

PUSZTAI VIRÁG

Átalakuló mesék

VARGA EMŐKE: AZ INTERAKTÍV KÖNYV CÍMŰ
MUNKÁJÁRÓL



L'Harmattan Kiadó
Budapest, 2020
159 oldal, 2490 Ft

”

Napjainkban a szülők egy része már nemcsak a könyvesboltok polcain keresgél gyermekeinek olvasnivalót, hanem a külföldre alkalmazásletöltő oldalakon, online store-okban is. És ott sem a – már akár hagyományosnak is nevezhető – e-bookok után kutatva, hanem az interaktív könyvek választékát böngészve. „Az interaktív könyv 2010-es piaci megjelenése hosszú idők óta a képeskönyvtörténet legizgalmasabb és legaggasztóbb eseménye” – olvashatjuk a nemrég megjelent kötet borítóján. A téma valóban megosztja mind a szülőket, mind a pedagógusok táborát. Jó vagy rossz? Hosszútávon hogyan befolyásolja az olvasáshoz való viszonyt? Ahhoz, hogy ezekben a kérdésekben állást tudjunk foglalni, első lépésként meg kell ismernünk a jelenséget, fel kell térképeznünk hatásmechanizmusait, jellemzőit. Ebben lehet segítségünkre Varga Emőke *Az interaktív könyv – Teóriák és példák* című tudományos munkája.

A képeskönyv régi találmány, az interaktív könyvet azonban nemcsak olvasni és nézegetni lehet, hanem hallgatni, tapogatni, döntögetni, rázni és fújni is, miközben változásokat idézünk elő. Képei megmozdulnak, böngészése folyamán játékokat játszhatunk, feladatokat oldhatunk meg, bizonyos mértékig alakíthatjuk a történetet. Némelyik akár a szülő felolvasását is képes rögzíteni. Az alkotók lehetőségei szinte végtelenek, épp ezért nagy a felelősségük abban, hogy milyen történetet választanak hozzá, hová teszik a hangsúlyokat, hogyan működtetik a mediális összetevőket, mennyire behatárolt képi világot adnak át, illetve mennyi teret hagynak a fantáziának.

Mi alapján válasszon a szülő? Milyen interaktív könyveket érdemes bevonni az oktatásba? Hogyan álljon hozzá a témához a pedagógus? Ahogy nő az interaktív könyvek népszerűsége, e kérdések egyre sürgetőbbé válnak az alkotók és a forgalmazók, valamint a közvetítők és a befogadók számára

is. És amikor a válaszokat keressük, gyorsan kiderül, mennyire hiányos a diskurzus a témában – nem csak itthon, külföldön is.

E hiányosság enyhítéséért sokat tett és tesz Varga Emőke, a Szegedi Tudományegyetem Juhász Gyula Pedagógusképző Karának habilitált főiskolai tanára, az Alkalmazott Pedagógiai Intézet Óvodapedagógus-képző Tanszékének vezetője. Régóta kutatja a szöveg-kép viszonyokat, az illusztrációelmélet területén kifejtett munkássága megkerülhetetlen. E területekből táplálkozik kutatásának azon, legújabb iránya, amely az interaktív könyv – mint a digitális irodalom új műfaja – mediális kérdéseit boncolgatja. Az általa életre hívott, Művészettel az Oktatásért Kutatócsoporttal műhelymunkák és konferenciák keretében évek óta foglalkozik e komoly aktualitással bíró téma gyakorlati, empirikus oldalával is. Szerkesztőként jegyzi a téma első magyarországi monográfiáját: *A könyvek életre kelnek* című kötet 2018-ban jelent meg. Legújabb, önálló kötetében pedig az elméleti és a kritikai reflektáltságnak és azoknak a viszonyítási pontoknak a szükségességére mutat rá, melyek segíthetik a kritikusokat és a közvetítő szakembereket a jelenség megítélésében.

A kötet az elnevezés körüli problémák ismertetésével indul (hiszen a műfajt nevezték már képeskönyv-alkalmazásnak, interaktív könyv appnak, digitális interaktív könyvnek és e-book appnak is), majd felveti azt a kérdést, kinek a feladata tudományosan foglalkozni velük, mely diszciplínák felől közelíthető meg a téma.

Az alapkérdések után az első nagy fejezet a medialitással foglalkozik. Körbejárja, hogy ez a mediális hibrid milyen összetevőkből áll, illetve a képi és hangzó médiumokat hogyan lehet tovább osztani különböző módusokra. E módusokat – állókép, mozgókép, írott szöveg, illetve zene, hangeffektusok és hallott szöveg – további egységekre bontja, azt is megvizsgálva, hogy miképp viszonyulnak egymáshoz.

A mediális modell körülhatárolása után a kötet ennek működtetésére is kísérletet tesz, nyomába eredve annak, hogy az interreferencialitás tekintetében milyen a jó és a rossz interaktív könyv. A kötetben olvasható egyik fontos megállapítás szerint a médiumok és módusok közel egyszerre történő megtapasztalhatósága elősegítheti az értelemképzést, amennyiben a módusok nemcsak kiegészítő viszonyban állnak, hanem a kellő egyensúlyt megtartva, együttesen képesek hatni. Ellenkező esetben az interaktív könyv inkább funkcionál digitális játékként, mint multimediális irodalomként. Kitér a művészi és technikai eszköztárra, kiemelve annak jelentőségét, hogy az interaktív könyv médiumai minél kiegyensúlyozottabban építsék ki az interreferencialitást, vagyis minél egymásrahangoltabban valósítsák meg azokat a vonatkozásokat, amelyek révén kirajzolják a történetet és megképzik a jelentést. Figyelmeztet: erre a nyelvi, a képi, a zenei értékek és a digitális mesei közvetítés esztétikumára iránt fogékony olvasók neveléséhez egyre inkább szükség van!

A második nagy egység az interaktív mesekönyvhöz kapcsolódó kommunikáció jellemzőit veszi számba, elsőként a közvetlen emberi kommunikáció, majd az új médiaelmélet modelljeinek viszonylatában. A tudattól tudatig terjedő folyamatba beékelődik egy technikai eszköz: az interaktív tevékenységeket lehetővé tévő okostelefon vagy tablet. Az így létrejött tudat-eszköz-tudat skálán két nagyobb egységet vesz górcső alá, hiszen információcsere zajlik a fejlesztők és az eszköz/szoftver, valamint az eszköz és a felhasználók között is – és e tény megköveteli a műfajspecifikus megközelítést. Varga Emőke elemzi azt is, hogy az interaktív könyv esetében hogyan válik flexibilissé a korábbi irodalomelmélet által stabilnak te-



kintett szerző-mű-befogadó háromszög, illetve mivel jár a befogadó felhasználóvá, így bizonyos mértékig szerzővé válása.

A kötet modellálja az interaktív könyv kommunikációs összetevőinek rendszerét. Ábrázol egy genetikai, egy ontológiai, egy egzisztenciális és egy metakommunikációs kört, részletesen feltárva az összetevők és szereplők közötti kapcsolatokat. Rámutat többek között arra, hogy az interaktív könyv kommunikációjának már nem csak a történet megismerése a tétje, de a beavatkozás cselekedetének megtapasztalhatósága is – és ennek a következményeivel számolni kell. Ugyanakkor sürgeti annak felismerését, hogy a korunk kommunikációs folyamataiban egyre jelentősebb szerepet betöltő interaktív mesék előnyei kihasználhatók, ha azokat nem konfrontatív, hanem kiegészítő viszonyba állítjuk a hagyományos meseközvetítői módokkal. Hiszen „időről időre szükséges számot vetnünk a tudásátadás technológiáinak új struktúráival, és szembesülnünk azzal, hogy mindaz, amit ma irodalomként ismerünk, tehát a mese is, átalakul.”

A könyv egyik megkerülhetetlen nívuma az a metodikaelméleti bázis, amely támpontokat ad ahhoz, hogyan lehet kutatni, mérni, összevetni ezeket az alkalmazásokat. Mivel számuk dinamikus gyarapodása a nívó egyenlenségét vonja maga után, és a piaci szemléletből adódóan erre a területre is begyűrűzik a giccs és a kommersz, igen fontosak azok a szövegminőségre és képminőségre vonatkozó kritériumok, amelyekkel a kötet szolgál. Ezeket a hagyományos képeskönyvvel összevetve is elemzi a szerző, áttekintve a nemzetközi kritikában elfogadott kritériumcsoportokat és fejlesztési javaslatokat.

A teoretikus háttér mindenre kiterjedő, szintetizáló és rendszerképző szellemű ábrázolása után két konkrét interaktív mesekönyv elemzése következik. *A tücsök és a hangya* történetének példáján a műértelmezéstől indítva, a különböző adaptációkat áttekintve mutatja be a műfaj eredményeit és hiányosságait, valamint azt a 100 óvodapedagógus szakos hallgató bevonásával elvégzett empirikus kutatást, amit a JGYPK TOKI Művészettel az Oktatásért Kutatócsoportja értékelt ki. A másik példa – *A kiskakas gyémánt félkrajcárja* című mesét feldolgozó applikáció – a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem Kreatív Technológiai Laborjában született meg. Erről a fejlesztőkkel együttműködve készülhetett egy átfogó vizsgálat, amely áttekinti a tervezés alapelveit, a szöveganyag felhasználásának, a képi megjelenítés mikéntjeinek, valamint a mozgás, az interakciók, a hanghatások alkalmazásának kérdéseit is.

A kötet kitekintéssel zárul, amely számot vet azzal, hogy milyen irányokban fejlődhet tovább az interaktív könyv, beleértve a kibővített valóság és a virtuális valóság ihlette technológiákat is.

Az interaktív könyv – mint a nyomtatott irodalom és a digitális kultúra által kitermelt műfajok közti átmenet – jelentősége feltételezhetően tovább fokozódik majd úgy az otthoni alkalmazás terén, mint a kulturális-oktatási folyamatokban. A felhasználás tudatosabbá tételéhez nagymértékben hozzájárulhat Varga Emőke hiánypótló kötete.