

FÓNAI Nikolett

Kaposvári Egyetem

Egyetemi Könyvtár

ORCID: 0000-0003-4947-5261

Fonai.Nikolett@ke.hu

A képregény a multimodális műveltség szolgálatában *Könyvtárak a kilencedik művészet támogató szerepében*

A képregény évek óta az egyik legalulértékelt műfajként igyekszik megtalálni a helyét a hazai kulturális piacon. A tanulmány betekintést nyújt a képregények világába és igyekszik rávilágítani azokra az általa nyújtott, ám elhanyagolt értékekre, amelyekkel többek között az információs társadalomban történő eligazodáshoz szükséges készségek és képességek kialakíthatók, s amelyek műveltségtámogató szerepükben az ismeretterjesztés és kompetenciafejlesztés szolgálatába állíthatók. A könyvtár, mint az információs társadalom egyik fő alapintézményének a szerepe ezekben a kérdésekben egyáltalán nem elhanyagolható. Az elméleti lehetőségek mellett a hazai és külföldi könyvtárak gyakorlataiból vett példák igyekeznek alátámasztani a képregénynek, mint önálló, értékkel bíró műfajnak a létjogosultságát.

Kulcsszavak: képregény, multimodális műveltség, információs műveltség, műveltségtámogatás, oktatás

Bevezetés

A képregény évek óta a hazai kultúra egyik mostohagyermekékként él a köztudatban, s talán az egyik legalulértékelt műfajnak számít mind az irodalom, mind a képzőművészetek terén. Keresésükkor a legszembetűnőbb az, hogy a könyvtárak polcairól hiányzik, így megpróbáltam utánajárni, milyen okokra is vezethető vissza ez a hiány és egyáltalán, hogy milyen lehetőségeket rejthet magában ez az elhanyagolt műfaj az olvasáskultúra és az információs műveltség fejlesztése kapcsán.

2017-ben „Az én könyvtáram” című pályázat keretében újra – 2005 óta első ízben – reprezentatív olvasáskutatást végeztek hazánkban, amelynek célja a könyvtári szakmai tevékenység támogatása volt. A projektből többek között az is kiderült, hogy a mai fiatalok több mint 20%-a olvas szívesen a közkedvelt műfajokon kívül képregényt is. Ez a változás pedig jó ok lehet arra, hogy ezek az amúgy értékkel bíró alkotások nagyobb számban képviseltessék magukat a könyvtárak polcain (Tóth 2019).

Tanulmányommal a képregényekkel kapcsolatos előítéleteket szeretném mérsékelni, megmutatva azokat a tulajdonságait, amelyek miatt érdemes rá figyelni, főleg az információk korában, amikor a mindennapjainkat meghatározza a digitális környezet és az ezzel ab ovo együttjáró vizualitás.

Könyvtárosként azért is fontosnak tartom ezt a témát, mert a bibliotékák egyrészt gyűjtőkörükkel szélesebb rétegekhez juttathatják el a műfajt, másrészt pedig a könyvtár hagyományos jellege kezd megváltozni, a XXI. század kihívásainak köszönhetően másfajta szerepek társulnak a tevékenységéhez. A területet érintő új jogszabályok egyik alaptétele, hogy könyvtárak az információs társadalom alapintézményei. Feladataik közé tar-

tozik az élethosszig tartó tanulás lehetőségének biztosítása, amelynek meghatározó eszköze a média- és információs műveltség, felelősségük továbbá, hogy a hagyományos szolgáltatásokon túllépve segítsenek kialakítani a digitális tartalmakhoz való hozzáférés képességét, valamint segítsenek abban, hogy a különböző nyelvű források mindenki számára értelmezhetővé váljanak. Ezek a feladatok csak töredékei annak, amit manapság a könyvtáraktól elvárnak, de a fent említettek mindegyike olyan készségek kialakítását várja el, amelyekben a képregények a segítségünkre lehetnek.

Tanulmányomban betekintést nyújtok a képregények világába, bemutatva a jellemző stílusjegyeket, majd az információs társadalomban való eligazodáshoz szükséges kompetenciák kifejtése után párhuzamot vonok a kialakítandó készségek, képességek és a képregények által nyújtott lehetőségek között. Végül a könyvtárak lehetőségeit veszem számba, hazai és külföldi példákat említve azon gyakorlatokból, amelyekben már felismerték, hogy a képregények nemcsak a szórakoztatás és a kikapcsolódás eszközei lehetnek, de az ismeretterjesztés, a kompetenciafejlesztés szolgálatába is állíthatók.

A képregények lehetséges olvasatai

A képregénynek – csakúgy, mint minden más szellemi terméknek – megvannak azok a sajátosságai, amelyek alapján könnyedén felismerhetővé válik az adott műfaj. Ha a képregény szót halljuk, akkor legtöbbször a szövegbuborék jut eszünkbe, pedig az alkotók ezenkívül számos más eszközt is felvonultatnak annak érdekében, hogy a lehető legjobban kifejezhessék szándékukat. McCloud szerint ennek legfőbb oka az, hogy a rajzfigurákkal mindig is könnyebb volt azonosulni (McCloud 2007). Az olvasóknak nagyon fontos, hogy bele tudják élni magukat az adott karakterbe, és hogy könnyen azonosíthassák az egyes szereplőket, emiatt pedig lényeges, hogy az alakok jól elkülöníthetők legyenek egymástól, és elég jellegzetesek legyenek ahhoz, hogy felismerhetővé váljanak az adott jelenetben (Kertész 1991).

Sok rajzoló él azzal a módszerrel, hogy ha a tárgyak fogalmát akarja hangsúlyozni a fizikai megjelenéssel szemben, akkor számos részletől eltekint, viszont amikor a külvilág összetettségét akarja megjeleníteni, akkor a realizmushoz folyamodik (McCloud 2007).

Az ábrázolásnak a keretezés szab határt, ami a részletek egészként való érzékelését jelenti. Kölcsönös kapcsolat alakul ki a cselekmény, valamint a képkocka mérete és formája között, ami lehetőséget ad arra, hogy a rajzoló feszültséget teremtsen az olvasóban, vagy éppen felkeltse a figyelmét. A keretezés a változás, a tér és az idő megjelenítésére szolgál, és lehetővé teszi, hogy az olvasó tudatos közreműködővé válhasson az olvasás során. Hasonlóan fontos szerephez jut a „csatorna”, vagyis a panelek közötti hézag is. A csatorna segítségével az ember képzelete képes összekötni a különálló képkockákat, és egyetlen közös gondolattá alakítani.

McCloud szerint: „A képregény kockái felszabdalják, különálló pillanatok szaggatott ritmusává alakítják a teret és időt. De a keretezésen keresztül mégis képesek vagyunk összekötni ezeket a momentumokat, és folytonos valóságot alkotni belőlük. Ha a vizuális ikonográfia a képregény nyelve, a keretezés e nyelv nyelvtana. És mivel meghatározásunk érvényessége az elemek elrendezésén múlik, maga a képregény szó nagyon is valószínűségi értelmében a keretezés művészete.” (McCloud 2007: 71, 73–75.)

Az értelmezésben rengeteget számítanak a különböző átmenetek közötti különbségek, amelyekből hat variációt lehet megkülönböztetni: egyrészt lehet pillanatról pillanatra, cselekményről cselekményre, szereplőről szereplőre, jelenetről jelenre, nézőpontról nézőpontra, de történhet logikai ugrás is.

A pillanatról pillanatra történő átmenet viszonylag kevés keretezést igényel, a cselekményről cselekményre ugrás esetében pedig egyetlen szereplő látható. A szereplőről

szereplőre lépésnél a jelenet vagy a gondolatmenet ugyanaz marad, viszont az értelmezés már erőteljes részvételt kíván az olvasótól. A jelenetről jelentre történő átmenet esetében időnként hatalmas térbeli és időbeli ugrások történnek, amelynek értelmezéséhez fejlett logikai következtetés szükséges. Nézőpontváltás esetén az átmenet átugorja az idősíkot, és egy hely, gondolat vagy hangulat különböző részleteit láthatjuk. Végül a logikai ugrás esetében semmilyen kapcsolat nincs a képkockák között (McCloud 2007).

A képregények legnagyobb varázsa talán abban rejlik, hogy mivel az agyunk pusztán egy érzékszervünkre támaszkodhat az olvasáskor, ezért különböző speciális eszközöket vetnek be az alkotók ahhoz, hogy megjeleníthessék a hangokat, a szagokat vagy az időt.

Az időt és a teret nemcsak a kocka tartalma, hanem annak formája is meghatározhatja, mivel „bár a hosszított kocka is ugyanazt jelenti, mint a rövidebb, időben mégis kitoldni látszik.” (McCloud 2007: 109)

Érdekes például, hogy bár a leggyakoribb forma a téglalap, de vannak a „keret nélküli” kockák, illetve olyanok is, amelyek túlfutnak a lap szélein. Ezek azok, amelyek nem korlátozzák az időt.

Fontos sajátosság, hogy hogyan sikerült a mozgás ábrázolását megvalósítani. Kezdetben ezt a térben mozgó tárgyak pályájának megrajzolásával, csupa kusza, zűrzavaros vonallal próbálták ábrázolni az alkotók. Aztán az évek során megszépült, kifinomodott a mozgás, sőt szemléletesebb lett (McCloud 2007).

Az egyik legfontosabb eszköze a képregénynek a párbeszéd, hangok és narráció megvalósítására alkalmazott technikai megoldások sora. A hangok bemutatására például szövegbuborékokat használnak. Ez a képregény egyik legjellemzőbb ismertetőjegye, amelynek az évek során számos variációja alakult ki, köszönhetően annak, hogy számos lehetőséget kínál a szereplők beszédének, gondolatainak közvetítésére. A szófelhő formájával a jelen idejű párbeszéd és a ki nem mondott gondolatok kifejezésén túl a beszélő hangerejét vagy valamilyen jellegzetességét is érzékeltetni tudják (Kertész 1991). A szövbuborékokkal gyakran különböző hanghatásokat is igyekeznek megjeleníteni. Ezek mind azt segítik, hogy a képek érzelmekkel töltődjenek fel és sajátos hangulatot kapjanak.

S bár a szavak sokkal pontosabb információkat képesek közvetíteni, mégis hiányzik belőlük az az érzelmi reakció, amelyet a képek tudnak kiváltani belőlünk. A szavak és képek együtt teszik lehetővé, hogy a képregény számos élményt képes legyen átadni.

A kép és a szöveg különleges kombinációja olyan lehetőségeket rejt, amelyek nemcsak az olvasástani vagy a nyelvtanulás során hasznosíthatók, hanem a különböző műveltségterületek elsajátításánál, úgymint a vizuális írástudás, az információs műveltség vagy épp a kritikai gondolkodás.

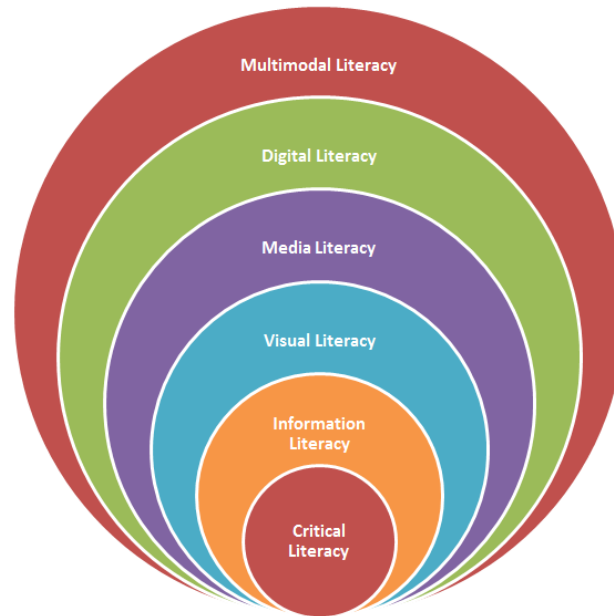
Multimodális műveltség

Az eddigiek alapján láthatóvá vált, hogy a képregényre egy sajátos multimedialitás jellemző, vagyis több elbeszélőrendszer kever egymással, meglehetősen sajátos módon. Más módon olvassuk, mint a könyveket, ebből adódóan az értelmezéséhez is többféle készség és képesség szükségeltetik, amelyek párhuzamba állíthatók a digitális kor által megkövetelt újfajta kompetenciákkal.

A kor, amelyben élünk, az információk kora, ami annyit tesz, hogy az információk alakítják a környezetünket, határozzák meg mindennapjainkat. Ennek az újfajta társadalomnak a kialakulása számos változást is magával hozott, új tendenciák jöttek létre, és új fogalmak kezdtek meghonosodni. A kommunikáció különböző módjainak szintetizálására való törekvések keretében alakult ki a multimodális műveltség fogalma, amelynek

része a médiaműveltség, az információs műveltség, a vizuális műveltség, a multikulturális műveltség (Koltay 2009).

1. ábra. A multimodális műveltség csoportosítására többféle lehetőség van, a képen látható mód az egyik ezek közül (Forrás: Szerző nélkül 2013a)



Maga a multimodális műveltség számos készséget, képességet és attitűdöt foglal magába, amelynek számottevő részét még nem oktatják célzottan. Az információs társadalomban viszont szükségünk van azokra a készségekre, amelyek segítségével könnyebben eligazodunk az óriási mennyiségű információban, szelektálni tudunk, kritikusan szemlélni és döntéseket meghozni stb. Az információs társadalom hatásai az elmúlt évtizedek során jelentősen felgyorsultak és megerősödtek nemcsak a mindennapokban, hanem a könyvtári tevékenységben is. Gondoljunk csak a technológiai fejlődésre, a többpólusú információszolgáltatásra vagy épp a könyvtári tevékenységek modernizálására. Az iskolák mellett a könyvtárak váltak stratégiai fontosságú intézményekké a téren, hogy biztosítsák az információkhoz való szabad hozzáférést és segítsék azokban az eligazodást.

A korábban említett műveltségterületek rendkívül szoros kapcsolatban állnak egymással, az egyik áthatja a másikat, szétválasztásuk pedig pont ezen tulajdonságuk miatt nehéz, így a részletes ismertetésük akár már egy másik tanulmány témája lehetne.

A multimodális műveltség egyik legfontosabb része a *médiaműveltség*, amely alatt azokat a nézőpontokat értjük, melyeket aktívan használunk a tömegkommunikációs eszközökkel való kapcsolatba lépéskor, illetve amikor az általuk közvetített üzeneteket értelmezzük (Potter 2015).

A médiaműveltség magába foglalja azokat az ismereteket és készségeket is, amelyek szükségesek ahhoz, hogy a különböző médiumokban és formákban megjelenő adatokat, információkat kezelni tudjunk. Ez elsősorban azonban a tömegkommunikáció során felbukkanó információk kritikus kezelésére vonatkozik. Sok tekintetben rokonítható az információs műveltséggel, hiszen annak a képessége a médiaműveltség, hogy a különböző kommunikációs formákhoz hozzáférjünk, elemezni, értékelni és előállítani tudjuk. Az Amerikai Könyvtáros Egyesület (ALA) meghatározása szerint pedig azt a személyt te-

kintjük információsan műveltnek, aki felismeri, hogy mikor van szüksége információra, tudja, hogyan szerveződik, hol található meg és hogyan használható fel.

A médiaműveltség abban segít, hogy dekódolni tudjuk az információkat egy olyan kultúrában, ahol erőteljesebbek a képek, szavak és hangok alkotta ismeretek (Koltay 2009).

A multikulturális műveltség leghangsúlyosabban a pedagógiában jelenik meg egyfajta paradigmaváltás keretében, s jelenti annak a képességét is, hogy össze tudjuk hasonlítani, szembeállítani, méltányolni az egyes kultúrákon belül és az azok között megjelenő kulturális viselkedést, meggyőződések és értékek közös vonásait és különbségeit (Koltay 2009).

A multikulturális neveléssel a kritikai gondolkodásra ösztönzik a tanulókat, felhívva a figyelmet a társadalmakhoz kapcsolódó kulturális kérdésekre, a sokszínűség felismerésére, a társadalmi igazságosság támogatására, valamint motiválják őket az egymással szembeni tiszteletre és egymás elismerésére.

Az *információs műveltség* mint a multimodális műveltség meghatározó része a már említett számos különböző műveltségfajtából építkezik, úgymint a médiaműveltség vagy a digitális írástudás. Magának az információs műveltségnek a fogalma pedig a könyvtári környezetből érkezett, amelynek hosszú évek óta fő feladata a használók képzése, a felhasználók és könyvtárlátogatók megtanítása a hatékony információkeresésre (Varga 2008).

A fogalom meghatározására számos definíció született a megalkotó egyénektől és szervezetektől függően. Ezeknek többsége az ALA definíciójára épül, illetve kiegészíti azt:

„Az információs műveltség azt jelenti, hogy az egyén felismeri, mikor van szüksége információra, és képes megtalálni, értékelné, valamint hasznosítani azt. Az információs műveltséggel rendelkező személy megtanult tanulni.” (American Library Association 1989, idézi: Egervári 2014)

Az információs műveltség és írástudás teszi lehetővé, hogy az emberek az élet mindennapi területén megjelenő igényeiket szakszerűen és hozzáértéssel elégítsék ki, továbbá ennek köszönhető, hogy az élethosszig tartó tanulás meghatározó eszközévé váltak könyvtárak. Az információs műveltség kiegészítéseként az UNESCO szóhasználatában megjelenik a médiaműveltség fogalma is, amellyel együttesen építenek arra, hogy bár ezeknek a mindennapi életben meghatározó szerepük van, ám a valós média- és információs tartalmak megértéséhez megfelelő kritikai attitűd szükséges, amelynek fejlesztése nélkülözhetetlen (Sipos 2016).

Frank Róza (Frank 2006) megfogalmazta az információs műveltséghez köthető kulcskompetenciákat is:

- alapkészségek (írás-olvasás, szövegértés, számolás),
- csoportmunka kompetenciái,
- élethosszig tartó tanulás készsége,
- információ kezelése, megkeresése, feldolgozása,
- digitális írástudás,
- kommunikációs kompetenciák írásban, szóban és idegen nyelven,
- multikulturális készségek: különbözőségek elfogadása, kulturális tudatosság,
- önállóság,
- politikai, az állampolgári léttel kapcsolatos kompetenciák,
- problémamegoldás,
- rugalmasság, a változások kezdeményezése és elviselése,
- szakterülettől függő speciális ismeretek.

Az ALA az információs műveltséggel kapcsolatban további készségeket is megjelöl,

úgy mint az információszükséglet felismerése, a problémamegoldásához szükséges információ azonosítása, annak megtalálása, majd a megtalált információ értékelése, szervezése és hatékony felhasználása az adott probléma megoldására (Koltay 2011).

Ezek az UNESCO által is támogatott kompetenciák szoros összefüggésben vannak azaz, hogy a könyvtárakat mint stratégiai fontosságú intézményeket tartja számon a szervezet, amelyeknek legfőbb célja az információkhoz való hozzáférés biztosítása, a hagyományos szolgáltatásokon túli lehetőségek megtalálása, az IKT-eszközökkel elérhető tartalom szolgáltatások, valamint a digitális tartalmakhoz való hozzáférés képességeinek kialakítása (Sipos 2016).

A képregények szempontjából az egyik legfontosabb műveltségterület a vizuális műveltség, amelynek alapvető definíciója az, hogy az egyén képes olvasni, írni és létrehozni vizuális tartalmakat, képeket.

John Debes, az International Visual Literacy Association alapítója által 1969-ben megalkotott kifejezés a képi formában megjelenő információ megértését, értelmezését és felhasználásának képességét jelenti. Az olvasással párhuzamosan a környezetünkben megtalálható ábrázolások, ikonok, indexek és szimbólumok ismeretét és felhasználásának formáit foglalja magába. Az írás helyett az a képi környezet válik meghatározóvá, amelyben a textualitás szerepe és aránya csökken.

A vizuális készségek fontossága tetten érhető a mai számítógépes környezetben, ahol többek között a szöveges utasításokat felváltotta az ikonikus navigáció, vagy ahol infografikák tömkelegével találkozhatunk, amelyek az információk közvetlen megjelenítése helyett az azokban megtalálható összefüggések mélyebb és gyorsabb megértését segítik.

Z. Karvalics önálló kategóriaként tesz említést a tájékozódási írástudásról is, ami akár a vizuális műveltség részének is tekinthető, ugyanis ide tartozik a térképek információinak olvasása, a természetben való tájékozódás, illetve a köztéren található jelzések, úgymint közlekedési táblák, pályaudvarok, repterek és közintézmények tájékoztató táblái és jelzései. Ezek a tájékozódásban, eligazodásban használatos kevert formák szövegekkel is dolgoznak (Z. Karvalics 2012), így még nagyobb átfedést mutatnak a képregények műfajával.

Az egyre növekvő mennyiségű információhoz való hozzáférés, az új és különböző típusú és formátumú adatok kezelése legfőképp a könyvtárak kihívást jelentő feladata. Teendők közé tartozik, hogy megtanítsa a felhasználóknak a keresési lehetőségeket, az információforrások hitelességének vizsgálatát és fejlessze a digitális írástudást. Ezen készségek és kompetenciák kialakításában segítségére lehet a már korábban említett, hazánkban meglehetősen mellőzött műfaj, amely – bár kis példányszámban, de – mégis szinte minden könyvtár polcán fellelhető: a képregény.

A képregény a multimodális műveltség szolgálatában

Az évek során voltak törekvések arra, hogy valamilyen módon felhasználják a képregényeket az oktatásban. Az esetek többségében ezek a kezdeményezések az olvasásfejlesztésben, illetve a nyelvtanulásban való segítségben láttak potenciált. Túllépve ezeken azonban arra szeretnék példákat hozni, hogy milyen sokrétű lehetőségeket kínál a képregény a digitális környezetbe való könnyebb beilleszkedéshez, a szociális érzékenyítéshez, ezzel megalapozva a kritikai gondolkodás fejlesztését vagy épp a könyvtári készségek az elsajátítását.

Dale Jacobs elmélete szerint a képregény maga is olyan multimodális szöveg, amely túlmutat a szavakon és a képeken, a kettő kombinációjával valami egyedi és minden mástól megkülönböztethető jelentést hozhat létre (Jacobs 2013). A műfaj multimodali-

tása biztosít lehetőséget arra, hogy a képregényre úgy tekinthessük, mint a multimodális műveltség része és ne úgy, mint a nyomtatott írás egyik alárendelt formája.

Az alábbiakban arra szeretnék rávilágítani, hogy a speciális jellemzőivel milyen lehetőségeket biztosít a műfaj a fejlesztésre, új utat nyitva ezzel egy másfajta, nyitottabb gondolkodásra a képregényekkel kapcsolatban.

Elsőként az olvasás módjával kapcsolatos különbségeket szeretném tisztázni, ugyanis a hazai oktatásban máig uralkodó a lineáris szerkesztettségű szövegek olvastatása. Ezek során az írást az elejétől a végéig, lapról lapra olvassuk, nincsenek figyelmet elterelő és olvasást megszakító képek, legalábbis a számuk minimális, ráadásként nagyobb elmélyülést tesznek lehetővé, s ha csak kevés információra van szükségünk az adott szövegből, akkor lassú és fáradságos munka annak kikeresése.

Ezzel szemben a digitális környezetben másfajta olvasási stratégiára van szükségünk, mivel más az itt található szövegek szerkezete. Nem mellesleg: többnyire információkeresési céllal olvassuk őket. A képekkel, videókkal, hivatkozásokkal túlszűfolt oldalakra először egyben tekintünk, végigpásztázzuk azokat, kulcsszavakat keresve. A megfelelő kulcsszavak megtalálása után a szövegre való koncentráltság a jellemző, amit gyakran szakítanak meg különböző grafikák, piktogramok, egyéb vizuális információk, amelyek a szöveg kiegészítésére szolgálnak (Gonda 2015a).

A képregény olvasása párhuzamba állítható tehát a lineáris és a digitális szövegek olvasásával is. A jó képregény jellemzője, hogy közel azonos a szöveges és a képi információk mennyisége. A képeknek köszönhetően először az egész oldalt tekinti át az olvasó, majd a kísérő- és buborékszövegek elolvasása következik, ez általában a lineáris olvasásnak megfelelő módon történik. Mivel azonban a grafika nemcsak megszakítja, hanem ki is egészíti a szöveget, ezért az adott oldalt többször végigpásztázzuk, kapcsolatokat keresünk a képek és a szövegek között. A mélyebb megértéshez lassabb tempó és újraolvasás szükségeltetik, éppen úgy, mint a digitális szövegek esetében.

A kép és szöveg kombinációjának köszönhetően a hangsúly áttevődik az olvasási készségről az olvasási képességre, vagyis nemcsak a verbális információkat, hanem az egyéb jeleket is értelmeznie kell az olvasónak, így a képeket, a hangokat, a videókat is (Gonda 2015b).

Steven Hoover szerint bárki leülhet és olvashat képregényt, de ahhoz, hogy ne csak a felszínét kapargassa, szüksége van arra a fontos képességre, hogy dekódolni tudja a látottakat. Az olvasónak képesnek kell lennie arra, hogy felismerje és értelmezze a képregények által általánosan használt konvenciókat és annak mechanikáját. Ezt a vizuális írástudás részeként is értelmezhetjük, de minden képregényre nézve egyedülálló tulajdonságról van szó (Hoover 2009).

A képregényeket gyakran tekintik a gyermekek műfajának, holott ennél sokkal összetettebb. Már az elnevezésből is rögtön szórakoztató és könnyen fogyasztható, populáris termékre asszociál az emberek többsége, holott rendelkezhet a műfaj kifinomult grammatikával és szemantikával, lehet változatos és intellektuálisan magas színvonalú is (Mikola 2012).

A képregényt olvasó személynek az írásos és nyelvi egységeket együtt kell értelmeznie, sőt a kreativitását és fantáziáját is használnia kell a panelek közötti hézagok, vagyis csatornák kitöltésével.

A szöveg és a kép együttes feldolgozása növeli az emberi agy hatékonyságát is. Neurológiai kísérletek bizonyítják, hogy agyunk két különböző területen dolgozza fel a képi és a verbális információkat. Ezt fogalmazza meg Paivio kettős kódolási elmélete, miszerint agyunkban két külön kódolási rendszer van, amely egymástól független, de működhet egymással egyszerre és ellentétesen is (Kovács és Téglás 1999). Az oktatás során ez ott

érhető tetten, hogy a diák nemcsak gyorsabban, de hatékonyabban képes elsajátítani az anyagot.

Azért is élhet a köztudatban, hogy csak a gyermekek szórakoztatására irányuló műfajról van szó, mivel a megértéshez nem szükséges a szöveg dekódolása: a képeken keresztül is értelmezhető a történet, következtetéseket vonhatunk le. De fontos elmondani azt is, hogy bonyolultabb narratívákat is olvashatunk, olyan érzelmeket, akciókat és részleteket ismerhetünk meg, amelyek szöveges formában egy kezdő vagy küszködő olvasót inkább rettentenének el, mintsem motiválnának.

Az olvasónak tehát dekódolnia kell a szöveget és képet, meg kell értenie a közöttük levő kölcsönhatást, másféle gondolkozási eljárásokat kell alkalmaznia, úgymint a következtetés és a szintézis. Ezek a szövegek és képek által létrejött narratív szerkezetek gyakran összetettebbek és különbözőbbek, mint a szövegek önmagukban vagy képekkel kiegészülve. Ez a grafikai közeg újfajta lehetőséget nyújt a metaforák, szimbólumok, szójátékok, az irónia és másfajta nézőpontok bemutatására (Manno 2014).

A kritikus gondolkodás és a szöveg létrehozásához szükséges konvenciók ismerete tehát alapvető készség a képregények dekódolásához.

A képek olvasása alapvetően ugyanúgy működik, mint a szövegeké. Látjuk a vonalakat, a formákat, a színeket, a textúrákat és a fény erősségét. Felismerjük ezeket a jeleket, és formákká alakítjuk őket, majd a térben elhelyezve teljes képet kapunk a formák és szimbólumok közötti kapcsolatok értelmezésével és megértésével.

Az olvasónak tehát tudnia kell dekódolni a képi információkat: hogyan fejezik ki az idő múlását, hogyan jelenik meg a mozgás, mit jelentenek az egyes objektumok, vagy mi a szándéka az adott karakternek, s ezek hogyan hozzák létre az elbeszélés egységét.

A legegységesebb ábrázolások mellett, mint a különböző tárgyak és emberi alakok képe, a különböző vonalak és mintázatok, a panelek elhelyezkedése, a szövegbuborékok formája is többletjelentéseket hordozhat. Az erőteljes, szenvedélyes vonalak és mintázatok kifejezhetik a karakter belső világát, a keskeny panelek az összezártság érzetét keltyik, a szélesebbek ellenben teret engednek az olvasónak, míg átlósan dinamikussá válnak a képsorok. A hanghatásokat jelző szavak pedig igyekeznek megragadni az adott hang természetét, s a tipográfia is külön jelentéssel bírhat.

A képregény speciális nyelvének köszönhetően a panelek formája, az általuk formált tér egyet jelent az idővel, s akár párbeszédekkel teszi lehetővé az idő múlásának érzékelését is. A megfelelően elrendezett alakzatok, formák és szimbólumok az időt és mozgást képesek megjeleníteni egy olyan médiumban, amely máskülönben nem rendelkezhetne velük.

A képregény hatalmas vizuális szókinccsel bír, amiből csak ízelítőként emeltem ki néhány példát. Megfelelő vizuális műveltségre van szükségünk hát ahhoz, hogy minden részletét megértsük (Laplante 2008).

A vizuális műveltség fogalma mindenesetre meglehetősen összetett, számos megközelítése lehet, így például maguknak a képeknek a tartalmának az értelmezését is jelentheti, ellenben a képregény mechanikájának és szabályainak megértésével. Az alkotó által közvetített információ ebben az esetben vizuális információként jelenik meg, és annak jelentésének kivonása fontos lépés az adott mű mélyebb megértése felé (Hoover 2009).

A képregény felhasználása a gyakorlatban

Az információs és kommunikációs tevékenységek sikeres alkalmazásához a legfontosabb készségek egyike a hatékony olvasás és a manapság rendkívül fontossá váló idegen nyelv-ismeret. Az iskolák és a nyelvoktatással foglalkozó intézmények körében már nem

új keletű dolog a képregények mint oktatási segédeszközök használata az oktatásban, ezért elsőként az eddigi példákból igyekszem szemezni az alábbiakban.

A skandináv országok híresek a magas színvonalú oktatásukról. Említhetjük például Finnországot, ahol az olvasási képesség fejlesztésének komoly hagyományai vannak, és ahol az információs és kommunikációs technológiai (IKT-) eszközök fejlődésével folyamatosan épülnek be az iskolai tananyagba az elektronikus szövegek, életszerűbb példákkal színesítve a fejlesztést. Az iskoláikban elsősorban kortárs gyermekirodalommal foglalkoznak, és ami számunkra a legfontosabb: a tanulók szabadidejükben rengeteg képregényt olvasnak (Józsa–Steklács 2009). Az északi országokban szinte minden újság és folyóirat rendelkezik képregénymelléklettel, így a műfaj létjogosultsága ott megkérdőjelezhetetlen.

Hazánkban is akad néhány példa az oktatásba való bevonás kapcsán, ha nem is konkrét képregényekről van szó. G. Szabó Sára és Gombos Péter olyan konkrét óravázlatokat készítettek, amelyek építenek a különböző típusú képregényekre, és amelyek főként a magyar képregénykultúrára alapoznak (G. Szabó–Gombos 2005). Találkozhatunk olyan szövegértési és szövegalkotási gyakorlófüzettel is – a *Pilóta kompetenciafejlesztő sorozatban* –, amely képregényes rajzokkal dolgozik, valamint nehezen olvasó gyermekek számára készült gyakorlókönyvvel, amelyben hasonlóképp található egy-egy képregényes történet.

A nyelvoktatás terén szintén hasonló a helyzet. Németországban franciául és latinul tanulnak a gyerekek az *Asterix*-képregények segítségével. Többen is felismerni vélték, hogy nemcsak a dialógusok és szövegek hossza teszi alkalmassá a képregényt a nyelvoktatásra, hanem az is, hogy a rajzolt környezet segítségével lehet az olvasónak az idegen nyelvű szavak megfejtésében. Ráadásul szintén fennáll a szórakozva tanulás esete. Ezt ismerte fel magyar viszonylatban Szalay Kristóf, akinek 2017-ben jelent meg *Deutsch mit Comics* című német nyelvkönyve. A megjelenést nagy sajtóvisszhang kísérte, ugyanis egyrészt szórakozva tanító tankönyvről van szó, másrészt pedig képregények képezik a tankönyv gerincét. A szerző így nyilatkozott könyvéről:

„Úgy 5 éves lehettem, amikor az első képregényt a kezembe vettem. A szenvedély immár negyven éve tart. Ugyanakkor több mint húsz éve tanítok németet. A képregényeket és karikatúrákat az első perctől kezdve bevettem az órákon, hogy kicsit feldobjam a sokszor száraz tananyagot. Aztán jött az ötlet: fordítsuk meg a dolgot, és csináljunk egy olyan nyelvkönyvet, amely csak vicces dolgokat tartalmaz. Ha pedig a tanuló komolyságra vágyik, hát vigyünk be kompenzálásként olykor egy-egy nyelvtani tesztet. Mindenki szeret amolyan saját »best of«-ot készíteni. Ez a könyv az eddigi tanítási tapasztalataim »best of«-ja. Mindazt belesűrítettem, amit az elmúlt két évtizedben oktatási tapasztalataim alapján jónak találtam: vagyis mindazt, ami tanítványaim jókedvét és nyelvtudását egyaránt gyarapította.” (Szerző nélkül 2017)

Ismeretterjesztő munkaként is gyakran találkozni képregényekkel. Külföldön bevett szokás, hogy komolyabb témákat ilyen módon fogalmazzanak meg oktatási céllal. Amerikában a legkülönbözőbb témakörökben igyekeznek hasznos információkat közölni a gyerekekkel szórakoztató formában, így tanulhatnak akár a világ vírusairól¹, általános-

¹ A honlap elérhetősége: Biology of HUMAN: Word of VIRUSES [dinamikus weblap] <URL: <http://worldofviruses.unl.edu/comics-apps/> [2018. 02. 10.]

ságban a biológiáról² vagy épp a NASA által vizsgált területekről³, beleértve a földi (a víz körforgása, időjárás és klíma), technológiai és űrbéli viszonyokat.⁴

Hazánkban is léteznek próbálkozások különböző témákban. A képregényhez hasonló stílusban íródtak például a Charlie Bodd-féle, *A természet csodái*-könyvek⁵, amelyekben színes, keretbe foglalt rajzokkal és kiegészítő szöveggel mesélik el az élővilág legjellemzőbb tulajdonságait. Vagy szintén szövegbuborékokkal kísért rajzokkal ismerhetjük meg a káoszelméletet a Ziauddin Sardar és Iwona Abrams által jegyzett *Káoszelmélet másképp* című könyvből.⁶ Konkrét képregényként jelent meg 2016 decemberében a Gulag Emlékbizottság megbízásából készült *Rabtársak a gulagon* című ingyenes ismeretterjesztő kiadvány is, amely Olofsson Placid atya és Menczer Gusztáv példamutató helytállását meséli el (Bayer 2017). A füzet egy rendkívül szépen megkomponált alkotás, amelyet iskolákban is kívántak terjeszteni.

A külföldi példákkal ellentétben a magyar szakemberek még a kezdetén járnak annak, hogy bevonják az oktatásba a képregényeket, de egyre több próbálkozás és kísérlet valósul meg, s egyre többször hangzik el különböző konferenciákon a képregény felé való nyitottság ösztönzése.

A képregény és a tudomány

Ahogy fentebb is említettem, a képregények oktatása és vizsgálata itthon még gyerekcipőben jár, ellentétben azokkal az országokkal, ahol nagyobb tradícióknak is örvend. Amerika számos egyetemén megtalálható a 'Comic studies' elnevezésű kurzus, néhány éve pedig a skóciai University of Dundee került a magyar hírportálok hasábjaira mint az első brit egyetem, ahol mesterdiplomát lehet szerezni képregénytudományból (Sin 2011).

Hazánkban egyes bölcsészkarok kurzusai között találni elvétve olyan szemináriumokat, amelyek részben vagy egészében a képregénnyel foglalkoznak, főleg média- és kommunikációs intézetekben, illetve bizonyos nyelvszakokon, úgymint amerikanisztika, angol, francia és német szakos képzéseken. Az utóbbi időszakban viszont számos publikáció jelent meg a témában, és képregény-konferenciák szervezésével is igyekeznek felhívni a figyelmet a műfajra. Az érintett kutatók, oktatók és egyetemi hallgatók célja, hogy a comicsról szóló beszéd megjelenjen az akadémiai közegben, mert akkor tud intézményesülni hazánkban is, akkortól várható, hogy a képregény oktatásáról és vizsgálatáról komolyan is beszélhessünk (Szép 2017).

A képregények tanulmányozásához kapcsolódó törekvések és a kiadói trendek felhasználhatók a tudományos életben való jártasság szabályainak megismerésére és az ehhez szükséges értékek elsajátításához.

Magát a képregényt is csupán az elmúlt években kezdték önálló médiumként kezelni. Sőt, sok esetben még ma is az irodalom vagy a képzőművészet egy kevésbé értékes alfajának tekintik. A különböző médiumokkal való hasonlóságok nem vitathatók el, és éppen ezek a hasonlóságok azok, amelyek számos lehetőséget kínálnak összehasonlító elemzésekhez is.

Zsilka Tibor úgy határozta meg korábban a képregényt, hogy az a képzőművészet és

² A honlap elérhetősége: Jay Hosler [dinamikus weblap] <URL: <http://jayhosler.com/index.html> [2018. 02. 10.]

³ A honlap elérhetősége: NASA: Precipitation Education [dinamikus weblap] <URL: <https://pmm.nasa.gov/education/comics> [2018. 02. 10.]

⁴ Tatalovic, Mico: *Science comics and cartoons*. [online] In: Science in School honlapja (2010. 04. 29.) <URL: <http://www.scienceinschool.org/2010/issue14/web> [2018. 02. 13.]

⁵ Lásd: Bodd, Charlie: *A természet csodái 1. – Az állatvilág képekben*. Bp., Interprint, 1988.

⁶ Lásd: Sardar, Ziauddin – Abrams, Iwona: *Káoszelmélet másképp*. Bp., Edge 2000, 2003.

irodalom kereszteződéséből kialakult műfaj, épp ezért egy képregény egyben irodalmi mű is. Hazánkban korábban a szépirodalmi művekből készült adaptációs képregények váltak a legnépszerűbb változatokká (Sata 2017). Bayer Antal az irodalom és a képregény kapcsolata apropóján felállít egy néhány pontból álló összehasonlítási rendszert, amelyben sorra veszi a két műfaj szerkezeti jellemzőit, a terjedelemmel kapcsolatos különbségeket, az elbeszélési technikákat és az általános érzékelést (Bayer 2013). Az adaptációs képregények csak egy rövidke szeletét jelentik az ilyen szempontú összehasonlításnak, de talán ezek a legkézenfekvőbbek, hiszen ez a műfaj ma újra reneszánszát éli. A Képes Kiadó gondozásában ugyanis újra közlésre kerülnek Korcsmáros Pál korabeli folyóiratokban megjelent klasszikus irodalmi művekből adaptált képregényei, úgymint az *Egri csillagok*, *Az arany ember*, *A nyomorultak* stb.

Több alkotó és a képregény tudományával foglalkozó szakember, köztük Kertész Sándor is úgy gondolja, hogy inkább grafikai műfajról beszélhetünk, ahol a szöveg is a grafikai kompozíció részeként jelenik meg a képkockákban (Rubovszky szerk. 1989). Ha nem is teljes mértékig a képzőművészet részének tekintjük a képregényt, azt akkor is elmondhatjuk róla, hogy elsősorban vizuális élményt nyújt. Ez már önmagában is lehetőséget biztosít a képzőművészettel való összehasonlításra, de az ismert szuperhősös képregények dizájnján túl igazi gyöngyszemekre is bukkanhatunk, még a magyarul kiadott képregények piacán is. Ezek akár egy lapon említhetők egy-egy fantasztikus kortárs irodalmi alkotással is. Ilyen például a Neil Gaiman és Dave McKean páros *Sandman*-je, amely eltér a megszokott stílustól: szürreális és expresszív képekkel dolgozik, gyakran alkalmaz kollázstechnikát és használ szimbólumokat is. Ez a mitologikus elemekkel dolgozó képregény máig a műfaj egyik meghatározó darabja (Lipták 2013).

Ha csak a manapság annyira népszerű képregényes filmadaptációkra gondolunk, akkor egyértelművé válhat, hogy a mozgókép műfajával is párhuzamokat fedezhetünk fel. A képregények, akár a filmek, gyakran élnek a képkivágások, azaz plánok nyújtotta lehetőségekkel, perspektívákkal vagy a különböző nézőpontokkal.

Egyetlen szöveg vagy történet több változatának vizsgálatával tehát lehetőség nyílik arra, hogy feltárják a különböző médiák mechanikáját és konvencióját, értékeljék az alternatív reprezentációkat és azoknak nézőkre, illetve olvasókra gyakorolt hatását (Hoover 2009).

Dunai Tamás a képregények négy csoportját különíti el a fikciós tartalom szempontjából. Elsőként azokról a kitalált univerzumokról beszél, amelyeket részben megtörténekel valós események, illetve megtörtént eseményekre reflektálnak. Ilyen például a szuperhősökkel teli Marvel-univerzum, amelynek eseményei létező amerikai nagyvárosokban játszódnak, és megjelennek benne olyan témák, mint a II. világháború (az *Amerika kapitányban*), a 2001. szeptember 11-i terrortámadás vagy Barack Obama beiktatása (a *Pókemberben*).

A második csoportba Dunai a kitalált történeteket bemutató történelmi, illetve valós személyekkel dolgozó képregényeket sorolja. Ilyen például az *Asterix*, amely bár egyértelműen fikciós, mégis realitásnak hat, mivel a történelmi háttére, illetve részletei meg lehetőségen pontosak. (Még ha néha tudatos „történelemhamisítással” játszik is a szerző.)

A harmadik lehetőséget a hitelességre törekvő életrajzi és történelmi képregények adják, amelyek gyakran készülnek tájékoztató, illetve ismeretterjesztő céllal. A hitelesség itt megkerülhetetlen, tényszerű szövegekről van szó. Hazánkban ilyen a II. János Pál pápa életrajzából készült képregény vagy Anne Frank életrajzában képregény-adaptációja.

A negyedik csoportot a képregényes önelbeszélések különböző fajtái alkotják, mint a memoárok, vallomások, önéletrajzok stb. Idetartozik Art Spiegelman *Maus* című képre-

génye, amely a szerző édesapjának holokauszt-visszaemlékezését tartalmazza önéletrajzába ágyazva vagy Marjane Satrapi *Persepolis* című önéletrajza, amelyben az iráni társadalmi-politikai helyzet jelenik meg (Dunai 2017).

Ezekkel a csoportosításokkal arra szerettem volna felhívni a figyelmet, hogy a fikción túl a képregények számos része alapul tényleges eseményeken és létező, létezett személyeken, ami önmagában is rengeteg kutatási lehetőséget teremt. Egyrészt megvizsgálható, hogy mennyire befolyásolhatja a szerző a valós eseményeken alapuló történetet, mennyire elfogult vagy objektív egy adott témában. Másrészt egy képregényeket alapul vevő kutatási projekt olyan képességek bemutatására és tanítására használható, mint a háttér-információk keresése különböző keresési technikák alkalmazásával, a megfelelő és hiteles források kiválasztása vagy a tudományos kontra ismeretterjesztő, közérdekű források különbsége és azok értékelése (Hoover 2009).

Könyvtárak és képregények – műveltségtámogatás

Dale Jacobs könyvében megfogalmazza, kik azok, akik műveltségtámogató szerepet tölthetnek be a társadalomban, s leírja azt is, hogy miként valósíthatják ezt meg. Szerinte olyan helyi vagy távoli, konkrét vagy absztrakt szereplőkről van szó, akik valamilyen módon képesek támogatni, fejleszteni, modellezni, de akár korlátozni, elnyomni vagy visszatartani a különböző műveltségterületeket. Ez azt jelenti, hogy úgy, ahogy a rádió és a televízió reklámjai rávesznek bennünket kereskedelmi termékek vásárlására, úgy érdemes arról is elgondolkodni, hogy ki vagy mi veheti rá az embert műveltsége fejlesztésére (Jacobs 2013). Az iskolák, szülői csoportok, vállalkozások stb. mellett ott szerepelnek a könyvtárak is, akik erre a szerepre hivatottak lehetnek – kell, hogy legyenek.

Még a „képregény-nagyhatalomak” nevezhető Egyesült Államokra se volt mindig jellemző a műfajhoz való objektív hozzáállás. Az 1940-es években például – ahogy ezt sok újdonságnál megfigyelhetjük – olyan rémhírek uralták a sajtót, minthogy késlelteti az olvasás képességét, látáskárosodást vagy épp viselkedési problémákat okozhat. Fenyegetőnek tekintették, mert másfajta írástudást képviselt, mint a szabályozott, nyomtatott írásbeliség dokumentumai, és amit a szakemberek eddig ellenőrzés alatt tartottak, az ezzel az új médiummal kezdett kicsúszni az irányításuk alól (Jacobs 2013).

A kezdeti elzárkózást követően, egy nagyobb csönd után újra mérlegelni kezdték a lehetőségeket, és rájöttek, hogy a képregény eszköz is lehet arra, hogy a fiatalokat bevonják a könyvtárakba. Kezdetben ez azt jelentette, hogy az ifjú olvasók ízlésének akartak megfelelni, és több potenciális olvasót akartak bevonítani az intézményeikbe, bemutatni nekik, hogy a könyvtár számukra is tud nyújtani valami újat, ráadásul lehetőséget adnak a könyvtárosoknak arra, hogy bátoríthassák őket a hagyományos olvasásra való áttérésre.

Itt még nem arról volt szó arról, hogy a komplex multimodális műveltség része lehetne a képregény, inkább az írni-olvasni tudás tanításának egyik alulértékelt formájaként tekintettek rá, ami csak egy lépcsőfok volt a hagyományos írni-olvasni tudás felé. Ez a hozzáállás részben akkor kezdett megváltozni, amikor a füzet formátum helyett egyre nagyobb számban kezdtek megjelenni az úgynevezett *graphic novelek*, amelyek formátuma a könyvével megegyező. Ezek sokkal kezelhetőbbek és tartósabbak is voltak, témájukat tekintve pedig már nem csak a gyermekeknek szóltak, ezért ezeket a fizikailag könyv formátumú képregényeket könnyebben tekintették a könyvtárosok „megfelelő” irodalomnak. Azok a könyvtárak, akik megvásárolták ezeket, már nemcsak a használók ízlését akarták tükrözni, hanem egy megfelelő irodalmi gyűjteményt akartak létrehozni (Jacobs 2013).

Sokáig tartott, míg a tömegkultúra eme terméke le tudta mosni magáról az 'értéktelen' jelzőt, és a témáról való hosszas hallgatás után kezdték a pozitív oldaláról is körbejárni a témát. 1981-ben a *'Spider-Man at the Library'* című cikkben már megfogalmazódik a gondolat, hogy a képregény felhasználható az iskolai könyvtár imázsának a javítására, illetve, hogy tapasztalatok bizonyítják, miszerint váratlan és üdvözlendő változást eredményez a diákok könyvtár felé irányuló attitűdjében (Jacobs 2013). Ennek a folyamánya az 1997-ben a *School Library Journal*-ben elsők között megjelent *'Zap! Whoosh! Kerplow!': Build High-Quality Graphic Novel Collections with Impact* című cikk, amely a tökéletes graphic novel, vagyis könyv formátumú képregény gyűjteménye létrehozásának módját írja meg. Brugemann is Scott McCloud nézőpontjából közelíti a képregény kérdéskörét. Ő is a vizuális műveltségre koncentrál, szerinte ugyanis a képregények kihasználják ezt a fajta, még „feltörekvő” írástudást. 2002-ben Stephen Weiner már megszerzett készségként hivatkozik a képregények olvasásának képességére.

Szintén ebben az évben a Berkeley Public Library alkalmazottja, Francisca Goldsmith rávilágított arra, hogy a képregényolvasók nemcsak a nyomtatott szöveget tanulják meg megérteni, de dekódolniuk kell az arckifejezéseket és a test mozdulatait, a szimbolikus jelentéseit a képeknek és testtartásoknak, a metaforákat, az egyéb társadalmi és irodalmi nüánszokat is. Ugyancsak itt fogalmazzák meg, hogy a képregény megköveteli az olvasó aktív, kritikus részvételét, aki nemcsak a szöveg dekódolására képes, hanem tudja követni a történet folyását és meg tudja ragadni az elbeszélés, a hangulat, a karakter és a cselekmény elemeit is a képeken keresztül (Jacobs 2013).

A könyvtári gyakorlatban több kezdeményezés is megvalósult a képregények bevonására az oktatásba. Az egyik ilyen nagy visszhangot kapott kezdeményezés a kansasi Emporia State Egyetemen végzett, majd ott dolgozó Matt Upson nevű könyvtároshoz kötődik, aki számos könyvtári képregényt fejlesztett ki az információs műveltséghez szükséges készségek oktatására. Egy hivatalos íróval, rajzolóval és oktatóval karöltve egyedülálló oktatóanyagot készítettek a könyvtári erőforrások használatához. Ez a 2011-ben online megjelent képregény a *Library of the Living Dead* címet kapta, és több mint kétfélmillió letöltésen van már túl. A fő hangsúly azon volt, hogy a hallgatók számára az alapvető könyvtári készségeket és az információs műveltséggel kapcsolatos tudást szóragoztató és innovatív módon, „zombik segítségével” adják át. A visszajelzések pozitívak és egyértelműek voltak. Az első útmutató sikere után a szerzők több más képregényt is készítettek, amelyek kifejezetten az információs műveltséggel kapcsolatos oktatásra és a könyvtári érdekképviselőre épültek.

A Kansas State University Salinán és a Kansas Wesleyan Universityn hasonló képregényt készítettek. A *Legends of the Library Ninjas: A Quest for Knowledge* fő célja egy olyan kellemes környezet megteremtése volt, ahol a hallgatók elsajátíthatják a könyvtári készségeket és az információs műveltséghez szükséges tudnivalókat – ezúttal nindzsák segítségével... A siker látványos volt: a tanév elején az elsőéves hallgatók megkapták a képregényt, és a vártnál sokkal jobb eredmény született a használatával kapcsolatban, ugyanis a hallgatók több mint 80%-a használata sikeresen általa a logikai operátorokat, 60% pedig azonosította az online katalógust mint a helyet, ahol megtalálhatja a keresett könyveket, dokumentumokat. Az előbbi egyetem hallgatóinak 49%-a, míg az utóbbinak 73%-a tudta azonosítani a könyvtárközi kölcsönzést. Azonkívül, hogy mindkét egyetem hallgatói kedvelték magát a képregényt, kiderült az is, hogy mindkét egyetem könyvtárában nőtt a betérő hallgatók száma, és ráadásul a felhasználók sokkal önállóbbak voltak, ahelyett, hogy azonnal a könyvtáros segítségét kérték volna (Scicluna 2014).

A híres képregényalkotó, Will Eisner után elnevezett Eisner-díj egyik „oldalágaként” az ALA 2012 óta lehetőséget biztosít a *Will Eisner Graphic Novel Prize for Libraries* megpályázására a könyvtáraknak, mellyel támogatást nyújtanak azoknak az intézményeknek, amelyek bővíteni szeretnék képregényes gyűjteményüket, szolgáltatásaikat és programjaikat, melyeket a helyi közösség számára hirdetnek (Szerző nélkül 2013b). Ez a díj példázza talán a legjobban, hogy könyvtárak már nem állnak ellen a képregény műfajának, és nemcsak beépíteni igyekeznek gyűjteményükbe, hanem használni is azt.

Magyarországon a könyvtár és a képregény kapcsolata szinte teljesen ugyanúgy indult, mint a tengerentúlon, azzal a különbséggel, hogy míg ott mostanra igyekeznek integrálni állományukba a képregényeket, addig itthon még mindig inkább elhatárolódnak a műfajtól, mivel a könyvtárosok többsége nem ismeri, ezáltal nem is érti azt.

Az egyik legkorábbi kísérletről Pápayné Kemenczey Judit ír, aki 1980-as évek közepén Szolnok megye könyvtáraiban kérte meg az ott dolgozókat, hogy jól látható helyre tegyék ki a képregényváltozatokat és mellé az eredeti műveket, s nézzék meg, elviszi-e az olvasó mindkettőt. Az eredmény az lett, hogy a képregényeket többször kölcsönözték, mint az eredeti műveket, gyakran utóbbi olvasatlanul is vitték vissza. A szerző ezt csak abban az esetben tartja elfogadhatónak, hogy ha a képregény esztétikai és irodalmi élményt nyújt (Pápayné 1986).

Azt persze fontos leszögezni, hogy a képregény hazai piaca nem volt túl változatos, és az utóbbi években kezd csak igazán magára találni. A jellemzően könyves adaptációk által uralt piac nem adott lehetőséget arra, hogy másként tekinthessen a könyvtáros és pedagógusszakma a műfajra, így mindig is az irodalom egyik kevésbé értékes részének tekintették. Ezen a hosszú ideje fennálló sztereotípián igyekeznek változtatni pár lelkes gyűjtő, nyitott könyvtáros és oktató.

Hazai viszonylatban elmondható, hogy vannak törekvések arra, hogy a képregények a könyvtárak polcaira is felkerüljenek, azonban nem szabályozott dologról van szó. Az esetek többségében azok a kiadványok kerülnek fel a polcra, amelyek kötött formátumú, ISBN-nel rendelkező példányok, míg az újságosoknál beszerezhető, fűzött füzetek közül csak elenyésző mennyiségben találni a nagyobb megyei könyvtárak polcain. Kötelezpéldány-szolgáltatása révén az Országos Széchényi Könyvtár gyakorlatilag az egyetlen, amelyben megtalálhatók a Kingpin kiadó által kiadott amerikai superhősös képregények. A megyei könyvtárakban elvéve akad egy-egy sorozatnyi *Garfield*, *Barbie* vagy a magyar Gyüker Zsófia által jegyzett *Lóbarátok*.

A megyei könyvtáraknak általában nagyjából 100-200 dokumentuma van a képregény témakörében. A legtöbb témába vágó dokumentummal a kecskeméti Katona József Könyvtár, illetve a szegedi Somogyi Károly Városi és Megyei Könyvtár rendelkezik: több mint 400 'képregény' kifejezéssel tárgyszavazott állományt tartalmaz a katalógusuk. A keresések során a katalógusok hiányosságainak köszönhetően csak hozzávetőleges adatokat sikerült leszűrni, így olyannal nem is szolgálhatok, amely pontos meghatározásokat és következtetéseket tenne lehetővé.

A szegedi megyei könyvtár nemcsak a fent említett adatok miatt lehet fontos a magyar képregénykultúra számára, hanem azért is, mert évek óta biztosít helyszínt a Szegedi Képregényfesztiválnak. Az egyik legnagyobb magyarországi képregényes rendezvénynek helyet adó könyvtárban ezen alkalmakkor számos előadás, játék és gyerekprogram látogatható, képregénykiadók és -terjesztők mutatják be munkáikat, és akár alkotás közben is megfigyelhetők a szerzők. Hasonló rendezvény került megrendezésre első alkalommal 2017-ben a kaposvári Takáts Gyula Megyei és Városi Könyvtárban, ahol szintén előadásokkal, kiállítással és börszével várták az olvasókat, illetve ugyanebben az

évben a szombathelyi Berzsényi Dániel Könyvtár is helyet biztosított a városuk első képregényes fesztiváljának.

A tematikus rendezvényeken kívül más módon is tetten érhető a téma felé irányuló félszeg nyitottság. Volt már példa a témában tartott különálló előadásokra, kiállításokra, illetve a 2017/18-as évre a kiskőrösi Petőfi Sándor Városi Könyvtár „Képregény és manga” témában pályázatot hirdetett középiskolások számára. Ennek kapcsán klubfoglalkozásokat is tartottak, amelyen a pályázattal kapcsolatos legfontosabb tudnivalók mellett a résztvevők a képregény elkészültének folyamatával is megismerkedhettek (Kutyifa 2017). A kevésbé kreatív, de érdeklődő közönség számára pedig a fentebb említett szombathelyi Berzsényi Dániel Könyvtár egyik dolgozója állított össze tematikus ajánlót, amelyben megtalálhatjuk az általuk szolgáltatott képregényeket és a róluk szóló szakirodalmat minden formai információval és raktári jelzettel együtt (Waldinger [Év nélkül]).

A képregényekkel történő kompetenciafejlesztés még az oktatásban is elenyésző, ha mégis megtörténik, akkor inkább alkotói oldalról közelítenek a műfaj felé a feladatok. Az említett programok és a 2017-es évben megvalósuló „Az én könyvtáram” projekt talán az első lépés ahhoz, hogy Magyarországon is nagyobb presztízsre emelkedhessen a franciák által kilencedik művészetnek keresztelt képregénykultúra (Kiss 2019).

Összegzés

A digitális világban elengedhetetlen kompetenciák és a képregény olvasásához szükséges készségek között párhuzamot vonhatunk, és talán ez lehet az első lépés afelé, hogy más szemmel nézzünk a műfajra. A képregények lehetőséget biztosíthatnak arra, hogy a fiatalok szórakozva tanulhassanak, s megszerezhessék az információs műveltséghez szükséges kompetenciákat.

A képregényeknek sokáig mostoha szerep jutott külföldön és hazánkban egyaránt. Hosszú utat kellett megtennie ahhoz, hogy elismerjék, nálunk pedig gyakorlatilag még mindig ezen az elismeréshez vezető úton járunk.

Ahhoz, hogy ez a folyamat felgyorsulhasson, nyitni kell a műfaj felé, megismerni és megtalálni benne a pozitívumokat. A multimodális műveltségekhez szükséges kompetenciák kialakításában is segítségünkre lehet a képregény, amely már komplexitásában is hasonlóságokat mutat több műveltségterülettel. Az általa elsajátítható készségek rendkívül sokszínűek: olvasata és dekódolása olyan speciális kompetenciákat kíván, amelyeket a mai technológiai fejlettség is megkövetel a digitális szövegek esetében, sokszínűsége alapján akár kutatható is, sajátosságait tekintve összehasonlítható más műfajokkal vagy oktathatók vele a tudományos élet sajátosságai. Az olvasásfejlesztés, nyelvtanítás és ismeretterjesztés területén pedig már több jó gyakorlat is felfedezte magának.

A külföldi és hazai könyvtári gyakorlatban egyaránt vannak próbálkozások a műfaj integrálására – több-kevesebb sikerrel. A képregények között is egyaránt találhatunk igényes és kevésbé igényes alkotásokat, csakúgy, mint a szépirodalom esetében.

Irodalom

American Library Association (1989): *Presidential Committee on Information Literacy*.

[online] Final Report. Washington, D. C. <URL:

<http://www.ala.org/acrl/publications/whitepapers/presidential> [2018. 02. 16.]

Adámi Mária (2005): Multimediális és hipermediális szövegek. In: Balázs Géza – Bódi

- Zoltán (szerk.): *Az internetkorszak kommunikációja – Tanulmányok*. Budapest: Gondolat – INFONIA, pp. 321–334.
- Bayer Antal (2013): *Az adaptáció kísértése – Irodalom és képregény*. [Budapest]: Nero Blanco Comix.
- Bayer Antal (2017): *Négy új magyar képregény a Hungarocomix 2016-ról*. Nero Blanco, Vox Antipopuli honlapja cop. 2017. 01. 08. <URL: http://neroblanco.blog.hu/2017/01/08/negy_uj_magyar_kepregeny_a_hungarocomix_2016-rol [2018. 02. 14.]
- Dunai Tamás (2007): Képregény Magyarországon. *Médiakutató*, 8(1), 17–30.
- Dunai Tamás (2014): A képregény multimedialitása. In: *Olvasható kép, látható szöveg*. Debrecen: Déri Múzeum. pp. 87–97.
- Dunai Tamás (2017): Konstruált történelem és történelmiesített fikció a képregényekben. In: Vincze Ferenc (szerk.): *A képregényen innen és túl – Tendenciák a kortárs és magyar képregényben és képregénykutatásban I*. Budapest: Szépirodalmi Figyelő Alapítvány. pp. 46–61.
- Egervári Dóra (2014): *A másodlagos digitális megosztottság enyhítésének modellje – Az információs műveltség komplex fejlesztési lehetőségei*. [PhD-értekezés] Budapest: Irodalomtudományi Doktori Iskola.
- Egervári Dóra (2014): A digitális írástudás, az információs műveltség és a XXI. századi kompetenciák rendszere. In: Networkshop konferencia Pécs, 2014. április 23–25.
- Frank Róza (2006): Kompetenciafejlesztés az információs társadalomban. In: *Tudományos és Műszaki Tájékoztatás*, 53(9), 391–403.
- Gonda Zsuzsa (2015a): *Digitális szövegek olvasásának típusai és stratégiái*. Budapest: Eötvös Loránd Tudományegyetem. [Elektronikus kiad.] <URL: http://metodika.btk.elte.hu/file/TAMOP_BTK_BMK_7.pdf [2018. 01. 22.]
- Gonda Zsuzsa (2015b): A digitális szövegek olvasásértésének fejlesztése az olvasási stratégiák segítségével. In: *Anyanyelv-pedagógia*. 8(1) <URL: <http://www.anyanyelvpedagogia.hu/cikkek.php?id=555> [2018. 02. 04.]
- HÁLÓZÁSÁK Képregények*. [Dinamikus weblap] <URL: <http://halozsak.hu/> [2018. 01. 27.]
- Hoover, Steven (2009): To the instruction cave, librarian!: Graphic novels and information literacy. In: *Library Orientation Series*, 42 LOEX Clearinghouse for Library Instruction. <URL: https://digitalscholarship.unlv.edu/lib_articles/109 [2018.01.21.]
- Jacobs, Dale (2013): *Graphic Encounters – Comics and the Sponsorship of Multimodal Literacy*. [Elektronikus kiad.] New York–London: Bloomsbury.
- Józsa Krisztián – Steklács János (2009): Az olvasástanítás kutatásának aktuális kérdései. In: *Magyar Pedagógia*. 109(4) pp. 365–397.
- Karvalics László, Z. (2012): Információs kultúra, információs műveltség – egy fogalomcsalád értelme, terjedelme, tipológiája és története. *Információs Társadalom*, 12(1), 7–43.
- Kertész Sándor (2007): *Comics szocialista álruhában*. Nyíregyháza: Kertész Nyomda és Kiadó.
- Kertész Sándor (1991): *Szuperhősök Magyarországon*. [Budapest]: Akvarell Bt.
- Kiss Ferenc (2005): A képregény születése és halála Magyarországon – szubjektív történeti áttekintés és helyzetkép. *Beszélő*. 10(1) 114–119.
- Kiss Gábor (2019): A képregény, a „kilencedik művészet”. In: Barátné Hajdu Ágnes – Béres Judit (szerk.): *Szövegértés-fejlesztés a könyvtárban. Módszertani kötetek 3*. Budapest: Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár. pp. 180–215.
- Koltay Tibor (2011): Információs műveltség – Adalékok egy sokarcú fogalom fejlődéstörténetéhez. [online] In: *Könyv és Nevelés*. 13. évf. 2. sz. <URL:

- http://olvasas.opkm.hu/portal/felso_menusor/konyv_es_neveles/informacios_muveltseg [2018. 01. 22.]
- KOLTAY Tibor (2009): Médiaműveltség, média-írástudás, digitális írástudás. *Médiakutató*, 10(4), 111–116.
- Kovács Ágnes – Téglás Ernő (1999): Amikor a kognitív rendszerek elbeszélnek a mentális reprezentációkat: a kétnyelvűség pszichológiai vizsgálata. *Erdélyi Múzeum*. 61(3–4.), 221–236.
- Kutyifa Ilona (2017): *Képregény és Manga pályázatot hirdetett a Petőfi Sándor Városi Könyvtár*. [online] VIRA Magazin honlapja (2017. 12. 08.) <URL: <http://vira.hu/kiskoros/2017/12/08/kepregeny-es-manga-palyazatot-hirdetett-petofi-sandor-varosi-konyvtar/> [2018. 02. 16.]
- Laplante, Thomas (2008): *From Manga to Comic: Visual Language in Translation*. [szakdolgozat] [online] Ohio: The Ohio State University. <URL: https://kb.osu.edu/dspace/bitstream/handle/1811/32074/From_Manga_to_Comic.pdf?sequence=1 [2018. 02. 27.]
- Lipták Renáta (2013): *Modern mítosz és metafikciós elemek Neil Gaiman Sandman-sorozatában*. In: Apertúra [online] cop. 2013. 08. 23. <URL: <http://uj.apertura.hu/2013/nyar/liptak-modern-mitosz-es-metafikcios-elemek-neil-gaiman-sandman-sorozataban/> [2018. 02. 16.]
- Maksa Gyula (2017): *Képregények kultúraközi áramlatokban*. [Kolozsvár]: Erdélyi Múzeum-Egyesület.
- Manno, Michelle (2014): *Comics in the Classroom: Why Comics?* [online] Teach Make a Difference honlapja cop. 2014. 08. 04. <URL: <https://teach.com/blog/why-comics/> [2018. 02. 07.]
- McCloud, Scott (2007): *A képregény felfedezése*. [Budapest]: Nyitott Könyvműhely.
- Mikola Gyöngyi (2012): A Symposion képi fordulata. *Híd*, 76(12), 4–15.
- Muchichka László (2017): A béke politikája az Amerikai Kapitány: Polgárháborúban. In: Tóth Csaba (szerk.): *Fantasztikus világok – Társadalmi és politikai kérdések a képzelet világában*. Budapest: Athenaeum. pp. 200–222.
- Pápayné Kemenczey Judit (1986): Nem kiszolgálni – szolgálni kell a tömegigényt! A képregény és a gyermekolvasók egy vizsgálódás tükrében. *Könyvtáros*, 36(2), 96–99.
- Potter, W. James (2015): *Médiaműveltség*. Budapest: Wolters Kluwer Kft.
- Rubovszky Kálmán (1988): *Apropó, comics!*. Budapest: Művelődéskutató Intézet.
- Rubovszky Kálmán (vál. és szerk. 1989): *A képregény*. Budapest: Gondolat Könyvkiadó.
- Sata Lehel (2017): Adaptáción innen és túl – Az irodalmi képregény fogalma a magyar tudományos diskurzusban és annak kiterjesztési lehetőségei. In: Vincze Ferenc (szerk.): *A képregényen innen és túl – Tendenciák a kortárs és magyar képregényben és képregénykutatásban I*. Budapest: Szépirodalmi Figyelő Alapítvány. pp. 62–80.
- Scicluna, Ryan (2014): *The Use of Graphic Novels in Information Literacy Instruction*. [online] Malta Comic Con honlapja cop. 2014. 01. 13. <URL: <http://www.maltacomiccon.com/articles/the-use-of-graphic-novels-in-information-literacy-instruction/> [2018. 02. 16.]
- Sin Edina (2011): *A képregény egyetemi tananyag lesz*. [online] Kárpátalja.ma honlapja cop. 2011. 06. 08. <URL: <http://www.karpatalja.ma/karpatalja/oktatas/a-kepregeny-egyetemi-tananyag-lesz/> [2018. 02. 09.]
- Sipos Anna Magdolna (2016): *Könyvtári reneszánsz – Könyvtárak az információs társadalomban 2.0*. [Budapest]: Ventus Libro Kiadó.
- Szabó András (2009): A társadalom gyorsreagálású hadteste, a képregény. In: Stachó László – Molnár Bálint (szerk.): *Médiaerőszak – Tények, mítoszok, viták*. Budapest:

Mathias Corvinus Collegium – Századvég Kiadó. pp. 211–229.

Szabó Sára, G. – Gombos Péter (2005): A képregény. In: Cserhalmi Zsuzsa – Forgács Anna – Pála Károly – Sándor Csilla (szerk.): *Irodalom – Tanári Kincsestár 21. kiegészítő kötet*. Budapest: Raabe Kiadó. pp. 1–22.

Szép Eszter (2017): *Az intézményesülés útján – Interjú Vincze Ferencsel, a Képregényen innen és túl tanulmánykötet szerkesztőjével*. [online] Képregény Blog cop. 2017. 12. 04. <URL: http://kepregeny.blog.hu/2017/12/04/intezmenyesules_vincze_ferenc_kepregeny [2018. 02. 13.]

[Szerző nélkül] (2005): *Az első képregény megjelenése*. [online] National Geographic Magyarország honlapja cop. 2005. 05. 17. <URL: http://www.ng.hu/Civilizacio/2005-05/Az_elso_kepregeny_megjelenese [2017. 11. 12.]

[Szerző nélkül] (2017): *Kacagva németül – a Nyelvpárádén is sikert aratott a képregény-nyelvkönyv*. [online] Modern Iskola honlapja cop. 2017. 09. 11. <URL: <http://moderniskola.hu/2017/09/rendkivuli-nemet-nyelvkonyv/> [2018. 02. 13.]

[Szerző nélkül] (2013a): *Promoting Multiple Literacies (Principles of New Librarianship)*. [online] Designer Librarian honlapja (2013. 12. 10.) <URL: <https://designerlibrarian.wordpress.com/2013/12/10/promoting-multiple-literacies-principles-of-new-librarianship/> [2018. 02. 17.]

[Szerző nélkül] (2013b): *Will Eisner Graphic Novel Grants for Libraries*. [online] American Library Association honlapja cop. 2013. 11. 07. <URL: <http://www.ala.org/rt/gamert/will-eisner-graphic-novel-grants-libraries> [2018. 02. 16]

Tatalovic, Mico (2010): *Science comics and cartoons*. [online] Science in School honlapja cop. 2010. 04. 29. <URL: <http://www.scienceinschool.org/2010/issue14/web> [2018. 02. 13.]

Torgyik Judit (2004): Multikulturális társadalom, multikulturális nevelés. *Új Pedagógiai Szemle*. 54(4–5.) 4–14.

Tóth Máté (2019): A 3-17 éves korosztály olvasási szokásai egy országos reprezentatív felmérés eredményei. In: Béres Judit szerk.: *A könyvtárhasználat és az információkeresés fejlesztése*. (Módszertani kötetek 4.) pp. 261–316.

Varga Katalin (2008): Bevezetés In: Varga Katalin (szerk.): *A 21. század műveltsége – E-könyv az információs műveltségről*. [Elektronikus kiad.] Pécs: PTE FEEK Könyvtártudományi Intézet. <URL: <http://mek.oszk.hu/06300/06355/> [2018. 01. 22.]

Varró Attila (2007): *Kult-comics – Válogatott képregényes írások*. Budapest: Mozi-net-könyvek.

Waldinger Dóra (Év nélkül): *Képregények felnőtteknek*. [online] Berzsényi Dániel Könyvtár honlapja <URL: http://www.bdmk.hu/kepregenyek_felnotteknnek-Mutatszulonull [2018. 02. 16.]

SUMMARY

The comics in the service of multimodal literacy, or the libraries in the support of „the ninth art”

Comics, as one of the most underrated genres, has been trying to find its place on the national cultural market for years. This study provides an insight into the world of comics and tries to highlight those skills and abilities that are needed for orientation in the information society. The study presents the values of comics that can be used in their support role of literacy for the dissemination of knowledge and can be put to the service of competence development. The role of libraries as one of the main institutions of information society in these issues cannot be ignored at all. In the study, some examples

from national and foreign libraries' practice try to prove the values and validity of comics as an independent, valuable genre.

Keywords: comics • multimodal literacy • information literacy • support of the literacy • education

