

Megjelent: az ELTE Pedagogikum támogatásával

az iskolakultúra 2009/12 melléklete

Egy japán eredetű szubkultúra: az animék és a mangák világa

A manga-anime szubkultúra – eltérően a többi ifjúsági szubkultúrától – keleti eredetű, Japánból indult hódító útjára. A szubkultúra terjedésének legfőbb színtere az internet, de a magyar rajongók tájékozódhatnak két nyomtatott magazinból is. Ehhez a szubkultúrához szorosan hozzátartozik a mangák, a japán típusú fekete-fehér képregények olvasása, illetve az animék, a színes japán animációs filmek rendszeres nézése. A mangák és az animék műfaji szempontból nagyon széles skálán mozognak. Noha a képregényeket a nyugati megítélés nem tekinti irodalomnak, a mangák több rétegű jelentésének megértéséhez szükség van nemcsak a nyomtatott, hanem a vizuális szövegek helyes értelmezésére is. Az anime-fanek évente néhányszor személyesen is találkoznak az AnimeConokon. Mint minden interneten alapuló szubkultúra, így ez is számos veszélyt rejt magában, ám jó néhány rajongóra jellemző a kreativitás és az önálló alkotás igénye.

A 20. század második felében a nyugati társadalmakban egyre inkább elvált egymástól az uralkodónak tekinthető, mainstream kultúra és a fiatalok által képviselt kultúra. Ez utóbbit a szakirodalom szubkultúrának tekinti, amennyiben nem válik általánossá, hanem egy szűkebb csoport vagy réteg meghatározó kultúrája marad. A szubkultúra elsődleges jelentése: egy „nagyobb, átfogóbb kulturális közegeben élő csoporthoz, társadalmi közegehez, [...] réteghez köthető kulturális rendszer” (Mészáros, 2006, 61.). Kialakult a szónak egy másodlagos jelentése is, mely alapján a szakirodalom „magukat e saját szimbólum-, norma- és hagyományrendszerrel rendelkező csoportokat” (Mészáros, 2006, 61.) nevezi szubkultúráknak. Egy-egy szubkultúra sok esetben ellenkultúráként viselkedik, hiszen az ezt támogató emberek – többnyire fiatalok – láznak a meglévő társadalmi értékek és normák ellen: megjelenésükkel, viselkedésükkel, művészetükkel, életmódjukkal egyaránt. Gondoljunk csak a 60-as évek hippi-kultúrájára.

A szubkultúra-kutatások kezdeti fázisában a szubkultúra kifejezést gyakran alkalmazták a deviánsnak tekintett csoportok megnevezésére. Ezek a nagyobb társadalommal szemben álló megnyilvánulások azonban általában csak a szimbólumok szintjén működtek, és alapvetően a szórakozáshoz kötődtek. A társadalomkutatók a szubkultúrát a társadalomban jelenlévő „zajnak” tekintették, melyre a társadalom érzékenyen reagált – amit természetesen nagymértékben felerősített a tömegkommunikáció: vagy elítélte, megbélyegezte, „démonizálta” a szubkultúrát és jellemzőit, vagy divatossá tette, megfosztva egyúttal „ellenállói” státusától (Mészáros, 2006). A 20. század végén nagyon jelentős attitűdváltozás ment végbe a kutatók gondolkodásában: a szociológusok manapság nem tekintik deviánsnak a szubkultúrákat, inkább úgy vélekednek, hogy ezek valódi szocializációs színterek, amelyek segítik a fiataloknak a felnőtt társadalomba való beilleszkedését.

Ma már a kutatók egyetértenek abban is, hogy nem ifjúsági szubkultúráról, hanem szubkultúrákról lehet beszélni. Az azonos értékrendet valló, egy szubkultúrába tartozó fiatalok között nagyon erős a „mi-tudat”: az egy csoporthoz, egy szubkultúrához tartozó

fiatalokra jellemző, hogy közös magatartásformákat alakítanak ki, közös értékeik, közös normáik vannak. Az értékek és a normák közvetítői a különféle kulturális jelenségek, mint például a zene, a tánc, a ruházat, a szórakozás, a nyelvhasználat stb. Csoportképző tényezőként Szapu (2002) három lényeges elemet jelöl meg: a zenét, a szórakozóhelyet és szórakozási formát, illetve a külső megjelenést. A zene, illetve a másik két csoportképző tényező alapján a következő ifjúsági szubkulturális csoportokat különbözteti meg: rocker, metálós, alternatív, punk, szkinhed, rapper, diszkós, house-os és raver. Szapu 2002-ben megjelent etnografikus leírásában azonban még nem szerepeltek az anime-rajongók, vagy ahogy magukat nevezik, az anime-fanek, hiszen ez az ifjúsági szubkultúra csupán két-három éve jelent meg Magyarországon.

Az anime-manga szubkultúra sajátosságai

Az elmúlt néhány évtizedben Magyarországon is jelentősen megnőtt a keleti kultúrák népszerűsége. A távol-keleti világ sok európai és észak-amerikai, tehát nyugati ember számára egzotikusnak tűnik, és éppen ez az egzotikum adja vonzerejét: az ismeretlen ételek és különleges fűszerek; a néha bizarrnak tűnő, mégis csodálatos épületek, szentélyek; a számunkra érthetetlen, hisz nem a nyugati betűírást követő írásmód. Ennek hátterében természetesen a nyugati kereszténységtől jelentősen eltérő keleti vallások (például: buddhizmus, sintoizmus, konfucianizmus stb.), illetve a keleti gondolkodásmód áll. A keleti kultúrák – és különösen a japán kultúra – a fiatalok érdeklődését is felkeltették. Rendkívül gyors terjedéséhez pedig jelentősen hozzájárult az elektronikus média: bizonyos televíziós csatornák és az internet.

Ez a szubkultúra több szempontból is eltér a többi ifjúsági szubkultúrától: azoktól is, melyeket Szapu részletesen jellemezett 2002-es könyvében, illetve a szintén két-három éves múltú visszatekintő emótiól. Szapu (2002) szerint az ifjúsági szubkultúrák jól elkülönülnek egymástól; a három csoportképző tényező (zene, szórakozási forma, megjelenés) alapján könnyen megállapítható, melyik fiatal melyik szubkultúra tagja. Ezzel ellentétben azonban az anime-manga szubkultúra egyfajta olvasztótégelyként működik: találhatunk az anime-fanek között szép számmal emókat, rockereket, még punkokat is, de a legtöbben talán azok vannak, akik nem tartoznak karakteresen egyetlen másik szubkultúrához sem. Ebből viszont az is következik, hogy ennek a szubkultúrának a követői általában nem öltözködnek egységesen, és többféle stílusú zenét hallgatnak. A három csoportképző tényező közül talán csak a szórakozási formájuk hasonló – bár ez is jelentősen eltér a többi szubkultúra közösségi szórakozási formáitól.

A második különbség az anime-fanek életkorához kötődik. Egy-egy ifjúsági szubkulturális irányzathoz való kapcsolódás serdülőkorban (14–16 évesen) következik be, bár lehetséges, hogy pontosabb lenne múlt időt használni, mivel azt tapasztalhatjuk, hogy a fiatalok egyre korábbi életszakaszban kezdik elutasítani a családjuk által számukra felkínált életmódmintát és értékrendet (*Szapu, 2002*), és egyre korábban szeretnének inkább egyik vagy másik ifjúsági szubkultúrához tartozni. Jó példa erre az emo szubkultúra is, melyet a fiatalok még kiskamaszkorban, 11–12 évesen választanak, és általában 16–17 éves korukra ki is nőnek belőle. A többi, Szapu könyvében leírt szubkultúráról is elmondható, hogy rajongótáboruk zömét a serdülők teszik ki, ám húszas éveik elejére ezeknek a fiataloknak a többsége már nem rendelkezik a szubkultúrának sem külső, sem magatartásbeli jegyeivel. (Ez alól talán a rockerek tekinthetők kivételnek.) Az anime-fanek többsége is a középiskolás korosztályból kerül ki, de a rajongók között szép számmal akadnak ifjúkorúak, sőt néha fiatal felnőttek is.

A harmadik jelentős különbség, hogy az eddigi ifjúsági szubkultúrák Nyugat-Európából vagy az USA-ból indultak hódító útjukra, és a háttérükben alapvetően egy zenei irányzat, illetve ehhez kapcsolódóan egyfajta ideológia állt. Az anime-manga szubkultú-

ra a Távol-Keletről, Japánból származik, hátterének pedig az egész japán kultúrát tekinthetjük. Ebből viszont az is következik, hogy maga a szubkultúra jóval sokréteűbb, jóval többféle módon és formában közvetíti a szubkulturális tartalmat. Mivel pedig az egész japán kultúrából merít, készletei, lehetőségei jóval kimeríthetlenebbnek tűnnek. Ennek a szubkultúrának a hátterében tehát egy nemzet kultúrája áll – habár ezt a kultúrát az anime-manga szubkultúra csak megszürvé közvetíti. Mindezen különbségek ellenére az anime-manga szubkultúra mégis ifjúsági szubkultúrának tekinthető. Egyrészt rajongóik között a serdülők aránya a legjelentősebb; másrészt igaz rá, hogy saját szimbólum-, norma-, érték- és hagyományrendszerrel rendelkezik.

Mi valójában a manga és az anime?

A 'manga' szó eredeti jelentése 'véletlenszerű képek', 'vázlat', de manapság a japán stílusban készített képregényt jelenti. A manga szónak létezik egy másik változata is: 'manhwa' – ezt a Koreában készült képregényekre használják. A mai manga a klasszikus japán ukiyo-e festészet és a nyugati művészeti hatások találkozásából fokozatosan alakult ki. Az első, mangára emlékeztető művészi megoldások nagyon korai időszakra, a 12. századig nyúlnak vissza. A manga elődje a középkori japán fametszet volt. A 18–19. századra – éppen a fametszetek népszerűségének köszönhetően – kialakultak a stílus szembeötlő jegyei, és ezek öröklődtek tovább a 20. század második felében megjelenő képregényekben. A manga kifejezés azonban jóval korábban, még az 1800-as években keletkezett, amikor a fametszetek reneszánszukat élték Japánban. Az egyik nagy ukiyo-e festőnek, Hokusai Katsushikának köszönhetően terjedt el a köznapi használatban, és vált széles körben ismertté az úgynevezett Hokusai-manga, mely egy bizonyos stílusra utalt. A műfaj igazi atyjának mégis Osamu Tezuka tekinthető, aki megalkotta az első fekete-fehér képregényeket. Ezeknek a rajzolási stílusa nagyon hasonlított a 30–40-es évek amerikai rajzstílusához; a japán mangákban az amerikai szexideál jelent meg: nagy, kerek, általában kék szemű, szőke, karcsú nők. (1)

A manga tehát valójában japán stílusú képregény. Több sajátosságában is különbözik a nyugati típusú képregényektől. Ezeknek a különbségeknek az okát a szemléletmód és a kulturális háttér eltéréseiben kell keresni. Az igazi manga fekete-fehér; színeket egyáltalán nem alkalmaznak. Emiatt azonban sokkal nagyobb hangsúly esik a rajz pontos és aprólékos kidolgozására. A másik jelentős különbség, hogy a mangákat jobbról balra és felülről lefelé kell olvasni. Az európai ember számára ez olyan, mintha fordítva nyitná ki a könyvet, és a végénél kezdené el olvasni. A már említett Tezuka – mivel rajongott a filmekért – arra törekedett, hogy a képregényekben vissza tudja adni a filmvásznon nyújtotta élményt. Ezért olyan elemeket használt mangáiban, mintha „egy filmszalagból vágta és rakta volna újra össze a képeket” (Ermengrade, 2008, 20.). Ilyen elem volt például, hogy a képzeletbeli kamera kockáról kockára közelített rá egy szereplőre, különösen az arcára. Emiatt egy mangának sokkal életszerűbb a hatása, mint egy nyugati képregénynek. A tökéletes részletességgel kidolgozott karakterek mellett minden mangában vannak néhány vonallal megrajzolt, ikonoszerű figurák. Ezt az ábrázolási technikát is Tezuka használta először. Ezzel ellentétben a nyugati képregényekben minden karaktert igyekeznek valóságghú módon ábrázolni. Ahogy azonban a mangák kezdtek megjeleni a nyugati könyvpiacra, egyre több nyugati képregényrajzoló figyelt fel a manga rajzolási technikáira, és kezdte azokat alkalmazni saját munkáiban is (Ermengrade, 2008).

Manapság a manga tekinthető Japán legnagyobb példányszámban kiadott írásos „médiának”. A mangák mérete, hossza, tartalma, stílusa nagyon széles skálán mozog. A könyv formában megjelenő mangák mellett vannak speciális manga-folyóiratok is, melyek arra érdemesnek tartott mangákat jelentetnek meg. (2) Japánban azonban az is gyakori, hogy szakácskönyveket, gyermeknevelési könyvet, sőt még használati utasítá-

sokat, azaz szinte bármilyen műfajt manga-formában jelentetnek meg. A legjobb példa erre, amikor a *Nodame Cantabile* című anime zongorista hősnője külföldön valami nehéz dolgot akart megtanulni a zeneszerzéstől, és „fájdalmas arccal tette fel a költői kérdést: nincs belőle esetleg manga?” (Kálovics, 2007b, 29.)

Az 'anime' az 'animation' szóból rövidült, jelentése japán animációs film. Története jóval rövidebb a mangáénál: a II. világháborút követő zaklatott korszakban alakult ki. A mangák rajzolási stílusát átvitték az animékba is. Hogy viszonylag alacsony költségvetéssel dolgozhassanak, egyedi animációs stílust fejlesztettek ki: olyan hatáselemeket alkalmaztak, amelyek kevés rajzolást igényeltek. A mozgás illúzióját például azzal kezelték, hogy a szinte mozdulatlan szereplő

Manapság a manga tekinthető Japán legnagyobb példányszámában kiadott írásos „médiúmának”. A mangák mérete, hossza, tartalma, stílusa nagyon széles skálán mozog. A könyv formában megjelenő mangák mellett vannak speciális manga-folyóiratok is, melyek arra érdemesnek tartott mangákat jelentetnek meg. Japánban azonban az is gyakori, hogy szakácskönyveket, gyermeknevelési könyvet, sőt még használati utasításokat, azaz szinte bármilyen műfajt manga-formában jelentetnek meg. A legjobb példa erre, amikor a Nodame Cantabile című anime zongorista hősnője külföldön valami nehéz dolgot akart megtanulni a zeneszerzéstől, és „fájdalmas arccal tette fel a költői kérdést: nincs belőle esetleg manga?”.

mögött az elmosódott háttér eszeveszetten kavargó; míg a lassítások és az állóképek drámaiságra utalnak. (3) Az anime, a mangával ellentétben, mindig színes.

Az animékat megjelenési formájukat tekintve négy nagy kategóriába lehet besorolni. A legértékesebb, legkidolgozottabb alkotások az egész estés mozifilmek, melyeket nagy költségvetéssel és remek képminőséggel készítenek. Ezek általában nagyon népszerűek mind Japánban, mind a világ nyugati felén (például: *Chihiro szellemországban*, *Vándorló palota*), alkotóik pedig híres anime-rendezők (például: Hayao Miyazaki). A tévésorozatok általában rövidebb, bizonyos TV-csatornákon meghatározott rendszerességgel vetített animék. Egy-egy epizód tipikus hossza 20-25 perc, egy teljes évad 26 epizódból áll. Ilyen tévésorozatot a magyar RTL Klub csatornán vasárnap délelőttönként látható *InuYasha*. A harmadik kategória az úgynevezett OVA (Original Video Animation) vagy OAV (Original Animated Video) (magyarul: eredeti videó animáció). Nevüket onnan kapták, hogy ezek az animék eredetileg videón jelentek meg; ma már természetesen DVD-n kaphatók. (4) Az OVA-k általában a tévésorozatokhoz kapcsolódnak: azok kiegészítő részei. Az esetek nagy részében a sorozathoz kapcsolódó háttér-információkat tartalmaznak: egy-egy tévésorozat befejezése után teljesen lezárják azokat, elvarrva az összes szálát. Az

ONA (Original Net Animation – magyarul: eredeti internetes animáció) olyan animékra utal, melyeket az Interneten terjesztenek – általában fizetős letöltéssel. Ez utóbbi elnevezés kevésbé ismert a magyarországi rajongótábor körében. Manapság azonban az internet bizonyos oldalairól rengeteg olyan anime is letölthető, melyekért nem kell fizetni. (5)

Míg Amerikában és Európában a képregényeket és a rajzfilmeket elsősorban a gyerekek szórakoztatására készítik, addig a mangák és az animék célközönsége Japánban a kisgyermektől a felnőtt férfiakig és nőig terjed. Az animéknak és a mangáknak rengeteg műfaja létezik: kaland, sci-fi, romantika, gyerekmese, akció, horror stb. Ezért mind

a mangákat, mind az animékat célcsoport és téma szerint is csoportosítják. A célközönség szerint a következő fontos csoportok léteznek: kodomo, shounen, shoujo, seinen, josei. A kodomo elsősorban gyermekeknek készült manga vagy anime; ezek kedves, szellemes történetek, bennük fontos helyet foglal el a család és a kedves háziállatok (például: *Pokémon*). A shounen mangák és animék főleg (kamasz) fiúknak szólnak, ezért jellemző rájuk az olyan történet, amely bővelkedik akcióban, kalandokban, de a humort sem nélkülözi. A történetek középpontjában a barátság és a bajtársiasság áll. Így nem véletlen, hogy a shounen főszereplői általában harcosok vagy sportolók – és természetesen fiúk. Szerepelnek azonban ebben a fajta mangában és animében lányok is, ezért a lányok is szívesen olvassák és nézik őket. Ilyen jól ismert shounen manga például a *Naruto*, amelyből anime is készült.

A shoujo mangákat és animékat viszont kifejezetten lányoknak készítik. A shoujo később talált rá igazi hangjára, mivel a mangák (mangarajzolók) eredetileg férfiak voltak. Az első jelentős női mangák a 60-as évek végén tűntek fel, így ez a műfaj a 70-es évektől kezdve virágzik. A shoujók gyakran romantikus történetet dolgoznak fel, de nem ritka a horror vagy a fantasy sem közöttük. Az egyik legismertebb shoujo manga a *Sailor Moon*. A mahou shoujo a shoujo mangák egyik altípusa, melyben a főszereplő lány mágikus képességekkel rendelkezik. A 80-as évektől kezdve a fiatalok elkezdték olvasni az ellenkező nemnek íródott mangákat is. Ezért a shounenbe bekerültek hétköznapi történetek, és megjelent a romantika is. Így születtek meg a háremtörténetek, amelyekben szép számmal voltak vonzó női karakterek, melyeket bishoujónak neveznek, ami japánul 'gyönyörű lány'-t jelent. Mivel a lányok megkedvelték a shouent, megjelentek az akciódús lánymangák is, amelyek szinte kizárólag férfi szereplőket vonultattak fel. Így alakult ki a bishounen, valamiféle fordított hárem, amely a jóképű fiúszereplők sokaságára utal.

A seinen műfaja később, a 60-as évek végén alakult ki, és az idősebbeknek, fiatal férfiaknak készül. Ekkorra nőtt fel ugyanis az a nemzedék, akik már gyermekkorukban is mangákat olvastak. A seinen történetei vagy komorabbak, akciódúsabbak, mint a shounen történetei, vagy éppenséggel visszafogottabbak azoknál. A seinennél is későbbre, a 80-as évekre datálható a josei manga és anime kialakulása, mely fiatal nőknek szól. Eredetileg a josei hasonlított a shoujóra, csak komolyabb, érettebb szereplőket mutatott be. Hamarosan azonban megnőtt az erotikus tartalom iránti igény, és ez „az olesó szerelmi és erotikus ponyvák szintjére süllyesztette a műfajt” (*Kálovics*, 2007b, 28.). Az új évezredben a műfaj új erőre kapott. Manapság az Animax műsorán is láthatók olyan animék, amelyek a fiatal nőket célozzák meg; a legnépszerűbbek azok, melyek az egyetemisták és a huszoneves dolgozó nők mindennapi problémáit mutatják be (*Kálovics*, 2007b; www.mangasanime.mlap.hu).

Tematika szerint rengeteg műfaj létezik: fantasy, sci-fi, szerelmi történet, erotika, akció, misztikus, gótikus vagy háborús történet, horror, de akadnak szép számmal történelmi mangák és animék is. Az egyik sajátos műfaj a sport, amely a modern manga kezdeteitől megtalálható. A sporttal foglalkozó mangák és animék annyira népszerűek voltak, hogy gyakran azt is meghatározták, melyik sportág a fiatalok kedvence a szigetországban. Például a *Tsubasa kapitány* című animének nagy szerepe volt abban, hogy a japán fiatalok körében népszerű lett a futball. A legújabb japán sajátosság a mecha, amelyben mindenféle gépek és robotok (emberformájúak vagy kiborgok) szerepelnek.

Mind a mangákban, mind az animékban megjelenik a szexualitás, sőt a pornográfia is. A szexualitás a 60-as években jelent meg a mangákban, a 80-as évek óta pedig léteznek eroanimék is. Az erotikus műfajok között találunk heteroszexuális férfiak számára írott pornográf mangákat. Nyugaton erre a műfajra a leggyakrabban a hentai megnevezést használják. Mivel a szó japán jelentése 'abnormális', 'perverz', Japánban a hentai szót nem használják az erotikus manga megnevezésére, helyette a műfaj megjelölésére a

seinen (más kandzsival jelölve) vagy seijin kifejezés áll. A 70-es évek shoujóinak írói felfedezték az egyneműek közötti szerelem témáját is. Így született meg a fiúszerelem ábrázoló shounen-ai. Ez az évek során feltöltődött erotikával, és létrejött a yaoi, mely a fiúk közötti szexet mutatja be. A shounen-ai és a yaoi nem melegeknek íródott, hanem heteroszexuális fiatal lányoknak. Japánban más terminológiát használnak erre a műfajra is: ott az angol boys' love kifejezés jelöli ezt a témájú mangát. A yaoi mellett létezik – noha jóval kisebb érdeklődés övezi – a lányok szerelmét bemutató manga és anime: a yuri. Míg a yaoit inkább a lányok, a yurit inkább a fiúk forgatják szívesebben. A legtöbb anime azonban átmenetet képez több műfaj között, és többféle motívumot is tartalmaz: egy akció-animében gyakran találhatunk humoros, sőt romantikus elemeket is (*Kálovics*, 2007b; <http://amvportal.extra.hu>; www.mangasanime.mlap.hu).

Az anime-manga szubkultúra terjedése és színterei

Hasonlóan a másik 21. századi ifjúsági szubkultúrához, az emóhoz, az anime-manga szubkultúra terjedésének legfőbb színtere az internet. A netről számtalan anime letölthető, általában olyanok is, melyek még nem kaphatók a magyarországi kereskedelmi forgalomban. De létezik sok, ehhez a szubkultúrához kapcsolódó honlap is, ahol a rajongók megtudhatják a legfrissebb információkat, megvitathatják véleményüket. Az Interneten kívül láthatók animék bizonyos tv-csatornákon: mint már említettük, a magyar RTL Klub csatornán vasárnaponként látható az *InuYasha*, a külföldi Animax csatorna pedig folyamatosan sugároz animékat. Animék természetesen megvásárolhatók DVD-n is speciális boltokban. A mangákat az érdeklődő fiatalok könyvek formájában találják meg a piacon – a legtöbbet speciális boltokban, de kaphatók már hagyományos könyvesboltokban is. Az utóbbi időben már hazánkban is szaporodik azoknak a könyvtáraknak a száma, amelyek rendelkeznek manga könyvekkel és anime DVD-kkel. Mivel az USA-ban az anime sokkal korábban indult hódító útjára, így ott már természetes, hogy a fiatalok válogathatnak a könyvtárak anime- és manga-állományából (*Halsall*, 2004). A szubkultúra aktuális híreiről a rajongók két magazinból tájékozódhatnak, ezek az *Anime Stars* és a *Mondó*. Ennek a szubkultúrának a részét képezi az úgynevezett AnimeCon nevű rendezvény (Anime Convention, magyarul: Anime találkozó), melyet évente háromszor rendeznek meg.

Mangák

A manga tehát kizárólag fekete-fehér, jobbról balra, felülről lefelé olvasandó képregény. Mint említettük, Japánban a manga rendkívül népszerű: az emberek korra és nemre való tekintet nélkül olvassák a mangákat, melyeknek témája nagyon változatos. A japán manga-kultúra először az Egyesült Állomokban lett nagyon népszerű, és feltehetőleg amerikai közvetítéssel került át Európába, így hazánkba is. Magyarországon természetesen még viszonylag korlátozott számban kaphatók mangák, bár a rajongók egyre többet szeretnének olvasni.

Manapság hazánkban az egyik legnépszerűbb lánymanga a *Nana*, melynek szerzője Yazawa Ai. A könyv két hasonló korú (körülbelül 20 éves), de nagyon különböző sorsú fiatal lányról szól. Mindketten vidéken élnek, és innen indulnak a fővárosba, Tokióba, hogy megtalálják saját egyéniségüket. Ám míg az egyik, Komatsu Nana naiv, nyíltszívű és örökké szerelmes teremtés, addig a másik, Oosaki Nana határozott, kemény lány. Komatsu Nana rendes polgári családban nőtt fel, de annyira önállótlan, hogy a barátnője nélkül szinte egy lépést sem tud tenni. Oosaki Nanát anyja korán elhagyta (apját nem is ismerte), nagyanyja nevelte fel. Miután a helyi gimnáziumból kirúgják, és nagyanyja meghal, Nana egy rockbanda énekesé lesz, és együtt él az együttes gitárosával. Ez a két nagyon különböző sors fonódik össze aztán a második kötetben, és válnak a lányok fel-

nőtté szerelmeken és csalódásokon, sikereken és kudarcon keresztül. Nyilvánvalóan nem véletlen, hogy a kamaszlányok „fálják” ezt a könyvet, hiszen saját életük egy-egy történetét látják megelevenedni; és ahogy a két Nana a könyvben, a magyar tinédzser lányok is felteszik magukban a kérdést: Ki is vagyok én? Kivé is szeretnék válni?

Míg a Nana két lányról, a *DémonNapló* két fiúról szól. Ám ennek ellenére ez is shoujo manga, mert fiatal lányoknak íródott. A *DémonNapló* műfaja fantasy – sok-sok humorral átszőve. Ennek a mangának jóformán története sincs: egy fiatal fiúról kiderül, hogy ő valójában Démon Nagyúr, ezért neki keménynek, harciasnak, sőt kegyetlennek kellene lennie. Ehelyett azonban a naiv, sőt időnként infantilis Raenef gyakran úgy viselkedik, mint egy lány: túlságosan is érzelmes. Jelleméhez igazodik az ábrázolása is: arcvonásai annyira lányosak és finomak, hogy a tapasztalatlan mangaolvasó lánynak hinné. Raenefet szintén lányos arcú szolgálja, Eclipse próbálja megtanítani, hogyan kell Démon Nagyúrként viselkedni – sikertelenül. A shoujo-mangákban gyakori, hogy a fiatal és szimpatikus személyiségű fiúkat finom vonásokkal, bájos arccal ábrázolják: szebbnek rajzolják őket, mint esetlegesen a mangában szereplő női karaktereket. A történet végén a két fiú egymásba szeret. Noha ez a szerelem nem realizálódik nyilvánvalóan a mangában, és az olvasó felfoghatja a két fiú közt szövődő érzelmet erős barátságnak is, mégis elgondolkodtató, hogy a fiatal lányok miért szeretik annyira az ehhez hasonló mangákat.

A valóságból merítő, a japán fiatalok életét bemutató, illetve a fantázia világába kalauzoló mangák mellett sok, változatos témájú manga van még a könyvpiacon. Ezek között található Ishiyama Kei 2007-ben megjelent mangája is, a *Grimm-mesék mangában*. Az öt feldolgozott mese közül három (*Piroska és a farkas*, *Jancsi és Juliska*, *Raponc*) minden magyar gyerek számára ismerős. Ishiyama adaptációjában a mesék jelentős változásokon estek át: a farkas nem vérengző fenevad, hanem kedves farkasfiú, aki beleszeret Piroskába, és feleségül kéri a lányt; a boszorkány nem is boszorkány, hanem szép és csábos hölgy, aki szereti a szép fiúkat, a hiú Jancsi pedig örömmel hagyja magát elcsábítani. Raponcról egyenesen az derül ki, hogy nem is lány, hanem fiú. A szerző „sok humorral és fantáziával értelmezi újra a régi történeteket, amelyek így frissnek, modernnek hatnak, és igen eredeti fordulatokkal lepik meg az olvasót” (*Kálovics*, 2007a, 10.). Ishiyama feldolgozásából teljesen hiányzik a klasszikus mesék brutalitása, ehelyett előtérbe kerülnek a hétköznapi emberi érzelmek: a vidámság és a szomorúság, a hiúság és a szerénység. A Grimm-meséket nyugodtan olvashatják a gyerekek is, de a könyv az idősebb korosztály számára is remek szórakozást nyújt, hiszen a kedves történeteket lépten-nyomon átszővi a humor.

Vajon mi lehet az oka a japán típusú képregények ilyen gyors terjedésének és népszerűségének? Azt mindenképpen meg kell állapítanunk, hogy a mangák a világ nyugati felén a populáris kultúra részének tekinthetők, és szinte kizárólag a fiatalabb korosztály olvasmányai közé tartoznak. A szülők jó része úgy gondolja, hogy a képregények, a videofilmek és a televízió jelentősen hozzájárulnak ahhoz, hogy a fiatalok passzívak, hiányzik belőlük a kreativitás, és csak rövid ideig képesek egy dologra figyelni. Ráadásul ezek a szórakozási formák elvonják a gyerekeket a tanulástól is. Ezzel ellentétben már egyre több kutató úgy véli, hogy a populáris kultúra remek eszköz a fiatalok számára, hogy fejlesszék olvasási kultúrájukat. A bonyolult videojátékok következtében a fiatalok gyorsabban hoznak döntéseket, pontosabb lesz a kéz-szem koordinációjuk. Az a korosztály, amelynek tagjai nem a filmekben, a számítógépes és interaktív játékokon szocializálódtak, sokkal nehezebben követi a mangákat, mint a mai fiatalok (*Schwartz és Rubinstein-Avila*, 2006). A mangák jelentése ugyanis több szinten bontakozik ki igazán, amelyből csupán az egyik maga a szöveg.

A hagyományos olvasási kultúra a szövegre fókuszál, a rajzok itt csupán illusztrációk, a szöveg kiegészítői. A mangák esetében a képek által közvetített információ ugyanolyan fontos – vagy akár fontosabb –, mint a szöveg. Ezért a történet értelmezése szempontjára

ból a grafikus információ ugyanazon a szinten áll, mint a nyomtatott szöveg. Nem véletlen, hogy a mangákban a rajzok – különösen a karakterek arca – sokkal kidolgozottabb, mint a nyugati típusú képregényekben. Általában már az ábrázolásából is következtetni lehet a szereplő jellemére, tulajdonságaira: a jó, ártatlan karaktereket nagy, kerek szemmel ábrázolják, míg a gonosz, rosszindulatú szereplőket szűkre húzott szemmel. De gyakran utalnak az arcvonások a karakter pillanatnyi hangulatára is.

A szereplők érzelmeire azonban nem csak a szem és arc ábrázolásából következtethetünk. A mangák sajátos kifejezőeszközöket használnak egy-egy erőteljes érzelem szimbolikus kifejezésére, melyeknek pontos ismerete nélkül lehetetlen tökéletesen megértenünk a történetet. Ha valaki nagyon elfáradt, vagy kínos helyzetbe kerül, és zavarban van, annak a feje felett vagy mellett egy nagy izzadságcsepp jelenik meg, melyhez gyakran társul fáradt vagy döbönt arc kifejezés. Az elkeseredettséget és a haragot gyakran jelzi három kicsi függőleges vonal az arcon, általában a szem alatt; míg az erős felindultságot és dühöt a homlokon vagy a halántékon megjelenő kereszt alakú lüktető ér mutatja. A szövegbuborékban függőlegesen vagy vízszintesen megjelenő hat-nyolc pont a döbbenettől megszólalni sem tudó karakter érzelmeit fejezik ki, míg a szereplő körül megjelenő csillagocskák vagy virágok a lelkesedésre és boldogságra utalnak. A humoros jeleneleknél előfordul, hogy a szereplő hirtelen átalakul saját maga kicsinyített és gyerekes másába, és „karikatúraszerűen eltorzult arccal fejezi ki érzelmeit” (*paTKany*, 2008, 51.), ilyen formában beszél vagy tesz valamit. Ezeknek az arckifejezéseknek a japán neve ’gyagu-gao’, vagyis magyarul „geg-arc”. Nyugaton ezt a rajzolási stílust tévesen sokszor chibinek nevezik. A japán a ’chibi’ szót kizárólag az apróra rajzolt kabalafigurákra alkalmazza, de soha nem az érzelemtől eltorzult arcokra (*paTKany*, 2008).

Az érzelmek, sőt időnként gondolatok roppant szemléletes ábrázolásán túl gyakran találkozunk a mangákban valós vagy képzelt hanghatásokkal is. A nevetésre nem csupán a szélesre tárt száj és keskenyre húzott szem utal, hanem ezt erősítik a HIIHII és HÁHÁHÁ jelzések is. A GULP sokszor arra utal, hogy a kínos helyzetben lévő szereplő zavarában nyel egy nagyot; az erős ütést a BANG-gal vagy a BAMB-mal, a szaggató fejfájást a BOM-BOM-BOM-mal, a hirtelen, gyors mozgást, mozdulatot a VHUSS-sal, a horkolást a HORKTY-tyal teszik még érzékletesebbé. Ezek a hanghatások – melyekhez gyakran érzelmek is kötődnek – nemegyszer humorossá is teszik a jelenetet vagy a karaktert.

Ami a mangák szövegeit illeti, azok gyakran nemcsak a szereplők szavait, hanem a gondolatait is megjelenítik; e kettő megkülönböztetése nem egyszerű, és komoly mangaolvasási gyakorlatot igényel. Mindezeket figyelembe véve teljesen érthető, hogy egyes kutatók azt állítják: a „...sokszintű manga szövegek kitágítják az irodalom és a szöveg fogalmának hagyományos jelentését” (*Schwartz és Rubinstein-Ávila*, 2006, 42. o.). A 20. századig az irodalom és az olvasás szinte kizárólag csak az írott vagy nyomtatott szövegeket jelentette. A mai szülők és pedagógusok generációja is így szocializálódott, így nem csoda, hogy elfogultak vagyunk a nyomtatott szövegeket illetően, ha olvasásról és irodalomról beszélünk. 21. századi világunk azonban megköveteli, hogy helyesen értelmezzük, sőt használjuk a vizuális jeleket is; gondoljunk csak a valamennyiünket körülvevő piktogramokra vagy az SMS, az e-mail és a chat sajátos nyelvezetére, amelyben gyakran egy-egy karakternek saját, önálló jelentése van (például a „hogy” helyett csak „h” áll, a „+” többre, nagyobbra utal), de a sajátos jelekkel, az úgynevezett smiley-kkal az érzelmek is pontosan és nagyon tömören kifejezhetők.

A manga tehát hibrid szöveg, mely szenzációsan kombinálja a nyomtatott szöveget, a grafikát és a hanghatásokat. Schwartz és Rubinstein-Ávila (2006) úgy vélik, hogy a manga valójában irodalmi forradalmat testesít meg: kitágítja a hagyományos olvasás és irodalom határait az úgynevezett posztmodern irodalom irányába, melyben a grafikus ábrázolásnak, az úgynevezett vizuális szövegnek ugyanakkora jelentősége lesz a szöveg egészének szempontjából, mint a nyomtatottnak. Ha ehhez még hozzátesszük azt is, hogy számos tudós

szerint „az emberi gondolkodás eredendően nem szónyelvi formában, hanem lelki képek közegében zajlik... [és] a metaforáktól áthatott szónyelv a gesztusok nyelve által kialakított jelentésekre és jelentés-összefüggésekre épül rá [...] akkor a gondolatok közlésének a pusztá szónál alkalmasabb eszköze lehet a képpel kiegészített szó, vagy olykor a pusztá kép is.” (Nyíri, 2001, 59).

Tehát posztmodern világunk erőteljesen képi alapú, melynek oka feltehetőleg az emberi gondolkodás eredendően képi természetében is keresendő. Ráadásul a posztmodern olvasás- és íráskultúra és irodalom is egyre inkább eltolódik a képi ábrázolás felé. Mindezeket figyelembe véve el kellene gondolkodni azon, hogy be lehetne vezetni a mangákat az iskolai irodalomoktatásba, hiszen a mangák segítségével fejleszthetnék azokat a képességeket, melyeket a posztmodern 'literacy' megkíván: hogy a gyerekek a vizuális szövegeket is helyesen értelmezzék és kritikus szemmel olvassák (Schwartz és Rubinstein-Ávila, 2006). Egy-két manga beemelése az iskolai irodalomtanításba tehát egyrészt azért lenne

hasznos, mert a mangák olyan gazdag és változatos kommunikációs kultúrát mutatnak be, melyeknek segítségével nagyszerűen fejleszthetők a – napjainkban oly fontos – bonyolult kommunikációs stratégiák, másrészt így áthidalható – vagy legalább csökkenthető – lenne a szakadék az iskolai kötelező olvasmányok és a gyerekek és fiatalok szabadidős olvasmányai között (Mahar, 2003). Allen és Ingulsrud (2005) azonban úgy látják, hogy a mangaolvasást még sok pedagógus elítéli: nem tartják komoly irodalomnak, mert úgy vélik, hogy a gyerekeknek szóló képregényekből fejlődött ki. Pedig a szerzők szerint a pedagógusoknak ismerniük kellene tanítványaik szabadidős olvasmányait, mivel ezek részét képezik a tanulók kommunikációs és olvasási kompetenciáinak.



1. ábra. Részlet az *Ouran High School Host Club* című mangából

Anime

Mint már korábban említettük, a mangák és az animék között sok hasonlóság van: népszerű mangákat gyakran filmesítenek meg – ilyenek például: az *InuYasha*, a *Sailor Moon*, a *Dragon Ball* vagy a *Naruto* –, de időnként a fordítottjára is akad példa. Az internetről azonban számos olyan rövidebb, kisebb költségvetésű anime tölthető le, melyeknek nincsen manga változata, eleve animében dolgozták fel a történetet. Az



2. ábra. Részlet a *Boku ni Vatta Watashi* című mangából

animék között a legkidolgozottabbak és így általában a legkedveltebbek az egész estés animék, melyeknek rendezőit ugyanolyan népszerűség övezi Japánban és a manga-anime kultúra rajongói között, mint Európában és Amerikában az élőszereplős mozifilmek rendezőit. Amikor animéről, azaz animációs filmről beszélünk, nagyon fontos leszögeznünk, hogy az animék nem gyerekeknek szóló rajzfilmek: legnagyobb részük a tizenéveseknek, sőt a fiatal és a kevésbé fiatal felnőtteknek készül.

Az animék közül a magyar fiatalok között is eléggé ismert és kedvelt az *InuYasha*. A történetet sokszorosan feldolgozták: készült belőle manga, anime tv-sorozat és többrészes egész estés film (movie) is. A történet több szempontból is kielégíti a tinédzser rajongók igényeit. A sztori két szálon fut: egyrészt bemutatja a japán fiatalok hétköznapjait, másrészt megismerkedhetünk a középkori Japán szellemektől, félszellemektől és istenektől nyüzsgő, gyakran félelmetes világával. InuYasha, a fő- és címszereplő a középkori Japán világának része, félszellem. A két világot Kagome, a középis-

kolás lány köti össze. Noha a történet elég banális, és a helyzetek gyakran ismétlődnek, a film olyan szituációkat mutat be, amelyek erőteljesen érdeklik a serdülőket: harc és kemény küzdelem, kitarás és becsület, szerelem és barátság. A filmsorozatban természetesen végigvonul a jó és a gonosz küzdelme.

Míg az *InuYasha* több meselemet is felhasznál, és a fiatalabb korosztály számára is ajánlható, a *Death Note*, azaz *Halállista* a thriller műfajába tartozik, és igazán felnőtteknek szóló kérdéseket feszeget. A film főszereplője Light, egy húsz év körüli fiatalember, a helyi rendőrparancsnok fia. A véletlen úgy hozza, hogy az ő kezébe kerül Ryuk halál-isten naplója. A napló használatának két fő szabálya van: akinek a keresztnéve belekerül a naplóba, az 40 másodpercen belül meghal szívrohamban; a napló használója pedig elfogadja, hogy lelke a halála után nem tud megnyugodni, hanem bolyong a két túlvilág között. (Emlékeztet ez kissé a fausztii szövetségre.) Light, akit az animében Kyrának hívnak (az angol killer 'gyilkos' szó rövidült, torzult változata), először egy valódi gonosztevőn, egy iskolás gyerekeket túsul ejtő bűnözőn próbálja ki a napló erejét. Kezdetben csak bűnözőket, gonosz embereket gyilkol, később azonban rákap az emberek élete fölötti hatalom ízére. Ez a részegítő érzés változtatja át a hétköznapi fiatal hideg-

vérű gyilkossá. Az anime nagy kérdése: lehet-e, szabad-e az embernek Istent játszani, és dönteni mások életéről – még akkor is, ha az illető gyilkos gonosztevő. A *Halállista* érdekessége még, hogy először készítettek a mangából élőszereplős filmet, az animációs változat csak azután született meg.

Az egész estés mozifilmek közül rendkívül népszerűek Hayao Miyazaki és Takahata Isao animéi. Míg Miyazaki filmjei inkább a fantasy műfajába sorolhatók, addig Takahata jobban kedveli a valós alakokat valós problémákkal. Miyazaki filmje, *A vándorló palota* az igazi mesék és a fantázia világába kalauzolja el a nézőt: a szereplők átváltoznak és visszaváltoznak, a palotát a tüzzszellem, Kalcipher tartja egyben és mozgatja – minden csupa csoda és varázslat. Több tekintetben emlékeztet a film a világ nyugati felén jól ismert Ózra, még néhány szereplő is megegyezik: egy Sophi nevű lány, egy kiskutya és egy madárijesztő. Noha Miyazaki másik népszerű alkotása, a *Totoro – A varázserdő titka* című film is tartalmaz meseelemeket – ezek inkább az *Alice Csodaországban* című mesére emlékeztetnek –, ebben az animében hangsúlyosan megjelenik a valóság is. A tokiói egyetem antropológus professzora két kislányával vidékre költözik, hogy közelebb legyenek a kórházhoz, ahol a lányok édesanyját ápolják. A gyönyörű vidék felfedezése közben a lányok rábukkannak az erdőben egy hatalmas kámforfa belsejében az erdő bundás szellemeire, a Totorókra. Ezek „a nyúl, macska és bagoly keverékére emlékeztető [...] mulatságos szörmókok” (*Kálovics*, 2007c, 14. o.) segítik át sokszor a lányokat a hétköznapi nehézségein: az anya nélküli élet gondjain. Különösen a kisebbeknek, a négyéves Meinek van szüksége anyapótlékra és biztonságra: félelem nélkül bújik hozzá a nálánál sokszor nagyobb bundás Totoróhoz. Az idősebbik, Satsuki nagy lelkierőről és felelősségről tesz tanúbizonyságot, amikor megpróbál anyaként gondoskodni kishúgáról. A filmben végig ott lebeg a lehetséges tragédia, hogy a lányok elveszíthetik tüdőbeteg édesanyjukat. Miyazaki filmjeiben visszatérő kulcsmotívum a környezettudatos élet és a környezet védelme. Megjelenik ez a gondolat a *Totoróban* is. A vidéki ember harmóniában él a természettel; ennek az egységnek legjobb bizonyítéka, hogy a lányok összeharatóznak az erdő védőszellemeivel, a bundás Totorókkal.

Míg a *Totoró* békében mutatta be egy család, különösen a két gyermek életet, addig Takahata megható animéja, *A szentjánosbogarak sírja* háborúban követi nyomon egy testvérpár sorsát, a 14 éves Seitát és a négyéves Setsukoét. A film kifejezetten depresszív hangulatú alkotás. Érdekessége az animénak, hogy keretes szerkezetű: a fivér halálával indul, hogy a végén visszatérjen a nyitóképhez, és befejeződjön a fiú halálával. A történet a II. világháború végén játszódik, Japánban. A gyerekek édesanyja betegségben hal meg, később pedig kiderül, hogy a katona édesapa is hősi halált halt. Az elárvult gyerekek a fukar nagynénijéhez kerülnek, de inkább az önálló életet választják az erdei kunyhóban. Takahata nem követi az amerikai filmekben megszokott sémát: *A szentjánosbogarak sírjában* nem gonosz amerikaiak és hős japánok vannak. Bár az amerikai katonák alig jelennek meg az animében, látjuk és halljuk a B–29-es amerikai bombázót – majd utána az áldozatokat és a tömegsírokat. Megdöbbenően hat, de a japán emberek között is vannak szép számmal kapzsik és gonoszak, akik egy falat étellel sem segítik az árvákat. A négyéves kislány szervezete nem bírja tovább a nélkülözést; csak az egészséges, tápláló étel menthetné meg. Szívszaggató jelenet, hogy mire a fivér élelmiszerral megrakott szatyorról visszatér a városból, a kislány már holtan fekszik, kezében szorongatva kedvenc cukorkája üres dobozát. *A szentjánosbogarak sírjában* nincs sem csoda, sem varázslat, csak a rideg és kegyetlen valóság, ám a gyerekek egymáshoz való ragaszkodása és szeretete, Seita kitartó gondoskodása kishúgáról arra tanít, hogy a család és a szeretet a legfontosabb dolgok a világon.

Szintén nagyon izgalmas és aktuális problémákat feszeget Takahata filmje, a fantasy- és utópiászerű *Nausicaä*. A történet a távoli jövőben játszódik: az ember olyan mértékben megmérgezte a földet, hogy a dzsungel növényei mérges gázokat bocsáta-

nak ki – és a dzsungel egyre terjeszkedik. A népek háborúznak egymással a pusztuló föld feletti hatalomért. Az egyetlen békés nép a Szél völgyében élő Nausicaä népe. Nausicaä fiatal kora ellenére higgadt és bölcs királylány, aki különleges képességgel rendelkezik: meg tudja nyugtatni a rémült vagy feldühödött állatokat. Ő az, aki harmóniában él a természettel, ellentétben azokkal, akik kapzsiságtól, hatalomvágytól és a gépek iránti fetisizmustól hajtva éppen azt a Földet pusztítják, amely az életet biztosítja számukra. Már úgy tűnik, győznek a gonoszok, már úgy látszik, mindent elborít a mérgező dzsungel, amikor Nausicaä véletlenül felfedezi, hogy a fák alatti levegő egészséges: a természet megtisztítja önmagát, lassan, de biztosan helyrehozza az ember okozta rombolást. Reményt ad a film, hogy a természet képes öngyógyításra, és talán a valóságos világban is élnek Nausicaäk.

Magazinok: *Mondó, Anime Stars*

A két magazin igyekszik felvonultatni mindent, ami a tizenéves rajongókat érdekelheti. Rendszeresen bemutatnak néhány animét képekkel, elemzéssel, értékeléssel; gyakran találunk részleteket egy-egy újonnan megjelenő mangából vagy manhwából;



3. ábra. Részlet a *Nausicaä* című animéből

olvashatunk japán szokásokról és hagyományokról (például a szumóról, a japán karácsonyról és újévről vagy a szeppukuról, a rituális öngyilkosságról), Japán történelméről és mindennapjairól. De megjelennek bennük a magyar animefanek is: az AnimeConok után általában interjút készítenek a legsikeresebb cosplayerekkel, illetve láthatjuk a magazinokban a rajongók rajzait is – természetesen anime-stílusban. Több számban van rajziskola, melyben részletesen, lépésről lépésre mutatják be, hogyan kell egy bonyolultnak tűnő rajzot elkészíteni. A *Mondó* minden számban poszterrel is kedveskedik olvasóinak. Mindezek mellett mindig vannak mindkét magazinban hírek és információk a legújabb manga- és anime-sikerekről, régebbi vagy újon-

nan megnyílt boltok kínálatáról és a soron következő rendezvényekről.

AnimeCon

AnimeConokat évente háromszor tartanak hazánkban: ősszel és tavasszal Budapesten a Petőfi Csarnokban, nyáron pedig valamelyik nagyobb városban. 2007 nyarán Nyíregyházán volt, 2008 nyarán pedig Győrött. Míg a budapesti AnimeConok kétnaposak (szombat és vasárnap), a nyári vidéki rendezvények csak egynaposak. Természetesen részben az időzítés, részben a központi helyszín, részben pedig a programok gazdagsága miatt a budapesti Conok sokkal népszerűbbek. Mivel a belépőjegyek elővételben mind az interneten, mind a speciális boltokban nagyon hamar elfogynak, a rajongók hajlandók három-négy órát is sorban állni, hogy bejussanak a rendezvényre. Annak ellenére, hogy a fiataloknak ennyit kell várakozniuk, és bizonytalan, hogy a többórás sorban állás után egyáltalán bejutnak-e, a szerző saját tapasztalata, hogy a rajongók nyugodtan várakoz-

nak: nincs hangoskodás, nincs verekedés, agresszió, alig látni alkoholfogyasztást. A várokozók beszélgetnek, nevetgélnek, a hangulat kellemesnek mondható.

Az AnimeConok programját úgy állítják össze, hogy lehetőség szerint minden rajongó igényét és ízlését kielégítsék, ráadásul aki kíváncsi, bepillantást nyerhessen a japán kultúra egy-egy részletébe. Az AnimeConok két legnépszerűbb programja a Cosplay és az AMV. A Cosplay (Costume Play – magyarul: jelmezes felvonulás) roppant izgalmas, színes kavalkád. Magyarországon először 2005-ben rendeztek Cosplayt. A vállalkozó kedvű rajongók elkészítik és magukra öltik kedvenc karakterük jelmezét, hogy életre kelt Sailor Moonként, Sakuraként vagy Cain Nighthroadként jelenjenek meg a színpadon. A jelentkezők indulhatnak egyedül az egyéni, illetve többen a csoportos Cosplayben. Szombaton a jelmezeket díjazzák: kié a legkülönlegesebb, a legötletesebb, a leginkább élethű, a legnehezebben kivitelezhető. Vasárnap a Cosplay szereplőinek kis előadással kell készülniük: pantomin, ének, tánc vagy humoros részlet egy animéből. A fellépőket mind a zsűri, mind a közönség értékeli – a nézők a belépőjeggyel együtt szavazólapokat is kapnak.

A Cosplay résztvevői lenyűgöző kreativitásukról tesznek tanúbizonyítást. A legtöbben saját maguk készítik hol csodálatosabbnál csodálatosabb, hol bizarrabbnál bizarrabb jelmezüket, segítséget esetleg csak családjuktól vagy legjobb barátjuktól kapnak. A legextrémebb jelmezek hetekig, sőt hónapokig készülnek. A jelmezekhez a fiatalok a legkülönfélébb anyagokat használják fel: hungarocellt, műgyantát, műanyag csövet, fűszegélynyíró zsinórt, papírmasét, valódi tollakat, gyöngyöket, szúnyoghálót, drótot, szigetelő szalagot, de még függönyhúzó botot is. A jelmez természetesen nemcsak a ruhát jelenti, hanem mindent, ami a karakterhez tartozik: különleges és hatalmas fegyverek, szárnyak, páncél stb. A jó cosplayernek igazán leleményesnek és kreatívnak kell lennie, olyannak, aki a szemétből is kincset tud csinálni. Aki rákap a cosplay ízére, az szinte minden AnimeConra készít jelmezt. Aki nyert más Cosplayt, veterán cosplayernek hívják. Az egyik veterán cosplayer elmondta, hogy ő a teknőspáncélt egy kimustrált parabola antennából készítette, egy másik veterán pedig ruhaszárítóból a fegyverét.

Arra a kérdésre, hogy miért jó más bőrébe bújni, a cosplayerek olyan válaszokat adtak, hogy számukra ez „önbizonyítás”, a „színpadon sikeresnek érzik magukat”, a jelmezben, „más bőrébe bújva másként érzik magukat”. Egy különleges ruha tartást ad, „abban nem menni, hanem vonulni kell”; egy extrém fegyver a különlegesség érzésével tölti el viselőjét. De többen mondták azt is, hogy úgy érzik, azzal, hogy elstálnak a nézők előtt, megelevenítve kedvenc karakterüket, másoknak boldogságot okoznak. A cosplayerek között barátságok is szövődnek, hiszen ők – ahogy a veteránok megfogalmazták – „ellenfelek és nem ellenségek”. Folyamatosan motiválják és segítik egymást ötletekkel és anyagokkal, arra töreksenek, hogy a másik is minél jobb legyen a megmérettetéskor. A családjuk eleinte csodálkozva, sőt megrökönyödve fogadta új érdeklődésüket, később viszont beletörődtek gyermekük hobbijába, és a szülők közül sokan segítenek anyagot keresni, varrni, barkácsolni.

Az AnimeConok másik nagyon népszerű programja az AMV, vagyis az Anime Music Video (zenés anime videó). Az AMV nem más, mint egy vagy több animéből zenére összevágott videoklip. A zene általában egy ismert nyugati zeneszám, de előfordul, hogy egy magyar együttes (például: a Tankcsapda) vagy egy japán popsláger képezi a videoklip alapját. Ha az AMV-t egy animéből vágják össze, akkor igyekeznek tükrözni az anime hangulatát vagy egy kiválasztott karakter jellemzőit. Gyakoribb azonban, hogy több animét használnak fel a vágáshoz, ekkor a kivágott részleteket egyetlen vezérfonalra fűzik fel. Vagy a zenét választják a kliphez, vagy egy meghatározott zeneszámhoz keresnek animerészleteket. (6) Ebben az esetben a klip tükrözheti a zene hangulatát, de az olyan AMV sem ritka, mikor a videoklip képi anyaga hűen követi a zene szövegét. Az AMV-k különálló, önmagukban is élvezhető alkotások. Az AMV őse a 80-as években jött létre Japánban. Készítésében jelentős fordulat következett be a 90-es években, amikor az

amerikai anime-rajongók is elkezdtek saját AMV-ket gyártani. Ahogyan a manga vagy az anime, ma már az AMV is műfajokra oszlik. Ilyen AMV-műfajok például az action, comedy, dance, drama, horror, parody stb. (Luggeriano és Yashiro, 2008).

Az AMV készítéséhez egyrészt nagyon jól kell ismerni a különböző animékat, másrészt tökéletesen kell tudni kezelni a megfelelő szoftvereket. Ha ez a két feltétel teljesül, állítólag bárki készíthet AMV-t. Az animékkel ellentétben ugyanis az AMV-ket amatőrök készítik. Céljuk az önkifejezés és az önálló hangulatteremtés. Ahogyan a Cosplayen a különböző jelmezek, ugyanúgy az AMV-k is versenyeznek egymással. A 2008-as őszi AnimeConon az AMV-k győzteseit az a megtiszteltetés is érte, hogy az Animax TV csatorna leadja ezeket a zenés videoklipeket, angol felirattal, hogy a környező országok közönsége is élvezhesse azokat.

A szereplők érzelmeire azonban nem csak a szem és arc ábrázolásából következtethetünk. A mangák sajátos kifejezőeszközöket használnak egy-egy erőteljes érzelem szimbolikus kifejezésére, melyeknek pontos ismerete nélkül lehetetlen tökéletesen megértenünk a történetet. Ha valaki nagyon elfáradt, vagy kínos helyzetbe kerül, és zavarban van, annak a feje felett vagy mellett egy nagy izzadtságcsepp jelenik meg, melyhez gyakran társul fáradt vagy döbönt arckifejezés. Az elkeseredettséget és a haragot gyakran jelzi három kicsi függőleges vonal az arcon, általában a szem alatt; míg az erős felindultságot és dühöt a homlokon vagy a halántékon megjelenő keresztalakú lüktető ér mutatja.

A Cosplay és az AMV-vetítés a Petőfi csarnok nagytermében zajlik, amely ilyenkor zsúfolásig megtelik fiatalokkal. A többi program, melyek általában nem vonzanak ekkora közönséget, a PECSA tőzsomszedságában felállított sátrakban folyik. A programok közül nagy népszerűségnek örvend még a karaoke. Jelentkezni lehet egyénileg vagy csoportosan – akárcsak a Cosplay esetében. A résztvevők valamelyik animéből választanak ki egy betétdalt, és azt éneklük el a közönségnek – és természetesen a zsűrinek. Bár elfogadott angol nyelvű dalok éneklése is, a legtöbb résztvevő japánul énekel. Ezt nyilvánvalóan jobban értékeli mind a közönség, mind a zsűri.

Állandó programnak számít a Conokon a gó, a japán táblás társasjáték. A gó első ránézésre a magyar dáma játékhoz hasonlít. Szombatonként lehetőség nyílik arra, hogy az érdeklődők gó-mesterek segítségével elsajátítsák ennek a társasjátéknak nem is egyszerű szabályait, vasárnap pedig elkezdődnek a gó-versenyek. Szintén állandó programja a Conoknak a DDR, vagyis a Dance Dance Revolution nevű japán táncpad-játék. A góval ellentétben a résztvevők itt nem az eszüket, hanem a lábukat használják. Egy képernyőn megjelenő nyilak mutatják, melyik irányba kell lépniük a speciális, négyzet alakú táncpadon. Aki elvétí az

irányt, kiesik a versenyből. A legizgalmasabb a haladó DDR-esek versenye, hiszen ebben a kategóriában a különböző irányba mutató nyilak olyan gyorsan követik egymást, hogy szemmel is nehéz követni – nemhogy lépésekkel.

A Conokhoz kapcsolódnak olyan versenyek is, ahol az érdeklődők csak a kész alkotást csodálhatják meg, és amelyeknek csak az eredményhirdetése zajlik a nagyközönség előtt. Ezek a rajzverseny és a fanfiction verseny. Az előbbi esetében a versenyzők kedvenc mangájukból vagy animéjukból választanak ki egy jelenetet vagy egy karaktert, és azt jelenítik meg a rajzlapon. A kis művészek különböző technikát használhatnak, az alkotások azonban lenyűgözők: páratlan fantáziáról és rajztehetségről árulkodnak. A kiállított

műalkotásokat a Con minden látogatója megcsodálhatja, és szavazhat is a neki legjobban tetszőre. A fanfiction novellairó verseny. Az alkotók felhasználják a mangák és animék bizonyos karaktereit, esetleg helyszíneit, de egy teljesen új történetet írnak belőle. Ezeket az irodalmi alkotásokat (általában rövid elbeszéléseket, novellákat) a Con előtt minden érdeklődő elolvashatja az AnimeCon hivatalos honlapján, a Conon pedig szavazhat a számára legérdekesebb történetre.

A Conok valamennyi napjának fontos programja a filmvetítés. Az érdeklődők olyan mozifilmet nézhetnek meg, amelyet máshonnan még nem lehet beszerezni. Ilyen volt például Takahata megrázó alkotása, *A szentjánosbogarak sírja*, vagy a 18 éven felülieknek szóló, ezért késő este vetített *Perfect Blue* is.

Az AnimeCon szervezői azonban gondoskodnak arról is, hogy a résztvevők minden Conon megismerkedhessenek a japán kultúra néhány területével. Rendszeresen tartanak japán harcművészeti bemutatókat, de mindig van valamilyen különlegesség is. Ilyen érdekesség például a japán teázási szokások részletes bemutatása, vetélkedő Japánról, előadás a sintoizmusról, ízelítő a japán nyelvből, a japán kalligráfia oktatása (ez Japánban speciális művészetnek számít), előadás a klasszikus japán babákról stb.

A programokat a szervezők igyekeznek úgy összeállítani, hogy lehetőség szerint minden Conon legyen valamilyen újdonság. A 2008-as őszi Conon ilyen volt az obentovereny. A bento szó jelentése 'ételdoboz'. A japán konyhában komoly hagyománya van annak, hogy az ételnek nemcsak jóízűnek kell lenni, hanem fontos szempont az is, hogy esztétikus látványt nyújtson. A versenyzők az ételket otthon készítették el, és igyekeztek azokat a lehető legizlésesebben elhelyezni egy szépen díszített dobozban. A japán konyhában jártas szűri értékelte az obentók külalakját, az ételek ízét, és azt, hogy mennyire kötődnek a jellegzetes japán konyhához.

Az AnimeCon tehát nem más, mint egy színes kavalkád, melyet nemcsak a változatos és érdekes programok tesznek vonzóvá, hanem az ott nyüzsgő fiatalok látványa is. Ezt a különlegességet még fokozza, hogy jelmezt nem csupán az a 30-40 fiatal visel, akik részt vesznek a Cosplayen, hanem szinte minden tizedik ember. Vannak, akiken valódi jelmez van, ők késve jelentkeztek a Cosplayre, vagy esetleg nem is akartak jelentkezni. De szép számmal vannak olyanok is, akik – feltűrva saját, anyuka, esetleg a legjobb barátján ruháját – megpróbálják a japán mangák és animék hangulatát megidézni. Sétálnak a PECSA körüli parkban japán iskolás lányok rakott kockás miniszoknyában, kockás nyakkendőben és combzokniban, de látni lehet napernyővel tipegő, hófehér arcú japán gésákat is. Egyik-másik jelmez az erotikus mangák világát idézi: hosszú fekete fűzős csizma, nagyon mini szoknya, melyből kilátszik a harisnyatartó és a csipkés combfix. Az utolsó AnimeConon például a gothic dark stílus hódított: minden fekete, esetleg pirossal kombinálva, rengeteg csipke és apró masni, a nőiességet hangsúlyozó (vagy talán ebben a korban túlhangsúlyozó) feszes felsők, húzott, bő szoknyák és csinos cipők.

A Conok látogatói nem csak élvezetes előadásokat és izgalmas versenyeket láthatnak, hanem természetesen vásárolhatnak is. A Magyarországon fellelhető szinte valamennyi ezzel foglalkozó bolt kínálja itt portékáját a mangáktól a poszterekig, az anime DVD-ktől az anime figurákig (speciális műanyagból készített anime-karakterek figurái – meglehetősen drágán), az egyszerű feliratos pólóktól az elegáns csipkefelsőkig és -kesztyűkig.

Mivel az AnimeCon napjainkban már annyira népszerű hazánkban is, hogy két-három ezer a látogatók száma, alapvető szempont a biztonság és a rend. A sok pozitívum mellett egy pedagógus számára ez egyáltalán nem elhanyagolható, ismervén – legalábbis hallomásból – a többi ifjúsági szubkultúrát is: a rock-koncertek és a partik világát. A szerző egyik legkellemesebb élménye az volt, hogy a Conon nem találkozott agresszióval vagy verekedéssel, nem látott részeg vagy kábítószertől mámoros embert, még olyant is elvétve, aki alkoholt fogyasztott – annak ellenére, hogy a büfében kapható volt. Vidám, jóked-

vü fiatalok voltak itt, akik beszélgettek és nevetgéltek, tehetségük szerint részt vettek a különböző versenyeken, vagy csak élvezték a produkciókat.

A rendezőkkel készített rövid interjúban a látogatóknál csupán néhány évvel idősebb rendezők elmondták, hogy ide a fiatalok nem a bulizás kedvéért jönnek, hanem azért, mert érdeklődnek ez iránt a kultúra iránt, a programok pedig annyira változatosak és gazdagok, hogy itt „van mit csinálni”, mindenki választhat érdeklődése szerint. Hogy ezeket a programokat valaki valóban élvezni tudja, ahhoz tiszta fej kell, hiszen még a nézőktől is odafigyelést és gondolkodást igényel, hát még a versenyzőktől. A Conon néhány látogatóval készített rövid interjú két alanya is lelkesedve mondta, hogy remekül érzik magukat, mindenki nagyon barátságos és közvetlen, az emberek segítenek egymásnak. R. már negyedszer vesz részt Conon, de barátságos koccintgatáson kívül még soha nem látott részeg vagy belőtt fiatal. Z. szerint annyira ritkán vannak ilyen rendezvények, hogy a rajongók nem azért jönnek, hogy bulizzanak és berúgjanak, hanem azért, hogy élvezzék a programokat. Még azt a véleményét is megkockáztatta, hogy ennek a szubkultúrának a követői intelligensebbek más szubkultúrák rajongóinál.

A manga-anime szubkultúra a rajongók szemével

A megkérdezett rajongók általában egy-két éve ismerkedtek meg ezzel a szubkultúrával, többnyire egy barátjuk vagy barátnőjük hívta fel a figyelmüket egy animéra vagy egy mangára. Aztán elkezdtek kutatni az interneten hasonló filmek után. Bevallásuk szerint manapság is az Internetet használják a leggyakrabban filmek és képek letöltésére, hiszen sok olyan szerver van, amelyek ingyenes hozzáférést biztosítanak. Az interneten kívül valamennyi rajongó ismeri a szubkultúra csatornáit és fórumait: a manga-könyveket, a DVD-ket és a rendezvényeket. Z. megemlítette, hogy az országos Anime Társaságon kívül a nagyobb városokban, így például Győrben is, működnek kisebb klubok, közösségek is. Ugyancsak ő mondta, hogy sajnos Magyarországon viszonylag kevés manga kapható magyar nyelven, és azok sem a legnívósabbak. Angol nyelvterületen, különösen Amerikában jóval szélesebb a választék, ez természetesen annak is köszönhető, hogy ott ez a szubkultúra sokkal korábban kezdett elterjedni. Lehet ugyan hazánkban is angol nyelvű mangákat vásárolni, de borsos áron.

Annak ellenére, hogy ez a szubkultúra – ellentétben a többi ifjúsági szubkultúrával – általában nem jelenik meg látványos külsőségekben, a megkérdezett anime-fanek családja és baráti köre ismeri az egyén hobbiját. A szülők az esetek nagy részében nem nagyon érdeklődnek ez iránt a szubkultúra iránt, de elfogadják, hogy gyermekük ezzel foglalkozik szabad idejében; néha megkérdezik, miről szól egy-egy anime. R. viszont arról számolt be, hogy édesanyjának is tetszenek az animék, és már mindkét öccse részt vett AnimeConon. Él azonban még a felnőttek körében a sztereotípiá, miszerint a rajzfilmek gyerekeknek valók. Ezt jelzi O. édesapjának véleménye is: „Ne nézz folyton meséket!” Az mindenesetre általánosan mondható, hogy a szülők nem tiltják gyermekeiknek, hogy ezt a szubkultúrát a kövessék. Az interjúalanyok azonban azt is elmondták, hogy osztálytársaik között többen vannak, akik lenézik őket, mert mangákat olvasnak és animékat néznek. Ennek egyrészt az lehet az oka, hogy a fiatalok körében is él a képregényekkel és animációs filmekkel kapcsolatos előítélet (gyerekeknek való mesék), másrészt ismert tény, hogy a különböző ifjúsági szubkultúrák képviselői gyakran nem szimpatizálnak egymással, sőt éles kritikával illetik egy másik szubkultúra tagját.

Mivel ez a szubkultúra viszonylag változatos szórakozási lehetőségeket kínál, úgy tűnik, minden rajongó megtalálja a neki megfelelőt. Az interjúalanyok közül többen mondták, hogy nagyon kedvelik az animékat. Z. szerint, bár vannak olyan animék is, melyek „csak szórakoztatásra készültek, és nem gondolkodtatják el az embert”, számos olyan film is akad, melyeknek nemcsak érdekes és pörgős cselekménye köti le a nézőt,

hanem „van mondanivalója”, és „le lehet szűrni valamiféle tanulságot” is. Ugyancsak ő mondta, hogy jó néhány animénak és mangának több jelentésrétege is van, és a második vagy harmadik réteg csak többszöri megnézésre, elolvasásra érhető meg. Példának említette a *Neon Genesis Evangelion* című sorozatot, mely első látásra sötét, depressziós világot mutat meg, ám Z. olvasatában a film végkicsengése az, hogy bármennyire elkeserítőnek tűnik is a helyzeted, mindig „lehet egy jobb jövő”, és kaphatsz „egy esélyt, hogy boldog legyél”. Z. elismerte, hogy a filmben bizonyos kifejezéseket, részeket csak második megnézésre értett meg, ám azt is hozzátette, hogy az olyan alkotásokat szereti, melyeket „nem dob el első megnézésre az ember”, vagyis szívesen megnézi, elolvassa másodszor, sőt harmadszor is, és ekkor újabb és újabb rétegeket, jelentéseket fedezhet fel. Hasonló eredményre jutott egy vizsgálat során Allen és Ingulsrud, két japán egyetem angol tanszékének oktatója is. Azt találták, hogy időnként még a japán gyerekeknek is nehézséget okoz a mangák olvasása: nem értenek egy-egy szót vagy karaktert. Ilyenkor gyakran megkérdezik szüleiket, testvéreiket vagy barátait, ám sok fiatal újraolvassa kedvenc mangáit. Ez különösen a fiúk körében gyakori: a megkérdezettek fele azt mondta, hogy kedvenc mangáját több mint tízszer olvasta el. Az újraolvasás egyrészt csökkenti az olvasási problémákat, másrészt segít abban, hogy a fiatalok megértsék a mangák szövegének többszintű jelentését (Allen és Ingulsrud, 2005). Természetesen hasonló a helyzet az animékkal is.

Az animékkal kapcsolatban O. azt mondta, hogy „másról szólnak, mint az amerikai filmek”: úgy érzi, hogy bár az animék szép számmal tartalmaznak meseelemeket, mégis általában realistábbak és valósághoz közelebbiek, mint az amerikaiak. Ez valószínűleg annak is köszönhető F. szerint, hogy az animék (és a mangák) karakterei „sokkal árnyaltabbak”: nincsenek egyértelműen pozitív és negatív szereplők, a gonosz karaktereknek is vannak jó tulajdonságai és fordítva. Feltehetőleg pontosan emiatt F. szerint a japán animék „sokkal jobban megszólítják az embert”. Z. egyenesen azt mondta, hogy az animéknak más az ideológiája, mint az amerikai filmeknek, másféle gondolkodásmódot mutatnak be. Szerinte az amerikai filmek többsége happyenddel végződik, a pozitív főhős győz. Ezzel ellentétben a japán animék zöme „drámaiságra törekszik”. A filmek nem olyan pozitív kicsengésűek: gyakran előfordul, hogy az anime végén meghal az egyik főszereplő, vagy ha ő életben is marad, meghal egyik közeli hozzátartozója vagy barátja. F. azt is megállapította, hogy az animék alkotói „rengeteg ötletet merítenek Japán történelméből”: megjelenik bennük a japán középkor éppúgy, mint a II. világháború, az atombomba és ezek hatása a japán emberekre és a japán gazdaságra.

Voltak azonban olyan rajongók is, akik nem a tartalmi, hanem a formai elemeket hangsúlyozták. F. szerint a mangák és animék „nagyon szépen ki vannak dolgozva”: a grafika sokkal részletesebb és tökéletesebb, mint az amerikai animációs filmekben és képregényekben. Emiatt jó néhány fiatal szívesen rajzol vagy kezdett el rajzolni a mangák hatására; ezt említette F., R. és K. is. Akadnak olyanok is – például F. és R. –, akik ruhákat és jelmezeket is terveznek a manga-karakterek megjelenése alapján. Nyilvánvalóan ezt a tendenciát erősíti az is, hogy a magazinok rendszeresen közlik a rajongók rajzait, illetve hogy a Conokon rajzversenyek is vannak.

Kérdésemre az interjúalanyok utaltak a szubkultúra veszélyeire is. Mivel a szubkultúra fő terjedési színtere az internet, minden hozzáférhető mindenki számára. R. és K. a hentait, a pornográf mangákat és animékat említették, melyeket bárki letölthet és megnézhet. Z. jelezte, hogy egyrészt sok mangának és animénak „nincs komoly mondanivalója”, másrészt a rajongók egy része csak az első jelentésrétegre, a horrorra vagy a szexualitásra figyel, csak „ez ragad meg” bennük, és nem veszik észre a mélyebb rétegeket, a komolyabb mondanivalót. Úgy fogalmazott, hogy ennek a szubkultúrának a teljes megértéséhez bizonyos „mentális és érzelmi felkészültség szükséges”.

Az anime-manga szubkultúra hatása a fiatalokra

Mint említettük, a szubkultúra legfontosabb terjedési színtere az internet. Ennek többféle veszélye is van. Ezek a veszélyek természetesen nemcsak erre a szubkultúrára jellemzők, hanem az összes olyanra, amely szorosan kapcsolódik az Internethez – így az emóra is. A tartós ülés, a mozgás hiánya egészségkárosító, hiszen következtében hanyag testtartás alakul ki, mely károsan hathat az izomzat fejlődésére, sőt gerincproblémákat okozhat. A monitor hosszas figyelése pedig károsíthatja a szemet. Ráadásul az ilyen típusú túlzott médiafogyasztás az amúgy is csekély szabad idő rovására megy: elvonja az időt a hasznos és igényes programoktól (Koncz és Nagy, 2002). Tipikus szituáció a mai magyar családokban, hogy a serdülők gyakran a számítógép előtt „felejtkeznek”, és éjszakába nyúlóan „gépeznek”. A csábítás még erősebb, hiszen kedvenc filmjeiket tölthetik le, olyanokat is, melyek hazánkban még kereskedelmi forgalomban nem kaphatók.

A másik – és talán nagyobb – veszélyt maguk a rajongók is említették: az internetről bármi letölthető bárki számára. Így a durvaság, az erőszak és a brutalitás, illetve a szexualitás és a pornográfia is eljuthat arra éretlen fiatalokhoz, sőt gyerekekhez – ebben a szubkultúrában a rajzfilmek és képregények köntösébe bújva. Szülőknek és pedagógusoknak egyaránt le kell számolniuk azzal a sztereotípiával, hogy a rajzfilm és a képregény mese. A jövőben talán segítséget jelenthet a szülőknek, hogy hazánkban – egyelőre csak kísérleti jelleggel, de – bevezettek egy olyan terméket, mely lehetővé teszi a szülők számára, hogy ellenőrizzék és szelektálják a gyermekük által nézett és használt webes oldalakat, dokumentumokat (Hiradó este, 2008. 11. 08.).

Szintén igen jelentős hatás, hogy sok fiatal éppen e szubkultúra hatására kezd el valamiféle alkotótevékenységgel foglalkozni. A legtöbben elkezdenek rajzolni, vagy – másolva a mangák stílusát – igyekeznek tökéletesíteni rajztudásukat. A Conok rajz pályázataira beküldött és kiállított rajzok olyan komoly rajztudásról tanúskodnak, hogy az amatőr szemlélő alig hisz a szemének!

Ugyancsak aggodalomra adhat okot, hogy a kamaszok szívesen nézik a véres, erőszakos animékat. Z. bevallása szerint azért nézte meg az első animét, mert úgy ajánlották neki, hogy „tocsog benne a vér”. Az is sokat mond, hogy a megkérdezett rajongók kedvenc karakterei általában szélsőséges jellemek. A szereplőknek sokszor két énjük van: az egyik kedves, aranyos, sőt vicces figura, míg a másik durva, erőszakos „gyilkológép”, ahogy az egyik rajongó kifejezte. Az a tény, hogy a fiatalok kedvencei nemegyszer olyan karakterek, akik az erőszaktól, a gyilkolástól sem riadnak vissza, azt a veszélyt rejti magában, hogy a kamaszok modelleknek tekintik ezeket a szereplőket. Több kutató is megállapította, hogy az audiovizuális médiumokban (televízió, internet) szereplők beszéde, magatartása, viselkedése mintaként szolgál a gyerekek és a fiatalok számára; stílusukat, viselkedésüket gyakran kritika nélkül veszik át és alkalmazzák (Koncz és Nagy, 2002).

Az is elgondolkodtató, hogy a tizenéves lányok nagyon szívesen olvassák a yaoit, azaz a fiúszerelem bemutató mangákat, míg a fiúk inkább a yurit, a lányok szerelmét ábrázoló műveket kedvelik. (Hazánkban az előbbivel lehet gyakrabban találkozni a könyvpiaccon.) Ami pedig a fiúk megjelenését illeti a mangákban és az animékban, általánosan elmondható, hogy különösen a pozitív fiúszereplőket kifejezetten lányos vonásokkal ábrázolják – a tinédzser lányok legnagyobb örömeire és meglegedésére. Úgy tűnik, hasonlóan az emo lányokhoz, a manga-anime szubkultúra lány rajongói is a lány, nőies

arcvonásokkal rendelkező fiúkat kedvelik. Szerencsére semmiféle olyan tendencia nem látszik, mely arra utalna, hogy az ilyen jellegű ábrázolások miatt a fiatalok érdeklődése eltolódik a homoszexualitás felé. Inkább az valószínűsíthető, hogy változóban van a férfiideál: míg az idősebb korosztályhoz tartozó hölgyek az erőteljes maszkulin vonásokkal rendelkező, igazi machókért rajongtak fiatalkorukban, addig a mai tizenéves lányok férfiideálja a feminim jegyeket viselő, úgynevezett metroszexuális férfi, aki testileg-lelkileg egyaránt kifinomult vonásokkal rendelkezik.

Jó néhány veszélye és negatívuma ellenére a manga-anime szubkultúrájának vannak pozitív jellemzői is. Talán a legfontosabb ezek közül, hogy kiváló lehetőséget teremt a manapság oly sokat emlegetett interkulturalitásra. Az érdeklődő fiatalok megismerhetik egy másik ország, nép történelmét, hagyományait, szokásait, mindennapjait. Ezek megismertetésében, terjesztésében, sőt népszerűsítésében jelentős szerepük van – mint korábban már részletesen jeleztük – a magazinoknak és az AnimeConoknak is.

Mivel ez a szubkultúra jórészt amerikai közvetítéssel került hazánkba, így az internetről letölthető filmek zöme japán hangú, angol feliratos (bár manapság egyre több az olasz vagy francia, sőt a magyar feliratos anime is). Ez nyilvánvalóan elősegíti a fiatalok idegennyelv-tanulását – különösen az angolét. Néha azonban még az is előfordul, hogy egy-egy fiatal ennek a szubkultúrájának a hatására japánul kezd el tanulni.

Szintén igen jelentős hatás, hogy sok fiatal éppen e szubkultúra hatására kezd el valamiféle alkotótevékenységgel foglalkozni. A legtöbben elkezdenek rajzolni, vagy – másolva a mangák stílusát – igyekeznek tökéletesíteni rajztudásukat. A Conok rajzpályázataira beküldött és kiállított rajzok olyan komoly rajztudásról tanúskodnak, hogy az amatőr szemlélő alig hisz a szemének! Noha jóval kevesebbeket érint, de többen próbálkoznak jelmeztervezéssel és -készítéssel is. A cosplayekről szólva már említettük, milyen ötletességre, fantáziára és kreativitásra van szükség, és gyakran milyen nagy kitalálást igényel ezeknek a fantasztikus jelmezeknek az elkészítése. Hozzá kell tenni azt is, hogy a jó példa ragadós: egyre több fiatal öltözik be a Conokon valamelyik szereplőnek – gyakran pusztán csak a móka kedvéért, a versenyen nem is akarnak elindulni. Az AnimeConok másik népszerű programja szintén alkotó fantáziát kíván a résztvevőktől. Az AMV-k készítéséhez ugyan elengedhetetlen a megfélelő szoftver használatának ismerete, de ez még kevés lenne egy sikeres zenei videóhoz. Ebben az esetben is nagy szerepet játszik a fantázia és a kreativitás.

Habár a mangák tartalmukat tekintve nem mindig pozitívan hathatnak az olvasóra, és az általuk közvetített modell sem mindig ideális, ennek ellenére pozitívumnak tekinthető, hogy a kamaszokat olvasásra ösztönzik. Kérdés, hogy tekinthetők-e a mangák irodalomnak. A hagyományos nyugati felfogás a képregényeket nem sorolja az irodalmi alkotások közé. Be kell azonban látnunk, hogy a 21. századi olvasás- és íráskultúra, vagyis az angol névvel tömören kifejezett literacy, változóban van: előtérbe kerülnek a képek és az általuk kifejezett tartalom. Mivel pedig képekkel sokkal tömörebben, rövidebben ki tudunk fejezni sokféle tartalmat – különösen az érzelmeket –, mint szöveggel, a modern írásbeli kommunikáció (SMS- és chat-nyelv) jelentősen lerövidült. Ugyanezt a tömörítést találhatjuk meg a mangákban is. Nem véletlen, hogy a serdülők sokkal gyorsabban olvasnak mangákat, mint a felnőttek, hiszen ők már ezen a képi kommunikációs nyelven szocializálódtak. A mangákban és animékban pedig pontosan a vizuális kommunikációban fejlődik ki az alkotások jelentésének második rétege. Attól természetesen még a szerző is ódzkodik, hogy a mangákat valódi irodalmi alkotásoknak tekintse, hiszen ezek mondani-valója fényévekre van a hagyományos irodalomtól, gondoljunk akár a klasszikusnak számító Dosztojevszkijre és Jókaira vagy a modernebb Márquezre és Esterházyra. Az viszont meggondolandó lenne, hogy egy-egy jól magválasztott mangát be lehetne emelni a tananyagba – akár csupán egy tanulói kiselőadás erejéig.

Mind a szerző tapasztalata, mind a megkérdezett fiatalok véleménye alapján megnyugtató lehet a szülők és a pedagógusok számára egyaránt, hogy a szubkultúrához kapcsolódó rendezvény, az AnimeCon – összehasonlítva például a rock-koncertek vagy a partik világával – nagyon békés, káros szenvedélyektől és agresszivitástól mentes rendezvény. A fiatalok ide valóban azért jönnek, hogy élvezzék a programokat. Feltehetően éppen amiatt, hogy a rendezvény látogatói közül nagyon kevesen élnek tudatmódosító szerekkel (az ilyenek is általában dohányoznak), az itt megforduló fiatalok közvetlenek, barátságosak, szívesen beszélgetnek másokkal. A rendezvényen nem látni rendőröket; a rendről és a résztvevők biztonságáról határozott, de udvarias biztonsági őrök gondoskodnak. Az egész rendezvény – a nagy nyüzsgés és forgatag ellenére – vidám, kellemes, barátságos hangulatban zajlik; az ide ellátogató fiatalok szinte egyáltalán nincsenek kitéve sem mentális, sem fizikai veszélynek. Válogathatnak ellenben a nagyon változatos és sokszínű programok között, melyek bizonyára több kamaszt arra ösztönöznek, hogy legközelebb ők is kipróbálják magukat valamilyen alkotó tevékenységben.

Jegyzet

(1–6) <http://amvportal.extra.hu>

Irodalom

- Allen, K. – Ingulsrud, J. E. (2005): Reading Manga: Patterns of Personal Literacies Among Adolescents. *Language and Education*, 4. 265–280.
- AMV: 2008. július 29-i megtekintés, <http://amvportal.extra.hu>
- Anime: 2008. július 29-i megtekintés, <http://amvportal.extra.hu>
- Anime: 2008. július 29-i megtekintés, www.mangasanime.mlap.hu
- Ermengrade (2008): Hogyan rajzoljak? Keleti vs. nyugati képregénystílus. *Mondó*, 9. 20–22.
- Halsall, J. (2004): The Anime Revelation: How I Learned to Love Japanese Animation and Changed Our Teen Video Collection Forever. *School Library Journal*, 8. 6–13.
- Hiradó este* (2008. 11. 08.) m2, Budapest.
- Kálóvics Dalma (2007a): Grimm-mesék mangában. *Mondó*, 5. 10–12.
- Kálóvics Dalma (2007b): Shounen, seinen, mahou shoujo. *Mondó*, 5. 28–29.
- Kálóvics Dalma (2007c): Szörmöktröll és Macskabusz. *Mondó*, 6. 12–14.
- Koncz István és Nagy Andor József (2002): A média pedagógiai és pszichológiai problémái. In: Bábosik István (2004, szerk.): *Neveléstudomány. Nevelés az Európai Unióban*. Osiris Kiadó, Budapest. 327–350.
- Luggeriano – Yashiro (2008): AMV alapozás. *Mondó*, 9. 54–55.
- Mahar, D. (2003): Bringing the Outside In One Teacher's Ride on the Anime Highway. *Language Arts*, 2. 110–117.
- Manga: 2008. július 29-i megtekintés, <http://amvportal.extra.hu>
- Manga: 2008. július 29-i megtekintés, www.mangasanime.mlap.hu
- Mészáros György (2006): Mindennek fonákja? – vagy tán nem is az – az ifjúsági szubkultúra jelenségéről. In: Trencsényi László (szerk.): *A gyakorlati pedagógia néhány alapkérdése*. III. ELTE PPK Neveléstudományi Intézet, Budapest.
- Nyíri Kristóf (2001): Képjelentés és mobil kommunikáció. In: uő (szerk.): *A 21. századi kommunikáció új útjai: Tanulmányok*. MTA Filozófiai Kutatóintézete, Budapest.
- paTKany (2008): Otaku-szótár. *Mondó*, 10. 51.
- Schwartz, A. – Rubinstein-Avila, E. (2006): Understanding the Manga Hype: Uncovering the Multimodality of Comic-Book Literacies. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 1. 40–49.
- Szapu Magda (2002): *A zűrkorszak gyermekei*. Századvég, Budapest.

