

OLVASÁS – A jó illusztráció fejleszti a fantáziát, a bővli viszont elkényelmesít

Végtelen sztori

Míg az 1970-es években egy gyerek átlagosan négyévesen látott először képernyőt, addig a mai csecsemők négy hónaposan kezdik használni a digitális médiát. Mire felnőnek, nehezükre esik koncentrálni. Az interaktív könyv egyszerre hat minden érzékszervre, használatát tanulni kell.

Tóth Ida

Történetet lehet vézni kőtáblára, lehet írni papiruszra, a digitális korban ugyan miért lenne éppen papírból a könyv? – kérdezi a nagykamasz, és laptopjával a szoba sötét zugába húzódik. Naponta szembesülünk azzal, hogy a fiatal nemzedék eszközhasználatára merőben más, mint a felnőtt generációé. A digitális bennszülött kőkorszakot emleget a felhalmozott ismeretek láttán – neki nincs szüksége memóriára. Ha felmerül egy kérdés, legfeljebb ráugrik az internetre. Nála van a mobil, azzal, azzal fekszik. De vajon okosabb lesz tőle? Gyarmathy Éva pszichológus az elsőkközött vetette fel, mit kezdünk azzal a történelemben most először előállt helyzettel, amikor a tudást – legalábbis a digitális kultúrához való hatékony kapcsolódást – nem a tanár birtokolja, hanem a tanítványai. Mára az is körvonalazódni látszik, milyen előnye és hátránya van annak, hogy a számítógép az otthoni életünk alapvető eszköze lett. A Szegeci Tudományegyetem Juhász Gyula Pedagógusképző Kar Tanító- és Óvóképző Intézetében kutatók, oktatók, pedagógusok és hallgatók együttműködésével a digitális olvasás hatásait vizsgálja a Művészeti Oktatásért Kutatócsoport (MűOK), melynek vezetője, Magonyiné Varga Emőke szerint a gyerekek után végre a szülőknél és pedagógusoknál is érdemes lenne megismerkedniük az interaktív könyvek egyre terjedő piacával. Már csak a tudatos választás miatt is.

Anna még csak négyéves, de a digitális mesekönyvvel könnyedén elboldogul. A felkínált képek alapján kiválasztja a mesét, majd beállítja magának a felolvasó hangot. Ekkor működésbe lép az olvasásfejlesztő funkció is – a történetmondást követő szövegkiemelés –, bár a kislány inkább az animáció, a rajzolt figurák életszerű mozgása miatt figyeli a képernyőt. Ebben a pillanatban a rajz átalakul színezővé, és a történet csak akkor folytatódik, ha Anna már „kifejtette” a képet. Ilyenkor sem válik azonban monotonná az elfoglaltság, hiszen a játék hevében meg kell találni néhány elrejtett tárgyat, és a zenei aláfestés, a külföldi hanghatások, effektek is fenntartják az érdeklődést. Anna úgy gondolja, elég jól megy neki a digitális olvasás.

– Az interaktív könyv legegyszerűbb típusa a digitalizált szöveg – mondja Varga Emőke. – Ha a nyomtatott könyv elektronikus felületre kerül, elsőre csupán annyi különbséget érzékelünk, hogy lapozás helyett a telefon képernyőjét simítjuk. Őszintebbre a helyzet, amikor az elemek finoman megmozdulnak a felületen, vagy lehetőség adódik felolvasó hangot választani. A következő fo-

kozatoknál egyre gyakoribb a történetészövegre épülő mozgáselem és interakciós lehetőség, mely együttműködést, akár társszerzőségeket is feltételez a befogadótól. Végül pedig már olyan mennyiségben épülnek be játékok és filmszerű betétek az alkalmazásba, hogy lassanként úgy érezhetjük, a könyv műfajától eltávolodva a videojátékok világába csöppentünk. A nyomtatott könyvhöz viszonyítva tehát nagy különbség, hogy a digitális olvasásnál többféle médiumból érkeznek információk, így megosztva a figyelmet egyszerre kell koncentrálni képre, mozgásra, háttérzenére és effektekre, valamint a látható vagy hallható szövegre is. Ezt tanulni kell, máskülönben könnyen szétszóródik a figyelem.

A digitális bennszülöttek pont olyan agyműködéssel, érzelmevilággal közlekednek otthon és tágabb környezetükben, mint a technika világában.

Míg az 1970-es években egy gyerek átlagosan négyévesen látott először képernyőt, addig a mai csecsemők négy hónaposan kezdik használni a digitális médiát. A netpolgárok felhasználói szokásairól utoljára 2014-ben készült átfogó kutatás, mely szerint a 18–29 évesek 7,1 óráat töltenek digitális médiafogyasztással a hétköznapokon – ez a szám 4,8 órára csökken hétvégén. A kutatók szerint a folyamatos eszközhasználat következtében megváltozik a fiatalok figyelmének: a digitális bennszülöttek pont olyan agyműködéssel, érzelmevilággal közlekednek otthon és tágabb környezetükben, mint a technika világában. Miközben rengeteg tudásképet gyűjtenek be, nem tudják azokat rendszerezni. Hogyan fogják elsajátítani az információk közötti eligazodást, szelektálás képességét? Mi alapján építik fel értékrendjüket? A Kortárs folyóirat közelműltban rendezett, Generációs újratervezések című konferenciája hasonló kérdéseket feszegetett: vajon a felnővekvő nemzedékek honnan veszik át a hagyomány formáit? Könyvekből, filmekből, családi történetekből? Mi számít fontosnak elődeik, szüleik példáihoz saját életük megtervezéséhez? Tari Annamária pszichológus hozzászólásából kiderült, a mai gyerekek családi kötelékei lazábbak, mint az előző nemzedéké, és bár okosak, érzelmi intelligenciájuk fejletlen: felfogják, mégis képtelenek érzelmileg feldolgozni a helyzeteket. Figyelünk szét-szört, az egyidejű webes alkalmazások miatt a precizitás, a koncentrált odafigyelés, a memorizálás hosszú távon nehézséget okoz nekik. Cseirébe viszont nyitottak, felületes, ugyanakkor kesélyes körű az érdeklődésük. És nem fagynak le, hiszen már a gép előtt ülve megtanulták, hogy váratlan helyzetekben alkalmazható a testreszabás.

– A Művészeti Oktatásért Kutatócsoport vizsgálatainak egyik tanulsága, hogy a figyelmet megosztó helyzetekben is meg lehet tanulni koncentrálni – állítja a kutatócsoport vezetője. – A hagyományos olvasásnál sem egyszerűen ar-

ról van szó, hogy fölismérjük, aztán egymás mellé tesszük a betűkaraktereket, a fő kérdés: megszületnek-e azok a belső, mentális képek a fejben, amelyekből végül összeáll a történet? A siker attól függ, hallgatott-e korábban sok mesét a gyerek, egyáltalán meséltek-e neki pusztán hallás után picit korától kezdve. Megfigyelhette a szeretett személy hangjelsztését, mimikáját, kézmozgását, hogy aztán az emlékeiből merítve le tudja pergetni a belső filmet az agyában? Mert a nyomtatott könyv olvasásához mindez elengedhetetlenül szükséges. A digitális olvasásnál viszont a belső képek megszületését akaratlanul is gátolja az a sok, gyenge minőségű alkalmazás, amely felesleges mozgások beiktatásával elvonja a figyelmet a történetről. Gyakori és kommersz megoldás, hogy minden, ami csak elképzelhető, egy időben és céltalanul mozog a felületen, olyan tárgyak is megperdülnek vagy hangot adnak, amelyek csak a pillanatnyi szórakoztatást szolgálják. Úresjárta. Nem csoda, ha egy idő után már a kisgyerekek is unja. Jelzészertű viszont, hogy ha értelmesen, egymást kiegészítve van jelen több médium, olyankor az olvasó valóban figyelemmel kíséri az eseményeket, sőt még azt is érzékeli, mikor kell neki cselekvőként belépnie az alkalmazásba. A megszokottól eltérő viszonyulást segítheti például, ha az olvasó választhatja meg a történet befejezését, de megtapasztalható az alko-



Magonyiné Varga Emőke Fotó: Mirkó István

tás élménye olyanformán is, hogy az olvasó értelmesebb rajza a következő oldalon már illusztrációként díszíti a történetet.

Az interaktív könyv tehát nem lezárt és befejezett, hanem never ending story, nyitottságának még a fejlesztői fantázia sem szab határt. Olvasóként ugyan már régóta tapasztaljuk, hogy ugyanaz a könyv más jelentést hordoz férfinek és nőnek, fiatalnak és időseknek – nem mindegy, milyen előzetes tudással és életpaszttalattal ülünk le a könyv mellé. De az interaktív olvasás másféle meglepetésekkel is szolgál, melyek megerősítik a gyantú: mostantól kétféle olvasást kellene megtanulni? De mitől lesz vonzó a fiatal nemzedék számára a hagyományos, ha az se nem mozog (legfeljebb

a buszon), se nem zenél vagy kattog? Sokan tapasztalják, hogy a digitális szövegben egyszerűen eltűnnek: míg a könyvnek egyszerre két oldala látható – az olvasó pontosan tud arról a másikról, amelyet épp „felfalt” vagy ami most fog következni, és kalkulál is vele –, addig a digitális olvasásnál egyszerűen hiányoznak a fogódzók. A kérdés időszűrését mutatja, hogy a Magyar Tudományos Akadémia napokban rendezett, Kötelező olvasmányok és új olvasási módok a digitális fordulat korában című konferenciáján Hász-Fehér Katalin irodalomtörténész, egyetemi tanár felvetette, hogy az olvasás fogalmának differenciáltabb értelmezésére jöjjön létre egy kutatócsoport, akár az Akadémia védőszárnyai alatt. Megfigyelése szerint kollégái régóta előtérbe kerülő gondjakkal dolgoznak, egyben felhívta rá a figyelmet, hogy a digitális olvasás során bizonyos retorikai-stilisztikai jelentéstartalmak nem mennek át, egyszerűen elvesznek, pedig a hagyományos, papíralapú könyvvel még megvoltak.

A Művészeti Oktatásért Kutatócsoportnak erre névze is vannak ismeretel, hiszen évek óta figyelemmel kíséri azokat az alkalmazásokat, vagyis appokat, melyek a korábban nyomtatásban már megjelent képeskönyvek multimediális adaptációiként értelmezhetők. A legnagyobb kelet-közép-európai fejlesztőgárdával közvetlenül is együttműködve jelenleg a BookR Kids Mesétár alkalmazásait vizsgálják, elsősorban azokat a meséket, amelyek az iskolai olvasmányanyagba is bekerülhetnek – a cég pedagógiai felhasználásra szánt könyveinek listáját a Digitális Jólét Program is jóváhagyta. Eredményeiket esettanulmányok foglalkoznak össze az ünnepi könyvhéten megjelent, A könyvek életre kelnek – Bevezetés az interaktív könyv elméletébe és gyakorlatába a BookR Kids alkalmazásai címmel kötetben. A vizsgálatokról pedagógus-továbbképzésen is tájékozódhatnak az érdeklődők ösztöl.

– Vizsgálataink során alapvetően a szövegértésre fókuszálunk – mondja Varga Emőke. – A digitális olvasás során, például Nemes Nagy Ágnes Ki ette meg a málnát? című verses meséjének interaktív feldolgozásakor kiderült, hogy amikor meg kellett nevezni tárgyakat, személyeket, a gyerekek kevésbé emlékeztek konkrétumokra, például Tolvaj Ferke nevére, mint a nyomtatott könyv olvasásakor. Ebben az esetben az interaktív könyv a pontos tárgyi tudás és emlékeztető gátja volt. Ugyanakkor megfigyeltük, hogy ha kép és szöveg külön utakon jár, a megmozgatott képi környezet beindítja a fantáziát, és segít meg az „El nem rejti azt a fenyves, / akinek a keze enyves” sorok – különösen is az enyves kifejezés – értelmezésében. Merész vállalkozás a kiskakas gyémánt felkrajcárja feldolgozása, a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem kreatív technológiai laborjában (MOME TechLab) fejlesztett interaktív mesekönyv szinte kizárólag fekete-fehér képsorozat. Mégis, mikor megkerdeztük az óvodásokat, milyen színű a mesésbeli kiskakas tolla, képzeletben százele árnyalattal színezték ki a madarat. A jó illusztráció tehát nem blokkolja, inkább fejleszti a fantáziát. A bővli viszont elkényelmesít – ha minden figura felénk néz és folyamatosan mosolyog –, hamis nézőpontot közvetít felénk. A kommersz képeskönyvek ráadásul csak a saját hétköznapi történeteiket mondják újra, semmiféle mélyebb réteget nem szólnának meg bennünk. Érdemes tehát körülnézni a piacon. A szülő felelőssége, hogy ne csak fizikális, de lelki, szellemi értelemben is gondoskodjék a gyerekeiről, a visszacsatolásokat, magyarázatokat és a megnyugtató beszélgetéseket pedig nem szabad megspórolni, mint ahogy az interaktív mesék mellett a nyomtatott könyvet és a hallás utáni történetmondást is meg kell tartani a jövőben.



Könyv vagy videojáték? Digitális olvasás közben egyszerre kell koncentrálni mozgásra, háttérzenére és a látható vagy hallható szövegre is

Fotó: BOOKR Kids