

Grzegorz Gmiterek, dr

Uniwersytet Warszawski

Instytut Informacji Naukowej i Studiów Bibliologicznych

ggmiterek@gmail.com

eBook 2.0. Książka w rzeczywistości sieci drugiej generacji i mobilnych technologii

eBook 2.0. Book in the reality of Web 2.0 and mobile technologies

Grzegorz Gmiterek – adiunkt w Instytucie Informacji Naukowej i Studiów Bibliologicznych Uniwersytetu Warszawskiego. Jego zainteresowania badawcze koncentrują się wokół zagadnień związanych z wykorzystaniem nowych technologii w instytucjach kultury i nauki (zwłaszcza implementacji narzędzi sieci drugiej generacji), e-learningiem, oprogramowaniem komputerowym dla instytucji bibliotecznych, zarządzaniem informacją i wiedzą, digitalizacją i dokumentem elektronicznym oraz długoterminową ochroną zasobów cyfrowych. Twórca lub współtwórca kilku projektów sieciowych. Stypendysta Polskiej Akademii Umiejętności i uczestnik Programu Departamentu Stanu USA International Visitor Leadership Program „Library & Information Science”.



Wybrane publikacje:

- *Biblioteka w środowisku społecznościowego Internetu (Biblioteka 2.0)* [Library in the social Internet environment (Library 2.0)], 2012
- *Digital Divide i Digital Divide 2.0. Cyfrowy podział w erze sieci drugiej generacji* [Digital Divide and Digital Divide 2.0. The digital divide in the era of the second generation network], „Zagadnienia Informacji Naukowej”, 2013
- *iPad dla czytelników i bibliotekarzy. Możliwość wykorzystania tabletu w ramach usług informacyjno-bibliotecznych* [iPad for readers and librarians. The possibility of using the tablet as part of library and information services], „e-mentor”, 2013.

Grzegorz Gmiterek – PhD, assistant professor in the Institute of Information and Book Science of the University of Warsaw. He deals with using new technologies in cultural and scientific institutions (especially implementing social web tools), e-learning, library systems and services, knowledge and information management, digitalization and electronic documents and long term data archiving. He has been creator or co-creator a few web projects. He is scholarship holder of Polish Academy of Arts and Science. He has participated in U. S. State Department’s International Visitor Leadership Program “Library & Information Science”.

Książka elektroniczna od wielu lat pobudza wyobraźnię czytelników, bibliotekarzy, a zwłaszcza naukowców prowadzących badania w zakresie takich dziedzin, jak bibliologia, informatologia, socjologia, kulturoznawstwo czy informatyka. Zmiany, jakie zachodzą we współczesnych mediach, ich technologiczna konwergencja, swoista multimedialność, z którą mamy na co dzień do czynienia, ale także ewolucja sieci internetowej w kierunku społecznościowego medium, gdzie wszyscy jego użytkownicy posiadają takie same prawa i możliwości współtworzenia treści, znacząco wpływają na sposoby tworzenia, udostępniania i, co najważniejsze, zapoznawania się z książką elektroniczną przez czytelników.

Dyskusje może wzbudzić też użyty w artykule termin „czytelnik”. Czy dzisiaj jest to rzeczywiście osoba tylko zapoznająca się z danym dokumentem tekstowym czy raczej, w kontekście zachodzących technologicznych, kulturowych i społecznych zmian, jest to osoba, która chce nie tylko czytać, lecz także uczestniczyć w kreatywnym tworzeniu przekazu?

Jak zauważył Lawrence Lessig *samo czytanie jednak nie wystarcza. Ludzie (a w każdym razie „dzisiejsza młodzież”) dodatkowo uzupełniają czytaną kulturę, tworząc i przetwarzając kulturę, w której żyją* (2009, s. 37). Trudno się z tym poglądem nie zgodzić. Od kilku lat funkcjonujemy w obrębie dwóch kultur, które uzupełniają się wzajemnie. Jedna – nazywana przez Lessiga „kulturą do odczytu” – stworzona jest przez zawodowców i stanowi świadectwo profesjonalizmu, zawiera w sobie autorytet, naucza, ale nie zachęca do zadawania pytań. Uczestniczymy w tej kulturze poprzez konsumowanie produktów, które ona wytwarza. Druga natomiast, to „kultura do odczytu i zapisu”, której istotą jest dyskusja i współtworzenie. To tutaj jest miejsce na dialog i zadawanie pytań. Kultura ta proponuje publiczności wolną ekspresję, a twórczość amatorska stanowi dla niej najważniejszy element i powód rozwoju (Tamże, s. 90-91). Pod wpływem tych dwóch kultur, ale także zmieniających się interaktywnych technologii, ewolucji podlegają też cyfrowe publikacje. Dlatego trudno nie zgodzić się w tym miejscu z Sebastianem Kotułą przywołującym w swojej książce opublikowany w 2003 r. esej Josepha J. Eposito, w którym autor stwierdza, że w przyszłości książki postrzegać będziemy jako węzły sieci internetowej składającej się z jeszcze innych węzłów stanowiących w swej istocie nic innego jak metainformacje, komentarze itp. (Kotuła S. D. 2013, s. 115-116). Z dużym prawdopodobieństwem już się tak dzieje, a książka elektroniczna stanowi centrum wiedzy, o którym, dla i obok którego powstają inne centra przydatne w trakcie zgłębiania jej treści.

Zmienia się kultura, zmieniają się media, zmienia się w końcu sama elektroniczna książka, a raczej sposoby jej tworzenia czy zapoznawania się z treściami, które proponuje. Co więcej, użytkownik nowych mediów funkcjonuje w rzeczywistości, w której informacje o książkach prezentowane są w sieci w niespotykanej do tej pory liczbie i szczegółowości. Mowa o danych elektronicznych stworzonych przez wy-

dawnictwa, instytucje nauki i kultury, środki masowego przekazu, ale także samych użytkowników Internetu (por. Kowalska M. 2013). Danych, do których dostęp mamy właśnie za pośrednictwem sieci. To ona stała się podstawą i płaszczyzną rozwoju kreatywnych form działania i komunikacji internautów. Istotne jest również to, że coraz częściej korzystamy z jej zasobów przy pomocy urządzeń przenośnych (telefonu, tabletu, elektronicznego czytnika książek), które stają się dla nas ważnym sposobem pozyskiwania nowej wiedzy. Funkcjonujemy więc w nowej rzeczywistości informacyjnej, która oferuje nam cyfrowe treści w niemal każdym momencie i w wygodny dla nas sposób. Dodatkowo, każdy z nas może współkreować jej zasoby za pośrednictwem prostych, darmowych narzędzi dostępnych online. Co więcej, tworzone przez nas dokumenty elektroniczne możemy bezpiecznie przechowywać za pośrednictwem dysków sieciowych w chmurze obliczeniowej (ang. *cloud computing*) i korzystać z nich w każdym miejscu, w którym mamy dostęp do WWW.

W tym nowym świecie nie widać jednak zagrożenia dla książki. Wprawdzie nowoczesne interaktywne technologie mogą napawać jej miłośników lękiem, jednak póki co nie są w stanie zatrzymać rozwoju czytelnictwa, powstawania i obiegu wydawnictw książkowych. Mimo faktu, że mamy do czynienia ze zmianami wyglądu samej książki elektronicznej, nośników, na której jest ona zapisana, coraz częstszego integrowania tekstu z elementami multimedialnymi i interaktywnymi dającymi swoim odbiorcom wrażenie transmedialności i konwergencyjności rozwiązań, istota funkcjonowania dokumentów książkowych nie ulega zmianie. Najlepszym dowodem na taki stan rzeczy wydają się słowa Umberto Eco, który w 2010 r., w rozmowie z Jean-Claudem Carrierem, stwierdził:

Internet sprawił, że powróciliśmy do epoki alfabetu. Jeżeli przypadkiem uznaliśmy, że oto nastąpiła cywilizacja obrazu, za sprawą komputera ponownie odkrywamy galaktykę Gutenberga, no i w rezultacie wszyscy zmuszeni jesteśmy do czytania. Jednakże narzędziem lektury nie może być wyłącznie komputer. [...] Rysuje się tu następująca alternatywa: albo narzędziem lektury pozostanie książka, albo pojawi się jakiś substytut tego, czym książka była od wieków, nawet przed wynalezieniem druku. Różnorodne formy książki nie zmieniły jej funkcji ani zasadniczych struktur składniowych od ponad pięciuset lat. Odkąd istnieje książka, nie opracowano właściwie jej doskonalszej wersji (2010, s. 14-15).

Zastanówmy się zatem nad miejscem, funkcją i cechami książki elektronicznej, która niewątpliwie poddaje się zmianom narzuconym przez rzeczywistość nowoczesnych technologii mobilnych, interaktywnych mediów oraz sieć społecznościowego Internetu. Warto zaznaczyć, że tworzenie i udostępnianie książek elektronicznych miało początek już w 1971 r., czyli ponad czterdzieści lat temu¹.

¹ M. Góralska za twórcę terminu książka elektroniczna wskazuje Andriesa van Dama, który w latach 1967-1968 badał pierwszy hipertekstowy system HES (zob. Góralska M. 2009, s. 133).

To wtedy młody amerykański student Michael Hart przepisał na komputerze i upublicznił, jako dokument elektroniczny, kopię oryginału *Deklaracji Niepodległości USA*, zaczynając tym samym kreowanie najstarszej cyfrowej biblioteki znanej pod nazwą *Projekt Gutenberg*, dziś tworzonej przez wolontariuszy internautów z niemal całego świata. Przedsięwzięcie zapoczątkowane kilkadziesiąt lat temu stało się więc w tym przypadku uniwersalnym sposobem udostępniania literatury i jej ochrony, dokonywanej również przez samych użytkowników sieci. Wśród zdigitalizowanych dokumentów znajdują się oczywiście liczne teksty polskich autorów. Całość zbiorów tego projektu liczy dziś ponad 45 000 dokumentów.

Droga, jaką przebyli twórcy i czytelnicy książek elektronicznych, jest więc całkiem długa. Podobnie zresztą sytuacja wygląda z rozwojem sposobów dystrybucji i sprzedaży *e-booków*. Nie dziwi więc, że ewolucja tych dokumentów coraz częściej staje się przedmiotem naukowej refleksji. Zmiany zachodzą również w postrzeganiu wad i zalet książki elektronicznej. Coraz rzadziej słyszymy głosy, że jest ona tożsama z wieloma niedogodnościami, w tym niewygodą w czytaniu, męczeniem oczu czy mniejszą atrakcyjnością w stosunku do książek papierowych. Warto zaznaczyć, że jeszcze nie tak dawno pojawiały się głosy o szkodliwości rozwiązań, które dzisiaj uważamy za oczywiste. Clifford Stoll na przykład, w lutym 1995 r. na łamach amerykańskiego czasopisma „Newsweek”, pisał:

A co z publikacjami w sieci? Spróbuj poczytać książkę na płycie. W najlepszym wypadku, jest to nieprzyjemna robota – wlepianie oczu w bezduszny ekran ma zastąpić szelest kartek? I oczywiście nie możesz wziąć komputera na plażę. A tu, Nicholas Negroponte, dyrektor MIT Media Lab, przewiduje, że niedługo będzie można kupić książki i gazety prosto przez Internet. Habaha, jasne (Stoll C. 1995 [online]).

Na przykładzie przytoczonego cytatu widać różnice w dzisiejszym postrzeganiu zjawiska obcowania czytelników z książką elektroniczną, również tą dostępną tylko w sieci, z której możemy korzystać za pośrednictwem przeglądarki internetowej. Biorąc pod uwagę możliwości zapoznawania się z tymi dokumentami nie tylko poprzez wykorzystanie komputerów, ale także takich urządzeń przenośnych, jak smartfony, tablety, a nawet konsole do gier czy powszechnie dzisiaj używane przez użytkowników nawigacje satelitarne GPS², nie ma przesady w stwierdzeniu, że od pewnego czasu dostęp do książki elektronicznej staje się czymś zupełnie naturalnym i powszechnym. Bez wątplenia mamy też do czynienia z nowym wymiarem zjawiska funkcjonowania książki elektronicznej. Dowodem na to są

² Przykładem książek elektronicznych przygotowanych z myślą o użytkownikach powszechnych dzisiaj w użyciu konsol do gier jest kolekcja stu książek należących do kanonu klasyki światowej literatury. Kolekcja została przygotowana z myślą o użytkownikach konsoli Nintendo (zob. *Nintendo...* 2010 [online]).

na przykład możliwości łatwego zamieszczania w sieci własnych treści, zjawisko *self-publishingu* (samopublikowania), szybkiego pełnotekstowego przeszukiwania dostępnych w sieci dokumentów, otwartości nauki i edukacji, uniwersalnych projektów służących nie tylko digitalizacji książek, ale także ich jak najbardziej atrakcyjnego wirtualnego, wizualnego odwzorowania, wspólnego tworzenia przez użytkowników sieci zarówno dokumentów tekstowych, jak i hipertekstowych czy nagrywania przez nich społecznościowych audiobooków. Możliwości te bez dzisiejszej mobilności i interaktywności technologii informacyjnych oraz komunikacyjnych raczej nie miały prawa wcześniej zaistnieć. Odgrywają one też coraz większą rolę w obcowaniu użytkowników (a nie są to już tradycyjni czytelnicy czy odbiorcy informacji) ze starymi i nowymi mediami.

Oczywiście zdefiniowanie zjawiska książki elektronicznej nie należy do rzeczy łatwych. Ze względu na jego szybką ewolucję definicja, która zostanie podana dzisiaj, z całą pewnością za jakiś czas będzie nieaktualna i nieprzystająca do technologicznej, społecznej i komunikacyjnej rzeczywistości. Niezależnie od terminologii, typologii i standardów dotyczących książek elektronicznych, zgodzić się jednak należy z Małgorzatą Góralską, która stwierdziła, że chociaż zjawisko to ma póki co niejasny status, *dla wielu czytelników książki w środowisku cyfrowym stały się elementem lekturowej praktyki* (2009, s. 133).

Współczesna książka elektroniczna jest dzisiaj określana przez badaczy różnymi terminami. Jest ich wiele i ze względu na różnorodność problemów, których dotyczą, trudno jest je wszystkie w niniejszym artykule wymienić i zdefiniować. Konieczne jest jednak zaproponowanie charakterystyki tych, które wydają się najważniejsze z punktu widzenia funkcjonalności interaktywnych, mobilnych i multimedialnych technologii. Autor niniejszego artykułu zajmował się tym tematem w 2009 r., przygotowując konferencyjne wystąpienie dotyczące książki i prasy w erze konwergencji mediów i rzeczywistości Web 2.0 oraz wykład wygłoszony wraz z Agnieszką Koszowską na Drugim Ogólnopolskim Kongresie Bibliotek Publicznych (Gmiterek G. 2009 [online]; Gmiterek G., Koszowska A. 2011 [online])³. Charakteryzując książkę elektroniczną i jej ewolucję, wynikającą z rozwoju nowych mediów, analizował zwłaszcza problemy dotyczące społecznościowego i mobilnego aspektu tworzenia książek oraz multimedialnych treści, które są bezpośrednio z nimi powiązane. W 2009 r. dostrzegł też pewne oznaki przenikania i wzajemnego uzupełniania poszczególnych mediów, ich konwergencji w ramach jednego elektronicznego wydawnictwa książkowego oraz interaktywnych możliwości użytkowników dotyczących współtworzenia treści tych dokumentów. Wprawdzie nikt wtedy jeszcze nie mówił o książkach przygotowanych specjalnie

³ Dokument jest dostępny w Internecie w postaci prezentacji multimedialnej oraz videocastu (vodcastu) i podcastu.

na tablety (iPad miał swoją premierę dopiero w 2010 r.), które w niedługim czasie miały podbić serca użytkowników na całym świecie, ale warto przypomnieć, że od początków sprzedaży iPhone'a w styczniu 2007 r., książka elektroniczna, a raczej jej wersja na urządzenia mobilne (tzw. *mobile book*), zaczęła być uważana za równoprawny w stosunku do innych sposobów prezentacji książkowych treści. Należy zaznaczyć, że w październiku 2008 r. odbyła się premiera książki pt. *Hasło niepoprawne*, pierwszego polskiego tytułu przygotowanego specjalnie z myślą o użytkownikach iPhone'ów. Jej autorem jest Piotr Kowalczyk, ukrywający się pod pseudonimem *Niżej Podpisany*. Książka została udostępniona w sieci, w serwisie Feedbooks.com za darmo. W ciągu kilku dni została pobrana ponad tysiąc razy. Udostępnienie tego tytułu szybko też stało się ważnym wydarzeniem, które w polskim Internecie odbiło się szerokim echem i było komentowane na łamach wielu internetowych serwisów, blogów i społecznościowych portali. Za ciekawostkę można też uznać fakt, że największą niespodzianką dla autora była duża popularność anglojęzycznej wersji książki, którą równoległe do polskiej zamieścił on w serwisie Feedbooks (Kowalczyk P. 2011 [online]).

Od 2010 r., czyli momentu pojawienia się iPada na rynku sprzedaży, obserwujemy dynamiczny rozwój publikacji na tablety i smartfony. Publikacji, co ważne, które nie stanowią tylko i wyłącznie cyfrowej kopii (tzn. skanów) książek tradycyjnych, ale proponują użytkownikowi wiele multimedialnych i interaktywnych doświadczeń. Wprawdzie nie są to też typowe książki elektroniczne, a raczej komputerowe aplikacje, jednak w większości przypadków w ich nazwie pojawia się właśnie termin „książka”. Aplikacje te najczęściej charakteryzowane są z punktu widzenia integracji tekstu i hipertekstu, zamieszczenia w ich treści sekwencji wideo, zdjęć, interaktywnych animacji, diagramów, obiektów 3D i innych multimedialnych elementów. Jednak najistotniejszą ich cechą wydaje się zastosowanie interaktywnych możliwości dostosowania przekazu do indywidualnych wymagań użytkownika oraz współtworzenia treści (np. książkę-aplikację dla dzieci pt. *Toy Story Book* łatwo zmienimy w kolorowaną lub ścieżkę dźwiękową przygotowaną przez rodzica w postaci audiobooka). Co więcej, dokumenty te w wielu przypadkach nie stanowią zamkniętej całości. Zdarza się na przykład, że co pewien czas dodawane są do nich nowe informacje, co powoduje równoczesną aktualizację zakupionej przez nas książki. Przykładem takiego dokumentu może być dla nas interaktywna publikacja pt. *Lemologia* autorstwa Wojciecha Orlińskiego (zob. Gmiterek G. 2013a [online]; Tenże 2013b [online]).

Zjawisko ewolucji książki elektronicznej (ebooka, eksiążki) dotyczy wielu aspektów. Zagadnienie możemy rozpatrywać na przykład z perspektywy stron internetowych, które mają za zadanie spełniać podobne do książki funkcje, ale są uzupełnione o hipertekst oraz elementy interaktywne. Umożliwiają one rozmowę i dyskusję z czytelnikami (przykładem jest *No future book* Łukasza Gołębskiego-

go⁴). Książki elektroniczne są też dzisiaj charakteryzowane z punktu widzenia wykorzystania przez użytkowników urządzeń przenośnych (mówimy wtedy o *mobile book, mo-book*), wizualnych i wirtualnych wystaw na internetowych stronach bibliotek (np. książki prezentowane w serwisie British Library), multimedialności i wzajemnego przenikania się mediów (książka multimedialna i konwergencyjna), swoistej sieciowości, interaktywności lub współpracy użytkowników w tworzeniu poszczególnych dokumentów (książka interaktywna, sieciowa czy książka 2.0), ale także dostępności poszczególnych książek w sieci i ich natychmiastowego pobrania do pamięci urządzenia przenośnego lub komputera stacjonarnego (*downloadable book*)⁵.

Dzisiaj mamy też coraz częściej do czynienia z książką, która jest dostępna online za pośrednictwem techniki dostarczania informacji na życzenie (*books streaming* analogicznie do *music streaming*). Usługę taką oferują streamingowe serwisy muzyczne (np. *Deezer, Spotify*), w których znajdziemy całkiem pokaźną bibliotekę audiobooków (por. Piskurewicz P. 2014 [online]). W tym przypadku, po wykupieniu miesięcznego abonamentu, mamy dostęp do zasubskrybowanych dokumentów za pośrednictwem różnych urządzeń elektronicznych, którymi dysponujemy (telefon, tablet, komputer). Dokumenty są jakby współdzielone przez wszystkie urządzenia i aplikacje powiązane z naszym kontem w serwisie. Poszczególne dokumenty dźwiękowe możemy odsłuchać online na łamach strony domowej danej usługi internetowej, bez konieczności pobrania na dysk urządzenia. Oczywiście możemy także korzystać z zasubskrybowanych tytułów offline. W tym jednak przypadku książki musimy najpierw dodać do swojego wirtualnego konta w danym serwisie, po czym jednym kliknięciem zapisać w pamięci urządzenia. Trzeba zaznaczyć, że czasownik „zapisać” nie jest do końca adekwatny do wykonanej czynności. Wprawdzie utwory są dostępne za pośrednictwem urządzenia, w pamięci którego zainstalowaliśmy aplikację serwisu, jednak nie ma możliwości kopiowania „zapisanych” plików na inne nośniki. Co więcej, zarówno muzyka, jak i książki są dostępne do czasu, kiedy serwis będzie posiadał licencję upoważniającą do internetowego rozpowszechniania danego tytułu. W związku z tym może się zdarzyć sytuacja, że książka dotychczas przez nas słuchana (nawet wcześniej „zapisana” w pamięci urządzenia), w pewnym momencie jest dla nas niedostępna z powodów ograniczeń prawnych.

Obok serwisów muzycznych udostępniających książki mówione istnieją również przedsięwzięcia bazujące na streamingu, które dotyczą tylko i wyłącznie audiobooków. Jednym z najbardziej popularnych jest Audiobooks.com oferujący

⁴ Niestety strona jest niedostępna pod wcześniejszym adresem. Dostęp do strony możemy jednak uzyskać za pośrednictwem archiwum internetowego archive.org (*No future book...* 2011 [online]).

⁵ Szczegółową charakterystykę terminów dotyczących książek elektronicznych dookreślanych różnymi przydawkami przedstawił w swojej książce Sebastian Dawid Kotuła (2013).

ponad 40 000 tytułów lub Audible.com z ponad 150 000 książek⁶. Przy czym Audiobooks.com to usługa działająca na analogicznej zasadzie co *Deezer* i *Spotify*. Płacąc miesięczny abonament, dysponujemy całą biblioteką serwisu. Korzystanie z Audible wiąże się z koniecznością zakupu tzw. kredytów upoważniających nas do wyboru i słuchania poszczególnych audiobooków (zazwyczaj jeden tytuł kosztuje jeden kredyt). Z zasobów projektów możemy korzystać za pośrednictwem strony internetowej lub aplikacji na urządzenia przenośne.

Oczywiście, w przypadku powyższych usług mamy do dyspozycji również elementy będące częścią społecznościowego Internetu. Możemy dodawać tagi do poszczególnych dokumentów, śledzić innych użytkowników, tworzyć playlisty i dzielić się nimi z innymi, komentować, oceniać, wyszukiwać podobne dokumenty, integrować nasze konto z innymi serwisami społecznościowymi itp. Do dyspozycji użytkowników dostępne są także aplikacje na urządzenia przenośne, które ułatwiają wyszukiwanie, organizację, ale także dzielenie się informacjami o znalezionych dokumentach z innymi użytkownikami sieci. Warto zaznaczyć, że wśród tych aplikacji znajdziemy także narzędzia ułatwiające wyszukiwanie książek mówionych (np. w *Deezer* jest to aplikacja *Beeblio*). Elementy społecznościowe są najbardziej zaawansowane w streamingowych serwisach muzycznych.

Na bardzo podobnej zasadzie funkcjonują serwisy oferujące Nielimitowany dostęp do tekstowych i multimedialnych książek. Wymienić w tym miejscu należy hiszpański serwis *24symbols.com* (ponad 15 000 tytułów przy abonamencie miesięcznym w wysokości ok. 9 \$) lub amerykański *Oysterbooks.com* (ponad 500 000 tytułów za ok. 10 \$ miesięcznie). W przypadku książek dla dzieci i Nielimitowanego dostępu do poszczególnych tytułów, wymienić należy przede wszystkim *Bookboard.com*, *Amazon Kindle FreeTime Unlimited*, *Sesame Streets Ebooks* czy *Reading Rainbow (Reading Rainbow... 2014 [online]; por. też m.in.: Amazon Kindle Free... 2014 [online]; Sesame Streets... 2014 [online])*. O zalecanych tych usług pisała w swoim artykule *Laura Hazan Owen* na łamach serwisu *Gigaom.com* (2013 [online]). Oczywiście również w polskich księgarniach internetowych mamy dzisiaj możliwość korzystania z oferowanych zasobów za pośrednictwem rozwiązań abonamentowych. W ten sposób swoją ofertę prezentują na przykład *Empik Digital* czy firma *Legimi* (por. *E-booki za abonament... 2013*).

Także instytucje biblioteczne udostępniają swoim czytelnikom elektroniczne książki i multimedia za pośrednictwem usług streamingowych. Szczególnie w przypadku amerykańskich księżnic możemy mówić o wolnym dostępie do dokumentów (oczywiście dla użytkowników, którzy posiadają kartę biblioteczną).

⁶ Usługa Audible.com jest bezpośrednio powiązana z ofertą Amazon.com. Na łamach serwisu Audible.com znajdziemy audiobooki, programy radiowe, muzykę, programy edukacyjne, dźwiękową wersję prasy itp.

Przykładem takich usług są internetowe platformy oferujące szeroką gamę multimediiów. Wśród nich na uwagę zasługują platformy OverDrive (zob. przykładowy katalog Multnomah County Library, który bazuje na tej usłudze: *Multnomah County Library...* 2014 [online]), 3M Cloud Library (zob. *3M Cloud Library...* 2014 [online]) i Hoopla (zob. *Hoopla...* 2014 [online]). Zaznaczmy, że *streaming* jest tutaj wykorzystywany w trakcie korzystania przez użytkowników z dokumentów wideo i audio (w tym audiobooków), natomiast jeśli chodzi o książki tekstowe, użytkownik bezpośrednio pobiera je do pamięci urządzenia lub czyta w chmurze (tzw. *Cloud Reading*), tzn. za pośrednictwem powiązanej z daną usługą witryny internetowej, na łamach której ma dostęp do zasubskrybowanych treści. Co więcej, raz zasubskrybowana książka jest dostępna na wielu urządzeniach, podobnie jak ma to miejsce w przypadku wcześniej wymienianych serwisów muzycznych.

Mówiąc o książkach elektronicznych warto także wspomnieć o zmianie modelu w dystrybucji tych dokumentów, ale w kontekście społecznościowych i komunikacyjnych właściwości sieci. Mam tutaj szczególnie na myśli sytuację charakteryzowaną w 2009 r. przez Piotra Kowalczyka. Mówiąc o książce elektronicznej i jej zaletach, Kowalczyk zwrócił uwagę na ukonstytuowanie się swoistego zjawiska książki drugiej generacji (książki 2.0), którą rozumiał jako książkę w każdej postaci nowocześniejszą niż papierowa. Co ważne, szansę dla przyszłości książki P. Kowalczyk już wtedy widział w książkach mobilnych, które charakteryzował z punktu widzenia sposobów dostępności do treści za pośrednictwem różnych urządzeń, standardów zapisu (formatów) czy możliwości natychmiastowego skorzystania z dokumentu po jego zakupie w sieci (Kowalczyk P. 2009 [online]). Wydaje się, że to co jest najbardziej istotne w ówczesnym wystąpieniu P. Kowalczyka, dotyczy zmiany modelu powstawania i dystrybucji książek. Zamiast modelu „najpierw kup, potem czytaj”, jako przyszłość książki elektronicznej P. Kowalczyk wskazał model „najpierw czytaj, potem kup”. Zamiast tradycyjnej drogi powstawania i dystrybucji książki „autor – wydawca – czytelnik” wskazał, w przypadku książki 2.0, drogę „autor – czytelnik – wydawca”. Zmianom podlega również kwestia praw autorskich. Pierwszeństwo ma czytelnik (zamiast formuły „ważniejsze są prawa autora”, Piotr Kowalczyk mówi o „ważniejszych prawach czytelnika”) (Tamże).

Egzemplifikacją wyżej wymienionych przeciwstawień był działający w latach 2007-2009 serwis Lookybook.com. Usługa funkcjonowała na zasadzie internetowego pełnotekstowego katalogu książek pozwalającego na przeglądanie poszczególnych dokumentów przed ich zakupem. Oferta była skierowana do rodziców i opiekunów, którzy chcąc kupić tradycyjną książkę dla swojego dziecka mogli wcześniej, w Internecie, przejrzeć w całości jej zawartość bez ponoszenia z tego tytułu jakichkolwiek kosztów. Co ważne, usługa była uzupełniona o elementy społecznościowego Internetu. Każdy użytkownik mógł komentować poszczegól-

ne dokumenty, dodawać recenzje, oceniać, dzielić się informacjami o książkach z innymi itp. Dodatkowo, Lookybook stworzyło także kilka wirtualnych narzędzi dla mniejszych wydawców, twórców i ilustratorów książek dla dzieci, co miało oczywiście pozytywny wpływ na promocję ich twórczości w sieci, a także reklamę serwisu (Nagurski M. 2009 [online]). Witryna została uznana przez tygodnik „Time” za jedną z najlepszych stron internetowych 2008 r. (Hamilton A. 2009 [online]). Wprawdzie strona została zamknięta w 2009 r., ale wyznaczony przez jej twórców sposób prezentacji treści do dziś stanowi dobry przykład dla podobnych projektów⁷.

Sposobów niekonwencjonalnego wykorzystania interaktywnych możliwości sieci w stosunku do twórców i odbiorców książek elektronicznych jest wiele. Warto choćby wspomnieć o serwisach WWW, które umożliwiają swoim klientom publikację i sprzedaż napisanych przez nich ebooków. Największym tego typu przedsięwzięciem jest Amazon’s Kindle Direct Publishing (<https://kdp.amazon.com/>), Smashwords.com czy wcześniej wspomniany Feedbooks.com. Również polskie księgarnie i wydawnictwa internetowe oferują tego typu usługi. Przykładem mogą być dla nas www.e-tekst.pl, platforma do self-publishingu księgarni Virtualo.pl (<https://api.virtualo.pl/selfpublishing>), serwisy wydawnictw Bezkartek.pl (www.bezkartek.pl/ot-da/Dla-autorow.jsf) lub Libenter.pl. W ostatnim czasie grupa wydawnicza PWN udostępniła użytkownikom własny serwis (www.rozpisani.pl), za pośrednictwem którego mogą opublikować swoje dzieło w postaci książki. PWN pomaga także w procesie jej przygotowania do druku. Służy fachową poradą w zakresie takich usług jak korekta, redakcja itp. (por. *Rozpisani...* 2014 [online]).

Warto zauważyć, że zmiany w tworzeniu, publikowaniu, dystrybucji książek w znacznym stopniu dotyczą społecznościowego i interaktywnego charakteru sieci drugiej generacji, ale też szybkości i sposobów dotarcia przez użytkownika do poszczególnych tytułów. Ponadto, dużą rolę odgrywa tutaj także wieloformatowość w ich udostępnianiu czy otwartość rozumiana jako zastosowanie prawnych licencji pozwalających na kopiowanie, a nawet modyfikowanie treści przy szczególnym zachowaniu warunków, na jakie te licencje pozwalają (Gmiterek G., Koszowska A. 2011 [online]; por. Kotuła S. D. 2013, s. 114-115).

W przypadku zjawiska książki 2.0 duże znaczenie ma zwłaszcza współpraca użytkowników przy tworzeniu poszczególnych dokumentów. Druga generacja oznacza w tym przypadku społecznościowe tworzenie treści przez grupę internautów, ale także wykorzystanie serwisów Web 2.0 jako swoistej platformy dla

⁷ Dzisiaj większość internetowych księgarni udostępnia swoim klientom fragmenty oferowanych książek, zanim zdecydują się oni na ich zakup. Jednym z pionierów zastosowania takiego mechanizmu jest Amazon.com i jego Look Inside (zajrzyj do środka) oraz Search Inside This Book (wyszukaj w treści książki konkretnego terminu lub wyrażenia). Pierwszy z wymienionych mechanizmów został wprowadzony już w 2001 r.

podjętych działań. Należy zaznaczyć, że mamy dzisiaj do czynienia z wieloma terminami określającymi książkę elektroniczną z perspektywy jej współkreowania przez użytkowników sieci. S. Kotuła, za B. Vershbowem, wymienia na przykład „książkę sieciową”. Jest to według niego sposób tworzenia takiego dokumentu z wykorzystaniem *informacyjnych technologii sieciowych oraz przy udziale internautów. Koncepcji książki sieciowej przyświeca zaangażowanie społeczności czytelników (odbiorców) w życie książki* (2013, s. 124). Jednak w tym przypadku chodzi raczej o pomoc autorowi przy tworzeniu dokumentu, tzn. czytelnicy, za pośrednictwem technologii informacyjno-komunikacyjnych, komentują i dyskutują nad fabułą, postaciami czy wątkami pojawiającymi się w książce. Użytkownicy są oczywiście zaangażowani w twórczy proces powstawania książki, jednak to nie oni podejmują ostateczne decyzje, lecz autor. To jego imię i nazwisko znajduje się w ostateczności na stronie tytułowej, co ważne – książki tradycyjnej, wydanej drukiem (Tamże, s. 119-127). Przykładem może być tutaj książka pisana przez Silvię Hartmann (brytyjska autorka poradników psychologicznych i literatury fantasy). Dokument został udostępniony w Google Docs, dzięki czemu każdy internauta mógł śledzić, jak krok po kroku powstaje książka. Autorka powiedziała, że chciała znieść granicę dzielącą pisarza i czytelnika. Oczywiście każdy z nich mógł na bieżąco uczestniczyć w powstawaniu dzieła, dodając swoje komentarze i sugestie (*Książka pisana w Google Docs...* 2012 [online]).

Inny termin, którym posługuje się S. Kotuła, to „książka adnotowana”, dokument będący adnotacją lub zawierający zbiór komentarzy poczynionych przez internautów (2013, s. 116). Badacz wymienia także termin „wikiksiążka”, jako przykład określenia dokumentów tworzonych przez użytkowników na bazie oprogramowania wiki (Tamże, s. 116-119). Przykładem jest dla niego serwis Wikibooks, gdzie znajdziemy dużą liczbę publikacji tworzonych dla internautów i przez internautów. Na podobnej zasadzie funkcjonuje serwis WolnePodręczniki.pl, na łamach którego nauczyciele wolontariusze tworzą darmowe podręczniki dla uczniów szkół podstawowych, gimnazjalnych i średnich. Jak czytamy na stronie *Wszystkie te materiały dostępne są za darmo, a na dodatek dzięki udostępnieniu na wolnej licencji można je bez przeszkód zmieniać i wykorzystywać do własnych potrzeb* (*Wolne Podręczniki...* [online]). Mamy więc tutaj do czynienia z możliwością łatwego tworzenia, edycji i modyfikacji tekstu, ale za pośrednictwem przeglądarki, bez konieczności korzystania z oprogramowania desktopowego. Oczywiście wszystkie wprowadzane zmiany są rejestrowane w archiwum serwisu. Jeśli więc ktoś chciałby wrócić do poprzedniej wersji danej partii tekstu znajdującego się w książce, nie powinno to stanowić żadnego problemu. Co więcej, dyskusje prowadzone przez użytkowników tego serwisu (współautorów wikiksiążek) można uznać za część tworzonych dokumentów. Reasumując, w tym przypadku książka elektroniczna to nie tylko treść danej publikacji, lecz także komentarze, dialog

pomiędzy twórcami, możliwość porównania wprowadzanych wersji książki. Mówiąc o projekcie Wikibooks, warto zaznaczyć, że znajdziemy tam dział Wikijunior będący swoistą platformą tworzenia książek edukacyjnych dla dzieci. Poszczególne dokumenty są uzupełniane o zdjęcia i rysunki tworzących je internautów (zob. *Wikijunior...* 2014 [online]). Należy podkreślić, że udostępnione w serwisie książki może tworzyć każdy, bez konieczności wcześniejszego logowania do Wikibooks.

Na podobnej zasadzie działa zresztą wiele innych projektów, w tym najbardziej znany – Wikipedia. Jednak w przypadku tego przedsięwzięcia należy się zastanowić, czy encyklopedię tworzoną przez internautów z całego świata możemy zakwalifikować jako książkę 2.0. Jest to problem, który ze względu na swój złożony charakter powinien być jednak przedmiotem dodatkowej analizy.

Od kilku lat w literaturze przedmiotu pojawia się także termin bezpośrednio nawiązujący do konwergencji mediów i kultury konwergencji scharakteryzowanej w 2006 r. przez H. Jenkinsa (2006). Mowa o książce konwergencyjnej będącej w swoich założeniach nowym formatem edytorskim bazującym na przekazach hybrydowych, które zapisane są na różnych nośnikach (Leszczyński G., Zając M. 2013, s. 272). Oczywiście w tym przypadku również i użytkownik ma możliwość współuczestniczenia w tworzeniu przekazu. Jednak – na co wyraźnie wskazuje Michał Zając – format zastosowany w przypadku zaistnienia książki konwergencyjnej *nie wyrzekalby się swoich gutenbergońskich korzeni i w konsekwencji byłby oparty na papierowym kodeksie* (Tamże). Książka ta jest postrzegana jako punkt wyjścia do narracji. Narracja zaś, oprócz tekstu, jest związana również z innymi środkami przekazu (dźwięk, wideo, animacje itp.). W przypadku książki konwergencyjnej treść jest oczywiście uzupełniona o elementy właściwe dla sieci internetowej, ale także urządzeń mobilnych. Dobrym przykładem jest powiązanie przekazu książkowego z możliwościami rzeczywistości rozszerzonej (*Augmented Reality, AR*) łączącej świat rzeczywisty z generowanym komputerowo. Zastosowany mechanizm polega na wykorzystaniu obrazu z cyfrowej kamery (na przykład wbudowanej w telefonie komórkowym lub tablecie), na który zostaje nałożony wygenerowany tekst, grafika, wideo, a także linki, animacje 3D czy wyselekcjonowane elementy pochodzące z różnych serwisów WWW. W ten sposób książka, czasopismo lub inny dokument jest wzbogacony o aspekt multimedialności i interaktywności przekazu. Mechanizm ten został wykorzystany między innymi w przypadku najnowszej książki Karoliny Korwin Piotrowskiej pt. *Ćwiartka raz* (zob. *Ćwiartka raz...* 2014 [online]) lub powieści *Nie odchodź* autorstwa Lisy Scottoline (zob. *Kolejna książka Opolgrafu...* 2014 [online]). Oczywiście rzeczywistość rozszerzona ma dzisiaj coraz szersze, bardziej zaawansowane zastosowanie także w przypadku literatury dziecięcej i młodzieżowej (zob. Freeman W. 2014 [online]; Brenzo J. A. 2013 [online]).

Również książki wspólnie pisane przez internautów nie stanowią już odosobnionych przypadków. Większość projektów takich książek 2.0 tworzonych jest

za pośrednictwem narzędzi należących do środowiska sieci drugiej generacji (wykorzystywanych w tym przypadku także w celach informacyjnych i komunikacyjnych). Najczęściej też kreowany w ten sposób dokument zostaje udostępniony wszystkim internautom bezpłatnie. Wśród projektów, których celem było stworzenie książki przez internautów, w pierwszej kolejności możemy wymienić przedsięwzięcie realizowane pod patronatem wydawnictwa Bezkartek.pl, charakteryzowane jako *pierwsza książka bez kartek na Facebooku*. Projekt uznać można za pionierski nie tylko w skali literatury polskiej. Jego główną ideą było napisanie powieści przez użytkowników Facebooka. Zarówno proces tworzenia, jak i komunikacji, odbywał się na łamach tego portalu. Książka (pod tytułem *Płomień śmierci*) została wydana w wersji papierowej i elektronicznej. Jest dostępna za darmo na stronie internetowej wydawnictwa Bezkartek.pl (zob. *Płomień śmierci...* 2012 [online]).

Inny przykład, serwis e-przewodniki.pl, promowany jest jako platforma umożliwiająca użytkownikom współtworzenie multimedialnych turystycznych poradników. Projekt powstał w 2008 r. z inicjatywy Wydawnictwa Bezdroża. Użytkownicy mogą dodawać informacje o obiektach turystycznych, zdjęcia, dzielić się swoimi wrażeniami i dotychczasowymi doświadczeniami, a także zamieszczać relacje z wypraw oraz trasy, którymi podążali. Jak czytamy na stronie projektu:

Prócz faktograficznych, krajoznawczych i praktycznych wiadomości, zawieranych w obiektach, użytkownicy mogą komentować i uzupełniać materiały od innych twórców oraz oceniać poszczególne destynacje. Mogą także opisywać swoje ulubione miejsca w proponowanej przez siebie trasie lub relacji z podróży (e-przewodniki.pl 2014 [online]).

Nieco innym przykładem tworzenia książek 2.0 może być dla nas oferta serwisu społecznościowego LibriVox. W tym jednak przypadku mamy do czynienia z możliwościami kooperacji użytkowników sieci w nagrywaniu i udostępnianiu audiobooków. Dokumenty te są przygotowywane na podstawie publikacji, do których prawa autorskie już wygasły. Każdy internauta może czynnie uczestniczyć w tworzeniu biblioteki książek mówionych, której zbiory obejmują dzisiaj audiobooki nagrane w kilkudziesięciu językach świata, w tym również polskim (zob. *LibriVox* 2014 [online]).

Na marginesie niniejszych rozważań warto także przynajmniej wspomnieć o innych aspektach tworzenia i udostępniania cyfrowych treści przez użytkowników. Uwagę zwracają zwłaszcza takie przykłady aktywności, które poprzez swoją formę nawiązują do społecznościowego generowania treści będących częścią zasobów literatury w sieci (tzw. liternetu). Grupę takich serwisów internetowych stanowią na przykład projekty wchodzące w skład zjawiska *fanfiction* i udostępniania przez internautów własnych rysunków, komiksów, opowiadań (tzw. *fanfików*),

które bezpośrednio nawiązują swoją fabułą do już istniejących dokumentów, np. filmów czy książek (*Wikipedia* 2012 [online]). Treści te są publikowane bezpłatnie w ogólnodostępnych serwisach internetowych. Pojęcie *fanfiction*, przywołując słowa Piotra Siudy, obejmuje zatem utwory *tworzone w celach rozrywkowych przez fanów danego zjawiska kultury popularnej* (Siuda P. 2009 [online]). Za przykład posłużyć nam może serwis dotyczący książek o Harrym Potterze, na łamach którego użytkownicy zamieszczają kontynuacje przygód bohaterów tych powieści⁸.

Zupełnie innym przykładem zaistnienia literatury w środowisku sieci społecznościowego Internetu jest zjawisko jej powiązania z możliwościami jednego z najbardziej znanych serwisów mikrobloggingowych – Twitterem. Mowa o *Twitteraturze*, czyli rozwoju mikroprozy zwanej *Twitter Fiction*. Ze względu na właściwości serwisu (jeden wpis na Twitterze nie może posiadać więcej niż 140 znaków) zjawisko to stanowi przykład dosyć specyficznego prezentowania twórczości. Twórczości dodajmy, która nie dotyczy tylko i wyłącznie tworzenia swoistej mikroliteratury (mikropowieści) przez internautów, ale także skracania klasyki literatury i jej udostępniania na łamach twitterowych wpisów (tzw. tweetów) (Pawlicka U. 2010 [online]).

Powyższe rozważania nie wyczerpują tematu ewolucji książki elektronicznej i jej funkcjonowania w świecie społecznościowych i mobilnych technologii. Jednak już na podstawie przedstawionych w artykule przykładów i charakteryzowanych zjawisk, można pokusić się o stwierdzenie, że forma, sposób dostępu i prezentacja treści zawartych w książce elektronicznej podlega technologicznym zmianom, które decydują o sposobie zapoznawania się z literaturą w wersji cyfrowej. Bez wątplenia jesteśmy też świadkami rozwoju zjawiska, w ramach którego zaczynamy czytać tak zwanymi ikonotekstami (znacząca rola obrazu w przekazie). W związku z tym coraz częściej obserwujemy dużą rolę ikoniczności, swoistej obrazowości w udostępnianych czytelnikowi książkach elektronicznych. Jest to sytuacja charakterystyczna nie tylko z perspektywy funkcjonalności książek wirtualnych, wizualnych, multimedialnych itp., ale zwłaszcza aplikacji przygotowywanych z myślą o użytkownikach urządzeń przenośnych (smartfonów, tabletów). To właśnie te dokumenty stanowią najlepszy przykład technologicznych, interaktywnych, intermedialnych zmian, jakie w ostatnich latach dokonują się w świecie literatury i książek. Dużą rolę odgrywa tutaj także zjawisko sieci drugiej generacji, konwergencji mediów, możliwości łatwego zamieszczania w sieci własnych dokumentów, wykorzystania serwisów społecznościowych w celu wspólnego tworzenia książek przez internautów, a także zaistnienie nowych form prezentowania literatury czytelnikowi.

Bez wątplenia rzeczywistość informacyjna, w której egzystujemy, ma nam jeszcze wiele do zaoferowania, a nowe narzędzia dostępu do informacji i wiedzy w co-

⁸ Przykładem jest serwis *Harry Potter Fanfiction. The story continues* (2014 [online]).

raz większym stopniu będą wpływać na nasze przyzwyczajenia oraz możliwości zapoznawania się z multimedialnymi treściami. Treściami, których znaczną część stanowią dzisiaj cyfrowe publikacje, w tym książki.

Bibliografia

- 3M Cloud Library (2014) [online], [dostęp: 08.07.2014], dostępny w Internecie: <<http://ebook.3m.com/library/multnomahcountylibrary/>>
- Amazon Kindle Free Time Unlimited (2014) [online], [dostęp: 08.07.2014], dostępny w Internecie: <<http://www.amazon.com/gp/feature.html?ie=UTF8&docId=1000863021>>
- Brenzo J. A. (2013), *5 Augmented Reality books that delight and engage* [online], [dostęp: 14.07.2014], dostępny w Internecie: <<http://www.marxentlabs.com/5-augmented-reality-books-that-delight-and-engage/>>
- Carrière J. C., Eco U. (2010), *Nie myśl, że książki znikną*, Warszawa, „ABC”, ISBN 978-83-7414-870-2
- Ćwiartka raz... czyli Prószyński znowu rozszerza rzeczywistość (2014), [online], [dostęp: 14.07.2014], dostępny w Internecie: <<http://ksiazki.onet.pl/wiadomosci/cwiartka-raz-czyli-proszynski-znowu-rozszerza-rzeczywistosc/9ec4r>>
- E-booki za abonament (2013), „Biblioteka Analiz”, nr 6, s. 2-3
- e-przewodniki.pl. O portalu (2014) [online], [dostęp: 11.07.2014], dostępny w Internecie: <<http://e-przewodniki.pl/aktualnosc>>
- Freeman W. (2014), *Augmented Reality Could Revolutionize Children's Books* [online], [dostęp: 14.07.2014], dostępny w Internecie: <<http://www.businessinsider.com/augmented-reality-could-revolutionize-childrens-books-2014-3>>
- Gmiterek G. (2009), *Książka i prasa w erze konwergencji mediów i rzeczywistości Web 2.0* [online], [dostęp: 06.07.2014], dostępny w Internecie: <http://www.europeana.eu/portal/record/09404/id_oai_www_sbc_org_pl_16687.htm>
- Gmiterek G. (2013a), *Możliwości wykorzystania iPada w nauce i szkolnictwie wyższym* [online], [dostęp: 14.07.2014], dostępny w Internecie: <<http://www.e-mentor.edu.pl/artykul/index/numer/49/id/1004>>
- Gmiterek G. (2013b), *iPad dla czytelników i bibliotekarzy – możliwości wykorzystania tabletu w ramach usług informacyjno-bibliotecznych* [online], [dostęp: 14.07.2014], dostępny w Internecie: <<http://www.e-mentor.edu.pl/artykul/index/numer/52/id/1059>>
- Gmiterek G., Koszowska A. (2011), *Otwórz książkę czy odtwórz książkę? Czytelnicy w świecie nowych technologii* [online], [dostęp: 08.07.2014], dostępny w Internecie: <http://www.biblioteki.org/repository/PLIKI/II%20KONGRES%202011/PREZENTACJE/2_Koszowska_Gmiterek_Otworz_ksiazke_czy_odtworz_ksiazke.pdf>

- Górska M. (2009), *Książki, nowe media i ich czasoprzestrzenie*, Warszawa, Wydaw. SBP, ISBN 978-83-61464-11-2
- Hamilton A. (2008), *50 Best Websites 2008* [online], [dostęp: 08.07.2014], dostępny w Internecie: <http://content.time.com/time/specials/2007/article/0,28804,1809858_1809954_1811338,00.html>
- Harry Potter Fanfiction. The story continues...* (2014) [online], [dostęp: 14.07.2014], dostępny w Internecie: <<http://www.harrypotterfanfiction.com/>>
- Hoopla* (2014) [online], [dostęp: 08.07.2014], dostępny w Internecie: <<https://www.hoopladigital.com/home>>
- Jenkins H. (2006), *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa, Wydaw. Profesjonalne i Akademickie, ISBN 978-83-60501-70-2
- Kolejna książka Opolgrafu z rozszerzoną rzeczywistością* (2014) [online], [dostęp: 14.07.2014], dostępny w Internecie: <<http://forumopolskiegobiznesu.pl/kolejna-ksiazka-opolgrafu-z-rozszerzona-rzeczywistoscia/>>
- Kotuła S. D. (2013), *Komunikacja bibliologiczna wobec World Wide Web*, Lublin, Wydaw. Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, ISBN 978-83-7784-443-4
- Kowalczyk P. (2009), *W stronę książki 2.0* [online], [dostęp: 08.07.2014], dostępny w Internecie: <<http://www.slideshare.net/bookcamp/bookcamp-091-piotr-kowalczyk-w-stron-ksiki-20>>
- Kowalczyk P. (2011), *E-książka i Self-Publishing: to już trzy lata* [online], [dostęp: 06.07.2014], dostępny w Internecie: <<http://www.passwordincorrect.com/e-ksiazki-i-self-publishing-to-juz-trzy-lata/>>
- Kowska M. (2013), *Jakakolwiek, dla kogokolwiek, gdziekolwiek – obecność książki w polskich mediach elektronicznych* [w:] Domańska K., Iwańska-Cieślak B. (red.), *Książka i prasa w kulturze*, Bydgoszcz, Wydaw. Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego, s. 354-373
- Książka pisana w Google Docs* (2012) [online], [dostęp: 11.07.2014], dostępny w Internecie: <<http://lubimyczytac.pl/aktualnosci/1272/ksiazka-pisana-w-google-docs>>
- Lessig L. (2009), *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce*, Warszawa, Wydaw. Akademickie i Profesjonalne, ISBN 978-83-7644-010-1
- Leszczyński G., Zając M. (2013), *Książka i młody czytelnik. Zbliżenia, oddalenia, dialogi, studia i szkice*, Warszawa, Wydaw. SBP, ISBN 978-83-64203-09-1
- LibriVox* (2014) [online], [dostęp: 14.07.2014], dostępny w Internecie: <<https://librivox.org/>>
- Multnomah County Library* (2014) [online], [dostęp: 08.07.2014], dostępny w Internecie: <<http://tinyurl.com/m5aufuq>>
- Nagurski M. (2009), *Lookybook.com – “Try before You Buy” picture books* [online], [dostęp: 08.07.2014], dostępny w Internecie: <<http://www.iddictive.com/2009/02/05/lookybookcom/>>

- Nintendo. 100 Classic Books* (2010) [online], [dostęp: 06.07.2014], dostępny w Internecie: <<http://www.100classicbooks.com/>>
- No future book* (2011) [online], [dostęp: 08.07.2014], dostępny w Internecie: <<https://web.archive.org/web/20110609203356/http://nofuturebook.pl/>>
- Owen L. H. (2013), *All you can read or watch: A guide to subscription streaming services for kids* [online], [dostęp: 8.07.2014], dostępny w Internecie: <<http://gigaom.com/2013/09/06/streaming-services-for-kids/>>
- Pawlicka U. (2010), *Romans literatury z Twitterem* [online], [dostęp: 14.07.2014], dostępny w Internecie: <<http://niedoczytania.pl/romans-literatury-z-twitterem/>>
- Piskurewicz P. (2014), *Spotify i Deezer to nie tylko muzyka, to także spora biblioteka audiobooków* [online], [dostęp: 08.07.2014], dostępny w Internecie: <<http://antyweb.pl/spotify-i-deezer-to-nie-tylko-muzyka-to-takze-spora-bibliotek-audiobookow/>>
- Płomień śmierci* (2012) [online], [dostęp: 11.07.2014], dostępny w Internecie: <<http://tinyurl.com/numva2k>>
- Quint B. (2003), *“Search Inside the Book”: Full Text on Amazon* [online], [dostęp: 08.07.2014], dostępny w Internecie: <<http://newsbreaks.infotoday.com/NewsBreaks/Search-Inside-the-Book-FullText-on-Amazon-16587.asp>>
- Reading Rainbow* (2014) [online], [dostęp: 07.08.2014], dostępny w Internecie: <<http://www.readingrainbow.com/>>
- Rozpisani.pl* (2014) [online], [dostęp: 14.07.2014], dostępny w Internecie: <<https://www.rozpisani.pl>>
- Sesame Streets Ebooks* (2014) [online], [dostęp: 08.07.2014], dostępny w Internecie: <<http://ebooks.sesamestreet.org/>>
- Siuda P. (2013), *Funfiction – przejaw medialnych fandomów* [online], [dostęp: 14.07.2014], dostępny w Internecie: <<http://tinyurl.com/kf7zgge>>
- Stoll C. (1995), *Why the Web won't be Nirvana* [online], [dostęp: 06.07.2014], dostępny w Internecie: <<http://www.newsweek.com/clifford-stoll-why-web-wont-be-nirvana-185306>>. Tłum. na podstawie wpisu na blogu Bitcoinmama (2014) [online], [dostęp: 06.07.2014], dostępny w Internecie: <<http://bitkoinmama.com/2014/07/04/dlaczego-internet-nie-przetrwa-1995/>>
- Wikijunior: strona główna* [online], [dostęp: 11.07.2014], dostępny w Internecie: <http://pl.wikibooks.org/wiki/Wikijunior:Strona_g%C5%82%C3%B3wna>
- Wikipedia* (2012), *Fan Fiction* [w:] *Wikipedia. Wolna Encyklopedia*. [online], [dostęp: 14.07.2014], dostępny w Internecie: <http://pl.wikipedia.org/wiki/Fan_fiction>
- Wolne Podręczniki* [online], [dostęp: 11.07.2014], dostępny w Internecie: <http://wiki.wolnepodreczniki.pl/Wolne_Podr%C4%99czniki>

Abstrakt

Współczesna książka elektroniczna to dzisiaj nie tylko środek przekazu informacji, ale także dokument, który użytkownicy nowych mediów mogą współtworzyć lub przekształcać w wygodny dla siebie sposób. Co więcej, społecznościowe publikacje stanowią swoistą platformę do działań, spersonalizowaną, interaktywną przestrzeń, dzięki której użytkownik przystosowuje multimedialny przekaz do swoich potrzeb. Również nowe technologie, ze szczególnym uwzględnieniem urządzeń przenośnych, to dla użytkowników coraz częstszy i uniwersalny sposób zapoznawania się z multimedialnymi przekazami. Sposób ten wnosi sporo zmian w możliwości obcowania z cyfrową książką.

W artykule skoncentrowano się na problemach dotyczących miejsca książki elektronicznej w środowisku społecznościowego Internetu, jej nowych form oraz sposobów powstawania. Scharakteryzowano także przykładowe książkowe projekty, które zostały przygotowane z myślą o użytkownikach urządzeń mobilnych, ze szczególnym uwzględnieniem tabletów i smartfonów. Urządzenia te – obok czytników książek – służą dzisiaj wciąż powiększającej się grupie odbiorców do zapoznawania się z cyfrowymi dokumentami. Co więcej, wykorzystując możliwości poszczególnych aplikacji służących przeglądaniu dokumentów tekstowych (i nie tylko), czytelnik staje się aktywnym świadkiem ewolucji prezentacji multimedialnych treści oraz przenikania i wzajemnego uzupełniania się różnych mediów.

Abstract

Contemporary electronic book is not only the medium of information, but also a document that users of new media can contribute or transform their way. What's more, the social networking publications are a kind of platform for action, a personalized, interactive space, where the user can adapt multimedia message to suit their own needs. The new technologies, with a particular focus on mobile devices, are for users getting more frequent and universal way to get to know the multimedia. It brings a lot of changes in the possibilities to get to know a digital books.

The article focuses on the problems which concern the place of electronic books in the social environment of the Internet. The author characterized examples of books projects. The projects have been prepared for users of the mobile devices, with a particular focus on tablets and smartphones. The mobile devices audience is still growing. More and more people get to know the digital documents by these devices. What's more, taking advantage of the capabilities of mobile applications for viewing not only text documents, the reader becomes an active witness of the evolution of multimedia presentations and media convergence.