

A KÉPREGÉNY MŰFAJÁNAK KEZDETE, KIALAKULÁSA
ÉS SZEREPE A KÖNYVTÁRAKBAN

Témavezető:
Barátné Hajdu Ágnes Prof.

Készítette:
Polyák Dávid
Informatikus könyvtáros szak
Könyvtörténet specializáció

2020

TARTALOMJEGYZÉK

1. A KÉPREGÉNY, MINT KIADVÁNYTÍPUS MEGISMERÉSE	4
1.1. A képregény médiumának sajátosságai	4
1.1.1. A kép és szöveg interakciója	4
1.1.2. A képregény multimedialitása	5
1.1.3. A képregény megnevezésének elemzése	5
1.2. Formátum szerinti csoportosítás	5
1.2.1. Comic Strip.....	6
1.2.2. Comic Book.....	6
1.2.3. Graphic Novel	6
1.2.4. Webcomic.....	6
1.3. Tartalom szerinti csoportosítás	7
1.4. Új típusú képregények a társadalmi életben.....	7
1.4.1. Képregényriport.....	7
1.4.2. Ismeretterjesztő képregények	7
1.4.3. Képregényes hirdetések	7
2. A KÉPREGÉNY TÖRTÉNETI ÁTTEKINTÉSE	9
2.1. A képregények prototípusai	9
2.2. Az első képregény kiadványok	10
2.2.1. Az első modern értelemben vett képregények.....	10
2.2.2. Az első füzetkiadások.....	10
2.2.3. A képregényfüzetek megjelenésétől számított történelmi korszakok	11
2.3. A képregény pályafutásának mélypontja	11
2.3.1. Frederick Wertham és a képregények elleni tiltakozások időszaka	12
2.3.2. A Comic Code Authority létrejötte	12
3. A KÉPREGÉNY ÉS A KÖNYVTÁR	14
3.1. A képregények korai fogadtatása és befogadása a könyvtárakban	14
3.2.1. A Graphic Novelekben rejlő lehetőségek.....	15
3.2.3. A képregény, mint segédeszköz az oktatásban.....	15
3.2.4. A megfelelő példányok kiválasztása és beszerzése.....	16
3.2.5. Graphic Novelek az akadémiai könyvtárakban.....	17
3.3. A képregények könyvtári nyilvántartása.....	17
3.3.1. A képregények megjelenése a könyvtári gyűjteményekben	18

3.3.2. Gyűjteménybe integrálás és elhelyezési problémák.....	18
3.3.3. Kiadási adatok kezelése.....	19
3.3.4. Az osztályozási jelzet kiválasztásának kérdése	20
3.3.5. Egyéni kiadványok szerinti, avagy sorozatok szerinti rendezés	22
3.3.6. A Graphic Novelek célközönségének behatárolása	22
3.4. Egy viszonylag új kutatási terület: a Comic Studies	23
3.4.1. A tudományterület kialakulása	24
3.4.2. Kutatói szervezetek és publikációk	25
3.4.3. A diszciplinaritás kérdése	26
4. ÖSSZEGZÉS	28

1. A KÉPREGÉNY, MINT KIADVÁNYTÍPUS MEGISMERÉSE

1.1. A képregény médiumának sajátosságai

Könyvtárosi szempögből a képregényre külön dokumentumtípusként lehet tekinteni, melynek megvannak a maga egyéni vonásai, és ha ugyan több szempontból is a többi médiummal mutat hasonlóságokat, még így sem lehet letagadni ennek az új típusú dokumentumnak különállóságát a többitől. A különállóság bizonyítékait fizikai kinézetében és tartalmi felépítésében is fel lehet fedezni, hiszen rendelkezik egy külön, csak rá jellemző nyelvezettel, külön kommunikációs eszközökkel (akár a szöbuborékok, akár a hangfestést segítő szimbólumok) külön hordozóval (azon belül is többféle formátummal), külön tartalmi felépítéssel annak oldalain, és egy külön olvasási metódussal is.

1.1.1. A kép és szöveg interakciója

A képregény, mint azt magyar megnevezése is jelzi, egyszerre két műnemet képvisel: egy ábrázoló műnemet és egy verbális műnemet, amelyek sajátos kombinációt alkotnak. (Rubovszky, 1989)

A képregény médiumának és egyéni tulajdonságainak vizsgálata már az 1980-as években is jelen volt, még Magyarországon is, azonban ekkor még a képregényre úgy tekintettek, mint több médium köztes állomására, és magának a médiumnak különállóságára ekkor még nem találtak egyértelmű meghatározást. (Zsilka, 1986)

A képek és szövegek kombinálása felöli megközelítés a jelenkori képregény kutatásban is fennmaradt, azonban ma már sokkal inkább előtérbe került a képregények egyediségére való összpontosítás. (Dunai, 2013)

A jelenkori szempontokat figyelembe véve a műfaji önállóság vizsgálatában kialakult az a nézet, miszerint a kép és szöveg együttes felhasználásán túl a két elemnek felhasználásában figyelhető meg a médium valódi egyénisége. (Tiemensma, 2009)

A képregény önállóságának ezen lehetséges alátámasztását több szakértői vélemény is megerősítette már, vagyis, hogy a képregény azon tulajdonságát, amely elkülöníti őt a többi médiumtól, nem a képek és szövegek pusztá felhasználásában találhatjuk, hanem azoknak egyéni módon történő együttes felhasználásában. (Danité, 2009)

1.1.2. A képregény multimedialitása

Megállapítható, hogy egyfelől a kép és szöveg egyéni interakciója, másfelől pedig az ebből fakadó egyéni olvasásmód is képes elkülöníteni a képregényt a többi médiumtól. (Dunai, 2013)

A mai kutatások továbbá rámutattak arra is, hogy a képregény sajátos eszközeivel képes fellazítani és egybekötni az egyébként egymástól stabilan elhatárolt kulturális műfajokat. (Danité, 2009)

1.1.3. A képregény megnevezésének elemzése

A képregény, mint elnevezés magyar nyelvű formájában egyértelműen utal a médium jellegére, amelyet a következőképp is ki lehet fejezni: regény, amely képekből áll. A képregény, angolul *comic* jelentése komikus, humoros, amely magától értetődően utal a médium legelső betöltött funkciójára, vagyis a szórakoztatásra. (Rubovszky, 1989)

Kezdeti funkciójának egykori negatív megítélése is abban mutatkozott meg, hogy a köztudatban a képregényekre, akkor még szinte kizárólag szórakoztató jellegükből kiindulva silány élvezeti cikként tekintettek. (Rubovszky, 1989)

A képregényalkotók a későbbiekben kísérletezni kezdtek a médium művészeti felhasználásával, ugyanakkor továbbra is megmaradt annak alapvető szórakoztatási funkciója. (Rubovszky, 1989) A tisztán szórakoztatási funkciótól való eltávolodást az újabb, intellektuálisabb tartalmak feldolgozására megtett kísérletek indokolják, és a képregények formálódó stílusai többek közt a nyugati társadalom problémáira is reflektálni kezdtek. (Gellért, 1975) Napjaink modern képregényeiről végeredményként pedig elmondható, hogy legtöbbjük mára hátrahagyta, legalább is háttérbe szorította alapvető komikus arculatát. (Rubovszky, 1989)

1.2. Formátum szerinti csoportosítás

Érdeemes kitekintést tenni a képregény formátumainak változataira is, melyek a képregény fejlődésével párhuzamosan alakultak ki egymásból.

A képregény kipróbálta már magát számos formai kialakításban, és a tartalom módosulásával párhuzamosan a képregényoldalak is egyre nagyobb terjedelemben kerültek kiadásra, egyre komplexebb képi elrendezésekben.

1.2.1. Comic Strip

A *comic strip*, szó szerinti fordításában komikus csík, kezdetben a sajtótermékek mellékleteként került megjelenésre. (Rubovszky, 1989)

1.2.2. Comic Book

A *comic book* formátummá válásának kezdőlökése elsőként a történetek módosulásából adódott, mikor már kezdtek kialakulni az olyan cselekménydúsabb történetek, amelyek terjedelme többé nem tudott elférni a képregényhasábok keretein belül. (Rubovszky, 1989)

A mai értelemben vett legáltalánosabb képregény formátum, avagy a *comic book* jellemzője, hogy általánosan 32 oldalas füzetként, sorozati megjelentetéssel kerül kiadásra, puha borítóval és olcsó papírra nyomtatva. (Danité, 2009)

Az 1934-ben megjelent legelső önálló képregényfüzetek azonban még mindössze indirekt módon válogatott képregényhasábok gyűjteményeiből álltak össze, mint az eddig megjelenésre került *comic stripek* gyűjteményes kiadásai. (Eisner, 1985)

1.2.3. Graphic Novel

A jelenleg széles népszerűségnek örvendő *graphic novel* csak annyiban azonos a képregénnyel, hogy maga is képek sorozatát alkalmazza a narráció során, de általában önálló műként jelenik meg, hasonlóan egy regényhez, kommunikációs eszközei viszont szoros kapcsolatban állnak a képregényekével. (Pinkley & Casey, 2013)

A képregényekkel ellentétben a *graphic novelek* legtöbbször általános jellemzője az igényesebb kiadás, a keménytáblás kötés, és az irodalmi értékű tartalom (Pinkley & Casey, 2013), pontos definiálást követve: kötött, könyv formátumú kiadvány, történeti vagy nem-történeti

tartalommal, képregényes formában kialakítva és ISBN-el ellátva. (Weiner, 2010)

1.2.4. Webcomic

Az internet térhódításával kezdődően a képregényművészek is élni kezdtek a világháló adta lehetőségekkel. A kezdeti időszakban még csak kézzel rajzolt és utólag beszkenvelt munkák kerültek fel az internetre, de már ez a folyamat is merőben új perspektívákat kínált fel a képregények hatékonyabb terjesztésében. (Vince, 2017)

1.3. Tartalom szerinti csoportosítás

A képregény fejlődésének történetéről elmondható, hogy nem csupán formailag esett át lényeges változásokon, de tartalmában is egyre inkább kibővült az idő előrehaladtával, mely főleg annak tudható be, hogy a terjedelem és az olvasóközönség kiszélesedésével együtt az alkotók kipróbálták számos történeti műfaj megjelenítését a képkockákon.

1.4. Új típusú képregények a társadalmi életben

Számos szervezet használta már az ún. képregénymédiát a különféle problémák iránti érzékenység kifejezésére. (Maksa, 2014)

1.4.1. Képregényriport

Az utóbbi években már olyan képregények is megjelentek Európában, melyek főleg társadalmi és politikai kontextusokra reflektáltak rá. Az egyik ilyen reprezentatív képregénytípus a képregényriport.

A műfaj intézményesülésében kiindulási pontot jelentett Joe Sacco 1993-as *Palestine* c. riportkönyve (lásd 1. kép), amely a Közel-keletről és a délszláv háborúkról ad tudósításokat. (Maksa, 2014)

1.4.2. Ismeretterjesztő képregények

A képregény kulturális fordulatával és a formálódó *comics studies* tudományágával összefüggésben az elmúlt években többféle módon is jelentkeztek képregényes népszerűsítési eljárások, mint politikai, egyházi és céges kampányok, társadalmi célú kampányok, avagy képregényes tankönyvek, továbbá tudományos, technikai és ismeretterjesztők képregények is bővítették a képregény felhasználhatóságának változatos palettáját. (Maksa, 2014)

1.4.3. Képregényes hirdetések

A bande dessinée-hez (francia-belga típusú képregényekhez) kapcsolódóan meg lehet említeni a belga és svájci utcai képregény plakátokat és képregény freskókat, melyek funkcióik szerint a társadalmi aktualitásokra kívánják felhívni a figyelmet. Brüsszelben,

az európai képregény központok egyikében a képregény kultusz legjellemzőbb megtestesítői a hasonló kezdeményezésekkel elkészített a képregény falfestmények.
(Maksa, 2014)

2. A KÉPREGÉNY TÖRTÉNETI ÁTTEKINTÉSE

2.1. A képregények prototípusai

A képregényeket felépítő narratív és vizuális komponensek jelenléte már a régebbi történelmi idők művészetében is fellelhető, jóllehet, akkoriban még teljesen más jellegű funkciókat töltöttek be. Úgy is meg lehetne fogalmazni, hogy a későbbi (20. századi) modern képregény fogantatását a múltban is fellelhető vizuális és narratív eszközök egyéni keresztezésének köszönheti.

2.1.1. Példák a narratív képi ábrázolások múltjából

Ugyanakkor ki kell emelni, hogy habár a képregényes képi ábrázolásnak elemei csakugyan fellelhetők a régi művészeti alkotásokban, azok mégsem azonosíthatók a képregények közvetlen elődeiként.

Ezt úgy is ki lehetne fejteni, hogy a narratív képi funkció az, ami a régmúltra tekint vissza, és ebben a folyamatban a képregény pusztán egy újabb állomást jelent a képekkel való kommunikálás fejlődésének történetében. Ugyanakkor nem lehet figyelmen kívül hagyni azt sem, hogy a képi narratív funkció céljai koronként eltérőek voltak. (Rubovszky, 1989) A képregény, mint már említésre került, kezdetben a szórakoztatóipar egy újabb termékeként jelent meg a nagyobb közönség számára.

A képregény műfaji sajátosságait az ókori kultúrák közül a sumér képes tekercesknél és asszír reliefeknél (lásd 2. és 3. kép) is meg lehet találni, ahol az ábrázolt jeleneteket epizódyszerűen alkották meg. (Gellért, 1975)

A középkor további szalagtörténetei között ott szerepelnek az egyház alkotásai, köztük az egyik legemléttettebb a Biblia Pauperum (lásd 4. kép), melyet a szegényebb, olvasni nem tudó rétegek számára készítettek bibliai jelenetekről, egymás mellé helyezett képkockák rendezésében. (Rubovszky, 1989)

2.1.2. Korai szöveges illusztrációk, képsorozatok

A 19. század végi illusztrált sajtótermékekre hatalmas piaci igény jelentkezett, melyet a képregénykutatásban úgy jelenleg úgy értelmeznek, hogy a képes kiadványok iránti megnövekedett igények előlegezhették meg a későbbi újságok oldalain megjelenő képregény mellékletek sikerét is. (Gellért, 1975)

A képregények közvetlen elődei ekkoriban tömör, humoros, szövegekkel ellátott rajzsorozatok voltak, (*A kurtizán története, A ficsúr története, Dr. Festus* stb.) (lásd 5. kép) (Gellért, 1975), köztük a legjelentősebbek alkotónak számon tartott Wilhelm Busch-al, aki leginkább az újsághasábokon megjelentetett *Max und Moritz* c. történetével (lásd 6. kép) vált komikus művésszé. (Gellért, 1975)

2.2. Az első képregény kiadványok

Az önálló képregény kiadványoknak akár külön történeti irányt is lehetne tulajdonítani a képregény történetének egészen belül, ugyanis a füzetes kiadvány megjelenése egészen új utakra terelte a képregény további fejlődését, és az is elmondható, hogy a képregény történetének jelentős részét is a füzetes kiadások különféle változatai tették ki. Talán nem túlzás, ha azt állítjuk, hogy a füzetes képregények jelképezik általános szinten, még a médiumtól távol állók számára is a képregényeket.

2.2.1. Az első modern értelemben vett képregények

A mai tömegszórakoztató képregények születése az amerikai sajtó 20. század eleji vezetőinek révén valósult meg. A magyar származású Joseph Pulitzer és William Randolph Hearts lapjainak áttörő sikerében döntő szerepe volt az illusztráltságnak. (Rubovszky, 1989)

A tömör és könnyed szórakoztatást nyújtó történetekre való igény jelentős megnövekedésére William Randolphe Hearts már 1890 körül felhívta a figyelmet. (Boyd, 2010) Ennek nyomán született meg 1896. Február 16-án az első modern tekintetben is kiforrott képregénytörténet, a *Yellow Kid* (lásd 7. kép) (Rubovszky, 1989), később pedig egy másik hasonlóképp jelentős képregény, a *Little Nemo in Slumberland* (lásd 8. kép), Winsor McCaytól, aki az angol mesevilág illusztrálási hagyományára támaszkodva alkotta meg szürreális alkotását. (Gellért, 1975)

2.2.2. Az első füzetkiadások

Az első gyűjteményes kiadások, melyek a vasárnapi melléletek véletlenszerű válogatásait tartalmazták, az 1930-as években jelentek meg először. (Gaines, 1942) Az

első ilyen gyűjteményt Maxwell C. Gaines adta ki 1933-an, *Funnies on Parade* címen (lásd 9. kép). (Rhoades, 2008)

A legelső, már önálló képregény alkotásnak is számító kiadvány, a *Fun* magazin (lásd 10. kép) 1935-ben jelent meg. Azonban a képregények, mint önálló kiadványok terjesztése az 1938-as *Superman* megjelenéséig nem tudtak jelentősebb siker felmutatni. A *Superman* (lásd 11. kép) megjelenésétől számított szuperhős zsánerműfaj adta meg a füzetes képregények valódi érvényesülését, és máig is tartó változatosságban gazdag pályafutását. *Superman* indította útjára a médium első nagyobb történeti szakaszát, melyet a képregény Arany korának is neveznek. (Gaines, 1942)

2.2.3. A képregényfüzetek megjelenésétől számított történeti korszakok

Azonban mint más médiumok esetében, úgy a képregény történetére is találhatók példák kritikussabb időszakokra. A képregény történetének mélypontját mai távlatokból tekintve az úgynevezett Atom kor jelentette. Az Atom kor (1944-1956), a hidegháború korszakában megjelent képregényeket foglalja magába, melyek egy eddig még ki nem próbált hangulatvilággal készültek. Rövid korszakuknak az olvasók felőli egyre gyakoribb felháborodások, végül pedig Frederick Werthamnak a *Seduction of the Innocent* c. írása vetett véget, amely felszólalt a fiatakorú olvasók védelmében, és amelynek következtében kényszerű megalapításra került a Comic Code Authority (CCA) nevű cenzurális szervezet. (Weiner, 2010)

2.3. A képregény pályafutásának mélypontja

Volt idő, mikor a képregények elvesztették olvasóik bizalmát, és újszerű tartalmaikkal eleinte elégedetlenséget, rosszsallásokat, és később már heves tiltakozásokat is kiváltottak. Amint az a most következő alfejezetekben is világossá fog válni, ha az ezidőben működött kiadók nem cselekedtek volna megfelelően a tiltakozások lefékezése érdekében, az nagyban befolyásolta volna a képregény további útját. Érdekes belegondolni abba is, hogy a képregény, mint sajtóműfaj, általában az olvasói ízlés és igények formálódásával együtt haladt tovább a maga pályáján, és mégis bekövetkezett egyszer egy olyan időszak a számára, amikor tömeges szinten is negatív ítéletek vették körül, további státusza és fennmaradása pedig valóban kérdésessé vált.

2.3.1. Frederick Wertham és a képregények elleni tiltakozások időszaka

A második világháborút követő Atom kor letért a szuperhős történetek útjáról, a hidegháborúra reagálva pedig a képregényes témakörök átfordultak a science-fiction, a nukleáris fegyverek, a krimi és a horrort feldolgozó történetek felé.

A tiltakozások olyan közösségek, főleg a gyermekeiket védő szülői csoportok megalakulásához járultak hozzá, kik minden lehetséges módon igyekeztek bojkottálni ezen kiadványokat. Cikkeket jelentettek meg a veszélyesnek ítélt képregények listáiról, melyeket akkoriban a könyvtárak is elhivatottan támogattak további cikkek megjelentetésével. (Palkovics, 2019)

Az említett kiadvány típusok kiadásának egykor élén álló EC, avagy *Entertaining Comics* egy amerikai kiadó volt, mely az 1940-50-es évek között működött, és leginkább a horror, krimi, szatíra, valamint a dark fantasy témaköreire volt specializálódva. (Wikipedia, 2021) Legjelentősebb sorozatai, mint a *Tales from the Crypt* vagy a *The Vault of Horror* (lásd 12. és 13. kép) viszont a tiltakozások ellenére is már-már kultikus státuszba tudtak emelkedni a maguk olvasókörén belül. (Reynolds, 1994)

A képregényekkel szembeni ellenbírálatok özöne 1954-ben érte el csúcspontját, mikor megjelent Frederick Wertham, new york-i pszichiáternek a *Seduction of the Innocent* c. könyve, amelyben hét évnyi vizsgálódásával igyekezett alátámasztani, hogy a fiatalkorú bűnözés növekedése párhuzamba hozható a képregények jelenlétével és azok kártékony hatásaival. (Gellért, 1975) Írása a felfokozott közítélet mellett szólva nagyobb tömegeket is meggyőzött arról, hogy a képregényekben található erőszak bűnözéshez vezetheti olvasóit, melyet igyekezett minél több médiacsatornán keresztül terjeszteni. Habár állította, hogy hét évnyi tudományos vizsgálódásra alapozta írását, azokat mégsem támasztotta alá pontos adatokkal, továbbá semmilyen tudományos metódust nem alkalmazott kritikáihoz, mint azt több későbbi szakértő is véleményezte munkájával kapcsolatban.

2.3.2. A Comic Code Authority létrejötte

Szintén 1954-ben a képregénykiadók a további kilátásaik és fennmaradásuk érdekében megalkották első önkéntes cenzori hivatalukat, a Comic Code Authorityt. (Gellért, 1975)

A CCA bevezetésével a képregények iránti gyűlölet hamarosan lecsillapodni látszott. A kiadóknak szükségessé vált új irányokat keresni, hogy törvényes keretek között és az érdeklődést is fenntartva folytathassák a képregénykiadást. (Weiner, 2010)

A Comic Code Authority az 1980-as évekre lényegében jelentőségét veszítette. A képregényipar két vezérkiadója, a Marvel és a DC egyaránt figyelmet fordítottak arra, hogy feltüntessék, mely kiadványaik szólnak a felnőtt közönség számára. (Reynolds, 1994)

3. A KÉPREGÉNY ÉS A KÖNYVTÁR

3.1. A képregények korai fogadtatása és befogadása a könyvtárakban

A képregény történetét érintően a könyvtárakról meg kell említeni, hogy az 1930-as évek táján az egyik legerősebb erőt képviselték a képregények elnyomásában. Jelen korunkban viszont éppen az mondható el róluk, hogy mára az egyik legnagyobb közreműködő szerepet vállalják a képregénykultúra terjesztésében.

A közönség és a könyvtárak egy időben tartottak attól, hogy a gyermekeknél azok eltulajdonítanak a valódi könyvek olvasásának szerepét is, valamint rájuk nézve ártalmasnak gondolták a képregényekben megjelenített, sokszor erőszakos tartalmakat.

A könyvtárak aktívan részt vállaltak a képregények elleni tiltakozásokban, méghozzá a tiltakozó tömegek élvonalában, tekintve, hogy ők voltak a leginkább felelősek a gyermekek olvasási szokásaiért. (Weiner, 2010)

Nem meglepő a könyvtárak ez irányú tevékenysége, lévén, hogy az 1930-40-es években tapasztalt képregényekkel szembeni ellenszenv a könyvtárak nézeteit is erősen befolyásolta, azonban le kell szögezni, hogy a képregényekkel szembeni tiltakozások esetei nem voltak kizárólagosak a könyvtárak terén sem. (Palkovics, 2019)

A veszélyre figyelmeztető íráskor az Atom kor idejében csak egyre erősödött és jóval nagyobb hatást gyakorolt a felnőtt társadalomra. Könyvtári cikkek jelentek meg a képregények káros hatásaival kapcsolatban, a szülők részéről pedig tiltólisták készültek a veszélyesnek ítélt képregényekről. (Palkovics, 2019)

Viszont az idő előrehaladtával, és ezzel együtt a képregényeket érintő cenzurális rendelkezések enyhülésével már több, a témában érintett szakember is felszólalt a képregények érdekében. Randall W. Scott, aki a képregények katalógizálásában játszott egykor jelentős szerepet, úgy vélekedett, hogy a kezdeti években tapasztalt tiltakozások háttérében egyrészt a generációs különbségek állhatnak, ráadásul maguk a képregények is újszülött médiumnak számítottak akkoriban. (Palkovics, 2019)

Will Eisner írása (*Comic Books in the Library*), amely tovább erősítette a képregények pozitív megítélését, főleg a könyvtárosok körében. Írásában a képregények oktatásban való felhasználását javasolta, valamint felhívta rá a figyelmet, hogy a képregényeknek ott lenne a helyük az iskolai könyvtárak polcain. (Palkovics, 2019)

3.2.1. A Graphic Novelekben rejlő lehetőségek

A graphic novelekről általánosságban elmondható, hogy már valóban közelítenek az irodalomra jellemző olvasási értékek felé, melyekbe már beletartozik a kritikus gondolkodásra ösztönzés, vagy az olvasási készségek fejlesztése. A könyvtárak pedig a szellem szabadságának alapelvéből kiindulva gyűjtőkörükbe kezdték belevonni a graphic noveleket, hogy azoknak növekvő közönségét is ki tudják szolgálni olvasmánnyal. (Pinkley & Casey, 2013)

Tekintve, hogy a graphic novelek képesek eleget tenni számos történet műfajnak, ezért nem lehet besorolni őket egyik alá sem egyértelműen, hanem egyfajta szubszánerként lehet számon tartani őket.

Még az olykor bennük található erőszakos vagy felnőtt tartalmak ellenére is elmondható, hogy a kiadvány flexibilis adottságai révén képes bármely korosztályhoz szólni, ezért nem tiltható ki a könyvtárból. A mai kiadványok között meg lehet különböztetni fiataloknak és felnőtteknek szóló graphic noveleket is. (Pinkley & Casey, 2013)

Egyre több könyvtár él azzal a módszerrel, hogy graphic novelek segítségével vonzzon be több olvasót és diákot, és a legtöbbször felől az a pozitív visszajelzés érkezett, hogy a populáris kultúra témáinak bevonása graphic novelek segítségével látványosan megnövelte a könyvtárak forgalmát.

Felmerült már több esetben az az érvelés, hogy a graphic novelek nem csupán egy befogadni kész olvasóközönség számára legyenek fenntartva, hanem a még érintetlen olvasók számára is érdemes népszerűsítés gyanánt fenntartani ezt a médiumot. (Weiner, 2010)

Az American Library Association is a graphic novelt választotta témakörként 2002-ben megrendezett eseményén. A 2002-es ALA konferencián még Neil Gaiman és Art Spiegelman is részt vett, mely során kifejtették, hogy *„a képregények végre tényleges győzelmet arattak annak érdekében, hogy komolyan vegyék őket”*. (Palkovics, 2019)

3.2.3. A képregény, mint segédeszköz az oktatásban

Az iskolai oktatás terén azt vált tapasztalhatóvá, hogy az irodalom és a nyelvtanítás terén kezdik egyre inkább beépíteni a képregények felhasználását. (Rubovszky, 1989) A képregényről kezdett megszilárdulni az a szemlélet, hogy hatékonyan részt tud venni az irodalmi nevelésben, és az irodalmi művek megszerettetésében is. Akár a fiatalok

körében egyre ritkábbá váló olvasás kiegyensúlyozásában is részt tudnak venni (Zsilka, 1986)

A képregények használatát az olvasás megszerettetésében ma már több szervezet is támogatja és kutatja (Kids Love Comics, The Reading Teacher Journal, The Comic Book Project). Többen is egyetértésüket fejezték ki abban, hogy a graphic novel könnyen olvasható formátuma kezdőlépést jelenthet a komolyabb irodalmak felé is. (Weiner, 2010)

Még a nyelvtanítás terén is jelentkeztek pozitív visszajelzések, hogy a második nyelv tanulása során a képregények több lehetőséget is tartogatnak. A nyelvtanuláshoz készült képregények esetében például (és mint a képregényeknél általában) direkt közlés jelenik meg, mely azonnali példákat tud nyújtani az egyes kifejezések megfelelő használatához. (Tiemensma, 2009)

3.2.4. A megfelelő példányok kiválasztása és beszerzése

Miután a könyvtárak meggyőződhetek arról, hogy az érintett médiumnak megvan a maga helye és haszna a könyvtári gyűjteményekben is, következő lépésként a graphic novelek gyűjteménybe szervezésére kezdetek összpontosítani, mely kapcsán már több szakértői vagy ajánló irodalom is készült az 1990-es évektől kezdve.

Will Eisner (*Comics and Sequential Art*) és Scott McCloud (*Understanding Comics*) szakirodalma szintén ösztönző hatást ért el a könyvtárosok körében, hogyan bővítsék ki állományukat graphic novel kiadványokkal. (Weiner, 2010)

A szakirodalom első lépésként a legtöbb esetben a képregényekkel való megismerkedést javasolta azok számára (azon belül is a népszerűbbekkel), akiknek esetleg még nem volt dolga egyáltalán képregényekkel. A megismerkedési fázis egy új médiummal elengedhetetlen lépés a gyűjtemény szervezése során. Másodlépésként a képregényekkel való megismerkedéshez érdemes felkeresni a könyvtárhoz közel eső képregény üzleteket és könyvesboltokat, ahol a piaci forgalomban levő példányok közvetlenül elérhetők, továbbá érdemes kapcsolatokat is kialakítani az üzletekkel a példányok beszerzése érdekében. Külön felhívják a figyelmet arra is, hogy a képregények manapság már szinte minden korosztályt érinthetnek, tehát a beszerzés előtt érdemes meghatározni egy célközönséget, és ennek mentén intézni a példányok kiválasztását. (Wilkins, 2004) Más, beszerzéssel kapcsolatos források is a helyi képregény üzletek meglátogatását javasolják, mint első és biztos lépés. A graphic novel

kiadványok beszerzésével kapcsolatosan is kialakultak ma már bejáratott és biztos ösvények. Könyvtári szervezetek részéről például már éves listák is kikerültek más könyvtárak és iskolák számára, melyekben a legjobbnak tekintett graphic noveleket sorolták fel, azokhoz bibliográfiákat készítettek és azoknak adatait éves módosításokkal gondozták. (Weiner, 2010)

A graphic novelekkel való megismerkedést megkönnyíti az a tény is, hogy manapság már a hagyományos könyvkiadók üzleteiben is megtalálhatók ezek a kiadványok.

Viszont a gyűjteményépítés során többen is felhívták a figyelmet arra, hogy a könyvtárakra nézve valóban használható példányok kerüljenek a gyűjteménybe, melyek beleilleszkednek a gyűjtőkörbe, és amelyek lehetőség szerint olvasókra is találnak. (Weiner, 2010)

3.2.5. Graphic Novelek az akadémiai könyvtárakban

Volt már arra is példa, hogy egy szakértő a saját diszciplínáján belül graphic novelekkel támogatta saját kutatásait. Jay Hosler például saját megjelentetett graphic noveljeiben a biológiai evolúciót, mint egyéni kutatási területét prezentálja, de fel lehet sorolni további sikeres példákat a politikatudomány (Joe Sacco: *Palestine*, Rutu Modan: *Exit Wounds*) és történettudomány (Howard Zinn: *A People's History of American Empire*) terén is (lásd 14. és 15. kép). A bennük foglalt tartalmak tudományos, üzleti és művészeti értékeket, filozófiákat és elméleteket is képesek reprezentálni, melyek talán valóban bizonyíthatják adott esetben a graphic novelek kiérdemelt helyét a szakkönyvtárak polcain is. (Pinkley & Casey, 2013)

3.3. A képregények könyvtári nyilvántartása

A képregények könyvtári gyűjteményben való kezelése még ma is felvet többféle akadályt. A felmerült problémákat a képregény médiumának kevertségében vélték felismerni; katalogizálásuk és a tematikákban való elhelyezésük osztályozási és gyakorlati szinten sem bizonyultak egyszerű feladatnak. A képregény egy olyan médiumként jelentkezett, amely számos eddig nem látott akadály megoldását kívánta meg a könyvtárak felől.

A képregény médiumbeli kevertsége szükségessé tette, hogy az eddigi bevált és gondosan felépített könyvtári rendszerező eljárásokat rugalmasabban kezdjék el kezelni,

némely esetben azok újraszervezését is felvetették, tekintve, hogy az új médium immár hosszabb távon és változatosabb színvonalban is kezd kibővílni a könyvtárak gyűjteményeiben.

3.3.1. A képregények megjelenése a könyvtári gyűjteményekben

Randall W. Scott, a Michigan State University Library katalogizáló könyvtárosa, az 1970-es évektől kezdett el foglalkozni a gondolattal, hogy a könyvtár tartalomfeltáró, szervező és más tevékenységei jó eszközök volnának a képregény médiumának megértéséhez. Négy év alatt 74.000 katalóguscédulát készített képregényekről, és mindig egyre érdekesebbnek találta foglalkozni ezzel a dokumentumtípussal. A katalogizálásukkal való külön munkát egyszerűen a mindennapi katalogizálási munkájába sűrítette, és egy idő után a könyvtárat látogató kutatók, szakemberek felfedezték a képregényes polcokat, és később már cikkek is megjelentek a könyvtár új szekciójáról. El kellett telnie bizonyos időtartamnak, hogy az adminisztrálásban is értékelni kezdjék az újonnan kialakított gyűjteményt. (Weiner, 2010)

Randall W. Scott 1990-ben adta ki a *Comics Librarianship, A Handbook* c. írását, amely a legelső képregényekkel foglalkozó könyvtártudományi szakirodalomként látott napvilágot, és arról ír benne, hogy milyen tapasztalatokat szerzett a képregények katalogizálása során, hogyan lehet azokat a leghatékonyabban a gyűjtemény részévé alakítani, rendben tartani, és hogy mire van szükség ahhoz, hogy egy ilyen gyűjteménynek a könyvtárosai eredményesen járhassanak el a munkájuk során. (Palkovics, 2019)

3.3.2. Gyűjteménybe integrálás és elhelyezési problémák

Saját szakmunkájáról húsz év távlatában bebizonyosodott, hogy a benne foglalt alapgondolatokat ma is sikerrel alkalmazzák a könyvtárak a képregények gyűjteménybe szervezésekor. (Weiner, 2010)

Írásában több részletre is kitér, mint hogy a biztos olvasókra találás érdekében borítóval kifelé érdemes elhelyezni a graphic noveleket a polcokon, valamint javasolja a gyűjtési szándék és a kiválasztott célközönség írásba foglalását is. (Wilkins, 2004)

A tapasztalatok szerint a legtöbb olvasó a graphic noveleket azoknak különállósága felől közelítik meg, ezért külön gyűjteményként is kezdik el azokat keresni. (Weiner, 2010)

A graphic novelek gyűjteménybe szervezése kapcsán felmerült egy fontos kérdés: hol érdemes őket elhelyezni? A megfelelő válaszok megtalálása több tényezőtől is függ. Az elhelyezés során több gyűjteményrész is felmerült már, mint a tinédzser szekció, ifjúsági irodalom, avagy felnőtt szekció, tehát egyfelől lényeges megközelítésként jelent meg az ajánlott korosztályok behatárolása. Mindemellett azt sem lehet figyelmen kívül hagyni, hogy ami működőképes egy könyvtárban, nem tud garantáltan az lenni egy más könyvtárban is. (Weiner, 2010)

A kiadványok elhelyezésében további két megközelítés is felmerült, amely újabb mérlegelési műveleteket von maga után: az olvasói igények figyelembevétele mellett általában azt a szabályt érdemesebb követni, hogy az olvasók felőli tapasztalatok szerint történjen a helyválasztás, míg a gyűjteményszervezés technikai oldala felől a Library of Congress a fő iránymutató. A közkönyvtárak munkatársai felől érezhetővé váltak az igények arra, hogy ez előbbi irányelvek között rugalmasan történhessen az átjárás. (Weiner, 2010)

A graphic novel technikailag egy olyan képregényes formátum, amely többféle kiadásbeli formát és történeti műfajt is átível.

Sokan vannak, akik inkább az egy közös helyre sorolásukat látják célravezetőnek, mert így az olvasók könnyebben megtalálnák őket és az újdonságokat is célirányosan tudnák felkutatni, így ezzel az eljárással ki lehet kerülni azt is, hogy a katalógusban böngészve kelljen rálelniük a gyűjtemények polcain rejtőző példányokra. Tehát ha a képregények tematika helyett tárgyi felosztást kapnának, akkor azzal időt és energiát spórolhatnának az olvasók számára. (Weiner, 2010)

A katalogizáló könyvtárosok gyakran a meglévő katalogizálási szabályzatokhoz fordulnak emiatt támpontként. A graphic novelek a gyűjteménybe szervezés tekintetében az egyik legnagyobb kihívást jelentik a hagyományos gyűjtemény modellek számára. Az egykor átmenetinek hitt, és mostanra már egyre növekvő jelenlétük a könyvtárakban hosszú távú megoldásokat követelnek, hogy a jövőben problémamentesen polcra helyezhetővé és kereshetővé váljanak. (Weiner, 2010)

3.3.3. Kiadási adatok kezelése

A graphic novelekkel kapcsolatos másik probléma a katalogizálás terén a szerzőség és közreműködők világos szétválasztásában jelentkezett.

Ez abból a szempontból is fontos, hogy az olvasók mely azonosító elemek alapján fogják a dokumentumokat keresni.

A rendezési eljárások tekintetében is meg lehet különböztetni többféle útírányt. A szerző szerinti rendezés felvetett további nehézségeket a könyvtárosoknak, ugyanis számos sorozatba tartozó graphic novelnek több szerzője és adott esetben több kiadója is lehet. A cím szerinti rendezés során a borítókön szereplő sorozati cím és a főcím különválasztásában jelentkeztek nehézségek, sok esetben azok felismerése sem jelent könnyű feladatot. A graphic novelek és képregények borítóinak kialakítása és a kiadási adatok feltüntetése élesen eltérnek a hagyományos dokumentumokéval. Az egyik legkézenfekvőbb megoldást ezért abban látták, hogy először a sorozati címek alapján történjék a betűrendezés, és külön történjen az önálló kiadványok betűrendezése. Néhány könyvtárnál bevált módszernek bizonyult a kiadók (DC, Marvel) vagy éppen a főszereplők (*X-Men*) szerinti csoportosítás. (Weiner, 2010) A könyvtárosok egy időben monografikus sorozatként is sorolták már be a képregényeket. A katalogizálási problémák közé tartoznak olyan tényezők is, mint a többes szerzőség, ahol a rajzolási fázisok alkotóit is egytől egyig feltűntetik. (Weiner, 2010)

Egy másik javaslat a katalogizálásban történő leírás adatainak kibővítésében történt, ahol a leírás során külön fel lehetne tüntetni például a kiadásban megváltozott adatokat, ugyanis előfordul, hogy egy-egy sorozatot átvesz egy másik kiadó, hogy az folytathassa annak kiadását (Weiner, 2010)

3.3.4. Az osztályozási jelzet kiválasztásának kérdése

Állományba szervezésükön belül az osztályozás kapcsán számos kérdés merült már fel, és a graphic novelek könyvtári kezelésében is a legtöbb problémát azok katalogizálásban fedezték fel. (Weiner, 2010) A katalogizálás terén felmerült a kérdés, hogy melyik jelzet alá a legérdemesebb a graphic novelt besorolni. A Dewey-féle tizedes osztályozás szerint közmegegyezés alapján a 741-es jelzet a legalkalmasabb beosztás, mert a graphic novel egyrészt fikcionális, másrészt képregény formátumú. Azonban a non-fiction graphic novelekre való tekintettel még itt is található sarkalatos pontok a besorolásban. A non-fiction graphic noveleket leginkább tartalmuk vagy narratív tulajdonságaik alapján szokták besorolni, mint például a *Persepolis*, mint életrajzi mű, vagy a *Maust*, mint memoár (lásd 16. és 17. kép). (Weiner, 2010) Mindenesetre a graphic novelek besorolásának egyik biztos pontja, hogy a Dewey-féle

osztályozás alapján a 741-es jelzethez tartozó, a képregényekkel és a rajzfilmekkel foglalkozó irodalmak közé kerüljenek. (Weiner, 2010)

Magának a katalogizálásnak a gyakorlata könyvtáranként változó még annak ellenére is, hogy máig szakmai viták tárgyát képezik egy ideális osztályozó rendszer fenntartása. A különféle gyakorlati megoldások megosztása különösen igaz a graphic novelek esetében. Már több katalogizálási kísérlet folytán bebizonyosodott, hogy a graphic novel gyűjteményeket a hagyományos eljárásokkal nem lehet kielégítően osztályozni. A tapasztalatok arra kezdik ösztönözni a könyvtárosokat, hogy találjanak az eddigi gyakorlattól eltérő alternatívákat a graphic novel gyűjtemények osztályozásának sikeréhez. A katalogizáló osztályok a Dewey-féle osztályozáson belül egészen pontosan a 741.5-ös jelzetet fogadták el a graphic novelek általános besorolásához. A katalogizáló osztályok eleinte úgy gondolták, hogy ez a médium egyértelműen a fikciók közé fog tartozni, akárcsak a képregények, azonban a non-fiction graphic novelek megjelenése hamar megkérdőjelezte a graphic novelek eddigi besorolását. A katalogizálók ebből kifolyólag felvetették, hogy ne válasszák-e külön a non-fiction graphic noveleket a fiction formátumoktól, viszont ennek következtében a besorolásuk alapjait is újra kellene gondolniuk. Maradjon-e a fiction és non-fiction a 741.5-ös jelzet alatt, vagy inkább témakör alapján válasszák szét őket? Az eredmény végül annak eldöntése lett, hogy egy új kategória kidolgozása helyett továbbra is a mostani jelzetszám alatt tartják őket. Azonban még ehhez képest is számos könyvtár témakör szerint határozta meg graphic novel gyűjteményük példányainak helyét, ami pedig azt eredményezte, hogy a graphic novelek egybe lettek gyűjtve, míg a graphic non-fiction formátumok témaköreik szerinti megfelelő helyükre kerültek a gyűjtemény további szekcióin belül. Ennek kapcsán viszont az a probléma jelentkezett, hogy az egyébként egy töről fakadó médium formátumait szeparálták el egymástól. Mindezen problémák áthidalásához egy olyan lehetséges megoldás is meghatározásra került már, hogy először formátum, majd témakör szerint történjen a példányok helyének kiválasztása. (Weiner, 2010) A graphic novelek úgynevezett szubzsánerkénti jellemzéséről már esett szó korábban, miszerint a graphic novelek kompatibilisnek bizonyultak számos történeti és nem-történeti műfajjal is, tehát a katalogizálásuk esetében szükségszerű szem előtt tartani ezen tulajdonságukat. (Pinkley & Casey, 2013)

3.3.5. Egyéni kiadványok szerinti, avagy sorozatok szerinti rendezés

Tekintve, hogy a graphic novelek formátuma általában a könyvekéhez hasonló kialakítású, felmerült már ezzel kapcsolatban is egy elképzelés, hogy ne gyűjtsék-e a képregényeket is sorozatonkénti egybekötéssel.

Ilyen esetekben még annak eldöntését is bele kell számítani a műveletbe, hogy a Cutter szám a szerző vagy a sorozat neve alapján legyen-e kiválasztva. A graphic novelek még ilyen tekintetben is kihívást jelentettek a katalogizálóknak, mint a megfelelő Cutter számok megtalálása. Többek között az is problémát okozott, hogy míg az önálló regényekből kialakított sorozatoknál kiadónként más-más sorozati nevet használnak, addig a graphic noveleknél több kiadó is alkalmazza ugyanazt a sorozati nevet, avagy egy új kiadó átveszi egy másik kiadótól a sorozatot és folytatja annak kiadását ugyanazon a néven. Ennek háttérében az a magyarázat állhat, hogy a graphic novel szerzőinek fontosabb, hogy alkotásuk melyik kiadóhoz tartozik, semmint, hogy milyen sorozathoz. A fiatalokúaknak készült sorozatok különpolcolása ma egyfajta trendként jelentkezik a közkönyvtáraknál, azonban a sorozatokat érintő problémák egyik fő okozója a legtöbb esetben az uniformitás hiánya szokott lenni, melynek következtében különféle kivételes eljárások bevezetését kell a könyvtárosoknak alkalmazniuk, és ugyanez érvényesülni látszik a graphic novelek és képregények sorozat szerinti rendezése terén is. (Weiner, 2010)

3.3.6. A Graphic Novelek célközönségének behatárolása

A graphic novel formátumának társadalmi státusza az utóbbi két évtized folyamán jelentős változásokon ment keresztül. Nekik köszönhetően a képregényes kiadványok az érettebb olvasók körében is közkedvelté válhattak. (Danité, 2009)

A 2000-es évekre pedig az új formátum képes volt bizonyítani alkalmasságát irodalmi értékű történetek megformálására is. A graphic novelek nem csak felnőtteknek szánt témaköröket, de valós társadalmi problémákat is feldolgoztak. Amint egyre több és több graphic novel jelent meg a képregénypiacon, úgy a hagyományos könyvkiadók is forgalomba kezdték helyezni a graphic noveleket. (Weiner, 2010)

Egy könyvtári gyűjtemény célszerű felépítéséhez meg kell ismerkedni bizonyos fokig a kiadványok tartalmával is, hogy eldönthetővé váljon, hogy az adott tartalom milyen csoportnak szól inkább, illetve melyik csoport számára lenne az értelmezhetőbb. (Weiner, 2010)

Az új médium népszerűsítésének nehézségei ellenére a könyvtárosi hivatásban mindig lehetőség adódik új ötletek elültetésére, melyekre bármilyen válasz is érkezen az olvasók felől, az mindig újabb tapasztalatokat tartogat magában, ami a gyűjteményépítés során is hasznossá válhat. Egy ezzel kapcsolatos tanulmány szerzője kifejtette, hogy azok a könyvtárosok, akiknek mélyebb rálátásuk is van a graphic novelekre, azok képesek a bennük rejlő értékeket az olvasók felé is hatékonyabban közvetíteni. A viszonylag még újdonságnak számító médium értékeinek felmutatása nagyban hatással lehet a könyvtár látogatóinak érdeklődésére is. (Weiner, 2010)

A célközönség behatárolásában olyan módszer is felmerült már, hogy a kiválasztott célközönség számára alkalmas kiadványok kiválasztásában a kiadók segítségét kérik. (Weiner, 2010)

Egy másik kérdéses tényező a korosztályok elválasztását érinti. Ilyen például az ifjúsági és serdülőknek szánt címek közötti kérdéses elemek, melyek megnehezítik a különválogatást. (Ray, 2010) Már más szakértők is megerősítették, hogy a graphic novelt nem lehet egyértelműen az ifjúsági és serdülő olvasmányok közé helyezni, mert azok tartalma sok esetben felnőtteknek szánt témákat is érintenek. (Weiner, 2010)

Keith DeCandido, aki már írt cikkeket a graphic novelek könyvtári elhelyezéséről, a kiadványtípus legjellemzőbb korosztályának a 20 éven felülieket találta. (Ray, 2010)

3.4. Egy viszonylag új kutatási terület: a Comic Studies

A képregény, mióta csak olvassák, nem csak az átlagolvasók, de a szakemberek és kutatók érdeklődését is felkeltette már, főleg azokét, akik a képregény médiumával rokon területeken számítanak szakmabelinek, mint a médiatudomány, filmtudomány, irodalom- és művészettudomány. A képregényekkel kapcsolatos, kezdetben az említett szakterületekre kivetített vizsgálatok végül odáig vezettek, hogy a képregényt, mint egy új és önálló médiumot kezdték el tanulmányok alá vetni, és a médium önállóságával fokozatosan kialakult annak önálló tudományterülete is, melynek tudományosságáról, de főleg önállóságáról is jelenleg még megosztottak a vélemények. Mindenesre a képregény számos esetben volt már tudományos vizsgálatok és kutatások tárgya, melynek köszönhetően a képregényről immár jelentős mértékű szakirodalom áll rendelkezésre.

3.4.1. A tudományterület kialakulása

A képregényt több diszciplína is felfedezte már magának, mielőtt létrejött volna egy külön csak rá fókuszáló tudományterület. A korai vizsgálódásokban a kutatók elsősorban a párhuzamokat keresték bennük saját szakterületükkel, és saját meglévő elméleteiket próbálták érvényesíteni a még felfedezetlen új tudományterületre. A képregényt korábban más médiumok, művészetek „esetlen kistestvéreként” is jellemezték már. Habár az akkori kezdetleges vizsgálódások sokat tettek azért, hogy a képregényt ne csak igaztalan állítások övezzék, és hogy azoknak egyedi tulajdonságait felmutassák, az előítéletek légköre még jó ideig így sem tűnt el teljesen. Az irodalomtudomány ugyancsak negatívan vélekedett a képregényekről saját műfajával összehasonlítva, miszerint a képregények a prózai elbeszélések lebutított, mindenki számára értelmezhető változatai. A filmtudomány azonban már viszonylag korán felismerte a képregény műfaji önállóságát és felfedezte párhuzamait a filmművészet technikáival is.

A későbbiekben a képregények akadémiai elismerésével párhuzamosan kezdtek megjelenni annak kutatói is. Megjelentek a képregénytörténészek és képregény szakemberek, így folyamatosan kialakult a Comic Studies, mint tudományterület, melyet a művészettörténet, az irodalomtudomány és a filmművészet közös metszeteként is jellemezték már. Az új kutatási terület a legnagyobb képregényes országokban forrott ki először (USA, Franciaország, Japán), és számos más, a tudományos életen kívül megjelent kiadvány is hatással volt a Comic Studies tudományára (Scott McCloud: *A képregény mestersége, A képregény felfedezése*, Will Eisner: *Comics & Sequential Art*). (Dunai, 2013)

Az első akadémista szintű kutatási tevékenységet először pedagógusok, pszichológusok és kommunikációs szakemberek végezték el, mikor még a képregényekkel, mint társadalmi problémával foglalkoztak. (Woo, 2019)

Európában a 20. század közepén még egészen újszerű tevékenység volt a képregény műfajának vizsgálata, ezzel szemben Amerikában már kifejlődött egy ezzel kapcsolatos tanulmányanyag a képregények hatásairól a társadalomra. A televízió és filmek után a képregények rendelkeztek a legnagyobb közönséggel Amerikában. A kezdeti időkben az első képregényes felmérések többek közt arra is fényt derítettek, hogy az újságot olvasók közel 70%-ánál a képregények iránti megnövekedett érdeklődés volt tapasztalható, valamint, hogy a hírlapokat sok esetben a képregények miatt vásárolták meg. Ezek az eredmények pedig arra ösztönöztek amerikai kutatókat, hogy kiderítsék a

képregények hirtelen népszerűségének okait és hatását az amerikaiak gondolkodására. (Gellért, 1975)

A Comic Studies tárgykörével kapcsolatban Randall W. Scott szakmai véleményét is kikérték egy interjú keretében. Az interjúban azon kérdésre, miszerint mennyiben fogja az európai és ázsiai képregénykultúra befolyásolni az Amerikában kialakult Comic Studies kutatási területét a katalogizálás terén, azt felelte, hogy az európai képregény kultúra már az amerikai előtt virágzásnak indult annak idején, és már jóval korábban foglalkozni kezdtek vele akadémiai szinten is, mielőtt Amerikában kialakult volna a Comic Studies. Elmondása szerint ő maga is meglepődött, hogy a képregény kultúrája globálisan mennyivel nagyobb, mint azt korábban gondolta volna, továbbá úgy vette észre, hogy az amerikai képregénykutatók sokáig mindössze a szuperhős képregényekre koncentráltak. Randall W. Scott viszont úgy gondolta, hogy a valódi képregénykutatásnak nemzetközi szinten kell történnie, és azt javasolta a kutatók számára, hogy érdemes lenne európai képregényeket is tanulmányozniuk, mert sokuk Amerikára jellemző kulturális vonzatokkal rendelkeznek.

Mikor pedig megkérdezték tőle, mi volt a tapasztalata Frederick Wertham *Seduction of the Innocent* c. munkájáról, ő azt szakirodalmi szempontból abszurdnak találta, de egyetértett vele annyiban, hogy akik érdeklődnek a képregények iránt, ne csak képregényeket olvassanak, és természetesen elkészített róla egy indexet is, mert a tartalomtól eltekintve ez az első szakirodalom, amely a képregényekkel foglalkozik. (Weiner, 2010)

3.4.2. Kutatói szervezetek és publikációk

Az alakulóban lévő tudományterületen belül számos tudományos szintű publikáció foglalkozott már a képregény médiumával. A legkorábbi képregényekről készült disszertációkat ma meg lehet találni a comicsreserach.org weboldalán is, mint például Florence Heisler tanulmánya 1944-ből, amelyben a képregények, rádióadások és filmek befolyása alatt lévő gyermekek tanulási teljesítményét mérte fel. Az archívum tartalmaz publikációkat már az 1950-es évekből is, köztük talán a leghíresebb, Frederick Wertham írása is megtalálható köztük. Az ebben a korszakban készült publikációk legtöbbször a képregények fiatalokra gyakorolt hatását vette vizsgálat alá. Ugyanakkor a negatív hatásokat kutató publikációk mellett megszólaltak rajzfilmes szakemberek is, akik a képregény rajzfilmes jellegéből kiindulva képesek voltak felállítani egy történelmi

előzményt a műfaj számára, de meg lehet említeni azokat a szakértőket és egyben képregényművészeket is, akik pedig a kiadványtípusnak tulajdonságairól publikáltak szakmunkáikat (Will Eisner, Scott McCloud). (Woo, 2019)

A mai tudományos publikációk közül például az Oxford Handbook of Comic Studies új tudományágként képviseli a még alakulóban lévő kutatási területet. (Woo, 2019)

Az 1970-es években jelentős mennyiségű képregényeket tárgyaló tudományos ismeretterjesztő mű készült el. Köztük az egyik legjelentősebb, Will Eisner írása (*Comic Books in the Library*), amely tovább erősítette a képregények pozitív megítélését a könyvtárosok körében. Könyvében a képregények oktatásban való felhasználását tárgyalta, valamint felhívta rá a figyelmet, hogy a képregényeknek ott lenne a helyük az iskolai könyvtárak polcain. (Palkovics, 2019)

Az önálló képregénykutatás intézményesülését az utóbbi időben továbbá egyre több nemzetközi szakfolyóirat megjelenése is alátámasztotta, mint az *International Journal of Comic Art*, az *Image Text*, a *Mechademia*, a *European Comic Art*, a *Manga 10000 Images*, a *Studies in Comics*, a *Journal of Graphic Novels and Comics*, a *Sequantial Art Narrative in Education*, vagy a *Scandinavian Journal of Comic Art*.

A világ képregényközpontjain kívül is (angol-amerikai, frankofón, japán hagyományos képregényipari központok) szerveződik jelenleg a képregénykutatás, mint Némeország (*Gessellschaft für Comicforschung*), Csehország (*Centrum pro studia komiksu*), vagy Skandinávia (*Fredrik Strömberg: Comic Art Propaganda, A Graphic History*), de még Magyarországon is fellelhetők kutatásokkal foglalkozó lapok (*Korunk*, *Szépirodalmi Figyelő*). A Szépirodalmi Figyelő volt például egyik szervezője az első magyar Comics Studies konferenciának tekinthető tudományos tanácskozásnak is, amely 2016-ban zajlott *Tendenciák a kortárs magyar képregényben és képregénykutatásban* címmel. (Maksa, 2014) A képregénykutatásnak már több konferenciát is rendeztek az utóbbi években (*Comic Arts Conference*, *International Comic Arts Forum*), melyeket leginkább a kutatók összefogásából álló szervezetek rendeztek meg. (Woo, 2019)

3.4.3. A diszciplinaritás kérdése

Azonban, ha a Comic Studies valóban önálló tudományterületté kezd kifejlődni, akkor felmerül a kérdés, hogy azt melyik nagyobb tudományterülethez lehetne sorolni. A humántudományokba való beillesztése egyértelmű választásnak tűnik, a kutatások jellegéből kiindulva viszont be lehetne sorolni akár a nyelvészetbe, akár az irodalom- és

történelem tudományterületeire is. (Woo, 2019) A képregénykutatás terén tapasztalt publikációk látványos megnövekedése arra engedi a kutatókat következtetni, hogy ez a kutatási terület kezd egy külön területté, külön diszciplínává kinőni magát. Azonban annak konkrét kutatási szegmensei és eljárásai még ma sem teljesen egyértelműek.

A 2013-as International Comic Arts Forum arról érvelt, hogy ez a kutatási terület egy külön humán tudományág, nem pedig egy több kutatási ág közötti terület, ebből kifolyólag diszciplínának nevezték meg. Ugyanakkor felmerült a kérdés, hogy ha ez a kutatási terület valóban egy önálló diszciplína, akkor a tudományoknak ezen új hajtása milyen múltbeli gyökerekkel bír, hová vezethető vissza? (Woo, 2019) A Comic Studies diszciplinaritását akár a róla folytatott számos kutatónak immár nemzetközi szintű tevékenysége is alá tudja támasztani.

Külön vizsgálódási területet képez mára a képregények tanulmányozási metódusainak feltérképezése is, amibe beletartoznak mindazok a megközelítések, amelyeket immár tudományos szinten is gyakorolnak a képregények kutatói. (Woo, 2019) A kutatási irányok és kutatók céljainak egybevetésével arra a következtetésre lehet jutni, hogy a kutatások mind egy irányba mutatnak, maguk a kutatási metódusok is hasonlóak. Azonban még a hasonlóságok ellenére is számolni kell a különféle kutatási hátterekkel, tradíciókkal és maguknak a kutatásoknak céljaival is, mely szempontok viszont szerteágazóvá teszik ezt az új és még fejlődés alatt álló tudományágot. (Woo, 2019)

4. ÖSSZEGZÉS

A képregény fejlődésének mindezzel még koránt sincs vége. A mai technológiai újítások, a könyvtárakban is érvényesített terjesztésük, valamint a társadalom globális szintű képregényes hálózata is arra enged következtetni, hogy a médium a kulturális és tudásközvetítő szellemi termékek között mostanra megszilárdult státusszal rendelkezik, és az eddigi példákra való tekintettel valószínűsíthetőleg további újításokra is lehet még számítani tőle a jövőben.

Nem mellékes az a szempont sem, hogy a képregény megfelelő használatával is tudatában kell lennie mind a közvetítőknek, mind az olvasóknak. A képregény, mint láthattuk, képes szinte bármilyen médium tulajdonságaihoz alkalmazkodni, de könyvtárosi szemmel én is úgy gondolom, hogy nem pótolhatja ki egyik médiumot sem teljes mértékben. Egyetértek azzal a szemlélettel is, hogy akik a könyvtárakban a képregényeket keresik, azok számára mindenképp érdemes felhívni a figyelmet a képregények tematikai sokszínűségére, mert megeshet, hogy akár maguk a képregények a tematikák alaposabb megismerésére is ösztönözhetik az olvasókat.

Az is világossá vált, hogy ezt a médiumot egyfajta kettőség jellemzi: tartalmát tekintve leginkább a többi médium sajátosságait formálja át saját képére, ugyanakkor alkalmasnak bizonyult arra, hogy szinte bármilyen irodalmi műfajt átvegyen és a legkülönbélebb olvasási funkciók terén is helyt tudjon állni. A képregény eredetiségét személyes megítélés szerint annak példátlanul változatos felhasználásában látom, mely könyvtárosi szemszögből nézve főleg a katalogizálás terén jelenthet a továbbiakban komolyabb szakmai kihívásokat, ugyanis egy olyan médiumról van szó, mely hordozótól és tartalomtól függetlenül mostanra már bármilyen irodalmi zsánerekben felbukkanhat.

A képregény médiuma, ahogyan azt munkámban igyekeztem részletekbe menően prezentálni, egy mára komplex, önálló és népszerűségnek is örvendő kiadványtípus, mely több mint egy évszázadnyi pályafutása folytán megérett arra, hogy a könyvtárak gyűjteményében is elfoglalja a maga helyét. Azonban, hogy a továbbiakban miképpen veszi ki részét a társadalom művelésében, oktatásában és szórakoztatásában, az természetesen továbbra is a képregények készítőinek, terjesztőinek és használóinak közös interakcióin fog múlni, azonban egy pozitív konklúziót mindenképp érdemesnek tartok megemlíteni: a képregénynek többé nem kell küzdelmekbe bocsátkoznia

elismertségéért, és a jelenlegi kedvező körülmények jóval intenzívebb módon járulhatnak hozzá a médium további virágzásához.

IRODALOMJEGYZÉK

1. Boyd, B. (2010). On the Origins of Comics: New York Double Take. *Evolutionary Review: Art, Science, Culture*, 1(1), 97-111.
2. Danité, M. (2009). Graphic Novels: A New Literary Genre in the English-Speaking World. *Literatura*, 51. (4), 101-113.
3. Dunai T. (2013). A képregény, mint médium. *Szépirodalmi Figyelő*, 12(4), 27-34.
4. Eisner, Will (1985). *Comics & Sequential Art*. Poorhouse Press.
5. Gaines, M. C. (1942). Narrative Illustration: The Story of the Comics. *Print*, 3(2), 25-38.
6. Gellért E. (1975). *A képregény története*. Budapest: Tömegkommunikációs Kutató Központ.
7. Maksa Gy. (2014). *Képregények kultúraközi áramlatokban*. Erdélyi Múzeum Egyesület.
8. Palkovics B. (2019). Képtelen Képregénytörténet. *Magyar Könyvszemle*, 134(4), 444-456.
9. Pinkley, J. & Casey, K. (2013). Graphic Novels: A Brief History and Overview for Library Managers. *Library Readership and Management*, 27(3), 1-8.
10. Ray, S. D. (2010). *Developing Comic Book and Graphic Novel Collections in Libraries*. Szakdolgozat. Master's Thesis, University of Tennessee.
11. Rhoades, S. (2008). *A Complete History of American Comic Books*. New York: Peter Lang Publishing.
12. Rubovszky K. (1989). *A képregény*. Budapest: Gondolat Kiadó.
13. Tiemensma, L. (2009). *Visual Literacy: to Comics or not to Comics? Promoting Literacy Using Comics*. Konferenciaanyag. World Library and Information Congress: 75th IFLA General Conference and Council.
14. Vince F. (2017). *Képregényen innen és túl, Tendenciák a kortárs magyar képregényben és képregénykutatásban I*. Budapest: Szépirodalmi Figyelő Alapítvány.
15. Weiner, R. G. (2010). *Graphic Novels and Comics in Libraries and Archives*. McFarland.
16. Wilkins, D. (2004). Graphic Novels and Comics in Libraries. *Indiana Libraries*, 23(2), 17-18.

17. Woo, B. (2019). What Kind of Studies is Comics Studies, *The Oxford Handbook of Comic Book Studies*. Oxford: Oxford University Press. DOI 10.1093/oxfordhb/9780190917944.001.0001
18. Zsilka T. (1986). A képregény, mint műfaj. *Jelkép*, 7(2). 83-87.
19. Wikipedia (2021. január 05.). EC Comics. In Wikipedia, a free encyclopedia. Letöltés időpontja: 2020.03.25., forrás: https://en.wikipedia.org/wiki/EC_Comics.