

Horváth Dorka

Az interaktív könyv mint hibrid médium

Az online világ egyre mélyebben szövi át a társadalmat. Ez a folyamat nem hagyja érintetlenül az olvasás területét sem, és eddig nem ismert, új jelenségekre irányítja figyelmünket. Az olvasás módjának átalakulása a történelem során soha, talán még Gutenberg találmányának köszönhetően sem volt olyan mértékű, mint napjaink online technológiáinak hatására. A könyvnyomtatás nemcsak az olvasás módozatát változtatta meg (Briggs & Burke 2002), hanem új dimenzióba helyezte terjesztésének lehetőségét is, hiszen a tudásmegosztás sosem látott mértékben gyorsult fel. Ma az információs társadalom kialakulásával ez a folyamat még inkább érvényesül, ami hatással van a Gutenberg-galaxisra is (vö. McLuhan 1962), és eredményezheti a könyv és az olvasási szokások átalakulását. Írásomban arra teszek kísérletet, hogy egy új hibrid médium – a Gutenberg- és az internet-galaxis között elhelyezkedő – interaktív könyv létrejöttének körülményeit és használhatóságának egyes aspektusait mutassam be.

Kulcsszavak: digital literacy, e-könyv, Gutenberg-galaxis, hibrid médium, innováció, interaktív könyv, internet-galaxis, olvasásfejlesztés, újmédia

Kiindulópontok

Európában a 15 és a 65 év közöttiek mintegy 10 százaléka küzd valamilyen jellegű olvasási nehézséggel (EPALE 2015). Pedig napjainkban az olvasás mint a munkaerőpiacon való érvényesüléshez szükséges, sőt elengedhetetlen képesség jelenik meg; talán még sosem volt ilyen magas az elvárás az írásbeliség területén. Különösen fontos figyelemmel kísérnünk a népesség 6–14 éves korosztályának esetében az olvasási szokásokban végbemenő változásokat, értelmeznünk a korcsoporton belül megjelenő tendenciákat, és feltérképeznünk a várható rövid és hosszú távú következményeket, mert mindaz, amit ebben a korosztályban tapasztalunk, előrevetíti a jövő felnőtt olvasójának szellemi profilját. A tanulási problémák hátterében az esetek többségében megfigyelhető valamilyen, az anyanyelvhez, az olvasáshoz, a szövegértéshez, a beszédhez kapcsolódó elakadás vagy zavar, a szókinccs fejletlensége. A Programme for International Student Assessment legutóbbi kutatása szerint Magyarországon a 15 éves diákok negyedét helyettesítheti mesterséges intelligencia, mert szövegértési szintjük nem éri el egy számítógép ez irányú kapacitását. További 25 százalékuk funkcionális analfabéta, vagyis nem képes értő olvasásra (PISA 2018).

Az említett korosztályban egyértelműen ki lehet mutatni, hogy csökken az elolvasott könyvek száma, az olvasás intenzitása, valamint az erre fordított idő (Erdős & Lak 2019). *Az olvasással kapcsolatos problémákon pedig csak olvasással lehet segíteni.* Evidenciának tűnik, mégis e folyamat elősegítése a gyermekkorban a 21. század egyik legégetőbb kihívása. Paradox módon éppen az lehet a megoldása is a problémának, ami részben az okozója: az internet és az online technológiák segíthetnek a negatív olvasói tendenciák megfordításában. Hiszen *olvasás* és *olvasás* között is érdemes különbséget tenni, és kitérni az olvasás egy másik aspektusára is, amely nem feleltethető meg a *klasszikus* könyvolvasással; inkább „betű-fogyasztásként” definiálható. Ez nem más, mint a közösségi médiában zajló írás-olvasás, amely az online médiumokban való részvétel elengedhetetlen feltétele. A chat és a különböző – a vizsgált generáció körében igen nagy népszerűségnek örvendő – közösségimédia-alkalmazások esetében, mint a TikTok, az Instagram vagy a Facebook, szintén elengedhetetlen valamilyen szintű olvasási

és írási készség. Az Alfa és a Z generáció ezáltal rengeteg betűt fogyaszt, ami akár egy olyan új típusú olvasási vagy inkább dekódolási mód kialakulását vetítheti előre, amely a következő állomása lehet a Nielsen-féle (2008) F-jelenségnek. Eszerint a képernyőn való olvasás egyfajta kulcsszó-dekódolás, azaz a szemünk a szövegben szinte automatizált módon a megértéshez elengedhetetlenül szükséges kulcsszavakat kutatja.

Az angol nyelvű szakirodalom általában a *literacies* szóval határozza meg az írni és az olvasni tudás fogalmakörét, jellemző módon többes számú alakban, mert a témát illetően az írás és az olvasás típusaira vagy formáira többnyire egyszerre hivatkoznak a kutatók. Ahogy David Bawden (2001) fogalmaz esszéjében: az írástudás fogalma a különböző időszakokban mást és mást jelentett. Volt, hogy a nyomdatermékek dekódolására koncentrált, máskor a kinyomtatott szó kulturális feltételrendszerének, etikai normáinak és esztétikai értékeinek tudatos és kritikus ismeretét is jelentette. Természete így tulajdonképpen mindig is kettős volt (Koltay 2010). Egyfelől nyilvánvalóan jelentette az írni-olvasni tudás képességét, másfelől magában foglalta a megértésre törekvő olvasást is, amely a logikus gondolkodás, az érvelés és a kritika megfogalmazásának képességét is magában hordozza (*reading literacy*, OECD 2003).

Az írni-olvasni tudás technikájának vizsgálata során ki kell térnünk negatív megfelelőire is, így az analfabétizmusra, amely az írás- és olvasáskészség teljes hiányát jelenti, valamint az enyhébb, ám közel ugyanolyan súlyos változatára: a funkcionális analfabétizmusra (*functionally illiteracy*), amely esetében az írás- és olvasáskészség mint technika elsajátítása önmagában nem elegendő, ha nem kellően fejlett a mindennapi élet követelményeinek teljesítéséhez. Másként fogalmazva: az a felnőtt tekinthető funkcionális analfabétának, aki a saját társadalmi és szakmai közegében nem tud megfelelni a vele szemben támasztott elvárásoknak (Koltay 2010). Ennek egy magasabb tudásszintet megkívánó kategóriája az angol nyelvben használt *critical literacy*, amely tulajdonképpen a kritikai szövegértés képességét jelenti (Briggs & Burke 2002).

Az olvasás tehát a kreativitás és a kritikai gondolkodás fejlesztésének elengedhetetlen eszköze, amely segíti a világ árnyaltabb észlelését, mintákban és modellekben való elmélkedésre ösztönöz, vagyis elengedhetetlen feltétele a hálózatos gondolkodásnak (Harsányi 1991). Ennek ellenére – ahogy feljebb a riasztó számadatok is mutatják – az olvasás válságát éli (*literacy crisis*, Wetzel 2018). Ez az ellentmondás már önmagában indokoltá teszi, hogy átgondoljuk, miként érthetnénk meg jobban az olvasás átalakuló és átértékelődő társadalmi szerepét, valamint változásának irányát és természetét a 21. század elején. Ez az írás is erre tesz kísérletet.

Írásom alapvetően leíró szemléletű, ugyanakkor érint normatív kérdéseket is, hiszen az ember kritikai érzéke, szociális-emocionális képességei, érzelmi intelligenciája, kreativitása, modellekben való gondolkodásra való képessége részben a történetek, a könyvek olvasásán keresztül fejlődik. Az olvasási képesség, illetve az értő, értelmező olvasás hiánya így rengeteg hátrányt okozhat, ami a teljesítmény csökkenésében nyilvánul meg, először iskolai környezetben, majd a munkaerőpiacon. Ezért is foglalkoznunk kell azzal a kérdéssel, hogy az e-könyv megjelenése miként befolyásolhatja a felhasználók olvasási szokásait.

A könyv evolúciójának egy új lehetséges állomása: az interaktív könyv

A nyomtatott könyvek tartalmának digitális formába öntése, azaz az *e-book* megjelenése nem hozott áttörést a gyermek- és az ifjúsági könyvek piacán. A felnövekvő generáció megszólításához – amelynek a digitális ökoszisztéma már mindennapi, természetes közeget jelenti – új formátum megjelenésére volt szükség (Briscoe & Wilde 2007). Erre kínál megoldási kísérletet az interaktív könyv, amelyet többféle modalitás – az írott szöveg, a (mozgó)képi megjelenítés, a hang –, valamint az ezeket időben koordináló interakció együttes alkalmazása jellemez (Varga 2019). Az interaktív könyv esetében – ahogy az elnevezés is sugallja – az olvasó egyéb tevékenységekkel is befolyásolhatja a tartalmat, illetve az olvasás sorrendjét, és mivel a tartalom érintőképernyőn vezérelhető, az interaktivitásra sokkal nagyobb tér nyílik. (Hasonló olvasói logikára épültek a kilencvenes évek nagy sikerű „kaland-játék-kockázat-könyvei”, amelyek tulajdonképpen az interaktív könyvek előképeként is értelmezhetőek.) A vizuális tartalmat hangzóanyag (narráció, zene, hangeffekt) is kísérheti, megmozdulhat a kép, sőt a szöveg is, és ezek az „események” akár az olvasó közreműködésével, érintő és egyéb mozdulatok alkalmazásával is indíthatók. Az interaktív könyvek fejlesztése – mint a hibrid médiumoknál általában – egyfajta

kísérletezés, hiszen a műfaj újszerűsége miatt lehetetlen standardokról beszélni, és ahogy a technika/technológia fejlődik, úgy változnak a benne rejlő lehetőségek is. A nagy kiadóknak és a tradicionális könyvvásároknak mind foglalkoznak a témával; ezt mutatja, hogy a mérvadóknak számító Bolognai Gyermekek- és Illusztrációs Könyvvásáron 2012 óta külön mezőnye van az interaktív könyvnek, ahol a legjobbnak talált digitális alkotások a nyomtatott könyvek díjaival azonos presztízsű kitüntetésekben részesülnek.

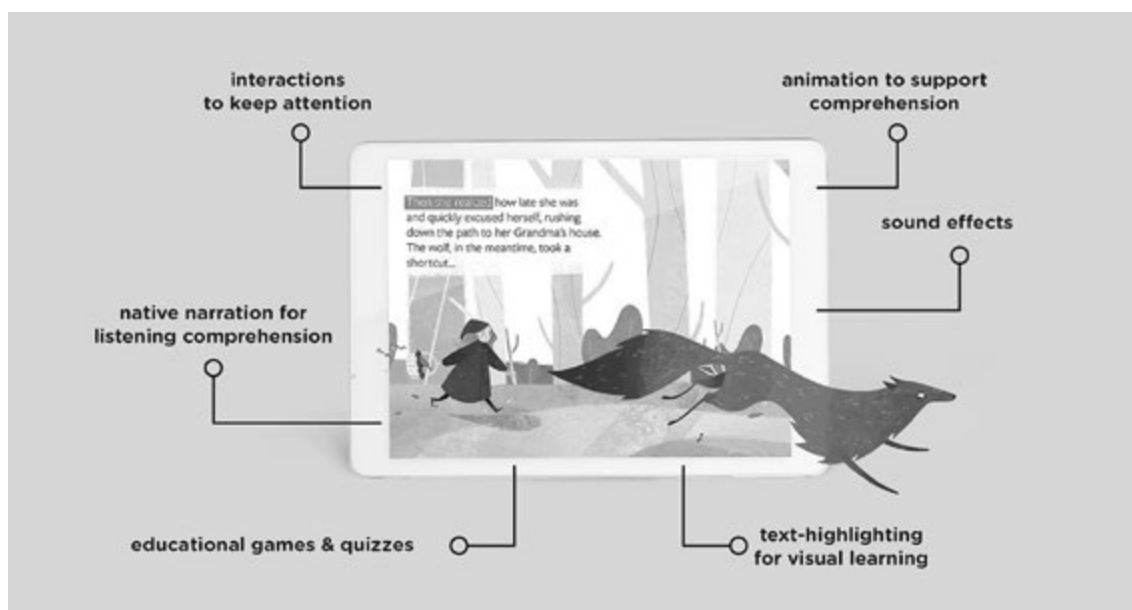
Az interaktív könyvek funkciói

Earl Aguilera (2016) szerint az interaktív könyv olyan szoftveres alkalmazás (angol kifejezéssel *application* vagy *app*), amely digitalizált formátumú szöveges, képi és (opcionálisan) hangzó tartalmakból áll, és a felhasználó érintőképernyős készüléken olvassa és kezeli a könyvet. E mobilalkalmazások az online áruházakból vagy önálló weboldalakról érhetők el, letöltés útján. Az interaktív könyv műfaji sajátossága nem csupán az extraként hozzáadott *feature*-ökben rejlik, hanem elsősorban abban, hogy alapjaiban változtatja meg az olvasó és a könyv viszonyát, az olvasás élményét. Az alábbi funkciók tartoznak egy interaktív könyv alkotóelemei közé:

1. **Animációk és zoomolás:** Az interaktív könyvek egyes képeinek megfelelő mértékű és idejű mozgatása ráirányítja az olvasó figyelmét a történet szempontjából fontos mondanivalóra, és fejleszti a megértési képességet anélkül, hogy túlságosan elvonná a figyelmet magáról a szövegről (Takacs & Bus 2018).
2. **Szövegkiemelés:** A szövegkiemelés felhívja az olvasó figyelmét az olvasott szavakra, és segíti a narrátorral azonos tempóban való „belső” olvasásban.
3. **Narráció:** A professzionális narrátorok, színészek által felmondott szöveg megkönnyíti a szöveg értelmezését, valamint segíti a szép kiejtés elsajátítását.
4. **Edukációs játékok:** Az életkornak megfelelő és szórakoztató jellegű edukációs játékokat segítik az olvasói motiváció fenntartását (Varga 2019). A szövegértés átfogó ellenőrzése mellett a feladatok elvégzése után kinyert adatokból fejlesztési program készíthető, amely a differenciálás egyik eszköze is lehet.
5. **Interakciók:** Hotspotok, szótárak, definíciók beépítése segítheti a szöveg értelmezését, illetve a bevonódás mértékét, ám ha ezek nem megfelelően vannak elhelyezve a képen/szövegben, az elterelheti az olvasó figyelmét, és „kiemelheti” őt a történetből (Takacs et al. 2015; lásd még az 1. ábrát).

1. ábra

Az interaktív könyvek funkcióinak egy magyar példán, a *BOOKR Kids* könyvön való ábrázolása



A befogadó tehát immáron nem „passzív” használója az adott médiumnak, hanem az akciója révén képes reakciót szülni (Sargeant 2015). A könyv lapjai között rejlő interakciók, az animációk, a hanghatások bővítik az olvasó lehetőségeit. Ezek a funkciók különösen fontosak az olvasástanulás folyamatában. Ha egy gyereknek például alacsony szintű a szövegértelmezési képessége, mind a szöveg dekódolása, mind a megértése értelmében, akkor általában olvasás közben más kognitív folyamatok alkalmazásával kompenzál (Stanovich 1980). Így ha nem képes az automatikus szövegfelismerésre, további „tudástárat” aktivizálhat, például a kiegészítő illusztrációkat hívhatja segítségül a kontextus értelmezésében. Ha ezek az illusztrációk még mozognak is, az további receptorokat stimulálhat, és még hatékonyabb lehet az extra erőforrás támogatása.

A gyermekek, akik beleszületnek a digitális korszakba, el is várják, hogy aktívan részt vegyenek egy mese, egy történet befogadásában, különösen akkor, ha az képernyőn jelenik meg. A digitális környezetben a befogadónak az olvasnivalóhoz fűződő kapcsolata dinamikusabb, mint a nyomtatott könyvek esetében, mivel itt az olvasó beavatkozhat a történetbe, és valamennyire meg is változtathatja azt az ábrázolt világot, amely a szöveg cselekményének megfelelően jelenik meg (Boldog et al. 2018). Az ábrázolt világ tehát nem egyértelmű és nem rögzített, mint a legtöbb nyomtatott szöveg esetében. Az interakció eleve játékos, sőt akár varázslatos élmény, amelyet a gyerekek nagyra értékelnek. Ösztönző forrás lehet, és olyan olvasókat vonzhat, motiválhat, akiknek egy nyomtatott szöveg elolvasása, értelmezése még nehézséget okoz (Takacs et al. 2015).

Az interaktív könyv olvasásának lehetősége ugyanakkor olcsó technológiát feltételez, ráadásul *digital literacy* is megkíván. A digitális írástudás azt jelenti, hogy annak birtokában képesek vagyunk használni a digitális eszközöket (*functional digital literacy*), míg a *critical digital literacy* képessége azt is magában foglalja, hogy birtokosa képes a digitális források azonosítására, elérésére, kezelésére, integrálására, értékelésére és szintetizálására, továbbá új tudás létrehozására, valamint arra, hogy másokkal kommunikáljon és reflektáljon az őt elérő üzenetekre (vö. Bajomi-Lázár 2020).

Az interaktív könyv mint hibrid médium

Az új médiumok – azon túl, hogy életünk majd’ minden területére hatást gyakorolnak – megváltoztatják a médiakörnyezet struktúráját, és alakítják a társadalmi és kulturális környezetet is. Mindennapjaink komplex és hibrid médiumok olyan kibogozhatatlan hálózatában telnek, amely a társadalmi és kulturális környezettel természetes kölcsönhatásban a felhasználói tapasztalat egyfajta tárházaként működik, s amelynek fő mozgatórugója az aktív, jelentés- és identitáskonstruáló médiahasználó és az általa termelt végtelen mennyiségű adat.

A hibrid médiumok fogalmát Andrew Chadwick (2013) vezette be. Érvelése szerint ezek alkotóelemei és külféle aktorai állandó kölcsönhatásban, egyfajta függőségi rendszerben működnek, s e folyamatos interakció hatására formálódnak maguk a médiumok is. Chadwick szerint az aktorok sokfélék lehetnek: médiumok, politikai, gazdasági szereplők, írók és természetesen a fogyasztók. Az interakciós hálózatban különböző *hatalmi* érdekek dominálnak, a régi típusú médialogikák már nem eléggé szilárd pozíciót képviselnek ahhoz, hogy az új médialogikák jelentette nyomásnak teljesen ellenálljanak, így például az új technológiák és eszközök okozta kihívások kezelése érdekében az új logikákat részben adaptálniuk kell. Így a hibrid médiarendszert a folyamatos átalakulás, a régi és az új médiumok együttélése jellemzi, tehát sohasem tekinthető befejezettnek, miközben a médiumok társadalmi, kulturális szerepe és a befogadók médiahasználata, a médiumokhoz való viszonyulása szintén folyamatosan változik. Egy hibrid médium megértéséhez így mindenképpen szükség van arra, hogy a társadalmi és kulturális kontextusban, a médiahasználati stratégiák függvényében vizsgáljuk.

A médiatartalmak klasszikus műfaji határai elmosódnak, egyre értelmetlenebb a hagyományos kategorizálás. A rádió, a televízió, a nyomtatott sajtó és az internet külön kategóriaként való kezelése idejét múlta, hiszen a tartalmak átúsznak a platformok között, a felhasználók adott fogyasztási szükségleteihez és technikai igényeihez igazodva. Tévéműsorokat „élőben” nézhetünk az interneten, rádiót hallgathatunk a mobilunkon, vagy a közösségi médiában néhány kattintással könnyen létrehozhatjuk saját beszélgetős műsorunkat vagy

rádiócsatornákat. Úgy vélem, a könyv is hasonló átalakuláson megy keresztül. Az e-bookok, a hangoskönyvek, a videomegosztók struktúráját követő könyv-streaming platformok (Vooks), a csak szerkesztett kivonatokat tartalmazó podcastoldalak (Blinkist) népszerűsége mind-mind erről tanúskodik. A technológiai változások, a médiafogyasztás módjai, a médiatudatosság szintjének változásai új kihívások elé állítják a könyvet, illetve a már bevált e-könyvet: változnia kell!

Vajon valóban a könyv újabb forradalmáról beszélhetünk (vö. Kovarik 2011)? Kevés olyan technikai-technológiai újítás van, amely az egész világon történelmi jelentőségű társadalmi változást idézett volna elő. A könyv ilyen. Egyes innovációk akkor lépnek elő invenciókká, amikor kedvező piaci körülmények között az újdonságok könnyen illeszkednek be a kiegészítő technológiák rendszerébe (Tófalvy 2017). Az interaktív könyv mint az e-book immerzív megvalósulása ennek a kedvező együttállásnak a következménye. A könyv- és a játékpiacon átalakulása, a Z és az Alfa generáció megváltozott tartalomfogyasztási szokásai és a mobiltechnológiák fejlődése egymást erősítő mechanizmusok. Az elmúlt évtizedek távlatában azt figyelhetjük meg, hogy azok a technológiák maradnak fent, amelyek a társadalom mindennapi tevékenységeinek szerves részévé váltak – ám ezt minden esetben egy olyan időszak előzte meg, amikor használatuk még alkalmoszerű, felhasználási módjuk pedig változó volt (Tófalvy 2017). Az interaktív könyvek esetében az előbb felvázolt „megelőző” időszakban járunk. Az úgynevezett *early adopterek* már aktívan használják az új médiumot, ám különböző módokon, mind az iskolai nevelésben, mind az otthoni használatban, mind pedig a fejlesztési gyakorlatokban. Felhasználói szinten az új technológiáknak társadalmi jelentést kell kapniuk, hiszen nincs egzakt „használati leírás” az innovációhoz. A technológiák folyamatosan változnak, és velük változnak a kulturális jelentések is. Az elképzelt felhasználási mód kevés esetben találkozik a valós funkcióval. Feltalálásakor a telefont műsorszolgáltatási eszköznek tekintették, és sokszor e szerint is alkalmazták (Høyer 2001). A távirót is azért találták fel, mert késtek a vonatok, s csak később derült ki, hogy híreket is lehet vele közvetíteni (Briggs & Burke 2004). A táviró megjelenése a hírparadigma kialakulásával átalakította az újságírást is. Fontos a nem szándékolt hatásokat is megfigyelnünk. A könyv természete is kezd megváltozni.

Az interaktív könyvek a „célzott” és a „hagyományos” olvasói részvételt megkívánó típusba tartoznak – azaz diszkréten animáltak, és korlátozott mértékben teszik lehetővé a felhasználói gesztusok alkalmazását –, vagyis lényegében korunk „átmeneti” kommunikációs helyzetének egyik új, hibrid műfaját testesítik meg.

Az új formátum megjelenése reflektál Chadwick már említett hibridmédiá-elméletének egyik értelmezésére, miszerint a vizuális képek folyamatos és egyre növekvő fontossága a média hibriditásának történetében maga után vonja az információ és a szórakozás integrációját is. Egy más típusú értelmezéshez Marshall McLuhan (1962/1994) korábbi, *hot* és *cool media* kategorizálása kínál alapot. A „forró média” és a „hideg média” kifejezéssel a befogadók médiafogyasztásában való részvételi fokozatát és az adott médium által közölt információk mennyiségét írja le. Van olyan médium (például a mozifilm), amely csak egy érzéket mozgat meg, s bár nagy mennyiségű adattömeget zúdít a befogadóra, a nézőnek nem jelent szellemi kihívást az információ összegyűjtése. A nyomtatott könyv, a rádió vagy a fénykép szintén csak egyetlen érzékszervet mozgósít, ezért forró médium. Ezzel szemben az interaktív könyv többirányú, több érzéket mozgat meg, hiszen a befogadót további cselekvésre ösztönzi az interakciók által. „A forró médium kisebb részvételt enged meg, ahogy egy előadás is kevesebb részvételt egy szemináriumnál, és egy könyv is kevesebbet egy élőszavas párbeszédnél” (McLuhan 1962/1994: 25). Az interaktív könyv McLuhan elméletét követve *langyos* médiumként aposztrofálható, mert a felhasználótól több érzékszerv használatát igényli. Paul Hodkinson (2010) bírálata is erre reflektál, mivel szerinte több médium akár mindkét csoportba is tartozhat. McLuhan elmélete nem tudja a hibrid médiumokat megfelelően osztályozni. Hodkinson szerint a technológia a felhasználás módját és hatását határozza meg, de nincs összefüggésben magával a tartalommal és a kontextussal. A technológiákat olyan eszközöknek kell tekinteni, amelyek fejlesztése és felhasználása a társadalmi kontextustól és az emberi tényezőtől függ, és nem a bennük rejlő technológiai „előítéletektől”. Az 1930-as években például a rádió mint médium egyaránt jelentette a BBC-féle demokratikus tartalmakat közvetítő eszközt és a Harmadik Birodalom náci propagandacsatornáját.

Az interaktív könyv médiaelméleti kontextusban

A kommunikációs technológiák időbeliségének különböző korszakait vizsgálva érdemes megkülönböztetnünk átmeneti korszakokat is, amelyek sokszor észrevétlenül olvadnak bele a technológiai fejlődés következő állomásába. E rövid szakaszok inkább a felhasználóknak a technológiához kapcsolódó komfortérzetét hivatottak erősíteni. Egy technológia elméleti, majd műszaki fejlesztése után időbe telik, mire annak kommunikációs célú, az adott társadalmi kontextusban működő és tömegesen elérhető felhasználási lehetőségei kifejlődnek, vagyis médiummá válik, mert a társadalomnak időre van szüksége ahhoz, hogy használatba vegye. Amikor egy technológia mint médium megjelenik, még nem feltétlenül értékelhető McLuhani értelemben önálló médiumként, hanem inkább elődjének – egy korábbi médiumnak – részben továbbgondolt, „újracsomagolt” változataként. Egyrészt a technológiai fejlesztője is egy korábbi változathoz indult ki, másrészt a fogyasztó is egy korábbi használati módhoz nyúl vissza az új értelmezések; „visszapillantóba” tekintve a korábbi szokásait alkalmazza. McLuhan ezt úgy fogalmazza meg, hogy amikor egy új helyzettel találkozunk, a közelmúlt tárgyaihoz, ízeihez kötjük magunkat; a jelenre visszapillantó tükrön keresztül nézünk; a jövőbe hátrafelé (nézve) haladunk (McLuhan & Fiore 1967). Ez a McLuhani *rear-view-mirrorism*, azaz visszapillantó hatás. A nyomtatott könyv első olvasója még nyomtatott kódexet olvas, a Théatrophone hallgatója „láthatatlan színházban” van, az első tévéző még „otthon” ül a moziban, miközben rádiót hallgat képpel, az e-könyvet „forgató” könyvet olvas a képernyőn animált lapozó funkcióval. Önállóvá egy új médium akkor válik, ha olyan innovatív tulajdonságokat fejleszt ki, amelyek a korábbi felületen nem voltak elképzelhetők. Az interaktív könyv már túllépett a könyv digitális árnyékán, az e-bookon az új funkciók megjelenésével, és inkább hasonlít interaktív videóhoz, mint digitalizált könyvhöz.

Az innováció társadalmi megalkotásában nagyon fontos tényező, hogy az új technika milyen módon képes kapcsolódni a régivel. Everett Rogers (2003) innovációterjedés-modellje azt vizsgálja, milyen mértékben befolyásolja az új technika terjedését a társadalomban az, hogy mennyire kompatibilis a korábbi technikákkal/technológiákkal. Hiszen az újítások nem elszigetelt entitásként jelennek meg a fogyasztói palettán, hanem a közönség által megalkotott együttállások formájában. Ezeket a hálózatokat nevezi Rogers klasztereknek, amelyek azért játszanak nagyon fontos szerepet az új technikák/technológiák fejlődésében, mert egy nagyobb csoport tagjaként értelmezhető innovációt hatékonyabban lehet közvetíteni a befogadó felé – természetesen akkor, ha az adott klaszter megítélése pozitív. Az interaktív könyvek a hagyományos könyvek kiterjesztett változatai, amelyek társadalmi megítélése évszázadok óta egybefolyt a tudás és a tartalom fogalmával, így az innovációterjedés modellje szerint befogadói beágyazódásuk és terjedésük viszonylag könnyű és gyors átmenettel történhet meg.

A média történetéből megtanultuk, hogy az új médium ritkán váltja teljesen fel a régit. Az interaktív könyv sem fogja teljesen felváltani a könyvet, csakúgy, ahogy az újság, a film, a rádió és a televízió sem tűnt el az internet és az általa megjelenő hibrid médiumok térhódításával. Ahogy a hírportálok is alkalmazkodnak a felhasználói igényekhez, extratartalmakkal (például nagyobb szubjektivitást engedő blogokkal, azonnali visszacsatolásra alkalmas fórumokkal) egészítik ki a nyomtatott lap struktúráját, úgy a könyv is új funkciókat kap az online térben az animációk, a hangos felolvasás, az interaktív szömagyarázat, a jegyzetkészítés lehetőségével kiegészülve.

A technológiák történetét nem lehet lineáris fejlődési görbeként értelmezni, mert maga a fejlődés definíciója és az azt meghatározó elvárások is folyamatosan formálódnak, úgy, ahogy a technológiát övező társadalmi konstrukció is. Hogy milyen tagozódással zajlanak le az új technológiák társadalmi konstrukciójának részfolyamatai, az a jó és a rossz fogalmához hasonlóan történeti és szerkezeti folytonosságot mutat (Pinch & Bijker 2005).

A modell felállításához Trevor Pinch és Wiebe Bijker (2005) három szakaszt különít el. Az első szakasz olyan időintervallum, amelyben az új technológia megjelenését követően egyfajta értelmezési flexibilitás figyelhető meg, a társadalmi szereplők állandó vitát folytatnak, keresik a kapcsolódási pontokat és az új technológiához köthető értékeket. Az interaktív könyv kapcsán most éppen ebben a szakaszban vagyunk. Az új, hibrid műfaj a felnőtt társadalmat szembesíti mindazokkal az ellentmondásokkal és feladatokkal, amelyek a mediális változásokat mindig is kísérték; a konzervatív közvélemény bizalmatlan volt az új médiatechnológiával szemben (lásd Hammer 2006). Ahogy Bajomi-Lázár Péter (2017) is írja, a kortárs média kapcsán keletkező összetársadalmi aggodalmak sokszor nem is magáról a médiumról szólnak, hanem a változásról és az „újtól” való félelemről és ellenérzésről, hiszen a mindenkor új média egyfajta tükör, reakció a társadalmi változásokra, miközben maga is

változásokat generálhat, így az egyik legfontosabb értékünket, a rendet, a kiszámíthatóságot forgathatja fel. Sokan hajlamosak szembeállítani a régi „jót” az új „rosszal”. A médiatechnológiák történetében először az írásbeliség soha nem látott kulturális periódusváltásának kezdetén jelentek meg az olyan értelmezések (például Platón *Phaidroszában*), amelyekben az írásra mint a szellemiséget elsekélyesítő, a társadalomra és ezáltal a kultúrára veszélyes technológiára hívták fel a figyelmet. Napjainkban az írástudás és az olvasottság a műveltség általános metaforájává vált. A nyomtatás megjelenésével is hasonló félelmek és vádak láttak napvilágot, miközben ma egy impozáns könyvtár az értelmiség szimbólumát jelenti. Esetünkben a szülők és a tanárok egy csoportja idegenkedik az új műfajtól. Az interaktív könyv formátumát elemző, tanári és szülői kérdőíveket is tartalmazó kutatásokat vagy akár a témához kapcsolódó cikkek kommentárát olvasva sokszor találkozhatunk a szülők és a pedagógusok idegenkedésével, a gyerekek képernyőtől való „elbutulásától” való aggodalommal, a félelemmel, hogy a könyvet felcserélheti a tablet, vagy hogy a tanár egy új oktatási eszköz hatékonysága miatt esetleg „feleslegessé” válik (Wolf & Barzillai 2009, Durant & Horava 2015, Varga 2018). A médiapesszimista retorika a kulturális konzervativizmus szerves része. Pedig az interaktív könyvek hidat képeznek a könyvek és a digitális világ között, céljuk a történetekkel való átható ismerkedés, az olvasás megszerettetése, a tartalom átörökítése egy új platformra.

A hibrid médiumok vizsgálata során a tömegkommunikáció-elméletek klasszikus befogadója helyett az immáron adóként is viselkedő, jelentéskonstruáló felhasználót kell kiindulási pontnak tekintenünk, aki a médiatudatosság szintjének megfelelően „poroszkál” a hibrid médiumok között, és kedvére válogat az őt érdeklő tartalmakból. Nem más a jelen olvasója sem, akinek immáron nemcsak a nagyszobában található könyvespolcán, hanem annak virtuális megfelelőjén is egymás mellett sorakoznak a frissen letöltött könyvek. Vagy vegyük a Spotify zenemegosztó közösségi platformjának funkciójában igen hasonló könyves megfelelőjét, a Goodreads portált, ahol nyomon követhető, hogy ki mit olvas éppen, mit ajánl, és hogyan vélekedik egyes tartalmakról. A felhasználó aktivitását befolyásolja a médiumok aktivitási szintje is (Myat 2010), ugyanis az egyes médiumok eltérő szinten teszik lehetővé a befogadói visszacsatolást és a tartalomhoz kapcsolódó interakciót. A Z és az Alfa generáció tagjainak, akiknek elsődleges kommunikációs felületük már nem is az email, hanem a közösségi háló, lételemük az interakció. Így a már hibrid műfajnak tekinthető e-könyv a társadalmi nyomás és a megnövekedett ingerigény miatt további változásokon megy keresztül. Úgy kezd viselkedni, mint a többi új, népszerű médium. Chadwick szerint a média alkotóelemei folyamatos interakcióban állnak, küzdenek a figyelemért, a közönségért és természetesen a bevételekért, így a mindent elsőprő célok érdekében egymásra is vannak utalva a tartalomgyártás és a technikai/technológiai újítások terén. Az újonnan belépő elemek így ehhez az együttálláshoz csatlakoznak, és ezek is folyamatosan továbbformálják a hálózatot, mivel az innovatívnak tekinthető, sikeres gyakorlatok hatást gyakorolnak a hálózat régebbi szereplőire is, azaz a digitális bennszülött generáció igényei hatással vannak a már hibridnek tekinthető elektronikus könyvpiac szereplőire is, és életre hívják az interaktív könyveket. Az aktorok kölcsönhatásából fakadóan a könyv tartalma tovább áramlik az e-könyv-olvasókból a mobilalkalmazás-piac felé.

Az interaktív könyv lehetséges felhasználási módjai

Az interaktív könyv mint hatékony információs és kommunikációs technológiai (IKT) eszköz eredményesen vonható be az olvasástanulás és az olvasástanítás különböző szakaszaiba is (Sargeant 2015, Varga & Daróczi 2018). A leghatékonyabban az olvasás elsajátításának korai szakaszába, illetve azon tanulók körébe, akik valamilyen azonosított olvasási nehézséggel küszködnek (McKenna & Zucker 2009). Ha az olvasási problémával küzdő diákok jó időben találkoznak a hasonló funkciókkal kiegészített elektronikus oktatási célú könyvekkel, az nagyban segítheti a minél gyorsabb visszatérésüket a „normál” olvasói folyamathoz, illetve a kiterjesztett e-bookok nemcsak átmeneti, hanem állandó segítségül szolgálhatnak azoknak, akik a kognitívprofil-teszten diszlexiásnak minősültek (Walpole & McKenna 2007). Az olvasás nem fejlődik folyamatos motiváció nélkül, a játékosított interaktív könyvek ebben is segítenek, és folyamatos motivációs forrást szolgáltatnak a legfiatalabb olvasó korosztálynak. Tény, hogy a tudás megszerzése mint folyamat megváltozott a technológiai fejlődés miatt (Benedek 2007). Az interaktív könyv prezentációs módjait bemutató, illetve az interakciók hatásait

bemutató tanulmányok is azt jelzik, hogy az új mediális környezetben a gyermek olvasási stratégiája is új, más törvényszerűségek szerint alakul (Fenyvesi & Kiss 2008). Maga a befogadói alaphelyzet viszont nem változott a gyermek feladatát tekintve, miszerint képesnek kell lennie arra, hogy a látottakat, a hallottakat összefüggő történetként tudja leképezni. Viszont az interaktív könyvek esetében az interaktív elemek fokozottan segítik ebben az olvasót, hiszen a mediatisált történetvilágok résztvevőivé válik, és a befogadás során integránsabb módon lesz jelen: „A történeten való áthaladás élménye jóval intenzívebbé válhat ahhoz a helyzethez képest, mint amikor a befogadó performancia-aktusa annak a fejében játszódott le” (Grodal 2008: 226).

Az interaktív-kompenzációs folyamatok, amelyek alatt az olvasónak több típusú mentális reprezentációt kell nyelvi reprezentációvá formálnia, a magyar nyelv és irodalom szövegfeldolgozó óráinak igen fontos részét képezik. Ebben az úgynevezett konvertáló szituációban az olvasóvá válás mindenkori elemi feltétele épül és erősödik: az átélés, az átélő tudati működés (Ruttkay & Daróczi 2018). Ebben a folyamatban tudnak segíteni a gazdag jelrendszerrel ellátott, játékosított interaktív könyvek, bár fontos leszögeznünk, hogy ha nem alakult ki a megfelelő fogalmi keret az olvasóban, akkor még az interaktív történetek segítségével sem fogja tudni dekódolni a történetet.

Összegzés és következtetések

Az interaktív könyvről összegzésként elmondható, hogy az új hibrid formátum alkalmas annak az olvasási és mesehallgatási tradíciónak a megőrzésére és kiterjesztésére is, amelynek lényege az elmélyült, értő, jelentésteremtő olvasás és a történet érzékeny átélése. Az interaktív könyv jelen formája – amely tulajdonképpen egy megelőző hibrid médium, az e-book továbbfejlődött, kiterjesztett változataként értékelhető – nem fogja teljesen felváltani a nyomtatott könyvet (ahogy az e-book sem tette), hiszen nem idegen szereplőként avatkozik be kultúránkba, hanem a meglévő motivációknak és társadalmi konfliktusoknak nyújt új teret. Az interaktív könyv illeszkedik a Gutenberg-galaxis konzervatív világába is, hiszen a tartalom linearitása és formai keretei adottak, viszont a közvetítő platform és az intenzív élmény az interakcióknak köszönhetően válaszol a fiatal olvasógeneráció igényeire. A nyomtatott és a digitális könyvek együttes használata hívja életre a *biliteracy* fogalmát (Wolf 2009).

Ha tehát az interaktív könyv az e-book után csak egy újabb állomásnak tekinthető a Gutenberg- és a internetgalaxis köztes területén, mi lehet a virtuális könyv következő formája? Vajon a jövő társadalmá ragaszkodni fog-e egyáltalán a betű világához? Ha igen, akkor az interaktív könyveknek vélhetően stabil helyük lesz az olvasói palettán, hiszen mindazt biztosítják a jövő olvasójának, amire jelenlegi tudásunk szerint igénye lehet: az intenzív vizuális élményt, az aktív befogadói részvételt, az azonnali elérhetőséget, valamint a nagy mennyiségben való elérés és terjedés lehetőségét. Az emberi agy számára egyfajta tréning a betűk dekódolása, az átvitt értelem megfejtése, a kézirás gyakorlata.

Irodalom

Aguilera, Earl, Dani Kachorsky & Elisabeth Gee (2016): Expanding Analytical Perspectives on Children's Picturebook Apps. *Literacy Research: Theory, Method, and Practice*, vol. 65, pp. 1–3.

Bajomi-Lázár Péter (2020): Analogue meets Digital. EU-CAB Identities Behaviour In Europe blog, <https://identities-behaviour-in-europe.eu/analogue-meets-digital/>.

Bajomi-Lázár Péter (2017): Manipulál-e a média? *Médiakutató*, 4. sz. 61–79. o.

Barbier, Frédéric & Catherine Bertho Lavenir (2000/2004): *A média története. Diderot-tól az internetig*. Budapest: Osiris Kiadó.

Boldog Anna, Daróczi Gabriella, Horváth Dorka, Ruttkay Zsófia & Varga Emőke (2018): *A könyvek életre kelnek – Bevezetés az interaktív könyv elméletébe és gyakorlatába*. Budapest: Móra & BOOKR Kids Kiadó.

Briggs, Asa & Peter Burke (2002/2004): *A média társadalomtörténete. Gutenbergtől az internetig*. Budapest: Napvilág Kiadó.

- Briscoe, Gerard & Philippe Wilde (2007): *Digital Ecosystems: Evolving Service-Oriented Architectures*. New Jersey: IEEE.
- Castells, Manuel (1996): *The Rise of Network Society*. Cambridge: Blackwell Publishers Inc.
- Castells, Manuel (2001): *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*. Oxford University Press.
- Chadwick, Andrew (2013): *The hybrid media system: Politics and power*. New York: Oxford University Press.
- Durant, David & Tony Horava (2015): The Future of Reading and Academic Libraries. *Libraries and the Academy*, vol. 15, no. 1, pp. 5–27.
- Erdős Attila & Lak Ágnes Rozina (2019): *Olvadási szokások a PIRLS-eredmények tükrében*. Budapest: Oktatási Hivatal.
- Fenyvesi Kristóf & Kiss Miklós (2008): Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában. In: Thomka Beáta (szerk.): *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, 9–20. o. Budapest: Kijárat Kiadó.
- Grodal, Torben (2008): Történetek szemnek, fülnek és izmoknak. Videojátékok, médium és a megtestesült tapasztalás. In: Thomka Beáta (szerk.): *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, 226–256. o. Budapest: Kijárat Kiadó.
- Hammer Ferenc (2006): A közvetlen médiahatásokról való beszéd természetéről. *Médiakutató*, nyár, 97–102. o.
- Hodkinson Paul (2017): *Media, Culture and Society: An Introduction*. USA: Sage Publications Ltd.
- Nielsen, Jakob (2008): How Little Do Users Read? Nielsen Norman Group, <https://www.nngroup.com/articles/f-shaped-pattern-reading-web-content/>.
- McLuhan, Marshall (1994) *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw Hill.
- McLuhan, Marshall (1989): *The Global Village. Transformations in World Life and Media in the 21st Century*. Oxford: Oxford University Press.
- McLuhan, Marshall & Fiore, Quentin (1967): *The Medium Is the Massage: An Inventory of Effects*. New York: Penguin Books.
- Mckenna, Michael & Walpole Sharon (2017): *How to Plan Differentiated Reading Instruction*. London: The Guilford Press.
- Myat Kornél (2010): Médiaelméletek és a késő-modern médiakörnyezet. Miért nem jók a modernista megközelítések a késő-modern médiakörnyezet vizsgálatához? *Médiakutató*, 2. sz. 47–63. o.
- Sargeant, Betty (2015): What is an ebook? What is a Book App? And Why Should We Care? An Analysis of Contemporary Digital Picture Books. *Children's Literature in Education*, vol. 48, no. 4, pp. 454–466.
- Pinch, Trevor & Bijker, Wiebe (2005): Tények és termékek társadalmi konstrukciója, avagy hogyan segítheti egymást a tudományszociológia és a technikasociológia? *Replika*, 51–52. sz. 57–87. o.
- PISA (2018): https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_HUN.pdf.
- Rogers, Everett M. (2003): *Diffusion of Innovations*. New York: Free Press.
- Takacs, Zsófia & Adriana Bus (2018): How pictures in picture storybooks support young children's story comprehension: An eye-tracking experiment. *Journal of Experimental Child Psychology*, vol. 174, pp. 1–12.
- Takacs, Zsófia, Adriana Bus & Elise Swart (2015): Benefits and Pitfalls of Multimedia and Interactive Features in Technology-Enhanced Storybooks: A Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, vol. 85, no. 4, pp. 698–739.
- Tófalvy Tamás (2017): *A digitális jó és rossz születése. Technológia, kultúra és az újságírás 21. századi átalakulása*. Budapest: L'Harmattan.
- Varga Emőke (2020): *Az interaktív könyv*. Budapest: L'Harmattan.
- Varga Emőke (2019): Az interaktív mesekönyv medialitása. *Studio Literaria*, 1–2. sz. 194–28. o.
- Wolf, Maryanne & Barzilla Mirit (2009): The Importance of deep reading. *Educational Leadership*, vol. 40, no. 1, pp. 47–87.
- Zucker, Tricia & Michael C. McKenna (2009): The Effects of Electronic Books on Pre-Kindergarten-to-Grade 5 Students' Literacy and Language Outcomes: A Research Synthesis. *Journal of Educational Computing Research*, vol. 40, no. 1, pp. 47–87.

Abstract in English

The book as an interactive medium

The impact of new technological mediums upon the young population is indisputable, and so is the growing popularity of digital devices among children. The sources of media content have multiplied, affecting young children's reading habits and the way they listen to stories. The interactive book as a new hybrid medium helps to identify and to develop potential new methods that support reading education by communicating storybooks in new, more attractive ways for children. Meanwhile, it could also result in a transformation of the book and reading habits. This paper attempts to present the circumstances and various aspects of the usability of the interactive book, which is located in the grey zone between the Gutenberg Galaxy and the Internet Galaxy.

Keywords: digital literacy, e-book, Gutenberg-galaxy, hybrid medium, innovation, interactive book, Internet-galaxy, literacy improvement, new media

Horváth Dorka a Budapesti Corvinus Egyetem doktorjelölt hallgatója, a BOOKR Kids, egy gyermekeknek szóló nemzetközi díjakat nyert interaktív könyvtár-applikáció megálmodója, projektfelelőse.