the potential to enhance vocabulary acquisition in English classes with older children.

In the context of family, a certain degree of interactivity gives digital pens the advantage enabling children to use them on their own, without the support from other (more competent) partners. This advantage is demonstrated by a recent study (Wildt, 2024) revealing that children as young as four years old use digital pens on their own. Thus, due to the hybrid format and the explanation function, children are able to autonomously use the pen even before they can read (Rechlitz & Lampert, 2016). Björn Rothstein (2015) also states that digital pens are a popular tool used in family and/or kindergarten contexts to build first literacy experiences. Although the digital pen is the most prevalent digital tool in children's digital home learning environment, research on how children engage with this reading medium or how caregivers verbally accompany these reading interactions is scarce (but see Wildt, 2024).

It should be noted that even though research has shown that even preschoolers can use digital pens independently, the initial stages of learning how to interact with such technology closely resemble traditional joint storybook reading practices. In traditional joint storybook reading, changes in caregivers' verbal input can be observed over children's preschool years (Goodsitt, Raitan, & Perlmutter, 1988). Initially, caregivers encourage and practise reading habits with their young children, such as turning only one page at a time and understanding that the words on the page relate to the pictures. During this phase, there is a focus on concrete word teaching. As children grow older, caregivers begin to delegate the responsibility for page-turning to the child, word teaching decreases, and there is an increase in utterances about the story content (Goodsitt, Raitan, & Perlmutter, 1988). With digital storybooks, such as *tiptoi*, new practices of reading must be learned. This is evidenced by the numerous behaviour-related comments caregivers use to guide their children on how to use or not use the medium (e.g., where to tap with the digital pen), structure the reading process to access the book's content, and explain the technology and its functions, including its possibilities and limitations (Wildt, 2024). Therefore, when selecting a new book format, adults should be aware that children might require initial exposure to this book format and practise their skills in accessing the book content in a new way.

Social Robots

In Section 2, "Underlying Principles of Interactivity and Scaffolding: Requiring 'Jointness' for Learning," we have argued that contingent social behaviour is foundational for children's learning. One technology that holds high promises is social robots. The term refers to complex artificial systems of an embodied

nature (van Straten, Peter, & Kühne, 2020; Kennedy, Baxter, Senft, & Belpaeme, 2016). These systems bear specific potential for language learning because they have a body and therefore can embed the learning process more deeply in social interaction (Mubin, Stevens, Shahid, Mahmud, & Dong, 2013) by systematically enriching an interaction through various communicative signals (e.g., gaze, gestures, or body posture). They thus provide a transition from physical to social interaction. Research has demonstrated that children not only socially conform to social robots (Vollmer, Read, Trippas, & Belpaeme, 2018) but also view them as trustworthy interaction partners from whom they can seek information (Breazeal, Harris, DeSteno, Kory-Westlund, Dickens, & Jeong, 2016; Oranç & Küntay, 2020).

Over the past years, positive evidence on using social robots to support children's language learning has accumulated, demonstrating children's learning progress in various areas of language development, e.g., in terms of expanding their vocabulary (Vogt, Berghe, Haas, Hoffman, Kanero, Mamus, Montanier, Oranç, Oudgenoeg-Paz, Garcia, Papadopoulos, Schodde, Verhagen, Wallbridgell, Willemsen, De Wit, Belpaeme, Goksun, Kopp, Kraemer, ... Pandey, 2019; Alemi and Basirib, 2016), improving their narrative or grammatical skills (Conti, Cirasa, Di Nuovo, & Di Nuovo, 2019; Kory-Westlund, Jeong, Park, Ronfard, Adhikari, Harris, DeSteno, & Breazeal, 2017; Kennedy, Baxter, Senft, & Belpaeme, 2016), and enhancing their reading skills (Gordon, Breazeal, and Engel, 2015). It is important to note, however, that in the field of child-robot interaction, some studies evaluate learning outcomes based on different interactional behaviours of the robot (e.g., de Wit, Brandse, Kraemer, & Vogt, 2020), while others focus on the overall effectiveness of social robots compared to other technologies (e.g., Westlund, Dickens, Jeong, Harris, DeSteno, & Breazeal, 2015). In addition, there is a great deal of variability in the assessment and measurement of learning outcomes, and previous studies have mostly focused on testing children's receptive comprehension in specific contexts. This means, for example, that the evaluation of learning gains in child-robot interaction often focuses merely on whether a child can identify a referent from a selection of objects by pointing to it on a screen. Therefore, there is still a lack of studies investigating how children can receptively and productively retrieve the knowledge learned through interaction with a social robot across different contexts and over extended periods (Kanero, Geçkin, Oranç, Mamus, Küntay, & Gökşun, 2018; but see Tolksdorf, Crawshaw, & Rohlfing, 2021).

Beyond methodological aspects, technical challenges also remain to be addressed. More specifically, current autonomous robot systems are not capable enough of responding to the variance in children's (verbal and nonverbal)

behaviour and building on their contributions appropriately, which is why the interaction often breaks down. The reason for this less contingent interaction lies mainly with the robot, as current systems are not able to adequately account for children's multimodal behaviour and the characteristics of children's developing turn-taking skills (Rohlfing, Ceurremans, & Horst, 2017; Tolksdorf & Mertens, 2020). This was evidenced by the fact that children frequently socially referred to their caregivers during their interactions with a robot, and the caregivers then mediated the interaction between the child and the robot (Tolksdorf, Crawshaw, & Rohlfing, 2021).

Although these findings highlight the need for further child-oriented progress in the technical recognition and processing of social environments (Belpaeme, Kennedy, Ramachandran, A., Scassellati, B., & Tanaka, 2018), robots used as social agents in interactions offer an additional unique characteristic that has been relatively unexplored. This characteristic is the capability of fulfilling different social and dialogical roles (Rohlfing, Altvater-Mackensen, Caruana, van den Berghe, Bruno, Tolksdorf, & Hanulíková, 2022), which bears great potential. Social robots can be employed in innovative learning scenarios where, in addition to traditional social roles such as tutor or peer, they can act as, for example, novices. One of the first studies investigating the potential of social robots as novices was conducted by Fumihide Tanaka and Shizuko Matsuzoe (2012). In their study, the robot was not more competent but in need of learning. This approach aimed to reverse the typical roles, making it children's task to teach the robot. This learning concept is known as "learning by teaching" (p. 79). In the reported study, 3- to 6-year-old children played a verb game. First, an adult demonstrated the procedure: he took a card depicting an action and presented it to the robot. The robot initially responded by performing an incorrect, pre-programmed action. In the next step, the robot was guided through the action, followed by programming the robot's body so that the action could then be played back. The children learned some of the verbs with the robot and others without it. The results of the study indicate that children were better able to recall the verbs learned with the robot both immediately after the game and three to five weeks later. However, the design of this study does not allow for determining whether the children experienced the learning benefit from the robot or the demonstration. Nevertheless, the idea of allowing children to take on a reversed role is promising and suggests that role reversal can promote spontaneous learning.

This aspect of interactivity, namely, the flexible handling of a dialogical role, is innovative. Current research suggests evaluating further innovative roles, such as nudging or prompting children's communicative behaviour

(Rohlfing, Altvater-Mackensen, Caruana, Van den Berghe, Bruno, Tolksdorf, & Hanulíková, 2022). Such approaches, which allow a child to be involved in interactions in a specific but flexible ways depending on the activity or content to be learned, may offer a unique opportunity to complement the future educational landscape (Rohlfing, Altvater-Mackensen, Caruana, van den Berghe, Bruno, Tolksdorf, & Hanulíková, 2022).

Overall, while there is support for the potential of social robots in educational settings for language learning, and indeed, important stakeholder groups such as teachers (Serholt, Barendregt, Vasalou, Alves-Oliveira, Jones, Petisca, & Paiva, 2017) or parents (Tolksdorf & Rohlfing, 2020) are indeed open to the use of this technology, there remain important questions that have not yet been addressed by research. In particular, while social robots could provide support for children's learning in different domains, research is still in the early stages of understanding how they could be used long-term in institutional educational contexts. This would allow both teachers/educators and children to benefit from such technologies and enrich the pedagogical work in these settings (Tolksdorf, Siebert, Zorn, Horwath, & Rohlfing, 2021; Ahmad, Mubin & Orlando, 2016).

Individual Differences in Development Taken into Consideration by Media and Technologies

In the following, we will elaborate on important limitations of media and technology use, highlighting the imperative of considering children's individual differences in development, skills, and capabilities.

Children Benefiting from Early Literacy Support

Past research has consistently highlighted certain groups of children as needing more literacy support than others. This is the case for boys rather than girls, children of parents with low rather than high socioeconomic status (SES) and with migration background, who have been shown to score lower in reading skills across nearly all countries (Mullis, Martin, Gonzalez, Kennedy, 2003). Astrid Wirth, Simone C. Ehmiq, Lukas Heymann, and Frank Niklas (2020) suggest that digital media has the potential to enhance the quality of the Home Language Environment (HLE) for the three aforementioned groups. With regard to the gender gap (Brozo, Sulkunen, Shiel, Garbe, Pandian, & Valtin, 2014), boys' interest in digital media can support and sustain their interest in reading. Thus, storybook apps and e-books can be an initial step to foster

boys' reading motivation. Moreover, some storybook apps or e-books feature narrator voices available in multiple languages, which is a notable benefit for parents and educators engaging with multilingual children (Bus, Broekhof, & Vaessen, 2023; see also Norwegian Reading Center, 2022). In addition, pre-school-age children from middle- and low-SES families seem to benefit in vocabulary learning from the autonomous use of interactive apps, suggesting that high-quality mobile games show promise for reducing the gap in vocabulary development (Dore, Shirilla, Hopkins, Collins, Scott, Schatz, & Hirsh-Pasek, 2019; Golinkoff, Hoff, Rowe, Tamis-LeMonda, & Hirsh-Pasek, 2019).

Children's Individual Learning Pathways

The potential of technology also extends to groups of children who learn at different paces in their language development. Daisy J. H. Smeets, Marianne J. van Dijken, and Adriana G. Bus (2014) studied children aged five to six and a half years diagnosed with a developmental language disorder (DLD). The children learned new words from electronic books, unaccompanied by an adult. Interestingly, static pictures were more effective in supporting word learning than books with videos. In a second experiment, the authors showed that auditory distraction significantly interfered with the children's word learning, likely because children with DLD often have speech perception deficits in noisy environments. Therefore, careful consideration of the input is necessary to choose the right media and technology. This conclusion is also supported by studies on social robots, which have the potential to become adaptive technology capable of perceiving individual preferences and capabilities. For this technology, it has been shown that children with better vocabulary and phonological memory were more distracted by robots that used expressive gestures and learned more effectively when the robots remained gesture-free (van den Berghe, Oudgenoeg-Paz, Verhagen, Brouwer, de Haas, de Wit, Willemsen, Vogt, Krahmer, & Leseman, 2021). Not only particular capabilities, but also temperamental characteristics can influence how the interaction unfolds. Interestingly, these effects can differ between interactions with humans versus technology: Nils F. Tolksdorf, Franziska E. Viertel, and Katharina J. Rohlfing (2021) found that, unlike in human-human interactions (e.g., Hilton & Westermann, 2017), children's shyness did not affect their ability to recall new words learned from robots. This highlights the importance of considering individual characteristics in learning outcomes related to using social robots. In this vein, for social robots to be beneficial for children's individual learning, they need to recognise children's speech and nonverbal behaviours to provide adaptive responses.

Understudied Groups of Children

It should be critically noted here that the potential of technological support described above has mostly been demonstrated in older children (from four years onwards). One of the few studies concerned with younger children and an app designed specifically for word learning was conducted by Catherine Walter-Laager, Kathrin Brandenburg, Luzia Tinguely, Jürg Schwarz, Manfred R. Pfiffner, and Barbara Moschner (2017). The word learning app offers both description and search games. In the description game, objects are displayed, and when touched, a voice says the corresponding word. In the search game, words are heard for which the corresponding object is to be found by touching it. These games establish a direct and clear connection between the word and the referent. The study involved 98 German-speaking children aged between 23 and 31 months, divided into four groups: tablet with accompaniment, tablet without accompaniment, picture cards with accompaniment, and picture cards without accompaniment. Accompaniment refers to the presence of an adult who supported the learner through the following actions: demonstrating how the game works, repeating the expressions for the objects, and expanding the expressions into complete sentences. Children in the group who learned with a tablet and were accompanied by an adult showed the greatest increase in knowledge in this study. There was also a noticeable increase in learning in the unaccompanied group. The groups using picture cards were not able to expand their specific vocabulary. An advantage of children's already established vocabulary became visible in this study: children with large vocabulary scores learned best. The authors conclude that the interactivity in apps aimed at word learning can be a useful supplement to activities with children and an alternative to picturebooks. However, these apps should not be understood and used as "digital baby-sitter" (p. 1070).

Another limitation of the research presented above is that the influence of digital media on children's language development originates mainly from Western societies, with a focus on middle- to upper-class families (Ribner & McHarg, 2021). Therefore, not only children of younger ages but also those from diverse cultural backgrounds still represent an understudied population. This clearly limits our understanding of how digital media and technology, deeply embedded in the cultural contexts of children's everyday environment, influence language development. In this vein, research emphasises the importance of situating studies with new technologies within the broader cultural and social processes, including the institutional aspects of childhood, education, and family dynamics. Notably, the existing studies that take a cross-cultural perspective show that cultural differences primarily emerge not in the specific

activities children engage in with technology, but in how societal regulations and norms are influenced by societal regulations and norms that shape children's development and childhood (Süss, Suoninen, Garitaonandia, Juaristi, Koikkalainen, & Oleaga, 2013). This underscores the need for research on children of various ages and cultural backgrounds to enhance our understanding of the diverse influences digital media has on children's development (see also Rohlffing, Tolksdorf, Honda, Grimminger, & Sekine, 2024).

Conclusions

In our literature review, we highlighted the potential of diverse media and technologies to support children's language development in a variety of ways. Keeping this potential in mind, there are important challenges for researchers and developers in the field, and we identified some of them in our literature survey. While previous literature reviews lay out specific cognitive and affective outcomes observed in children interacting with different technologies, we add a critical and concise examination of how different technologies can enhance social interaction and the co-construction of knowledge through interactivity. Drawing from an interactionist view on language acquisition (Rohlffing, Wrede, Vollmer, & Oudeyer, 2016) and learning models suggesting that the involvement of the learner is crucial for knowledge construction (Chi, 2009), we underscore the importance of creating interactive environments, either facilitated by caregivers (e.g., co-viewing, dialogic reading) or by high-quality media engaging the child (e.g., interactive educational apps). However, engagement is a "multidimensional construct" (Clinton-Lisell, Strouse, & Langowski, 2024, p. 2; Fredricks, Blumenfeld, & Paris, 2004) encompassing behavioural, emotional, and cognitive dimensions, all of which are crucial for children's comprehension and learning (see Clinton-Lisell, Strouse, Langowski, 2024 for a review). In this regard, parents demonstrate higher engagement when using a familiar medium (Clinton-Lisell, Strouse, & Langowski, 2024; Howard & Roberts, 2002), which speaks to the importance of choosing parents' preferred mediums. Because of the known book-reading format and experience engagement with parents, the advantage of digital books (e.g., e-books or digital reading pens) is that children know how to use them and can use them independently. Although digital reading media can serve as supplementary tools for literacy development (Rothstein, 2017), further work is needed to improve the quality, ensuring that when interactivity is limited, the story itself should be highly engaging (see Norwegian Reading Center, 2022).

Critically, we have identified significant gaps in the current understanding of the potentials and challenges that technology presents for understudied groups, such as young children and those from diverse cultural backgrounds. Although the field of children's interaction with technology is dynamic and rapidly evolving, most research has focused on English-speaking individuals from Western countries and has not adequately addressed the needs of younger children or those from varied cultural backgrounds. The imperative is thus to include these often-overlooked groups in the design, development, evaluation, and implementation of child-oriented technologies and media. Additionally, more cross-cultural studies are needed to reveal significant differences in children's interactions with technologies, such as social robots across cultures. Demonstrating differences in engagement displays and enjoyment across cultures (Shahid, Kraemer, & Swerts, 2014; Rudovic, Lee, Mascarell-Maricic, Schuller, & Picard, 2017) underlines the potential of technology as a valuable means to explore and better understand cross-cultural communicative behaviours in children, suggesting that technologies like social robots can be systematically used to control interaction parameters across different cultural settings (Rohlfing, Tolksdorf, Honda, Grimminger, & Sekine, 2024).

Furthermore, we have acknowledged the potential of emerging technologies, such as social robots, for language learning in educational settings, but we also call for more research to expand our understanding of how children can deepen their knowledge through long-term, sustained interactions with social robots. To achieve the next step in child-orientated interaction, technology needs to dynamically react to children's individual ways of communication and adapt as the interaction unfolds. In addition, serious studies on how advanced technologies can be effectively integrated into educational settings, ensuring they align with pedagogical values and institutional norms (Tolksdorf, Siebert, Zorn, Horwath, & Rohlfing, 2021). Finally, we encourage interdisciplinary collaboration to further explore innovative ways for supporting children's language development and digital participation, aiming to forge new paths at the intersection of technology, education, and child development (Rohlfing, Altvater-Mackensen, Caruana, van den Berghe, Bruno, Tolksdorf, & Hanulíková, 2022).

Before drawing conclusions, it must be noted that our perspective is limited to studies on young children's language learning and how media and technology can support it. We did not consider how aesthetic or artistic development is supported.

In drawing conclusions, we offer some recommendations for caregivers regarding media usage in early childhood. Generally, children benefit most

from well-adjusted interaction with competent partners. In this vein, our literature review underscores the importance of active caregiver involvement, setting appropriate screen-time limits, and introducing the use of media as an interactive tool rather than passive engagement. Within this context, both European and American educational policy guidelines provide recommendations on the importance of careful selection and use of screen media for young children. However, age-specific recommendations differ between European and American guidelines. The German AWMF (Arbeitsgemeinschaft der wissenschaftlichen medizinischen Fachgesellschaften) [German Association of Scientific Medical Societies] advises keeping children under the age of three away from any passive or active use of screen media, which is supported by numerous campaigns (e.g., Screen Free Until 3, n.d.). For children aged three to six, gradual introduction to screen media is suggested, with usage not exceeding 30 minutes on individual days, accompanied by parents (e.g., co-viewing, see the “Television” subsection), and involving high-quality programs. In contrast, American guidelines are less strict regarding the age at which children can begin using screen media. The American Academy of Pediatrics (2016) recommends minimising or eliminating media exposure, other than video chatting, for children under 18 months. For children aged 18–24 months, the use of high-quality programs is recommended to be watched together. For children aged 2–5 years, screen use should be limited to one hour per day of high-quality programs. One limitation of both European and American guidelines is that they primarily address media with audiovisual content – essentially all devices with electronic screens or applications requiring an electronic screen. However, there are currently no specific recommendations for newly emerging technology, such as hybrid reading media that combine printed books with a digital pen (e.g., *tiptoi*), or for interactions with social robots.

Overall, we further extend what we presented in the “Digital Audio Pens” subsection by stating that when choosing a digital medium, it is recommended for educators and caregivers to introduce the child to the ‘rules’ of handling it, including its functions and possibilities of interaction with technology. During the initial usage period, a child’s interest may focus more on the medium itself rather than on the content. Thus, adults play a crucial role in helping children become more comfortable with the digital medium and its features, thereby enabling children to shift their focus towards the content. Further, we highly recommend critically considering the risks and potentials of using rapidly developing technologies. Above, we provided some well-motivated dimensions along which these considerations can take place.

References

- AAP Council on Communications and Media. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5), 1–6. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>.
- Ahmad, M. I., Mubin, O., & Orlando, J. (2016). Understanding behaviours and roles for social and adaptive robots in education: Teacher's perspective. In W. Y. Yau, T. Omori, G. Metta, H. Osawa, & S. Zhao (Eds.), *Proceedings of the fourth international conference on human agent interaction* (pp. 297–304). ACM.
- Alcorn, A. M., Ainger, E., Charisi, V., Mantinioti, S., Petrović, S., Schadenberg, B. R., Tavassoli, T., & Pellicano, E. (2019). Educators' views on using humanoid robots with autistic learners in special education settings in England. *Frontiers in Robotics and AI*, 6, 107. <https://doi.org/10.3389/frobt.2019.00107>.
- Alemi, M., & Basirib, N. M. (2016). Exploring social robots as a tool for special education to teach English to Iranian kids with autism. *International Journal of Robotics, Theory and Applications*, 4(4), 32–43.
- Anderson, D. R., & Pempek, T. A. (2005). Television and very young children. *American Behavioral Scientist*, 48(5), 505–522. <https://doi.org/10.1177/0002764204271506>.
- Arnott, L., Palaiologou, I., & Gray, C. (2019). An ecological exploration of the internet of toys in early childhood everyday life. In G. Mascheroni & D. Holloway (Eds.), *The internet of toys* (pp. 135–157). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-10898-4_7.
- Baldwin, D. A. (1993). Early referential understanding: Infants' ability to recognize referential acts for what they are. *Developmental Psychology*, 29(5), 832–843. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0012-1649.29.5.832>.
- Belpaeme, T., Kennedy, J., Ramachandran, A., Scassellati, B., & Tanaka, F. (2018). Social robots for education: A review. *Science Robotics*, 3(21). <https://doi.org/10.1126/scirobotics.aat5954>.
- Breazeal, C., Harris, P. L., DeSteno, D., Kory-Westlund, J. M., Dickens, L., & Jeong, S. (2016). Young children treat robots as informants. *Topics in Cognitive Science*, 8(2), 481–491. <https://doi.org/10.1111/tops.12192>.
- Brozo, W. G., Sulkunen, S., Shiel, G., Garbe, C., Pandian, A., & Valtin, R. (2014). Reading, gender, and engagement: Lessons from five PISA countries. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 57(7), 584–593. <https://doi.org/10.1002/jaal.291>.
- Bus, A. G., Broekhof, K., & Vaessen, K. (2023). Free access to multilingual digital books: A tool to increase book reading? *Frontiers in Education*, 8. <https://doi.org/10.3389/educ.2023.1120204>.
- Christakis, D. A. (2009). The effects of infant media usage: what do we know and what should we learn? *Acta Paediatrica*, 98(1), 8–16. <https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.2008.01027.x>.
- Chen, C. M., Tan, C. C., & Lo, B. J. (2016). Facilitating English-language learners' oral reading fluency with digital pen technology. *Interactive Learning Environments*, 24(1), 96–118. <https://doi.org/10.1080/10494820.2013.817442>.

- Chi, M. T. (2009). Active-constructive-interactive: A conceptual framework for differentiating learning activities. *Topics in Cognitive Science*, 1(1), 73–105. <https://doi.org/10.1111/j.1756-8765.2008.01005.x>.
- Choi, N., Kang, S., & Sheo, J. (2020). Children's interest in learning English through picture books in an EFL context: The effects of parent-child interaction and digital pen use. *Education Sciences*, 10(2), 40. <https://doi.org/10.3390/educsci10020040>.
- Chiong, C., & DeLoache, J. S. (2012). Learning the ABCs: What kinds of picture books facilitate young children's learning? *Journal of Early Childhood Literacy*, 13, 225–241. <https://doi.org/10.1177/1468798411430091>.
- Clinton-Lisell, V., Strouse, G., & Langowski, A. M. (2024). Children's engagement during shared reading of ebooks and paper books: A systematic review. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 39. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2023.100632>.
- Conti, D., Cirasa, C., Di Nuovo, S., & Di Nuovo, A. (2019). "Robot, tell me a tale!": A social robot as tool for teachers in kindergarten. *Interaction Studies*, 20(2), 1–16.
- De Jong, M. T., & Bus, A. G. (2003). How well suited are electronic books to supporting literacy? *Journal of Early Childhood Literacy*, 3(2), 147–164. <https://doi.org/10.1177/14687984030032002>.
- DeLoache, J. S. (2004). Becoming symbol-minded. *Trends in Cognitive Sciences*, 8(2), 66–70. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2003.12.004>.
- de Wit, J., Brandse, A., Krahrmer, E., & Vogt, P. (2020). Varied human-like gestures for social robots: Investigating the effects on children's engagement and language learning. In T. Belpaeme, J. Young, H. Gunes, & L. Riek (Eds.), *Proceedings of the 2020 ACM/IEEE International Conference on Human-Robot Interaction* (pp. 359–367). ACM. <https://doi.org/10.1145/3319502.3374815>.
- Diergarten, A. K., & Nieding, G. (2012). Influence of television on the development of language ability. *Language – Voice – Hearing*, 36(1), 25–29.
- Dore, R. A., Hassinger-Das, B., Brezack, N., Valladares, T., Paller, A., Vu, L., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2018). The parent advantage in children's e-book comprehension. *Early Childhood Research Quarterly*, 44, 24–33. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2018.02.002>.
- Dore, R. A., Shirilla, M., Hopkins, E., Collins, M., Scott, M., Schatz, Lawson-Adams, J., Valladares, T., Foster, L., Puttre, H., Spiwak Toub, D., Hadley, E., Golinkoff, R. M., Dickinson, D., & Hirsh-Pasek, K. (2019). Education in the app store: Using a mobile game to support US preschoolers' vocabulary learning. *Journal of Children and Media*, 13(4), 452–471. <https://doi.org/10.1080/17482798.2019.1650788>.
- Elsner, D., & Jurecka, A. (2021). The use of digital reading pens in the early foreign language classroom. *Research Papers in Language Teaching and Learning*, 11(1), 137–149.

- Etta, R. A., & Kirkorian, H. L. (2019). Children's learning from interactive ebooks: Simple irrelevant features are not necessarily worse than relevant ones. *Frontiers in Psychology*, 9, 2733. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02733>.
- Fiorini, M. (2010). The effect of home computer use on children's cognitive and non-cognitive skills. *Economics of Education Review*, 29(1), 55–72. <https://doi.org/10.1016/j.econedurev.2009.06.006>.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>.
- Ganea, P. A., Pickard, M. B., & DeLoache, J. S. (2008). Transfer between picture books and the real world by very young children. *Journal of Cognition and Development*, 9(1), 46–66. <https://doi.org/10.1080/15248370701836592>.
- Gelman, S. A., Chesnick, R. J., & Waxman, S. R. (2005). Mother–child conversations about pictures and objects: Referring to categories and individuals. *Child Development*, 76(6), 1129–1143. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2005.00876.x-i1>.
- Glaser, K. (2018). Digitaler Mehrwert im Englischunterricht der Grundschule: Wortschatzerwerb mit dem TING-Hörstift. In H. Dausend & B. Brandt (Eds.), *Lernen digital: Fachliche Lernprozesse im Elementar- und Primarbereich anregen* (pp. 151–178). Waxmann.
- Glaser, K. (2022). Digital audio pens in Teaching English to Young Learners (TEYL): Three exploratory case studies. In M. Eisenmann & J. Steinbock (Eds.), *Sprache, Kulturen, Identitäten: Umbrüche durch Digitalisierung: Dokumentation zum 28. Kongress für Fremdsprachendidaktik der Deutschen Gesellschaft für Fremdsprachenforschung Würzburg 2019* (vol. 16, p. 81). Schneider.
- Golinkoff, R. M., Hoff, E., Rowe, M. L., Tamis-LeMonda, C. S., & Hirsh-Pasek, K. (2019). Language matters: Denying the existence of the 30-million-word gap has serious consequences. *Child Development*, 90(3), 985–992. <https://doi.org/10.1111/cdev.13128>.
- Goodsitt, J., Raitan, J. G., & Perlmutter, M. (1988). Interaction between mothers and preschool children when reading a novel and familiar book. *International Journal of Behavioral Development*, 11(4), 489–505. <https://doi.org/10.1177/016502548801100407>.
- Gordon, G., Breazeal, C., & Engel, S. (2015). Can children catch curiosity from a social robot? In J. A. Adams, W. Smart, B. Mutlu, & L. Takayama (Eds.), *Proceedings of the Tenth Annual ACM/IEEE International Conference on Human-Robot Interaction* (pp. 91–98). ACM. <https://doi.org/10.1145/2696454.2696469>.
- Hassinger-Das, B., Dore, R., & Zosh, J. M. (2019). The four pillars of learning: E-books past, present, and future. In J. E. Kim & B. Hassinger-Das (Eds.), *Reading in the digital age: Young children's experiences with e-books* (pp. 11–21). Springer.
- Hanson, K. G., Lavigne, H. J., Gover, S. G., & Anderson, D. R. (2021). Parent language with toddlers during shared storybook reading compared to coviewing television. *Infant Behavior and Development*, 65. <https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2021.101646>.

- Heller, V., & Rohlfing, K. J. (2017). Reference as an interactive achievement: Sequential and longitudinal analyses of labeling interactions in shared book reading and free play. *Frontiers in Psychology*, 8, 139. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00139>.
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., Gray, J. H., Robb, M. B., & Kaufman, J. (2015). Putting education in 'educational' apps: Lessons from the science of learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 16(1), 3–34. <https://doi.org/10.1177/1529100615569721>.
- Hilton, M., & Westermann, G. (2017). The effect of shyness on children's formation and retention of novel word-object mappings. *Journal of Child Language*, 44(6), 1394–1412. <https://doi.org/10.1017/S030500091600057X>.
- Kanero, J., Geçkin, V., Oranç, C., Mamus, E., Küntay, A. C., & Göksun, T. (2018). Social robots for early language learning: Current evidence and future directions. *Child Development Perspectives*, 12(3), 1–6. <https://doi.org/10.1111/cdep.12277>.
- Kennedy, J., Baxter, P., Senft, E., & Belpaeme, T. (2016). Heart vs hard drive: Children learn more from a human tutor than a social robot. In C. Bartneck, Y. Nagai, A. Paiva, & S. Šabanović (Eds.), *Proceedings of the 11th ACM/IEEE International Conference on Human-Robot Interaction (HRI)* (pp. 451–452). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HRI.2016.7451801>.
- Kirkorian, H. L., Pempek, T. A., Murphy, L. A., Schmidt, M. E., & Anderson, D. R. (2009). The impact of background television on parent-child interaction. *Child Development*, 80(5), 1350–1359. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2009.01337.x>.
- Kory-Westlund, J. M., Jeong, S., Park, H. W., Ronfard, S., Adhikari, A., Harris, P. L., DeSteno, D., & Breazeal, C. L. (2017). Flat vs. expressive storytelling: Young children's learning and retention of a social robot's narrative. *Frontiers in Human Neuroscience*, 11(295), 1–20. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2017.00295>.
- Krcmar, M., & Cingel, D. P. (2014). Parent-child joint reading in traditional and electronic formats. *Media Psychology*, 17(3), 262–281. <https://doi.org/10.1080/15213269.2013.840243>.
- Krish, P. (2020). The use of the audio pen in enhancing reading skills among pre-school children. *International Journal of Information and Education Technology*, 10(5), 335–340. <http://dx.doi.org/10.18178/ijiet.2020.10.5.1385>.
- Lauricella, A. R., Barr, R., & Calvert, S. L. (2014). Parent-child interactions during traditional and computer storybook reading for children's comprehension: Implications for electronic storybook design. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 2(1), 17–25. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2014.07.001>.
- Lemish, D., & Rice, M. L. (1986). Television as a talking picture book: A prop for language acquisition. *Journal of Child Language*, 13(2), 251–74. <https://doi.org/10.1017/S0305000900008047>.
- Lever, R., & Sénéchal, M. (2011). Discussing stories: On how a dialogic reading intervention improves kindergartners' oral narrative construction. *Journal of Experimental Child Psychology*, 108(1), 1–24. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2010.07.002>.

- Lonigan, C. J., & Whitehurst, G. J. (1998). Relative efficacy of parent and teacher involvement in a shared-reading intervention for preschool children from low-income backgrounds. *Early Childhood Research Quarterly*, 13(2), 263–290.
- McClure, E. R., Chentsova-Dutton, Y. E., Barr, R. F., Holochwost, S. J., & Parrott, W. G. (2015). “Facetime doesn’t count”: Video chat as an exception to media restrictions for infants and toddlers. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 6, 1–6. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2016.02.002>.
- Meyer, M., Zosh, J. M., McLaren, C., Robb, M., McCaffery, H., Golinkoff, R. M., Hirsh-Pasek, K., & Radesky, J. (2021). How educational are ‘educational’ apps for young children? App store content analysis using the Four Pillars of Learning framework. *Journal of Children and Media*, 15(4), 526–548. <https://doi.org/10.1080/17482798.2021.1882516>.
- Myers, L. J., Strouse, G. A., McClure, E. R., Keller, K. R., Neely, L. I., Stoto, I., Vadakattu, N. S., Kim, E. D., Troseth, G., Barr, R., & Zosh, J. M. (2024). Look at Grandma! Joint visual attention over video chat during the COVID-19 pandemic. *Infant Behavior and Development*, 75. <https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2024.101934>.
- Mol, S. E., Bus, A. G., De Jong, M. T., & Smeets, D. J. (2008). Added value of dialogic parent–child book readings: A meta-analysis. *Early Education and Development*, 19(1), 7–26. <https://doi.org/10.1080/10409280701838603>.
- Mullis, I. V. S., Martin M. O., Gonzalez E. J., Kennedy A. M. (2003). *PIRLS 2001 international report: IEA’s study of reading literacy achievement in primary schools*. Boston College. Retrieved January 31, 2007, from <http://timss.bc.edu/pirls2001.html>.
- Mubin, O., Stevens, C. J., Shahid, S., Al Mahmud, A., & Dong, J. J. (2013). A review of the applicability of robots in education. *Journal of Technology in Education and Learning*, 1, 13. <https://dx.doi.org/10.2316/Journal.209.2013.1.209-0015>.
- Munzer, T. G., Miller, A. L., Weeks, H. M., Kaciroti, N., & Radesky, J. (2019). Differences in parent-toddler interactions with electronic versus print books. *Pediatrics*, 143(4). <https://doi.org/10.1542/peds.2018-2012>.
- Neuman, S. B. (1988). The displacement effect: Assessing the relation between television viewing and reading performance. *Reading Research Quarterly*, 28(4), 414–440. <https://doi.org/10.2307/747641>.
- Norwegian Reading Center. (2022). *Stimulating adventures for young learners: Making digital books available for children across the world*. University of Stavanger. Retrieved May 24, 2024, from www.uis.no/en/SAYL.
- Oranç, C., & Küntay, A. C. (2020). Children’s perception of social robots as a source of information across different domains of knowledge. *Cognitive Development*, 54, 100875. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2020.100875>.
- O’Toole, K. J., & Kannass, K. N. (2018). Emergent literacy in print and electronic contexts: The influence of book type, narration source, and attention. *Journal of Experimental Child Psychology*, 173, 100–115. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2018.03.013>.

- Ozturk, G., & Hill, S. (2020). Mother–child interactions during shared reading with digital and print books. *Early Child Development and Care*, 190(9), 1425–1440. <https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1538977>.
- Parish-Morris, J., Mahajan, N., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., & Collins, M. F. (2013). Once upon a time: Parent–child dialogue and storybook reading in the electronic era. *Mind, Brain, and Education*, 7(3), 200–211. <https://doi.org/10.1111/mbe.12028>.
- Pempek, T. A., & Lauricella, A. R. (2017). The effects of parent–child interaction and media use on cognitive development in infants, toddlers, and preschoolers. In F. C. Blumberg, & P. J. Brooks, P. J. (Eds.), *Cognitive Development in Digital Contexts* (pp. 53–74). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-809481-5.00003-1>.
- Rechlitz, M., & Lampert, C. (2016). *Digitale Audiostifte in der Familie – Eine explorative Studie*. Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg Verlag.
- Reed, J., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2017). Learning on hold: Cell phones sidetrack parent–child interactions. *Developmental Psychology*, 53(8), 1428–1436.
- Reid-Chassiakos, Y. L., Radesky, J., Christakis, D., Moreno, M. A., & Cross, C. (2016). Children and adolescents and digital media. *Pediatrics*, 138(5), e1–e218. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2593>.
- Reiser, R. A., Tessmer, M. A., & Phelps, P. C. (1984). Adult-child interaction in children’s learning from *Sesame Street*. *Educational Technology Research and Development*, 32(4), 217–223. <https://doi.org/10.1007/BF02768893>.
- Richter, A., & Courage, M. L. (2017). Comparing electronic and paper storybooks for preschoolers: Attention, engagement, and recall. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 48, 92–102. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2017.01.002>.
- Rice, M. L., Huston, A. C., Truglio, R., & Wright, J. C. (1990). Words from *Sesame Street*: Learning vocabulary while viewing. *Developmental Psychology*, 26(3), 421–428. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0012-1649.26.3.421>.
- Ribner, A. D., & McHarg, G. (2021). Screens across the pond: Findings from longitudinal screen time research in the US and UK. *Infant Behavior and Development*, 63, 101551. <https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2021.101551>.
- Rohlfing, K. J., Tolksdorf, N. F., Honda, K., Grimminger, A., & Sekine, K. (2024, March). Using social robots for cross-cultural gesture elicitation in children: Psycholinguistic considerations on dialogue design. Paper presented at 2nd International Multimodal Communication Symposium (MMSYM), Frankfurt, Germany.
- Rohlfing, K. J., Altvater-Mackensen, N., Caruana, N., Van den Berghe, R., Bruno, B., Tolksdorf, N. F., & Hanulíková, A. (2022). Social/dialogical roles of social robots in supporting children’s learning of language and literacy – A review and analysis of innovative roles. *Frontiers in Robotics and AI*, 9, 971749, 1–15. <https://doi.org/10.3389/frobt.2022.971749>.

- Rohlfing, K. J., Ceurremans, J., & Horst, J. S. (2017). Benefits of repeated book readings in children with SLI. *Communication Disorders Quarterly*, 39(2), 267–370. <https://doi.org/10.1177/1525740117692480>.
- Rohlfing, K. J., & Nachtigäller, K. (2016). Can 28-month-old children learn spatial prepositions robustly from pictures? Yes, when narrative input is provided. *Frontiers in Language Science*, 7, 961. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.00961>.
- Rohlfing, K. J., Wrede, B., Vollmer, A., & Oudeyer, P.-Y. (2016). An alternative to mapping a concept onto a word in language acquisition: Pragmatic Frames. *Frontiers in Cognitive Science*, 7, 470. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.00470>.
- Roseberry, S., Hirsh-Pasek, K., Parish-Morris, J., & Golinkoff, R. M. (2009). Live action: Can young children learn verbs from video? *Child Development*, 80(5), 1360–1375. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2009.01338.x>.
- Roseberry, S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2014). Skype me! Socially contingent interactions help toddlers learn language. *Child Development*, 85(3), 956–970. <https://doi.org/10.1111/cdev.12166>.
- Rothstein, B. (2015). Wenn der Stift nicht schreibt, sondern vorliest. tiptoi-Bücher linguistisch und didaktisch betrachtet. *Wirkendes Wort*, 65(3), 447–465.
- Rudovic, O., Lee, J., Mascarell-Maricic, L., Schuller, B. W., & Picard, R. W. (2017). Measuring engagement in robot-assisted autism therapy: A cross-cultural study. *Frontiers in Robotics and AI*, 4, 36. <https://doi.org/10.3389/frobt.2017.00036>.
- Salomon, G. (1984). Television is “easy” and print is “tough”: The differential investment of mental effort in learning as a function of perceptions and attributions. *Journal of Educational Psychology*, 76(4), 647–658. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.76.4.647>.
- Screen Free Until 3. (n.d.). *Parents*. Retrieved August 8, 2024, from <https://bildschirm-frei-bis-3.de/en/parents/>.
- Serholt, S., Barendregt, W., Vasalou, A., Alves-Oliveira, P., Jones, A., Petisca, S., & Paiva, A. (2017). The case of classroom robots: Teachers’ deliberations on the ethical tensions. *AI and SOCIETY*, 32(4), 613–631. <https://doi.org/10.1007/s00146-016-0667-2>.
- Shahid, S., Krahmer, E., & Swerts, M. (2014). Child–robot interaction across cultures: How does playing a game with a social robot compare to playing a game alone or with a friend? *Computers in Human Behavior*, 40, 86–100. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.07.043>.
- Smeets, D. J. H., van Dijken, M. J., & Bus, A. G. (2014). Using electronic storybooks to support word learning in children with severe language impairments. *Journal of Learning Disabilities*, 20, 435–449. <https://doi.org/10.1177/0022219412467069>.
- Sommer, K., Slaughter, V., Wiles, J., & Nielsen, M. (2023). Revisiting the video deficit in technology-saturated environments: Successful imitation from people, screens, and social robots. *Journal of Experimental Child Psychology*, 232, 105673. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2023.105673>.

- Strouse, G. A., & Ganea, P. A. (2017). Toddlers' word learning and transfer from electronic and print books. *Journal of Experimental Child Psychology*, 156, 129–142. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2016.12.001>.
- Strouse, G. A., & Samson, J. E. (2021). Learning from video: A meta-analysis of the video deficit in children ages 0 to 6 years. *Child Development*, 92(1), e20–e38. <https://doi.org/10.1111/cdev.13429>.
- Strouse, G. A., Troseth, G. L., & Stuckelman, Z. D. (2023). Page and screen: Storybook features that promote parent-child talk during shared reading. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 86. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2023.101522>.
- Sundqvist, A., Barr, R., Heimann, M., Birberg-Thornberg, U., & Koch, F. (2023). A longitudinal study of the relationship between children's exposure to screen media and vocabulary development. *Acta Paediatrica*, 113(3), 512–522. <https://doi.org/10.1111/apa.17047>.
- Süss, D., Suoninen, A., Garitaonandia, C., Juaristi, P., Koikkalainen, R., & Oleaga, J. (2013). Media childhood in three European countries. In I. Hutchby & J. Moran-Ellis (Eds.), *Children, technology and culture: The impacts of technologies in children's everyday lives* (pp. 28–41). Routledge.
- Swider-Cios, E., Vermeij, A., & Sitskoorn, M. M. (2023). Young children and screen-based media: The impact on cognitive and socioemotional development and the importance of parental mediation. *Cognitive Development*, 66, 101319. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2023.101319>.
- Takacs, Z. K., Swart, E. K., & Bus, A. G. (2014). Can the computer replace the adult for storybook reading? A meta-analysis on the effects of multimedia stories as compared to sharing print stories with an adult. *Frontiers in Psychology*, 5, 1366. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.01366>.
- Tanaka, F., & Matsuzoe, S. (2012). Children teach a care-receiving robot to promote their learning: Field experiments in a classroom for vocabulary learning. *Journal of Human-Robot Interaction*, 1, 78–95. <http://dx.doi.org/10.5898/JHRI.1.1.Tanaka>.
- Tolksdorf, N. F., & Rohlfing, K. J. (2020). Parents' views on using social robots for language learning. *2020 29th IEEE International Conference on Robot and Human Interactive Communication (RO-MAN)*, 634–640. <https://doi.org/10.1109/RO-MAN47096.2020.9223540>.
- Tolksdorf, N. F., Crawshaw, C. E., & Rohlfing, K. J. (2021). Comparing the effects of a different social partner (social robot vs. Human) on children's social referencing in interaction. *Frontiers in Education*, 5, 569615, 1–12. <https://doi.org/10.3389/educ.2020.569615>
- Tolksdorf, N. F., Siebert, S., Zorn, I., Horwath, I., & Rohlfing, K. J. (2021). Ethical considerations of applying robots in kindergarten settings: Towards an approach from a macroperspective. *International Journal of Social Robotics*, 13(2), 129–140. <https://doi.org/10.1007/s12369-020-00622-3>.

- Tolksdorf, N. F., Viertel, F. E., & Rohlfing, K. J. (2021). Do shy preschoolers interact differently when learning language with a social robot? An analysis of interactional behavior and word learning. *Frontiers in Robotics and AI*, 8, 676123, 1–14. <https://doi.org/10.3389/frobt.2021.676123>.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- van den Berghe, R., Oudgenoeg-Paz, O., Verhagen, J., Brouwer, S., de Haas, M., de Wit, J., Willemsen, B., Vogt, P., Krahmer, E., & Leseman, P. (2021). Individual differences in children's (language) learning skills moderate effects of robot-assisted second language learning. *Frontiers in Robotics and AI*, 8, 676248. <https://doi.org/10.3389/frobt.2021.676248>.
- van Straten, C. L., Peter, J., & Kühne, R. (2020). Child–robot relationship formation: A narrative review of empirical research. *International Journal of Social Robotics*, 12(2), 325–344. <https://doi.org/10.1007/s12369-019-00569-0>.
- Vogt, P., van den Berghe, R., de Haas, M., Hoffman, L., Kanero, J., Mamus, E., Montanier, J.-M., Oranc, C., Oudgenoeg-Paz, O., Garcia, D. H., Papadopoulos, F., Schodde, T., Verhagen, J., Wallbridgell, C. D., Willemsen, B., de Wit, J., Belpaeme, T., Goksun, T., Kopp, S., Krahmer, E., Küntay, A. C., Leseman, P., Pandey, A. K. (2019). Second language tutoring using social robots: A large-scale study. In J. Kim, A. Tapus, D. Sirkin, M. Jung, & S. S. Kwak (Eds.), *Proceedings of the 14th ACM/IEEE International Conference on Human-Robot Interaction (HRI)* (pp. 497–505). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HRI.2019.8673077>.
- Vollmer, A.-L., Read, R., Trippas, D., & Belpaeme, T. (2018). Children conform, adults resist: A robot group induced peer pressure on normative social conformity. *Science Robotics*, 3(21), eaat7111. <https://doi.org/10.1126/scirobotics.aat7111>.
- Wainwright, B. R., Allen, M. L., & Cain, K. (2020). Narrative comprehension and engagement with e-books vs. paper-books in autism spectrum condition. *Autism and Developmental Language Impairments*, 5. <https://doi.org/10.1177/2396941520917943>.
- Walsh, B., & Blewitt, P. (2006). The effect of questioning style during storybook reading on novel vocabulary acquisition of preschoolers. *Early Childhood Education*, 33, 273–278. <https://doi.org/10.1007/s10643-005-0052-0>.
- Walter-Laager, C., Brandenburg, K., Tinguely, L., Schwarz, J., Pfiffner, M. R., & Moschner, B. (2017). Media-assisted language learning for young children: Effects of a word-learning app on the vocabulary acquisition of two-year-olds. *British Journal of Educational Technology*, 48(4), 1062–1072. <https://doi.org/10.1111/bjet.12472>.
- Westlund, J. K., Dickens, L., Jeong, S., Harris, P., DeSteno, D., & Breazeal, C. (2015). A comparison of children learning new words from robots, tablets, and people. In M. Heerink, M. de Jong (Eds.), *Proceedings of New Friends: The 1st International Conference on Social Robots in Therapy and Education*, 26–27. Windesheim Flevoland.

- Wildt, E., & Rohlfig, K. J. (2024). The impact of maternal gaze responsiveness on infants' gaze following and later vocabulary development. *Infant Behavior and Development*, 74. <https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2023.101917>.
- Wildt, E. (2024). The role of behavior-related comments in parent–child interactions with the digital audio learning system Tiptoi®. *Frontiers in Developmental Psychology*, 2, 1432594. <https://doi.org/10.3389/fdpys.2024.1432594>.
- Wirth, A., Ehmig, S. C., Heymann, L., & Niklas, F. (2020). Promising interactive functions in digital storybooks for young children. In K. J. Rohlfig & C. Müller-Brauers (Eds.), *International Perspectives on Digital Media and Early Literacy* (pp. 105–121). Routledge.
- Wojcik, E. H. (2013). Remembering new words: Integrating early memory development into word learning. *Frontiers in Psychology*, 4, 151. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00151>.
- Wood, D., Bruner, J. S., & Ross, G. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Child Psychology and Psychiatry and Allied Disciplines*, 17(2), 89–100. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.1976.tb00381.x>.
- Zimmerman, F. J., Christakis, D. A., & Meltzoff, A. N. (2007). Television and DVD/video viewing in children younger than 2 years. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 161(5), 473–479. <https://doi.org/10.1001/archpedi.161.5.473>.

„Całkiem szybka ewolucja”. Wstęp do analizy okołopandemicznych przemian społecznych obiegu literatury młodzieżowej w Polsce

Abstrakt:

Artykuł podejmuje temat okołopandemicznych przemian na rynku literatury młodzieżowej w Polsce zarówno w kontekście pozycji polskich, jak i tłumaczonych książek zagranicznych. Tezę tekstu stanowi stwierdzenie, że zmiany w tym segmencie zaczęły się po transformacji ustrojowej, gdy do Polski dotarła literatura młodzieżowa z USA, która następnie stała się punktem odniesienia dla nowego pokolenia czytelników, urodzonego po 1989 roku. Czas okołopandemiczny autorka wyróżnia jako kluczowy etap przeobrażeń literatury młodzieżowej z powodu zauważalnego w tym okresie wzrostu zainteresowania nią ze strony odbiorców i intensyfikacji działań wydawców. Omawiane metamorfozy dotyczą przede wszystkim zmiany sposobu myślenia o wydawnictwach młodzieżowych, które zaczęto traktować jak marki, rozwoju bookmediów (Bookstagram, BookTok) oraz pojawienia się na rynku książki polskich autorów z platformy Wattpad.

Słowa kluczowe:

kultura partycypacyjna, literatura młodzieżowa, media społecznościowe, pokolenie Z, rynek książki, Wattpad

“Pretty fast evolution”: Introduction to the Analysis of Pandemic Changes in Young Adult Literature in Poland

Abstract:

This article addresses the post-pandemic changes in the young adult book market in Poland, both in terms of Polish books and translated foreign titles. The thesis of the text posits that changes in this segment began after the post-1989 democratic transition, when books from the USA reached Poland and then became a point

* Jadwiga Mik – lic., ukończyła filologię polską, socjologię oraz etnologię i antropologię kulturową w ramach Kolegium MISH UW. Na Wydziale Polonistyki, ponownie w ramach Kolegium MISH, przygotowuje pracę magisterską dotyczącą wpływu platformy Wattpad na relacje autor – czytelnik – wydawnictwo. Kontakt: j.mik2@student.uw.edu.pl.

of reference for a new generation of readers born in a free country. The author highlights the pandemic period as a key stage in the transformation of young adult literature due to the noticeable increase in reader interest during this time and the intensified efforts of publishers. These transformations primarily involve changes in the way of thinking about the publishers of young adult literature, which began to be treated as brands, the development of bookmedia (such as Bookstagram and BookTok), and the emergence of Polish authors from the Wattpad platform on the book market.

Key words:

participatory culture, young adult literature, social media, generation Z, book market, Wattpad

Wprowadzenie

„**C**ieszy nas bardzo, że młodzież czyta [...]. W ciągu ostatniego roku zanotowaliśmy 150-procentowy wzrost zainteresowania książkami YA i prognozujemy, że w następnych miesiącach trend wzrostowy się utrzyma” – mówiła w lutym 2023 roku Julia Kasicka z sieci Empik, menedżerka odpowiedzialna za kategorię young adult (Tenderenda-Ożóg, 2023). Rzeczywiście, od kilku lat można zaobserwować rozkwit literatury, którą w Polsce określa się dziś wymiennie mianem młodzieżowej bądź właśnie young adult. W czołówkach polskich list bestsellerów – m.in. sklepów internetowych Empik.com, Tania Książka czy Bonito.pl – wciąż pojawiają się takie serie jak *The Inheritance Games* Jennifer Lynn Barnes (2020–; wyd. pol. – Must Read, 2022–) czy *Przewodnik po zbrodni według grzecznej dziewczynki* Holly Jackson (2019–2021; wyd. pol. – Books4YA, 2019–2024). Co ciekawe, od 2021 roku na miejscach na samym szczycie „topki” Empiku, jak nazywają ją pracownicy branży książkowej, zaczęły pojawiać się publikacje autorek polskich – m.in. cykle *Hell* Katarzyny Barlińskiej (Editio Red, BeYA, 2022–2024), *Flaw(less)* Marty Łabęckiej (BeYA, 2021–2022), *Westwood Academy* Weroniki Ancerowicz (NieZwykłe, 2023), *Friends i Students* Aleksandry Negrońskiej (NieZwykłe, 2022–2024 i 2022–2023), *You* Izabelli Nowaczyk (NieZwykłe, 2023) *Look* Aleksandry Nil (NieZwykłe, 2023) czy *Rodzina Monet* prawdziwej „królowej sprzedaży”, Weroniki Anny Marczak (You&YA, 2022–2024).

Można powiedzieć, że w ostatnich latach w Polsce nastąpiła – posługując się sformułowaniem Teri S. Lesesne – „całkiem szybka ewolucja” literatury młodzieżowej (Haupt, 2018). Przez długie lata opowieści tworzone dla młodych odbiorców uważano w naszym kraju za literaturę drugiej kategorii – historie wątpliwej

jakości, dla niewybrednego czytelnika. Jak wskazuje Aleksandra Korczak w rozmowie z Anitą Całek, Ksenią Olkusz i Maciejem Skowerą (2017):

Często nazywa się „młodzieżowymi” te teksty kultury popularnej, które są niewyrafinowane artystycznie, niechlujne redakcyjnie lub tłumaczeniowo albo też zostały wydane w niewyszukanej, kiczowatej odsłonie. Wynika to z wciąż pokutującego przeświadczenia o niskich wymaganiach czytelniczych młodzieżowego odbiorcy. Zakłada się, że nastolatki nie mają wielkich oczekiwań, podsuwa im utwory miłąkietycznie i mizerne stylistycznie (s. 116).

Wiedząc, z czym przez dziesięciolecia kojarzono w Polsce literaturę młodzieżową, można sobie w pełni uświadomić, że przeobrażenia z okołopandemicznych lat były nie tylko ewolucją, lecz wręcz rewolucją. Poprzez niniejszy artykuł chciałabym dołączyć do debaty nad istotą tych zmian, tzn. rezygnacją z pisania takich książek, jakie w PRL-u kierowano do rodziców i dziadków obecnych nastolatków, na rzecz nowego modelu literatury, zainspirowanego amerykańskimi powieściami. W tekście staram się odpowiedzieć na podstawowe pytania dotyczące tego przełomu, ale przede wszystkim zrozumieć, w jaki sposób i dlaczego w ciągu stosunkowo krótkiego czasu w Polsce dokonała się prawdziwa emancypacja literatury młodzieżowej.

Czym jest young adult?

W ostatnich latach pojęcie literatury dla młodzieży, służące do określenia ogółu książek pisanych z myślą o nastolatkach², powoli zaczęło być wypierane przez termin „literatura young adult” (YA), czyli „dla młodego dorosłego”. Za przedział wiekowy, w którym mieszczą się jej potencjalni czytelnicy, uznaje się zwykle okres między 12. a 18., a obecnie nawet 30. rokiem życia (Całek, Olkusz, Korczak, Skowera, 2017, s. 116)³. Jeszcze w 2017 roku Skowera w rozmowie dla

² Określenia „literatura dla młodzieży”, „literatura młodzieżowa”, „literatura young adult” itd. stosuję wymiennie. Co więcej, określam nimi jedynie – co prawda wielogatunkowy – wyimek literatury czytanej przez młodych odbiorców – ten, który tworzony był przede wszystkim z myślą o nich (np. fantastykę dla młodzieży, powieści obyczajowe dla młodzieży, science fiction dla młodzieży itp.).

³ Zdania na temat dokładnego przedziału wiekowego dla literatury YA są podzielone. Przykładowo, Nielsen BookScan określa go jako 15+ (Mendruń, 2024). W artykule, za Michałem Cartem (2022, s. 8), stosuję kategoryzację YASD (obecnie YALSA) z 1991 roku, zgodnie z którą do *young adults* zaliczają się osoby między 12. a 18. rokiem życia. Przedział ten kwestionują jednak wydawcy, którzy wskazują, że grupa odbiorców YA jest dużo szersza

Creatio Fantastica zauważał, że kategoria young adult nie jest do końca tożsama z polskim rozumieniem słowa „młodzież”:

Mam wrażenie, że formuła *young adult literature* sugeruje pewne przesunięcie akcentów – zastosujemy ją, jeśli utworom, o których będziemy mówić, bliżej będzie w naszej opinii do literatury dorosłej (zwłaszcza popularnej) niż do tekstów postrzeganych jako dziecięce, a w przypadku nazwy „literatura młodzieżowa” – będzie chyba odwrotnie (s. 117).

W artykule skłaniam się ku opinii, że YA, na wzór amerykański, to nie tylko powieści dla nastolatków, lecz także „cała kultura wokół współczesnej literatury młodzieżowej, stwarzana nie tyle w samym tekście, ile w praktykach czytelniczych i rynkowych” (Cykorz, 2022). Inaczej mówiąc, jest to system społecznego obiegu literatury w rozumieniu Wernera Faulsticha (2000/2019) – produkcji, dystrybucji, recepcji, dyskusji i wielu innych elementów składających się na sieć interakcji nadawców i odbiorców treści wokół książek przeznaczonych dla nastoletnich czytelników.

Jak wskazuje Kamila Rogowicz (2017, s. 93), utwory klasyfikowane dziś jako young adult i te określane jako młodzieżowe, a znane z PRL-u, mają pewne cechy wspólne: w obu przypadkach mamy do czynienia z postacią w wieku zbliżonym do wieku czytelnika i narracją skupioną wokół jej przeżyć. Sylwia Marciniak (2021, s. 143) poszerza definicję powieści młodzieżowych o kolejne elementy, które również, choć w różnym stopniu, można odnieść do obydwu kategorii: obecność „bezpośredniej ekspozycji dialogów i konfrontacji” między bohaterami, nieskomplikowaną strukturę, ograniczony czas i przestrzeń akcji, stosunkowo niewielką liczbę głównych bohaterów, ich niezależność jako jednostek (również w obszarze ponoszenia konsekwencji za swoje czyny), opisanie przemiany postaci i wzrostu ich świadomości, czerpanie przez autorów z własnych doświadczeń, przedstawianie aktualnych postaw i problemów społecznych, a także chęć pisarzy do niesienia nadziei poprzez przesłanie swoich opowieści. Oprócz tego należy wskazać, że do kategorii zarówno YA, jak i pozycji młodzieżowych opublikowanych w czasie PRL mogą zostać zakwalifikowane utwory o zróżnicowanej tematyce: obyczajowe, fantastyczne, fantastycznonaukowe czy kryminalne; i to zarówno opowieści wysokoartystyczne,

(O’Sullivan, 2023). Potwierdzają to statystyki – np. dane WordsRated z 2022 roku pokazują, że 55% osób kupujących pozycje YA w USA ma więcej niż 18 lat, z czego 78% kupuje te książki, by przeczytać je samemu (Curcic, 2023). Tymczasem według raportu Farshore dla HarperCollins Children’s Books 46% czytelników książek z tej kategorii w Wielkiej Brytanii to osoby w wieku 18–27 lat (2024, s. 10).

jak i komercyjne. Historie oparte na modelu z czasów komunizmu (omówię go później bardziej szczegółowo) i współczesne różni jednak inne podejście do czytelnika, które szerzej opisuję w dalszej części tekstu.

W nomenklaturze amerykańskiej prócz young adult funkcjonuje jeszcze cała gama określeń na poszczególne segmenty literatury dla młodych czytelników. Na potrzeby artykułu przytoczę dwa z nich, odpowiednio „poniżej” i „powyżej” YA. Pierwsze pojęcie to *middle grade* (MG), czyli literatura dla czytelników w wieku od ośmiu do 12 lat (Maughan, 2019). Fabuła tak klasyfikowanych książek skupia się przede wszystkim na relacjach z przyjaciółmi i rodziną oraz przygodach bohaterów, nie ma tam też dokładnych opisów scen takich jak akty przemocy (Lamba, 2014). Dzieje się tak m.in. ze względu na fakt, że powieści *middle grade* trafiają do odbiorców zwykle za pośrednictwem tzw. *gatekeepers* [strażników bramy], czyli rodziców, nauczycieli czy bibliotekarzy (Maughan, 2019), choć w dobie powszechnego dostępu do internetu powoli zaczyna się to zmieniać. Za powieści *middle grade* uważa się chociażby cykle *Percy Jackson i Bogowie Olimpijscy* Ricka Riordana (2005–; wyd. pol. – Galeria Książki, 2009–), *Baśniobór* Brandona Mulla (2006–2010; wyd. pol. – W.A.B., 2011–2013) czy *Kroniki Spiderwick* Toniego DiTerlizzi i Holly Black (2003–2004; wyd. pol. – Egmont Polska, 2004–2005), a w rodzimej literaturze – serie *Kroniki Archo* Agnieszki Stelmaszyk (Zielona Sowa, 2010–2020) oraz *Felix, Net i Nika* Rafała Kosika (Powergraph, 2004–2023).

Granica między *middle grade* a young adult jest dość mocno zarysowana, czego nie można powiedzieć o podziale na young adult i new adult (NA). Ostatni z terminów został stworzony na potrzeby konkursu przeprowadzonego przez wydawnictwo St. Martin's Press w 2009 roku (Naughton, 2014). W zamyśle miał on obejmować książki dla czytelników w wieku od 18 do 25 lat, których zajmują nieco inne problemy niż kilka lat młodszych odbiorców (np. studia, początki kariery, wyprowadzka z domu, testowanie i budowanie granic czy seks; Donahue, 2013). Do rozwoju kategorii przyczynił się boom na self-publishing, czyli publikowanie książek samodzielnie, bez udziału wydawnictwa tradycyjnego – najczęściej w postaci e-booka, np. na platformach takich jak Kindle Unlimited. Termin „new adult”, od początku uważany za stworzony w celach marketingowych, szybko zaczął być używany do określania romansów i erotyków z dopiero co wchodzącymi w pełnoletność bohater(k)ami – z tego powodu uznaje się go za kontrowersyjny, choć wciąż pozostaje on w obiegu (Deahl, Rosen, 2012). Powieściami NA są chociażby *Red, White & Royal Blue* (2019, wyd. pol. – Prószyński i S-ka, 2020) oraz *One Last Stop* Casey McQuiston (2021; wyd. pol. – Prószyński i S-ka, 2021), *Piękna katastrofa* Jamie McGuire (2011–2022; wyd. pol. – Albatros, 2014–2023) czy *Fangirl*

Rainbow Rowell (2014; I wyd. pol. – Moondrive, 2015, II wyd. pol. – OdyseYA, 2023). W związku z poszerzaniem się grupy osób zainteresowanych YA i NA coraz częściej używa się także pojęcia *crossover*, oznaczającego książkę łączącą odrębne grupy wiekowe odbiorców (School Library Journal, 2021). Prócz tego polscy wydawcy czasem wykorzystują też podziały wiekowe 12+, 14+ czy 16+ – stosują je m.in. We need YA (Wydawnictwo Poznańskie), Moondrive (Wydawnictwo Otwarte) czy Prószyński Young (Prószyński i S-ka).

Jak już wspominałam, literatura young adult jest obecnie jednym z najbardziej różnorodnych segmentów rynku książki⁴. Imprinty wyspecjalizowane w YA prześcigają się, by zdobyć uwagę czytelnika. Wiele z nich czyni to poprzez media społecznościowe, w których segment młodzieżowy kreuje trendy przejmowane później przez inne części branży wydawniczej. W Polsce większość działań promocyjnych wokół powieści dla nastolatków – i nie tylko – opiera się na bookinfluencerach. Terminem tym określa się osoby z przestrzeni medialnej (przede wszystkim Instagrama, TikToka i YouTube’a) publikujące w internecie różnego rodzaju materiały o tematyce książkowej. Na polskim rynku w ciągu ostatnich lat wytworzył się specyficzny dla naszego kraju system współpracy, w ramach którego wydawnictwa do większości swoich publikacji dobierają grono ambasadorów (tzw. patronów) i recenzentów z tzw. książkosfery. Osoby te otrzymują od firm wydawniczych nie tylko egzemplarze książek, lecz także różnego rodzaju materiały dodatkowe⁵. W zamian, płacnie lub w ramach barteru, bookinfluencerzy reklamują daną książkę na swoich kontach społecznościowych. Warto zaznaczyć, że zarówno ten system, jak i działalność bookinfluencerów w ogóle nie ogranicza się do literatury młodzieżowej – promowany w ten sposób może być każdy rodzaj publikacji: od powieści Olgi Tokarczuk, przez przekład najważniejszego dzieła aktualnego noblisty, po romanse, kryminały i reportaże.

Przed pandemią prym wśród bookmediów wiódł BookTube⁶. Choć pierwsza polska youtuberka książkowa, Wybredna Maruda (dawniej Martha Oakiss), założyła swoje konto jeszcze w 2008 roku (Rogowicz, 2018, s. 96), najwięcej

⁴ Różnorodność tę można definiować na różne sposoby – m.in. jako różnorodność gatunkową (istnieją takie podgatunki jak fantastyka YA, powieść historyczna YA czy *weird fiction* YA) czy formatu (powieści tradycyjne czy *verse novels*).

⁵ Materiałami dodatkowymi mogą być chociażby dopasowane do książki zakładki, znaczniki czy kubki, ilustracje z bohaterami historii (z angielskiego nazywane artami) lub przypinki. Zestaw składający się z książki i dodatków do niej, który wydawnictwo przesyła influencerom, nazywa się wysyłką kreatywną.

⁶ O zjawisku BookTube’a w Polsce pisały m.in. Kamila Rogowicz (2018) i Sandra Popławska (2021).

dużych kanałów tego typu powstało około 2014 roku (Popławska, 2021, s. 13). Była to tzw. stara gwardia, czyli rodzimi influencerzy książkowi, którym udało się wybić na początkowym etapie rozwoju mediów książkowych – m.in. Karolina Borkowska (Come Book), Nikola Mańdok (Doktor Book), Ewa Mędrzecka (Cat Vloguje), Marta Gajewska i Anna Bartłomiejczyk (Bestselerki), Maja Kłodawska (Maja K.) czy Anita Boharewicz (Book Reviews by Anita). Treści przez nie publikowane były do siebie stosunkowo podobne – poza tradycyjnymi recenzjami proponowały one na przykład book haule (prezentacje niedawnych zakupów), omówienia swoich TBR (akronim *to be read*, zwrotu oznaczającego listę książek do przeczytania, zwaną często przez polskich influencerów „stosikiem wstydu”), wrap upy (podsumowania czytelnicze) czy reading vlogi (relacje z czytania; Popławska, 2021, s. 23). Zarówno nazewnictwo, jak i formaty materiałów wywodzą się z anglojęzycznych mediów książkowych (s. 25). Nomenklatura okazała się trwała – przetrwała moment, gdy wielu widzów BookTube’a, znudzonych długimi formami, przeniosło się na Bookstagrama, a z czasem również na BookToka. Obecnie to te dwa ostatnie media uważane są za serce książkosfery. Funkcjonują one komplementarnie – Bookstagram opiera się na trwałych społecznościach, a BookTok działa na podstawie algorytmów, dzięki którym właściwie każdy filmik może nagle stać się wiralem⁷. O ile więc zasięgi na Bookstagramie są dość przewidywalne, o tyle rozwój BookToka w pandemii spowodował pojawienie się sukcesów książkowych na ogromną skalę (Harris, 2022). Fenomenem BookToka w ciągu bardzo krótkiego czasu⁸ może stać się właściwie wszystko. Mowa tu nie tylko o nowościach – książkowa społeczność zgromadzona na tej platformie potrafi wzbudzić zainteresowanie także zapomnianymi tytułami, klasyką literacką, dystrybuowanymi tylko online książkami z self-publishingu czy tekstami z Wattpada.

Popularność tego ostatniego typu powieści jest zjawiskiem stosunkowo nowym – za początek boomu na wywodzące się z Wattpada polskie historie można uznać przełom 2021 i 2022 roku, a więc moment publikacji pierwszych tomów takich serii jak *Flaw(less)* Marty Łabęckiej (listopad 2021) i *Trylogii Hell* Katarzyny Barlińskiej (styczeń 2022). Wattpad to platforma internetowa i mobilna, która służy przede wszystkim publikowaniu różnego rodzaju opowieści

⁷ Viral (czasem: wiral) – treść (np. tiktok czy mem), która w szybkim tempie rozprzestrzenia się w internecie, zdobywając ogromną popularność.

⁸ Przykładowo, powieść *Tak właśnie przegrywasz Wojnę Czasu* Amal El-Mohtar i Maxa Gladstone’a (2019; wyd. pol. – Uroboros) od pojawienia się tweeta na jej temat w niedzielę 7 maja do poniedziałku 8 maja 2023 roku osiągnęła sprzedaż równą typowej sprzedaży tygodniowej (Kois, 2023).

(zarówno autorskich, jak i fan fiction). Funkcjonuje w oparciu o model znany z mediów społecznościowych: po założeniu konta można udostępniać tam swoje dzieła, lajkować i komentować cudze, tworzyć biblioteczki czy kontaktować się z ulubionymi twórcami. W ciągu prawie 20 lat od powstania serwisu wattlepadowi czytelnicy zdążyli wytworzyć specyficzną subkulturę, o której więcej piszę w dalszej części artykułu.

Już wcześniej wydawnictwa ze Stanów Zjednoczonych wykazały, że przenoszenie na papier tekstów pochodzących z Wattpada może okazać się zyskowym interesem, czego przykładem są sukcesy autorek takich jak Anna Todd (Wattpad Brand Partnerships, 2019) czy Beth Reekles (Rowe, 2018). W Polsce (i nie tylko⁹) to właśnie wattlepadowe historie młodych autorek, zwykle mających mniej niż 30 lat¹⁰, zajmują szczyty list bestsellerów. Wśród najważniejszych pisarek z tej platformy, które w ostatnich latach osiągnęły sukces, znalazły się m.in. Katarzyna Barlińska, Marta Łabęcka, Weronika Ancerowicz, Aleksandra Negrońska, Izabella Nowaczyk, Aleksandra Nil i Weronika Anna Marczak. To one – razem z zagranicznymi autorami, ze znanymi polskimi pisarzami od czasu do czasu publikującymi YA (np. Joanną Balicką, Marcelem Mossem, Remigiuszem Mrozem czy Marią Krasowską), z influencerami (Edytą Prusinowską, Martą Bijan czy Julią Żugaj) i wydającymi swoje historie bookinfluencerami (Karoliną Barbrich czy Velą Szulwińską) oraz z debiutującymi twórcami (Anouk Herman czy Hanią Czaban) – tworzą współczesny rynek literatury dla młodzieży w Polsce.

Nowe początki – XXI wiek

Wielkim impulsem dla polskiej literatury młodzieżowej okazała się transformacja ustrojowa. Kluczowe zmiany na rynku książki w latach 90. ubiegłego wieku i na początku lat 2000. spowodowane były decentralizacją państwowych wydawnictw, które z czasem zostały zastąpione przez prywatne firmy kierujące się prawami wolnego rynku, ustawą z 11 kwietnia 1990 roku o zniesieniu cenzury, a także odejściem od ograniczeń technicznych, w tym limitów

⁹ Podobny boom obecny jest m.in. w Hiszpanii. Stąd też w Polsce fala przekładów tamtejszych wattlepadowych hitów – książki Alice Kellen publikuje Media Rodzina, Ariany Godoy – Jaguar, a Mercedes Ron – Wydawnictwo Harde. Niedawno na język polski przełożono też pierwszy tom bestsellerowego włoskiego cyklu z Wattpada – *Rzeźbiarza łez* Erin Doom (2021–2022; wyd. pol. – Flow Books, 2023–).

¹⁰ Katarzyna Barlińska urodziła się w 2001 roku, Weronika Anna Marczak i Weronika Ancerowicz w 1997.

papieru (Jankowicz, Maręcki, Pałęcka, Sowa, Warczok, 2014, s. 96). Początek tego okresu był dość chaotyczny, ale przy tym pełen nowych inicjatyw pisarskich i wydawniczych, wynikających z faktu, że twórcy i oficyny po raz pierwszy od dawna mogły funkcjonować swobodnie. Jednym ze skutków tej sytuacji był gwałtowny wzrost liczby przekładów literatury zagranicznej – także młodzieżowej (Niesporek-Szamburska, 2009, s. 46–71). Nadrabiano zaległości, tłumacząc zarówno pozycje nowe (np. serię *Pamiętnik księżniczki* Meg Cabot z lat 2000–2009; wyd. pol. – Amber, 2001–2009; cykl *Dziedzictwo* Christophera Paoliniego z lat 2003–2011; wyd. pol. – Mag, 2005–2011), jak i te, które już stały się klasykami (np. *Outsiderów* S. E. Hinton z 1967 roku, wydanych w Polsce nakładem Zysku i S-ki w 1998). Na późniejszym etapie rozwój literatury młodzieżowej zaczął być także napędzany przez postęp technologiczny. Wskutek rozpowszechnienia się internetu na przełomie XX i XXI wieku polska sieć wypełniła się forami dyskusyjnymi, w tym istniejącymi do dziś portalami BiblioNETka (od 2001), NaKanapie (od 2007) czy Lubimyczytać.pl (od 2009). W podobnym okresie zaczęła kiełkować też polska blogosfera, która rozkwitła na dobre w drugiej dekadzie XXI wieku. Z czasem jej miejsce jako przestrzeni wymiany opinii zaczęły jednak zajmować media społecznościowe i platformy takie jak BookTube, a później – Bookstagram i BookTok.

Za najważniejszy punkt zwrotny w historii współczesnej literatury dla dorastających czytelników uznaje się – zarówno w Polsce, jak i poza nią – publikację pierwszego tomu *Harry’ego Pottera* J. K. Rowling (1997–2007; wyd. pol. – Media Rodzina, 2000–2008). Tuż po tym wydarzeniu na język polski zaczęto przekładać następne megabestsellery wydawnicze, z których warto wymienić chociaż kilka. Popularność *Zmierzchu* Stephenie Meyer (2005–2008; wyd. pol. – Wydawnictwo Dolnośląskie, 2007–2009) i kolejnych części tej serii doprowadziła także do wydania w Polsce innych uwielbianych za granicą wampirycznych opowieści, takich jak np. *Pamiętniki wampirów* L. J. Smith (1991–1992; wyd. pol. – Amber, 2008–2009). W pierwszej dekadzie XXI wieku przetłumaczono również *Igrzyska śmierci* (2008–2010; wyd. pol. – Media Rodzina, 2009–2010), a po nich sporo innych popularnych dystopii, m.in. *Więźnia labiryntu* Jamesa Dashnera (2010–2016; wyd. pol. – Papierowy Księżyc, 2011–2016) i *Niezgodną* Veroniki Roth (2011–2013; I wyd. pol. – Amber, 2012–2014). Od 2013 roku, po przekładach powieści Johna Greena (Bukowy Las), zaczęło pojawiać się też więcej obyczajowych książek young adult – chociażby *Hopeless* Colleen Hoover (2012; I wyd. pol. – Moondrive, 2014) czy *Eleonora i Park* Rainbow Rowell (2012; I wyd. pol. – Moondrive, 2015). Warto wspomnieć również o popularnych seriach fantasy dla młodszej i starszej młodzieży: *Zwiadowcach* Johna Flanagan (2004–2011; wyd. pol. – Jaguar, 2009–2012), *Darach Anioła* Cassidy Clare

(2007–2014; wyd. pol. – Mag, 2009–2014) czy trylogii *Grisza* Leigh Bardugo (2012–2014; I wyd. pol. – Papierowy Księżyc, 2013–2015).

W omawianym okresie w literaturze polskiej wciąż popularny był również seryjny model wydawania książek dla młodych odbiorców, znany z PRL-owskiej Biblioteki Młodych czy ówczesnego Klubu Siedmiu Przygód. Publikowano zarówno serie autorskie (*Jeźycjada* Małgorzaty Musierowicz, wydawana od 1977 roku początkowo przez Naszą Księgarnię, a później Akapit Press; *Seria miętowa* Ewy Nowak, publikowana od 2002 roku przez Egmont Polska), jak i te łączące utwory wielu pisarzy (*Seria z kropką* i *Seria w kratkę* Naszej Księgarni, *Plus Minus 16* Wydawnictwa Literatura; Pytlos, 2017). Prócz nich wcześniej na rynku pojawiły się też książki poruszające tematy tabu, takie jak nastoletnia ciąża, narkomania i zaburzenia odżywiania – były to m.in. *Magda.doc* Marty Fox (Siedmioróg, 1997) czy *Hera moja miłość* Anny Onichimowskiej (Świat Książki, 2003). W międzyczasie zaczęła ponadto rozwijać się rodzima fantastyka dla dzieci i młodzieży, przede wszystkim w postaci powieści Doroty Terakowskiej (m.in. *Córka czarownic*, napisana jeszcze w latach 1985–1988, a opublikowana przez wydawnictwo Verba w 1991 roku) czy Marcina Szczygielskiego (m.in. *Za niebieskimi drzwiami* – Latarnik, 2010). Na rynku pojawiły się też przeznaczone dla tej grupy tytuły utrzymane w konwencji science fiction (np. wspomniany już cykl *Felix, Net i Nika* Kosika).

Sytuacja na polskim rynku książki zaczęła pogarszać się na trzy lata przed pandemią¹¹. Jednym z symptomów kryzysu literatury młodzieżowej w Polsce było zamknięcie się popularnego imprintu wydawnictwa Otwartego, Moondrive, który znany był z wielu zagranicznych bestsellerów – takich jak serie *Delirium* Lauren Oliver (2011; I wyd. pol. 2012), *Dotyk Julii* Tahereh Mafii (2011–2020, w Moondrive wydano pierwsze trzy tomy w latach 2012–2014, kolejne wydało już We need YA przy okazji wznowienia serii), *Szeptem* Becki Fitzpatrick (2009–2012; I wyd. pol. 2010–2012) czy *Czerwona Królowa* Victorii Aveyard (wyd. oryg. i pol. 2015–2018). Miejsce dotąd aktywnych wydawców (m.in. Jaguara, YA!, Feerii Young czy wspomnianego Moondrive) w 2017 roku zajęła Czwarta Strona, marka Wydawnictwa Poznańskiego, która w 2018 roku ewoluowała w jednego z największych graczy na polu literatury młodzieżowej w Polsce, We need YA (Dyrda, 2022). W czasie, gdy inni wydawcy rezygnowali

¹¹ „Ale był taki moment w latach 2017–2018, kiedy widzieliśmy spadek zainteresowania literaturą YA. Już wtedy pracowałem w wydawnictwie i rozmawiałem z agentami zagranicznymi na targach o tym, że nie ma chwilowo w tym gatunku nic interesującego, nic się dobrze nie sprzedawało, poza *Dziećmi krwi i kości* Tomi Adeyemi” – mówi Łukasz Chmara, szef marki We need YA, Justynie Sobolewskiej (2022) z *Polityki*.

z publikowania książek dla nastolatków bądź spowalniali działalność w tym zakresie, We need YA dopiero zaczynało rozwijać skrzydła. Nie potrzebowało na to wiele czasu – już dwa lata później świat zmienił się nie do poznania.

Jak wskazują statystyki Biblioteki Narodowej, w 2020 roku wśród Polaków nastąpił wzrost zainteresowania czytaniem (Chymkowski, Zasacka, 2021). Z raportu obejmującego 2023 rok wynika, że po chwilowym spadku w latach 2021–2022 czytelnictwo wzrosło ponownie, osiągając najlepszy wynik od 10 lat (Chymkowski, Koryś, Zasacka, 2024). Przy okazji ostatnich pomiarów Biblioteka Narodowa odnotowała, że „polski rynek książki doświadcza olbrzymiej popularności literatury »Young Adult«” (s. 47). Zainteresowanie książkami przeznaczonymi dla tej grupy potwierdzają sieci takie jak Empik czy Tania Książka – ta ostatnia w 2022 roku odnotowała 200-procentowy skok sprzedaży książek YA w porównaniu do poprzedniego roku (Pawłowska-Tomczak, 2023). Z kolei Nielsen BookScan podaje, że na liście 10 najlepiej sprzedających się książek w Polsce za rok 2023 znalazło się aż sześć pozycji oznaczonych jako YA (Mendruń, 2024).

Obecność literatury young adult na listach bestsellerów, np. na szczycie „topki” Empiku, skłoniła wielu wydawców do otworzenia własnych imprintów¹². Wśród nich znalazły się chociażby nowe gałęzie Grupy Helion (BeYA, imprint działający od października 2021 roku) czy wydawnictw KobiECE (Young, od stycznia 2022), Muza (You&YA, od stycznia 2022) i Media Rodzina (Must Read, od maja 2022). Ponownie zwiększyła się aktywność Jaguara należącego do wydawnictwa Marginesy, a wydawnictwo Otwarte w 2022 roku zdecydowało o wznowieniu działalności Moondrive. Ponadto książki YA zaczęły też pojawiać się w ofercie wydawnictw nieposiadających imprintów młodzieżowych: Literackiego, NieZwykłego czy Poradni K.

Rynek powieści dla młodzieży szybko wyodrębnił się od dziecięcego i zyskał miano jednego z najbardziej wymagających sektorów branży książkowej. Jak pisze Jolanta Laskowska (2017):

Wydawcy tego rodzaju literatury zmuszeni są nie tylko do śledzenia mód czytelnicy, ale także do wychodzenia naprzeciw potrzebom czytelnicy młodego pokolenia. Nie ogranicza się to tylko do znajomości trendów i nowości w krajowej i światowej literaturze młodzieżowej, ale także do śledzenia zapowiedzi kinowych, seriali telewizyjnych i nowych gier komputerowych (s. 205).

¹² Imprint to marka wydawnictwa, pod którą publikuje ono dany typ literatury (kryminały, young adult, romanse. itp.). Przykładowo, Wydawnictwo KobiECE poza główną gałęzią posiada również pięć imprintów, w tym przeznaczony dla młodzieży Young, dziecięcy Światlik i romansowo-erotyczne Papierowe Serca.

Zjawiska zaobserwowane przez badaczkę są powiązane z faktem, że do współczesnych imprintów młodzieżowych bardziej niż „instytucja kultury” pasuje określenie „marka”¹³. Sposób ich funkcjonowania można zrozumieć za pomocą czterech filarów budowania wizerunku zaproponowanych przez specjalistę od marketingu Pawła Tkaczyka (2011, s. 10): produktu, organizacji, osoby i symbolu. Do reklamowania produktu (książki) wydawnictwa wykorzystują specyficzne strategie informacyjno-produktowe, takie jak celowy wybór jednego lub kilku typów powieści młodzieżowych, prowadzenie konta na Instagramie w spójny sposób czy przygotowywanie newsletterów i wysyłek kreatywnych dla recenzentów. Wskutek ogromnej popularności bookmediów imprinty coraz częściej zatrudniają nowe autorytety w branży – influencerów książkowych¹⁴, którzy stają się twarzami ich marki. Metodę tę zastosowały chociażby imprint Young (@come.book, @bookovicz, @przez_ksiazki) czy Moondrive (@books_district)¹⁵. Najważniejszym i wymagającym największej pracy elementem marketingu wydawnictw młodzieżowych jest ostatni z wymienionych przez Tkaczyka filarów: przekształcenie imprintu w symbol. Sukcesy We need YA czy Young są bezpośrednio powiązane z faktem, że w oczach polskich czytelników kojarzą się one z konkretną tożsamością, a co z tego wynika – ze stylem życia, estetyką, filozofią i systemem wartości (np. poczuciem bezpieczeństwa, edukowaniem na ważne tematy czy promowaniem literatury z reprezentacją mniejszości). Dzięki takiemu podejściu wydawcom udaje się obecnie zbudować wokół swoich książek silną społeczność, która nie tylko obserwuje ich konta, lecz także wierzy w jakość proponowanych im produktów.

Jak już wspominałam, w obecnych czasach zdecydowana większość działań wokół literatury młodzieżowej rozgrywa się w internecie. Od pandemii najbardziej aktywnym medium książkowym jest BookTok, gdzie królują przede wszystkim romanse: obyczajowe, fantastyczne, dla młodzieży i dorosłych

¹³ Warto zwrócić uwagę, że imprint We need YA na swojej stronie internetowej określa się przede wszystkim jako marka Wydawnictwa Poznańskiego (Dyrda, 2022).

¹⁴ „Będąc w grupie followersów danej bookstagramerki, ludzie są z tymi, którzy mają podobny gust i do których mają zaufanie. W social mediach tworzą się nowe autorytety. Przeciętny czytelnik, który być może nie ma wyrobionego gustu literackiego, zdobywa poczucie, że nie jest za to krytykowany i ma prawo czytać, co mu się podoba i nie jest w tym sam” – mówiła dla *Gazety Wyborczej* Monika Szymborska, rzeczniczka wydawnictwa Prószyński i S-ka (Szyłło, 2023).

¹⁵ Na wyjątkowo szeroką skalę obszar ten eksploatowało We need YA – w 2018 roku swoje konta poświęcone książkom miało w mediach społecznościowych sześciu na 10 członków zespołu imprintu, nie mówiąc już o innych sekcjach wydawnictwa, takich jak Czytelnia Wydaje Nam Się, która w 2023 roku zrzeszała siedmioro popularnych influencerów książkowych.

(Flood, 2021). Choć co pewien czas zdarza się, że sukces na platformie osiąga książka bez wątku miłosnego (np. *Babel, czyli o konieczności przemocy* R. F. Kuang, 2022; wyd. pol. – Fabryka Słów, 2023), nie zmienia to faktu, że większość popularnych pozycji zawiera w sobie mniej lub bardziej kluczowy wątek romantyczny – takie upodobanie prawdopodobnie spowodowane jest tym, że społeczność BookToka składa się przede wszystkim z kobiet (Flood, 2021)¹⁶. Za inne możliwe przyczyny ogromnej popularności romansów uznaje się chociażby potrzebę eskapizmu czy uświadomienie sobie faktu, że czytanie książek tego typu nie jest czynnością wstydliwą (Northall, 2023).

Jak wskazuje spółka McKinsey & Company (2022), działalność użytkowników BookToka od 2021 roku ma ogromny wpływ na sprzedaż książek – do tego stopnia, że firma ByteDance, do której należy platforma, zdecydowała niedawno o utworzeniu własnego wydawnictwa (Alter, Harris, 2023). Rewolucyjność BookToka polega m.in. na tym, że nie jest on zdominowany przez tradycyjnych rynkowych graczy: swoje miejsce znaleźli tu młodzi czytelnicy niemający w otoczeniu osób lubiących książki, autorzy samodzielnie publikujący swoje dzieła czy twórcy marginalizowani (m.in. ze względów rasowych; Alter, Harris, 2023). Fenomenem BookToka może zostać właściwie każda książka, a influencerem zwykły, niczym niewyróżniający się człowiek. Jak dotąd status hitu dzięki platformie osiągnęło już sporo dzieł YA – m.in. *Nasz ostatni dzień* Adama Silvery (2017; wyd. pol. – We need YA, 2019), *Okrutny książkę* Holly Black (2018–2019; wyd. pol. – Jaguar, 2018–2020) czy *Letters of Enchantment* Rebekki Ross (2023; wyd. pol. – You&YA, 2024). BookTok pozwolił też rozwinąć skrzydła autorkom z self-publishingu (np. Melissie Blair, Lancali czy Lauren Roberts) i Wattpada (fenomen polskich autorek takich jak Barlińska czy Marczak).

Kluczowy w przypadku BookToka oprócz doboru lektur jest jeszcze sposób ich promowania. Formaty tam obecne są po części zapożyczone z innych bookmediów (np. wspomniane już book haule czy opisy TBR znane z BookTube’a). Ze względu na specyfikę platformy dużo bardziej nośne i perswazyjne okazały się jednak krótkie materiały, przedstawiające nie tyle fabuły lektur oraz opinie na ich temat, ile emocje, jakie dana historia wzbudziła w czytelniku¹⁷. BookTokerzy chętnie tworzą również listy rekomendo-

¹⁶ Warto zwrócić uwagę, że popularność romansów w grupie młodzieżowej spowodowała niedawno powstanie nowego określenia gatunku, jakim jest *romantasy*, czyli powieść łącząca w sobie romans i fantastykę (Maher, 2022).

¹⁷ „Na BookToku najbardziej chodliwe są czyste i autentyczne emocje. Z publikowanych filmików nie dowiecie się wiele o fabule, języku czy autorze książki, za to usłyszycie, jakie

wanych pozycji, zwykle układane na podstawie ulubionych tropów danego użytkownika (De Leon, 2022).

Koncepcja tropów wywodzi się z fan fiction, czyli opowieści wokół danego dzieła kultury stworzonych przez jego fanów (Siuda, 2007, s. 145). Użytkownicy platform takich jak Fanfiction.net, Archive of Our Own (AO3) czy Wattpad do wyszukiwania interesujących tekstów wykorzystują specyficzne kody, za którymi stoją konkretne typy historii (np. *enemies to lovers* – fabuła według schematu „od wrogów do kochanków”, *grumpy x sunshine* – romans między ponurą a radosną osobą, *bad boy, good girl* – historia uczucia złego chłopca i dobrej dziewczyny), a także wplatane w nią sceny w rodzaju *there's only one bed* – dosłownie „jest tylko jedno łóżko”. Z czasem określeniom motywów wymyślone przez fandy udało się opanować też media książkowe, platformy z e-bookami czy portale streamingowe, co skutkowało wykształceniem się tzw. mikrogatunków (Cerézo, 2023). Co ciekawe, fanfiki przeniknęły także do świata książek publikowanych tradycyjnie – wiele znanych pozycji, i to nie tylko młodzieżowych, było tworzonych jako opowieści mające rozgrywać się w jakimś popularnym uniwersum. Przykładowo, *The Love Hypothesis* Ali Hazelwood (2021; wyd. pol. – You&YA, 2022) zrodziło się jako romans między Kylo Renem i Rey z *Gwiezdnych wojen*, *Pięćdziesiąt twarzy Greya* E. L. James (2011; wyd. pol. – Sonia Draga, 2012) jako erotyczna historia inspirowana *Zmierzchem*, a głównym bohaterem *After. Płomień pod moją skórą* Anny Todd (2014; wyd. pol. – Znak, 2015) był pierwotnie Harry Styles (Arzbaecher, 2023). W 2025 roku imprint wydawnictwa Filia, Hype, wyda *Alchemised* SenLinYu, przerobioną wersję *Manacled*, jednego z najpopularniejszych fanfików dotyczących relacji między Draco Malfoyem i Hermioną Granger (Ellis, 2024).

Wpływ BookToka na rynek wydawniczy okazał się ogromny. Globalność społeczności tej platformy sprawiła, że zatarły się granice między poszczególnymi państwami. Współcześni polscy nastolatki dobrze wiedzą, co jest popularne w Stanach Zjednoczonych, i na tej podstawie często opierają swoje wybory konsumenckie. Ponadto, to z powodu BookToka wzrósł popyt na pewne pozycje czytelnicze (także polskie¹⁸), a w księgarniach stacjonarnych i internetowych zaczęły pojawiać się osobne półki przeznaczone na aktualne booktokowe

uczucia w kimś wywołała i jak długo ktoś po niej płakał. Booktokerki polecają lektury jako pakiet przeżytych emocji: »Po tej książce czułam się w taki sposób, więc jest szansa, że ty też to poczujesz« – pisała niedawno obserwatorka popkultury Magdalena Adamus (2002), znana w internecie jako Catus Geekus.

¹⁸ Hasztag #rodzinamonet w dniu 21 stycznia 2024 roku osiągnął na TikToku 1,1 miliarda wyświetleń, a #trylogiahell – 612,3 miliona.

hity. Społeczność działająca na tej platformie przyczyniła się także do rekordowo szybkiego wyprzedania biletów na spotkania z autorami popularnych tam tytułów (np. kiedy to do Polski w kwietniu 2023 roku zawitała Holly Black; Wydawnictwo Jaguar, 2023). Należy zaznaczyć, że branża książkowa zdążyła już uznać BookToka za kluczową część rynku: sieci takie jak Barnes & Noble i Waterstones regularnie współpracują z właścicielami TikToka (Shaffi, 2022), organizatorzy wydarzeń książkowych zapraszają booktokerków na targi książki – niedawno m.in. we Frankfurcie (Pioneers, 2023).

Od 2023 roku podobne działania podejmują także organizatorzy targów książki w Poznaniu (Poznańskie Targi Książki, 2023) czy w Warszawie (Rybak, 2023). Tymczasem wydawcy coraz chętniej korzystają z usług influencerów podczas promowania kolejnych publikacji. Zauważyła to chociażby Biblioteka Narodowa, której badacze w raporcie na temat stanu czytelnictwa za 2023 rok stwierdzili, że „ujawnia się wspólnota interesów między bookbloggerami i wydawnictwami i wzajemne wspieranie swojej działalności”, która sprawia, że „media społecznościowe są zintegrowane z pracą wydawnictw, autorami, odbiorcami” (Chymkowski, Koryś, Zasacka, 2024, s. 48–49). Ważny jest i ten wspomniany element odautorski – pisarze również angażują się w promowanie swoich książek w internecie, publikując różnego rodzaju treści i utrzymując kontakt z czytelnikami (s. 48)¹⁹. „Przemysł medialny staje się coraz bardziej zależy od aktywnych, oddanych konsumentów rozpowszechniających na zatłoczonym rynku informacje o wartościowych produktach” – pisał w *Kulturze konwergencji* Henry Jenkins (2006/2007, s. 133). Osiemnaście lat po premierze jego książki stwierdzenie to wydaje się jeszcze bardziej aktualne niż kiedyś.

Ostatnim kluczowym zjawiskiem dotyczącym literatury młodzieżowej w Polsce potransformacyjnej (i popandemicznej) jest Wattpad. Platforma ta również nastawiona jest przede wszystkim na romanse. W przypadku autorów (a raczej autorek) z Wattpada mowa jednak o dużo bardziej konkretnym typie opowieści: narracjach obyczajowych, balansujących na granicy YA i NA, z rozbudowanymi opisami czynności i wyglądu bohaterów, powtarzalnymi scenami, popularnymi tropami takimi jak wspomniany już motyw *bad boy, good girl*, a czasem także wulgaryzmami i seksem (Lewestam, 2023). Ich kolejnym wyróżnikiem wydaje się amerykańizacja: akcja zdecydowanej większości takich książek rozgrywa się w USA, ale nie tym prawdziwym, tylko wykreowanym w tekstach zachodniej popkultury (Karolina Lewestam, 2023, określa go mianem „prawie-świata, znanego bardziej z Instagrama niż z blokowiska”). Stąd wynikają

¹⁹ Za przykład mogą posłużyć autorki Wydawnictwa NieZwykłego (m.in. Aleksandra Negrońska czy Weronika Plota), które aktywnie działają na takich platformach jak TikTok czy X.

np. bliżej nieokreślona przestrzeń, w której rozgrywa się akcja, czy znane z filmów i seriali szkoły z rzędami szafek na korytarzach (Sobolewska, 2023).

Powieści z Wattpada skierowane są do poszukujących rozrywki, często początkujących czytelników. Podstawową grupą docelową są osoby, które znają dany tekst jeszcze z wersji platformowej i są zainteresowane jego dalszymi losami – kluczem do sukcesu okazuje się w tym przypadku wierna, zaangażowana społeczność²⁰. Jej zbudowanie nie jest jednak wcale takie proste, jak mogłoby się wydawać: Marczak wskazuje, że podczas pisania *Rodziny Monet* szczególnie ważne okazały się nie tylko jej umiejętności pisarskie i systematyczność, lecz także łut szczęścia – w rozmowie z Wojciechem Szotem (2023) autorka podkreśliła, jak ważna w przypadku Wattpada jest możliwość uzyskania informacji zwrotnej od czytelników: to oni są beta readerami każdego publikowanego tam tekstu²¹, wybierają najciekawsze cytaty, sygnalizują problemy, rekomendują rozwiązania i przesyłają własne pomysły co do dalszego rozwoju akcji. Dlatego też ostatecznie platforma okazuje się przestrzenią zarówno do pokazania własnych opowieści, jak i do ćwiczenia warsztatu i tworzenia relacji na linii nadawca – odbiorca.

Prawdziwa transformacja

Należy zauważyć, że postulaty głębszych zmian w literaturze młodzieżowej pojawiały się jeszcze na długo przed pandemią. Zgłaszał je między innymi Grzegorz Leszczyński – w *Buncie czytelników* z 2010 roku dowodził, że wrażliwość młodych odbiorców początku XXI wieku była zupełnie inna niż osób wychowujących się jeszcze nawet w schyłkowym okresie PRL. Jego zdaniem, nowe pokolenie było dużo bardziej pesymistycznie nastawione do życia – w niestabilnym, nietrwałym świecie rozpadu relacji i upadku autorytetów lektury

²⁰ „Fanki nie tylko czytały kolejne opowiadania i fragmenty powieści Heryttery, ale też żywo o nich dyskutowały, tworzyły własne fanfiki, memy i wynosiły swoją pasję poza Wattpada, do innych social mediów. Pod względem zaangażowania przypominało to raczej sytuację nie typowo literacką, ale geekowsko-fanowską – taką, którą możemy obserwować w przypadku np. uniwersum Harry’ego Pottera, Marvela czy popularnych brytyjskich seriali. Heryttera na Wattpadzie i w social mediach miała oddanych fanów na długo przed wydaniem papierowym. Dla wielu z nich *Start a fire* nie było wcale odkryciem nieznaną wcześniej pisarki, ale podsumowaniem osiągnięć jednej z ich ulubionych twórczyń znanych z internetu” – pisał o fenomenie Pizgacz (czyli Barlińskiej) Robert Szymczak (2023)

²¹ Beta reader – recenzent opiniujący dany tekst na wczesnym etapie prac. Jego celem jest wskazanie potencjalnych zalet i wad opowieści z perspektywy zwykłego czytelnika.

z czasu komunizmu, często romantyzujące rzeczywistość i ogólnie narzucające interpretację świata przedstawionego, nie dawały czytelnikom pola do identyfikacji. Siedem lat później Kamila Rogowicz (2017, s. 96) zaproponowała podobną hipotezę dotyczącą przyczyn niechęci współczesnej młodzieży do lektur sprzed czasów young adult: dezaktualizację, niszowość i opresyjność. Rozumienie pierwszej z nich jest dość intuicyjne. Literatura z czasów PRL, posługując się stwierdzeniem Krystyny Heskowej-Kwaśniewicz i Katarzyny Tałuc (2013), „oddaliła się prawie w całości od współczesnych czytelników o tysiące lat świetlnych” (s. 7). Trwające od czasu transformacji przyspieszenie cywilizacyjne oraz nakładające się na nie zmiany polityczne, społeczne i gospodarcze sprawiły, że świat dawnych nastolatków jest dla tych żyjących obecnie po prostu abstrakcyjny. Z perspektywy współczesnej należy jednak dodać, że dezaktualizacja może dotyczyć nie tylko fabuły, lecz także konstrukcji czy stylu powieści, co związane jest z dynamiczną ewolucją książek młodzieżowych w ostatnich latach oraz przemianami języka, jakim posługują się młodzi odbiorcy. Ten ostatni aspekt wydaje się kluczowy, by stworzyć poczucie autentyczności danej historii²². Znaczenie w kontekście potencjalnej dezaktualizacji ma także stro-
na estetyczna książek, co zauważyć można chociażby w przypadku wznowień popularnych jeszcze kilka lat temu tytułów, w większości otrzymujących nowe okładki, by wpasować się w aktualne trendy estetyczne²³.

Pod hasłem „opresyjność” Rogowicz (2017) rozumie widoczną u wielu autorów „silną potrzebę nadawania tekstom kierowanym do niedorosłych czytelników wartości dydaktycznej” (s. 96). Badaczka stwierdza, że polscy twórcy literatury młodzieżowej (zarówno tej PRL-owskiej, jak i bardziej współczesnej) włączają

²² Argument ten pojawia się zarówno w dyskusjach wokół polskich pozycji młodzieżowych (np. *5 sekund do Io* Małgorzaty Wardy – Media Rodzina, 2015), jak i utworów zagranicznych. Przykładowo, w recenzji pierwszego tomu trylogii *Lato* Jenny Han na portalu *Lubimyczytać.pl* użytkowniczka *VichthoriaAnneScarlet* (2023) zwróciła uwagę na fakt, że książka została pierwotnie wydana w 2009 roku: „Zaskoczyło mnie odkrycie, jak stara jest to książka. Oryginalnie wydano ją w 2009, co tłumaczy zarówno tematykę (zdaję się dość popularną w tamtym czasie) oraz styl, w jakim została napisana. Język jest prosty, bardzo prosty, a całość, niestety, moim zdaniem dość nieładnie się zestarzała”.

²³ Nowe okładki, których podstawą były projekty zagraniczne, otrzymały chociażby trylogia *Lato* Jenny Han (2009–2011; powieść inicjująca cykl ukazała się w Polsce po raz pierwszy w 2013 roku w Jaguarze pod tytułem *Miłość i inne kłopoty*, wszystkie trzy tomy wyszły w 2014 roku w wydawnictwie Olé i po raz kolejny, w nowej oprawie graficznej, nakładem imprintu Young w 2022 roku) czy cykl *Kosiarze* Neala Shustermana (2016–2019; I wyd. pol. – tylko dwa tomy – Filia, 2017–2018; II wyd. pol. – trzy tomy – Uroboros, 2023). Wznowienie z projektem okładek do serii specjalnie na polski rynek dostała seria *Król Kruków* (2012–2016; I wyd. pol. Uroboros, 2013–2016; II wyd. pol. Uroboros, 2023).

w swoje historie moralizatorstwo i własne poglądy etyczne, co niekiedy prowadzi do uproszczenia wymowy opowieści (s. 96). Odejście od takiego sposobu narracji w polskich książkach dla nastolatków okazuje się największą zmianą ostatnich lat. Do rodzimej literatury przeniknęła postawa, jaką przyjęli autorzy amerykańskiej twórczości young adult, a którą Rogowicz przedstawia bardzo trafnie:

Powieści typu young adult ryzykują tymczasem kreację bohaterów zdolnych do krytycznej oceny własnych zachowań [...]. Wartościowanie zdarzeń dokonuje się jedynie na poziomie indywidualnej oceny i zapośredniczone jest obserwacją. Warstwa w ten sposób wypowiedzianych (a właściwie niedopowiedzianych i tym samym niewypowiedzianych — przynajmniej nie wprost) wskazówek wydaje się o tyle wartościowsza, że zachowuje szacunek do prawa młodych ludzi do korzystania z należnych im odwiecznych praw: do buntu, wolności, poczucia bycia odrębną i niezależną jednostką (s. 96).

Kluczową różnicą między autorami przedpandemicznymi a postpandemicznymi okazuje się fakt, że młodszy pisarze częściej niż rolę mentora wybierają status „towarzysza podróży” – Leszczyński (2010, s. 124) w *Buncie czytelników* użył tego określenia do opisanego twórców, którzy kierują swoimi opowieściami tak, by odbiorca sam mógł zinterpretować opisaną tam rzeczywistość. „Nie ma szansy istnienia w kulturze ani autor, ani pośrednik, którzy nie szanują czytelnika, deprecjonują jego umiejętności, wyobrażenia, wiedzę, jego świat, potrzeby psychiczne, przyzwyczajenia i oczekiwania czytelnicze” – pisał wtedy badacz (s. 126), a aktualne listy bestsellerów w Polsce (np. Empiku, Bonito, Taniej Książki) pokazują tylko, jak ważna była to obserwacja. Jako znaczące jawi się także podkreślenie przez Leszczyńskiego, że szacunek wobec młodego czytelnika i rola towarzysza podróży powinny być domeną nie tylko pisarzy, lecz również tzw. pośredników, czyli, w przypadku literatury młodzieżowej, wydawnictw i ich partnerów biznesowych czy influencerów książkowych. Przywołana tutaj idea marki jako osoby – współcześni autorzy, bookstagramerzy i booktokerzy, a czasem także sami wydawcy, to osoby młode, co stanowi już nie – jak bywało niegdyś – wadę, a zaletę. Wiek współczesnych pośredników lektury okazuje się kluczowy również dlatego, że świat literatury poznawali za pośrednictwem nie polskich, ale angielskich i amerykańskich lektur, takich jak *Harry Potter*, *Zmierzch* czy *Igrzyska śmierci*. To one stanowią dla nich główny punkt odniesienia²⁴. Być może dlatego (r)ewolucja literatury młodzieżowej za-

²⁴ Weronika Anna Marczak jako swoje główne inspiracje wymieniła *Harry’ego Pottera*, *Zmierzch* i *Pamiętniki wampirów* (Szot, 2023).

częła się w Polsce dopiero w pandemii – to wtedy dorosło pierwsze pokolenie Polaków wychowanych na young adult, które w ostatnich latach zaczęło przekładać model znany z anglojęzycznych tekstów na polski grunt.

Jedną z najważniejszych przyczyn przemian w literaturze młodzieżowej obecnej na polskim rynku książki okazuje się także czynnik w postaci ekspozycji na nowego rodzaju treści. Jak wskazuje Marciniak (2021, s. 140–141), na przekształcenia tej kategorii wpływ mogło mieć przede wszystkim poszerzenie się grupy docelowej YA, spowodowane m.in. popularnością *Harry’ego Pottera* czy wzrostem jakości publikowanych tekstów, jak również pojawienie się zróżnicowania gatunkowego, rozszerzenie lubianych światów w kierunku francyz i fan fiction²⁵ czy rozwój mediów książkowych. Ten ostatni aspekt wydaje się szczególnie ważny – firma McKinsey w badaniach nad pokoleniem Z (czyli, według tego przedsiębiorstwa, osobami urodzonymi między 1995 a 2010 rokiem i tym samym obecnymi czytelnikami literatury młodzieżowej²⁶) wskazała, że dla tej grupy kluczowe jest funkcjonowanie w środowisku hybrydycznym, łączącym sfery cyfrową i rzeczywistą (np. czytanie książki popularnej w mediach społecznościowych; Francis, Hoefel, 2018). Stosując terminologię Jenkinsa (2006/2007), zjawisko to można nazwać potrzebą kultury konwergencyjnej, przy czym badacz rozumie konwergencję jako „przepływ treści pomiędzy różnymi platformami medialnymi, współpracę różnych przemysłów medialnych oraz migracyjne zachowania odbiorców mediów, którzy dotrą niemal wszędzie, poszukując takiej rozrywki, na jaką mają ochotę” (s. 9). Innymi słowy, młodym czytelnikom nie wystarczy już tylko sam tekst: by dana książka stała się dla nich ważna, należy zapewnić im przekaz wykraczający poza sam proces czytania.

Wiedza na temat wyników analiz nad pokoleniem Z okazuje się znaczącym kontekstem rozważań dotyczących jej kultury czytelniczej, potrzebnym do pełnego zrozumienia, czego od literatury młodzieżowej oczekują współczesni nastolatki. Badacze stojący za raportem *Trend Impact YOUTH* (Gębarowska, Warzybok, Zajączkowska, Siwiński, Gawlik, Wołczyk, Kus, Janik, Grybś-Kabocik, Matuszak, Bułanow, Oszczyk, Krakowiak, Zamojska, Sieczkowski, Czajkowska, Prokopiuk, Król, Jaworska, Kowalczuk, 2024) określili

²⁵ Ciekawym przykładem wpływu fan fiction na rodzimą literaturę młodzieżową jest powieść *Fanfik* Natalii Osińskiej z 2016 roku (Wydawnictwo Krytyki Politycznej), jak również jej kontynuacje *Slash* (ten sam wydawca, 2017) i *Fluff* (Agora, 2019) oraz ekranizacja Netflixa z 2023 roku (na temat powieści pisze np. Bogusz Malec, 2017).

²⁶ McKinsey stosuje przedział o dwa lata krótszy od najpopularniejszego (tzn. 1995–2012), którego używa m.in. badaczka idei pokoleń Jean Twenge (2023).

trendy widoczne wśród młodych wspólnym mianem „YOU DO YOU” (s. 5), czyli skupieniem się na sobie, swoich potrzebach, marzeniach czy planach. Ta grupa wiekowa ceni sobie możliwość indywidualnej ekspresji i funkcjonowanie poza odgórnymi podziałami, co na rynku wydawniczym objawia się m.in. w postaci poczucia, że książka stanowi nie tylko przedmiot, lecz także reprezentację jej czytelnika (Rozaki, 2023, s. 6). Dla młodych liczą się relacje „tworzone z ludźmi, z którymi można dzielić wspólne pasje i zainteresowania” (Gębarowska, Warzybok, Zajązkowska, Siwiński, Gawlik, Wołczyk, Kus, Janik, Grybś-Kabocik, Matuszak, Bułanow, Oszczyk, Krakowiak, Zamojska, Sieczkowski, Czajkowska, Prokopiuk, Król, Jaworska, Kowalczuk, 2024), dlatego też chętnie angażują się oni w społeczności takie jak BookTok czy Bookstagram. Jak pokazują dane McKinsey (Francis, Hoefel, 2018), przedstawiciele pokolenia Z potrafią mobilizować się na rzecz wspólnej sprawy (np. przekonania wydawnictwa do wznowienia popularnego kiedyś cyklu). Wierzą w rozwiązywanie problemów za pomocą dialogu – widać to chociażby w książkach młodzieżowych na ważne społecznie tematy, takich jak te z uniwersum *Heartstoppera* Alice Oseman (2018–2023; wyd. pol. – Jaguar, 2021–2023). Do wszelkich instytucji (m.in. firm) współcześni nastolatki podchodzą natomiast w sposób analityczny i pragmatyczny, dlatego przekonanie ich do zakupu danej pozycji jest dużo trudniejszym zadaniem niż w przypadku innych grup wiekowych. Młodzi okazują się też bardziej otwarci i wykazują większą akceptację dla inności niż poprzednie pokolenia (Gębarowska, Warzybok, Zajązkowska, Siwiński, Gawlik, Wołczyk, Kus, Janik, Grybś-Kabocik, Matuszak, Bułanow, Oszczyk, Krakowiak, Zamojska, Sieczkowski, Czajkowska, Prokopiuk, Król, Jaworska, Kowalczuk, 2024), co może wyjaśniać, dlaczego w ostatnich latach YA otworzyło się na reprezentację osób queer, różnorodnych rasowo i etnicznie oraz z niepełnosprawnością²⁷.

Twórcy raportu McKinsey (2018) podkreślają, że dorastający czytelnicy całe swoje życie funkcjonują w świecie konsumpcji, ale rozumieją ją inaczej, niż czyniły to poprzednie pokolenia – satysfakcję daje im nie ideologia czy posiadanie przedmiotów, ale dostęp do różnego rodzaju treści i możliwość

²⁷ Kampanie mające na celu wprowadzenie większej różnorodności [*diversity*] w literaturze dla nastolatków i w świecie jej wydawców rozpoczęły się na dużą skalę w reakcji na panel dyskusyjny na temat YA na BookConie w 2014 roku, którego wszyscy uczestnicy byli białymi cis mężczyznami. Rok później opracowano pierwszy raport na temat różnorodności na rynku wydawniczym autorstwa Lee & Low Books, który opublikowano w styczniu 2016. W raporcie opracowanym w 2019, a opublikowanym przez Lee & Low Books 28 stycznia 2020 roku wskazano, że sytuacja zmienia się na korzyść wprowadzenia marginalizowanych autorów do głównego nurtu.

ich personalizacji. Dlatego też ich dobór lektur nie opiera się na określonym kanonie, a przynajmniej nie na kanonie w tradycyjnym tego słowa znaczeniu (Hughes, 2017). Inspirowani obiegiem rówieśniczym i internetowym (Zasacka, 2014), młodzi dorośli w swoich zestawieniach *must-reads* umieszczają przede wszystkim to, co zauważą na listach bestsellerów czy na BookToku. W efekcie ich pamięć kulturowa okazuje się stosunkowo krótka, a przy tym wyjątkowo podatna na zmiany (Hughes, 2017, s. 14).

Należy zwrócić uwagę na jeszcze jeden fakt związany z grupą docelową YA. Jako że składa się ona głównie z kobiet (potwierdzają to chociażby raporty Instytutu Badań Edukacyjnych, np. Bulkowski, Kaźmierczak, 2023; Zasacka, 2020), literatura młodzieżowa odzwierciedla przede wszystkim ich czytelniczy *modus operandi*. Nie idzie tu tylko o fakt, że Polki chętnie sięgają zarówno po literaturę obyczajową, jak i fantastykę, co wpływa na różnorodność dostępnych na rynku książek. Mam tu na myśli przede wszystkim sposób, w jaki czytają. Jak podkreśla Zofia Zasacka (2020, s. 161), kobiety doceniają głównie te lektury, które pozwalają zaangażować się w opowieść, a także utożsamić z bohaterami. Ich ulubione historie to te, które potrafią wzruszyć i wzbudzić empatię. Najbardziej znaczące wydaje się to, że dla płci żeńskiej czytanie jest zjawiskiem społecznosciowym, opartym na wspólnym przeżywaniu lektur (s. 191). Współcześnie potrzeba wspólnego czytania może wynikać jednak nie tylko z płciowych preferencji względem lektury: Justyna Suchecka w rozmowie z Karoliną Lewestam (2023) jako inną potencjalną przyczynę aktywności tego typu zaproponowała odpowiedź na odczuwaną przez wielu nastolatków samotność²⁸. Tworzenie społeczności wokół z natury samotniczego czytania i pisanie może nie tylko dawać poczucie przynależności, lecz także rozwiązywać często sygnalizowany problem związany z brakiem osób zainteresowanych lekturą w bliskim otoczeniu²⁹.

Bezpośrednią konsekwencją społecznosciowego postrzegania procesu czytania jest również rozwój kultury partycypacyjnej w rozumieniu Jenkinsa (Clinton, Jenkins, Purushotma, Robison, Weigel, 2005). Kultura uczestnictwa, gdyż tak brzmi alternatywne polskie tłumaczenie tego pojęcia, wiąże się

²⁸ Na samotność jako jeden z głównych problemów współczesnej młodzieży wskazują chociażby autorzy raportów *MŁODE GŁOWY* (Dębski, Flis, 2023) i *Trend Impact YOUTH* (Gębarowska, Warzybok, Zajączkowska, Siwiński, Gawlik, Wołczyk, Kus, Janik, Grybś-Kabocik, Matuszak, Bułanow, Oszczyk, Krakowiak, Zamojska, Sieczkowski, Czajkowska, Prokopiuk, Król, Jaworska, Kowalczyk, 2024).

²⁹ Trudność ze znalezieniem osób dzielących pasję do lektury jest przez wielu influencerów wymieniana jako główna przyczyna założenia książkowego konta (Popławska, 2021, s. 14–15).

z rezygnacją z tradycyjnego podziału na nadawcę i odbiorcę treści. W nowym świecie liczy się przede wszystkim możliwość ekspresji i zaangażowania przy relatywnie niskim progu wejścia (np. nakręcenie tiktoka nie wymaga od czytelnika zaawansowanych umiejętności ani specjalistycznego sprzętu), wsparcie w odniesieniu do tworzenia i dzielenia się swoimi dziełami (co widać chociażby na Wattpadzie), przekazywanie wiedzy mniej doświadczonym przez autorytety (czynią to choćby wydawcy edukujący na tematy związane z Miesiącem Dumy), a także poczucie wpływu na rzeczywistość i więzi między członkami społeczności (s. 3). Dlatego też w kulturze partycypacyjnej często stosuje się metody takie jak wspólne rozwiązywanie problemów (np. wybieranie ostatecznej wersji okładki danej książki w głosowaniu na mediach społecznościowych), afiliacje, czyli formalne i nieoficjalne systemy przynależności (np. czytanie tych samych książek co TikTok Book Club czy Hot Coffee Book Club w określonym miesiącu³⁰), ekspresje w postaci tworzenia związanych z danym elementem kultury mediów (np. fan fiction czy memów) oraz cyrkulacje jako środki, za pomocą których dokonuje się wymiany treści (np. podcasty o książkach; s. 3). Być może to właśnie wykorzystanie przez platformę Wattpad elementów kultury partycypacyjnej sprawiło, że książki stamtąd pochodzące są obecnie tak popularne – w ich przypadku liczy się bowiem nie tylko proces czytania, lecz także pisanie i wpływania na tworzenie.

Chciałabym wrócić jeszcze do opisanych przez lektur realizujących opisany przez Rogowicz (2017) PRL-owski model literatury młodzieżowej. Ostatnią z przyczyn niechęci polskich czytelników do powieści pisanych przed 1989 roku jest bowiem niewyjaśniona jeszcze przeze mnie niszczość. Rogowicz stwierdziła, że rodzima literatura młodzieżowa nie może rozwinąć się w naszym kraju, ponieważ brakuje w niej tekstów łączących w sobie aktualność, przystępność i rozpoznawalność. Siedem lat po publikacji jej artykułu, w dobie

³⁰ TikTok Book Club (TTBC) – kolektyw polskich influencerów książkowych o imponujących zasięgach na Instagramie i TikToku (@antek_czyta, @podczytany, @książkowa.baba, @kingaxvss, @give.me.books), funkcjonujący od stycznia do lipca 2023 roku. Projekt polegał na comiesięcznych spotkaniach, podczas których grupa razem z gościem specjalnym omawiała na transmisjach typu *live* na TikToku wybraną premierę książkową. Ich działania miały duży wpływ na sprzedaż docenianych przez nich pozycji ze względu na wierną społeczność zaangażowaną w aktywność każdej z osób należących do inicjatywy. Hot Coffee Book Club (HCBC) prowadzony przez Nelę (@culturomaniaczka) od października 2023 roku przypomina za to Reese’s Book Club aktorki Reese Witherspoon – czytaniu książki miesiąca towarzyszą poświęcone jej kampanie w mediach społecznościowych, w których uczestniczą popularni bookinfluencerzy, a także wydarzenia tematyczne i konkursy. Klub ten ma nawet własny *merch* (m.in. torby czy bluzy).

Wattpada i młodzieżowych głosów spoza niego, stwierdzenie to nie jest już jednak uzasadnione. Polska literatura młodzieżowa w latach okołopandemicznych wyszła z cienia, znalazła swoją własną drogę i stała się ważnym elementem rynku wydawniczego.

Zakończenie

„Jeśli książka nie będzie oddawała dynamizmu tego świata, jeśli nie będzie przystawała do oczekiwań młodego pokolenia i jego psychicznych i intelektualnych potrzeb, zostanie wyparta z horyzontu doświadczeń” – pisał Leszczyński (2010, s. 209). Jego refleksja sprzed prawie 15 lat wydaje się szczególnie aktualna w kontekście współczesnym, gdy literatura młodzieżowa epoki PRL powoli przestaje funkcjonować w obiegu czytelniczym. W niniejszym artykule podjęłam próbę opisanie zjawiska, jakim było przejście od książek znanych rodzicom i dziadkom współczesnych nastolatków do tych, które czytają oni sami. Przejście to prawdopodobnie nie miałyby miejsca, gdyby nie transformacja ustrojowa, która na rynku książki przybrała postać prywatyzacji wydawnictw, uwolnienia literatury spod ograniczeń cenzury i zadania kresu obostrzeniom technicznym. Praprzyczyną amerykańskiej polskiego rynku wydawniczego – gdyż takie określenie należy tu zastosować, wzięwszy pod uwagę, że to w większości z tego kraju pochodzą tak książki uznawane za wzór young adult, jak również terminologia branżowa czy nomenklatura stosowana przez influencerów – było pojawienie się przekładów megabestsellerów (*Harry’ego Pottera* J. K. Rowling, *Zmierzchu* Stephenie Meyer, *Igrzysk śmierci* Suzanne Collins i powieści Johna Greena). Osoby wychowane na ich lekturze rozpoczęły rewolucję literatury młodzieżowej: rozwój wydawnictw rozumianych nie jako instytucje kultury, lecz jako marki, ustanowienie Book-Toka najbardziej znaczącym medium książkowym oraz wprowadzenie na rynek nowych polskich autorów (przede wszystkim z Wattpada). Wskutek tych zmian segment powieści dla nastolatków w 2023 roku wygląda zupełnie inaczej niż jeszcze kilka lat temu.

Do zmiany literatury młodzieżowej przyczyniły się przeobrażenia wrażliwości młodych czytelników, z którymi związane było poczucie dezaktualizacji, opresyjności i niszowości literatury modelu PRL. Rozwiązaniem sytuacji okazało się odejście twórców i pośredników (wydawców, influencerów) od roli mentorów na rzecz towarzyszy czytelniczej podróży. Ta decyzja, jak również zastosowanie przez rynek książki metod, które można analizować za pomocą teorii kultury partycypacyjnej i konwergencyjnej, okazały się odpowiadać pokoleniu Z, rozumiejącemu czytanie jako czynność społecznościową.

Na koniec moich rozważań pozostawiłam jeszcze jedno pytanie: co dalej? Jeśli mowa o mediach społecznościowych, BookTok zaczyna mieć coraz większy wpływ na literaturę dla starszych czytelników³¹, a zjawiska zaprezentowane w niniejszym artykule stają się udziałem książek dla dorosłych. Mimo to YA wciąż ma się dobrze – zarówno w Polsce, jak i na świecie nadal pojawiają się nowe bestsellerowe tytuły autorstwa znanych pisarzy i debiutantów. Nie zmienia to jednak faktu, że w ciągu kilku najbliższych lat rynek książek dla młodzieży może znów spowolnić. Czy będzie to równoznaczne z całkowitym kryzysem? Odpowiedź najprawdopodobniej brzmi: nie, ponieważ doświadczenie wydawców z USA pokazuje, że nowe sukcesy przychodzą falami, wraz z banalizacją dotychczasowych form i pojawianiem się nowych (Cart, 2022). Jedno można stwierdzić z pewnością – nie cofniemy się do czasów, gdy autor był dla czytelnika mentorem, a media społecznościowe nie miały znaczenia dla rynku książki. Rewolucja na rynku literatury młodzieżowej już nastąpiła, a jej konsekwencje będą trwałe. To, w jakim kierunku będzie ewoluować young adult, zależy od autorów, wydawnictw i, co najważniejsze – czytelników.

Pytanie, co dalej, należy zadać również badaczom literatury. Segment powieści dla młodzieży wciąż jest mapą pełną białych plam. Warto rozpoznać na gruncie naukowym są tak współczesne lektury nastolatków (także te z Wattpada), jak przyczyny i konsekwencje ich pojawienia się na rynku. Rozważać je można za pomocą wielu perspektyw: literaturoznawczej, ale również socjologicznej, bibliologicznej, ekonomicznej, marketingowej czy psychologicznej. W ramach niniejszego artykułu podjęłam również próbę wykazania, że książki dla młodzieży da się (i należy) analizować w sposób interdyscyplinarny, czerpiąc chociażby z nauki o mediach czy teorii zarządzania. A badać je warto, ponieważ to one, obok pozycji dla młodszych grup wiekowych, są tym, co kształtuje nas jako czytelników – i nie tylko.

Bibliografia

Adamus, M. (2022, 24 września). „BookTok kazał mi to przeczytać”. *Krytyka Polityczna*. Pobrane 20 czerwca 2023 z: <https://krytykapolityczna.pl/kultura/czytaj-dalej/magdalena-adamus-booktok-co-czytaja-nastolatki/>.

³¹ „Sprzedaż początkowo koncentrowała się na pozycjach young adult, ale, jak wskazuje BookScan, BookTok staje się coraz potężniejszy w literaturze dla dorosłych. Romans to kolejna ważna kategoria, tuż za nią plasują się science fiction i fantasy. Ale nawet klasyki takie jak *Wichrowe Wzgórze* i *Wielki Gatsby* zyskują trochę tiktokowej miłości” (Harris, 2022); tłumaczenie autorki artykułu – Jadwigi Mik.

- Alter, A., Harris, E. A. (2023, 3 lipca). TikTok sells a lot of books: Now, its owner wants to publish them, too. *New York Times*. Pobrane 10 lipca 2023 z: <https://www.nytimes.com/2023/07/01/books/tiktok-book-publishing-bytedance.html>.
- Arzbaeher, L. (2023, 18 lipca). 10 books you didn't know started out as fan fiction, from *Twilight* to *Star Wars*-inspired stories. *Business Insider*. Pobrane 15 czerwca 2023 z: <https://www.businessinsider.com/guides/learning/fanfiction-books?r=US&IR=T#after-by-anna-todd-4>.
- Bulkowski, K., Kaźmierczak, J. (2023). *Przeczytać i zrozumieć. Wyniki międzynarodowego badania osiągnięć czwartoklasistów w czytaniu – PIRLS 2021*. Instytut Badań Edukacyjnych.
- Całek, A., Olkusz, K., Korczak, A., Skowera, M. (2017). Ta dziwna instytucja zwana fantastyką młodzieżową. *Creatio Fantastica*, 56(1), s. 115–125.
- Cart, M. (2022). *Young adult literature: From romance to realism* (wyd. 4). ALA Neal-Schuman.
- Cerézo, A. (2023, 28 czerwca). From fan fiction to TikTok: Long live the microgenre. *Book Riot*. Pobrane 15 czerwca 2023 z: <https://bookriot.com/from-fan-fiction-to-tiktok-long-live-the-microgenre/>.
- Chymkowski, R., Koryś, I., Zasacka, Z. (2024). *Stan czytelnictwa książek w Polsce w 2023 roku*. Biblioteka Narodowa.
- Chymkowski, R., Zasacka, Z. (2021). *Stan czytelnictwa w Polsce w 2020 roku*. Biblioteka Narodowa.
- Clinton, K., Jenkins, H., Purushotma, R., Robison, A., Weigel, M. (2005). *Confronting the challenge of participatory culture: Media education for the 21st Century*. MIT Press.
- Curcic, D. (2023, 30 stycznia). Young adult book sales statistics. *WordsRated*. Pobrane 10 sierpnia 2024 z: <https://wordsrated.com/young-adult-book-sales/>.
- Cykorz, K. (2022, 16 października). Mili młodzi ludzie. *Dwutygodnik*. Pobrane 10 czerwca 2023 z: <https://www.dwutygodnik.com/arttykul/10458-mili-mlodzi-ludzie.html>.
- Czytelnia Wydaje Nam Się. (2023). Pobrane 20 maja 2023 z: <https://www.facebook.com/groups/czytelniawns/>.
- Deahl, R., Rosen, J. (2012, 14 grudnia). New adult: Needless marketing-speak or valued subgenre?. *Publishers Weekly*. Pobrane 30 maja 2023 z: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/publishing-and-marketing/article/55164-new-adult-needless-marketing-speak-or-valued-subgenre.html>.
- De Leon, R. (2022, 31 grudnia). TikTok figured out an easy way to recommend books: The results were dubious. *Slate*. Pobrane 15 czerwca 2023 z: <https://slate.com/culture/2022/12/booktok-trope-sales-romance-fantasy-genre.html>.
- Dębski, M., Flis, J. (2023). *MŁODE GŁOWY. Otwarcie o zdrowiu psychicznym. Raport z badania dotyczącego zdrowia psychicznego, poczucia własnej wartości i sprawczości wśród młodych ludzi w Polsce*. Fundacja Unaweza.

- Donahue, D. (2013, 15 kwietnia). New adult fiction is the hot new category in books. *USA Today*. Pobrane 15 czerwca 2023 z: <https://eu.usatoday.com/story/life/books/2013/04/15/new-adult-genre-is-the-hottest-category-in-book-publishing/2022707/>.
- Dyrda, W. (2022, 23 września). Historia marki We need YA, czyli jak to się zaczęło?. *We need YA*. Pobrane 20 maja 2023 z: <https://wenedya.pl/2022/09/23/historia-we-need-ya/>.
- Ellis, M. (2024, 26 lutego). Harry Potter fan fic *Manacled* has the internet under its spell. How author SenLinYu turned it into a book deal. *USA Today*. Pobrane 10 sierpnia 2024 z: <https://www.today.com/popculture/books/manacled-senlinyu-alchemised-interview-rcna138822>.
- Farshore, HarperCollins Children's Books. (2024). *The Farshore and HarperCollins Children's Books annual review of children's reading for pleasure, 2024*. Pobrane 10 sierpnia 2024 z: <https://www.farshore.co.uk/wp-content/uploads/sites/46/2024/04/The-Farshore-and-HCCB-Annual-Review-of-Childrens-Reading-for-Pleasure-1.pdf>.
- Faulstich, W. (2019). Teoria systemu społecznego obiegu literatury (K. Kozłowski, M. Kasprzyk, tłum.). *Przestrzenie Teorii*, 32, 435–451. (wyd. oryg. 2000).
- Flood, A. (2021, 25 czerwca). The rise of BookTok: meet the teen influencers pushing books up the charts. *The Guardian*. Pobrane 20 maja 2023 z: <https://www.theguardian.com/books/2021/jun/25/the-rise-of-booktok-meet-the-teen-influencers-pushing-books-up-the-charts>.
- Francis, T., Hoefel, F. (2018, 12 listopada). „True Gen”: Generation Z and its implications for companies. *McKinsey*. Pobrane 15 czerwca 2023 z: https://www.mckinsey.com/industries/consumer-packaged-goods/our-insights/true-gen-generation-z-and-its-implications-for-companies#.
- Gębarowska, A., Warzybok, A., Zajązkowska, B., Siwiński, K., Gawlik, K., Wołczyk, E., Kus, E., Janik, K., Grybś-Kabocik, M., Matuszak, J., Bułanow, M., Oszczyk, F., Krakowiak, M., Zamojska, W., Sieczkowski, S., Czajkowska, A., Prokopiuk, A., Król, J., Jaworska, M., Staniszevska, P., Ogłaza, T., Osip-Krystek, A., Łebkowska, A., Gierasimiuk, J., Banach, M., Kacpura, J., Detlaf, T., Zdrodowski, D., Chomentowska, G., Koprowska, M., Niżnik-Chojnowska, W., Cembala, S., Kubica-Ścieszko, E., Idzik, P., Kowalczyk, A. (2024). *Trend impact YOUTH. Przez pryzmat młodych*. PTBRiO.
- Gołębiowska, A. T. (2023, 22 kwietnia). Młodzież czyta coraz więcej. Biblioteka Narodowa publikuje raport o stanie czytelnictwa w 2022 roku. *Niestatystyczny*. Pobrane 20 czerwca 2023 z: <https://niestatystyczny.pl/2023/04/22/mlodzicz-czyta-coraz-wiecej-biblioteka-narodowa-publickuje-raport-o-stanie-czytelnictwa-w-2022-roku/>.
- Harris, E. A. (2022, 6 lipca). How TikTok became a best-selling machine. *New York Times*. Pobrane 20 maja 2023 z: <https://www.nytimes.com/2022/07/01/books/tiktok-books-booktok.html>.

- Haupt, A. (2018, 24 grudnia). How *The Outsiders*, *Harry Potter* and *The Hunger Games* transformed YA fiction. *The Washington Post*. Pobrane 20 marca 2023 z: https://www.washingtonpost.com/entertainment/books/how-the-outsiders-harry-potter-and-the-hunger-games-transformed-ya-fiction/2018/12/24/525157da-03c8-11e9-9122-82e98f91ee6f_story.html.
- Heska-Kwaśniewicz, K., Tałuć, K. (2013). Wstęp. W: K. Heska-Kwaśniewicz, K. Tałuć (red), *Literatura dla dzieci i młodzieży (1945–1989). Tom 3.* (s. 7–13). Wydawnictwo UŚ.
- Hughes, M. (2017). *BookTube and the formation of the young adult canon*. Portland State University.
- Jankowicz, G., Maręcki, P., Pałęcka, A., Sowa, J., Warczok, T. (2014). *Literatura polska po 1989 r. w świetle teorii Pierre’a Bourdieu. Raport z badań*. Korporacja Ha!art.
- Jenkins H. (2007). *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów* (J. Nowak, tłum.). Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne. (wyd. oryg. 2006).
- Kois, D. (2023, 9 maja). An interview with the author whose novel is rocketing up the Amazon charts thanks to a tweet from someone called „Bigolas Dickolas”. *Slate*. Pobrane 20 maja 2023 z: <https://slate.com/culture/2023/05/amal-el-mohtar-bigolas-dickolas-tweet-interview.html>.
- Lamba, M. (2014, 7 sierpnia). The key differences between middle grade vs young adult. *Writer’s Digest*. Pobrane 15 czerwca 2023 z: <https://www.writersdigest.com/write-better-fiction/the-key-differences-between-middle-grade-vs-young-adult>.
- Laskowska, J. (2017). Rynek książki dla dzieci i młodzieży w Polsce. *Jednak książki*, 7, 201–210.
- Lee & Low Books. (2016, 26 stycznia). *Where is the diversity in publishing? The 2015 Diversity Baseline Survey results*. Pobrane 22 maja 2023 z: <https://blog.leeandlow.com/2016/01/26/where-is-the-diversity-in-publishing-the-2015-diversity-baseline-survey-results/>.
- Lee & Low Books. (2020, 28 stycznia). *Where is the diversity in publishing? The 2019 Diversity Baseline Survey results*. Pobrane 22 maja 2023 z: <https://blog.leeandlow.com/2020/01/28/2019diversitybaselinesurvey/>.
- Leszczyński, G. (2010). *Bunt czytelników. Proza inicjacyjna intergeneracji*. Wydawnictwo SBP.
- Lewestam, K. (2023, 6 czerwca). Nastolatki czytają! Tylko co?. *Pismo*. Pobrane 20 czerwca 2023 z: <https://magazynpismo.pl/kultura/wokolksiazek/karolina-lewestam-literatura-young-adults/?seo=pw>.
- Maher, J. (2022, 20 października). Frankfurt Book Fair 2022: „Romantasy” and revelry on the Fair floor. *Publishers Weekly*. Pobrane 20 maja 2023 z: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/international/frankfurt-book-fair/article/90-668-frankfurt-book-fair-2022-romantasy-and-revelry-on-the-fair-floor.html>.

- Malec, B. (2017). Ludzie są jak fan fiction. Na przykładzie *Fanfika* Natalii Osińskiej. *Artes Humanae*, 2, 175–189.
- Marciniak, S. (2021). Zmiany i perspektywy rozwoju polskiego rynku literatury dla młodzieży. *Toruńskie Studia Bibliologiczne*, 14(2[27]), 125–156.
- Maughan, S. (2019, 13 września). Taking middle grade to market. *Publishers Weekly*. Pobrane 15 czerwca 2023 z: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrens-industry-news/article/81174-taking-middle-grade-to-market.html>.
- McKinsey. (2022, 29 listopada). *Three realities busting the Gen Z attention span myth*. Pobrane 15 maja 2023 z: <https://www.mckinsey.com/~media/mckinsey/email/genz/2022/11/29/2022-11-29b.html>.
- Mendruń, R. (2024). NIQ Webinar. Rynek książek w Polsce i na świecie według BookScan. *LinkedIn*. Pobrane 10 sierpnia 2024 z: <https://lnkd.in/dKHSwgGr>.
- Naughton J. (2014, 11 lipca). New adult: A book category for twentysomethings by twentysomethings. *Publishers Weekly*. Pobrane 4 maja 2023 z: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/publisher-news/article/63285-new-adult-matures.html>.
- Niesporek-Szamburska, B. (2009). Przekłady literatury dla dzieci i młodzieży – między przekazem wielokulturowym a zunifikowanym. W: K. Heska-Kwaśniewicz, K. Tałuc (red.), *Literatura dla dzieci i młodzieży (po roku 1980)* (s. 46–71). Wydawnictwo UŚ.
- Northall, G. (2023, 16 lutego). How BookTok revolutionised the romance genre. *Professional Writing Academy*. Pobrane 20 maja 2023 z: <https://www.profwritingacademy.com/how-booktok-revolutionised-the-romance-genre>.
- O’Sullivan, J. (2023, 13 października). Who is YA for? Editors discuss the category’s shifting boundaries. *Publishers Weekly*. Pobrane 10 sierpnia 2024 z: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrens-industry-news/article/93417-who-is-ya-for.html>.
- Pawłowska-Tomczak, J. (2023, 16 lutego). Jak sprzedawać kulturę w sieci? – wywiad z Łukaszem Kierusem, prezesem zarządu Glosel sp. z o.o. sp. k. *Ecomersy*. Pobrane 15 czerwca 2023 z: <https://ecomersy.pl/jak-sprzedawac-kulture-w-sieci-wywiad-z-lukaszem-kierusem-prezesem-zarzadu-glosel-sp-z-oo-sp-k>.
- Pioneers (2023). #BookTok takes over Frankfurt. Pobrane 10 sierpnia 2024 z: <https://www.pioneers.agency/work/booktok-takes-over-frankfurt>.
- Popławska, P. (2021). *BookTube jako sieć gatunków. Analiza z perspektywy retorycznej krytyki gatunkowej* [nieopublikowana praca magisterska]. Uniwersytet Warszawski.
- Poznańskie Targi Książki. (2023, 2 lutego). *Strefa BookTokerów na Poznańskich Targach Książki*. Pobrane 15 czerwca 2023 z: <https://targikszazki.pl/pl/aktualnosci/strefa-booktokerow-na-poznanskich-targach-ksiazki/>.

- Pytlos, B. (2017). Serie wydawnicze literatury dla dzieci i młodzieży w latach 1990–2015 na podstawie wybranych wydawnictw. W: K. Tałuc (red), *Literatura dla dzieci i młodzieży. Tom 5* (s. 231–253). Wydawnictwo UŚ.
- Rogowicz, K. (2017). Literatura dla młodzieży – między popularnością a dydaktyzmem. *Z Teorii i Praktyki Dydaktycznej Języka Polskiego*, 26, 89–98.
- Rogowicz, K. (2018). BookTube. Młodzi dorośli o książkach i literaturze. *Z Teorii i Praktyki Dydaktycznej Języka Polskiego*, 27, 93–100.
- Rowe, A. (2018, 26 czerwca). Why Beth Reekles is the Wattpad success story behind Netflix hit *The Kissing Booth*. *Forbes*. Pobrane 21 marca 2024 z: <https://www.forbes.com/sites/adamrowe/2018/06/26/why-beth-reekles-is-the-wattpad-success-story-behind-netflix-hit-the-kissing-booth/?sh=6835868a28d5>.
- Rozaki, E. (2023). *Reading between the likes: The influence of BookTok on reading culture*. Utrecht University.
- Rybak, A. (2023, 17 maja). Poczuj się jak influencer w strefie #booktok na Targach Książki i Mediów Vivelo 2023. *Eska*. Pobrane 15 czerwca 2023 z: <https://www.eska.pl/news/poczuj-sie-jak-influencer-w-strefie-booktok-na-targach-ksiazki-i-mediow-vivelo-2023-aa-hUk8-vztT-cEju.html>.
- School Library Journal. (2021, 13 kwietnia). *YA goes adulting: 14 crossover titles with older teen characters*. Pobrane 15 czerwca 2023 z: <https://www.slj.com/story/14-crossover-ya-titles-with-older-teen-characters>.
- Shaffi, S. (2022, 15 sierpnia). Reader, I followed them: TikTok expands its content to tap into the BookTok phenomenon. *The Guardian*. Pobrane 15 czerwca 2023 z: <https://www.theguardian.com/books/2022/aug/15/reader-i-followed-them-tiktok-expands-its-content-to-tap-into-the-booktok-phenomenon>.
- Siuda, P. (2007). Fanfiction – przejaw medialnych fandomów. W: W. Gruszczyński, A. Hebda (red.), *Człowiek a media. Obserwacje – wizje – obawy* (s. 143–157). Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR.
- Sobolewska, J. (2022, 7 sierpnia). Młodzież nic nie czyta? Nieprawda! Wystarczy zajrzeć do księgarni. *Polityka*. Pobrane 15 maja 2023 z: <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/kultura/2175581,1,mlodziej-nic-nie-czyta-nieprawda-wystarczy-zajrzec-do-ksiegarni.read>.
- Sobolewska, J. (2023, 17 marca). *Rodzina Monet*. Nowy hit literatury młodzieżowej. Nieco lepszy niż Pizgacz. *Polityka*. Pobrane 30 maja 2023 z: <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/kultura/2204788,1,rodzina-monet-nowy-hit-literatury-mlodziejowej-nieco-lepszy-niz-pizgacz.read>.
- Szot, W. (2023, 17 marca). Nie piszę na zamówienie czytelników, piszę na Wattpadzie. Sagę Weroniki Marczak czytają tysiące. *Wyborcza*. Pobrane 20 maja 2023 z: <https://wyborcza.pl/7,75517,29537143,mlodzi-ludzie-maja-awersje-do-polski.html>.
- Szyłło A. (2023, 2 czerwca). Booktokerki to niepoważne nastolatki? Jedno zdjęcie z książką w wannie podniosło Rusinkowi sprzedaż o 10 tysięcy. *Wyborcza*. Pobrane

5 czerwca 2023 z: https://wyborcza.pl/magazyn/7,124059,29822817,booktokerki-to-niepowazne-nastolatki-jedno-zdjecie-z-ksiazka.html#S.embed_link-K.C.B.1-L.7.zw.

Szymczak, R. (2023, 3 marca). Jak Pizgacz podbiła polską literaturę? Fenomen *Start a fire*. Empik. Pobrane 10 czerwca 2023 z: <https://www.empik.com/pasje/jak-pizgacz-podbila-polska-literature-fenomen-start-a-fire,130637,a>.

Tenderenda-Ożóg, E. (2023, 16 lutego). 150-proc. wzrost zainteresowania książkami Young Adult w Empiku. *Rynek książki*. Pobrane 20 marca 2023 z: <https://rynek-ksiazki.pl/aktualnosci/150-proc-wzrost-zainteresowania-ksiazkami-young-adult-w-empiku/>.

Tkaczyk, P. (2011). *Zakamarki marki*. Helion.

Twenge, J. (2023). *Pokolenia. Prawdziwe różnice między pokoleniami X, Y, Z, baby boomersami i cichym pokoleniem oraz co one oznaczają dla przyszłości zachodniego świata*. (A. Nowak-Młynikowska, tłum.). Smak Słowa. (wyd. oryg. 2023)

VichthoriaAnneScarlet. (2023, 18 lipca). [Opinia o *Tego lata stałam się piękna* Jenny Han]. *Lubimyczytać*. Pobrane 19 lipca 2023 z: <https://lubimyczytac.pl/ksiazka/tego-lata-stalam-sie-piekna/opinia/71432468>.

Wattpad Brand Partnerships. (2019, 27 marca). *The story of After from Wattpad to Hollywood*. Pobrane 21 marca 2024 z: <https://brands.wattpad.com/insights/the-story-of-after-from-wattpad-to-hollywood>.

We need YA. (2018). *O nas*. Pobrane 20 maja 2023 z: <https://wenedya.pl/o-nas/>.

Wydawnictwo Jaguar. (2023). *Kraków, Warszawa, znikające bilety, marzenia o spotkaniu, to wszystko się dzieje i wydarzy w kwietniu! Czekacie? Czekacie?*. Pobrane 15 czerwca 2023 r. z: <https://wydawnictwo-jaguar.pl/wydarzenie/163?slug=szalenstwo-w-zwiazku-z-przyjazdem-holly-black-do-polski>.

Zasacka, Z. (2014). *Czytelnictwo dzieci i młodzieży*. Instytut Badań Edukacyjnych.

Zasacka, Z. (2020). Czytelnictwo młodzieży szkolnej 2017. *Rocznik Biblioteki Narodowej*, 51, 11–242.

#PandoraGate – dziennikarze, którzy się poddali. Analiza przekazów profesjonalnych mediów internetowych o aferze pedofilskiej wśród polskich influencerów

Abstrakt:

Głównym celem artykułu jest zidentyfikowanie sposobu relacjonowania #PandoraGate przez media profesjonalne publikujące w internecie oraz sprawdzenie, czy media te pełnią funkcję edukacyjną i informacyjną, przekazując rzetelnie wiadomości z mediów społecznościowych starszym odbiorcom. Cel zrealizowano za pomocą badania netnograficznego oraz analizy zawartości. W wyniku badań ustalono, że informacje o #PandoraGate słabo przenikają z mediów społecznościowych do mediów profesjonalnych, które nie są w stanie odegrać roli łącznika między pokoleniami.

Słowa kluczowe:

media profesjonalne, media społecznościowe, #PandoraGate, YouTube

#PandoraGate – Journalists Who Gave Up: Analysis of Messages in Professional Online Media Coverage of the Paedophilia Scandal Among Polish Influencers

Abstract:

The main goal of the article is to identify how professional media report on #PandoraGate and to examine whether these media serve an educational and informational role by reliably transmitting news from social media to older audiences. The goal was achieved using a netnographic study and content analysis. The research found that information about #PandoraGate barely transfers from social media to professional media, which are unable to act as a link between generations.

Key words:

professional media, social media, #PandoraGate, YouTube

* Agnieszka Całek – dr, pracuje w Instytucie Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej na Wydziale Zarządzania i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie. Jej zainteresowania naukowe koncentrują się na opowieści transmedialnej, mediach społecznościowych oraz kulturze cyfrowej i serialach nowej generacji. Kontakt: agnieszka.calek@uj.edu.pl.

Wstęp

Świat mediów społecznościowych jest niezwykle złożony i nastrocza wielu problemów. Trudno dociec, co się w nim dzieje, i zrozumieć zachodzące tam procesy, jeśli nie jest się w nim zanurzonym. Naturalnie przychodzi to młodym użytkownikom sieci. Dla nich świat przepełniony nowymi technologiami, ekranami dotykowymi i wszechobecnym internetem jest środowiskiem, w którym się urodzili i socjalizowali. Nieco inaczej jest w przypadku starszych użytkowników. Dla tej grupy posługiwanie się social mediami i nowymi technologiami nie przychodzi naturalnie, bo nie dorastała w ich obecności, a także nie miała szansy się ich uczyć na żadnym etapie swojej edukacji formalnej. Tymczasem w mediach społecznościowych tworzą się zupełnie nowe problemy wymagające uwagi, szczególnie rodziców, nauczycieli, psychologów, pedagogów, prawodawców i służb (w tym przede wszystkim policji i prokuratury). Naturalnym łącznikiem między światem social mediów a opinią publiczną wydają się media profesjonalne, które realizując funkcję informacyjną i edukacyjną, mogłyby objaśniać sieciową rzeczywistość starszym odbiorcom.

Zgodnie z teorią porządku dnia (McCombs, 2004/2008; McCombs, Valenzuela, 2020) to media decydują o tematach, które są dyskutowane przez ich adresatów. W myśl zasady sformułowanej przez Maxwella McCombsa (2004/2008), media nie mówią odbiorcom, co mają myśleć, ale o czym mają myśleć. Zatem, by temat związany z siecią trafił do mediów profesjonalnych (zarówno cyfrowych, jak i analogowych), musi zostać przez zawodowych dziennikarzy, redaktorów, wydawców uznany za ważny. Redakcje mediów profesjonalnych z rzadka uznają zagadnienia z mediów społecznościowych za wystarczająco istotne, by traktować je poważnie i informować o nich w ogóle, a w szczególności na eksponowanych pozycjach na ekranach urządzeń swoich odbiorców¹. Sieciowe tematy najczęściej przenikające do mediów tradycyjnych i profesjonalnych mediów internetowych to zwykle zabawne zdarzenia nadające się np. na felietony typu „michałki”², prezentowane na końcu serwisów informacyjnych w ramach

¹ Wyjątek stanowią media branżowe zajmujące się marketingiem (np. Nowy Marketing, Marketing przy Kawie), które social media opisują w kategoriach nośnika treści promocyjnych. Również segment mediów plotkarskich podejmuje te tematy, ale raczej z perspektywy rozpoznawalnych osobowości internetowych, koncentrując się głównie na sprawach obyczajowych.

² „Michałki” to rodzaj krótkiego materiału dziennikarskiego (tekstowego, audio lub wideo), w którym dziennikarz w lekkiej formie prezentuje krótkie informacje i ciekawostki, najczęściej okraszone pewną dozą humoru.

infotainmentu³. Takie materiały wideo wykorzystują m.in. *Fakty TVN-u* i *Wydarzenia Polsatu*, gdzie zobaczyć można np. wiralowe treści z social mediów, pokazujące zabawne zdarzenia. Tematy poważne, jak zagrożenia w sieci, demoralizujące treści, nadużycia i przestępstwa internetowe, trafiają do mediów profesjonalnych rzadko, a ich realizacja budzi wątpliwości⁴. Częściej takie kwestie bywają podnoszone przez organizacje pozarządowe zajmujące się dziećmi i młodzieżą (np. Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę) lub wprost tematami dotyczącymi internetu (np. Fundacja Instytut Cyberbezpieczeństwa). Te jednak bez pomocy mediów nie mają dużej siły przebicia, gdyż kampanie społeczne, eksperckie analizy i badania, by trafić do szerokiego grona odbiorców, wymagają kanałów dystrybucji o dużych zasięgach. Strona internetowa i profile społecznościowe organizacji nie są wystarczająco skuteczne bez profesjonalnych mediów i zawodowych dziennikarzy.

W ostatnim kwartale 2023 roku przez media społecznościowe, głównie przez platformę YouTube, przetoczyła się najpoważniejsza jak dotąd afera – #PandoraGate – dotycząca pedofilii, jakiej mieli się dopuszczać influencerzy i inni twórcy internetowi wobec swoich fanek i fanów. Niniejsze opracowanie stanowi próbę zdefiniowania tego zjawiska, które dotąd – ze względu na jego aktualność – nie zostało poddane refleksji naukowej. Nazwa #PandoraGate, nadana sprawie przez internautów, składa się z trzech członów. Pierwszy to hashtag (#)⁵, który ułatwia wyszukiwanie treści w mediach społecznościowych. Drugi to „Pandora”, który wprost odnosi się do mitologicznej puszki Pandory,

³ Infotainment to rodzaj zawartości mediów łączący w sobie cechy informacji i rozrywki, od połączenia ang. *information* i *entertainment*.

⁴ Zdarza się, że sposób realizacji internetowych tematów przez tradycyjne telewizje staje się sieciowym memem. Tak było m.in. w przypadku programu interwencyjnego telewizji TVN *Uwaga! – Kontrowersyjne reality show Daniela Magicala* z 2017 roku (reporter: Grzegorz Kuczek, zdjęcia: Andrzej Starszewski, montaż: Marek Kempista). Twórcom zarzucano przede wszystkim niezrozumienie tematu patotwórczości i protekcyjalne potraktowanie młodych twórców internetowych, którzy zostali zaproszeni do programu w charakterze ekspertów. 13 października 2022 roku w programie interwencyjnym TVP *Sprawa dla reportera* wyemitowano odcinek, w którym wystąpił Krzysztof Kononowicz (osoba nieporadna życiowo i obciążona chorobami, która od lat jest wykorzystywana przez patotwórców na YouTube do zarabiania na transmisjach live). W produkcji pokazano też patologiczne materiały z udziałem gościa, co ostatecznie spowodowało reakcję Rzecznika Praw Obywatelskich i Krajowej Rady Radiofonii i Telewizji. Telewizji TVP zarzucano próbę podniesienia oglądalności takimi treściami i instrumentalne wykorzystanie Kononowicza.

⁵ Hashtag [*hashtag*] – oznaczenie treści w mediach społecznościowych składające się ze znaku # – hasz [*hash*] oraz kluczowego słowa lub frazy. Ułatwia przeszukiwanie treści, a także służy do celów promocyjnych, by twórcy mogli w ten sposób włączać swoje treści w kontekst popularnych w sieci haseł, rozpoznawalnych marek itp.

co miało sugerować, że przytaczane doniesienia to dopiero początek i się czeka mroczny czas wypływania kolejnych spraw, w których będą się pojawiały nazwiska znanych twórców rzekomo dopuszczających się nadużyć wobec dzieci. Człon „Gate” odnosi się do dużych afer medialnych, takich jak np. Watergate (od nazwy kompleksu budynków w Waszyngtonie) i Zippergate [Afera rozporkowa] (nazwa utworzona przez analogię), co z kolei miało wskazywać na zakresy i potencjalne skutki zjawiska. Zważywszy na wpływy oskarżanych przez internautów osób, które miały ogromne zasięgi w mediach społecznościowych, zagrożenie mogło dotyczyć naprawdę dużej liczby młodych użytkowników i użytkowniczek. I paradoksalnie nie ograniczało się ono jedynie do rzeczywistości sieciowej, a sięgało też do tej offline, ponieważ wskazywani jako sprawcy twórcy internetowi spotykali się ze swoimi odbiorcami na meetupach (złotach; wydarzeniach tematycznych przeznaczonych dla fanów) oraz na obozach dla dzieci i młodzieży⁶.

Ilekcję w niniejszym tekście mowa jest o #PandoraGate, dotyczy to afery pedofilskiej, która wybuchła w ostatnim kwartale 2023 roku w mediach społecznościowych, głównie na YouTube, wśród polskich użytkowników. Obejmuje tych wpływowych twórców internetowych (ok. 1 mln obserwujących w co najmniej jednym medium społecznościowym), w sprawach których internauci formułowali zarzuty dotyczące nadużyć seksualnych wobec osób poniżej 18. roku życia, przy czym kontakt pomiędzy domniemanymi sprawcą i ofiarą wynikał bezpośrednio z relacji idol – fan w społeczności sieciowej.

By zobrazować skalę zjawiska w social mediach, wykonano kwerendę internetową z użyciem zaawansowanych funkcji wyszukiwarki Google. Sprawdzono, ile treści opatrzonych hasztagiem #PandoraGate opublikowano w mediach społecznościowych od 3 października 2023 roku do 10 kwietnia 2024 roku. W samym serwisie YouTube znalazło się ponad 5,8 tys. filmów z tym oznaczeniem, na TikToku twórcy zamieścili 26,3 tys. filmów, na Facebooku 3,7 tys. wpisów, na Instagramie prawie 3,6 tys. postów, a na X (dawniej Twitter) ponad 15,5 tys. wpisów⁷.

⁶ Wielu twórców internetowych – samodzielnie lub w kolektywach – organizuje obozy dla dzieci i młodzieży. Jest to jeden ze sposobów na monetyzowanie sieciowej popularności. W czasie takich obozów uczestnicy mogą się spotykać ze swoimi idolami, integrować się między sobą, a także zdobywać nowe umiejętności na warsztatach czy szkoleniach, które się tam odbywają.

⁷ Dane pozyskane w oparciu o wyszukiwanie za pomocą Google z ograniczeniem do poszczególnych stron (komenda „site:”), a także za pomocą wewnętrznych wyszukiwarek mediów społecznościowych. Wszystkie przytoczone dane dotyczące liczby subskrypcji oraz wyświetleń pochodzą z dnia 10 kwietnia 2024.

Metodologia – netnografia i analiza zawartości

Niniejsza analiza jest próbą zdiagnozowania relacji między mediami społecznościowymi – rozumianymi tutaj jako przestrzeń, w której w największej mierze⁸ dochodziło do zdarzeń w ramach #PandoraGate – a profesjonalnymi mediami internetowymi, w których z kolei sytuacja była relacjonowana, wyjaśniana i komentowana przez zawodowych dziennikarzy szerokiego gronu odbiorców. Nie jest to więc w żadnym stopniu komparatystyka, również dlatego, że sposoby działania twórców w mediach społecznościowych i dziennikarzy w mediach profesjonalnych nie są porównywalne – ze względu na specyfikę celów i narzędzi komunikacji. Badanie ma zatem dwa poziomy – pierwszy, dzięki któremu możliwe jest nakreślenie sytuacji w mediach społecznościowych, i drugi, na którym analizowane są przekazy profesjonalnych mediów internetowych o opisanym fenomenie.

Część pierwsza badania ma charakter eksploracyjny i opiera się na mapowaniu #PandoraGate w sieci po to, by móc to zjawisko wstępnie scharakteryzować. Głównymi pytaniami badawczymi w tej części analizy są te najbardziej podstawowe: czym jest #PandoraGate?; kim są jej główni bohaterowie?; kogo dotyczy?; gdzie ma miejsce?; jakie ma granice? By uzyskać odpowiedzi na te pytania, wykorzystano obserwację netnograficzną (nieuczestniczącą, niejawną; Jemielniak, 2019; Kozinets, 2015), w ramach której badaczka śledziła na bieżąco rozwój sytuacji w mediach społecznościowych, przede wszystkim na portalu YouTube. Następnie analizie poddano teksty kultury, w tym wypadku filmy wideo, które miały największe znaczenie dla zainicjowania i rozwoju #PandoraGate. Wykonanie tej części projektu było możliwe dzięki zanurzeniu autorki w obszarze badawczym, co pozwoliło na dobrą znajomość terenu prowadzonej netnografii oraz rozumienie jego języka (Jenkins, 2006/2007).

W drugim etapie badań przeprowadzono klasyczną analizę zawartości (Lisowska-Magdżiarz, 2006; Pisarek, 1983), która została szczegółowo opisana dalej. Do tej części badania wyselekcjonowano 883 materiały dziennikarskie występujące w profesjonalnych mediach internetowych, było to 100% badanych publikacji indeksowanych przez Google Wiadomości [Google News] w badanym okresie. Ta część analizy służyła znalezieniu odpowiedzi na pytania: w jaki sposób media profesjonalne donoszą o #PandoraGate?; na jakie

⁸ Niektóre ze zdarzeń, w tym np. spotkania influencerów z małoletnimi fanami i fankami, miały miejsce offline. Niemniej, jest to tylko niewielka część całej #PandoraGate, w której główną materię dowodową stanowią słowa domniemanych ofiar i (rzadziej) ewentualnych świadków takich zdarzeń.

kwestie kładą nacisk?; co pomijają?; w jakim stopniu rozumieją omawianą materię?; jakie funkcje pełnią przy pomocy swoich przekazów? Szczegóły tej analizy zostały zaprezentowane w części tekstu poświęconej relacjom medialnym.

#PandoraGate w sieciach społecznościowych – netnografia

W ostatnim kwartale 2023 roku autorytety z mediów społecznościowych upadały jeden po drugim. Użytkowników dotknęła szczególnie sprawa Jakuba Chuptysia, funkcjonującego w sieci jako Gargamel, który uchodził za sumienie internetu⁹. Jego sieciowa persona objawiała się wówczas, gdy wśród influencerów i innych twórców internetowych dochodziło do rozmaitych nadużyć wobec różnych grup społecznych i pojedynczych osób. Gargamel reagował m.in. na utrudniające życie pracowników działania pranksterów¹⁰, mizoginistyczne filmy coachów podrywu¹¹ czy nieetyczne działania popularnych twórców (np. Daniela Rusina, tworzącego jako Reżyser Życia¹², oraz Marcina Dubiela¹³). Pod

⁹ Kanał Chuptysia w serwisie YouTube GargamelVlog obserwowano 923 tys. osób. Jego najpopularniejszy film pt. *Życie Reżysera* wyświetlono 6,1 mln razy.

¹⁰ Twórczość pranksterów budowana jest na tzw. prankach (od ang. *prank* – żart, figiel). Ideę takiej zawartości dobrze oddaje opis ze strony *Słownika języka polskiego PWN*: „[...] robienie sobie z kogoś żartów, celowe wprowadzenie go w błąd, aby doprowadzić go do udziału w niezręcznej sytuacji” („prank”, 2018).

¹¹ Coachowie podrywu (zwykle mężczyźni, ale nie tylko) uczą użytkowników, jak uwodzić kobiety w celach romantycznych oraz dla zaspokajania potrzeb seksualnych. Tego rodzaju twórcy najczęściej instrumentalizują osoby uwodzone i stawiają je w roli opozycyjnej lub wręcz wrogiej wobec osoby uwodzącej. Adresaci filmów coachów podrywu najczęściej trenowani są w technikach manipulacji, często przemocowych – na poziomie werbalnym, ale również fizycznym. Dotyczy to np. wymuszania stosunków seksualnych przy pomocy szantazu emocjonalnego, dotykania kobiet na randkach bez ich zgody oraz stosowania poniżających komentarzy, by uderzyć w pewność siebie i samoocenę potencjalnej partnerki.

¹² Daniel Rusin miał w serwisie YouTube popularny kanał Reżyser Życia (1 mln subskrypcji). Twórca kręcił filmy, w których prezentował codzienne problemy różnych ludzi (np. nastolatki w ciąży, osoby bezdomnej). Jego produkcje były wykorzystywane w szkołach jako materiał dydaktyczny, mimo że zawierały uproszczenia i poważne przekłamania. Twórcy zdarzało się też oszukiwać odbiorców, najbardziej jaskrawym przykładem był film z okresu pandemicznego lockdownu. Rusin twierdził, że osoby, które zagrały w jego produkcji, nie spotkały się i film powstał zdalnie. Wnikliwa analiza materiału wykazała, że nie jest to prawda i sceny były kręcone w domu twórcy. Daniel Rusin porzucił karierę internetową, ostatni film opublikował na początku 2023 roku.

¹³ Marcin Dubiel ma kanał w serwisie YouTube pod swoim imieniem i nazwiskiem, gdzie zgromadził 1,65 mln subskrybentów. Jego filmy to przede wszystkim pranki i vlogi. Najpopularniejsza produkcja *MARCIN DUBIEL x ADIS #Hot16Challenge2* odnotowała 10 mln

koniec września Laura Klaus, performerka i tancerka, była dziewczyna Chuptysia, opublikowała na platformie TikTok krótki film, w którym opowiedziała, jak doświadczała ze strony twórcy przemocy (fizycznej i psychicznej) oraz groomingu¹⁴ w czasie, gdy była z nim w związku (jd, 2023b). Artystka przedstawiła dowody w postaci nagrań audio awantur z ówczesnym partnerem. Gdy Klaus weszła w związek z Chuptysiem, miała 16 lat, a on ponad 20.

W podobnym czasie internet obiegła informacja o patologicznych zachowaniach Krzysztofa Gonciarza, blisko 40-letniego twórcy, który zasłynął głównie jako vloger tworzący treści rozrywkowe, początkowo przede wszystkim dotyczące gamingu¹⁵, a po przeprowadzeniu się do Japonii – głównie tamtejszej kultury¹⁶. Gonciarz miał wizerunek lewicowego aktywisty i obrońcy praw kobiet, zasłynął m.in. samodzielnym zatrzymaniem ciężarówki antyaborcyjnej w Warszawie. Patologiczne zachowania youtubera ujawniła modelka Daria Dąbrowska w filmie na TikToku¹⁷, w którym opowiedziała o przemocowych zachowaniach twórcy wobec kobiet na podstawie własnych doświadczeń, relacji innej dziewczyny, która chciała pozostać anonimowa, a także opowieści jego byłej partnerki. Według kobiet twórca nie tylko sam miał poważne problemy z narkotykami, alkoholem i seksoholizmem, lecz także m.in. oferował innym osobom narkotyki za czynności seksualne, był przemocowy i manipulujący.

Sprawy Chuptysia i Gonciarza są bulwersujące, a opisywane zachowania są społecznie nieakceptowalne. Pierwsza jednak dotyczy jednej osoby, z którą

wyświetleń. Działania Dubiela często oceniane były przez społeczność jako nieetyczne, by wspomnieć np. żarty z czarnoskórego dziecka.

¹⁴ Grooming to rodzaj manipulacji stosowany wobec dzieci i nastolatków przez dorosłych, którzy w ten sposób chcą osiągnąć uległość ofiary, by spełniała ich oczekiwania i potrzeby. Częstym narzędziem wykorzystywanym w groomingu jest szantaż emocjonalny, którego osoba nie w pełni dojrzała nie potrafi zidentyfikować i przed którym nie potrafi się bronić (Ziółkowski, 2023).

¹⁵ Gaming to sektor działalności internetowej zajmujący się grami. W gamingu tworzą się złożone społeczności koncentrujące się na konkretnych grach sieciowych, w których są zarówno gracze pełniący funkcje liderów, jak i zwykli użytkownicy gier i fani. Gaming wykształcił również wyspecjalizowane platformy społecznościowe umożliwiające m.in. streamowanie gier, czyli transmitowanie ich na żywo w sieci, np. Twitch, a także środowiska do tworzenia uniwersów w ramach jednej gry, np. Roblox.

¹⁶ Gonciarz ma dwa wiodące kanały w serwisie YouTube: Zapytaj beczkę (784 tys. subskrypcji; najpopularniejszy film pt. *Budzisz się w 1918 roku – CO MÓWISZ?* odnotował 3,1 mln wyświetleń) oraz Krzysztof Gonciarz (947 tys. subskrypcji; najpopularniejszy film pt. *Ujawniam prawdę o FRIZIE i DOMU EKIPY* odnotował 3,6 mln wyświetleń). Działa również na Instagramie, Facebooku i TikToku, gdzie jego zasięgi to również setki tysięcy obserwujących.

¹⁷ Film pierwotnie trafił na TikToka, ale platforma usunęła nagranie. Autorka opublikowała je ponownie na swoim profilu na Instagramie (Dąbrowska, 2023).

był w związku, i największym problemem z punktu widzenia społeczności internetowej stała się tu dwulicowość twórcy. Druga zaś mocno uderzyła w wizerunek influencera i spowodowała duże rozczarowanie jego fanów, ale dotyczyła wyłącznie osób dorosłych (Czuma, 2023). Zupełnie inaczej jest w przypadku #PandoraGate, w której ofiarami miały być dzieci i nastolatki, doświadczające przemocy seksualnej na poziomie werbalnym i fizycznym, przemocy psychicznej i manipulacji ze strony swoich idoli. Byli to ludzie wpływowi, z lukratywnymi kontraktami, setkami tysięcy obserwujących i ogromnymi pieniędzmi, a przede wszystkim cieszący się podziwem i zaufaniem swoich fanów i fanek.

Na YouTube już wcześniej pojawiały się plotki i spekulacje dotyczące możliwych nadużyć influencerów wobec ich małoletnich odbiorców, jednak bez konkretów, bez nazwisk i bez jakichkolwiek dowodów. Pierwszym¹⁸, który opublikował film z nazwiskami domniemyanych sprawców i materiałami mającymi dowodzić prawdziwości tego, co wcześniej pozostawało w sferze domysłów, był Sylwester Wardęga¹⁹. Jest to twórca internetowej, który funkcjonuje w popularnych polskich mediach społecznościowych od początku drugiej dekady lat 2000. Zasłynął m.in. prankami, to jego autorstwa jest film o psie-pająku, który dotarł również do międzynarodowej publiczności. Z czasem Wardęga zaczął prowadzić dla swojej publiczności transmisje na żywo, w wyniku czego zyskał miano „szeryfa internetu”, dbającego o respektowanie prawa i etykę działań w sieci (walczył m.in. z działaniami influencerów, którzy reklamowali niedziałające lub bardzo niskiej jakości produkty i usługi – tzw. *scam* [oszustwo]). Związał się z budzącymi kontrowersje środowiskami freakfightowymi²⁰, jest również jednym ze współtwórców projektu GOATS, czyli kolektywu

¹⁸ Wcześniej, pod koniec września, na kanale Olciak93 należącym do Aleksandry Adamczyk został opublikowany wywiad z nią przeprowadzony przez Jakuba Wątor, dziennikarza, który wówczas pracował w Spider's Web. Olciak w rozmowie obciążyla Stuu, ogólnikowo opowiadała o nadużyciach i sugerowała powszechność problemu pedofilii wśród influencerów, ale nie podała innych nazwisk i nie przedstawiła dowodów. Wątor za wywiad z Olciak był krytykowany; zdaniem twórców internetowych zajmujących się sprawą zaszkodził sprawie i spowodował, że część ofiar się wycofała, nie chciała ujawniać szczegółów i ostatecznie zrezygnowała ze składania zeznań.

¹⁹ Kanał Sylwestra Wardęgi, WATAHA – Krulstwo (pisownia oryginalna), śledzi 1,56 mln użytkowników. Jego poprzedni kanał SA Wardęga śledziło 3,55 mln internautów, a najpopularniejszy na nim film pt. *Mutant Giant Spider Dog (SA Wardęga)* wyświetlono 184 mln razy.

²⁰ Freak fight to walka pomiędzy rozpoznawalnymi osobami, mogą to być celebryci, osobowości internetowe, influencerzy, patotwórcy, sportowcy reprezentujący inne dyscypliny, ale także np. osoby niskorosłe. Głównymi atrakcjami takich walk są show organizowane w prestiżowych lokalizacjach oraz imprezy towarzyszące, w tym m.in. konferencje prasowe, w czasie których zawodnicy lub zawodniczki ścierają się ze sobą werbalnie, ale zdarzają

autorów internetowych tworzących treści rozrywkowe, wątpliwych etycznie ze względu na przedmiotowe traktowanie kobiet, dobór uczestników i uczestniczek cieszących się złą reputacją, a także organizujących niebezpieczne dla zdrowia i życia wyzwania.

Wardęga nie jest postacią jednoznaczną w świecie mediów społecznościowych. Niemniej, film *MRO CZNA TAJEMNICA STUUI YOUTUBERÓW: PANDORA GATE* (Boxdel, Dubiel, Fagata) (3 października 2023), który opublikował na swoim kanale Wataha – Krulestwo na YouTube, stał się początkiem najpoważniejszej jak dotąd afery w polskim internecie. Niespełna półgodzinną produkcję do 10 kwietnia 2024 roku wyświetlono ponad 9,7 mln razy, oceniono pozytywnie (łapka w górę) 560 tys. razy i skomentowano ponad 44 tys. razy. Wardęga w filmie ujawnił nadużycia wobec kilkunastoletnich dziewczynek, z którymi w relacje wchodził popularni twórcy internetowi drugiej dekady XXI wieku, idole nastolatków, obserwowani i podziwiani przez setki młodych ludzi. Głównym negatywnym bohaterem filmu stał się Stuart Kluz-Burton (funkcjonujący w sieci jako Stuu), jedna z najpopularniejszych postaci ówczesnych mediów społecznościowych. Burton zyskał rozgłos grając w *Minecrafta*, a później tworząc projekt Team X – kolektyw twórców będący kuźnią młodych influencerów²¹. W 2020 roku Stuu nagle zniknął z sieci, właściwie bez żadnych wyjaśnień i bez pożegnania z fanami.

Wardęga w swoim filmie dowodzi, że zniknięcie twórcy wiązało się z groźbą ujawnienia przez Justynę Suchanek (w sieci funkcjonującą jako Sukanek²²) tego, czego miał się dopuszczać Stuu wobec swoich małoletnich wielbicielek. Suchanek (niegdyś przyjaźniąca się i mieszkająca z Kluzem-Burtonem) kilka lat przed #PandoraGate opublikowała film, w którym mówiła o topowym influencerze krzywdzącym dzieci. Jednak nie ujawniła wówczas, kogo miała na myśli. Ze względu na jej problemy psychiczne, treści zaprezentowane przez nią były wielokrotnie podważane. Twórczyni twierdziła, że próbowała sprawę

się też rękoczyn. Walczący są sownie wynagradzani za występy, a widzowie muszą zapłacić za dostęp do transmisji walki (Dec, Czeszewski, 2020).

²¹ Stuu na swoim kanale w serwisie YouTube miał ponad 4,2 mln obserwujących. Najpopularniejszy film pt. „*Minecraft Style*” – *A Minecraft Parody (Psy – Gangnam Style)* ma 17 mln wyświetleń. Kanał jego projektu grupowego TeamX pod koniec działania śledziło ponad milion użytkowników. Obecnie – w związku z #PandoraGate – kanał zmienił nazwę na DAZZshow i zniknęły z niego wszystkie filmy z wyjątkiem teledysków. Pozostało na nim 998 tys. subskrybentów, a najpopularniejszy klip pt. *SIEDEM (Official Music Video)* ma 30 mln wyświetleń.

²² Sukanek ma w serwisie YouTube 555 tys. subskrybentów, a jej najpopularniejszy film pt. *DRAW MY LIFE* odnotował 2,3 mln wyświetleń. Twórczyni w swoich filmach koncentruje się głównie na kwestiach związanych ze zdrowiem i dobrostanem psychicznym.

zgłosić policji, ale nie mogła nic zrobić, ponieważ nie miała kontaktu z ofiarami (Suchanek, 2019).

Wardęga przeprowadził coś w rodzaju dziennikarskiego śledztwa. Skontaktował się z osobami, które były przez Stuu napastowane werbalnie i fizycznie. Zgromadził też materiał dowodowy, potwierdził wiarygodność świadków, zanalizował nagrania i zrzuty ekranów z rozmów w różnych komunikatorach. W efekcie tego amatorskiego śledztwa wyłonił się obraz Kluz-Burtona jako aktywnego pedofila, który nie tylko pisał z dziewczynkami poniżej 15. roku życia, lecz także dążył do tego, by się z nimi spotykać i wchodzić w kontakt fizyczny, również o charakterze seksualnym. W filmie padają też nazwiska osób, które wspierały Stuu w procederze, robiły podobne rzeczy lub wiedziały o działaniach influencera i je ignorowały. W sprawie tych osób Wardęga również zebrał dowody. Wśród działań, których dopuszczali się twórcy, wymieniano: pisanie z dziewczynkami na tematy dotyczące seksualności, w tym opisywanie erotycznego snu o dziewczynce, wysyłanie erotycznych zdjęć – również genitaliów, domaganie się zdjęć dziewczynek, naleganie na spotkania, zapraszanie do domu, upijanie alkoholem, całowanie, dotykanie różnych części ciała, spanie w jednym łóżku itd. Jedna z ofiar nie była w stanie powiedzieć, co dokładnie się działo w czasie spotkania, gdyż nic nie pamiętała z powodu odurzenia. Obudziła się rano w łóżku z influencerem (Wardęga, 2023).

Ciąg dalszy śledztwa poprowadził Mikołaj Tylko, działający w sieci jako Konopskyy²³, twórca commentary²⁴, który na początku października 2023 roku opublikował film *MROCZNA PRZESZŁOŚĆ POLSKIEGO YOUTUBA*. W trwającej nieco ponad godzinę produkcji youtuber zaprezentował kolejne dowody wskazujące na winę Stuu, ale również dotarł do następnych ofiar i ujawnił inne nazwiska domniemanych sprawców nadużyć wobec nieletnich fanek i fanów. W filmach Wardęgi i Tylki jako ci, którzy dopuścili się różnych nadużyć, wymieniani są: Stuart Kluz-Burton, Marcin Dubiel, Bartosz Kwaśniewski (Vertez – gamer zajmujący się Minecraftem)²⁵, Wojciech

²³ Mikołaj Tylko na swoim kanale na YouTube Konopskyy zgromadził 1,93 mln subskrybentów. Jego najpopularniejszym filmem jest *MROCZNA PRZESZŁOŚĆ POLSKIEGO YOUTUBA*, który wyświetlono 12 mln razy.

²⁴ Commentary to rodzaj treści internetowej, w której twórca koncentruje się na komentowaniu aktualnych zdarzeń, najczęściej dotyczących tego, co dzieje się w sieci.

²⁵ Bartosz Kwaśniewski ma w serwisie YouTube kanał Vertez, gdzie publikował treści gamingowe. Zgromadził 1,13 mln subskrypcji, a jego najpopularniejszy film to *Minecraft Escape – Pan Śmietanka & Madzia – Escape The T.R.O.L.L. 2*, który wyświetlono 4,8 mln razy. Vertez podobnie jak Stuu jeszcze przed wybuchem #PandoraGate przestał dodawać nowe treści.

Krzyżanowski (Vojtaz – gamer i vloger)²⁶, Przemysław Woźnica (Dizowskyy – youtuber gamingowy)²⁷, Michał Baron (Boxdel – twórca internetowy związany z freak fightami, członek GOATS)²⁸, Daniel Pawlak (DeeJayPallaside – prankster, twórca commentary i filmów z urbexów)²⁹, Marek Kruszel (Lord Kruszwil – prankster, patotwórca)³⁰, Łukasz Wawrzyniak (Kamerzysta – patotwórca, zawodnik freakfightowy)³¹, Sergiusz Górski (NitroŻyniak – gamer słynący z wulgarnych przekazów)³². Niektórzy z wymienionych tu twórców internetowych dopuszczali się nadużyć w prywatnej komunikacji z fankami i fanami, inni zaś robili to w procesie tworzenia swoich materiałów, domagając się np. zdjęć o zabarwieniu erotycznym, zadając krępujące pytania czy dotykając bez pozwolenia prankowanych osób. Często dowody na nadużycia były powszechnie dostępne, ponieważ stanowiły po prostu jawną zawartość kanałów społecznościowych wskazanych twórców. W filmach wymieniane są również Agata Fąk (Fagata – influencerka, freakfighterka, była dziewczyna

²⁶ Wojciech Krzyżanowski miał na Youtubie kanał Vojtaz, który usunięto w 2018 roku.

²⁷ Przemysław Woźnica ma na platformie YouTube kanał Dizowskyy, na którym zgromadził 2,06 mln obserwujących. Jego najpopularniejszy film to *ZJADŁEM #RZCW (๖๕๖) - AGAR. IO*, który wyświetlono 5,4 mln razy.

²⁸ Michał Baron ma na YouTube kanał BOXDEL, który obserwuje 1,71 mln użytkowników. Najpopularniejszy film pt. *13 minut o Pandora Gate* dotyczy afery i zgromadził 3,2 mln wyświetleń.

²⁹ Daniel Pawlak prowadzi na YouTube kanał DeeJayPallaside, gdzie zgromadził 1,95 subskrybentów. Jego najpopularniejszy film pt. *MASTURBOWAŁA SIĘ NA STREAMIE + FRAGMENTY!!* wyświetlono 3,6 mln razy. Urbex (od *urban exploration*) to aktywność polegająca na zwiedzaniu opuszczonych, trudno dostępnych miejsc, takich jak np. opuszczone szpitale, porzucone budowle.

³⁰ Marek Kruszel miał bardzo popularny kanał na YouTube, ale został on usunięty przez serwis ze względu na naruszenie zasad społeczności. Obecnie posiada kanał Lord Kruszwil – Zapasowy Kanał, gdzie zgromadził 147 tys. subskrybentów. Najpopularniejszy film pt. *ZAMKNAŁEM ICH W POKOJU NA 24H* wyświetlono 1,1 mln razy.

³¹ Marek Kruszel i Łukasz Wawrzyniak od początku swoich działań w sieci współpracowali. Mają w serwisie YouTube wspólny kanał Lord Kruszwil & Kamerzysta, który obserwuje 36,2 tys. subskrybentów. Najpopularniejszy filmem na tym kanale jest teledysk Wawrzyniaka pt. *Kamerzysta - Afirmacja (feat Kubańczyk) (Official Music Video) Prod. Joezee*, który zebrał 1,5 mln wyświetleń. Łukaszowi Wawrzyniakowi w przeszłości stawiano zarzuty m.in. wykorzystywania i znęcania się nad osobą niepełnosprawną intelektualnie, pobicia i znęcania się nad partnerką.

³² Sergiusz Górski w 2022 roku otrzymał dożywotni zakaz publikowania treści w serwisie YouTube z powodu notorycznego łamania zasad tego medium społecznościowego. Obecnie na tej platformie występuje wyłącznie na kanałach innych twórców, częściowo omijając w ten sposób zakaz.

Stuu)³³ oraz Lexy Chaplin (Lexy – influencerka i zawodniczka freakfightowa, członkini TeamuX)³⁴ jako te, które wiedziały o działaniach Kluza-Burtona, ale nic z tym nie zrobiły. Tym akurat twórczyniom sama #PandoraGate szczególnie nie zaszkodziła, ich internetowe zasięgi wzrosły, zwłaszcza Fąk, której wulgarne teledyski biją rekordy popularności (klip *FAGATA – Bandycka jazda* obejrzano ponad 6,5 miliona razy, piosenka była wielokrotnie udostępniana i przerabiana, a jej warstwa tekstowa doczekała się nawet wersji recytowanej niczym poezja).

To, co w swoich pierwszych filmach opublikowali Wardega i Tylko, było zaledwie początkiem #PandoraGate. Temat podejmowali też inni twórcy, w filmach opatrzonych pandorowym hasztagiem padały kolejne nazwiska, publikowano następne zeznania i materiały pochodzące od domniemyanych ofiar. Wielu twórców komentowało doniesienia, spekulowało i próbowało wykorzystać trend, który na jakiś czas zawładnął algorytmem YouTube'a. Osoby, które trafiały na wirtualną ławę oskarżonych, też najczęściej nie pozostawiały sprawy samej sobie. Publikowały oświadczenia i próbowały ratować wizerunek. W liczbie opublikowanych – dłuższych i krótszych wideo – przodowali Michał Baron i Marcin Dubiel.

W najbardziej gorącym okresie afery w mediach społecznościowych pojawił się niesmaczny żart w postaci gry bingo z nazwiskami twórców internetowych, którzy mieliby okazać się kolejnymi pedofilami. Niektórzy spośród tych, których wymieniono w #PandoraGate, tracili kontrakty i rozwiązywano z nimi współpracę. Czasami były to też osoby, których przewinienia były niewspółmierne do kary jaką wymierzała internetowa społeczność – również za błędy z przeszłości oraz te, za które twórcy przeprasali i z których już się wycofali. Często były to incydenty niezwiązane bezpośrednio z aferą.

Maciej Dąbrowski (Z Dvpy)³⁵ – twórca internetowy tworzący treści o charakterze rozrywkowym i commentary, słynący z ciętego i wulgarnego języka – za

³³ Agata Fąk w serwisie YouTube ma dwa kanały: FAGATA (369 tys. subskrybentów; najpopularniejszy film to *FAGATA #Hot16challenge2* – 4,7 mln) oraz Fagata (63,9 tys. subskrybentów; najpopularniejszy film to teledysk *FAGATA – Bandycka jazda* – 6,5 mln wyświetleń). Influencerka ma największe zasięgi na Instagramie, gdzie zgromadziła 1,7 mln obserwatorów, jest też obecna – jako fagatka – na erotycznej platformie OnlyFans, gdzie zgromadziła 27,7 tys. polubień (użytkownicy OF płacą za dostęp do treści twórców).

³⁴ Lexy Chaplin prowadzi na platformie YouTube kanał pod swoim imieniem i nazwiskiem. Zgromadziła 1,25 mln subskrybentów. Najpopularniejszym filmem jest teledysk *LEXY CHAPLIN – DOBRZE WIEM*, który ma 8,6 mln wyświetleń. Influencerka działa również na Instagramie, gdzie obserwuje ją 2,3 mln internautów.

³⁵ Maciej Dąbrowski prowadzi w serwisie YouTube kanał Z Dvpy, na którym zgromadził 1,51 mln subskrybentów. Najpopularniejszym filmem na jego kanale to satyryczny dubbing *EURO 2016 – ZDUPPING*, który wyświetlono 5,5 mln razy. Dąbrowski jest również aktywny na

niesmaczny prank nakręcony z innym influencerem kilka lat wcześniej spotkał się z falą hejtu. Była to historia, za którą twórca już przeproszał. Po tym, jak internauci wrócili do starego, kompromitującego filmu, ze współpracy z Dąbrowskim zrezygnował Kanał Sportowy, gdzie youtuber współprowadził poranki, a radio RMF FM zdjęło ze swojej platformy internetowej wywiad, który przeprowadził z nim po wybuchu #PandoraGate Robert Mazurek. Za niesmaczne i wulgarne treści z przeszłości kontrakt z Bankiem Millenium stracił również Tomasz Działowy, funkcjonujący w sieci jako Gimper³⁶. Użytkownicy, oznaczając bank w mediach społecznościowych, przypomnieli kompromitujący film, w którym twórca rapuje, obrażając innego youtubera – Rocka – i jego małego wówczas syna Miszora, żartując przy tym z przemocy seksualnej wobec dzieci. Działowy za to nagranie sprzed ponad dekady przeproszał wielokrotnie (Nowy Marketing, 2023).

Błędy przeszłości wróciły również do samego Sylwestra Wardęgi, który dekadę temu nagrał film o Boobsmanie – „superbohaterze” badającym kobiece piersi. Produkcja była niesmaczna i wulgarna, ale jak tłumaczył twórca, jego wideoprak miał być elementem kampanii dotyczącej profilaktyki raka piersi. Wardęga za tę produkcję już przeproszał, ale przy okazji #PandoraGate temat wrócił, gdyż influencer utrzymywał, że miał zgody od kobiet, których w czasie kręcenia filmu dotyczył. W mediach pojawiły się jednak doniesienia o co najmniej jednej bohaterce tego wideo, która takiej zgody Wardędze nie dała (Czuma, 2024). Skutki afery dotknęły także Norberta Gierczaka, działającego pod pseudonimem DisStream³⁷, który prowadzi kanał w serwisie YouTube, publikując treści o charakterze rozrywkowym. Po ujawnieniu w #PandoraGate naruszeń, których miał się dopuszczać Przemysław Woźnica – Dizowskyy, na DisStreama (Dissa) wylała się fala hejtu, gdyż użytkownicy po prostu pomylili tych dwóch twórców (Cegielski, 2023).

#PandoraGate zataczała szerokie kręgi, a jej konsekwencje wyglądały bardzo poważnie. Afera ujawniła skalę problemu – popularni twórcy o bardzo szerokich zasięgach mieli się dopuszczać nadużyć, a nawet przestępstw wobec dzieci i nastolatków. Wśród formułowanych w sieci zarzutów pojawiały

Facebooku, Instagramie i X. Prowadzi także na YouTube mniejszy kanał gamingowy Przegryw, gdzie zgromadził 69 tys. subskrybentów.

³⁶ Tomasz Działowy prowadzi w serwisie YouTube kanał Gimper, który zgromadził 2,14 mln subskrybentów. Najpopularniejszy na jego kanale jest teledysk pt. *REMO × GIMPSON × MAMIKO – Bombsite A*, który wyświetlono 27 milionów razy.

³⁷ Norbert Gierczak jest twórcą, który zajmuje się m. in. testowaniem różnych rzeczy, a także stremowaniem gier. Na platformie YouTube ma kanał DisStream, który zgromadził 1,37 mln subskrybentów. Jego najpopularniejszy film pt. *SPRAWDZAM NAJGORSZE SZTUCZKI z INTERNETU!* wyświetlono 2,9 mln razy.

się wulgarnie żarty, przemoc werbalna, sexting, ale także naruszenia nietykalności cielesnej, molestowanie, a nawet gwałt (o popełnienie przestępstwa z art. 198 Kodeksu Karnego został oskarżony influencer z TeamuX – Michał Gała³⁸, postępowanie w jego sprawie trwa; Wprost, 2023).

#PandoraGate elektryzowała media społecznościowe, o czym świadczą wspomniane wcześniej liczby materiałów, które powstały na ten temat, a także zasięgi tych produkcji. W sieci sytuacja wygląda niezwykle poważnie, ale otwarte pozostają pytania: czy z tego zamkniętego świata temat przeniknął do profesjonalnych mediów internetowych?; czy problem został zauważony?; czy zaproponowano jakieś rozwiązania?; czy komukolwiek postawiono zarzuty? Na te pytania pomoże odpowiedzieć analiza zawartości mediów internetowych, która stanowi drugi etap badań w niniejszym opracowaniu.

#PandoraGate w profesjonalnych mediach internetowych – analiza zawartości

By zbudować bazę materiałów do analizy zjawiska #PandoraGate, wykorzystano wyszukiwarkę Google do przeglądania informacji w profesjonalnych mediach internetowych, co było możliwe dzięki ograniczeniu wyników do Google Wiadomości. Ze względu na to, że nie wszystkie media internetowe korzystają z hashtagów (niektóre używają słów kluczowych), jako komendę dla wyszukiwarki wykorzystano „#PandoraGate OR Pandora Gate OR pandoragate”. Zastosowano zatem hasło ze znakiem hasz (#) oraz dwie najbardziej prawdopodobne wersje zapisu bez zastosowania tego znaku. Przy wyszukiwaniu ograniczono również okres publikacji, tak jak w przypadku mediów społecznościowych (od 3 października 2023 do 10 kwietnia 2024). W efekcie wyszukiwania wyodrębniono 900 pozycji, z których po usunięciu dubletów pozostały 883 materiały dziennikarskie³⁹; te ostatnie poddano analizie zawartości. Badanie zostało przeprowadzone przy wykorzystaniu programu

³⁸ Gała próbował swoich sił w programie TVN *Top Model*, ale bez większych sukcesów. Później skupił się na karierze internetowej. Dołączył do jednej z kolejnych edycji TeamuX Stuu. Był obecny w kilku mediach społecznościowych. Ma kanał na TikToku (1,3 mln obserwujących), YouTube (223 tys. subskrybentów), konto na Instagramie (532 tys. obserwujących), Twitchu (17,5 tys. obserwujących) oraz na OnlyFans (1,6 tys. polubień, obecnie konto jest nieaktywne). Od października 2023 roku twórca nie dodaje żadnych nowych treści.

³⁹ Określenie „materiały dziennikarskie” zostaje tutaj użyte celowo, jako kategoria rozszerzająca, która obejmuje jednostki analizy składające się z tekstu, ale także te mające postać wideo lub połączenia tych form.

MAXQDA⁴⁰. Klucz kategoryzacyjny zawierał część formalną i merytoryczną. Ta pierwsza służy podstawowemu, technicznemu opisowi danych, druga zaś zawiera kategorie, których identyfikacja w materiale ma bezpośrednie przełożenie na znalezienie odpowiedzi na postawione pytania badawcze.

Część formalna obejmowała: datę zamieszczenia materiału, nazwę medium oraz gatunek dziennikarski. W tej kategorii odwołano się do najbardziej podstawowego podziału genologicznego, ograniczającego się do gatunków: informacyjnych, publicystycznych oraz pogranicza. Spośród gatunków pogranicza wyodrębniono wywiady, których w całej próbie znalazło się jedynie 22, jednakże były one najobszerniejszymi materiałami i dziennikarze najczęściej przeprowadzali je z ekspertami, głównie psychologami, aktywistami z organizacji pozarządowych oraz ze specjalistami zajmującymi się prawem i influencer marketingiem. Kodu „Informacja” używano, gdy materiał zawierał jedynie zaprezentowanie faktów bez żadnego dodatkowego komponentu. Kodem „Publicystyka” oznaczano treści, które były opiniami, komentarzami, felietonami lub autorskimi esejami. Wśród podkategorii wprowadzono także „MiKS” – tym kodem oznaczano materiały, które miały komponent informacyjny, ale zawierały też opinię dziennikarza lub inne komentarze. Wyniki zaprezentowano w tabeli 1.

TABELA 1. Gatunki dziennikarskie reprezentowane w badanym materiale.

Gatunek materiału dziennikarskiego	Liczba materiałów dziennikarskich	Udział % poszczególnych gatunków dziennikarskich
MiKS	443	50,17
Publicystyka	254	28,77
Informacja	164	18,57
Wywiad	22	2,49
OGÓŁEM	883	100,00

Opracowanie własne.

W badanej próbie nieco ponad połowę materiałów stanowią te oznaczone kodem „MiKS”. Blisko 30% to publicystyka, co koreluje z faktem, że wiodące media zajmujące się tematem to portale plotkarskie (m.in. Vibez, Pudelek, Plotek, JastrząbPost), podstrony dużych portali horyzontalnych skupiające się na

⁴⁰ MAXQDA jest oprogramowaniem służącym do komputerowego wspomaganie analizy danych, jakościowej i ilościowej. Narzędzie to jest stosowane głównie przez badaczy w naukach społecznych.

rozrywce (m.in. Radio Zet, *Wprost*, Radio Eska) oraz serwisy publicystyczne (m.in. NaTemat, Salon24). „Informacji” odnotowano w całej próbie 164 i były to głównie materiały serwisów branżowych (np. Spider’s Web, Android, Wirtualne Media). Szczegółowe informacje na temat liczby materiałów opublikowanych w poszczególnych mediach najczęściej poruszających temat afery zawarto w tabeli 2.

TABELA 2. Media najczęściej zajmujące się #PandoraGate.

Medium	Liczba materiałów
Radio Zet	60
NaTemat	47
Vibez	46
Pudelek	44
Plotek	43
Radio Eska	41
<i>Wprost</i>	39
JastrząbPost	29
Spider’s Web	26
<i>Party</i>	23
<i>Fakt</i>	23
<i>Super Express</i>	21
o2.pl	18
<i>Przegląd Sportowy</i>	17
Interia	16
<i>DoRzeczy</i>	16
Android	15
Salon24	14
4fun TV	14
Plejada	12
i.pl	12
Kozaczek	11
Wirtualne Media	10
CGM.pl	10
BOOP.pl	10

Opracowanie własne.

W sumie w badanym okresie przeanalizowano 135 mediów. W 63 przypadkach były to pojedyncze wskazania. Znalazły się wśród nich m.in. media lokalne (np. Radio Tczew, Niepołomice, Ślązag), ale także serwisy internetowe tygodników opinii o ugruntowanej pozycji (np. *Newsweeka*, *Polityki*, *Tygodnika Powszechnego*).

Wszystkie portale używały multimediów ilustrujących materiały dziennikarskie. Były to: fotografie symboliczne (np. znaczek YouTube'a, laptop), zdjęcia portretowe (np. wizerunki influencerów lub osób komentujących), materiały zaczerpnięte z mediów społecznościowych (np. zdjęcia z profili osób, o których mowa w tekście, kadry z opisywanych filmów). Niektóre z mediów, zwłaszcza te plotkarskie, wykorzystywały także jako materiał ilustracyjny treści embedowane, czyli zaciągnięte z mediów społecznościowych (kliknięcie w nie przenosi użytkownika do medium, które jest źródłem wpisu/zdjęcia). Wśród wyszukanych materiałów znalazły się również filmy na kanałach mediów profesjonalnych w serwisie YouTube. Dotyczyło to m.in. *Super Expressu* i JastrząbPost.

W części merytorycznej za pomocą niniejszego klucza wyodrębniono kilka kategorii. Najbardziej rozbudowaną, bo zawierającą 26 subkodów (tabela 3) była „Wiodąca tematyka”. Sprawdzano również, kto w materiale dziennikarskim ma głos, czyli kto był cytowany lub czyje wypowiedzi udostępniano. Uwzględniono w tym wypadku 10 subkodów (tabela 4), gdzie znalazły się zarówno osoby fizyczne, jak i prawne. W wypadku tej kategorii kodowano każdy fragment, który zawierał cytowaną wypowiedź, stąd liczba cytowań jest wyższa od sumy badanych materiałów. Wprowadzono też kategorie bez subkodów, wśród nich znalazły się: „Błędy merytoryczne” w materiałach (tutaj kodowano m.in. błędy dotyczące nazwisk twórców, powiązań w #PandoraGata; 42 wskazania) oraz „Informacja o pomocy” (w tym wypadku kodowano fragmenty, w których znalazła się informacja dla osób dotkniętych opisywanymi nadużyciami lub przestępstwami; 11 wskazań). Wśród kategorii znalazły się też: „Wskazywani domniemani sprawcy” (1893 wskazania) oraz „Inni wskazywani influencerzy/twórcy internetowi” (1671 wskazania). Tych kodów używano przy pierwszym wprowadzeniu twórcy w materiale dziennikarskim. Liczby wskazań są wysokie, ale pod nimi kryje się niewielka grupa twórców, którzy wielokrotnie byli przywoływani w różnych mediach.

Po przeanalizowaniu mediów, które najczęściej zajmowały się zagadnieniem #PandoraGate, nie zaskakuje, że temat w badanej próbie najczęściej koncentruje się na komentarzach/opiniach oraz sytuacji domniemanych sprawców. Wynika to z faktu, iż media plotkarskie oraz skoncentrowane na branży rozrywkowej i publicystyce bardzo często prosiły o skomentowanie

TABELA 3. Główne tematy podejmowane przez media.

Główne tematy w analizowanych tekstach	Liczba wskazań	Udział %
Opinie/komentarze	213	24,12
Sytuacja domniemanego sprawcy	136	15,40
Działania służb/władz/ministerstwa	87	9,85
Skutki w branży influencerskiej	61	6,91
Wyjaśnienie kto jest kim, o co chodzi	49	5,55
Film Mikołaja Tylki	43	4,87
Przyczyny, skutki, pogłębiona refleksja	34	3,85
Inny	33	3,74
Zatrzymanie/aresztowanie Stuu	32	3,62
Sygnaliści	26	2,94
Film Mai Staško i Marii Sadowskiej	21	2,38
Anonimus	20	2,27
Rekordy oglądalności, wejść, subskrypcji itp.	19	2,15
Żarty z afery	14	1,59
Film Sylwestra Wardęgi	14	1,59
Zarobki influencerów/twórców internetowych	13	1,47
Pozew Marcina Dubiela przeciwko Sylwestrowi Wardędze	12	1,36
Sprawa Macieja Dąbrowskiego	10	1,13
Zagadnienia prawne	9	1,02
Domniemany film Stuarta Kluz-Burtona	8	0,91
Film Michała Barona i Sergiusza Górskiego	7	0,79
Odejście Sylwestra Wardęgi z internetu	6	0,68
Potencjalne rozwiązania i zapobieganie	6	0,68
Nowa piosenka Maty	5	0,57
Sytuacja domniemanej ofiary	3	0,34
Straty wizerunkowe i finansowe influencerów	2	0,23
OGÓLEM	883	100,00

Opracowanie własne.

sytuacji różne osoby. Były to osobowości internetowe (346 wskazań), ale też inne rozpoznawalne osoby (m.in. aktorzy i aktorki, sportowcy i sportowczynie, modelki i modele, aktywistki i aktywiści, reżyserzy i reżyserki), a także nierozpoznawalne (głównie anonimowi internauci, których opinie przytaczano

TABELA 4. Osoby lub organizacje cytowane w tekście.

Osoba lub organizacja cytowana w tekście	Liczba wskazań	Udział %
Influencer/twórca internetowy niezwiązany bezpośrednio z aferą	346	24,42
Inna osoba	211	14,89
Domniemany sprawca	207	14,61
Urzędnik/funkcjonariusz służb	157	11,08
Polityk	155	10,94
Organizacja lub firma	119	8,40
Dziennikarz	69	4,87
Ekspert	68	4,80
Prawnik	43	3,03
Domniemana ofiara	42	2,96
OGÓŁEM	1417	100,00

Opracowanie własne.

w tekstach). Wszystkie te postaci kryją się w najbardziej wewnętrznie zróżnicowanej kategorii „Inna osoba” (211 wskazań).

Wspomniane media chętnie również podejmowały temat oświadczeń, stanowisk, komentarzy osób, których nazwiska padały w kontekście oskarżeń. Są to bowiem treści sensacyjne i obyczajowe, które w stabilizowanych mediach są atrakcyjne. Jak wskazują wyniki kodowania kategorii dotyczącej najczęściej cytowanych osób, domniemani sprawcy otrzymali głos w badanych materiałach ponad 200 razy. Cytowano nie tylko ich stanowiska po wybuchu #PandoraGate, lecz także wypowiedzi z materii dowodowej zaprezentowanej przez Wardęgę i Tylkę.

Istotnymi tematami były również działania służb podejmowane w związku z #PandoraGate. Takich materiałów odnotowano 87, były to głównie teksty powstałe w oparciu o stanowiska prezentowane na konferencjach prasowych, briefingach i za pośrednictwem mediów społecznościowych przez ówczesnego wiceministra sprawiedliwości Piotra Ciepluchę, Sekretarza Stanu w Ministerstwie Sprawiedliwości Sebastiana Kaletę, rzecznika Prokuratury Okręgowej w Warszawie prokuratora Szymona Bannę i Komendę Główną Policji. To głównie te osoby i KGP kryją się pod kodem „Urzędnik/funkcjonariusz służb” (157 wskazań). Materiały na ten temat publikowano przede wszystkim w październiku i listopadzie. Po wyborach i zmianie władzy było ich już znacznie mniej. Z perspektywy przekazów medialnych sprawa wygląda, jakby utknęła

w martwym punkcie. Dotąd Kluz-Burton nie trafił do Polski, nadal przebywa w Wielkiej Brytanii⁴¹, o czym jest mowa w dalszej części analizy.

W całym badanym okresie powraca temat skutków #PandoraGate w branży influencerskiej (61 wskazań). Dotyczy to głównie kwestii związanych z szeroko pojętą działalnością biznesową i marketingową. Do tej kategorii trafiły m.in. teksty dotyczące zrywania współprac i kontraktów. Wiąże się to również z cytowaniami stanowisk firm i organizacji, których w badanym materiale było aż 119. Niektóre z instytucji przyjmowały w tym przypadku postawę zbiorowej odpowiedzialności – tak postąpiły sieci Lidl, Bierdonka i Rossmann, mające w swojej ofercie produkty, których twarzami byli influencerzy⁴² związani z #PandoraGate, ale też po prostu należący do TeamuX. Firmy zdecydowały się wycofać te produkty, nie dociekając, jaka (i czy w ogóle) była rola konkretnego twórcy internetowego w aferze. Podobnie zadziałała najbardziej rozpoznawalna federacja freakfightowa Fame MMA, która zdecydowała o zerwaniu współprac i kontraktów z osobami, których nazwiska padły w #PandoraGate. W tej kategorii pojawiły się również materiały z wypowiedziami ekspertów na temat potencjalnych zmian w branży, jakie ich zdaniem wywołał afery. Zakwalifikowano tu też teksty o usuwaniu materiałów ze skompromitowanymi twórcami. Wydarzyło się to nie tylko na kanale TeamuX w serwisie YouTube, lecz także na platformie VoD telewizji TVN (Player), skąd usunięto programy z twórcami internetowymi, takimi jak Gonciarz, Dubiel i Gała.

Blisko 50 materiałów dziennikarskich poświęcono wyjaśnieniom, na czym polega #PandoraGate, i opowieściom o jej głównych postaciach. Były to rozbudowane teksty o charakterze informacyjnym, zdarzało się, że zawierały też objaśnienia słownictwa stosowanego w branży influencerskiej. W tej kategorii odnotowano platformę Zawód Typer, która zajmuje się zakładami bukmacherskimi (jest to jej główna działalność). Ma też jednak część dziennikarską, w ramach której opisywane są wydarzenia sportowe i ich wyniki oraz publikowane są notki informacyjne dotyczące zawodników. Temat #PandoraGate pojawił się w tym medium w badanym okresie dziewięć razy – opisywano w nim zawodników freakfightowych, zatem siłą rzeczy również influencerów powiązanych z aferą.

Wśród tematów powracających w całym badanym okresie odnotowano też „Przyczyny, skutki afery oraz pogłębioną refleksję na ich temat”, czemu

⁴¹ Stan na 15 kwietnia 2024.

⁴² Wiele influencerów ma własne serie produktów lub swoje marki. Najczęściej dotyczy to produktów spożywczych (płatki śniadaniowe, napoje, batony) i kosmetyków. Na przykład twarzami płatków Yummer's byli członkowie TeamuX, w tym Stuu, Fagata i Lexy, a członkinie TeamuX były ambasadorkami marki kosmetycznej Ingrid Cosmetics.

poświęcono 34 teksty. Były to m.in. wspomniane już wywiady z ekspertami – psychologami, pedagogami, działaczami organizacji społecznych – którzy wyrażali troskę o młodych użytkowników sieci. W materiałach *Rzeczpospolitej* i katolickiej *Polonii Christiany* oraz Stacji7 odnoszono się zarówno do zaniedbań systemowych, jak i tych na poziomie rodziny, zwracano uwagę na troskę o bezpieczeństwo dzieci w internecie i potrzebę edukacji w tym zakresie. Były to nieliczne przykłady materiałów zawierających głębszy namysł nad #PandoraGate. Nieco mniejsze znaczenie w badanym okresie miały „Rekordy oglądalności, wejść, subskrypcji”, o których pisano 19 razy, a także „Zarobki influencerów” (13 razy; w tym obszerny tekst o gigantycznych zarobkach Stuu, Misiura, 2023) oraz „Zagadnienia prawne” (9 razy). Zarówno zarobki, jak i prawo rzadko były wiodącymi tematami materiałów dziennikarskich. Te pierwsze – prawdopodobnie ze względu na jedynie szacunkowe wartości (influencerzy raczej nie mówią precyzyjnie, ile zarabiają), drugi z powodu zawilości zagadnienia i hermetycznego języka.

Na rozwiązaniach i zapobieganiu podobnym zdarzeniom skupiało się niewiele mediów (6 wskazań). Jeśli już miało to miejsce, dziennikarze najczęściej korzystali z wiedzy i doświadczeń psychologów, którzy tłumaczyli mechanizmy działania pedofilów w sieci i wyjaśniali, jak zadbać o nieletnich, by zminimalizować zagrożenia związane z obecnością i kontaktami w sieci (Bełtowska, 2023; Lemanowicz, 2023).

W relacjonowaniu całej afery przez profesjonalne media można dostrzec również tematy, które nie budziły zainteresowania przez dłuższy okres, a raczej były atrakcyjne w krótkim czasie. Na samym początku afery media internetowe reagowały na najnowsze doniesienia z pewnym opóźnieniem. W dniu publikacji filmu Wardegi odnotowano tylko trzy materiały dziennikarskie na ten temat. Pierwsze wzmianki o #PandoraGate były dość zachowawcze, bardzo krótkie, często po prostu streszczające film. Dziennikarze raczej stronili od komentowania doniesień o aferze na pierwszym jej etapie. W niektórych tekstach widoczne było słabe rozeznanie w sytuacji, np. na portalu NaTemat dziennikarka włączyła sprawy Gargamela i Gonciarza do #PandoraGate, mimo że nie dotyczyły one zachowań pedofilskich (Mikołajczyk, 2023). Film Wardegi był wiodącym tematem w 14 tekstach.

Już 4 października 2023 roku w doniesieniach medialnych zaczęły dominować komentarze polityków, których w badanym okresie cytowano 155 razy. Wybuch #PandoraGate zbiegł się bowiem z końcówką kampanii przed wyborami do parlamentu, więc afera szybko stała się atrakcyjna dla wszystkich opcji politycznych. Media zostały zasypane krótkimi tekstami, bogatymi w cytaty zaczerpnięte z profili polityków w mediach społecznościowych, głównie z X.

Kolejnego dnia najważniejszym tematem stała się konferencja prasowa przedstawiceli Ministerstwa Sprawiedliwości i Ministerstwa Spraw Wewnętrznych i Administracji, na której poinformowano, że w sprawie rusza śledztwo, i zapowiedziano przesłuchania. Tematem zainteresowały się również media głównego nurtu, w tym m.in. Polsat News (Jaworska, 2023). Uwadze dziennikarzy nie umknęła także wpadka w czasie tej konferencji. Wiceminister sprawiedliwości Piotr Cieplucha pomylił pseudonim Michała Barona, nazywając go „Baxtonem” zamiast Boxdelem (cgm.pl, 2023). Dziennikarze potraktowali tę pomyłkę dość łaskawie, w przeciwieństwie do twórców internetowych, dla których konferencja stała się dowodem na to, że politycy słabo orientują się w ich świecie.

Nie tylko wiceministrowi Cieplusze zdarzyła się wpadka. Widać było, że niektóre media niezbyt dobrze radziły sobie z zagadnieniem #PandoraGate. Dziennikarz portalu NaTemat pomylił nazwisko Agaty Fąk z jej pseudonimem internetowym, pisał Agata „Fąk” Fagata (Godziński, 2023), z kolei redakcja Kroniki24.pl (2023) określała osoby zamieszane w sprawę jako patoosoby i „celebrytów” (oryginalny, intencjonalny zapis w cudzysłowie), co pokazuje, że autorowi lub autorce brakowało słownictwa do opisania tematu. W całym materiale badawczym odnotowano 41 przypadków różnego rodzaju błędów formalnych. Najczęściej dotyczyły one mylenia imienia Sylwestra Wardęgi (kilkukrotnie w tekstach występował jako Sebastian, raz jako Przemysław), modyfikacja nazwiska i pseudonimu Justyny Suchanek (Sukanek), przekręcania pseudonimu Olciak93 (najczęściej do formy Olciaks), zniekształcania przydomków Dizowskyy’ego i Konpskyy’ego, a także włączania Gonciarza i Chuptysia do #PandoraGate. W badanym materiale można było również dostrzec kopiowanie błędów, np. w tekstach, gdzie w ciągu wymieniano osoby zamieszane w aferę, zdarzały się zmiany kolejności twórców, ale błędy pozostawały, dotyczyło to np. niepoprawnie zapisanego pseudonimu Woźnicy czy pozostawienia samego nazwiska Mołczanow, tak jakby to był przydomek⁴³.

Część redakcji decydowała się też zamieszczać twórczość osób, o których piszą – nawet jeśli treści te były szkodliwe. Filmy były po prostu embedowane do tekstu bezpośrednio z YouTube’a (Zacharski, 2023). W pierwszych dniach #PandoraGate potencjalni sprawcy dostawali miejsce na swoje oświadczenia i starszą twórczość, pokazywaną przez dziennikarzy jako przykład tego, czym dany youtuber się zajmuje. Niektórym z tych osób wzrastała liczba obserwujących w mediach społecznościowych. Dotyczyło to m. in. profilu Dubiela na

⁴³ Patrycja Mołczanow to influencerka wywodząca się z TeamuX. Obecnie twórczyni używa pseudonimu Lily Mołczanow, prowadzi konta na Instagramie (791 tys. obserwujących) i TikToku (1,8 mln obserwujących) oraz kanał na YouTube (245 tys. subskrybentów).

Instagramie. Jednocześnie niewiele miejsca poświęcano ofiarom. Choć ich słowa były cytowane 42 razy, były to głównie wyimki z filmów Wardęgi i Tylki.

Profesjonalne media internetowe w następnej kolejności rozpałi temat grupy Anonymous, która miała włączyć się w szukanie sprawiedliwości w #PandoraGate (20 wskazań). Temat podejmowały media głównego nurtu, ale również te z branży technologicznej. Była to rzeczywiście gratka, gdyż grupa jest międzynarodowa i znana ze spektakularnych akcji. Na koncie Anonymous Operatio na portalu X opublikowano wpisy z pandorowym hasztagiem, sugerowano też, że członkom grupy udało się uzyskać dostęp do starej poczty elektronicznej Stuu. W badanej próbie jedynym dziennikarzem, który wyraził wątpliwość co do prawdziwości tych informacji, był Oliwier Nytko (2023) ze Spider's Web, który przypomniał odbiorcom o charakterze grupy Anonymous i wskazał na brak możliwości weryfikacji odkryć opublikowanych przez wskazane konto. Faktycznie, po tej aktywności na X już niewiele się wydarzyło i autorzy wpisów nie wykazali się znaczącymi efektami działań, a media nie podejmowały ponownie tego tematu.

Kolejna fala tekstów wiąże się z filmem Tylki – w badanej próbie odnotowano ich 43. Materiały w mediach profesjonalnych poprzedzało bardzo intensywne promowanie tego twórcy przez Wardęgę, który zapowiadał, że będzie to rzecz przełomowa. Dziennikarze nie stronili od tabloidowych nagłówków, np. *Przegląd Sportowy* tak zapowiadał film: *Wszystko jasne! Konopskyy prze-rwał milczenie. Już jutro Polska „zapłonie”* (Skorupa, 2023). Jak się ostatecznie okazało, oczekiwania odbiorców wobec Tylki zostały tak wyolbrzymione, że ostatecznie film stał się rozczarowaniem dla sieciowej społeczności. Również dlatego że, jak twierdzi Tylko, na ostatnim etapie przygotowania produkcji niektóre z ofiar wycofały się z udziału w niej. Mimo niedosytu film bił rekordy popularności. Na pewno plusem u Konopskyy'ego było poproszenie o komentarz specjalistów, prawnika (Krzysztof Freliszka) i psycholożki (Joanna Hoffman), którzy w przystępny sposób próbowali wyjaśnić zawilości sprawy. Po opublikowaniu produkcji reakcje mediów profesjonalnych były podobne jak w przypadku filmu Wardęgi – dziennikarze głównie streszczali lub omawiali treści, które przedstawił Tylko.

13 października 2023 roku wiele mediów informowało o postawieniu Stuu zarzutów i planowanym tymczasowym aresztowaniu. Donoszone też o próbie obywatelskiego zatrzymania influencera w sklepie w Luton. Do ujęcia przez brytyjskie służby doszło następnego dnia i tej informacji często towarzyszyły wypowiedzi pełnomocnika influencera, Tytusa Jabłońskiego, który z kolei informował o napaści na swojego klienta. Temu zagadnieniu poświęcono w sumie 32 materiały dziennikarskie. Newsem tych dni było również przejście konta

Stuu na TikToku i opublikowanie tam prześmiewczej piosenki o aferze (Wróblewski, 2023). Tego samego dnia Spotlight Agency, której Kluz-Burton był niegdyś udziałowcem i z którą współtworzył kolektyw młodych influencerów, odcięła się od niego, likwidując jednocześnie rozpoznawalną markę TeamX (jd, 2023a). Wśród tematów kolejnych materiałów dziennikarskich nieoczekiwanie pojawił się raper Mata (Michał Matczak), który o #PandoraGate rapuje w swoim utworze *Giewont*. Również oświadczenie przedstawiciela YouTube'a, Pedra Piny, trafiło do niektórych polskich mediów (Luc-Lepianka, 2023), nie było to jednak nic znaczącego czy świadczącego o dogłębnej znajomości tematu. To raczej standardowa wypowiedź przygotowana przez dział public relations w przypadku problemów wizerunkowych. Wzmianek na te tematy jest zaledwie kilka. W tym czasie niektóre media ostrożnie podejmowały temat krótkiej zapowiedzi i filmu, który został opublikowany na kanale Amadeusza Roślika (funkcjonującego w sieci jako Ferrari – freakfighter)⁴⁴. W tym filmie wypowiada się Stuu, który odnosi się do afery, ale nie jest to spójny przekaz ani też typowe oświadczenie. Dziennikarze o tym informują, głównie streszczając zawartość wideo, nieliczni odnoszą się do wątpliwych źródeł filmu i kontrowersji związanych z podejrzeniami o użycie do jego stworzenia sztucznej inteligencji (Bochenek, 2023). W sumie ten temat dziennikarze podejmowali z dużym dystansem, był on wiodącym zagadnieniem tylko w ośmiu materiałach.

Z czasem uwaga mediów skupiła się nieco silniej na Dubielu, w sprawie którego Wardęga ujawniał coraz więcej kompromitujących materiałów. Konflikt między tymi twórcami internetowymi wracał w mediach wielokrotnie, ale nie zyskał takiego oddźwięku jak sprawa Stuu. Dubiel i Wardęga spotkali się w sądzie po tym, jak pierwszy z nich oskarżył „szeryfa internetu” o zniesławienie. W kontekście #PandoraGate ten aspekt sprawy dominował na początku lutego 2024 roku. Dziennikarze poświęcili mu 13 materiałów. Media zainteresowały się jeszcze filmem Dubiela, w którym jako ofiary afery wskazuje on swoją rodzinę. Wideo zostało bardzo źle odebrane przez społeczność internetową, o czym głównie pisali dziennikarze. Dubielowi zarzucano nieszczerość oraz instrumentalne wykorzystanie w filmie matki, młodszej siostry i psa należącego do rodziny.

Od drugiej połowy października 2023 roku temat afery w mediach profesjonalnych samoistnie wygasł, również dlatego, że dziennikarze skoncentrowali się na sprawach związanych z powyborczą rzeczywistością. Nowych

⁴⁴ Amadeusz Roślik prowadzi działalność w różnych mediach społecznościowych. Na YouTube ma kanał AMADI z 129 tys. subskrybentów, na Twitchu obserwuje go 217 tys. użytkowników, na Instagramie zgromadził 760 tys. obserwujących, a na X – ok. 6,5 tys.

informacji o #PandoraGate było niewiele, teksty o aferze były oparte na krótkich publicystycznych komentarzach lub stanowiły opiniotwórcze podsumowanie sprawy. Dopiero na koniec miesiąca pojawiło się coś, co znowu podchwyciło wiele mediów. Maria Sadowska (reżyserka) i Maja Staśko (lewicowa aktywistka) zapowiedziały stworzenie filmu o #PandoraGate. Na ten temat powstało 21 tekstów, które dodatkowo ukazywały zmianę początkowego konceptu pomysłodawczyń. Ostatni tekst dotyczący tego zagadnienia poświęcony był już nie jednemu filmowi, ale kilkuodcinkowemu serialowi (KBS, 2024).

Na początku listopada media spekulowały na temat ekstradycji Stuu do Polski. Nie był to jednak temat intensywnie eksploatowany. Pojawił się za to nowy podejrzany, wspomniany już Gała, któremu został postawiony zarzut „seksualnego wykorzystania bezradności lub niepoczytalności innej osoby” (Bortniak, 2023). Niemniej, nie mówi o nim zbyt wiele profesjonalnych mediów. Konopskyy i Wardęga zadeklarowali, że znali sprawę, ale wiedzieli również, że prokuratura już prowadzi postępowanie przygotowawcze, i żeby nie zakłócić pracy służb, powstrzymali się od umieszczenia tego influence-ra w swoich filmach. W grudniu reporterka *Gazety Wyborczej* opublikowała tekst o nadużyciach youtubera Skkfa (Piotra Skowrona – gamera zajmującego się Minecraftem)⁴⁵. O ile w poprzednich sprawach ofiarami miały być dziewczynki, to w tym przypadku dziennikarka dotarła do trzech pokrzywdzonych chłopców (Włodkowska, 2023). Sprawa Skkfa miała jednak niewielki oddźwięk w mediach (poza koncernem Agora) – twórca, podobnie jak Stuu, również zniknął z sieci.

Ostatnim z wątków #PandoraGate, które media profesjonalne podejmowały chętniej, była sprawa Barona. Relacjonowały ją głównie media plotkarskie, które publikowały materiały na temat kolejnych filmów z oświadczeniami i transmisji live Boxdela, gdzie głównie cytowano twórcę. Adamczyk (Olciak93) skierowała podejrzenia o nadużycia wobec nieletnich dziewczynek (głównie seksting) pod adresem Barona we wspomnianej rozmowie z dziennikarzem Wątozem (zob. przypis 18). Youtuber, próbując ratować swoją reputację, nagrał wideo z influencerką, na którym ta praktycznie zaprzecza swoim wypowiedziom z pierwszego wywiadu. Boxdel prezentuje w filmie swoją perspektywę i zapewnia, że z Adamczyk wszystko sobie wyjaśnili, a ta nie ma do niego pretensji. Olciak zupełnie straciła wiarygodność, a samo wideo i postawa Barona zostały źle odebrane przez społeczność internetową. Kobieta wycofała się

⁴⁵ Piotr Skowron prowadził w serwisie YouTube kanał Skkf, na którym zgromadził 1,51 mln subskrybentów. Jego najpopularniejszy film *TANŃCE SKUBAŃCE – Just Dance 4 – Ekipa Tereferę* wyświetlono 4,7 mln razy.

również z udziału w produkcji Konpsky'ego. Tymczasem Boxdel już pod koniec października 2023 roku opublikował optymistyczne wideo *THE GOAT – życie po Pandora Gate*, w którym zaprezentował swoją wizję samorozwoju. Bagatelizował też aferę, nazywając ją „pandorką”. W styczniu 2024 roku wyszło na jaw, że Adamczyk w okresie, gdy składała zeznania w prokuraturze, mieszkała u Boxdela. Jak twierdzi Baron, z innymi kobietami (z którymi prowadził internetowe dyskusje o podtekście seksualnym) również sprawę wyjaśnił, więc te w efekcie nie zgodziły się zeznawać. Wątek ten nie został jednak podjęty przez media profesjonalne, ale był dyskutowany w mediach społecznościowych, głównie przez kanały commentary, w tym Wardęgi, Tylki i Działowego. Boxdel już na początku roku 2024 wrócił do środowiska freakfightowego i zaczął odbudowywać swoją pozycję w sieci.

Przez cały badany okres opublikowano bardzo niewiele tekstów, które koncentrowały się na ofiarach. Jednym z nielicznych jest artykuł Staśko (2023) w *Krytyce Politycznej*, w którym autorka pisze o wtórnej wiktyimizacji oraz innych negatywnych skutkach #PandoraGate dla osób, które doświadczyły krzywdy ze strony wpływowych twórców internetowych. Drugi znaczący tekst to wspomniany już reportaż Katarzyny Włodkowskiej (2023), a trzeci – artykuł publicystyczny o polskim #MeToo w NaTemat, gdzie Ola Gersz (2023) obszernie pisze również o #PandoraGate.

Wśród tematów wyodrębniono też zagadnienie sygnalistów (21 wskazań). Takim kodem opatrywano teksty, w których była mowa o zupełnie nowych wątkach w #PandoraGate. Do tej kategorii trafiły teksty zawierające informacje o kolejnych nadużyciach i następne nazwiska. Media – głównie plotkarskie – kilkakrotnie podchwyciły w tej kategorii wątek opowieści tiktokerki Pauliny Kostrzyckiej⁴⁶ o rzekomych orgiach mających miejsce w domu TeamuX. Twórczyni relacjonowała, że miała kontakt z dziewczyną, która brała udział w takim wydarzeniu, ale nic z niego nie pamiętała. Atrakcyjny obyczajowo temat nie był kontynuowany, a sama Kostrzycka już nie pojawiła się w doniesieniach mediów profesjonalnych. Zagadnienia nie podjęły też kanały commentary i inni twórcy z mediów społecznościowych, co może wskazywać na próbę zwiększenia przez tiktokerkę zasięgów z racji podjęcia popularnego tematu.

Kilkunastokrotnie (14 wskazań) media pisały też o niestosownych żartach z #PandoraGate i ich skutkach. Tę kategorię zdominowały doniesienia o dowcipie, jaki miała przeczytać z promptera Monika Wądołowska, prezenterka pogody w Kanale Sportowym. Niestosowny żart dotyczył przyrównania niskiej

⁴⁶ Paulina Kostrzycka to raczej początkująca twórczyni internetowa. Na swoim lifestylowym koncie na TikToku zgromadziła 186,4 tys. obserwujących.

temperatury do wieku ofiar w #PandoraGate. Kobieta, dostrzegając w porę wydzźwięk tekstu, powstrzymała się przed jego odczytaniem do końca. Niemniej, sprawa wyciekła do mediów społecznościowych, a potem szybko do profesjonalnych. Wzbudzała kontrowersje szczególnie dlatego, że wcześniej w Kanale Sportowym zerwano współpracę z Dąbrowskim (Z Dvpy) z powodu opisanego już niestosownego pranku sprzed lat. Media pisały też krytycznie o podobnym dowcipie, który padł w programie Kuby Wojewódzkiego. Tam również prowadzący żartował z wieku ofiar i pedofilii. Kilkukrotnie wzmiankowano również o zerwaniu współpracy z walczącym w Fame MMA freakfighterem Jakubem Frączkiem „Paramaxilem”, który żart z afery opublikował na swoim X.

Nieoczekiwanie wspomnianemu Dąbrowskiemu poświęcono aż 10 odrębnych tekstów. Było to na samym początku afery. Wszystkie materiały dotyczyły konsekwencji, jakie poniósł za kompromitujący prank wideo, który nakręcił przed laty z innym twórcą internetowym (nieżyjącym już Ravgorem). W filmie Ravgor zadawał osobom na ulicy (również nieletnim) krępujące, niestosowne pytania, które przez słuchawkę dyktował mu Dąbrowski. Ten dawno zadbał o usunięcie filmu z mediów społecznościowych i wielokrotnie za niego przeproszał. W październiku 2023 twórca powrócił do mediów profesjonalnych jako atrakcyjny temat, gdyż jako jedna z pierwszych osób doświadczył łatwo mierzalnych i wyraźnie widocznych skutków #PandoraGate. Kanał Sportowy odsunął go natychmiast od prowadzenia poranków, a stacja RMF zdjęła wywiad z Dąbrowskim ze swojej platformy online. Nie bez znaczenia jest też fakt, że youtuber współpracował z Kanałem Sportowym, którego twarzą był wówczas Krzysztof Stanowski, nienależący do ulubieńców profesjonalnych dziennikarzy, wytykający im publicznie i w sposób prześmiewczy błędy warsztatowe.

W niektórych tekstach dziennikarze przyjmowali założenie, że #PandoraGate będzie miała bardzo poważne konsekwencje i że influencerzy, którzy dopuścili się nadużyć, nie powrócą już do działalności internetowej, pozbawieni wsparcia ze strony fanów (Bolanowski, 2023). Jednak sprawy Boxdela, Dubiela, Fagaty i Lexy wyraźnie pokazały, że z poważnych tarapatów można dość szybko wyjść obronną ręką, o ile dysponuje się stosownymi narzędziami, w tym przede wszystkim pieniędzmi i koneksjami, które pozwalają na zatrudnienie specjalistów od działania w sytuacjach kryzysowych.

W badanej próbie niemal nie było tekstów, które odnosiłyby się do badań naukowych lub eksperckich i danych statystycznych. Nie stanowi to zaskoczenia, ponieważ sytuacja była dynamiczna i raczej informowano o bieżących zmianach oraz nowych kontekstach. Wyjątkiem jest tekst, który pojawił się na stronie *Super Expressu*, wręcz naszpikowany danymi: *Efekt afery „Pandora Gate”? 88 proc. rodziców boi się o swoje dzieci w internecie* (Lekszycka, 2023).

TABELA 5. Liczba materiałów dziennikarskich w okresie najbardziej intensywnej publikacji.

Data	Liczba materiałów dziennikarskich	Udział %
3.10.2023	3	0,34
4.10.2023	49	5,56
5.10.2023	106	12,02
6.10.2023	131	14,85
7.10.2023	60	6,80
8.10.2023	46	5,22
9.10.2023	78	8,84
10.10.2023	61	6,92
11.10.2023	51	5,78
12.10.2023	31	3,51
13.10.2023	34	3,85
14.10.2023	28	3,17
15.10.2023	9	1,02
16.10.2023	9	1,02
17.10.2023	2	0,23
18.10.2023	4	0,45
19.10.2023	15	1,70
20.10.2023	14	1,59
21.10.2023	6	0,68
22.10.2023	0	0,00
23.10.2023	1	0,11
24.10.2023	7	0,79
25.10.2023	3	0,34
26.10.2023	0	0,00
27.10.2023	3	0,34
28.10.2023	1	0,11
29.10.2023	1	0,11
30.10.2023	2	0,23
31.10.2023	9	1,02
1.11.2023	2	0,23
2.11.2023	5	0,57
3.11.2023	5	0,57

Data	Liczba materiałów dziennikarskich	Udział %
4.11.2023	0	0,00
5.11.2023	3	0,34
6.11.2023	2	0,23
7.11.2023	2	0,23
8.11.2023	5	0,57
9.11.2023	4	0,45

Opracowanie własne.

Tytuł sugerował związek prezentowanych wyników badań z #PandoraGate, ale sam artykuł okazał się manipulacją i próbą podłączenia się pod popularne wówczas hasło. Omawiane w tekście dane pochodzą z badania przeprowadzonego w marcu 2023 roku przez ClickMeeting, rozsyłanego do różnych mediów w formie materiałów prasowych – nie mogły więc mieć nic wspólnego z tą konkretnie aferą. Podobnych prób „podpięcia się” pod popularny temat znalazło się więcej w kategorii tematycznej „Inne”, gdzie trafiły właśnie teksty pozornie związane z #PandoraGate, ale również błędnie otagowane, czyli w ogóle niedotyczące tego zagadnienia.

Interesujący temat w próbie badawczej wyłonił się pod sam koniec badanego okresu. Wardęga w krótkim filmie *Pożegnanie, idę zacząć żyć* opublikowanym na jego kanale w serwisie YouTube 8 kwietnia 2024 roku ogłosił swoje odejście z internetu. Twórca jako powód podał zmęczenie sytuacją na YouTube i chęć zajęcia się sprawami, które go uszczęśliwiają. Taka wersja zdarzeń była cytowana przez media profesjonalne, choć w mediach społecznościowych użytkownicy spekulowali, że być może „szeryf internetu” ma coś do ukrycia i dlatego zdecydował się odejść. W dniach 8–9 kwietnia 2024 opublikowano sześć tekstów na ten temat, które głównie streszczały pożegnalny film. Dane na temat dokładnej liczby materiałów w czasie ich wzmożonej publikacji zaprezentowano w tabeli 5.

Dziennikarze skapitulowali – podsumowanie

Analiza przekazów mediów profesjonalnych na temat #PandoraGate nie przynosi optymistycznych wniosków. Z perspektywy mediów społecznościowych sprawa jest niezwykle złożona, jej śledzenie i zrozumienie wymaga czasu oraz zaangażowania. Prawdopodobnie jednego i drugiego zabrakło dziennikarzom mediów profesjonalnych, którzy o tej aferze zdecydowali się pisać. Częściowo



ILUSTRACJA 1. Chmura kodów dotyczących domniemanych sprawców.
Wygenerowano w programie MAXQDA.

Opracowanie własne.

jest to zrozumiałe, gdyż we współczesnych mediach internetowych wysoka częstotliwość publikowania jest kluczowa, co często spycha na dalszy plan takie elementy pracy dziennikarskiej, jak weryfikacja informacji, konsultacje z ekspertami czy choćby korekta. W niektórych tekstach wyraźnie widać, że autorki i autorzy nie rozumieją materii, o której piszą, myślą im się twórcy i powiązania między nimi. Oryginalnych, autorskich treści na temat #PandoraGate jest bardzo niewiele.

Zarówno informacje, cytaty, jak i błędy merytoryczne są wielokrotnie powtarzane. Widać to również na wygenerowanych w programie MAXQDA chmurach frekwencji kodów dotyczących wskazywanych w tekstach domniemanych sprawców oraz innych influencerów i twórców internetowych (il. 1–2). Analizowanych materiałów było prawie 900, tymczasem katalog nazwisk i pseudonimów jest mocno ograniczony⁴⁷. Nawet o komentarze dziennikarze prosili te same osobowości internetowe.

Właściwie tylko reportaż Włodkowskiej (2023) oraz teksty, do których zaproszono ekspertów – głównie psychologów i specjalistów z organizacji pozarządowych – wnoszą coś do sprawy i faktycznie próbują ją przybliżyć. W przypadku tej dziennikarki udało się to przez obrazowo pokazane historie

⁴⁷ W analizowanych tekstach zaznaczano nazwiska i pseudonimy twórców w takiej formie, w jakiej występowały oryginalnie, stąd w chmurach kodów występują również słowa odmienione przez przypadki.



ILUSTRACJA 2. Chmura kodów dotyczących innych twórców i influencerów.
Wygenerowano w programie MAXQDA.

Opracowanie własne.

molestowanych chłopców, a w przypadku pozostałych dziennikarzy i dziennikarek – przez profesjonalne wyjaśnienia mechanizmów pedofilii i funkcjonowania dzieci w internecie. Takie materiały dziennikarskie to jednak margines tego, co o #PandoraGate napisano.

W głównym nurcie analizowanych tekstów dziennikarze ograniczają się do powtarzania tych samych informacji lub pytania o opinię – przede wszystkim polityków i celebrytów. Niemal brak materiałów, które byłyby poświęcone ofiarom oraz trosce o nie. Zaskakująco mało jest też propozycji rozwiązań i głębszej analizy sytuacji w polskich mediach społecznościowych. Nieliczne teksty przedstawiają porady dla rodziców, w jaki sposób zminimalizować sieciowe zagrożenia. Dziennikarze ograniczają się w swojej pracy do realizacji funkcji informacyjnej (choć informacja ta bywa często niejasna), rozrywkowej (wiele tekstów wprost było zakwalifikowanych do tej kategorii) i opiniotwórczej, rzadko edukacyjnej. Temat #PandoraGate potraktowany został pobieżnie, a analizowany materiał badawczy raczej wskazuje na zbiór niepołączonych ze sobą punktów niż choćby zarys pełnego obrazu sytuacji.

Najlepiej i najbardziej precyzyjnie w przekazach mediów wygląda temat działań służb i teksty poświęcone aspektom prawnym. Jest to jednak bardziej

zasługa owych służb niż dziennikarzy, którzy po prostu powtarzali komunikaty wychodzące z ministerstw monitorujących sprawę lub precyzyjnie cytowali prawników. Wiele wątków nie przedostało się z mediów społecznościowych do mediów profesjonalnych, mimo głośnych i katerycznych nagłówków z października 2023 roku niewiele się zmieniło w sprawach podejrzanych. Wiadomo jedynie o dwóch osobach, którym postawiono zarzuty, jednak w mediach głównego nurtu #PandoraGate po prostu naturalnie wygasła. Być może jeszcze powróci na chwilę, gdy Stuu trafi do Polski oraz gdy zapadnie wyrok w sprawie jego i Gały.

Dziennikarze profesjonalnych mediów internetowych w sprawie #PandoraGate właściwie skapitulowali już na starcie, pozostając przy zdawkowych, niepełnych informacjach i atrakcyjnych obyczajowo, chociaż niemerytorycznych opiniach. Wprowadzie niniejsze badanie dotyczyło źródeł online, można jednak założyć, że w mediach analogowych – prasie, radiu, telewizji – temat został potraktowany właściwie marginalnie. Główną przesłanką pozwalającą na takie przypuszczenie jest to, że grupa odbiorców mediów internetowych jest znacznie młodsza niż w przypadku drukowanej prasy oraz tradycyjnego radia i telewizji. Tymczasem dziennikarze, kierując się zasadami rynkowymi, wybierają tematy, które zainteresują potencjalnych odbiorców. Trudno się więc spodziewać, że na pierwszych stronach gazet i na pierwszych miejscach w radiowych i telewizyjnych serwisach informacyjnych znajdą się newsy dotyczące tego, co dzieje się w internecie – nikła jest bowiem szansa na to, że osoba, którą interesują tematy związane z siecią, skorzysta z takich przekazów. Co innego w przypadku mediów online (zarówno tych, które funkcjonują autonomicznie, jak i tych, które stanowią cyfrowe odpowiedniki lub dodatki do swoich analogowych poprzedników). Tutaj dodawanie informacji o tym, co dzieje się w internecie, ma sens, ponieważ są tam odbiorcy, dla których takie tematy są istotne. Wskazuje na to również raport Polskich Badań Czytelnictwa *Prasa Drukowana i Cyfrowa* (2023) – przekazujący, że czytelnictwo prasy zasadniczo nie spada, ale zmienia się jego model. Maleje liczba osób czytających prasę drukowaną, za to rośnie liczba tych, które czytają prasę cyfrową. To wymusza na nadawcach takie projektowanie zawartości cyfrowych i analogowych mediów, by zaspokajać oczekiwania poszczególnych grup odbiorczych.

Temat #PandoraGate ma więc znacznie wyższą reprezentację w mediach internetowych niż w tych analogowych. Świadczy o tym również niniejsza analiza, w której zbadano prawie 900 materiałów dziennikarskich indeksowanych przez Google Wiadomości. Należy przypuszczać, że zapewne jest ich jeszcze więcej, ale nie wszystkie znalazły się w wynikach wyszukiwania ze względu na mechanikę działania tego narzędzia. W prasie drukowanej

temat jest marginalny. Próżno szukać informacji o #PandoraGate w prasie codziennej, za to na przekrojowe materiały lub pojedyncze reportaże można natrafić w tygodnikach opinii (np. *Wprost*) oraz czasopismach i magazynach (np. *Duży Format*).

Radio jest w badaniach i obserwacji trudno uchwytnie, ale nawet z niniejszej analizy wiemy, że wywiad z Dąbrowskim u Mazurka w RMF został zdjęty tuż po emisji. Dla radia nie jest to też zbyt wdzięczny temat ze względu na złożoność, którą trudno wyrazić w sposób czytelny w wersji audio, a poza tym trudno sobie wyobrazić emitowanie choćby obszerniejszych newsów o pedofili na YouTube w popularnych rozrywkowych stacjach radiowych (RMF FM, Radio Zet). Niemniej, jak dowodzi niniejsze badanie, temat w wersji dla publiczności sieciowej trafiał na podstrony poświęcone rozrywce w mediach internetowych powiązanych ze stacjami radiowymi (np. ESKA, Radio Zet).

Telewizje ograniczały się do wzmianek i to głównie w sprawie samego Stuu. Już po zakończeniu badania, pod koniec kwietnia 2024 roku, #PandoraGate zajęły się dwie redakcje telewizji TVN (interwencyjna *Uwaga!* – sezon 44, odc. 7453 – i śledczy *Superwizjer* – sezon 4, odc. 1296). Zwykli użytkownicy, a także twórcy internetowi, krytykowali te produkcje, m.in. za nierzetelność (np. narzucenie narracji Dubiela, który dzięki udziałowi w programie próbował się wybielić) i nieetyczne działania (nachodzenie matki Kluza-Burtona przez dziennikarzy i filmowanie jej miejsca zamieszkania). Sam Mikołaj Tylko (2024), którego wypowiedzi trafiły do produkcji, w krótkim filmie *TVN RATUSIJE WIZERUNEK DUBIELA? (FAGATA, FRIZ, WUJEK ŁUKI, EKIPA, FUSIALKA)* zarzucił twórcom reportażu dla *Superwizjera*, że materiał ma zupełnie inny wydźwięk, niż mu to przedstawiono w czasie przeprowadzania z nim wywiadu. Określił też potraktowanie tematu #PandoraGate przez telewizję TVN jako powierzchowne.

Nie można w tej sytuacji stwierdzić, że media profesjonalne są lub szybko staną się łącznikiem, który będzie objaśniał świat młodych użytkowników mediów społecznościowych starszym odbiorcom. I dotyczy to zarówno mediów internetowych, którym poświęcono tę analizę, jak i mediów analogowych, do których odniesiono się w powyższych kilku akapitach, poszerzając nieco kontekst tego badania. Nie jest to dobra wiadomość, szczególnie dla współczesnych dzieci, młodzieży i ich rodziców. Wszystkie te grupy są narażone na poważne skutki zagrożeń w sieci, a rzadko mają narzędzia i kompetencje do tego, by sobie z nimi efektywnie radzić. Zapewne trudno oczekiwać, że w mediach – zwłaszcza komercyjnych, kierujących się przede wszystkim wskaźnikami ekonomicznymi – zajdzie poważna zmiana i zaczną nie tylko rzetelnie informować swoich odbiorców, lecz także edukować na tematy związane z siecią.

Na zakończenie tej analizy należy jednak upatrywać odrobiny nadziei – raczej w mediach publicznych (głównie telewizji i radiu oraz ich platformach internetowych), które z zasady powinny być misyjne i dbać o dobro najmłodszych członków społeczeństwa, ale także w organizacjach pozarządowych (np. Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę) oraz instytucjach i służbach publicznych, takich jak prokuratura, policja, NASK, Ministerstwo Cyfryzacji, Ministerstwo Edukacji Narodowej, Rzecznik Praw Obywatelskich i Rzecznik Praw Dziecka. Połączenie sił tych podmiotów w ramach współpracy międzysektorowej i włączenie w działania wybranych mediów profesjonalnych i twórców internetowych może przynieść pozytywne skutki. Jest to wprawdzie wizja modelowa i idealistyczna, ale nie niemożliwa do realizacji.

Bibliografia

- Adamczyk, A. [Olciak93]. (2023, 24 września). *YouTube, Miałam 14 lat, Stuu prosił mnie o zdjęcia. Czas na przerwanie milczenia*. YouTube. Pobrane 8 lutego 2024 z: https://www.youtube.com/watch?v=o_qL8NCe1TE.
- Baron, M. [Boxdel]. (2023, 23 października). *THE GOAT – życie po Pandora Gate*. YouTube. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://www.youtube.com/watch?v=iI-WV3D-SInw>.
- Bełtowska, I. (2023, 14 października). *O tym w kontekście Pandora Gate prawie się nie mówi. Skutki będą oplakane. „To efekt aureoli”*. Medonet. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://www.medonet.pl/psyche/zaburzenia-psychiczne,o-tym-w-kontekscie-pandora-gate-prawie-sie-nie-mowi--skutki-beda-oplakane--to-efekt-aureoli,artykul,18149269.html>.
- Bochenek, K. (2023, 15 października). *Wyciekł film Stuu po Pandora Gate. „Martwię się o swoje życie”*. Radio Zet. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://rozrywka.radiozet.pl/plotki/wyciekl-pozegnalny-film-stuu-bal-sie-ze-cos-mu-sie-stanie-po-pandora-gate>.
- Bolanowski, J. (2023, 19 października). *Socjolog: „Pandora Gate obnażyła hipokryzję polskich youtuberów. Kolokwialnie mówiąc: są skończeni”*. Forbes. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://www.forbes.pl/biznes/pandora-gate-afera-na-polskim-youtube-obnazyla-hipokryzje-influencerow-pedofilia-to/qp9nr6b>.
- Bortniak, A. (2023, 17 listopada). *Influencer Michał G. oskarżony o przestępstwa na tle seksualnym. Pandora Gate – nowe doniesienia*. Spider’s Web. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://rozrywka.spidersweb.pl/sylwester-wardega-publikuje-akt-oskarzenia-w-sprawie-michala-g-pandora-gate>.
- Cegielski, M. (2023, 7 października). *Okropna pomyłka! Ludzie wmieszali go w Pandoragate. Nie wytrzymał. Przegląd Sportowy*. Pobrane 10 kwietnia 2024 z:

- <https://przegladSPORTOWY.onet.pl/esportmania/inne/disstream-nie-wytrzymal-wszystko-przez-pandoragate-myla-mnie/5vfne4h>.
- cgm.pl. (2023, 5 października). *Minister chce badać sprawę Boxdela, ale na razie nie potrafi wymówić nawet jego ksywki*. Codzienna Gazeta Muzyczna. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://www.cgm.pl/news/minister-chce-badac-sprawe-boxdela-ale-na-rapie-nie-potrafi-wymowic-nawet-jego-ksywki/>.
- ClickMeeting – Komunikat PR. (2023, 19 października). *Nawet 88 proc. rodziców nie pokoi się o bezpieczeństwo online swoich dzieci*. Biznes Newseria. Pobrane 8 lutego 2024 z: https://biznes.newseria.pl/biuro-prasowe/it_i_technologie/nawet-88-proc-rodzicow,b1455756820.
- Czuma, B. (2023, 9 października). *Koniec błyskotliwej kariery Krzysztofa Gonciarza? „Jest bankrutem moralnym”*. Wirtualne Media. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://www.wirtualnemedial.pl/artykul/krzysztof-gonciarz-narkotyki-seks-porno-bankrut-stuu-youtuber-gargamel>.
- Czuma, B. (2024, 14 kwietnia). *Wardega ogłosił, że odchodzi z YouTube’a*. „To zasłona dymna i ucieczka przed zarzutami”. Wirtualne Media. Pobrane 15 kwietnia 2024 z: <https://www.wirtualnemedial.pl/artykul/sylwester-wardega-youtube-pandora-gate-boobsman>.
- Dąbrowska, D. [dabrowskadaria]. (2023, 28 września). *Tik tok usunął ten film na tychmiast po dodaniu go przeze mnie, publikuję go więc tu*. Instagram. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://www.instagram.com/p/CxvWdLBSGLH/>.
- Dec, T., Czeszewski, M. (2020, 1 października). *Freak fight*. Obserwatorium Językowe Uniwersytetu Warszawskiego. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://nowewyrazy.pl/haslo/freak-fight.html>.
- Gersz, O. (2023, 4 października). *#MeToo w końcu osiągnęło polskiego YouTube’a. Kobiety zaczęły krzyczeć i całe szczęście*. NaTemat. Pobrane 10 kwietnia 2024 z: <https://natemat.pl/514603,metoo-na-polskim-you-tube>.
- Godziński, B. (2023, 5 października). *Też nie wiesz, o co chodzi z „Pandora Gate” i kim są ci ludzie? Wyjaśniamy aferę*. NaTemat. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://natemat.pl/514822,pandora-gate-o-co-chodzi-i-kto-jest-kim-w-aferze-na-youtube-wyjasniamy>.
- Jaworska, K. (2023, 5 października). *Afera #PandoraGate na YouTube*. Zbigniew Ziobro: Zero tolerancji wobec pedofilii. Polsat News. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://www.polsatnews.pl/wiadomosc/2023-10-05/afera-pandoragate-na-youtube-zbigniew-ziobro-zero-tolerancji-wobec-pedofilii/>.
- jd. (2023a, 13 października). *Spotlight Agency likwiduje wszystko co jest związane z Team X. Reakcja na Pandora Gate*. Wirtualne Media. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://www.wirtualnemedial.pl/artykul/spotlight-agency-koniec-stuu-youtube-team-x-pandora-gate>.

- jd. (2023b, 26 października). *Szokujące wyznanie byłej dziewczyny Gargamela. Oskarża influencera o stosowanie przemocy*. Wirtualne Media. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://www.wirtualnemedia.pl/arttykul/gargamel-jakub-chuptys-przemoc-byla-dziewczyna>.
- Jemielniak, D. (2019). *Socjologia internetu*. WN Scholar.
- Jenkins, H. (2007). *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów* (M. Bernatowicz, M. Filiciak, tłum.). Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne. (wyd. oryg. 2006).
- KBS. (2024, 21 lutego). *Maria Sadowska i Maja Staśko zrobią serial o patoinfluencerach. Inspiracją Pandora Gate*. Tele Show. Pobrane 14 kwietnia 2024 z: <https://teleshov.wp.pl/maria-sadowska-i-maja-stasko-zrobia-serial-o-patoinfluencerach-inspiracja-pandora-gate-6998009533385216a>.
- Klaus, L. [laura lauraklaus]. (2023, 25 września). *nie bójmy się mówić głośno o przemocowych zachowaniach. jeśli jesteś lub byłaś/eś ofiarą agresji nie wstydź się – lepiej mówić o tym późno niż wcale. #fakebody*. TikTok. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://www.tiktok.com/@lauraklaus/video/728282838005408000>.
- Kozinets, R. V. (2015). *Netnography: Redefined*. SAGE.
- Lekszycka, B. (2023, 19 października). *Efekt afery „Pandora Gate”? 88 proc. rodziców boi się o swojej dzieci w internecie*. *Super Express*. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://superbiz.se.pl/technologie/efekt-afery-pandora-gate-88-proc-rodzicow-boi-sie-o-swojej-dzieci-w-internecie-aa-UVQv-zpgh-rBve.html>.
- Lemanowicz, K. (2023, 16 października). *Pedofilia, wtórna wiktyimizacja i upadek autorytetów, czyli Pandora Gate okiem psychologa*. SuperMamy. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://supermamy.papilot.pl/zdrowie/psychologia/17729/pedofilia-wtorna-wiktyimizacja-i-upadek-autorytetow-czyli-pandora-gate-okiem-psychologa>.
- Lisowska-Magdziarz, M. (2007). *Analiza tekstu w dyskursie medialnym. Przewodnik dla studentów*. Wydawnictwo UJ.
- Luc-Lepianka, S. (2023, 14 października). *YouTube mówi o Polsce i Pandora Gate. Jest oficjalne oświadczenie ws. afery*. Inn:Poland. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://innpoland.pl/199840,youtube-festival-2023-nowosci-na-youtube-oswiadczenie-ws-pandora-gate>.
- McCombs, M. (2008). *Ustanawianie agendy. Media masowe i opinia publiczna* (B. Radwan, tłum.). Wydawnictwo UJ. (wyd. oryg. 2004).
- McCombs, M., Valenzuela, S. (2020). *Setting the agenda: Mass media and public opinion. Third edition*. Polity.
- Mikołajczyk, M. (2023, 4 października). *#Pandoragate pokazała, jakim bagnem jest polski YouTube. Oto twórcy, których osiągnęło krajowe #MeToo*. NaTemat. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://natemat.pl/514615,gargamel-gonciarz-i-pandora-gate-kogo-oskarzono-w-youtube-owym-metoo>.

- Misiura, M. (2023, 11 października). *Pandora Gate i świątek krypto. Twarz pedofilskiej afery zarobiła miliony na NFT*. Bankier.pl. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://www.bankier.pl/wiadomosc/Pandora-Gate-i-rynek-krypto-Stuu-zarobil-miliony-na-NFT-8627227.html>.
- NASK. (2024). *Czym jest child grooming. Uwodzenie dzieci online*. Dyżurnet. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://cyberprofilaktyka.pl/baza-wiedzy/publikacje.html>.
- NASK. (2023). *Nastolatki 3.0. Raport z ogólnopolskiego badania uczniów i rodziców*. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://www.nask.pl/pl/aktualnosci/5316,Co-robia-nasze-dzieci-w-sieci-czyli-Raport-z-najnowszego-badania-NASK-Nastolatki.html>.
- Nowy Marketing. (2023, 13 października). *Kolejni influencerzy tracą współpracę. Bank Millenium rezygnuje z umowy z Gimperem*. Nowy Marketing. Pobrane 10 kwietnia 2024 z: <https://nowymarketing.pl/kolejni-influencerzy-traca-wspolprace-bank-millenium-rezygnuje-z-umowy-z-gimperem/>.
- Nytko, O. (2023, 6 października). *Zwrot w aferze Pandora Gate. Najpopularniejsza grupa hakerów wzięła na celownik polskich youtuberów*. Spider's Web. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://spidersweb.pl/2023/10/anonymous-pandora-gate.html>.
- Pisarek, W. (1983). *Analiza zawartości prasy*. Ośrodek Badań Prasoznawczych RSW „Prasa-Książka-Ruch”.
- Polskie Badania Czytelnictwa. (2023). *Roczny raport Prasa Drukowana i Cyfrowa*. Pobrane 14 sierpnia 2024 z: https://www.pbc.pl/wp-content/uploads/2024/01/Prasa_PBC_2023_2024.pdf.
- Prank. (2018, 13 grudnia). *Słownik języka polskiego PWN*. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://sjp.pwn.pl/mlodziezowe-slowo-roku/haslo/prank;6383035.html>.
- Redakcja Kronika24.pl. (2023, 5 października). *Pandora Gate. Afera pedofilska wśród patoosób z Youtube'a. Podejrzani „celebryci”*. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://kronika24.pl/pandora-gate-afere-pedofilska-wsrod-patoosob-z-youtubea-podejrzani-celebryci/>.
- Skorupa, M. (2023, 7 października). *Wszystko jasne! Konopsky przerwał milczenie. Już jutro Polska „zaplonie”*. *Przegląd Sportowy*. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://przegladSPORTOWY.onet.pl/esportmania/inne/wszystko-jasne-konopsky-przerwal-milczenie-juz-jutro-polska-zaplonie/xx5f13b>.
- Staśko, M. (2023, 28 października). *Zyski z oskarżeń o przemoc? W #PandoraGate zgarniają je youtuberzy. Ofiary są atakowane*. *Krytyka Polityczna*. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://krytykapolityczna.pl/kraj/pandora-gate-youtube-przemoc-afere/>.
- Suchanek, J. [Sukanek]. (2019, 14 listopada). *KONIEC PRZYJAŹNI*. YouTube. Pobrane 10 kwietnia 2024 z: <https://www.youtube.com/watch?v=4iwlO0DtwJ8>.
- Tylko, M. [Konopsky]. (2023, 8 października). *MRO CZNA PRZESZŁOŚĆ POLSKIEGO YOUTUBA*. YouTube. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://www.youtube.com/watch?v=V997VX3NIBo>.

- Tylko, M. [Konopskyy]. (2024, 1 maja). *TVN RATUJE WIZERUNEK DUBIELA? (FAGATA, FRIZ, WUJEK ŁUKI, EKIPA, FUSIALKA)*. YouTube. Pobrane 14 sierpnia 2024 z: <https://www.youtube.com/watch?v=qZ15vLzcuQo>.
- Wardęga, S. [Wataha-Krulestwo]. (2023, 3 października). *MROCZNA TAJEMNICA STUU I YOUTUBERÓW: PANDORA GATE (Boxdel, Dubiel, Fagata)*. YouTube. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://www.youtube.com/watch?v=p21jj8dYM4I>.
- Wardęga, S. [Wataha-Krulestwo]. (2024a, 24 stycznia). *BOXDEL (WARDĘGA, ZA-STRASZANIE, ZEMSTA, GOATS, ZEZNANIA, UDZIAŁY FAME, PRZEPROSINY)*. YouTube. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://www.youtube.com/watch?v=9M-sxk00T39o>.
- Wardęga, S. [Wataha-Krulestwo]. (2024b, 8 kwietnia). *Pożegnanie, idę zacząć żyć*. YouTube. Pobrane 10 kwietnia 2024 z: <https://www.youtube.com/watch?v=VMM-kjENvvZo>.
- Włodkowska, K. (2023, 11 grudnia). „Wysyłał nudesy, ja też”. 14-latek zaczyna się okaleczać. Nowe kręgi w aferze Pandora Gate. *Wyborcza.pl*. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://wyborcza.pl/duzyformat/7,127290,30486122,wysylal-nudesy-ja-tez-14-latek-zaczyna-sie-okaleczac-nowe.html>.
- Wprost. (2023, 16 listopada). *Akt oskarżenia dla kolejnego influencera. Michał Gała: Jestem niewinny*. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://rozrywka.wprost.pl/11481833/akt-oskarzenia-dla-kolejnego-influencera-michal-gala-jestem-niewinny.html>.
- Wróblewski, R. (2023, 13 października). *Główne konto Stuarta B. zhakowane. Ktoś się włamał i wrzucił TEN filmik!*. Radio Eska. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://www.eska.pl/news/glowne-konto-stuu-zhakowane-ktos-sie-wlamal-i-wrzucil-ten-filmik-13-10-aa-dNK4-mRHq-aREy.html>.
- Zacharski, M. (2023, 5 października). *#Pandoragate zmiecie najgorszy polski YouTube, a Wardęga rozbił bank*. GSM Maniak. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://www.gsm-maniak.pl/1442073/szeryf-internetu-robi-pogrom-ciemna-strona-youtube/>.
- Ziółkowski, W. (2023, 1 września). *Child Grooming*. Fundacja Instytut Cyberbezpieczeństwa. Pobrane 8 lutego 2024 z: <https://instytutcyber.pl/encyklopedia/child-grooming/>.

Neonowy panteon. O queerowej mitologii w wybranych grach wideo i innych formach popkultury

Abstrakt:

Artykuł dotyczy tekstów popkultury, które ukazują mitologię (zwłaszcza klasyczną) w zwierciadle współczesnych sposobów myślenia o queerowości i odmienności, z wykorzystaniem zróżnicowanych strategii wyrażania swojej tożsamości przez nowe generacje odbiorców (i twórców). Autorzy w zawartych w tekście analizach biorą pod uwagę przede wszystkim system RPG *Miasto mgły* stworzony w 2017 roku przez Amita Moshego dla Son of Oak Game Studio oraz gry wideo *Hades* Supergiant Games (2020) i *Stray Gods: The Roleplaying Musical* Summerfall Studios (2023), a kontekstowo także inne dzieła popkultury, m.in. gry i seriale telewizyjne.

Słowa kluczowe:

groznawstwo, gry wideo, mitologia, pedagogika kultury popularnej, popkultura, *queer studies*, tożsamość

The Neon Pantheon: On Queer Mythology in Selected Video Games and Other Forms of Popular Culture

Abstract:

This text explores pop-cultural texts that portray mythology (especially the Classical one) through the lens of contemporary perspectives on queerness and otherness, using various strategies for expressing identities employed by new generations of recipients (and authors). In their analyses, the authors focus primarily on exam-

* Piotr Prósiniowski – dr, prezes Fundacji Inicjatywa Nox. Jego zainteresowania badawcze obejmują kulturotwórczą funkcję gier wideo, a także edukacyjne i wychowawcze aspekty kultury popularnej. Kontakt: piotr.games.research@gmail.com.

** Piotr Krzywdziński – mgr, wiceprezes Fundacji Inicjatywa Nox. Jego zainteresowania badawcze obejmują gry wideo, literaturę piękną, kulturę współczesną oraz metodologię prowadzenia badań społecznych. Kontakt: krzywdzinski.piotr@gmail.com.

ining the RPG system *City of Mist*, created in 2017 by Amít Moshe for Son of Oak Game Studio, and the video games *Hades* by Supergiant Games (2020) and *Stray Gods: The Roleplaying Musical* by Summerfall Studios (2023), with contextual references to other popular culture works, including games and TV series.

Key words:

game studies, video games, mythology, pedagogy of popular culture, popular culture, queer studies, identity

Wprowadzenie

Kultura popularna stanowi jeden z fundamentalnych obszarów tworzących przestrzeń naszego codziennego doświadczenia (Melosik, Szkudlarek, 2010, s. 97). Skupiając się na dzisiejszych problemach, popkultura niekoniecznie jednak wypiera to, co dawne. Pojawiają się w niej świeże odczytania i interpretacje dzieł klasycznych; dochodzi do zderzania się wywodzących się nawet ze starożytności systemów myślowych z tym, co „tu i teraz”, ale ta kolizja służy poszukiwaniu nowych uniwersalnych prawd i zasad uwzględniających obszary i zagadnienia bliskie współczesnemu człowiekowi. Najnowsze teksty kultury popularnej – choć stanowią odbicie dzisiejszej rzeczywistości: jej problemów, idei, dyskursów – wykorzystują więc klasyczne archetypy, toposy czy środki narracyjne, wytwarzając unikalną jakość. Przykładowo, poprzez odniesienia do zamierzchłej przeszłości czy mitologicznych przestrzeni istniejących poza czasem historycznym czy nieodnoszących się do realnych miejsc znajdują one wyjątkowe sposoby ekspresji jak najbardziej aktualnych tematów.

Różne przejawy kultury popularnej – w tym seriale, komiksy, gry fabularne, planszowe, a także wideo – łączą się dziś nieodzownie m.in. z eksploatacją tożsamości i ekspresją psychoseksualności (Prósiniowski, Krzywdziński, 2018). Z jednej strony, odzwierciedlają je i komentują, a z drugiej – stanowią swego rodzaju narzędzie poszukiwań i eksterioryzacji pragnień, niepewności i aspiracji. Celem niniejszego tekstu jest spojrzenie na te inkarnacje popkultury, które zderzają elementy wywiedzione z kultury antycznej z aktualną problematyką, jednocześnie ukazując potrzeby i pytania współczesnego człowieka funkcjonującego w dynamicznej codzienności lat 20. XXI wieku. Jakościowa analiza treści (Silverman, 2005/2008, s. 203–207) dotyczy wybranych tekstów kultury popularnej: systemu RPG *Miasto mgły* stworzonego w 2017 roku przez Amíta Moshego dla Son of Oak Game Studio, gier *Hades* Supergiant Games (2020) i *Stray Gods: The Roleplaying Musical* Summerfall Studios (2023), a kontekstowo również innych dzieł, np. serialu *Amerykańscy*

bogowie (Fuller, Green, 2017–2021). Uwzględniając interpretację tak zapisu tekstowego, jak i graficznego przedstawienia postaci oraz wydarzeń, z uzupełnieniem w postaci nawiązań do badań nad kulturą i sztuką, taka analiza okazuje się pomocna w nakreśleniu znaczeń i symboli pojawiających się w omawianych tekstach, istotnych w kontekście współczesnych dyskursów – w tym przypadku zwłaszcza dyskursu queerowego, realizowanego np. za pomocą specyficznej, neonowej estetyki. To m.in. dlatego w dalszej części artykułu skupimy się nie tylko na teoretycznej podstawie omawianego tematu, lecz także na jego realizacjach w obrębie poszczególnych dzieł. Nim jednak przejdziemy do tej kwestii, nakreślimy kwestię obecności problematyki *queer* w odniesieniu do kultury popularnej, a zwłaszcza gier.

Queerowość a kultura popularna

Różne formy kultury popularnej, a także dziecięcej i młodzieżowej (co jest istotne w kontekście omawianych w tekście dzieł, w dużej mierze adresowanych do młodych ludzi i przez nich użytkowanych) niejednokrotnie analizowano w perspektywie *gender studies* i *queer studies*. Efekty takiej perspektywy badawczej można poznać, sięgając np. do takich opracowań jak *Innocence, Heterosexuality, and the Queerness of Children's Literature* Tisona Pugh (2011), *Gaga Feminism: Sex, Gender, and the End of Normal* J. Jacka Halberstama (2012) czy *Queer Pop: Aesthetic Interventions in Contemporary Culture* pod redakcją Bettiny Papenburg i Kathrin Dreckmann (2024). Pojawiają się również polskie publikacje naukowe dotyczące odmienności, queerowości i społecznej różnorodności w przestrzeni szeroko pojmowanej kultury popularnej – np. książka *Odmieńcza rewolucja. Performans na cudzej ziemi* Joanny Krakowskiej (2020). Nietrudno także znaleźć teksty odnoszące się do tego obszaru ludzkiej działalności i ekspresji w internecie (np. Góra, 2014). Temat ten bywa też poruszany w publikacjach analizujących psychoseksualność człowieka jako taką w kontekście tekstów kultury (np. Prósiniowski, Krzywdziński, 2018).

Zainteresowanie psychoseksualnością oraz tożsamością genderową i obszarami z nimi połączonymi jest zjawiskiem powszechnym – zarówno w dyskursie medialnym, twórczości artystycznej, działaniach ludycznych, jak i w pracy naukowej. Ciągłe przemiany ludzkiego życia wymuszają jednak nieustanne transformacje w powiązanych z nią sferach aktywności, co pociąga za sobą nowe perspektywy, style, technologie, ale też konieczność ciągłości badań i weryfikacji naszego stanu wiedzy. Zachodzące w tym zakresie metamorfozy określić można jako niezwykle dynamiczne i trudne do uchwycenia (Garbowski, 2022).

Pojawiające się w ostatnich latach prace naukowe coraz częściej poruszają też problematykę queerową w kontekście rozwoju technologicznego (Planella-Ribera, Pié-Balaguer, Gil-Rodríguez, 2020) oraz związanych z nim przemian i aktywności o charakterze ludycznym, np. gier wideo, których powstanie, szybki rozwój i wreszcie stabilizacja w przestrzeni współczesnej kultury symbolicznej odgrywają w tym zakresie istotną rolę. Pojawiają się już nawet raporty skupiające się na inkluzji zróżnicowania ze względu na orientację czy tożsamość w takich grach, czego przykładem może być chociażby dokument *GLAAD Gaming: The State of LGBTQ Inclusion in Video Games* (Shaw, Durkee, Cook, Marra, 2024).

Gry, będąc nie tylko stosunkowo nowym, lecz także niezwykle szybko ewoluującym medium, stały się następną po kinie czy telewizji przestrzenią, w której kolejne pokolenia twórców eksplorują tematykę indywidualnej tożsamości genderowej czy psychoseksualności (Ruberg, 2019). Szczególną uwagę zwraca fakt, że nie tylko sama warstwa narracyjna gier (o ile jest obecna lub wystarczająco rozwinięta) stanowi odbicie przemian rzeczywistości społecznej. Również same mechaniki rozgrywki, czyli m.in. sposoby, w jakie gracz/odbiorca wchodzi w interakcję ze światem gry bądź innymi ludźmi biorącymi udział w zabawie, na poziomie strukturalnym mogą stanowić odbicie dyskursów mających wpływ na powstanie danej produkcji. Stylistyka artystyczna, interfejsy, sposób sterowania czy podejmowania decyzji – także służą ewokacji określonych wyobrażeń o naturze rzeczywistości lub też mogą stanowić komunikat same w sobie.

Podkreślił raz jeszcze, że kultura popularna korzysta z motywów mitologicznych, symboliki religijnej czy dawnych archetypów, nie czyniąc tego jednak na zasadzie samych tylko prostych zapożyczeń. Nowe iteracje klasycznych opowieści i wcielenia antycznych bohaterów wykraczają poza nieskomplikowaną zmianę dekoracji – zamiast tego składają się na istotny proces konstruowania pamięci zbiorowej. Sztuka i kultura popularna efektywnie konstruuje naszą pamięć, przenosząc to, co minione, do kolektywnej teraźniejszości (Campoli, 2020, s. 200–201). Liczne historie opowiadane na przestrzeni dziejów wielokrotnie zmieniały swoją treść i konteksty (społeczne, ekonomiczne, religijne itp.). Choć ich oryginalne znaczenie nierzadko już dawno zostało kulturowo zapomniane bądź znane jest jedynie wąskiemu gronu ekspertów i badaczy, to częstokroć pozostają one niezmiennie rozpoznawalne, a z tej przyczyny – dostępne naszej percepcji. W takich przypadkach szczególne znaczenie ma forma opowieści nabierającej sensu w procesie jej reinterpretacji, ponownego opowiedzenia (s. 202). Ze zmianami w treści idą w parze także odmienne sposoby opowiadania: od przekazu oralnego, przez literacki i wizualny, aż po ludycznie

zorientowane aktywności, takie jak narracyjne gry fabularne, czyli tradycyjne, rozgrywane na żywo RPG (Szeja, 2004), czy gry wideo.

Jeśli odbiorca (gracz) znacząco współuczestniczy w kształtowaniu treści poprzez swoje decyzje czy uczestnictwo w procesie narracyjnym, jak ma to miejsce w przypadku tradycyjnych gier RPG, to sposób interpretacji i opowiadania historii może ulegać znaczącym zmianom. W trakcie takiej rozgrywki uczestnik zabawy podejmuje znaczące decyzje na każdym jej etapie: od wyboru, jakiego rodzaju postać będzie odgrywać i w jaki sposób będzie to realizować (poprzez wygląd, język, zachowania), aż po sposoby rozwiązywania stawianych przed nim wyzwań czy odnoszenia się do postaci niezależnych wypełniających świat przedstawiony. Ten sam proces zachodzi też w odniesieniu do gier wideo. Warto zwrócić tutaj uwagę, że jego istotnym elementem są czynniki uzależnione od postawy gracza – takie jak np. sądy moralne lub po prostu chęć nadania danemu archetypowi wymarzonego przez użytkownika kształtu (Prósiniowski, 2013, s. 90–93). Bohaterowie, także ci powszechnie znani z ważnych dla danej kultury narracji, nabierają nowych cech w sposób emergentny – wynikający ze sposobu rozgrywki. Także wydarzenia składające się na jakąś opowieść bądź ich chronologia mogą ulec transformacjom, a nawet sam finał historii nie jest pewny. Co jednak istotne, mimo dużego stopnia swobody wciąż jednak jesteśmy w stanie rozpoznać kluczowe elementy (re)interpretowanej podczas gry oryginalnej narracji – np. jej główne motywy i punkty krytyczne.

Pamięć i rozpoznawalność mają tutaj często kluczowe znaczenie – choćby w kontekście interakcji odbiorcy ze światem gry. Poprzez przekształcanie historii sam przekaz kulturowy – odnoszący się do pamięci zbiorowej w odniesieniu do mitów, osób, wydarzeń historycznych – także przechodzi pewne przeobrażenia. Pamiętamy bowiem zazwyczaj nie fakty, lecz ich interpretacje i wyobrażenia na ich temat. Przykładowo, w kontekście gier opartych na motywach historycznych silnie dyskutowanym zjawiskiem jest świadome wykorzystywanie przez twórców elementów stylistyki wizualnej niezgodnych z aktualną wiedzą (np. archeologiczną), ale jasno przemawiających do świadomości potencjalnych odbiorców poprzez odwoływanie się do popularnej i funkcjonującej w zbiorowej wyobraźni wizji danej epoki (Szymański, 2021, s. 214–215). Jest to szczególnie istotne w przypadku tych gier (wideo, planszowych czy narracyjnych), które kładą silny nacisk na angażowanie gracza w opowieść bądź dążą do przekazania w ręce użytkownika jak największej swobody wyrażania siebie i swojej tożsamości – jak ma to chociażby miejsce w omawianym w następującej części tekstu systemie RPG *Miasto mgły*.

Samopoznanie w *Mieście mgły*

Miasto mgły jest jednym z wielu systemów RPG, które pozwalają graczowi na wcielenie się w jednostkę reprezentującą to, co zwyczajne, ludzkie, i to, co mityczne, nadnaturalne: każdy z uczestników zabawy kieruje tu postacią posiadającą z jednej strony swoją ludzką, dostosowaną do współczesności stronę, a z drugiej – reprezentującą wybrany mit, legendę czy też, bardziej konkretnie, bóstwo, a nawet miejsce lub artefakt. Postać może więc jednocześnie być pracownikiem biura i uosabiać np. zmiennokształtnego doppelgängera lub mitycznego Hermesa, posłańca bogów (trzeba zaznaczyć, że mitologia klasyczna to tutaj tylko jedno z wielu odniesień).

Już we wprowadzeniu do podręcznika gry – a dokładnie w *Przewodniku graczy* – można przeczytać:

Mity i legendy zawsze były integralną częścią ludzkiej kultury. Od zarania dziejów opowiadaliśmy historie, aby przekazywać uniwersalne prawdy i zrozumieć otaczający nas świat. Legendy rezonują z nami na głębokim poziomie – z tą częścią naszego jestestwa, która postrzega nie poprzez analizę, ale intuicję. Przekazują pewną historię, naukę, która przekracza zwykłe pojmowanie. Choć mogą wydawać się bardzo proste, to gdy się im uważniej przyjrzymy, możemy odkryć w nich sekrety wszechświata na temat kosmosu, sił, które działają na jego scenie, oraz roli przez nas odgrywanej. Legendy budzą uśpione w nas cechy, wzywają do rozmyślań, do odczuwania, do zadawania pytań (Moshe, 2018/2022a, s. 5).

Ten wstęp zasada się na idei podobnej do otwierającej niniejszy tekst myśli Zbyszka Melosika i Tomasza Szkudlarka (2010, s. 97) dotyczącej fikcji, która nas otacza i tworzy naszą codzienność. Taka koncepcja nie jest jednak wyłącznie domeną refleksji badawczej z zakresu nauk społecznych – coraz częściej znajduje bowiem swoje odbicie także bezpośrednio w dziełach kultury symbolicznej aktywnie podkreślających rolę fikcji jako czynnika budującego rzeczywistość.

Ten sam podręcznik nawiązuje również do współcześnie popularnego, ale i kontrowersyjnego tematu zaimków:

Użycie zaimków: W całej książce, o ile to możliwe, tekst jest skierowany do ciebie, czytelniku. Głównie są to zwroty do ciebie jako gracza, a w niektórych momentach do ciebie jako bohatera, którego odgrywasz. Gdy to konieczne, pojawia się stosowne wyjaśnienie; w pozostałych miejscach wszystko wynika z kontekstu.

Tam, gdzie wymagane jest zastosowanie trzeciej osoby, książka ta używa dla wszystkich postaci oraz graczy zaimka „on”, a dla MC [Mistrza/Mistrzyni Ce-

remonii] zaimka „ona”. Jest to arbitralny podział mający zapewnić czytelność tekstu oraz równowagę w używaniu zaimków; postacie, gracze i MC mogą być dowolnej płci lub nie mieć jej wcale (Moshe, 2018/2022a, s. 10).

Warto zauważyć, że nie jest to tylko kwestia polskiego wydania podręcznika – autorzy zamieścili podobną adnotację w oryginalnej, angielskiej wersji językowej książki (Moshe, 2018, s. 10). Nie jest to zapewne działanie wynikające jedynie z lokalizacji produktu; tę decyzję można raczej postrzegać jako szersze odniesienie się do perspektywy postrzegania rzeczywistości oraz odpowiadania na nią przez autorów podręcznika.

Miasto mgły jako system RPG silnie bazuje na odniesieniach do mitów, baśni czy legend – czyni to jednak w sposób wyraźnie eklektyczny, a jednocześnie mocno skoncentrowany wokół problematyki identyfikacji i tożsamości. Postacie odgrywane przez graczy, jak wspomnieliśmy, nacechowane są dycho-tomiczną naturą: z jednej strony są zwykłymi ludźmi, prowadzącymi życie skoncentrowane wokół pracy czy rodziny, z drugiej jednak – ich codzienność ulega naglej bądź stopniowej przemianie w wyniku otwarcia się na nową rzeczywistość i nową tożsamość. Ta metamorfoza jest niezwykła, przekraczająca ramy codzienności, ale też nierozzerwalnie połączona z dążeniem do odegrania – zrealizowania – własnej historii użytkownika.

Samo przebudzenie bohatera, odkrycie swojej tożsamości, zostaje opisane w podręczniku jako doświadczenie euforyczne, potężne i związane z uzyskaniem samowiedzy:

Powoli wszystko zaczyna nabierać kształtów: przypominasz sobie twarze, miejsca i odległe czasy. Rzeczy, które wydarzyły się dawno temu – ale czy na pewno? Nie wydają się rzeczywiste, jak twoje obecne życie, przywodzą na myśl wyblakłe strony jakiejś książki, a jednak czujesz, że są prawdziwsze niż cokolwiek, co do tej pory przeżyłeś [...].

„Przebudzenie, które pozwala odkryć prawdziwego siebie, jest jak pierwszy haust powietrza. W człowieku wzbierają emocje i nagle pojawia się szokujące przeświadczenie i przejmujące pytanie: „Jak mogłem zapomnieć, kim jestem?”. Zdumiewa cię siła, która wybrała cię, byś stał się dla niej bramą do tego świata, a jednocześnie odczuwasz bezgraniczną wolność, tak jakbyś sam został wyzwolony. Czujesz się wręcz nieskończony. I w pewien sposób to prawda (Moshe, 2018/2022a, s. 5).

Przebudzenie jawi się tutaj jako coś dwoistego. Po pierwsze, może być ono postrzegane jako swoiste opętanie: oto zdaje się, że obca siła wkracza w życie bohatera i przejmuje częściowo kontrolę nad jego losem, kierując się potrzebą

odegrania swojej roli – swojego mitu – w przestrzeni ludzkiego świata. Taki odbiór sugeruje niepełną akceptację swoich pragnień lub tych fragmentów egzystencji, do których postać ma ambiwalentny stosunek, czując dysonans w postrzeganiu samej siebie objawiający się m.in. poprzez lęk i niepokój, jednak w toku rozgrywki jednostka może próbować zintegrować własne zniuansowanie. To oczywiście zostawia przestrzeń do dalszego rozwoju bohatera/bohaterki, a w konsekwencji – np. do zmniejszenia zantagonizowania względem własnych odczuć tak, aby nie postrzegać już całego wydarzenia jako zewnętrznego ogarnięcia przez obcą sobie siłę. Po drugie, przebudzenie to doświadczenie nagłego samopoznania – przyływu wiedzy na własny temat i zrozumienia swojej istoty oraz związanego z nimi poczucia wolności. W pewnym sensie to właśnie wyrwanie z codzienności, z tego, co powszednie i dobrze znane, przynosi postaci poczucie znalezienia swojego miejsca. Analogicznie – takie rozumienie przebudzenia można postrzegać właśnie jako zintegrowanie postrzegania siebie jako osoby wieloaspektowej.

W kontekście świata gry tytułowa mgła stanowi siłę przeciwstawną temu samopoznaniu – normalizującą, ograniczającą indywidualność i zamykającą ludzi na możliwość uświadomienia sobie, kim naprawdę są. Mgła dosłownie i metaforycznie przesłania wzrok większości ludzi, uniemożliwiając im pełne zrozumienie świata i partycypację w mitycznej warstwie rzeczywistości. Wraz z przebudzeniem bohaterowie stają się (przynajmniej częściowo) odporni na jej działanie. Mogą dostrzec prawdę o siłach, które zmagając się ze sobą, wpływają na funkcjonowanie rzeczywistości. Jednocześnie mgła izoluje takie postaci od osób, które same owego przebudzenia nie doświadczyły.

Ludzie pozostający pod wpływem mgły (śniący) nie są w stanie dostrzec nadludzkich wyczynów przebudzonych bohaterów czy efektów działania ich nadprzyrodzonych mocy. Zamiast tego racjonalizują wszystkie zaobserwowane anomalie bądź po prostu odwracają od nich wzrok, koncentrując się dalej na swoich dotychczasowych zajęciach, troskach i problemach codzienności. Choć *Miasto mgły* jest systemem koncentrującym się przynajmniej częściowo wokół fantastycznego i bohaterskiego aspektu narracyjnego, trudno oprzeć się wrażeniu, że gra otwarta jest na queerową interpretację narodzin bohaterów. Przebudzenie nasuwa bowiem na myśl wyraźne skojarzenie z coming outem bądź momentem klarowności co do własnej identyfikacji psychoseksualnej lub genderowej – doświadczeniem intymnej samowiedzy, zrozumieniem własnego „ja”, które może być odmienne od oczekiwań czy konwencji narzucanych przez środowisko społeczne. W parze z tym odkryciem idzie wątpliwość. Czy to możliwe, że kiedyś tej świadomości nie mieliśmy? Czy to rzeczywista zmiana, czy tylko rozproszenie się zasłony,

która dotychczas oddzielała nas od wiedzy o nas samych? Te pytania można z równym powodzeniem odnieść do rzeczywistej sytuacji coming outu / samorozpoznania i do motywu przebudzenia z omawianego systemu RPG. Podręcznik w jasny sposób sugeruje, że wszelka niezwykłość jest dla większości ludzi niewidoczna. Pytanie, czy śniący są ofiarami mgły, czy też jest ona produktem ich własnej ignorancji i niechęci, by dostrzec to, co wymyka się przyjętym konwencjom, pozostaje jednak kwestią otwartą (Moshe, 2018/2022a, s. 26).

Wiele aspektów związanych z budowaniem świata w *Mieście mgły* pozostaje zresztą kwestią otwartą. Zależnie od percepcji gracza czy charakterystyki odgrywanej postaci przebudzenie może być momentem radosnym bądź przerażającym; odnalezienie w sobie aspektu będącego odbiciem mitycznego herosa, starożytnego bóstwa czy baśniowego antagonisty bywa wyzwoleniem ze świata krępującej i przytłaczającej zwyczajności bądź zatrważającym początkowo porwaniem, momentem zawładnięcia życiem postaci przez nadnaturalne siły. Niemniej jednak, *Miasto mgły* nierozzerwalnie łączy kwestię autoidentyfikacji z odwieczną pasją ludzi do opowiadania historii i odnajdywania w nich ról, które odpowiadają naszemu własnemu umiejscowieniu na świecie. Jest to tym ważniejsze, że historia systemów gier RPG obfituje w przykłady problematycznych relacji twórców i odbiorców z kwestiami identyfikacji, tożsamości i reprezentacji (Stenos, Sihvonen, 2015). Jednocześnie ten element omawianego systemu RPG odnosi się do istotnego aspektu mitu, jakim jest wykorzystanie siły historii. Cytując Hannę Brady (2017):

Niektóre formy fantastyki czy fantastyki naukowej są wprost mitologią – zmodernizowaną, przemienioną, wypaczoną lub odtworzoną. Dawni bogowie stają się superbohaterami. Pod tymi bohaterami, pod tymi mitami, owiniętymi popularnymi interpretacjami, spoczywają martwe religie. Sercem każdej religii jest zbiór historii. Dziedzictwem tych historii, ich języków i symboli zagrzebanych w ludzkich sercach – jest fantastyka we wszystkich jej formach. To, co fantastyczne, powstając z mitów, jest w najlepszym i najgorszym sensie okiełznaną siłą religijnych narracji. Ta nowa mitologia, ta religia popkultury, potrzebuje odmienności [queerness] i pełnego spektrum ludzkich doświadczeń (s. 68)¹.

Sama narracyjna siła nie wystarczy, by stworzyć przekonujący i bliski odbiorcy przekaz. Konieczne jest wypełnienie struktury treścią – odpowiadającą

¹ Jeśli nie wskazano inaczej, wszystkie tłumaczenia autorów artykułu – Piotra Prósiniowskiego i Piotra Krzywdzińskiego.

uwarunkowaniom kulturowym oraz korespondującą z doświadczeniem naszej codzienności. Opowieść musi mieć znaczenie, które jesteśmy w stanie odczytać, zinterpretować – by w rezultacie móc samemu przenieść je dalej.

Miłość i wyzwania w podziemiach – *Hades*

Inną popularną grą (tym razem wideo, konkretnie z gatunku *roguelike*²), która z jednej strony opowiada o mitycznej boskości, a z drugiej strony o codziennych relacjach (tak rodzinnych, jak romantycznych) jest *Hades* wyprodukowany i wydany przez Supergiant Games (2020). Gra bazuje na mitologii greckiej, a wcielamy się w niej w Zagreusa, syna Hadesa – boga świata umarłych. Jako Zagreus gracz stara się przejść przez labirynt podziemnych komnat, wypełniony wrogimi istotami, w celu wzniesienia się ponad krainę umarłych, poznania swojej matki Persefony i (przynajmniej początkowo tak się wydaje) ucieczki na Olimp. W wędrówce pomagają różni inni bogowie (np. Atena, Demeter, Posejdon, Zeus), pojawiają się też herosi oraz inne postacie mitologiczne (np. Achilles, Furie, Charon, Orfeusz, Eurydyka czy wrogo nastawiona Hydra).

Chociaż wydawać by się mogło, że *Hades* w swojej strukturze szczególnie eksponuje walkę jako naczelną element rozgrywki, to równie istotne okazują się relacje międzypersonalne i historie, które powoli opowiadane są na przestrzeni gry. Gracz między kolejnymi próbami wydostania się z podziemnego świata i spod jarzma swojego ojca dostaje strzępki informacji o mitycznych postaciach i wydarzeniach. Na końcu drogi Zagreusa zawsze znajduje się jego ojciec, Hades, który stara się wzbudzić poczucie niewiarę syna we własne siły oraz wątpliwości co do zamiarów i pragnień. Dialog

² *Roguelike* to rodzaj gry, w której postać każdorazowo (po każdym uruchomieniu gry, przegranej, a często i wygranej) przemierza świat, którego poszczególne składniki – wrogowie, ustawienie niektórych pomieszczeń, nagrody czy inne elementy, także interaktywne – są generowane losowo. Odkrywając wygenerowaną na potrzeby danej rozgrywki sekwencję lokacji, postać zazwyczaj mierzy się z wrogami, rozwiązuje zagadki, rozwija swoje zdolności czy np. zbiera nowe elementy ekwipunku. W przypadku zakończenia danej próby przejścia (z jakiegokolwiek powodu) cały progres bądź jego znaczna część zostają zresetowane, a gracz rozpoczyna nową rozgrywkę. Niektóre z gier *roguelike* pozwalają na zachowanie jakiejś (zazwyczaj niewielkiej) części progresu lub korzystają z konwencji do opowiedzenia szerszej historii – wówczas każda z poszczególnych sekwencji pozwala na odkrycie nowej informacji o przedstawionym świecie jako takim, o postaciach itp. Historycznie termin jest definiowany w sposób bardzo zróżnicowany, często pokrywający się ze zbliżonym znaczeniowo gatunkiem *roguelite*; różnice między nimi są w najlepszym razie płynne (Zapata, 2017).

poprzedzający finałową konfrontację zmienia się jednak wraz z biegiem gry i rozwojem relacji łączącej obie postacie. Na początku – w ramach pierwszych prób, w trakcie których gracz dochodzi do ostatniego etapu danej rozgrywki – wypowiedzi Hadesa cechują się agresją, niechęcią czy stawianiem się w roli ofiary nieodpowiedzialności i lekkomyślności Zagreusa (co w ciekawy sposób wpisuje się we współcześnie szeroko omawiane zjawisko gaslightingu; Romańczuk-Grącka, 2021). Jednak – jak już wspomnieliśmy – Zagreus spotyka także postacie, które wykazują chęć pomocy (to np. Achilles), czy takie, które z czasem kierować się będą w kierunku romansu z postacią kierowaną przez gracza (Duza – czyli Meduza, Megaera – jedna z trzech Furii, Tanatos).

Gra – tak wizualnie, jak i poprzez narrację – ciekawie odbija dyskursy współczesności. Mówi o niekoniecznie łatwych relacjach rodzinnych (np. poniżaniu w rodzinie, manipulowaniu), ale także otwiera się na kwestię miłości queerowej: gracz może bowiem budować nie tylko heteronormatywną relację romantyczną z Furią czy odpowiedniczką Meduzy, lecz także kierując poczynaniami Zagreusa, związać go z drugim mężczyzną, na dodatek – będącym synonimem zniszczenia (w końcu greckie Θάνατος, *Thánatos*, oznacza także po prostu śmierć). Również inni bogowie uwzględniają taką formułę miłości w swoich rozmowach z Zagreusem, komunikując się z nim podczas jego wędrówki na Olimp (il. 1).



ILUSTRACJA 1. Bogini Miłości Afrodyta mówiąca o osobach potencjalnie zainteresowanych Zagreusem (*Hades*).

Jeden z twórców gry w jasny sposób odniósł się do sposobu portretowania psychoseksualności w Hadesie:

„Zawsze intencjonalnie projektowaliśmy Zegreusa jako biseksualnego”, mówi Greg Kasavin z Supergiant Games. „Ma to sens, szczególnie w tym settingu; wartości w Stanach Zjednoczonych czy Zjednoczonym Królestwie, czy gdziekolwiek indziej w 2021 roku, są inne niż te znane z antycznej Grecji. Tworząc fikcję o charakterze fantastycznym, zasadniczo mamy okazję do wykreowania świata wyznającego wartości, które niekoniecznie będą takie same, jak te, które znamy. Byłoby to nudne. Po co nam świat fantastyczny kierowany dokładnie tymi samymi zasadami i wartościami co świat, w którym żyjemy? Co więcej, myślę, że możliwość stworzenia świata niejako wolnego od pewnego rodzaju uprzedzeń i obaw znanych z naszego jest ożywcza dla nas jako twórców” (Peppiatt, 2021).

Posługiwanie się treściami i elementami opowieści zaczerpniętymi z mitologii nie jest więc postrzegane jako wiążące przy tworzeniu nowej, własnej opowieści. Kontekst społeczno-historyczny jest zmienny, a odniesienie mitologiczne stanowi tu raczej narzędzie pozwalające oderwać się od typowych ramifikacji tego kontekstu.

Jednocześnie trudno oprzeć się wrażeniu, że sama konstrukcja rozgrywki w kreatywny sposób czerpie ze struktury charakterystycznej dla mitu. Rozgrywka w Hadesie ma charakter powtarzalny, cykliczny. Zagreus podejmując próbę ucieczki ze świata podziemnego, każdorazowo pokonuje przeciwności i zwycięża wrogów stojących na jego drodze po to, by ostatecznie po dotarciu do celu umrzeć i odrodzić się ponownie w królestwie swego ojca. Każda rozgrywka jest kolejną iteracją tej sekwencji zdarzeń. Tej samej – lecz nie takiej samej. Kolejne podejścia odnoszą się do tej samej historii (o próbie ucieczki), opowiedziana jednak zostaje ona każdorazowo w odmienny sposób. Bohater może dzierżyć inną broń, stanąć do walki z innymi przeciwnikami, napotkać inne przyjazne mu osoby, ale sama struktura pojedynczej próby opuszczenia Hadesu – struktura „opowiadania” – pozostaje w gruncie rzeczy niezmienna. Przerwy między kolejnymi ucieczkami stanowią okazję do rozmów z postaciami zamieszkującymi świat podziemny – bogami, mitycznymi istotami i duchami zmarłych. Zagreus ma okazję pogłębić swoje relacje z nimi, poznać lepiej ich historie, motywacje i przekonania. Każda rozgrywka pogłębia naszą znajomość świata i zamieszkujących go postaci; każde opowiedzenie historii poszerza jej kontekst i dodaje jej nowych znaczeń – stanowiąc też okazję do lepszej eksploracji psychiki samego protagonisty, zrozumienia kierujących nim uczuć i emocji.

Także budowanie relacji – w tym romantycznej – z postaciami niezależnymi oparte jest o dokładnie ten sam schemat. Z każdą próbą ucieczki jesteśmy

o krok bliżej osób zamieszkujących krainę, którą nieustannie próbujemy opuścić, a do której nieuchronnie przyjdzie nam powrócić, by rozpocząć cały cykl od nowa. Jak zauważa Alessandra Campoli (2020, s. 204), jest to rozwiązanie charakterystyczne dla opowiadania mitu, polegające na każdorazowym wypełnianiu istniejącej formy narracyjnej interpretacją odbiorcy. Mit jest tutaj narzędziem, środkiem przekazu – wykorzystywanym w celu komunikowania znaczeń bardziej złożonych, niż sugerowałyby sama opisywana przez ów mit historia.

Dość powiedzieć, że bogowie i inni mieszkańcy świata przedstawionego są zbiorowością zróżnicowaną i barwną. Identyfikacja wizualna bohaterów jest jasna i czytelna – a jednocześnie daleka od klasycznych interpretacji mitologicznych postaci czy zdarzeń. Przykładem może być tu Chaos – ukazany jako bóstwo antropomorficzne, lecz nie do końca przypominające człowieka, o androgynicznej urodzie; zarazem piękne i groteskowe, barwne i mroczne, wymykające się jednoznacznej interpretacji (il. 2).



ILUSTRACJA 2. Prastary stwórca Chaos (*Hades*).

Projekt wizualny wielu postaci pozostawia zresztą przestrzeń na niejednoznaczność i wielość interpretacji. O ile część z nich wpisuje się w różnie pojmowane kanony piękna, o tyle pozostałe potrafią balansować na jego granicach – w obszarach trudnych do ścisłego zdefiniowania. Część zaś wprost wymyka się swoim wizerunkiem tradycyjnym stereotypom płciowym – przykładem może być prezentacja Orfeusza z burzą ciemnych włosów, silnym makijażem, umalowanymi paznokciami, w zwiewnej szacie (il. 3).



ILUSTRACJA 3. Orfeusz, nadworny muzyk (*Hades*).

Sposób przedstawienia postaci pozostaje ponadto spójny z ogólną stylistyką gry – jaskrawą, neonową, a jednocześnie bawiącą się klasycznymi wzorami czy charakterystycznymi elementami zdobnictwa lub architektury. To wizja fantastycznego antyku, w której groza miesza się z poczuciem humoru; w którym królestwo umarłych tętni życiem, przeciwnicy stają się przyjaciółmi, a porażka i śmierć przeplatają się z codziennością.

Pieśń nowego pokolenia bogów – *Stray Gods: The Roleplaying Musical*

Stray Gods: The Roleplaying Musical to gra wydana przez Humble Games, wyprodukowana przez Summerfall Studios (2023). Wcielamy się niej w Grace – utalentowaną wokalnię młodą dziewczynę, która szuka swojego miejsca w zmieniającej się teraźniejszości. Podczas castingu do zespołu, którego jest członkinią, poznaje Calliope. Po wykonaniu wspólnego utworu ich ścieżki rozdzielają się, lecz jedynie na chwilę, gdyż niedługo później Calliope staje ranna w progu mieszkania Grace, a chwilę później umiera. Wkrótce jednak okazuje się, że jest ona jedną z greckich muz, a umierając, przekazuje swoją boskość Grace. Dziewczyna zostaje wezwana przez bogów, którzy pragną wyjaśnienia, co się właściwie stało. Grace musi podjąć wyzwanie: udowodnić, że to nie ona dokonała mordu na Calliope – wypełniając to zadanie, pracować będzie tak z ludźmi, jak i z bogami, by oddalić zarzuty o morderstwo.



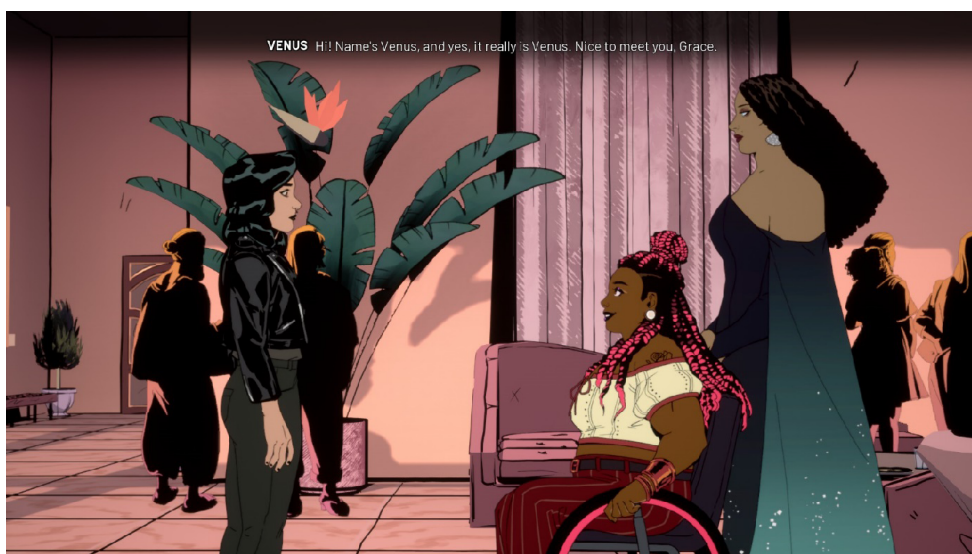
ILUSTRACJA 4. Kolejno: Hermes, Grace, Persefona, Apollo (*Stray Gods: The Roleplaying Musical*).

Grę można traktować jako interaktywny musical, którego kształt zależy od decyzji gracza. Podczas rozgrywki użytkownik musi bowiem podejmować decyzje o charakterze fabułowoczym i wybierać opcje dialogowe spośród kilku możliwości, a w wybranych momentach wprowadzane są utwory muzyczne, które zmieniają się w nastroju i słowach zależnie od działań gracza. Także i w tej produkcji – podobnie jak w *Hadesie* – pojawiają się bohaterowie o charakterze inkarnacji znanych z mitologii bogów, którzy są zróżnicowani ze względu na swoje motywy i nastawienie, ale też etniczność, identyfikację płciową itd. Spotykamy tu więc np. Hermesa, Apollona i Persefonę, których wizerunki można określić jako mocno uwspółcześnione pod względem wyglądu, w tym stroju (il. 4). Jednak przynajmniej część z nich poprzez atrybuty, zachowania czy charakterystyczną symbolikę nawiązuje do tradycyjnych interpretacji mitologicznych postaci. Nowe inkarnacje bóstw są zakorzenione w dzisiejszej estetyce, ale przede wszystkim we współczesnych dyskursach płciowości i cielesności. Szczególnie warto przyjrzeć się tutaj Hermesowi, który zaprezentowany zostaje jako postać niebinarna. Także osoba udzielająca głosu Hermesowi – Erika Ishii – identyfikuje się jako *genderfluid* [płynnopłciowa]³,

³ Na swojej stronie internetowej <http://www.erikaishii.com/> (pobrane 15 stycznia 2024) wskazuje, że korzysta z różnych zaimków; również w wywiadach, których udziela, wspomina o płynności genderowej (np. Anderson-Minshall, 2021).

co ma znaczenie w kontekście uwzględniania różnorodnych aktorów w tworzeniu gier wideo oraz uwidaczniania zdywersyfikowanych twórców.

Różnorodność nie dotyczy jednak tylko kwestii związanych z psychoseksualnością i płciowością, gdyż w historii uwzględnione zostają też postacie cechujące się np. niepełnosprawnością ruchową – jak następczyni Afrodyty, młoda dziewczyna o imieniu Venus, która porusza się na wózku (il. 5). Także i w tym kontekście dochodzi więc do ważnej inkluzji i zapewnienia widoczności postaci zróżnicowanych, reprezentujących realnie funkcjonujące grupy społeczne.

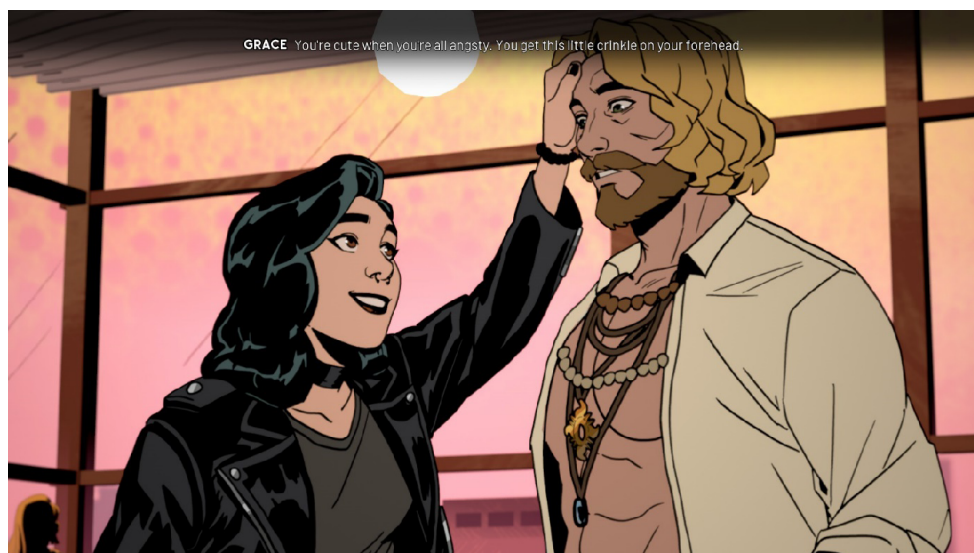


ILUSTRACJA 5. Grace, Venus i Afrodyta (*Stray Gods: The Roleplaying Musical*).

W *Stray Gods*, podobnie jak w *Hadesie*, uwzględniono rozmaite opcje budowania przez Grace relacji romantycznej: z jej przyjaciółką Freddie, bogiem Apollonem (il. 6), mitycznym Panem lub Persefoną. Dziewczyna więc może – zależnie od wyboru gracza – wejść w związek zarówno z osobą innej płci niż własna, jak i obdarzyć uczuciem kogoś tej samej płci. Pozwala to graczom na kreowanie takiej wersji Grace, która jest zgodna z ich pragnieniami lub poczuciem adekwatności względem historii.

Stray Gods jest ciekawą produkcją także pod tym względem, że przez swoją formę i tematykę nawiązuje już nie tylko do samych mitów czy też filmów lub seriali, lecz także do popularnych musicali – chociażby *Hadestown* Anaïs Mitchell (2016), czyli uwspółcześnionej historii Orfeusza i Eurydyki osadzonej

w mrocznej, uprzemysłowionej i surowej wersji greckich zaświatów. Można uznać, że mamy tu do czynienia z formą przeplatania się dzieł i obiegów współczesnej kultury i sztuki, która z jednej strony bazuje na mitologii, a z drugiej – tworzy nową jakość poprzez taką wersję mitu, która nie pozostaje obojętna na inne istniejące współcześnie interpretacje słowne, muzyczne czy wizualne.



ILUSTRACJA 6. Grace i Apollo – moment zbliżenia bohaterów dający możliwość budowania bardziej zażyłej relacji (*Stray Gods: The Roleplaying Musical*).

Neonowy panteon popkultury w służbie inkluzji

Omawiane gry swoją estetyką wprowadzają użytkowników w jaskrawy świat wielobarwnych neonów. Taka stylistyka obecna jest także w innych produkcjach kultury popularnej. Spójrzmy chociażby na kadr z sekwencji otwierającej serial *Amerykańscy bogowie* (il. 7) wyprodukowany przez Bryana Fullera oraz Michaela Greena (2017–2021) na podstawie powieści Neila Gaimana pod tym samym tytułem (2011).

Produkcja ta, zgodnie z materiałem źródłowym, również buduje świat, wspierając się na treściach wywiedzionych z przekazów religijnych i mitologicznych i je uwspółcześniając. Wizja Gaimana była w tym zakresie przełomowa, a jej wpływ znajduje odbicie także w tytułach, które przeanalizowaliśmy wcześniej. Dawni bogowie, przywiezieni na kontynent amerykański, stanowią w powieści rodzaj antropomorficznych manifestacji historii, narracji i ludzkiej



ILUSTRACJA 7. Kadr z sekwencji początkowej serialu *Amerykańscy bogowie*.

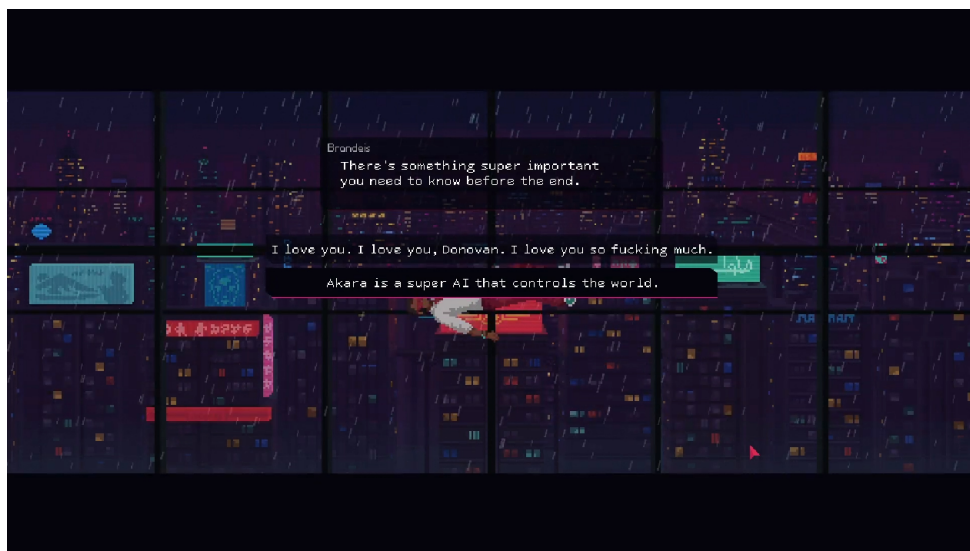
wiary. W nowej rzeczywistości funkcjonują o tyle, o ile pamięć o nich wciąż jest żywa w ludzkich umysłach: są wyraźnie podatni na zachodzące w kulturze transformacje, ale sama ich dalsza egzystencja zależna jest od tego, czy zdołają podtrzymać swoją obecność w zbiorowej świadomości. Serial, idąc w ślad za literackim pierwowzorem, odbija boskość w zwierciadle ekranu, a swoją estetyką zbliżony jest przynajmniej częściowo do omawianych przez nas dzieł. Jaskrawość barw kontrastująca z ciemnością i szarościami podkreśla wymownie siłę rozmaitych opowieści – owa wielobarwność stanowi w istocie odbicie ich różnorodności. Jak w wersji literackiej, tak i w telewizyjnej adaptacji łączą się nie tylko historie różnych kultur czy bogowie wielu panteonów, lecz także wielość doświadczeń, osób i relacji – w tym romantycznych.

Boskość, mity i opowieści, ale też widoczność, inkluzywność – obszary te odbijają się w ekranach, na stronach książek, plakatach, obrazach; widzimy je też, włączając popularne serwisy streamingowe. Produkcje takie jak serial animowany *Blood of Zeus* (V. Parlapánides, C. Parlapánides, 2020–), gry *Assassin's Creed: Odyssey* (Ubisoft Montréal, Ubisoft Quebec, 2018) i *Chants of Sennaar* (Rundisc, 2023), komiks *Ordinary Gods* (Higgins, Watanabe, William, Cowles, 2021) czy opisane przez nas wcześniej teksty kultury wskazują, że mity nie odchodzą, a raczej pozostają z nami jako opowieści o sile, wierze, kontrastach i mieniących się znaczeniach; opowieści, które dotyczą i dotyczyć będą nie tylko tego, co jest istotne dziś, lecz także tego, co przychodzi wraz z nowymi pokoleniami.

Warto podkreślić pojawiającą się w większości tych tekstów estetykę, w której główną rolę gra neonowe światło – przyciąga ono uwagę, wyróżnia się, buduje kontrast, szczególnie na tle ciemności czy szarości. Efektywnie uwiadczenia też komunikat, nie pozwalając osobom postronnym na obojętność. Jednocześnie, w większej liczbie i różnorodności, neony tworzą spektakularny obraz walczących i mieszających się ze sobą barw, tańczących w nieustannym procesie łączenia się i rozdzielania. Pod względem narracyjnym znajduje to odbicie w niekończącym się, transformatywnym procesie opowiadania historii: te same mity, żyjąc wciąż w zbiorowej pamięci, powtarzane są we wciąż nowych iteracjach. Te warianty przyciągają uwagę – choćby na chwilę, rzucając swoje światło, by po chwili zniknąć w barwnym morzu i ustąpić miejsca jeszcze nowszym wersjom opowieści.

Kontrast oraz światło w historii sztuki mają swoje specjalne miejsce. Studium kontrastu można odnaleźć choćby w sztuce Vincenta van Gogha – światło i blask grają naczelną rolę w jednym z jego najbardziej rozpoznawalnych dzieł, *Gwiaździstej nocy* (1889). Światło w historii sztuki m.in. – choć nie wyłącznie – dzięki rozwojowi technologicznemu stało się emanacją sztuki samej w sobie i przedmiotem analiz artystycznych. W opracowaniach naukowych (np. Nikolic, 2017) znajdziemy spostrzeżenia o wykorzystaniu światła do budowania pożądanej atmosfery (s. 27), tworzenia kontrastu, a tym samym wywoływania wrażenia wyłaniania się eksponowanych elementów z ciemności (s. 30), ściągania uwagi (s. 81). Zabawa światłem i cieniem jest też istotnym aspektem wielu gier, tak dotyczących kwestii splotu człowieczeństwa oraz boskości, jak i zwyczajnie chcących ukazać świat realnych społecznych kontrastów. Światła, neony, ale i cienie stają się ważnymi elementami budowania rzeczywistości – widać to zarówno w mniejszych produkcjach, takich jak cyberpunkowa przygodówka *Red Strings Club* (Deconstructeam, 2018; il. 8) i detektywistyczna gra cRPG *Tails Noir* (EggNut, 2021; il. 9), jak i w popularnych, dużych tytułach światowej sławy, np. w *Cyberpunku 2077* (CD Projekt Red, 2020). Wszystkie te gry operują światłami i kontrastami – tak i wizualnie, jak i na poziomie opowiadanej historii.

Omawiane gry oraz inne teksty kultury popularnej poprzez neonową estetykę, dobór określonych barw itp. zręcznie operują kontrastami i światłem, dzięki czemu osiągają mniej lub bardziej intencjonalnie efekty ujawniania i ekspozycji; ukazują elementy przestrzeni, a zwłaszcza postaci w niej występujące, jako wyraziste, warte wyciągnięcia na pierwszy plan. W przypadku gier wideo operowanie światłem odbywa się na poziomie wizualnego komponentu rozgrywki – tego, co gracz widzi np. w *Hadesie* czy *Stray Gods*. W przypadku klasycznej gry RPG, takiej jak *Miasto mgły*, komponent wizualny funkcjonuje oczywiście poprzez ilustracje zaprezentowane w podręcznikach,



ILUSTRACJA 8. Ostatnia rozmowa pomiędzy mężczyznami: Brandeistem i Donovanem na tle wizji upadku wśród nocnych świateł i miejskich neonów (*Red Strings Club*).



ILUSTRACJA 9. Neony i światła nocnego miasta podczas prowadzenia śledztwa (*Tails Noir*).

ukierunkowujące percepcję graczy, ale także na poziomie narracyjnym. Widzi się ją oczami wyobraźni – jest obecna w opisach miejsc, w kreacjach bohaterów, stanowi domyślne tło wydarzeń. Sposób operowania kontrastami, barwami i światłem zależny jest od konkretnej produkcji oraz pożądanego przez twórców stylizacji. Neonowość omawianych przez nas tekstów kultury bazuje właśnie na kontrastach, kolorystyce i świetle, ale także – na głębszym, sensotwórczym poziomie – na tym, co wybór takiego wyrazu artystycznego niesie za sobą; mowa tu np. o wyróżnieniu i uwidocznieniu tego, co na co dzień, pośród szarej codzienności, jest ukryte, a co zostaje wyeksponowane nocą – jest to szczególnie ważne w kontekście omawianych tematów queerowości i, szerzej, ludzkiej różnorodności.

Same kolory i światło wykorzystywane są w kulturze jako narzędzia kodowania określonych tożsamości. W dyskursie mediów wizualnych mówi się często o zjawisku tzw. *bisexual lighting* [biseksualnego oświetlenia], czyli wykorzystania kombinacji różowej, niebieskiej i fioletowej barwy, mającej wskazywać na biseksualną orientację postaci (Pierpoint, 2018). Prócz kodowania tożsamości takie połączenie barw – raczej niespotykane naturalnie – wywołuje również skojarzenia z tym, co niezwykle, fantastyczne, obce. Są to też kolory nocnych klubów i towarzyszących im neonów rozświetlających futurystyczne miasta rodem z science fiction (Hochwender, 2022). Taka paleta kolorystyczna w połączeniu z neonowym oświetleniem wiązana jest często z retrofuturystyczną, cyberpunkową stylizacją wywodzącą się z lat 80. i początku 90. XX wieku (Barbeau, Blanchard, Qisin, Almeida, 2022). Charakterystyczny jest związek tej stylizacji z przestrzenią miejską i jej symboliką. To wśród ciemnych, szarych ulic neonowy blask przyciąga największą uwagę. Pozornie zorganizowana i uporządkowana przestrzeń, którą zamieszkują rzesze ludzi, jednocześnie staje się naturalną przestrzenią dla różnorodności. Dodatkowo, takie właśnie wykorzystanie światła neonów i ciemności nocy, zaułków i zakamarków ukazuje kontrast między tym, co jaśniejące, jarzące się wielobarwnym światłem, a tym, co zepchnięte na dalszy plan.

Tworzone w tej estetyce przestrzenie gier z jednej strony oferują świat kontrastów, ale z drugiej – zmuszają do ciągłego oscylowania między widocznością i niewidocznością. Dotyczy to nie tylko kluczowych przestrzeni, tętniących blaskiem jaskrawych reklam, lecz także obrzeży – widać to na ilustracjach w jednym z podręczników do *Miasta mgły*, gdzie kontrasty świetlne ogarniają zarówno serce miasta, czyli Śródmieście, jak i znajdujące się na uboczu Nadbrzeże (il. 10–11).

Zresztą w podręczniku do *Miasta mgły* neonowość, zabawa światłem czy operowanie kontrastem nie dotyczą wyłącznie miejsc, ale też postaci, które

prezentowane są często jako barwne, oblane światłem lub przynajmniej znaczone wizualnie neonowością i dzięki temu zyskujące zintensyfikowaną widoczność (il. 12). Zwłaszcza w przypadku prezentowaniu ich mityczności – boskości – często wykorzystywane są żywe barwy, a niekiedy także ekspresyjna kompozycja obrazów ukazująca postacie z uniwersum gry w konkretny sposób, np. w odniesieniu do osób przebudzonych – nawiązując do ich mocy i źródeł inspiracji. Tworzy to ciekawą paralełę z dyskursem widzialności osób LGBTQ+. Światłość i swoista przyzmatyczność znajdują przeciwieństwo odzwierciedlenie w symbolice tęczy, która pojawia się w życiu społecznym i politycznym jako znak dumy i obecności.



ILUSTRACJA 12. Przykładowe postacie (Miasto mgły. Przybornik Mistrzyni Ceremonii).

Operowanie kolorami i ich specyficznymi zestawieniami jest zresztą istotnym elementem strategii widoczności – czy to w aspekcie indywidualnym (manifestowania własnej tożsamości), grupowym (np. politycznym), czy instytucjonalnym (zarządzanie przestrzenią i rozpoznawalnością; Wolowic, Heston, Saewyc, Porta, Eisenberg, 2016). Gra kolorystyką stanowi silnie zakorzoną kulturowo praktykę klasyfikowania rzeczywistości, rozróżniania jej elementów – zarówno w kontekście pozytywnym (afirmacyjnym), jak i jako element umacniania m.in. negatywnych stereotypów (Cheung, 2021). W tym zakresie

twórcy omawianych przez nas gier podejmują dość śmiało decyzje artystyczne o wysunięciu kolorystyki oraz światła i cienia na pierwszy plan, wykorzystując je jako istotny element komunikacyjny. Neonowa, jaskrawa paleta nie tylko uwidacznia i przykuwa uwagę, lecz także odzwierciedla różnorodność, bogactwo doświadczeń i otwartość interpretacyjną mitycznych pierwowzorów.

Zakończenie

Zaryzykujemy tezę, że dyskurs wokół kultury antycznej – i wywodzących się z niej mitów – zbyt często nacechowany jest swoistą sterylnością. Starożytność to w powszechnym odbiorze biel marmuru i majestatyczne posągi zastygłe na wieki – statyczne i niezmiennie. Dzięki badaniom archeologicznym wiemy jednak, że jest to obraz daleki od rzeczywistości. Marmurowe posągi, oglądane w muzeach czy poznawane na podstawie podręczników do historii, malowane były w jaskrawe barwy, nadające im wygląd pełen życia (Kiilerich, 2016, s. 2). Nie bez powodu jedna z głośniejszych wystaw rzeźby antycznej – przygotowana przez Vinzenza Brinkmanna i Raimunda Wünschego dla monachijskiej Gliptoteki w Monachium w 2003 roku i wystawiana w wielu niemieckich muzeach, a ukazująca eksponaty odrestaurowane, o przywróconych oryginalnych barwach – nosi oryginalnie tytuł *Bunte Götter – Die Farbigkeit antiker Skulptur* [Malowani bogowie – polichromia rzeźby antycznej], a po angielsku – *Gods in Color* [Bogowie w kolorze] (Liebeghaus, 2021).

Barwne, neonowe reprezentacje mitów obecne w kulturze popularnej są czymś więcej niż efektem wyboru stylistycznego. Warstwa wizualna koresponduje tutaj ze zreinterpretowaniem sensu tych opowieści, z przywróceniem ich do życia dzięki nadaniu im nowych znaczeń odnoszących się do świata współczesnego, w tym – do dorastania przedstawicieli nowych pokoleń, którzy mimo starożytnego kostiumu danej opowieści mogą odnaleźć w niej siebie samych zarówno w tym, co z dawne, jak i w tym, co nowe, oświetlone blaskiem neonów.

Bibliografia

- Barbeau, E., Blanchard, E., Qişin, L., Almeida, V. S. (2022). Queer fragmentation and trans urban aesthetics: From cyberpunk to cottagecore. *Glocalism*, 1, 1–38. <https://doi.org/10.12893/gjcpi.2022.1.4>.
- Brady, H. (2017). Building a queer mythology. W: B. Ruberg, A. Shaw (red.), *Queer game studies* (s. 63–68). University of Minnesota Press.

- Campoli, A. (2020). Art, myth and memory: An investigation into the relationship between ancient myths, collective and cultural memory and the visual arts. *Visual Review*, 7(2), 199–206. <https://doi.org/10.37467/gka-revvisual.v7.2647>.
- CD Projekt Red. (2020). *Cyberpunk 2077* [gra wideo]. CD Projekt Red.
- Cheung, V. (2021, 20 grudnia). *Colour: Its influence and impact on the way we live*. Spotlight Leeds. Pobrane 26 kwietnia 2024 z: <https://spotlight.leeds.ac.uk/world-changers/colour/index.html>.
- Deconstructeam. (2018). *The Red Strings Club* [gra wideo]. Devolver Digital.
- EggNut. (2019). *Tails noir* [gra wideo]. Raw Fury.
- Fuller, B., Green, M. (prod.). (2017–2021). *Amerykańscy Bogowie* [serial telewizyjny]. Starz.
- Garbowski, M. (2022). Seksualność wobec postępu technicznego. Czy technologia rozwiąże dylematy moralne?. *Filozofuj!*, 47(5), 41–43.
- Góra, M. (2014, 2 września). Niewygodne role. Queerowa tożsamość w serialach. *Kultura Liberalna*, 295(34). Pobrane 4 stycznia 2024 z: <https://kulturaliberalna.pl/2014/09/02/queerowa-tozsamosc-w-serialach/>.
- Halberstam, J. J. (2013). *Gaga feminism: Sex, gender, and the end of normal*. Beacon.
- Higgins, K., Watanabe, F., William, F., Cowles, C. (2021). *Ordinary gods. Vol 1: God spark TP*. Image Comics.
- Hochwender, L. (2022, 1 lutego). *The bisexual movie canon reaches beyond the obvious*. Polygon. Pobrane 11 sierpnia 2024 z: <https://www.polygon.com/22911912/bisexual-movies-canon>.
- Kiilerich, B. (2016). Towards a ‘polychrome history’ of Greek and Roman sculpture. *Journal of Art Historiography*, 15, 1–18.
- Krakowska, J. (2020). *Odmieńcza rewolucja. Performans na cudzej ziemi*. Karakter.
- Liebieghaus. (2020). *Golden edition. Gods in color: Polychromy in antiquity*. Pobrane 26 kwietnia 2024 z: <https://buntegoetter.liebieghaus.de/en/>.
- Melosik, Z., Szkudlarek, T. (2010). *Kultura, tożsamość i edukacja. Migotanie znaczeń*. Impuls.
- Moshe, A. (2018). *City of mist: Player’s guide*. Son of Oak Game Studios.
- Moshe, A. (2022a). *Miasto mgły. Przybownik Mistrzyni Ceremonii* (P. Olchowy, tłum.). Black Monk Games. (wyd. oryg. 2018).
- Moshe, A. (2022b). *Miasto mgły. Przewodnik graczy* (P. Olchowy, tłum.). Black Monk Games. (wyd. oryg. 2018).
- Nikolic, B. (2017). *Light art in contemporary architectural lighting design* [nieopublikowana praca magisterska]. School of Architecture and the Built Environment, Kungliga Tekniska högskolan, Sztokholm.
- Papenburg, B., Dreckmann, K. (red.). (2024). *Queer pop: Aesthetic interventions in contemporary culture*. De Gruyter.

- Parlapanides, V., Parlapanides, C. (2020–). *Blood of Zeus* [serial telewizyjny]. Netflix.
- Peppiatt, D. (2021, 6 sierpnia). *Gorgeous, god-like and... bisexual? How Hades' developers made sexuality part of the power fantasy*. NME. Pobrane 4 stycznia 2024 z: <https://www.nme.com/features/gaming-features/gorgeous-god-like-and-bisexual-how-hades-developers-made-sexuality-part-of-the-power-fantasy-3013075>.
- Pierpoint, G. (2018, 22 kwietnia). *Is 'bisexual lighting' a new cinematic phenomenon?*. BBC. Pobrane 11 sierpnia 2024 z <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-43765856>.
- Planella-Ribera, J., Pié-Balaguer, A., Gil-Rodríguez E. P. (2020). Technology and queer education: Subversions and educational resistances. *Indian Journal of Gender Studies*, 27(2). <https://doi.org/10.1177/0971521520910965>.
- Prósnowski, P. (2013). Sumienie graczy. Podejmowanie decyzji w fabularnych grach komputerowych w kontekście socjalizacji i wrażliwości społecznej. *Ars Educandi*, 10, 83–100. <https://doi.org/10.26881/ae.2013.10.06>.
- Prósnowski, P., Krzywdziński, P. (2018). *Cyfrowa miłość. Romanse w grach wideo*. Libron.
- Pugh, T. (2011). *Innocence, heterosexuality, and the queerness of children's literature*. Routledge.
- Ruberg, B. (2019). *Video games have always been queer*. New York University Press.
- Rundisc. (2023). *Chants of Sennaar* [gra wideo]. Focus Entertainment.
- Shaw, A., Durkee, B., Cook, A., Marra, T. (2024). *GLAAD gaming: The state of LGBTQ inclusion in video games*. GLAAD. Pobrane 11 sierpnia 2024 z: <https://glaad.org/glaad-gaming/2024/>.
- Silverman, D. (2008). *Prowadzenie badan jakościowych* (J. Ostrowska, tłum.). WN PWN. (wyd. oryg. 2005).
- Stenros, J., Sihvonen, T. (2015). Out of the dungeons: Representations of queer sexuality in RPG source books. *Analogue Game Studies*, 2(5), 71–92.
- Summerfall Studios (2023). *Stray gods: The roleplaying musical* [gra wideo]. Humble Games.
- Supergiant Games. (2020). *Hades* [gra wideo]. Supergiant Games.
- Szeja, J. Z. (2004). *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*. Rabid.
- Szymański, M. (2021). Kultura nordycka i gotyk jako miejsca wspólne w wirtualnej rzeczywistości. Reprezentacja historycznych stylów na wybranych przykładach komputerowych gier fantasy. *Homo Ludens*, 14(1), 207–239. <https://doi.org/10.14746/HL.2021.14.12>.
- Ubisoft Montréal, Ubisoft Quebec. (2018). *Assassin's creed: Odyssey* [gra wideo]. Ubisoft.
- Wolowic, J. M., Heston, L. V., Saewyc, E. M., Porta, C., Eisenbergd, M. E. (2016). Chasing the rainbow: Lesbian, gay, bisexual, transgender and queer youth and pride semiotics. *Culture, Health and Sexuality*, 19(5), 557–571. <https://doi.org/10.1080/13691058.2016.1251613>.
- Zapata, S. (2017, 11 listopada). On the historical origin of the 'roguelike' term. *Slashie*. Pobrane 11 sierpnia 2024 z: <https://blog slashie.net/on-the-historical-origin-of-the-roguelike-term>.



Intersectionality of Queer Female Characters in Alice Oseman's Young Adult Series of Graphic Novels *Heartstopper*

Abstract:

The global success of Alice Oseman's series of young adult graphic novels, *Heartstopper*, may come as a surprise. Initially published as a webcomic on Tumblr and Tapas, it attracted an online audience of over 50 million views. The project's publishing fundraising goal was met in just two hours, and Hachette Children's Group published *Heartstopper: Volume One* as a graphic novel in 2019, followed by four other volumes and extras, all released by 2023. While most readers and critics have focused on the issues of male homo- and bisexuality in *Heartstopper*, this article seeks to analyse the multifaceted identities of trans and cisgender female characters in Oseman's graphic novel series through the lens of intersectionality, focusing on gender, sexuality, race, and ethnicity, while addressing the call for diversity in YA literature. Remembering that young adult literature often aims to raise questions about political organisation, ideal society, and the need for social change, the reading of Oseman's *Heartstopper* presented in this paper argues that it is a part of utopian young adult literature due to disregarding many issues connected to the characters' intersections, especially the experiences of women of colour.

Key words:

Alice Oseman, graphic novel, *Heartstopper*, intersectionality, LGBTQ+ literature, young adult literature

* Anna Kobylowska – BA, prepares her master's thesis on memory and gender in American young adult LGBTQ+ historical fiction at the Institute of English Studies of the Faculty of Letters at the University of Wrocław (Poland). Her research interests include gender studies and young adult film and literature. Contact: ania.kobylowska@onet.pl.

Intersekcjonalność queerowych postaci kobiecych w serii powieści graficznych dla młodzieży *Heartstopper* Alice Oseman

Abstrakt:

Światowy sukces serii powieści graficznych Alice Oseman *Heartstopper* może wydawać się zaskakujący. Po raz pierwszy twórczość Oseman pojawiła się w serwisach Tumblr i Tapas i przyciągnęła ogromną publiczność (ponad 50 milionów wyświetleń). Zbiórka środków na publikację serii zakończyła się sukcesem w zaledwie dwie godziny, dzięki czemu Hachette Children's Group wydało w 2019 roku inicjującą cykl powieści graficzną *Heartstopper*. Do 2023 roku wydano jeszcze cztery tomy oraz dwa książkowe dodatki od osoby autorskiej. Podczas gdy większość czytelników i krytyków rozważało kwestie homo- i biseksualności w tej serii, celem artykułu jest analiza złożonych tożsamości transpłciowych i cispłciowych postaci kobiecych w serii powieści graficznych Oseman poprzez pryzmat intersekcjonalności, ze szczególnym uwzględnieniem płci, seksualności, rasy i etniczności oraz jednoczesnym wzięciem pod uwagę zapotrzebowania na różnorodność w literaturze dla młodzieży. Literatura dla tej grupy odbiorczej często ma za zadanie kwestionować organizację polityczną i wzorowe społeczeństwo, w którym żyje czytelnik, oraz przypominać o potrzebie zmian społecznych. Dlatego też autorka artykułu zamierza pokazać, że seria *Heartstopper* może być uważana za część młodzieżowej literatury utopijnej, ponieważ pomija wiele aspektów intersekcjonalności bohaterów i bohaterek, szczególnie kobiet niebiałych.

Słowa kluczowe:

Alice Oseman, powieść graficzna, *Heartstopper*, intersekcjonalność, literatura LGBTQ+, literatura młodzieżowa

Introduction

The global success of Alice Oseman's series of young adult graphic novels may come as a surprise as *Heartstopper* was initially published as a webcomic on Tumblr and Tapas (Oseman & Bookswarm, 2024). After attracting an online audience of over 50 million views, it was issued as a graphic novel by Hachette Children's Group in 2019 and was followed by four additional volumes and extras (Oseman, 2019a–2023). *Heartstopper* tells the story of Nick and Charlie, teenage characters previously mentioned in Oseman's young adult novels *Solitaire* (2014), *This Winter* (2015), and *Nick and Charlie* (2015). The boys meet in an all-boys British school, become friends, and fall in love. Each volume of the graphic novel depicts the ups and downs of teenage friendships, love, coming out, and mental health. Moreover, in *Heartstopper's*

chronotope, the relationship blossoming between Nick and Charlie is accompanied by the experiences of several supporting characters, such as queer non-White women.

Many adult readers have argued that the optimistic, hopeful, and inclusive *Heartstopper* series and its successful Netflix adaptation are what they wish had appeared sooner. For example, in his Goodreads review of the first volume of the graphic novel, Larry H aka the.bookishworld.of.yrralh (2019) writes: “Once again, I’m so happy that books like this exist today, to let LGBTQIA+ kids – and adults – see that whom they choose to love doesn’t doom them to loneliness.” While *Heartstopper* has been met with significant interest among scholars of comic studies and young adult literature, most critics have focused on the issues of male homo- and bisexuality in the series, namely the positive depiction of bisexuality and challenging hegemonic masculinity (Allen, 2023) or machoism (Trisnawati, Sutikno, Agustina, Prameswary, & Mutyas, 2024). In this article, I seek to shift the male- and White-centred focus and analyse queer and female characters of various ethnicities in Oseman’s graphic novel series through the lens of intersectionality while considering the call for diversity in YA literature.

Since the 1960s, Anglophone young adult books have increasingly embraced diversity, with many authors exploring topics such as sex and sexuality, drugs, and racism. In discussing the British context, Melanie Ramdarshan Bold (2019) highlights the pivotal role of the Macmillan Topliner imprint, established in 1968, in popularising inclusive YA literature. The imprint marked a significant departure from publishing for the White, middle-class reader, aiming instead to unalienate non-White adolescent readers as well as separate YA books from children’s literature (p. 26). Ramdarshan Bold notes a notable shift in the number of diverse books published over the last 60 years. From 1962 to 1964, less than 7% percent of 5,000 published books of children’s literature included Black characters, and this percentage decreased even further between 1985 and 1995. It is not only the number that is important in this consideration but also the quality of the representation. In other words, the authenticity and authority of these books matter as well (p. 30). Ten years later, it was finally possible to see some improvement, as studies of the Cooperative Children’s Book Center (CCBC), University of Wisconsin-Madison, showed that both the numbers and quality rose “from 7.1 (215 books) in 2006 to 12.9% (439 books) in 2016” (p. 30). However, despite the increase in books written by authors of colour in 2016 compared to 2006, the diversity among the titles by these authors did not reflect the same progress (pp. 30–31). Another aspect of the lack of diversity is what Ramdarshan Bold argues happened in the UK in the 1980s

and early 1990s, when publishers preferred to publish diverse books written by White authors because these were inoffensive to White readers. Often, they explained the absence of authors from minority backgrounds by claiming that they do not want to write for children. However, such authors countered this by explaining that when offered publishing deals, they were often restricted to writing identity books dealing with racism, xenophobia, and homophobia. In addition, they had to be written according to Western interpretations of these problems; otherwise, they would be 'too Black' or 'too Indian' (Ramdarshan Bold, 2019, p. 33). Thus, it may be argued that White standards are usually reinforced on non-White individuals, especially women.

Kimberlé Crenshaw, who coined the term intersectionality in 1989, points out that Black women do not experience oppression strictly racial or gender-oriented but specifically at the intersection of race and gender (p. 140). Thus, Black women are subjected to the two most powerful oppression systems. However, Black lesbians and trans women are even more likely to face discrimination due to their sexuality and gender identity. Crenshaw developed the concept of intersectionality while working on improving the justice system. Since then, however, it has been adopted by scholars studying cultural, social, and political inequalities, as well as their representations in literature and culture (Battle & Colin, 2008; Gill, 2016; Hill Collins, da Silva, Ergun, Furseth, Bond, & Martínez-Palacios, 2021). In my examination of *Heartstopper*, I use this term in the context of the inclusive portrayal of minorities in queer-themed young adult books. Thus, my understanding of intersectionality is closer to Vivian M. May (2015), who argues that it "approaches lived identities as interlaced and systems of oppression as enmeshed and mutually reinforcing: one aspect of identity and/or form of inequality is not treated as separable or as superordinate" (p. 3).

Remembering that young adult literature often aims to raise questions about political organisation, ideal societies, and the need for social change (Hintz & Ostry, 2009, p. 2), I seek to demonstrate in my reading of Oseman's *Heartstopper* that the novel's chronotope emerges as a queer utopia, where there is no room for oppression related to the queer female characters' race, ethnicity, and social background. Considering its focus on homonormativity, which is "favoring norms and ideas traditionally associated with heterosexuality" (Świetlicki, 2023, p. 302), and the simplified depiction of the experiences of women of colour, I argue that Oseman's *Heartstopper* series can be considered an example of utopian literature. Lyman Tower Sargent (2010) defines utopianism as "envisioning a radically different society from the one in which the dreamers live" (p. 5). Therefore, *Heartstopper*'s social context, for example,

the increasing radical gender-critical feminism sentiments in the United Kingdom, positions the series as a work challenging the political organisation of British society.

Intersectionality

Intersectionality is a way of thinking about inequality, power, and marginalisation. As May (2015) observes, intersectionality involves recognising how various self-identities and levels of oppression are co-constituted axes of selfhood and lived experiences that “intersect in dynamic, shifting ways” (p. 21).

Identities form complex personalities that can and should be analysed on various levels, as individuals can identify with multiple identities simultaneously. Therefore, to address individual needs and expectations from power-wielding individuals, various identities should be considered. For example, the experience of a woman who is Black and with a disability is heavily influenced by her gender, race, and physical ability. Thus, she can face sexism, racism, and ableism simultaneously. However, this does not mean that her identity is cumulative (race + gender + ability), but rather that these categories overlap and can alter each other. The matrix philosophy in intersectionality demonstrates that the ways in which one sees the world are not only plural but can also be conflicted (May, 2015, p. 43).

In an intersectional approach, “inequities are never the result of single, distinct factors”; instead, “they are the outcome of intersections of different social locations, power relations and experiences” (Hankivsky, 2014, p. 2). Time and space are not static or objective but fluid and subjective. Moreover, the unique perspective and expectations of power-wielding individuals are majorly influenced by their social location (p. 10). Patricia Hill Collins and Sirma Bilge (2016, p. 7) argue that power relations should be explored through their intersections – for instance, sexism, racism, and ableism – as well as through their structural, cultural, interpersonal, and disciplinary domains. Where and when one lives and interacts determines the knowledge and power dynamics around them.

In *Black Feminist Thought: Knowledge, Consciousness, and the Politics of Empowerment*, Hill Collins (2000) writes:

Oppressed groups are frequently placed in the situation of being listened to only if we frame our ideas in the language that is familiar to and comfortable for a dominant group. This requirement often changes the meaning of our ideas

and works to elevate the ideas of dominant groups. In this volume, by placing African-American women's ideas in the center of analysis, I not only privilege those ideas but encourage White feminists, African-American men, and all others to investigate the similarities and differences among their own standpoints and those of African-American women (p. 7).

In this quotation, Hill Collins highlights the importance of the oppressed, specifically Black women as speakers, and points out how they must adapt to the oppressors, even when discussing such personal experiences as discrimination. Moreover, she calls for confronting one's own views with those of Black women. Intersectionality stresses the importance of including those who are normally excluded from policy conversations. While the lives of Anglophone white and Black women are heavily influenced by their gender and social class, Black women additionally face racism; therefore, in certain circumstances, White women, although oppressed due to their gender, can nevertheless experience privileges stemming from their Whiteness (Hankivsky, 2014, p. 9).

Thus, intersectionality aims to find optimal solutions by understanding intersecting systems of oppression, not just differences. By explaining the causes and roots of social issues, it can help leaders achieve equality in diverse populations (Hankivsky, 2014, p. 7).

L is for Lesbians

Tara in *Heartstopper* is a Black lesbian who stands in contrast to the series' main characters, Nick and Charlie. She attends Higgs School, an all-girls school opposite Truham, the all-boys school the protagonists attend, along with her girlfriend, Darcy, and Charlie's friend – Elle. Although Tara is a homosexual character like Charlie, she cannot completely relate to him. Unlike Charlie, who is half Spanish, Tara is Black, and they each face different inequality issues. However, Oseman does not address any of the Black lesbian struggles in the books, focusing instead solely on the broader issues faced by young lesbians, such as internalised homophobia, misogyny, and stereotypes.

The reader meets Tara at a party organised by Harry, which she attends with Darcy. She is pressured to talk to Nick, who is also invited, because of a kiss they shared years earlier. Despite Tara being publicly out and attending the party with her girlfriend, Harry completely overlooks her sexuality. On the other hand, Nick's sexuality is presumed straight as he kissed a girl when he was younger and does not act in a manner stereotypically attributed to gay

men. Harry's behaviour attributes heteronormativity to Nick and Tara. Heteronormativity in queer theory is a "concept in which patriarchy and heterosexuality are centered as the social norm" (Battle & Ashley, 2008, p. 1). Because of the kiss Tara and Nick shared, Harry automatically concludes they must have had feelings for each other or may still have them, assuming that both of them must be straight as it is the 'default setting.'

The reader gains insight into Tara's inner thoughts when she talks to Charlie at the beach (Oseman, 2020, pp. 704–712). She mentions the process of coming to terms with her sexuality and being officially out as a lesbian with a girlfriend. Tara highlights the negative connotations associated with the words 'gay' and 'lesbian': she tells Charlie that her fear of being out comes from the word 'lesbian' being used as an insult. According to Pat Griffin (1998, p. 87), negative stereotypes about lesbians still instil fear in women, even with societal changes in recent decades. Consequently, 'lesbian' becomes a label that women have to prove they are not (Hartmann-Tews & Soler-Prat, 2022, p. 170). Tara admits to having used the term in such a way herself and goes on to explain that she and Darcy thought pretending to be fully platonic would be easier. Yet, the girls quickly discover they cannot hide their feelings for each other. Tara concludes by saying that she "got comfortable being [herself]" and knew she could withstand any homophobic remarks as she had Darcy by her side and finally learned to love and accept herself the way she is (Oseman, 2020, pp. 708–709).

It is important to note that although Tara occupies the intersections of three identity markers – race, gender, and sexuality – in *Heartstopper*, she is a lesbian first and a Black woman second, which differs from the experiences of many Black women. When addressing intersectionality and the challenges Black lesbians face today, Gabriel Noah Brahm (2019) refers to Sojourner Truth's 1851 oration on the intersection of women's suffrage and Black rights in the United States: "That man over there says that women need to be helped into carriages, and lifted over ditches, and to have the best place everywhere. Nobody helps me any best place. And ain't I a woman?" (p. 160). In other words, Black women were not treated with the same respect as white middle- and upper-class women because Black people were seen as 'property' regardless of their gender. Truth's speech still resonates with Black women today, who, as Brahm (2019) observes, remain doubly oppressed, while Black lesbians are "trebly subordinated" (p. 160). Oseman's omission of Tara's racial experience as a Black lesbian in the United Kingdom may be explained by *Heartstopper*'s main theme, which is sexuality. However, including Black characters in literature without further exploring their experiences contributes to Black invisibility. As already earlier

observed by Crenshaw (1989, p. 139), Black women's experience is multidimensional, and the single-axis analysis distorts it. By focusing solely on Tara's sexuality, Oseman dismisses her experience as a young Black British woman.

Another character, presumably lesbian, introduced to the reader in the first volume of Oseman's graphic novel is Mrs. Singh. She first appears during a rugby team practice that Charlie is invited to by Nick, where she announces that Charlie is admitted to the team. Mrs. Singh is a middle-aged woman, an ex-pro rugby player, and a P. E. teacher at Truham (Oseman, 2019a, p. 51). The black-and-white illustrations depict her with darker skin colour, but except for her last name, which could suggest she is of British Indian background, there are no mentions of her ethnicity. She comes across as tough and strict, but in the third volume, we see another side of her story. In the first volume, she advocates against stereotypes about gay men, showing that she is an adult ally in the story. She overhears three of Nick's friends discussing whether he is gay or not. When one of them says, "[h]e doesn't look gay" (p. 210), she immediately confronts the boys, stating that it is impossible to determine if someone is gay or not based on their appearance and that gay and heterosexual are not the only options. Thus, she emphasises that discussing someone's sexual orientation is disrespectful.

When Mrs. Singh catches Nick and Charlie in an intimate situation in the school's sports equipment room, she asks Nick to see her in her office (Oseman, 2020, p. 586). Nick feels responsible for his actions and is ready for what Mrs. Singh will bring to him. However, he soon learns that Mrs. Singh is an empathetic ally as she first announces that Nick is the team captain and then addresses the intimate situation she witnessed between the two boys (Oseman, 2020, pp. 595–596). Finally, Oseman shows Mrs. Singh's office from the woman's perspective, where a picture of her with another woman comes into the frame. Mrs. Singh explains to Nick that he can come to her if the two boys ever experience any negative behaviour due to their relationship and sympathises with Nick by coming out to him herself (p. 598). She tells the story of how she and her wife had been the target of very spiteful words in the early 2000s when they met. Therefore, she stresses that, although the world changes and homophobic sentiments decrease, queer people can never be sure how others will treat them.

Mrs. Singh is a successful, presumably British Indian and lesbian athlete who serves as an adult ally in the story. This representation touches on an important issue which is heteronormativity and homophobia in sports. Athletes, both male and female, often hesitate to come out to their fans and teammates for fear of being discriminated against or stereotyped. Due to the heteronormativity

in sport, different expectations are imposed on bisexual or lesbian women and bisexual or gay men. Female athletes are frequently assumed to be lesbians simply because they are sportswomen regardless of their actual sexual orientation, whereas sportsmen are rarely expected to be gay (Soler-Prat, Vilanova, Solanas, Martos-Garcia, & García-Puchades, p. 170). As a consequence, women remain marginalised in sports and their behaviour is being controlled (p. 171). This also further touches on the aforementioned issue of negative stereotypes about lesbians, where 'lesbian' becomes a label that women have to prove they are not (Hartmann-Tews & Soler-Prat, 2022, p. 170). Being at the intersection of two identities, leaves sportswomen face systemic oppression on two levels in the form of reinforcing the heterosexual image and traditional gender roles, undermining their competence, and attacking lesbians (Soler-Prat, Vilanova, Solanas, Martos-Garcia, & García-Puchades, 2022, p. 171).

Oseman provides representation for other British Indian LGBTQ+ women and challenges the previous young adult and children's literature that reinforced the idea of queer adults' hurting. However, she limits the exploration of the intersections of Mrs. Singh by focusing primarily on her sexuality while disregarding race completely. In Mrs. Singh's case, there is an additional intersection of ethnicity, making her life experience even more multidimensional. This is because gender is always entangled with race, class, or geopolitical location, as indicated by Judith Butler (2024, p. 135). As the author observes, all these factors intersect, affecting the individual's "materiality and intelligibility" (p. 85)

T is for Trans

Elle faces oppression best understood by examining the intersecting factors of race and gender, as she is a Black transgender woman. Her experience is defined by the implied lack of understanding from her peers when she comes out as trans in an all-boys school. However, the character possesses a strong support system made of her queer friends and an ally love interest. Oseman, however, disregards Elle's Blackness, focusing solely on her gender identity. Thus, I argue that in Oseman's colour-blind *Heartstopper*, Blackness is positioned as invisible.

According to Tao, Elle's boyfriend, Elle experienced numerous unpleasant situations when she came out as trans at Truham. However, since transferring to Higgs, she has been finally able to enjoy herself at the new school with new friends (Oseman, 2020, p. 719). Elle's place at an all-girl school is never questioned by the other characters in *Heartstopper*. Her transfer to a new school is natural and logical given the circumstances, marking a breakthrough

in portraying trans youth in literature. There are very few moments in the series when someone acknowledges Elle as a trans person by emphasising that she is *now* a girl. When Nick comes to Charlie's birthday party at the bowling alley, he notices Elle sitting next to Tao and asks Charlie if she is not the person who attended the same geography course with him at Truham. He is cut off by Charlie mid-sentence as Charlie explains that *now* this person is Elle and attends Higgs – an all-girl school (Oseman, 2019b, p. 404). Except for this one conversation, the characters never discuss Elle's gender in such a manner. Instead, they naturally accept the reality they find themselves in. Another instance when Elle's identity is addressed is when she is asked whether she visits her grandparents in Egypt. This time, Elle discusses her transness, explaining that she cannot visit her grandparents since coming out as trans because being trans in Egypt is different from being trans in the UK (Oseman, 2021, p. 1056). She implies that transgender people still face severe oppression, sometimes even risking their health and lives to be open about their identity.

As the book is targeted at a young audience and the characters are teens themselves, understandably, mentions of transphobia are very light and mostly implied. Juxtaposing Elle's situation with the socio-political context of *Heartstopper* illustrates the series' utopian theme. The increasing anti-gender sentiments among some British feminists, who seek the “derealization of trans people” and “engage in forms of discrimination that arguably go against the commitment to equality” (Butler, 2024, p. 137), contribute to the severe oppression trans people face. The rise of trans-exclusive radical feminists (TERFs) in the United Kingdom in recent years resulted in “intense public conflict, bullying, censorship campaigns, and claims of hostile workplace environments” due to the opposition to including trans and genderqueer people in feminist alliances (p. 134). Accepting feminism as an alliance affirms that Black and Brown women “live at the intersection of compounded oppressions” (p. 135). Currently, radical feminists undermine gender by referring to it as an artificial construct, which disputes the validity of trans identities (p. 136). This means that TERFs deny the reality of trans lives and claim proprietary rights over gender categories (p. 137). Through Elle's transition from an all-boys to an all-girls school, Oseman envisions a more inclusive society and challenges current anti-gender sentiments.

Additionally, it is worth noting that placing Elle in a heterosexual relationship with Tao makes them an important interracial couple made of a transgender Black woman and a cisgender Asian man who is a lot shorter than her. While the *Heartstopper* series challenges gender stereotypes, such as height differences in heterosexual relationships, and validates Elle's transition, it fails to fully

address Elle's intersections, overlooking her racial experiences. Elle and Tao never speak of the racism they face and the sense of isolation they may feel due to not having more friends similar to them (Woo, 2022). Moreover, this omission can be explained by the utopian character of *Heartstopper's* chronotope.

Oseman's representation of Tara and Elle's Blackness is reduced to the black-and-white illustrations depicting their darker skin colour. Elle embraces her femininity through her hairstyles, using a lot of accessories and often changing them throughout the story. Tao comments on her hair when she lets it down on the beach and compliments her on it. Considering the cultural significance of hair to Black women, Oseman's decision not to delve deeper into this aspect of Elle's identity raises questions. Elle usually wears her hair down with braids on the sides, clipped with accessories, or in a bun when necessary. In contrast, Tara – the other Black female character – wears her natural Afro throughout three volumes and transitions to dreadlocks in the fourth and fifth volumes. Oseman created two Black characters with two distinct approaches to their hair – Elle, who conforms to Eurocentric standards, and Tara, who celebrates her natural hair. However, these nuances are not fully explored in the narrative.

Notwithstanding mentions of a few unpleasant situations in Elle's life, Oseman contributes to the normalisation of trans experiences and positive representation of trans people in literature, one that is not centred on bullying, confusion, or isolation. Instead of showcasing the misogynoir¹ experiences of Black women, Oseman creates a character who has always been sure of who she is and who embraces herself by transferring to an all-girl school despite being bullied during her most formative years for coming out as trans.

Conclusion

In *Heartstopper*, the radically different society in which the dreamer lives, as mentioned by Lyman Tower Sargent (2010, p. 5), is one depicting only homonormative relations and identities, where issues such as racism are not a concern for the characters, and the problems they face due to their sexuality always unfold positively. As Mateusz Świetlicki (2023) argues, studying LGBTQ+-themed books for young people “should not be done without considering the sociopolitical situation in the relevant region” (p. 308). *Heartstopper* has been translated

¹ Misogynoir is a term coined by Moya Bailey in 2008, referring to the intersection of anti-Blackness and misogyny directed at Black trans and cisgender women in American visual and popular culture.

into numerous languages, and its impact has gone beyond the Anglophone world. In the context of countries with limited representation of the LGBTQ+ community in literature, books focusing on homonormativity, including translations from other languages, should not be completely dismissed, as they contribute to the normalisation of various sexual and gender identities in highly homophobic societies. Thus, texts that reinforce marginalisation by favouring norms and ideas traditionally associated with heterosexuality can also be seen “as simple and homonormative or as transformative and revolutionary if read through a different cultural lens” (p. 308). On the other hand, in the context of the present-day United Kingdom, hidden yet distinct transphobia prominent due to the increasing anti-gender sentiments of radical feminists, *Heartstopper*'s racial omission positions the work as a utopian text.

B. J. Epstein (2013) argues that a common problem in children's and YA literature is the ability of books to deal with “one deviation from the supposed norm at a time” (p. 132). With *Heartstopper* featuring such a diverse cast of characters, including Elle and Tara as supporting characters, and with sexual orientation being the main theme of the series, Oseman simply does not have the space to fully represent certain minorities. So far, Oseman has published five volumes of *Heartstopper*, with the first three focusing on sexuality, while *Volume Four* and *Volume Five* depict problems related to growing up, such as long-distance relationships or struggles with low self-esteem.

It is important to note that, as readers, we can also read the series in other cultural, social, historical, or political contexts, such as the geoeconomic context, considering that *Heartstopper* is set in Kent, United Kingdom. Although the series does not specify a particular time period, it is evident that the story takes place post-2010s, as media like Instagram are widely used. Furthermore, the series first reached its audience in 2016, during a period marked by Conservative Party leadership under Prime Ministers David Cameron and Theresa May, as well as the United Kingdom's vote to leave the European Union.

Although Oseman introduces diverse characters in terms of various sexual orientations and ethnicities, she does not fully explore their intersectionality, focusing instead on only one part of their identity that shapes their world experience, which is an unlikely scenario in real life. As mentioned earlier, intersectionality aims to find optimal solutions by understanding the intersecting systems of oppression, not just differences. In the *Heartstopper* series, sexuality is highlighted as the main source of discrimination the characters face, which is problematic given the high demand for diversity in young adult literature and intersectionality showcasing the altering of identities, not positioning one as superior to others.

References

- Allen, M. (2023). "In a romantic way, not just a friend way!": Exploring the developmental implications of positive depictions of bisexuality in Alice Oseman's *Heartstopper*. *Journal of Bisexuality*, 23(2), 197–228. <https://doi.org/10.1080/15299716.2022.2153191>.
- Battle, J., & Colin, A. (2008). Intersectionality, heteronormativity, and Black lesbian, gay, bisexual, and transgender (LGBT) families. *Black Women, Gender + Families*, 2(1), 1–24.
- Brahm, G. N. (2019). Intersectionality. *Israel Studies*, 24(2), 157–170. <https://doi.org/10.2979/israelstudies.24.2.13>.
- Butler, J. (2024). *Who's afraid of gender?* Penguin.
- Crenshaw, K. (1989). Demarginalizing the intersection of race and sex: A Black feminist critique of antidiscrimination doctrine, feminist theory and antiracist politics. *University of Chicago Legal Forum*, 4(1), 139–167.
- Dawson, G. A., Karl, K. A., & Peluchette, J. V. (2019). Hair matters: Toward understanding natural black hair bias in the workplace. *Journal of Leadership and Organisational Studies*, 26(3), 389–401. <https://doi.org/10.1177/1548051819848998>.
- Epstein, B. J. (2014). "The case of the missing bisexuals": Bisexuality in books for young readers. *Journal of Bisexuality*, 14(1), 110–125. <https://doi.org/10.1080/15299716.2014.872483>.
- Epstein, B. J. (2013). *Are the kids all right? Representations of LGBTQ characters in children's and young adult literature*. HammerOn.
- Gill, V. S. (2016). "Everybody else gets to be normal": Using intersectionality and Ms. Marvel to challenge 'normal' identity. *The ALAN Review*, 44(1), 68–78.
- Griffin, P. (1998). *Strong women, deep closets: Lesbians and homophobia in sport*. Human Kinetics.
- Hankivsky, O. (2014). *Intersectionality 101*. Institute for Intersectionality Research and Policy, SFU.
- Hill Collins, P. (2000). *Black feminist thought: Knowledge, consciousness, and the politics of empowerment*. Routledge.
- Hill Collins, P., & Bilge, S. (2016). *Intersectionality*. Polity.
- Hill Collins, P., da Silva, E. C. G., Ergun, E., Furseth, I., Bond, K. D., & Martínez-Palacios, J. (2021). Intersectionality as critical social theory. *Contemporary Political Theory*, 20, 690–725. <https://doi.org/10.1057/s41296-021-00490-0>.
- Hintz, C., & Ostry, E. (2009). *Utopian and dystopian writing for children and young adults*. Routledge.
- Larry, H. (2019, December 18) [Review of the book *Heartstopper: Volume one* by Alice Oseman]. Goodreads. Retrieved February 22, 2023, from <https://www.goodreads.com/review/show/3105548588>.

- May, Vivian M. (2015). *Pursuing intersectionality, unsettling dominant imaginaries*. Routledge.
- Miller, J. (2022). *The transformative potential of LGBTQ+ children's picture books*. University Press of Mississippi.
- Oseman, A., & Bookswarm. (2024). *The history*. Alice Oseman. Retrieved February 22, 2023, from <https://aliceoseman.com/heartstopper/the-history/>.
- Oseman, A. (2019a). *Heartstopper: Volume One*. Hodder and Stoughton.
- Oseman, A. (2019b). *Heartstopper: Volume Two*. Hodder and Stoughton.
- Oseman, A. (2020). *Heartstopper: Volume Three*. Hodder and Stoughton.
- Oseman, A. (2021). *Heartstopper: Volume Four*. Hodder and Stoughton.
- Oseman, A. (2023). *Heartstopper: Volume Five*. Hodder and Stoughton.
- Ramdarshan Bold, M. (2019). *Inclusive young adult fiction*. Springer International.
- Soler-Prat, S., Vilanova, A., Solanas, J., Martos-Garcia, D., & García-Puchades, W. (2022). Lesbianism in sport. The heteronormative challenge. In I. Hartmann-Tews (Ed.), *Sport, identity and inclusion in Europe: The experiences of LGBTQ people in sport* (pp. 168–180). Routledge.
- Świetlicki, M. (2023). LGBTQ+ discourses in Eastern and Central European children's literature. In C. Nelson, E. Wesseling, & A. M.-Y. Wu (Eds.), *The Routledge companion to children's literature and culture* (pp. 302–312). <https://doi.org/10.4324/9781003214953-29>.
- Trisnawati, R. K., Sutikno, E. U., Agustina, M. F., Prameswary, P. B., & Mutyas, S. H. (2024). "This is not easy": Unveiling the nuances of discrimination experienced by LGBTQ+ teenagers in *Heartstopper Season I* (2022). *Notion*, 6(1), 21–36. <https://doi.org/10.12928/notion.v6i1.8999>.
- Woo, J. *The unexamined loneliness of Heartstopper's characters of color*. Them. Retrieved February 24, 2024, from <https://www.them.us/story/heartstopper-netflix-tao-elle-tara-loneliness>.



Literacki obraz dorastania w świecie nowych technologii we współczesnej literaturze dla młodzieży na przykładzie powieści Clémentine Beauvais *Pasztety, do boju!*

Abstrakt:

Artykuł został poświęcony analizie literackiego obrazu dorastania w kulturze nowych mediów na przykładzie powieści *Pasztety, do boju!* Clémentine Beauvais (2015) jako pozycji reprezentatywnej dla nurtu współczesnej literatury dla młodzieży o wartościach psychoedukacyjnych. Pod uwagę wzięte zostały wewnątrztekstowe strategie zastosowane w powieści oraz zawartość treściowa. Rozważania obejmują aspekt obecności nowych technologii i zjawisk im towarzyszących w tworzywie fabularnym powieści oraz ważny temat dydaktycznej i psychoedukacyjnej roli pozycji młodzieżowej, szczególnie w kontekście cyberprzemocy oraz nabywania przez nastoletnich czytelników kompetencji medialnych.

Słowa kluczowe:

Clémentine Beauvais, nowe technologie, obraz dorastania, *Pasztety, do boju!*, pokolenie Z, powieść dla młodzieży, współczesna literatura młodzieżowa

The Literary Image of Growing Up in a World of New Technologies in Contemporary Young Adult Literature: A Case Study of Clémentine Beauvais's Novel *Piglettes*

Abstract:

The article is dedicated to analysing the literary image of growing up in the new media culture based on Clémentine Beauvais's novel *Piglettes* (2015) as a representative example of a psychoeducational trend of contemporary young adult literature. The analysis considers the intra-textual strategies employed in the novel

* Dominika Elżbieta Psujek – mgr, absolwentka Wydziału Psychologii oraz Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego, pracuje jako psycholog dzieci i młodzieży. Jej zainteresowania naukowe obejmują badania międzydziedzinowe integrujące wiedzę psychologiczną (w szczególności psychologię rozwojową, kliniczną, narcyjną i pozytywną) z literaturoznawstwem. Kontakt: d.e.psujek@gmail.com.

and its content. The discussion covers the presence of new technologies and related phenomena within the narrative framework of the novel, as well as the important topic of the didactic and psychoeducational role of young adult literature, especially in the context of cyberbullying and the development of media literacy among teenage readers.

Key words:

Clémentine Beauvais, new technologies, image of growing up, *Piglettes*, Generation Z, young adult novel, contemporary young adult literature

Wszegobecne w kulturze nowe technologie oraz media społecznościowe od wielu już lat intensywnie oddziałują na literaturę dla dzieci i młodzieży, stając się zarówno trwałą częścią świata przedstawionego, jak i głównym twórczym fabularnym, konstrukcyjną podstawą istnienia wielu utworów (Papuzińska, 2006). Weronika Kostecka (2015) pisze, że „nowe media i rozmaite odsłony wirtualnego świata bywają nie tylko elementami rzeczywistości przedstawionej, lecz także – i są to szczególnie ciekawe przypadki – inspiracją dla powieściowych strategii narracyjnych i rozwiązań fabularnych” (s. 48).

Badacze podejmowali już temat literackich rekonstrukcji dorastania w świecie nowych mediów (np. Kostecka, 2015; Kruszyńska, 2015; Kulig, 2015) w analizach takich pozycji jak: cykl *Felix, Net i Nika* Rafała Kosika (2004–), powieści *A jeśli zostanę...* (2012) i *Ten gruby* (2011) Barbary Ciwoniuk, a także *Koniec gry* Anny Onichimowskiej (2012), *Wszystkie lajki Marczuka* Pawła Beręsewicza (2012), *Diament* Jana Pawła Krasnodębskiego (2007) czy liczne powieści Marty Fox. Opracowania spójnie wskazują, że obecność technologii w fabule wpływa korzystnie na wiarygodność fikcyjnej rzeczywistości i w efekcie może zwiększać szansę utożsamienia się odbiorcy ze światem przedstawionym. Uwaga badaczy skupia się również na pośredniej psychoedukacji, ostrzeżeniach czy pouczeniach obecnych w literaturze dla młodych czytelników, ukazywaniu w powieściach m.in. potęgi internetu i mediów społecznościowych, ich wątpliwej wartości dydaktycznej, ryzyka anonimowości (bądź jej braku), zagadnieniu powierzchowności relacji nawiązywanych online, cyberprzemocy oraz reagowaniu na nią, a także temacie łamania prawa w sieci. Równocześnie autorzy badań wskazują na pozytywne aspekty przedstawienia rzeczywistości wirtualnej, m.in. dominację i odrębność pokolenia młodych ludzi w postfiguratywnej kulturze medialnej, możliwość ekspresji i kreowania siebie, autoterapię poprzez pisanie online czy szansę na nawiązywanie kontaktów z rówieśnikami (Kostecka, 2015; Kruszyńska, 2015; Kulig, 2015; Papuzińska, 2006; Rish, 2019). Wydaje się, że twórcy literatury młodzieżowej zarówno zwracają uwagę

na niebezpieczeństwa świata technologii, jak i wskazują na wszechobecność nowych mediów, fascynację nimi przez odbiorców oraz atrakcyjność przestrzeni wirtualnej.

Nowe technologie wykazują silny potencjał kulturotwórczy, czego dowodem jest ich obecność w wielu – również najnowszych – powieściach młodzieżowych autorstwa rodzimych twórców, a także w pozycjach tłumaczonych dostępnych na polskim rynku wydawniczym. Są to m.in. *Szeptane* wspomnianego już Pawła Beręsewicza (2018), *Już, już!* Katarzyny Wasilkowskiej (2021), *Czerwone chustki* Roberty Marasco (2020), *Dziewczyna w realu* Tamsin Winter (2021) czy cykl dzienników Harper Drew autorstwa Kathy Weeks (2022–). Pozycją czytelniczą ukazującą literacki obraz dojrzewania w cyfrowym świecie, ale także poruszającą temat internetowej przemocy, jest powieść Clémentine Beauvais *Paszty, do boju!* wydana we Francji w roku 2015, w Polsce zaś w 2017. Po sukcesie w kraju ojczystym książka również w Polsce zyskała dużą popularność¹.

Co ciekawe, mimo coraz częstszej obecności nowych mediów w powieściach dla młodzieży zagadnienie współczesnej literackiej rekonstrukcji dorastania w świecie technologii nie jest szeroko podejmowane przez badaczy. Choć współczesna literatura zrezygnowała z programowego nauczania, wciąż pozostaje ona nośnikiem ważnych treści, przestrzenią kształtowania systemu odniesień, dostarczania czytelnikowi narzędzi do rozumienia zarówno otaczającego świata, jak i samego siebie (Ungeheuer-Gołąb, Chrobak, 2012). Obecna sytuacja, w której nowe media zaczynają wieść prym w kulturze, skłania do refleksji na temat książki jako społeczno-kulturowego fenomenu mającego funkcję wprowadzania młodych czytelników w świat. A skoro zadaniem literatury jest uczenie czytelnika podstawowych umiejętności konceptualizowania otaczającej rzeczywistości, a także rozumienia samego siebie, to trafne wydaje się pytanie Michała Kłobukowskiego (2015): „Co oznaczają metamorfozy świata mediów dla literatury dziecięcej i młodzieżowej, dla ich dydaktycznej i inicjacyjnej roli?” (s. 23). Czy powieść współcześnie może być nośnikiem profilaktycznych treści psychoedukacyjnych, czyli upowszechniać wiedzę psychologiczną, zwiększać świadomość czytelników na temat czynników sprzyjających dobrostanowi oraz uczyć zachowań adaptacyjnych i umiejętności potrzebnych w różnych sytuacjach życia nastolatków (Majewicz, Wolny, 2017; Wrona-Polańska, 2013)? Czy możliwa jest także edukacja medialna, czyli rozwijanie krytycznego rozumienia natury nowych technologii, wykorzystywanych przez nie technik oraz ich wpływu na rzeczywistość, ale również nauka selekcji, analizy

¹ Powieść kilkakrotnie przeniesiona na scenę teatralną w Polsce, a także polecana m.in. przez Joannę Olech (2017) w dwumiesięczniku *Książki. Magazyn do Czytania*.

i twórczego wykorzystywanie informacji oraz kreowania własnych pomysłów medialnych (Ogonowska, 2013)? Czy takie treści mogą być obecne na kartach tradycyjnej, papierowej książki?

Celem niniejszego artykułu jest próba uchwycenia literackiego przedstawienia dorastania w świecie nowych technologii w powieści *Pasztety, do boju!* Beauvais (2015/2017), ale również zwrócenie uwagi na edukację medialną oraz psychoedukację obecną pośrednio w najnowszej literaturze młodzieżowej. Analizie poddana zostanie zawartość treściowa pozycji oraz wewnątrztekstowe strategie zastosowane w powieści. Ekspansywność nowych mediów w świecie społecznym i kulturowym jest niepodważalna. Technologie informacyjno-komunikacyjne trwale zagościły w życiu nastolatków, a sami adolescenti stali się aktywnymi uczestnikami cyfrowej kultury mobilnej. Autorzy częściej piszą już nie o relacjach, a o przenikaniu, nierozzerwalności sfer technologii i życia społeczno-kulturowego (Kopciewicz, 2016). Skoro „nastolatki szukają w literaturze siebie, swoich pasji, zainteresowań, problemów”, a „[b]ohaterowie i ich historie są im bliskie, jeśli odnajdują w nich odpowiedzi na ważne, kluczowe dla ich wieku pytania” (Latoch-Zielińska, 2020, s. 95), to nic dziwnego, że technologia na stałe zagościła w powieściach młodzieżowych. Utwory mają znaczne możliwości oddziaływania na czytelnika, pod warunkiem, że dotyczą zagadnień rzeczywiście istotnych dla odbiorcy, angażujących całą jego osobowość, gdyż „przyciągnąć uwagę może tylko taka literatura, która dotyczy spraw ważnych i intensywnie przeżywanych” (Papuzińska, 1996, s. 10). Wydaje się, że nie ma dla literatury innej drogi, jak tylko podążać za kulturowymi zmianami. Wiarygodność przedstawionej w książce rzeczywistości zwiększa się, gdy pełna jest ona odniesień do pozaliterackiego świata odbiorcy. Tak też skonstruowana jest powieść *Pasztety, do boju!*. Elementy związane z nowymi mediami są integralnymi składnikami świata przedstawionego.

Punktem wyjścia powieści jest rozstrzygnięcie internetowego konkursu, którego celem było wyłonienie najbrzydszych dziewczyn ze szkoły: „No, wyniki są na fejsie: jestem Brązowym Pasztetem [...]. Słodziak Malo zamieścił komentarze pod zdjęciami osiemnastu kandydatek [...]. Było już pod tym pełno lajków (78). Dodałam swojego (79)” (Beauvais, 2015/2017, s. 7). Przedstawienie bezpośredniego wydarzenia problemowego otwiera powieść. Dalszy rozwój fabuły *Pasztetów...* powiązany jest z plebiscytem: zdobywczynie miejsc na podium konkursu spotykają się i podejmują decyzję o wyruszeniu na rowerową wyprawę do Paryża, podczas której nastolatki będą sprzedawać prawdziwe paszteciki. Wątek przemocy internetowej służy w powieści jako spoiwo organizujące całość świata przedstawionego utworu. Schemat fabularny stworzony przez Beauvais oparty jest na rozbudowanym, wielowątkowym układzie

zdarzeń, jednak zawiązanie akcji możliwe jest dzięki inicjalnej trudności. Internetowy konkurs to nie jedyna obecność nowych mediów w powieści – książka pełna jest odniesień do cyfrowego świata. Bohaterowie *Paszтетów, do boju!* są aktywnymi użytkownikami technologii, która stanowi integralny składnik ich codzienności. Korzystają z telefonów w celach komunikacyjnych – piszą do siebie wiadomości SMS, dzwonią do rodziców, dziennikarzy, znajomych, odsłuchują pocztę głosową, otrzymują komunikaty przez różnorodne aplikacje, m.in. Snapchat. Są również użytkownikami innych platform społecznościowych – mają konta na Facebooku, Twitterze, udostępniają tam treści, wchodzi w interakcje, reagują na posty, umieszczają zdjęcia, zostawiają komentarze: „I zaraz tik-tik, tik-tik, ekspresowo pisze esemesa na iPhone'ie ozdobionym wspaniałymi samoprzylepnymi klejnotami” (s. 58); „Jego komórka pobrzękuje; pewnie coś dostał, mejla albo esemesa. Wprowadza kod. Dostał snapa” (s. 228).

Nowe technologie towarzyszą również bohaterom w czasie wolnym i ułatwiają im rozwijanie różnych pasji. Astrid jest fanką strategicznych gier komputerowych, a Mireille „pichci z przepisów znalezionych w Internecie” (Beauvais, 2015/2017, s. 29). Spędzanie czasu w świecie wirtualnym jest również jednym ze sposobów radzenia sobie z różnego rodzaju trudnościami. Główna bohaterka, Mireille, informuje czytelników, co robiła po wygranej konkursie trzy lata temu: „[...] przez trzy godziny oglądałam na YouTube filmiki z kotami, które się wożą na robotach sprzątających” (s. 20).

Interesującym faktem jest, że protagonistki nabywają w czasie akcji powieści kompetencji cyfrowych, które mogą być doskonałe również przez współczesne nastolatki (Gruhn, Brzózka-Złotnicka, 2014). Pomimo dużego zaabsorbowania i intensywnego wykorzystywania nowych mediów, badania wskazują na niski poziom kompetencji technicznych wśród pokolenia Z (Boyd, 2014; za: Bougsiaa, Kopciewicz, 2016). Bohaterki opisywanej powieści wyszukują w internecie bardzo wiele informacji, formułują zapytania i operatory logiczne, dobierają odpowiednie źródła. Jedną ze zdobytych przez postacie umiejętności jest zaplanowanie trasy wycieczki rowerowej przy pomocy technologii informatycznych:

- Poszukałam w Google Maps trasy [...] – oznajmia Astrid, włączając przeglądarkę. – Tu jest.
- Super! – wykrzykuje Hakima. – Prawie prosta droga! I raptem cztery godziny dziesięć minut!
- No tak, ekstra – ja na to – tylko że samymi autostradami. Fajnie będziemy wyglądały, kiedy spróbujemy się rozpędzić do stu trzydziestu na godzinę z przyczepką wyładowaną pasztecikami [...]. Czy przypadkiem nie zapomniałaś

zaznaczyć pola „rower” zamiast „samochód” w kalkulatorze trasy? [...] Klika na „rower”, próbuje od nowa obliczyć trasę i czas potrzebny na jej przebycie i... wszystko się wiesza. Zastygły ekran odmawia odpowiedzi. Parę Ctrl+Alt+Del później dociera do nas jasno, że nie można liczyć na amerykańskie superkomputery, jeśli chodzi o wyszukanie najdogodniejszej trasy do roweru z Bourg-en-Bresse do Paryża [...].

– Bo jeszcze – odzywa się Hakima – w pasku wyszukiwania można wklepać coś w stylu: „Jak najszybciej można dojechać na rowerze z Bourg-en-Bresse do Paryża?”. I normalnie internet wie.

Mówisz, masz – bo faktycznie okazuje się, że jakiś internauta pięć lat temu na forum Velofrance zadał pytanie tej treści (Beauvais, 2015/2017, s. 78).

Protagonistki korzystają z realnie istniejącego narzędzia do planowania tras rowerowych Velofrance.fr (aktualna strona: www.francevelotourisme.com), które pozwala na łączenie różnych parametrów (dni, postoje, punkty naprawy rowerów, oglądanie części tras na zdjęciach). Bohaterowie powieści używają również innych aplikacji czy oprogramowań: zapoznają się z oceną internautów i szczegółowymi opiniami na TripAdvisorze, podróżują z pomocą urządzenia GPS, oglądają w Google Earth miejsca, które chcieliby zobaczyć na własne oczy, a także wirtualnie zwiedzają miasta przy pomocy Google Street View. Co ciekawe, w książce pojawiają się oprogramowania funkcjonujące w rzeczywistym świecie, z których z powodzeniem skorzystać mogą czytelnicy, a ich przedstawienie jest realistyczne: „Ładne, nie? Wspaniałe. Pogrzebałam w Google Earth. Zobaczycie, warto zboczyć trochę” (Beauvais, 2015/2017, s. 200); „Wiesz, to wygląda trochę inaczej. Na Google Street View samochody ci nie trąbią co pięć minut, a ludzie cię nie potrącają, są nieruchomi i mają rozmazane twarze” (s. 245). Taka prezentacja może pełnić funkcję edukacyjną, wspierającą czytelników w nabywaniu nowych bądź udoskonalaniu posiadanych przez nich kompetencji medialnych w zakresie wyboru źródeł, wykorzystywania informacji, znajomości oraz użytkowania różnorodnych aplikacji i programów.

W analizowanej powieści, tak samo jak we współczesnej literaturze dla dzieci i młodzieży jako takiej, nowe media obecne są na dwa sposoby. Jak pisze o tym Elżbieta Kruszyńska (2015):

Po pierwsze, poszczególne elementy związane z nowymi mediami mogą być składnikami świata przedstawionego. Występują wówczas najczęściej w postaci problematyki utworu (np. cyberprzemoc, uzależnienie od komputera) [...]. Po drugie, nowe media dostarczają literaturze dla młodych odbiorców interesujących form podawczych np. dziennik komputerowy, blog, gadu-gadu, SMS-y, maile (s. 84).

W *Pasztetach...* czytelnik odnajdzie obie strategie – zarówno obecność nowych mediów czy cybermobbingu w świecie bohaterów, jak i wprowadzenie stylistyczno-językowych rozwiązań odpowiadających rzeczywistym komentarzom zamieszczanym w internecie, pisany SMS-om czy artykułom publikowanym online. Od roku 2000 coraz więcej powieści młodzieżowych zawiera fragmenty naśladujące komunikację cyfrową, co zauważają badacze polscy i zagraniczni (Emge, 2004; Koss, Teale, 2009; Kruszyńska, 2015). Tradycyjna fabuła omawianej pozycji zawiera więc elementy mające swoje odpowiedniki w świecie wirtualnym, które odrębne są od tekstu ciągłego graficznie i językowo (w warstwie wizualnej zastosowane są inne rodzaje czcionek czy wielkości liter) m.in.: „Prawdziwe pasztety czy ktoś się pod nie podszywa? Zob. zdjęcia zrobione przez gości na balu w Cluny” (Beauvais, 2015/2017, s. 141) czy „@coqflorent #selfie z #3pasztety z Mâcon! pycha zestaw pasztecik/kompot jabłkowy. Lajków 5, przesłany dalej przez @Progrès_ain” (s. 116). Z pewnością remediacja form podawczych zwiększa atrakcyjność tekstu, zbliżając powieść do atrakcyjniejszych wizualnie mediów. Kontakt z tekstem książki staje się dla osób z pokolenia imagologicznego bardziej naturalny, gdyż na co dzień czytają one więcej treści obrazowych, nielinearnych i hipertekstowych oraz jednocześnie przyswajają przekazy pochodzące z kilku źródeł (Bogusiaa, Kopciewicz, 2016). Narracyjny głos literatury młodzieżowej przekształca się także, by odzwierciedlać zmiany, które zachodzą w komunikacji nastolatków (Dagel, 2012). Młodzi ludzie w celach wymiany informacji używają głównie wiadomości tekstowych, stosują skróty, reagują wzajemnie na przekazywane treści. Badacze zauważają jednak, że strategie remediacyjne nie służą jedynie większej dostępności tekstu dla odbiorców (Emge, 2004). Nowe formy podawcze mogą pełnić również funkcję edukacyjną, wskazującą m.in. na niebezpieczeństwo w sieci, utratę prywatności czy przemoc wirtualną, do czego nawiązuje także dalsza część niniejszego opracowania.

Można zauważyć, że nie całe przedstawienie cyfrowej rzeczywistości zachowane jest w konwencji realistycznego odzwierciedlenia świata technologii na kartach książki. „Idziemy wygooglować jej nazwisko. Idriss. W Bourg-en-Bresse pojawia się tylko przy jednym adresie, w dzielnicy Vennes po drugiej stronie miasta” (Beauvais, 2015/2017, s. 24). Dostępność danych osobowych – w tym adresów zamieszkania – w przestrzeni online jest ograniczona. Wydaje się, że w tym wypadku przedstawienie wyszukiwania adresu pełni funkcję akcyjotwórczą, nie zaś informacyjną czy edukacyjną. Podobnie w kontekście wspomnianego już tytułowego konkursu autorka ignoruje istnienie odpowiedzialności karnej za cyberprzemoc: „Przykro mi, Astrid. To absolutnie obrzydliwy konkurs. Próbowалаm załatwić, żeby go zakazano, ale

szkoła nic nie może zrobić, skoro odbywa się w internecie. Prawdziwy skandal” (s. 23). Być może w ten sposób autorka ukazuje ogromną siłę przemocy wirtualnej, wobec której instytucje stają się bezradne. Jednocześnie organizator konkursu, Malo, umieszcza na portalu społecznościowym kompromitujące zdjęcia, tworzy obraźliwe komentarze, wykorzystuje materiały na temat bohaterki, by im zaszkodzić, co spełnia kryteria cyberbullyingu i przemocy psychicznej stosowanej w przestrzeni internetowej (Szpunar, 2010), a nawet prześladowania (Pyżalski, 2010), z racji na fakt, że plebiscyt organizowany jest przez nastolatka rokrocznie. Co ciekawe, powieść nie odwzorowuje typowego charakteru poniżania w internecie, gdzie sprawca jest anonimowy, a ofiara i otoczenie nie zgłaszają aktu przemocy (Barlińska, 2010). Winowajca pozostaje bezkarny, a konsekwencje wobec Malo zostają wyciągnięte dopiero, gdy dokonuje czynu mającego materialne konsekwencje – zniszczenia rowerów. Taki rodzaj prezentacji zagadnień przemocy wirtualnej jako wydarzeń, wobec których placówki edukacyjne nie podejmują konkretnych działań, a sprawcy nie ponoszą konsekwencji, wydaje się charakterystyczny dla literatury młodzieżowej (Cummins, 2014). Biorąc jednak pod uwagę problem nasilającego się zjawiska cyberprzemocy, a także słabość działań profilaktycznych i interwencyjnych niwelujących zachowania przemocowe w internecie (Barlińska, Lalak, Szuster, 2018), takie przedstawienie wydaje się znaczące w kontekście psychoedukacyjnej roli powieści.

Autorka porusza temat agresji w sieci, nie skupiając się jednak na prawnych konsekwencjach cyberprzemocy czy bezpieczeństwie online. Beauvais przede wszystkim wskazuje na możliwe sposoby radzenia sobie z prześladowaniem. Warto nadmienić, że akty agresji realizowane za pomocą nowych technologii mają destrukcyjny wpływ na funkcjonowanie psychologiczne i zdrowotne jednostek oraz ich relacje społeczne. Ofiary cyberprzemocy narażone są na podwójne cierpienie – działania ze strony sprawcy, ale również stygmatyzację ze strony świadków, gdyż obraźliwe treści są wciąż dostępne online, co uniemożliwia nastolatkom odcięcie się od agresji (Barlińska, Szuster, 2014). Taka sytuacja może prowadzić do zwiększającej się izolacji społecznej (Walrave, Heirman, 2009), a także problemów takich jak: działania przestępcze, trudności szkolne, depresja, lęk, obniżone poczucie własnej wartości, a nawet myśli i próby samobójcze (Barlińska, Lalak, Szuster, 2018). Dlatego tak ważne jest podejmowanie tego tematu w literaturze, zwracanie uwagi na aktualnie istniejący problem. Kontakt z książką poruszającą wątek wirtualnej przemocy, sposobów radzenia sobie z nią czy przeciwdziałania tej formie agresji może pomóc nastolatkom, którzy z jednej strony w rzeczywistym życiu doświadczają różnych form prześladowania w sieci, a z drugiej – mogą sami być sprawcami cyberprzemocy.

Bohaterki powieści Beauvais, mimo że doświadczają przemocy, nie rezygnują z nawiązywania relacji rówieśniczych, lecz sięgają po najsilniejszy czynnik chroniący, jakim są satysfakcjonujące więzi z innymi. Ofiary dręczenia to zwykle osoby wyraźnie odrzucone, izolowane, ale i izolujące się od rówieśników, a także przejawiające braki w umiejętnościach społecznych (Tłuściak-Deliowska, 2018). Jednak nie tylko osoby prześladowane nie nawiązują więzi interpersonalnych. Większość pokolenia Z preferuje kontakty zapośredniczone technologiami, rzadko podejmuje się aktywności społecznych poza internetem (Całek, 2021). Omawiana w artykule powieść tworzy przeciwny obraz przedstawicieli tej generacji. Bohaterki po „wygranym” konkursie dostarczają sobie pozytywnych doświadczeń społecznych poprzez nawiązanie relacji, poznanie się i wspólne spędzanie czasu. Relacje z rówieśnikami dają siłę i motywację nie do zmiany swojego ciała, lecz do wyrażania siebie oraz realizacji swoich marzeń i pasji (kolarstwo, kulinaria, zwiedzanie), które dodatkowo mogą stanowić czynnik ochronny i wspierać nastolatki w adaptacyjnym funkcjonowaniu (Michel, 2014). Wątek relacji rówieśniczych, a także nabywania przez bohaterki kompetencji interpersonalnych (rozwiązywania konfliktów w czasie podróży, wykazywania się zdolnościami przywódczymi, szukania i oferowania sobie nawzajem pomocy) pełni funkcję wspierającą i wskazuje adekwatne sposoby radzenia sobie z trudnościami.

Osoby dręczone przejawiają zwykle nasilone zachowania internalizacyjne – obniżone poczucie własnej wartości, podwyższony poziom niepokoju, depresyjność; posiadają negatywne przekonania na własny temat (Tłuściak-Deliowska, 2018). I w tym wypadku omawiana powieść staje się nośnikiem pozytywnej profilaktyki poprzez dostarczenie wzorców pozytywnego funkcjonowania i budowania systemu odpornościowego. Taką funkcję w *Pasz-tetach...* pełni konstrukcja głównej bohaterki. Czytelnik poznaje świat wewnętrzny Mireille poprzez wykorzystanie przez autorkę narzędzi charakterystyki mentalnej (wprowadzania myśli, uczuć, przekonań czy intencji postaci) oraz strategii narracji pierwszoosobowej. Nastoletni odbiorcy poznają więc przedstawiony świat poprzez świadomość protagonistki. Wytworzona przez autorkę percepcja bohaterki staje się czynnikiem iluzjotwórczym. Konstrukcja nastolatki oparta jest na kryteriach psychologicznych i obyczajowych, które mają odzwierciedlać rzeczywistość, jednak Mireille zdaje się posiadać kompetencje rzadko dostępne potencjalnym odbiorczyniom powieści. Protagonistka jest ofiarą wieloletniej przemocy, na którą nauczyła się reagować z dystansem i humorem. Przed konkursem codzienność bohaterki była pozbawiona kontaktów społecznych. Mimo to postać cechuje humorystyczna ironia, pogoda ducha, wytrwałość i ogromna siła. Powieść zawiera fragmenty

opisujące trudności, których doświadczała w przeszłości Mireille, jednak obecnie jej umiejętności radzenia sobie w różnych sytuacjach życiowych znacząco przewyższają zdolności pozostałych uczestniczek wyprawy. Jej dojrzałość, emocjonalna stabilność oraz strategie radzenia sobie z trudnościami są zatem znacznie bardziej rozwinięte niż u typowej 15-latki. Dzięki odniesieniom do współczesnego świata pozaliterackiego postać nastolatki pozostaje wiarygodna i staje się wzorem do naśladowania. Co istotne, kreacja bohaterki nie jest przesadnie dydaktyczna, schematyczna czy moralizatorska. Zdaje się, że głosem Mireille mówi nie nastolatka, a osoba dorosła, przekazując odbiorczyńiom umiejętności i kompetencje dopiero nabywane w czasie dorastania. Są to działania wspierające, oparte o rozwijanie mocnych stron i zasobów jednostki – wzmacnianie indywidualnych cech, pasji i zainteresowań, zachęcanie do podejmowania wyzwań, nawiązywania przyjaźni, akceptacji i wyrażania siebie, pomimo negatywnej oceny rówieśników. Co ciekawe, zgodnie z badaniami, wzmacnianie systemu odporności młodych ludzi poprzez kształtowanie postaw oraz rozwijanie pożądaných cech stanowi najskuteczniejszy sposób pozytywnej profilaktyki (Tłuściak-Deliowska, 2018).

Beauvais porusza temat przemocy w przestrzeni wirtualnej z perspektywy nie tylko ofiary, lecz także agresora. Podróż „trzech pasztetów” w powieści zyskuje rozgłos medialny. Mireille, Astrid i Hakima są opisywane początkowo przez papierowy, a następnie internetowy dziennik *Le Progrès.fr*. Ich przygody zaczynają być relacjonowane przez spotykających je internautów, powstają specjalne hasztagi (#3pasztety), napotkani ludzie publikują tweety, zakładają grupy na Facebooku („Gdzie są trzy pasztety”?). Autorka powieści tworzy świat mediów na wzór realnej przestrzeni internetowej, w której pojawiają się zarówno komentarze pozytywne, jak i negatywne. Obecność okrutnych treści publikowanych przez powieściowych użytkowników mediów w powieści jest szokująca. Czytelnik na kartach książki zderza się z treściami, które potencjalnie może widywać w internecie:

– Za to komentarzy nie czytacie – przestrzega Słońce.

Mimo to zerkam na dziesięć pierwszych – pełno w nich różnych JA CIE ALE PASZCZAKI i tekstów w stylu W ZYCIU NIE ZJEM PASZTECIKA ROBIONEGO ICH REKAMI TAKIE MACIORY NA PEWNO SIĘ NIE MYJA (Beauvais, 2015/2017, s. 116–117).

Jednocześnie Beauvais wyraźnie wskazuje na mechanizmy rządzące internetową przemocą. Jak zauważa Julia Barlińska (2010), „szereg cech charakterystycznych dla okresu dojrzewania, w interakcji ze środowiskiem Internetu

wydaże się sprzyjać łatwości ujawniania wrogich zachowań w Sieci” (s. 12). Cechy osobowości nastolatków, które mogą wpływać na pojawianie się przemocy online, to m.in. ograniczona zdolność przyjmowania perspektywy innych osób, kształtująca się nadal zdolność do podejmowania refleksji nad sobą i swoim zachowaniem, relatywizm moralny czy skłonność do testowania granic, a także uleganie wpływom grup rówieśniczych (s. 12). Również środowisko sieci może wpływać na pojawianie się zachowań agresywnych – zapośredniczenie kontaktów przez komputer znacząco zmienia postrzeganie siebie i innych. Interakcje online cechuje anonimowość, która rozhamowuje przemoc. Pojawia się także niewielka ilość informacji zwrotnych od innych uczestników doświadczających przemocy, co w realnym kontakcie mogłoby powstrzymać agresję (mimika, gesty, dystans fizyczny, modulacja głosu itp.). Badacze piszą o tzw. „efekcie kabiny pilota”, czyli analogicznym stanie agresora do doświadczeń lotników, którzy nie mają bezpośredniego kontaktu z ofiarami zrzucanych przez siebie bomb (Barlińska, Lalak, Szuster, 2018). W tym przypadku w powieści Beauvais (2015/2017) o tych mechanizmach mówi się wprost:

Tak, wydaje się, że wszyscy prawdziwi, realni ludzie nas lubią. Taka przepaść jest między wpisami internetowymi a ludźmi, których spotykamy! (s. 199).

[...] gdy tylko ktoś mówi, że super z nas dziewczyny, silne, inteligentne i przebojowe, zaraz ktoś inny na jakimś portalu społecznościowym szybko pisze, że jesteście pokemony, pokraki, zdziury, pindy, szmaty, głupie cipy, spaślaki, tłuste świnię, brzydkie jak noc. Kim są Ci ludzie? Tajemnica, kompletna tajemnica. Czy za tymi masakrycznymi obelgami naprawdę są rzeczywiste osoby, które żyją, jedzą, śmieją się i tańczą? (s. 197).

Powieść przedstawia historię silnej i pewnej siebie bohaterki, którą krzywdzą okrutne komentarze internautów. Potencjalny czytelnik konfrontuje się z realnymi konsekwencjami możliwej cyberprzemocy, z której skutków może nie zdawać sobie sprawy. W tym wypadku komunikacja zapośredniczona przez media staje się w powieści przedmiotem refleksji etycznej, odbiorca mierzy się z prawdą, że ośmieszanie kogoś w cyberprzestrzeni ma taką samą klasyfikację moralną jak ośmieszanie innej osoby w komunikacji bezpośredniej. Taka świadomość również zaliczana jest do obszaru nabywanych przez nastolatków kompetencji medialnych (Gruhn, Brzózka-Złotnicka, 2014), co ponownie wskazywałoby na edukacyjną i psychoedukacyjną rolę tego utworu.

Powieść *Pasztety, do boju!* zwraca uwagę na jeszcze jeden ważny aspekt funkcjonowania nastolatków w świecie mediów społecznościowych:

W procesie rozwoju i wychowania na kształtowanie się wartości, postaw, zachowań dziecka i młodego człowieka tak duży wpływ mają informacje zdobywane za pośrednictwem technologii informatyczno-komunikacyjnych (Leksy, 2018, s. 120).

W powieści podkreślony zostaje element rozgłosu, który zyskała podróż nastolatek. O ich perypetiach piszą dzienniki internetowe, feministyczne blogerki, a także zwykli internauci. Cała fikcyjna narracja dookoła konkursu i wyprawy, jak już zostało wspomniane, nie jest jednoznaczna. Rozpoczyna się ona od artykułu ukazującego nominację jako szansę dla dziewczyn na zmianę swojego wizerunku, zadbanie o swoją figurę i wygląd. Szereg dalej publikowanych treści obecnych w książce przedstawia także obraźliwe komentarze czy dalsze skupienie na chudnięciu, m.in. „@top_model_news Jak się elegancko ubrać, kiedy jest się #pasztet?” (Beauvais, 2015/2017, s. 239). Drugi rodzaj publikowanych treści obecnych w powieści ukazuje inną perspektywę. „»Le Figaro« [...] »W czasach kiedy nękanie w szkole i kult wyglądu zastąpiły wzajemną pomoc i aspiracje intelektualne, trzy pasztety, jak same siebie nazywają, mogą wyrzucić wielki wpływ na młodzież, choć ich celu jeszcze nie znamy«” (s. 151). Pojawiają się również komentarze: „@lefigaro #3pasztety symptomem porażki systemu edukacyjnego”, „@metro Zainspirowane odwagą #3pasztety inne »brzydkie« nastolatki przerywają milczenie” (s. 222) oraz „@simonedegouges Smutno patrzeć na tych wszystkich, którzy chcieliby przemienić #3pasztety w księżniczki” (s. 239). Mireille, Astrid i Hakima wchodzi na paryską uroczystość bez metamorfozy, takie, jakimi są – „z wszystkimi wałeczkami i pryszczami” (s. 247). Obecne w sieci i współtworzone przez nastolatki treści ostatecznie promują inne wartości niż idealne ciało czy doskonały ubiór. Jak trafnie konkluduje fikcyjna feministyczna blogerka Simone de Gouges: Mireille, Hakima i Astrid „w społeczeństwie obsesyjnie nastawionym na indywidualność i wielkie widowiska zdołały nadać wysoką rangę wartościom takim, jak dzielenie się z innymi, hojność i nadzieja na lepszy świat” (s. 270). Autorka powieści zwraca uwagę czytelników na konieczność refleksyjnego przyjmowania treści znajdujących się w przekazach medialnych, co, zgodnie z badaniami, stanowi wyzwanie dla współczesnych nastolatków; media kreują odbiorców, wspierając modele życia oparte na konsumpcjonizmie i hedonizmie (Wysocka, 2019). Beauvais wyraźnie ukazuje, że nie wszystkie treści dostępne w sieci służą dobru czytających. Równocześnie omawiana powieść ukazuje inną perspektywę spojrzenia na przekazy dostępne w świecie mediów. Fabuła podkreśla także potencjał rozpowszechniania treści w internecie, możliwość ekspresji siebie, współtworzenia kultury, ale i wpływu na innych

użytkowników przez udostępnianie oraz powielanie różnych danych i obrazów. Dostępność i atrakcyjność przekazów medialnych jest z jednej strony obciążona ryzykiem bezrefleksyjnego ich przyjmowania, a z drugiej stwarza okazję do nauki krytycznego doboru źródeł, a także partycypacji w kulturze i kreowania świata wirtualnego.

Analiza obecności nowych technologii w powieści Beauvais wyraźnie wskazuje na dwa przenikające się mechanizmy. Z jednej strony, nowoczesne technologie intensywnie wpływają na zawartość treściową oraz formalną powieści dla młodzieży. Utwór dla młodego czytelnika, jeśli za cel stawia sobie odzwierciedlenie rzeczywistości i próbę poruszenia odbiorcy, nie pozostanie wolny od tych oddziaływań, a często za temat obierze technologię, gdyż staje się ona nieodłączną częścią współczesnego dzieciństwa i dorastania. Z drugiej strony, nowe media i technologia zyskują coraz większy potencjał kulturotwórczy, stając się tematem różnorodnych tekstów kultury, w tym literatury. Analizowana powieść wydaje się jednak ukazywać coś więcej niż tylko przedstawienie stechnicyzowanego świata i czynienie zeń głównego tematu fabuły. Obecność technologii w tekście uzupełniona jest przez autorkę o subtelne treści wspierające rozwój kompetencji cyfrowych, psychoedukację dotyczącą cyberprzemocy czy ukazanie potencjału tworzenia i współtworzenia treści w sieci. Co ciekawe, kształtowana przez powieść narracja na temat technologii nie ma jednoznacznej wymowy. Autorka wskazuje na pozytywne aspekty korzystania z nowych mediów, takie jak opisywane wykorzystywanie potencjału technologii, tworzenie różnego rodzaju treści i kreowanie rzeczywistości przy możliwościach dotarcia do szerokiego grona odbiorców. Powieść równocześnie przedstawia zagrożenia płynące z cyfrowego świata, głównie te związane z przemocą oraz izolacją od świata zewnętrznego. Można więc zauważyć, że cyfrowość nie jest przedstawiona w tej pozycji czytelniczej ani w pełni technoentuzjastycznie, ani całkowicie technofobicznie, jak często dzieje się w spolaryzowanej debacie na temat kulturotwórczych potencjałów technologii (Bougsiaa, Kopciewicz, 2016). Zdaje się jednak, że trudno oceniać samą cyfrową kulturę mobilną, gdyż to ona wyznacza nowe warunki życia. „Nowe technologie informacyjno-komunikacyjne są [...] przestrzenią życia naturalną dla młodego pokolenia i nie ma możliwości powrotu »do przeszłości«, w której ich nie było” (Wysocka, 2019, s. 20). Nie ulega wątpliwości, że media społecznościowe przyczyniają się do wielu negatywnych zjawisk, takich jak osłabienie procesów poznawczych, uzależnienia, obniżenie nastroju (Cafek, 2021). Jednak, jak udowadniają badacze (m.in. Buckingham, 2008; Leksy, 2018; Pyżalski, Klichowski, Przybyła, 2014), technologia sama w sobie nie jest sprawczą i nie ma potencjału wywołania nieuchronnych zmian. Ważny jest kontekst wykorzystania i praktyki jej

używania, a także poziom dopasowania narzędzi cyfrowych do potrzeb rozwojowych dziecka.

Narracja o kulturze cyfrowej często oparta bywa na przekonaniach, ideologiach i lękach dorosłych (Bougsiaa, Kopciewicz, 2016). Wejście w ten dialog szans i zagrożeń oraz gloryfikacji i krytyki rzeczywistości imagologicznej jako takiej może pozostawić kulturę w impasie, a zadanie literatury jest zgoła inne. Powieść, zamiast oceniać, ma szansę pomóc nastolatkom w środowisku cyfrowości osadzić się, odszukać siebie, konstruować tożsamość w nowej rzeczywistości, często tak odrębnej od świata rodziców. Literatura może wskazywać na formy refleksyjnego użytkowania i wykorzystywania technologii, na potrzebę budowania balansu pomiędzy światem realnym a wirtualnym, również w zakresie budowania relacji rówieśniczych i rodzinnych. Ma także szansę wspierać młodych ludzi w uczestniczeniu w świecie cyfrowej kultury i relacji, współtworzeniu, rozpowszechnianiu i korzystaniu z treści, ale i krytycznym przetwarzaniu obecnych wzorców czy budowaniu mechanizmów kontroli i niwelowaniu zachowań ryzykownych oraz przemocowych w sieci. „Koniecznością staje się wychowanie świadomych i aktywnych uczestników kultury obrazu, co oznacza wyposażenie ludzi młodych w kompetencje przygotowujące do uczestnictwa w nowym układzie kulturowym” (Wysocka, 2019, s. 27). Wydaje się, że takie właśnie nowe, mniej powszechne zadanie literatury zaczyna wypełniać powieść *Pasztety, do boju!*.

Należy zauważyć, że powyższe omówienie dotyczy jednej powieści, która jest reprezentatywna dla nurtu współczesnej literatury dla młodzieży o wartościach psychoedukacyjnych. Utworów o podobnym charakterze przybywa, jednak, mimo ich rosnącej popularności, po takie pozycje (można przypuszczać) sięgają bardziej zaangażowani w dobór lektury nastolatki czy ich rodzice. Warto nadmienić, że jest to pozycja tłumaczona. Zasadne byłoby wzięcie pod uwagę przedstawienia świata nowych technologii również we wspomnianej wcześniej, najnowszej literaturze rodzimej oraz w szerszej gamie pozycji zagranicznych dostępnych na polskim rynku wydawniczym.

Bibliografia

- Barlińska, J. (2010). Młodzież w sieci – podłoże zachowań agresywnych i antyspołecznych. W: Ł. Wojtasik (red.), *Jak reagować na cyberprzemoc. Poradnik dla szkół* (s. 11–16). Fundacja Dzieci Niczyje.
- Barlińska, J., Lalak, D., Szuster, A. (2018). Jak skutecznie ograniczyć cyberprzemoc rówieśniczą? O efektywności metod aktywizujących kompetencje społeczne ze szczególnym uwzględnieniem empatii. *Dziecko Krzywdzone*, 17(1), 68–95.

- Barlińska, J., Szuster, A. (2014). *Cyberprzemoc. O zagrożeniach i szansach na ograniczenie zjawiska wśród adolescentów*. Wydawnictwa UW.
- Beauvais, C. (2017). *Paszty, do boju!* (B. Sęk, tłum.). Dwie Siostry. (wyd. oryg. 2015).
- Boyd, D. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.
- Buckingham, D. (2008). Nowe media – nowe postaci dzieciństwa? Zmieniające się środowisko kulturowe dzieci w erze technologii cyfrowej. W: M. J. Kehily (red.), *Wprowadzenie do badań nad dzieciństwem* (M. Kościelniak, tłum., s. 151–169). Wydawnictwo WAM.
- Całek, A. (2021). Pokolenie Z – próba diagnozy. *Zeszyty Prasoznawcze*, 64(1), 105–108.
- Cummins, A. (2014). Using young adult literature to provide case studies for discussion of bullying: An analysis of the 2014 Pura Belpré Award Winner. *Texas Journal of Literacy Education*, 2(1), 2–12.
- Dagel, M. J. (2012). The influence of digital communication on young adult contemporary fiction. *Graduate Research Papers*, 12. Pobrane 6 marca 2024 z: <https://scholarworks.uni.edu/grp/12>.
- Emge, D. (2004). Getting it said: The 30-second attention span. *Bookbird*, 42(2), 15–22.
- Gruhn, A., Brzózka-Złotnicka, I. (red.). (2014). *Katalog kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych*. Fundacja Nowoczesna Polska. Pobrane 2 listopada 2023 z: <https://katalog.edukacjamedialna.edu.pl/>.
- Kłobukowski, M. (2015). Wtajemniczenie w kulturę. Literatura dziecięca i młodzieżowa wobec szans, wyzwań i zagrożeń nowych mediów. W: M. Wróblewski, E. Kruszyńska, A. Szwagrzyk (red.), *Sztuka dziecięca i młodzieżowa a nowe media* (s. 17–30). WN UMK.
- Kopciewicz, L. (2016). Wstęp. W: L. Kopciewicz, H. Bougsiaa, M. Cackowska, T. Nowicki (red.), *Smartfon i tablet w dziecięcych rękach* (s. 9–18). WN Katedra.
- Koss, M., Teale, W. (2009). What's happening in YA literature? Trends in books for adolescents. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 52(7), 563–572.
- Kostecka, W. (2015). Bohaterowie polskiej prozy dla dzieci i młodzieży jako użytkownicy nowych mediów. Rekonesans. W: M. Wróblewski, E. Kruszyńska, A. Szwagrzyk (red.), *Sztuka dziecięca i młodzieżowa a nowe media* (s. 39–52). WN UMK.
- Kruszyńska, E. (2015). Literatura dla dzieci i młodzieży w nowej rzeczywistości, nowa rzeczywistość w literaturze dla dzieci i młodzieży. W: M. Wróblewski, E. Kruszyńska, A. Szwagrzyk (red.), *Sztuka dziecięca i młodzieżowa a nowe media* (s. 75–88). WN UMK.
- Kulig, A. (2015). Pokolenie social media. Między codziennością a fikcją literacką (na przykładzie *Wszystkich lajków Marczuka* Pawła Beręsewicza). W: M. Wróblewski, E. Kruszyńska, A. Szwagrzyk (red.), *Sztuka dziecięca i młodzieżowa a nowe media* (s. 53–62). WN UMK.
- Latoch-Zielińska, M. (2020). Jednak czytają! Co, dlaczego i jak czyta współczesna młodzież?. *Filoteknos*, 10, 85–102.

- Majewicz, P., Wolny, J. (2017). Psychoedukacja jako płaszczyzna integracji działań psychologicznych, psychiatrycznych oraz pedagogicznych. *Humanum. Międzynarodowe Studia Społeczno-Humanistyczne*, 3(26), 29–48.
- Michel, M. (2014). Wzmacnianie czynników chroniących w tworzeniu bezpiecznej przestrzeni szkoły w programach liderów rówieśniczych w kontekście koncepcji „resilience”. *Resocjalizacja Polska*, 6, 101–120.
- Ogonowska, A. (2013). Edukacja medialna. Wprowadzenie do debaty. W: *Współczesna edukacja medialna. Teoria i rzeczywistość* (s. 10–49). WN UP.
- Olech, J. (2017, 5 września). *Kłamca i szpieg, Pasztety, do boju!, Tetrologia U4...* Joanna Olech poleca książki dla młodszych i starszych dorosłych. *Książki. Magazyn do Czytania*. Pobrane 2 listopada 2023 z: <https://wyborcza.pl/ksiazki/7,154165,22324372,klamca-i-szpieg-pasztety-do-boju-tetrologia-u4-joanna-olech.html>.
- Papuzińska, J. (1996). *Dziecko w świecie emocji literackich*. Wydawnictwo SBP.
- Papuzińska, J. (2006). Wpływ świata mediów na kształt książki dziecięcej i style jej odbioru. W: G. Leszczyński, D. Świerczyńska-Jelonek, M. Zajac (red.), *Książka dziecięca 1990–2005. Konteksty kultury popularnej i literatury wysokiej. Praca zbiorowa* (s. 13–31). Wydawnictwo SBP.
- Pyżalski, J. (2010). Polscy nauczyciele i uczniowie a agresja elektroniczna – zarys teoretyczny i najnowsze wyniki badań. W: M. Jędrzejko, D. Sarzała (red.), *Człowiek i uzależnienia* (s. 117–134). Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR.
- Pyżalski, J., Klichowski, M., Przybyła, M. (2014). *Szanse i zagrożenia w obszarze wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK), ze szczególnym uwzględnieniem aplikacji mobilnych (TIK-mobApp) przez dzieci w wieku 3–6 lat. Raport z badań finansowanych w ramach Innowacji Społecznych Narodowego Centrum Badań i Rozwoju (grant NCBiR/IS-1/2012)*. Pobrane 2 grudnia 2023 z: <https://repozytorium.amu.edu.pl/server/api/core/bitstreams/f42813e8-be75-4052-a48c-f2a69f5acc95/content>.
- Rish, R. (2019). Representation of media and technology in young adult literature. W: R. Hoobs, P. Mihaolidis (red.), *The international encyclopedia of media literacy* (s. 1–9). John Wiley and Sons. <https://doi.org/10.1002/9781118978238.ieml0202>.
- Szpunar, M. (2010). Cyberbullying – nowe technologie jako narzędzie stosowania przemocy psychicznej. W: J. Mucha (red.), *Nie tylko internet. Nowe media, przyroda i „technologie społeczne” a praktyki kulturowe* (s. 76–87). Nomos.
- Tłuściak-Deliowska, A. (2018). Profilaktyka bullyingu – w stronę społeczno-emocjonalnego uczenia się i pozytywnej dynamiki grupy rówieśniczej. *Dziecko Krzywdzone. Teoria, badania, praktyka*, 17(1), 46–67.
- Ungeheuer-Gołąb, A., Chrobak, M. (2012). Wprowadzenie. W: A. Ungeheuer-Gołąb, M. Chrobak (red.), *Noosfera literacka. Problemy wychowania i terapii poprzez literaturę dla dzieci* (s. 3–12). Wydawnictwo UR.
- Walrave, M., Heirman, W. (2009). Skutki cyberbullyingu – oskarżenie czy obrona technologii?. *Dziecko Krzywdzone. Teoria, badania, praktyka*, 8(1), 27–46.

- Wrona-Polańska, H. (2013). Psychoedukacja jako forma promocji zdrowia. *Debata Edukacyjna*, 6, 78–88.
- Wysocka, E. (2019). Młode pokolenie w kulturze imagologicznej. Wyzwania i zagrożenia rozwojowe. *Dydaktyka Informatyki*, 14, 11–29. <https://doi.org/10.15584/di.2019.14.2>.

Rozmowy / Talks

„Książka może być pomostem w budowaniu porozumienia”. Rozmowa z Joanną Piekarską



JOANNA PIEKARSKA
na fotografii Niki Jaworowskiej-
-Duchlińskiej.

JOANNA PIEKARSKA – prezeska Polskiej Sekcji IBBY. Absolwentka Instytutu Bibliotekoznawstwa i Informacji Naukowej Uniwersytetu Warszawskiego oraz podyplomowych studiów „Literatura i książka dla dzieci i młodzieży wobec wyzwań nowoczesności” w Instytucie Literatury Polskiej Uniwersytetu Warszawskiego. Autorka licznych szkoleń w zakresie literatury dziecięcej i młodzieżowej oraz możliwości ich wykorzystania we wspieraniu procesu edukacyjnego, rozwojowego, biblioterapeutycznego oraz resocjalizacji. Wielbicielka baśni, posiada bogatą kolekcję publikacji i przedmiotów związanych z Czerwonym Kapturkiem. Dyplomowany coach. Pracuje w Bibliotece Narodowej, obecnie pełni funkcję kierownika Zakładu Edukacji Bibliotekarskiej. Wyróżniona Odznaką honorową „Zasłużony dla Kultury Polskiej”.

Weronika Kostecka: W 2023 roku minęło 50 lat od powstania Stowarzyszenia Przyjaciół Książki dla Młodych, czyli Polskiej Sekcji IBBY (International Board on Books for Young People) i 70 od założenia tej międzynarodowej organizacji w Zurichu. Jakie miejsce w promowaniu i rozwijaniu kultury (dla) dzieci i młodzieży widzi dla siebie Polska Sekcja IBBY w trzeciej dekadzie XXI wieku? Jakie cele postawiła Pani przed sobą jako prezeska Stowarzyszenia?

Joanna Piekarska: Polska Sekcja IBBY powołana została do życia 20 lat po spotkaniu, które Jella Lepman, dziennikarka i pisarka, zorganizowała w Monachium pod hasłem *Międzynarodowe Porozumienie poprzez Książki Dziecięce*. Było ono wynikiem refleksji środowisk twórczych związanych z książką

dziecięcą, które uznały, że książki mogą odgrywać ogromną rolę w działaniu na rzecz międzynarodowego porozumienia i pokoju. Koszmar drugiej wojny światowej postawił przed nami pytania nie tylko o genezę zła, lecz także o to, jak mu przeciwdziałać, co robić, aby kształtować młodych ludzi w sposób, który pomoże zapobiec podobnym tragediom w przyszłości. Uczestnicy spotkania byli świadomi, że powszechny dostęp do książek daje dzieciom i młodzieży możliwość rozwoju i buduje ich wiedzę i świadomość. Chciałabym móc powiedzieć, że obecnie stoją przed nami inne wyzwania, ale byłaby to tylko część prawdy. Rosyjska inwazja uzmysłowiła nam wszystkim, że w niektórych miejscach na świecie wciąż brakuje tej wiedzy i świadomości. Przed nami ogrom pracy i nieustanna troska o tych najmłodszych, o ich kształtujące się umysły i systemy wartości.

Czy jednak zmieniająca się rzeczywistość – społeczna, kulturowa, technologiczna i tak dalej – nie modyfikuje charakteru misyjnych działań IBBY?

To prawda, że świat wokół zmienia się nieustannie i coraz szybciej, ale, bardzo chcę w to wierzyć, nasze podstawowe, ludzkie potrzeby są wciąż te same; chcemy być bezpieczni, akceptowani i rozumiani. IBBY, skupiająca się przede wszystkim na potrzebach młodych ludzi, chce także być partnerem dla ich opiekunów, pragniemy być wsparciem zarówno kiedy szukają drogi porozumienia z dzieckiem, jak i wtedy, kiedy gubią się w gąszczu wydawnictw. Chcemy przypominać, że książka może być pomostem w budowaniu porozumienia, wzmacnianiu zasobów, ale też formą relaksu, narzędziem odprężenia. U podstaw działania PS IBBY leży jednak nie tylko aktywność w zakresie popierania i promocji książki wartościowej pod względem literackim, plastycznym i edytorskim, lecz także integracja różnych środowisk związanych z książką dla młodego czytelnika oraz przyczynianie się zarówno do rozwoju literatury dla młodych, jak i wiedzy o tej literaturze, o jej współczesności i historii. Ta część naszej misji jest mi, jako bibliotekarce, szczególnie bliska. Wiem, że my wszyscy: twórcy, badacze, popularyzatorzy, bibliotekarze i nauczyciele – mamy wspólny cel i widzę, jak fantastyczne efekty przynosi współpraca.

Jakiego rodzaju projekty i przedsięwzięcia wspiera Polska Sekcja IBBY?

Zgodnie z naszą misją Stowarzyszenie wspiera działania i projekty popularyzujące czytelnictwo i wartościową literaturę dla dzieci i młodzieży. Są to festiwale literackie, warsztaty „okołoksiążkowe” i zachęcające do twórczości czy konkursy. Wsparcie IBBY może polegać zarówno na objęciu wydarzenia patronatem,

jak i na działaniach promocyjnych. Chętnie podzielimy się też wiedzą i doświadczeniem w zakresie ich organizacji.

Od lat organizujemy też jeden z najważniejszych, najbardziej rozpoznawalnych i opiniotwórczych konkursów związanych z literaturą dla dzieci i młodzieży – Konkurs Książka Roku Polskiej Sekcji IBBY. Jest to jedynie początek pracy, którą wykonujemy na rzecz nagrodzonych książek, ich autorów, ilustratorów i wydawców. Jedną z nagród przyznawanych w tym konkursie jest nagroda za upowszechnianie czytelnictwa – ponieważ propagatorzy czytelnictwa to osoby dla nas szczególnie ważne, zwłaszcza w kontekście dzisiejszych zmian społecznych, kulturowych, cywilizacyjnych. Wierzymy, że wiedza i umiejętności zdobywane przez dzieci i młodzież przy wsparciu świadomych dorosłych to najlepsza droga do ich rozwoju.

Skoro mówimy o wadze czytelnictwa, nasuwa się pytanie, w jakim sensie – biorąc pod uwagę współczesny pejzaż medialny i wielość form przekazu – literatura dziecięca i młodzieżowa wciąż jest istotna?

Jest bardzo istotna, bo pozwala zatrzymać się na chwilę. Zwolnić. Pomyśleć. Sprzyja wyciszeniu, relaksowi, ćwiczeniu koncentracji. Buduje wiedzę i doświadczenie w miejscu i na warunkach wybieranych przez czytelnika. Uruchamia i rozwija wyobraźnię i abstrakcyjne myślenie. Rozwija zasób słownictwa. Dostarcza emocji i wzruszeń, pomaga bezpiecznie je przeżywać. Książka może być piękna, inspirować do twórczości. Jak pokazują wyniki badań Zofii Zasackiej, Romana Chymkowskiego oraz Izabeli Koryś (opublikowane w raporcie Biblioteki Narodowej pt. *Stan czytelnictwa książek w Polsce w 2023 roku* dostępnym online), bywa interesującym tematem rozmowy, może włączać do społeczności czytających. Ta społeczna rola książki to coś, o czym nie wolno nam zapominać – każde pokolenie ma przecież teksty dla siebie ważne, budujące tożsamość i poczucie przynależności. Myślę, że to poczucie jest ważne szczególnie dla ludzi młodych.

A z jakimi problemami mierzy się Polska Sekcja IBBY?

Z brakiem środków na podstawową działalność. Utrzymujemy się głównie ze składek członkowskich, ich ogromna część przeznaczona jest na opłacenie składki do centrali międzynarodowej IBBY – to daje nam prawo do nominowania polskich twórców i publikacji w międzynarodowych konkursach. Organizowany przez nas Konkurs Książka Roku od kilku lat dotowany jest przez Urząd Dzielnicy Mokotów. Bardzo jesteśmy za to wsparcie wdzięczni, bo to konkurs, którego wyniki od lat są istotną wskazówką dla rodziców,

bibliotekarzy i nauczycieli w wyborze wartościowej literatury dla dzieci i młodzieży i bez tego wsparcia jego realizacja nie byłaby możliwa. Przyznane kwoty wymagają jednak ogromnej finansowej dyscypliny i ograniczania wydatków; nie przewidują one np. środków na działania promocyjne skupione wokół nagrodzonych i wyróżnionych publikacji. Doszło do sytuacji, w której za wielotygodniową pracę w jury konkursu proponujemy wysokiej klasy specjalistom wynagrodzenie niemalże symboliczne. I jurorzy te propozycje przyjmują, w poczuciu, że ich praca jest potrzebna i ma istotne społeczne znaczenie. Natomiast zarząd PS IBBY sprawuje swoje funkcje i wykonuje działania na rzecz stowarzyszenia społecznie, nieodpłatnie, często inwestując własne, prywatne środki i poświęcając mnóstwo czasu poza codziennymi obowiązkami na etatach w innych instytucjach.

Mimo tych trudności wierzymy, że nasza praca ma znaczenie – popularyzowanie wartościowej literatury, wsparcie dla twórców i upowszechnianie to jedne z najistotniejszych czynników w rozwoju czytelnictwa, szczególnie w odniesieniu do najmłodszych. Za kilka lat to oni będą świadomymi rodzicami, opiekunami, użytkownikami bibliotek, uczestnikami i twórcami kultury, nauczycielami, lekarzami, politykami. Wyborcami również. To dzisiejsze działania zdecydują o tym, czy wzniesione niedawno okazałe gmachy narodowych muzeów będą w przyszłości tłumnie odwiedzane, czy przebudowywane na centra handlowe.

Debatując w przestrzeni publicznej o czytelnictwie młodych osób, zazwyczaj mamy na myśli dzieci. A jak wygląda sytuacja książki młodzieżowej w Polsce? W ostatnich kilku latach nastąpił niespotykany dotąd rozwój literatury young adult i wygląda na to, że młodzi dorośli w dużej mierze zajęli się sobą sami, polecając sobie książki na Bookstagramie, BookToku itd. Jaką rolę widzi tu dla siebie PS IBBY?

To prawda, widzimy, że książki są bardzo obecne w życiu młodych ludzi. Rynek bardzo umiejętnie diagnozuje ich potrzeby i odpowiada na nie. My, dorośli świadomi zagrożeń, okazujemy dość umiarkowany entuzjazm – chcielibyśmy, aby lektury były wartościowe, rozwijające, stymulujące rozwój w wielu obszarach. Tymczasem młodzi ludzie dokonują własnych wyborów. „Zajmują się sami sobą” bardzo kompleksowo; piszą teksty, polecają je, recenzują, kupują. Misją IBBY jest promowanie literatury, na niej chcemy się koncentrować – promować mądre, piękne, napisane staranną polszczyzną książki – chcemy z nimi dotrzeć do młodych ludzi jak najwcześniej, może nawet zanim staną się młodzieżą, chcielibyśmy w dzieciństwie wpłynąć na ich literackie upodobania tak,

aby jako młodzi wybierali książki przyczyniające się do ich rozwoju. Zależy nam na tym, aby mieli okazję przekonać się jak szeroki wachlarz możliwości otwiera się po wejściu do biblioteki czy księgarni. Rozumiemy jednak, że kształtowanie się gustu i upodobań to złożony, czasem długotrwały proces. Chcemy w tym procesie młodym ludziom towarzyszyć, wspierając radą i włączając do wspólnoty osób czytających. Niestety oszałamiająca ilość publikacji dla młodzieży nie przekłada się na liczbę nagradzanych w tej kategorii książek; od kilku lat trudno wśród nich znaleźć takie, które spełniałyby stosowane przez naszych jurorów kryteria.

Co w takim razie wyróżnia książki nagradzane w konkursie Książka Roku?

Kryteria przygotowują w porozumieniu z Zarządem PS IBBY gremia jurorskie. Nasi jurorzy to cenieni w swoich dziedzinach fachowcy; badacze, twórcy, praktycy z wieloletnim doświadczeniem. Doskonale znają nie tylko współczesny rynek książki, lecz także są świadomi zachodzących na nim zmian, powiązanych przecież ze zmianami społecznymi i technologicznymi. Szczególnie doceniają oni oryginalność schematu fabularnego oraz jego atrakcyjność dla młodego czytelnika. Zwracają uwagę na sposób kreacji przedstawionego świata, bogactwo i różnorodność wykorzystanych środków literackich, wiarygodność, atrakcyjność i spójność wykreowanej rzeczywistości oraz walory estetyczne tekstu: piękno i bogactwo języka. Ogromnie ważne jest również przesłanie kierowane do młodego odbiorcy.

Nagroda w kategorii graficznej ma z kolei na celu uhonorowanie twórców o szczególnej kreatywności. Wyróżniamy zwłaszcza tych, którzy współtworzą książkę i, obok niezbędnych umiejętności warsztatowych, wnoszą do niej także pracę koncepcyjną – intelektualną – która pogłębia i wzbogaca literackie zalety książki.

Jakie widziałyby Pani sposoby docierania do pokoleń Z i Alfa z informacjami na temat książek uznanych przez PS IBBY za wartościowe?

Bardzo wierzę w to, że każde pokolenie potrzebuje naszej uwagi i zainteresowania zwłaszcza na tym etapie życia i rozwoju, na którym koncentruje się IBBY; dzieciństwa i wczesnej młodości. Nie jest łatwo być autorytetem, nie jest też łatwo go znaleźć. 50 lat pracy IBBY daje nam jednak legitymację do tego, aby w tej wąskiej dziedzinie móc wspierać w czytelniczych wyborach. Chcemy też docierać do młodych za pośrednictwem dorosłych, którym oni ufają, których szanują – a którzy zaufali nam. Kanały komunikacji się zmieniają, ale

podstawą wartościowego porozumienia nadal pozostaje otwartość na drugiego człowieka, zrozumienie i zaufanie.

Na koniec chciałabym zapytać, kto może dołączyć do Polskiej Sekcji IBBY. W jaki sposób można to zrobić?

Aby wstąpić w szeregi Polskiej Sekcji IBBY, wystarczy wypełnić deklarację dostępną na naszej stronie (www.ibby.pl) i wysłać ją na adres podany w formularzu. Zachęcamy do włączenia się w nasze działania osoby, które, tak jak my, wierzą, że czytanie to najlepsza inwestycja w przyszłość dzieci i młodzieży, a tym samym w przyszłość społeczeństwa. Niezależnie od tego czy jesteście Państwo twórcami, wydawcami, upowszechniaczami, bibliotekarzami, nauczycielami czy opiekunami dzieci – mamy wspólny cel. I potrzebujemy siebie nawzajem, aby go osiągnąć.

Dziękuję za rozmowę!

Varia

Od ofiarności do (nie)zależności. Interpretacja mitu o Demeter i Korze-Persefonie w postfeministycznych retellingach new adult

Abstrakt:

Celem artykułu jest analiza postfeministycznych interpretacji mitu o Demeter i Korze na przykładzie dwóch powieści: *Neon Gods* Katee Robert (2021) i *Girl, Goddess, Queen* Bei Fitzgerald (2023). Losy córki bogini urodzaju, która została uprowadzona przez władcę zaświatów, stają się podstawą powieści realizowanych przez autorki w ramach retellingu, tj. ponownego opowiedzenia znanej historii, których głównym tematem jest proces kobiecego dojrzewania i związanych z nim trudności. Wspomniane pisarki upatrują w Korze-Persefonie postaci niezwykle aktualnej dla współczesnego świata: podobnie jak bohaterowie i bohaterki powieści new adult, córka Demeter musi przejść przez proces samoodkrycia i odzyskiwania kontroli nad własnym życiem, a także zmierzyć się ze sprzeciwem patriarchalnego społeczeństwa, w którym przyszło jej żyć. Celem analiz jest próba odpowiedzi na pytanie, w jaki sposób pisarki (prze)tworzyły mit o Korze-Persefonie.

Słowa kluczowe:

Bea Fitzgerald, Ceres, Demeter, *Girl, Goddess, Queen*, Katee Robert, Kora, mit, *Neon Gods*, Persefona, postfeminizm, retelling

From Sacrifice to (In)dependence: Interpretation of the Myth of Demeter-Ceres and Core-Persephone in (Post)feminist New Adult Retellings

Abstract:

The aim of the article is to analyse postfeminist interpretations of the myth of Demeter and Kore based on two novels: *Neon Gods* by Katee Robert (2021) and *Girl, Goddess, Queen* by Bea Fitzgerald (2023). The fate of the daughter of the goddess of

* Mikołaj Głos – mgr, przygotowuje rozprawę doktorską w Szkole Doktorskiej Uniwersytetu Rzeszowskiego w dyscyplinie literaturoznawstwo dotyczącą palingenezy mitów w polskiej prozie kobiet przełomu XX i XXI wieku. Kontakt: glos.mikolaj97@gmail.com.

the harvest, who was abducted by the ruler of the afterlife, serves as the foundation for retellings whose central theme is the process of female maturation and the associated challenges. The above-mentioned writers see Kore-Persephone as a highly relevant figure for the modern world: just like the heroes and heroines of new adult novels, Demeter's daughter undergoes a journey of self-discovery and regaining control over her own life, while confronting the opposition of the patriarchal society in which she lives. The purpose of the analyses is to answer the question of how the authors (re)created the myth of Kore-Persephone.

Key words:

Bea Fitzgerald, Ceres, Demeter, *Girl, Goddess, Queen*, Katee Robert, Kore, myth, *Neon Gods*, Persephone, postfeminism, retelling

Wprowadzenie. (Post)feministyczna „gra w mit”¹

Potrzeba zredefiniowania kultury, reinterpretowania tradycyjnych wzorców i wreszcie stworzenia „nowego” języka, którym będzie się opowiadało o kobiecości i kobietach, jest zjawiskiem nienowym w krytyce feministycznej (Lasoń-Kochańska, 2004, s. 173). Jego początku należy upatrywać w XX wieku. To właśnie wtedy tradycyjnie pojmowane mitologie, zwłaszcza grecko-rzymska, zaczęły odgrywać nową rolę, powracając, aby wyrazić aktualne niepokoje i tematy obecne w społeczeństwie. W tym stuleciu zauważalna stała się tendencja do sięgania do mitów jako uniwersalnych i głęboko zakorzenionych narracji, które mogą służyć jako środki wyrazu dla współczesnych dylematów i refleksji (Jaworska, 2020, s. 45). Mity, które przez wieki były uważane za dzieła z dawnych czasów, nagle stały się dynamicznym narzędziem interpretacji współczesności (s. 46). Szczególne znaczenie miało to dla rozwoju krytyki feministycznej: historie wykorzystanych i skrzywdzonych mitycznych bohaterów (np. Arachne czy Penelopy) i wykonywanych przez nie czynności (najpłodniejszymi dla XX-wiecznych feministek były metafory tkactwa i przędzenia, w których upatrywały źródeł kobiecej twórczości)² stały się emblematem

¹ Inspiracją dla tytułu wstępu do czynionych tutaj rozważań stały się książka *Gry w kulturę. Gry w mit* Anny Kapusty (2012) oraz rozdział monografii Doroty Siwor (2019, s. 88–98), w którym badaczka interpretuje powieść Olgi Tokarczuk *Anna In w Grobowcach Świata* (2006).

² Do mitów tego typu odwoływały się w swoich pracach liczne badaczki, m.in. Mary Daly (*Gyn/Ecology: The Metaethics of Radical Feminism*, 1978), Marta Weigle (*Spiders and Spinners: Women and Mythology*, 1982) czy Carolyn Heilbrun (*Hamlet's Mother and Other Women*, 1990). Jednakże największe uznanie krytyczek feministycznych zyskała

„walki i sprzeciwu wobec patriarchalnej społeczności i – co więcej – zawsze były traktowane jako symbole kobiet artystek, dokonujących przekształceń w utrwalonych społecznych strukturach” (de Carlo, 2020, s. 65).

W prozie ostatnich lat obserwuje się ponowne zainteresowanie mitami. Autorzy i (znacznie częściej) autorki sięgają po mityczne historie po to, aby poddać je krytyce: począwszy od ukazania opresyjności ich wymowy, a skończywszy na potrzebie wyeksponowania ważnych, a zmarginalizowanych postaci kobiecych. Trendy te wpisują się w nurt postfeminizmu (Kostecka, 2022), używanego w dyskursie akademickim i medialnym wobec takich aspektów jak np. podkreślanie kobiecego indywidualizmu, zwłaszcza w odniesieniu do roli, jaką kobieta chce odgrywać (wybór między karierą zawodową a macierzyństwem), oraz wyraźny dystans wobec drugofalowej, esencjalistycznie pojmowanej koncepcji płci (Negra, Tasker, 2007, s. 8). Istotny jest także fakt obecności postfeminizmu w popkulturze, zwłaszcza w aspekcie analizy wzorców i stereotypów płciowych związanych z przedstawianymi w niej postaciami kobiet i mężczyzn (Kinser, 2004; Omonua, Akpor, Olley, 2023).

Mimo swojej aktualności w spojrzeniu na współczesną kulturę postfeminizm spotyka się z krytyką ze strony dyskursu akademickiego. Amber E. Kinser (2004) zauważa, że „genialnością” tego nurtu jest:

Nancy K. Miller, która w swoich *Arachnologiach* (1986/2006) wykorzystała mit o przemienionej przez Atenę w pajęczycę Arachne, aby zilustrować koncepcję tkactwa jako metafory kobiecego pisarstwa i twórczości. Jest to, jak podkreśla Grażyna Borkowska (1996), „obrazowa metafora twórczości kobiecej – cokolwiek tworzysz, tworzysz siebie. Cokolwiek odsłaniasz, odsłaniasz siebie. Kobiety piszące (tworzące) tkwią wewnątrz konstruowanego dyskursu, niezdolne do dystansu, zerwania łączących je z tekstem więzi, niezdolne do samoskrycia, przysłonięcia i ucieczki” (s. 13). Do ustaleń Miller odniosła się także Kazimiera Szczuka (2001), proponując swoistego rodzaju syntezę refleksji nad wszystkimi znanymi opowieściami o tkaczkach i przędzarkach, która miałaby dać pełniejszy obraz istoty kobiecej twórczości. Badaczka dowodzi, iż motyw przędzenia jest jeszcze starszy niż historia Arachne, bowiem wywodzi się już od bóstw przeznaczenia, Mojr, a pojawia w mniej znanych historiach, np. Filomeli, która, choć pozbawiona języka przez swojego oprawcę, opowiada o doznanej krzywdzie siostrze, Proknie, za pomocą utkanego gobelinu (s. 27–41). Co ciekawe, mit o Arachne ponownie staje się obiektem zainteresowania pisarek. Przykładem jest retelling *Spin* autorstwa Rebekki Caprari (2023), w którego kulminacyjnym momencie to nie Atena przemienia główną bohaterkę w pajęczycę, lecz dokonuje tego ona sama poprzez wypicie magicznej mikstury. Córka Zeusa okłamuje wszystkich i przypisuje sobie rzucenie na zuchwałą tkaczkę kłątwy, która miała być dla niej karą, ale i jednocześnie łaską, bowiem bogini ocaliła jej życie. Takie przedstawienie losów Arachne jest jeszcze mocniejszym zaakcentowaniem kobiecej podmiotowości i potrzeby buntu wobec patriarchalnych strategii uciszania niepokornych kobiet.

[...] przejście języka feministycznego, a następnie powiązanie go z pewnymi zachowaniami konsumenckimi, zaspokajającymi u młodych ludzi głód wyjątkowości [...]. Ten „wolnorynkowy indywidualizm” czy „feminizm konsumencki” nie tworzy ruchu feministycznego, a mimo to pozwala kobietom czuć, że to robi i że są jego częścią (s. 144)³.

W podobnym tonie wypowiedziała się także polska badaczka, Agnieszka Gromkowska-Melosik (2010), która do określenia tendencji postfeministycznych użyła innego terminu – popfeminizmu. Według niej jest on „trywialny i zaprzecza ideałom feminizmu, [...] jednak pozwala na osiągnięcie subiektywnego poczucia emancypacji i upodmiotowienia. [...] ikony popfeminizmu stanowią symbole asertywności, wyzwolonej i świadomej siebie seksualności, decyzyjności i samorealizacji” (s. 225). Na tym przykładzie uwidacznia się terminologiczna dowolność w nazywaniu postfeminizmu. Obok popfeminizmu pojawiają się jeszcze tzw. *girlie girl culture* [kultura dziewczynska], pseudofeminizm, zjawisko *girl power* czy swojego rodzaju subnurt postfeminizmu znany *do-me feminism* (co można przetłumaczyć jako „prześpij się ze mną”), który postrzega wolność seksualną jako „klucz do niezależności i emancypacji” (Shalit, 1998, s. 28). Jednakże z perspektywy niniejszego artykułu wymagają one ujednoczenia. Za nadrzędny termin uznaję „postfeminizm”, w ramach którego można mówić o pozostałych zjawiskach, zwłaszcza najważniejszych dla mnie – pop- i pseudofeminizmie. Pierwszy z nich rozumiem jako zwiększenie świadomości i zrozumienia problemów, z którymi borykają się kobiety, oraz promowanie równości płci poprzez zmianę wizerunków i narracji obecnych w kulturze popularnej (Głos, 2023, s. 249). Głównym celem popfeminizmu są kwestie edukacyjne, w których walka z dyskryminacją i wszelkimi nierównościami społecznymi spletają się w jedno. Jednakże istnieje pewne ryzyko, że popfeminizm będzie „powodować odwrotne skutki, a tym samym umacniać patriarchalny model kulturowy” (Podogrocka, 2018, s. 60). Pseudofeminizm utożsamiam natomiast z:

[...] odczłowieczaniem mężczyzn celem stworzenia społeczeństwa zdominowanego przez kobiety. Ponieważ sprawiedliwość i równość należą do założeń feminizmu, nie ma wątpliwości, że działania pseudofeministyczne są sprzeczne z jego zasadami [...]. Dokonując tego rozróżnienia, należy stwierdzić, czy dane działanie ma na celu stworzenie równych szans (feminizm), czy też zapewnienie kobietom przewagi (pseudofeminizm) (Jagernath, Nupen, 2022, s. 62)⁴.

³ Jeśli nie wskazano inaczej, wszystkie tłumaczenia autora artykułu – Mikołaja Głosa.

⁴ Tłum. fragmentu autorstwa Kingi Matuszko.

To przybliżenie trudności w jednolitym zdefiniowaniu postfeminizmu jest kluczowe dla nakreślenia warunków, w jakich powstają najnowsze reinterpretacje mitów, zwłaszcza te, które są utrzymane w konwencji znanej jako *new adult*.

Po raz pierwszy tego terminu użyto w 2009 roku, kiedy to wydawnictwo St. Martin's Press wystosowało specjalne zaproszenie do pisarzy, zachęcające do tworzenia prozy podobnej do literatury *young adult* (dla tzw. młodych dorosłych), która jednocześnie przekracza jej granice i może uchodzić za atrakcyjną także dla starszych (dojrzałych) czytelników (Chappell, 2012; Wetta, 2013). Bohaterowie tego typu prozy znajdują się na dosłownym progu dojrzałości. Ich wiek zazwyczaj mieści się w przedziale 18–30 lat, a problemy obejmują nie tyle inicjację w świat dorosłych, ile są pewnego rodzaju celebrazją niezależności i samodzielności – począwszy od opisów starań o (zazwyczaj) pierwszą pracę, konfliktów rodzinnych, a skończywszy na kwestiach związanych z depresją, uzależnieniami, znęcaniem się i agresją, zaręczynami i małżeństwem, założeniem nowej rodziny oraz z seksem i odkrywaniem swojej tożsamości płciowej, która w przypadku niektórych powieści jest sprawą najważniejszą (Beckett, 2009, s. 119–126; Kaufman, 2012). Obecnie najchętniej interpretowanym w powyższy sposób mitem jest historia Kory-Persefony.

Losy córki bogini urodzaju, choć doczekały się wielu wersji i przedstawień, nadal inspirują pisarki do podjęcia prób feministycznych interpretacji⁵. Pojedyncze wzmianki o historii Demeter i Kory pojawiają się w *Teogonii* Hezjoda (ok. 730–700 p.n.e./1999, s. 21), a o wiele bardziej szczegółowo opowiedziane zostały w *Hymnie do Demeter*, którego autorstwo przypisuje się Homerowi (Richardson, 1979, s. 65–67). W obu tych utworach porwanie Kory miało odbyć się za zgodą jej ojca, Zeusa, który nie potrafił odmówić ręki córki swojemu zakochanemu w niej bratu, Hadesowi. Władca Olimpu doskonale zdawał sobie sprawę z faktu, iż Demeter nigdy nie zgodzi się na

⁵ Świadczy o tym liczba wydawanych pozycji, spośród których, oprócz analizowanych powieści, warto przytoczyć także inne tytuły, m.in. serię *A Touch of Darkness* Scarlett St. Clair (2019–), *Hades And Persephone: Curse Of The Golden Arrow* Heidi i Eriki Hastings (2020), *Hades and Persephone* Melody Rose (2020), *Hades and Persephone* Amelii Wilde (2021), *Dead of Spring: A Hades and Persephone Retelling* Colette Rhodes (2022), *Apocrypha of Era: A Spicy Hades and Persephone Romance* Daphne Rackham (2023), *The Mistress and The Renowned: A Hades and Persephone Retelling* Alexis Rune i Jeanette Rose (2023). Na uwagę zasługują również polskie retellings mitu o Demeter i Korze-Persefonie: opowiadania *Znałaś tylko Korę* Elżbiety Cherezińskiej i *Letniczka* Dominiki Słowik, które znajdują się w antologii *Ziarno granatu. Mitologia według kobiet* (Rudzka, 2022) oraz powieść *Hades. Król Podziemia* Moniki Magoskiej-Suchar (2024).

wydanie pierwородnej za króla podziemi, stąd też zaszła potrzeba sprowadzenia Kory siłą na dwór przyszłego męża. Według Homera do uprowadzenia doszło w szczególnym momencie, kiedy to boginka zbierała kwiaty na łące wraz z nimfami⁶. To wtedy na jej drodze miał zakwitnąć kwiat, narcyz, szczególnie symboliczny dla tej historii: starożytni Grecy wierzyli bowiem, że jego słodki zapach może wywołać szaleństwo i paraliż (Rzymowska, 2001, s. 55–66). Stąd też Kora, nie tylko zauroczona pięknem tej niezwyklej rośliny, lecz także odurzona jej zapachem, zerwała ją, wpadając tym samym w pułapkę zastawioną przez ojca i stryja. To właśnie wtedy miała powstać rozpadlina w ziemi, przez którą na rydwanie przybył Hades i pojął przerażoną dziewczynę do swojego królestwa.

Zniknięcie córki było niewyobrażalną tragedią dla Demeter. Bogini szukała jej po całej ziemi, zawodząc z rozpacz, jednocześnie próbując znaleźć świadków tego feralnego wydarzenia. Jediną osobą, która zdecydowała się jej pomóc, była Hekate. To za jej radą Demeter udała się do Heliosa, boga słońca, który po wielu prośbach wreszcie zdradził jej tożsamość porywacza Kory. Kiedy bogini urodzaju odkryła prawdę, rzuciła klątwę. W większości wersji mitu zabroniła ziemi rodzic, w konsekwencji niszcząc wszystkie ludzkie uprawy, sprowadzając głód i nieustający nieurodzaj na cały świat (Graves, 1955/1992, s. 91). Zeus, przerażony działaniami Demeter, a także nękanym błagalnymi krzykami udręczonych ludzi, zmusił Hadesa do zwrócenia Kory Demeter.

Choć początkowo władca podziemi bez sprzeciwu przystał na żądanie brata, aby odesłać swoją (wy)branę, to wcale nie zamierzał poddać się bez walki. Gdy Hermes, boski posłaniec, zjawił się, aby zabrać dziewczynę na powierzchnię, nie mógł tego zrobić. Na chwilę przed spełnieniem prośby Zeusa Hades podstępem nakłonił Korę do zjedzenia kilku ziaren owocu granatu⁷. Tym samym dziewczyna, przyjmując pokarm z zaświatów, złamała boskie prawo, które zabraniało spożywania bogom i innym żywym istotom jada z królestwa Hadesa (Gantz, 1996, s. 67). Z tego też powodu nie mogła na stałe opuścić zaświatów, co jeszcze bardziej skomplikowało całą sytuację. Jednakże stronom sporu udało się dojść do porozumienia. W ramach

⁶ Według innych podań Demeter, popadając w szal po utracie Kory, miała zmienić wszystkie towarzyski córki w półptasie syreny jako karę za to, że nie zapobiegły jej porwanu (Bell, 1991, s. 230; Cartwright, 2015).

⁷ Według Homera Persefona miała wyjawic matce, iż Hades „potajemnie włożył [jej] do ust słodkie jedzenie, ziarno granatu, i zmusił [ją] do jego skosztowania wbrew mojej woli” (Richardson, 1979, s. 275–286).

zawartej ugody Kora była zmuszona spędzać z mężem jedną trzecią każdego roku, a pozostałe dwie trzecie z Demeter, na powierzchni. To podróżowanie Kory-Persefony pomiędzy domem matki a dworem męża stało się metaforą, która miała służyć jako wyjaśnienie zmieniających się pór roku: czas, który Kora spędzała z Demeter, był okresem letnim, ponieważ bogini urodzaju była szczęśliwa z powodu obecności córki i obdarzała Ziemię wszelkimi łaskami i bogactwem plonów. Pozostała część roku, w której Persefona trwała przy boku męża, zwiastowała nadejście zimy i nieurodzaju: Demeter rozpaczła za pierworodną, a z nią cierpiała i obumierała cała przyroda (Ludwiczak, 2012, s. 62–63).

Ta najpopularniejsza interpretacja mitu, spełniająca tylko funkcję etiologiczną, jest podważana przez wielu badaczy. Należy do nich m. in. Bruce Lincoln (1979), który w opowieści o uprowadzeniu córki bogini urodzaju dostrzega triumf patriarchy i pewnego rodzaju scenariusz kobiecej inicjacji w dorosłość i seksualność. W postaci Kory-Persefony, mimo że jest ona główną bohaterką historii, widzi niemą figurę, przechodzącą z rąk ciemności (Hadesa) do matki, z jednej strony żonę, z drugiej zaś córkę (s. 223–225). To właśnie milczenie Kory-Persefony, brak jej perspektywy w przedstawieniu rozgrywających się wokół niej wydarzeń, stają się podstawą, na której autorki tworzą narracje, stosując strategię literacką znaną jako retelling, tj. ponowne opowiedzenie znanej historii (Całek, 2017, s. 65). Są to nowe powieści, których głównym tematem jest proces kobiecego dojrzewania i związanych z nim trudności. Pisarki upatrują w Korze-Persefonie postaci niezwykle aktualnej dla współczesnego świata: podobnie jak bohaterowie i bohaterki powieści new adult, córka Demeter musi przejść przez proces samoodkrywania i odzyskiwania kontroli nad własnym życiem. Tak rozumiane „przepisanie” ma za cel nie tylko „przemienić klasyczne mity w opowieści o oporze” (Zajko, Leonard, 2006, s. 2), lecz także oddać głos Korze-Persefonie, wypełnić „białą plamę” poprzez pokazanie wydarzeń z jej perspektywy oraz odnieść je do problemów współczesnego tzw. nowego dorosłego.

Przykładami takich retellingów są wydane również w Polsce *Neon Gods* Katee Robert (2021/2022) i *Girl, Goddess, Queen* Bei Fitzgerald (2023). Obie pisarki podejmują próbę (re)interpretacji mitu o bogini urodzaju, przenosząc jego fabułę we współczesne realia, ale także zachowując archaiczne, właściwe pierwotnej wersji elementy. Celem niniejszego artykułu jest analiza sposobu, w jaki autorki przetworzyły tę historię, tworząc na jej podstawie opowieść z gatunku new adult.

„Byłam jedynie samotną kobietą, mierzącą się z całą potęgą Olimpu”⁸

Neon Gods Katee Robert (2021/2022), okrzyknięte „sensacją TikToka” (czwarta strona okładki), jest powieścią, która otwiera cykl *Dark Olympus*. Zgodnie z zamysłem autorki ma być to osadzona we współczesnym świecie seria reinterpretacji mitów greckich, utrzymana (w większości) w konwencji erotyku. Miejscem akcji utworów jest fikcyjne miasto Olimp zarządzane przez radę Trzynastu – grupę wpływowych i bogatych ludzi, która pełniące przez siebie funkcje określa za pomocą imion greckich bóstw. Najważniejszą funkcję sprawuje ten, kto posługuje się tytułem Zeusa.

Główną bohaterką-narratorką pierwszego tomu (choć pojawiają się w nim także rozdziały napisane z perspektywy Hadesa) jest 24-letnia Persefona Dimitriou, jedna z córek⁹ kobiety, której udało się objąć stanowisko Demetry (jest tak konsekwentnie nazywana w powieści), celebrytka i osoba żyjąca „na świeczniku” tamtejszego świata. Cała fasada idyllicznej i – wydawałoby się – spełnionej egzystencji młodej heroiny zostaje podważona już na samym początku utworu. Jak sama zauważa w trakcie jednego z przyjęć: „[...] ów świat był tak błyszczący i bogaty, że niemal nie dostrzegało się jego zepsucia. Trzeba było się dostosować. W przeciwnym razie groziło utonięcie. Zmuszałam się do odgrywania roli bystrej i tryskającej radością córki, która zawsze okazuje posłuszeństwo” (s. 9–10). W tych słowach zostaje zainicjowany najważniejszy wątek podjętej przez autorkę reinterpretacji mitu o Korze-Persefonie – walki głównej bohaterki o swoją (nie) zależność, poprzez którą rozumiem nieudane próby wyzwolenia protagonistki. Problem ten obejmuje trzy sfery życia Persefony: jej relację z matką, związki z mężczyznami oraz kwestię samodzielności finansowej, która jawi się jej jako niezbędny warunek odseparowania się od środowiska Olimpu.

Zapowiedź obecności w utworze pierwszej ze wspomnianych płaszczyzn znajduje się już w przytoczonym wyżej cytacie. Próba nakreślenia przez Robert stosunków łączących Persefonę z Demetrą jest zaprzeczeniem układu relacji, który został utrwalony w kulturze za pomocą tradycyjnej wersji mitu, gdzie

⁸ Cytat z powieści *Neon Gods* (Robert, 2021/2022, s. 27).

⁹ W powieści przyrodniymi siostrami Persefony są: Kallisto, Psyche i Eurydyka. Co ciekawe, jak dowodzi Robert Graves (1955/1992, s. 90), także w mitologii nie była ona jedynym dzieckiem Demeter. Z jej związku z Zeusem miał narodzić się także Iakchos, zaś owocem romansu z tytanem Jazjosem był kolejny syn – Plutos. Zmiana wprowadzona przez Robert jest próbą zaakcentowania siostrzanego wymiaru jej interpretacji mitu, bowiem córki Demetry są ze sobą bardzo blisko związane i pomagają sobie nawzajem, zwłaszcza w sytuacjach kryzysowych. Łączy je też pragnienie ucieczki z Olimpu i od matki, a także chęć rozpoczęcia „normalnego” życia.

opisana została niezwykle czuła i pełna miłości więź między matką a córką. W miejsce kochającej i troskliwej Demeter Robert (2021/2022) podstawia bezwzględną manipulatorkę, która:

[...] zawsze chodziła tak, jakby właśnie wkraczała w sam środek bitwy [...]. Tego wieczoru miała na sobie ciemnozieloną suknię, która podkreślała jej figurę i idealnie pasowała do roli matki-ziemi – tej, która pilnuje, aby w mieście nigdy nie pojawił się głód. Lubiła, gdy ludzie widzieli jej życzliwy uśmiech i pomocną dłoń, a nie zwracali uwagi na to, że bez wahania zniszczy każdego, kto stanie na drodze jej ambicji (s. 11).

Kobieta traktuje i ocenia wszystkich pod względem osiągnięcia możliwie największych (dla siebie) korzyści. Widać to w jej stosunku m.in. do mężczyzn i córek. Bohaterka „wychodziła za mąż czterokrotnie, zanim spełniła swój cel i dołączyła do Trzynastu, po czym przestała potrzebować mężczyzn do spełniania swoich ambicji” (s. 257). Podkreślają to także słowa Persefony, która zauważa, że ona i jej siostry, jako córki Demetry, miały przed sobą „dwie opcje – [...] grać zgodnie z panującymi na Olimpie zasadami lub stąd uciec. Nie można było stawić czoła systemowi i nie ponieść za to kary, a ta mogła być surowa” (s. 25–26).

Podjęta przez autorkę próba eksploracji kobiecej genealogii jest polemiką z poglądami Luce Irigaray (1984), która podkreślała potrzebę przededefiniowania relacji matka – córka. Francuska filozofka postulowała wyzwolenie matki spod wpływów patriarchy (s. 82–84). To zaś z kolei miałoby ułatwić drogę córce i ukształtować „nowej kobiety” (Araszkiewicz, 2001). Tymczasem w reinterpretacji Robert uwolnienie Demetry nie tyle nie następuje, ile jest pozorne i nadal podległe patriarchalnym strukturalnym władzy, a tożsamość córki jest budowana z dala od matki. Demetra jest sojuszniczką mężczyzn i strażniczką sankcjonującą narzucany przez nich porządek. Jest to szczególnie widoczne w jej potrzebie ciągłego kontrolowania potomkiń i uzależnianiu ich od siebie. Mimo dojrzałości córek i gotowości do prowadzenia samodzielnego życia (przypomnijmy, że Persefona ma 24 lata), Demetra z determinacją nie pozwala im na opuszczenie rodzinnego domu i w konsekwencji uwolnienie spod swoich wpływów. Stosuje wobec nich przemoc psychiczną, wpędzając w kompleksy i odbierając poczucie własnej wartości. Otwarcie nazywa Persefonę i Psyche beznadziejnymi, jak pozostałe siostry (Robert, 2021/2022, s. 12), które zawiodły jej oczekiwania, a przede wszystkim pokrzyżowały plany. Najstarsza, Kallisto, zbuntowała się przeciwko matce i opuściła dom rodzinny, a najmłodsza, Eurydyka, nie wytrzymała presji wywieranej przez dominującą rodzicielkę i popadła w depresję. Persefona i Psyche są jej „jedyną nadzieją” na poszerzenie

wpływów w wewnętrznych rozgrywkach prowadzonych w radzie Trzynastu. W tym celu podejmuje się dosłownej tresury swoich córek, demaskując własne uwikłanie w patriarchalny proces kształtowania kobiecej psychiki. Demetra przysposabia je do „rywalizacji o męską uwagę, utowarowiania [swoich ciał], by w przyszłości mogł[y] zyskać wysokie notowania na »rynku kobiet«” (Mrozik, 2012, s. 199). Demetra bez skrupułów „sprzedaje” Persefonę – jako przyszłą żonę – Zeusowi, żeby „scementować swoją władzę” (Robert, 2021/2022, s. 25), i zachęca córkę do podjęcia starań o uwagę narzeczonego, twierdząc, że dzięki temu będzie mogła mieć realny wpływ na politykę Olimpu.

Tak wykreowana postać Demetry wpisuje się w tendencje pseudofemini-styczne. Należy to jednak uznać za celowy zabieg autorki, który ma na celu podkreślenie „wywrotowości” tworzonej przez nią historii. Zamierzony tutaj brak najważniejszej dla kobiet relacji jest próbą pokazania patriarchalnej praktyki zwracania przeciwko sobie matek i córek, których jedynym celem ma być walka o męską uwagę. Irigaray (1977/2003, s. 15–30) postrzega takie antagonizowanie kobiecej genealogii jako strategię, która ma podporządkować kobiety narzuconej przez męską dominację wizji świata i wykluczyć ewentualne próby ich buntu. Demetra nie jest kochającą i opiekuńczą matką, lecz stanowi wypaczenie tego obrazu. W ten sposób twórczyni zmienia wymowę najważniejszego wątku mitycznej opowieści – pokrzywdzona zostaje tylko Persefona, Demetra zaś staje się główną inicjatorką wszystkich spotykających dziewczynę nieszczęść. Jak zauważa Agnieszka Mrozik (2012), matka, która spiskuje z władzą, „nie jest warta, zdaniem córki, niczego więcej jak tylko pogardy; to istota wstrętna, podła, choć także naiwna: nie dostrzega bowiem, że tak jak córka jest niewolnicą, zależną od kaprysów swojego pana” (s. 200). Budowanie pozycji społecznej przez Demetrę opiera się na poświęceniu: nie tyle siebie, co na ofierze z własnych córek. Uwolnienie się spod wpływów matki staje się głównym celem Persefony: nie tylko w wymiarze własnego bezpieczeństwa, lecz także rozpoczęcia „nowego życia”, tym razem – dorosłego i samodzielnego.

Początkowo jedyną szansą dziewczyny na zmianę takiego położenia są pieniądze, które zostawiła jej babka: „[...] od wolności dzieliło mnie tylko dziewięćdziesiąt dni. Za dziewięćdziesiąt dni otrzymam dostęp do mojego funduszu powierniczego i będę mogła wynieść się z Olimpu. Dam radę. Przetrwam to” (Robert, 2021/2022, s. 18). Symboliczny jest w tym przypadku wiek głównej bohaterki. Jak zauważa Bruce Lincoln (1979, s. 224), w pierwotnej wersji mitu bogini jest o wiele młodsza, stojąca na progu dzisiaj rozumianej pełnoletności. Jest to zgodne z feministyczną interpretacją tej opowieści, w której uprowadzenie Kory oraz zmiana jej roli i tożsamości stanowią klucz do zrozumienia istoty kobiecego dojrzewania (Szczuka, 2001, s. 22–23). Robert znacząco postarza

swoją bohaterkę, czyniąc z niej prawie 25-letnią kobietę, co dodatkowo podkreśla przynależność tego retellingu do kategorii new adult. Persefona nie jest już niewinną i niczego nieświadomą nastolatką (co jest widoczne w zmianie samego imienia bohaterki)¹⁰, a dorosłą i dążącą do niezależności młodą kobietą, która poszukuje środków i możliwości, żeby uwolnić się spod matczynego jarzma. Jednakże machinacje Demetry, których efektem jest próba zaaranżowania małżeństwa córki z Zeusem¹¹, wymuszają na Persefonie natychmiastową reakcję i próbę walki o swoją przyszłość. Po obwieszczeniu planowanych zaręczyn dziewczyna dochodzi do gorzkich refleksji: „[...] jeśli pozwoliłabym, aby założył mi obrączkę ślubną, równie dobrze mogłabym zgodzić się na obrozę i smycz. Nigdy już nie będę cieszyć się wolnością. Zawsze już będę tylko jego przedłużeniem, do chwili, gdy mną się znudzi. Wówczas miejsce obroży zajmie trumna” (Robert, 2021/2022, s. 27). Kobieta chce za wszelką cenę uniknąć przygotowanej dla niej przez matkę i Zeusa roli. Pojawiające się w jej wypowiedzi antagonizowanie małżeństwa, przedstawianie go jako metody ograniczania kobiet i tym samym demonizowanie mężczyzn, dla których żony są tylko zabawkami z możliwością „wymiany”, (ponownie) podkreślają pseudofeministyczny charakter retellingu. Persefona, chcąc wyrwać się z krzywdzących, patriarchalnych struktur, decyduje się na ucieczkę do krainy Hadesa. Jest to dla niej jedyną formą buntu i walki o własną przyszłość i niezależność.

Wycofanie się Persefony ma tutaj bardzo ważną symbolikę. W wersji pierwotnej – czy też fallocentrycznej – dziewczyna zostaje porwana i jest bierną uczestniczką rozgrywających się wokół niej wydarzeń. Płynnie przechodzi „z rąk do rąk”, pomiędzy matką a Hadesem, raz będąc córką, a raz żoną (Dudek, Januszewska, 2013, s. 77–103). Ta labilność zostaje podważona przez Robert, która proponuje inną wersję wydarzeń: to Persefona dobrowolnie udaje się do Hadesa, szukając pomocy i schronienia przed tym, co czeka ją na Olimpie. Świadome przekroczenie granicy dwóch miast jest nie tyle aktem kobiecej niezależności, który podważa wspomniane wcześniej kulturowe wyobrażenia, ile symbolicznym przejściem od hegemonii jednego mężczyzny do dominacji drugiego. Mowa tutaj o dwóch najważniejszych męskich bohaterach z perspektywy całej historii: Zeusie i Hadesie.

¹⁰ Główną bohaterkę *Neon Gods* poznajemy od razu jako Persefonę, nie Korę, co jest celowym zabiegiem autorki, która pomija w ten sposób okres niewinności (czy też dzieciństwa) Persefony, czyniąc z niej dorosłą kobietę.

¹¹ Ta zaproponowana przez autorkę zmiana względem mitycznego pierwowzoru jest bardzo ciekawym zabiegiem względem utożsamienia władzy ojcowskiej z męzowską. O ile w micie Zeus jest ojcem Kory-Persefony, tak u Robert ma zostać jej mężem, co finalnie i tak nie zmienia jego roli: nadal jest tym, którego woli ma się podporządkować.

Pierwszy z nich:

[...] liczył [...] około sześćdziesięciu [lat]. Ktoś, kto gustuje w mężczyznach z szeroką pierśią, dudniącym śmiechem i siwą brodą, mógł go uznać za człowieka przystojnego, ale mnie [Persefonę] na jego widok przechodziły ciarki. Za każdym razem, gdy spoglądał na mnie tymi spłowiałymi, błękitnymi oczyma, czułam się jak zwierzę na targu. A nawet mniej niż zwierzę. Może waza, może rzeźba, w każdym razie coś, co można mieć na własność. Bo gdyby waza się stłukła, bez problemu mogłby ją zastąpić inną. To łatwe, gdy było się Zeusem (Robert, 2021/2022, s. 16).

Podstarzały władca Olimpu to despota, okrutnik i szowinista, który przedmiotowo traktuje – przede wszystkim – kobiety. Mężczyzna jest także posądzany o zamordowanie swoich poprzednich żon, które mu się po prostu „znudziły” (s. 20). W opozycji do niego zostaje przedstawiony Hades, około 30-letni władca dolnej części Olimpu, który był „smukłym, lecz silnym mężczyzną, a jego kłykcie zdobiły blizny. Miał brodę i ciemne włosy do ramion, które wzmacniały jego groźny autorytet. Ciemne oczy tchnęły chłodem, ale nie dostrzegałam w nich wrogości” (s. 51–52) – mówi Persefona. Wykreowani przez Robert mężczyźni wpisują się w wyróżnioną przez Raewynę Connell (2005) męskość hegemoniczną, która może być definiowana jako „konfiguracja praktyk genderowych akceptująca legitymizację patriarchy gwarantującego dominującą pozycję mężczyzn i podporządkowaną kobiet” (s. 77). Maciej Duda (2022, s. 18) określił ją także mianem „najbardziej męskiej męskości”, której przypisuje się takie cechy jak siła, sprawność fizyczna, autorytet, prestiż, władza, agresja, heteroseksualność, mizoginia i homofobia. Jednakże z tej dwójki „męskich mężczyzn” to Hades jest postrzegany jako ten, który jest bardziej atrakcyjny. W tym aspekcie dochodzi do swoistego rodzaju romantyzowania jego postaci: z antagonisty, potwora i gwałciciela, którym jest w pierwowzorze mitu (Lincoln, 1979, s. 228), staje się mrocznym, ale pociągającym kochankiem, którego pomimo trudnej przeszłości cechują rycerskie poczucie honoru, głęboko skrywana empatia i gotowość do stworzenia stałego związku z ukochaną. W przypadku analizowanej powieści dochodzi do głosu jeszcze konflikt między bohaterami. Zeus jest odpowiedzialny za zamordowanie rodziny Hadesa i przejęcie należnego mu (przynajmniej formalnie) dziedzictwa. Ten pokoleniowy zatarg, choć dotyczący niespokrewnionych ze sobą osób¹², przypomina odzwierciedlenie tego, który toczy się między Persefoną a jej matką: oboje (Hades i Persefona)

¹² Mężczyzn – wbrew mitologicznemu pierwowzorowi – nie łączą więzy krwi. Jedynie piastowane przez nich stanowiska stają się dla autorki podstawą do zainicjowania konfliktu między nimi.

żyją w cieniu bezwzględnych autokratów, których głównym celem jest podporządkowanie ich swojej woli. W tym aspekcie dążenia bohaterów sprowadzają się do jednego: uwolnienia się i zemsty. Hades zgadza się i udziela azylu zbiegini z Olimpu, dostrzegając w tym jednocześnie szansę na zemstę.

Pobyty Persefony w domostwie Hadesa staje się asumptem do nawiązania sojuszu między nimi, wedle którego mają nie tyle obalić samych Zeusa i Demetrę, ile ich skompromitować (Robert, 2021/2022, s. 81–83). Intryga opiera się głównie na publicznym uprawianiu seksu przez Persefonę i Hadesa: z jednej strony ma to służyć podtrzymaniu jego statusu hegemonu i potrzebnej do tego „mrocznej legendy” niebezpiecznego władcy dolnego miasta, a z drugiej – zszarganiu wizerunku Persefony, ponieważ „Zeus [...] słynie z tego, że nie interesują go towary wybrakowane” (s. 91). Spisek ma trwać sygnalizowane wcześniej trzy miesiące¹³: dokładnie tyle, ile potrzebuje Persefona, aby przejąć pieniądze z funduszu powierniczego. Zaskakująca jest zgoda protagonistki na takie warunki. Bohaterka stwierdza: „Pionek między wami [mężczyznami] czy pionek w ręku mojej matki... Wychodzi mniej więcej na to samo” (s. 88). Kierująca nią paniczna potrzeba odcięcia się od środowiska Olimpu skłania ją do wejścia w toksyczną relację, w której to ona będzie podporządkowaną i „dającą” z siebie najwięcej – to jej wizerunek ucierpi najbardziej, bowiem zburzona zostanie legenda o córce Demetry. Związane z tym liczne opisy scen perwersyjnego seksu z kręgu BDSM są dla autorki przestrzenią dla eksplorowania seksualności bohaterów i ich wzajemnego odkrywania swoich potrzeb, co jest również wyznacznikiem prozy new adult. Persefona wyznaje Hadesowi, że nie jest już dziewicą, oraz mówi o swojej orientacji (jest biseksualna, była w związku z kobietą; s. 93, 145), a mężczyzna opowiada o swojej obsesji kontroli i dominowania (s. 102–103). To wzajemne otworzenie się kochanków skutkuje nieplanowanym przywiązaniem. Jak stwierdza Persefona:

Czego ja się spodziewałam? Nie znaliśmy się nawet przez tydzień, a ja nalegałam na ów układ, by odzyskać wolność. Ucieczka od zaręczyn z Zeusem do układu z Hadesem. To nie wolność. Wiedziałam o tym doskonale, ale mimo to oczy zaczęły mnie piec na myśl o tym, że wszystko się kiedyś skończy (s. 243).

Seks jest zatem jedyną opcją dla bohaterki: służy jej zarówno do zniechęcenia Zeusa, jak i do zatrzymania przy sobie Hadesa. Kobieta wpada w patriarchalną pułapkę, od której chciała uciec, powtarzając przy tym schemat

¹³ Co ciekawe, pobyt Persefony w domu Hadesa zbiega się z zimową porą roku – tak jak we wcześniejszych wersjach mitu.

postępowania swojej matki. Oddaje się mężczyznom nie tylko w wymiarze seksualnym, lecz także tworzy ich legendę, umacniając fallocentryczny system i wymieniając jedną metaforyczną złotą klatkę na drugą. Przypomina to zachowanie właściwe dla *do-me feminismu*, w którym kobieta, przejmując język feminizmu, głosi, że uprawianie seksu z (w tym przypadku) wpływowymi i dominującymi mężczyznami w żaden sposób nie wpływa na ograniczanie jej niezależności.

Role Zeusa i Hadesa nie różnią się w perspektywie całej powieści. Obaj są uosobieniem cech, których bohaterki nie mają, żeby móc sprawować władzę – są władczy i niebezpieczni, silni i budzący respekt. Ich konflikt jest tak naprawdę fasadowy: właściwy spór toczy się pomiędzy Demetrą a Persefoną. Nie jest to tylko kwestia dojrzałości i walki o samostanowienie, lecz także o wpływy, co wynika ze ścierania się dwóch pokoleń. Jest to szczególnie widoczne w finale powieści. Persefona bardzo szybko porzuca marzenia związane z niezależnością i uwolnieniem się od Olimpu. Pojawiające się widmo wojny między wspierającymi Zeusa Trzynastoma a Hadesem skłania ją do interwencji u matki. Kobiety zakulisowo dochodzą do konsensusu: postanawiają zabić Zeusa za pomocą broni stereotypowo uznawanej za kobiecą, czyli trucizny (Robert, 2021/2022, s. 379). Miejsce na tronie ma zająć jego syn, Perseusz, który bierze za żonę Kallisto, najstarszą i najbardziej zbuntowaną córkę Demetry. Persefona zaś nakłania Hadesa do wzięcia czynnego udziału w życiu politycznym Olimpu i wspierania teściowej, bowiem para bierze ślub (s. 382–390).

W ten sposób historia zatacza (błędne) koło. Początkowo sygnalizowane wyzwolenie Persefony nie następuje: bohaterka powtarza postępowanie matki, ponieważ nie zna innego wzorca zachowań. Sygnalizowany wątek romantyczny mógłby zostać całkowicie zmarginalizowany, ponieważ główną rolę odgrywa tutaj konflikt na linii matka – córka/i, zaś mężczyźni zostali sprowadzeni do roli środków zapewniających przewagę i drogę do realizacji założonych celów. Demetra i Persefona wybierają tych mężczyzn, którzy najbardziej mogą wspomóc ich ambicje. Zeus i Hades to zdehumanizowane jednostki, które (re)prezentują władzę i (nie)zależność, luksus i splendor, o których tak marzą matka i córka (a finalnie wszystkie bohaterki, o czym świadczy postępowanie Kallisto). Bez męskich bohaterów nie są w stanie funkcjonować: bunt jest jedynie pozorny, mający na celu znalezienie odpowiedniego kandydata do wszczęcia „rewolucji”. To rękami mężczyzn kobiety chcą sprawować władzę, sprowadzając się jednocześnie do stereotypowej roli powabnej piękności, która uprzedmiotawia swoje ciało i rywalizuje na patriarchalnym rynku kobiet. Taki sposób reinterpretacji mitu o Demeter i Korze to nie tylko umacnianie fallocentrycznego modelu kulturowego poprzez rozwijanie pseudofeministycznych treści,

lecz także propagowanie szkodliwych wzorców toksycznie postrzeganej „dorobności”, która sprowadza się tylko do eksploracji swojej tożsamości seksualnej i do kwestii materialnych.

„Trzeba obalić bogów. Trzeba rozpętać chaos”¹⁴

Girl, Goddess, Queen autorstwa Bei Fitzgerald (2023) jest drugą z analizowanych (re)interpretacji mitu o Demeter i Korze-Persefonie. Jak zapowiadają recenzenci i recenzentki, powieść „wywraca do góry nogami wszystko, co wiemy o Persefonie i Hadesie” (skrzydełko przednie). W odróżnieniu od Katee Robert, ta autorka zdecydowała się na zachowanie wierności wobec wersji utrwalonej w kulturze, opierając swoją strategię „przepisania” fabuły opowieści na oddaniu głosu córce bogini urodzaju.

Główną bohaterką-narratorką jest Kore, stojąca na progu dojrzałości młoda bogini, której wyjątkową sytuację sankcjonuje fakt, iż jest potomkinią dwojga najpotężniejszych bóstw – Demeter i Zeusa. Fabuła utworu koncentruje się na jej przeżyciach związanych z koniecznością wyjścia za mąż. Przyszły narzeczony ma zostać wybrany na specjalnym „targu”, kiedy to Zeus ma rozważyć wszystkie złożone przez zalotników oferty i wybrać tego, który da (jemu) najwięcej za rękę córki. W tym przedsięwzięciu wspiera go siostra-partnerka, Demeter, która zaistniałą sytuację tłumaczy troską o dobro i przyszłość swojej potomkini. Kore, chcąc uniknąć zaaranżowanego mariażu, a jednocześnie nie mając w nikim oparcia i nie zaznajając zrozumienia, decyduje się uciec tam, gdzie nie sięga wzrok mieszkańców Olimpu – do krainy podziemi, królestwa mrocznego Hadesa, powszechnie uznanego przez olimpijskie towarzystwo za „prerażającego i odrażającego dziwaka” (Fitzgerald, 2023, s. 29). Dezercja młodej bogini implikuje ciąg wydarzeń i konsekwencji, z którymi będzie musiała się zmierzyć, jednocześnie próbując odnaleźć się w nowej sytuacji jako mieszkanka dworu Hadesa.

Podobnie jak w przypadku analizy powieści Robert, interesować mnie będą te sfery życia Kore, które stają się dla pisarki asumptem do stworzenia własnej (re)interpretacji mitu. Są to: relacja z rodzicami, związek z Hadesem oraz kwestie związane z jej samodzielnością (w przypadku retellingu Robert była to niezależność finansowa głównej bohaterki, tutaj zaś będzie to budząca się w niej moc bogini śmierci). Eksplorowanie przez Fitzgerald więzi rodzinnych jest dużą zmianą w stosunku do tego, co Robert zaprezentowała w *Neon*

¹⁴ Cytat z powieści *Girl, Goddess, Queen* (Fitzgerald, 2023, s. 475).

Gods. W *Girl Goddess, Queen* odnajdujemy (pozornie) pełną, niemalże stereotypową rodzinę z wyraźnie wyznaczonymi rolami dla każdego z jej członków i członkiń. Na jej czele stoi figura surowego ojca, którym jest Zeus, zaś kolejno umiejscowione są Demeter (jako matka) i Kore. Tak nakreślona hierarchia implikuje zależności między wymienionymi bohaterami, które stają się dla autorki asumptem do wpisania ich w problematykę prozy new adult.

Stosunek głównej bohaterki do jej rodziców jest bardzo silnie zaznaczony na przestrzeni całej powieści. Na pierwszy plan wysuwa się postać ojca, którego sama Kore opisuje w następujący sposób:

Jaki sens być bogiem, jeśli nie można nic zrobić z tym, co ludzie wyrządzają sobie nawzajem? Z drugiej strony mój ojciec najpierw zgwałcił Herę, a następnie zmusił ją do małżeństwa – rzekomo po to, by ocalić jej reputację. Myślę o tych wszystkich innych istotach, które skrzywdził: dziewczętach umykających tak szybko, jak tylko to potrafiły; o Prometeuszu przykutym do skały i sępie dzień w dzień wrywającym mu wnętrzności. Jaki sens być bogiem, jeśli to oznacza zło i ucieczkę od całego bólu tego świata? (Fitzgerald, 2023, s. 97–98).

Zeus zostaje przedstawiony jako nieznoszący sprzeciwu autokrata, który nie ma szacunku ani litości do żadnej istoty żywej, nawet tej, z którą łączą go więzy krwi. To zdobywca, prawdziwy hegemon hołdujący kulturze gwałtu – tej dosłownej, w ramach której jego ofiarami padają niewinne istoty, ale także metaforycznej, gdy jego celem jest zdobywanie kolejnych dominiów władzy i niszczenie przejawów jakiegokolwiek buntu. Ma to szczególne przełożenie na jego kreację jako ojca. Jest on stale nieobecny w życiu córki: bohaterka nie żywi do niego żadnych pozytywnych uczuć. Zeus jest dla niej (tylko) surowym władcą, którego trzeba się bać, ponieważ nadmierne zainteresowanie z jego strony może oznaczać jedynie kłopoty. Nawet sporadyczne wizyty ojca w domu Demeter przypominają prawdziwy spektakl uległości:

Posłusznie postępuję krok w tył, rozglądam się przy tym, podziwiając przygotowania poczynione na cześć Zeusa: połyskujące oliwą, nadziane fetą karczochy, suszona ciecierzycza [...]. Wszystko tylko na pokaz, ojciec nawet się nie poczęstuje. Poczyni kilka kąśliwych uwag, pokaże mi, gdzie moje miejsce, a potem ruszy dalej, by poświęcić uwagę swoim ulubionym dzieciom, zwłaszcza kobietom, które kiedyś mu je dadzą (s. 33).

Postać Zeusa ponownie jest pseudofeministyczną realizacją męskości hegemonicznej. Autorka przedstawia go nie tylko jako władcę absolutnego i obojętnego na swoje dzieci ojca, lecz także wypaczoną z ludzkich emocji jednostkę,

którą kieruje tylko zysk i popęd seksualny. Mężczyzna otwarcie mówi córce: „[...] życzę sobie, żebyś nigdy nie zapomniała, kto tutaj sprawuje władzę. Kiedy znajdziesz się na Olimpie i jak przystało na dobrą niewiastę stworzysz swojemu małżonkowi dom, masz pamiętać, że to ja cię tam umieściłem” (s. 35). Jednakże przywołanie takiej figury ojca jest konieczne do ukazania o wiele ważniejszej relacji w powieści: łączącej matkę i córkę.

Demeter, w odróżnieniu od brata-partnera, jest nieustannie obecna w życiu Kore: bogini urodzaju wręcz podporządkowuje całą swoją egzystencję wychowaniu pierworodnej, niemalże się w tym zatracając. Obie mieszkają na Sycylii, która miała być ośrodkiem kultu Demeter (Cosmopoulos, 2015, s. 71). Powieściowa wyspa jest otoczona czarami ochronnymi: matka Kore w ten sposób uniemożliwiła córce odwiedziny kogokolwiek ze świata zewnętrznego, ze szczególnym uwzględnieniem potencjalnych konkurentów o rękę dziewczyny (Fitzgerald, 2023, s. 17–18). Już sam ten fakt pozwala domniemywać, że Demeter jest matką nadopiekuńczą, która celowo ogranicza swoje dziecko poprzez odbieranie mu autonomii, twierdząc, iż sama wie, co jest dla niego najlepsze. Podkreślają to także inne sytuacje opisane w powieści. Do najwyrazistszych z nich należą te związane z podstawowymi czynnościami wykonywanymi przez młodą dziewczynę – wyborem stroju i fryzury:

- Demeter, czy na pewno chcesz, żeby te włosy były tak ulizane? Teraz w modzie są swobodniejsze uczesania – mówi Cyane. [...]
- Swobodniejsze? – obrusza się, co było do przewidzenia. – A cóż by to o niej mówiło? Ach nie, najlepsza jest tradycyjna fryzura. Nada jej piękny, lecz zarazem dziewiczy wygląd. I o to właśnie chodzi.
- No, jasne. Bez dziewiczego wyglądu zalotnicy nie będą wiedzieli, że dziewczyna [...], która całe swoje życie spędziła na opustoszałej wyspie, zachowała cnotę!
- Nie dzisiaj, moja Kore – mówi matka i znowu wzdycha [...]. Rozczarowuję ją, chociaż przystałam na największe ze wszystkich stawianych wobec mnie żądań (s. 14–15).

Czesanie włosów przez matkę (a zwłaszcza jej decydujący głos w kwestii wyboru stylu ich upięcia) otwiera wiele możliwości interpretacji. Zastanawiająca jest już sama ich symbolika. Jak zauważa Anna Figiel (2017), włosy „zadbane, uczesane, ufryzowane zgodnie z regułami przyjętymi w określonej kulturze – przedstawiają świat cywilizowany” (s. 125). Czynność wykonywana przez Demeter jest zatem nie tyle zwykłym zabiegiem pielęgnacyjnym, co próbą dostosowania wyglądu córki do patriarchalnych standardów. Jak sama zauważa, „tradycyjna” fryzura jest najlepszą opcją, ponieważ realizuje utarty kulturowo schemat: dopracowany wygląd młodej kobiety, wpisujący się w obowiązujący

kanon urody, czyni ją atrakcyjną w oczach mężczyzn, wartą uwagi w perspektywie małżeństwa. Gdyby uczesanie było swobodniejsze, potencjalni zalotnicy mogliby ją postrzegać jako frywolną, niepoważną i w konsekwencji – „ prostytutkę” (s. 126). Podobnie jest w przypadku wybranej garderoby:

Wyglądałam na sobie tę śmieszoną suknię, którą matka kazała mi włożyć: okropieństwo z jedwabiu koloru lila, tak udrapowane, żeby uwydatnić znajdujące się w ofercie ciało i zasłonić tyle, ile nakazuje skromność. Nie strój, lecz opakowanie towaru. [...] jakby stworzona została specjalnie po to, by mi uniemożliwić ucieczkę (Fitzgerald, 2023, s. 16).

Ponownie pojawiają się tutaj symboliczne elementy: zarówno sam materiał, z którego wykonana jest kreacja Kore, jak i jego kolor. Jedwab to synonim luksusu, dostojności i elegancji. Podobnie jest w przypadku barw w odcieniach liliowego (Yarwood, 1975, s. 24) – podkreślają szyk i pozycję społeczną dziewczyny, które wynikają z tytułu bycia córką władcy bogów.

W obu przypadkach uwidacznia się główny cel Demeter, którym jest „wystawienie” córki na matrymonialnym „targu”. Kore staje się dosłownym towarem: matka tłamsi jej osobowość i charakter, marginalizuje jej potrzeby i indywidualność na rzecz uczynienia z niej spełnienia patriarchalnych standardów. Kobieta tłumaczy pierwotnej konieczności wyjścia za męża:

– Kore. Powiem to tylko raz [...]. Kocham cię, córeczko, ale nie masz mocy. Istnieją bogowie niewysłowienie potężni, a tobie Zeus dał kwiaty. Czy ich płatki zapewnią ci bezpieczeństwo? Nie jesteśmy takie same. Ja wywodzę się z pierwszego pokolenia bogów [...]. Dla ciebie jedyny sposób, by zdobyć większą władzę i wywalczyć sobie miejsce w tym świecie, to znaleźć się u boku potężnego boga i połączyć się z nim węzłem małżeńskim. Wtedy dopiero będą się ciebie lękać, jego i ciebie. Zrozumiałaś? (Fitzgerald, 2023, s. 19–20).

Relacje z matką opierają się zatem na podobnym schemacie co w pierwszej analizowanej powieści. Demeter nie jest wprawdzie zimną, okrutną i egoistyczną monstrą z najgorszych koszmarów (Mrozik, 2012, s. 198), ale również nie jest przyjaciółką i wsparciem dla swojej córki. Jej postępowanie to (ponownie) „trenowanie” ciała Kore tylko po to, żeby ta osiągnęła wysokie notowania na matrymonialnej „gieldzie”. Takie zachowanie każe ją postrzegać jako nie tyle sojuszniczkę patriarchalnego systemu, ile jego ofiarę. Kobieta popada w tzw. kompleks Demeter, co oznacza, że umieszcza siebie w centrum uwagi, a gdy dziecko próbuje się wyzwolić spod kontroli matki, ta stosuje szantaż oraz manipulację (Dudek, Jaszewska, 2013, s. 82). Bogini, jawnie przerażona perspektywą

dojrzewania swojej córki, chce je opóźnić i przede wszystkim „rozegrać” na własnych warunkach: rodzicielka zmusza pierworodną do dziewictwa i więzi ją w dziecięcym stanie świadomości. Demeter zaznaczyła swoją obecność także podczas amfidormii¹⁵ głównej bohaterki – podczas tej ceremonii Kore nie tylko zadebiutowała na salonach olimpijskiej socjety, lecz także oficjalnie ojciec nadał jej imię i dominium, którym miała się opiekować:

– Stanie się zatem boginią kwiatów.

Aż otwarłam usta ze zdumienia, a palce mojej matki znów się zacisnęły niczym imadło, utrzymując mnie w bezruchu. Znała mnie doskonale, wiedziała więc, że mało brakuje, bym podniosła krzyk, a mój gniew wzmagał jedynie pomieszenie, jakiego doznałam, żądając tak wiele i otrzymując tak mało. Wszystkie moje nadzieje, wszystkie moje wygórowane ambicje legły w gruzach. Trzymałam jednak buzię na kłódkę, tylko zaciskałam pięści skryte w fałdach tuniki. Mój gniew nie był wart tego, by się sprzeciwiać królowi bogów (Fitzgerald, 2023, s. 12–13).

Wymowy tej sytuacji dodaje także nadane jej wówczas imię – Kore, które w języku greckim (*korē*) oznacza młodą i niedojrzałą dziewczyn(k)ę (Kopaliński, 1995, s. 338–339). W ten sposób nie tylko Zeus ogranicza córkę, dosłownie wtłaczając ją w rolę istoty naiwnej, a przez to niedojrzalej i niezdolnej do sprawowania władzy/opieki nad jakąkolwiek sferą świata, lecz przejawia się to także w zachowaniu matki. Kobieta celowo powstrzymuje dziewczynę przed jawnym protestem przeciwko ojcowskiej woli poprzez wymowne zaciśnięcie dłoni na jej ramieniu. Interpretacja tego gestu może być dwojaka. Z jednej strony nic nie wskazuje na to, aby Demeter była (w tym momencie) patriarchalną nadzorczynią, której główną misją ma być egzekwowanie od córki uległości wobec rozkazów ojca. Wręcz przeciwnie: jawi się tutaj jako doświadczona i świadoma tego, że kobieta ma niewielkie szanse w bezpośrednim starciu z męskim gniewem. Wydaje się kimś w rodzaju mędrzyni, która nakazuje powściągliwość i rozważę w postępowaniu, kalkulację i późniejsze przełożenie odgórnie narzuconej woli na swoją korzyść. Tak rozumiana troska matki byłaby czymś ważnym dla stojącej u progu samodzielności córki. Z drugiej strony pozorność gestu Demeter i jej wcześniejsze postępowanie skłaniają do stwierdzenia, iż całkowicie nieświadomie jest podporządkowana woli Zeusa, wręcz stanowi jej przedłużenie.

Przedstawiona sytuacja życiowa Kore wymaga od niej podjęcia zdecydowanych kroków w celu ratowania swojej niezależności. Dziewczyna nie chce

¹⁵ Było to uroczyste święto obchodzone piątego lub siódmego dnia po porodzie, podczas którego witano i wprowadzano do rodziny nowo narodzonego, a dzieciom z biedniejszych rodzin nadawano imiona (Golden, 1990, s. 73–78).

być środkiem do realizacji wizji ojca i matki, w której ma odgrywać rolę posłusznej i uległej żony wobec wybranego przez nich męża. Widmo tego patriarchalnego fatum skłania ją do działania. Kore nie tyle łamie, tak dobrze znany z mitu, zakaz matki, ile sama próbuje znaleźć dla siebie alternatywę. Dziewczyna stwarza kwiat – asfodela: „[...] wybieram największy i najpiękniejszy kwiat. Jest wspaniały, jego płatki jak z kości słoniowej są perfekcyjnie niedoskonałe [...]. Wyrывam go z ziemi, rozdieram palcami. – Hadesie – wołam. – Musimy porozmawiać” (Fitzgerald, 2023, s. 39–40). Gest Kore to jawny bunt: indywidualny wybór i konieczność poddania się procesowi już nie tyle dojrzewania, ile uwolnienia się spod rodzicielskiego nadzoru, a także zaznaczenie roli swojego „ja”. W tym geście wyraża się siła i autonomia młodej kobiety, która koniecznie chce przełamać schemat podtrzymywany przez rodziców. Metaforyczna podróż do podziemi, do swojej ukrytej (w tym przypadku także ograniczonej i tłamszonej) tożsamości, to bunt przeciwko kontroli i nadmiernej matczynej opiece. Stanowi on istotny element kształtowania się dojrzałej kobiecości bohaterki, co z kolei umożliwia jej wejście w interakcję z męskim światem (Dudek, Jaszewska, 2013, s. 81), którego przedstawicielem jest pierwszy nowo poznany mężczyzna – Hades.

Jak dowiadujemy się z powieści, Hades „urodził się w trakcie wojny [tytanów], podobnie jak [Kore]. A potem nic, aż do końca zmagania, kiedy jeszcze jako dziecko otrzymał koronę piekieł, został królem podziemnego świata” (Fitzgerald, 2023, s. 56). Takie skonfrontowanie dwojga równolatków, zmagających się z traumami z przeszłości, jest kolejnym wątkiem często poruszanym w prozie new adult. Początkowo dziewczyna jest nieufna wobec brata ojca, jednakże bohaterowie otwierają się na siebie i zaczynają wyjawiać dręczące ich tajemnice i problemy.

Władca podziemi jest zaprzeczeniem obrazu mężczyzny, który został wpojony Kore przez matkę. To wewnętrznie skonfliktowany i strauumatyzowany człowiek, dodatkowo mierzący się (podobnie jak Kore) z nieustanną ingerencją Zeusa w nie tylko swoje prywatne życie, lecz także rządy w królestwie. Ponownie pojawia się tutaj zagadnienie konfliktu między mężczyznami, a właściwie strach Hadesa przed hegemonią starszego brata i wynikającym z niego widmem wykluczenia. W ten sposób autorka dekonstruuje toksyczną męskość, której uosobieniem jest władca Olimpu. Przejawia się to głównie w zmianie zainteresowań Hadesa na kojarzone z zajęciami stereotypowo kobiecymi: bohaterka gobeliny, maluje obrazy i tworzy poezję (s. 163–171), a także szyje – przygotowuje nawet suknię ślubną swojej żonie (s. 278). Jest również biseksualny (s. 251), co dodatkowo podkreśla jego „niemęskość”. Sama Kore dochodzi do konkluzji: „Hades byłby idealną córką. Chociaż to tylko żarcik, który sama

sobie w duchu opowiadam, ta myśl mnie otrzeźwia. Matka tak naprawdę tylko czegoś takiego ode mnie chciała” (s. 171). Lęk przed marginalizacją i detronizacją zmusza Hadesa do ukrywania swojej prawdziwej natury. Jak sam wyjawia: „[...] gdyby Zeus się dowiedział o moich poczynaniach, przekonał się, że nie jestem heroicznym okazem męskiej siły, za jakiego mnie dotąd uważał, a więc nie stanowią zagrożenia w sposób, w jaki tylko mężczyzna może [...] odebrać mi koronę” (s. 165). Władca podziemi jest zatem, w odróżnieniu od zarówno Zeusa, jak i bohaterów powieści Robert, przedstawicielem męskości podporządkowanej, która odnosi się do „specyficznych relacji płciowych w grupie mężczyzn, opartych na dominacji/podporządkowaniu” (Connell, 2005, s. 78). Nie jest on wprawdzie całkowicie zależny od Zeusa, ponieważ zachowuje swoją autonomię jako władca, jednakże musi wpasowywać się w narzucane przez brata wzorce męskości, aby utrzymać tron i nie zniszczyć swojej pozycji.

Hades to słaby mężczyzna, który kłamstwem i celowo wykreowanym wizerunkiem mrocznego bóstwa śmierci rekompensuje sobie własne kompleksy. Sojuszniczką w jego sprawie staje się także sama Kore. Bohaterka zgadza się na rozpuszczenie plotki, jakoby to Hades miał ją uprowadzić i pojąć za żonę, a ona, całkowicie nieświadoma i posłuszna, nie protestowała i zgodziła się na dyktowane przez niego warunki. Jednakże dziewczyna zdaje sobie sprawę, że oszustwo, na które przystała dla dobra Hadesa, staje się prawdą: „[...] żeby móc tu zostać, zrezygnowałabym z wolności, porzuciłabym wszelkie marzenia o ponownym zobaczeniu Sycylii. Zrezygnowałabym nawet z szansy na pogodzenie z matką” (Fitzgerald, 2023, s. 219). Powtarzająca się tutaj rezygnacja z własnej podmiotowości i tożsamości przybiera symboliczny wymiar: Kore nie tylko godzi się na ślub i zostanie władczynią piekła, lecz także przyjmuje od męża nowe imię – odtąd ma być znana jako Persefona, bogini śmierci (s. 188). Wszystko ma odbyć się w symbolicznym dniu przesilenia jesiennego (s. 237). To bardzo jasne zakomunikowanie faktu, że córka staje się dojrzałą kobietą, a matka nie sprawuje już nad nią pieczy: Hades celowo wyznacza taką datę ceremonii, kiedy moce Demeter są najsłabsze (Rajchel, 2023, s. 19–39), a on sam manifestuje w ten sposób swoją władzę nad przyszłą żoną i marginalizuje rolę matki w jej życiu. Zachowanie boga śmierci można także odebrać jak akt tchórzostwa: mężczyzna boi się ewentualnej interwencji przyszłej teściowej, więc postanawia zminimalizować ryzyko i wybrać taki moment, w którym bogini nie będzie w pełni sił.

To symboliczne przejście z jednej metaforycznej klatki do drugiej jest ceną, którą (ponownie) musi zapłacić główna bohaterka za pozorną (nie)zależność. Oczywiście w kreacji Hadesa widoczny jest brak dążenia do hegemonii i podporządkowywania sobie świata i innych istot. Mężczyzna nie jest tym, który

zmuszałby Kore do czegokolwiek – łącząca ich relacja ma charakter partnerski, jest także motywowana wspólnym celem: ucieczką przed tyranią Zeusa. Przejawia się także w sferze eksplorowania seksualności, tak ważnej w prozie new adult. Bohaterowie jedynie wyznają sobie własne przemyślenia na temat seksu, przełamują tabu: seks nie jawi się tutaj jako konieczny w perspektywie rodzaje się uczucia. Symboliczna jest w tym przypadku scena, kiedy nowożeńcy symulują stosunek w trakcie nocy poślubnej, tylko po to, żeby wypaść „przekonująco” przed rodziną i gośćmi (Fitzgerald, 2023, s. 319).

Kore, choć początkowo jest sceptycznie nastawiona do perspektywy zamążpójścia, zakochuje się w władcy podziemi i nie chce opuszczać nowego domu – dziewczyna dobrowolnie rezygnuje z dalszej walki o własną podmiotowość, przyjmując to, co od samego początku próbowała wpoić jej matka – że mąż i małżeństwo są dla niej jedyną alternatywą. Postacią, która podważa taki stan rzeczy, jest Hekate. Bogini jest przeciwna małżeństwu Persefony z Hadesem i otwarcie nazywa to błędem: „– Jest dodatkiem – rzuca Hekate. – Kochasz go? To masz szczęście. Ale ukrywasz swoją moc za jego plecami, a mogłabyś zostać władczynią tego królestwa bez jego udziału, moc płynąca w twoich żyłach oznacza, że mogłabyś je sobie po prostu wziąć” (Fitzgerald, 2023, s. 312). Słowa te są istotne ze względu na fakt, że autorka decyduje się na eksplorowanie symboliki związanej z tzw. triadą bogiń. Kore-Persefona stanowiłaby w takim ujęciu ukoronowanie kobiecej mocy: Hekate, jako starucha, zainicjowała walkę o niezależność, kontynuować ją miała Demeter – matka – ale zawiodła, ulegając Zeusowi, a córka (Persefona) ma stanowić spełnienie obietnicy kobiecej (r)ewolucji. Jest to także bezpośrednie odwołanie do symboliki nowego imienia głównej bohaterki – Persefona, imię wywodzące się od *phero* i *phonos*, miało oznaczać tę, która przynosi zagładę (Graves, 1955/1992, s. 94). Hekate, snując przed Persefoną wizję nieograniczonej władzy i ostatecznego końca krzywd wyrządzanych przez Zeusa, próbuje zachęcić ją do otwartej walki z patriachatem.

Małżeństwo ponownie jest prezentowane jako nie tyle przestarzałe, ile przede wszystkim ograniczające (samo)rozwój kobiet, mężczyźni zaś są odczłowieczani. W swojej wizji Hekate przypisuje im tylko jedną rolę – oprawców, z którymi trzeba bardzo radykalnie skończyć: poprzez otwartą walkę i ich anihilację. Persefona jest jej tylko potrzebna do dokonania przewrotu i przejęcia władzy. Bogini ciemności i czarów, wbrew pierwotnej wersji mitu (Graves, 1955/1992, s. 90–92), nie wyraża chęci niesienia pomocy. Brak tutaj troski o bohaterkę czy jej relację z matką. To postać zaślepiona żądzą obalenia Zeusa. Co ciekawe, Persefona, choć świadoma swojej siły, postanawia ją ukryć i żyć tak, jak zaplanowali to z Hadesem. Ta symboliczna rezygnacja z krwawej zemsty

może być interpretowana w dwojaki sposób. Z jednej strony – to wyraz dojrzałości bohaterki. Kobieta, w odróżnieniu od swojej imienniczki z *Neon Gods*, nie chce odpłacać za krzywdę krzywdą, kontynuować pseudofeministycznej walki o dominację jednej płci nad drugą. W jej miejsce bohaterka próbuje odbudować relację z matką, pogodzić się z nią i wyjaśnić, dlaczego postąpiła wbrew jej woli. Z drugiej strony – podporządkowanie się wizji i kłamstwu, które Persefona z Hadesem rozpuścili wśród mieszkańców Olimpu, to wyraz jej słabości. Bohaterka w kluczowym momencie walki o swoją autonomię dobrowolnie z niej rezygnuje na rzecz życia w cieniu męża i dalsze kultywowanie jego fałszywej legendy, w której to on jest mrocznym władcą, a ona bierną obserwatorką i nagrodą, którą udało się zdobyć mężczyźnie.

Spotkanie Kore-Persefony z Demeter, pełne bliskości i wzajemnej tęsknoty, jest zwieńczeniem procesu formowania się kobiecej tożsamości, o której wspominała Irigaray (1984, s. 86–87): każda kobieta musi „pogrzebać” w sobie metaforyczną córkę, aby dojrzeć i nie tyle stać się matką, co zrozumieć perspektywę swojej rodzicielki. Według brytyjskiej psychoanalityczki Nini Herman (1989, s. 155) lojalność Persefony jest odtąd podzielona między jej męża i matkę. Pojednanie Demeter i Persefony wymaga przemiany zarówno matki, jak i córki. Pierwsza musi „przezwyciężyć swój gniew i smutek; Persefona musi powrócić – inna, ale wciąż taka sama” (Chesler, 2002, s. 181). Symboliczne powroty Kore-Persefony do matki to nie tylko próba wytłumaczenia pór roku – to obraz kobiecej natury, ciągłej zmiany i związanego z tym cyklu życia. Podkreśla to Karl Kerényi (1962/2014), według którego Persefona „schodzi do podziemi”: umiera, ale „rodzi się na nowo” (s. 60–63). Phyllis Chesler (2002, s. 181–182) upatruje w niej także starożytnej wersji Jezusa Chrystusa, którego ofiara ma zmienić zastaną rzeczywistość.

Demeter i Persefona, matka i córka, są zarazem rozdzielone i złączone. Jednakże najistotniejsza jest perspektywa Kore-Persefony. Główna bohaterka powieści, mierząc się z nadopiekuńczością matki, rozpoczyna proces swojego dojrzewania do kobiecości. Stworzenie przez nią asfodela i późniejsze zerwanie go jest symbolicznym wyrwaniem się z kręgu bezpieczeństwa, który utworzyła Demeter. Bunt jest konieczny, żeby móc rozpocząć nowy etap w życiu – i to na własnych zasadach, a nie na tych, które narzucają inni.

Fitzgerald optymistycznie podsumowuje swój retelling, kreśląc przed czytelnikami i czytelniczkami czułą – choć pełną bólu i gniewu – opowieść o kobietach, które nie tylko pokonują przeciwności losu, lecz także odnajdują siebie. Dominująca tutaj walka płci, uciemnienie kobiet i ich życie w cieniu patriarchalnego Olimpu zostają zrównoważone przez brak eksplorowania kobiecej zemsty i próbę udowodnienia, że łączące je więzi przetrwają niejeden kryzys.

Podsumowanie

Irigaray (1977/2010), mówiąc o strategii „przepisywania” mitologii, podkreślała, że jeśli „nie przestaniemy mówić w tym samym języku, powtarzać będziemy w kółko tę samą opowieść, bez końca rozpoczynając snucie tych samych historii” (s. 173). Słowa te znajdują odbicie w analizowanych przeze mnie powieściach Robert i Fitzgerald. W przypadku tych retellingów główną motywacją pisarek było wypełnienie „białych plam”, czyli uzupełnienie historii, która dotąd była opowiadana głównie z patriarchalnej perspektywy. Te rewizjonistyczne tendencje legły u podstaw wyboru (re)interpretowanego mitu o Demeter i Korze. Decyzja o opowiedzeniu „na nowo” opowieści o uprowadzeniu córki bogini urodzaju może wydawać się zaskakująca: jak podkreślają badacze i badaczki, mit ten jest jednym z najbardziej optymistycznych dla kobiet, ponieważ przedstawia ich walkę z patriachatem, która kończy się korzystnym dla wszystkich kompromisem (de Carlo, 2020, s. 68). Jednakże przywołanym pisarkom przyświecał inny cel przy odtwarzaniu losów Kory-Persefony.

Głównym kryterium, które zadecydowało o „przepisaniu” tej historii, była próba podważenia dominującej w micie narracji rozpaczającej matki i oddanie głosu córce. Obie pisarki przedstawiły Korę-Persefonę jako postać symboliczną. Ta początkowo niewinna i uległa bohaterka nagle decyduje się podjąć walkę o swoją autonomię na trzech płaszczyznach: ograniczającej relacji z matką (i ojcem, w przypadku powieści Fitzgerald), pierwszych kontaktów z mężczyznami „z zewnątrz” (Hades) oraz kwestii związanych z samodzielnością (pojawiające się wątki finansowe oraz magiczne). Takie ukształtowanie fabuły powieści wpisuje się w założenia prozy new adult, gdzie celebrowane jest dążenie bohaterów do niezależności i „prawdziwej” dorosłości (obejmującej takie problemy jak: odejście z domu, pierwsza praca, problemy finansowe, relacje z rówieśnikami, popadanie w traumy/nałogi i wychodzenie z nich itp.). Jednakże obie autorki zajmują różne stanowiska w (re)interpretowaniu losów Kory-Persefony.

Robert zdecydowała się przenieść mityczny Olimp w współczesne realia. Świat greckich bogów staje się światem celebrytów i bezwzględnych polityków, którzy dążą tylko do umacniania swojej pozycji i zdobycia jak największej sławy. Ucieczka głównej bohaterki to zatem nie tylko próba poradzenia sobie z toksyczną rodzicielką i perspektywą niechcianego małżeństwa, lecz także odcięcie się od świata mediów społecznościowych, życia „na świeczniku”. Bohaterka prozy Robert to dorosła, prawie 25-letnia kobieta, która etap dojrzewania ma już za sobą (co może symbolizować już sama zmiana imienia – od samego początku jest Persefoną). Brak tutaj zatem eksploracji własnej tożsamości, konfrontowania się z własnymi problemami. Autorka kreśli przed czytelnikami

historię pseudofeministycznie pojmowanej zemsty, gdzie rola kobiety sprowadza się tylko do znalezienia odpowiedniego mężczyzny, którego można wykorzystać jako potencjalną broń w walce o wpływy.

W swojej powieści Fitzgerald nie odeszła tak daleko od pierwotnej wersji mitu. Opowiadana przez nią historia zawiera te same wydarzenia, które zostały utrwalone w kulturze. Autorka zdecydowała się przede wszystkim na zmianę osoby narratora, oddając głos Kore (później Persefonie) i pozwalając tym samym bohaterce na przedstawienie swojej wersji wydarzeń. Córka bogini urodzaju odkrywa przed czytelniczkami i czytelnikami główny powód swojego zniknięcia i związane z nim kłamstwo, na którego rozpowszechnienie zdecydowała się wraz ze swoim partnerem, Hadesem, żeby móc zachować pokój pomiędzy Olimpem a jej nowym domem – krainą umarłych. Na przestrzeni akcji utworu pisarka eksploruje wątki właściwe dla prozy new adult: trudne i ograniczające relacje z rodzicami (za wszelką cenę chcącymi stłamsić indywidualność córki na rzecz realizacji własnej wizji jej życia), pierwsze kontakty z płcią przeciwną i budowanie związku opartego na partnerstwie. Pojawiająca się tutaj możliwość dokonania zemsty na patriarchalnym Olimpie zostaje zanegowana: Kore-Persefona rezygnuje z walki o władzę na rzecz zbudowania swojego życia od nowa, już u boku męża.

Obie autorki, podejmując próbę wykreowania Kory-Persefony jako silnej i niezależnej bohaterki, popadają w tendencje pop- i pseudofeministyczne. Pisarki, poprzez nadmierne akcentowanie (nie)zależności swoich bohaterek od mężczyzn, przy jednoczesnej dehumanizacji tych drugich i braku pozytywnej relacji z rodziną (w przypadku powieści Robert), umacniają fallocentryczny model kulturowy, w którym jedyna droga do samorealizacji kobiety wiedzie przez małżeństwo, seks i zemstę. Mimo to analizowane retellingi są dowodami na to, że mity greckie zachowują nieustanną zdolność do palingenezy, czyli „odradzania się” w (pop)kulturze i przyjmowania różnych funkcji – w tym przypadku prozy new adult.

Bibliografia

- Araszkievicz, A. (2001). Czarny ład czarnego kontynentu. Relacja matka-córka w ujęciu Luce Irigaray. W: M. Hornung, M. Jędrzejczak, T. Korsak (red.), *Ciało, płęć, literatura. Prace ofiarowane Profesorowi Germanowi Ritzowi w pięćdziesiątą rocznicę urodzin* (s. 671–705). Państwowe Wydawnictwo Wiedza Powszechna.
- Beckett, L. S. (2009). *Crossover fiction: Global and historical perspectives*. Routledge.
- Bell, E. R. (1991). *Women of classical mythology: A biographical dictionary*. ABC-CLIO.

- Borkowska, G. (1996). *Cudzoziemki. Studia o polskiej prozie kobiecej*. IBL PAN.
- Całek, A. (2017). Retelling w literaturze fantasy. Od renarracji do metafikcji. W: M. M. Leś, W. Łaskiewicz, P. Stasiewicz (red.), *Tekstowe światy fantastyki* (s. 45–66). Prymat, Mariusz Śliwowski.
- Cartwright, M. (2015, 16 kwietnia). Siren. *World History Encyclopedia*. Pobrane 10 kwietnia 2024 z: <https://www.worldhistory.org/Siren/>.
- Chappell, B. (2012, 10 września). Would you read novels aimed at ‘new adults’?. *The Guardian*. Pobrane 30 marca 2024 z: <https://www.theguardian.com/books/2012/sep/10/new-adult-fiction>.
- Chesler, P. (2002). *Woman’s inhumanity to woman*. Lawrence Hill Books.
- Cielemęcka, O. (2014). Czas feminizmu. W: P. Chudzicka-Dudzik, E. Durys (red.), *Konteksty feministyczne. Gender w życiu społecznym i kulturze* (s. 27–40). Wydział Studiów Międzynarodowych i Politologicznych UŁ.
- Clair, S. (2019). *A touch of darkness*. LYX.
- Connell, R. (2005). *Masculinities*. Polity.
- Cosmopoulos B. M. (2015). *Bronze age Eleusis and the origins of the Eleusinian mysteries*. Cambridge University Press.
- Daly, M. (1978). *Gyn/ecology: The metaethics of radical feminism*. The Women’s Press.
- de Carlo, A. (2020). Arachne, Atena i ich córki. Strategia pajęczycy we współczesnej polskiej literaturze kobiecej. W: A. Amenta, K. Jaworska (red.), *Boginie, bohaterki, syreny, pajęczycy. Polskie pisarki współczesne wobec mitów* (s. 65–82). IBL PAN.
- Duda, M. (2022). Męskość, mężczyźni i ich sojusznictwo z kobietami. *Świat Problemów*, 4, 17–19.
- Dudek, Z., Jaszewska, M. (2013). *Psychologia mitów greckich. Prawda symboli i archetypów*. Eneteia.
- Figiel, A. (2017). Symbolika włosów w polskiej kulturze ludowej. *Zeszyty Wiejskie*, 23, 125–137. <https://doi.org/10.18778/1506-6541.23.08>.
- Fitzgerald, B. (2023). *Girl, goddess, queen* (S. Kroszczyński, tłum.). Jaguar. (wyd. oryg. 2023).
- Gantz, T. (1996). *Early Greek myth: A guide to literary and artistic sources*. Johns Hopkins University Press.
- Głos, M. (2023). Kto uratuje Ariadnę? Palingeneza kreteńskiego mitu w popfeministycznych retellingach (na przykładzie *Pani Labiryntu* Magdy Knedler i *Ariadny* Jennifer Saint). *Zagadnienia Rodzajów Literackich*, 66(1), 247–259. <https://doi.org/10.26485/ZRL/2023/66.1/18>.
- Golden, M. (1990). *Children and childhood in classical Athens*. Johns Hopkins.
- Graves, R. (1992). *Mity greckie* (H. Krzeczkowski, tłum.). PIW. (wyd. oryg. 1955).
- Gromkowska-Melosik, A. (2010). Power Girl i kontrowersje wokół (pop)kulturowej emancypacji kobiet współczesnych. W: A. Gromkowska-Melosik, Z. Melosik (red.), *Kultura popularna. Konteksty teoretyczne i społeczno-kulturowe* (s. 205–230). Impuls.

- Hastings, H., Hastings, E. (2020). *Hades and Persephone: Curse of the golden arrow*. Heidi Hastings.
- Heilbrun, C. (1990). *Hamlet's mother and other women*. Columbia University Press.
- Herman, N. (1989). *Too long a child: The mother-daughter dyad*. Free Association Books.
- Hezjod. (1999). *Narodziny bogów (Theogonia)* (J. Łanowski, tłum.). Prószyński i S-ka. (wyd. oryg. ok. 730–700 p.n.e.).
- Irigaray, L. (1984). *Éthique de la différence sexuelle*. Éditions de Minuit.
- Irigaray, L. (2003). *Rynek kobiet* (A. Araszkiwicz, tłum.). *Przegląd Filozoficzno-Literacki*, 1(3), 15–30. (wyd. oryg. 1977).
- Irigaray, L. (2010). *Ta płćć (jedną) płćć niebędąca* (S. Królak, tłum.). Wydawnictwo UJ. (wyd. oryg. 1977).
- Jagernath J., Nupen M. D. (2022). Pseudo-feminism vs feminism – is pseudo-feminism shattering the work of feminists?. *Proceedings of The Global Conference on Women's Studies*, 1, 60–73. <https://doi.org/10.33422/womensconf.v1i1.22>.
- Jaworska, K. (2020). Penelopa i inne mityczne tkaczki i przędzarki w twórczości polskich poetek. W: A. Amenta, K. Jaworska (red.), *Boginie, bohaterki, syreny, pajęczycy*. *Polskie pisarki współczesne wobec mitów* (s. 45–64). IBL PAN.
- Kapusta, A. (2012). *Gry w kulturę. Gry w mit*. Wydawnictwo UJ.
- Kaufman, L. (2012, 21 grudnia). Beyond wizards and vampires, to sex. *The New York Times*. Pobrane 10 sierpnia 2024 z: https://www.nytimes.com/2012/12/22/books/young-adult-authors-add-steamianness-to-their-tales.html?_r=0.
- Kerényi, K. (2014). *Eleusis. Archetypowy obraz matki i córki* (I. Kania, tłum.). Homini. (wyd. oryg. 1962).
- Kinser, A. E. (2004). Negotiating spaces for/through third-wave feminism. *NWSA Journal*, 16(3), 124–153.
- Kopaliński, W. (1995). *Encyklopedia „drugiej płci”*. Rytm.
- Kostecka, W. (2022). Postfeminizm jako perspektywa rozważań nad kulturą popularną – propozycja metody badań literackiej fantastyki dla młodych dorosłych. *Filoteknos*, 12, 217–243. <https://doi.org/10.23817/filotek.12-14>.
- Lasoń-Kochańska, G. (2004). Córki Penelopy. Kobiety wobec baśni i mitu. *Słupskie Prace Filologiczne*, 3, 173–182.
- Lincoln, B. (1979). The rape of Persephone: A Greek scenario of women's initiation. *The Harvard Theological Review*, 72(3/4), 223–235.
- Ludwiczak, B. (2012). *Mitologia Greków i Rzymian*. Greg.
- Magoska-Suchar, M. (2024). *Hades. Król Podziemia*. M. Suchar.
- Miller, N. K. (2006). *Arachnologie. Kobieta, tekst i krytyka* (K. Kłosińska, K. Kłosiński, tłum.). W: A. Burzyńska, M. P. Markowski (red.), *Teorie literatury XX wieku. Antologia* (s. 487–513). Znak. (wyd. oryg. 1986).

- Mrozik, A. (2012). *Akuszerki transformacji. Kobiety, literatura i władza w Polsce 1989 roku*. IBL PAN.
- Negra, D., Tasker, Y. (2007). Introduction: Feminist politics and postfeminist culture. W: D. Negra, Y. Tasker (red.), *Interrogating postfeminism: Gender and the politics of popular culture* (s. 1–26). Duke University Press.
- Omonua, L. A., Akpor, E. D., Olley, W. O. (2023). Mass media coverage of women and gender inequality. *African Journal of Social Sciences and Humanities Research*, 6(4), 150–165. <https://doi.org/10.52589/AJSSHR-FDL6SNQ3>.
- Podogrocka, P. (2018). Ideologia na sprzedaż? Popfeminizm jako strategia wspierania konsumpcji. W: P. Szymczyk, M. Maciąg (red.), *Społeczno-ekonomiczne aspekty życia w XXI wieku* (s. 60–70). WN Tygiel.
- Rackham, D. (2023). *Apocrypha of era: A spicy Hades and Persephone romance*. B.w.
- Rajchel, D. (2023). *Mabon. Rytuały, przepisy i zaklęcia na równonoc jesienną* (E. Niedzielska, tłum.). Wydawnictwo KobiECE. (wyd. oryg. 2015).
- Rhodes, C. (2022). *Dead of spring: A Hades and Persephone retelling*. National Library of New Zealand.
- Richardson, N. J. (red.). (1979). *The Homeric hymn to Demeter*. Princeton University Press.
- Robert, K. (2022). *Neon Gods* (M. Mortka, tłum.). Uroboros. (wyd. oryg. 2021).
- Rose, M. (2020). *Hades and Persephone*. B.w.
- Rudzka, Z. (red.). (2022). *Ziarno granatu. Mitologia według kobiet*. Agora.
- Rune, A., Rose, J. (2023). *The mistress and the renowned: A Hades and Persephone retelling*. Rose and Star.
- Rzymowska, L. (2001). „Piersi fiołkami pachnące”. Kwiaty w mitach i języku dawnej Grecji. *Język a Kultura*, 16, 55–66.
- Shalit R. (1998, 6 kwietnia). Canny and Lacy: Ally, Dharma, Ronnie, and the betrayal of postfeminism. *The New Republic*, 27–32.
- Siwor, D. (2019). *Tropy mitu i rytuału. O polskiej prozie współczesnej – nie tylko najnowszej*. Wydawnictwo UJ.
- Szczuka, K. (2001). *Kopciuszek, Frankenstein i inne. Feminizm wobec mitu*. eFKa.
- Weigle, M. (1982). *Spiders and spinsters: Women and mythology*. University of New Mexico.
- Wetta, M. (2013, wrzesień). What is new adult fiction, anyway?. *Ebsco*. Pobrane 10 sierpnia 2014 z: <https://web.archive.org/web/20131103012241/https://www.ebsco-host.com/novelist/novelist-special/what-is-new-adult-fiction-anyway>.
- Wilde, A. (2021). *Hades and Persephone*. B.w.
- Yarwood, D. (1975). *European costume: 4000 years of fashion*. Crown Publishers.
- Zajko, V. (2006). Introduction. W: V. Zajko, M. Leonard (red.), *Laughing with Medusa: Classical myth and feminist thought* (s. 1–17). Oxford University Press.

Artykuły recenzyjne /
Review articles



Imaginary Geography of Children's Books: Adding One More Dimension

Jackson, K. M., & West, M. I. (Eds.). (2022). *Storybook worlds made real: Essays on the places inspired by children's narratives*. McFarland.

Abstract:

This review paper explores the 2022 collection *Storybook Worlds Made Real: Essays on the Places Inspired by Children's Narratives*, edited by Kathy Merlock Jackson and Mark I. West. The 18 chapters of the collection cover a range of theme parks and literary playgrounds related to children's literature, spanning Europe, America, and, to a lesser extent, Asia. The chapters combine historical and theoretical approaches with detailed descriptions of the parks and engaging first-person travel narratives. Inspired by diverse book characters – from German fairy-tale gnomes through Peter Rabbit and Alice to Pippi Longstocking, Moomins, and ubiquitous Harry Potter – numerous theme parks became a fertile ground for discussing many important topics, including children's imagination, reading encouragement, authenticity, simulation, commercialisation, Americanisation, Disneyfication, and Pottermania.

Key words:

children's literature, commercialisation, imaginary spaces, literary playgrounds, theme parks

* Olga Bukhina – MA, a translator, writer, children's books specialist, and independent scholar. Her research interests include contemporary American and Eastern European children's literature, the depiction of orphans, death, and city landscapes in children's books, and translation studies. Contact: bukhina.olga@gmail.com.

Wyobrażona geografia książek dla dzieci. Poszerzanie horyzontów

Jackson, K. M., West, M. I. (red.). (2022). *Storybook worlds made real: Essays on the places inspired by children's narratives*. McFarland.

Abstrakt:

Niniejszy artykuł recenzyjny poświęcony jest antologii *Storybook Worlds Made Real: Essays on the Places Inspired by Children's Narratives* [Ożywione książkowe światy. Eseje o przestrzeniach inspirowanych dziecięcymi narracjami] pod redakcją Kathy Merlock Jackson i Marka I. Westa (2022). 18 rozdziałów zawartych w zbiorze obejmuje różnorodne parki tematyczne i literackie place zabaw związane z literaturą dziecięcą, rozciągające się na Europę, Amerykę i, w mniejszym stopniu, Azję. Rozdziały łączą podejścia historyczne i teoretyczne ze szczegółowymi opisami parków oraz angażującymi pierwszoosobowymi relacjami z podróży. Zainspirowane różnorodnymi postaciami książkowymi – od niemieckich baśniowych krasnoludków, poprzez Piotrusia Królika, Alicję, Pippi Pończoszanek, Muminki, aż po wszechobecnego Harry'ego Pottera – liczne parki tematyczne stały się punktem wyjścia do dyskusji na wiele ważnych tematów, takich jak dziecięca wyobraźnia, zachęcanie do czytania, autentyczność, symulacja, komercjalizacja, amerykanizacja, disneifikacja i potteromania.

Słowa kluczowe:

literatura dziecięca, komercjalizacja, przestrzenie wyobrażone, literackie place zabaw, parki tematyczne

When I was about ten years old, I invented a country. The idea was not entirely original; I borrowed it from a book where two boys, dissatisfied with the injustices of the world in which they lived, created their own country called Shvambraniia.

Everything was right and just in Shvambraniia, unlike in the real world where:

All seven continents were ruled by adults. They took charge of history, they rode on horseback, hunted, commanded fleets of ships, smoked, crafted real objects, went to war, loved, saved lives, abducted others, and played chess... And children stood in corners. Adults probably just forgot about their childhood books and games – the things they could not get enough of while they were children. They must have forgotten! (Kassil', 1931/2015, p. 73).¹

¹ Translated by Ben Hooyman.

As these boys did, I meticulously drew maps of my country and its capital city, producing physical artefacts from my imagination. I did not become a writer like Lev Kassil', one of the boys who invented Shvambraniia; I did not elevate my childhood game into a popular children's book. Instead, I delved into numerous books that depict imaginary spaces, dreaming about visiting and exploring their physicality. The almost 300-hundred-page collection *Storybook Worlds Made Real: Essays on the Places Inspired by Children's Narratives*, edited by Kathy Merlock Jackson and Mark I. West (2022), does exactly that. Each of the book's nine parts consists of two essays connected by a common theme. This organisation successfully allows a reader to explore each theme explored from two different perspectives. Each pair of essays offers a strong discussion of the topic, making it interesting and engaging to read. I will not be able to discuss every essay at length, so I will focus on some texts in more detail than others, with the understanding that this often will be an arbitrary choice. The book is both a scholarly enterprise and a guidebook for those who want to travel to the magical lands of their favourite books. In these parks, children feel that they are not forgotten and are at the centre of the story. Adults, who are often there just for the sake of kids, may suddenly remember that they also were once children.

The topic is not entirely new in the research on both children's and adult literature. Places and spaces in children's literature have become the subject of several books and collections of articles, such as *Secret Gardens: A Study of the Golden Age of Children's Literature* by Humphrey Carpenter (1985) and *Children's Literature and Imaginative Geography* edited by Aïda Hudson (2019). While Carpenter's book centred on classic British children's literature, Hudson, at least partially, expands these explorations to include American and Canadian children's books. The border-crossing aspects of imaginative geography as well as real and metaphorical mapping have been explored in two edited volumes: *Space and Place in Children's Literature, 1789 to the Present* by Maria Sachiko Cecire, Hannah Field, Kavita Mudan Finn, and Malini Roy (2015) and *Maps and Mapping in Children's Literature* by Nina Goga and Bettina Kümmerling-Meibauer (2017). These collections broaden the geographical scope by including works of European authors. More recently, Nikolai Epple (2024), a Russian author currently residing in Germany for political reasons, has published a book *Volshebnyaya Strana i Ee Okrestnosti* [The Magical Land and Its Surroundings], devoted to imaginary spaces and their creators in British children's literature.

Imaginary spaces, transitional portals, and their connections to a child's psychological development were examined by Monica A. Grandy and Steven

Tuber (2009) in their insightful article, "Entry into Imaginary Space: Metaphors of Transition and Variations in the Affective Quality of Potential Space in Children's Literature." Their work focuses on explaining the psychological needs for these spaces that provide children with "a sense of agency within the play space," and the opportunity to "move in and out of the space, for the most part, at their own choosing" (p. 279). While the above-mentioned works emphasise the act of travelling or transitioning to imaginary spaces, the reviewed collection, *Storybook Worlds Made Real*, uniquely explores the physical manifestations of these spaces in the very real world of commercial activities connected to children's literature around the world.

How can the imaginary world be made real? How can one journey inside a favourite story? How did the idea of a theme park connected to a particular book or author come about? Though I have never visited any of the places mentioned in the collection, I was very happy to learn about them. I probably will never be able to visit most of these amazing parks, but the essays, together with contemporary visual resources, helped me to get acquainted with them. Inspired by the book, I hope to visit at least some of these places.

The history of theme parks starts with Copenhagen's famous park Tivoli. In his essay "Tivoli Gardens and Hans Christian Andersen: A Tale of Confluence," one of the editors of the collection, Mark I. West (2022b) gives a tour of the magical garden that inspired Andersen and where Andersen's fairy tales come to life. Another editor, Kathy Merlock Jackson (2022), in her essay "Fairy Tales, German Heritage, and a Vision of Roadside America: See Rock City," describes how European, and particularly German, fairy tales acquired physicality in America and allowed their readers, young and old, to enjoy seeing their beloved fairy-tale characters spring to life. In the American context, Disney's movies have always helped to embody and visualise fairy-tale characters, but Rock City Garden provides an even better opportunity to get closer to them. The brightly coloured statues that inhabited the park – Red Riding Hood with her "vivid red cape and bright yellow apron," along with the entire dioramas of dwarfs – were able "to illustrate popular fairy tales and nursery rhymes" (p. 19). Such materializations of fairy tales served some political purposes. Jackson claims that in the post-WWII environment, when everything German was not welcomed, these characters from the Grimm's stories helped to reduce the harm and to diminish "ill feelings" (p. 19). One of the conditions of the Rock City Garden's success was familiarity. The image of Cinderella in her "sparkling glass slippers" provided a necessary combination of familiarity and excitement (p. 20). By mixing reality and fantasy, and employing all possible details, such physical representations of favourite characters allowed visitors to

become part of the story. As Jackson put it, this “extended the fairy-tale experience for children from book reading to the physical world” (p. 20).

The entire Mother Goose Village, adorned with representations of nursery rhymes most famous and familiar to American readers, served as a compelling advocate and promoter of reading. The dioramas and sculptures were qualitatively different from book illustrations. While any illustration helps children to envision the characters and magical spaces described in the book, the Rock City depictions of fairy-tale personages literally added a new dimension to the perception of literature as part of the material world. The diverse company of almost 100 gnomes made the lore of the Old World real and palpable. The effect was quite different from that of theme parks with the full immersion into the experience of a particular book by a particular author. Alongside the heroes of specific fairy tales in Rock City, multiple generic gnomes and elves provided a general atmospheric impression. As Jackson (2022) noted, many fairy tales and nursery rhymes are quite scary and have “a common theme: the child or youth in jeopardy” (p. 22). The skilful visual representations of the scary and dramatic moments in the park helped children not to be afraid.

The wooden boy Pinocchio does not need an introduction, and this story also provides many scary moments for young readers. In “Visiting Pinocchio in Tuscany,” Lucy Rollin (2022) discusses the global reception of the Pinocchio story more than Pinocchio Park in Tuscany, Italy. Rollin convincingly analyses the book’s popularity and shares her personal impressions of the village of Collodi, where the writer lived as a child and from which he borrowed his pen name. Describing this ancient village rather than an actual theme park makes perfect sense, as the village contributes more to understanding the book’s atmosphere.

In the next essay, “For Anne Fans Only: Romanticism and Narrative Simulacra in Cavendish’s Avonlea,” Sue Matheson (2022) claims that “[i]n *Anne of Green Gables* art imitates life” (p. 35). Matheson continues: “Many children’s books are inspired by places, but few, in turn, have inspired places themselves” (p. 35). Lucy Maud Montgomery’s place of birth, Cavendish, was developed into a tourist attraction as early as the 1950s. Upon visiting, I observed that the entirety of Prince Edward Island transformed into Anne’s Land, not only the region around Cavendish/Avonlea where “life imitates fiction” (p. 36). Tourists do not need to reach such destinations as the Avonlea Theme Park and Cavendish Figurines store to buy an Anne Shirley red-headed doll of any size and price range. Matheson emphasises the hyperreality of Anne’s Land, enabling fans to perceive it as a tangible place and space, bringing to life what once existed solely in the author’s imagination. What never was real is now real.

Soon after the publication of the novel, “people began visiting Cavendish in search of Green Gables and other people and places in Montgomery’s fictional Avonlea” (Matheson, 2022, p. 35). Drawing upon Jean Baudrillard’s idea of simulacra, the author of the essay describes various buildings connected to Lucy Maud Montgomery’s whereabouts, including her grandfather’s and aunt’s. The Green Gables House is at the centre of this simulation game. The enthusiasm of Anne’s fans helps to break down the “[d]istinction between the real and simulacra” (p. 42). The plastic cow in the barn works perfectly well in the new environments of fictional Avonlea, surrounded by its tourist industry, golf courses, amusement parks, and countless shops. Commercialisation falsifies both fictional and real places. Cavendish/Avonlea suffers from commercialisation the same way as, for example, the Auschwitz Memorial suffers from the MacDonal’d’s advertising on the road to the town of Oświęcim. Both children’s literature and tragic history, as different as they are, are overshadowed by a shopping mall.

Matheson describes and analyses the reactions of many visitors to Cavendish, noting their disappointment with first-, second-, and even third-order simulacra. Nevertheless, according to many respondents she quotes, it remains a happy moment of connection to the beloved character from their favourite book. Matheson also highlights the Japanese connections, noting that among Japanese tourists, only visits to New York, Paris, and London rank higher than trips to Prince Edward Island. She suggests that one of the reasons for this is that the translated book resonated with the stories of post-war orphans and became part of the school curriculum in Japan.

Different essays in the collection employ various theoretical approaches and stress different aspects of theme parks: from the creation of a place celebrating children’s literature through German fairy tales to the explicit commodification of a children’s book in the case of the Winnie-the-Pooh story. According to “Winnie-the-Pooh: Resisting Commodification of a Beloved Childhood Narrative” by Terri Toles Patkin (2022), one of the strongest cases of commodification is Disneyfication, and Disney’s approach to Winnie-the-Pooh is not unique. I would add that among other examples of stories that underwent significant transformations by Disney, one might mention Felix Salten’s *Bambi* (1923). This book nearly lost all its tragic features in its 1942 movie rendition. According to Patkin, the Winnie-the-Pooh story “became simplified, unidimensional, and attuned with other Disney productions” (p. 58). However, the most frightening tale of a lonely fawn had been turned into a fully sentimental narrative meant to reassure a child that everything will be okay. In the case of Winnie-the-Pooh, as Patkin argues, by sanitising the original version,

and what is more essential, Americanizing it, Disney's production brought "sentimental modernism' in which the real and unreal are blended together using Victorian tropes such as disarming cuteness and sentimentalism" (p. 59). How much adaptation and appropriation, by means of the "double process of interpreting and then creating something new" (Hutcheon, 2012, p. 20), results in altering the original work? This important question helps us understand the challenges of transferring a book into a different medium, be it an animated movie or a theme park.² Catering to the needs of popular culture, which aims not to frighten or overwhelm children, is not necessarily a negative quality. However, this is not a topic of Patkin's essay.

What is imitating what – life imitates art, or art imitates life – is a crucial aspect in Patkin's discussion on several alterations of the wooden bridge where Pooh and his friends played the game of Poohsticks. Regrettably, the essay focuses extensively on the reconstruction of the bridge, revisiting the bridge story repeatedly. The physical incarnations of beloved children's books – be it imaginary Avonlea or real woods in Hartfield – attract hordes of tourists, bringing both financial profit and the inconveniences of traffic jams to the locals. But Hartfield differs from Prince Edward Island – it is an "entire low-key experience" (Patkin, 2022, p. 63). In Hartfield, the "Pooh Country Code" includes, among many other directives: "Park considerately"; "Keep to footpaths across farmland"; "Make no unnecessary noise"; and, of course, "Eat more honey" (p. 61). Some 'false' places also celebrate Winnie-the-Pooh – to name just a few, Patkin quotes Philip Long and Mike Robinson (2009) who, in addition to the Disney properties, mention two more places: White River, Ontario, and a shopping complex in Dubai (p. 109). The 'real' one, in a quiet English village and the adjacent Ashdown Forest, is almost overlooked by the commodifying spree (Patkin, 2022, p. 64).

Much like in the case of Winnie-the-Pooh, numerous elements of actual environments found their way into the books of Beatrix Potter. According to "Beatrix Potter World, Hill Top Farm, and a Legacy of Conservation" by Sarah Minslow (2022), Potter's "attention to details informs every illustration, many [of] which visitors can still recreate in her house at Hill Top and in the surrounding town" (p. 73). Standing at the staircase landing of the Hill Top's house, visitors may find themselves, for example, on page 15 of *The Tale of Samuel*

² The discussion of adaptation is represented in one of the collection's essays, "Worldly Wonderlands: Alice-Inspired Places Across the Globe" by Francesca Arnava (2022). For a general discussion of adaptation and appropriation, see the works of Linda Hutcheon (2012) and Julia Sanders (2015).

Whiskers (1908). The garden path leading up to the front door is recognisable from the illustrations to *The Tale of Tom Kitten* (1907).³ Potter's ability to see little critters as real animals of the forest, garden, or even the house, while simultaneously endowing them with human characteristics and emotions, allows readers/visitors to enjoy these connections between the images from the books and their prototypes. Minslow believes that "Potter does not over-sentimentalize the natural landscape and its inhabitants" (p. 73). The soothing chamomile tea that follows Peter Rabbit's perilous adventures coexists with the pie into which Mr. McGregor put Peter's father. It is a risky world where everyone can be eaten by someone else – a world very different, according to Minslow, from that of Winnie-the-Pooh, written two decades later. In that world, the innocence of a child is mostly preserved.

The materialisation of children's literature often starts with the toy that corresponds to a character from the book. In 1903, Beatrix Potter designed the first Peter Rabbit doll and registered a patent for it, making Peter Rabbit the very first licensed literary character in the world (Minslow, 2022, p. 77). The author of the essay reminds us that Potter also "worked to create tea sets, bedroom slippers, painting books, and board games based on her characters" (p. 77). Potter used this income to buy and conserve more land in the Lake District. Due to Potter's efforts, the area remained intact and pristine, making it a valuable tourist attraction. Authenticity – the atmosphere of the place that evokes feelings akin to those in the books and reflects the ideal of "old England" – attracts people who are drawn to the "rural fantasies in contrast to urban landscapes" (p. 78). That is exactly what, according to Minslow, Beatrix Potter wanted and "carefully orchestrated" (p. 78).

Minslow particularly underscores the significance of gardens – in Beatrix Potter's books and in British children's literature as a whole. In the Hill Top Farm garden, visitors can effortlessly immerse themselves in the spirit of Beatrix Potter's books. However, on the other side of the lake, the modern world and the spirit of commerce have encroached upon the tranquillity of Hill Top Farm. Numerous lodgings, restaurants, bars, shopping options, and ice-cream parlours have sprung up The World of Beatrix Potter Attraction. Minslow states that the museum maintains a modest and straightforward ambiance, despite her own description of it, which mentions 3D figurines of diverse characters from the books, along with numerous interactive digital devices. The title character of my favourite and the only Potter's book I knew in my childhood,

³ The author of the essay mistakenly refers to this book as *The Tale of Tom Whispers*.

The Tale of Mrs. Tiggy-Winkle (1905), is, of course, present in the museum and faithfully “irons Lucie’s lost pocket handkerchiefs” (p. 80).

In the next essay, Potter’s tranquillity gives way to storms, or rather, to the illusion of tornados that need to be created to ensure the reality of a book experience. In her essay “Somewhere on Top of a Mountain: A Real Journey to Oz,” Dina Schiff Massachi (2022) discusses The Land of Oz theme park. Several Dorothies on staff, Tin Men, and other characters allow visitors to follow the girl’s journey. This Oz-themed park in North Carolina went through a challenging history that triumphally started in 1970, underwent a deep decline, only to be resurrected in the late 1990s. Original Dorothies now play Glinda or Aunt Em. The stories of two girls, Dorothy and Alice, are juxtaposed in the section entitled “Paths for Girls’ Journeys,” moving from Oz to experiences in Wonderlands. To visit Oz, you may go to North Carolina. Where do you go to visit Wonderland? All the way to Japan or to New York, for example. In her essay “Worldly Wonderlands: Alice-Inspired Places Across the Globe,” Francesca Arnavas (2022) analyses Alice’s representations and adaptations in many parts of the world. For Arnavas, it is essential to examine “how a literary dimension can be turned into a physical environment” (p. 105). Describing a sculptural group of Alice, with other characters from the book, in New York’s Central Park, Arnavas stresses its nonlinear representation, and its “additional impromptu quality” (p. 107). The statues “are not meant to be just looked at”; they “actually invite children to play among and on them, making it a lovely, ever-changing attraction: children have *modified* it through the years, smoothing parts of the sculptures with their hands and feet [emphasis in original]” (p. 107). Arnavas also makes a very important observation that Wonderland, or some other literary space, may be recreated by creating a map – whether a paper map or a digital one. She describes the use of maps in the town of Llanudno in North Wales where Alice Liddell spent her seaside summer vacations.

Many authors emphasise the importance of food experience connected to various children’s books; Arnavas stresses that nothing can be more important than dining with Alice: “Eating and drinking cannot be left out from any experience aiming at evoking Alice’s Wonderland” (p. 111). In my chapter “How Does It Taste: Eating and Drinking with Alice at the International Table,” I argue that the relationship with food set by Lewis Carroll’s writings has influenced many cultures. For example, “the appropriation of Carroll’s ways of ‘playing with food’ manifests itself in two very different cultures, American and Russian,” and in their prose and poetry for children (Bukhina, 2022, p. 35).

Arnavas’s essay discusses a fascinating topic: how to recreate the atmosphere of a book written in a particular time and place in locations very distant

from the original setting. In Japan, particularly in Tokyo, Alice is an incredibly influential figure, and the Japanese reaction to Alice is truly three-dimensional with their Alice-inspired restaurants, tea-rooms, and 'Victorian' tea shops. Arnavas (2022) also explores the "grotesque and creepy aspects" of Carroll's books, claiming that, when examined in the Japanese context, they transform Alice into a symbol of counterculture, symbolising "rebellion towards rigid impositions" and invoking "performative subversion and sexual liberation" (p. 112). Removed from Victorian British culture and even contemporary English language spaces, Alice easily becomes a subversive figure. Thus, "Japanese Wonderland re-actualizes and re-interprets Carroll's subversive potential" (p. 113). As I noted in my earlier article, the settings of children's books bring forth these subversive powers and dark matters: "All these fantastic and dangerous settings are intimately connected not only to the creative Child of the writer but also to the dark depths of id where all wishes, without any limitations, come true" (Bukhina, 2019b, p. 173; see also Bukhina, 2019c).

The difference between a theme park or a place where a famous writer lived and an amusement park with literary components is clearly evident throughout the book. As the narrative progresses, it focuses on various European and American theme parks, such as Astrid Lindgren's World in Vimmerby, Sweden; Efteling in Kaatsheuvel, the Netherlands; Children's Fairyland in Oakland, CA; and Seuss Landing in Orlando, FL. Two essays in the section entitled "Dramatic Playgrounds" foreground the importance of children's play. In his essay "Playing in Astrid Lindgren's World: Developing Empathy Through Dramatic Play," Mark I. West (2022a) shares his own experience of visiting a literary playground in the town of Vimmerby, the birthplace of Astrid Lindgren. Preparing thoroughly for the experience, he even reread three Pippi Longstocking books on the plane to Sweden. West highlights the theatrical performances in Astrid Lindgren's World, which are an intrinsic part of its playful atmosphere: "[W]hen the actors are not performing on the stages, they often stroll about the park in character, and they interact with the visitors in an improvised fashion" (p. 122).

West's impressionistic account of Vimmerby celebrates the idea of children's play echoing the studies of pioneers of childhood psychology such as Jean Piaget and Lev Vygotsky. Traditionally, Piaget (1923/2001) delineated four stages of cognitive development based on how children play and what games they are capable of mastering. Vygotsky (1933/2004) focused on the importance of children's play as the primary activity of a small child and highlighted the influence of culture on child cognitive development. Carissa Baker's (2022) essay "Magic Keys and Musical Mushrooms: Storylands and Early Dramatic

Play” continues the discussion of children’s play, describing children’s parks “based on the fairytale themes” (p. 127). These parks include multiple playgrounds connected to stories, as well as puppet shows and other theatrical performances; these spaces “can be powerful for children’s imaginations” (p. 128). Baker’s essay is richly illustrated with photographs, helping readers visualise both Efteling and Oakland’s Children’s Fairyland.

In the essay “Oh, the Places You’ll Know! Universal’s Seuss Landing and Surrealism Made Real,” Carl F. Miller (2022) discusses in detail the “Disneyfication of Dr. Seuss” (Philip Nel’s term, 2003). Miller does not shy away from the debates surrounding the controversy over the contemporary reading of some of the books by Dr. Seuss. He describes the situation as complicated for the park without offering any simplistic answers to the problem of re-examining these books. Instead, he raises the question of how this controversy will affect the existing rides and the store whose names are associated with the books in question. He also considers the possibility that “Seuss Landing as a whole could be eliminated and replaced with a less politically charged franchise” (p. 156).

Next, the book delves into the discussion of adult involvement in activities suggested by different theme parks. In her essay “The Hidden Child: Considering the Adult Visitor at Moominworld and the Roald Dahl Museum,” Anna Cohn Orchard (2022) states that, unfortunately, the park almost does not involve adults in potential activities, despite the growing number of adults who are now an essential part of the community of avid readers of children’s books. The phenomenon of adults revisiting places they visited as kids, now with their own children, gives opportunities for adult involvement that may tap into “the inner child” hidden within, using the terminology of Perry Nodelman (2008). Orchard suggests that museums or parks targeting adult visitors should not solely rely on accessing nostalgia and “the memory of childhood past,” but also on “accessing their inner child” (p. 164). This approach could be a productive way to transition adults from merely accommodating caregivers to active enjoyment of the experience. Orchard cites C. S. Lewis (1966/2002), who asserted that “a children’s story which is enjoyed only by children is a bad children’s story” (p. 24). It would be beneficial to compare the perceptions of various parks, especially those connected to crossover books like the Harry Potter series, not only from the perspective of child visitors but also from that of adults.

Suzanne Rahn’s essay (2022) “Peter Pan, Snow White, and Toad: Disneyland’s First Dark Rides” is another personal account, this time detailing a family visit when the author was as an 11-year-old child. Two-hour-long lines “under the broiling sun” in 1955, during Disneyland’s first days when nothing was working smoothly, created an experience that produced “still vivid

recollections” (p. 172). Rahn explores the connections between Disney’s movies and the eerie yet fascinating “dark rides” in the park (p. 172). As years passed, Snow White, Mr. Toad, and Peter Pan made room for the Boy with a Scar. This move is inspected in detail in the next essay, “– yer a wizard’: Immersion and Agency in the Wizarding World of Harry Potter,” by Susan Larkin and Travis B. Malone (2022), who offer a fully engrossing experience in the parallel universes of the famous story. These universes include the one presented in the seven books, another in the eight movies, and a third in several theme parks located in Florida, California, Japan, and many other places, some of which are discussed in the essay. According to its authors, “the theme park guest’s own anticipation plays into their willingness to immerse themselves in the experience [...]. With each step, the magical world of the books and the films come to life” (p. 188).

However, some researchers argue that theme parks are, at the very least, debatable in their ability to reflect the true essence of the books and the child’s experience with them. The essay’s authors discuss whether, in the Wizarding World of Harry Potter theme parks, “the simulation becomes more real than reality,” stripping a child of the power of imagination (p. 189). This perspective sees these parks as a mere evil spawn of consumerism. In response, Larkin and Malone argue: “The theme park provides the immersive space that can be read and interacted with in many ways” (p. 189). Agency may begin with choosing a wand at Ollivander’s shop and continue with enjoying Butterbeer – a drink invented by J. K. Rowling and “brought to life in the park” – or purchasing Chocolate Frogs (p. 194). There is a comforting claim that, in the park, guests to the Wizarding World are wizards: “They do not attempt to become Harry, Hermione, or Dobby. Instead, they attempt to play in the world” (pp. 195–196). Thus, the Wizarding World creates a strong immersive experience. Describing this experience as cosplay, if only partially, the authors stress its freedom from rules or judgement, as well as its non-compulsory quality. As much as the Harry Potter theme parks are profit-driven, the same is true for publishing the original volumes and, especially, for the production of the movies. Therefore, in my opinion, the heavy criticism directed by many researchers towards the theme parks should be “distributed” across the numerous reiterations of “Potteriana.”

The popularity of Harry Potter has brought him to many distant locations. While a full-scale theme park has not yet emerged in Karagandy, Kazakhstan, the Hogwarts Express transports local tourists from platform 9¾, complete with its iconic luggage cart and owl cage on top, along the route of an old children’s railroad in Central Karagandy Park. The station is adorned with the flags of the four Houses of Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry (Dergunova,

2022). Harry Potter stands out as perhaps the most powerful contemporary inspiration for both theme parks and their researchers. Nevertheless, only one essay in the entire collection dwells on the wizardly world, and the authors of this essay refrained from overwhelming the reader with an all-encompassing list of works cited.

The designated place of children's imagination can even be found in the store: for example, the Harry Potter store in New York has areas for play and fun, such as the Ministry Phone Box and Butterbeer Bar. The next two essays introduce a new topic, exploring not theme parks, but theme stores, and discussing how a chain store functions as an interactive and educational playground. In "Unique, Yet United: Empowering Individuality and Sisterhood at American Girl Place and *American Girl Live*," Haley Flanders Anderson (2022) takes a look at another cultural icon, American Girl dolls, although this one is primarily limited to the US. Since these dolls are quite expensive, their creators and sellers feel the need to provide something extra for the money parents pay. The commercialised sisterhood of the dolls, nevertheless, supplies enough historical context and reminds the buyer that each "doll has a valuable story and the era to be remembered forever" (p. 208). To stress the individuality of each customer, the company launched the TrulyMe collection, allowing each buyer to "name the doll and create his or her story and style" that "teaches girls to be empowered by individuality and autonomy, proudly selecting what defines them and their unique dolls" (p. 211).

To enjoy the luxury of autonomy and individuality, a child typically needs to come from at least a middle-class family that can afford these dolls, along with their extensive array of belongings – clothing and accessories including orthodontic headgear, glasses, wheelchairs, or service dogs – which overflow the store shelves. For Anderson (2022), "[w]hat the doll wears, likes, and looks like reflects its owner" (pp. 211–212). Anderson's constant assurance that American Girl Place and the show *American Girl Live* (2018–2019) are all about sisterhood and helping others raises serious doubts. On the contrary, the idea of a doll that is a copy of oneself becomes quite appealing if – and when – individuality is replaced by individualism. Far from convincing is the notion that empowerment should be represented by creating your own double rather than choosing a doll that is different from yourself, more akin to choosing a real friend. Anderson does not address this issue, assuming that a child-buyer is always seeking the "likeness" of the doll. Even the heavily emphasised idea of "sisterhood" as one of the most important features and goals of the entire project does not necessarily require such a strong focus on "likeness." In the theatrical version, *American Girl Live*, each girl-performer "bears a noticeable resemblance to her

doll based on skin and hair color. Moreover, it quickly became clear that each camper and her doll have matching interests” (pp. 214–215). The author’s statement that “the focus is more on meaningful interactions in the store and less about what is purchased” does not seem convincing, nor does the essay’s conclusion about “prioritizing experience over merchandise, the girl over the doll” (pp. 215, 220).

The next essay, “Revisionist History: How American Girl Place Revolutionized and Abandoned Immersive Storytelling in Shopping” by Emily Sullivan (2022), presents a more realistic view of American Girl Place. Sullivan acknowledges these stores employ a successful marketing technique. A café, a hair-dressing salon for dolls, and regularly scheduled live theatrical performances help offset the high price of the products by adding some “educational and emotional value” (p. 225). Switching gears from historical dolls to contemporary ones in the Girl of the Year product line, as well as altering the accessories of the historical characters, the stores further prioritise sales versus experiences. In Sullivan’s essay, the idealisation of the American Girl enterprise is mostly absent. The glorifying portrait of the company in Anderson’s essay is interestingly juxtaposed with Sullivan’s reports of lost profits and financial turmoil of the company in recent years. Reading the two essays together creates the odd feeling that they describe different realities of American Girl Place, including even variations in the spelling of some product names. Sullivan’s conclusion seems quite realistic: “American Girl has always been a financial venture, a company looking to sell customers as much product as possible, just like any other company” (p. 232).

Mixing education and entertainment became a source of profit not only for American Girl Place but also for multiple Walt Disney company enterprises, one of which is the focus of the next essay, “Places That Inspire: Figment, Shamu, and the Thin Line Between Education and Advertising” by Andrew J. Friedenthal (2022). Figment, a newly invented character created specifically for the theme park, enters the realm of commercial educational videos and finds a proper home there. In his essay, Friedenthal states: “Clearly, Figment did not exist outside of the world of commerce for which he was created” (p. 242). Friedenthal convincingly demonstrates the inextricable connection between the “cynical side” of using the imaginative characters and the attempt to create an attraction meant to inspire, educate, and delight, resulting in a complicated “mix of advertising and idealism” (p. 243). That is almost a universal characteristic of all theme parks described in the collection.

The last essay, Amy Lantinga’s “Martin’s Park: A Disaster Narrative in a Children’s Space” (2022), radically shifts from the ‘literature into the real

world' paradigm into the 'real world into literature' one. After all the stories of theme parks with their uplifting connections to beloved children's books, the collection ends on a much sadder and darker note, remembering the 2013 Boston marathon bombing and the creation of Martin's Park in Boston – a memorial to the youngest victim of the bombing. In its sombre mood, Lantinga's essay claims that “[d]isaster and tragedy *are* hard to discuss with children [emphasis in original].” Difficult, “but not impossible” (p. 262). The essay advocates talking to children about such tragedies as the Boston marathon bombing using the narratives of parks like Martin's Park. Just as adults discuss the messages of favourite books with children, caregivers can also help kids understand the world around them through the story of the boy who was killed by the bomb blast. Many children's books help children cope with the fear of death and with the experience of death in real life. Lantinga suggests using books written by child psychologists that deal with grieving. I would add that it could also be beneficial to use various children's books where death and dying are central to the story. Particularly helpful books include the classic Astrid Lindgren's *Bröderna Lejonhjärta* [*The Brothers Lionheart*] (1973), along with works by many European authors – Ulf Stark and Ulf Nilsson (Sweden), Wolf Erlbruch (Germany), and Eric-Emmanuel Schmitt (Belgium), among others – as well as numerous American publications.⁴

The book concludes with “A Bibliography of Childhood Narratives and the Places They Inspire,” an extensive compilation of books, book chapters, and journal articles by Camille McCutcheon (2022). Overall, this collection presents a captivating blend of scholarly articles and personal narratives recounting visits to different theme parks. Many essays in the collection skilfully intertwine analytical perspectives with the authors' memories and emotions, offering a multifaceted exploration of the theme park experience. Much like Bodleian and Benjaminian flâneurs leisurely exploring the town, children, accompanied by adults, meander through the theme parks and literary playgrounds without specific goals or well-defined plans, simply relishing the experience as casual wanderers and curious wonderers (Bukhina, 2019a; Tribunella, 2010). This collection offers a diverse array of descriptions of various spaces where children may cultivate their flâneur-like qualities.

Throughout the collection, readers gain valuable insights into theme parks, museums, and other spaces associated with children's literature worldwide.

⁴ For the significance of Astrid Lindgren's book, see, for example, Alan Richards's 2007 article. The bibliography of death-related books for children and adolescents is provided in Charles C. Corr's 2002 article.

The rich material underscores the significance of physical, three-dimensional representations of children's literature, providing an opportunity to perceive and experience it in a manner different from reading book pages. The relationships between a book's narrative and a three-dimensional theme park built around its characters, places, and stories evoke the concept of a multiverse mothering multiple universes, including our own. Each physical incarnation of literature is a universe born from the book's multiverse, since "we are part of larger cosmos, home to many universes – multiverse, of which our universe is simply one humble number" (Mersini-Houghton, 2022, p. xvii). The core of the story remains the same, yet its multiple reiterations and representations are distinct and well-defined. The printed book is not the end of the story. A children's book is a multiverse capable of giving birth to a diversity of universes, galaxies, stars, and planets.

References

- Arnavas, F. (2022). Worldly wonderlands: Alice-inspired places across the globe. In K. M. Jackson & M. I. West (Eds.), *Storybook worlds made real: Essays on the places inspired by children's narratives* (pp. 101–118). McFarland.
- Baker, C. (2022). Magic keys and musical mushrooms: Storylands and early dramatic play. In K. M. Jackson & M. I. West (Eds.), *Storybook worlds made real: Essays on the places inspired by children's narratives* (pp. 125–148). McFarland.
- Bukhina, O. (2019a). A Child as a flâneur and a voyeur: The imaginative space of streets and museums. *Filoteknos*, 9, 221–237. <https://doi.org/10.23817/filotek.9-16>.
- Bukhina, O. (2019b). Why are they so afraid of children's books? The subversive power of imagination (part 1). *Dzieciństwo. Literatura i Kultura*, 1(2), 170–187. <https://doi.org/10.32798/dlk.163>.
- Bukhina, O. (2019c). Why are they so afraid of children's books? The subversive power of imagination (part 2). *Dzieciństwo. Literatura i Kultura*, 1(2), 188–208. <https://doi.org/10.32798/dlk.164>.
- Bukhina, O. (2022). How does it taste: Eating and drinking with Alice at the international table. In A. Sanna (Ed.), *Alice in Wonderland in film and popular culture* (pp. 35–51). Palgrave Macmillan.
- Carpenter, H. (2009). *Secret gardens: A study of the Golden Age of children's literature*. Faber and Faber.
- Cecire, M. S., Field, H., Finn, K. M., & Roy, M. (Eds.). (2015). *Space and place in children's literature, 1789 to the present*. Routledge.
- Corr, C. A. (2002). An annotated bibliography of death-related books for children and adolescents. *Literature and Medicine*, 21(1), 147–174. <https://doi.org/10.1353/lm.2002.0006>.

- Dergunova, I. (2022, May 31). *V Karagande Hogwarts-express budet ezdit' vse leto*. Karaganda.kz. Retrieved April 12, 2024, from https://ekaraganda.kz/?mod=news_read&id=117598.
- Epple, N. (2024). *Volshhebnaya strana i ee okrestnosti*. Illuminator.
- Flanders Anderson, H. (2022). Unique, yet united: Empowering individuality and sisterhood at American Girl Place and American Girl Live. In K. M. Jackson & M. I. West (Eds.), *Storybook worlds made real: Essays on the places inspired by children's narratives* (pp. 203–221). McFarland.
- Friedenthal, A. J. (2022). Places that inspire: Figment, Shamu, and the thin line between education and advertising. In K. M. Jackson & M. I. West (Eds.), *Storybook worlds made real: Essays on the places inspired by children's narratives* (pp. 237–250). McFarland.
- Goga, N., & Kümmerling-Meibauer, B. (Eds.). (2017). *Maps and mapping in children's literature*. John Benjamins.
- Grandy, M. A., & Tuber, S. (2009). Entry into imaginary space: Metaphors of transition and variations in the affective quality of potential space in children's literature. *Psychoanalytic Psychology*, 26(3), 274–289.
- Hudson, A. (Ed.). (2019). *Children's literature and imaginative geography*. Wilfrid Laurier University Press.
- Hutcheon, L. (2012). *A theory of adaptation*. Routledge.
- Jackson, K. M. (2022). Fairy tales, German heritage, and a vision of roadside America: See Rock City. In K. M. Jackson & M. I. West (Eds.), *Storybook worlds made real: Essays on the places inspired by children's narratives* (pp. 11–28). McFarland.
- Jackson, K. M., & West M. I. (Eds.). (2022). *Storybook worlds made real: Essays on the places inspired by children's narratives*. McFarland.
- Kassil', L. (2015). *Konduit. Shvambraniia*. Izdatel'skii proekt "A i B," Avgust. (Original work published 1931).
- Lantinga, A. (2022). Martin's Park: A disaster narrative in a children's space. In K. M. Jackson & M. I. West (Eds.), *Storybook worlds made real: Essays on the places inspired by children's narratives* (pp. 251–270). McFarland.
- Larkin, S., & Malone, T. B. (2022). "– yer a wizard": Immersion and agency in the Wizarding World of Harry Potter. In K. M. Jackson & M. I. West (Eds.), *Storybook worlds made real: Essays on the places inspired by children's narratives* (pp. 186–202). McFarland.
- Lewis, C. S. (2002). *Of other worlds: Essays and stories*. Harcourt. (Original work published 1966).
- Long, P., & Robinson, M. (2009). Tourism, popular culture and the media. In T. Jamal & M. Robinson (Eds.), *The Sage handbook of tourism studies* (pp. 98–114). Sage.

- Massachi, D. S. (2022). Somewhere on top of a mountain: A real journey to Oz. In K. M. Jackson & M. I. West (Eds.), *Storybook worlds made real: Essays on the places inspired by children's narratives* (pp. 87–100). McFarland.
- Matheson, S. (2022). For Anne fans only: Romanticism and narrative simulacra in Cavendish's Avonlea. In K. M. Jackson & M. I. West (Eds.), *Storybook worlds made real: Essays on the places inspired by children's narratives* (pp. 34–52). McFarland.
- McCutcheon, C. (2022). A bibliography of childhood narratives and the places they inspire. In K. M. Jackson & M. I. West (Eds.), *Storybook worlds made real: Essays on the places inspired by children's narratives* (pp. 271–274). McFarland.
- Mersini-Houghton, L. (2022). *Before the Big Bang: The origin of our universe from the multiverse*. Mariner.
- Miller, C. F. (2022). Oh, the places you'll know! Universal's Seuss Landing and surrealism made real. In K. M. Jackson & M. I. West (Eds.), *Storybook worlds made real: Essays on the places inspired by children's narratives* (pp. 149–156). McFarland.
- Minslow, S. (2022). Beatrix Potter World, Hill Top Farm, and a legacy of conservation. In K. M. Jackson & M. I. West (Eds.), *Storybook worlds made real: Essays on the places inspired by children's narratives* (pp. 71–86). McFarland.
- Nel, P. (2003). The Disneyfication of Dr Seuss: Faithful to profit, one hundred percent? *Cultural Studies*, 17(5), 579–614. <https://doi.org/10.1080/0950238032000126847>.
- Nodelman, P. (2008). *The hidden adult: Defining children's literature*. Johns Hopkins University Press.
- Orchard, A. C. (2022). The hidden child: Considering the adult visitor at Moomin-world and the Roald Dahl Museum. In K. M. Jackson & M. I. West (Eds.), *Storybook worlds made real: Essays on the places inspired by children's narratives* (pp. 157–170). McFarland.
- Patkin, T. T. (2022). Winnie-the-Pooh: Resisting commodification of a beloved childhood narrative. In K. M. Jackson & M. I. West (Eds.), *Storybook worlds made real: Essays on the places inspired by children's narratives* (pp. 53–70). McFarland.
- Piaget, J. (2001). *Language and thought of the child*. Routledge. (Original work published in 1923).
- Rahn, S. (2022). Peter Pan, Snow White, and Toad: Disneyland's first dark rides. In K. M. Jackson & M. I. West (Eds.), *Storybook worlds made real: Essays on the places inspired by children's narratives* (pp. 171–185). McFarland.
- Richards, A. (2007). Stepping into the dark: mourning in Astrid Lindgren's *The brothers Lionheart*. *Barnboken*, 30(1–2), 66–74. <https://doi.org/10.14811/clr.v30i1-2.49>.
- Rollin, L. (2022). Visiting Pinocchio in Tuscany. In K. M. Jackson & M. I. West (Eds.), *Storybook worlds made real: Essays on the places inspired by children's narratives* (pp. 29–33). McFarland.
- Sanders, J. (2015). *Adaptation and appropriation* (2nd ed.). Routledge.

- Sullivan, E. (2022). Revisionist history: How American Girl Place revolutionized and abandoned immersive storytelling in shopping. In K. M. Jackson & M. I. West (Eds.), *Storybook worlds made real: Essays on the places inspired by children's narratives* (pp. 222–236). McFarland.
- Tribunella, E. L. (2010). Children's literature and the child flâneur. *Children's Literature*, 38, 64–91. <https://doi.org/10.1353/chl.0.0849>.
- Vygotsky, L. S. (2004). Igra i ee rol' v razvitii rebenka. In *Psikhologiya razvitiia rebenka* (pp. 200–223). Smysl. (Originally a 1933 lecture).
- West, M. I. (2022a). Playing in Astrid Lindgren's world: Developing empathy through dramatic play. In K. M. Jackson & M. I. West (Eds.), *Storybook worlds made real: Essays on the places inspired by children's narratives* (pp. 119–124). McFarland.
- West, M. I. (2022b). Tivoli Gardens and Hans Christian Andersen: A tale of confluence. In K. M. Jackson & M. I. West (Eds.), *Storybook worlds made real: Essays on the places inspired by children's narratives* (pp. 5–10). McFarland.

