

TISZA ELEONÓRA

Kaland, játék, ifjúsági irodalom

±18



TISZA ELEONÓRA (1998) Debrecen

Játékkönyv, interaktív papírkönyv, egyszemélyes szerepjáték, ergodikus irodalom, szöveges kalandjáték, a *Kaland, játék, kockázat* könyvek örökösei. Mitől válnak működőképesse a történet számos pontján elágazó, majd önmagukba visszaforduló narratívák? Hogyan hasznosítható a játékkönyv formátuma az érzékenyítés, az oktatás területein, és miként fér meg mindezek mellett a felhőtlen játékelmény? A döntés alapú videójátékok és interaktív meséket kínáló applikációk világában mit adhat az olvasónak ez a sokak számára nosztalgiát idéző, klasszikus könyvtárgy? A magyar gyerek- és ifjúsági irodalom piacán fel-felbukkannak ilyen ergodikus könyvek, azonban a vizuális és textuális potenciáljukhoz képest nincs belőlük túlkínálat.

Espen J. Aarseth fogalma¹ szerint ergodikusnak nevezhetünk minden olyan szöveget, amely az olvasótól aktív részvételt igényel. Az olvasó feladata tehát túllép a hagyományos lapozás és szemmozgás kettősén. A bevonódás nemcsak az ergodikus szövegek kulcsfogalma, de az újmediális rajongói, olvasói attitűdök megértéséhez is megkerülhetetlen jelenség. Magyarországon a szöveges kalandjátékoknak nagy népszerűséget hozó *Kaland, játék, kockázat* könyvek a nyolcvanas évek végén váltak ismertté, az internet és a videójátékok térnyerésével megközelítőleg egy időben. Az említett formátumok nagy hangsúlyt fektetnek a befogadó szerepére, a játékos, az olvasó, a fogyasztó fogalmai már nem elválaszthatóak egymástól.

Aarseth elsősorban az online tér és az írásbeliség kapcsolatát vizsgálva alkotja meg fogalmi hálóját. Az ergodikus írások nem olvashatók lineárisan, a történetben nem tudunk lapozással navigálni, legtöbbször számozott bekezdések állnak rendelkezésünkre annak érdekében, hogy utat találjunk a szövegben. Az ergodikus történetek nem kínálják fel magukat az olvasónak, nem szkenelhetünk bennük az éppen minket érdeklő információ után kutatva, nem tudunk csupán bizonyos részeket kiragadni, hiszen akkor nem ismerjük meg a történetet. A formátum szépsége a játékoságában és az időigényességben is rejlik, az olvasónak a szó legnemesebb értelmében át kell küzdenie magát a szövegen, a különböző döntési helyzeteken, ha a történet végére kíván jutni. Egy videójátékhoz vagy társasjátékhoz hasonlóan az olvasó, a játékos akár meg is halhat, ha rossz döntéseket hoz, vagy nem képes legyőzni az előtte álló akadályokat. A jó lapozgatós könyveknek számos végkimenetele, történetbeli leágazása lehetséges, attól függően, hogy mikor és hogyan döntünk. Az újrajátszhatóság és az újraolvashatóság izgalmas befogadói élményt nyújt, felfedezhetjük a többi lehetséges útvonalat, meghalhatunk, hogy aztán újra feltámadjunk. A lapozgatós könyvek további műfajokkal is rokoníthatóak, az asztali szerepjátékok csoportos tevékenysége jelen helyzetben egy személyre szűkül, de a dobókocka, a karakteralkotás rendszere, a döntési helyzetek megjelennek mindkét esetben. További hasonlóság, hogy mindkét fantáziavilágot, a *Kaland, játék, kockázat* könyveket és a klasszikus *Dungeons and Dragons* típusú asztali szerepjátékokat egy Tolkien által erősen befolyásolt, high fantasy szubzsáneréhez tartozó, tündékkal, orkokkal, varázslókkal és kardharcokkal tarkított mágikus, középkori környezetű világépítés jellemezte.

Az élmény manapság kevésbé számít korszakalkotónak, a döntés alapú videójátékokon felnőtt generációk számára tökéletesen ismerős helyzetek ezek. Megmentjük a hercegnőt, vagy cserben hagyjuk és tovább haladunk az úton? Szembeszállunk a sárkánnyal, vagy elrejtőzünk előle a barlangban? Átlépünk a mágikus portálon egy idegen világba, vagy inkább visszabújunk az ágyunkba? A technomédiумok rohamos fejlődése kitágította a történetmesélési módszerek lehetőségeit, míg az ergodikus működés az irodalomra jellemző, a modern sorozat- és filmipar termékei, főleg a science fiction- és fantasy-világok előszeretettel alkalmazzák a Henry Jenkinshez kapcsolható transzmediális történetmesélés² eszközét. A transzmediális működés eltér az ergodikustól, a filmeknél ez nem a médiaszöveg sajátja, sokkal inkább a rajongói kapcsolódás mértéke tehet egy alkotást transzmediálissá. Ha a néző nem ismeri behatóan a háttérinformációkat, nem tájékozódik

a történet világáról, attól még képessé válik a film értelmezésére, befogadására. Ellenben az ergodik irodalomhoz tartozó könyv rákényszeríti³ az olvasót a nem hagyományos értelmezésre, hiszen másképpen nem tud keresztülhaladni a szövegen. Transzmediális alkotások kapcsán, gondoljunk csak a Marvel filmes univerzumára, a rajongók által fogyasztható tartalom gyakorlatilag végtelen, mindig debütál egy új videojáték, sorozat, film, spin-off, amely szorosan vagy lazán kapcsolódik a kánonhoz, ezáltal a folyamatosság az újmédia egyik leghangsúlyosabb értékévé válik a rajongók számára. Jenkins szerint a transzmediális narratíva széttöredezett, különböző médiumokon jelenik meg, hasonlóan az ergodik szöveghez, az információk összegyűjtése, narratívába szervezése erőfeszítést igényel az olvasótól, nézőtől.

A Jelenkor Kiadónál 2018-ban jelent meg Varró Dániel *A szomjas troll* című kötete. A meseforma különlegessége, hogy *A szomjas troll*, *A kíváncsi óramanó*, *A kis hablegény* mesék után a kötet nagy részét *A leprikónok átka* című lapozgatós gyerekfantasy-történet teszi ki, ahol egy testvérpár idősebbik tagját irányíthatjuk. A történet kezdetén a faluban élő vikingek gyerekké változnak, az olvasó célja ennek az átoknak a megtörése. *A leprikónok átka* jól példázza az ergodik szövegek bizonyos fokú adaptálhatóságát és platformfüggetlenségét. A korábban említett ergodik formátumok és műfajok (szerepjátékok, interaktív mesejátékok, videojátékok) átjárhatóak. Varró meséjét jelenleg is számos színházi társulat alkalmazza mesejátékként, amely során a közönség tagjai szavazásos alapon dönthetnek a testvérpár következő lépéséről. A vitakultúra fejlesztése érdekében a nézőknek néhány sorsfordító döntésnél még érvelniük is kell a következmények ellen vagy mellett. Az izgalmas nyelvi humornak remek táptalajt ad a főleg északi mitológiát tematizáló történet. Varró mellett 2018-ban jelent meg Berg Judit *Lengemesék* sorozatának ötödik része, a *Nádtengeri rejtélyek* is, amely szintén a játékkönyvek struktúrájával dolgozik. A döntési helyzeteket még számos telefonos applikáción keresztül megtekinthető plusz mesejelenettel is kiegészítették – a kivitelezés bármennyire is kellemes (Timkó Bátor illusztrálásával) és ötletes, a *Nádtengeri rejtélyek* inkább a sokat markol, de keveset fog csapdájába esik. A mese gyakran széttöredez, hiszen a folyamatos döntési helyzetek mellett még egy elektronikai eszköz használata is szükséges. Ez leginkább csak kizökkentő, figyelemelterelő hatással bír, megszakítja a mesélés és a mese hallgatásának élményét. Az ötlet és a megvalósítás kifejezetten 21. századi, azonban kevésbé szerencsés abban a tekintetben, hogy ma már a legtöbb szülő az okostelefonok használatának redukálására törekszik, nemcsak a mindennapokban, de a mese nézésének, olvasásának gyakorlatában is.

Egy kissé korábbi ilyen példa Kardos Péter és Nyári Gábor 2004-ben a Jonathan Miller Kiadó által gondozott *Cigánylabirintus*. A kötet a játékkönyvek egyik, jelenleg kifejezetten elhanyagoltnak mondható funkcióját okosan, társadalmilag hasznosan alkalmazza. A könyv ugyanis ráirányítja a figyelmet arra is, hogyan lehet a szerepjátékot, a lapozgatós könyveket az edukáció és a kisebbségi csoportok, a társadalmi problémák iránti érzékenyítés eszközeként, akár iskolákban egyéni és csoportmunkában alkalmazni. Az olvasó egy tizennyolc éves roma származású főszereplő bőrébe bújhat, aki intézetben nevelkedett, nem rendelkezik pénzzel és kapcsolati tőkével. A befogadó feladata, hogy megóvja a főszereplőt azoktól a lehetséges veszélyektől (börtön, lopás, verekedés, érintkezés az alvilággal), amelyekkel egy hátrányos helyzetű roma fiatalnak szembesülnie kell ma Magyarországon. A szerepjáték pedagógiai eszközként is működik, az olvasó aktív döntéshozóként jelenik meg, akinek kihatása van a karakter sorsára, így sokkal inkább megérthetővé és átélhetővé válnak az olvasó világától egyébként távol álló mentális és érzelmi folyamatok.⁴ Az azonosulás, valamint a játék élvezete egyszerre figyelemfelhívó és empátiafejlesztő hatású. A *Cigánylabirintus* koncepciója egy interaktív előadás alapjául is szolgált, amelyet 2014-ben mutatott be a Karaván Művészeti Alapítvány *A Show folytatódik – Egy 18 éves roma fiatalember viszontagságos bukdácsolása Budapesten* címmel.

A legújabb darab a játékkönyvek piacán Fodor Veronika 2022-es megjelenésű *Talpra, magyar! Forradalmi szabadulókönyv* című kötete, amely a Manó Könyvek gondozásában jelent meg. Ígéretei szerint hasonló a klasszikus játékkönyvekhez: „Minden fejezet végén eldöntheted, hogyan folytatódjon a történet!” – állítja a fülszöveg. Belelapozva a kötetbe sajnos rövid úton nyilvánvalóvá válik, a játék nem több, mint hamis döntési helyzetek sorozata. Az olvasónak nincs választása a történet alakulását illetően, a két opció közül, amely a szekciók végén felkínálkozik, az egyik következetesen rossz választásnak bizonyul. Ilyen esetekben a karakterünk általában elindul egy kevésbé szerencsés történetszálon, ahonnan még lehetne esélye a visszatérésre. Fodor kötetében azonban a dön-

tésünket meghozva a következő oldalon a tragikus vég fogad minket: a forradalom elbukott, lapozunk vissza, ha most helyesebben szeretnénk dönteni. A történet ilyenformán nem ágazik el, ellenben csupa felesleges és megtévesztő szituáció elé állítja olvasóját. Fodor Veronika könyvének értéke az edukációban, az interakcióban, a játékos feladatok megoldásában rejlik, hiszen ezek hasznosak és szórakoztatóak lehetnek egy általános iskolás diák számára, irodalom- és történelemórákon pedig remek kiegészítése lehet a tananyagoknak. Azonban egy ilyen kötetnek nem lehet egyetlen célja az edukáció, figyelmen kívül hagyva a könyvtípusban rejlő művészi és kreatív lehetőségeket. A probléma a félreértelmezett koncepció, hiszen az olvasónak nincs valódi kihatása a történetre; úgy tenni, mintha lenne, az a befogadó és a vásárló félrevezetésével egyenlő. Sokkalta innovatívabb lehetett volna egy interaktív, feladatokkal ellátott, edukációs céllal létrejövő kötet, amely elkalauzolja a fiatalokat a '48-as forradalom eseményei és alakjai közé. A lapozgató formátum ígéretével kecsegtetni azonban felesleges, azok az elemek a kötetben, amelyek azt próbálják elhitetni az olvasóval, hogy ez egy autentikus lapozgató könyv, teljes egészében kihagyhatóak lennének anélkül, hogy hiányérzetet okoznának.

Nagy Ádám, Tercsényi László és Veszprémi Attila *A Pál utcai küldetés – Mentsük meg Ernőt!* – *Kalandkönyv* című kötete illeszkedik Molnár Ferenc történetének újrafelfedezései közé. A történet különböző feldolgozásai az utóbbi években megszáporodtak, és bár sokan mindig nosztalgiával térnek vissza a Pál utcába, felvetődhet a kérdés: mi indokolja igazából a téma reneszánszát, a láthatóan garantált siker vagy a téma valódi aktualitása? A 2016-ban a Vígszínházban bemutatott nagy sikerű zenés játékot az utóbbi években is töretlen figyelem övezte, sőt, a darab a fiatal, tinédzser generáció érdeklődését is sikeresen irányította az alapanyagra. Valószínűleg ennek a sikernek is köszönhető a Móra Kiadó gondozásában megjelent *A Pál utcai fiúk – Rajongói kézikönyv* Mészöly Ágnes tollából. Mészöly a kézikönyvben bemutatja a regény társadalmi, történelmi hátterét, érdekességeket gyűjt a szereplőkről, helyszínekről. *A Pál utcai küldetés* egy több generációt megszólítani képes történet, régi és új rajongók, de pedagógusok számára is izgalmas, hasznos olvasmány lehet. Két kötetvégi kiegészítés is segíti a fiatalok számára a szövegértelmezést. Az egyik a *Ki kicsoda a Pál utcában és a Fűvészkertben* szemelvény, amely sorra veszi a történetek karaktereit, jelentőségüket, a másik a *Pufipédia* nevű minilexikon, amely a korabeli szavakat, kifejezéseket magyarázza. Legtöbbünknek *A Pál utcai fiúk* a középiskolai évek kötelező olvasmányélményei közül egy kivételesen üdítő darabnak számít, sajnos a vége, érhető módon, sokakban csalódást hagyott gyerekként. *A Pál utcai küldetés* már a címében is utal rá, hogy erre a sokakat zavaró „problémára” kínál megoldást. Az olvasó megmentheti Nemeček Ernő karakterét a döntéseivel, mindeközben az eredeti olvasmány részleteiben, helyszíneiben és karaktereiben is elmélyülhet.

A Pagony Kiadó *Abszolút könyvek* sorozatában kap helyet Bojti Anna lapozgató kalandkönyvsorozata: *A lidércerdő mélyén*, *a Kék ajtó titka*, *az Éjszaka az állatkertben*, valamint *a Csend apó kertje*. A könyvek leginkább felső tagozatos általános iskolás gyerekeket céloznak, a *Kék ajtó titkát* pedig már hatéves kortól ajánlja a kiadó, így a legkisebbekkel is megismertette a játékkönyvek műfaját. *Az Éjszaka az állatkertben* történetét társasjáték formájában is adaptálta a szerző. A kötetek könyvtárgyként is figyelemre méltóak, a könyvek végén jegyzetlapok találhatóak, ahová a megismert információkat és a megszerzett tárgyainkat írhatjuk fel, hasonlóan az asztali szerepjátékok esetében használt karakterlapokhoz, ahol a játékosok lejegyezhetik életerejüket, tárgyainkat, felszerelésüket vagy azt, hogy milyen tudás van a birtokukban. Az edukációnak ebben az esetben is fontos szerepe van. *Az Éjszaka az állatkertben* a budapesti Állatkert területére kalauzolja a gyerekeket, ahol mágikus mesei lényekkel találkozhatnak, míg a *Csend apó kertje* matematikai feladványokat, megoldandó rejtvényeket tartalmaz. Bojti kötetei kommunikálnak talán legtöbbit az olvasóval, valamint nagy előnyük, hogy kevéssé tudjuk elrontani a történetet és végzetesen rossz döntést hozni, inkább többféle történetopció elágazás jellemző, ezzel a gyerekek számára is fogyaszthatóbbá és izgalmasabbá téve a formátumot.

A magyar gyerek- és ifjúsági irodalom láthatóan már egy ideje felfedezte a lapozgató könyvekben rejlő potenciált, a piacon található jól kidolgozott és egészen gyenge, olykor kaotikus változatokat is. A formátum nemcsak nagyfokú olvasói odafigyelést követel, de szerzői elköteleződést is, a különféle útvonalak, elágazások tervezése, azok megírása nem kis feladat (gyakran kisebb csapat dolgozik egy-egy könyvön), és egészen más szerzői élményt nyújt, mint a hagyományosabb szövegalkotási folyamatok. A társadalmi, érzékenyítő kezdeményezések, kampányok területén kifejezet-

ten jól hasznosítható formátum lenne a játékkönyv, főleg akkor, ha az alkotók szem előtt tartanák a minőségi kivitelezést, a műfajban rejlő lehetőség egyszerű kihasználása helyett több figyelmet fordítanak a még kiaknázatlan területeire.

JEGYZETEK

¹ Espen J. AARSETH, *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*, JHU Press, 1997.

² Henry Jenkins, *Transmedia Storytelling 101*, blogbejegyzés, http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html – utolsó letöltés dátuma: 2022. május 10.

³ Alan Moore *The League of Extraordinary Gentlemen: Black Dossier* képregényének elolvasásához az olvasónak 3D-s szemüveget kell viselnie, máskülönben nem tudja dekódolni a szöveg tartalmát.

⁴ A pécsi székhelyű Emberség Erejével emberi jogi szervezet hasonló online játékot készített a láthatatlan rasszizmus témájában. A játék egy tinédzser szerelmi történetén keresztül reflektál a rasszizmus körüli káros társadalmi jelenségekre, a történet többször választási lehetőséget ad, vagy próbára teszi a játékos tudását és figyelmét. <https://www.emberseg.hu/estar/> – utolsó letöltés dátuma: 2022. május 10.

