

## A mese új platformja: az interaktív könyv

A szülők, pedagógusok és a gyerekek generációi közötti különbség egy része megragadható a digitális eszközökhöz való viszonyban és használatban. A különféle mentalitások megértésének jó eszköze lehet az interaktív könyv, amelynek egyik lehetséges új formája szövegszerűségében kötődik a hagyományhoz, s interaktivitásának befogadásában egy egészen másfajta attitűdöt kínál fel. Varga Emőke nemrég megjelent monográfiája mindarról szól, amit az interaktív könyv befogadásához tudni érdemes.

Varga, aki tudományos pályája keretében az illusztrációkkal, a kép és a szöveg viszonyával foglalkozik, Kass János illusztrációit vizsgálta (*Kalitka és korona*, 2007), majd *Az illusztráció* című könyvében (2012) a teóriában, kritikában, oktatásban megjelenő illusztrációkat elemezte konkrét példákon keresztül. Érdeklődése szinte törvényszerűen irányult a szöveg és kép újabb együttesét, s a többféle medialitást is magába foglaló interaktív könyvekre. Az eddigi legnagyobb magyar interaktív könyves startup vállalkozást, a *BOOKR Kids* alkalmazást elméleti háttérrel és gyakorlati használatával folyamatosan figyelemmel kíséri. (*A könyvek életre kelnek. Bevezetés az interaktív könyv elméletébe és gyakorlatába a BOOKR Kids alkalmazásával*. Szerk. Varga Emőke, 2018.) Az SZTE JGYPK Művészettel az Oktatásért Kutatócsoportjának vezetőjeként több kutatást és azokat bemutató konferenciát szervezett az interaktív könyv témájában a hallgatókat is bevonva.

A L'Harmattan Kiadó gondozásában 2019-ben megjelent könyve az interaktív könyvhöz kapcsolódó elméletek áttekintése mellett két gyakorlati példát is részletesen elemez. Kötete naprakész, aktuális és hiánypótló. Az interaktív könyv egy új digitális és szerencsés esetben irodalmi műfaj, mely 2010-ben jelent meg. A fogalom még nem honosodott meg igazán magyarul. Gyakran az olyan játékkönyveket értik az interaktivitás alatt, melyeknek egyes részei különféle motorikus lehetőségeket kínálnak a legkisebbeknek. Varga Emőke könyve a digitális formában, applikációként elérhető, okoseszközre letölthető, többnyire szépirodalmi, elsősorban gyermekirodalmi szöveget interakciókkal együtt kínáló programokról szól.

A könyves kultúra új formája, egy új művészeti ág, oktatási segédanyag, az olvasóvá nevelés eszköze? Ez mind lehet az interaktív könyv. Új kérdéseket vet fel a használata, a befogadás mikéntje. Varga Emőke könyve ezekben a kérdésekben nyújt segítséget mindazoknak, akik érintettek az új digitális műfaj használatában: a szülőknek, a pedagógusoknak, a könyvtárosoknak, s minden szakembernek, aki gyerekekkel foglalkozik.

A könyv elsőként az elméleti kérdéseket tárgyalja. A médiumokat és a kommunikációt középpontba helyező, a nemzetközi elméleti irodalmat és annak főbb kérdéseit bemutató fejezetekben hatalmas anyagot mozgat, mind elméleti téren, mind pedig a bőségesen hozott példákkal.

Az interaktív könyvre e monográfiában javasolt definíció a következő: „Kommunikációs szempontból az interaktív könyv a (néma és hangos „olvasásra” is alkalmas) nyomtatott könyvekkel rokon műfaj, annyiban legalábbis, hogy lehetővé teszi, sőt kibővíti a különféle képeskönyvtípusok befogadási folyamatára jellemző interperszonális és metanarratív kontextus megképzésének potenciáit.” (15. p.) Az interaktív könyv ebben a kötetben mint gyermekirodalmi új digitális műfaj jelenik meg, mely legközelebb a képeskönyvekhez áll, bár annál több lehetséges interakciót kínál, az animációs filmeknél szegmentáltabb, látszik a szöveg, s ez különbözteti meg a videójátékoktól is, ugyanis a szövegnek a jelentésképzésben játszott szerepe meghatározó. A szerző Frederico Aline meghatározását is idézi, miszerint az interaktív könyv olyan hibrid szöveg, amely egyesíti a különböző narratív formák jellemzőit, és mint alkalmazás képes a digitális média teljes eszköztárának kiaknázására. A gyerekek számára az interaktív könyvet közvetítő eszköz, a tablet vagy az okostelefon medialisága is fontos szempont. Az interaktív könyv értelmezéseinek lehetséges példáját egy, a könyvtárosok és könyvet szeretőik szívéhez közeli nyomtatott könyvként, rövidfilmként és applikációként is elérhető történeten keresztül mutatja be. A William Joyce által jegyzett, 2011-ben megjelent *The fantastic flying books of Mr. Morris Lessmore* című történet egy íróról szól, aki épp alkotói válságban szenved, amikor egy hurrikán elsodorja a könyveit, a házát és egy különleges világba repíti, ahol egy mágikus könyvtár őre lesz, ahol naplót ír a könyvtár következő őrei számára.

Varga Emőke előbb más szerzők megállapításait összegzi: Aquilera és munkatársai három elemzési szempontot javasolnak: a szocioszemantikait, a filmelméletit és a játékelméletit. Ezek a szempontok lehetővé teszik az alkalmazás multimodális tapasztalatainak megértését és feltérképezését. Egy másik elemzési modellben Frederico Aline az észlelési, az értelmezési és az ideológiai szinteket elemzi.

A monográfia szerzője azt javasolja, hogy „a médiumokat mint megsokszorozott, egymásra ható, önmagukban is komplex, jelentésképző entitásokat kell értelmeznünk.” (20. p.) Az interaktív könyv olyan fokú médiakoncentrációt hoz létre, hogy emiatt a játékokhoz áll legközelebb. A képeskönyvekben jelenlévő szöveg és képek mellett az interaktív könyv képi mozgásokat, hangokat tartalmaz, motorikus

cselekvésekre ad lehetőséget. Különösen fontos, hogy az értelmezési szinteknek megfelelően a gyerekekkel foglalkozó szakembereknek legyen nyelvük, fogalomkészletük arra, ami a kijelzőn történik. Ehhez segítő kérdéseket is kaphatunk a monográfiából. Varga Emőke több ponton rávilágít, hogy még a gyártásban sem veszik mindig figyelembe az interaktív könyv működésének mechanizmusait, lehetőségeit, s így gyenge minőségű programok is születnek. Az interaktív könyv létrejöttéhez egy komplex alkotói gárda szükséges. A szerzőség kérdése is problematikusává válik, más szinten kezelik az író, a zeneszerzőt, a színészt, a programozót. Gyakran még az egyes alkotók nevének feltüntetése is elmarad, ami komoly hiányosság.

Már az irodalmi mű és az illusztráció közötti viszony is többféle lehet: a szinekdotikustól a metaforikuson és a metonimikuson át az ironikusig terjedhet. (39. p.) Az interaktív könyv médiumainak jelentésképzése az együttműködés, a kiegészítés és az ellentmondás pólusain jön létre, s ezek kombinációjával a részleges és teljes ismétléssel vagy ellentmondással megvalósítva. (38. p.) Ez az együttműködés akkor sikeres, ha segíti a hangzó/írott szöveg befogadását.

Kommunikációs modellbe helyezve az üzenet kódolója és dekódolója közé egy technikai közvetítő eszköz ékelődik, okostelefon vagy tablet formájában. A felhasználó többféle érzékszerve is bevonódik: látás, hallás, tapintás útján is szerez információkat, és érintéssel, mozgatással maga is változást tud előidézni a tartalomban. Abban a tartalomban, melyben előre definiált minden, amit a használó elő tud idézni a képernyőn. A sok lehetőség mellett a meghatározott utak és alternatívák, valamint az azokra vonatkozó jelzések erőteljesen irányítják a használó lehetséges cselekvéssorát és a tartalom befogadását. Az interaktivitás mintha a visszájára fordulna, a sok lehetőség és médium egy meghatározott utat jár be a használóval, ami nehezen vethető össze az olvasás szabadságával, holott a célja a képzelet felzabarádítása is lehetne.

Az interaktív könyv hatásának dinamikája még fontosabbá teszi a minőség kérdését. Az új műfaj tradíciójának hiánya, és „a tágabb kulturális, társadalmi-politikai-gazdasági kontextus, amely a kommercializálódás folyamatának fenntartását általában is elősegíti” (62. p.) nem kedvez az interaktív könyv minőségének sem. Az a minőségi hígulás, ami a képeskönyvek piacán szembetűnően látszik, még jobban érintheti a piacra belépni készülő, a felhasználók igényeit kiszolgáló applikációkat. A gyártói-fejlesztői praxis gyakran teljesen kontrollálatlan, az alkalmazásokat nem lektoráltatják, így a minőség kérdése a piac igényeinek rendelődik alá, ami a giccs és a kommersz tartalmak irányába mozdítja el a műfajt. Az interaktív feldolgozás vesztese gyakran a szöveg, mely rövidített, torzított formában kerül felhasználásra. Gyakran a fejlesztők megkísérlik „problémamentessé” tenni a gyerekek számára a klasszikus meséket. Ennek módját Andersen *A rít kiskacsa* című meséjének példáján keresztül mutatja be a monográfia. A giccsre pedig a *Hamupipóke* egyik interaktív feldolgozását hozza példának, melyben a csoda is könnyen elérhetővé válik, egyszerű választással degradálódik.

Míg nálunk sokak számára még ismeretlen az interaktív könyv műfaja, több nyugati országban a mesélés új platformjává vált, gyakran ez jelenti az első irodalmi élményt a kisgyerek számára. A monográfia *A három kismalac* című népmese három különböző interaktív formájának elemzését idézi. A szöveg, az illusztráció, a hang, az animáció és az interaktivitás alapján mutatja be a különböző minőségi szinteket. A cél a minőségi kritériumoknak való megfeleléssel az lenne, hogy a szöveg pusztá illusztrálása helyett, annak vizuális szöveggé történő alakítása valósuljon meg.

A könyv utolsó két fejezete egy-egy példán keresztül ismerteti, hogyan változnak át a hagyományos, nyomtatott formában már sok kiadást megélt, kanonizált történetek interaktív könyvvé. *A tiicsók és a hangya* meséje, melynek számos feldolgozása létezik, már a szövegvariánsok terén is többféle értelmezési lehetőséget foglal magában. Az örökzöld téma még Hajnóczy Pétert is a mese újráírására ösztönözte. A mesevariációk mellett a meseillusztrációk is elemzésre kerülnek. A meseadaptációk ismételten jól mutatják a minőség egyenetlenségeit. Empirikus vizsgálat is kötődik ehhez a meséhez, melynek többféle eredménye közül különösen érdekes az, mely szerint a történet visszaidézésekor a gyerekek a hallott mesére hagytak inkább.

A másik mesepélda *A kiskakas gyémánt félkerujcárja* az interaktív könyv alkotásának egy kivételesen körültekintő, ellenőrzött és tudatos útját mutatja be, ahol a tervezéstől az esettanulmányig követhetővé válik a folyamat. A MOME Kreatív Technológia Laborja által 2013-ban készített mesefeldolgozás Ruttkay Zsófia vezetésével egy példaértékű kezdeményezés a műfajban. A szöveg- és illusztrációváltozatok áttekintése után az alkalmazás részletes bemutatása történik, melyből az applikáció olyan lehetőségeit is megismerhetjük, hogyan tudja a kerekas kút működését motorikus szinten is megjeleníteni és ezáltal megértetni a vizuálissá tett mese. Szép példája ez a hagyomány közvetítésének. Az is egészen kivételes, hogy a gyártás folyamatára az empirikus vizsgálatok is hatottak, a szegedi kutatócsoport tesztelte az alkalmazást.

A műfaj jövőjére való kitekintés a nemlineáris történetmesélés, a kiterjesztett és a virtuális valóság (AR, VR) irányaiban mutatja a változás lehetséges útjait. Külön szempontrendszer kidolgozását kívánja majd a már elsősorban interaktív könyvként születő applikációk vizsgálata. A BOOKR Kids alkalmazáson belül van ilyenre is példa.

Igazi művészeti és technikai kihívás az, amit az interaktív könyv lehetőségei kínálnak. Olyan már-már lírai élményre is lehetőséget adnak, amilyen a monográfia borítóját díszítő BOUM-applikáció egyik képe, mely a kép és a hang eszközeivel mond el történetet, jelenít meg érzéseket, fogalmaz meg filozófiai gondolatokat. A kötet borítója remekül megjeleníti azt a párhuzamot, ami a nyomtatott könyv és a kézírás, illetve az applikációt tartó kéz között van. Nagyon fontos kapu ez a monográfia, minden érdeklődőt biztatok a belépésre.