



A lapozgatós játékkönyvek eredete

Valószínűleg mindenki, aki az 1980-as és 1990-es években volt tinédzser, legalább egy játékkönyvet tartott a kezében. De azt aligha tudta, hogy mindössze néhány évvel a megjelenésük után már oktatási céllal tervezték őket! Egy olyan irodalmi műfajról beszélünk, amelyben a szöveg "egységekre osztott, és ezek végén különböző lehetőségek választásával, vagy matematikai rejtvények és találós kérdések megoldásával lehet továbblépni az olvasásban" (Treccani). Az olvasónak ezután az a "feladata", hogy folytassa a történetet, döntse el, hogyan fog végződni! A hagyományos regényektől eltérően a játékkönyv olvasása nem lineáris módon történik, lapról lapra haladva, hanem az olvasó döntéseitől függően ugrik egyik oldalról a másikra: akarsz-e beszélni a padon ülő férfival? A történet a 93. oldalon folytatódik. Akarod látni, ki rejtőzik az ajtó mögött? Lapozz az 58. oldalra.

A játékkönyvek születését többnyire az 1970-es évektől számítjuk, de léteznek korábbi példányok is, ismert szerzők tollából.

Az első példány Doris Webster és Mary Alden Hopkins *"Consider the Consequences!"* című műve (1930): ez egy romantikus regény, amelyben a főszereplők, Helen és két udvarlója sorsáról kell dönteni.

Később Jorge Luis Borges 1941-ben írta meg az *"Examination of the Work of Herbert Quain"* és a *"The Garden of Forking Paths"* című műveket, míg Alan George 1945-ben jelentette meg a *"Treasure Hunt"*-ot.

Az 1960-as és 1970-es évek között olyan híres szerzők kísérleteztek a non-lineáris fikcióval, mint Raymond Queneau ("A Tale of Your Own"), Marcel Duchamp, Italo Calvino és Gianni Rodari, aki 1971-ben egy rádióműsorban olyan történeteket mesélt el, amelyeknek a végét a közönség kellett kiválassza. A történeteket ezután egyenként három különböző befejezéssel jelentették meg ("Many Stories to Play").

A második világháború utáni időszaktól kezdve azonban a játékkönyv-struktúrát elsősorban oktatási célokra használták: az első példányok a Doubleday 1958 - 1970 között kiadott TutorText autodidakta kézikönyvei. Ezt az interaktív könyvsorozatot az Egyesült Királyságban és az Egyesült Államokban jelentették meg, hogy a legkülönbébb témaköröket oktassák a törzsközönségnek. Steve Jackson és Ian Livingstone elismerte, hogy ezek a könyvek hatással voltak saját játékkönyveik fejlesztésére.

A lapozgatós játékkönyvek potenciáljának kihasználása a házi feladat újratervezésében

Az Edugraal projekt egy kidolgozott módszert kínál a tanároknak az interaktív történetmesélés összetett és lenyűgöző világába, hogy a kalandjátékokat használni tudják a tanórákon. Mindezt egy online tanfolyam segítségével, amely eligazítja a tanárokat saját kalandjuk megtervezésében és megírásában. A projekt honlapja 18 használatra kész kalandot, valamint pedagógiai eszköztárat is kínál, beleértve karakterek, forgatókönyvek és ingyenes online források készletét, amelyek révén a kalandot multimédiás tartalommal gazdagíthatják.

A játékos tanítás köztudottan kiváló stratégia a pusztán memorizáló tanulás elkerüléséhez. Az Edugraal a házi feladatok vonzóbbá tételéhez kíván hozzájárulni azáltal, hogy a tanulók kíváncsiságát és elkötelezettségét érdekfeszítő történetekkel igyekszik felkelteni.

Forrásanyagok:

- <https://www.treccani.it/>
- Luis Borges, Examination of the Work of Herbert Quain, 1941

- Luis Borges, *The Garden of Forking Paths*, 1941
- Alan George, *Treasure Hunt*, 1945
- Raymond Queneau, *A Tale of Your Own*, 1967
- Gianni Rodari, *Many Stories to Play*, 1971
- Webster, D. and Hopkins, M.A. (1930) *Consider the consequences*. Pp. 186. Century Co.: New York, London.

