Dunai Tamás

Képregény Magyarországon

Magyarországon a képregény a tudományos diskurzus egyik „vakfoltja". Bár képregény-történeti jellegű vagy egy-egy történettel foglalkozó írások születtek a közelmúltban is, valamint a képregénykritika is kibontakozóban van, átfogó tudományos igényű munkák az 1980-as évek – Rubovszky Kálmán munkássága – óta nem jelentek meg a témában. Tanulmányommal, amelyben a magyar képregényes kultúra bemutatására teszek kísérletet, ezt a lassan két évtizedes hallgatást szeretném megtörni. Több irányból közelítem meg a témát. Először, mivel megkerülhetetlen, a képregényt mint médiumot veszem górcső alá, és igyekszem bemutatni azon jellegzetességeit, amelyekkel egyes csoportok képregény iránti elköteleződése magyarázható. Ezután történeti szempontból vizsgálom azt, hogy miként alakult a képregény helyzete Magyarországon, és ismertetem ennek a magyar képregényolvasó réteg összetételére gyakorolt hatásait. Ezután az adoptálással és a képregények diffúziójával foglalkozom. Végül magát a képregényfogyasztó szubkultúrát járom körül és ismertetem jellemzőit. Tisztában vagyok vele, hogy a téma összetettsége miatt tanulmányom bizonyos elemeit tekintve csak áttekintő, illetve problémafelvető jellegű. A célom végső soron a rendszeres képregényolvasók jellemzése egy kérdőíves kutatás[1] és velük folytatott interjúk alapján.

1. A képregény mint médium

Ma Magyarországon a képregényolvasás a fiatalok[2] körében a legelterjedtebb – hozzá kell azonban tenni, hogy ennek a korcsoportnak is mindössze egy kis szegmensét érinti. Ennek oka, hogy a képregénnyel többnyire gyermekkorban ismerkednek meg az olvasók.[3] Trivialitás, hogy gyermekkorban olyan könyveket olvasunk, amelyekben sok a kép, mert ez segíti a megértést, és ahogy felnövünk, úgy fordulunk el a képekkel kísért művektől és ezzel párhuzamosan a komolyabb olvasmányok felé, miközben a megértéshez már nincs szükségünk az illusztrációra mint vizuális mankóra. Általában képeskönyvek segítségével tanulunk meg olvasni. A képregényeket azonban a képeskönyvektől eltérően kell kezelnünk, mivel esetükben a kép nemcsak illusztrálhatja a szöveget, hanem egyebek közt hozzáadhat a jelentéséhez, szerves egységet képezhet vele. Ilyenkor az is előfordulhat, hogy egyiknek sincs értelme a másik nélkül, vagy akár párhuzamosan mást és mást közölhetnek az olvasóval. A szöveg és a kép elválaszthatatlansága az oka annak, hogy az arra irányuló társadalmi elvárás, hogy elforduljunk a képes szövegektől, nem érvényesül korlátlanul a képregények esetében. A képregény ugyanis nem képeskönyv, hanem önálló médium, hiszen egyik elbeszélőrendszere sem kiegészítő jellegű.[4] A képregényolvasók így eggyel több médium mellett nőnek fel, amelynek fogyasztásáról sokan (az elvárások ellenére) sem mondanak le. Hogy megtudjuk, miért nem, ki kell emelnünk a képregény mint médium néhány jellegzetességét.

A képregény kép és szöveg kombinációja, ebből a szempontból multimédiás eszköz, akárcsak a televízió, a film vagy az internet. A képregény azonban eltér ezektől a médiumoktól, hiszen alapvetően nem elektronikus, hanem nyomtatott alapú.[5] Ezenfelül a képregény abban is különbözik az említettektől, hogy csupán egyetlen érzékszervünkre hat, hiszen a szöveget és a képet egyaránt a szemünkkel érzékeljük. A képregény olvasása az említett digitális multimédiás

1 A vizsgálat nem reprezentatív. A képregény médiapiacon elfoglalt periferikus elhelyezkedése és olvasótáborának viszonylag kis mérete miatt eleve nehéz olvasóközönségének vizsgálata. A kérdőívet 78 fő töltötte ki a 2005. november 26-án rendezett Hungarocomix elnevezésű rendezvényen.

2 Fiatalokon értve az 1975 után születettek napjainkhoz közeledve egyre szélesülő rétegét. A kérdőíves kutatásom során az 1976 és 1994 között születettek tették ki alanyaim körülbelül 90 százalékát.

3 A kérdőíves kutatásom válaszadói néhány kivételtől eltekintve mind gyermekkorukban ismerkedtek meg a képregénnyel.

4 Míg az illusztrált könyvek esetében a szöveg dominanciája érvényesül (Nyíri, é. n.).

5 Ma már digitális, csak interneten hozzáférhető változata is létezik, a webcomics.

eszközök közül a leginkább az internet használatához hasonlítható aktív felhasználói tevékenységet igényel. Korunk kommunikációs eszközei egyre növekvő mértékben építenek kép és szöveg integrációjára, ezek megértéséhez/használatához bizonyos vizuális műveltségre van szükség (Sivak, 2003). A képregény – mint látni fogjuk – nagyban hozzájárulhat az egyén boldogulását elősegítő vizuális képességek kialakításához.

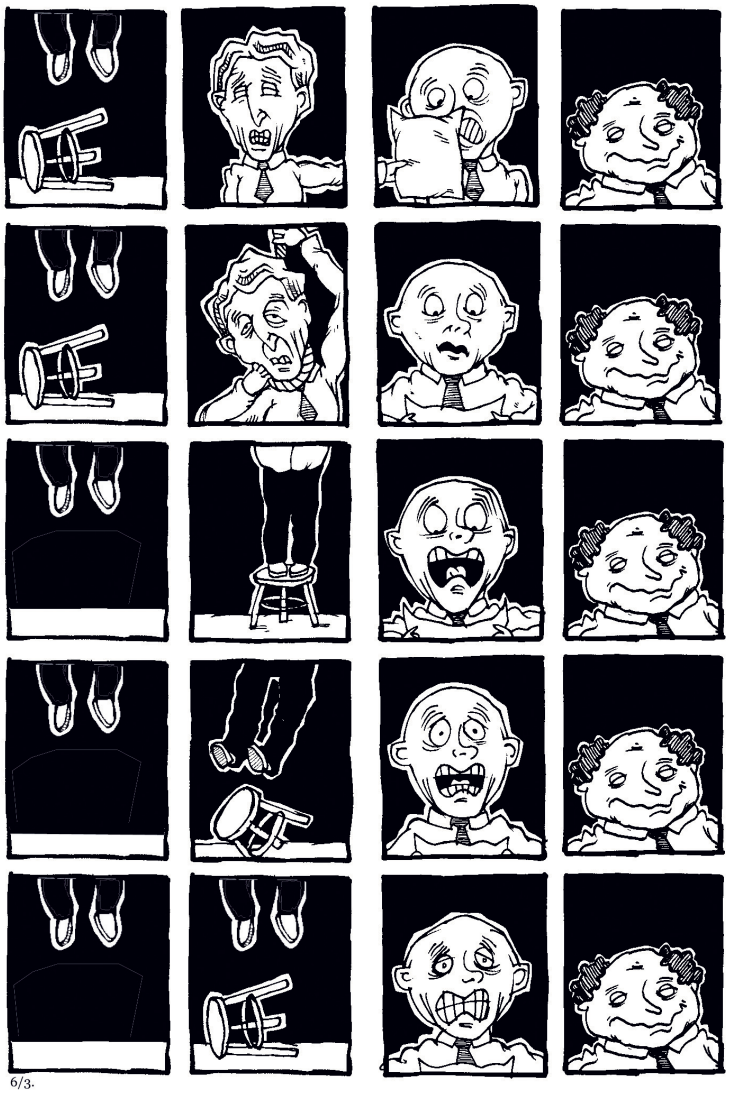


A képregény panelekből (amelyeket neveznek képkockának is) épül fel. A képregény jellemzője, hogy hiányzik belőle a mozgás – csak a mozgás érzékeltetésére képes (például kihagyásokkal vagy vonalak segítségével); a történet így nem a szemünk előtt, hanem az elménkben elevenedik meg az állókép és a szöveg összekapcsolásával. A történet követésekor a mozgás hiánya miatt érhető leginkább tetten egyfajta sajátságos, képregényekre jellemző nem-linearitás.

A képregénypanelek nagyobb térbeli egységek alkotóelemei. Az olvasás[6] során állandóan szembesülünk azzal a helyzettel, hogy kénytelenek vagyunk ezen a nagyobb egységen (oldal vagy oldalpár stb.) végigpillantani, például azért, hogy megállapítsuk a helyes olvasási irányt, és ilyenkor akaratlanul is megtudunk új részleteket a történetből (egyes esetekben nincs is optimális olvasási irány, ilyen például Gróf Balázs *Derűre ború*ja[7]).

6 Az olvasás a képregény esetében összetettebb fogalom, mint egy egyszerű szöveg esetén. Mivel a képeknek is fontos szerep jut a képregény narratívájában, így például a képek közti narratív kapcsolatok megállapítása is olvasásnak tekinthető.

7 Ez a képregény tipikus esete a nemlineárisan olvasható szövegeknek. A képeken oszloponként egymással párhuzamosan zajlanak az események, amelyeket olykor-olykor az olvaso számára elágazásokként szolgáló vízszintesen kapcsolódási pontok kötnek össze.



6/3.

Még egy adott panel olvasásakor is periferikusan észleljük a többi képkockát, amennyiben a panel csak összetevő eleme a képsornak, oldalnak vagy dupla oldalnak. Ezek miatt az olvasás élménye a nemlineáris olvasásé, hiszen még a lineáris cselekményt sem lineárisan ismeri meg az olvasó. A statikus elemek térbeli elhelyezkedése emellett az olvasót állandóan választások elé állítja. Így az olvasóé a döntés, hogy a panel mely elemét tekinti meg előbb: a képet vagy a hozzá tartozó szöveget, illetve a kép mely részletét – Nyíri Kristóf szerint a(z álló)kép befogadását, szemben a szövegével, eleve nem kötik a linearitás béklyói (Nyíri, é. n.).

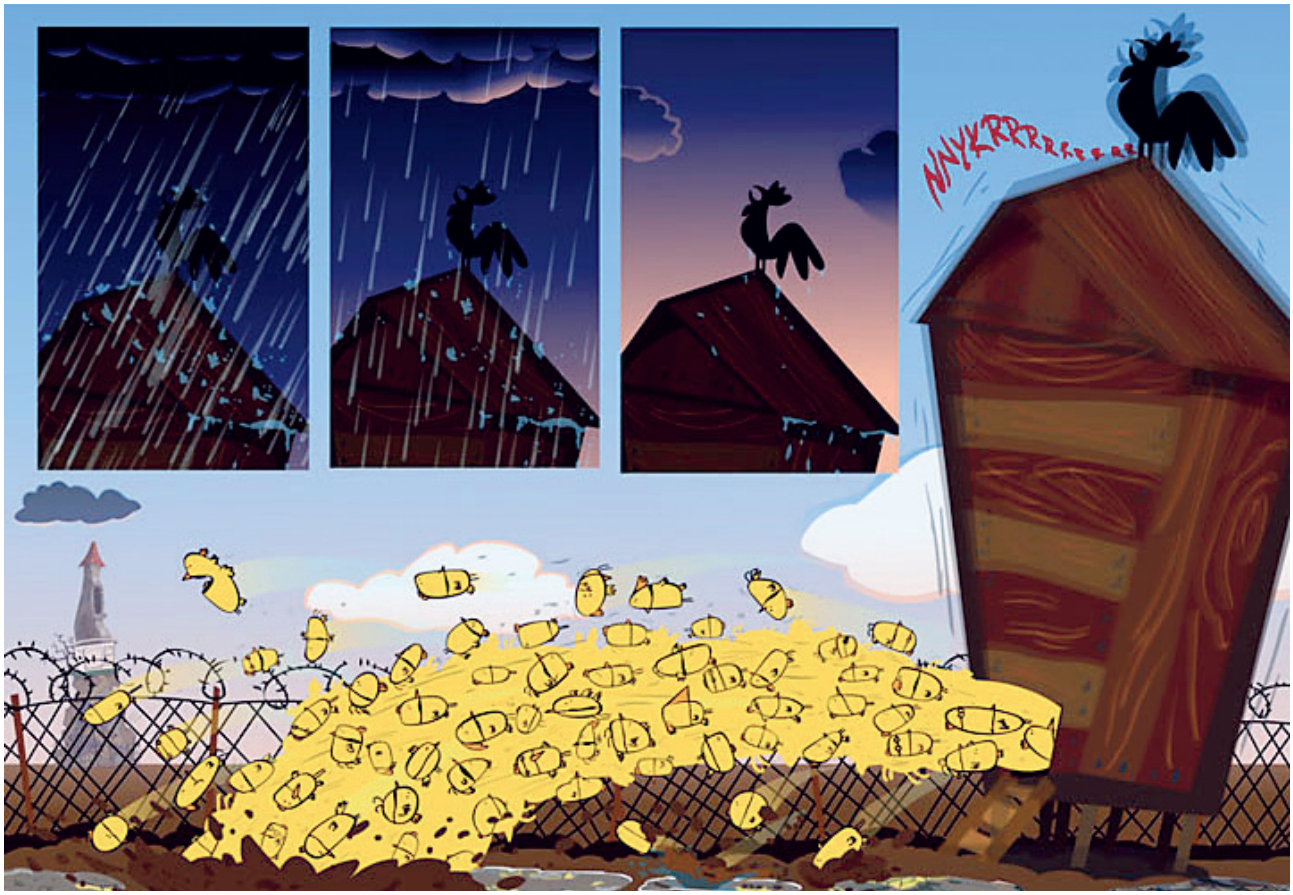
A fentiek a képregény nem-linearitásának technológiailag meghatározott elemei, ezek mellett azonban élhet más olyan eszközökkel is, amelyekkel a nem-linearitás élményét tovább fokozhatja. Igen kifinomult eszköztár áll például rendelkezésére a különböző szintű mellérendelésekhez (egymásnak mellérendelt panelek, egy panelen belül egymással párhuzamosan zajló események, montázsok stb.).

Mindezek jól mutatják a képregény által felkínált olvasási szabadságot.[8] A választási lehetőségek a képregény olvasásakor oldalról oldalra, panelről panelre ismétlődnek, ami miatt az olvasónak folyamatosan olyan döntéseket kell hoznia, amilyenekkel a lineáris szövegek esetében nem szembesül. Részben a nem-linearitás egyik következménye az is, hogy nincs előírva a képregények esetében a befogadás ideje sem (heterokronitás).

Aarseth osztályozása alapján a képregényt egyszerű nemlineáris szövegnek tekinthetjük, amelynek elemei teljesen statikusak, de nyitottak és a felhasználó által szabadon bejárhatók (Aarseth, 2004: 325). A *mainstream*en kívülről érke-

8 Ez az olvasási szabadság nem minden képregény sajátja. A magyar adaptációs képregények többségére jellemző (volt) a panelek számozása.

ző képregényeket általában az olvasás szabadságának magasabb foka jellemzi, míg a *mainstream* képregény[9] jobban ragaszkodik a kipróbált és jól bevált formulákhoz a történetmesélésben és az oldalfelosztásban, ezért általában könnyebben is olvasható.



A képregények iránti elköteleződésben nagy szerepet játszik a gyakori újraolvasás. Ennek egyik oka lehet a fentebb említett nemlineáris olvasás jelentette intellektuális kihívás. Kihívást jelenthet emellett például az is, hogy a képregény a két narráció (a kép és a szöveg) együttese miatt jóval kötetlenebbül (vagy talán problematikusabban) olvasható más szövegeknél. Ezen az említett nemlineáris olvasáson kívül azt is értem, hogy nehezíti az olvasást, és emiatt indukálhatja az újraolvasást az is, hogy akár panelről panelre váltakozhatnak kép és a szöveg kombinációjának lehetőségei, és emiatt az is folyamatosan változik, hogy éppen melyik tölt be fontosabb szerepet, melyik lendíti tovább a történetet. A képregényben emellett más médiumokhoz képest sokkal gyakoribb – mint láttuk –, hogy az események egymással párhuzamosan zajlanak (akár külön paneleken, akár egy képkockán belül), emiatt könnyebb elveszteni/figyelmen kívül hagyni egy-egy történést, és ez is növelheti az újraolvasás igényét. A folytatásos *mainstream* képregények rövidsége (valamint maga a szerialitás) szintén ösztönözheti az újraolvasást. Mégis talán a legfontosabb dolog az adoptáláskor, hogy a gyerekek – mivel a legtöbb képregényolvasó ebben a korban ismerkedik meg a képregényekkel – a jobb megértés érdekében eleve gyakrabban olvasnak újra szövegeket, ami miatt egyre jobban belemerülhetnek az ezekben megjelenített világokba, így a gyakori átolvasással is magyarázható elköteleződésük a képregények iránt.[10]

Fontos kiemelni, hogy a képregényben a kép és a szöveg kettőssége mellett egyfajta vizuális kettősség is megfigyelhető. Ennek az egyik összetevője a képen ábrázolt jelenet mint tartalmi elem, a másik a belátható felület struktúrája, az oldalak felépítésekor a képek egymás mellé rendezésével létrehozott elbeszélőrendszer, amely a képregény

9 *Mainstream* képregény: a populáris képregények fősodra, az Amerikai Egyesült Államokban például jellemzően idesorolhatók a szuperhős-képregények.

10 Természetesen az esztétikai szempontoktól sem vonatkoztathatunk el, tehát hogy valaki például a történet vagy a rajzok miatt leli örömét az újraolvasásban. A rajongók esetén jól megfigyelhető, hogy az újraolvasás során a „mi történik”-ről a „hogyan történik”-re helyeződik át a hangsúly (Storey, 1996: 128).

narratívájának egyik legfontosabb alakítója. Képek narratív egymásutániságával szöveg nélküli képregények is alkothatók. Ez utóbbit pantomim képregénynek is nevezik (Kertész, 1991: 8).

A képregény sajátságos helyzetét jelzi ugyanakkor az is, hogy kép és szöveg kombinációja, egyben a képzőművészet és irodalom kombinációjaként is felfogható. Nem kezelhetjük azonban alacsonyabb rendű irodalomként a képregényt, hiszen – mint láttuk – nem feltétlenül olvasható könnyebben más szövegeknél, és nem is lehet (legfeljebb ideológiai/esztétikai alapon) értéktelenebbnek tekinteni, hiszen értékelésekor nemcsak irodalmi, hanem képzőművészeti szempontokat is figyelembe kell vennünk.[11] Ez a fajta multimedialitás[12] okozza, hogy a képregényolvasók ízlése sem egységes abban a tekintetben, hogy inkább a történet vagy inkább a rajzok/festmények alapján választanak maguknak képregényt.[13] A képregény megjelenési formáinak változatossága tovább nehezíti bármiféle besorolását.[14]



2. A képregények elterjedése

2.1. Kitekintés

Amerikában, Nyugat-Európában (amelyen belül legjelentősebb, de korántsem egyeduralkodó a francia–belga vonal) és Japánban a képregény mélyebben beágyazódott a populáris kultúrába; a széles körű képregényválaszték miatt a képregényes szubkultúra jóval tagoltabb, mint Magyarországon. Hazánkban kultúrpolitikai és gazdasági okokból

11 A fentiek miatt mind az irodalom, mind a képzőművészet alá erőltetése megkérdőjelezhető. Magyarországon az államszocializmus alatt inkább az irodalomhoz közelítették. Ennek eredménye a sok túlírt adaptációs képregény, amelyekben a szöveg és a kép aránya felborult (a szöveg javára).

12 Intermedialitás amennyiben a képregény itt említett köztes helyzetét tekintjük döntő tényezőnek.

13 Ezt a kérdőívezés nyújtotta tapasztalataim is megerősítették.

14 Megjelenését tekintve egyebek mellett lehet sajtóműfaj *(comic strip)*, amely főleg a bulvárlapokra jellemző, gyakran jelennek meg képregények magazinként és olykor különálló kötetben is (például *graphic novel*).

nem terjedt el igazán a képregény, így a populáris kultúra egy olyan szegmenseként kezelhetjük, amely populáris jellege ellenére a többi médiumtól elszigetelten, kvázi ellenkultúraként létezik. Bár külföldön is ki volt és van téve támadásoknak, ezek azonban nem sokban különböznek azoktól, amelyeket az elektronikus médiumok (rádió, mozi, televízió, internet) szenvedtek el a XX. század folyamán. Nem kivételes, de a leggyakrabban idézett eset ebből a szempontból Frederic Wertham amerikai pszichológus *Seduction of the Innocent* (Az ártatlanok elcsábítása) című munkája, amely támadó hangnemben hosszasan taglalta a képregények fiatalokra gyakorolt káros hatásait (Rubovszky, 1989: 97–101). 1954-ben öncenzúrát vezettek be az amerikai képregénykiadók, hogy megelőzzék a további támadásokat. Így született meg a *Comics Code* nevű szabályzat, valamint az önkéntes cenzori hivataluk, a Comics Code Authority (Rubovszky, 1989: 103–109). Az önként vállalt cenzúra több veszélyesnek ítélt témát és zsánert kiűzött a *mainstream* képregényből. Ezután születhetett meg az *underground* képregény, amely nem tartotta magára nézve kötelező érvényűnek a *Comics Code*-ot.

A képregény fejlődése – az amerikaihoz hasonló kisebb hullámvölgyektől eltekintve[15] – a legtöbb országban folyamatos (legalábbis a második világháborút követően), így az újabb és újabb képregényolvasó generációk ízlése nem különbözik annyira egymástól, mint hazánkban. A képregénykészítők többsége a korábbi olvasók közül kerül ki. Amerikában is vannak azonban törésvonalak a képregényfogyasztók között: a *mainstream* és az alternatív képregények olvasótábora általában élesen elkülönül egymástól (Sivak, 2003). A *mainstream* képregények többnyire folytatásos sorozatok, tehát fontos jellemzőjük a szerialitás, és általában besorolhatóak valamilyen zsáner alá: gyermek, szuperhős, akció, sci-fi, western stb. képregények. Sokszor több egymást váltó író, rajzoló visz tovább egy adott címet (értsd: sorozatot). Iparszerű termelés jellemzi, a munkafolyamatok elválnak egymástól. Gyakran különbözik az író, a rajzoló, a kihúzó, a beíró stb. A populáris képregények között is születnek természetesen szerzői képregények, amelyeket alkotóik nem adnak ki a kezükből, ilyen például René Goscinny és Alberto Uderzo *Asterix*e vagy Frank Miller *Sin City*je. A képregény kritikai elismertségét részben az ilyen szerzői képregények, részben a nagy kiadóktól független és *underground* képregények vívták ki, amelyek gyakran a DIY *(do-it-yourself)* szellemiségben születtek (például Robert Crumb *Fritz, a macská*ja vagy Art Spiegelman *Maus* című holokauszt-képregénye).[16] Ezekben az országokban a képregényt önálló médiumnak, önkifejezési formának tekintik, ami Magyarországra még kevéssé jellemző.

2.2. Hazai kezdetek

Magyarországon már a két világháború között megjelentek a külföldi képregények, de mivel többnyire zsidó származásúak tulajdonában voltak azok az újságok, amelyek oldalain abban az időben helyet kaphattak, a zsidótörvények miatt ezek a képregények is hamarosan csaknem teljesen eltűntek a hazai sajtóból (Kiss & Szabó, 2005: 101). A mellettük megjelenő magyar képregények helyzete is nehéz volt.

Az államszocializmus alatt a magyar képregény más utat járt be, mint nyugati társai. Az 1950-es évek elején maga a képregény is tiltólistára került,[17] amit – a szigor fokozatos enyhülése után – 1957-re sikerült végleg feloldatnia Cs. Horváth Tibornak. 1957. január 31-én jelent meg a *Pajtás* oldalain a *Winnetou*, az első „valódi" képregény Magyarországon (Kertész, 1991: 52–53).[18] Ebben az évben indult útjára a *Füles* is. Az alku során az államszocialista kultúrpolitika

15 Európai példa az önszabályozásra az 1966-os *Code Moral Europressjunior* (Rubovszky, 1989: 109–113).

16 Az alfejezet könnyebb érthetősége kedvéért pár szóban kifejtem, mit értek az egyes (részben egymást fedő) kategóriákon:

- Szerzői képregény: a képregény kitalálói/megalkotói jegyzik (részben vagy egészben) az összes történetet. Kiadói háttértől független kategória.
- Független képregény: a nagy kiadóvállalatoktól független kisebb kiadók kiadványai.
- *Underground* képregény: garázskiadványok, fanzine-ok, kisebb képregénylapok oldalain (esetleg az interneten) bemutatkozó képregények, amelyek többnyire témájukban is elkülönülnek a populáris képregényektől. Nálunk csak azok a képregények/alkotók ismertek, akik kiléptek az *underground*-státusból.
- Alternatív képregények: témájukat vagy megvalósításukat tekintve elütnek a megszokottól. Nemcsak független és *underground*, hanem populáris képregények is tartozhatnak ide. Frank Miller *Sin City*je az utóbbi együttállásra is jó példa.

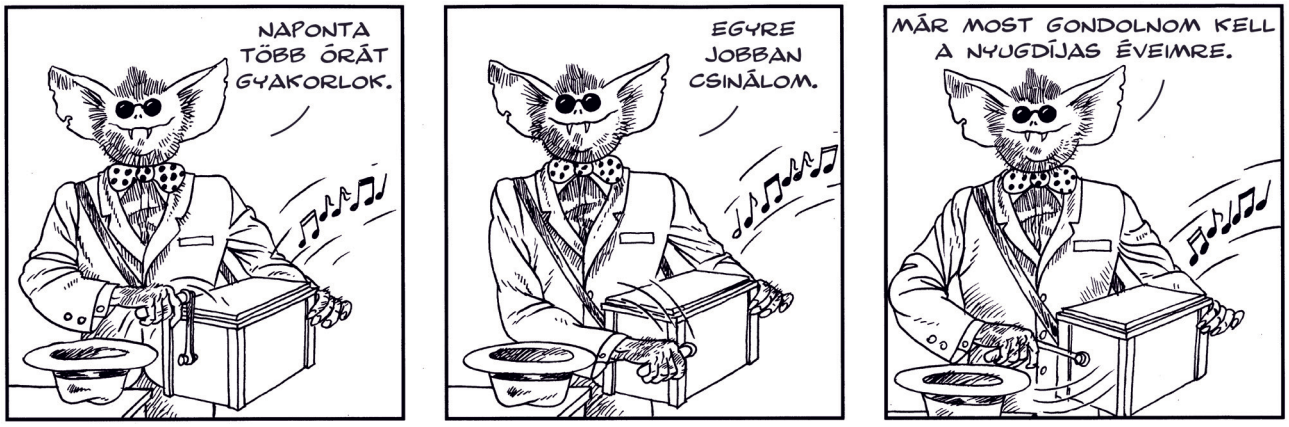
17 Finogenov, híres moszkvai esztéta 1950-ben, a Fészek Klubban kijelentette, hogy a képregény imperialista csökevény, mire Rákosi Mátyás leparancsolja az újságok oldalairól a képregényt (Kiss, 2005).

18 Addig Magyarországot a képaláírásos képregénytörténetek jellemezték. Állandó rendszerességgel csak ekkor került be a narrátori és a beszélt szöveg a képkocka belsejébe.

irányítói súlyos feltételeket szabtak: csak az adaptációs képregények megjelenését engedélyezték. Az adaptációknál viszont kizárólag a szórakoztatás és az adaptált mű propagálása volt a cél. A rendszerváltás előtt nem jelenhettek meg szerzői művek, és ez volt a legfontosabb tényező abban,[19] hogy a képregény nem érvényesülhetett önálló médiumként. Ezzel együtt és főként emiatt hiányzott a világra való reflektálás, ami az amerikai *comics*ban, a francia–belga *bande dessinée*-ben és a japán képregényekben *(manga)* gyakran megjelent.

A képregényalkotók nem adhatták elő saját történeteiket és gondolataikat. A képregény propagandaeszközként, valamint az adaptációk révén egy a könyveknél alacsonyabb rendű (vagy legalábbis annak tartott) népnevelő és népművelő eszközként funkcionált. Egyértelmű üzenetek jellemezték, és főként az alábbi szerepeket töltötte be: irodalmi és filmadaptációk, ismeretterjesztés, propaganda, reklám. Bármilyen típusú is volt, igen szűken mérte az értelmezés szabadságát. A képregény alárendelt médiuma volt egyrészt a sajtónak (ami a megjelenést biztosította számára), másrészt az irodalomnak és a filmnek (e kettőnek az adaptációk révén) és legfőképpen az államszocialista kultúrpolitikának (a rendszer kiszolgálása révén, illetve azért, mert amit adaptáltak, az egyszer már átcsúszott a szocialista kultúrpolitika szűrőjén). Annak eredményeképpen, hogy nem születtek szerzői művek és eredeti magyar képregényfigurák,[20] nem válhatott önálló médiummá. A képregények alacsonyabb rendű irodalomként való kezelése miatt nem alakult, nem alakulhatott ki a legcsekélyebb presztízse sem Magyarországon, és nem is vált a társadalom szélesebb körében kulturálisan beágyazottá. Médiumszerepe – mint láttuk – a szórakoztatáson kívül abban merült ki, hogy (különböző) üzeneteket továbbított.

Sokan azok közül, akik az *Alfa*[21] és a *Kockás* képregénymagazin megjelenése előtt nőttek fel a képregényeken és máig kitartottak mellette, a (kérdőívek tanulsága szerint) kedvenc képregényalakjaikat még ma is irodalmi adaptációk hőseiben, például Fülig Jimmyben, Winnetouban, Dobó Istvánban vagy Nemecsek Ernőben jelölik meg, és szinte kizárólag a magyar adaptációs képregényeket keresik a piacon.



Miután beengedték a nyugati (akkor főként európai) képregényeket a *Kockás*[22] és az *Alfa* oldalain,[23] ezeken egy képregényes ízlésében a korábbiaktól jól elkülöníthető csoport nőtt fel. E lapok sikere nyomán az 1980-as évek második felében bekövetkezett Magyarországon a képregényfüzetek kínálatának robbanásszerű növekedése. Először *Bobo és Góliát* jelenhetett meg 1986-ban havi százezer példányban a piac megszondázása érdekében (Kertész, 1991: 79), majd megkezdődött az amerikai *mainstream* beözönlése: *Garfield*, *Pókember, Batman*, *Superman* és társaik a későbbi Semic Interprintnek[24] köszönhetően benépesítették az újságosstandok polcait. Ez utóbbiakban – bár kivétel nélkül a

19 Röviddel a rendszerváltás előtt azért már megjelenhetett néhány.

20 Akadtak kivételek, például Dargay Attila *Kajlá*ja, de ezek sem szabadulhattak a kultúrpolitika gyámkodása alól.

21 Ami egy fiataloknak szóló ismeretterjesztő magazin volt.

22 Az 1981-től megjelenő *Kockás* a francia *Pif* újságtól vett át olyan képregényeket, amelyek egy része korábban is ismert volt Magyarországon. A francia lap több képregényfigurája megjelent már a *Füles*ben és 1977-től a *Pajtás*ban is (Kertész, 1991: 69–70).

23 Valamint hozzáférhetővé váltak külföldi képregények Magyarországon nyomott nyomdából kicsempészett idegen nyelvű kiadásai.

24 A Semic Interprint 1988 januárjában kezdte meg kiadói tevékenységét, ma ADOC SEMIC Kiadói Kft. néven Magyarország egyik legnagyobb gyermeklapkiadója.

populáris képregényekhez tartoztak – már megjelentek olyan témák, amelyek a magyar képregényből egészen addig és részben azóta is hiányoznak, például a világra való reflektálás, a hétköznapi élet vagy a társadalmi problémák (metaforikus vagy konkrét) bemutatása. Ezek a képregények a világ olyan sajátos olvasatait adták, amely révén a magyar olvasó először szembesülhetett olyasmivel egy képregény oldalain, mint például a faji előítéletek, a drogproblémák, a terroristaveszély stb. Azáltal, hogy a szórakoztató máz alatt megjelent valami más, komolyabb mondanivaló is, ezek a művek újfajta képregény-olvasási attitűdöt honosítottak meg Magyarországon. Egyik interjúalanyom az *X-men* című képregényről mesélte, hogy számára az olyan, mint amikor a keserű pirulát cukorba mártják: a fantázia tompítja a benne foglalt súlyos gondolatok élét.[25]

Nemcsak a képregény-olvasási attitűd változott meg. Ettől kezdve egyre többen ismerték fel, hogy képregényben könnyű különböző eseményekre, társadalmi visszásságokra reagálni (ilyen például Sváb József *Krampusz*-sorozata, később pedig Gróf Balázs *comic strip*jei).

2.3. A rendszerváltás után

Magyar szerzői képregények csak a rendszerváltás idejétől jelentek meg, ezekre azonban korántsem mutatkozott akkora igény, mint azt megelőzően. Magyarországon korábban alig akadt olyan képregény, amely ötven- vagy százezres példányszám alatt jelent volna meg. Ezek a számok a rendszerváltás után tarthatatlanokká váltak, az átmentődött rajzolók lehetőségei egyre szűkültek, mert nem tudtak megfelelni a képregényekkel szemben támasztott megváltozott elvárásoknak. A felnőtt képregények hazai kiadása is még elvetélt kísérletnek bizonyult.[26] Az 1990-as években a magyar képregény tetszhalott állapotba került, de a hazánkban megjelenő nyugati képregények eladási számai is fokozatosan csökkentek, részben azért is, mert a szórakozás lehetőségei (az előző rendszer lehetőségeihez mérten) kibővültek. Az abszolút mélypont az ezredforduló környékén következett be, eddigre számos cím megszűnt. Ennek okai azonban nem kizárólag a magyar viszonyokban keresendők. Egyes nagy amerikai kiadók is válságos időszakot éltek át az 1990-es évek második felében.[27] Anyagi nehézségeik miatt emelkedtek bizonyos külföldi képregények hazai kiadási jogi költségei, és a magyar viszonyokhoz mérten magas árak visszavetették a keresletet. A *Pókember* (egy időre ez a cím is megszűnt) és *Star Wars* képregények hazai túlélését részben az ebben az időben készült filmek biztosították.

Mindeközben az a generáció, amelyik az 1980-as évektől nőtt fel a (nyugati) képregényeken, miután a szegényes kínálat miatt nem talált magának megfelelő olvasnivalót, külföldi kiadásokat kezdett el vásárolni.[28] A külföldi képregények beszerzése mellett keresni kezdték a magukhoz hasonló ízléssel rendelkezőket, és lassan megkezdődött a szerveződésük (kisebb társaságok összejárása stb.), aminek később nagy lendületet adott az internet terjedése. Ez nemcsak a kapcsolattartást könnyítette meg, hanem segítségével megindulhatott a beszkennelt képregények amatőr honosításainak (fordításainak) közzététele is az újonnan induló képregényes oldalakon.[29] Ezzel párhuzamosan létrehozták az első képregényes fórumokat is – így teremtve meg maguk számára a diszkusszió újabb csatornáit. A szerveződés megindulásában szerepet játszhatott a gyerekkori mítoszok újjáteremtésének igénye vagy némi nosztalgia éppúgy, mint az, hogy az identitásuk részévé vált, hogy ők képregényt (is) fogyasztanak, képregényolvasóként definiálják magukat, de igényeiket már nem tudták kielégíteni a szűk magyar piacról. Emellett egyre többen gondol-

25 Stan Lee a Marvel kiadó munkatársaként 1963-ban alkotta meg az *X-men* sorozatot, amelynek története szerint egy új faj *(Homo Superior)* jött létre, amely genetikailag eltér az emberektől, és mutánsoknak hívják őket. Az alapszituáció szerint a mutánsok megjelenése emberfeletti képességeik miatt riadalmat kelt az emberekben, nem fogadja be őket a társadalom, így a történetek folyamán újra és újra előkerülnek a rasszizmus és az előítéletesség témái.

26 Elsősorban azért, mert az adaptációs képregényeket fogyasztó felnőtt olvasók nem kerestek ilyen tartalmat a képregényekben, a külföldi képregényekre és a (képregényhez mérten) komolyabb tartalomra nyitottabb (kisszámú) fiatal felnőtt olvasó pedig még kevésnek bizonyult ezeknek a kiadványoknak az eltartásához.

27 A Marvel Comics kiadóvállalat több képregényének filmlicencét is eladta (egyes csak veszteséget termelő képregénysorozatok megszüntetése mellett), hogy megmeneküljön az anyagi csődtől. Később ezek a filmek (*X-men, Pókember, Hulk* stb.) jó reklámnak bizonyultak számára.

28 A kérdőíveket kitöltő 78 főből 54-en idegen nyelvű képregényeket is vásárolnak, közülük mindössze négyen – nyelvismeret hiányában – csak a képek miatt veszik ezeket, tizenketten viszont legalább két idegen nyelven is olvasnak képregényeket.

29 Ez a *scanlation* vagy *scanslation* jelensége (a *scan* és a *translation* szavakból), amikor egy kisebb csoport beszkenneli egyes sorozatok eredeti példányait, és miután lefordítják azokat az adott nyelvre, ingyenesen hozzáférhetővé teszik az interneten. A fordítások minősége változó, az amatőr fordító nyelvtudásától függ. Nem rendelkeznek engedéllyel, ezért ha az adott országban megjelenik hivatalosan is egy képregény, általában eltüntetik honlapjaikról a saját változatukat. (A nyugati címek egy része is ilyen formában olvasható magyarul, miközben magyar nyelvű mangához egészen a közelmúltig csak így lehetett hozzájutni.) Magyarországon jellemző emellett a régi, magyar kiadású, nehezen beszerezhető képregények beszkennelése és közzététele is az interneten.

ták úgy, hogy a képregény az a kifejezési forma, amelyben alkotni szeretnének. Több kis képregényalkotó csoport született – például a Kreatív Képkockagyár, a Magyar Képregény Akadémia –, munkáiknak azonban még nem volt megjelenési lehetősége. A képregényekre való igény felismerésében sokat segíthetett az internetes szervezkedés mellett az, hogy az ezredforduló környékén az *X-men* című filmet követően (ismét) megindult a képregényfilmek áradata, és egyre több fiatal érdeklődött ezek hősei iránt. Az egyik interjúalanyom egyértelműen az említett film hatásának tulajdonította, hogy újra elkezdett érdeklődni a képregények iránt (korábban – tízévesen – egyszer már felhagyott a képregényolvasással, mert gyerekes dolognak tartotta), ezután talált rá az internetes szerveződésre, és most már ő is képregényeket fordít, és a netes képregényes élet egyik ismert alakja.

Ezeknek a folyamatoknak a hatására az 1980-as években és az 1990-es évek elején képregényeken felnőtt generáció egyes tagjai meglátták a képregénykiadásban rejlő lehetőségeket (azt, hogy van egy olyan generáció, amelyik igényli a képregényeket és már önálló keresettel rendelkezik), és felülről építkezve szervezni kezdték a képregényes életet: kiadókat alapítottak, majd szövetségbe tömörültek, hogy együtt határozottabban képviseljék érdekeiket,[30] képregényes fesztiválokat szerveztek stb. Alapjában véve tehát ugyanaz a generáció képezi most a kiadás és a fogyasztás gerincét.[31] Ők alakítják (vagy alkotják újjá) a hazai képregényes szcénát (alulról az igénnyel a szélesebb képregényes palettára, felülről ennek az igénynek a felismerésével, valamint kielégítésével) – természetesen a rendszerváltás előtti és környéki képregényes élet szereplőivel kiegészülve. A szubkultúra lényegében önmagát teremti/teremtette újjá. Egyfajta belterjesség figyelhető meg a kiadványokban is, mert nagyon ritka kivételtől eltekintve nem hirdetik magukat más médiumokban, és a bennük szereplő hirdetések általában kimerülnek a más képregényeket népszerűsítő reklámokban, hogy ezek által is egyre szélesebb világba invitálják a képregényre fogékony olvasókat. Ez is jól mutatja a képregény mint médium elszigetelt voltát. Nézzük meg, hogy elszigeteltsége ellenére hogyan ismerkedik meg vele későbbi olvasóközönsége.

3. A képregények adoptációja

Everett M. Rogers általános diffúzióelméletével (Dessewffy & Galácz, 2002: 234–240) részben magyarázhatók a képregény elterjedésének nehézségei. Rogers a technikai innováció elterjedésével kapcsolatban fejti ki nézeteit, de az innovációt úgy határozza meg, mint olyan gondolatot, gyakorlatot vagy tárgyat, amelyet az egyén vagy más egységnyi alkalmazó újnak értékel; emiatt (bár korlátozottan) más közegben is alkalmazható elmélete. A meghatározás alapján (hazai kontextusban) a képregényt is tekinthetjük innovációnak,[32] amelynek innovatív értéke inkább az egyes felhasználók számára van. A diffúziós folyamat négy alapvető összetevője szerinte: maga az innováció, a kommunikációs csatornák, az idő dimenziója, valamint az a társadalmi rendszer, amelyben az adott folyamat lezajlik (ezeket most együtt tárgyalom).

Rogers az innováció több olyan jellegzetességét is kiemeli, amely befolyásolja elterjedését, de ezek közül számunkra a legfontosabb az általa kompatibilitásként meghatározott elem. A kompatibilitás azt mutatja meg, hogy egy innováció/újdonság mennyire egyeztethető össze a potenciális alkalmazó értékeivel, szükségleteivel és múltbéli tapasztalataival. Egyes innovációk terjedését könnyen megakadályozhatja, ha azok használata ütközik az adott közösség értékeivel, szokásaival vagy fogyasztói gyakorlatával. A képregényt Magyarországon még ma is sokan alacsonyabb rendű (gyermek-, ponyva-) irodalomnak tartják. Minél nagyobb gondolkodásbeli változásra van szükség a befogadáshoz (amely a képregény esetében jelentős), annál kevésbé lesz sikeres és gyors a diffúzió. Az elterjedési folyamat első felében nagy szerep jut a tömegkommunikációs csatornáknak.[33] Egyebek mellett játékfilmes és rajzfilmes képregényadaptációk, képregényesek meghívása kulturális műsorokba vagy a különböző sajtóorgánumok képregényeket méltató cikkei sorolhatók ide. A képregény esetében tehát többnyire hiányzik a termék értékesítését elősegíteni hivatott

30 Magyar Képregénykiadók Szövetsége.

31 A fogyasztás oldaláról nézve ez már nem egészen igaz, mivel az új kiadványok új közönséget is hoztak magukkal.

32 Hazai viszonylatban mint önálló médium, amely a sajtó oldalairól szabadulva képes eltartani magát.

33 Hazánkban ez csak az elmúlt évekre jellemző. Az államszocializmus alatt a képregények sokáig nem is jelentek meg önálló albumokban, hanem eleve más médiumokban, a különböző sajtótermékek: napilapok (például a *Népszava*), ifjúsági magazinok (például az *Alfa*) vagy rejtvényújságok (például a *Füles*) oldalain terjedtek.

célzott tömegkommunikáció. Helyette inkább az olyan közvetett hatású kommunikáció dominál, amelynek célja a termék bemutatása, a termékkel való megismertetés. Az egyének egy része a leginkább az ezeken a csatornákon érkező információk alapján dönt a kipróbálás/adoptálás mellett.[34]

Ezek mellett egy másik kommunikációs csatorna, az interperszonális kommunikáció is lényeges szerepet tölt be az adoptálás folyamatában (a képregény esetében ez a csatorna a domináns). A kérdőívezés és az interjúzás során többen számoltak be arról, hogy barátaik, testvérük révén kezdtek el képregényeket olvasni.[35] Legtöbbeknek voltak képregényfogyasztó barátai, és sokan jelölték be azt is, hogy a hatásukra mások is elkezdtek képregényt olvasni. Tehát az interperszonális kapcsolatok olyan diffúziós hálózatokat hoznak létre, amelyeken belül jól megfigyelhető a terjedés folyamata. Ez persze nemcsak magára a képregényre mint médiumra vonatkozhat, hanem egyes címekre, kiadványokra is. A kisebb képregényes társaságok általában homofíl csoportokat alkotnak, amelyeknek a legfontosabb jellemzője ebben az esetben az azonos érdeklődési körön túl az, hogy közel azonos korosztályhoz tartoznak. Azokban a viszonyokban, amikor valaki olyanokkal érintkezik, akik sokban hasonlítanak hozzá, a megértés és a hatékony információátadás lehetősége igen nagy. A homofília jelensége azonban útját állhatja az eltérő rétegekbe tartozók kommunikációjának, emiatt a képregény esetében a szülők, az idősebbek felé a terjedés folyamata sok esetben megtorpanhat. Ez is magyarázhatja a képregényekkel kapcsolatos előítéleteken túl, hogy idősebb korban miért nem nyitnak az emberek a képregény felé.

Az eltérő elvárásokkal és attitűdökkel rendelkező csoportok különböző időpontokban kerülnek kapcsolatba a képregényekkel. Rajtuk keresztül is megfigyelhető a terjedés folyamata. Az első csoport az újítóké: ők azok, akik külső kapcsolataik révén hozzák be az adott közösségbe az innovációt. Ez a képregény esetében részben még a rendszerváltás előtt megtörtént. Kevesen alkotják ezt a réteget, de a képregényes élet alakításában betöltött szerepük és képregényes tudásuk/olvasottságuk alapján a szubkultúra meghatározó alakjai. A második csoportot a korai adoptálók alkotják. Ôk az adott társadalmi rendszer tekintélyes, véleményformáló tagjai, akik átfogó tudásukkal a potenciális adoptálók számára mintát és jelentős információforrást jelentenek. Mivel emellett gyakran értékes kiadványokkal is rendelkeznek, ők is magasabb státust élveznek a szubkultúrán belül. Ez a két csoport az, amelyik most Magyarországon újjáteremti a képregényes életet, illetve létrehozza a szubkultúra alapjait. Hazánkban a rendszerváltás előtt csak részben érvényesülhetett ez a modell, mert a pártállam befolyásolta a képregény diffúzióját.

4. A szubkultúra

A hazai képregényes szubkultúra véleményem szerint összefogja a képregényalkotókat (a kiadványok szerkesztőit is), valamint a képregényolvasók azon részét, akik az olvasás mellett aktív szereplői is a hazai képregényes életnek. Tematikus internetes oldalakat tartanak fenn vagy azok fórumozói, képregényeket fordítanak, időnként összejönnek, hogy megosszák egymással élményeiket, fesztiválokra járnak, képregényeket gyűjtenek és cserélnek stb. A szubkultúra nyitott, hiszen egyre többen fedezik fel a képregényolvasás révén az internetes oldalakat (ez fordítva is igaz), a fesztiválokat, a képregényes találkozókat stb., így folyamatosan új tagokkal bővül, és emiatt határai elmosódottak. A legelkötelezettebbek néhány százan lehetnek, de hozzájuk kapcsolódva több ezren sorolhatók ide.[36] A legfontosabb (de nem kizárólagos) bekapcsolódási pont a képregényes szubkultúrába az internet[37] (a képregényes oldalak[38] és azok fórumai). A szubkultúra legfontosabb összetartó tényezője a kulturális fogyasztás, amelyen a képregények

34 Az azzal kapcsolatos nyitott kérdésre, hogy hogyan ismerték meg az első képregényüket, a válaszadók körülbelül 17 százaléka válaszában valamelyik tömegkommunikációs csatornát (a televíziót, az újságot, az internetet) említette, mint olyan médiumot, amelynek hatására elkezdett érdeklődni a képregények iránt.

35 A nyitott kérdésre válaszolók többsége (kb. 36 százalék) testvért, barátot vagy osztálytársat jelölt meg, mint aki révén megismerkedtek a képregényekkel. Gyakori válasz volt emellett a rendkívül fiatalon (néha még óvodásként) a szülőktől, nagyszülőktől kapott képregény. A válaszadók harmada így ismerkedett meg a képregénnyel. (Ebben szerepe lehet annak a társadalmi előítéletnek, amely a képregényt a gyermekirodalomhoz sorolja.) A válaszadók fennmaradó körülbelül 14 százaléka magának fedezte fel a képregényt egy általában *ad hoc* vásárlás nyomán.

36 Gondoljunk csak a képregényes oldalakon regisztrált tagok számára vagy a képregényfesztiválok kétezer fő körüli látogatottsági adataira.

37 Ezt látszik alátámasztani kérdőíves felmérésem is. A fesztiválon kérdőíveket kitöltő személyek közül hatvannyolcan olvastak képregényeket digitális formában is, bár többségük a papírváltozat elsődlegességét hirdette. Egy másik kérdésre (mivel töltik otthoni szabadidejüket?) adott válaszok között a képregényolvasás mellett az internetezés dominált.

38 A magyar képregényes élet internetes központja a kepregeny.net oldal, a mangaolvasóké a manga.hu.

olvasása mellett a képregényekről szóló diskurzus működését is értem. Nem minden csoport ért egymással szót, vannak ízlésbeli különbségek, de a magyar képregényes szcéna kis mérete, valamint a fogyasztói kultúrában elfoglalt speciális helyzete miatt viszonylag összetartónak mondható. Míg Amerikában élesebben elkülönülnek egymástól a *mainstream* és az alternatív képregények olvasói (Sivak, 2003), nálunk ez még kevésbé jellemző, bár az alternatív képregények hazai megjelenése miatt ez az állapot változóban van.

A populáris képregényeket többnyire a fiatalok fogyasztják,[39] és sokak képregényes ízlését végig is kíséri ez a stílus. Megfigyeléseim szerint a *mainstream* képregény nem kapcsol be az olvasásba senkit egy bizonyos életkor fölött.[40] Hazánkban azonban egészen a közelmúltig szinte csak ilyen képregény létezett, ezért ameddig fel nem nőtt rajtuk egy fogyasztói generáció, nem voltak olyanok, akik szerették volna elismertetni a képregényt szélesebb társadalmi körben. Ma már vannak, és emiatt körülbelül két éve ugyanaz a folyamat figyelhető meg nálunk is, mint például az Egyesült Államokban, az alternatív, kevésbé populáris képregények is terjedni kezdtek, miközben a képregénnyel foglalkozó írások száma is megszaporodott.

Egyre több hazai lap foglalkozik visszatérő jelleggel a képregénnyel. A szerzői és az alternatív képregények szélesedő palettája itthon is elindított egy olyan átalakulást, amelynek során egyre többen próbálják az államszocialista érában rárakódott negatív jelzőktől megszabadítani a képregényt, és lerombolni a médiummal kapcsolatos társadalmi előítéleteket. Ezt egyrészt a képregényeken felnőtt generáció teszi, másrészt az olyan újonnan bekapcsolódó olvasók, akik számára az alternatív és a szerzői képregény már felvállalható. Természetesen a korábbi képregényolvasók nyitottabbak ezekre is, hiszen a *mainstream* képregény bizonyos szempontból előfeszíti a szerzői és alternatív képregények olvasását. A fordított esetet, tehát azt, hogy valaki a nem populáris képregények felől fordult volna a *mainstream* felé, azonban még nem sikerült megfigyelnem.

Azok, akik a *mainstream*et megkerülve kapcsolódnak be a képregények világába, általában nem válnak a szubkultúra tagjaivá, hiszen a materiális kulturális fogyasztás náluk nem meghatározó, csupán eseti jellegű – legalábbis ameddig nem jelenik meg több ilyen mű hazánkban is. Emellett a szubkultúrára többnyire jellemző, a képregények alkotóiról, hőseiről, történéseiről szóló diskurzusból is általában kiszorulnak mint kívülállók, hiszen hiányoznak számukra azok a közös ismeretek, amelyek képregényeket rendszeresen olvasók számára evidenciának számítanak. Mindenesetre ez a jelenség lehet akár az amerikai képregényolvasók közt megfigyelhető *mainstream* és alternatív szubkultúra elkülönülésének előképe.

A szubkultúra tagjainak jellemzője lehet ezenkívül a rajongás bizonyos szereplőkért, alkotókért. Ennek egyik eleme lehet a velük kapcsolatos anyagi kultúra, a (képregények mellett) poszterek, játékfigurák, filmek, számítógépes játékok és egyéb képregényes ihletésű termékek gyűjtése. Mindezek gyakran feltűnnek a huszonéves vagy idősebb rajongók lakásaiban is. Egy másik fontos alkotója lehet a rajongásnak a *fan art*: az 1990-es évekbeli magyar képregényekben gyakran találkozhattunk rajongók által beküldött rajzokkal (a *Garfield*ra ez máig jellemző), de a képregényes oldalakon is gyakori az ilyen tartalom. A *fan art* a képregények esetében nem merül ki a rajzokban, a rajongók gyakran önálló történeteket készítenek kedvenc hőseik szereplésével. A rajongás terepe lehet még a képregények levelezési rovata, ahová főként (de nem kizárólag) rendkívül fiatal, a képregényben járatlan olvasók írnak be, akik körül gyakran hiányzik az a rajongói csoport, amelyben megbeszélhetnék az olvasottakat, és csak itt jelenik meg számukra a(z igencsak korlátozott) diskurzus lehetősége. Ma az internetes fórumok és a képregényes találkozók részben átvették ezt a funkciót a levelezési rovatoktól. Így amíg a levelezés a képregények esetében egyfajta felülről jövő kontextusteremtés volt, amely során a szerkesztők igyekeztek eligazítani az olvasókat a képregény világában, addig ez ma már nagyrészt az olvasók között történik meg.

Ha a magyar (és általában a nyugati[41]) képregényolvasókról beszélünk, szembetűnő, hogy a vizsgált csoporton belül nagy a férfidominancia. Ennek oka egyrészt az lehet, hogy a nyugati *mainstream* képregényekben megjelenő zsánerek, tehát az akció, sci-fi, western, krimi, horror, fantasy, erotikus stb. témájú képregények többnyire a fiúk, a férfiak ízlését szolgálják ki. Ez az egyoldalúság részben magyarázható azzal is, hogy a nyugati és a magyar képregények alkotóinak többsége férfi. Az alternatív képregények világában azonban egyre több a női képregényszerző (Sivak, 2003).

39 A populáris képregénnyel kapcsolatban fontos kiemelni, hogy bár Nyugaton ezek is egyre gyakrabban fordulnak a felnőtt olvasók felé. Nálunk ez még nem jellemző.

40 Nehezen húzható meg ez a vonal, de felnőtt olvasók például egyáltalán nem kapcsolódnak be a *mainstream* vonulaton keresztül.

41 Sivak az amerikai képregényüzleteket és fesztiválokat (bár észlelt változásokat) még mindig inkább fiúkluboknak *(boys club)* írja le (Sivak, 2003).

A kisebbségben levő női olvasók a nyugati képregények közül vagy a humoros, vagy pedig a komolyabb, kevésbé a fősodorhoz sorolható alkotásokat kedvelik, a mangaolvasók között azonban magasan felülreprezentáltak a férfiakhoz képest.[42] A széles paletta magyarázhatja ezt a jelenséget, vagyis az, hogy manga mindkét nemnek, illetve valamennyi korcsoportnak készül, és így a hazai (női) olvasók is találnak köztük kedvükre valót.[43] Annak hátterében pedig, hogy Japánban a lányok számára is készül manga, egyebek (például a kulturális beágyazottság) mellett az is állhat, hogy viszonylag sok a női *mangaka* (mangarajzoló), aki eleve érzékenyebb a lányos, illetve a női témákra.



Többször említettem a képregényekkel kapcsolatos sztereotípiákat, amelyek hazánkban élnek.[44] Ezek miatt a magyar képregényolvasóknak sokáig támadások közepette kellett definiálniuk önmagukat. Az előző rendszerben gyökerező tapasztalatok alapján (legyen az akár a nyugati képregény elítélése vagy az a hit, hogy a képregények értékei fogyatékosak) időnként zaklatásnak voltak kitéve, ami olykor kollektív védekezési mechanizmust váltott ki a szubkultúrából.[45] A felnőtt képregényolvasók a társadalom egy része számára (pontosan az előítéletek miatt) bizonyos értelemben deviánsnak számítanak. Olyan állandó támadásoknak vannak kitéve, mint az, hogy a képregény értéktelen, nem művészet, gyerekeknek szól, leszoktat az olvasásról stb. Ezeknek az előítéleteknek némileg ellentmond, hogy a képregényvásárokon részt vevők többnyire felnőtt képregényolvasók,[46] és jelentős részük gimnáziumba, főiskolára, egyetemre jár, illetve értelmiségi pályán dolgozik.[47] A kérdőíves felmérés során kíváncsi voltam a kitöltők véleményére, vajon szerintük miért olvasnak Magyarországon viszonylag kevesen képregényeket. A válaszokat négy jól elkülöníthető csoportba osztottam. Az első csoportba tartozó válaszok általánosságoknál maradtak (ilyen például az, hogy eleve nem olvasnak az emberek, vagy hogy nincsen rá idejük), míg a másodikba tartozók a többi médiumot (a számítógépes játékokat, az internetet, a filmeket, a televíziót) kárhoztatták. E két típus azonban együtt is mindössze a válaszok 14 százalékát tette ki. A harmadik választípus a piacot okolta: a reklám hiányát, a gyenge kínálatot[48] vagy a magas árakat jelölte meg. A válaszok 28 százaléka tartozott ide. A negyedik csoportba azok a válaszok kerültek, amelyekben vagy általánosan a képregény kulturális beágyazottságának hiányát jelölték meg a válaszadók,[49] vagy pedig

42 Ennél azért árnyaltabb a kép, hiszen a szuperhősképregények olvasói között is találunk nőket, de a felmérésem alapján ez a tendencia rajzolódott ki.

43 Másrészről a kereskedelmi televíziók (magyar adók közül főként az *RTL Klub*) műsorán futó (sokszor lányoknak készült) anime-sorozatoknak is jelentős szerepük lehetett abban, hogy a fiatalabb korosztály megismerkedhetett egyes mangasorozatok rajzfilmváltozataival (*anime*: japán rajzfilm).

44 Ezt a kérdést megközelíthetjük a magaskultúra és populáris kultúra ellentéte felől is. A képregény elítélése nagymértékben az előző rendszer elitista kultúrszemléletében gyökerezik. A társadalom nagyobb része (ha vannak is sztereotípiái) feltehetően semlegesen viszonyul a képregényhez.

45 Erre jó példa Bölcs István *168 Óra*ban (2005. június 9.) megjelent cikke, amellyel kapcsolatban a képregényes fórumoknak köszönhetően nem sokkal megjelenése után a képregényes szubkultúra több tagja is megnyilatkozott. A cikkre adott válaszok legjelentősebbikének a *Beszélő* 2005. decemberi számában megjelent „Melyik a többi nyolc?" című esszét tekinthetjük. Bölcs István cikke olyan szinten beleivódott egy kisebb csoport kollektív emlékezetébe, hogy a kérdőívezés során is megemlítették egyes válaszadók, sőt az egyik interjúalanyom is előhozta a témát (a cikk megjelenése után több mint egy évvel rögzített interjú során).

46 Ez az állításom a megfigyeléseimen alapul, hiszen az általam kitöltetett kérdőívek a reprezentativitás hiánya miatt nem mérvadók (mindenesetre a 78 kitöltő közül 48-an töltötték be a 18. életévüket a felmérés időpontjáig).

47 Állításomat arra alapozom, hogy a 48 felnőtt kitöltő kétharmada ezekbe a kategóriákba tartozott.

48 Ebben jelentős változás következett be a felmérés elvégzése óta. Az újságosstandokon kínált képregények mellett egyre több a könyvesboltok polcain keresendő kötet/album.

49 Nem alakult ki háttere, kultúrája, nem elismert művészeti ág stb.

a társadalmi elutasítás konkrét példáit sorolták.[50] A válaszok 58 százaléka ehhez a kategóriához tartozott. Ezekből a válaszokból és előfordulási arányukból kiderül, hogy a képregényolvasók gyakran találkoznak negatív ítéletekkel a képregénnyel kapcsolatban.

A közelmúlt eseményei, tehát a képregényes élet felpezsdülése, a kiadványok tematikájának kiszélesedése, a képregényes rendezvények megszaporodása azonban változást indukált a téren. Javított a képregény általános társadalmi megítélésén, ami nemcsak azt eredményezte, hogy egyre többen olvasnak képregényt, hanem azt is, hogy egyre többen vállalják fel, hogy ők képregényt (is) olvasnak.

5. Összegzés

A képregény Magyarországon kultúrpolitikai és gazdasági okokból torz fejlődési utat járt be, ami a képregényolvasók összetételére is hatással volt. Sajátságos történetével magyarázható, hogy a hazai olvasók ízlésüket tekintve nem alkotnak homogén csoportot. Az adaptációs képregényeken szocializálódott idősebb olvasók képregényes ízlésükben egy speciálisan Magyarországra jellemző csoportosulást képeznek. Az 1960-as évek második felében születettektől kezdődően figyelhető meg az a réteg, amelyik már nyugati képregényeket olvasott fiatalkorában, és máig kitart mellettük. A mangaolvasók csoportja átlagéletkorát tekintve még fiatalabb. Idősebb képviselői az 1970-es évek második felében születtek. A meglehetősen differenciált, specifikus ízléssel, elvárási horizonttal rendelkező individuumok csoportjai mellett[51] azok száma sem elhanyagolható, akik hidat képeznek köztük, és több kategóriába is besorolhatók.[52] Ízlésüktől függetlenül a képregényes szcéna aktív szereplői egy olyan szubkultúrát alkotnak, amelynek legfontosabb összetartó tényezője a kulturális fogyasztás. Ez a csoport az elmúlt években jelentősen felduzzadt, és ma is bővül.

A hazai képregényes élet radikális átalakuláson megy át, amelynek fontos eleme az, hogy a képregénykiadók és -fesztiválok megszaporodása révén megindult az intézményesülés útján. Újdonság, hogy a közös érdekképviseletnek köszönhetően egyes képregények megjelentek a könyvesboltok polcain is. A kiadványok növekvő száma, tematikájuk kiszélesedése, a kiadók internetes jelenléte, valamint a könyvesboltok meghódítása azt eredményezte, hogy a papíralapú képregények ezredfordulóra megcsappant olvasótábora ismét növekedni kezdett. Ebben a szubkultúra fogyasztói oldalának is nagy szerepe lehetett, hiszen ők az új kiadványok első olvasói, és – mint láttuk – a képregények elterjedésében az intézményesülés révén elérhető médiajelenlétnél egyelőre fontosabb szerepet játszik az interperszonális kommunikáció. Hogy a mostani fellendülést újra recesszió követi-e, nagyban függ attól, hogy a képregény hazai médiapiacon elfoglalt periferikus elhelyezkedését sikerül-e megváltoztatnia a képregényes szubkultúrának.

Irodalom

Aarseth, Espen J. (2004) Nem-linearitás és irodalomelmélet. *Helikon Irodalomtudományi Szemle*, 3. sz.

Ifj. Csákvári József (2005) Lehetőség, véletlen és képi retorika a számítógépes játékok narratív struktúráiban. *Jel-Kép*, 3. sz.

Dessewffy Tibor & Galácz Anna (2002) Mobilkommunikáció és társadalmi diffúzió. In Nyíri Kristóf (szerk.) *Mobilközösség – mobilmegismerés*. Budapest: Áron László Könyvkiadó.

Gellért Endre (1975) *A képregény története*. Budapest: Tömegkommunikációs Kutatóközpont.

Kertész Sándor (1991) *Szuperhősök Magyarországon.* Budapest: Akvarell Bt.

50 Például: gyerekesnek, komolytalannak, korosztályfüggőnek tartják, elítélik, megvetik, olyan tévhitek élnek a képregénnyel szemben, hogy ez egy lebutított műfaj, nem nyitottak rá a konzervatív gondolkodás miatt, nem látnak a képi világ mögé, nem értik stb.

51 Egy negyedik csoport is kirajzolódni látszott: azoké, akik többnyire európai képregényeket olvasnak. Ez az ízlés azonban csak ritkán (mindössze egy-két esetben) mutatkozott tisztán, általában vegyesen olvasnak amerikai és európai képregényeket.

52 A kérdőívezés során a tipikusan besorolható személyek mellett sok ilyen esettel is találkoztam.

Kiss Ferenc (2005) A képregény születése és halála Magyarországon – Szubjektív történeti áttekintés és helyzetkép. *Beszélő*, 1. sz.

Kiss Ferenc & Szabó Zoltán Ádám (2005) Melyik a többi nyolc? – vagy bölcs gondolatok a képregényről. *Beszélő*, 12. szám.

Kubiszyn Viktor (2004) Állókép-birodalom – Jegyzetek a képregényről. *Beszélő*, 12. sz.

Nyíri Kristóf (é. n.): A multimedialitás ismeretfilozófiája. http://www.phil-inst.hu/uniworld/kkk/mm/mm.htm (2006. szeptember 12.)

Rubovszky Kálmán (1988) *Apropó: Comics!* Budapest: Művelődéskutató Intézet.

Rubovszky Kálmán (szerk.) (1989) *A képregény – Pro és kontra*. Budapest: Gondolat.

Storey, John (1996) *Cultural Studies and the Study of Popular Culture: Theories and Methods*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Sivak, Allison (2003) Across Time and Space: Reading Comics. http://www.slis.ualberta.ca/cap03/allison/comicsmain.htm (utólsó letöltés: 2006. március 10.)