

Abstrakty/Abstracts

What Now For the Book?

Co czeka książkę?

Angus Phillips

This is an exciting time for the book, a time of innovation, experimentation, and change. The movement to digital has been taking place for some time, but with consumer books experiencing the transition, what happens next in the evolution of the book? Authorship is becoming more democratic and there are many more ways for writers to reach an audience. Books can become shorter or longer, and widen their boundaries to incorporate a range of multimedia, becoming truly interactive. If the printing press enabled scalability, so that one book can reach many different readers, today an ebook is even more scalable in that demand can be satisfied straight away almost anywhere in the world.

Żyjemy w czasach ekscytujących zmian, jakim podlega książka; w czasach innowacji i eksperymentów. Kilka lat temu obok nośnika papierowego pojawił się nośnik elektroniczny. Co będzie następnym krokiem? Obserwujemy demokratyzację procesu tworzenia tekstów, autorzy mają znacznie więcej możliwości dotarcia do czytelników. Książki mogą być krótsze lub dłuższe, a w ich poszerzonych granicach mieszczą się coraz częściej multimedia, czyniąc je interaktywnymi. Wynalezienie prasy drukarskiej sprawiło, że jedna książka mogła być czytana przez wielu czytelników, ale dopiero dzięki książce elektronicznej możliwe jest natychmiastowe zaspokojenie ich potrzeb w dowolnym miejscu na Ziemi.

Ebooks on Ukrainian Children's Media Market: Trends and Forecasts

Ebooki na ukraińskim rynku mediów: kierunki i tendencje

Emilya Ohar

E-booki dla dzieci będą rozpatrywane zarówno jako produkty materialne, jak i zjawisko kultury (subkultury dzieci). Kontekstem przeprowadzonych badań jest rozwój branży wydawniczej (w szczególności e-wydawnictw), nowe zachowania informacyjne dzieci i nastolatków w XXI w. (net-generation) oraz nowa kultura konsumpcji produktów medialnych. W referacie przedstawiono: 1) popularne na Ukrainie produkty cyfrowe dla dzieci i nastolatków (szczególna uwaga zostanie poświęcona interaktywnym e-bookom, które obejmują pop-upy, nagrywanie, gry, puzzle i in.), 2) współistnienie na rynku książki dla dzieci produktów papierowych i cyfrowych, 3) percepcję e-

książek przez ukraińskich konsumentów - dzieci i ich rodziców, 4) wyzwania stojące przed wydawcami literatury dla dzieci w obliczu szybkiego rozwoju kultury cyfrowej.

Taking into consideration the prospects of the development of publishing industry, especially e-publishing, as well as the information behaviour of the net generation (i.e. children and teenagers of the 21st century) and the new culture of the consumption of media products, the author focuses on eBooks for children understood both as a material product and as a phenomenon of culture. She intends to report on: (1) the kind of digital media products provided for children and teenagers in Ukraine (special attention will be paid to interactive eBooks, which include pop ups, recordings, games, puzzles, flying screens and more); (2) how traditional (paper and print) and digital media co-exist on the contemporary children's media market; (3) the perception of e-books by Ukrainian consumers – children and their parents; (4) challenges faced by publishers due to the rapid spread of digital culture in children's subculture.

Textbook, But not a Book. History e-textbook Written for Polish Ministry of Education

Podręcznik, ale nie książka. E-podręcznik do historii przygotowany na zlecenie MEN

Przemysław Wiszewski

Celem referatu jest przedstawienie uwarunkowań decydujących o kształcie multimedialnego, dostępnego on-line podręcznika do historii dla uczniów szkół podstawowych, gimnazjów i szkół ponadgimnazjalnych, przygotowywanego na zlecenie Ministerstwa Edukacji Narodowej w latach 2013-2015. Tytułowa opozycja i problem przedstawiony w prezentacji sprowadza się do pytania: czy można zidentyfikować istotne dla kształtu podręcznika różnice o podłożu kulturowym między dziećmi i dorosłymi organizatorami projektu? A następnie: czy można określić skutki tych różnic dla kształtu i przyszłego odbioru e-podręcznika? Do minimum zostanie ograniczona warstwa teoretyczna, najwięcej zaś czasu zajmie opis i analiza przypadku, jakim było przygotowanie e-podręcznika.

The objective of the paper is to present and discuss the conditions determining the shape of the multimedia online history textbook for primary, lower secondary and upper secondary schools, written at the behest of the Polish Ministry of National Education (MNE), in the period 2013–2015. The issue I would like to explore can be reduced to the following question: can differences of a cultural nature between children and the adults responsible for realizing the project's goal of shaping the textbook be identified? If so, can the effects of these differences have impact on the shape and future perception of the e-textbook? I would like to keep the theoretical divagations to a minimum, focusing rather on describing and analysing the creation of the e-textbook as a case study.

Gamifying Books and Content on Mobile Devices

Gamifikacja mobilnych publikacji cyfrowych

Marcin Skrabka

Have you ever wondered how to enrich books with mobile elements and gamification? The Young Digital Planet company introduces Mobile Book Trail - a solution designed to enhance readers' experience by using a system of mobile components, activated by QR codes printed in the book. Thanks to this simple tool you will be able to create games and activities, track your readers and see how they interact with your book.

Czy zastanawiałeś się, jak wzbogacić książkę funkcjonalnościami mobilnymi i grami? Firma Young Digital Planet proponuje Mobile Book Trail – rozwiązanie, którego celem jest poszerzenie doświadczeń czytelnika przez wykorzystanie systemu mobilnych elementów, aktywowanych kodami QR wydrukowanymi w książce. To proste rozwiązanie pozwala wydawcy na tworzenie gier i innych aktywności, śledzenie zachowań czytelnika oraz jego interakcji z książką.

Ewa Jabłońska-Stefanowicz

Polish book market: a frozen digital transformation

Polski rynek książki – zamrożona transformacja cyfrowa

New technologies forced publishers to enrich their product portfolio with electronic publications and explore new market opportunities. The aim of the study was to determine: 1) the current stage of the digital transformation of the Polish book market and 2) the impact of e-publications on the practice of publishing houses, 3) the current attitudes of publishers towards e-publications. For this purpose in-depth interviews with managers of selected publishing houses were conducted. After a few years, the shift to digital products reached a certain level. During that time publishers got a chance to gain new competencies: they recognized readers' (users') behavior and production tools which can be used in-house. Publishers established contacts with technological companies as well as online distributors. At the same time new players in digital publishing appeared. They do not stop on a replica of printed books, but create new products, as can be seen especially in the segment of educational technology.

Nowe technologie skłoniły wydawców do wzbogacania swojej oferty publikacjami elektronicznymi oraz eksplorowania nowych możliwości, jakie daje rynek. Celem badania było ustalenie:

1) aktualnego stanu transformacji cyfrowej polskiego rynku książki, 2) wpływu nowych publikacji na praktykę wydawniczą, 3) postawy wydawców wobec elektronicznych publikacji. W tym celu przeprowadzono wywiady pogłębione z menedżerami wybranych firm wydawniczych. Po kilku latach zakończył się wstępny etap transformacji w kierunku cyfrowych produktów. Wydawcy nabyli nowe kompetencje: poznali zachowania czytelników (użytkowników) oraz narzędzia do samodzielnego przygotowania e-publicacji, nawiązali też kontakty z firmami technologicznymi i dystrybutorami internetowymi. W tym samym czasie na rynku książki pojawili się nowi gracze. Nie poprzestają oni na opublikowaniu repliki książki drukowanej, ale tworzą nowe produkty, co można zauważyć zwłaszcza w segmencie edukacyjnym.

Successful Polish Children's Books, and What Can Happen Next

Sukcesy polskich książek dla dzieci – i co może z tego wyniknąć

Anita Wincencjusz-Patyna

The paper deals with a huge number of Polish children's books which are of great artistic value. The author focuses on their visual side, namely illustrations, and the artists who have designed them. She enumerates the awards and honours received by Polish illustrators in the last decade (2005-2015) at the most important worldwide competitions as well as in significant rankings and lists (Bologna Ragazzi Award, Biennale of Illustration in Bratislava, Nami Concours – South Korea, Ilustrarte – Portugal, Prix Sorcières - Paris, Premio Andersen, The New York Times ranking, The White Ravens, etc.). Among them are well known and already recognised artists, active in the field of book graphic design and illustration for some time, like Paweł Pawlak, Iwona Chmielewska or Krystyna Lipka-Sztarbałło, but also young talents, including Aleksandra and Daniel Mizieliński, Marta Ignerska, Ula Palusińska and many others. The author's special attention is paid to picture books as their features seem to make them a perfect starting point for various other realizations in the area of new media (to name but e-books and applications).

W wystąpieniu zostanie zaprezentowana pokaźna liczba polskich książek dla dzieci, które charakteryzuje bardzo wysoki poziom artystyczny. Autorka skupia się na stronie wizualnej tych publikacji, a konkretnie na ilustracjach oraz na artystach, którzy je zaprojektowali. Przytacza nagrody i wyróżnienia otrzymane przez polskich twórców, tylko z ostatniej dekady (2005-2015), na najważniejszych światowych konkursach oraz z najbardziej znaczących zestawień i rankingów (Bologna Ragazzi Award, Biennale Ilustracji - Bratysława, Nami Concours – Korea Południowa, Ilustrarte – Portugalia, Prix Sorcières - Paryż, Premio Andersen, ranking najlepszych tytułów New York Timesa, monachijska lista White Ravens itd.). Wśród nich są zarówno artyści uznani, aktywni na polu

ilustracji książkowej od lat, tacy jak: Paweł Pawlak, Iwona Chmielewska czy Krystyna Lipka-Sztańbałło, a także młodzi utalentowani twórcy: Aleksandra i Daniel Mizielińscy, Marta Ignerska, Ula Palusińska i wielu innych. Szczególną uwagę autorka zwraca na książki obrazkowe (picturebooks), których cechy czynią z nich doskonały punkt wyjścia dla realizacji w nowych mediach, by wymienić tylko e-booki czy aplikacje.

O przekraczaniu granic w książkach dla dzieci

On Crossing the Boundaries in Books for Children

Elżbieta Jamróz-Stolarska

Książki dla młodych odbiorców zawsze były polem twórczych eksperymentów artystycznych. Przez ostatnich kilkadziesiąt lat autorzy, ilustratorzy, projektanci i wydawcy wykorzystywali swoje umiejętności, aby tworzyć interaktywne książki łączące różne media. Swoją działalnością przesuwali granice charakterystyczne dla literatury w wersji drukowanej. O tym, jak daleko te granice przekraczano, decydowały możliwości techniczne, finansowe, a nawet polityczne. Rozwój technologii cyfrowej i upowszechnienie się urządzeń mobilnych z dotykowymi ekranami umożliwiły dalsze rozszerzenie granic, stworzyły nowe pole do eksperymentowania, ułatwiły łączenie różnych mediów w jeden przekaz, co szczególnie widoczne jest w aplikacjach książkowych dla dzieci. Jak każde nowe zjawisko, ten typ publikacji ma zarówno zwolenników, jak i przeciwników. Projektanci książek cyfrowych, podobnie jak projektanci książek tradycyjnych/papierowych, mają jednak szansę wykorzystywać dostępne im narzędzia, żeby tworzyć literacko wartościowe publikacje dla dzieci.

Books for young readers have been always considered an object of artistic experiments. For decades, authors, illustrators, designers and publishers have used their skills to create interactive publications, combining different media. Doing so, they have gone beyond the boundaries of printed books. The extent to which the book's boundaries have been shifted have often depended on technical, financial and even political conditions. Developments in digital technologies and the dissemination of touch screen mobile devices have enabled further experimentation. This allows to combine different media in one form, which can be observed, for example, in book apps for children. Like every new idea, this type of publication has some supporters and opponents. Digital books designers, like designers of printed books, can use many tools to create valuable literary works for children.

**„Ostatnie przedstawienie panny Esterki" (2014) Adama Jaromira (ilustr. Gabriela Cichowska)
wobec ideału wychowania indyjskiego filozofa Rabindranatha Tagorego**

„Ostatnie przedstawienie panny Esterki” (2014) by Adam Jaromir and the Ideal Education of Indian Philosopher Rabindranath Tagore

Dorota Michułka

Ostatnie przedstawienie panny Esterki wpisuje się wyraźnie w niemały już dzisiaj w Polsce krąg utworów literackich dla dzieci, których tematem jest holokaust i zjawisko „post-pamięci”, np. *Pamiętnik Blumki* Iwony Chmielewskiej (2014), Marcina Szczygielskiego *Arka czasu, czyli wielka ucieczka Rafała od kiedyś przez wtedy do teraz i wstecz* (2013), *Dym* Antony Fortesa i Joanny Concejo (2011). Przełamywanie granic książki dla dzieci u Jaromira związane jest z umiejętnym łączeniem edukacji estetycznej, w tym plastycznej, literackiej i teatralnej (terapią poprzez teatr), oraz – na poziomie tworzywa – z krzyżowaniem się narracji źródłowych tekstów pochodzących z przeszłości (listów, dzienników, kartek z kalendarza, rachunków „ekonomii codzienności”) z tekstem odautorskim oraz bogatą warstwą graficzną książki. Uwiarygadnia ona przekaz dzięki ilustracjom wystylizowanym na fotografie i kolaże. Przełamywanie granic książki dla dzieci w opowieści Jaromira to także uwzględnienie jej dojrzałego (dorosłego) kontekstu historycznego i filozoficznego poprzez przywołanie trzech autorytetów: Janusza Korczaka, Rabindranatha Tagorego i Esterki Winogronówny, która przygotowuje z dziećmi w sierocińcu przedstawienie Tagorego *Poczta* o umierającym chłopcu. Tagore to indyjski poeta, mistyk, prozaik, filozof, kompozytor, malarz i nauczyciel i pedagog – to m.in. z jego teorii i praktyki „wychowania interdyscyplinarnego” czerpał Korczak. Indyjski Noblista tworząc obraz „wychowawczego ideału” eksponował znaczenie sztuki i uważał, że wychowanie dziecka (co podkreślał Korczak, a wy dobył w swojej historii Jaromir) powinno opierać się na szacunku dla jego indywidualności i duchowości, kształcić samodoskonalenie i poznawanie siebie.

Ostatnie przedstawienie panny Esterki [*The Last Play by Miss Estera*] by Adam Jaromir belongs to the growing number of literary texts for children about the Holocaust and the phenomenon of “post-memory” (including such texts as *Pamiętnik Blumki* by Iwona Chmielewska, 2014; *Arka czasu czyli wielka ucieczka Rafała od kiedyś przez wtedy do teraz i wstecz* by Marcin Szczygielski, 2013; *Dym* by Anton Fortes and Joanna Concejo, 2011). In this case, going beyond the boundaries of a children’s book is achieved through the merge of aesthetic education (including art, literature, and theatre) and the formal interweavement of source texts from the past (letters, journals, calendar sheets, bills from everyday economy) with the author’s own commentary and the book’s rich visual aspect – its illustrations, which resemble photographs and collages, authenticate the text. This effect is reinforced with the book’s mature historical and philosophical context as well as references to three real-life figures: Janusz Korczak, Rabindranath Tagore, and Estera Winogron – Estera helps children from the orphanage run by Korczak prepare a play about a dying boy, based on Tagore’s *Post Office*. Tagore was an Indian poet, mystic, prose writer, Nobel prize laureate, philosopher, composer,

painter, teacher and educationalist His theories and practices of “interdisciplinary education” inspired Korczak. In the creation of his “educational ideal”, Tagore emphasized the importance of art. He also believed that formation of the child should be based on respect for their individuality and spirituality, and should facilitate child’s self-improvement and self-discovery – which is consistent with what Korczak thought and what was manifested in Jaromir’s story.

Bożena Hojka

Między słownikiem a podręcznikiem – nowa forma edytorska słowników ilustrowanych i obrazkowych dla dzieci

Between dictionary and textbook – a new form of illustrated and picture dictionaries for children

Słownik to typ publikacji związany z charakterystyczną formą edytorską, podlegającą tylko w pewnym zakresie przemianom historycznym. Na tym tle różnorodnością realizacji wydawniczych wyróżniają się współczesne słowniki ilustrowane i obrazkowe, zwłaszcza te kierowane do dzieci. Poznawcze i edukacyjne funkcje słownika, a także specyficzny odbiorca – dziecko, wyznaczają kierunki przemian, którym podlega nie tylko zawartość merytoryczna, ale i ukształtowanie edytorskie tych publikacji. Z tej perspektywy bardzo interesującym zjawiskiem jest umieszczanie w słownikach różnorodnych elementów aktywizujących, mających na celu zaangażowanie poznawcze dziecka i jego aktywny udział w procesie przyswajania i bogacenia słownictwa. W tym zakresie twórcy słowników dla dzieci korzystają często z rozwiązań stosowanych w podręcznikach do nauki języków, przekraczając w ten sposób granicę pomiędzy tymi dwoma, tradycyjnie bardzo odmiennymi typami publikacji.

Editions of most dictionaries are similar to one another; different are illustrated and picture dictionaries, especially the ones for children. Cognitive and educational functions of such dictionaries, as well as their specific users – children, affect the way in which they are edited and published: they are to promote active involvement of children in learning new vocabulary. Dictionaries for children often contain solutions used in foreign language textbooks and, in this way, make them similar to the latter.

Filtering and Amplification: What Publishing Does and How It Changes

Selekcja i wzmocnienie: na czym polega i jak się zmienia praca wydawcy

Michael Bhaskar

We hear a lot about how publishing and the book are going through their biggest change in centuries. In fact many elements remain consistent. If we look, we can trace a consistent thread to publishing from ancient China to Silicon Valley. But there are fundamental changes in the digital age - and the most dramatic is the change in supply. This means that publishers core role, more than ever, is as curators and amplifiers amidst a flood of material like no other.

Dużo słyszymy o tym, jak biznes wydawniczy oraz książka radzą sobie podczas największej zmiany w ostatnich kilku wiekach. W rzeczywistości wiele elementów pozostało niezmiennych - od starożytnych Chin aż po Dolinę Krzemową. Jednak w erze cyfrowej pojawiły się zmiany fundamentalne, zwłaszcza na etapie dostarczania publikacji do czytelnika. To oznacza, że najważniejszą rolę wydawcy jest rola kuratora odpowiedzialnego za jakość przygotowanego materiału i jego rozpowszechnienie, tak by nie znikł w powodzi innych materiałów.

Zmiany w projektowaniu ścieżek edytorskich na kierunku studiów informacja naukowa i bibliotekoznawstwo w związku z rozwojem nowoczesnych technik wydawniczych

Changes in the publishing modules of MA LIS curricula due to the development of modern publishing technologies

Agnieszka Chamera

Gwałtowny rozwój nowoczesnych technologii w praktyce edytorskiej spowodował w ostatnich latach intensywne zmiany w kształceniu uniwersyteckim na kierunku informacja naukowa i bibliotekoznawstwo, specjalność edytorska. Ważnym elementem nowych programów stały się zajęcia w pracowniach komputerowych wyposażonych w profesjonalne programy edytorskie oraz stosowanie takich form zajęć, jak konwersatoria i ćwiczenia, które wykorzystują m.in. metody praktyczne w postaci projektów. Zmiany w programach zostały przedstawione na przykładzie Instytutu Informacji Naukowej i Studiów Bibliologicznych Uniwersytetu Warszawskiego oraz Instytutu Informacji Naukowej i Bibliotekoznawstwa Uniwersytetu Wrocławskiego. Obie jednostki proponują często uaktualniane programy nauczania nadążające za zmianami na rynku wydawniczym. Wiedza i umiejętności uzyskane na studiach mają zwiększyć atrakcyjność absolwentów na rynku pracy. Obejmuje on nie tylko wydawnictwa, ale także różne instytucje, w tym biblioteki, które zajmują się przetwarzaniem i udostępnianiem informacji w różnorodnych formach i formatach. Programy specjalności edytorskich umożliwiają zdobycie wiedzy na temat powstawania publikacji papierowych oraz cyfrowych, ich dystrybucji, przechowywania, odbioru i użytkowania.

Rapid developments in ICTs used in publishing have resulted in profound changes in academic MA LIS education, in particular the publishing modules of the curricula. Students' project work, involving

professional publishing software, has become an important element of new courses. Changes in curricula of the LIS departments of the University of Warsaw and the University of Wrocław are discussed as a case study. Both departments offer up-to-date curricula related to the evolution of the publishing market. Knowledge and skills taught make graduates desired by employers, either in publishing industry or in institutions engaged in gathering and disseminating information (including libraries). The publishing modules in the LIS curricula include teaching knowledge concerning both paper and digital publishing as well as the distribution, storage, reception, and application of the two kinds of publications.

Nauczanie podstaw publikacji cyfrowych na projektowaniu graficznym wrocławskiej ASP

Course of Basic Digital Publishing at the Academy of Art and Design in Wrocław

Jacek Kotowicz

W Akademii Sztuk Pięknych nauka projektowania publikacji cyfrowych rozpoczęła się wraz z rozpoznaniem nowych możliwości programu InDesign firmy Adobe. Na zajęciach pokazano studentom możliwości kreowania animowanych aplikacji, finalnie przeznaczonych na urządzenia mobile. Interesujące realizacje, które powstały w ramach zajęć, doprowadziły do wpisania tego działania na stałe do programu studiów, mimo pewnego oporu ze strony studentów. Równocześnie poszerzono zakres projektów o format EPUB, łatwiejszy do indywidualnej dystrybucji. Celem zajęć jest takie przygotowanie studentów, żeby realizowane przez nich publikacje spełniały dobre zwyczaje związane z projektowaniem typograficznym. Przedmiot Publikacja elektroniczna powiązany jest z zajęciami prowadzonymi w pracowni książki i pracowni projektowania publikacji.

At the Academy of Fine Arts and Design in Wrocław, the need to introduce classes in designing publications to be used in mobile devices arose with the development of one of the basic design programs – Indesign produced by Adobe Systems. At first, such classes were introduced as a form of experiment and formed part of the course in which students were acquainted with what both Indesign and Adobe Acrobat software offered, used most often for what we call Soft Proofing. The possibility to create animated applications designed for mobile devices encouraged us to make use of our students' creative skills. The results were satisfying and so the classes became part of the course program, in spite of some of the students' resistance. At the same time we extended the range of applied software with ePUB format, more convenient for individual distribution. The classes are to teach students how to prepare publications up to the standards of good typographical design. The subject "Electronic publication" is connected with classes conducted at the Studio of Book Design and Studio of Publication Design.

Repozytoria uczelniane jako poligon prac dla studentów kierunków edytorskich

University Digital Repositories as a Training Ground for Students of Publishing

Tomasz Kalota

Na wielu uczelniach powstają obecnie repozytoria naukowe, których celem jest upowszechnianie dorobku naukowego pracowników oraz promowanie badań naukowych prowadzonych na Uczelni. Rozwój oraz obsługa takich repozytoriów wymaga zaangażowania kadry posiadającej odpowiednie kompetencje, umożliwiające publikowanie treści cyfrowych na odpowiednim poziomie jakościowym. Nowe technologie edytorskie, informatyczne i komunikacyjne stwarzają natomiast szansę na organizowanie innowacyjnych modeli współpracy pomiędzy różnymi interesariuszami uczestniczącymi w całym procesie produkcji i publikacji treści cyfrowych. W prezentacji omówiono etapy produkcji publikacji cyfrowych oraz procesy, które mogą stać się elementami działalności dydaktycznej i tym samym wspierać kształcenie specjalistów oraz rozwój repozytorium.

Redefining Publishing Concepts and Related Terminology

Nowe pojęcia i terminy wydawnicze

Zoran Velagić

Since its introduction by Elisabeth Eisenstein some 35 years ago, the concept of *print culture* has been widely discussed, supported, and criticized in book history, communication and media studies, and other related fields of scholarship. Nowadays, discussion is reintroduced in discourses concerned with electronic publishing, where p-(rint) culture is getting etiquettes of antithesis (an opposition to e-), scantiness (it is fixed, linear), confinement (it is a cage for text) etc., and where notions of “print” and “publishing” are often confused (e- regularly refers to print, not to publishing). The aim of this presentation is twofold, to examine changing perception of “p-culture” caused by projection of modern concepts into historical technology, and to discuss the new terminology (e.g. e-reading, mobile reading, metabook), which is regularly unrelated to historical development of books and publishing. In the conclusions we discuss the benefits of more appropriate ontology in modern publishing studies.

Od momentu zaproponowania około 35 lat temu przez Elisabeth Eisenstein, idea *kultury druku* była szeroko dyskutowana, popierana lub krytykowana nie tylko w historii książki, ale też w medioznawstwie i innych pokrewnych dyscyplinach. Obecnie dyskusje są wznawiane w związku z pojawieniem się elektronicznych publikacji. P-kultura (kultura druku) staje w opozycji do e-kultury

i kojarzona jest z ograniczonością (stałością, linearnością), więzieniem (klatka dla tekstu) etc. Cel prezentacji jest dwójaki: 1) zbadanie zmieniającej się percepcji terminu „kultura druku”, w którym nowoczesne pojęcia mieszają się z technologiami używanymi kiedyś, i 2) przedyskutowanie nowej terminologii (m.in. e-czytanie, mobilne czytanie, metabook), która jest często odrywana od historycznego rozwoju książki i edytorstwa. W konkluzji zaproponowano bardziej odpowiednią ontologię dla współczesnych badań wydawniczych.

Transformacja roli autora i wydawcy w dobie cyfrowych technologii komunikacyjnych

Transformation of the Role of an Author and a Publisher in the Era of Digital Communication Technologies

Adam-Lubomyr Łozyns'kyy

Podstawowym celem badania jest określenie nowych funkcji i obowiązków autora i wydawcy w epoce cyfrowej. Aktualność tematu uwarunkowana jest nowymi zjawiskami, związanymi z pojawieniem Internetu, które prowadzą do zmiany roli autora i wydawcy. Rozwój technologii cyfrowych, pojawienie książki interaktywnej, serwisów self-publishingowych w Internecie otwiera dla autorów nowe możliwości realizacji kreatywnych pomysłów. Jednocześnie pojawia się seria wyzwań i problemów, zarówno dla autora, jak i wydawcy, Internet ma bowiem duży wpływ na zmianę relacji między nimi. W takiej sytuacji pojawia się pytanie, czy autor potrzebuje wydawcy, jeśli część jego funkcji przejmuje Internet. Jak powinna się więc zmienić komunikacja między nimi, jak powinien zachowywać się wydawca, aby nie stracić autora.

The aim of the paper is to determine some new functions and responsibilities of authors and publishers in the context of digital epoch. The relevance of research is connected with new phenomena, associated with the introduction of Internet, which affect communication between the author and the publisher. Developments in digital technologies and the introduction of interactive books and online self-publishing services have given new opportunities to authors, who can now more easily implement their creative ideas. At the same time, there are numerous challenges and problems with which both authors and publishers have to cope. Internet has changed their relationship, assuming some of the publisher's functions, and the question is whether the author needs the publisher. We have to research changes that have taken place in the communication between the author and the publisher and ask whether there is anything that the publisher can do not to lose the author.

Założenia metodologiczne reedytorstwa prac naukowych 2 połowy XX w. – na przykładzie *Życia książki* Jana Muszkowskiego (1951)

The Methodology of Re-editing the Scientific Papers from the Second Half of Twentieth Century: An Example of Jan Muszkowski's *Życie książki* (1951)

Zbigniew Gruszka, Grzegorz Czapnik

Autorzy zamierzają przedstawić założenia nowej edycji publikacji *Życie książki* autorstwa Jana Muszkowskiego. Opracowanie tekstu głównego wymagało skorzystania z szerokiego materiału badawczego i archiwalnego. Na takiej podstawie źródłowej przygotowana została edycja krytyczna, opatrzona wstępem naukowym, aparatem krytycznym i komentarzami. W dalszej części autorzy zamierzają scharakteryzować cele i motywy ponownego wydawania publikacji naukowych z 2 połowy XX wieku, sposoby oznaczania fragmentów przestarzałych, zdezaktualizowanych i niejasnych – w celu jak najpełniejszego odzwierciedlenia woli autora.

The authors intend to present the assumptions on which the new edition of "Życie książki" by Jan Muszkowski is based. The development of the main text required extensive research and archival material. On this basis, the critical edition has been prepared, enlarged with an academic introduction, the critical apparatus and commentaries. Next, the authors intend to characterize the goals and reasons for re-issuing scientific publications from the 2nd half of the twentieth century as well as the methods of describing outdated, obsolete and unclear fragments in order to reflect fully the author's intentions and will.

Czy książka dla niewidomych może być ładna? W kręgu rozważań bibliologiczno-tyflogicznych

Can a Book for the Blind Be Pretty? On Bibliological and Typhological Considerations

Małgorzata Czerwińska, Marek Jakubowski

Książka dla niewidomych, obok tradycyjnych funkcji, pełni rolę narzędzia („sprzętu rehabilitacyjnego”) w procesie edukacji i rehabilitacji, zmierzającego do inkluzji społecznej jej niepełnosprawnych wzrokowo użytkowników. Szczególne znaczenie ma na etapie wczesnego wspomagania rozwoju niewidomego dziecka, gdzie leży u podstaw inicjacji brajlowskiej, warunkującej rozwój kultury czytelniczej. Książka dla małego niewidomego dziecka przyjmuje postać książki dotykowej, której prawidłowe przygotowanie, zwłaszcza w sferze wyposażenia edytorskiego, warunkowane jest przede wszystkim: wiedzą tyflopsychologiczną na temat specyfiki procesów poznawczych u niewidomych, umiejętnościami metodycznymi w zakresie nauczania niewidomych odczytywania rysunków, warunkami technicznymi w zakresie tworzenia tyflografiki (wykorzystanie

nowych technologii tyfloinformatycznych). Współczesna książka dla niewidomych jest więc przykładem przełamania granic książki, zarówno z perspektywy jej twórców, jak i odbiorców. Do edytorstwa i czytelnictwa wprowadza tyflografię, dającą szansę na to, by książka dla niewidomych była ładna – zarówno w sferze treściowej, jak i wydawniczo-formalnej. Atrakcyjna treściowo i edytorsko książka dla małego niewidomego dziecka motywuje do podejmowania praktyk lekturowych, uczestniczenia w procesie komunikacji społecznej poprzez odbiór informacji pisemnej i graficznej – wartościowszych w procesie rozwoju poznawczego i funkcjonowaniu psychospołecznym niż informacja dźwiękowa (słuchowa) w formie książki mówionej.

The book for the blind, alongside fulfilling its traditional functions, acts as a tool (“rehabilitation device”) in the process of educating and rehabilitating its visually impaired users, aimed at their social inclusion. It is essential in supporting the early development of a blind child as it introduces them to Braille and determines the development of their reading culture. Books for young blind children are tactile books, whose proper preparation, especially as far as their editorial content is concerned, is determined, first of all, by their producers’ typhological and psychological knowledge of cognitive processes specific to the blind, of methodical skills used in teaching the blind to read images, and of new typhlo-information technologies used in creating typhlographics. In this way, modern books for the blind go beyond the boundaries of the book from the point of view of both their producers and their readers. The use of tactile graphics makes their content interesting and their form pretty. Pretty books for young blind children encourage them to read and make them participate in the process of social communication by their receiving written and graphic information, which is more valuable in the process of cognitive development and psychological functioning than sound information contained in audiobooks.

Tekst natchniony w obliczu nowych technologii. Biblia Tysiąclecia w aplikacji na telefon

Divinely Inspired Text Facing New Technologies. Mobile Application of the Holy Bible

Renata Aleksandrowicz, Ewa Repucho

Przemiany technologiczne i cywilizacyjne zmieniają oblicze Biblii. Na przestrzeni wieków Księga ksiąg podlegała nieustannej ewolucji: pojawiają się nowe tłumaczenia, zależnie od możliwości technicznych, a także mód i prądów estetycznych zmieniają się formy prezentowania tekstu i jego udostępniania. Dziś coraz większą popularność zdobywają aplikacje mobilne, np. aplikacja „Pismo Święte”, będąca cyfrową wersją Biblii Tysiąclecia przeznaczoną na telefon. W jaki sposób i w jakim celu zmieniała się forma edytorska Pisma Świętego na przestrzeni wieków? Jakie przeobrażenia nastąpiły w momencie wkroczenia Biblii w świat mediów cyfrowych? Jak zmienia się jej model wraz z

jego przejściem na urządzenia i formaty mobilne? Jak zmiany te przyjmują czytelnicy? Czy korzystanie z wersji mobilnej wpływa w znaczący sposób na ich zachowania, a zwłaszcza na intensywność i okoliczności lektury tekstu natchnionego?

The Holy Bible has been published in various ways. Recent civilization and technological developments have had a great effect on The Book of Books. Today, mobile applications become more and more popular. There is, for example, "Pismo Święte" application, which is a digital version of the Holy Bible for mobile phones. In what way and for what purpose has the editorial form of the Holy Bible been changed over centuries? How does its editorial model change when it becomes adjusted to mobile devices and formats? How do readers perceive these changes? Does using the mobile version of the Bible influence reading strategies?

Aleksandra Dykta

User-Reader vs. Publisher-Creator. Meeting the Needs of a Contemporary Bookworm

Użytkownik-czytelnik vs. wydawca-twórca. Odpowiedź na potrzeby współczesnego czytelnika

Myśląc kategoriami czytania, zwłaszcza czytania nowoczesnego, a zatem w kontekście nowych technologii, myślimy nierzadko o nośnikach, jakimi są: smartfon, tablet, laptop. Zakładamy, że to, co napisane, jest merytoryczne i rzetelne. Rzadko kiedy zastanawiamy się nad użytecznością danego przekazu, a przecież ta właśnie wydaje się być najwyższym wyrazem uzasadnienia wobec wdrażania nowych technologii. To właśnie one tchną w informację życie: nadając jej interaktywność, dynamizując ją i prezentując w najrozmaitszych formach, począwszy od tekstu pisanego, po informację nagraną, mówiącą do nas, bądź bombardującą nas - pokornych czytelników - zewsząd i docierającą do nas poprzez kanały domniemane: dotyk, widok, ruch. Co stanowi o wartości, jakości i poziomie e-tekstu lub m-tekstu? I czy możemy się mówić o nich *teksty*? Jakie mamy typy nowych form publikacji i jak identyfikować potrzeby współczesnego czytelnika by, jako wydawca nowoczesnych treści, trafić w jego potrzeby?

Thinking in the categories of reading, especially contemporary reading and therefore, in the context of new technologies, we often think about new media devices, such as: smartphones, tablets, laptops. We assume that what is written is factual and accurate, rarely reflecting neither on the media usability and user experience, nor gamification of the processes, and yet it just seems to be the ultimate reason of implementing new technologies. At the end of the day, it is on the side of the technology to breathe new life into the given information, through: interactivity, navigation, dynamics and the most varied forms of presentation, ranging from written text, recordings, videos, or bombarding us - humble readers – from everywhere and gaining our trust through the multiple

intelligence channels: touch , view, move. What is it that determines the value, quality and level of e-text or m-text? Should we refer to them as such? What are the types of new forms of publication and how to identify the needs of the Contemporary Reader and how, as a modern publisher, meet his needs?

"Starość aksolotla" Jacka Dukaja - więcej niż książka?

„Starość aksolotla” by Jacek Dukaj: More Than a Novel?

Michał Cetnarowski

„Starość aksolotla” (2015), najnowsza powieść Jacka Dukaja, która ukazała się wyłącznie w formie elektronicznej, reklamowana była jako „nowy wymiar książki”. Czy to tylko chwytliwe hasło marketingowe, czy też e-book wzbogacony o rozbudowaną warstwę ilustracji i grafik, exlibrisów, przypisów-hiperlinków i programu do druku 3D, reklamowany w sieci wysoko budżetowym trailerem, rzeczywiście tworzy nową jakość i przeciera szlaki dla propagacji i kształtowania „literatury 2.0”? Sama rezygnacja przez uznanego pisarza z papierowego nośnika już wydaje się znamieną. Jak wygląda historia przenikania się literatury pięknej z nowymi technologiami? Jak na tym tle prezentuje się „Starość aksolotla”? Czy „więcej niż książka” rzeczywiście może zmienić sposób, w jaki myślimy o publikacjach, w ich wymiarze artystycznym, materialnym i kulturowym?

The Book, Artefacts, Links, Videos, Sounds. Convergent books: challenges and limitations.

Książka, artefakty, odsyłacze, ruchomy obraz, dźwięk. Literatura konwergencyjna: wyzwania i ograniczenia

Aleksandra Mochocka

Na przykładzie amerykańskich cykli *Cathy's Book* (Stewart i Weisam, 2006), *Level 26* (Zuiker i Swierczynski, 2009) i *Skeleton Creek* (Carman, 2009), oraz polskich powieści *Big Dick* (Bruszewski, 2013) i *Notebook* (Lipko, 2015) omówione zostanie zjawisko tak zwanej literatury konwergencyjnej, stanowiących połączenie książki kodeksowej z innymi mediami (wymienione publikacje posługują się rozszerzeniami tradycyjnego kodeksu, takimi jak np. strony WWW czy materiały wideo). Referat skupia się przede wszystkim na trzech zagadnieniach: 1. jakie są wspólne dla tych tytułów cechy formalne, 2. jakie znaczenia generują stosowane przez autorów techniki, oraz 3. w jakim stopniu wykorzystany został potencjał literatury konwergencyjnej.

The presentation concerns selected cases of the so-called convergent books, American as well as Polish, namely: *Cathy's Book* series (Stewart i Weisam, 2006), *Level 26* series (Zuiker i Swierczynski, 2009), *Skeleton Creek* series (Carman, 2009), *Big Dick* (Bruszewski, 2013) and *Notebook* (Lipko, 2015). These publications combine the traditional codex book with a variety of extensions such as videos or WWW pages. The presentation focuses on 1. the formal similarities to be found in the above mentioned publications; 2. the meanings created with the help of the techniques employed by the authors; 3. the potential of the new forms of literature and the question how it has been used.

Przemysł gier wideo w dobie platform cyfrowej dystrybucji, wyzwania i konsekwencje nowego modelu wydawniczego.

Gaming Industry in the Age of Digital Distribution Platforms, Challenges and Consequences of the New Publishing Model

Jakub Krogulec

Premiera *Half Life 2* w roku 2004, stała się symbolicznym momentem w historii gier komputerowych. Gra stanowiła bowiem pierwszy tytuł, który w całości został zintegrowany z systemem Steam, który, w owym czasie, był jedynie platformą do dystrybucji zawartości dodatkowej gier komputerowych (głównie aktualizacji). Z czasem Steam uległ jednak transformacji, stając się platformą cyfrowej dystrybucji. Dzisiaj, zarówno platforma Valve jak i siostrzane platformy takie jak: Good Old Games, Uplay, oraz Origin stanowią podstawę cyfrowego rynku wydawniczego gier komputerowych. Obecność owych platform przyczyniła się do zmian w procesie dystrybucji, publikowania, tworzenia oraz sposobie konceptualizacji autorstwa w sferze gier. Proponowany referat podejmie wyżej wymienione kwestie i umieści je w szerszym kontekście rynkowym, zwracając uwagę na wpływ platform cyfrowej dystrybucji na rynek gier komputerowych oraz innych rynków wydawniczych. Szczególna uwaga zostanie poświęcona kwestiom promocji, dystrybucji oraz autorstwa w świecie cyfrowym.

The release of *Half Life 2* in 2004 marked the launch of the first game which required the use of Steam software, which, at the time, was a platform created to provide a coherent and centralized update scheme for different games. However, the release of already mentioned *Half Life 2* and developing cooperation with a variety of gaming publishers, allowed Valve Corporation to create a commercial distribution platform. Today, Steam, Good Old Games, Uplay, and Origin comprise the bulk of gaming industry's digital distribution. Presence of these platforms, transformed the process of publishing, development, distribution, and even the conceptualization of authorship within gaming. The following paper, shall explore the aforementioned consequences, placing them in the

context of broadly defined gaming market and analyzing how they could potentially impact other publishing markets. Particular interest will be drawn to the process of dealing with promotion, distribution, and authorship within the digital space.

The release of *Half Life 2* in 2004 marked the launch of the first game which required the use of Steam software, which, at the time, was a platform created to provide a coherent and centralized update scheme for different games. However, the release of *Half Life 2* and the development of cooperation with a variety of gaming publishers, allowed Valve Corporation to create a commercial distribution platform. Today, Steam, Good Old Games, Uplay, and Origin comprise the bulk of gaming industry's digital distribution. Presence of these platforms, transformed the process of publishing, development, distribution, and even the conceptualization of authorship within gaming. The following paper, shall explore the aforementioned consequences, placing them in the context of broadly defined gaming market and analyzing how they could potentially impact other publishing markets. Particular interest will be drawn to the process of dealing with promotion, distribution, and authorship within the digital space.

Publishing and Digital Marketing: The Case of *The Witcher* Video Game Series

Publikowanie i cyfrowy marketing na przykładzie gier video z serii *Wiedźmin*

Adam Flamma

Wiedźmin jest jedną z najważniejszych produkcji wśród polskich gier video. Od 2007 twórcy gry stopniowo wprowadzali na rynek nowe metody dystrybucji, koncentrując się zwłaszcza na dystrybucji cyfrowej. Tą drogą sprzedawano nie tylko grę, ale także wiele artykułów i kolekcjonerskich gadżetów. Celem artykułu jest przedstawienie możliwości cyfrowej dystrybucji i publikowania, a także porównanie ich z metodami tradycyjnymi. Zostanie także zaprezentowana specyfika cyfrowego publikowania na przykładzie serii *Wiedźmin*, dla której kontekstem będzie książkowa re-edycja dzieł A. Sapkowskiego, wydana wkrótce po sukcesie gry.

The Witcher is one of the most important productions of the Polish video game industry. Since 2007 the game designers have gradually introduced to the market new methods of distribution, focusing especially on digital distribution. The latter is used to distribute not only the games themselves but also numerous accessories and collectible gadgets. The aim of the paper is to show how game producers of *The Witcher* series make use of the possibilities of digital distribution and publishing as well as how these methods are used in the gaming industry together with conventional ones. Another issue presented in the paper is the specific nature of digital publishing in the case of *The*

Witcher series in relation to the re-publication of A. Sapkowski's *Witcher* literary series, which appeared after the video game's success.

Winfred Kaminski

Crossing Media Storytelling: Example of "Stalker"

Ta sama historia, różne media – na przykładzie „Stalkera”

For our young audience books and written texts aren't anymore the dominating ways to dive into stories and narrations. They are only one device beside others containing and offering novels and novelties. Young people meanwhile are able and willing to select which medium fits best to their needs for entertainment and/or leisure time activities. Children and young people live in a convergent culture, where medias (sometimes) collide, and they aren't anymore readers, listeners or spectators but "experiencers". The presentation shows a path from a novel by the Strugatzky-brothers via movie to the late videogame *Stalker*.

Dla młodych odbiorców książka i tekst pisany nie są już dominującym, a tylko jednym z wielu sposobów zanurzenia się w narrację. Chcą oni i potrafią wybrać medium, które najlepiej odpowiada na ich potrzeby – rozrywki czy innego spędzenia wolnego czasu. Jako uczestnicy kultury konwergencyjnej, której cechą są współistniejące, a czasem konkurujące ze sobą media, przestają oni wyłącznie czytać, słuchać i oglądać, a zaczynają „doświadczać”. Prezentacja pokazuje przypadek powieści autorstwa braci Strugackich, którą sfilmowano, a następnie udostępniono w postaci gry *Stalker*.

Radek Smektała

Świat książki a świat gier. Relacja odbiorcy z autorem

Wordplay and gameplay. Authorship in video games

Czy gry cyfrowe mają autora? Czym różni się rola autora gier od roli autora literackiego? Kto ponosi odpowiedzialność za grę i wobec kogo? Czy w świecie gier komputerowych jest miejsce dla indywidualnej myśli twórczej? Na czym polega relacja odbiorców gier z ich twórcami? Na te i pokrewne pytania postara się odpowiedzieć Radek Smektała - z wykształcenia filolog, na co dzień producent gier cyfrowych.

Do video games have authors? What is the difference between a writer and a game designer? Who can claim authorship of a video game? Can auteurs thrive in the games industry? How does the

relationship between gamers and game-makers work? Radek Smektala, a philologist turned games producer, will tackle those questions and more.

Do video games have authors? What is the difference between a writer and a game designer? Who can claim authorship of a video game? Can authors thrive in the games industry? How does the relationship between gamers and game-makers work? Radek Smektala, a philologist turned games producer, will tackle these and some more questions.

Towards a digital mindset

W stronę cyfrowego myślenia

Adriaan van der Weel

There is a great deal of cultural continuity between reading from paper and reading from screens. Whether in print or on a screen, the essence of reading is still a matter of decoding the meaning of characters aligned into words and phrases. Just as we did in print, on a screen too we still place these characters into rectangular text areas. As was the case with printing since the mid-fifteenth century, the new, digital, form of text reaches more readers than ever before. By now the entire information chain has hybridised, and consumers increasingly exhibit hybrid reading habits, in which paper and screen, of course, are fully integrated. Given this apparently natural continuity the transition from paper to screen would seem to be smooth, and there would seem to be no need for government policy or interventions in education where digital reading is concerned. Yet there are signs that the significance of important differences between the inherent properties of paper and digital text forms is underestimated. On closer scrutiny, beneath the surface of the text hide major differences that are likely to have much greater consequences for the way we deal with our written knowledge and culture than we can currently imagine. Ultimately, as the history of reading and writing makes clear, a change of textual medium also represents a change of thinking.

Poważnym problemem jest utrzymanie kulturowej ciągłości między czytaniem druku a czytaniem z ekranu. Zawsze jednak chodzi o to samo: o dekodowanie znaczenia znaków ułożonych w słowa czy frazy. Zarówno na papierze, jak i teraz na ekranie ustawiamy te znaki w prostokątną kolumnę tekstu. Podobnie jak w połowie XV w., współczesna forma tekstu dociera do większej niż wcześniej liczby odbiorców. Różnica polega jednak na hybrydyzacji łańcucha przekazywania informacji, co wpływa na pojawienie się hybrydowych zwyczajów czytelniczych, w których papier i ekran są ściśle zintegrowane. Wydawałoby się, że to naturalne przejście od papieru do ekranu powinno następować gładko, bez interwencji rządów i ingerencji w system edukacji. Jednak pojawiają się przesłanki, by sądzić, że znaczenie różnic między wewnętrznymi właściwościami papieru i cyfrowych form tekstu

jest niedoceniane. Po głębszej analizie okazuje się, że pod powierzchnią tekstu ukryte są istotne różnice, które wpływają na sposób, w jaki radzimy sobie z naszą zapisaną wiedzą i współczesną kulturą. Ostatecznie, historia czytania i pisania wskazuje na to, że ze zmianą medium wiążą się zmiany myślenia.

Zmiany kultury czytelniczej w Polsce w kontekście upowszechnienia e-tekstów – analiza danych zastanych

Changes in Reading Culture in Poland Due to the Dissemination of Ebooks: Findings from Desk Research

Małgorzata Kisilowska, Michał Zając, Magdalena Paul

W referacie przedstawione zostaną wnioski z analizy danych zastanych przeprowadzonej w ramach projektu „Zmiany kultury czytelniczej w Polsce w kontekście upowszechnienia e-tekstów i urządzeń pozwalających z nich korzystać”, realizowanego w latach 2015-2016 w ramach programu Obserwatorium Kultury MKiDN. Badanie objęło 3 kategorie źródeł: raporty badawcze, literatura naukowa, doniesienia medialne (w tym internetowe) za lata 2010-2015. W wyniku analizy danych zastanych wyodrębniono wiodące wątki tematyczne podejmowane w pracach badawczych i dyskursie medialnym, a także scharakteryzowano postawy użytkowników względem ebooków, czytników i czytania.

Being part of the project „Changes in reading culture in Poland due to the ebooks’ and readers’ dissemination”, funded by the „Observatory of Culture” Programme of the Ministry of Culture and National Heritage, the article presents the findings and conclusions from desk research, 2010-2015. Three categories of resources have been taken into account: survey reports, research literature, and media (including the Internet). The main topics of research and media discourse have been distinguished as well as users’ attitudes towards ebooks, ereaders, and ereading.

Książka elektroniczna wyzwaniem dla bibliotek

Ebook as a challenge for libraries

Agnieszka Łakomy

Zyskujące na znaczeniu wśród czytelników książki elektroniczne stanowią wyzwanie nie tylko dla wydawców, którzy podjęli się wydawania tego typu publikacji. Również biblioteki muszą dostosować się do nowej rzeczywistości wydawniczej i wypracowywać rozwiązania w ramach gromadzenia,

opracowania, udostępniania i archiwizowania książek elektronicznych, które będą satysfakcjonujące dla czytelników, coraz częściej sięgających po e-publicacje. W związku z tym w referacie zdecydowano się na omówienie podstawowych problemów, które tego typu publikacje mogą powodować w pracy biblioteczej. Podane zostaną także przykłady rozwiązań, wprowadzonych już w bibliotekach na świecie.

Księga z Kells* – od manuskryptu do projektów cyfrowych i znaku handlowego *BK

The *Book of Kells*: From a Manuscript to Digital Projects and the *BK* Global Trademark Anna Cisło

Anna Cisło

Księga z Kells, uważana dzisiaj za najwspanialszy z zachowanych średniowiecznych ewangelarzy insularnych, powstała najprawdopodobniej w VIII w. i przypuszczalnie początkowo znana była prawie wyłącznie mieszkańcom klasztorów na wyspie Iona lub w Kells. Wzmianki o manuskrypcie rzadko pojawiają się w rocznikach historycznych sprzed roku 1653, kiedy to kodeks odesłano do Dublina, aby można było go lepiej zabezpieczyć. Po kilku latach ewangelarz trafił do kolegium Trinity w Dublinie, gdzie od połowy XIX w. można go oglądać na wystawie. Referat dotyczyć będzie owego niezwykłego manuskryptu, który, rozpoczynając swe życie jako święta księga klasztorna, stał się otoczonym legendą obiektem muzealnym, przyciągającym uwagę ponad pół miliona zwiedzających rocznie, zyskał swe wersje faksymilowane i cyfrowe, z powodzeniem służy jako źródło inspiracji dla projektów artystycznych i filmowych i którego nazwę zarejestrowano ostatnio jako kontrowersyjny znak towarowy *BK*.

The *Book of Kells*, regarded today as the greatest illuminated insular Gospel to have survived from medieval times, was compiled sometime around the ninth century and was initially little known beyond a small community of monks living in Christian monasteries on the island of Iona or in Kells. Indeed, the manuscript appears relatively late in historical records and there is little information as to where it was kept or how it was used prior to 1653, when it was sent to Dublin in the interests of its preservation. A few years later it reached Trinity College, Dublin, where it has been on display in the Old Library since the middle of the nineteenth century. This paper will consider the story of this intricate manuscript, which—once solely a holy book—has become a museum treasure, spawning legends and attracting over 500,000 visitors a year, has been facsimiled and digitized, has served as a source of inspiration for artistic projects and whose name has been recently officially registered as a controversial global trademark.

Cyfrowa postać niecyfrowych zbiorów

The Digital Form of Non-digital Collections - Wrocław University Library

Marcin Szala

Biblioteka Cyfrowa Uniwersytetu Wrocławskiego w znacznej mierze prezentuje zbiory historyczne. Umieszczenie obiektu bibliotecznego w systemie biblioteki cyfrowej wiąże się przede wszystkim z procesem digitalizacji i opracowaniem katalogowym. Czy to jednak wystarczy? Opublikowanie obiektu bibliotecznego w wersji cyfrowej staje się niejako jego drugim życiem - w realiach internetu. "Cyfrowa postać niecyfrowych zbiorów" to zbiór funkcjonalności zawartych w publikacji cyfrowej, interfejsie udostępniającym ją użytkownikowi, infrastruktury systemowej udostępniającej i promującej zasób w przestrzeni internetowej. Rozwój narzędzi teleinformatycznych poszerza katalog możliwych funkcjonalności, co stawia twórcom bibliotek cyfrowych nowe wyzwania. W artykule przedstawiono formy udostępniania wersji cyfrowych różnych typów zbiorów Biblioteki Uniwersyteckiej we Wrocławiu oraz możliwości ich funkcjonowania w przestrzeni internetu

The Digital Library of The University of Wrocław holds mostly historical collections. Placing a library object in a digital library system is related to the process of digitization and a library's catalogue development. Is this enough? Including an object in digital library collections gives it, so to say, "the second life", in the realities of the Internet. "The digital character of non-digital collections" is a set of functionalities contained in: a digital publication, the user's interface, the digital library system providing and promoting resources in the Internet space, etc. Developments in IT technologies expand the range of possible functionalities. They pose new challenges for developers of digital libraries. The article presents the ways in which the digital collections of the University Library in Wrocław can be shared as well as possible ways of their functioning in the Internet space.

Katalogi OPAC bibliotek naukowych jako narzędzie do badań nad książką, biblioteką i czytelnictwem

OPAC Catalogues of Academic Libraries as a Tool for Research on a Book, Libraries and Readership

Rafał Kępa

Dla większości czytelników biblioteka naukowa jest miejscem prowadzenia badań, zaś jej katalog OPAC wartościowym narzędziem pozwalającym na sprawne wyszukanie i zamówienie potrzebnych książek bądź artykułów. Tę – jeśli można tak określić – czysto techniczną rolę katalogi online spełniają zazwyczaj w sposób zadowalający. Istnieje jednak kategoria użytkowników, jak bibliotekoznawcy, dla których biblioteka i jej zasoby są przede wszystkim przedmiotem badań. Wydaje się, że wspomniane

katalogi mogłyby, a wręcz powinny, być im pomocne w gromadzeniu istotnych danych, dotyczących np. zbiorów, częstotliwości wypożyczeń, profilu wypożyczającego itp. Niniejsze wystąpienie jest próbą określenia, na wybranych przykładach, jakie informacje niezbędne do prowadzenia badań dotyczących książki, biblioteki i czytelnika można zdobyć dzięki przeglądaniu samego katalogu OPAC.

For most readers, scientific library is a place of research, and its Online Public Access Catalogue is a perfect tool for efficiently searching for needed books or articles. Online catalogues fulfill this technical role in a satisfactory way. However, there is a category of users, such as bibliologists, for whom the library and its resources are first of all a subject of research. It seems that online catalogues could, and indeed should, help them collect relevant data on, for example, library collections, lending statistics, and library users. Using selected examples, the author of the paper tries to determine what information, necessary to conduct research on the book, the library and the reader, can be obtained from OPACs.

Pisanie obrazem – czytanie zmysłami. Czy książki artystyczne są jeszcze obiektem zainteresowań bibliologów?

Writing through Images – Reading through Senses: Are Art Books Still of Any Interest to bibliologists?

Jacek Ładorucki

Przełom XX/XXI wieku, za sprawą Internetu i komunikacji elektronicznej, stał się okresem rewolucji w historii książki. Dla zjawiska książki artystycznej jest to niezwykle interesujące i produktywne. Wielu polskich artystów uprawiających sztukę książki zasługują na uwagę ze względu poziom sztuki książkowej i konkurencyjność względem dokonań w innych krajach. Współczesne biblioteki, przestronne i w pełni skomputeryzowane, generują zapotrzebowanie na wystawy z dziedziny sztuki książki, które stanowią element zachęty i marketingu względem publiczności. Autor odwołuje się do kolekcji książki artystycznej Muzeum Książki Artystycznej w Łodzi, której był jurorem w latach 2008/2010. Celem referatu jest poszukiwanie odpowiedzi na pytanie o kompetencje bibliologii w zakresie współczesnych przejawów kultury książki - książka artystyczna to przecież, nomen omen, wciąż książka - inna jest ich forma i czasami treść, ale przecież to nie interesuje bibliologów.

The turn of the twenty-first century, thanks to the Internet and electronic communication, has become a revolutionary period in the history of books. For the artistic book, it has turned out extremely interesting and productive. Many Polish artists involved in the art of books deserve attention because their artistic book successfully compete with achievements in other countries. Modern libraries, spacious and computerized, can host exhibitions of artistic books and thus attract

more visitors. The author mentions the collection of artistic books in the Book Art Museum in Lodz, where he was a member of the jury in 2008/2010. The aim of this paper is to seek answers to the question about competencies of bibliologists while analyzing contemporary book culture: the artistic book is, after all, still the book, despite its specific form and sometimes its content.

Do czego jeszcze używa się książek?

What Else are Books For?

Jan Kaczorowski

Książka, zarówno pod względem treści, jak i zewnętrznej formy, wielokrotnie stawała się przedmiotem rozważań naukowych, zwłaszcza takich dyscyplin, jak bibliologia czy literaturoznawstwo. Powstało wiele kategoryzacji i podziałów dotyczących formy książki, jej społecznego oddziaływania i funkcji, jakie pełni. Refleksja naukowa pomijała jednak dotychczas, lub sypchała na margines zainteresowań, niestandardowe, tj. pozaczytelnicze wykorzystanie obiektu, jakim jest książka. Szersze spojrzenie pozwala jednak stwierdzić, że książki jako przedmioty materialne przez wieki wykorzystywane były nie tylko do celów, które wyznaczali im twórcy. Anegdotyczne już podpieranie książką zbyt krótkiej nogi od stolika czy kieszonkowa biblia ratująca przed kulą rewolweru, to tylko niektóre z bardziej znanych „nietypowych” zastosowań książki, wynikających z przypadku, braku innych materiałów czy aktualnej potrzeby. Wiele z nich zagościło na stałe w kulturze jako powtarzające się metaforyczne motywy filmowe i literackie. Inne zachwycają kreatywnością bądź bulwersują brakiem poszanowania dla literatury, niemniej stanowią często pomijany wątek w dyskusji nad tym, gdzie kończą się funkcjonalne granice książki i czy na pewno tam, gdzie poszukują ich twórcy oraz badacze.

Books have become a subject of research both in terms of their content and form. Especially in bibliology and literary studies, many categorizations and divisions have been proposed to explain the role of the book, its design and its social impact. All these, however, do not take into account non-standard ways of using books. Yet, we shall remember that the use of books can go beyond this praxis as if books were something completely different from what they are in the first place. As anecdotal as it may sound, pushing a book under too short a leg of the table or being saved from a sharpshooter's bullet by a pocket Bible are recognizable ways of unusual applications of the book in accordance with the current needs. Some of these usages have become well-known metaphoric motives in movies and literature. Sometimes we can be delighted by their creativity; sometimes they can shock us as we see in them no respect for literature. Nevertheless, they remain an important topic of debate about boundaries of the book.