Fehér Katalin

A webcomic avagy az online képregény

Cserélgetik. Megbecsült darabjai értékesek. Beszélnek róla. Amióta van. Titkos társaságok, függő gyűjtők. Remegő kézzel nyúlnak a legfrissebb vagy a legrégebbi szám után, a hagyományoknak vagy épp a trendeknek megfelelően. Még mindig beszélnek róla. Hosszú ideig inkább csak egymással. Végül az internet (ezt is) a nyilvános közbeszéd tárgyává teszi. A képregényt. E dolgozat tárgya a (már) papírhoz (sem) kötött képes szöveg vagy szöveges kép mint digitális platformon megjelenő téma.

Az első lépések és kérdések

Az első – és a populáris kultúra részeként megragadható – találkozás a képregényekről szóló kommunikációról a *Képtelen képregény* című film volt: betekinthettünk a rajzoló és a kihúzó lelkivilágába, személyközi aktusaiba, az anyagi világhoz való kötődésébe, értékrendjébe, emberinek tűnő vágyaiba. A film készítésekor Tim Berners-Lee találmánya, a *world wide web* már világszerte megállíthatatlanul terjedt és töltődött meg a legkülönfélébb tartalommal. Még ezt is megelőzte az első egyetemi hálózatokon megjelenő képregények első kísérleti fázisa az 1980-as, 1990-es évek fordulóján (Where The Buffalo Roam, 1987).

Az igazi áttörést azonban az első, úgynevezett *webcomic*-megjelenések hozták 1994-től, egyidejűleg a világháló dinamikus terjedésével (Campbell, 2003). A nyomtatáshoz képest sohasem terjedt még ilyen iramban a képregényelérés.

A *webcomic* lényege az *online* publikáció – legyen az szkennelt képregény vagy már digitális médián előállított képsorozat/képtörténet. A *webcomic*nak nemcsak *web*es témája lehet. A fő cél, illetve motiváció: a képregények terjesztése, elérése, népszerűsítése és a hozzá tartozó közösségek kialakítása. Összetett cél ez, amely más nyilvánosságot jelent, mint a nyomtatott képregény nyilvánossága. Ahogyan az egyik képregény blog rámutat a nyomtatott képregény problémájára: „A képregény nem könyv, de nem is újság, ezért nehéz terjeszteni. Az újságosok könyvnek és drágának találják, a könyvesek meg lenézik, és nem tudják hová besorolni."[1]

Ezzel szemben a *webcomic* médium a médiumban. Kölcsönhatásba kerül két különböző – egy *offline* és egy *online* – médium, s a kettő kölcsönhatásaként a képregény újabb terjesztési és kommunikációs lehetőségekkel gazdagodhat (a fórumtól a kreatív megoldásokig). Különösen erősíti stációját a nonlinearitás párhuzamosítható tulajdonsága: a vizuális és a szöveges elemek mind a panelek összhangjában, mind az interaktivitás lehetőségében megjelennek:

> „Lelkes programozók még képregényolvasó programot is készítettek, külön formátummal (.cbr és .cbz) együtt. Ezzel megállíthatatlanná vált a képregények terjedése olyan közönségek felé, akik eddig nem juthattak hozzá a füzetekhez. Velük is folyamatosan gyarapszik a rajongók tábora."[2]

A szerzői jog problémája természetszerűleg a képregényekre is kiterjed, ennek okán pedig a kiadók is az *online* média felé fordulnak, illetve az internet mellett a CD és az egyéb mobil digitális eszközök felé is nyitnak.

A *webcomic* felvet korábbi kérdéseket (tekinthető-e művészetnek a képregény?) és újabbakat is (a filmes adaptációkhoz képest egy újabb médium milyen hatással lehet a képregények társadalmi-kulturális szerepére?). Milyen kontextusban jelenik meg egy-egy képregény az interneten? Melyek lehetnek a legelterjedtebb műfajok? Tekinthető-e legalább annyira közösségi médiumnak a *webcomic,* mint a *printcomic*? Milyen *online* kommunikáció kíséri a jelensé-

1 http://csapgeza.blog.hu/2006/12/06/p21362#more21362

2 http://harleqin.elte.hu/~webdiak/inaplo/2005b/terulet/kepregenyek.html

get? Válhat-e az internetes környezetben a képregény interaktívvá? Milyen hatással lehet az internet nyilvánossága a képregény nyilvánosságára? Kérdések, melyekre ma, 20 évvel az első digitális platformon megjelenő képregény-kísérletek után sem adhatunk végleges válaszokat, hiszen a két médium találkozása még gyerekcipőben jár. Mindössze összefoglalhatjuk azokat az ismérveket, amelyekkel a mai állapot körülírható. Az alábbi gondolatmenethez a hozzáférhető írott forrásokon túl megkerestem a www.kepregenyakademia.hu oldal szerkesztőbizottságát, és interjút készítettem két munkatársukkal, Bayer Antallal és Fehér Zoltánnal.

Szolgáltatások és kontextusok, avagy a képregény-kommunikáció pozicionálása

Az internetes képregények *web*oldalakon, portálokon jelennek meg, tehát az *online* eszközkészlet határozza meg a *webcomic* lényegét és kontextusait. A *webcomic* kontextusok két csoportra oszthatók: maguk a képregények, a képregényekről/képregényszerzőkről szóló fórumok, *web*oldalak, illetve a témához közvetve kapcsolódó honlapok és szolgáltatásaik. Az utóbbira a legszélsőségesebb példák valahol a képeslapküldésnél kezdődnek (például http://www.edge-incíműnet/e-card/) és az amatőr, de lelkes képregényrajzolók technikai segédletéig terjednek (például http://stripgenerator.com/). Az előbbiekre szintén végletes példák a képregényeket összefoglaló oldalak (például http://www.thewebcomiclist.com/).

A képregényekről szóló honlapok jellemzően hibrid módon kezelik e két lehetséges témát. Jellemző szolgáltatásuk a *webcomic* példányok különböző kategóriánkénti rendszerezése és leközlése. Egyes oldalak elsősorban erre koncentrálva magát a gyűjteményt, azaz a megcélzott (a klasszikusoktól az amatőr *online self-publication*ig nyúló) képregénytípusok szervezett összességét és elérhetővé tételét tekintik elsődleges feladatuknak, amire jó példa a Marvel Database Project, szoros felületi kapcsolatban az enciklopédikus motivációjú Wikipediával (http://marveldatabase.com/Main_Page). A további szolgáltatások jellemzően a közösségi portál céljával létrejött oldalak esetén

- a fórumok (http://darkrpg.nephilim.hu/kepregeny.php, http://www.inksandwich.com/forum/forumdisplay.php?f=7)
- a *chat* lehetőség (http://halozsak.tlof.hu, http://www.thewebcomiclist.com/chat/)
- a blogok (http://zulandr.freeblog.hu/categories/Kepregeny, http://webcomicíműnet/blogs/default.aspx)
- a rajzolók/szerzők bemutatkozó oldalai/referenciái, szponzorált képregények, galériák, karaktertárak (www.kepregenyakademia.hu, http://transplantcomics.com/?page_id=39)
- a *print*eket és egyéb *comic*-kultusztermékeket forgalmazó *online* boltok, illetve aukciók (http://www.karton.hu/cgi-bin/index.php?st=0&y=154&p=12&m=62, http://www.spreadshirt.com/shop.php?sid=10893)
- a képregénypályázatok *offline* és *online* képregényekre (http://www.rajz.film.hu/info.php?aloldal=aktualis&id=49?, http://www.mastersoftheart.com/gallery.php?gid=20)
- hírek és cikkek a képregényekről (http://www.kepregeny.net/news.php?extend.49, http://www.chameleoncollective.com/?cat=5)
- a fun-linkek, például a Fun Art, a rajongói közösségek közösen elkészített képregényei vagy a találkozók (http://firefly.scifi.hu/page.php?show/news/main/read,ac913dd58f, http://pics.livejournal.com/indigoskynet/gallery/00004arf)
- képregényes szerepjátékok (http://www.x-rpg.atw.hu/, http://www.snafu-comics.com/forum/viewforum.php?f=3)
- videók/filmek (http://www.pcguru.hu/pcguru/cikkek.php?cikkid=63&nev=Sam_and_Max_videok, http://www.animecubed.com/anime-videos/)
- versek és novellák (www.tombraider.hu, http://www.websnark.com)
- szavazások, rangsorok (http://www.newgen.hu/forum/index.php?showforum=23, http://webcomicsreview.com/examiner/issue041213/top2004.html)

- valamint a linkajánlók (http://panel.wplanet.hu/linkek.php, http://www.roleofthedie.com/links_webcomicíműhtml).

Ezek a szolgáltatások nemcsak a gyűjteményes oldalakon, hanem a szakosodott *webcomic site*-okon is elérhetők (például: http://www.tombraider.hu/index.shtml, http://aliensonline.hu/news.php). Regisztrációra nem minden esetben van szükség, de az aktív, közösségteremtés céljával létrejött portálokon elengedhetetlenné vált (például: http://www.kepregeny.net/news.php). Egyes oldalakról a képregények részben vagy egészben le is tölthetők, itt elsősorban még referenciákat kereső szerzők munkái vagy referenciaként céget reklámozó *web*es képregények érhetők el (például: www.webdesign.hu).



Az egyik legnépszerűbb magyar képregényportál: www.kepregeny.net

A *webcomic* oldalak felsorolt szolgáltatásait gazdasági és szabadidős/hobbi tényezők pozicionálják. A grafika és *design online* promóciója, a *webshop*okon/aukciókon keresztül forgalmazott kiadványok és más termékek a vonatkozó oldalak piaci kontextusban értelmezhetők, míg a *fun*-linkek, filmek/videók, versek stb. inkább a szabadidővel és a hobbival kapcsolatba hozható érzelmi, illetve az érdeklődéssel kapcsolatos elfogultságot helyezik előtérbe. A két tényező közötti kommunikációt, illetve a szerzők és az olvasók, sőt az *online* kultúrában olvasó-szerzők vagy szerző-olvasók közötti kommunikációt, azaz a közös téma mentén hasonló érdeklődésűek *online* közösséggé formálódását, illetve magáról a képregényről szóló kommunikációt elsősorban a fórumok, *chat* oldalak, blogok képviselik.

A képregénykiadók oldalai alapvetően piaci motivációval jelennek meg, ha az adott cég (például: www.vadviragok.hu vagy www.spawn.com) célja egyszerre az *online* reprezentáció vagy más néven médiamegjelenés és ezen keresztül vagy ezzel párhuzamosan a képregényhez hagyományosan fűződő közösségteremtés. A kettő kölcsönhatásban jelentkezik: az *offline* kiadás és az *online* közösségi tér koncepció mint új kommunikációs szimbiózis:

> „…a másodiknak tekinthető képregény-bumm kanóca lassan, de biztosan égett, hírvivőként először egy eltemetett képregény (Pókember) támadt fel, s vele párhuzamosan beindult egy igen masszív online (www.kepregeny.net) élet is, ami nyilvánvalóan hatással volt a hirtelenjében gombaként elszaporodó kiadókra."[3]

3 Birkás Péter: A képregény Magyarországon (http://www.kistango.hu/kepregeny/kepregeny.html).

A kiadók ízelítőt adnak kiadványaikból az *online* felületen, amellyel azonnal elindul a kommunikáció a megjelent tartalmakról, s ez előmozdítja az eladást. *Offline* és *online* megjelenés között itt látnak igazán különbséget interjúalanyaim:

> „…a nyomtatott képregények túlnyomó része kisebb-nagyobb mértékben csapatmunka, a csak online elérhetőket szinte mindig egyedül készíti az alkotója. Ebből következik némi egyszerűsítés és egy közvetlenebb, helyenként fésületlenebb stílus."

A szerzők, a közösségek, a szervezetek által működtetett, a fent bemutatott szolgáltatásokkal rendelkező oldalak, amelyek eltekintenek a szerzői és a befogadói szerepek éles elválasztásától, inkább öncélúan a képregény fennhatóságának, kreatív terepének megőrzéséért jöttek létre.

Műfajok és kommunikációs eszközeik

A képregény egyaránt merít az írott vagy irodalmi nyelvből (témák és stílusok, illetve általában írásbeli vonatkozás szerint is), a szóbeliségből (vö. a szóbuborékok végeredménye), valamint a vizuális kommunikáció (többek között a képzőművészet) területéről is:

> „A képregény nem egy rajzfilm papírváltozata, és nem egy irodalmi mű képekbe sűrített adaptációja. Próbáljunk úgy gondolni a képregényre, mintha mi rajzolhatnánk az elsőt. A feladat adott: egy toll van a kezünkben, rajzok és írott szöveg ötvözésével kell elmesélnünk egy történetet. A kínálkozó kifejezőeszközök és a feltáruló lehetőségek száma elképesztő. […] A képregény hibrid művészet: a filmtől a filmnyelvet, a grafikától a rajz szabadságát, az irodalomtól az írott nyelv sajátosságait és a könyvolvasás interaktivitását kölcsönzi. Ugyanakkor a képek és a kihagyások váltakozásának jellegzetes ritmusa, a képkockák változó mérete és formája, az egész oldalt figyelembe vevő szerkesztési elv, végül kép és szöveg egyedülálló találkozása és egymásra hatása a képkockákon belül – egyedi nyelvet teremtenek."[4]

A vonatkozó tanulmányokban megjelenő jellemző felfogás az, hogy a regény, a film és a mozi jelenti az alapot a képregényhez. Napjainkban azonban már nem lehet nem beszélni a kilencediknek nevezett művészeti ág kapcsán a digitális média hatásáról: a fényképekről és videókról, illetve ezek digitális szerkeszthetőségéről (például: Fumetti, Pixel Art), az internetről (például: interaktív képregények), valamint a számítógépes és videojátékokról (például: Lara Croft). Az utóbbiak kapcsán természetesen kialakulhatnak előítéletek.

> „A digitális színezés, a gépi szövegbeírás kétség kívül nagy könnyebbség az alkotóknak és sok új eszköz használatát teszi lehetővé. De ezt nem mindenki tekinti előnyös változásnak a korábbiakhoz képest"

– fűzték hozzá interjúalanyaim, de ők inkább az előnyös oldalából indulnak ki.

Ezen az egyedi nyelven keresztül két történetmesélési típus alakult ki korábban: a *comic strip* (humoros/elgondolkodtató szituáció vagy történet, jellemzően három-öt képkockára bontva), valamint a *comic book* vagy *graphic novel* (azaz az önálló kiadványokban látható hosszabb történetek).

4 Tóth András György: A film nyelvrokona (http://filmvilag.hu/xista_frame.php?cikk_id=108).



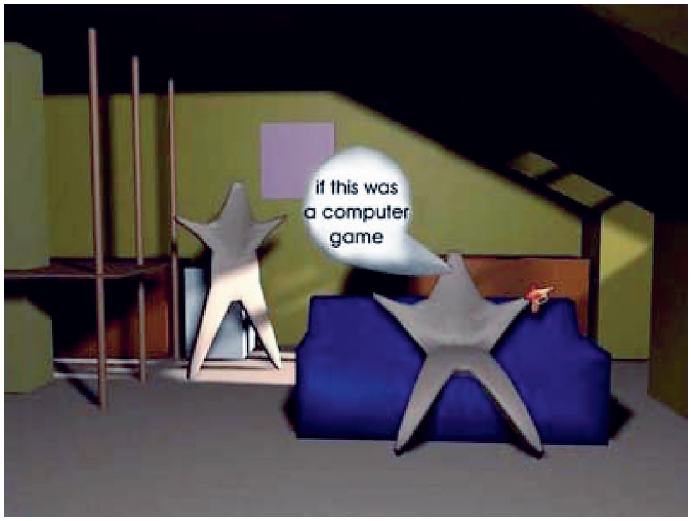
Példa a digitális fényképezővel készített képregényre. http://www.irregularwebcomicíműnet/

A „médium a médiumban" gondolatra visszautalva a kölcsönhatás mindkét esetben jellemző. A *comic strip* a napilapok oldalain való jellemző elérés mellett nemcsak megjelenik az interneten, hanem önálló weboldalakat is generál, amelyeken így az olvasók (és nézők) nemcsak a befogadás aktusát élhetik meg, hanem interaktívan bekapcsolódhatnak az egyes *comic strip*ek kommentálásába, vagy akár a befogadó is próbára teheti alkotói képességét. Az interjúkból vett információim szerint „a képregény hagyományos műfajai közül igazából csak a *strip* alkalmas arra, hogy egy az egyben megtekinthető legyen interneten is".

A *comic book* esetén ezen túl még a terjedelem kérdése merül fel, de ezt a hipertextuális közeg linkjei vagy a (végtelen) lefelé görgetés a legköltséghatékonyabban oldják meg. Hogy szkennelt képregényekről avagy digitális termékekről van-e a szó, az már részletkérdés. E végteleníthetőség miatt kezdte el használni Scott McCloud (McCloud, 2000), majd vette át tőle egyebek mellett a *BBC online* enciklopédiája az *Infinite Canvas* (végtelen vászon/festmény) kifejezést a *webcomic* jellemzésére.[5] Ezzel az elvvel, illetve mediális előnnyel a szerzők olyan formában publikálhatják képregényeiket, amilyenben akarják. Ezen belül szabadabban tudnak játszani a képarányokkal, a *layout*tal s akár az aszimmetrikus elemekkel is. A „médium a médiumban" ráadásul konkrét vizuális megoldást is jelenthet: egyes képregényoldalak dizájnerei felfedezték már, hogy a szófelhők linkesítve képregényesebbé tehetik magát a weboldalt is (például: http://www.deltavision.hu/minis/lovag/kobor_lovag_microsite.html).

Mind az *online comic strip,* mind a *comic (online) book* esetén a képregény műfajok az *offline* műfajokból merítik forrásaikat, s az *online* felületnek megfelelő formát és eloszlást mutatnak. A sci-fi, a fantasy, a horror, a gothic, a manga, a pornó és az erotika, a humor, az ismeretterjesztés, a karikatúra, a mese, a (post)cyberpunk, sőt a reklám, a politika és a filozófia is megtalálható már. Az *online* médiumnak köszönhetően a folytatásos és az interaktívan kezelhető (például http://szerzoijog.sulinet.hu/), a *flash* formátumú (például http://www.tabladeflandes.com/comic/flashcomicíműhtm) és a 3D-s képregények (például www.polyscene.com/comic/comicíműhtm) is megjelenhettek. Bár a *flash* esetén az interjúalanyok már egy új formának, s nem képregénynek nevezték a végeredményt. Ezen belül a közönséges stílustól a profán megvalósításon keresztül a művészi ambíciókig valamennyi kísérlet megtalálható. És természetesen a klasszikusoknak is jut hely Supermantől Garfieldig.

5 Lásd http://www.bbc.uk/dna/h2g2/A2982044.



3D webcomic www.polyscene.com/comic/comicíműhtm

A kommunikációs eszközök tekintetében a mozgatórugót a *megosztás (sharing)* adja. A szerző, a kiadó, az érdeklődő közönség tagjai részben különböznek, részben akár azonosak a fenti gondolatmenet alapján, érdeklődésüknek, illetve tevékenységüknek közösek a vonásai, így a már említett közösségteremtés alapját a tartalmak, esetünkben a *webcomic*ok megosztása adja. A megosztó felületek mind szórványosan, mind koncentrált és közismert formában előfordulnak. A szerző számára a kísérletezés, a szellemi/művészi szabadság és a szólásszabadság különösen hangsúlyos, amikor is a társadalmi és kulturális szempontú elemzések sok esetben az ellenkultúra, a szubkultúra, az underground és a pop art vonatkozásában emlegetik a képregényt. Campbell szerint (Campbell, T. 2003) napjainkban valami olyasmi történik, mint a barlangrajzok korában: önkifejezés egy demokratikus médiumon keresztül, s ennek következtében jól adaptálhatók a képregények az új médiumra.

A *webcomic*ról ezzel szoros összefüggésben és egyre szélesebb körben zajlik az online kommunikáció elsősorban hírek, cikkek, fórumok, blogok és chat formájában. Nem nyilvános csatornán az e-mail a legelterjedtebb. A művészek, alkotók, a profitól az amatőrig, kommunikálnak egymással (részben) nyilvánosan, s ebbe a kommunikációba éppúgy belevonódhat a szakavatott és értő fogyasztó, mint az aktuálisan érdeklődő. A kommunikáció lehet vita, kritika, de akár személyes élmények, például egy blogon, akár magától a szerzőtől. A párbeszéd és a nyilvános beszéd egyszerre zajlik, így a szakszerű és pontos meghatározásoktól a szlengig, a szakmai eredmények közlésétől a bulvár témákig gyakorlatilag a képregény okán valamennyi közlésmód jellemző, illetve előfordul. Az autonóm alkotási módnak köszönhetően, és az aktív érdeklődők viszonylag zárt köre miatt jelenleg a szerzők és a rajongók közötti interakció mértéke igen magas fokú. S hogy a szerző vagy kiadó éppen magáról ír (www.kepregenyakademia.hu) vagy válaszol (például fórumokon akár több száz topikkal) vagy éppen minden napra ígér egy képregényt (például www.napirajz.hu), ez már a webes megjelenéssel kapcsolatos céloktól függ.

Néhány jellemző példa a webcomic oldalakra – és egy kísérlet

A The Keenspot (www.keenspot.com) az egyik legismertebb *online webcomic* közösség. A kiterjedt hálózaton a képregények ingyenesek, amatőr és professzionális képregényekkel is foglalkoznak, a képregény iránti elfogultságból fakadóan egyes szerzők nem kérnek honoráriumot munkájukért, viszont az oldal fenntarthatósága érdekében komoly reklámtevékenység zajlik (például a szerzők ajánlanak terméket megvásárlásra). A többmilliós látogatottságnak köszönhetően bizonyos időszakokban voltak leállások, ezért egyes felhasználók más oldalakat preferálnak. Fórumokban jellemzően hivatkozott oldal.

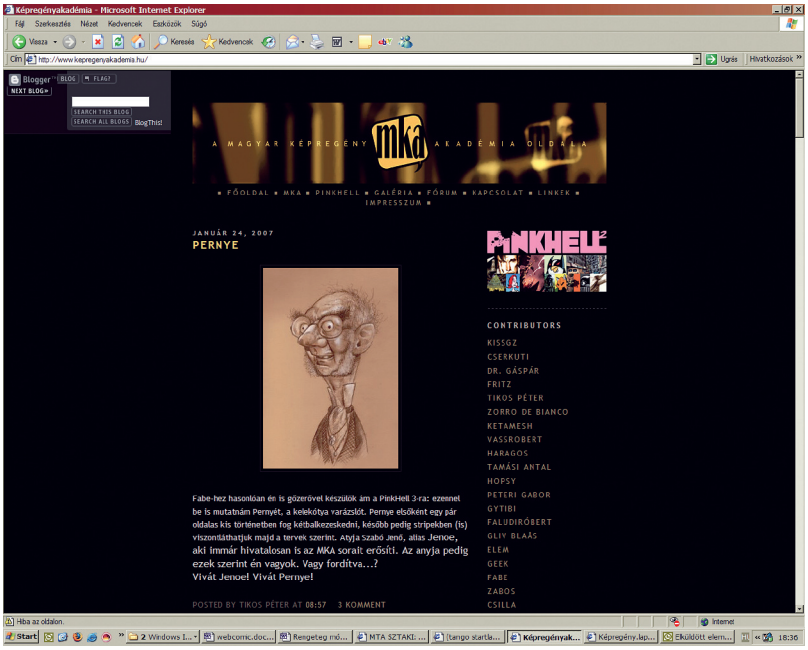


www.keenspot.hu

Az egyik legismertebb magyar gyűjteményes oldal a www.kepregenyakademia.hu oldal. Az oldalon közreadott kiáltványuk szerint

> „…az Akadémiának – politikai hovatartozástól, vallási meggyőződéstől vagy bármiféle elkötelezettségtől függetlenül – tagja lehet mindenki, aki szívén viseli a magyar képregény sorsát, és annak fejlődését, kibontakozását tevőlegesen és kellően magas színvonalon elősegíti. Az Akadémia maga választja meg tagjait, azok érdemeit, munkásságát szigorúan és elfogulatlanul szem előtt tartva."

Ennek megfelelően maga az oldal is színvonalas és átlátható webdesignt alkalmaz, s jelenleg *offline* kiadványára hívja fel a figyelmet a címoldalon. A megjelenő vizuális tartalomhoz szigorú copyright felhívás tartozik, és a szerzők mindegyikének van önálló blogja.



http://www.kepregenyakademia.com/

Az *online* képregények területén is igény jelentkezett a MySpace típusú közösségteremtő és megosztó helyre, ahol regisztrációval mindenki kialakíthatja saját felhasználói felületét. A 2006 decemberében indult ComicSpace nevű oldal lehetőséget nyújt az *online* kapcsolatteremtésre és kapcsolattartásra az íróknak, a rajzolóknak és az érdeklődőknek is, valamint elérhetővé tesz populáris képregényeket éppúgy, mint kuriózumokat. Az azóta megjelent fórumbejegyzések jelzik a hosszabb távon várható népszerűséget. A kezdőknek biztosan előnyt jelent majd a publikálásban és a kritikai észrevételekben – ahogy ez igaz általában az internet esetén.

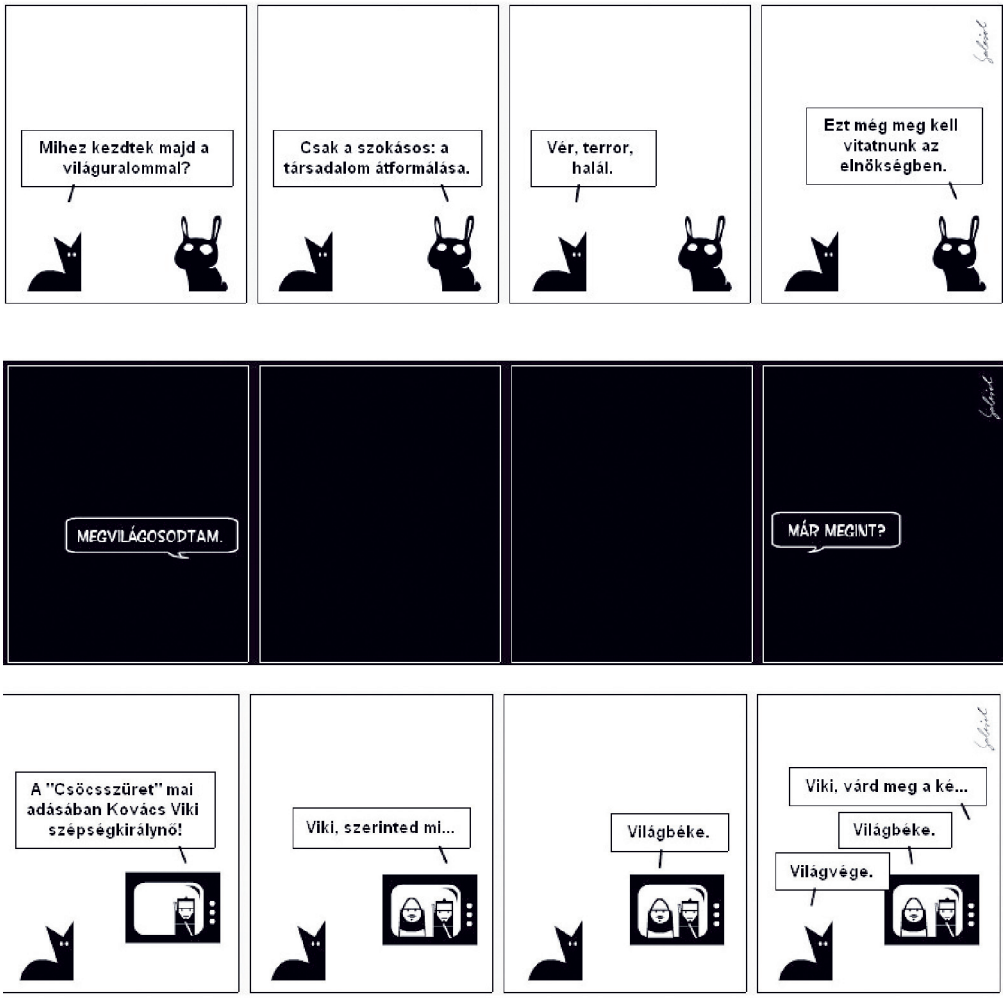
> „Komolyabban ennek különlegesen ott van jelentősége, ahol kevésbé népszerű a képregény, kisebb a példányszám, a kiadók és alkotók nem engedhetik meg maguknak a hagyományos reklámhordozók igénybevételével történő hirdetéseket. Újdonságok bemutatásánál, kezdő szerzők első lépéseinél szintén fontos eszköz az internet"

– hangzott el az interjúban.



http://www.comicspace.com/

Álljon itt negyedik példaként a Golden Blog 2006 győztesének *webcomic* oldala, mely ingyenes tárhelyen üzemelő, egyszerzős oldal: http://feketemacska.freeblog.hu/. Az elsöprő sikert a szakmai zsűri és a közönségszavazatok alapján is filozofikus-abszurd humorának, nemes egyszerűségének és egyedi stílusának köszönheti. Havonta átlagosan 20 000 látogatója van az oldalnak. A politikától a médiafogyasztáson keresztül a vallásfilozófiáig bármilyen aktuális témára reagál, kizárólag *comic strip* formában, blog kategóriában, s ezekhez archívumot is működtet. A szerző egyébiránt külföldi mintaképeivel is foglalkozik, illetve közvetlen hangvételű kommunikációt folytat olvasóival (például bevallja lustaságát).



http://feketemacska.freeblog.hu/

És végül egy érdekes kísérletről, mely 1990-ben kezdődött, és a web megjelenésével terjedt el: ez a The First 24-Hour Comic. Lényege, hogy vállalkozó szellemű és ambiciózus alkotók megmérettethetik magukat: 24 oldal terjedelemben 24 óra alatt kell képregényt készíteni. A korábban már hivatkozott McCloud és Steve Bissette kísérlete táptalajra lelt, és azóta több száz képregényszerző kísérelte meg teljesíteni a feladatot. Ma már külön weboldal működik a kísérlet kapcsán (http://24hourcomics.com), sőt a képregényhez több ponton is kötődő szerepjátékok adják a kereteket.

Konklúzió

A *webcomic* sokoldalúan használja az új médiumot, hasonlóan más tartalmakhoz. Popkulturális és művészeti értelemben is teret talál magának, méghozzá egy új, virtuális teret. Az érdeklődők, rajongók hozzáférése, s ezen keresztül kötődése megnőtt, kommunikációjuk a szerzőkkel kiterjedt és sokoldalú az eszközkészletük. Maga a *webcomic* pedig az *offline* média műfajaihoz képest már feszeget bizonyos határokat. A közös témához kapcsolódó megosztás, az *(online)* közösségteremtés pedig dinamikusan követi az internetes trendeket.

Jelenleg a *comic* kifejzésre 103 000 000 találat, többes számú változatára 137 000 000 találat, a magyar *képregény*re 1 030 000 találat, végül az újabb elnevezésre, a *webcomic*ra 4 640 000 találat született 2007. január 25-én a www.google.com oldalon. Az egyre inkább meghatározó, önszerveződő webes információforrás, a Wikipedia pedig már jól felépített, önálló szócikkben kezeli valamennyit, valamint létrejött a www.comixpedia.org, mely a Wikipedia elvén képregényekre szakosodott.

Kérdés, hogy mit jelenthet ez a jövő számára. Milyen új technikai lehetőségeket (például virtuális valóság), milyen új műfajokat (elfogadja-e a *flash*t a szakma), milyen kommunikációt a *webcomic*ról. Egy lehetséges, kitekintő válasz az interjúból nyerhető:

> „Nagyon különböző kultúrák szerint, hogy mennyire közösségi médium. Japánban nagyon, Amerikában közepesen, Európában még kevésbé. Elvégre itt főleg olvasási élményről van szó – ugyanúgy nehezen megosztható másokkal. A közösségi jelleget inkább a képregény-figurák biztosítják, a gyerekek és fiatalok hozzájuk kötődnek."

Offline irodalom

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

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

Online irodalom

Allen, T.: *Comics on the Internet: A Business Primer*. http://www.indignantonline.com/eclectica/comics_white_paper.htm (utolsó letöltés: 2007. január 09.)

Birkás Péter: *A képregény Magyarországon*. http://www.kistango.hu/kepregeny/kepregeny.html (utolsó letöltés: 2007. január 09.)

Campbell, T.: *The First Comic On the Internet*. http://comixpedia.com/node/696 (utolsó letöltés: 2007. január 11.)

Hopkins, D.: *Internet Killed the Comic Book Star*. http://www.popsyndicate.com/index.php/david/story/internet_killed_the_comic_book_star/ (utolsó letöltés: 2007. január 07.)

Kiss Ferenc–Szabó Zoltán Ádám: *Melyik a többi nyolc?* http://beszelo.c3.hu/cikkek/melyik-a-tobbi-nyolc (utolsó letöltés: 2007. január 09.)

Kubiszyn Viktor: *Állókép-birodalom. Jegyzetek a képregényről*. http://beszelo.c3.hu/04/11/16kubiszyn.htm (utolsó letöltés: 2007. január 11.)

Meginnis, M.: *Pop Psychology Battles the One Room Apartment*. http://webcomicsreview.com/examiner/issue040614/dogandelephant.html (utolsó letöltés: 2007. január 09.)

Nagy Gergely: *A hazai képregényről*. http://www.karton.hu/cgi-bin/index.php?p=8&m=12 (utolsó letöltés: 2007. január 09.)

Sivak, A. (2003) *Across Time and Space: Reading Comics*. http://www.slis.ualberta.ca/cap03/allison/comicsmain.htm (utolsó letöltés: 2007. január 11.)

Szántai János: *A képregény esete a mozgóval*. http://www.korunk.org/oldal.php?ev=2003&honap=6&cikk=338 (utolsó letöltés: 2007. január 07.)

Sz.n. *Web Comics – A Brief Description*. http://www.bbcíműco.uk/dna/h2g2/A2982044 (utolsó letöltés: 2007. január 07.)

Sz.n. *Képregények. Általános jellemzés*. http://harleqin.elte.hu/~webdiak/inaplo/2005b/terulet/kepregenyek.htm (utolsó letöltés: 2007. január 11.)

Tóth András György: *A film nyelvrokona*. http://filmvilag.hu/xista_frame.php?cikk_id=108 (utolsó letöltés: 2007. január 07.),

valamint a www.comixpedia.org dokumentumainak felhasználásával.