

LÁTICS Barbara

Pécsi Tudományegyetem

Oktatás és Társadalom

Neveléstudományi Doktori Iskola

ORCID: 0009-0002-8906-2437

lbarbi0604@gmail.com

Játék? Könyv? Játékkönyv!

A lapozgatós játékkönyv

mint történetmesélési forma

bemutatása

és pedagógiai hasznosíthatósága

A lapozgatós játékkönyvek világában az olvasó szabadon mozoghat a cselekményben, maga formálhatja azt. Olvasás közben dönthet arról, hogy milyen helyszíneket barangoljon be, milyen szerepekbe kerüljön, kikkel beszéljen. Választásai pedig hatással lesznek a történet végkimenetelére. A játékkönyvek mint történetmesélési eszközök mind ez ideig kevés tudományos figyelmet kaptak (Arnaudo 2023). Főként külföldi források (Aarseth 1997; Arnaudo 2023; Cook 2021; Fenici–Mosca 2024; Figueiredo–Bidarra 2015) tesznek róluk említést. A hazaiak (Kocsis 2022; Manxhuka 2022; Tisza 2022) egy-egy konkrét könyv felől ismertetik sajátosságait, s nem általánosságban. A szakirodalom nemcsak elhanyagolja, de esetenként degradálja vagy pontatlan megállapításokat fogalmaz meg velük kapcsolatban (Arnaudo 2023). Írásom célja a lapozgatós játékkönyv mint nem lineáris narratíva komplex bemutatása. Először sajátosságait összegzem regények és szakirodalmi források alapján, ezt követően ismertetem a hipertextualitás megjelenési formáit. A határterületeiket illetően szó lesz szótárregényekről, filmművészetről és videójátékokról is. Történeti hátterük kapcsán főként az 1980-as évek népszerű kalandkönyvei kerülnek előtérbe: a Kaland, Játék, Kockázat és a Choose Your Own Adventure című sorozatok. Napjainkban a lapozgatósok – a fantasy zsáneréből kilépve – meseként és ifjúsági regényként is hódítanak. Végezetül ezek közül ismertetek néhány konkrét művet, főként a pedagógiai hasznosíthatóságukra helyezve a hangsúlyt.

Kulcsszavak: játékkönyv, nem lineáris narratíva, gyermek- és ifjúsági irodalom, egyszemélyes szerepjáték, hipertext, interaktív

Bevezetés

Bizonyára minden olvasó eljátszott már a gondolattal: mi lett volna, ha a könyv egy adott pontján a főhős máshogy dönt? Hogyan alakult volna a történet? A lapozgatós játékkönyvek világában az olvasó szabadon mozoghat a cselekményben, maga formálhatja azt. Olvasás közben dönthet arról, hogy milyen helyszíneket barangoljon be, milyen szerepekbe kerüljön, kikkel beszéljen. Választásai pedig hatással lesznek a történet végkimenetelére.

A lapozgatós könyvek – miközben szórakoztatnak – számos olyan képességet fejlesztenek, amelyek a mindennapi életben való boldoguláshoz szükségesek. A szereplők bőrébe bújva fejlődhet az érzelmi intelligencia és az empátia. Az egyéni választások – mivel személyes preferenciák alapján történnek – fejlesztik az önismeretet. Egy-egy szituáció pedig a problémamegoldó képességet teszi próbára. Rászoktatják az olvasókat a döntéshozatalra, akik azt is megtanulják, hogy döntéseiknek következményei vannak, amelyek hatással vannak az eseményekre és más emberek viselkedésére. A könyvpiacra olyan lapozgatós-könyv-sorozatok is fellelhetők, amelyek kulcskompetenciák fejlesztését tűzik ki célul.

Tanulmányok (Nousiainen et al. 2018; Ryan–Rigby 2020) igazolták, hogy a játékalapú tanulás gazdag környezetet biztosít, ami növeli az elkötelezettséget és a motivációt, így a tanulmányok sikerességét is. A játékkönyvek különösen alkalmasak az oktatás támogatására, erre írásomban több példát is hozok.

E műfaj darabjai másfajta olvasási módot várnak el. A szövegelemről szövegelemre – hivatkozásról hivatkozásra – ugrálás a digitális generáció számára teljesen természetes, sőt sokkal közelebb áll gondolkodási-olvasási stratégiáikhoz, mint a lineáris olvasás (Manxhuka 2022).

A játékkönyvek mint történetmesélési eszközök mind ez idáig kevés tudományos figyelmet kaptak (Arnaudo 2023). Főként külföldi források (Aarseth 1997; Arnaudo 2023; Cook 2021; Fenici–Mosca 2024; Figueiredo–Bidarra 2015) tesznek róluk említést. A hazaiak (Kocsis 2022; Manxhuka 2022; Tisza 2022) egy-egy konkrét könyv felől ismertetik sajátosságait, s nem általánosságban. A szakirodalom nemcsak elhanyagolja, de esetenként degradálja is a műfajt, vagy pontatlan megállapításokat fogalmaz meg velük kapcsolatban (Arnaudo 2023). Például több forrás a *Kaland, Játék, Kockázat* örökösiként tekint rájuk (Tisza 2022), annak ellenére, hogy az első, gyerekeknek írt *Choose Your Own Adventure*-könyv három évvel korábban jelent meg (Cook 2021). S az sem igaz, hogy az ilyen típusú kiadványok kizárólag a fantasy zsánerébe tartoznak (Kocsis 2022).

Írásom célja a lapozgatós játékkönyv mint nem lineáris narratíva komplex bemutatása. Először sajátosságait (borító, fülszöveg, választások, oldalszámok, kimenetek, lezárás, szerkezet, illusztrációk és narráció) összegzem regények és szakirodalmi források alapján. Ezt követően ismertetem, hogy hogyan jelenik meg bennük a hipertextualitás. A műfaj határterületeit illetően szó lesz szótárregényekről, filmművészetről és videójátékokról is. Történeti háttérük kapcsán főként az 1980-as évek népszerű kalandkönyvei kerülnek előtérbe: a *Kaland, Játék, Kockázat* és a *Choose Your Own Adventure* című sorozatok. Napjainkban a lapozgatósok – a fantasy zsáneréből kilépve – meseként és ifjúsági regényként is hódítanak. Végezetül néhány lapozgatós-könyv-sorozatot és önálló kötetet taglalok, azok pedagógiai-kognitív hatásaira helyezvén a hangsúlyt.

Jellemzők

A szakirodalmi források kevésbé részletezik a lapozgatós könyvek jellemzőit. Leginkább a nem szokványos cselekményszerkezetet hangsúlyozzák. Miközben a történet halad (és nem lineárisan), az olvasó problémamegoldása alakítja a cselekményt – melynek így számos variációja létezik (Kocsis 2022). Folyamatosan döntéseket kell hozni, és ezeknek következményei vannak: a helyszín, a szereplők és a szituációk eszerint változnak (Manxhuka 2022). Az *1000 veszély a piramisnál* (Lenk 2017) című könyvben sincs ez másképp. Dönthetünk, hogy belépünk-e az ajtón vagy visszafordulunk (helyszínváltoztatás), segítséget kérünk-e vagy egyedül nyomozunk (szereplők változása), megtartjuk-e az értékes leletet vagy megmutatjuk az ásatásvezetőnek (szituáció). De milyen egyéb sajátosságai vannak? A továbbiakban konkrét, magyar nyelven megjelent művek segítségével összegzem ezeket.

A borító

Egyik közös vonásuk már olvasás előtt szembetűnik. Az 1980-as évek játékkönyvsorozatai (*Kaland, Játék, Kockázat; Harcos Képzelt; Kalandorkrónikák* stb.) könnyen felismerhetők. A megszokott A/5-ös méretnél kisebbek, puhakötésűek, a grafikájuk pedig – a fantasy témához illeszkedve – valamilyen természetfeletti lényt ábrázol. A borító tipográfiája is

egységes: felül a szerző(k) neve és a könyv címe, általában alatta a hangzatos szlogen: „Félelmetes fantáziajáték – a főhős Te vagy!”, a jobb alsó sarokban pedig a sorozat logója látható.



1. kép: Az 1980-as évek kalandkönyveinek borítói

Napjaink játékkönyvei jóval változatosabb megjelenésűek. Továbbra is alcím, szlogen és/vagy logó – mint rögzült, paratextuális jelek – sejtetik a lapozgatós formát, viszont az egységes vizuális világ már nem jellemző. A képen (2. ábra) három különböző sorozat kötete szerepel.



2. kép: Kortárs kalandkönyvek borítói

Grafikájuk inkább a tartalomra utal, mintsem a lapozgatós formára. A paratextuális jelektől (alcím, bevezető, mottó stb.) eltekintve nem alakult ki egységes „kódrendszer”. Nem ábrázolnak olvasóra mutató ujjakat, útelágazást, amikből következtetni lehetne a döntés-alapú narratívára. A fantázialények is egyre kevesebb borítón szerepelnek, tekintve, hogy a játékkönyv eltávolodni látszik a fantasy zsánerétől. A megszólított korosztályról szintén a borító árulkodik.

Fülszöveg és bevezető

A fülszöveg nemcsak a történetből ad ízelítőt, hanem felkészíti az olvasót egy másfajta olvasásra. A *Pál utcai küldetés* (Nagy– Trencsényi–Veszprémi 2020) fülszövege is így tesz: „Te alakítod a történetet, te választod meg az utad, te döntheted el...” Az olvasó Nemecek

bőrébe bújva döntheti el, hogy elmegy-e a Fűvészkertbe. Hogy átáll-e a vörösingésekhez. Hogy akar-e a Pál utcaiak vezére lenni. A *1000 veszély a piramisonál* borítóján a sorozat mottója a szembetűnő: „1000 veszély – te döntesz!” (Lenk 2017). És hogy miben mások e sorozat kötetei, azt szintén a fülszöveg ismerteti. A legtöbb lapozgatós könyv tehát már a fülszövegben vagy a bevezetőben¹ tisztázza a játékszabályokat. Zavart okozhat, ha ez elmarad – akár csak a *Fekete monitor* (Moskát 2022) esetében. A tapasztalatlan olvasó instrukció híján nem biztos, hogy él a döntési lehetőségekkel. Egyedül kell rájönnie, hogy a lineáris haladásnak itt nincs értelme, és kezdheti előlről az olvasást – ezúttal lapozgatva.

Választások

A gamebook különlegessége a választás lehetőségében rejlik. Az olvasónak könnyebb és nehezebb döntéseket is meg kell hoznia (Figueiredo–Bidarra 2015). A *Fekete monitor* novellában egyszerű választásnak számít, hogy (1) reggelizünk-e, ha már úgymint késésben vagyunk vagy (2) rohanunk inkább a munkahelyünkre. A *Hahó, királyfi! Merre vagy?* (Misslin 2019) című interaktív mesekönyvben pedig először azt kell eldönteni, hogy melyik út vezethet a királyfihoz. Ez is egy viszonylag egyszerű döntés. Némileg nagyobb (erkölcsi) dilemmát okoz, amikor a két testvér rátalál egy barlangra, amely talán kincset rejt. Dönteni kell: bemennek a barlangba, vagy továbbra is kitartanak a céljuk mellett? (1) „Kincset? Az szuper, menjünk! – kiáltja Lujzi. A testvérek bemennek a barlangba.” (2) „Nagyon sötét van! Menjünk innen: nem is kincset keresünk, a királyfit keressük! – A két testvér tovább indul.”

Választani általában két eshetőség közül lehet, viszont némelyik epizód végén csupán egy utasítás található. Ezek összekapcsolják az egyes részeket („Lapozz a 8. oldalra!”), s fenntartják az érdeklődést („Ha kíváncsi vagy, hogyan folytatódott a történet, lapozz a 40. oldalra!”). Az olvasó a *Nádtengeri rejtélyek* (Berg 2018) egy pontján például azt is eldöntheti, hogy folytatódjon vagy lezáruljon-e a mese: „Ha még nem szeretnéd, hogy véget érjen a mese, lapozz a 33. oldalra!”

Oldalszámozás

Nem minden lapozgatós könyv tartalmaz oldalszámokat, viszont minden esetben egyértelmű az olvasó számára, hogy hogyan lehet az egyik epizódról a másikra ugrani. A *Nádtengeri rejtélyek* és az *1000 veszély a piramisonál* például oldalszámozott (Lenk 2017), a *Pál utcai küldetés* nem. Az utóbbi esetében más megoldáshoz folyamodtak. Minden epizód kapott egy sorszámot, 1-től 300-ig. Amikor dönteni kell, mindig egyértelműen közlik, hogy melyik számhoz kell lapozni, hogy a történet az olvasó választása szerint folytatódjon. „Ha délután vezérnek választottak, lapozz a 73-ra!” A *Hahó, királyfi! Merre vagy?* című mesekönyv sem tartalmaz oldalszámokat. Mivel nem biztos, hogy a könyvet olvasó/hallgató gyerek ismeri a számokat, így a szerzők a piktogramos jelölést alkalmazták. A választási lehetőségek mellett szimbólumok szerepelnek, melyek a lapok szélén is visszaköszönnek. Ezek a cselekménnyel állnak összefüggésben. Például ha úgy döntenek, hogy málnát szednek, akkor a málnához lapoznak, ha inkább isznak a patak vizéből, akkor a hálnál folytatják. A gyermek tehát dönt, majd a megfelelő piktogramhoz lapoz – és folytatódhat a történet.

¹ A *leprikónok átká* így kezdődik: „Egy kis viking legenda olvasható alant, / mit mondjak, csupa játék, kockázat és kaland, / te vagy a főszereplő, ez egy olyan mese, / legyél a történetnek tevékeny részese! / Dönthetsz te így is, úgy is, több úton is mehatsz ám, / hol van a sorok mellett egy zárójelbe tett szám, / fundáld ki, mit csinálnál mint hős viking vitézke, / s lapozz ahhoz a számhoz, amit jobbnak ítélsz te.” (Varró 2018, 56)

Lezárás

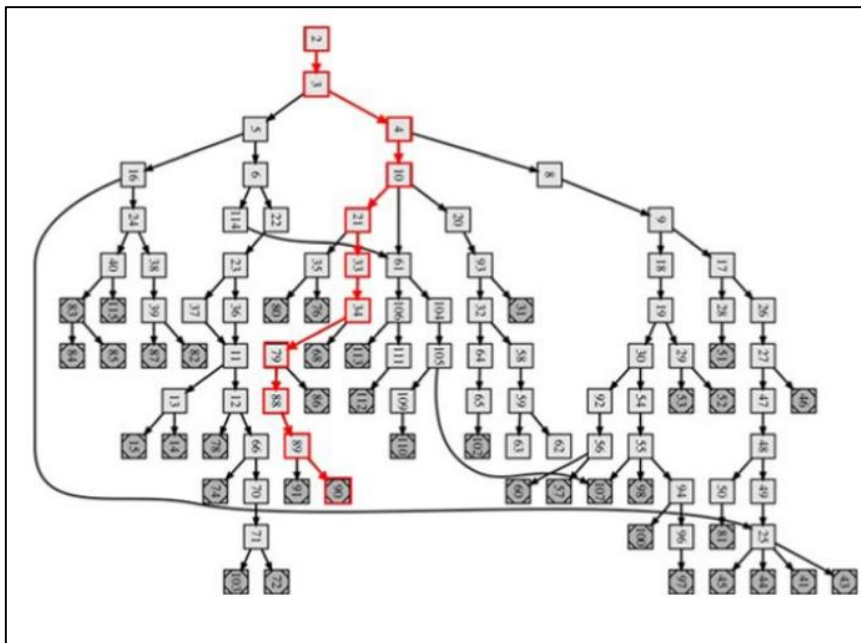
A történet végét más-más módon, de minden könyv esetében egyértelműen jelzik. A leg-egyszerűbb megoldás a „Vége!” felirat (*1000 veszély a piramisnál, A Pál utcai küldetés*). A *Nádtengeri rejtélyek*ben egy piktogrammal jelzik a befejezést. A *Hahó, királyfi! Merre vagy?*-ban pedig vagy visszairányítják az olvasót a mese elejére egy mondattal („Rozi és Lujzi úgy szaladnak, hogy hazáig meg sem állnak.”), ezzel buzdítva az újbóli olvasásra.

Kimenetelek

A döntési lehetőségéből adódik, hogy a lapozgatós könyveknek többféle kimenetele lehet. Előfordulhat, hogy az olvasó elégedetlen a végkifejlettel, vagy kíváncsi egy másik verzióra. Újbóli olvasás során, más döntéseket hozva egy egészen más történet kerekedik. „A döntés mindig az olvasó kezében van, aki végeredményben megteheti azt is, hogy még olvasás közben visszaugrik néhány fejezetet csak azért, hogy aztán – még akár a könyv befejezése előtt – megismerhesse a másik végkifejletet.” (Sz. n. 2019a) E narratívát tehát nem lineárisan olvassuk – gyakoriak benne az előre-hátra ugrálások. Az olvasó akár a befejezéstől a könyv elejére vagy a történetben egy-egy epizóddal korábbra is visszaléphet.

Szerkezet

Közös vonásuk a mögöttük rejlő komoly tervezőmunka. Szerkezetük fagráffal ábrázolható. Az 1. ábráról a *The Cave of Time* (Packard 1979) összes lehetséges útvonala olvasható le. Az elágazások mind-mind döntési helyzetek. Az olvasó által bejárt narratívát piros színnel jelölték.



1. ábra: A *The Cave of Time* szerkezete Forrás: Fenici–Mosca (2024)

Egy cikkből (Sz. n. 2019a) kiderül, hogy Varró Dániel *A leprikónok átka* című meséjét alapos tervezés előzte meg (Varró 2018). A szerző folyamatosan ágrajzokat készített a mágnes tábláján, hogy a rengeteg választási lehetőség logikusan kövesse egymást. Az összefüggések világos bemutatása, a strukturális gondolkodásmód egy lapozgatós játékkönyv esetében kiváltképp fontos. Hiszen „nem lineáris, hanem blokkokból építkezik, kicsit olyan, mintha nem is könyv lenne, hanem egy építmény” (Sz. n. 2019b).

Azonosulás

Arnaudo (2023) a játékkönyvek nemsemleges nyelvezetét is megemlíti. Többségük E/2. személyt használ, könnyebbé téve a főhőssel való azonosulást. Részlet az *Égi megbízás – Az ember tragédiája* című könyvből: „A fejed még mindig sajog, s mintha a bordáid közt is szűrő fájdalmat éreznél, ez az Éva meg csak beszél és beszél, de ahogy végignézel rajta, látod, hogy hozzád hasonló.” (Lőrincz–Nagy 2022)

Az illusztrációk – ha vannak – szintén ezt a célt szolgálják: a szereplő szemüvegén keresztül láttatják az eseményeket (Arnaudo 2023). Emellett gyakori a főszereplő hátulnézetből való ábrázolása, illetve helyszínek, varázseszközök, természetfeletti lények megjelenítése emberi alakok helyett.

A főhős fizikai tulajdonságait homályosan írják körül, leggyakrabban csupán a képességei vagy a foglalkozása ismert. A *Rémkirályban* (Wermin 2001) olvasható: „Amióta az eszed tudod, mindig is elrejtett kincsek, ősi titkok után kutattál. Mások tolvajnak neveznek, ám jobban szereted, ha ezt senki nem mondja a szemedbe. [...] Különösen azért nem, mert soha, semmit nem tartottál meg magadnak – jó pénzért hamar túladsz minden zsákmányodon. Önmagadat kereskedőnek tekinted, akinek megvannak a saját beszerzési forrásai. Igen, kereskedő, de semmiképp nem tolvaj!” A lapozgatós játékkönyvek főhőse bármilyen identitású lehet – akár csak az olvasó.

A lapozgatós játékkönyvek behatárolása – ergodikus szövegek és hipertextek

Tisza Eleonóra (2022) „ergodikus” könyvekként definiálja őket, Aarseth (1997) fogalmát alapul véve. A görög eredetű szó a „munka” és az „út” összetételéből származik, utalva arra, hogy a szöveg bejárásához erőfeszítés szükséges (s itt nem a szemmozgásra vagy a lapozásra kell gondolni). Aarseth szerint hagyományos, azaz lineáris szöveget olvasni olyan, mint focimeccset nézni: lehet ugyan spekulálni, kiabálni, szurkolni, értelmezni a történeteket, de a nézőből akkor sem lesz játékos. Az ergodikus könyvek azonban megadják a beavatkozás lehetőségét. Fő jellemzőjük a narratív kontroll.

Más források (Boda–Porkoláb 2012, Szűts 2001) szerint a lapozgatós könyvek – szerzési elveiket tekintve – a hipertextek halmazába tartoznak.

A hipertext fogalmát Theodor H. Nelson használta először 1974-es könyvében. Lényege, hogy az elektronikus szövegbe ágyazott „kapcsok” (linkek) további szövegekre mutatnak. Szűts Zoltán meghatározása annyiban tágabb, hogy az „elektronikus szöveg” helyett „interaktív dokumentum” szerepel. Szűts az ezredforduló új és különleges irodalmi formájaként tekint a hipertextre, hiszen újraértelmezi a lineáris tudásközvetítést (Szűts 2001).

A hipertextek legfőbb ismérve az információk tetszés szerinti összekapcsolása (Barthes 1996). Balázs Géza (2005) a hipertextet egy végtelenített számítógépes szövegvilágként definiálja. Gondoljuk csak a webhelyek böngészésére: hivatkozásokkal találkozunk, melyek újabb és újabb oldalakra mutatnak, így szövegről szövegre ugrálva történik az olvasás. E szerteágazás, az asszociatív útvonalak elsősorban a digitális szövegekre jellemzők, ugyanis a papíralapúak egyik fontos ismérve a linearitás. A könyvek tartalma úgy ismerhető meg igazán, ha az elejétől a végéig – tehát lineárisan haladva – olvassuk azokat (Zamfirache 2005).

A hipertextualitás „elsősorban a narratív műfajokat érinti, ugyanis a lineáris rend megbontásának, viszonylagossá tételének elsősorban itt van értelme” (Törteli Telek 2016: 117).

A játékkönyvek hipertextjellegét a következők adják: a linearitás hiánya, elágazások, választási lehetőségek, kapcsolódó elemekkel (linkekkel) összekötött szövegdarabok, kü-

lönböző útvonalak, interaktivitás. „A választható szálakon futó kalandregények is már bizonyos mértékig hypertextek, vagy annak markáns vonásait viselik magukon.” (Szűts 2001)

A hipertextek történeti háttére és megjelenési formái

A hipertextualitás interaktívvá teszi a szöveget, s nemcsak digitális közegben működőképes. Érdekes élményt nyújthat, ha az olvasó maga dönthet arról, mely útvonalon szeretne haladni olvasás közben. A saját preferenciái alapján választhat a történet számtalan variánsa közül, mindezt a hálózatosan épülő szöveg teszi lehetővé. Barthes (1996) szerint az ideális szövegnek nincs meghatározott iránya, főútvonala – utak vannak, melyek tetszés szerinti sorrendben járhatók be. Az olvasó így nemcsak fogyasztója, hanem alkotója is a szövegnek.

Az 1960-as években jelentek meg az első olyan irodalmi alkotások, melyekben az olvasó előre-hátra ugrálhatott a történetben, maga alakítva azt. Julio Cortázar *Sántaiskola* (1963) című művének szerkezete rendhagyó, melyre a bevezető is felhívja a figyelmet: „Több könyv ez a könyv a maga módján, de főleg két könyv. Kérem az olvasót, válasszon egyet az alábbi két lehetőség közül: Az első könyv a szokásos módon olvasható, és az 56. fejezettel ér véget; három csinos csillag található utána: azt jelenti, Vége. Következésképpen nyugodt lélekkel eltekinthet az olvasó mindentől, ami utána jön. A második könyv olvasása meg a 73. fejezettel kezdődhet, és olyan rendben folytatódhat, ahogy a fejezetek alatt látható szám jelzi.” (Cortázar 1963: 3) A *Sántaiskolában* tehát az útvonal, vagyis a fejezetek sorrendje adott (73 – 1 – 2 – 116 – 3. fejezet, és így tovább). Nem alternatívák közötti választáson alapul, hanem utasítások követésén – lapozgatós utódaitól ebben különbözik. A lineáris rend megbontása miatt azonban jogosan tekinthető a gamebookok elődjének.

Cortázar formabontó ötletét követte az 1984-es megjelenésű Milorad Pavić-regény, a *Kazár szótár*, mely szintén lehetővé teszi az előre-hátra ugrálást. Az olvasó a százezer szavas lexikonregényben kedvére kalandozhat a keresztreferenciákkal ellátott szócikkek között, de akár úgy is dönthet, hogy lineáris olvasmánynak veszi azt. Ebben az esetben a kazár nép történetéről kaphat egy összefüggő képet.

Balázs Géza (2018) feltűnő formai jelenségként utal a lexikon- vagy szótárforma megjelenésére. Hazánkban elsőként Temesi Ferenc kavart nagy port 1986-os, *Por* című szótárregényével. Szótárjellemzőit az ábécérend, a két kötet (A–K és L–Zs), a tipográfia és a terjedelmes szócikkszám adja. A szerző külső, másodlagos szövegeket is átvett.

Podmaniczky Szilárd *Szép Magyar Szótára* (2009) szintén szótárformát követ. Az alcíme már önmagában sejtető: *Történetek A-tól Z-ig*. „A könyv apró, mindennapi, erőteljesen lecsupaszított, jelzésszerű jelenetekből összeálló mozaikregény. A szerző az értelmező kéziszótárból válogatott 5000 címszót, ezekhez írt – nem szótárszerű – apró történeteket (vázlatokat). [...] A szócikkek gyakorlatilag mikrotörténetek.” (Balázs 2018: 417) Habár Podmaniczky könyve sem alternatívák közötti választáson alapul, az ugrálva olvasás lehetősége nála is adott.

Az ukrónia és a fanfiction szintén a Mi lett volna, ha? kérdésével kísérletezik. Ezek viszont csak „távolabbi rokonok”, mert nem az olvasó, hanem az író (!) az, aki beavatkozik az eseményekbe.²

² Az ukrónia a történelmi regények egyik speciális típusa. Alternatív történelem néven is ismert, hiszen az író a valós történelmi idővel és lehetőségekkel eljátszva – azokat alapul véve – építi fel a saját történelmi világát (Domokos 2022). Az eseményekbe való beavatkozás pedig, akárcsak a lapozgatósok esetében, képes az egész történetet – történelmet – megváltoztatni (Domokos 2019).

Az irodalmon kívül a filmművészetben is találkozhatunk interaktív narratívával. Interaktívnek nevezhető az a film, amelyben „a néző konkrét döntést hoz, s valamilyen interakció eredményeként (amely nem csupán mentális, hanem fizikai síkon nyilvánul meg) beavatkozik a műbe, változást idéz elő abban” (Bártfai 2011). Az első interaktív film, az 1967-es *Kinoautomat* formabontó jellege abban rejlett, hogy a nézők kilenc különböző ponton befolyásolhatták a cselekményt. „Ez úgy történt, hogy leállították a vetítógépet, felsétált egy moderátor a színpadra, a közönség pedig szavazott arról, hogy milyen jelenet következzen.” (Kálmán 2018)

A filmipar és a technológia fejlődésének köszönhetően napjainkban már elég egy gombnyomás a döntések meghozatalához. 2008 óta a YouTube is felkínálja a linkelés lehetőségét. A lejátszóba különböző videókhoz tartozó linkeket lehet beépíteni, így elágazó szerkezetű narratívák – interaktív filmek – is létrehozhatók. A fordulópontokon felbukkanó kérdésre egy kattintással lehet választ adni, a cselekmény eszerint halad tovább. Számos interaktív film fellelhető YouTube-on. Bárfai (2011) többek között a *The Time Machine: A Chad, Matt & Rob Interactive Adventure!*-t említi. Az átiratok megjelenítését követően a néző egy interaktív kaland részese lehet.

A *Black Mirror* című disztópikus antológiásorozat egyik része, a *Bandersnatch* is kísérletezett a nem lineáris narratívával. Az említett részben a néző maga irányíthatja a főszereplő viselkedését, döntéseit – mit reggelizzen, elfogadja-e a népszerű cég ajánlatát vagy sem –, mindezt a távirányító segítségével. A cselekményt a néző választásai formálják (Akşit–Nazli 2020).

Az 90-es évek videójátékai (például az 1995-ös *Phantasmagoria*) is előszeretettel alkalmazták az interaktív történetmesélést (Akşit–Nazli 2020). Napjaink videójátékai között szintén találhatunk döntésalapúakat. A 2015-ös, horror témájú *Until Dawn*-nak számos elágazása van. A szereplők sorsa (élete) a játékos döntésein múlik: olyan döntéseken, amiket a másodperc törtrésze alatt kell meghozzon (Kronik 2015). A *The Quarry* (2022) és a *The Dark Pictures Anthology* (2019) is ebbe a kategóriába tartoznak.

A lapozgatós játékkönyvek történeti háttere

Steve Jackson és Ian Livingstone Kaland, Játék, Kockázata

Az 1980-as években váltak széles körben ismertté a lapozgatós játékkönyvek (gamebookok), melyek számos videójáték alapjául szolgáltak. Nem indokolatlanul, hiszen egyszemélyes szerepjátéknak is tekinthetők. A játékkönyv az interaktív irodalom egy sajátos formája, amely lehetővé teszi az olvasó számára, hogy részt vegyen a történetben, és olyan döntéseket hozzon, amelyek befolyásolják a végkifejletet. Mindemellett egy nem lineáris hipertextként is értelmezhető. Az első szakaszt követően az olvasónak csak azt a részt kell tovább olvasnia, amelyik megfelel az általa választott útvonalnak (Fenici–Mosca 2024):

„Egy előkészített hajó vár, hogy elvigyen keletre a Toronysziget partjaihoz, amelyen az Ezüstvár fenséges, fenyegető romjai emelkednek.

Ha úgy döntesz, hogy azonnal útnak indulsz, lapozz a 220-ra!

Ha el akarsz költeni néhány aranyat, hogy kiegészítsd felszerelésedet, lapozz az 56-ra!” (Livingstone 2001)

Amennyiben az első opciót választjuk, a történet így folytatódik: „Az Amarillia Dicsősége egy teljesen felfegyverzett hadigálya.” Ha a másodikat: „Menedékvár békés városának üzleteiben és piacán sokféle dolgot vásárolhatsz...” (Livingstone 2001).

A fanfiction-ök olyan rajongói írások, amiket népszerűbb könyvek, filmek, karakterek stb. ihlettek. A rajongók az eredeti cselekményszálát alapul véve alkotják meg a saját narratívájukat, mely az adott történet tovább- vagy éppen újragondolása. Írásaikat az e célra létrehozott weboldalakon teszik közzé (Endes 2011).

A többféle cselekményvezetést és -lezárást felkínáló könyvek kezdetben kizárólag fantasyk voltak. Steve Jackson és Ian Livingstone *Kaland, Játék, Kockázat* című sorozata (angolul *Fighting Fantasy*) vált a legismertebbé (Kocsis 2022).

A sorozat első kötete 1982-ben jelent meg. A '80-as években hatalmas volt az érdeklődés a játékkönyvek iránt, hiszen az újdonság erejével hatottak. Azonban a '90-es években egyre népszerűbbé váló video- és számítógépes játékok, valamint az internet miatt háttérbe szorultak. A kikapcsolódás digitális formái nagyobb népszerűségnek örvendtek. A 2010-es években kezdtek ismét előtérbe kerülni – ironikus módon – az internetnek köszönhetően. A könyvrajongók immár online is tájékozódhattak a régi és új kötetekkel kapcsolatban, kritikákat olvashattak, rajongói közösséget hozhattak létre. Azok számára, akik munkaidejük nagy részét számítógép előtt ülve töltötték, a papíralapú könyvek egy másfajta kikapcsolódást nyújtottak (Arnaudo 2023).

Az első *Kaland, Játék, Kockázat*-kötet megjelenése óta már több mint 40 év telt el, így a lapozgató játékkönyv igencsak múltat idézőnek mondható. Hazai források szerint az asztali szerepjátékokkal és a reneszánszát élő társasjátékokkal sem tud versenybe szállni (Szűcs 2012). Hazánkban a 2000-es évek elején csökkent iránta az érdeklődés. Mindezt bizonyítja, hogy a 2009-ben indult *Kalandorkrónikák* című sorozat is csupán három évet élt meg (Kocsis 2022).

Játékkönyvek a gyermek- és ifjúsági irodalomban

A döntésalapú gyerekkönyvek nem a *Kaland, Játék, Kockázat*ból nőttek ki magukat. Amerikában az 1980-as évek elején jelent meg Packard és Montgomery *Choose Your Own Adventure* című sorozata (továbbiakban CYOA). Edward Packard (ügyvéd) az esti mesélések során rájött, hogy lányai sokkal jobban kedvelik azokat a történeteket, amelyeknél maguk dönthetnek. Packard ennek apropóján írta meg az első, gyerekeknek szánt kalandválasztós könyvét, a *The Cave of Time*-ot. A könyv már 1969-ben elkészült, de több kiadó elutasította, mondván, hogy inkább játék, mintsem könyv. Packard regénye túl furcsa és újszerű volt. Egy évtized kellett ahhoz, hogy értékesnek is véljék: csak 1979-ben sikerült kiadni. Ezt követően a CYOA-regények hihetetlenül népszerűvé váltak a '80-as évek tizenévesei körében – népszerűbbé, mint az akkori számítógépes kalandjátékokok.³ A fiatalok az interaktív fikciót nyomtatott formában, a CYOA oldalain keresztül ismerhették, kedvelhették meg (Cook 2021).

A játékkönyveket egyes források a fantasyirodalom alszánerének tekintik (Kocsis 2022), tévesen, hiszen ma már más zsánerekkel is kapcsolatban áll(hat)nak. Berg Judit *Nádtengeri rejtélyek* című mesekönyve éppúgy ide sorolható, mint Nagy Ádám – Trencsényi László – Veszprémi Attila ifjúsági regénye, *A Pál utcai küldetés*.

Tény, hogy akadnak hardcore rajongók, akik még ma is szívesen olvassák a *Kaland, Játék, Kockázat* köteteit. Ugyanakkor az is előfordul, hogy „egy alapvetően sci-fi-re hangolt sorozat rajongója sok-sok évvel később rajongása tárgyát mondjuk egy gyerekkönyvbe menti át” (Sz. n. 2019a).

Hasonlóképp történt ez Bojti Anna esetében is (Sz. n. 2019b), akinek kötetei nagy népszerűségnek örvendenek. Az író maga is rajongója volt a *Kaland, Játék, Kockázat*nak. Szerette volna, ha lányai is megtapasztalják az említett sorozat nyújtotta élményt, de ahhoz még túl kicsik voltak – ezért írt egy nekik szólót, az *Éjszaka az Állatkertben* (Bojti 2019). „A 400 oldalas könyvön és az állatkert zezugos útjain sokféleképpen végigmehetsz, különböző tárgyak segítségével háríthatod el az előtted tornyosuló akadályokat

³ Íme, néhány számadat, mely alátámasztja a sorozat népszerűségét: 1979 és 1998 között 184 darab Choose Your Own Adventure-könyv született. 2005-ig 254 millió, míg 2023-ig 270 millió példány kelt el belőle, ezzel minden idők 3. legkeresettebb gyermekkönyvsorozatának számít (Talbot 2023).

[...]. Nem egy hagyományos mesekönyv. Különleges világában szabadon kószálhatunk, és mindig mi döntjük el, kivel beszélgetünk, melyik utat választjuk.” (Sz. n. 2019b)

Pedagógiai lehetőségek

Napjainkban egyre több gyerekkönyvíró lát fantáziát e sajátos narratívában: szép számmal jelennek meg fiataloknak szánt írások (Szűcs 2012). Ám az is igaz, hogy „a vizuális és textuális potenciáljukhoz képest nincs belőlük túlkínálat” (Tisza 2022: 37). Az alábbi táblázat (2. ábra) néhány, a hazai könyvpiacra fellelhető játékkönyvet tartalmaz, korosztályok szerint csoportosítva:⁴

1. táblázat: *Fiatal olvasóknak szóló lapozgatós játékkönyvek*

3–6 éveseknek	
magyar szerzőtől	külföldi szerzőtől
Berg Judit: <i>Nádtengeri rejtélyek</i> (2018)	Juliette Saumande: <i>Játékos mesevár – Találj ki izgalmas, új történeteket!</i> (2021)
Kőszegi-Arbeiter Anita: <i>A fények ünnepe – Manófalvi vigasságok</i> (2021)	Marie Morey: <i>Csibész vitéz</i> (2017, Merre? Erre? című sorozat)
Kőszegi-Arbeiter Anita: <i>A főhős te vagy – Abigél és Andris születésnap nyomozása</i> (2022)	Sylvie Misslin: <i>Hahó, királyfi! Merre vagy?</i> (2019)
Varró Dániel: <i>A szomjas troll – Kis viking legendárium</i> (2018)	
Kádár Annamária: <i>Minden jó, ha együtt vagyunk!</i> (2024)	
6–10 éveseknek	
Bene Mihály: <i>A lovagkirály birodalmában</i> (1991)	Cavan Scott: <i>Dönts és lapozz! Obi-Wan és Anakin küldetése</i> (2019)
Bojti Anna: <i>Éjszaka az állatkertben</i> (2019, Kaland, játék, fantázia című sorozat)	Clyde Bosco: <i>Dupla gubanc</i> (1992, Nintendo – Játék az erővel című sorozat)
Fodor Veronika: <i>Talpra, magyar! Forradalmi szabadulókönyv</i> (2022)	Dan Abnett: <i>Kincsvadászat az elvarázsolt kastélyban</i> (1998)
Kovács Attila: <i>Háztáji nyomozás – Játék és kaland a j és ly útvesztőjében</i> (2023, (N)agykaland című sorozat)	David Glover: <i>A rejtélyek múzeuma</i> (2014, Kalandos küldetés című sorozat)
Mán-Várhegyi Réka: <i>Dóri és Marci nyomoz – Te dönts el, hogy merre menjenek!</i> (2014)	Fabian Lenk: <i>1000 veszély a Rettegés Iskolájában</i> (2020, 1000 veszély című sorozat)
Nagy Ádám – Trencsényi László – Veszprémi Attila: <i>A Pál utcai küldetés – Mentsük meg Ernőt!</i> (2020)	Jim Razzi: <i>Walt Disney – Hófehérke az Elvarázsolt Rengetegben</i> (1990)
	Philippe Nessmann: <i>Irány a Mars! Hogy döntesz?</i> (2020, Te döntesz című sorozat)
	Star Wars: <i>A klónok háborúja – A Jedi útja</i>

⁴ További példákat a moly.hu „játékkönyv” címkéje alatt találunk: <https://moly.hu/cimkek/jatekkonyv>. A lista alapján körülbelül száz darab hazai, felnőtteknek és gyerekeknek szóló játékkönyv jelent meg 2010 után.

	(2009, Star Wars: A klónok háborúja – A sorsod a kezekben van című sorozat)
10–14 éveseknek	
Jakab Zsolt: <i>63 kapu</i> (2022)	Allen Sharp: <i>Rettegés a negyedik dimenzióban</i> (1990)
Libor Zoltán – Nagy Ádám: <i>Hol terem a magyar vitéz? Egri csillagok – Kalandkönyv</i> (2023, Kötelezők újrátöltve című sorozat)	Geronimo Stilton: <i>Csapdában a saját házában</i> (2020, Szabadulós könyv című sorozat)
Mészáros Dorka: <i>Kiszámolás</i> (2020)	Julie Fison: <i>Legyen, ahogy akarod! – Béke vagy vége</i> (2016, Te döntesz! című sorozat)
14–18 éveseknek	
Lőrincz Andrea – Nagy Ádám: <i>Égi megbízás – Az ember tragédiája – Kalandkönyv</i> (2022, Kötelezők újrátöltve című sorozat)	
Lőrincz Andrea – Nagy Ádám: <i>Holtunkiglan? Rómeó és Júlia kalandkönyv</i> (2024, Kötelezők újrátöltve című sorozat)	
Tolnai Panka: <i>Zűrös társaság</i> (2014)	

(Forrás: <https://moly.hu/cimkek/jatekkonyv> alapján)

Mint látható, az önálló kötetek mellett lapozgatós könyvsorozatok is fellelhetők. A következőkben ezek közül ismertetek néhányat.

Bojti Anna interaktív olvasásélményt nyújtó könyvei a *Kaland*, *Játék*, *Fantázia* sorozatban jelentek meg. Valamennyi történetét döntések és véletlenek alakítják. Nyomozás, izgalmas rejtvények, játékos matematikai feladatok, elképesztő kalandok várják a 6–12 éves olvasókat.

A(z) *(N)agykaland* sorozatának kötetei 3–4. osztályos gyerekekhez szólnak, s olyan témákat dolgoznak fel, amelyek a tantervben is szerepelnek. A *Mentsük meg a Tellur bolygót!* (Galuska 2024) a szófajok, míg a *Háztáji nyomozás* (Kovács 2023) a j és ly világába kalauzolja el a fiatal olvasót. A *Kerti őrség* (Majoros 2024) a környezeti neveléssel áll kapcsolatban, a *Hetedhét ország* (Garay 2023) pedig a honfoglalás korába röpit. A döntésalapú regényeket játékos feladatok színesítik. Az alsó tagozatos gyerekek így játszva mélyíthetik el ismereteiket.

A Scolar Kiadó *1000 veszély* című, 18 kötetes sorozata fiúk, fiús lányok számára kínál izgalmas kalandot. Ezer veszély vár rájuk a kalózhajón, a fociban, a kísértetkastályban vagy éppen a középkori lovagok földjén. Kaland, veszély és izgalom fonódik össze Fabian Lenk történeteiben.

A *Kalandos küldetés* című sorozat részeit a Napraforgó Könyvkiadó kilencéves kortól ajánlja. Az igényes borítók arról is árulkodnak, hogy a kalandok megoldásához természet-tudományos, matematikai vagy történelmi ismeretek szükségesek. „Keresd meg a kalózkok kincsét, és matekból is okosabb leszel!” – olvasható *A kalózkok barlangja* (Glover 2019) borítóján. Az alig 50 oldalas könyvekben a gyerekek feladványokkal találkoznak, a helyes megoldásra pedig maguknak kell rájöjjenük. Például ha az A a helyes válasz, akkor a 37. oldalra kell lapozzanak. Ha pedig a B, akkor a 13.-ra. A történet csak ezt követően folytatható. Helytelen döntés esetén sincs ok aggodalomra: a szöveg visszairányít az előző lépéshez, és újra szabad próbálkozni. Sőt, a kötet végén található kisokos is segítségül hívható.

A *Star Wars: A klónok háborúja – A sorsod a kezekben van*, a *Te döntesz*, az *Időgép*, a *Nintendo – Játék az erővel*, valamint a *Szabadulós* könyv című sorozatok könyvei szintén alternatívák közötti választásokon alapulnak.

Tisza Eleonóra (2022) a gyermek- és ifjúsági irodalom népszerűbb játékkönyveiben rejlő pedagógiai lehetőséget ismerteti az írásában. Bojti Anna lapozgatós könyvei, például az *Éjszaka az állatkertben* végén üres jegyzetlapok kínálnak lehetőséget a legfontosabb információk, a megszerzett tudás és tárgyak rögzítésére. Az olvasó így észrevétlenül gyakorolhatja a jegyzetkészítést. A *Csend apó kertje* (Bojti 2022) matematikai kompetenciákat fejleszt különböző feladványokkal, megoldandó rejtvényekkel.

Varró Dániel történetét, *A leprikónok átkát* érdemes színházban is megtekinteni. A mesejáték interaktív jellegét az adja, hogy a fiatal nézők szavazásos módon formálhatják a cselekményt. A vitakultúra fejlesztésére is lehetőséget kínál, hiszen egy-egy sorsfordító döntésnél érvelni is kell.

Az átjárhatóságra további példa Berg Judit *Nádtengeri rejtélyek* játékkönyve, melyhez telefonos applikáció is tartozik. „És hogy még több meglepetést hozzon ez a fordultatos kötet: némelyik történetet és a meseváltozatok végét rajzfilmjelenetek egészítik ki. Ha okostelefonnal beolvassátok azokat a képeket, ahol LivePrint-logó szerepel, már meg is nézhetitek a rövid kis jeleneteket.” – hirdeti a fülszöveg.

A *Cigánylabirintus* (Kardos–Nyári 2004) című könyv – amellet, hogy szórakoztat – erősen edukatív jellegű. A figyelmet a kisebbségi csoportokra (cigányságra) és a társadalmi problémákra irányítja. Az olvasó a saját bőrén tapasztalhatja meg, hogy mekkora kihívás 18 éves cigány fiúként pénz és kapcsolati tőke nélkül, egyedül boldogulni a fővárosban. Atrocitások, előítéletek, nehéz életkörülmények, a könnyebbik út csábítása... A *Cigánylabirintus* az érzékenyítés eszközeként akár iskolai feldolgozásra is alkalmas. Interaktív színházi előadás is készült belőle. Empátiafejlesztő hatása e formában is érvényesül.

A *Kötelezők újratöltve* sorozat *A Pál utcai fiúkat*, az *Egri csillagokat*, *Az ember tragédiáját*, a *Rómeó és Júliát*, valamint *A kőszívű ember fiait* öltözteti modern köntösbe (Nagy–Trencsényi–Veszprémi 2020, Libor–Nagy 2023, Lőrincz–Nagy 2022, Lőrincz–Nagy 2024, Libor–Nagy 2024). A *Kötelezők újratöltve* sorozat célja, hogy a fiatalok másképp, egy lapozgatós játékon keresztül ismerkedjenek meg a könyvekkel. Az „újratöltés” lényege a befogadhatóbb, könnyedebb forma – mind tartalmilag, mind nyelvileg. E kötetek remek kiegészítései lehetnek az iskolai tananyagoknak. Az újragondolt verziók összhangban állnak a mai diákok életkori sajátosságaival és érdeklődési körével. Az aktualizált történet, a szokatlan műforma, az interaktív jelleg minden bizonnyal felkelti az érdeklődésüket (Manxhuka 2022). Ahogy *A Pál utcai küldetés* bevezetőjében is olvasható: „Könyvünk nem törekszik arra, hogy az ismert Molnár Ferenc-történetet mesélje újra. Lehet, hogy ez fog történni – de lehet, hogy minden másképp alakul.” (Nagy–Trencsényi–Veszprémi 2020) Az olvasó dönthet arról, hogy a „klasszikus utat” járja be, vagy egy egészen más irányt választ.

Szakirodalmak szólnak arról, hogy a kötelező olvasmányok „újratöltése” igencsak indokolt. Gombos et al. (2015) a netgeneráció megváltozott olvasási szokásait, a változás okait és jellegét vizsgálták. Olvasásszociológiai kutatásukat egy attitűdvizsgálattal is kiegészítették. Mi jellemzi a fiatalok irodalomhoz fűződő „(v)iszonyát”? A Z generáció szerint az irodalmi szövegek nehezen érthetők, fontos dolgokról szólnak, tanulságosak és régiek. Vajon hasonlóképp vélekednének, ha a kötelezőkkel játékkönyv formájában (is) találkoznanak?

A kortárs szövegek kedvező hatással vannak az olvasás affektív tényezőire, köztük az attitűdre – derül ki Józsa Krisztián et al. (2017) felméréséből. A tapasztalt változás szignifikánsan pozitív volt. „A megfelelő szövegek erősíthetik az olvasási motivációt, megváltoztathatják az olvasási szokásokat, a (kötelező) olvasmányokhoz való hozzáállást, ezáltal

pedig a tanulók szövegértése is fejlődhet” (Józsa et al. 2017: 25). A kalandkönyvek e célra (is) ideálisak.

Tanulmányok (Nousiainen et al. 2018; Ryan–Rigby 2020) igazolták, hogy a játékalapú tanulás gazdag környezetet biztosít, ami növeli az elkötelezettséget és a motivációt, így a tanulási sikert is. A játékkönyvek különösen alkalmasak az oktatás támogatására. Egy másfajta olvasási módot várnak el, Manxhuka (2022) szerint a szövegelemről szövegelemre – hivatkozásról hivatkozásra – ugrálás a digitális generáció számára teljesen természetes, sőt sokkal közelebb áll gondolkodási-olvasási stratégiáikhoz, mint a lineáris olvasás.

A metakognitív tudás és az olvasási stratégiák használatára is lehetőséget kínálnak. Mindkettővel hatékonyan és tudatosan fejleszthető a szövegértő olvasás. A metakogníció a saját mentális folyamataink monitorozása, kontrollálása. Olvasási stratégiákat pedig olvasás előtt, alatt és után is érdemes alkalmazni (Józsa–Steklács 2009).

Hogyan lehet játékkönyvekkel fejleszteni az olvasási stratégiákat? A tanulók már az olvasás előtt belelapozhatnak a játékkönyvbe, ismerkedve annak nem lineáris szerkezetével. Megvizsgálhatják például az epizódok hosszát és jelölését. Észrevehetik, hogy egyes játékkönyvekben nincsenek oldalszámok. Konstatálhatják, hogy egyes részek végén lehetőségek közül kell majd választaniuk. Meg lehet beszélni, hogy útvonalat fognak bejárni (melyet döntéseik jelölnek ki), tehát nem kell „kiolvasni” a könyvet. Az előzetes tudás aktiválására is lehetőség van, szintén még az olvasás előtt.

Izgalmas jóslatni, még mielőtt a választásuknak megfelelő részhez lapoznának. Vajon mi fog történni? Az epizód elolvasása után meg lehet beszélni, hogy beteljesült-e a jóslatuk. Az olvasás alatti stratégiák közül a következtetés, az értelmezés és az értékelés is alkalmazható: lehet beszélgetni a főhős/olvasó döntéseiről. A szelektív olvasás pedig kikerülhetetlen, hiszen csak a választásainknak megfelelő epizódokat kell elolvasni.

Az olvasottakat, a bejárt útvonalat össze is foglalhatják (olvasás utáni stratégia). Írhatnak róla fogalmazást, vagy készíthetnek hozzá képregényt. Elmesélhetik társaiknak, ők milyen útvonalat jártak be. Kérdéseket tehetnek fel egymásnak, hogy mélyebben megérintsék az eseményeket.

A kalandkönyvek az olvasási motivációt is képesek növelni. „Az olvasási motivációt a nemzetközi szakirodalom képességspecifikus motívumok összességéként értelmezi. Sokösszetevős rendszer, összetevői mindazok a motívumok, amelyek az olvasási tevékenység elindításában és fenntartásában szerepet játszanak.” (Szenczi 2010: 122) Motiváció híján tehát nem beszélhetünk olvasási tevékenységről. Motívumai közé sorolható többek között az érdeklődés, az elsajátítási öröm, valamint az észlelt kontroll (Szenczi 2010).

A magas fokú érdeklődés együtt jár a koncentráció magasabb szintjével, a könnyebb felidézéssel és a jobb szövegértéssel (Schiefele 1992). A játékkönyvek újszerűsége – hogy az olvasó maga alakíthatja a cselekményt – már önmagában érdeklődést kelt, hangzatos fülszövegeikről nem is beszélve.⁵

⁵ A *kalózkok barlangja* fülszövege egy kockázatos kalandra invitál: „A rettenetes Feketeszakáll kalózkapitány hatalmas kincset rejteget a kalózkok barlangjában. Csak Te fejtheted meg a rejtélyt, és nyerheted el a kincset. De vigyázz! Ha felsülsz, örökre a barlangban ragadhatsz...” (Glover 2019)

Az *Éjszaka az állatkertben* regényben nagy a tét: „[...] főhőse TE vagy, kedves olvasó! Egy éjszaka nem találsz tesódat az ágyában. Nem habozol, útnak indulsz, hogy megkeresd Dodót. Ám arra nem számíatsz, hogy az éjszakai állatkertbe érkezel, ahol nyüzögnek a furcsábbnál furcsább lények...” (Bojti 2019)

A *Holtunkiglan? – Rómeó és Júlia kalandkönyvben* pedig csakis az olvasón múlik a szerelmesek sorsa: „Te döntetted el: Rómeó lesz vagy Júlia? Hogyan igyekszel elnyerni a másik kezét? Mit teszel meg a boldogságotokért? Miképp próbálsz meg túlélni az ellenségeskedést? [...] Kalandra fel, lépj be a reneszánsz kori Veronába a bálók, karpárba és cselszövések világába!” (Lőrincz–Nagy 2024)

Elsajátítási örömről akkor beszélünk, ha az olvasás mint tevékenység pozitív érzelmi reakciót vált ki. Ekkor az eredményesség érzéséért, s nem külső jutalomért történik az olvasás (Szenczi 2010). Örömet okozhat, ha döntéseinkkel mentjük meg Nemeceket (*A Pál utcai küldetés*), vagy ha a királyfi nyomára akadunk (*Hahó királyfi! Merre vagy?*).

Az észlelt kontroll egyfajta autonómiaérzet. „Arra utal, hogy az egyén milyen lehetséges okokat tulajdonít bizonyos vágyott és nem vágyott kimeneteknek, illetve, hogy ezekben mennyi szerepet tulajdonít saját magának, saját döntéseinek, választásainak és viselkedésének” (Skinner 1995). A játékkönyv kimenetele csakis az olvasó döntésein múlik⁶, ez pedig magas fokú autonómiaérzetet ad neki.

Záró gondolatok

A játékkönyvek reneszánszukat élik. A fantáziavilágtól eltávolodva szinte bármilyen zsánerbe tartozhatnak, így nemcsak fantasy- és szerepjáték-rajongók olvassák azokat. Egyre több kortárs szerzőt ihletnek meg: 2010 után körülbelül száz, felnőtteknek és gyerekeknek szóló játékkönyv jelent meg a hazai könyvpiacra, a szám pedig folyamatosan növekszik. A szórakoztatás mellett edukatív céljaik is vannak, mint a kötelező olvasmányok „újratöltése”, kulcskompetenciák fejlesztése, érzékenyítés, a tantárgyi tudás játékos formában történő alkalmazása. Nem lineáris felépítésük igazodik a digitális közegben mozgó fiatalok igényeihez. Megmutatják, mekkora élmény egy könyvben barangolni. Számos olyan készséget, képességet fejlesztenek, amely a mindennapi életben való boldoguláshoz nélkülözhetetlen: önálló döntéshozatal, tájékozódás, problémamegoldás, empátia, felelősségvállalás, önismeret. Pozitívan hatnak az olvasási motivációra, mindemelllett a metakognitív tudás és az olvasási stratégiák fejlesztésére is alkalmasak. Bízom abban, hogy írássom rávilágított: a játékkönyvek több figyelmet érdemelnek, s izgalmas lehetőségeket kínálnak az oktatás támogatására.

Irodalom

- Aarseth, E. J. (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press.
- Akşit, O. O. – Nazli, A. K. (2020): Technology Versus Individual. An Analysis On Interactive Film Black Mirror: Bandersnatch. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication* 10(4) 509–523. DOI: [10.7456/11004100/013](https://doi.org/10.7456/11004100/013)
- Arnaudo, M. (2023): Gamebooks and the Materiality of Reading. *RPG学研究. Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies* (4) 14–24.
- Balázs Géza (2005): Az internetkorszak kommunikációja. In: Balázs Géza – Bódi Zoltán (szerk.): *Az internetkorszak kommunikációja*. Budapest: Gondolat, pp. 25–57.
- Balázs Géza (2009): Az elbeszélés posztmodern jelenségei. A kortárs magyar irodalom néhány stílusjellemzője. *Magyar Nyelvőr* 142(4), 415–427.
- Bártfai Andrea (2011): *Az interaktív film*. Budapest: Médiakutató Alapítvány. [online] In: Médiakutató honlapja. URL: https://epa.oszk.hu/03000/03056/00045/EPA03056_mediakutato_2011_tel_05.html [2024. 07. 09.]

⁶ Természetesen bizonyos keretek között: választási lehetőségek ugyan vannak, de az útvonalak előre kidolgozottak. Az olvasó úgy érzi, hogy ő maga irányít, viszont a szabadsága nagymértékben behatárolt és korlátozott. Igazából nem az a kérdés, hogy mit tenne, hanem hogy a lehetőségek közül melyiket (!) választaná. A látszólagos szabadság filozófiáját Cook (2021) is fejtegeti.

- Barthes, R. (1996): *A szöveg öröme*. Budapest: Osiris Kiadó.
- Berg Judit (2018): *Lengemesék : Nádtengeri rejtélyek*. Budapest: Central
- Boda István Károly – Porkoláb Judit (2012): Adalékok a hipertext és a szövegszerűség kapcsolatához. In: Dobi Edit (szerk.): *Officina Textologica 17. A szövegösszefüggés elméleti és gyakorlati megközelítési módjai*. Debrecen: Debreceni Egyetemi Kiadó, pp. 57–97.
- Bojti Anna (2019): *Éjszaka az állatkertben*. Budapest: Pagony.
- Bojti Anna (2022): *Csend apó kertje*. Budapest: Pagony.
- Calvino, I. (1979): *Ha egy téli éjszakán egy utazó*. Budapest: Európa.
- Cook, E. (2021): Rearing Children of the Market in the “You” Decade: Choose Your Own Adventure Books and the Ascent of Free Choice in 1980s America. *Journal of American Studies* 55(2), 418–445. DOI: [10.1017/S0021875819001476](https://doi.org/10.1017/S0021875819001476).
- Cortázar, J. (1963): *Sántaiskola*. Budapest: L'Harmattan.
- Domokos Áron (2019): A science-fiction mint oktatási eszköz. *Danubius Noster: az Eötvös József Főiskola tudományos folyóirata* (különszám) 33–47.
- Domokos Áron (2022): Harc az ukróniáért. Alternatív történelmi elbeszélések a kortárs magyar SF-kisprózában. *Acta Scientiarum Socialium* (50), 45–62. DOI: [10.33566/asc.3548](https://doi.org/10.33566/asc.3548)
- Domokos Gábor (2010): *Reklámország peremén*. Budapest: Cor Leonis.
- Endes Ilona (2011): *A fanfiction mint alternatív történetgyár*. [Hely nélkül]: KULTer.hu. [online] In: KULTer.hu honlapja. URL: <https://www.kulter.hu/2011/02/a-fanfiction-mint-alternativ-tortenetgyar/> [2024. 07. 15.]
- Fenici, M. – Mosca, I. (2024): Gamebooks and branching narratives in education: fostering sustainability competences to promote positive social change. *Frontiers in Education* (8), 1–14. DOI: [10.3389/educ.2023.1335605](https://doi.org/10.3389/educ.2023.1335605).
- Figueiredo, M. – Bidarra, J. (2015): The development of a Gamebook for education. *Procedia Computer Science* (67) 322–333. DOI: [10.1016/j.procs.2015.09.276](https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.09.276)
- Galuska László Pál (2024): *Mentsük meg a Tellur bolygót! Játék és kaland a szófajok világában*. Budapest: Móra Könyvkiadó.
- Garay Zsuzsanna (2023): *Hetedhét ország. Játék és kaland a honfoglalás korában*. Budapest: Móra Könyvkiadó.
- Glover, D. (2019): *Kalandos küldetés : A kalózkodó barlangja*. Budapest: Napraforgó Könyvkiadó.
- Gombos Péter – Hevérné Kanyó Andrea – Kiss Gábor (2015): A netgeneráció olvasási attitűdje – 14–18 évesek véleménye könyvekről, olvasásról, irodalomról – egy felmérés tanulságai. *Új Pedagógiai Szemle* 65(1–2), 52–66.
- Józsa Krisztián – Steklács János (2009): Az olvasástanítás kutatásának aktuális kérdései. In: *Magyar Pedagógia* 109(4), 365–397.
- Józsa Krisztián – Józsa Gabriella – Fiala Szilvia (2017): A klasszikus és a kortárs szövegek feldolgozásának hatása az olvasás affektív tényezőire. *Anyanyelv-pedagógia* 10(1), 19–27. DOI: [10.21030/anyp.2017.1.2](https://doi.org/10.21030/anyp.2017.1.2).
- Kálmán Attila (2018): *A Black Mirror a videójátékozás múltját mutatta meg a tévzés jövője helyett – ezért zseniális*. Budapest: Central Médiacsoport Zrt. [online] In: 24.hu honlapja. URL: <https://24.hu/tech/2018/12/30/black-mirror-bandersnatch-netflix/> [2024. 07. 09.]
- Kardos Péter – Nyári Gábor (2004): *Cigánylabirintus*. Budapest: Jonathan Miller.
- Kocsis Lenke (2022): Műfajok, formák és motívumok nyomában. Varró Dániel: A szomjas troll: Kis viking legendárium. *Tanulmányok* (1), 41–56. DOI: [10.19090/tm.2022.1.41-56](https://doi.org/10.19090/tm.2022.1.41-56)

- Kovács Attila (2023): *Háztáji nyomozás. Játék és kaland j és ly útvesztőjében*. Budapest: Móra Könyvkiadó.
- Kronik (2015): Until Dawn teszt. Budakalász: Simactive Distribution Kft. [online] In: Gamekapocs honlapja. URL: https://www.gamekapocs.hu/cikk/2704/until_dawn_teszt [2024. 08. 02.]
- Lenk, F. (2017): *1000 veszély a piramisnál*. Budapest: Scolar Kiadó.
- Libor Zoltán – Nagy Ádám (2023): *Hol terem a magyar vitéz? Egri csillagok – kalandkönyv*. Budapest: Athaeneum (Kötelezők újrátöltve című sorozat).
- Libor Zoltán – Nagy Ádám (2024): *Nyergelj, fordulj! : Kőszívű ember fiai-kalandkönyv*, Budapest: Athaeneum (Kötelezők újrátöltve sorozat).
- Livingstone, Ian (2001): *Zagor legendája*. Szeged: Szukits Könyvkiadó.
- Lőrincz Andrea – Nagy Ádám (2022): *Égi megbízás : Az ember tragédiája : Kalandkönyv*. Budapest: Athenaeum. (Kötelezők újrátöltve című sorozat). Lőrincz Andrea – Nagy Ádám (2024): *Holtunkiglan? : Rómeó és Júlia kalandkönyv*. Budapest: Athenaeum.
- Majoros Nóra (2024): *Kerti őrség. Játék és kaland kertben, mezőn és erdőben*. Budapest: Móra Könyvkiadó.
- Manxhuka Afrodita (2022): Újrarendelt kötelezők : Lőrincz Andrea – Nagy Ádám: *Égi megbízás – Az ember tragédiája. Iskolakultúra* 32(10), 104–106.
- McInerney, Jay (1984): *Fények, nagyváros*. Budapest: Európa.
- Morgenstern, Erin (2011): *Éjszakai cirkusz*. Budapest: Agave Könyvek.
- Moskát Anita (2022): Fekete monitor. In: Moskát Anita: *A hazugság tézisei*. Budapest: Gabo, pp. 125–175.
- Nagy Ádám – Trencsényi László – Veszprémi Attila (2020): *A Pál utcai küldetés : Mentsük meg Ernőt!* Budapest: Athenaeum
- Nousiainen, T. – Kangas M. – Rikala, J. – Vesisenaho, M. (2018): Teacher competencies in game-based pedagogy. *Teaching and Teacher Education* (74), 85–97. DOI: [10.1016/j.tate.2018.04.012](https://doi.org/10.1016/j.tate.2018.04.012)
- Pavić, M. (1984): *Kazár szótár : 100 000 szavas lexikonregény*. Budapest: Helikon.
- Podmaniczky Szilárd (2009): *Szép magyar szótár. Történetek A-tól Z-ig*. Budapest: Podmaniczky Művészeti Alapítvány.
- Ryan, R. M. – Rigby, C. S. (2020): Motivational foundations of game-based learning. In: Plass, J. L. – Mayer, R. E. – Homer, B. D. (ed.): *Handbook of game-based learning*. Cambridge: MIT Press, pp. 153–176.
- Schiefele, U. (1992): Topic interest and levels of text comprehension. In: Renninger, A., Hidi S. & Krapp, A. (ed.): *The role of interest in learning and development*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, pp. 151–182.
- Skinner, E. A. (1995): *Perceived Control, Motivation & Coping*. CA: SAGE Publications, Inc.. DOI: [10.4135/9781483327198](https://doi.org/10.4135/9781483327198).
- Szenczi Beáta (2010): Olvasási motiváció : Definíciók és kutatási irányok. *Magyar Pedagógia* 110(2), 119–147.
- [Szerző nélkül] (2019a): *Kalandválasztós gyerekönyvek, melyekben az olvasó alakítja a történetet*. Budapest: Könyves Magazin Kft. [online] In: Könyves Magazin honlapja. URL: https://konyvesmagazin.hu/nagy/kalandvalasztos_gyerekonyvek_melyekben_az_olvaso_alakitja_a_tortenetet.html [2024. 07. 09.]
- [Szerző nélkül] (2019b): *Egyedül lófrálni az állatkertben*. Budapest: Pagony Könyvkiadó. [online] In: Százhold Online. URL: <https://www.pagony.hu/egyedul-lofralni-az-allatkertben> [2024. 07. 09.]

- [Szerző nélkül] (2023): *Guide to Writing a Second-Person Narrative (With Examples)*. [Hely nélkül]: Indeed. [online] In: Indeed honlapja. URL: <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/second-person-narrative> [2024. 07. 28.]
- Szűcs Gyula (2012): *30 éves a Kaland-Játék-Kockázat sorozat*. Budapest: INDEX.HU Zrt.. [online] In: Index honlapja. URL: https://index.hu/kultur/2012/02/24/30_eves_a_kaland-jatek-kockazat_sorozat/ [2024. 02. 18.]
- Szűts Zoltán (2001): *A hypertext*. Budapest: Eötvös Lóránd Tudományegyetem. [online] In: ELTE BTK Bölcsészettudományi Informatika Önálló Program honlapja. URL: <https://magyar-irodalom.elte.hu/vita/tszz.html> [2024. 07. 28.]
- Talbot, Dean (2023): *Choose Your Own Adventure Book Series Statistics*. Taunton: WordsRated. [online] In: WordsRated honlapja. URL: <https://wordsrated.com/choose-your-own-adventure-book-series-statistics/> [2024. 07. 28.]
- Temesi Ferenc (1986–1987): *Por I–II*. Budapest: Magvető.
- Tisza Eleonóra (2022): Kaland, játék, ifjúsági irodalom. *Kortárs* 66(7–8), 37–40.
- Törteli Telek Márta (2016): A digitális szövegek olvasási stratégiái. *Hungarológiai Közlemények* (3) 115–124. DOI: [10.19090/hk.2016.3.115-124](https://doi.org/10.19090/hk.2016.3.115-124).
- Varró Dániel (2018): *A szomjas troll : Kis viking legendárium*. Budapest: Jelenkor Kiadó.
- Wermin, A. R. (2001): *Rémkirály*. Debrecen: Cherubion Könyvkiadó.
- Zamfirache Iris (2005): Enciklopédia és virtualitás. *Világosság* 46(9), 69–74.
- Zinn, Howard – Mike Konopacki – Paul Buhle (2008): *A People's History of American Empire. A Graphic Adaptation*. New York: Metropolitan Books. Magyarul uők (2022): *Az amerikai birodalom története alulnézetben*. Théâtre le Levain – Budapesti Teleki Téka.

SUMMARY**Game? Book? Gamebook! – Introduction of Adventure Gamebooks as a Storytelling Genre and Tool for Pedagogy**

In the world of adventure gamebooks the reader is free to move through the plot, and affect change in it. They are capable of choosing where to go, what roles to play, even who to talk to. These choices influence how the story concludes. Gamebooks as a storytelling genre have garnered little scientific attention over the years (Arnaudo 2023). They're mainly mentioned in foreign literature (Aarseth 1997; Arnaudo 2023; Cook 2021; Fenici-Mosca 2024; Figueiredo-Bidarra 2015). Domestic studies have only concerned themselves with individual entries (Kocsis 2022; Manxhuka 2022; Tisza 2022) rather than the genre as a whole. The subject is not only lacking attention, there have been disparaging, unsubstantiated claims made towards it (Arnaudo 2023). The goal of my paper is to introduce gamebooks as non-linear, complex narratives. First through recounting their characteristics with the help of novels and relevant literature. Then by exploring their connection with hypertext and which of its characteristics they display. Similar genres, like dictionary novels, cinema and even video games will also be highlighted. In regards to historical context, the main focus will fall on the popular Fighting Fantasy and Choose Your Own Adventure books of the 1980s. Contemporarily this genre survives outside of fantasy – in children's books and young-adult novels. The final focus will be placed on these and their relevance as a tool for pedagogy.

Keywords: gamebook, non-linear narratives, children's literature, single-player roleplay, hypertext, interactive



A műre a Creative Commons 4.0 standard licenc alábbi típusa vonatkozik: CC-BY-NC-ND-4.0.