

Váradi Ferenc

GYERMEKKÖZPONTÚ MÉDIAISMERET



Károli Könyvek

monográfia

Sorozatszerkesztő: Sepsi Enikő

A szerkesztőbizottság tagjai:

Boros Gábor, Csanády Márton, Fabiny Tibor, Furkó Péter,
Homicskó Árpád, Horváth Géza, Jakab Éva, Kendeffy Gábor,
Literáty Zoltán, Mészáros József, Pap Ferenc, Tóth J. Zoltán

Váradi Ferenc

GYERMEKKÖZPONTÚ MÉDIAISMERET



Károli Gáspár Református Egyetem • L'Harmattan Kiadó
Budapest, 2024

A kötet a dr. Kővágó Györgyi vezette KRE GESZK Lónyay Menyhért Kutatóműhely
„A média, a digitalizáció és a környezettudatosság kapcsolata különböző életkori
csoportokban” című kutatási programja keretében és támogatásával készült.
Témaszám: 66009R800.

© Károli Gáspár Református Egyetem, 2024
© L'Harmattan Kiadó, 2024
© Váradi Ferenc, 2024

Szakmai lektor: Andó Éva

A borító a Fortepan gyűjteményéből származó, 113045. számú fénykép
felhasználásával készült. A kép készítője: Bauer Sándor.

ISBN 978-963-646-135-5
ISSN 2063-3297
DOI: <https://doi.org/10.56037/9789636461355>

Felelős kiadó:
Gyenes Ádám, a L'Harmattan Kiadó igazgatója és Trócsányi László, a KRE rektora
Károli Gáspár Református Egyetem
1091 Budapest, Kálvin tér 9.
Telefon: 455-9060

A kiadó kötetei megrendelhetők, illetve kedvezménnyel megvásárolhatók:
L'Harmattan Könyvesbolt
1053 Budapest, Kossuth L. u. 14–16.
Tel.: +36-70-554-3177
harmattan@harmattan.hu
www.harmattan.hu

TARTALOMJEGYZÉK



Bevezetés	7
Nevelési hagyomány, gyermekkép és morális pánikok	14
A nevelés kulturális vonatkozásai	14
Gyermekekép	17
Morális pánikok	21
Média- és civilizációs hatások	23
Az írásbeliség mint ez első médiaeszköz	23
A nyomtatott szöveg és sokszorosított kép kora	24
A Gutenberg-galaxis után?	26
Az olvasó gyermek	29
Az olvasás/mesehallgatás mint kulturális beavatás	29
Melyek a szülői (mese)olvasás jellemzői?	30
Az önállóan olvasó gyermek: tanulás és bevezetés a szépirodalomba	32
A mese és mitológia kapcsolata	33
Az olvasás mint szórakoztató időtöltés	34
Az olvasás mint kockázat	36
Intézményes nevelés és médiahasználat	40
Intézményesült médiahasználat a köznevelésben	40
A tömegmédia szerepe a köznevelésben	42
Klasszikus tömegmédia és befolyásolás	46
Reklám és propaganda	46
A figyelem kereskedelme	47
A befolyásolás művészete	49
Egyéni médiahasználat és műfajok	52
Gyermekirodalom	52
A képregény mint tömegmedium	55
A képregény működése	55

A képregény Magyarországon	57
A szuperhősképregény	58
A film médiuma	59
Gyermekfilm, ifjúsági film, animációs film	63
Rádió és televízió	66
Történeti áttekintés	67
Műfajok	73
Televíziós gyermekműfajok	76
Digitális média	82
Digitális kommunikáció	85
Videójátékok, online játékok	91
Internethasználat és közösségi hálózatok	106
(Generatív) mesterséges intelligencia	110
Összefoglalás, zárszó	113
Elemzések, tanulmányok	115
A dilettáns gyermekirodalom problémája	115
Grammatika helyett poétika? – A költészetten alkalmazási lehetőségei az iskolai anyanyelvi nevelésben	129
Irodalmi kultuszok és az olvasásszeretet	135
Irodalomjegyzék	140

BEVEZETÉS



Hétköznapiak és magától értetődőnek érezzük a kérdést: hogyan hat a gyermekekre az általuk részben önként, részben a bennünket körülvevő világ sajátosságaiból következően önkéntelenül befogadott rengeteg mesterséges inger, közvetlen, de inkább, zömében közvetített *médiatartalom*? Befolyásolja-e, és ha igen, miként azt a folyamatot, ahogyan a veleszületett fejlődési programmal rendelkező, ugyanakkor a környezetére ezerféleképp ráhangolódó kisdud testi-lelki érése zajlik?¹ Van-e a szülői, nevelői körnek tennivalója a gyermekek élményszerzése ügyében, vagy inkább a teljes tiltás és elszigetelés módszerét tanácsos választani? Vagy épp eddig nem ismert, újszerű fejlődési lehetőségek kibontakozásának vagyunk tanúi a minden korábbinál több videójátékot és műsort fogyasztó gyermekek esetében?

Jó volna ezekre a kérdésekre egyszerű és egyszersmind a megértés élményét, biztonságot nyújtó válaszokat kapni. Jó volna, ha a bennünket körülvevő, magabiztosan megtervezett civilizáció az ilyen mélyen emberi kérdésekben is tudományosan igazolt válaszokkal szolgálna. Azonban akár hozzáférünk, akár nem ezekhez a magyarázatokhoz, maguk a megfigyelhető jelenségek feltartóztathatatlanul zajlanak: formátumok jönnek divatba és tűnnek el, forint- és dollár-milliárdok forognak a kreatív iparban, létrehozva a tömegek és sokszor kifejezetten a gyermekek sokasága számára készülő tartalmakat. Nehéz és talán nem is érdemes az ipari-technológiai civilizáció bonyolult hatásai közül némiképp önkényesen kiemelni a *médiát* – a feldolgozott élelmiszerek egészségre gyakorolt hatása vagy az energiafogyasztásunkkal felrajzolt ökológiai lábnyom kérdése éppily ellentmondásos és nehezen áttekinthető. Mégis: e kötet azzal próbálkozik, hogy a bennünket körülvevő valóságot nem túlegyszerűsítve vagy épp a tudományos nézőpont révén túlbonyolítva, hanem *már* kellő megalapozottsággal, de

¹ Az öröklött fejlődési folyamatokról kiváló, magyarul is olvasható összefoglaló: Alison Gopnik – Patricia K. Khul – Andrew N. Meltzoff: *Bölcsék a bölcsőben*, ford. Vassy Zoltán, Budapest, Typotex, 2008.

még befogadható formában adjon a témakörrel: a gyermekeinket körülvevő médiavalóságról egyfajta áttekintést.

Ismeretes, hogy körülbelül egy évtizede elérhető (magyarul is) a témába vágó szakkönyvek, tanácsadó kiadványok. Ezekről kötetünk végén elhelyeztünk egy ajánló irodalomjegyzéket. Jelentős részük vállalja annak felelősségét, hogy az értelemzői keretek mellett (vagy néha azok helyett) nevelési tanácsokat, módszereket kínál az érdeklődő szülőknek, pedagógusoknak. Részben épp azért, mert ez a fajta valós igényeket kielégítő irodalom jelenleg is elérhető, e kötet nem fog konkrét intézkedési vagy nevelési javaslatokkal élni. Az igazat megvallva, a tanácsokból és útmutatásokból mértéken felüli mennyiség áll rendelkezésre. Nem könnyű ezeket áttekinteni abban a helyzetben, mikor tényleg útmutatásra van szükségünk, és nem könnyű elkerülni ezeket olyankor, amikor egyszerűen csak hagyni kellene a dolgokat megtörténni. Erre a problémára nincs egyszerű megoldás, de bizonyos háttérismeretek áttekintése, összefüggések megértése minden bizonnyal könnyebbé teszi a szülőként, nevelőként való létezést a tanácsadással és aggodalommal túltelített légkörben.

Amire vállalkozunk, az annak áttekintése, miért és hogyan kerültünk ebbe a (néha valóban nehéz) döntési helyzetbe gyermeket nevelő felnőttként, és mit érdemes tudnunk a gyermekeinket körülvevő médiavalóságról, és hogy ők mit kezdenek vele. Ez az áttekintés remény szerint segíthet az önálló nevelői stratégiák – vagy még inkább: a gyermekekkel kialakított kölcsönös szereteten alapuló kapcsolat – kialakításában.

Érzékszerveink évezredekken keresztül a bennünket körülvevő világ természetes fizikai jeleit fogadták be: illatokat, zajokat, a fényt, a hőmérsékletet és még néhány ehhez hasonlót. Elménk viszont már az emberiség őskorában is bonyolult és igen pontos rendszereket épített fel ezekből a látszólag egyszerű ingerekből. Feltérképeztük a bennünket körülvevő teret, aktívan használtuk, befolyásoltuk a környezetünket, hogy biztonságban és kényelemben élhessünk. A kezdetektől társas lények² vagyunk: együttlétünk sosem korlátozódott csupán a túlélés és utódnevelés tevékenységeire: a történet- és énekmondás ugyanúgy hozzátartozik az emberi léthez, mint a test és a tárgyak díszítése, a jó illatok és ízletes ételek kedvelése, ezek megosztása – vagy a rivalizálás, a párválasztás, vagy épp a vallási élet. Az emberi lét mindig több volt, mint létfenntartás, vegetáció: a közösségek tudást osztottak meg egymással, az emberek befolyásolták egymás viselkedését.

² A kifejezés két kiváló és meghatározónak tekinthető szakkönyv címét is adja: Elliot Aronson: *A társas lény*, ford. Erős Ferenc, Budapest, Akadémiai, 2008; David Brooks: *A társas lény. A sikeres élet rejtett dimenziói*, ford. Vereckei Andrea, Budapest, Libri, 2013.

Mikor a huszonegyedik században született gyermekeket körülvevő bonyolult valóságot szeretnénk megérteni, jó, ha szem előtt tartjuk: nemcsak érzékszerveink ősieik, de számos, az elménk működéséből adódó viselkedési formánk is nagyon régi.³ Bár civilizációs körülményeink az elmúlt évszázadokban feltűnő gyorsasággal – és néha igen kiszámíthatatlanul – változtak, az egyén és az egyszerű közösségek viselkedése, érzelmi élete kevés valóban újszerű jellegzetességet mutat.

Az „emberi természetet” számos tudományág vizsgálja: a filozófia, az orvoslás, a pedagógia, a pszichológia, az antropológia megközelítései mellé felzárkózott a nagyobb közösségek, embertömegek viselkedését is érdemben vizsgálni képes számos statisztikai, matematikai megközelítésű irányzat is: a modern szociológia és az államok és nagyvállalatok tömeges adatgyűjtéseit (Big Data) feldolgozó, lényegében matematikai alapú gyakorlat. Mindezen területek életképessége, az, hogy mind a viselkedésünk megértésében, mind annak befolyásolásában egyértelmű eredményeket tudnak felmutatni, azt bizonyítja, hogy az emberi természet rendelkezik egyfajta kiszámíthatósággal, állandósággal, és hogy végeredményben viszonylag jól megmagyarázható, megérthető.

A színes képernyős digitális eszközök meglepő ügyességgel kezelő tipegő gyermekeket bemutató, megosztó tartalomként terjesztett videófelvevételek természetesen keltenek megütközést, és bizonytalanítják el a szemlélőt: vajon nem gyorsult-e fel az emberi természet és civilizáció átalakulása követhetetlen módon?⁴ Ugyanakkor az esetleges pánikszerű érzelmi reakción felülemelkedve jól tesszük, ha inkább aprólékosan végiggondoljuk a helyzet ismert összetevőit és számba vesszük az emberi természetet és a gyermekkort illető megalapozott ismereteinket.

Ez a kötet ezt a folyamatot szeretné megkönnyíteni. Mivel választott célközönsége elsősorban a gyermeknevelés iránt szükségsszerűen, sőt, hivatásszerűen érdeklődő olvasói kör – a gyermeket nevelő családok és pedagógusok –, azokat a kérdéseket fogjuk sorra venni, amelyeket az elmúlt évtizedek szakirodalma is előnyben részesített, illetve körülményeinkből és közös kultúránk érdeklődéséből adódóan időről időre érdeklődésre számot tartó témaként kerülnek elő.

Az egyes fejezetek a gyermekek és az őket körülvevő világ kapcsolatának egy-egy olyan vonatkozását tekintik át, amely érintkezésben van az elmúlt néhány évtized

³ Az etológia és evolúciós pszichológia vonatkozásában meghatározó magyar nyelvű szakirodalomként említhető a *Magyar Tudomány* 2002/1 tematikus száma; Csányi Vilmos: *Az emberi viselkedés*, Budapest, Sanoma, 2006; Steven Pinker: *Hogyan működik az elme?*, ford. Csibra Gergely, Nádasdy Ádám, Budapest, Osiris, 2002.

⁴ A technológia és egyúttal a médiumok gyorsuló fejlődésével kapcsolatos aggodalmak általában a technológiai szingularitás fogalma révén nyernek megfogalmazást, a témát bőven tárgyalja: Ray Kurzweil: *A szingularitás küszöbén*, Budapest, Ad Astra, 2014.

legszenbetűnőbb kulturális változásaival. A kultúra szót itt tág értelemben használjuk: beleértve a tudomány és művészet eredményei mellett mindazt a szokás- és viselkedérendszer, melyet az emberi közösség alakít ki saját maga számára.

Nézőpontunk, bár szükségszerűen tudományközi, mégis vezérfonalként a *kommunikációtudomány* néhány központi gondolatát követi. Ez az embert olyan lénynek tekinti, amelynek viselkedését alapvetően határozza meg az a szokása, hogy maga körül a világtól és legelsősorban a többi embertől *jelentéssel bíró* üzeneteket vár, és ő maga is ilyen üzeneteket hoz létre.⁵ Ez a folyamatos kölcsönhatás szinte a lélegzéshez hasonló módon szükséges és öntudatlan („nem lehet nem kommunikálni!”) – noha nyilván nagyon szorosan összefügg életünk szándékos, tervszerűen kivitelezett területeivel is. E nézőpont erejét és hasznosságát három további kiegészítés is erősíti.

Egyrészt az emberi kommunikáció legfontosabb formája, a nyelvi kifejezés és megértés csak az embert jellemző és az emberiség teljes történelmén végighúzódó adottság. A nyelvi kommunikáció (eredeti formájában a beszéd) tanulmányozása révén kulcsot kapunk bizonyos állandó emberi vonások felismeréséhez, megértéséhez.

Másrészt az emberi történelem során az egyes civilizációk, kultúrák jól elkülöníthető módon hoztak létre egyre újabb eszközöket a kommunikáció és a vele összefüggő területek (vallás, tudomány, kereskedelem, utazás, hadászat stb.) tökéletesítésére – vagy inkább: kiterjesztésére. A kommunikációs eszközök szerepének megnövekedése, és az, hogy ezek átalakítják mindennapjainkat, számos más történelmi korban és helyszínen is megfigyelhető volt. Így annak megfigyelése, ahogyan a természetes emberi kommunikációs formák egyre bonyolultabb technikai közvetítőrendszerek útján jönnek létre és terjednek el, nemcsak saját korunk megértéséhez, de bizonyos történelemismerethez is közelebb visz.

Harmadrészt, ha kifejezetten a gyermekkor jellegzetes eseményeinek megértése a célunk, érdemes szem előtt tartani, hogy veleszületett késztetések miatt a gyermek már az anyaméhben belül kölcsönös jelzésváltáson alapuló kapcsolatot épít édesanyjával, majd pedig születését követően folyamatosan hangolódik rá a körülötte levő emberek viselkedésére, üzeneteire – de úgy, hogy közben viselkedésével és sokcsatornás kommunikációjával (például még a „csecsemőillat” is bizonyítottan része ennek a tevékenységnek) ő maga is befolyásolja a többi ember érzéseit, gondolatait, viselkedését. A gyermeki fejlődést teljesen átítatja a kommunikáció – a táplálkozás, a játék, a tanulás mind-mind elválaszthatatlanok ettől.

⁵ A kommunikáció holisztikus, antropológiai-szociológiai-lélektani megközelítése tekintetében alapvető fontosságú Buda Béla máig meghatározó munkája: Buda Béla: *A közvetlen emberi kommunikáció szabályszerűségei*, Budapest, Animula, 2001.

A kommunikációtudományos megközelítés esetünkben tehát kifejezetten annak a vizsgálata, hogyan él az ember úgy a világban, hogy mindenhol jelek veszik körül, és jeleket hoz létre. Ennek az állapotnak természetesen számos következménye van, és ezekkel más, fontos tudományágak foglalkoznak, melyek nézőpontját és eredményeit ez a kötet szükségszerűen szintén érinteni fogja.

A jeleket létrehozó emberiség által közösen megfogalmazott tudás, az elterjedt szokások, nézetek, hitek és praktikák önállóan is vizsgálható, nagy rendszerekké álltak össze: ezeket szoktuk *kultúráknak* hívni. A kultúraalkotás, kultúrában élés és kultúraátörökítés kifejezetten emberi valami, és az emberi jelenségeket (így a gyermekkort és a médiát is) érdemes kifejezetten a kultúra felől is vizsgálni. Ezt teszi a *kulturális antropológia*, melynek eredményeire gyakran fogunk hivatkozni.

A kultúraalkotáshoz hasonlóan a beszéd is úgynevezett *emberi specifikum* (emberi univerzálé, humán univerzálé stb.): az emberiség valamennyi közössége körében általános és kivétel nélküli a nyelvi kommunikáció képessége – ugyanakkor a szigorúan (tudományos értelemben) meghatározott nyelvhasználatnak más formáit az élővilág más területeiről nem ismerjük (A gazdag közösségi életet élő állatok [hangyáktól a csimpánzokig] kommunikációja mindig rendkívül összetett, de az emberi nyelvre jellemző számos lényegi vonás ezekből hiányzik.) Az emberi közösségek, civilizációk életét mindig messzemenően meghatározta, mit és hogyan beszéltek egymással, utóbb pedig, hogy hogyan tudták a beszédet rögzített formában továbbadni és tárolni. Ennek a folyamatnak a megértése a *nyelvtudomány* és részben a *filozófia* és az *irodalomtudomány* lapjaira tartozik. A bonyolultabb civilizációk fejlett írásbeliségét vizsgálja még számos más tudományág is: *filológia*, *retorika*, *tudományfilozófia*, *gazdaságtörténet*, *eszmétörténet* és így tovább – néha az ezen területekre tett utalás is elkerülhetetlen lesz.

A kultúrában élő emberek számos eszközzel fáradoztak azon, hogy befolyásolják a körülöttük levő emberi és nem emberi világot – és tudjuk, hogy ez a vállalkozás páratlan sikerrel járt. A *történelemtudomány* különböző nézőpontokat és vizsgálati módszereket hoz létre annak érdekében, hogy megismerhessük, az elmúlt korok emberei miképp idézték elő azokat a változásokat, melyeknek tulajdonképpen eredménye jelen korunk. A *szociológia* pedig maguknak a történelem során létrejött kisebb és nagyobb emberi közösségeknek a működését igyekszik megérteni: az igen ősi családformáktól a globális világ közösségi hálózataiig. Ezen közösségek létrejötte, működése szintén szorosan összefügg azzal, hogyan kommunikálunk egymással, így ezen területekre is ki kell tekintenünk, ha korunk médiáját és a médiát használó/élvező embereket, gyermekeket szeretnénk megérteni.

A jelen kötet azoknak az emberiség története során létrejött és ma is használatban lévő kommunikációs technológiáknak adja áttekintését, melyek megértése nélkül nem lehetünk képesek felmérni, milyen hatások, mechanizmusok összehatásaként alakul ki az a médiaközeg, melyben gyermekeink felnőnek. Kétszeresen is fontos az idődimenzió: a gyermekkor tünékeny állapot, önmagában is folyamatjellegű, folyamatos változékonyságában nehéz akár nevelőként, akár a tudomány eszközeivel konkrét ok-okozati hatásokat tetten érni. Másfelől azért is érdemes otthonosan mozognunk még a történelmi időkben is, mert számos jelenség, hatás, melyek meghatározzák a ma fiataljainak hétköznapijait, valójában ilyen vagy olyan formában évszázadok, évezredek óta velünk van. Így a kötet kronologikus felépítése nem csupán a médiatörténeti áttekintés természetes logikáját tükrözi, hanem a *jelen* kor szinte áttekinthetetlenül bonyolult kommunikációs közegeinek megértéséhez is útmutatót kíván nyújtani.

Az első nagy fejezet feladata általánosságban felvázolni a gyermeki lét, a gyermekkor kulturális kontextusát. A téma tudományos háttérét ebben a terjedelemben még vázlatosan is lehetetlen volna áttekinteni, ezért két, kiemelten lényeges témakörrel foglalkozunk nagyobb terjedelemben: egyrészt a társadalom által kulturális „alakzatként” (szerepként) létrehozott gyermekfogalomnál és az ebből a jelenségből következő folyamatoknál időzünk el, másrészt ennek a „törődésnek” egyik igen jellegzetes formájával, a gyermekeket érő médiahatásokkal kapcsolatos morális pánik jelenségét mutatjuk be.

A második fejezet a mára paradigmaticus rangra emelkedett McLuhani teória nézőpontjából tekinti át a gyermekeink (és egyébként mindenki más) kulturális közegeket megteremtő média fejlődéstörténetét.

A harmadik nagy fejezet a gyermeki irodalom, gyermekkori olvasás ma is sokat kutatott és széles társadalmi érdeklődéstől övezett jelenségének tárgyalására vállalkozik, feltárva ennek összekapcsolódását nagyobb civilizációs rendszerekkel (mint például a köznevelés), illetve kitér az olvasás tevékenységével, valamint annak kulturális szerepével járó kockázatokra is.

A negyedik fejezet az előző témakörben megkezdett szélesebb társadalmi áttekintést folytatva a nagy társadalmi rendszerek közül a köznevelés médiahasználatot érintő vonatkozásait elemzi, az ötödik fejezet mintegy ennek tükörképeként pedig azt firtatja, hogyan hatnak a felnövő gyermekekre a társadalom iskolán kívüli struktúrái közül azok, melyek az iskolarendszerhez hasonlóan szintén tudatosan és tervszerűen szeretnének bizonyos identitásra és magatartásra irányuló hatásokat megvalósítani. Így ez a fejezet voltaképpen a reklám, propaganda társadalmi jelensége felől igyekszik ezen hatásrendszereket megközelíteni.

Az utolsó nagyobb fejezet valamelyest félreterzi az előzőek társadalomtudományos nézőpontját, annak érdekében, hogy az egyes, a mai kor biztosította közegben felnövő gyermekek által aktívan használt médiumok és médiatartalmak áttekintését megadhasa. Itt tehát a hangsúly az egyes tartalomtípusok és felhasználási módok pontos bemutatásán, hatásmechanizmusuk megértésén van: ez teszi lehetővé, hogy a könyvet forgató leendő szülő vagy pedagógus a valós életben megtapasztalt médiahatás esetén (például egy újfajta videójáték felfutásakor) beazonosíthassa, milyen, már ismert mechanizmusok életbe lépésével áll szemben, és milyen, esetleg a korábbi modellek alapján kevésbé értelmezhető jelenségre bukkant esetleg.

A kötetet három, különálló tanulmány zárja, melyek bár eredendően az iskolai gyermekirodalom-pedagógia témakörében születtek, szemléletét tekintve mindegyik példa arra, hogyan hangolható össze egy klasszikus pedagógiai feladat (a művészi színvonallal kapcsolatos értékítélet, a grammatika tanítása vagy az irodalmi alkotók kultuszának megismertetése) egy szélesebb, kommunikációs és médiaismereti összefüggérendszerrel.

Kötetünk nyelvhasználatában, az egyes szövegrészek megfogalmazásában törekedtünk egy olyan szabatos, „tudományos köznyelvi” megfogalmazásmód fenntartására, mely lehetővé teszi a folyamatos olvasást, az egyes gondolatmenetek nehézség nélküli követését. Kiegészítő megjegyzéseket csak kivételes esetben helyeztünk lábjegyzetbe – többnyire az egyes részek mélyebb megértéséhez hasznosítható szakirodalmi hivatkozások, ajánlások azok, melyek a főszöveget kísérik.

NEVELÉSI HAGYOMÁNY, GYERMEKKÉP ÉS MORÁLIS PÁNIKOK



A NEVELÉS KULTURÁLIS VONATKOZÁSAI

A régi korokat vizsgáló történelemtudomány és a világ jelenleg élő közösségeit kutató antropológia egyaránt arról tesznek bizonyosságot, hogy gyermekekkel kapcsolatos nézetek és szokások széles köre minden emberi közösségre egyaránt jellemző.⁶ Például minden emberi közösségben létezik a szülő–gyermek közti vérfertőzést tiltó szabályok valamilyen formája. Mindenhol létrehoznak kifejezetten a gyerekeknek készülő játéktárgyakat. A gyermekszülés mindenhol fontos közösségi és rituális esemény. Ugyanígy mindenhol húznak valamilyen választóvonalat gyermekkor és felnőttkor közé: a hagyományos társadalmak beavatási rítusaival szemben a modern civilizációkban ez látszólag bonyolultabban zajlik: a mai Magyarországon a közjog 18 éves korunk után tekint felnőttnek, az iskolarendszer (talán) az érettségi vizsgát követően, a munkaadó akkor, amikor megköti a teljes munkaidős munkaszerződést, a család pedig a házasság *vagy* a gyermekáldás, *vagy* az otthonról való elköltözés időpontjában (a három ritkán esik egybe).

Általánosságban tehát elmondható, hogy a gyermeknek *természetesen* a születéstől a felnőttkor kezdetéig kell tartania, és ezt az elképzelést mind a gyermeket körülvevő környezet, mind maga a gyermek hamar magáévá teszi. Abban, hogy a gyermekkor vagy a gyermeki állapot milyen tekintetben kell hogy eltérjen a felnőttek (vagy az öregek) állapotától, az egyes civilizációk jelentősen eltérő gyakorlatokat követnek. Nagyon sok függ a jellemző életviteltől: a vándorló nomádok kevés gyermeket nevelnek, mert a nagyszámú (sokáig testközelen, ölben-háton hordozott) kisded nehezíti a közösség mozgását. A letelepedett növénytermesztő közösségekben sok a gyermek és a táplálék, a fiatal felnőtt szülők viszont rengeteget dolgoznak, ezért a gyermekek csapatban, többnyire

⁶ A kulturális univerzálék témájában máig meghatározó alapvetés: D. E. Brown: *Human Universals*, Philadelphia, Temple University Press, 1991.

nem a szüleik felügyelete alatt töltik idejüket. A modern társadalmakban is ehhez hasonló a helyzet, csak itt bonyolult intézmények és képzett szakemberek veszik át a felügyelő-nevelő szerepét: bölcsődében, óvodában, iskolában.

Az, hogy a családok és a szélesebb közösség hogyan tekint a hétköznapi élet részét képező gyermekekre, csak részben múlik a közösséget alkotó felnőttek egyéni döntésén. A gyermekneveléssel, a gyermekek szerepével, a hozzájuk való viszonyulással fontos és mélyen gyökerező társadalmi elvárások és hiedelmek kapcsolódnak össze.

Ugyanakkor téves az az elképzelés, hogy lenne a gyermeknevelésnek valamilyen eredeti, ősi formája. A nagyon ősinek tűnő életvitelt folytató, egymáshoz sokszor nagyon közel élő gyűjtögető népek gyermeknevelési szokásai igen eltérőek lehetnek. Ám egyúttal jellegzetes vonása ezeknek a nézetrendszereknek az is, hogy történelmi léptékben is lassan változnak, az esetleg gyorsan átalakuló civilizációs körülmények közt is igen állandók: a gyermekekre vigyázó nagyszülő, szülő vagy rokon sok esetben saját gyermekkori élményei alapján gondozza-neveli a rábízottakat: így örökítődnek át például az ölbeli ringatók, mondókák, a modern civilizációkban egyébként szinte teljesen eltűnt hagyományos szóbeli költészet példájaként. De ugyanígy öröklődnek például a betegségekkel kapcsolatos gyógyító elképzelések vagy leszoktatási módszerek is.

Ezen sajátosságok a bennünket körülvevő, bizonyos értelemben igen gyorsan változó kulturális környezetben többféle, fontos következménnyel is járnak. Miközben a gyermekeket nevelő felnőttek számára természetes a gyermeknevelés kapcsán naponta adódó feladatokra megoldást keresni és megvalósítani, eközben elkerülhetetlen, hogy a nagyszüleik, szüleik és saját maguk által elsajátított nevelési ismeretekkel, tudással kapcsolatban is kialakítsanak egyfajta viszonyt. Ráadásul ezt nem elszigetelten teszik: a gyermeknevelés csak részben zajlik a közmondásos „négy fal között”, a gyermeket nevelő családtagok és szakemberek számára természetes, hogy tapasztalatukat, tudásukat, élményeiket szeretik másokkal megosztani. Ezzel együtt a közösség számára saját szülői/nevelői szerepüket is láthatóvá teszik, ez pedig nem ritkán egyfajta megmérettetésként, a saját személyiség, család, szakmai közösség nyilvános értékmérőjeként is funkcionál.

Nem meglepő hát, hogy szinte sajátos szubkultúrák jönnek létre, melyek nemcsak jellegzetes, a gyermeknevelést illető nézetrendszerekkel és szokásokkal bírnak, de kialakult véleményük van az általuk ismert más szokásrendszerekről is – egész pontosan: önmeghatározásuk része az, ahogyan elkülönítik magukat azoktól. Ez az elkülönítés azonban ritkán értéksemleges: a *másikat* gyakran rossznak, fogyatékosnak tartják. Mivel a gyermeknevelés időben elhúzódó folyamat, természetesen kötődik hozzá az ok-okozatiság gondolata: vagyis a felnőtt

embereknél megfigyelhető vonásokat gyakran tekintjük gyermekkori, akár a nevelés területén azonosítható okok eredményének. Amikor az egyik nevelési nézetrendszer elhatárolja magát a többitől, gyakran jár el úgy, hogy mindenki által ismert, kedvezőtlen felnőttkori tulajdonságokat, viselkedésformákat a tőle eltérő nevelési módszerek eredményeként ismeri fel.

Az egyes közösségeket, családokat jellemző gyermeknevelési nézetek vizsgálata egyáltalán nem egyszerű, különösen a modern társadalmakban, ahol kevés család mögött áll száz vagy ezer fős törzsi közösség, nagyjából egységes, továbbörökített értékrenddel. Így a szociológia inkább az egyébként is valamilyen szempontból (például etnikai vagy nemzetiségi háttér, jövedelmi vagy kulturális elkülönülés okán) vizsgált közösségek nevelési szokásait tudja vizsgálni, egymással összevetni.

Az ilyen összevetések során természetesen nem csupán különbségek, de általános, több, eltérő kultúrában is megjelenő, ismétlődő, mintázatszerű vonások is megfigyelhetővé válnak.

Viszonylag korai és nagyon fontos az ilyen megfigyelések sorában a lengyel származású pszichológus, Alice Miller munkássága. Ő az egyéni lelki zavarok (freudi alapú, gyermekkorban elszenvedett traumákra visszavezetett) feltárása során bukkant rá a *fekete pedagógiának* elnevezett, a nyugati társadalmak újkori történelmében jól felismerhetően végighúzódó, a gyermekneveléssel kapcsolatos, öröklődő és sajnos igen káros kulturális mintázatra.⁷ Itt lényegében az történik, hogy a védekezni még képtelen, csecsemőkorú gyermek az elszenvedett traumákat felnőttkorban, nagyrészt önkéntelen módon, saját gyermeke nevelésekor újból előidézi – és ezt a gyakorlatot a közösség szentesíti, sőt, el is várja: következetes, szigorú és eredményes nevelésnek tekintve azt.⁸

Az elmúlt fél évszázad során a lélektan, a szociológia és a pedagógia tudomány is számos modellt alkotott abból a célból, hogy áttekinthetővé tegye az emberi közösségekben a gyermekneveléssel kapcsolatban kialakult főbb szokásokat,

⁷ A kifejezés meghonosítója, Alice Müller munkásságának legismertebb, magyarul is elérhető munkája: Alice Miller: *Kezdetben volt a nevelés*, ford. Fischer Eszter, Budapest, Pont, 2018.

⁸ Kiváló példa erre a Grimm-féle gyűjteményben található, kegyetlenségéről elhíresült, *A makacs gyermek* című szöveg, melyben az engedetlen gyermeket fizikailag bántalmazni elmulasztó szülő és gyermek kollektív büntetése a gyermek halála. Ezt követően a halott gyermek a sírból minduntalan kinyújtja a kezét, és a szülő arra kényszerül, hogy bottal üssön rá, és csak ez (a végül mégis megvalósuló szülői verés) biztosítja a halott nyugalmat. De találni ehhez hasonló történeteket a 20. századi gyermekirodalomban is: az anglikán lelkész Wilbert Awdry világhírű *Thomas, a gőzmozdony* történeteiben például a makacskodó gyermeket megtestesítő egyik gőzmozdonyt büntetésből befalazzák, mert fél az esőtől. (A történet címe: „The sad story of Henry”, melyet a legtöbben az animációs tévéadaptációból ismernek, habár a történet eredetileg az 1945-ben megjelent első mesekönyvben már szerepelt: Rev. W. Awdry: *The Three Railway Engines*, London, Edmund Ward, 1945.)

nézeteket. Az úgynevezett nevelési, nevelői stílusok szakirodalma önmagában is tekintélyt parancsoló⁹ – erre itt csak utalást tehetünk, és jelezzük, hogy ebből a megközelítésből is tulajdonképpen ugyanazt a nevelő-gyermek-külvilág interakciót ragadhatjuk meg, mint amit a jelenlegi munka inkább a külvilág, és azon belül is a mediatizált hatások irányából igyekszik megérteni.

GYERMEKKÉP

A neveléssel és gyermekgondozással összefügg az is, hogy a kulturális környezetet megteremtő, fenntartó és átörökítő közösség a „nagy közös elbeszélésekben” milyen helyet biztosít a gyermekek számára. Milyen képzetek idéződnek fel egy felnőtt gondolataiban, ha találkozik egy félig-meddig idegen gyermekkel? Ártatlanságot, védtelenséget érzékel? A közösség jövőjének letéteményesét látja? Vagy a játékos-felelőtlen gyermek zabolátlanságát fenyegetésként éli meg, és szorong attól, hogy megöregedvén nem számíthat a szemmel láthatóan degenerált és rosszul nevelt következő generációk támogatására? A gyermekkor, a „gyerekek” megítélése nagyban függ annak a civilizációnak a működésétől, melyet éppen figyelünk. Az ősi életformájú, vadászó-gyűjtögető népek hozzáállása például nagyban összefügg azzal, hogy mennyire veszélyes a közösség élőhelye. A sarkvidéken és az őserdőkben jobban óvják a gyermekeket, mint a szavannás-sivatagos területeken. Ugyanakkor ez a hagyományos életmód korán lehetőséget teremt arra, hogy a gyerekek is bekapcsolódjanak a felnőttek tevékenységeibe – a játék, a tanulás és a munka között nincs éles határ. A modernebb civilizációk gyermekei jobban elkülönülnek a felnőttek életterétől, és egyre több, kifejezetten miattuk létező kulturális „termék” veszi őket körül – a gyerekruháktól a tankönyveken át a gyerekkerékpárig és a videójátékokig.

Kortárs kultúránk gyermekképét ugyanakkor nemcsak az emberek viselkedésének, szokásainak megfigyelése révén, hanem többféle kulturális közvetítő rendszerben is tetten érhetjük. Ezek nagy része a nyugati társadalmakban valamiféle közvetítő médium révén érhető el: könyvek, újságcikkek, fotók és rajzok, televíziós műsorok, online tartalmak és így tovább. Ezek a médiumok nagyrészt nyitottak a gyermekkorú befogadók számára is, tehát a kultúra saját gyermekképét megjeleníti a valóságos gyermekek számára is. Ez néha tervszerű, és nevelő

⁹ Az egyik kiváló és releváns pszichológiai modell, az s-EMBU áttekintése: Willem A. Arrindell et al.: The development of a short form of the EMBU: Its appraisal with students in Greece, Guatemala, Hungary and Italy, *Personality and Individual Differences*, vol. 27, 1999/4, 613–628.

célzat fedezhető fel benne (mint a gyermekkönyvek azon köre esetében, melyek története gyerekekről szól), néha ez a motívum hiányzik belőle.

Ahogy a vadászó-gyűjtögető közösségek gyermeknevelési „stílusát” is meghatározza az, milyen szükségyszerűségek között élnek, a modern civilizációkban is igaz ez az összefüggés. A nagy társadalmi rendszerek, mint a politika és a gazdaság, igen erőteljes formában fogalmazzák meg és valósítják meg a gyermekkel kapcsolatos céljait.

A politikai rendszerek hagyományosan oktatási-nevelési intézményeket hoznak létre, és próbálják ezeken keresztül céljait megvalósítani. Ennek legrégebbi formája, az *iskola* története¹⁰ és fejlődése nagyon erősen összefonódik az írásbeliség használatával és történetével. Márpedig az írás-olvasás is médiahasználat: az időben elröppenő nyelvi közlést állandó formába hozza, a korlátozott kapacitású emberi elme számára megteremti a nagy terjedelmű gondolatmenetek áttekintésének lehetőségét.¹¹

Természetesen a mai oktatási-nevelési intézmények jóval többre vállalkoznak, mint a pusztán írás-olvasás tanítása, de feladataik megvalósításához ma is széles körben alkalmazzák a rendelkezésre álló közvetítő médiumokat: a könyv és füzet mellé felzárkóznak az online közösségi megoldások, tudástárak, (játékosan) oktató szoftverek és társaik.

A globális, kapitalista világ gazdaság gyermekképe kevésbé nyílt, de tevékenységének megfigyelése révén azért nagyjából megragadható. Fontos megjegyzés, hogy a „szórakoztatóiparként” ismert ágazat bár ezer szálon kötődik a különböző művészeti ágak ezredéves hagyományaihoz, jelen állapotában mégis inkább gazdasági szereplőként érthető meg.

A gyermekek és a gyermekkor közgazdasági értelmezése nem tartozik az egyszerűen áttekinthető témakörök közé: végeredményben a családok szerepével és az emberi közösség testi-lelki újratermelődésével is összefügg. A mi témánkat ennél közvetlenebbül érinti *egyrészt* a gyermekmunka nyugati világban történő tabusítása és ezzel összefüggésben számos más, a gyermekkor ártatlanságát/érint(het)etlenségét fenntartó képzet jelenléte: ezek bár kulturális eredetűnek tűnnek, de valójában a társadalom és az iskola mellett a tömegmédia is ugyanúgy érvényben tartja ezeket (még ha nem is igazak: hiszen a gyermekmunka és a gyermekek bántalmazása sajnos a mindennapok része).

¹⁰ Iskolatörténeti áttekintés: Németh András – Mészáros István – Pukánszky Béla: *Neveléstörténet. Bevezetés a pedagógia és az iskoláztatás történetébe*, Budapest, Osiris, 2005.

¹¹ A későbbiekben még sokszor utalunk rá, ez a megközelítés Marshall McLuhan technológiai determinista szemléletén alapul, a téma klasszikusa: Marshall McLuhan: *Understanding Media: The Extensions of Man*, Madera, CA, Gingko Press, 2003.

Másrészt egyáltalán nem esik tiltás alá a gyermekek *fogyasztóként* történő részvétele a gazdaságban. Megvásárolható termékek, szolgáltatások végtelen sora áll rendelkezésre, melyek kifejezetten a gyermekeket célozzák. Az úgynevezett kereskedelmi média számára a gyermeki nézők/olvasók/hallgatók figyelve éppolyan értékes, mint az önálló jövedelemmel rendelkező felnőtteké. Fontos érteni, hogy itt nem csupán arról van szó, hogy a gazdaság egyfajta *kínálatot* állít elő, melyet a gyermek igénybe vehet. A piacgazdaság nem értelmezhető az azt kiegészítő propaganda- és reklámtevékenység nélkül: vagyis a politikai rendszer által működtetett közneveléshez hasonlóan itt is tanítják a gyermekeket, és kifinomult módszerekkel igyekeznek a viselkedésüket megváltoztatni. Ugyanakkor miközben a köznevelési rendszer tevékenysége nagyrészt még most is személyes térben, kisközösségi formában zajlik, a gazdasági élet e „nevelő” tevékenységét nagyrészt tömegkommunikációs eszközök segítségével tudja megvalósítani.¹² Ebben a tevékenységben van kulcsszerepe a tömegszórakoztatásnak: miközben ingyen vagy majdnem ingyen kellemes és (a szülőket is meg kell győzni) hasznos időtöltést kínál, közvetlenül hirdetéseket tesz közzé, kevésbé közvetett módon pedig értékrendet formál.

Mit tudunk elmondani arról a gyermekképről, melyet az általunk még áttekinthető kultúrák kialakítottak?¹³

A premodern és korai modern korszakok gyermekábrázolásai viszonylag szűk körben készültek és voltak elérhetőek. A középkor leginkább az Evangélium és a gyermek Krisztus nézőpontjából emlékezett meg a gyermekkor szerepéről, a valóságban élő európai gyermekek sorsát a betegségek, az éhezés, kisgyermekkorban a balesetek, fiatal felnőtt korban pedig a gyilkosságok, háborúk árnyékolták be.¹⁴ Az európai festészet fénykorában gyermekeket csak reprezentatív portrékon és idealizált mitológiai képeken ábrázoltak (a ritka kivételek közé tartozik például Brueghel *Gyermekjátékok* című festménye). Az irodalom klasszikus elbeszélő műfajai is ritkán állították a gyermekeket a középpontba. A drámai művek esetében sem jobb a helyzet – bár itt közönségként hagyományosan mindig jelen volt a gyermekkorú befogadó réteg is, biztosítva ezzel

¹² Ez nem jelenti azt, hogy ez szükségszerű, és örökké így is marad. A tömegműedumok fejlődésében állandóan megjelennek olyan irányzatok, melyek a kisebb közösségeket, úgynevezett *véleményvezérek* révén történő befolyásolását célozzák. Ezt a módszert a politikai marketing viszonylag régen, a kereskedelmi marketing az elmúlt évtizedben kezdte nagy méretekben használni. (A MLM rendszerű cégek már korábban is hasonló működési modellt alkalmaztak: az értékesítők saját kapcsolati hálójukat használhatták reklámozásra és étékesítésre.)

¹³ A témáról bővebben: Pukánszky Béla: *A gyermekkor története*, Budapest, Műszaki, 2001.

¹⁴ A társadalmi, és ezen belül is a gyermekekkel szembeni életellenes erőszak történetéről bőszégesen ír Steven Pinker: *Az erőszak alkonya*, ford. Gyárfás Vera, Budapest, Typotex, 2018.

számos fontos drámai (és átmeneti) műfaj töretlen népszerűségét – kiemelendő a vásári bábjáték és képmutogató (ez utóbbi a képregény egyik előfutára).

A 19-20. század ezen a területen is óriási változást hozott. A realista művészet (a festészet, az irodalom és megjelenését követően igen korán a fényképészet és a film is) érdeklődéssel fordult a gyermeki sorsok felé: a klasszikus remekművek ebből a nézőpontból érdemi és korszerű áttekintést adnak korukról.

Kulturális szempontból nagyon fontos, önálló történettel rendelkező témakör a nevelés és nevelődés témája. A gondolkodók, alkotók (különösen az írott műfajokban) az emberi természet bizonyos vonásait kialakulásuk közben próbálták tetten érni, megérteni, hogy milyen hatások nyomán válnak az emberek valamilyenné.¹⁵ Az ilyen művek nyilván nem magának a gyermekkornak a mély megértésére törekednek, inkább eszközként kezelik annak ábrázolását.

A helyzet, amit ma tapasztalunk, a köznevelési rendszerek szükségszerűvé (mert a szülők dolgoznak) és kiterjedtté (mert megvan a fenntartásukhoz szükséges anyagi forrás) válása, valamint a piacgazdaság (és a tőle elválaszthatatlan szórakoztatóipar) gyermekek felé fordulásának közös eredménye. Harmadik, fontos tényezőként meg kell még említeni a polgárjogi mozgalmakat is: a 20. században a nők és a kisebbségi társadalmi csoportok jogegyenlősége mellett fontos témává vált a gyermekek speciális helyzetének megértése, és az ő támogatásuk, védelmük. A gyermekek jogairól szóló, elviekben a világ valamennyi országára érvényes egyezményt az ENSZ 1989-ben fogadta el.¹⁶ Mindezt összegezve érthető, milyen okok vezettek el oda, hogy a 21. században a gyermekek politikai, gazdasági, kulturális szempontból szinte a társadalom önálló részének tűnnek – még akkor is, ha ez bizonyos értelemben illúzió: hiszen a gyermeki állapotot természetes módon mindenki maga mögött hagyja egyszer. A gyermekekre vonatkozó állítások értelmezésekor hasznos, ha el tudjuk kerülni a csapdát, és nem elszigetelt, jellegzetes csoportként gondolunk rájuk, hanem mint az emberi fejlődés hasonló korszakában időző embertársainkra.

¹⁵ Kiváló példa erre Petőfi Sándor *Az apostol* című elbeszélő költeménye: a főhős, Szilveszter a nyomorral és fontos tanulságokkal teli gyermekkort követően mintegy *szükségszerűen* lesz „apostol”, vagyis inkább egyfajta forradalmár.

¹⁶ Magyarországon kihirdette az 1991. évi LXIV. törvény.

MORÁLIS PÁNIKOK

A morális pánik fogalmát a gyermekkori médiahasználat vonatkozásában már magyar nyelven is többen áttekintették.¹⁷ Röviden összefoglalva arról van szó, hogy a tömegkommunikáció általánossá válásával felerősödtek és rendszeressé váltak azok a (tulajdonképpen) rémhíreken alapuló kampányok, melyek fenntartásában a közönségét lebilincselni vágyó média is érdekelt, de az érintettek széles köre magától is (szinte pletyka formájában) továbbadja. Ennek az öngerjesztő folyamatnak a hajtóerejét a félelem és sokszor az ezzel párosuló tenni vágyás jelenti. A morális pánikok a széles körű társadalmi izgatottság mellett nagyon sok esetben politikai cselekvést is kiváltanak.¹⁸ A félelem tárgya nagyon sok esetben a gyermekek fejlődése: olyan értelemben is, hogy a közösség aggódni kezd a gyermekek sorsa iránt, de úgy is, hogy úgy látja, a gyermekek helytelen magatartása egy veszélyesen alkalmatlan felnőtt nemzedék eljövételét vetíti előre.

Klasszikus morális pánikok a huszadik század közepén a különböző ifjúsági szubkultúrákkal (jampecek, mode-ok, hippik, punkok, skinheadek, sátánisták stb.) kapcsolódtak össze. Ezeknek a viselkedéssel, öltözködéssel kapcsolatos komponensei mellett már itt is megjelentek a médiahasználattal kapcsolatos vádak is: illetlen és káros szórakozási formák, túlzott zenehallgatás, klasszikus műveltség, olvasottság elvesztése.

A század második felében – különösen a gyermekek fejlődését illető aggodalmak – egyre inkább a gyermeki médiafogyasztásra, illetve egyes konkrét tartalmakra irányultak. Az általános aggodalmakra kevésbé jellemző, hogy kampányszerű pánikjelenséggé álljanak össze, viszont egyes konkrét műsorok, televíziós programok, zenék és videóklippek már alkalmasak ilyesmire. Magyarországon a legemlékezetesebb volt a *Dragon Ball Z* című rajzfilmsorozat televíziós vetítésének állítólagos hatásági betiltása 1999-ben, melyet a pletykalapok széles körű, igen lelkiismeretlen hecckampánya készített elő. Érdeemes megjegyezni, hogy ebben az évben már (a sikeres „Sulinet programnak” köszönhetően) az internet használata kezdett általánossá válni a fiatalok körében, a videórögzítésre alkalmas VHS-készülékek pedig szinte minden háztartásban rendelkezésre álltak. Mégis jelentős hatással járt egy akkor már épp tíz éves sorozat sugárzásának leállítás. Érdeemes a korábban jelzett megkülönböztetést újból kifejteni: a társadalomban meglévő általános szorongás, bizalmatlanság nem egyenlő a morális pánikkal.

¹⁷ Rövid összefoglaló: https://gyerekaneten.hu/szocikk/Moralis_panic (Letöltés: 2024. április 10.)
Bővebben: Kitzinger Dávid: A morális pánik elmélete, *Replika*, 40. évf., 2000/4, 23–48.

¹⁸ Diktatúrában az is előfordul, hogy a politika kezdeményez, és bizonyos társadalompolitikai célok megvalósítását mesterséges pánikkal készíti elő. Lásd: Horváth Sándor: *Kádár gyermekei*, Budapest, Nyitott Könyvműhely, 2009.

A következő évtized során bekövetkező digitális kommunikációs forradalom igen nagy erővel változtatta meg a gyermekek médiahasználati szokásait: ennek a folyamatnak a részleteit későbbi fejezetekben tárgyaljuk. A társadalom gyermekképét, gyermekekhez való viszonyát talán minden korábbinál erősebben hatja át jelenleg az a bizonytalanság, szorongás, melyet a gyermekkori médiahasználat és a közösségi média, valamint az okoseszközök hatására nagy mértékben megváltozó egyéni és közösségi viselkedési formák váltanak ki. Mégsem érdemes ezt teljes egészében összemosni a morális pánik fogalmával: arról olyan esetben beszélhetünk, amikor konkrét(nak tűnő) tartalmak kapcsán alakul ki nagyobb tömegmédiák és akár a politikai élet által is figyelemre méltónak ítélt aggodalom. Vegyük észre: ahogyan a huszadik századi diktatúrák tudatosan éltek az ellenségesnek tartott jelenségekkel, sőt társadalmi csoportokkal szembeni pánikkeltéssel, úgy a 21. században a klasszikus tömegkommunikációs erők, a nyomtatott sajtó, a televízió, a rádió sokszor ellenérdekelt a digitális média előretörésében, és előfordul, hogy az interneten vagy közösségi médiában kialakuló jelenségeket félelmetesnek és veszélyesnek mutatja be, különösen a gyermekek fejlődésének vonatkozásában. Ez a fajta ellentét még az internetes média generációi közt is megfigyelhető: a 2000-es évek internetes mindennapjait meghatározó, ám ma is létező nagy hírportálok sokszor gyanakvással és fenntartásokkal kezelték a következő évtizedben meghatározóvá vált „közösségi platformokat”.¹⁹

Így tehát a továbbiakban csak konkrét esetekben teszünk utalást morális pánikként azonosítható jelenségekre, az egyes emberekben, közösségekben felmerülő kérdéseket, félelmeket igyekszünk tartalmi szempontból megközelíteni, és ha lehet, megnyugtatóan megmagyarázni.

¹⁹ Természetesen ezek az aggodalmak egyáltalán alaptalanok; hírportálok szinte mindig egy adott ország sajtóval kapcsolatos jogszabályai alá tartoznak. A YouTube vagy a Facebook viszont – lévén szinte korlátlanul tőkeerős, nemzetközi szervezet – lényegesen kevésbé számon kérhető, amennyiben káros vagy veszélyes jelenségek alakulnak ki felületeiken. Emellett a közösségi szolgáltatók sikerrel csatornázták át magukhoz a hirdetői bevételeket, algoritmusaikkal pedig – a megosztások szabályozása révén – nagyban befolyásolják a megosztott tartalmakat eredetileg közlétevé portálok látogatottságát.

MÉDIA- ÉS CIVILIZÁCIÓS HATÁSOK



Amint arra korábban is utaltunk, az emberiség történetét el lehet mesélni a kommunikációs eszközök változásának, fejlődésének történeteként is. Ennek a kötetnek a témája szempontjából azért hasznos elidőzni ennél az áttekintésnél, hogy érzékelhessük: a ma megfigyelhető jelenségeknek megvannak a történelmi párhuzamai, és hogy a korábban lezajlott események megismerése révén, ha korlátozottan is, de megalapozottan gondolkodhatunk a jelenlegi változások kimeneteléről is.

Ennek a tudományos szemléletnek az alapjait két újvilági tudós: az amerikai jezsuita Walter J. Ong és a kanadai Marshall McLuhan fektette le.²⁰

AZ ÍRÁSBELISÉG MINT EZ ELSŐ MÉDIAESZKÖZ

Ong az írásbeliség előtti kultúrák működését vetette össze azokéval, akik már rendelkeztek ezzel a technológiai eszközzel (mármint a találmánnyal, amit írásnak hívunk. Talán meglepő, de évezredek kellettek ahhoz, hogy a Föld néhány pontján létrejöjjön, és onnan elterjedjen a nyelv grafikai rögzítésének tudománya.) McLuhan pedig a tudás és az üzenetek átadására létrehozott többi technológiát is sikeresen kapcsolta össze az emberi civilizációk nagy átalakulásainak kérdéseivel.

Understanding Media: The Extensions of Man [A tömegmédiák megértése. Az ember kiterjesztése]²¹ című alapvető művében McLuhan az emberi kommunikációt kiterjeszteni képes technológiákat párhuzamba állítja a termelést, közlekedést, hadászatot stb. meghatározó (az ember *testi* lehetőségeit kiterjesztő) technológiákkal: ezek fejlettségi ugrásai mindig civilizációs ugrásokkal jártak együtt.

²⁰ McLuhan magyarul sajnos nem elérhető klasszikusát már idéztük, Ong műve viszont az alábbi kiadásban olvasható: Walter J. Ong: *Szóbeliség és írásbeliség: A szó technologizálása*, ford. Kozák Dániel, Budapest, Gondolat, 2010.

²¹ Lásd fenn, az angol címen.

Az ember mint biológiai lény korlátozott fizikai és szellemi képességekkel rendelkezik. Ezek kibővítése elsősorban azáltal valósul meg, hogy társas lények vagyunk: gondozzuk és tápláljuk gyermekeinket, nagyobb munkáknál megszervezük a közös feladatvégzést. Ám az emberi közösségek több tízezer éves története alatt időről időre keletkeztek olyan találmányok, felfedezések, melyek még hatékonyabbá tették ezt az életmódot, sőt, arra is lehetőséget adtak, hogy korábban lakhatatlannak tűnő vidékeken is letelepedjünk, és (sajnos) hogy más embercsoportok élőhelyét megszerezzük.²²

Ezen fontos találmányok (technológiák) egy része magának az emberi kapcsolattartásnak a tökéletesítésére irányul. Az írás felfedezése után lehetővé vált a jogszabályok rögzítése, bonyolult államszervezetek hatékony működtetése. A vallás tanításai azonos, változatlan formában juthattak el emberek millióihoz, megteremtve ezzel a modern állami/birodalmi identitás alapjait, és ezzel annak lehetőségét, hogy tökéletesen idegen emberek azonos hit vagy hiedelmek nevében közösen tevékenykedhessenek. Az írott üzenetek továbbítása (levelezés) és a történelmi feljegyzések rendszerezése (könyvtár) a tudás felhalmozásának és hasznosításának korábban elképzelhetetlen lehetőségeit nyitotta meg.

Az emberi gondolkodás jelentős összefüggésben van a nyelvi tevékenységgel, a beszéddel. Amint megteremtődött a lehetősége a gondolatok és a beszéd lejegyzésének, korábban elképzelhetetlenül bonyolult és kifinomult gondolatmeneteket lehetett létrehozni és elterjeszteni – a filozófia és a tudományok az emberiség életének részévé váltak.

A NYOMTATOTT SZÖVEG ÉS SOKSZOROSÍTOTT KÉP KORA

Az írás találmánya Mezopotámiában, Kínában és Közép-Amerikában alakult ki elsőként, és az itt kialakuló birodalmak (és utódaik: Egyiptom, Róma) már így szervezték meg államiségüket. A következő nagy médiatechnológiai ugrás már egyetlen, jól behatárolható helyhez, Európához kötődik: itt kezdték el a könyv-

²² Jared Diamond *Háborúk, járványok, technikák* című munkája a címben olvasható módon nevezi meg, milyen tényezőkön múltott és múlik történelmi léptékben egy emberi közösség sikere, fennmaradása. A *járványok* kifejezés kissé megtévesztő, úgy tűnhet, hogy véletlenszerű hatásként van jelen. Ez nincs így, mint kiderül: az emberre veszélyes járványok kevésbé sújtották a sikeres állattartó civilizációkat, mert itt volt ideje a népességnek egy sor kórokozó ellen immunválaszt kialakítani. Tehát végeredményben ez is technikai jellegű előny: az állattartásból fakad. Más kérdés, hogy jelen korunkban viszont a túlfejlett légi közlekedés szinte lehetetlenné teszi a globális járványok kialakulásának megakadályozását. Jared Diamond: *Háborúk, járványok, technikák. A társadalmak fátumai*, ford. Földi Sándor, Vassy Zoltán, Budapest, Akkord, 2019.

nyomtatás technikáját nagy példányszámú, viszonylag olcsó és egyre inkább a lakosság nagy része által beszélt nyelven készített szövegek sokszorosítására használni.²³ Az olcsón elérhető és sokszorosítható könyv egyszerűvé tette a nagy embertömegek képzését, és a képzett emberek sokasága a politika, gazdaság, művészet egészét fellendítette. A szövegek sokszorosításával párhuzamosan a képek másolása terén is komoly előrelépések történtek (fametszet, rézmetszet, rézkarc, litográfia stb.) – ezek pedig a természettudományok, a mérnöki munka robbanásszerű fejlődését alapozták meg.²⁴

A sokszorosított szöveg és kép szerepe így egyre meghatározóbb lett a nyugati államok életében. És ez a meghatározó szerep jelentősen átalakította azt is, ahogyan ezek a kultúrák a tudásról gondolkodtak.

Az emberiség legkorábbi időszakától egészen az európai középkor végéig a tudás hitelét annak isteni eredete biztosította. Hasonlóképpen volt ez a világi hatalommal, a törvényes renddel, sőt, a gazdaságot befolyásoló előírásokkal is.²⁵ A könyvnyomtatás révén létrejövő szellemi élet tagoltabbá és rétegzettebbé tette a tudás létrehozását és terjesztését: tudományos műhelyek, szerkesztőségek, iskolák és egyetemek döntöttek a megjelenésről és terjesztésről. A 18-19. századra már annyira elterjedt az olvasni tudás és a nyomtatás, hogy már nemcsak a vallás és tudomány kérdéseiben bírtak meghatározó erővel az írni és nyomtatni tudó csoportok, hanem a kereskedelem és a politika terén is elkezdték átvenni az irányító szerepet. A kereskedelemben a nyomtatott reklám és propaganda képviselt újítást és erőt, a politikában pedig a folyóiratok révén létrejövő úgynevezett *társadalmi nyilvánosság*,²⁶ ami végül is a működőképes demokratikus közéletet teremtette meg. Ezt a folyamatot és az általa létrejövő állapotot nevezte el McLuhan a könyvnyomtatás európai elterjesztője miatt *Gutenberg-galaxisnak*.

²³ Kínában már korábban is létezett ez a technológia, de az írásbeli kommunikáció még igen sokáig kéziratos maradt. Ráadásul a kínaiak hagyományos szótagírása, szemben az európai hangjelölő írásokkal, lényegesen nehezebben tanulható, ez is lassította a társadalmi változásokat.

²⁴ Bővebben: William M. Ivins Jr.: *A nyomtatott kép és a vizuális kommunikáció*, ford. Lugosi Lugo László, Szappanosné Dr. Simon Erzsébet, Budapest, Enciklopédia, 2001.

²⁵ Az iszlám civilizáció még ma is a vallás tanításaihoz igazítja polgári jogrendjét, beleértve a kereskedelmi és adószabályokat is.

²⁶ A kifejezés forrása: Jürgen Habermas: *A társadalmi nyilvánosság szerkezetváltozása. Vizsgálódások a polgári társadalom egy kategóriájával kapcsolatban*, ford. Endreffy Zoltán, Glavina Zsuzsa, Budapest, Osiris, 1999.

A GUTENBERG-GALAXIS UTÁN?

Bár a 20. század hajnalán a fentiekben leírt kulturális és társadalmi változások még korántsem zajlottak le a világ valamennyi országában, bizonyos technikai fejlesztések máris meglehetősen gyorsasággal kezdték el megváltoztatni a civilizációs körülményeket.

A két, korábban már óriási jelentőségre szert tett tömegkommunikációs forma, a sokszorosított kép és az írott szöveg (természetesen) továbbra is megőrizték jelentőségüket. A tudás létrehozása, megosztása, az oktatás továbbra is könyvalapú maradt. A sokszorosított kép esetében viszont a fénykép és a mozgókép megjelenése óriási változásokat hozott.

A fénykép azzal, hogy válogatás nélkül *bárminek* képes létrehozni a hűséges képét (és hogy bárki képes a fénykép elkészítésére, nem kell hozzá különösebb vagyon vagy előképzettség), a vizuális kultúra évezredes hagyományait tette idejélműlttá, de egyúttal teljesen új lehetőségeket is teremtett. Képzeljük el: fényképezőgéppel egy háború során a kém pontos képeket készíthet az ellenséges védőberendezésekről, technikai eszközökről. Ugyanakkor a haditudósító sokkoló fotói a háterszágban elindíthatnak egy háborúellenes tiltakozó mozgalmat. A lövészárokból harcoló közlegény viszont a tárcájában bármikor megtekintheti a szerelme portréját – korábban ilyen hűséges arcképpel legfeljebb a magas jövedelmű tisztek rendelkezhetek, de a frontra az olajfestményt ők sem tudták magukkal vinni. A fénykép igen korán, már a huszadik század elején megjelenő mozgó változata, a *film* szórakoztató és tájékoztató eszközként néhány évtized alatt jelentős szerepre tesz szert. A második világháború előtt és közben milliókat mozgató propaganda – amerikai, német és szovjet oldalon egyaránt – hatalmas erőt merített a filmművészetből.

Mégis, az igazán nagy horderejű változások még ezután következtek. A hang (az emberi beszéd) *rögzítésére* kitalált első eljárások (a fényképhez hasonlóan) fizikai formában tették a hangokat tárolhatóvá, szállíthatóvá, sokszorosíthatóvá (viaszhangereken, gramofonlemezeken).

A hang *továbbítására* kidolgozott eljárás, a telefon viszont elektromos jellé alakította a hangrezgéseket, és azok így elektromos jel formájában, távvezetéken továbbíthatóvá váltak. Az emberi kommunikáció legegyszerűbb és mégis leggazdagabb formája, a *beszéd* alkalmassá vált szinte végtelen távolságok legyőzésére – ráadásul fénysebességgel: ami nem csupán a hang továbbítását, de a beszélgető felek azonos idejű üzenetváltását is lehetővé tette.

Az elektromos jellé alakított hang emellett alkalmassá vált a rádióhullámok útján történő továbbításra is: mivel itt a kölcsönösség és egyidejűség nem volt megoldható, a hangtovábbítás ezen formája eleinte csak egyirányú lehetett, viszont

a rádiójelet végtelen számú hallgató foghatta. A könyvnyomtatás megszületését követően így jött létre a második valódi tömegkommunikációs médium: a rádió. Néhány évtizeddel később pedig, mikor a képek és mozgóképek elektronikus átalakítása is elérhetővé vált, a rádióhullámok segítségével *televízióadást* is lehetett sugározni. Ennek a két tömegkommunikációs eszköznek az elterjedése valóban mélyreható változásokkal járt – noha azt nyilván nem lehet kijelenteni, hogy például a 20. század jellegzetes kulturális jelenségeit, mint például a hippimozgalmat, a gyorsétermek megjelenését vagy a tömeges kábítószerfogyasztást kifejezetten ezek okozták volna. Ugyanakkor mára az is egyértelmű, hogy maga a televíziónézés szokása elég nagy hatással volt az emberi közösségek társas tevékenységeire, és hogy a televízió-rádió kereszttől sugárzott propaganda (kereskedelmi vagy politikai) sehol nem maradt hatástalan, és jelentős eseményekhez, változásokhoz járult hozzá.²⁷

A televízió hatása a gyermekkorra és a gyermekkori tevékenységekre, szokásokra igen jelentős, kötetünk hátralévő részeiben bőven lesz még erről szó, és jelentős szakirodalom is elérhetővé vált az elmúlt félszáz évben. Ám a televízió és a rádió megjelenése nem a lezárása, hanem inkább a nyitánya volt annak a korszaknak, melyben jelenleg is élünk.

Amint azt a bevezetőben is megállapítottuk, az ember jeleket létrehozó és jeleket értelmező lény. Természetes számunkra, hogy saját életünk is akkor teljes, ha így élünk (visszafordíthatatlan károsodással jár, ha egy csecsemőnek tartósan nélkülöznie kell a kommunikáló emberi közeget), és a másik emberről is feltételezzük, hogy számunkra értelmezhető jeleket hoz létre.

Hosszú évezredek át ezek a folyamatok az emberi test és elme természetes, velünk született adottságai révén valósultak meg: beszéltünk, mosolyogtunk és sírtunk, bántalmaztunk és öleltünk.

Az írásbeliség megszületésével elkezdődött az a folyamat, hogy az emberi jelenlétről úgymond „leválasztva” is üzenatként ismerjünk fel a különböző jeleket. A televíziózás korát követő, a digitális jelfeldolgozáson és -továbbításon alapuló kor elméletileg szinte végtelen lehetőséget biztosít jelek létrehozására és továbbítására. A digitális eszközök az emberi szem és fül által befogadható élmények egyre nagyobb körét tudják rögzíteni, megőrizni és továbbítani. A jelen pillanatban elérhető okostelefonok képesek az emberi hallás teljes tartományát

²⁷ Első pillantásra egyértelműnek tűnik, hogy például a családi televíziózás lehetősége csökkentette a korábbi évszázadokban természetes családi és baráti látogatások gyakoriságát, ezzel jelentősen gyengítve ezeket a kötelékeket. Ám eközben átalakult a települések szerkezete is, megváltoztak közlekedési szokásaink, a munkahely és az iskola a családtagokat az idő nagy részében elkülönülten tartja – ezeknek a változásoknak ugyanúgy megvan a szerepük abban, hogy a 20. századi ember egyénileg és családként is kevesebb és kevésbé mély kapcsolatot tart fenn, mint elődei.

lefedő hangfelvételre és -lejátszásra, képesek színes álló- és mozgóképeket készíteni olyan felbontásban, amely akár a jelenlét élményét is megközelíti.

Ugyanakkor érvényben maradtak, és továbbra is jelentősek az elmúlt korszakok kommunikációs technológiái is. Az okoseszközök és közösségi hálózatok révén korábban soha nem látott sokaságú ember számára vált hasznossá az írásbeli kommunikáció. (A középkorban még csak az írástudók és a politikusok leveleztek.)

A társadalmi renddel összefüggő, a kommunikációt és tömegkommunikációt jellemző egyenlőtlen hatalomelosztás is fennmaradt. A politikai, közjogi és tudományos kommunikáció, szabályozás elsődleges formája ma is az írásbeliség. A fontos dokumentumoknak létezniük kell papír formátumban, és az aláírás többnyire nem pótolható semmivel.

Hiába rendelkezik mindenki olcsó internettel és okoseszközökkel, az általa használt szolgáltatások működtetése szűk üzleti körök kezében van. A tömegtájékoztatás továbbra is befolyásolja a hatalom és a gazdaság folyamatait, a nagy embertömegek döntéseit. Emellett számos olyan kommunikációs forma van, melyek használata korábban soha nem látott anyagi ráfordítást és szakértelmet igényel: egyes filmek és videójátékok fejlesztése éveket és emberek ezreinek munkáját veszi igénybe. Hiába képes egy okostelefon a mozifilmekével szinte azonos felbontású mozgóképet rögzíteni, az átlagos felhasználó nem rendelkezik a vágáshoz szükséges *filmnyelvi* ismeretekkel és felszereléssel, nem beszélve a filmforgatás egyéb nélkülözhetetlen szükségleteiről.

Civilizációnk és a média igen bonyolult viszonyát így röviden körülírtuk. A részletek megismeréséhez a rendelkezésre álló szakirodalomban való elmélyülés, önreflexivitás és tapasztalatszerzés szükséges. A kötet további részeiben a nézőpontunkat választott témákra szűkítve tárgyaljuk egy-egy részterület működését, az ott adódó tanulságokat.

AZ OLVASÓ GYERMEK



A gyermekkori médiahasználat iránt érdeklők sokszor abból a kiindulópontból fogalmazzák meg véleményüket, hogy a gyermekek számára az volna a legelőnyösebb, ha legalábbis szabadidejükben olvasnának. Továbbgondolva ezt az elképzelést, a szabadidős olvasás alatt leginkább fikciós (vagyis a szerző által kitálatott történetű), nagyobb terjedelmű prózai művek olvasását értik, és pedig olyan szövegek köréből, melyeket a *gyermekirodalom* körébe utalhatunk.

Mind történeti, mind leíró szempontból világos, hogy ehhez a kissé felületes elképzeléshez képest a gyermekkori olvasás kérdése jóval színesebb és ellentmondásosabb terület. Szerencsére a gyermekirodalommal foglalkozó hazai szakirodalom/közbeszéd mára meghaladta azt az állapotot, mely sokáig jellemezte, és ma már tekintettel van a gyermekek és az írásbeliség kapcsolatának sokoldalúságára.²⁸

Ez a fejezet a gyermekirodalom problémájából kiindulva tágabb összefüggésbe helyezi tapasztalatainkat, elvárásainkat, és kapcsolatot kíván teremteni korunk olvasáspedagógiai gyakorlatával is; magáról a gyermekkori olvasásról, a „gyermekirodalom” szándékolt felhasználási módjáról egy későbbi fejezetben még lesz szó.

AZ OLVASÁS/MESEHALLGATÁS MINT KULTURÁLIS BEAVATÁS

Történelmi áttekintésünk alapján világos, hogy az írás-olvasás tudománya évezredekken át szűk, kiválasztott réteg előjoga volt. Ez a tény elválaszthatatlan attól, hogy mire használták ezt az eszközt: államügyek, jogi procedúrák szabá-

²⁸ Paradigmatikus hatású volt a témában Lovász Andrea 2001-es írása: Lovász Andrea: *Gyermekirodalom* (Vázlat a Gyermekirodalom könyv kritikájához), *Új Forrás*, 33. évf., 2001/8; valamint a Hermann Zoltán és munkatársai által szerkesztett tanulmánykötet: Hansági Ágnes – Hermann Zoltán – Mészáros Márton – Szekeres Nikolett (szerk.): *Mesebeszéd. A gyerek- és ifjúsági irodalom kézikönyve*, Budapest, Fiatal Írók Szövetsége, 2017.

lyozására, vallási tudás megőrzésére és így tovább. Az írás és az olvasás szigorúan szabályozott tevékenység volt, még a középkorban is ritka kivétel volt, hogy valaki magányosan és csendben olvashatott. Az volt inkább a jellemző, hogy az író és olvasó ember fáradságos munkáját mások felügyelték, ellenőrizték, hogy hiba vagy félreértés ne keletkezzen. Ugyanez, más nézőpontból: az olvasás és írás közösségi tevékenység volt, nem volt jellemző, hogy magára maradjon vele bárki is.

A gyermekkori olvasás szempontjából ez azért fontos, mert a modern civilizációban világra jövő ifjú ember is elsősorban más emberekhez való kapcsolódás révén ismeri meg a világot. Míg az anyanyelve elsajátítására veleszületett késztetése van, az írás-olvasás megtanulására külső hatások vezetnek.

A magányosan olvasó ember megfigyelése nem ilyen. A kisdéd számára nem különösen vonzó a könyvbe temetkezett, a beszédet és a szemkontaktust megszakító magányosan olvasó szülő példája. De nem is ez a tipikus: a szülők (és pedagógusok) jó része az olvasást *felolvasás*, vagyis az ókorihoz, középkorihoz hasonló *társas tevékenység* keretében ismertetik meg a legkisebbekkel. A könyvet vagy a könyvet utánzó játéktárgyat a még olvasni nem tudó gyerekek is arra használják, hogy saját fantáziameséiket könyvolvasást imitálva adják elő más gyerekek vagy elképzelt közönség számára – ebből is látszik, mennyire természetes számukra a könyvek efféle használata. Ennek fényében különös, hogy az olvasáspedagógia nagyon gyakran kizárólag a magányos olvasás tevékenységét jelöli meg nevelési célként – a kezdeti időszakban (de egyébként a későbbiekben is) rendkívüli jelentősége van a közösségi tevékenységként zajló olvasásnak és az olvasottak közös élményként történő megbeszélésének.²⁹

Melyek a szülői (mese)olvasás jellemzői?

Fontos az, ami a felolvasás során az *idővel* történik. Mivel a felolvasás nyelvi, előre haladó (lineáris) szöveg megszólaltatása, szükségszerűen időigényes. Az erre szánt idő elkülönül más tevékenységek idejétől, és természetesen adódik egyfajta kezdete és lezárása is. Gyakori jellemzője az ilyen olvasásnak az *ismétlődés* igénye, öröme. Mivel a magányos olvasással ellentétben itt a hallgató az elhangzott szövegre és saját figyelmére, emlékezetére van utalva, újabb és újabb felolvasásokkor gyarapodik a megértése, és újabb részletekre terjedhet ki a figyelve.

²⁹ Erről részletesen is írok a következő tanulmányban: Váradi Ferenc: Közöny és kanonizáció között. A gyermekirolalom-oktatás utolsó évtizedének tanulságai, in Bordás Sándor (szerk.): *Módszerek, művek, teóriák. A X. Tantárgy-pedagógiai Nemzetközi Tudományos Konferencia előadásai. Értekezések, tudományos dolgozatok*, Baja, Eötvös József Főiskolai, 2019, 27.

A szülői meseolvasás voltaképpen egy nagyon régi, az emberiséggel egyidős gyakorlat, a *mesemondás* hagyományának folytatása. Az írásbeliség előtti közösségek életében a mesemondásnak nagyon fontos szerepe volt, a szórakoztatás mellett fontos ismereteket, tudást is átadtak vele. Bár a mesemondó saját személyiségén keresztül, a konkrét, egyszeri helyzethez, közönségéhez igazodva mesélt, az elhangzó történet ritkán volt teljesen egyedi és alkalmi „kitalálás” – többnyire a közösség számára ismert történetek variációi szóltak meg.³⁰

A meseolvasó szülő a régi korok mesemondójával ellentétben nincs saját emlékezetére, fantáziájára és kreativitására utalva – noha ezeknek is hasznát veheti. Az ő számára a mesekönyv jelenti azt a forrást, mely a közös kultúrához való kapcsolódást biztosítja. Egy család meseszeretete, a szülők meseválasztása és az, hogy a gyermekek hogyan fogadják, teszik magukévá vagy esetleg utasítják el a felkínált szövegeket, a kulturális beavatás folyamatát valósítja meg családi szinten, de társadalmi következményeket is létrehozva.

A mesék – mivel érdekesnek kell lenniük – gyakran kockázatos, felkavaró, félelmetes motívumokat is tartalmaznak. A régi korok mesemondói és a szülők szerepe teljesen megegyezik a tekintetben, hogy a mesemondás során a tény, hogy a szülő saját személyiségével ott van a hallgatóival, és biztosan vezeti őket végig a cselekményen, nagyon fontos *kapcsolati üzenettel, funkcióval* bír. A mesemondás egyrészt az odaszánt idő, figyelem révén és a történet izgalmaiból, szépségéből következő értéke miatt az emberi kapcsolat értékét növeli, gazdagítja. A jó mesemondó/felolvasó a személyisége legértékesebb kincseit ajándékozza hallgatóinak.

Másképp a mesehallgató ebben a helyzetben kissé kiszolgáltatott, ráadásul a mese / irodalmi mű félelmetes, zavarba ejtő motívumai is felkavarhatják. Itt a mesemondó személyes jelenlétével a biztonságérzetet növeli, végső soron az ő jelenléte gyógyítgatja az esetleg keletkezett vagy felszakadt sebeket. A gyermekek, akik a félelmetes mese miatt sírtak vagy rosszat álmodtak, ezért (is) kérik újra a félelmetes mesét: hogy a mesemondás során újra érezhessék, nincsenek egyedül.³¹

Ezek a társaslélektani összefüggések elsősorban a mesét mondó/olvasó szűkebb körben érvényesülnek, de jó esetben a család mint működő egész kialakulásához, összezsírozódásához is hozzájárulnak, és ilyen értelemben hagyományos és igen jótékony társadalmi gyakorlatként is azonosíthatjuk mindezt. Nem véletlen, hogy a meseolvasás előnyös hatásait számos kutatás is megerősíti: noha ezeket a hatásokat lehetetlen elválasztani azoktól, amelyeket egy (*elég*)

³⁰ A terület szakirodalma hatalmas, egyetlen munkára hivatkozunk itt: Voigt Vilmos: Mese, in uő (szerk.): *A magyar folklór*, Budapest, Osiris, 1998, 221–280.

³¹ Polcz Alaine: Mondjunk-e félelmes mesét?, *Fordulópont*, 1. évf., 1999/4, 52–54.

*jól működő család*³² amúgy is biztosít: mert a jól működő családban biztosan van meseolvasás, és a meseolvasástól biztosan jobban fog működni a család.

Az önállóan olvasó gyermek: tanulás és bevezetés a szépirodalomba

Kultúránk természetesen az önálló olvasás szokását is előírja és elvárja. Olyannyira, hogy az egész iskolai rendszerben (melynek sikeres teljesítése elég jól jelzi előre a társadalmi előrehaladást³³) alapvető elvárás és szükséglet az önálló olvasás magabiztos elsajátítása.

Az iskolába lépéskor szinte az első és elsődleges feladat az olvasás és írás technikai elsajátítása. Ez a gyermekek részéről jelentős idő- és erőbefektetést igényel. De mi motiválja őket erre?

Az elvárások nem csupán az iskola, de a társadalom részéről is érkeznek. Az iskoláskorba lépés a modern világ egyik fontos *átmeneti rítusa*, és az írás-olvasás elsajátítása valamelyest önmagban is jelképévé vált ennek. Másrészt az iskolában tanulni (is) kell, és az önálló tanuláshoz elengedhetetlen az írott formában rendelkezésre álló tudás használata. A könyvekben rendelkezésre álló kulturális kincs évszázadok alatt gyűlt össze, használata viszonylag olcsó, egyszerű és praktikus még ma is. A digitálisan rendelkezésre álló tudás (internet, archívumok stb.) jelentős része írott, és a papíralapú írásbeliség korából származik.

A mesemondásként-felolvasásként már (jó esetben) megismert kitalált és alapvetően szórakoztató célú szövegekkel való viszony átértelmezése is megkezdődik az iskolás korban. Itt több, ellentétes és ellentmondásos jelenség is zajlik párhuzamosan.

Egyrészt az iskola, mint végeredményben igen konzervatív társadalmi intézmény, szeretné a teljes közösség értékrendjét továbbadni, reprodukálni azáltal, hogy mit és hogyan tanít. Ennek a törekvésnek egy érdekes területe az, ahogyan az *irodalmi műveltséggel* bánik.

A szépirodalom igen nagy múltú és jelentős része az emberi műveltségnek. Minden korban létezett valamiféle rangsorolása a keletkező irodalmi műveknek: szépség, hasznosság, siker és még ezer tényező alapján alakult ki, mit tartottak értékesnek, maradandónak. Az így kialakuló úgynevezett *irodalmi kánon(ok)* már nemcsak az irodalom terén bírtak jelentőséggel, hanem tágabb értelemben az egész közösség kész volt magát azonosítani az irodalomból ismert motívu-

³² Az elterjedt kifejezés forrása a magyar szakirodalomban: Bruno Bettelheim: *Az elég jó szülő. Könyv a gyerekeknevelésről*, ford. Rakovszky Zsuzsa, Budapest, Park, 2018.

³³ Lásd például: Pusztai Gabriella: *Társadalmi tőke és az iskola*, Budapest, Új Mandátum, 2009.

mokkal, értelmezésekkel. Ennek a természetes következménye például, hogy költőkről és írókról nevezünk el utcákat, irodalmi művekből való idézeteket szállóigeként használunk, vagy hogy létezhet hírlap *Petőfi Népe* címmel.

Iskolarendszerünk hagyományosan arra törekszik, hogy ennek a rendszernek az ismeretét és elfogadását is átadja, megtanítsa. E vállalkozás sikerével kapcsolatban mindannyiunknak vannak tapasztalatai, és a pedagógiai szakirodalom is bőven foglalkozik vele.³⁴ Mindenesetre a tény, hogy a szépirodalom (a hozzá tartozó kiadói, kritikai, tudományos élettel együtt) a 21. századi valóságnak is magától értetődő része, jelzi, hogy kultúránk sikeresen valósítja meg önmaga továbbörökítésének feladatát.

A mese és mitológia kapcsolata

Bár az egyszerűség (és a megfigyelhető hatások) miatt a mesemondásra a legtöbbször alapvetően *szórakoztató célú* kommunikációs helyzetként utalunk, nyilvánvaló, hogy a meseként azonosított szövegek hagyományos és mai használata jóval túlmutat ezen. Történeti megközelítésből: a vallások és különösen a nagy világvallások jellegzetessége, hogy szent szövegeket őriznek és tanítanak. E szövegek nagy mennyiségben adnak elő *történeteket* – valós, történelmi és fantasztikus, a valóságtól eltávolított történeteket. Amikor az európai újkor tudományos élete és könyvkiadása a népmesék felé fordult,³⁵ azonnal mindenki számára nyilvánvalóvá lett a szájhagyományban átörökített történetek és a vallások szent irataiban megőrzött történetek hasonlósága.

Amikor egy közösség (részben fantasztikus) történetek továbbörökítése útján meséli el saját múltját, hozza létre önazonosságát és beszél a világ fontos vonatkozásairól, a modern tudomány *mitológiaként* azonosítja az ilyen elbeszélések összességét. (Mint említettük: ilyen, mitológiai jellegű szövegeket sok vallás szöveges tanítása is tartalmaz.)

A nagy kérdés az: a népmesék szövegeinek *mitológiai jellege* értelmezhető-e a vallások szövegeihez hasonló módon? Megtudunk-e valamit belőlük a régi korok

³⁴ Lásd például Herédi Rebeka: A kánon és a kultusz problematikája az irodalomoktatásban, in *Az Eszterházy Károly Egyetem tudományos közleményei (Új sorozat 24. köt.). Tanulmányok az irodalomtudomány köréből* = *Acta Universitatis de Carolo Eszterházy Nominatae. Sectio Litterarum*, 2021, 73–83; illetve Váradí Ferenc: Irodalmi kultuszok és az olvasásszeretet, *Collegium Doctorum*, VI. évf., 2010/1, 240.

³⁵ A Grimm-testvérek életműve a leszebb példa erre: nyelvtudósként gyűjtött történeteik tucatnyi kiadást megért könyvpiaci sikerként őrizték meg nevüket az örökkévalóságnak.

embere gondolkodásáról, világképéről? Tanulhatunk-e belőle ma is? Tartalmaz-e minden korban érvényes, általános igazságokat?

Ezekre a kérdésekre az elmúlt évszázadban számos válasz született. A tapasztalat az, hogy mivel a mesékkal *emberi kapcsolatok keretében* találkozunk, nagyon fontos, hogy a mesemondó vagy legalábbis meseválasztó felnőtt képes-e felismerni és megteremteni ilyen összefüggéseket a valóság és a mese meglehetősen távoli, fantasztikus eseményei között. Ezen túl természetesen ma már rendelkezésre állnak (például) a magyar népmesekincs motívumait mitológiaiaként/őstörténetként összerendező munkák vagy a népmeséket önszervező és terápiás szöveganyagként alkalmazó módszertanok is. Ezek sikere, népszerűsége egyre növekedni látszik.

AZ OLVASÁS MINT SZÓRAKOZTATÓ IDŐTÖLTÉS

Az iskolának az olvasás technikai vonatkozásaira (a szövegértést is ideértve), valamint az írott kultúra továbbadására vonatkozó törekvése mellett legalább ilyen fontos, szintén történelmi és társadalmi távlatból is értékelhető jelenség az irodalom, az írott szöveg úgymond *szabadidős* célú olvasása.

Már maga a *szabadidő* szó használata is felvet bizonyos kérdéseket:³⁶ érvényes-e ez a kifejezés a munka és szabadidő merev elválasztását esetleg még nem meg tapasztaló gyermekekre? Ugyanígy: azokban a történelmi korokban, amikor szintén nem létezett még ez a fogalom, hogyan tudjuk megközelíteni a nyilvánvalóan e körbe tartozó irodalmi művek – mondjuk a középkori lovagregények vagy a kora újkori ponyvairodalom – szerepét?

Célszerűbb talán úgy közelítenünk ehhez a kérdéshez, hogy megkeressük, az irodalom milyen vonásai, funkciói válnak vonzóvá az olvasást nemrég elsajátított fiatalok számára. Talán meglepő: a fiatalok irodalom iránti túlzott vonzalma a tizenennyolcadik században képes volt hasonló morális pánikot keltetni, mint utóbb a tévézés vagy a videójáték.³⁷

A gyermekek olvasási motivációival nagy terjedelmű szakirodalom foglalkozik – hiszen e terület megértése nagyban elősegítheti a pedagógiai célok megvalósulását.

³⁶ Szociológiai áttekintést ad: Tibori Tímea: *A szabadidő szociológiája*, Budapest, Budapesti Gazdasági Főiskola, 2002.

³⁷ Ana Vogrin: The Novel-Reading Panic in 18th-Century in England: An Outline of an Early Moral Media Panic, *Medijska istraživanja*, vol. 14, 2008/2, 103–124.

Belső és külső motivációs szempontokról is beszélhetünk:³⁸ a külső célok között a felnőtt vagy kortárs közösségnek megfelelni vágyás az egyik legfontosabb, ezzel együtt az olvasmányélmény megosztásának, megvitatásának vágya.

A belső tényezők között talán a legfontosabb az olvasás kiváltotta öröm. Ennek igen sokféle formája és forrása lehet, melyek ráadásul sok tényezőtől függenek. Mindenki hallott „lányos” és „fiús” könyvekről. Mindig vannak divatos és kevésbé divatos műfajok: a vadnyugati regények divatja rég lecsengett, és a Harry Potterhez köthető, tinédzsereknek szóló fantasy is kimegy lassan a divatból.

Az mindenesetre történetileg igaznak tűnik, hogy a *regény* műfaja vagy inkább műformája mind a gyerekek, mind a felnőttek körében az egyik legörömtelibb olvasási tevékenységet kínálja. A regény terjedelme tipikusan nagy, az írónak nem szükséges sem világa felépítésében, sem a cselekmény kibontásában kompromisszumot kötnie. Az olvasók kifejezetten szeretik, ha hosszasan elidőzhetnek egy regénysorozat világában, még gyermekek esetében sem okoz gondot ilyenkor a nagy terjedelem. Az említett Harry Potter sorozat hét kötete mellé bármikor lehetne hét másikat illeszteni, és népszerűsége csak nőne ezáltal.

Amennyiben az előző bekezdés „elidőzhetnek” fogalmát túl visszafogottnak találta az olvasó, akkor ezen a ponton utalok a videójátékokról szóló fejezetben bővebben tárgyalt *eszképizmus* fogalmára is. Az angol *escape* ’elmenekülni’ igéből képzett kifejezés arra utal, hogy a videójáték vagy a regényolvasás tevékenysége alkalmas arra, hogy a befogadó mentálisan és érzelmi értelemben huzamosabb időre eltávolodjék saját élete kézzelfogható körülményeitől, valóságától, és bizonyos értelemben az ábrázolt világban érezhesse magát. Ennek a folyamatnak nyilvánvaló előnyei és kockázatai is vannak. Előnye, hogy mélyen emberi: a fantázia, a képzelet valami olyan, ami csak ránk jellemző. Szegény és szinte állatias lenne létünk, ha ezt nélkülöznünk kellene. Előnye még, hogy sokszor valóban hasznunkra válik érzelmileg és gondolatilag eltávolodnunk megterhelő körülményeinktől: ez a „menekülés” segíthet erőt gyűjteni, regenerálódni. A fantáziatevékenységnek a tanulás pszichológiai folyamataihoz is sok köze van.

Mielőtt kitérünk a jelenség tagadhatatlan árnyoldalaira is, a szabadidős olvasás más, népszerű műfajairól is szót kell ejtenünk.

Akár az állatvilág megfigyelése által is megérthetjük: gyermekkorban a tanulás és az öröm természetesen járnak együtt.³⁹ A világ felfedezése, megértése, kitapasztalása minden növekvő élet – így az embergyermek számára is – a leg-

³⁸ A motiváció fogalma tekintetében alapvető jelentőségű irodalom: Józsa Krisztián: *Az elsajátítási motiváció*, Budapest, Műszaki, 2007.

³⁹ Ximena J. Nelson et al.: Joyful by nature: approaches to investigate the evolution and function of joy in non-human animals, *Biological Reviews*, vol. 98, 2023/5, 1548–1563.

inkább örömteli tevékenységek közé tartozik. (Ezért is zavarba ejtő, ha a felnőtt világ a tanulást és a „szórakozást” ellentétként definiálja.)

A szabadidős célú olvasásnak mindig is nagyon fontos területe volt az ismeretterjesztő funkciójú szövegek élvezete is. Napjainkban ezek többnyire gazdagon illusztrált formában érhetők el, és egyre inkább nem nyomtatott formában, hanem az interneten. Fontos és gyümölcsöző pedagógiai törekvés ezek beemelése a gyermekek világába. A magyar hagyomány ide sorolja a tényirodalmat is: a különböző visszaemlékezéseket, memoárokat, naplókat. Ez azért is érdekes lehet, mert a sokat emlegetett nemzeti identitás kialakításában nagy szerepe lehet az egyes életutakat őszintén és átélhetően elmesélő műveknek. Ráadásul sok népszerű, fiataloknak szánt szórakoztató irodalmi mű az egyes szám első személyű elbeszélés technikáját alkalmazza, így azok formailag még hasonlítanak is a memoáirodalom szövegeihez.

Meg kell még említeni a társadalmilag nagy presztízsű drámai és lírai műfajokat is, hiszen ezek is részei a klasszikus irodalomképnek.

Az olvasott dráma ritkán válik a gyermekkori irodalomfogyasztás tárgyává, hiszen egy színházi előadás, televíziós vagy mozifilm gazdagabban és könnyebben befogadható módon teszi befogadhatóvá ezeket.

A *versolvasás* szintén nem tekinthető tipikus szabadidős tevékenységnek fiataljaink körében, de ennek műfajtörténeti okai is vannak. Mint az köztudott, az írott és olvasott vers irodalomtörténeti értelemben igen fiatal jelenség, a líra körébe sorolt alkotások évezredek át énekelt szöveggént léteztek elsősorban. Ezért olvasás útján történő befogadásuk sohasem volt zökkenőmentes: műveltség, gyakorlat és jelentős motiváció szükséges hozzá – így nemcsak a gyermek-, de a felnőtt népesség körében sem vált soha általánossá.⁴⁰ A versek önkéntelen ismételtetése, memorizálása már az írás-olvasás előtti korban is jellemző a gyerekekre, és a hagyományos oktatási rendszer is legalább annyira épít a versek memorizálására, mint önálló olvasásukra.

AZ OLVASÁS MINT KOCKÁZAT

Sokan ma már csak mosolyognak a régi korok gyermeknevelőinek aggodalmán, mellyel a regényeibe, olvasmányaiba temetkezett gyermekeket illették. Pedig a jelenség ma sem ismeretlen, a (többnyire szórakoztató) irodalom alkotásainak

⁴⁰ Néhány költői életmű tömeges sikere inkább a szabályt erősítő kivétel. De vegyük észre: a sorra megzenésített Petőfi- és József Attila-versek természetes velejárói annak, hogy a líra befogadása természetesen hozza létre a ritmusélményt, és a megfelelő dallam még tovább növeli a hatást, a befogadó örömet.

világa nagy erővel képes olvasója bevonására. E természetes jelenséget egészíti ki korunk kultúrájában az, hogy egy-egy mű rajongó olvasói különböző online kommunikációs felületeken könnyen kapcsolatba kerülhetnek egymással. Így azt a problémás állapotot, amikor úgymond „kifogynak” az olvasnivalóból, és az újraolvasások sem kielégítőek már, másféle közösségi tevékenységekkel tudják áthidalni. Ilyen lehet az olvasottakkal, a művek világával kapcsolatos eszmecsere, értelmezések és megfontolások közösségi megvitatása.

Szintén nagyon gyakori, hogy az olvasói közösség alternatív kiegészítéseket, folytatásokat készít az online térben saját kedvelt szövegeihez.⁴¹

Miért *Az olvasás mint kockázat* fejezetben ejtünk erről szót? Egyrészt mert a szórakoztató irodalommal kapcsolatos „túlhasználat” sajnos hasonló problémákkal függhet össze, mint a videójátékok (kóros) túlhasználat. Ezek a függőség-szerű állapotok nem járnak olyan közvetlen egészségkárosító hatással, mint a szerhasználaton alapuló szenvedélybetegségek, de mindenképp felhívják a figyelmet arra, hogy a „túl sokat” olvasó gyermek olyan súlyos lelki terhekkel küzd, melyeket jelenleg ezzel a módszerrel tud enyhíteni.

A másik kockázata e jelenségeknek az online tevékenységben rejlik: a népszerű regények (és más, narratív művek: filmek, sorozatok, videójátékok) körüli rajongói közösségek könnyen válnak kockázatosszá. Gyakori lehet a felzaklató, provokatív (például pornográf) tartalmak megjelenése. Rossz szándékú kívülállók is megmérgezhetik az ilyen közösségeket, és megpróbálhatják saját céljaikra használni. Ezekről függetlenül is: az ilyen közösségek a kívülállók számára nehezen megközelíthető témáik miatt azt a kockázatot hordozzák, hogy ha ott trauma, bántalmazás éri a gyermeket, nehezen fog segítséget kérni és kapni, mert a szülők, felnőttek valóban nagyon nehezen értik meg, hogy pontosan miről van szó.

Kockázat továbbá, hogy mivel a könyvkiadás is kereskedelmi tevékenység, és a kiadók, lévén sokszor komoly erőforrásokkal bíró társadalmi szereplők, megpróbálhatják a fenti jelenségeket saját előnyükre fordítani: mesterségesen megtervezve és létrehozva azokat a hatásokat, melyek a befogadókat (az arra hajlamos részüket) a függőség irányába terelgetik, illetve megpróbálhatják befolyásolni/kihasználni az online közösségeket is. A magyar nyelvű (eredeti és lefordított) gyermekirodalmi piac olyan kicsi, hogy ezek a törekvések csak nagyon ritkán figyelhetők meg, de az angol nyelvű globális kultúrában nagy mértékben

⁴¹ A témában ajánlott magyar szakirodalom: Havancsák Alexandra: Ki mit tud? A magyarországi fanfiction-világ, Piton professzor és a serdülőkorú írói tevékenység, in Havancsák Hajnalka (szerk.): *Virtualitás és fikció*, Pécs, PTE BTK Neveléstudományi Intézet, 2013, 40–51.

jelentkeznek ilyen hatások is.⁴² Az is tény, hogy ezek társadalmi és gazdasági súlyukat tekintve nem mérhetők össze a filmipar és főleg a videójáték-ipar (valamint a vele összefüggő e-sport) jelentőségével.

Ha az olvasás kockázatairól szólunk, meg kell említeni a Gutenberg-galaxis működéséből adódó egyik hatást, amit a könyvekbe vetett irracionális bizalomként nevezhetünk meg.

Az, hogy évszázadokon keresztül a könyv és a könyv olvasására alkalmassá tevő iskolai műveltség jelentette a civilizációt egyben tartó és fejlesztő leginkább egyértelmű erőforrást, kialakította az írott kultúra valamiféle (minden bizonnyal túlzó) kultuszát. A kultuszt itt szinte szó szerinti értelemben is használhatjuk: az emberi bölcsesség és együttműködési készség jelképévé lett a könyv, voltaképpen korábbi vallási képzetekkel versengett ez a világnézet. Amellett, hogy ez nyilvánvalóan az észszerűséget meghaladó, eltúlzott értékelése az írott kultúrának, a 21. századra két komoly probléma is kialakult vele kapcsolatban.

Az egyik, hogy a nyugati (globális) kultúra történetét ma már egyáltalán nem csak fejlődéstörténetként szokás elbeszélni. A nagy civilizációs „vállalkozások” az Európán kívüli népek számára sok évszázadnyi szenvedést hoztak el. Globális gazdaságunk számos szörnyű társadalmi jelenséggel máig nem tud mit kezdeni. Egyetlen évszázad alatt két pokoli világháború is lezajlott, ezeket olyan nukleáris fegyverkezés követte, mely a földi élet teljes kipusztításának reális esélyét is behozta a köztudatba. Ezt a modern kultúrát hozták létre a könyvek: vagyis amennyire ma ellentmondásos annak megítélése, hogy voltaképpen modern civilizációnk mit is okozott a teremtet világ számára, és milyen következményeket vetít előre mindaz, amit tettünk, ugyanígy ellentmondásossá vált a könyvekben összegyűlő emberi tudás megítélése is. A 21. század embere nehezen képes vakon megbízni a könyvben, amit gyermeke éppen a kezében tart.⁴³

A másik probléma a könyvek és a papíralapú írásbeliség túlértékelésével az, hogy lebecsüli és nem érti a digitális kultúrát. Ez azért problémás, mert egyébként az internet tartalmi (például a szabadon szerkesztett Wikipédia) igen jelentős, részben klasszikus írott forrásokon alapulnak. Ahogyan az írásbeliség a tudás

⁴² A legismertebb példa erre a szándékosan redukált szókinccse révén érthetetlenül népszerűvé vált vámpíros tematikájú *Alkonyat* könyvsorozat utóélete: itt az egyik online rajongói folytatás *A szürke ötven árnyalata* címmel került forgalomba. Itt a vámpíros-romantikus motívumokat szadista-(szoft)pornográf témára cserélték, hogy kövessék az olvasóközönség életkori előrehaladását. Az eredmény: világsiker, nagy költségvetésű filmadaptációk.

⁴³ A korábban kifejezetten hasznosnak, didaktikus hatásának gondolt gyermekirodalmi alkotásokkal kapcsolatban ma egyre sűrűbben fogalmazódnak meg komoly aggályok. Egyesek szerint a *Maja, a méhecske* a náci társadalomszervezést élteti. Az *Egri csillagok* iszlamofób. A Grimm-mesékről szinte már jobb szót sem ejteni: a nemi erőszaktól a fekete pedagógián át a kannibalizmusig stigmatizált viselkedések sora található meg lapjaikon.

létrehozását segítette, megosztotta és elérhetővé tette, annak a civilizációs törekvésnek teljesen természetes folytatása az, ahogyan mindezt az internet még gyorsabbá, olcsóbbá és elérhetőbbé teszi. A könyvalapú írásbeliség túlértékelése e szerves folyamat megértését, követését nehezíti – amire pedig nagy szükségünk van, hiszen a digitalizáció számos problémát is előidézett: ha információra van szükségünk, ma nem az a nehézség, hogy el kell buszozni a könyvtárba, hanem az, hogy pontatlan vagy félrevezető információk között kell megkeresnünk a megfelelőt. Ám ezen új keletű nehézségektől függetlenül nincs más lehetőségünk, mint megérteni, megtanulni, és hatékonyan használni a régi-új kulturális kincset, az *írásbeliséget*.

INTÉZMÉNYES NEVELÉS ÉS MÉDIAHASZNÁLAT



Nem lenne teljes az áttekintésünk, ha nem adnánk részletes képet arról, hogy a társadalom és kultúra milyen médiakörnyezettel veszi körül a nevelés alatt álló gyermekeket.

A korábbiakban az írásbeliség szerepének kibontakozása kapcsán már szót ejtettünk arról, hogy mennyire összefügg az iskoláztatás tömegessé válása az írásbeliség, majd a könyvnyomtatás elterjedésével. Két lényeges szempontot emeltünk ki korábban:

1. Az írás-olvasás készsége viszonylag nehezen elsajátítható, pedig szükség van rá, mert a legfontosabb emberi kommunikációs eszköz, a nyelv rögzített változata nélkül nem használható. Ezt a nem mindig problémamentes folyamatot az iskola kifejezetten erre létrehozott keretek között, szakemberek vezetésével valósítja meg.
2. Az iskola mint a műveltséget és tudást átadó intézmény hagyományosan nagy mértékben épít a könyvekben és más nyomtatott szövegekben rendelkezésre álló kulturális hagyományra.

Ebben a fejezetben két irányba kell tájékozódnunk: milyen médiahasználati szokásokat alakít ki, vár el és terjeszt az iskola (és a tágabban értett intézményes nevelés), és milyen médiahasználati módszerek és szokások azok, amelyeket az intézményes nevelés szándékosan kerül, és miért teszi ezt.

INTÉZMÉNYESÜLT MÉDIAHASZNÁLAT A KÖZNEVELÉSBEN

Talán meglepő, de a nyugati kultúrákban működő oktatási-nevelési intézmények jellemzően kevés, kifejezetten a gyermekek vagy a családok médiahasználati szokásaival kapcsolatos nevelési feladatot valósítanak meg.

Ennek egyik, természetes oka, hogy maga az óvoda, az iskola az emberek valóságos együtt-tevékenykedésén alapuló helyzetet hoznak létre: a kapcsolat-

tartás elsősorban a közvetítetlen, személyes jelenlétén alapuló, úgynevezett *közvetlen emberi kommunikáció*⁴⁴ csatornáin keresztül zajlik. Ezek az intézmények (egészen a felsőoktatásig) hagyományosan olyan intenzív, valódi érintkezésen alapuló emberi kapcsolatok révén működnek, melyek – mint azt számos kutatás kimutatta – élethosszig terjedően képesek meghatározni az emberek társas kapcsolatait.

Ugyanakkor az iskola, a nála valamivel idősebb zsidó-keresztény istentiszteleti gyakorlathoz hasonlóan maga is *tömegmédiüm*.⁴⁵ Ahogyan a zsinagóga és a templom is olyan hely, ahol *egy olvas és sokan hallgatják*, az iskolai hagyományhoz is nagyon erősen hozzátartozik a tananyagot előszóban, esetleg táblára írt és rajzolt jegyzettel kiegészítő tanár funkciója (az egyetemi előadás angol neve: *lecture* a latin 'felolvasás' szóból ered). Ez az egyirányú kommunikáció (frontális módszerként is emlegetik) bár alig kölcsönös, de nagy hatékonysággal tudja a kívánt ismereteket a hallgatóság körében elterjeszteni.

Mindezzel együtt a köznevelési rendszer természetesen maga is médiahasználó. Az írás-olvasás tekintetében fontos kiemelni, hogy szinte valamennyi országban mindmáig elengedhetetlen a *kézírás* megtanítása. Miközben a digitális eszközök térhódításának köszönhetően látszólag egyre kisebb jelentősége van ennek a készségnek (az érintőképernyős eszközök és a hangalapú gépelésfunkció egyre egyszerűbbé teszik az írott szövegek digitális létrehozását), nem szabad elfelejteni, hogy a kézírás mellett szól rendkívüli egyszerűsége, rugalmassága és időtállósága. Kézírással nagyon gyorsan, egyszerű eszközökkel létrehozhatók feljegyzések. Ezek adott esetben könnyen tárolhatók, továbbadhatók, elrejtethetők. Anyaghasználattól függően rendkívül tartósak lehetnek, és a digitális szöveggel ellentétben tárolásukhoz, megtekintésükhöz nem kellenek költséges eszközök vagy elektromosság. Ezért a megtanult kézírás várhatóan még hosszú évszázadokig nagyon hasznos segítője lesz a mindennapi életnek – noha használati köre láthatóan visszaszorult.⁴⁶

Az olvasás a köznevelés körülményei között nem csupán a gyermekek rendelkezésére álló könyvek és más kiadványok feldolgozását jelent. Az óvoda, iskola mint sajátos működésű rendszer, különféle eszközökkel szabályozza az ott töltött

⁴⁴ Buda Béla kifejezését felidézve, lásd korábban.

⁴⁵ Bővebben: Mészáros Márton: A reformáció nyilvánosságának multimediális modellje, in Péntes Tibor Szabolcs (szerk.): *Septempunctata: Tanulmányok Petróczy Éva hatvanadik születésnapjára*, Budapest, rec.iti, 2011, 232, 11–21.

⁴⁶ A művészi igényű szépírás, a kalligráfia egyre népszerűbb hobbi, melynek terjedését épp az internet, az oktatóvideók megjelenése és az online közösségek könnyű megszervezése segíti elő. Megfontolandó lehet(ne) e szép és nagy hagyományokra visszatekintő tevékenység beemelése az iskolai vizuáliskultúra-oktatásba.

időt, a gyermekek tevékenységét. Ezen eszközök egy része szintén írásos alapú, vagy óvodáskorban írást helyettesítő ikonikus jelekkel történik. Érdekes gyakorlat, hogy az óvoda gyerekek saját nevük mellé sok országban vizuális jeleket kapnak, mellyel tárgyaikat, rajzaikat azonosíthatják, és tulajdonképpen az írásbeliség egyik hasznos funkcióját előlegezik meg.

Az iskolában hagyományosan hasonló jelentőségűek lehetnek a személyesen megcímkezett könyvek, füzetek, a kommunikációra és értékelésre használatos írásbeli eszközök: üzenők, ellenőrzők és ezek társai. Ezek használata az erősen modernizálódott országokban visszaszorulóban van, és egyre inkább digitális felületekre helyeződnek át.

A tervszerű iskolai médiahasználat jellegzetes és fontos vonatkozása az is, hogy a tanítás során mind maga a nevelő, mind a felhasznált tananyag az írott szöveg mellett más, nem nyelvi kommunikációs eszközöket is alkalmaz.

Mivel a könyv- és képnymtatás régebbi mint a hang- és mozgóképrögzítés, hagyományosan a vizuális befogadásra építő segédanyagok a leggyakoribbak. Különbféle *képtípusokkal* találkozhatunk, a témájukat hűen visszaadni szándékozó (fény)képek mellett magyarázó, analitikus ábrák, tervrajzok, térképek is használatosak az iskolában. Ezek révén a gyerekek civilizációs szempontból rendkívül fontos formáit tanulják meg a vizuális kommunikációnak.⁴⁷

Léteznek emellett az írásbeliséggel összefüggő, ám egyúttal nem nyelvi tartalmú kommunikációs tartalmak is az iskolai közegben. Ilyen például a tankönyvek, segédanyagok *tipográfiája*: a könyvek tagolása, a fejezetek, címek, bevezetések rendszere a nyomtatott szöveg *metakommunikációs*⁴⁸ rendszerét ismerteti meg a gyerekekkel.

Ilyenek továbbá a magyarázó diagramok, grafikonok, infografikák és más, szöveget és elvont képi információt is tartalmazó segédletek. Írott, de mégsem (csupán) anyanyelvi természetű továbbá az iskolában a matematika és számos más természettudomány jellegzetes leíró rendszere (például algebra, geometria, kémiai képletek és ábrák).

A TÖMEGMÉDIA SZEREPE A KÖZNEVELÉSBEN

Ha felidézzük Marshall McLuhan megközelítését, ami az emberi test és szellem kiegészítéseiként kezeli a civilizáció technikai eszközeit, elég jó képet alkothatunk

⁴⁷ Ajánlott szakirodalom: Rudolf Arnheim: *A vizuális élmény. Az alkotó látás pszichológiája*, ford. Szili József, Tellér Gyula, Budapest, Aldus, 2004.

⁴⁸ A metakommunikáció átfogó fogalomértelmezését lásd Buda: *A közvetlen emberi kommunikáció szabályszerűségei*.

az iskolának a tömegkommunikációs eszközök létrejöttében és terjesztésében betöltött történelmi szerepéről.

Ahogy a fizikai munkát, gazdálkodást megkönnyítő, az emberi erőt kipótáló gépek használata és elkészítése egyre bonyolultabbá vált, és egyúttal ezek megléte egyre inkább hozzájárult egy civilizáció fejlettségéhez (gépi erejű közlekedés, bányászat, szállítás, építkezés stb.), ugyanígy az ember szellemi tevékenységének lehetőségét megsokszorozó technikai eszközök – a média – használatát is egyre nehezebbé vált megtanulni.

Az írás-olvasás technikája önmagában sem könnyen tanulható, és igen sok gyakorlást igényel, hogy fáradtság nélkül, gyorsan tudjuk használni. De az írás több mint technika: különböző helyzetekben különféle írásos szövegek létrehozását várja el a társadalom: ezt is tanulni kell (fogalmazás, retorika, kreatív írás stb.).

Az olvasás a rögzített tudáshoz való hozzáférés kulcsa. De maga a hozzáférés képessége még nem garantálja az eredményességet. A régi korokban nehéz volt könyvhöz jutni, és kevés embernek volt meg a lehetősége saját könyvtár birtoklására. Ugyanakkor a nagy tekintélyű szövegek akár évszázadokon keresztül használatban maradtak: ilyen körülmények között nagyon is volt értelme az iskolai gyakorlatnak, mely keretében szó szerint memorizáltatták bizonyos könyvek tartalmát. Néhány foglalkozás (katonatiszt, orvos, lelkipásztor) egyébként is megkövetelte a képességet, hogy a művelője kizárólag emlékezet alapján bonyolult és nagy terjedelmű szöveges tudás birtokában legyen. Így a klasszikus iskoláztatás esetében az olvasás az esetek nagy részében a hosszú szövegek szó szerinti memorizálásának feladatával járt együtt.

Ez a típusú médiahasználat a 20. század modern államaiban jelentősen háttérbe szorult. Ennek egyik oka az egyre olcsóbbá váló könyvkiadás volt. Ez és a reformpedagógiai mozgalmak, valamint a tömegoktatás általánossá válása megváltoztatták a klasszikus iskolai nevelés médiahasználati stratégiáit. Az olvasott szöveg memorizálása helyett annak *megértése*,⁴⁹ illetve a megértett szöveg alkalmazásának, más szövegekkel való összekapcsolásának képessége, a keresés, hivatkozás, idézés műveletei is fontossá váltak.

A digitálisan, a világhálón megosztott információ a 21. század második évtizedére olcsón és könnyen elérhetővé vált. Az iskolarendszer nehezen alkalmazkodik ehhez a változáshoz: *feltéve*, hogy a jelenleg online elérhető tudás valójában bizonytalan működésű és a felhasználó által nem igazán uralható (nehézséget okoz a hiteles tudás különválasztása, és nincs semmilyen eszköz arra az esetre,

⁴⁹ A témához lásd: Steklács János: PISA 2015 után, PISA 2018 előtt. A szövegértő olvasás fejlesztésének, tanításának feladatai, *Könyv és Nevelés*, 20. évf., 2018/1, 30.

ha mégis elérhetetlenné válik az internet), az iskolának *értelmes lehet* fenntartani a hagyományos szövegalkotó és olvasási technikák mély megismertetését is.

Ugyanakkor egyre nagyobb létjogosultsága van az úgynevezett *fordított osztályterem* (az angol *flipped classroom* nem túl szerencsés magyarítása) alapú iskolának is. Itt a tanulás információszerzési szakasza *nem az iskolában*, de legalábbis nem frontális előadás révén zajlik: a diák tanulási kérdéseire *maga keresi meg a válaszokat* a jó minőségű és könnyen hozzáférhető forrásokból. Az iskolai tanóra és a pedagógus szerepe a megszerzett tudás *alkalmazását, begyakorlását* segítő feladatok, helyzetek létrehozása.

Ebben a rendszerben az iskola már nem működik tömegmédiiumként, a tanár ismeretmegosztó szerepét más, professzionális, tömegesen elérhető oktatóanyagok (enciklopédiák, játékosított feladatgyűjtemények, oktatóvideók) veszik át. Itt az iskola a diák saját médiahasználatát előkészíti, irányítja, moderálja – de nem vagy csak nagyon kis mértékben állít elő médiatartalmat. Ahogyan a tanárok által írt jegyzetek (illetve a lejegyzett élszavas előadás) helyét (nagyreszt) átvették a tankönyvek, úgy az ilyen rendszerben az élszavas előadást is lecserélik nagy szakmai tudással elkészített médiatartalmakra. Ebben a helyzetben a tanár szerepe sokkal személyesebbé válik, a diák és tanár kapcsolata, valamint a diákok között létrehozott, együttműködésen alapuló viszony felértékelődik. A tömegkommunikáció kivonul az oktatásból, és átadja helyét a sokkal ősbibb, közvetlen emberi kommunikációnak – de azon az áron, hogy az iskolán kívüli tömegkommunikáció-használatnak részben a tanulásra kell irányulnia.⁵⁰

Talán meglepő, de a fejezetcím ellenére a közvélekedés által tömegkommunikációs eszközök körébe sorolt rádióról, televízióról, internetes csatornákról és közösségi hálózatokról eddig nem ejtettünk szót e fejezetben. Azokban a társadalmakban, ahol ezek a leginkább fontossá váltak az elmúlt másfél évszázad folyamán, ezek elterjedéséhez nagyban hozzájárult a „szabadidő” koncepciója, vagyis a felnőttek munka, a gyermekek pedig iskola után tudtak leginkább részt venni ezek használatában, a „tartalmak fogyasztásában”. Mint azt már említettük, az iskolára jellemző fő kommunikációs formák a személyes jelenléttel együtt járó közvetlen emberi kommunikáció és a nevelői/oktatói előadáson alapuló frontális oktatás maradtak. A televízió, rádió, utóbb az internet aktív használatának nemigen vált számottevő tevékenységi formává az iskolákban. Az újonnan megjelenő médiatartalmak rögzített formában tudtak megjelenni: a hang lejátszható felvétel formájában, a mozgókép (oktató)videóként. Az internet használatának oktatása az informatika, vagyis a számítógép mint eszköz használatának

⁵⁰ A 2020 tavaszán a világjárvány miatt elrendelt lezárások bizonyos mértékben ki is kényszerítettek ilyen – utóbb ideiglenesnek bizonyult – változásokat.

oktatása részeként, az olvasás-szövegértéshez hasonlóan technikai készségként jelent meg az iskolában, nem az egyébként történelmileg kialakult munkaformák alternatívájaként. Mindebből természetesen következik az „iskola világának” és a „tömegmédia világának” valamiféle ellentétbe rendeződése. Az iskolarendszer részéről időnként megfigyelhető a bekapcsolódás a médiahasználattal kapcsolatos morális pánikokba (noha ezeket paradox módon többnyire maga a tömegmédia kezdeményezi), a tömegmédia pedig nem ritkán szabadsághiányként, elavult és korlátozó rendszerként ábrázolja a köznevelési rendszert.⁵¹

⁵¹ A közismert irodalmi klasszikusok (például az *Iskola a határon*) által megkezdett ösvényen az iskola mint világmetafora számos önálló zsáner alapját teremtette meg a tömegkultúrában: ilyen például a horror slasher nevű alműfaja vagy a 2000-es évek elején divatos tinivígjáték.

KLASSZIKUS TÖMEGMÉDIA ÉS BEFOLYÁSOLÁS



A kissé talán pontatlanul *tömegmédiaként* vagy akár csak *médiaként* megnevezett összessége a modern világra jellemző kommunikációs eszközöknek és tartalmaknak elterjedését és működését tekintve éppen olyan szorosan összefonódik a nyugati, modern ember civilizációs törekvéseivel, mint a köznevelés.

Az európai középkort, kora újkort követően bármely történeti kort is idézünk fel: a magaskultúra és a műveltség átadásainak intézményei mellett a kereskedelem és a vele összefonódó szórakoztatás is sokat tett azért, hogy befolyásolja az emberek viselkedését, és továbbörökítse saját eredményeit. Így érdemes ezeknek az emberek magatartását tervszerűen, központilag megtervezett kommunikációs üzenetek útján történő megváltoztatását célzó rendszereknek a működését (a megértés érdekében) egymás mellé állítani.

REKLÁM ÉS PROPAGANDA

A 19. században azonos időben valósult meg az áruk gyors és olcsó szállítását lehetővé tevő vasútközlekedés, az árucikkek tömeges gyártását lehetővé tevő gyáripár robbanásszerű fejlődése és a tömegkommunikációs eszközök (legelőször a folyóiratok) népszerűvé válása. A jelenleg is létező *kapitalista* gazdaság sikeres működéséhez nemcsak az elengedhetetlen, hogy az áruk tömeges gyártása megvalósuljon, hanem az is, hogy a mezőgazdaságból a gyárakba vándorló ember-tömegek a keresetük jelentős részét *el is költsék* azokra a javakra, melyeket a modern gazdaság megtermel.

Ebben a rendszerben egyszerre vált a gyártók és kereskedők érdekévé az, hogy termékeiket *nagyobb mennyiségben* adják el, az, hogy *azokat megismertessék a lehetséges vásárlóval*, és az, hogy termékeiket *más, hasonló termékek helyett válasszák*. Az utolsó probléma megoldása érdekében tűntek fel a 19. század végén a kereskedelmi márkák,⁵² melyek az amúgy megkülönböztethetetlen termékeket

⁵² Wally Olins: *A márkák. A márkák világa, a világ márkái*, ford. Hollósi Ilona, Budapest, Jászöveg Műhely, 2004.

(szappan, mosópor, tableta) kiválóan megkülönböztethetővé tették. Emellett a márkák szimbolikus erővel is hatnak: kötődni lehet hozzájuk, különféle tulajdonságokat kapcsolunk össze velük képzeletünkben.

A modern államok politikai élete is szintén kibogozhatatlanul összefonódott a tömegmédiák működésével. A politikai nyilvánosság, maga a *közélet* nem képes teljes egészében csupán a *közvetlen emberi kommunikáció* csatornáin zajlani: kellenek az emberek ezreinek megszólítására alkalmas *fórumok*: ezek eleinte a ténylegesen elhangzó nyilvános beszéd helyei voltak, de igen hamar a könyvek, folyóiratok vették át ezt a szerepet.

A létező hatalom természetesen szintén befolyásolni és irányítani kívánja az emberek viselkedését. A hagyományos ösztönző és szabályozó eszközök (törvények, bíraskodás, erőszakszervezetek, köznevelés) mellé igen hamar felsorakoztak a tömegmédiák eszközei: akár a királyi pár fotóinak megjelenése egy újságban, vagy – szélsőséges esetben – a háborús propaganda és a népiirtásba torkolló uszítás.⁵³ Ezek mindegyikét a folyóiratok, a rádió, a televízió segítségével lehet emberek tömegeihez eljuttatni.

A FIGYELEM KERESKEDELME

A tömegmédiák nem írható le csupán technikai eszközök, a velük végzett tevékenység és a közvetített tartalmak összességéként. Ugyanilyen fontos az is, hogy az adott politikai-gazdasági rendszer (egyszóval: civilizáció) milyen módon kezeli, szabályozza a tömegmédiák működését. Ezek egy része drága és nehezen felépíthető technológiai feltételekhez kötött: ilyen a rádiójel útján történő sugárzás, a műsor- és filmgyártáshoz szükséges berendezések rendszere vagy a digitális médiához szükséges informatikai háttér.

Az ilyen léptékű vállalkozásokhoz komoly politikai vagy gazdasági háttérre van szükség. A politikai alatt azt értjük, hogy a világi hatalmat (jó esetben a demokratikus feljogosítás révén) gyakorló döntéshozók a tájékoztatás és szórakoztatás feladatát közösségi felelősségként is kezelik, és a közös erőforrásokból (állami bevételek, adók) szánnak erre erőforrásokat. A tömegmédiák hajnalán a világ legtöbb országában valahogy így működött a média. Ebben az esetben a befogadók igényei, elvárásai kevésbé lényegesek, a média működését

⁵³ Az első és második világháború kézenfekvő példája mellé idekivánczol az 1994-es ruandai népiirtás, ahol a hutu és tuszi népesség véres leszámolását rádióműsorok és újságok útján terjesztett propagandával idézték elő. Kevesebb mint négy hónap alatt körülbelül egymillió ember halt erőszakos halált, a többséget háztartási eszközökkel és pusztával ölték meg teljesen hétköznapi emberek.

uraló hatalom az általa jónak látott célokra használja a tömegtájékoztató eszközöket. Nagyjából ezt a működési logikát szokta a szakirodalom és a közélet *közszolgálati médiának* nevezni.⁵⁴

Természetesen magánvállalkozók, a gazdasági és kereskedelmi élet nagyjai is dönthetnek úgy, hogy üzleti vállalkozásként tömegmédiát fognak működtetni. Számos lehetőség van arra, hogy az óriási befektetést igénylő rádiós vagy televíziós műsorszórás megfelelő anyagi hasznot termeljen. A leginkább elterjedt, *kereskedelmi média* néven ismert modell igyekszik minél több ember számára minél érdekesebb, figyelemfelkeltőbb műsorokat sugározni. Ezt követően pontos adatokat szerez a közönségről, és az ő figyelmüket, befogadói idejüket olyan vállalkozások számára értékesíti, akik (például hirdetési célból) ezeket az embereket szeretnék elérni.

Itt persze adódik egy ellentmondás: például a televíziót nem feltétlenül a reklámtartalmak miatt kapcsolják be a nézők, sőt, bizonyos esetekben direkt kerülnek ezeket. Kényes egyensúlyt kell megteremteni, ahol a kellő érdeklődést, figyelmet is fenn lehet tartani, de az értékesíthető reklámidő vagy -felület már elég ahhoz, hogy a vállalkozás sikeres legyen. A 20. század második fele ennek az üzleti modellnek a szinte globális sikerét, általánossá válását hozta. Korunk médiája, ideértve a gyermekek által fogyasztott tartalmakat is, jelentős részben ilyen „csali”, mely a hirdető-k megrendelők számára olyan fontos (értékesíthető) befogadói figyelmet teremti meg. (Elgondolkodtató párhuzam, hogy például az *élsport* világát is nagyrészt ez, a befektetők, hirdetők és médiavállalkozók közti egyensúly tartja fenn.)

A 21. századi digitális tömegmédia bár még mindig hasonló elven működik, de lényegi változások is lezajlottak. Miközben a fennmaradását továbbra is az garantálja, hogy emberek milliárdjait képes elérni gazdasági haszonra váltható üzenetekkel (például hirdetésekkkel), a befogadók *viselkedésének megfigyelése* egyre kifinomultabb. A legnagyobb internetes keresőt üzemeltető cég ingyenes szolgáltatások tucatjait kínálja, cserébe a felhasználók számos fontos adatát gyűjti. Ezek elemzése alapján mély ismereteket szereznek az emberek *tipikus* viselkedéséről, vágyairól, szokásairól. Ezek az emberek *milliárdjainak* adataival végzett, bonyolult matematikai elemzések fogják meghatározni a következő évtizedek médiahasználatát: minden korábbinál személyesebb élményt létrehozva és a befogadó figyelmét minden korábbinál pontosabban és hatékonyabban értékesítve.⁵⁵

⁵⁴ Koltay András: A közszolgálati média fogalma, *Médiakutató*, 2007/nyár. https://mediakutato.hu/cikk/2007_02_nyar/02_kozszolglati_media_fogalma (Letöltés: 2024. május 10.)

⁵⁵ A bonyolult téma viszonylag friss és monografikus áttekintése: Kenneth Cukier – Viktor Mayer-Schönberger: *Big data. Forradalmi módszer, amely megváltoztatja munkánkat, gondolkodásunkat és egész életünket*, ford. Dankó Zsolt, Budapest, HVG Könyvek, 2014.

A BEFOLYÁSOLÁS MŰVÉSZETE

A családi nevelés és a köznevelés közös sajátossága, hogy a gyermekkorban természetes és spontán fejlődési, tanulási folyamatokat szeretnék úgymond „helyes mederbe terelni”, ösztönözni, és olyan dolgokkal kiegészíteni, melyek önmaguktól lehet, hogy nem sikerülnének vagy mennének végbe. Befolyásolás tehát ez is, de nagyon nehéz a nevelés során keletkező *hatásokat* egyértelműen okokhoz rendelni. Egy négyéves gyermek bizonyos magatartásváltozását okozhatja örökletes, fejlődési sajátosság, véletlenszerű külső hatás, nevelői ráhatás – vagy, leginkább, ezek összessége.

Ha viszont ugyanez a négyéves felfedezi, hogy kedvenc meséjét ábrázoló ajándéktárgyakat kap a gyorsétterem menüjéhez, mégpedig minden esetben újat, kérni fogja, hogy szülei pontosan ugyanabba az étterembe vigyék őt minden alkalommal. Ennek a magatartásváltozásnak az okát jó pontossággal tudjuk azonosítani: ezt az étterem üzleti taktikája idézte elő.

A kereskedelmi és politikai befolyásolás gyakorlata elsősorban nem a gyermekek felé irányul, hiszen az önálló keresettel rendelkező és önálló fogyasztói döntéseket hozó felnőttekre érdemesebb lehet célozni. Mégis, a modern civilizációkban bizonyos mértékben mindenhol kiépült a gyermekek befolyásolására irányuló törekvés a tömegmédiában.

Ennek a jelenségnek több működési formája van. Közös jellemzőjük, hogy mivel a legtöbb kérdésben a gyermek nem önálló döntéshozó, a gyermeknek szánt tartalom mellett, vele „egy csomagban” a szülőt, nevelőt is meg kell győzni arról, hogy a gyermeknek előnyös a felkínált tartalom befogadása.

A tömegmédia először is *megismerteti és megszeretteti magát* a legkisebbekkel. Mivel a tömegműveket közvetítő technikai eszközök használatára a kicsi gyermekek önállóan még nem képesek, ezeket a felnőttek biztosítják számukra. A felnőttek részéről a leggyakoribb motiváció az, hogy a gyermek figyelmét a megjelenő tartalom (vagy maga az eszköz használata) lekötí, így ő maga (részben) felszabadul a felügyelet, gondozás feladata alól.⁵⁶ Másrészt a megjelenő tartalmak lehetnek a gyermek önálló játéktevékenységét ösztönzők (interaktívak) vagy valamilyen más szempontból előnyösnek tűnők. Ezekről a feltételezett előnyös hatásokról többnyire maga a konkrét médium tájékoztat, a felnőtt számára meggyőző, többnyire tudományos vagy más tekintély által megerősített formában.

⁵⁶ Régi kultúrákban, különösen a földművelő civilizációk esetében mindig is létező gyakorlat volt a kisgyermekek mozgásának korlátozása az olyan munkák során, amikor az összes, egyébként a felügyeletre alkalmas felnőttnek dolgoznia kellett: pólyázás, bölcsőhöz kötözés stb.

Akárhogy is: a legkisebbek hamar megismerik és megkedvelik a számukra elérhető tömegkommunikációs eszközöket, digitális médiumokat. Újra és újra kérik ezeket, és a lehetőségek, valamint a velük született fejlődési „program” szerint játszanak, kísérleteznek ezekkel. Ugyanakkor, mivel a tömegkommunikációs eszközök jellemzője, hogy igen korlátozottan képesek reagálni az emberi visszajelzésekre (még az interaktív játékok „viselkedése” is nagyságrendekkel egyszerűbb, mint mondjuk egy macskáé vagy emberé), egyértelmű – számos kutatás igazolta ezt –, *hogy a tömegkommunikációs vagy digitális eszközökkel magára hagyott gyermek a „normális” környezethez képest ingermegvonást szenved el.* Köztudomású, hogy például a televíziónézés a korai anyanyelvtanulást jelentősen visszahúzza, mert nem ad reakciókat a gyermek saját kommunikációs célú kezdeményezéseire.⁵⁷

A legtöbb gyermek már igen fiatal korában médiaismerővé, médiakedvelővé és médiahasználóvá válik. Ettől a ponttól az ő figyelme, médiahasználati ideje, szokásainak ismerete is kereskedelmi érték.

A kereskedelem, a média, sőt a politika is időről időre létrehozza a gyermekek bizonyos köre magatartásának megváltoztatására irányuló üzeneteit. Ez a változás olyan tekintetben mindenképp eltér a család vagy a köznevelés által előidézettektől, hogy hatásosságát többféle rendszerben, elég pontosan mérni lehet, és méri is.

Először is, mivel nagyon sok esetben egészen konkrét cselekvésre irányul a befolyásoló szándék: megvenni valamit, elmenni valahová stb., ennek megvalósulása (például az eladott termékek számának hirtelen emelkedése) magától értetődően vizsgálható. Emellett külön léteznek kifejezetten a reklámhatást mérő, illetve a médiatermékek használatát vizsgáló kutatások is. Azért fontos kiemelni ezt a jelenséget, mert míg a családi vagy közösségi nevelésben egy-egy nézet, módszer a *szokás* és *hagyomány* miatt évtizedekig „divatban maradhat”, akkor is, ha nem hatékony vagy nem a kívánt hatást váltja ki, a kereskedelmi és politikai befolyásolásnál ez kevésbé jelentkezik: mivel a tömegkommunikáció *költséges*, aminek a *hatékonysága* nem igazolható, arra nem költenek többet.

A kereskedelmi befolyásolás tehát elsősorban rövid távon hatékony, viszont biztosak lehetünk abban, hogy valóban az, ugyanis maga a befolyásoló kiforrott eszközökkel ellenőrzi sikerességét. A gyermekkor mint emberi életszakasz szempontjából ugyanakkor mégsem jelentéktelen mindez: hiszen a gyermekornak

⁵⁷ A gyermekek viselkedését használó laboratóriumok szintén előszeretettel használják az elektronikus/digitális eszközöket a gyermeki viselkedés megfigyelésekor, mert kísérleti környezetben előnyös, ha az adott inger mindig azonos formában jelenik meg. A médián kívüli valóság nem rendelkezik ezzel a tulajdonsággal: minden természetes hatás, emberi kommunikációs helyzet minden alkalommal más és más.

amúgy is a lényegéhez tartozik a fejlődésből adódó gyors változás. A rövid távú befolyásoló programok a felnövekvő generációk esetében újra elővehetők: bizonyos termékek, játékok épp emiatt „sosem mennek ki a divatból”. Ráadásul a szülővé váló generáció könnyen lehet, hogy saját gyermekei számára adja tovább gyermekkori kedvenceit. A tömegszórakoztatás világában a jelen évtizedben soha nem látott, világszintű egységesülés figyelhető meg: a tartalmaikat több évtizeden keresztül szorgalmasan gyarapító nagy rajzfilm- és képregénygyártó vállalatok soha nem látott nagyságrendű bevételekre és befolyásra tettek szert. Így az alapvetően rövid távú célokat megvalósító kereskedelmi kommunikáció mellett *mégis* létrejön a hosszú távú kulturális változásokat is előidézni képes befolyásolás is.⁵⁸

⁵⁸ Ilyen hosszú távú változás például a Star Wars „univerzum” motívumainak szállóigévé válása vagy például a karácsony ünnepének eltávolodása keresztyén gyökereitől. A programszerű változásra példa lehet a gyermek- és ifjúsági kultúrában jelenleg szinte kötelező „gender mainstreaming”, mely a hagyományos(nak gondolt) nemi szerepek egyeduralmát kívánja olyan közzelfogásra lecserélni, ahol elfogadott és normális jelenségnek számít a korábban súlyosan elítélt homoszexualitás vagy transzneműség.

EGYÉNI MÉDIAHASZNÁLAT ÉS MŰFAJOK

„Egy újszülöttnak minden vicc új” – tartja a közmondás. És valóban: minden egyes megszülető gyermeknek újra és újra el kell sajátítania az őt körülvevő kommunikációs valóságot.

E folyamat jelentős része velünk született, mondhatni ösztönös: a beszéd és a természetes, személyes metakommunikáció nagy része ilyen. Viszont, bármilyen furcsa is: nem csupán az írás-olvasás „tudományát” kell elsajátítanunk, de a film- és tévénézését, a képregényolvasását is.

Míg az olvasás és írás megtanítására jól bevált intézményrendszer áll rendelkezésünkre, a többi tömegműedium használatát azért sajátítjuk el, mert érdeklődők, motiváltak vagyunk, és sokszor az üzenet szerkezete is olyan, hogy segíti a kezdő befogadót az értelmezésben – saját magát tanítja meg.

GYERMEKIRODALOM

Az irodalom és a gyermekkorú befogadók kapcsolatáról már a korábbi fejezetekben is sok szó esett. A *gyermekirodalom* fogalmát legkönnyebben talán kereskedelmi kategóriaként lehet megérteni: a könyv- és folyóiratpiac olyan részterületéről van szó, ahol a forgalomba kerülő műveket *gyermekeknek* szánták, és ahol a vásárlóknak csak kis része vásárol saját érdeklődésből és céllal, (legalább) ugyanilyen jellemző a közösségi vagy ajándékozási célú vásárlás. Az első esetben a szülő fogja a gyermeke kezébe adni vagy számára felolvasni a művet, a másik esetben az ajándékba adott könyv megbecsülést, jószándékot fejezhet ki, és az ajándékozó kulturális választásait is képviseli, közvetíti.⁵⁹

Vannak a gyermekirodalomnak hagyományai, divatjai és ilyenformán története, elmélete és műfajtana is. Ezzel magyar nyelven is jelentős terjedelmű szakirodalom foglalkozik.

⁵⁹ Érdekes alete az ennek az iskolai ajándékkönyv, amivel valamilyen teljesítményt kívánnak elismerni, jutalmazni.

A jellegzetes olvasási, felolvasási, vagyis „irodalomhasználati módokra” már kitértünk a 2. és 3. fejezetekben. Most a gyermekirodalom azon jellemzőit emeljük ki, melyek az egységesnek tűnő irodalmi hagyomány mellett más médiaformákkal is összekötik, és hozzájárulnak ahhoz, amiért a legkisebbek olyan örömmel fogadják mindezt.

Az első ilyen a gyermekirodalom vállaltan *szórakoztató* jellege. Lehet, e kifejezés pontatlannak és túlegyszerűsítőnek tűnik, mégis: mint azt a fejezet elején említettem, az irodalmi befogadást (a felolvasott szövegét is) azért sajátítjuk el, mert *tetszik, örömet okoz*. Kissé tudományosabb megfogalmazásban: velünk született motivációs rendszereink számára ad gazdag táplálékot. Emberi lényként *szeretjük a játékoságot*, szeretünk *új dolgokat tanulni, titkos tudáshoz jutni*. Ellenállhatatlan a vonzalmunk a *történetek* iránt: öntudatunk, énképünk nagy részét is saját magunk által összeállított *történetek* alkotják. Az ember: történetmesélő, narratív lény, már egész kisgyermekkorától kezdve. A gyermekdalok, gyermekversek pedig, mivel egyúttal dallamot, ritmust és szöveget adnak, többrétű örömforrásként kedveltetik meg magukat a legkisebbekkel, olyannyira, hogy a gyerekek kérés nélkül, spontán örömmel tanulják meg a verseket, dalokat.

Az egyes gyermekirodalmi alkotások esetében tehát szinte mindig viszonylag feltárhatók azok a hatáselemek, melyek a mű befogadását vonzó élménnyé teszik. Fontos azonban megjegyezni, hogy ezek nem kizárólag irodalmi természetűek lehetnek. Olyannyira, hogy a gyermekirodalom az irodalomnak talán az egyetlen területe, ahol a művek nyomdai kivitele, tipográfiája, anyaghasználata (például vastag papíros lapozgatók, leporellók) és természetesen illusztrációik a szöveggel sokszor egyenrangú vagy akár azt meghaladó jelentőségű hatáskeltő eszközök. Bár a képregény médiumát indokolatlan lenne a gyermekirodalom alműfajaként tárgyalni, a szöveg és vizualitás összefüggése egyértelműen rokonítja a két területet. Ugyanakkor – épp a felolvasás fontos szerepe miatt – a gyermekirodalom épp ilyen jellegzetes létezési módja a tiszta, illusztrációtól mentes szöveg is.⁶⁰

Ha a gyermekirodalomról mint a gyermekek/fiatalok egyéni időtöltéséről szólunk, azt is érdemes kiemelni, hogy bár az említett könyvpiac külön kategóriaként tartja fenn azt, a valóságban, hagyományosan számos, eleve nem gyermekek számára íródott szöveg is nagy népszerűsége telt szert a legkisebbek körében. E jelenségben is szerepe van a gyermekkori olvasás közösségi jellegének: a szülők, nagyszülők irodalmi ízlése harminc-ötven évvel korábban népszerű

⁶⁰ Korábban valóságos vita is kibontakozott az illusztrált gyermekkönyvek kapcsán: a készen kapott vizualitás nem árt-e a spontán fantáziatévénységnek? E vita jelentőségét a televízió és a digitális médiumok megjelenése természetesen gyakorlatilag nullára csökkentette.

irodalmi alkotásokat emel be és tart benn a gyermekirodalom körében. Korábban így lehettek oly népszerűek Jules Verne vagy Karl May munkái, a 21. században pedig így fogja még sokáig őrizni jelentőségét Weöres Sándor, Janikovszky Éva vagy Lázár Ervin életműve – sőt, a fél évszázada töretlen sikerű fantasy, *A Gyűrűk Ura* mellett a szülők generációja lassan saját ifjúkori kedvenceként adja tovább a *Harry Potter* szeretetét.

A gyermekirodalommal kapcsolatos további médiaközi érdekesség, hogy a nyugati társadalmakban létezik valamiféle közösségi igény a tekintetben, hogy a közösség klasszikus irodalmi örökségét, például az e szöveganyag által megragadható nemzeti azonosságélményt már a gyermekek generációi számára is átélhetővé tegyék. Ennek a törekvésnek az eredményeként létezik az *olvasáspedagógia* hagyománya, mely nem csupán az olvasás (és az írás) készségét akarja átadni a gyerekeknek, hanem a teljes hazai, sőt, nemzetközi irodalmi hagyomány ismeretét és szeretetét. Ez a – beláthatóan – szinte lehetetlen feladat úgymond intézményes megoldásokat tett szükségessé. Olvasáspedagógiával foglalkoznak könyvtáraink, közművelődési intézményeink (de például bizonyos vonatkozásban még a kórházak, börtönök is). A fő terület természetesen maga a köznevelési rendszer – már az olvasástudást megelőző életkorokban, a bölcsődében, az óvodában megkezdődik az úgymond *olvasóvá nevelés*, és folytatódik aztán az iskolarendszer valamennyi szintjén. Ráadásul, mivel a köznevelésben dolgozó szakembereket szintén iskolarendszerben képzik, az ilyen végzettséget kínáló felsőoktatási intézmények szintén oktatják az olvasáspedagógiát és gyermekirodalmat, maga a terület nem csupán a pedagógiai módszertan, hanem számos más tudományág művelőinek (irodalomtudomány, olvasásszociológia, antropológia stb.) érdeklődését felkelti. Ez magyarázza az érdekes helyzetet, hogy miközben a megnevezett társadalmi csoport (gyermekek) médiahasználati szokásainak megértése korántsem biztos, hogy önmagában indokolná egy külön irodalomtudományos kategória létrehozását, a könyvpiac, valamint a pedagógiai gyakorlatban tükröződő társadalmi igény mégis szükségessé teszi azt. Ez a kitérő talán segít megérteni azt, hogy a gyermekirodalom megfigyelése kapcsán elengedhetetlenül fontos mind magukat a gyermekirodalminak nyilvánított műveket, mind az őket körülvevő olvasói közeget igen tág összefüggéseiben vizsgálni. Hasznosak itt az olyan elemzői eljárások (leginkább talán a klasszikus szociológia és a cultural studies néhány megközelítése), melyek az alkotásokat az őket létrehozó és használó társadalom működésébe ágyazva értik és vizsgálják.

A KÉPREGÉNY MINT TÖMEGMÉDIUM

Bár a magyarországi kultúrában a képregény sosem vált olyan fontossá, mint az Egyesült Államokban, Japánban, Francia- vagy Olaszországban, a jelenség megfigyelése a mi számunkra is számos tanulságot hordoz.

A képregény működése

A történetet elmesélő kép – vásári képmutogató attrakció, metszetsorozat vagy karikatúra formájában – elég régóta jelen van a nyugati kultúrákban.⁶¹ Ennek a kommunikációs formának kifinomult továbbfejlesztése a képregény: a rajzolt képek (csak ritkán és nem jellemző esetekben használnak fotót) sorozatba rendezése és (többször) beírt szöveggel való ellátása újszerű és nagyon hatásos művészeti forma, és (részben)⁶² önálló médiumként működik.

Bár hazánkban a képregényolvasás különböző okokból sohasem vált tömeges jelenséggé – sem az olvasók, sem a kiadványok sokasága nem indokolhatja ezt a minősítést –, a médiumban rejlő művészi lehetőségek és a nagy tömegkultúrákban betöltött szerepe indokoltá teszik, hogy itt is kitérjünk rá.

Először is azt kell tisztáznunk, hogyan működik a képregény legelterjedtebb kommunikációs formája. Itt nagyobb füzet- vagy könyvoldalon több képet és a képekbe beírt szövegeket láthatunk. A képeket és a szöveget az adott kultúrában ismert olvasási szokásnak megfelelően kell sorrendben olvasni: nyugati országokban balról jobbra, Japánban fordítva. Ez a sorrend a befogadás során az időbeli előrehaladás érzetét hozza létre, ami egyébként a (szóbeli vagy írott) szöveges tartalmak befogadásakor is megszokott (a *képregény* szóösszetétel második fele erre emlékeztet). A műfaj jellemzően ezt arra használja, hogy az ábrázolt események *időbeli sorrendjét* jelenítse meg ezzel, tehát szükségszerűen, a legtöbbször *történetet* mesél el.

Ugyanilyen fontos, hogy a képek elkészítésekor több alapelv is érvényesül. Az egyik, hogy a képeket egymástól is elválasztja valami (például egy keret), aminek a megléte a filmek vágási technikájához hasonló asszociatív jelentéseket képes létrehozni. Két képkocka között lehet időbeli vagy térbeli váltás, megmutathatja az új kocka az ábrázolt valóság valamely részletét stb. Adott esetben egy képkocka

⁶¹ Részletesebb műfajelméleti áttekintés ma már elérhető magyar nyelven is, a legfrissebbnek tekinthető az alábbi tanulmánykötet: Vincze Ferenc: *Intézményesülés, elbeszélések, médiumok*, Budapest, Szépirodalmi Figyelő Alapítvány, 2018.

⁶² Azért csak részben, mert a képregény fizikai formája ugyanúgy papírra nyomtatott füzet vagy könyv, mint a csupán szöveges műveké.

is megjeleníthet eseménysort, tehát a befogadó által átélt időbeli események nem csak a kockák változásaival haladnak előre, egyetlen képkockán belül is megtagadható változás. Ez nagyon sokszor annak köszönhető, hogy a szereplők és a narrátor beírt szövegek formájában nyelvi természetű réteget is kidolgoznak. Bár a képkockák változása is felkelti az idő múlásának képzetét, az egyetlen kockába beírt, elolvasott szöveg is természetesen ugyanezt teszi.⁶³

Bár az itt leírtak látszólag igen bonyolult formában hozzák létre a nyüzsgő és aktívan zajló történet illúzióját *tökéletesen mozdulatlan és kétdimenziós formában*, a valóságban a befogadók rövid tanulás után teljesen spontán és egyszerűen átélhető élményként kedvelik meg a képregény befogadását. Számos helyen a korai olvasástanulást a gyermekek számára készített képregényekkel segítik, kihasználva a képi információ nyújtotta magyarázó, a megértést segítő funkciót.⁶⁴

Azért hivatkozhatunk tömegműediumként a képregényre, mert jellegzetes kifejezési formái mellett kifejezetten rá jellemző témák, műfajok is kapcsolódnak hozzá. Szükséges példa, hogy a különlegesen fejlett képregénykultúrájáról híres Japánban a vallási életen és hadseregen keresztül, az egyes szakmák és üzemek életét bemutató képregényeken át egészen marginalizált társadalmi csoportok igényeit is kielégítő képregények is léteznek. Mégis, még itt is a legnagyobb példányszámú, legerősebb kulturális hatást kiváltó képregénynek a könnyedebb, szórakoztató műfajba tartoznak, és javarészt gyermekek/ fiatalok az olvasók. Ez az állítás igaz a szintén kiterjedt képregénykultúrával rendelkező amerikai kontinensre és a nagy hagyományú európai képregényes kultúrákra, mint a brit, a belga, a francia és az olasz.

A fiatalokat megszólító kalandos és a médium adottságait természetesen kihasználó mesészerű, fantasztikus történetek megvalósítására jellemző még a *szerialitás*, vagyis a sorozatos jelleg.

Ez a szerzői technika arra épít, hogy a befogadó, bár várja az épp olvasott történet lezárását, az érdeklődését azzal is fenn lehet tartani, ha bizonyos történetmesélési trükkök révén újra és újra (részben) lezáratlanul hagyjuk a cselekmény bizonyos vonatkozásait. Ennek a technikának nagyon korai és igen beszédes

⁶³ A képregény médiumának jellegzetes építőköveit, kifejezőeszközeit zseniálisan mutatja be: Scott McCloud: *A képregény felfedezése*, ford. Bánföldi Tibor, Kepes János, Budapest, Nyitott Könyvműhely, 2007.

⁶⁴ Ha az írás-olvasás tanulást a természetes nyelvtanuláshoz hasonlítjuk, ott is látható, hogy az (idegen) nyelvet még nem beszélő egyén a környezet visszajelzéseiből és nem nyelvi információk révén következteti ki a jelentéseket, és teszi próbára saját kommunikációs készségeit. Ez alapján az olvasástanulásnál is lehet motiváló és segítő szerepe a csak írott formában rögzített információ képi formájú „megtámogatásának”, és a képregény valóban e kommunikációs mód legkifinomultabb formáját adja. (Igaz, a képregényolvasás maga is igényel némi tanulást, a filmhez hasonló képi történetmesélés miatt.)

alkalmazója az *Ezeregyéjszaka* Sahrizádja, aki az ügyesen egyensúlyban tartott, egymásba ágyazott történeteken alapuló mesemondó módszerével ezeregy éjszakán át tartotta fenn a meséit hallgató király olthatatlan kíváncsiságát, elodázva (és végül elkerülve) ezzel saját kivégzését.

Ilyen sorozatos történetek a (középkori) *Ezeregyéjszakát* követő korok szóra-koztató irodalmában is előfordultak, és rendre nagy sikereket értek el. A 20-21. században e technika a képregény, televíziós sorozatkészítés és a videójáték-ipar alapvető módszerévé vált. A sorozatszerű gondolkodás, történetmesélés mellett, hogy kiválóan ragadja meg olvasója figyelmét, és épít ki vele tartós kapcsolatot, arra is alkalmas, hogy szinte végtelennek tűnő terjedelemben, hallatlan bonyolultságú elképzelt világokat hozzanak létre a szerzők. Ennek a világépítésnek előzménye a nagy terjedelmű *regény* műfaja, melyet egyébként hasonló okokból a régi korokban is sorozatként, részletekben publikáltak.⁶⁵ Ennek a fajta világ, sőt, univerzumépítésnek a magasiskoláját valósítják meg az amerikai Marvel képregénykiadó *tízezres példányszámban* olvasható, minden hónapban *több tucatnyi különböző címen* megjelenő füzetei.

A képregény Magyarországon

Bár Magyarország a világ elképzelt képregénytérképén szinte fehér foltnak számít, nem árt röviden megvizsgálnunk ennek okait.

Egyrészt világszerte jellemző volt a huszadik században, hogy a nagy népszerűség mellett fokozott aggodalom, adott esetben morális pánik is kísére a képregények terjedését. A médium népszerűsége, popularitása önmagában is fenyegető lehetett a „kulturális termelés” más szereplői számára, de az is igaz, hogy igen hamar elterjedt a kevésbé képzett, ugyanakkor igen népes társadalmi csoportok (például gyári munkások és családjaik) körében is, ami a vitatható témák és hatáskeltő eszközök súlyának növekedését hozta (rémtörténetek, pornográfia, káros szenvedélyek ábrázolása). Erre a jelenségre különféle társadalmi ellenhatások keletkeztek. Hazánkban ez egybeesett a második világháború előtti konzervatív-keresztyén politikai berendezkedéssel, majd pedig a világháború utáni kommunista diktatúra beszűkült ízlésével.

Szinte csodával határos, hogy bizonyos sikeres képregényes alkotói életművek még így is (a többszörös leértékelés és tiltás ellenére) kibontakozhattak – igen jellemző módon egy rejtvényűjságban (*Füles*), számonként néhány fekete-fehér

⁶⁵ Így jelent meg például a *Pinocchio* is, ami csak első, kötetben történő megjelenésekor nyerte el jelenleg ismert pozitív befejezését.

oldalon. A kommunista kultúrpolitika szinte csak az irodalmi művek képregényes adaptációit engedélyezte még ebben a nagyon szűk keretben is – ezek ugyanakkor igen jó színvonalon készültek el, és százezres-millió olvasótáborra tettek szert.⁶⁶

A kommunista diktatúra bukásával a nagy külföldi (amerikai és japán) képregényes klasszikusok megjelentetésére került a hangsúly, a magyarországi önálló képregényalkotói műhelyek pedig azóta sem zárkóztak fel igazán a világ élvonalához.

A szuperhősképregény

Hiányos és torz volna a képregényről szóló fejezetünk, ha nem térnénk ki a képregény műnemének arra a tartalmi vonatkozására, melyre talán a legtöbben elsőként asszociálunk, mikor a téma szóba kerül. A (nagy részt) amerikai eredetű *szuperhősképregény* szinte annyira önálló zsánerként vehető számításba, mint az irodalomban a *regény* vagy a film esetében a *bűnügyi film* műfaja.

A szuperhősképregény a fantasztikus témájú képregények egy fajtája, ahol a rendkívüli képességű főhős vagy főhősök kalandjait mesélik el sorozatos, szerializált formában. A hős az esetek többségében a hétköznapi emberek közül kiemelkedik álruhája és különleges képességei révén. A vele megeső történetek a jó és rossz közti harc újra és újra ismétlődő rituáléi: a legtöbb sorozatnak kevés hőse és rengeteg antihőse van, hiszen ezek a megjelenés évtizedei alatt folyamatosan megújulnak, „termelődnek”.

A klasszikus szuperhősök egyik legismertebbje *Superman*, bár hatalmas erejű úrlény, de a képregény zsidó származású alkotói héber eredetű nevével (קל-אל – nagyjából: 'Isten hangja') jelzik a párhuzamot a modern „úrlény-mitológia” és a bibliai messiástan között. Superman beilleszkedik az emberek közé, a becsületes kansasi farmerházaspár által örökbe fogadott legény az amerikai identitás őrzője és megtestesítője lesz. (Második neve, a *Man of Steel*, vagyis *Acélember* utal az amerikai világoralmi álmok két pillérére: az iparra és a hadseregre – nagyjából hasonló indíttatásból vette fel a Superman-képregény indulása előtt kereken húsz évvel, 1912-ben a leendő Szovjetunió későbbi diktátora a szintén „acélember” jelentésű Sztálin nevet.)

A történetileg legalább ilyen jelentősnek mondható *Spider-Man*, vagyis *Pókember* figurája a modern nyugati ember egzisztenciális szorongásainak és felelősségkeresésének jelképe: örökké anyagi gondokkal küzd, a társadalom nem

⁶⁶ Feltétlenül megemlíthető a két legnagyobb életmű: a realista, elegáns stílusban alkotó, festőművész végzettségű Zórád Ernő, valamint a sugárzóan tehetséges, karikatúrába hajló expresszivitású Korcsmáros Pál életműve: az ő munkáik abszolút világszínvonalúak, nemcsak a korszak, de az évszázad mezőnyében is.

ismeri fel értékeit, és miközben szeretné megőrizni magánéletének sérthetetlen-ségét, azt folyton fenyegetik. Pókember erősebb az átlagembernél, de a szuper-hősök közt az egyik leggyengébb: fizikai értelemben gyakran elbukik, megsérül. Rendíthetetlen helytállását, önfeláldozását ez teszi ellenállhatatlanul vonzóvá.

Mind Superman, mind Pókember esetében igaz, hogy meglehetősen „áttetsző”, kevés karakteres személyiségvonással rendelkező figurák, az arcukat is tipikusan kevés rajzi eszközzel, vonással alkotják meg. Ez az olvasó számára nagyon megkönnyíti a hősökkel történő azonosulást. A mitológiához hasonló gazdagon rétegzett történetmesélés és világépítés mellett ez is hozzájárul töretlen népszerűségükhöz.

Azáltal, hogy az ilyen és ehhez hasonló történetek gazdag szimbolikájú, több-féleképp értelmezhető, fantasztikus és szórakoztató történetük mellett képesek voltak az évtizedek alatt óriási mesei világokat is építeni, mélyreható következményekkel járt a nyugati kultúrában. Ezeket még említésképp sem könnyű felsorolni: Roy Lichtenstein pop-art festményeitől a klasszikus Superman-mozifilmek zenekari szvitjén át a kereskedelembe és a médiában felfedezhető hatásokig. A szuperhősképregények elbeszélési módja szinte önálló kulturális kódrendszerre vált, mellyel bizonyos alkotók a legkevésbé sem gyermeki témákat is képesek megfogalmazni: klasszikus példák erre a nyugati világ hatalmi/politikai valóságán és a hidegháborún tépelődő Watchmen vagy a holokausztot egerek és macskák figuráival megjelenítő Maus.⁶⁷

A FILM MÉDIUMA

A hagyományos médiaelméletek felosztását követve mi is élesen elkülönítve kezeljük most a film és a televízió (vagy inkább „videó”) jelenségszféráját, noha a kortárs kultúra nem különíti el őket ilyen élesen. Mozifilmet nézhetünk telefonunk képernyőjén is egy vonatút során, és televíziós vagy internetes hírességek is bekerülhetnek nagy költségvetésű moziprodukciókba. Ugyanakkor részben történeti okokból, részben pedig amiatt, mert a *film* médiumának kifejezőeszközei és tartalmai még ma is jelentősen eltérnek a (hangos) mozgókép más alkalmazásaitól, egyelőre fenntartjuk ezt a megkülönböztetést.

Mivel az állókép (fotó) médiumának jelentősége a gyermekkor tekintetében a digitális médiumok előretörésével nőtt meg, az állóképek szerepéről majd a digitális

⁶⁷ Mindkettő többször is megjelent magyarul, a legfrissebb és legteljesebb kiadások: Art Spiegelman: *A teljes Maus*, ford. Feig András, Budapest, Libri, 2023; Alan Moore – Dave Gibbons: *A teljes Watchmen*, ford. Bárány Ferenc, Budapest, FUMAX Kft., 2018.

médiahasználatról szóló fejezetekben ejtünk szót. Technikai és történelmi értelemben azonban a fénykép és a film megjelenése elválaszthatatlanok egymástól: a viszszavert fényt optikák segítségével összegyűjtő és kémiai úton rögzítő eljárások felfedezésével indult mindkettő története.

A képi ábrázolás az emberiség ősideje óta rendkívüli jelentőséggel bírt minden társadalomban. Az azonban elképzelhetetlen volt, hogy valaminek a képe (ráadásul „hű” képe) csak úgy „magától” létrejöjjön, és meg is maradjon (lásd: tükröződés). A képalkotást mindig komoly döntések sora előzte meg, maga az eljárás művészi tanulmányokat, képességeket, tudást igényelt, és költséges volt.

Óriási jelentősége volt annak, hogy a rögzített mozgó- és állókép hűségesen és pontosan „örökítette meg” a látványt. De ugyanilyen lényeges hatásokkal járt az is, hogy maga a „megörökítés” az átlagember számára nem érthető, szinte varázslatos módon ment végbe.

Míg a fotó médiumának fejlődése talán inkább a jelenség valóságtükröző tulajdonságai mentén alakult, a film – érdekes módon – legalább ennyit merített saját „ attrakciójellegéből”, szórakoztató és borzongató tulajdonságaiból. A film igen hamar, már a 20. század első évtizedeiben tömegeket szórakoztatni képes társadalmi intézménnyé vált. A filmek motívumait, történeteit a még részben romantikus, de gondolkodását tekintve már modern fiatal drámaíró-nemzedék alapozta meg. A filmek gyártását a felívelő kereskedelem és gyáripár finanszírozta, a közönséget pedig a modern városok kereskedői, munkásai alkották. A moziba járás tömeges és olcsó alternatívájává vált a korábbi századok színházi és zenei kultúrájának. A filmszínészek legyőzhetetlen világsztárokká, példaképekké, szinte mitikus hősökké (a női sztárok pedig szépségideálokká) emelkedtek – az uralkodói dinasztiák és filmsztárok közti nyílt szerelmi viszony vagy házasság is elfogadottá vált. Az itt felsoroltak a filmművészet nagyjából első ötven évében mind lezajlottak.

A nyilvánvaló gazdasági és társadalmi jelentőség létrejöttével párhuzamosan a film médiuma önálló művészeti ágga is érett. Jelentős alkotók, alkotói közösségek az irodalom és képzőművészet klasszikusaival vetekedő kifejező erővel mesélték el történeteiket. A dramaturgia és a színészi játék mellett a végletekig bővítették a médium technikai lehetőségeit: egyre nagyobb vásznakon, egyre jobb felbontású és színvilágú filmeket lehetett vetíteni. Gazdasági értelemben pedig nem csupán az „őshazában”, az Egyesült Államokban, de Európában és a Távol-Keleten is százmilliárdos forgalmú, az egész gazdasági és pénzügyi életet komolyan befolyásoló tényezővé emelkedett a filmipar.

A televízió megjelenése előtt a film és a gyermekek kapcsolata igen pontszerű volt: a moziba járás eleinte kifejezetten felnőtt szórakozási formának számított. A helyzet csak az 1930-as évek végére változott meg: Walt Disney *Hófehérkéjének*

1937-es bemutatója óriási fordulópontnak számított. A film az egyik első egész estés, *színes* produkció volt, zenés betétei is kiemelkedőnek számítottak, és az egész család számára lenyűgöző (és bizony ijesztő) élményt nyújtott. Az Egyesült Államokban ezt követően is az volt a filmgyártók célja, hogy a gyermekeket a családjukkal együtt vonzzák be a moziba, megsokszorozva ezzel a várható bevételeket. Ez az üzleti elképzelés napjainkban is sikeres.

A gyermekfilm / családi film műfaja(i) számos kutató érdeklődését felkeltették, ugyanis ezek, a népmesékhez hasonlóan, számos közös, látszólag egymástól függetlenül megfigyelhető vonást mutatnak. A mitológiaira emlékeztető történetmesélés mellett (nagy veszély, eleinte gyenge főhős, segítők stb.) nagy szerepe van a szülői figurának, a gondoskodásnak, a szereplők együttműködésének és rivalizálásának, a humornak és a fantasztikumnak is. Az igazán sikeres és időtálló gyermekfilmek gyakran képesek egyszerűek és egyúttal igen rétegzettek lenni: az elmúlt évtizedek egyik legmeghatározóbb sikere, a Walt Disney-féle *Frozen* avagy *Jégvarázs* egyszerre szerelmesfilm-paródia, példabeszéd a testvéri szeretetről és sajátos felnövéstörténet, mely során az önmagára találó főhős pusztító erőket szabadít (f)el, illetve a hóember figuráján keresztül a feltétel nélküli önfeláldozás keresztyén motívumát is felidézi.

Az utolsóként említett kortárs film arra is felhívja a figyelmünket, hogy a valaha moziteremhez kötött filmművészet a gyermekkorú befogadók esetében mennyire szerteágazó hatásokkal bír. Ha el is megy a moziba a család, a film újranézéseire már otthoni körülmények közt, akár magányosan kerül sor. A filmek története részévé válik a gyermekek saját (de inkább közösségi) szerepjátékos valóságának. A megvásárolható figurák, játéktárgyak (ezek a filmkészítő vállalkozások bevételeinek nagyon komoly hányadát adják: ez a *merchandising*⁶⁸) szintén bevonódnak e játékokba. A sikeres gyermekfilmeket a televíziós és internetes műsorszolgáltatók is előszeretettel használják a nézettség biztosítására, sőt, nem ritkán a filmek televíziós folytatásokat kapnak, akár sorozatok formájában.⁶⁹

A filmek gyermekkori befogadása bár a külső szemlélő számára passzív időtöltésnek tetszik (hasonlóan az olvasásához), ám valójában – különösen a legkisebbek számára – komoly szellemi feladatot jelent. Bár a mozgókép látszólag a bennünket körülvevő valóság hűséges megjelenítése, ez a gondolat pontatlan

⁶⁸ Mark A. Altman – Edward Gross: An Oral History of How 'Star Wars' Became a Merchandising Powerhouse, *Esquire*, 2021. 07. 01. <https://www.esquire.com/entertainment/movies/a36865463/star-wars-extended-universe-merchandising/> (Letöltés: 2024. május 27.)

⁶⁹ Egy időben a mozifilmek kisebb költségvetésű folytatásait a moziforgalmazás mellőzésével, egyenesen az otthoni megnézés számára megfelelő formában – VHS-kazettán vagy DVD-lemezen – forgalmazták. Ilyen volt például a Magyarországon viszonylag népszerű *Csingiling* sorozat. Az online műsorszolgáltatás mára feleslegessé tette ezt a forgalmazási modellt.

megfigyelésen alapul. A filmek jellemzően az alkotók szándéka szerinti, sajátos, részben konvencionális (vagyis tanulandó) képi és hangji jelek útján hozzák létre hatásukat. Marshall McLuhan számos megfigyelést idéz, hogy a filmet nem ismerő kultúrákban az első alkalommal milyen félreértéseket szülnék a film jellegzetes eszközei.⁷⁰ Ezek az eszközök elsősorban a *plánok*, vagyis hogy milyen kivágatban mutatja meg nekünk a mozgókép a látványt: az egészen széles panorámáktól a mikroszkopikus közelségből mutatott részletekig. Fontos a nézőpont is, hogy a néző azt érezhesse, mindig a lényegét látja, a legmegfelelőbb nézőpontból, illetve, ha úgy érzi, épp a lényegét nem látja (mondjuk horrorfilmben a szörnyet), akkor érezze ezt is, és keltsen benne (például a horrorfilmek esetében) szorongást.

A képkezeléshez hasonlóan a filmek „hangkulisszája” is nagyon fontos: a szereplők beszéde mellett szinte természetes a cselekményt kiegészítő zenék használata (például akciófilmben teljesen normális, hogy egy helikopter leszállásakor szimfonikus zenekar játssza a témát hatalmas hangerővel, az érkezők jelentőségét hangsúlyozandó). Ezek mellett a hangmérnökök gyakran zajok ezreit rendezik gondosan egymás mellé, hogy a néző a valóságosnál is valóságosabbnak érezze a filmélményt. (Az Oscar-díjas holokausztdráma, a *Saul fia* hangsávja időnként háromszáznál is több, egyidőben egymásra kevert zajt szólaltat meg.)

Ezek a filmes effektusok jelentősen eltérnek a mindennapokban tapasztalt látványtól és hangji környezettől, és mivel a filmekben ezek ráadásul jelentéshordozó elemek, ezek befogadását és értelmezését tanulni kell. A korán képernyő elé kerülő gyermekek ezen a folyamaton „öntanuló módon”, néhány év alatt átmennek.

Ugyanakkor a „filmnyelv” annyiban valóban emlékeztet a valódi nyelvekre, hogy spontán megtanuljuk az értelmezését – de a működésének mélyebb megértését lehetővé tevő leíró sémákat, nyelvezetet ezáltal még nem sajátítjuk el. Ahogyan az óvodás korú gyermek már szinte teljes értékű nyelvhasználó, és még sincs tudomása a legegyszerűbb grammatikai szabályokról sem, ugyanígy hiába tekint meg egy gyermek több ezer órányi mozgóképet, nagyon valószínű, hogy a képkompozíció vagy a vágás alaptörvényeit sem megfogalmazni, sem használni nem tudná. Igen jelentőssé teszi ezt a megfigyelést, hogy a digitális eszközök, valamint az olcsó és egyszerű képrögzítés mindennapossá válása *nem hozta el* a vizuális kommunikáció forradalmát:⁷¹ az emberek tömegei továbbra is az anyanyelvükön kommunikálnak legszívesebben, és hiába rendelkezik szinte minden-

⁷⁰ Marshall McLuhan: *A Gutenberg-galaxis*, ford. Kristó Nagy István, Tótfalusi István, Budapest, Trezor, 2001.

⁷¹ E korszak fontos dokumentuma: Nyíri Kristóf: *From Texts to Pictures: The New Unity of Science*, in uő (ed.): *Mobile Learning. Essays on Philosophy, Psychology and Education*, Wien, Passagen Verlag, 2003, 45–67, 23.

ki a telefonjába rejtett filmfelvevőgéppel, a filmkészítés a legkevésbé sem vált tömegessé. (A közösségi hálókön terjedő videós tartalmak csak kis mértékben függenek össze a történelmi értelemben vett filmműfajokkal, más tartalommal és kifejezőeszközökkel készülnek. Erről bővebben a 6/5. fejezetben.)

Összefoglalásként tehát hasznos végiggondolni: a történelemben a mozgás illúzióját kialakító, képsorozaton alapuló *film* viszonylag régen ismert. A mai kor technikai színvonalán a befogadó találkozhat valós felvételen vagy részben-egészben művészi úton, tisztán a képzelet alapján elkészített, sőt, a videójátékok esetében a befogadó cselekedetei alapján reagáló, változó mozgóképpel is – tipikusan keretezett, kétdimenziós formában, de folyamatosan fejlődik a térlátást optikai eszközökkel felidéző „3D” és a keretezéstől mentes, a mozgóképben körbenézést vagy akár mozgást lehetővé tevő virtuális valóság („VR”) technológia is. Bár a befogadó minden esetben (hanggal kísért) mozgóképet lát, klasszikus médiaelméleti megközelítésből ezek közül *filmnek* csak a film történelmi műfajaiba beilleszthető, a film képnyelvi és történetmesélési módszereit alkalmazó alkotásokat tartjuk. Bár szükségszerű és hasznos ez a szigorúság a meghatározásban, bizonyos fejlemények miatt egyre nehezebben tartható: a televíziós fejezetben szólunk még arról, hogy a felhasználói szokásokhoz alkalmazkodni képes internetes streaming-szolgáltatók esetében hogyan mosódnak össze a klasszikus televíziós műfajok a filmmel.

Gyermekfilm, ifjúsági film, animációs film

Amint a korábbiakból is kitűnt, a film médiumának történetében a gyermekközönség léte vagy nemléte igen kevés jelentőséggel bírt, viszont az elmúlt évtizedekben bizonyos okok miatt mégis egyre jelentősebbé váltak a gyermekeket és fiatal felnőtteket célzó alkotások. Ez a jelentőség leginkább gazdasági értelemben érhető tetten.

Az otthoni videózás, majd a digitális médiumok megjelenése a mozi szerepét és mozifilmek forgalmazását erőteljesen megváltoztatta. Egy egész estés film elkészítése csillagászati összegekbe is kerülhet, és emberek ezreinek összehangolt munkáját követeli. Számos tényezőnek kell közösen érvényesülnie ahhoz, hogy egy ilyen vállalkozás ne legyen elviselhetetlenül kockázatos. Ebben a helyzetben nő meg a szerepe a gyermekkorú befogadónak: ő a családja többi tagját is bevonhatja a film megtekintésébe és otthoni megnézésre történő megvásárlásába. Mélyen fog kötődni a szeretett film szereplőihez, világához, így a folytatások már kisebb kockázat mellett elkészíthetők. A 2010-es években már alig készült olyan nagy költségvetésű, világszerte forgalmazott film, amely ne valamilyen korábbi,

fiataloknak szánt film *folytatása* lett volna. Korunk moziját is ezek az úgynevezett „moziverzumok” uralják, a legsikeresebbek a gyártó cégek számára garantálják a piacvezető helyet. Ezzel párhuzamosan az eredeti ötletre épülő, kifejezetten felnőtteknek szánt filmek gyártása és forgalmazása visszaesett, kis túlzással egész nagymúltú műfajok (például krimi, katasztrófafilm, kémfilm) tűntek el – vagy szorultak vissza a kis költségvetésű, kísérleti filmek világába.

Az animációs film – vagyis a kamerával felvett látvány helyett képkockaként megrajzolt vagy számítógéppel generált látványú film – történetileg teljesen egyidős a klasszikus filmműfajokkal. A gyermek és családi filmek első klasszikusaként említett *Hófehérke* is az animációs filmek körébe tartozik.

Az animációs film kezdetben – lévén az animációk elkészítése még szinte aránytalan emberi munka befektetése árán is csak nagyjából volt képes a valódi filmes látványt és színészi játékot megközelíteni – a hátrányból erényt kovácsolva fantasztikus látványvilágú, eltúlzott, komikus történetek bemutatásával vált népszerűvé. Hamar bekövetkezett egyfajta elkülönülés, mely ezeket a könnyedebb hangvételű alkotásokat az őket egyébként valóban rendkívül kedvelő gyermeknézőkhöz utalta. Így a rajzfilm-gyermekfilm-animációs film műfaji vonulat könnyen áttekinthető. Az animáció szerepéről még a televíziós fejezetben is bőven szólunk, itt annyit érdemes még megjegyezni, hogy korunk nagy költségvetésű, fiataloknak szánt látványfilmjei („blockbusterek”) a valós, kamerás felvételek és színészi játék mellett szinte azonos arányban tartalmaznak digitális animációs technikákkal készített jeleneteket is – ezzel az animációs film műfaji különállása végleg megszűnni látszik, és inkább csak technikai értelemben érdemes rá hivatkozni.⁷²

A fentiek alapján sejthető: a gyerekfilm, ifjúsági film műfaja a gyermekirodalomhoz hasonlóan igen nehezen meghatározható. A szépirodalomhoz hasonlóan itt is megállapíthatók olyan technikai, esetünkben filmnyelvi elemek, melyek befogadása a gyakorlatlanabb, kevésbé tudatos befogadó – a gyermek – számára nehézséget okozhat. Ennél tipikusabb megközelítése a témának természetesen (szintén hasonlóan, mint a gyermekirodalom esetében) tartalmi: vagyis a „jelző nélküli” filmek világában számos olyan téma, motívum fordul elő, mely a közvélekedés szerint gyermekek számára nem ajánlott tartalom. Ezek az aggályok – miközben végigkísérik a médium történetét – állandó változásban vannak: a szexualitás, erőszak, horrorisztikus tartalmi elemek bemutatása mellett „tiltó-

⁷² Az 1988-as *Roger nyúl a páczban* című amerikai film a nosztalgia szemüvegén át mutatja be a 20. századi film „aranykorában” még teljesen különálló felnőtt- és gyermekmozi kettősségét: a film kerettörténete az ötvenes évek sötét Hollywoodjában, kiégett alkoholista férfiak veszélyes világában játszódik, melyet egy *fal* választ el a rajzfilmhősök színes, vidám, szupererőszakos, de mégis következmények nélküli, szédült birodalmától.

listán” lehetnek bizonyos vallási vagy politikai témák, akár betegségek, szenvedélyek – tulajdonképpen bármilyen motívum, amit az adott helyen és időben aktuális kultúra a gyermekek számára tilalmasnak nyilvánít.

De ez még mindig csak egyfajta negatív meghatározása a gyermek- és ifjúsági filmnek. A fejezet elején hosszan elemeztük azt az összefüggést, hogyan befolyásolja a felnőtt szülő vagy akár pedagógus médiahasználat a befolyása alatt álló gyermekekét. Ez a befolyásolási lehetőség magasabb társadalmi szinteken is létezik: mind a politikai értelemben létező nagyobb emberi közösség, mind az üzlet, mind pedig a hagyományos, autonóm kultúra világa rendelkezik elképzelésekkel arról, milyen tartalmakat kellene elkészíteni a kisebb-nagyobb gyerekek számára. A politika, a közélet célkitűzései – az intézményes nevelés hagyománya felől közelítve – nyilván valamiféle társadalmilag hasznos nevelési cél felé irányulnak. Az üzleti élettel kapcsolatban korábban kifejtettük: a kereskedelmi gondolkodásmód lényegében egy speciális fogyasztói csoportként tekinti a legkisebbeket, velük kapcsolatos céljai (például a mérhetőség követelménye miatt) rövid távúak. Ez a két célrendszer teljesen ugyanilyen formában fog majd érvényesülni a tömegmédia más területeit ismertető fejezeteinkben.

Az imént autonóm kultúraként megnevezett hatásrendszer a film médiuma esetében nem más, mint az irodalmi (és kisebb részben képzőművészeti, valamint zenei) hagyományok továbbvitele, továbbgondolása a film médiumán keresztül. A klasszikus mozifilmek fiktív történetek dramatizált megjelenítésére törekednek – és évszázadok óta rendelkezünk olyan történetekkel, melyek kifejezetten a gyermek- és ifjúsági korosztályt célozzák. A gyermek- és ifjúsági film sok esetben ezek adaptációját jelenti: lásd a *Pinokkió*, a *Micimackó* vagy a Grimm-mesék változatos filmváltozatait. Sok esetben – mivel ezek különleges és fontos életszakaszra jellemző közös kulturális élményt jelentenek – az eredetileg gyermekirodalmi alapanyag már nem gyermekeknek szánt alkotás motívuma lesz: a felnőtt befogadó számára értelmezhető, a gyermekkor állapotára tett utalás. Ilyenek például az angolszász országokban közös gyermekkor irodalmi élménynek számító *Alice Csodaországban* bizonyos filmes változatai.

A 21. század első évtizedeire jellemzővé vált néhány, a gyermek- és ifjúsági film globális jelenlétére vonatkozó sajátosság:

1. Felnőtt egy, de lassan két olyan generáció, aki már gyermekkorában is nagy mennyiségben fogyasztott gyermek- és ifjúsági tartalmakat, és szülővé válva ezeket a saját gyermekkorai élményeit szívesen teszi ismét élete részévé. E jelenségkörbe tartozik például (részben ez is médiaelméleti érdekesség) a LEGO-játékok reneszánsza és elképesztő gazdasági sikere az igencsak

fizetőképes nyugati felsőközéposztály köreiben. (Igencsak jellegzetes módon épp ez *A Lego-kaland* című animációs film alapkonfliktusa: a felnőtt apa és a játszani vágyó gyermek érdekellentéte a játékok felhasználását illetően.)

2. Miközben a film médiuma a hagyományos keretek között továbbműködik – a hatalmas tőkeerejű produkciós cégek globális mozihálózatokban forgalmazott filmjei lassan százesztendőss gazdasági formában valósulnak meg –, a gyermek- és fiatalkorú befogadók filmnézési szokásai egyre autonómabbak, egyre jobban képesek eltávolodni a mozi intézményétől: okoseszközeiken, különböző online formákban szülői segítség/kontroll nélkül juthatnak mozgófilmes élményhez. Így a gyermekfilm / ifjúsági film műfaja szinte nem is témája által különül el legelsősorban a más korosztályok / társadalmi csoportok számára készített tartalmaktól, hanem médiaközisége révén: egy-egy sikeres gyermekfilm-franchise teljes természetességgel egészül ki televíziós sorozattal, videójátékkal, társasjátékkal, ruházati cikkekkel, játékfigurákkal (merchandising).
3. Miközben a klasszikus gyermekfilmek és ifjúsági filmek témájuk tekintetében meglehetősen szorosan kötődtek a klasszikus gyermekirodalomnak az adott életkori szakasszal kapcsolatba hozható vonulatához (például a Disney-féle Grimm- és Andersen-adaptációk, az ifjúsági irodalom és kalandfilmek kapcsolata stb.), úgy a kortárs ifjúsági és gyerekfilm témaválasztása tekintetében sokszínűbb. Egyrészt nagy hangsúllyal jelennek meg a „felnőtt” témák és műfajok – sőt, közhelyek és toposzok gyermekeknek szánt megvalósításban. A fantasy, a horror, a romantikus filmek műfajához sorolható tartalmak mind előfordulnak.

A felsorolt jellegzetességek nagy része szoros összefüggésben van a televíziós tartalmak és az azokra alapuló médiahasználati módok működésével, így ezeket a következő fejezetben is tárgyalni fogjuk.

RÁDÍÓ ÉS TELEVÍZIÓ⁷³

A rádió és a televízió mint technológiai eszközök az általuk közvetített, megjelenített tartalmak tekintetében látszólag nehezen különíthetők el más médiumoktól: a rádió ugyanúgy hangot közvetít technikai eszközök révén, mint régen

⁷³ Részletesebb, klasszikus felfogású médiatörténeti áttekintés magyar nyelven például: Frédéric Barbier – Catherine Bertho Lavenir: *A média története. Diderot-tól az internetig*, ford. Balázs Péter, Budapest, Osiris, 2004.

a gramofon, majd a lemezjátszó, a magnetofon és utódaik. A televízió pedig a filmhez hasonlóan négyszögű síkon jelenít meg mozgóképet, hanggal.

Ami külön tárgyalásukat szükségessé teszi, az az, hogy történetük során nagyon mélyreható és sajátos hatásokat gyakoroltak azokra a közösségekre, ahol elterjedtek – túlzás nélkül állítható, hogy elemi erővel formálták át azt, ahogy az emberek mindennapjaikat élik, kapcsolataikat alakítják, döntéseiket hozzák. Ennek a hatalmas hatásrendszernek nem elhanyagolható része pedig épp abból adódik, ahogyan a gyermeknevelés klasszikusnak mondható családi (és intézményi) formái kapcsolatba kerültek ezekkel a technikai médiumokkal – vagyis, hogy a felnőtt társadalom is médiahatások által kezdett formálódni.

Történeti áttekintés

A rádió és a televízió technikai értelemben az elektromos jeltovábbítás legrégebbi elterjedt formájából, a távíróból fejlődött ki. A távíró elektromos vezetéken továbbított feszültséget, és ezt lehetett kapcsolgatni. Ez a kapcsolgatás lehetett ritmikus, és a hosszú és rövid jelek váltogatásával el lehetett készíteni egy kódrendszert, ami a legelemibb emberi kód: a nyelv hangjainak továbbítására már megfelelt. Így tehát szöveges üzeneteket lehetett rendkívüli sebességgel, szinte tetszőleges távolságra küldeni (a távíró hőskorában – 1858-ban – például már az Atlanti-óceánon is keresztülvezettek ilyen kábelt!).

Az elektromos jeltovábbítás a későbbiekben alkalmassá vált arra is, hogy a természetes hangokat (melyek a levegő rezgései) elektromos jel változásaivá alakítsák (ezt a feladatot végzi el a mikrofon), majd a már amúgy is meglevő vezetéken ezt a jelet továbbítsák, és a végponton (elektromos hangszóró segítségével) visszaalakítsák hanggá. Ez volt a távbeszélő, vagyis a telefon eredeti formája.

A hangtovábbítás mellett ugyanolyan lényeges technikai kérdés volt azt is megoldani, hogy a különböző végpontokról induló jeleket különböző célokba is el lehessen juttatni: tehát hogy a vezetékek elvileg bármelyik pontjáról lehessen beszélgetést folytatni bármelyik másik ponttal. Amikor ezt a feladatot megoldották, a kapcsolásokat végző telefonközpontok arra is alkalmassá váltak, hogy egyetlen pontról küldött hangjelet egyidejűleg több vevőhöz is eljuttassanak. Az ezen az elven működő „telefonhírmondó” szolgáltatás lett aztán minden modern elektromos tömegkommunikációs eszköz őse: hiszen egy központi forrásból lehetett villámgyorsan eljuttatni az üzenetet szinte korlátlan távolságra, nagyon sok emberhez.

A nem sokkal ezután terjedni kezdő rádió már kifejezetten erre a tömegtájékoztató, majd nem sokkal ezután már tömegszórakoztató funkcióra épült – részben szükségszerűen: bár az elektromos jeltovábbítás itt is hangalapú tartalmat közvetített, de a folyamat egyirányú volt: az egyszerű felépítésű és olcsó rádiókészüléket bárki megszerezhetette és használhatta, saját maga nem tudott volna (vagy csak sokkal bonyolultabb és költségesebb technikával) hasonló teljesítményű rádiójelet szórni. (A 20. század második felében a rádiótelefonos/mobiltelefonos rendszerek fogják majd ezt a technikai problémát megoldani.)

A rádió esetében tehát tovább erősödik a már a telefonhírmondónál is fennálló aszimmetria: az üzenetek létrehozásához és terjesztéséhez olyan technológia kell, melyhez csak keveseknek van hozzáférésük, de ha megvalósul a tartalom létrehozása és elterjesztése, akkor az nagyon sok ember számára nagyon gyorsan tud üzeneteket eljuttatni.

Mivel az elektromos hírközlés fent ismertetett eszközeinek tömeges elterjedése nagyjából egybeesik a két világháború lefolyásával, az információ „szórásának”, illetve a gyors és megbízható távolsági kommunikáció lehetőségei és veszélyei mindenki számára nyilvánvalóvá váltak. A háborúban a hírek és álhírek közlekedése létfontosságú lehet, emellett a politikai és kereskedelmi propaganda is folyamatosan élt a tömegtájékoztatás és -befolyásolás eszközeivel. (A korban népszerű elmélet szerint a modern „tömeg”, illetve „tömegember” fogalmi részben a tömegkommunikáció alkalmazása révén, annak eredményeképp jöttek létre.⁷⁴)

A felismert lehetőségek és veszélyek miatt a világon mindenhol elkezdtek a média felett kontrollt gyakorolni képes rendszereket felépíteni. Nagyon sok országban – így Magyarországon is – a fejlődő „médiapár” legnagyobb, sőt, kizárólagos beruházója és tulajdonosa maga az állam volt, és mind a mai napig az állam fenntart magának számos, a média szabályozását illető jogot.⁷⁵ Ezek történelmileg mind a telefon, a rádió, majd a televízió megjelenésének idejében született belátásokból eredő intézkedések. Az Egyesült Államokban egy másik, ugyanilyen jelentőséggel bíró rendszer alakult ki: részben azért, mert ezt az országot a világháborúk kevésbé érintették, az állam (és a hadsereg) nem formált kizárólagos jogot maga számára a rádiós és televíziós műsorszórás infrastruktúráját illetően. Itt a kereskedelmi, vállalkozói szféra nagy jelentőségű médiavállalkozások kifejlődésére biztosított lehetőséget – melyek egyébként természetes

⁷⁴ José Ortega y Gasset klasszikus esszéje alapján a fogalmat kibontja: Pataki Ferenc: *A tömegek évszázada*, Budapest, Osiris, 1998.

⁷⁵ Mindez tulajdonképpen az úgynevezett közszolgálati média fogalmának a létrejötté. Erről bővebben: Koltay András: A közszolgálati média fogalma, *Médiakutató*, 2007/nyár, https://mediakutato.hu/cikk/2007_02_nyar/02_kozszolgalmati_media_fogalma (Letöltés: 2024. május 10.)

és szoros együttműködésben léteztek, léteznek a médiaipar más szereplőivel: könyvkiadókkal, zenei kiadókkal, színházakkal, filmgyártó vállalatokkal és így tovább.

A 20. század derekára a világ fejlett országaiban az elektronikus „hírközlés” – a rádió, a televízió az átlagemberek mindennapjainak része lett. Több más technikai újítás tömeges elterjedésével együtt (személygépkocsi, városi lakótelepek, turisztikai célú repülés, tömeggyártott divatcikk stb.) ezeknek az országoknak a társadalmi nagyon gyors változáson mentek keresztül. Ennek részletes ismertetésére itt nincs hely – például megváltozik a család felépítése, működése, új típusú „generációs” és közösségi élmények, azonosságtudatok születnek –, de azt feltétlenül ki kell emelnünk, hogy ezekben a változásokban mérhetetlenül fontos szerepet játszottak az itt tárgyalt tömegkommunikációs eszközök. A már a korábbi évszázadokban is létezett „sztárkultusz” jelensége, vagyis ahogyan egy nagyobb közösség egyes embereket kiemelt tiszteletben, sőt rajongásban részesít: korábban elképzelhetetlen méreteket öltött. Azokban az országokban (elsősorban az Egyesült Államokban), ahol a média a szabad kereskedelemmel teljes összefonódásban létezett, a híres emberek, a „sztárok” bevezetése, sikerük célszerű kihasználása önálló iparággá nőtte ki magát. Így például a máig szinte vallásos rajongással tisztelt Elvis Presley hírnevének felépítésében igen aktív részt vállalt a hangfelvételeket árusító lemezipar, a rádió és a televízió is – gazdasági értelemben pedig a konkrét lemezadások mellett számos formában volt képes ez a kommunikációs „sikertermék” óriási hasznot termelni: például a számos más területen megteremtett divathatás révén (öltözködés, életstílus stb.) – vagy akár az énekes élete utolsó évtizedében, mikor is a Las Vegas-i kaszinóváros egyik reklámarcaként tette vonzóvá az ott elérhető sajátos kikapcsolódási formát.⁷⁶

Összefoglalva: a rádió és a televízió története nem mesélhető el pusztán maguknak az eszközöknek a történeteként, sőt, az azokon elérhető tartalmak és a tartalomfogyasztási szokások változásának ismertetése sem ad teljes képet. A televízió és rádió azáltal, hogy emberek milliárdjai számára váltak néhány évtized alatt a mindennapi élet elemi fontosságú összetevőivé, gyökeresen változtatták meg a teljes emberiség létezési módját. Ezzel együtt természetesen fontos felsorolni a főbb szerepköröket, funkciókat, melyek által ez a hatalmas hatás kifejlődhett és megvalósulhatott.

⁷⁶ Elvis „felépüléséről” bővebben: David Shumway: *Rock Star: The Making of Musical Icons from Elvis to Springsteen*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2014.

Tájékoztató, közéletformáló és propagandahatás

A demokratikus országokban már a 17. századtól óriási szerepe volt a nyomtatott sajtónak. Ez a korai tömegmédiium alkalmas volt arra, hogy a nagyközösség számára fontos kérdésekben nyilvános vita keletkezzen, és ez a vita visszahasson mind a közgondolkodásra, mind a tényleges (politikai) eseményekre. Ezt a funkciót a rádió és a televízió továbbvitte, kiteljesítette: a nyomtatott sajtó, bár egy idő után alkalmassá vált fényképek közlésére is, mégis alapvetően az egyes újságírók saját gondolatainak nyelvi megfogalmazására épült.

Ezzel szemben a rádió és a televízió mind a felvételek sugárzása, mind az élő adás révén a hitelesség és közvetlenség élményét képes felkelteni. Az emberiség több tíz- vagy százezer éven keresztül alkalmazkodott ahhoz az adottsághoz, hogy az érzékszerveinkkel befogadott élmények megbízhatók: amit látunk, tényleg ott van, amit hallunk, tényleg hangot ad. A rádió és a televízió ezt a természetes tudást vonta be egy sajátos játékba: egyrészt gyönyörködünk és örömeinket leljük az illúzióban: láthatunk és hallhatunk olyasmit, ami nincs is jelen – másrészt mégis hajlamosak vagyunk elég nagy fokú hitelességet tulajdonítani az így szerzett élményeknek.

A klasszikus tájékoztató és hírműfajok azon alapulnak, hogy a konkrét események során készült hang- és filmfelvételek, valamint az élő közvetítések, interjúk dokumentumértékkel rendelkeznek, hitelesek, alkalmasak például arra, hogy a nézők, hallgatók ez alapján alkossanak véleményt konkrét kérdésekben. Ezen az elven működik az állami tömegtájékoztatás – ahogyan intézkedéseket jelentenek be, és a demokráciákban a közélet is így képzelhető el: a szavazók a médiából tájékozódnak az egyes jelöltek szándékait, tulajdonságait illetően.

Ugyanakkor a média a kezdetektől egyfajta manipulációs, „propagandista” szerepkört is felvállalt ezen a területen: nem csupán a tájékoztatás, tudósítás révén vált képessé a közgondolkodás vagy az egyes ember viselkedésének befolyásolására, hanem *kifejezetten a tömeges befolyásolás céljából* létrehozott tartalmak is hamar elkezdtek keletkezni.⁷⁷ Mind a kereskedelmi, mind a politikai célú propaganda, reklám jelensége legalább az ókorig visszavezethető – természetes is, hogy az új technikai eszközök használatával kapcsolatban elég hamar felmerültek ilyen igények. Már a 20. század elején igen jól látható volt, hogy a mozi, a rádió és a televízió a korábbiakkal összevethetetlenül nagyobb hatást képes tömegpropaganda-eszközként kifejteni. Nagy szerepe volt ennek a 20. század elején számos fejlett országban kialakuló (kommunista, fasiszta, náci)

⁷⁷ A propaganda fogalmához: Kiss Balázs: Missziótól marketingig. Fejezetek a propaganda elmélet-történetéből, *Médiakutató*, 7. évf., 2006/1, 7–20.

diktatúrák megvalósításában, és ezáltal lényegében új életformák elterjesztésében. Természetesen léteztek, léteznek nem diktatórikus és nem közvetlenül kereskedelmi, hanem úgymond társadalmi célú, a közösség céljait szolgáló propagandisztikus hatások is: jelen korunkban ilyen például az a törekvés, hogy az egyéni fogyasztási szokások megváltoztatása révén csökkentsünk néhány, a globális felmelegedést fokozó hatást. De ugyanilyen fontosak az egészségmegőrzés célját szolgáló kampányok (oltások, higiénia, fogamzásgátlás stb.) vagy a bár hagyományos, de káros társadalmi jelenségek (családon belüli erőszak, állatokkal szembeni kegyetlenség, túlzott eladósodás stb.) visszaszorítását célzó beavatkozások. Lényegében az a „népnevelő” funkció, amit korábban csak az egyház, majd az iskolarendszer volt képes valamilyen szinten megvalósítani, itt kiterjedt, és mind tartalmában, mind hatásában sokszorosára növekedett.

Szórakoztató és közösségképző hatás

A 20. századig a szórakozás, illetve a szabadidős időtöltés azon formája, mely az egyén döntésén túl bizonyos szolgáltatások, termékek igénybevételével is jár (polgári hobbik, klubok, szabadidős vadászat), csak a legfejlettebb országokban, és ott is csak egy szűk társadalmi kör számára volt elérhető. Már maga a „szabadidő” fogalma is igazából csak a polgári-ipari társadalom keretei közt értelmezhető,⁷⁸ hiszen a paraszti élet inkább a körülményekhez való folyamatos alkalmazkodásról szól – melynek persze része az ünnep, a tánc, az ének, a mesemondás is, de ezek a modern társadalmakétól eltérő módon nem szerveződnek önálló szabadidős tevékenységgé.

A mozi eredeti formájában – ahogyan régies magyar neve, a „filmszínház” is jelzi – az egyébként már létező színházi kultúra kereteit öltötte magára, így eleinte a városi polgárság esti (társas) kikapcsolódási formájaként működött.⁷⁹ A rádió és a televízió viszont eleve az otthonokban, a családok kisebb életterében jelent meg, és a rádióhallgatással, tévénézéssel töltött idő tulajdonképpen a korábban fontos (épp ebben a családi térben zajló) társas összejövetelek, látogatások és egyéb hagyományos időtöltések helyét foglalta el. Ezzel párhuzamosan természetesen zajlott az ipari fejlődésből eredő társadalmi átalakulás, melynek keretében emberek milliói költöztek olyan, kicsi városi lakásokba, ahol eleve csak a néhány fős legszűkebb család együttélése volt elképzelhető, és a korábbi (például

⁷⁸ Lásd például: Madarász Márta: A szabadidő meghatározása, jelentősége a tanulók személyiségformálásában, in *A szabadidő pedagógiai és gyógypedagógiai kérdése*, Pécs, Comenius Bt., 1997, 8.

⁷⁹ A mozi korai történetéhez: Nemeskürty István: *A képpé varázsolt idő*, Budapest, Magvető, 1984.

falusi környezetben természetes) összejövetelek, látogatási szokásformák lehetlenné váltak (a rokonság messze élt, és a kicsi lakások nem voltak alkalmasak vendégfogadásra). Ezt a két, önmagában is jelentős hatást tovább erősítették a rádió és a televízió sajátos műfaji jellegzetességei: mivel ezek az eleinte jókora méretű, bútorként szolgáló berendezések amúgy is a háztartás feltűnő berendezési tárgyai voltak, a rádióhallgatók, tévénézők képzeletében megteremtődhetett egyfajta illúzió, miszerint a közvetített műsorok szereplői, eseményei voltaképpen a család életének részét képezik, a közös élménykincs részévé válnak. Nagyon fontos, klasszikus rádiós és televíziós műsortípusokká válnak azok, amelyek egy elképzelt család életét mutatják be napról napra vagy hétről hétre – a klasszikus „szappanoperák” nyomán alakul ki aztán számos utódműfaj, például a „sitcom”, vagyis szituációs komédia, vagy akár a késő 20. századi valóságshow. De számos más televíziós műfaj szereplői: bemondók, hírolvasók, vetélkedők házigazdái stb. ugyanígy kvázi családtagként jelentek meg a nézők/hallgatók millióinak képzeletében, a tömegmédia által alakított társadalmakra jellemző sajátos közösségi élményt létrehozva. A 20. század második felétől a televíziós műsorszórás egésznapossá és mindennapossá válik, és a legfejlettebb országokban televíziós csatornák sokasága jelenik meg. Míg a rádióhallgatás szokása ma már nagyrészt speciális élethelyzetekre (monoton munka, autóvezetés, kórházi tartózkodás stb.) korlátozódik, a televíziókészülék akár több példányban, az egyes családtagok külön szobáiban is megjelenhet, tovább csökkentve a hagyományos, együtt töltött idő mennyiségét, és tovább növelve annak a lehetőségét, ahogy a magányos tévénéző a nap bármelyik szakaszában a számára megfelelő műsort nézhesse. Ebben az időszakban szintén elterjednek a televíziós műsor rögzítésére alkalmas otthoni videómagnók, melyek akár többször visszanezézhetővé teszik az adást (vagy időzítve képesek felvenni azt olyankor, amikor a tulajdonos amúgy nem tud tévét nézni).

Összefoglalva, a 20. század végére a televíziós tartalmak kínálata hihetetlenül kifinomulttá válik. Más médiumok „hagyományos” tartalmai is elérhetővé válnak a tévében: léteznek oktató célú műsorok, irodalmi adások, hangverseny-közvetítések, és mozifilmeket is sugároznak. Mégis, a kifejezetten csak a televízió médiumán létrejövő tartalmak, például a fikciós sorozatok, hírműsorok vagy akár a videóklipek elemi erővel változtatják meg a nagyvárosi tömegek szabadidős szokásait, és azt, ahogyan az emberi közösségek működnek. A televízió ezen képességei a digitális médiumok térhódításával sem csökkentek óriási mértékben – bár új és még újabb műsortípusok kikísérletezésére lett szükség –, például a valóságshow-k és a tehetségkutatók alkalmasnak bizonyultak arra, hogy megőrizzék (a kereskedelmi hirdetőik számára oly fontos) hagyományos televíziónézési

szokásokat, de tartalmaik révén az új, digitális médiafelületeken is meghatározó módon jelenhessenek meg témáikkal.

Műfajok

A televíziós műsorok műfajainak megnevezésére, csoportosítására számos modell létezik.⁸⁰ Ahogy az előző fejezet is rávilágított, nem lehet teljesen eltekinteni a televízió mint társadalmi „képződmény” sajátos történetének számba vételétől, amikor azt szeretnénk megérteni, egy adott csatornán miféle műsorok, milyen tartalommal és milyen sorrendben követik egymást. Egyetlen példa: a *műsorajánló* mint önálló tartalom létezése jelzi, a televízió nem pusztán bizonyos tartalmakat *kínáló* „tartalomszolgáltató”, hanem egyik lényegi funkciója az, hogy a nézők *televíziónézéssel kapcsolatos szándékait, gondolatait, érzelmeit* is alakítsa. Még ennek a működésnek is számos szintje van: az egyszerű műsorajánlótól (ahol megtudhatjuk, körülbelül milyen érdekes tartalom sugárzására mikor fog sor kerülni) a televíziók saját márkaépítéséig: ahol jellegzetes vizuális arcu-lattal és számos egyéb elemmel azt akarják lehetővé tenni, hogy a néző saját személyisége részeként tudjon azonosulni egy-egy tévécsatorna „értékeivel”, „életérzésével” stb. Az amerikai zenetévé, az MTV kapcsán konkrétan generációs élményről szokás beszélni, ahogyan az 1980–90-es évek fordulóján a csatorna fiatalok egész generációja számára volt képes viselkedési, zenehallgatási: voltaképpen világnézeti mintákat közvetíteni.

Tehát az egyes televíziós műfajok – a legnagyobb költségvetésű showműsoroktól a külső gyártók által olcsón vagy ingyen beszerzett „teleshopos” tartalmakig az általuk sugárzott tartalmak mellett egy tágabb összefüggésben mindig hozzátesznek ahhoz is valamit, hogy az adott néző vagy nézői közösség mivel azonosul, milyen saját szándékok, motivációk mentén alakítja saját médiafogyasztási (így tévénézési) szokásait. Hosszasan lehetne tárgyalni az ilyen személyes és közösségi viszonyok sajátos formáit: például a szubkultúrává terebélyesedő rajongástól (például a *Star Trek* vagy a *Jóbarátok*) az adott politikai véleményformálók szócsöveként működő adásokon keresztül azokig a tartalmakig, melyeket nézőik alapvetően titokban néznek, és nyilvánosan nem is igen vállal(hat)ták azok fogyasztását: „trash” tartalmak (hazánkban ilyen volt a Mónika-show legtöbb kései évada) vagy a pornográfia.

⁸⁰ Javasolt magyar szakirodalom: Horvát János: A televíziós újságírás alapjai, in Bernáth László (szerk.): *Új műfajismeret*, Budapest, Sajtóház, 2002; Pápai Júlia: Áll az alku, avagy a televíziós műfajhatárok összemosódásáról, *Médiakutató*, 8. évf., 2007/4, 63–78.

Szintén külön tárgyalást igényelne a sportok modern kori szerepének kialakulása és ennek a szerepnek az összefonódása a közösségi, nemzeti azonosság modern formáival, és hogy mindez kifejezetten a tömegmédián keresztül válik lehetővé, azáltal valósul meg. Például épp hazánkban, amikor a kommunizmus első évtizedeiben (kb. 1958-tól 1968-ig) a rádió és a televízió klasszikus, modern kori tömegszórakoztató és identitásképző funkciói (gazdasági akadályok és politikai nyomás miatt) nem alakulhattak ki, a sportközvetítések és (részben) ezeken keresztül a szurkolói identitások váltak a nagy közösséget meghatározó legfontosabb társadalmi jelenségekkel.

Ezekkel a megjegyzésekkel nagyjából úgy végezhetjük el a televíziós műfajok csoportosítását, hogy figyelembe vesszük azok tervezett nézői „felhasználási módját” (információszerzés, szórakozás, egyéb), és azokat a szándékokat, funkciókat, melyeket a szélesebben értett társadalmi közeg és maga a gyártó/sugárzó televíziós csatorna szán ezeknek.

Első pillantásra is elsöprőnek tűnik a szórakoztató szándékú tartalmak, műfajok túlsúlya, illetve itt még egy tendenciára is felfigyelhetünk. Ahogyan a 19. században a technikai újításként elérhetővé váló fénykép, mely úgymond a valóság hű (dokumentum- és bizonyítékértékű) képét adja, hamar kereskedelmi és művészeti funkciókkal is felruházódott, úgy az élő közvetítésre és a fénysebeségű, torzítatlan tájékoztatásra alkalmas rádió és televízió ilyen tartalmait is át meg átszöttek más funkciók és szándékok. Ez a folyamat nem szimmetrikus: a nézői, hallgatói elvárás, miszerint hiteles és lényegbevágó tájékoztatásra vágyunk (mert tisztában vagyunk vele, hogy a médium ezt lehetővé teszi) nem minden esetben képes követni a műsorszóró ezen felül kialakított szándékait – kiváló terepet nyújtva ezzel a félreértéseknek és a szándékos manipulációnak. Ha az elképzelt néző a tervezett kerti parti miatt meg szeretné nézni az időjárás-jelenséget, az ott közölt tények mellett jókora adagot kap a csatorna márkaidentitásából (színek, szignálok stb.), az időjós stílusa, öltözködése, sőt, egész kommunikációs stílusa egyfajta mintaként is megjelenik előtte. Emellett természetesen ki lehet téve a keresett műsort megelőző vagy követő más tartalmaknak is: tipikusan ilyenek a direkt reklámok, melyek a jelenkori televíziózásban (és nagyrészt a rádiózásban is) az összes létező műsort keretezik.

Az említett tendencia, miszerint a szórakoztató funkció (szükségszerűen) át meg átjárja az eredendően nem ilyen célú műfajokat is, abból fakad, hogy a legtöbb országban párhuzamosan elérhető számos csatorna (ez lehet több ezres választék is!) a néző számára bármikor lehetőséget teremt arra, hogy az általa nehezen befogadható vagy unalmas műsorról elkapcsoljon. Ezért aztán célszerűnek tűnt a hírműsorokat (vagy akár az említett időjárásjelentéseket is) olyan funkciókkal kiegészíteni, melyek a néző bevonódását sajátos, mondhatni műfaji

eszközökkel fokozzák, csökkentve az átkapcsolás esélyét. Számos eszközt lehet ezen a területen azonosítani: a dramatikus felépítés, vágástechnika mellett érdeklődést felkeltő vagy feszültségnövelő zenei háttér alkalmazása például hírműsoroknál.

Másfelől, hogy mik azok a szórakoztató műfajok, és egészen pontosan mit is értünk szórakozáson (bevonódáson, kikapcsolódáson stb.), egyáltalán nem könnyű meghatározni. Az, hogy a televíziózás mint *időtöltés* milyen összefüggésben jelenik meg egy egyén, közösség életében, számos tényezőtől függ, és ezek nem mindegyike érthető meg csupán a műsorok megfigyelése alapján. A következő fejezetben tárgyalt gyermekműsorok esetében például az egymástól csak néhány életévben eltérő nézők (vagy ugyanazon nézők pár év eltéréssel) radikálisan más és más élményt szerezhetnek, attól függően, mi kelti fel érdeklődésüket egy program esetében, vagy mit értenek meg belőle.

Nagy vonalakban annyi elmondható, hogy a rádió és a televízió fogyasztása, amennyiben örömszerzés és „kikapcsolódás” céljával történik, számos alapvető emberi vágyon és szükségleten alapuló hagyomány előnyeit képes felvonultatni.

Nagyon sok műsor a történetmesélés, vagyis narrativitás eljárásait használja: ilyenek az elképzelt történeteket megjelenítő mesék, sorozatok – de a legtöbb esetben emberi történeteket mesélnek a dokumentumműsorok, hírműsorok, vetélkedők, valóságshow-k és tehetségkutatók is. Amint azt korábban is fejtegettem, a történetek megismerésén túl a tömegmédia eszközei olyan típusú bevonódást is képesek létrehozni (például az irodalomhoz hasonlóan), ahol a néző a szereplőket, eseményeket, helyszíneket tulajdonképpen saját személyes valósága részeként azonosítja.

Számos más fontos emberi késztetést, motivációt kiszolgálni képes műsor- és tartalomtípus is kialakult a televízió évszázados története alatt. Az alapvető jólétet, sőt, életben maradást célzó szükségleteinket kívánják a tájékoztató jellegű műsorok kiszolgálni, megadván a választ olyan kérdésekre, hogy hogyan éljük helyesen, „jó állampolgárként” az életünket, hogyan oldjuk meg a mindennapokban adódó problémákat stb.

Az ember alapvető igénye a játék és a tanulás. Míg a játék alapvetően személyközi, oda-vissza ható dinamikus kommunikáción alapuló valami, ezért az alapvetően egyirányú rádió és televízió ezt nem tudja megvalósítani, a játékok és sportok közvetítései valamennyire mégis kielégítenek ilyen igényeket (a sportközvetítések összekapcsolódnak a *sportfogadás* rendszereivel, ezáltal a néző valamelyest mégis átélheti a kockázat izgalmát és akár a győzelem örömét).

A tanulás vágyát a legkülönbözőbb ismeretterjesztő műsorok, sőt tematikus csatornák igyekeznek kiszolgálni, illetve sok más műsortípusnak (például a vetél-

kedőknek, főzős és utazós tartalmaknak) is vannak ilyen szerepet betölteni képes összetevői.

Összességében elmondható, hogy a 21. századra a világszerte elérhető televíziós programok szinte áttekinthetetlen gazdagságban igyekeznek (és nagyon sok esetben képesek) a létező szinte összes motivációs rendszeren keresztül kapcsolódni a nézők vágyaihoz, szükségleteihez, elvárásaihoz. Ideális esetben a néző megszakítatlanul és folyamatosan követné a számára gyártott tartalmakat, létrehozva így a csatornák által értékesíthető nézői bevonódást és figyelmet, ami elméletileg a néző döntéseit és identitását (lásd például a márkahűség jelenségét) olyan irányba befolyásolja, amit a csatornák tevékenységét finanszírozó hirdetőök elvárnak.⁸¹

Az, hogy ez az „ideális” (sokan inkább riasztónak tekinthetik) állapot nem valósul(hat) meg, nem csupán az elemi emberi életösztönnek köszönhető, hanem annak is, hogy lassan a 21. század derekára érve figyelmünkért számos más, hasonlóan hatékony médiarendszer is versenybe szállt. Ezekről fog szólni a „Digitális média” című fejezetünk.

Televíziós gyermekműfajok

Bár jelenkorunk digitális médiahasználati szokásai jelentősen megváltoztatták a gyermekek televízióhasználatához való viszonyát és mindennapi tevékenységét, röviden azért meg kell emlékeznünk arról a ma már szinte klasszikusnak tekinthető hagyományról, amit a televíziós gyermekműsorok jelentettek és jelentenek.

E kötet lapjain sok szó esett már a gyermekkorunk az egyes kultúrákban betöltött szerepéről: hogy az emberi faj fiatal egyedei esetében oly hosszúra nyúló „éretlen időszak” az egyes korokban milyen hozzáállást, viselkedést váltott ki a gyermekeket ténylegesen gondozó, nevelő nagyobb közösségekben. A televíziózás fél évszázados világhódító „menetelése” időben egybeesik a gyermekkor felértékelődésével, a gyermeki jogokat ENSZ okmányban rögzítő nagy civilizációs vállalkozással. A gyermekkor ebben az időszakban önálló, önértékkel bíró, értékes, tiszteletre és védelemre érdemes életszakaszként határozódik meg. A tömegmédia és a vele összefonódó globális kereskedelmi rendszer működésében ezzel párhuzamosan a gyermek olyan, részben önálló döntésekre képes, befolyásolható fogyasztóként jelenik meg, akinek a felnőttektől eltérő sajátos viselkedése, értékrendje, motivációs háttere van. Ezen felül – ez nem új jelenség – a gyerme-

⁸¹ Részletesebb, noha tartalmilag frissítésre érdemes áttekintés a televízió nézés motivációs hátteréről: Angelusz Róbert – Tardos Róbert: Médiahasználat vagy médiafogyasztás? A televízió nézés egy új empirikus tipológiája, *Jel-Kép*, 1998/3, 3–25.

kekhez szinte mindig tartozik a gyermek felnövekedésében, fejlődésében, nevelésében érdekelt családi közeg, akik: épp amiatt, mert gyermeket nevelnek, szintén sajátos célokkal, értékekkel, elvárásokkal, hiedelmekkel és tevékenységekkel bírnak. Szinte szállóigészerű a reklámpar egyik elcsépelte mondata: „Fontos-e Önnek gyermeke egészsége?” – a látszólag jóindulatú kérdés lelkiismereti oldalról alapozza meg az ezt követő manipulatív üzenetet: az eladni kívánt termék tényleges egészségre gyakorolt hatását bár könnyen érheti gyanú és kritika, a kérdés ennek lehetőségéről eltereli a figyelmet, és a szülői felelősség bizonyításának terhét hárítja a megcélzott fogyasztóra.⁸²

Így tehát belátható, hogy a televíziós és rádiós gyermekműsorok (egyébként a jóval nagyobb hagyománnyal rendelkező gyermekirodalomhoz hasonlóan) egészen pontosan követik azokat a szándékokat és lehetőségeket, melyek mentén a többségi (felnőtt) társadalom a gyermekkor céljait és lehetőségeit látja.

Az első pillanattól jelen vannak a nevelő célú, edukatív tartalmak: legyen ez valamiféle általános jó magaviseletre nevelés (például az anglikán lelkipásztor Awdry kötetein alapuló *Thomas, a gőzmozdony* sorozat) vagy akár konkrét oktatási feladatok (mint például a számos iskolai tananyagelemet érinteni képes *Szezám utca*).

A gyermekek közismert játékos és fantáziatevékenységre motivált viselkedésének megfelelően a gyermekműsorok nagy része többé-kevésbé fikcionális – a rádió és televízió mint technikai eszközök különösen alkalmasak arra, hogy a képzelet világából gazdagon merítő, a média lehetőségeit messzemenőig kihasználó tartalmakat sugározzanak. A különböző animációs műsorok (a viszonylag kezdetleges bábműsoroktól a gyurmafilmeken át a digitális animációig) a gyermekkorú emberi lények számára szinte ellenállhatatlanul vonzóak: hiszen már az egészen kis gyermekek is tisztában vannak a képzeletük belső világa és az érzékszervekkel tapasztalható külvilág működése közti különbségekkel – és épp ezért megunhatatlan számukra a képernyő „valósága”, ahol valós érzékszervi élményként tapasztalhatnak meg olyat, ami egyébként bár elképzelhető, de lehetetlen.

Bár hagyományosan számos aggály övezi ezt a jelenséget, és nem egy nevelési irányzat (részben a fentiek felismerése okán) *ab ovo* veszélyesnek és károsnak tartja magát a képernyőn keresztüli (például televíziós) médiafogyasztást, az az igazság, hogy az elmúlt fél évszázadban (mióta a gyermekek képernyő előtt töltött ideje aggasztóan megnőtt) nem tapasztalhattunk olyan, egész generációk sorsát meghatározó változásokat, melyeket *kifejezetten és kizárólag* magából a tévé-

⁸² A téma magyar szakirodalma sajnos alig létező. Nemzetközi áttekintés: Jenny Radesky – Yolanda Linda Reid Chassiakos – Nusheen Ameenuddin – Dipesh Navsaria: Digital advertising to children, *Pediatrics*, vol. 146, 2020/1.

nézésből eredeztethetnénk. Ugyanakkor az a jelenség, ahogyan a televízió az egész családok szabadidős szokásait, kapcsolattartási formáit, illetve magát a belső kommunikációs rendszert, a nevelési szokásokat megváltoztatta, jól dokumentált, és itt tényleg feltártak számos kockázatos vagy akár káros jelenséget. Ám ezek sokkal inkább az érzelmi elhanyagolás, az elégtelen emberi kommunikáció jelenségével, illetve az irreálisan magas képernyőidő miatt elmaradó más tevékenységek hiányával függenek össze – az, hogy élvezettel merülünk el egy televíziós mese világában, és hogy utána saját képzeletünkben szőjük tovább az ott látottakat, önmagában biztosan nem káros (sem felnőttekre, sem gyerekekre nézve).

Figyelemre méltó, hogy (ahogyan az előző bekezdésben magam is használtam) a *mese* eredendően a szóbeliségből eredő fogalma, mely utóbb irodalmi műfajként került meghatározásra, a gyermekek (és a családok) szóhasználatban kiterjedt a televíziós gyermekműsorok (és mozifilmek) egészen tág körére. Ezen a jelenségen keresztül valamennyire bepillantást nyerhetünk abba, ahogyan az emberi civilizáció hajnala óta létező szokás, hogy (gyakran igen fontos) elképzelt történetekkel szórakoztatjuk egymást, voltaképpen szerves folytatást nyert a 20-21. századi mozgókép jelenségén keresztül. A mese „meseként”, vagyis a fantasztikum (szinte) valamennyi lehetőségét szabadon alkalmazó, az egyes médiumok illúzióteremtő képességének a határait is feszegető módon legelsősorban a gyermekeknek szánt tartalmak formájában jelenik meg kultúránkban (megalólegazve, hogy a videójátékok számos típusa is idesorolható). Természetesen, ahogyan a mese mint az emberi kultúra sokezeréves kincse nem csupán a gyermekek számára vonzó és fontos, a nem gyermekeknek szánt médiaműfajok is rengeteget merítenek ebből a hagyományból: a klasszikus nyomozós krimiktől és romantikus vígjátékokig a sci-fi és horror olyan klasszikusaiig, melyek bár a gyermekmesékhez hasonló erővel mozgatják meg az emberi fantáziát, de kultúránk (jó okkal) elfogadhatatlannak tartja azok gyermekkori befogadását.

Visszatérve a televíziós gyermekműsorok problémájához, két irányból érthetjük meg a kérdést.

Egyrészt maga a televíziós műsorszolgáltató próbálja megismerni és kiszolgálni a nézők (ideértve a szülők és gyermekek) igényeit a tekintetben, hogy milyen élethelyzetekben, milyen célok és szükségletek mentén lesz a gyermeknek lehetősége tévét nézni. A kezdetekben ez a szűkös csatorna- és programválasztékban rövid, mondhatni kitüntetett műsorsávokat jelentett, amikor is a család (vagy a környék) egyetlen tévékészülékén a gyermekkel közösen zajlott a tévézés. Nem meglepő, hogy ezt a korszakot az oktató-nevelő célú programok dominálták, mint a már említett két angolszász klasszikus (*Thomas, a gőzmozdony* és a *Szezám utca*) vagy a szocialista Magyarországon a nyíltan didaktikus *Futrinka utca*.

Ezt követően a csatornák és a háztartásonként rendelkezésre álló tévékészülékek számának növekedésével lehetővé vált a gyermekek magányos televíziófogyasztása, ami a családok életében a gyermekmegőrző szerep egyfajta (a pszichés és fizikai fejlődés szempontjából korántsem optimális) új típusú megvalósítását tette lehetővé. Bár ez az újfajta funkció természetesen a szülők részéről jár(hatot)t valamiféle lelkiismeret-furdalással, és emiatt a hasznosnak, oktató-nevelő hatású műsortípusoknak is volt egyfajta felértékelődése, hosszú távon (mivel a helyzet lényegéből adódóan a szülők úgysem nézik ezeket) a tisztán szórakoztató célú, önálló „mesevilágokat” létrehozni képes műsortípusok váltak dominánssá. Itt még a legfontosabb klasszikusok felsorolása is szinte lehetetlen volna, oly gazdag az 1970-es évek óta a különböző gyermekgenerációk számára legyártott tartalmak sora. Nem megkerülhető az amerikai Walt Disney, Hanna-Barbera animációs vállalatok kulturális hatása, majd a speciálisan gyermekműsorokat gyártó és gyermek-médiacsatornákat működtető cégek szerepe: Cartoon Network, Nickelodeon stb. Mivel ilyenek felépítése, működtetése kisebb gazdaságokban hosszú távon gazdaságosan nem megvalósítható, így az európai és magyar nemzeti tartalomgyártás a kialakuló versenyben háttérbe szorult. Pedig például a hazai Pannónia Filmstúdió, a Kecskemétfilm, valamint a Magyar Televízió gyártásában világszínvonalú élőszereplős és animációs sorozatok készültek. Elengedhetetlen itt megemlíteni a televíziós szerzőként korszakalkotó Romhányi József (*Mézga család, Mekk Elek, az ezermester, Kérem a következőt* [közismerten *Dr. Bubó*]) és Csukás István (*Keménykalap és krumpliorr, Süsü, a sárkány, Pom Pom* stb.) munkáit és az animáció terén szintén a kor élvonalába tartozó Nepp József, Dargay Attila és Sajdik Ferenc vizuális világát.

Ezek a programok a bizonyítékai annak, hogy a gyermekirodalomhoz hasonlóan a világsikerek, a globálisan terjesztett (gyakran sikeres üzleti vállalkozásként is működő) tartalmak mellett ugyanúgy létjogosultsága van az egyes (akár nemzeti) kultúrákhoz és az adott történelmi korszakhoz kötődő tartalmaknak – optimális esetben, ha a kellő finanszírozás és kreatív háttér rendelkezésre áll, időtálló művek születhetnek. Sajátos, hogy hazánkban ez az „aranykor” az amúgy másfelől igencsak szorongató és nehézségekkel teli szocialista államberendezkedés alatt valósulhatott meg – az ezt követő évtizedekben mintegy ellenhatásként, az addig valamelyest visszaszorított nyugat-európai és amerikai gyermekműsorok váltak szinte egyeduralkodóvá, az önálló hazai gyártás pedig sorvadásnak indult.

Ebből a megközelítésből tehát úgymond a kereslet-kínálat logikája szerint gondoltuk végig, hogy milyen okokból, milyen keretek és feltételek között hoztak és hoznak létre egyes médiaszolgáltatók gyermekeknek szánt televíziós (és rádiós) tartalmakat. Mindennek persze úgymond műfaji következményei is vannak: bár maga a *műfaj* látszólag kézenfekvő, ám pontosan mégis egészen nehezen

meghatározható kifejezés, némi általánosítással a formai és tartalmi jegyeknek valamiféle állandósult együttesét érthetjük alatta. Tehát amikor például a tömegek nevelése céljával hoznak létre televíziós gyermekprogramot, érthető, hogy a klasszikus ókori állatmese/fabula formájához nyúlnak, ahol is emberként megismerésülők állatok tipikusnak tűnő eseményeket élnek át, melyeket a befogadó (elvileg) saját konkrét élethelyzetére vonatkoztathat. Mesék tehát ezek, de egészen más értelemben (műfajisággal), mint mondjuk a sokkal inkább mitológiai gondolkodásra épülő tündérmesék (melyekből mondjuk a fantasy vagy a szuperhős zsáner történetei inkább levezethetők).⁸³

A másik megközelítés magukra a tartalmakra figyel elsősorban, itt szinte azt is mondhatnánk, hogy a már létező gyermekműsorok rendszeres megfigyelése révén hozunk létre műfaji kategóriákat az alapján, hogy a létező médiatérben melyek azok a fontos témák, motívumok, melyek leginkább összekapcsolódnak a gyermekek vélt vagy valós preferenciáival.

Itt számos érdekes megfigyelés adódik. Először is (a gyermekirodalomhoz hasonlóan) feltűnő a narratív, mégpedig kitalált, fiktív történeteket elmesélő műfajok abszolút túlsúlya a nem-fiktív (dokumentarista) vagy direkt tájékoztató, ismertető – akár oktató – tartalmakkal szemben.

Azután szintén jellegzetes tendencia, hogy hosszú időn keresztül viszonylag elkülönülve léteztek kifejezetten fiú- és leánygyermekek számára készült tartalmak (ismét csak az irodalomhoz, de inkább a „felnőtt” irodalomhoz hasonlóan).

A mesés, narratív tartalmak elterjesztésére a leggyakrabban használt, tipikus forma a sorozat műfajában elkészített, szerializált megvalósítás. (A magyar szakirodalomban használatos „sorozat” kifejezés voltaképpen legalább két nagy elbeszélői technikára utal: az angolszász *serial* a regényszerűen egymásra épülő részekből összeálló egyetlen nagy elbeszélést, míg a szintén sorozatnak fordított *series* az azonos világban és szereplőkkel játszódó, de nagyjából bármilyen sorrendben megtekinthető epizódokból álló alkotást jelenti.⁸⁴)

A televíziós sorozat (minden formája) a szépirodalomból (és a képregényből) jól levezethető, azzal összefüggésbe hozható tartalomtípus.⁸⁵ A befogadót a történet iránti kíváncsiág és a szereplők iránt kialakuló emberi érzelmek vonják be

⁸³ Itt elkerülhetetlen a hivatkozás a populáris kultúrára hatalmas hatást kifejtő klasszikusra, mely egy ideje magyarul is olvasható: Joseph Campbell: *Az ezerarcú hős*, ford. Varjasi Farkas Csaba, Budapest, Good Life Books, 2023.

⁸⁴ Antalóczy Tímea: A szappanoperák genezise és analízise I., *Médiakutató*, 2001/3. https://mediakutato.hu/cikk/2001_02_nyar/04_szappanoperak_genezise (Letöltés: 2024. április 10.)

⁸⁵ Az itt is megfigyelhető intermediális átjárások jelensége témájában klasszikus szakirodalom: Henry Jenkins: *The Revenge of the Origami Unicorn. Seven Principles of Transmedia Storytelling*, 2009. december 12. https://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html (Letöltés: 2024. április 10.)

a tartalomfogyasztásba, rendkívüli erejű érzelmi kapcsolatot hozva létre. Témájukat tekintve a gyermekeknek szánt sorozatok legalább annyira színesek, mint a nem kifejezetten gyermekeknek szánt társaik – a már említett megszemélyesített állatszereplők mellett a legkülönbözőbb kitalált mesevilágok népesülhetnek be.

Nem ritkák itt az irodalmi adaptációk: az eleve regényszerkezetű alkotások (például *Nils Holgersson csodálatos utazása* vagy a *80 nap alatt a Föld körül*) mellett sorozattá bővülnek, mintegy tovább is íródhatnak klasszikus gyermekirodalmi művek, mint például a Walt Disney gondozásában teljesen újjászülető *Micimackó*.

Az antropomorfizált lények mellett megjelenik a tündérmesék mágikus világa, a maga átjárás- és átváltozásmotívumaival, de szép számmal léteznek gyermekeknek szánt és realisztikus világban, de gyermekszereplők főszereplésével elkészített történetek, illetve a felnőtt sorozatokhoz nagyon hasonló, lényegében felnőtt szereplőkkel felépített elbeszélések (tipikusan ilyenek például a szuperhős sorozatok).

A 20. század végére igen jelentős vonásává vált a gyermekprogramoknak egyfajta önreflexív, metanarratív ironia, humor, mely egyes, igen jelentős sorozatok esetében gyakorlatilag öncéllá is vált. Az, hogy a rajzfilmsorozat a maga sajátos elbeszélési lehetőségeivel nagyon komoly művészi lehetőségekkel bír, szűkebb körben korábban is ismert volt: például hazánkban, szinte úttörő módon a *Mézga család* sorozatai a szórakoztató funkció mellett komoly társadalomkritikai célkitűzéseket voltak képesek megvalósítani – gazdag és ironikus eszközökkel. A globális televíziózásban ezt az áttörést Matt Groening és Csupó Gábor 1989-ben induló sorozata, *A Simpson család* hozta el. A felnőtteket és gyermekkorúakat egyaránt megcélzó sorozat korábban nem látott intelligenciával és jó értelemben vett gátlástalansággal tárgyalt hétköznapi és globális problémákat, épített fel és mozgott páratlanul komplex, ám mégis (direkt) sematikus karaktereket. Bár *A Simpson család* eredeti célközönsége a felnőtt korosztály volt (eredetileg egy humoros show-műsor animációs betétjeként indult), önálló műsorrá válván elkerülhetetlenül felkeltette a fiatalabb korosztályok kíváncsiságát – akik noha messze nem voltak képesek a kifinomult és rétegzett kulturális utalások és metanarratív komikum értelmezésére, a mókás sárgafejű karakterek ugyanúgy a szívükhöz nőttek.

A sorozat „jégtörő” hatásának köszönhetően ezt követően az amerikai rajzfilmes szakma úgymond feljogosítva érezte magát arra, hogy a gyermekeknek gyártott tartalmak esetében is megnyissa a különböző műfaji játékok lehetőségét: például felnőtteknek szánt műfajok paródiáit készítve el, vagy az abszurd humor különböző árnyalatait bontakoztatva ki az egyes programokban. E törekvések mindmáig tartanak, olyan klasszikusokat hozva létre, mint a *Dexter laboratóriuma* (kémfilm), *Bátor, a gyáva kutya* (horror) vagy talán a legnagyobb hatású, szinte a teljes amerikai tévés univerzumot vicc tárgyává tevő *Spongyabob Kockanadrág*.

E fenti példákkal csak villanásnyi betekintést adhattunk a 21. század gyermekeknek szánt televíziós programjainak szinte végtelen és igen komplex választékába. A befogadás lehetőségeit, a műsorok élvezetének hatását természetesen messzemenőig befolyásolja a családi és szociális közeg: milyen minták vagy példaadás mentén válik nyitottá egy gyermek az adott program befogadására, milyen életkorban történik ez, milyen lehetőségei vannak élményei megosztására, azok esetleges fantáziajátékkal való továbbfűzésére stb. A gyermekkori televízióhasználatra jellemző az, hogy az adott életkorban kedvelt tartalmakat a befogadók későbbi életkorban (az ismétléseknek hála) újra és újra megnézik – adott esetben egyre mélyebbre hatolva annak jelentésében –, vagy épp kiábrándulva, felfedezve a korábban rajongott „mese” felszínességét. Bár kötetünknek alapvetően nem célja médiapedagógiai tanácsok megfogalmazása, ezen a ponton nyilvánvalóvá válik: ahogyan a felnövés folyamatában általánosságban is fontos szerepe van a gyermeket beszélgetőtársként, gondviselőként nevelő szülőnek – úgy a gyermekek és a televízió kapcsolata is a maga módján elég jelentékeny része a világgal való megismerkedésnek, a médiafogyasztás során szerzett élmények az élettapasztalat nem jelentéktelen komponenseiként alkalmat nyújtanak a gyermekkel töltött időre, beszélgetésre –, hiszen ezeket végső soron őneki kell megértenie, neki kell egészséges és számára hasznos viszonyt kialakítania ezekkel a médiatartalmakkal. Természetesen ez a megjegyzés fokozottan érvényes lesz a következő fejezetekben bemutatott digitális médiatartalmakra is.

DIGITÁLIS MÉDIA

Tisztán médiatörténeti szempontból igen érdekes, talán még azt is mondhatnánk, előre nem látott, nem megjósolható jelenséggént bukkant fel mindaz, amit fejezetünkben tárgyalunk. Bár a fényképezés, a mozgókép és a hangrögzítés feltalálásában is volt bizonyos véletlenszerűség, ám ezeket az emberiség igen korán úgymond funkciójuknak megfelelően vette birtokba – felismervén a valóság megörökítésének, dokumentálásának korábban nem létező lehetőségeit, az utánzott világ keltette illúzió vonzó és szórakoztató voltát, illetve a villámgyors továbbítás és sokszorozódás civilizációs jelentőségét.

A digitális média – technológiai értelemben – ezzel szemben az átlagember számára igen nehezen megközelíthető tudományterület, a magas matematika világából eredeztethető, ahol is eleinte inkább elméleti mint gyakorlati szempontból foglalkoztak a számolni képes gépek megépítésével, majd a 20. század elején (részben a világháborúk jelentette technológiai innovációs kényszer okán) a terület fejlődése robbanásszerűvé vált.

A 20. század közepére a számítógépek olyan értelemben a mindennapi élet részévé váltak, hogy a fejlett világ országaiban tudományos és ipari közegben már alkalmazták ezeket olyan számítási jellegű feladatokra, melyeket emberi erővel sokkal tovább tartott volna elvégezni. Ezeknek a technikai eszközöknek, bár már ekkor óriási jelentősége és haszna volt, ám kommunikációs eszközként, az emberi érintkezést megváltoztató médiaként egyáltalán nem működtek még – miközben a televízió és a rádió hódító útja, fejlődése nagy ütemben zajlott.

A század hetvenes éveinek második felétől jelentek meg azok az úgynevezett mikroszámítógépek és asztali számítógépek, melyek az átlagember számára is megtapasztalhatóvá tették ezt a technológiát. Ezeket jobbra még mindig vállalati környezetben használták, de viszonylagos olcsóságuk és egyszerű kezelhetőségük (billentyűzet, monitor – ami technikailag gyakorlatilag egy tévékészülék) alkalmassá tetté őket egyszerűbb kommunikációs feladatokra és játékok futtatására. Tulajdonképpen e két alkalmazási terület – a számítógép mint személyes kommunikációs eszköz és a számítógép mint játékokra alkalmas berendezés – alapozták meg a digitális média ezt követő kibontakozását és a jelen korunkat jellemző egyeduralomra jutását.

A történeti áttekintést rövidre fogva: az 1990-es évek második felében két fontos változás történt: a kereskedelem létrehozta a „multimédiás számítógép” fogalmát, ami műszaki értelemben nem jelentett igazi változást, inkább arra hívta fel a figyelmet, hogy a kor számítógépei alkalmassá váltak a korábban más technikai eszközökkel megvalósított tartalomfogyasztásra: képesek voltak zenei CD-k és filmeket tartalmazó DVD-lemezek lejátszására. (Ezekhez azt megelőzően különböző, csak erre való készülékeket kellett megvásárolni.) A század utolsó éveiben pedig elkezdett terjedni az internet és a világháló otthoni használata, ami pedig az eszköz kommunikációs lehetőségeit hozta testközelbe. A következő évtizedekben tulajdonképpen ennek a szolgáltatás-csomagnak a még szélesebb körben való elterjedése történt meg: míg maguk a számítógépek olyan aprók és integráltak lettek, hogy a vezetékekkel külön elektromos és telefonhálózatra csatolandó, monitorral rendelkező készülékek szinte minden tudása vezeték nélküli okostelefonokba, tabletekbe vándorolt, illetve elkezdtek terjedni viselhető eszközök („okos” karórák, szemüvegek stb.), melyek szintén nagyjából ugyanezekkel a képességekkel rendelkeztek.

Rövid áttekintésünk végén elengedhetetlen összefoglalni azt is, hogy tulajdonképpen milyen technológiai elven működnek ezek az eszközök – hiszen ez köti őket össze, és tulajdonképpen ez rajzolja ki alkalmazhatóságuk és fejlődésük határait is.

Amint az eredeti angol *computer* szó, valamint annak kiváló magyarítása a *számítógép* is jól kifejezi, ezek az eszközök alapvetően *matematikai műveletek*

előre meghatározott módon és önműködően zajló elvégzésére alkalmasak. Két fontos alapelv tudományos kidolgozása, majd összekapcsolása tette ezt lehetővé: egyrészt a matematikusok kidolgozták annak a módját, hogy *bármilyen* bonyolult matematikai műveletet fel lehessen bontani *néhány* nagyon egyszerű és alapvető (logikai) művelet (gyakran igen hosszú) sorozatára. A mérnöki tudomány pedig ehhez olyan gépeket vált képessé készíteni, melyek kapcsolók segítségével a valóságban is lehetővé tették ezen műveletek automatizált elvégzését. A mai számítógépek elektronikus elven működnek, az elektromos áramon végzik ezeket a kapcsolásokat mikroszkopikus méretű áramkörök és ezen okosan felépített kapcsolórendszerek működése adja azt a matematikai, számítási teljesítményt, ami a tényleges funkciók (például játék, filmnézés, szövegírás) megvalósításához kell.

Azt, hogy a bevitt adatokkal milyen műveleteket végez a számítógép, előre meg lehet és meg is kell határozni. Ezek az előre elkészített művelet sorok az úgynevezett *programok*. A programokat a ma létező számítógépek képesek tárolni, így a bevitt adatokat lényében emberi beavatkozás nélkül tudják feldolgozni. Egy program lehet nagyon egyszerű is: mondjuk elvégezheti két egész szám összeadását. Ilyen egyszerű elemekből viszont szinte végtelenül bonyolult programok is felépíthetők, mondjuk olyanok, melyek egy utasszállító repülőgép leszállását segítik, az emberi pilóta számára áttekinthetetlen mennyiségű adat villámgyors feldolgozásával.

A számítástechnika, az informatika fejlődése során ez a kezdetben tisztán matematikai jellegű technológia egyre közelebb került a hétköznapi élet során is meg tapasztalható, már korántsem ennyire elvont feladatok elvégzéséhez. Míg az ősi számítógépek bonyolult statisztikai számításokat és titkos jelkódok feltörését végezték, a néhány évtizeddel később megjelenő, számokat és betűket tartalmazó billentyűzetek már lehetővé tették például azt, hogy a számítógép használója természetes emberi nyelvű szövegeket rögzítsen a számítógép memóriájában (természetesen a háttérben itt is számokká kellett alakítani a betűket), majd ezeket a szöveges információkat továbbítsa vagy kinyomtassa.

Óriási ugrással: egy mai okosóra számos érzékelő segítségével (matematikai formában) gyűjti a hőmérsékleti adatokat, a légnyomást, a felhasználó pulzus- és véroxigén értékét, antennáival műholdjelek alapján kiszámolja a pontos helyét a Föld felszínén, beépített mikrofonjával a levegő rezgéseit szintén számsorrá alakítja, ezt tárolja vagy továbbítja. Az okostelefonokban bonyolult kamerarendszerek vannak, ezek lencséik segítségével begyűjtik a fényt, és egy érzékelőlapka felszínén elektromos jelekké alakítják, majd ezen jeleket matematikai formába hozzák. Az eszközök kijelzői, hangszórói nagyjából ezeket a folyamatokat végzik el, csak fordított irányban. Egy videójáték nagyjából úgy működik, hogy a fel-

használó valamilyen eszközzel (egér, billentyűzet, játékvezérlő, kormánykerék stb.) a saját testének mozdulataival kapcsolatokat működtet, ezek elektronikus jeleket adnak a számítógép számára. A számítógép ezen jelek alapján számításokat végez (hogyan milyeneket, azt a futó játékprogram tartalmazza), és a kijelzőn megjelenő filmes technikához hasonló mozgóképes ábrázoláson úgy változtat, hogy az a felhasználó számára például a mozgás illúzióját adja. Ehhez hasonló, de egyszerűbb folyamat, ahogy például régebbi számítógépeken a kézzel mozgatott egér segítségével a képernyőn megjelenő nyíl alakú kurzort „mozgatjuk”: a számítógép az egér által közvetített jelek alapján folyamatosan változtatja, hol kell kirajzolódnia a képernyőn az egérmutatónak.

Ahogy az eddigiekből is kitűnik, a médiaként tekintett számítógép esetében is megfigyelhető egyfajta óriási távolság a mindennapi használatot végző ember és az általa használt technológia között. Ahogyan egy film vagy televíziós műsor – vagy akár egy könyv – elkészítése szinte lehetetlen egyetlen ember számára (vagy legalábbis óriási erőfeszítést igényel), úgy a digitális médiahasználat is úgy vált életünk részévé, hogy annak működése megértésére, érdemi befolyásolására általában szinte semmi tudásunk vagy lehetőségünk nincsen – illetve ez nem is igazán szükséges. Ez az aszimmetria a felhasználó és a tartalmakat létrehozó oldal lehetőségei között ennek a médiatípusnak is alapvető vonása, és igen nagy mértékben meghatározza azt, milyen módon tölti be szerepét korunk valóságában.

Digitális kommunikáció

A számítógép kommunikációs eszközként történő alkalmazása teljes természetességgel következett be. Már maga a betűírás technológiája – mely az ókor óta biztosan létezik – is lényegében digitális jelátalakítással él: felismeri, hogy az azonos nyelvet beszélő emberek kommunikációja egy véges (és aránylag kis) számú elemből álló jelkészleten alapul (ezek a beszédhangok), és ezeket a jeleket hozza egyszerű vizuális formába, mely könnyen tárolható, továbbítható és sokszorosítható. Így voltaképpen már a legelső kommunikációs eszközünk, az írás is értelmezhető matematikai szemléletű, digitális rögzítési folyamatként. A számítógép, mely eleve is számok, számsorok tárolására és a velük végzett műveletekre lett megtervezve, a kezdetektől természetes eszköze volt a szöveges, írott információk kezelésének.⁸⁶

⁸⁶ A számítástechnika „önelvű” története jól feldolgozott, olvasható és közérthető áttekintése: Sallai András: *A számítástechnika története*. <https://szit.hu/doku.php?id=oktatasi:szamitastechnika:toertenet> (Letöltés: 2024. április 10.)

A szövegekkel végzett professzionális munkának van néhány területe, ahol ez a lényegében matematikai eszköz igen korán nagy jelentőségre tett szert – ezek azok a munkák, ahol az emberi teljesítőképességet nagyon hamar túl tudta szárnyalni. Ilyen volt a már említett katonai kódfejtés, a nagy, szöveges adatbázisokban történő rendezés, keresés (listák, névsorok, könyvtári katalógusok, szótárak szócikk-anyaga stb.).

A szövegek létrehozásában is elég korán nagy segítséget jelentettek a számítógépek, az Egyesült Államokban már az 1970-es években készültek háztartási használatra is alkalmas szövegszerkesztő berendezések. Ezeken tankönyveket, szakkönyveket, szépirodalmi műveket sokkal egyszerűbben lehetett írni és szerkeszteni, mint a tisztán papíralapú írógépek által létrehozott formákban (vagy a kézzel írott kéziratok esetén).

Körülbelül ugyanerre a korra tehető az írott szövegek számítógépes továbbításának forradalma is. Írott szöveget elektromosság útján már a 19. század távíró berendezései is továbbítottak, a 20. század pedig a telex és telefax gépek segítségével még kényelmesebbé tette a szöveges üzenetek telefonvonalon történő továbbítását. Az Egyesült Államok hadserege ezzel párhuzamosan kifejlesztett egy olyan sajátos hálózati technológiát, mely számítógépek adatcseréjét (így írott szövegek továbbítását) is a telefontól eltérő módon teszi lehetővé: az összekapcsolt számítógépek egy olyan *hálózatot* alkotnak, melyen szinte végtelen, eltérő útvonalon tud eljutni a küldött adat a címzetthez: így megfelelő titkosítás esetén ezt a hálózatot lehetetlen tönkretenni. Ez volt az internet első formája,⁸⁷ melyet már az 1970-es évek elején használtak írott üzenetek továbbítására: ez pedig a mai napig használt e-mail-technológia születését jelentette.

Az e-mail töretlen népszerűségét épp egyszerűsége és gyorsasága adja. Eredeti formájában pusztán szöveg továbbítására kerül sor, ami rendkívül adatkarakékos és gyors. Az internet hálózatos felépítéséből adódóan az üzenetek nem csupán gyorsan, de nagyon megbízhatóan célba érnek, tekintet nélkül arra, hogy egyetlen vagy akár több ezer címzetthez kell eljutniuk. Pontosan a tömeges küldés lehetősége miatt már korán kialakult egyfajta tömegmédia-szerű használat is: egyrészt nagy hírlevél-szolgáltatók születtek, akik egyes témákban rendszeresen küldték ki tartalmaikat a feliratkozott felhasználók tömegeihez – másrészt megindult a kereskedelmi, sőt, reklámcélú használat is, megteremtve a kéréslen levél és a spam, vagyis levélzemét fogalmát.

Amint utaltam is rá, a digitális kommunikációnál kicsiben is megfigyelhető az a jellegzetesség, amit az emberi kommunikációs technológiák fejlődésénél

⁸⁷ Az internet történetéhez: Az internet rövid fejlődéstörténete, in Horváth Dóra – Nyirő Nóra – Csordás Tamás (szerk.): *Médiaismeret. Reklámszervezők és reklámhordozók*, Budapest, Akadémiai, 2016.

nagyban is megfigyeltünk: vagyis, hogy az egymást követő, egymásból kifejlődő új technikai lehetőségek nem törlik el a korábbi korszakok vívmányait, hanem együtt élnek azokkal tovább, valamelyest megváltoztatva azok szerepét. Így ahogy a könyvnyomtatás nem törölte el a kézírást, és a mozgókép a könyvnyomtatást sem, úgy a digitális kommunikáció újabb formái: az online fórumok, a chat, a videótelefonos konferenciák sem szüntették meg az e-mail fél évszázados technikájának alkalmazását.

Ahogy a multimédiás számítógépek megjelenésével a készülékek egyre többféle módon voltak képesek az emberi felhasználók tevékenységét digitális jelekké átalakítani, és azt továbbítani, úgy a számítógépek egyre többféle módon voltak képesek kommunikációs feladatokat betölteni. A multimédiás számítógépek csatlakoztatott vagy beépített mikrofonjai az emberi hangot digitális jelekké alakították, és ezek a jelek ugyanúgy továbbíthatóvá váltak elektronikus úton, mint korábban a betűk formájában rögzített szöveg. Ugyanilyen módon a számítógéphez csatlakoztatható digitális kamerák megjelenésével az állókép és a mozgókép rögzítése vált lehetővé, és a különböző hálózatos technológiák segítségével ezek a szintén matematikai formában tárolt – valójában vizuális – adatok szintén könnyen és gyorsan továbbíthatóvá váltak. Tehát a digitális kommunikáció (jelenleg elterjedt) formáinak az a lényege (technikai értelemben), hogy az eleve sokcsatornás, rengetegféle formában létező emberi kommunikáció legkülönbözőbb aspektusai átalakíthatók digitális jelekké (számokká) – kezdetben csak a betűk, utóbb a hangok és mozgókép formájában például az emberi mimika is –, majd ezeket a számítógép elektronikus úton továbbítja, és a jeltovábbítás hálózatos jellegéből (internet) adódóan ez különféle érdekes kommunikációs helyzeteket tud létrehozni.

Szót kell ejtenünk arról is, hogy a dinamikus, kétirányú kommunikáció lehetőségeivel párhuzamosan a számítógép egyfajta tömegkommunikációs felületté is vált. Ahogy azt említettem is, a multimédiás⁸⁸ számítógépek korszakában lehetőség nyílt az egyébként már létező tömegkommunikációs tartalmak számítógépes megjelenítésére, lejátszására: a zenehallgatásra, filmnézésre stb. Bár ez közvetlenül nem érinti kötetünk témáját, de ekkorra a tömegkommunikációs *tartalomgyártásban* is megkerülhetlenné váltak a számítógépek: a filmes és televíziós effektek elkészítése során, a zenei stúdiók munkájában. Alkotóeszközként is megjelentek a számítógépek: az építészeti (építőművészeti) tervezést és úgy általában az alkalmazott művészeteket, a tervezést forradalmasították, a zenében a digitális utómunka és a számítógépes szintetizátorok terjedtek el, és

⁸⁸ A ma már valamelyest elavult kifejezés fénykorából egy jellegzetes szakirodalmi tétel: Andreas Holzinger: *A multimédia alapjai*, Budapest, Kiskapu, 2004.

lassan a mozgókép világában is megszokottá vált a digitális kamerák (lényegében képalkotó számítógépek) használata.

Tehát a kezdetekben a számítógép mint tömegkommunikációs eszköz az amúgy már létező tömegkommunikációs tartalmak megjelenítésére (rögzítésére, visszajátzására, feldolgozására) volt alkalmas. Az internet polgári körülmények közti elérhetővé válásával hamar létrejött egy sajátos (máig létező) felület: a World Wide Web, vagyis világháló, mely viszont már lényegében új, kifejezetten a számítógépes adattovábbításhoz szabott tömegkommunikációs felületként volt használható. Ennek funkciói, fejlődéstörténete önmagában kitölthetne egy vastkos kötetet. Röviden összefoglalva: a világháló (WWW) oldalai olyan önálló, a világ bármely részéről elérhető, a számítógép monitorán megjeleníteni képes felületek, melyeken szöveges és képes (utóbb mozgóképes, interaktív) információ egyaránt szerepelhet. Ezek az oldalak önálló *címekkel* rendelkeznek, és ezeket a címeket olyan formában lehet például egy másik oldalba (vagy egy e-mail szövegébe) beágyazni, hogy a felhasználó arra kattintva azonnal megnyithatja az adott oldalt. Ez a hyperlinknek vagy röviden linkelésnek nevezett funkció azonnal átélhetővé tette minden felhasználó számára, milyen nagy lehetőségeket tartogat ez a technológia.⁸⁹

Szövegközi hivatkozások természetesen a papírkönyvek világában is léteztek: például a Bibliában, a lábjegyzetelt szakkönyvekben vagy a lexikonokban, szótárakban. De ezek alkalmazhatóságát a formátum korlátozta, használatuk kényelmetlen volt: legalábbis lapozgatással, keresgéléssel járt, extrém esetben, mondjuk többnyelvű fordítások esetén a középkorban még forgatható kereket is szerkesztettek a többnyelvű (nyitott) könyvek egyszerű használata érdekében. A hyperlink-technológiával mindez korlátlanra és végtelenül egyszerűvé vált.

A világháló történetéhez hozzátartozik (és ezt későbbi fejezeteinkben is érintjük majd), hogy ahogyan az oldalak (és a köztük felépülő hivatkozások) száma robbanásszerűen növekedett, a felhasználók egyre nehezebben tudták megkeresni, elérni az ő számukra fontos tartalmakat. A világhálón fellelhető szinte végtelen mennyiségű tartalom feldolgozása, kereshetővé tétele életbevágó problémává vált, és végül az amerikai Google vállalat hozott erre a hétköznapi felhasználó számára szinte minden esetben megfelelő megoldást. Azonban a technológia sajátosságai miatt a keresőnek rangsorolnia kellett a lehetséges keresési eredmények között, és részben ezért elkezdett adatokat gyűjteni a kereséseket elindító felhasználók viselkedéséről, szokásairól – és ezzel párhuzamosan önálló iparág kezdett arra épülni, hogy kereskedelmi (vagy akár politikai) céllal manipulálni

⁸⁹ Jellegzetes példa a korai magyar szakirodalmi recepcióból: Kappanyos András: Hipertext. A számítógép és a humán tudományok, *Helikon*, 50. évf., 2004/3, 299–312.

lehesse az egyeduralkodó kereső eredményeit.⁹⁰ Ez a két jelenség: a felhasználói adatok szinte végtelen mennyiségben való gyűjtése és az interneten kívüli világ törekvése arra, hogy befolyásolja az ott kialakuló szokásokat, igen nagy hatást gyakorolt a globális média, sőt, mondhatni a világtörténelem alakulására. Ezekre a változásokra, hatásokra a következő fejezetekben bőven utalunk még.

A teljesség igénye nélkül felsorolok néhány történetileg fontos digitális kommunikációs formát.

Az e-mail személyközi kommunikációban és az e-mailes levelezőlisták tömegkommunikációban betöltött úttörő szerepéről már szóltam. A World Wide Web elterjedésével hamar kialakultak úgynevezett „portál” oldalak, melyek a televíziók és napilapok működéséhez hasonlóan önálló szerkesztőséggel rendelkeztek, napi híreket (időjárásjelentést stb.) szállítottak, az internetet használó emberek számára próbáltak biztos kiindulópontot szolgáltatni (és persze ezt a tevékenységüket például reklámbevételek útján kifizetődővé tenni.) A központilag szerkesztett portálok mellett nagy jelentősége volt az úgynevezett *fórumoknak*, ahol témák szerint csoportosítva a különböző felhasználók egymásnak küldött (vagy csak egyszerűen közzétett) írott üzenetei keletkezési sorrendben olvashatók. Ezen fórumok az internetes közélet fontos csomópontjaiként szolgáltak: bár általában kötődnek egy-egy szolgáltatóhoz, és van rajtuk úgynevezett *moderálás*, vagyis a nemkívánatos bejegyzések szűrése, de működésük lényegében demokratikus és minőségelvű. Vagyis a felhasználók jogai szinte egyenlők, de azoknak a közreműködése, akik sokat és jó minőségben tesznek hozzá a közös diskurzushoz, mindenki számára előnyös, és nagy megbecsülésnek örvend.

Ennek a demokratikus működésnek az egyik fontos továbbfejlődési iránya a Wikipedia világszintű rendszere, mely a régi lexikonokhoz, szótárakhoz hasonló felépítésben igyekszik korlátok nélküli méretű tudásbázist építeni a világ összes nyelvén úgy, hogy a tartalmait önkéntesek készítik ingyen, és a felmerülő hibákat, problémákat szintén a demokratikus közösség kezeli.

A World Wide Web működésében jelentős technikai változások is zajlottak. Az internetcímeken elérhető oldalak a kezdetben *statikusak* voltak, ami azt jelentette, hogy egy teljes egészében előre összeállított, elkészített szöveges-képes (hangos, videós) tartalom töltődött le a felhasználó számítógépére, amikor a címre kattintva elérte azt (nagyjából úgy, ahogy kinyitunk egy könyvet, és az adott helyen egy előre elkészített, nyomtatott oldalt látunk – pontosan ugyanazt, amit a könyv több ezer példányának az összes többi olvasója).

⁹⁰ A témába átfogó bevezetést nyújt: Aaron Walter: *Keresők és webhelyek. Webes szabványok és keresőoptimalizálás a gyakorlatban*, ford. Szabó Zoltán, Budapest, Kiskapu, 2009.

Azonban elég hamar megteremtődött annak lehetősége, hogy amikor a felhasználó az adott internetes oldalt „lekéri” az azt szolgáltató távoli számítógépről (szerver), ez a számítógép *minden esetben, minden felhasználó esetében egyedi oldalt* hozzon létre és küldjön el. Ezzel nyílt meg az úgynevezett Web 2.0 korszaka: ahol az internet valójában már nem a könyvek világára emlékeztető oldalak gyűjteménye, hanem a felhasználók valójában távoli számítógépeken futó *szolgáltatásokat* érnek el és működtetnek.⁹¹

Ennek a korszaknak a legnagyobb változást hozó szolgáltatásai az úgynevezett közösségi oldalak – ezekről külön fejezetben is szólunk.

Összefoglalva az eddigieket: amennyiben a média fogalmát, hatását annak kommunikációs technológiai háttere felől közelítjük meg, a digitális korszak igen jól magyarázható a korábban is létező (személyes, távolsági és tömegkommunikációs) módszereknek a számítógép lehetőségei révén történő kiterjedéseként. Az internetes hálózatokon, okoseszközökön lényegében az emberi kommunikáció évezredes csatornáit alkalmazzuk: beszédet és írást közvetítünk, képeket alkotunk és osztunk meg, az emberi együttműködésnek (munkának és játéknak) új felületeit vesszük használatba.

A gyermekkorú médiahasználók szempontjából ennek legalább két fontos következménye van.

Egyrészt mivel a legtöbb digitális kommunikációs eszköz használata nem igényel különösebb felkészültséget vagy tanulást (mint régen mondjuk a morze-ábécé), a gyerekek az egyébként normálisan zajló (évezredes hagyományokon alapuló) kommunikációs fejlődésük során ezen eszközök használatát is zökkenőmentesen elsajátítják, beépítik saját kommunikációs eszköztárukba. Részben kivétel ez alól az összes, írás-olvasáson alapuló csatorna, hiszen ezen készségek elsajátítása a beszédhez képest viszonylag későn történik, és egyelőre nem vagy alig tapasztalható ezen a téren olyan felgyorsulás, amit a digitális eszközök váltánának ki. (Szemben például az idegennyelv-tanulással: itt az internetes kommunikációban általánosan használt angol elsajátítása gyakran már részben azelőtt lezajlik, hogy a klasszikus iskolai nevelés elkezdene az idegen nyelveket megtanítani.)

A másik megfigyelés ebből következik: ahogyan a nem-digitális kommunikáció esetében, úgy itt sem igazán lehet megkülönböztetni kifejezetten a gyermekek számára fenntartott kommunikációs formákat vagy csak általuk gyakorolt szokásokat. Szinte valamennyi eszközt egyaránt használják felnőttek és gyerme-

⁹¹ A fogalom egyik korai definíciós forrása: Tim O'Reilly: *What Is web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html> (Letöltés: 2024. április 10.)

kek, viszont motivációs háttér és közösségi funkciók tekintetében nagy eltérések vannak – ahogyan természetesen a gyermeki közösségek egyébként is a felnőttkéhez képest egészen másként működhetnek, és a gyermekkori tevékenységek motivációs háttere is más.

Természetesen a felnőttek világa folyamatosan észleli, és igyekszik megérteni, milyen befolyással van a gyermekek felnövekedésére a folyamatosan zajló technológiai változás, milyen esetleges kockázatainak vannak az új és még újabb kommunikációs formák használatba vételének. Ahogy a televízió fénykorában fél évszázadon keresztül, itt is jellemzőek az elérhető tartalmakat (akár technikai eszközökkel) korlátozni igyekvő törekvések, valamint az alkalmazások és tartalmak korhatár szerinti korlátozások alá sorolása. Ezekről a videójátékokról és közösségi hálóról szóló fejezetekben is lesz szó.

Videójátékok, online játékok

Egy gyermekkori médiahasználatról szóló könyvben természetesen rendkívül fontos, már-már központi szerepe van a játéktevékenység és a különféle technikai médiumok kapcsolatának. Ezen a területen pedig a leginkább szembeötlő mindaz a tartalom, melyet videójáték, számítógépes játék vagy mobilos, tabletes játék megnevezéssel szokás illetni.⁹²

Játéktevékenységet említettem: a kötetünket jellemző médiaszemlélet alapján itt is figyelembe kell vennünk, hogy bár megfigyeléseink fókuszában az áll, mi mindent változtat, befolyásol az emberi kultúra működésében az, ahogyan a technikai eszközöket saját lehetőségeink kibővítésére használjuk – lényegében minden, amit teszünk, már meglévő szokásainkon, vágyainkon, képességeinken alapul.

Így a játéktevékenységet is először olyan magatartásformaként kell megértenünk, mely egyik alapvető élettevékenységünk: olyannyira jelentős, hogy sok más emberi szokással ellentétben még az állatvilág igen jelentős részében is megfigyelhető. Számos gerinces faj egyedei – különösen fiatal korukban – igen játékosak: ezek a nyilvánvalóan belső késztetéseken alapuló (tehát örömmel járó) viselkedésformák számos előnnyel járnak, járhatnak – melyek közül talán a legnyilvánvalóbb az, hogy az egyed begyakorol bizonyos egész életében hasznos viselkedésformákat és társas kapcsolatait is építi.

⁹² A játékelmélet/játéktudomány első nagyobb lélegzetű magyar nyelvű összefoglalója: Fenyvesi Kristóf – Kiss Miklós – Thomka Beáta (szerk.): *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, Budapest, Kijárat, 2008.

Ez a hármas haszon az emberi lények játékeinál is megfigyelhető: élvezzük őket, tanulunk általuk, és tartalommal töltik meg emberi kapcsolatainkat. Mindez hatványozottan igaz az emberi lényeket jellemző, az állatvilághoz képest aránytalanul hosszú gyermekkorra, amikor is agyunk a felnőttkori állapotot is meghaladó számú idegsejt-kapcsolat (szinapszis) működtetése révén alakítja ki személyiségünket, és készíti fel a felnőtt életre.

Bár a modern pedagógia képes az emberre játékos lényként tekinteni, és kihasználni a gyermekek hatalmas, a játékvágyból és játékszeretetből fakadó motiváltságát, a számítógépes és videójátékok elterjedéséig a „felnőtt” kultúra nagy rendszerei nem igazán voltak képesek a játékra oly fogékony emberi lény ilyen igényeit komolyan kielégíteni – ez az évezredek lemaradása ma is érzékelhető a játékipar, illetve az e-sport-szintér viszonylag alacsonyabb társadalmi elismertségén keresztül. Hogy ne tekintsünk végtelen távlatokra: társadalmi szinten a modern, nyugati társadalmakban a gyermekkori játéktevékenységgel a haszontalanság és mulandóság gondolata volt meghatározó, a felnőttkori játék pedig könnyen szembeállítható volt a hasznos, munka jellegű tevékenységekkel (melyek sokszor örömtelenek), illetve komoly problémát okozott a játékok bizonyos típusai kapcsán kialakuló, súlyos személyes és társadalmi károkkal járó játékfüggőség.

Jelen korunkra ezek a keretek rendkívüli mértékben fellazultak: a gyermekkori játékban képesek vagyunk felismerni a személyiséget fejlesztő, minden tanulási és érési folyamatot segítő, a felnőtt életben tovább növekedni képes motivációs alapot, a pozitív pszichológia (például a flow és a gamifikáció fogalmainak kidolgozása révén) pedig a felnőttkori játéktevékenységet is képes jótékony tulajdonságain keresztül megközelíteni. (A játékfüggőség megértése során pedig a kortárs orvostudomány a *szenvedélybetegség* egységes fogalmát használja, és nem magát a választott játékot tekinti a kóros pszichés állapot elsődleges előidézőjének.)

Nagyjából ezeket az összefüggéseket áttekintve tudjuk megérteni a videójátékipar lassan fél évszázados sikertörténetét, és kultúránkra – azon belül is a gyermekkor időszakára – gyakorolt hatását.

A videójátékok rövid története⁹³

Mint arra utaltam is, a számítógépek játékos célú felhasználása elválaszthatatlan azok történetétől – hiszen a tudományterületet megalapozó matematika és mérnöki tudományok eleve is nagy mértékben alapulnak az ember játékos, kíváncsi,

⁹³ A téma hatalmas. Úttörő, magyar nyelvű monografikus feldolgozása: Beregi Tamás: *Pixelhősök. A számítógépes játékok első ötven éve*, Budapest, Vince, 2010.

kísérletező természetére. A nem-számítógépes játékok (mivel könyvünk központi vonulata a klasszikus tömegmédia megismerése, ezért ezeket csupán megemlítem) – a társasjátékok, ördöglakatok, rejtvények vagy akár a világjelenségként elterjedt Rubik-kocka – gyakran szolgáltatnak a fenti állításra példát. (A kockát tervező Rubik Ernő építész-mérnökként végzett, a kocka megoldó algoritmusainak komoly matematikai érdekessége van.)

A mi megközelítésünkben a videójátékok története akkor válik érdekessé, amikor megkezdődik azok tömeges elterjedése, így jelentős kulturális hatást kezdenek gyakorolni. Ez a folyamat két irányból bontakozott ki.

Egyrészt a (kulturális értelemben) nyugati országokban a 20. század második felében már igen elterjedt volt az úgynevezett „játéktermi” szórakozási forma, ahol is a (jobbára) fiatalok szabadidejükben közösen mentek olyan szórakozóhelyekre, ahol a szokásos szolgáltatások (ital, zene, beszélgetési lehetőség) mellett olyan játékeszközök, játékgépek is rendelkezésre álltak, amiket háztartási keretek között nem lehetett vagy nem volt érdemes birtokolni (például a biliárdasztalt a helyigénye miatt).

Egyes, ezekre a játéktermekre szakosodott játékgyártók az 1970-es évek elején elkezdtek olyan gépeket gyártani, melyek már nem mechanikus, hanem számítógépes elven működtek: a gépbe rejtve játékszoftvert futtató komputer dolgozott, a játékos pénzbedobással indította és egyszerű nyomógombokkal vezérelte a játékot, eközben egy beépített monitoron követte az eseményeket.

Mind a játéktermi szórakozási forma, mind ez a videójáték-típus (elterjedt, nemzetközi nevén „arcade” játék) a mai napig létezik, bár jelentősen visszaszorult. A pénzbedobásos működési elv nyilván jelentős mértékben korlátozza az itt elterjedni képes játékok típusait: dominálnak az ügyességi és szimulációs játékok, melyek a monitoron megjelenő mozgóképes-hangos élmény mellé a játékos saját kezűgyességét, sőt, egyéb mozgásos ügyességét is igényelhetik. (Gyakoriak a valamely jármű kezelését imitáló szimulátorok – üléssel, kormányberendezéssel, a célbalövést utánozó fegyveres szimulációk és az ugráláson-táncon alapuló zenei ügyességi játékok.)

A műfaj jelenlegi iránya a síkbeli monitor elhagyása felé mutat: a játékosok valamilyen virtuális valóság (vagy kiterjesztett valóság), hardver (sisak, szemüveg, LED-fal stb.) segítségével még jobban bevonódhatnak a játék szimulált világába.

A játéktermi játékokat gyártó nagy cégek (például az amerikai Atari vagy a japán Sega) az 1980-as évek közepére képessé váltak arra, hogy a játékaikat futtató berendezéseket olyan kicsi méretben is elkészítsék, hogy azt egy otthoni televízióra csatlakoztatva bárki elfogadható áron megvehesse és használhassa. Ezen készülékek esetében a bevételt már nem a vendéglátóhelyen a készülékbe dobott érmék biztosították, hanem a készülékhez külön megvásárolható újabb

és újabb játékok. Ez a modell stabil bevételi forrást jelentett ezeknek a cégeknek, tulajdonképpen a filmes és televíziós vállalatokkal versengő, újabb tömegmédiát hozva létre. A videójáték-gyártó cégek együttes bevétele a 20. század második felére már azonos nagyságrendű volt a globális filmgyártásával – ezek a készülékek, az úgynevezett játékkonzolok (jelenleg meghatározó gyártók és termékek: Microsoft Xbox, Sony PlayStation, Nintendo Switch stb.) a fejlett világban mindmáig a családi médiafogyasztás meghatározó szeletét teszik ki.

Ezzel párhuzamosan az 1970-es évek végétől a számítógépek korábban már említett körébe tartozó, kicsi teljesítményű, ám olcsón gyártható *mikroszámítógépek* is elkezdtek terjedni. A brit Sinclair és az amerikai Commodore, valamint az Apple termékei kezdetben csak a kisvállalati szférában és a matematikai-technikai érdeklődésű emberek háztartásában jelentek meg, ám mivel ezek is televízióra voltak kapcsolhatók, volt billentyűzetük és hangot is képesek voltak generálni, játékcélú alkalmazásuk is magától értetődő volt. Ezek a játékok a kezdetekben egyszerűbbek és nehezebben megközelíthetők voltak a játékkermi társaikkal való összevetésben, ám az 1980-as évek derekára a mikroszámítógépek piaca is olyan hatalmassá vált, hogy a számítógépet vásárló háztartások komoly felfelvőpiacot jelentettek a szoftvergyártók számára – tehát kereskedelmi formában érdemes volt fejleszteni hétköznapi célú (például táblázatkezelő, szövegszerkesztő) és játékprogramokat is. Ahogy a számítógépek teljesítménye növekedett, hamar megközelítették a játékkermi gépekét, így a fejlesztőknek már érdemes volt mindkét forgalmazási forma igényeit kiszolgálni. Így a 20. század végére létrejött a játékprogramoknak egy olyan világméretű piaca, ahol a nagy média-cégekkel összevethető költségvetéssel készültek világszenzációnak számító játékok – ezekkel komoly szaksajtó foglalkozott, a játékok nem egyszer képregény, könyv, tévésorozat vagy film formájában is képesek voltak médiahatásukat kiterjeszteni. Bizonyos értelemben ez a gazdasági rendszer ma is létezik, működik (hasnolón a lényegében száz éve változatlan, rádiósugárzáson és lemezkiadáson alapuló „zeneiparral”).

Az ezredfordulót követően azonban az internet elterjedése, majd web 2.0-vá alakulása, valamint az okoseszközök tömeges terjedése új területekkel gazdagította az amúgy sem szűkülő videójáték-ipart.

Ahogy az átlagember élete részévé vált az internethasználat, a videójátékok kulturális szerepét nagyban megváltoztatta. Korábban ez bizonyos (gazdagabb) országok egyes speciális életkori- és kulturális csoportjai körében volt igazán fontos időtöltési forma. Az internet, az okoseszközök és a közösségi média robbanásszerű terjedésével gyakorlatilag *bárki* találkozhatott olyan játékkal, mely az ő számára tartalmas időtöltést nyújtott. A közösségi hálók felületei és az okostelefonos alkalmazásboltok megteltek olyan, úgynevezett „casual” („alkalmi”)

játékokkal, melyek a felnőtt és a videójáték médiuma felé amúgy nem nyitott korosztály idejét (és pénztárcáját) voltak képesek foglyul ejteni.

Mások, akik viszont az egyes (akár bonyolultabb) videójátékok magas szintű, elkötelezett rajongói, lehetőséget kaptak arra, hogy a világhálón önállóan, műsorszerűen közvetítsék ahogy játszanak, vagy akár hatalmas versenyeken mérjék össze tudásukat, és ezeket a versenyeket (a hagyományos sportversenyekhez hasonlóan) milliók kövessék. Létrejött a *streaming* (játékmenet-sugárzás) és *e-sport* világa, ahol a videójátékok már korántsem csupán a felhasználók részére való eladás révén voltak képesek bevételt termelni, hanem a közvetítések és nagy versenyek reklámbevételei által, valamint az *e-sport* világával párhuzamosan létrejövő sportfogadási szintéren is.

E változó igények mentén új és még újabb videójátéktípusok alakultak ki – ezek vázlatos áttekintése a következő fejezetben lesz megtalálható. Történeti áttekintésünkben még egy dolgot kell megemlíteni: hogy miközben a nagyvállalatok a fent vázolt jelenségek mentén dollármilliárdos iparágga és globális hatásokat kiváltani képes médiává növelték a videójáték jelenségét, az internet demokratikus jellege annak is megteremtette a lehetőségét, hogy nagyon kicsi, akár egy-két fős fejlesztői csapatok játékaik is megtalálhassák közönségüket.

Néha persze ezek az apró, a népszerű műfajokon kívüli játékok is idővel világ-szintű sikerré válnak – mint a finn Rovio madárdobálós játéka, az Angry Birds vagy a Minecraft: hasonlóan ahhoz, ahogyan a zeneiparban vagy a filmgyártásban is óriási jelentősége van az új tehetségek kinevelésének vagy „felfedezésének”.

Videójáték- és játékos-típusok

Egy médiahasználatról szóló könyvben – ahogyan a televíziós fejezetben is – a médiatartalmak típusokba sorolásának az a fő feladata, hogy megérthessük, milyen motivációk, szükségletek mentén köteleződik el valaki az adott média-termék (esetünkben videójáték) mellett – áldoz rá pénzt és időt az életéből, emeli azt élete (akár azonosságtudata, identitása) fontos alkotóelemei közé. Ennek megértése nélkül aligha alakítható ki hiteles és működőképes álláspont médiapedagógiai kérdésekben – a televízió vagy a videójáték „hasznos vagy káros” voltáról folytatott viták részben ezért terméketlenek. Ha valaki játszik, az az ő életének része, annak szövetébe, történetébe illeszkedik. Ha haszna vagy kára van, azt abban az összefüggésben lehet megérteni, ha először is látjuk, milyen előnyök mentén került arra sor, hogy más lehetséges tevékenységek helyett például a videójátékot választotta. Két szélsőséges példa: a súlyosan mozgáskorlátozott ember számára egy egyszerűen irányítható virtuálisvalóság-szemüveg

és az azon keresztül folytatott videójáték a testi-lelki feltöltődés eszköze, sőt, akár terápiás segítség is lehet. Más esetben, például egy nem jól működő családban élő, az iskolában sürgősen sok stresszel találkozó kamasz számára a videójátékokba menekülés (egyéb hajlamosító tényezők mellé) a játékfüggőség kialakulásának kockázatával járhat, vagyis végeredményben az egész életét megnehezítő problémává válhat.

A legtöbb ember (fiatal és gyermek) videójátékokhoz fűződő viszonya nem ilyen szélsőséges: más médiaformákhoz hasonlóan különböző életszakaszokban, változó intenzitással és motivációk mentén használják ezeket. Egyes játékok már a tömegkultúrába épültek, ezekről az is hallott vagy gondol valamit, aki nem is játszott vagy játszik velük – tehát a játékokkal kapcsolatos érintettséget tovább árnyalja, árnyalhatja mindaz, amit a kultúra nagy általánosságban sugall ezekkel kapcsolatban: például Dél-Koreában az e-sport társadalmi megítélése sokkal pozitívabb, mint egyes nyugati országokban stb.

Ha magukat a videó- és számítógépes játékokat szeretnénk csoportosítani, szinte megoldhatatlan feladattal nézünk szembe. Bár léteznek világszerte elfogadott játékműfajok és kategóriák (ezek különösen a szaksajtóban fontosak), a valóságban ezek magyarázó ereje nem túl nagy. Például futballmeccset utánzó játékok már az 1980-as években is léteztek, de az akkori változatai ezeknek sokkal kezdetlegesebbek voltak, mint mai, hihetetlenül összetett utódaik. Egy ilyen változás során alakulhat úgy, hogy idővel teljesen más motivációk és képességek mentén lehet egy játékot megközelíteni: példánk esetében a korai focis játékok alapvetően ügyességi jellegűek voltak, a maiak legalább ilyen szintű stratégiai gondolkodást is igényelnek, valamint fontos összetevőjük a játékosok interneten keresztül való versenyeztetése. A mai nagy költségvetésű játékokra amúgy is jellemző, hogy miközben ránézésre egy meghatározott klasszikus műfaj jegyeit hordozzák, beépített funkciókkal igyekeznek a lehető legtöbb „játékosztípus” igényei számára nyújtani valami kapaszkodót: például közösségi és versenyjellegű funkciók bevonásával, és például – joggal kifogásolt módon – gyűjtögetős, sőt, szerencsejátékos elemek bevonásával.

Tovább nehezíti a csoportosítást, hogy a ma létező videójátékok egészen különböző technikai háttérrel, lehetőségekkel rendelkeznek: az otthoni számítógépen és játékkonzolokon futó darabok filmekhez vagy filmsorozatokhoz hasonló cselekménnyel, zenével és látvánnyal rendelkezhetnek, és ezek szinte semmiben sem hasonlítanak a böngészőből játszható vagy okostelefonos játékal alkalmazásokra.

Ezzel együtt néhány klasszikus, máig jelentős formát (és egyúttal játékmechanizmust) érdemes bemutatni.

A videójátékok egyik nagy hatással bíró vonása, hogy az irodalomhoz hasonlóan olyan elképzelt, „szimulált” valóságot tudnak létrehozni, melyben a felhasználó elmerülhet, saját képzeletével kiegészítheti azt. A számítógépes működés pedig azt teszi lehetővé, hogy a játék közben bizonyos cselekvési szabadságot élvezhessen, saját tevékenysége eredményeként élhesse át a játék történetének előrehaladását. A történetmesélésnek ez a lehetősége számos nagy és fontos videójátékos műfajban meghatározóvá vált: történetet meséltek el az igen korai, könyvre hasonlító – mert képeket még nem is tartalmazó – szöveges kalandjátékok, története van a bonyolult szerepjátékoknak (RPG), a különféle ügyességi (ugrálás, „lövöldözős” és FPS [lásd később]) játékoknak, de akár egyes sportjátékoknak vagy stratégiai szimulációknak is.

A másik fontos, visszatérő lehetőség a videójátékok világában, hogy az emberiség története óta létező játékok „játékos” mechanikáit vigyék számítógépre, és esetleg bővítsék. Több évszázadosak például a sakk és egyes kártyajátékok adott esetben igen összetett játékmekanikái – a számítógépek a maguk matematikai gondolkodásával kiválóan tudják ezeket modellezni, bővíteni. A sakk világában például igen fontos áttörést hoztak az 1980-as évek számítógépei: kis idő múlva a sakkprogramok felvették a versenyt a legjobb emberi játékosokkal, az IBM Deep Blue nevű szuperszámítógépe 1997-ben már képes volt legyőzni az aktuális világbajnokot, az orosz Garri Kaszparovot.

Tehát sok számítógépes játék alapvető mechanizmusai közé tartozik, hogy a játékos részéről logikai problémamegoldást, taktikai vagy stratégiai gondolkodást igényel. Az ilyen típusú játékelemek hasznáról egyébként a közvélemény általában meg van győződve (hiszen általánosságban – különösen gyerekek esetében – az intelligencia és annak fejlesztése hasznos és kívánatos vonatkozásnak tűnik).

Különösen a videójáték-történelem játéktérmi vonulatának áttekintése alapján könnyű belátni, hogy az ügyességi kihívásokat és az ezek változatosságát, nehézségét tovább növelő véletlenszerű játékelemeket tartalmazó programok népszerűsége is töretlen. Ezeknél az ügyességi játékoknál igen fontos, hogy a felhasználó finom mozdulatait, reflexeinek gyorsaságát a számítógép (vagy játékkonzol, telefon stb.) pontosan és a játékos számára élvezhető módon kövesse. A korai számítógépek billentyűzetes vezérlése mellett hamar megjelentek a direkt játékok számára fejlesztett vezérlőeszközök, az úgynevezett kontrollerek, botkormányok, akár a teljes autós vagy repülő vezetőkörlet közelíteni próbáló bonyolult berendezések. Az okostelefonos, tabletes játékok érzékelik a készülék dőlését, gyorsulását is, és a modern kontrollerekhez hasonlóan bizonyos esetekben rezgéses visszajelzést adnak.

A 21. század első évtizedében nagyon népszerűek lettek azok a mozgásos ügyességi játékok, melyek a felhasználó egész testére kiterjedő mozgásokkal is

vezérelhetők, például egy erre kifejlesztett kamera segítségével. Az ilyen módon működő táncos vagy sportjátékok képesek voltak a videójátékoktól addig idegenkedő közönség egy részét is meghódítani: a sportos testi aktivitás ígéretével.

És ha már a különleges beviteli eszközökről is szó esett, fontos és régi, bár viszonylag szűk kör által kedvelt köre a videójátékoknak az úgynevezett szimulátorok világa. Ezek a valódi, az iparban, a közlekedésben és a hadászatban használt (nem játékcélú) szimulátorokhoz hasonlóan arra törekednek, hogy valamilyen, amúgy a hétköznapi ember számára nem megtapasztalható helyzetet a számítógép lehetőségein keresztül a lehető legpontosabban leutánozzanak. Talán úgy lehet érzékeltetni a különbséget egy ügyességi játék és egy szimulátor között, hogy például egy ügyességi autóversenyzős játék jól irányítható egy egyszerű számítógépes billentyűzettel, és a sikerélmény kulcsa ott a gyors reflex; egy autószimulátor matematikai modellekkel utánozza le egy valós autó viselkedését (gyorsulás, futómű karakterisztikája, fékezés, baleseti sérülés stb.), és a felhasználó olyan kormány- és pedálberendezésekkel vezérli, melyek képesek szimulálni egy valódi autó viselkedését az adott helyzetben: például motoros visszajelzést adnak a kormánykerékre, hogy a felhasználó rezgéseket érezzen, és nehezebb legyen a kereket mozgatni.

A felsoroltakon kívül létezik még jó néhány fontos játéktípus, illetve játékkészítési alapelv: azonban a fentiek (történetmesélés, stratégiai-taktikai és ügyességi elem, véletlenszerűség, szimuláció) olyan jelentősek, hogy valamilyen arányú kombinációjuk szinte minden játékműfajban vagy konkrét játékban megtalálható.

A milyenek a játékok? mellett legalább ugyanilyen jelentőségű a kérdés: hogyan és miért játszanak az emberek velük?

Bár a bevezetésben említettem, hogy a játéktevékenység emberi alapvonás, sőt, még az állatvilág egy része is mutat ilyen magatartásformákat, közelebbi megfigyelés esetén jól látható, hogy igen sokféle motiváció és tevékenység az, amit az ember játékos keretek közt kibontakoztatni képes. Ha valamiféle egyetemleges emberszemlélet felől, kívülről közelítünk, akár azt is mondhatjuk, hogy nincs is olyan területe az emberi életnek, amit ne szemlélhetnénk a játékos természetünk szemüvegén keresztül, vagy amit ne lehetne valamiféle módon játékosá tenni. Ezzel együtt, éppen a videójátékok világszintű jelentőségének megnövekedése miatt, számos kutatás létezik, melyek igyekeznek megérteni, milyen típusú személyiségek és miért válnak elkötelezett (videó)játékosokká. Magyarországon Fromann Richárd kutatócsoportja 2011 óta vizsgálja ezt a kér-

déskört – az ő csoportosításuk alapján ismertetem röviden a legfontosabb eredményeket.⁹⁴

Fromann és munkatársai az úgynevezett „F-modellben” egyesítették a szakirodalomban már korábban kialakított, valamelyest leegyszerűsítő játékos-típus-listákat saját kutatásuk eredményeivel. Ők is három, lényegében eltérő motivációs alapot különböztetnek meg: versengő, közösségi és felfedező játékosok. Viszont ezeket lényegesen eltérő alkategóriákra bontják.

A versengő játékosok értelemszerűen nyitottak azokra a (zömében internetes) játékhelyzetekre, amikor más játékosokkal mérhetik össze erejüket. Ennek két altípusa a „vezetőké” és a „harcosoké” – ez utóbbit régebbi szakirodalmak viszonylag pejoratív módon „gyilkosoknak” is nevezik.

E ponton érdemes elidőzni a *videójátékok és az erőszak* kapcsolatának problémájánál.

Az emberi erőszak – úgy is mint fajunk történelmi adottsága és fájdalmas öröksége, és úgy is mint létező és problémás magatartásforma – számos tudományág érdeklődését keltette fel az utóbbi időben. A ténylegesen megvalósuló erőszak következményei mindenki számára világosak, valamennyi emberi civilizáció szabályozza valahogy az emberek erőszakos viselkedését, és a kultúrák is szokásokkal, vallási tartalmakkal és sok egyéb módon reagálnak erre az adottságra. A modern, nyugati civilizációk a hétköznapi világából különösen hatékonyan száműzik az erőszakot, és ennek a törekvésnek kitüntetett terepe a gyermekekkel való bánás: ma már az iskolai, tanári vagy szülői erőszak is elítélendő, sőt büntetendő. Ezzel párhuzamosan az erőszakra való tudás korlátozása, illetve a gyermekek spontán erőszakos viselkedését gátló törekvés is fontos részévé vált a nyugati kultúráknak: átírták a sokszor szadisztikus népmeséket, a spontán gyermekközösségek helyét a teljesen szabályozott élethelyzetek, a kötelező óvoda, iskola vették át.

Ebbe a kulturális közegbe „robbant be” a 20. század közepén a televízió és a mozi a maga sokszor hipererőszakos tartalmaival, sok aggodalmat okozva. (Klasszikus példa az egymást folyamatosan brutálisan bántalmazó macska-egér páros, a Tom és Jerry rajzfilmsorozat kapcsán szinte folyamatos morális pánik.) Bár komoly kutatások soha nem tudták bizonyítani, hogy az ilyen típusú média-tartalmak fogyasztása a hétköznapi valóságban előforduló erőszakra hatással volna (akár növelné, akár szelepként csökkentené azt), a 20. század végén elterjedő videójátékok a problémát új nagyságrendben elevenítették fel.

⁹⁴ Fromann Richárd – Damsa Andrei: Videójátékoktól a munka világáig – játékos-típusok és munkahelyi motivációk, *Információs Társadalom*, XVIII. évf., 2018/1, 18–25.

A videójátékok esetében a (néha történelmi keretek közé helyezett) erőszak számos formája közhasználatú játékmechanikai és történetmesélésbe beépülő elem. A szerepjátékok kalandozói szörnyekkel harcolnak, a stratégiai játékosok seregeket vezetnek, az ügyességi játékokban ökölvívástól a lőfegyverekig számtalan módon tudnak a játékosok a pályákon felvonuló ellenségekkel harcba szállni. A fentebb ismertetett szimulációs játékok és az ügyességi játékok érdekes kereszteződéseként az 1990-es években megjelentek a némi túlzással „emberszimulátornak” nevezett, pontosabb és őszintébb nevükön First Person Shooter (FPS)-ként ismert játékok. Ezekben az emberi perspektívához hasonló nézőpontból, térben járhatja be a játékos a pályákat – előreszegezett fegyverrel, folyamatosan irtva-lőve a felvonuló ellenségeket. Különösen ebben a műfajban hamar elterjedt a már-már horror- vagy rajzfilmszerűen eltúlzottan szadisztikus erőszakábrázolás, a játékhasználat életkori szabályozásának újabb és újabb tematizálását előidézve. (De emlékezetes volt például a Carmageddon című játék körül kialakuló morális pánik is: az egyszerű autóversenyzős játékban pont járt a járókelők elgázolásáért.)

Az ilyen, akár hipererőszakos játékok és a gyermeki, majd későbbi felnőttkori viselkedés összefüggéseit nem egyszerű kideríteni, hiszen a *valóban* erőszakos viselkedés populációs szinten a modern társadalmakban elég ritka – például az egyébként elég ritkán megvalósuló iskolai lövöldözéseket végrehajtó gyerekek esetében többször is felvetették a videójáték-használat befolyásoló hatását, de az (ha van is) egész biztosan nem lehet döntő erejű, hiszen ugyanazokkal a játékokkal gyerekek százezrei játszottak, és az ő esetükben ilyen következmények nem álltak elő.

Ugyanakkor, mivel az ilyen játékokban zajló cselekmény, a zene, a látvány összességében erős pszichés hatással bír (hiszen erre tervezték), a televíziós műsorokhoz hasonlóan a videójáték-ipar is kialakított életkori ajánlórendszert, mely támpontot ad a családoknak: milyen életkorú gyermekeket milyen tartalmaktól kellene megóvni.

Visszatérve a játékostipológiára: a versengő típusú játékosok közül a *vezetők* számára a győzelem tulajdonképpen öncél, az elismertség, hírnév minél magasabb fokára szeretnének eljutni. A *harcosok* a saját pusztító lehetőségeiket igyekeznek maximalizálni, az olyan játékokat keresik, ahol az előre jutást mások legyőzése árán lehet megvalósítani. Könnyű belátni, hogy a két, látszólag hasonló magatartású játékos-típus tevékenysége, bár szintén hasonló – sokat játszanak és szeretnek nyerni –, ám motivációs hátterük, tulajdonképpen személyiségük egészen különböző, és ezek a mintázatok a videójátékon kívüli (például családi, munkahelyi) életükre is befolyással vannak, illetve ott is meghatározó erővel jelentkeznek.

A másik nagy csoport a *közösségi játékosoké*: ezen belül az úgynevezett *csapatjátékosoknak* a videójáték tulajdonképpen a közösségi élmény fontos formája. Az ő játékaikban fontos a kommunikáció, a kooperatív feladatmegoldás, a szerepek és kapcsolatok kimunkálása, gondozása. Az ilyen emberek (gyerekek) rengeteg energiát fordítanak (online) játékos életükre, de jó esetben sokat is kapnak onnan vissza. Itt gyakori kifogás lehet, hogy az ilyen kapcsolatok semmilyen szempontból sem egyenrangúak azokkal, melyeket a fizikai világban átélünk: ez tudományos megközelítésből erősen vitatható, hiszen például az iskolai, munkahelyi közösségeknek is számos „nem fizikai”, szimbolikus, szabályszerű összetevője van. Ráadásul a közösségi média révén a természetes emberi kapcsolatok is kapnak egyfajta digitális, eszközök által közvetített formát.

A közösségi játékosok másik nagy típusa a *társkeresőké*: ez kifejezetten a (fiatal) felnőttek élethelyzetéből érthető meg: ők a játékon belüli barátság, a közös feladatmegoldás élményénél mélyebb összetartozásra vágnak; az ő esetükben a „játékoslét” valójában egy eszköz, egy lehetőség a teljes személyiséget igénybe vevő, tartalmas kapcsolat (későbbi) felépítéséhez.

A fenti négy játékos típusról elmondható, hogy a videójáték így vagy úgy, de közösségi élményként válik az életükben fontos tényezővé. A mai kor eszközei maximálisan támogatják az ilyen felhasználást: a számítógépek, tabletek, telefonok mind csatlakoznak a világhálózathoz, lehetővé téve a játékosok közösségi kapcsolódását. Pedagógiai megközelítésből be kell látnunk: a fenti motivációs minták mentén történő játéktevékenység nem csupán „képernyőhasználat”, hanem társas helyzet is, melynek külön, fontos, kitüntetett szerepe van a személyiségfejlődésben. Bár fontos a technikai eszköz és a választott játék is, mégis, az esetleges előnyös vagy kedvezőtlen hatásokért pusztán ezeket okolni olyan volna, mint a telefontársaságot vagy a készülék gyártóját a zaklató hívásokért.

A harmadik nagy csoportot a *felfedező* játékosok jelentik. Ezt a kategóriát Fromannék három alcsoportra bontják.

Az első a *fantáziálólé*: az ő játékos motivációjuk emlékeztet leginkább a regényolvasó emberére. Mélyen bevonódnak a történetbe, azonosulnak a főszereplővel, a játék világában történő barangolás, felfedezés okoz nekik igazán örömet. A videójátékokkal kapcsolatban régebben sokat használt (nem túl hízelgő) kifejezés, az *eszképizmus*, vagyis a valós világ nehézségei elől történő elmenekülés talán rájuk jellemző leginkább. Ugyanakkor – kerülve bár a túlzott pszichologizálást – a megnyugtató, örömszerző tevékenységbe „menekülés” jó és előre vivő stratégia is lehet akár gyermek- vagy ifjúkorban is, mikor a külvilág kaotikus eseményei úgy borítják el a fiataalt, hogy lényegében nincs esélye feldolgozni őket, kompetens módon megküzdenni velük. Ugyanakkor nyilván a szenvedélybetegségre hajlamosító tényezők fennállása esetén a játékkal töltött idő olyan mére-

teket is ölthet, ami akadályozza a mindennapi tevékenységet, így végül megkönynyebbülés és feloldódás helyett inkább további feszültséget, büntudatot okoz. Ezzel együtt tény, hogy az irodalomhoz és a filmművészethez hasonlóan a játék-
ipar nem kis erőfeszítéssel, kiváló alkotókat is megnyerve időről időre igyekszik olyan emlékezetes világokat és történeteket felépíteni, melyek képesek felzárkózni a történetmeséléssel foglalkozó más művészeti ágak megbecsültségéhez.

A *felfedezők* másik alcsoportja a *gyűjtögetők*. A játékelmény az ő számukra is elsősorban személyes kihívás. Ahogyan a *gyűjtőszenvedély* jelensége régóta ismert, és annak kulturális (valamint pedagógiai) jelentőségét sokan fel is ismer-
ték, a videójáték-ipar is komoly erőforrásra bukkan ezen a területen. Számos játék nyújt lehetőséget a felhasználó számára, hogy kalandjai során újabb és újabb eszközöket, ruhákat, fegyvereket, varázstárgyakat gyűjtsön, sőt, barkácsoljon. Ezen, lényegében nem reális földi javak megszerzése, birtoklása hasonló lelki mechanizmusokat von működésbe, mint a videójátékon kívüli világban: hiszen fogyasztói társadalomban élünk, lényegében egész kultúránk folyamatosan arra próbál nevelni bennünket, hogy újabb és újabb tárgyakat szerezzünk meg, azok birtoklását tegyük személyiségünk újabb építőkövévé, és ilyen módon jussunk újra és újra örömforráshoz.

Ahogy sejthető, ez a játékos motiváció sem veszélytelen: a könnyen végiggon-
dolható pszichés kockázatok mellett itt az anyagi vonatkozásokat is meg kell említeni: ahogyan a „tárgyfűggő” nyugati kultúrák működéséhez hozzátartozik a túlpörgetett fogyasztás és kereskedelem, úgy a videójátékok anyagi sikerét is sokszor az alapozza meg, hogy az egyébként ingyen játszható játékban a fejlesztéseket, tárgyakat valódi pénzért lehet megvenni. Sőt, ez a mechanizmus gyakran szerencsejátékos elemekkel is vegyül, vagyis a valódi pénzért csak egyfajta sorsolásra fizet be a felhasználó, ahol van esélye a vágyott tárgyra, de adott esetben lehet, hogy csak kisebb értékűt kap, és újra fizetnie kell a következő próbálkozásért. Emellett számos játék esetében a felhasználóknak lehetőségük van a megszerzett tárgyaikat egymásnak átadni – itt egyfajta belső piac alakul ki, ahol világméreteken sokszor dollármilliók vándorolnak a felhasználók között – a külvilágban nem is létező, virtuális javak birtoklása érdekében. Az első pillantásra visszatetsző jelenség megértése végett gondoljunk egy pillanatra például a műkincspiac vagy a gépjárműgyűjtés nagy presztízsű hobbijaira, ahol a sokszor felfoghatatlanul magas összegű adásvételek mögött is elsősorban hiedelmek és befektetői várakozások állnak csupán.

Ezzel együtt gyermek- és ifjúkorban a gyűjtögető motivációjú videójáték az egyik olyan magatartási mintázat, ami általában családi közegben komoly konfliktusokat tud okozni, mert itt a sok időt igénylő bevonódás (a játékbeli erőfor-

rások megtermelése, a „grind”) mellett időnként jelentős anyagi beruházásokkal kapcsolatos igények is felmerülnek.

A *felfedező* játékosok harmadik csoportja az F-modell szerint a *problémamegoldóké*. Az ilyen játékosok elköteleződése emlékeztet leginkább azokéra, akik a számítógépes játékok hőskorában mintegy hobbiként, a kihívás miatt létrehozták (leprogramozták) az első játékokat. Ez az alapvetően magas szintű intellektuális igénnyel párosuló motiváció számos játéktípus esetében lehet fontos (mert sok játéknak vannak rejtvéynyszerű, intellektuális elemei), de Fromannék kutatása önálló játékoscsoportként is azonosította azokat, akik *elsősorban* az ilyen kihívások miatt játszanak. Természetesen ez a motiváció gyermek- és ifjúkorban is megfigyelhető lehet (noha nem kifejezetten gyakori) – ilyen esetben a nevelői környezet általában csak mérsékelt aggályokkal él, noha játéktípustól függően a fent is említett kockázatok itt is megjelenhetnek.

Kockázatok és előnyös hatások

A gyermekkori médiahasználattal foglalkozó kötet videójátékokat tárgyaló fejezete nem lehetne teljes a játékhasználattal összefüggő kockázatok, illetve a játékhasználat mint önmagában kockázatos magatartás tárgyalása nélkül.

Elsőként szükséges megállapítani, hogy bár a videójáték bizonyos értelemben az összes, korábban az emberiség által létrehozott technológiai kommunikációs eszköz/médium közül a leginkább sokoldalú, és talán a legerőteljesebb hatáskeltésre képes, mégsem tapasztalható, hogy akár a legfejlettebb országok kultúráját, mindennapi életét gyökeresen átalakította volna. A videójáték – akár játéktermi, akár otthoni játékkonzolon játszott, akár számítógépen folytatott formájában – az 1980-as évek óta sokmillió felhasználói közönséggel bír, az iparági bevételek már ekkor a filmiparéval azonos nagyságrendűek voltak. Az azóta eltelt száz fél évszázad nem hozott igazi robbanásszerű növekedést, pedig az okoseszközök megjelenése óta voltaképpen nincs is olyan élethelyzet, amikor ne lehetne nagyon egyszerűen megteremteni a videójáték használatának lehetőségét.

Tehát azok az aggodalmak, miszerint az emberiség a videójátékok túlhasználatára miatt valamiféleképp a virtuális valóságoktól való függés egészségtelen állapotába kerül – alaptalannak bizonyultak. Ilyesfajta változást vagy forradalmat a közösségi hálózatok egyébként valóban okoztak az elmúlt bő évtizedben – erről a következő fejezetekben szólnunk még –, de ez a hatás elég élesen elkülöníthető a videójátékokétól.

Ugyanígy nem lehetséges a gyermekkor esetében sem a korábban egyesek által megjósolt ijesztő következményeket azonosítani: bár a 20. század második felétől

a nyugati országok gyermekei összességében szinte elképzelhetetlenül sok időt töltenek képernyők (televízió, számítógép, okoseszköz stb.) előtt, az eddigi kutatások nem tudták egyértelműen azonosítani, hogy maga a képernyőn keresztül „fogyasztott tartalom” milyen direkt hatásokat fejt ki, illetve az egyes kísérletek során kimutatott hatások elég ellentmondásosak: hiszen ha valamit sokáig néz vagy csinál az ember, abban óhatatlanul jártasságot szerez, tehát mindig tetten érhetők fejlesztő hatások is. Ugyanakkor a mértéken felüli képernyőidő (nem ritka a napi hat-nyolc óra sem!) értelemszerűen rengeteg olyan tevékenység elől veszi el az időt, ami egyébként ugyanúgy hasznos vagy előnyös lehetne, és esetleg a hiánya problémákat okoz. Sokszorossá válik ez a kockázat akkor, ha a gyermek körüli elsődleges társas közeg – a család, a kortárcsoport – szintén elérhetetlenné válik saját eszközhasználati szokásai miatt. Az egyébként normális és szükséges társas kapcsolatok ilyen problémák miatti fellazulását sokan megfigyelték – és bár ez nem elsősorban a videójátékok túlhasználatára vezethető vissza –, és összességében világszinten aggodalomra okot adó jelenséggé tartják számon.

A videójátékok erőszakosságáról már korábban szóltunk: ez sokat kutatott területe volt a 20. század utolsó évtizedének. Széles rátekintésből azt állapíthatjuk meg, hogy a gyermekkori (és később a felnőttkori) erőszakos magatartás kialakulásának kockázati tényezői közt a videójáték-használatnak elenyésző jelentősége van más tényezőkkel (elhanyagolás, bántalmazás, depriváló környezet stb.) szemben. Maga a videójáték-ipar is sokat tett azért, hogy az öncélú és túlzottan erőszakos tartalmak nehezebben juthassanak el az e tekintetben érzékenyebb fiatal korosztályhoz. Amennyiben mégis traumatizálódik egy gyermek az ijesztő vagy túl erőszakos játék miatt, az szélsőséges esetben sajnos hasonló következményekkel is járhat, mint a valóságban átélt más, súlyos traumák esetében – tehát a felnőtt környezetnek komoly szerepe van az ilyen helyzetek megelőzésében, illetve, ha bekövetkezett, abban, hogy a gyermek kellő segítséget kapjon a trauma feldolgozásában, az ártalmak csökkentésében. Fontos ugyanakkor megérteni: a videójátékok valósága nem reális, csupán szimuláció – és ezzel a játékosok (még a kisgyermekek is) tisztában vannak. Bár bizonyos szintű traumatizációt okozhat egy ijesztő, felkavaró videójáték, az esetek nagy többségében ez nem vethető össze egy, a való életben átélt bántalmazással, balesettel vagy egyéb traumatikus eseménnyel. Sőt: a klinikai pszichológia területén számos sikeres kísérlet utal arra, hogy például harctéri események során megbetegedett (PTSD-s) katonák terápiájában jótékony szerepe lehet egyes videójátékoknak, ahol kockázat nélkül, mégis aránylag élethű körülmények között haladhatnak előre az őket ért csapások feldolgozásában.

Szintén említettük már a szenvedélybetegség, a videójátékoktól függetlenül is létező játékfüggőség problémáját. A klinikai értelemben értett szenvedélybe-

tegségek diagnosztikája kisgyermek- vagy gyermekkorú személyek esetében viszonylag járatlan terület. A Világegészségügyi Szervezet (WHO) 2018-ban felvette a videójáték-függőséget a mentális betegségek általa közzétett listájára. Fontos tudni, hogy az orvosi szakma elsősorban felnőtt érintettek esetében, és az úgynevezett MMORPG játékokkal (Massively Multiplayer Online Role-playing Game) kapcsolatban vizsgálja ezt a jelenséget – és még ezen a viszonylag szűk területen sem teljes a konszenzus, hogy valóban különálló betegségről lehet beszélni.⁹⁵ Maguk az MMORPG játékok (legismertebb a 2004 óta létező a World of Warcraft) igen összetettek: interneten összekapcsolva játszik sok millió játékos közös, nagyszabású kalandok keretében. Hatalmas a bejárható világ, szinte végtelen a lehetőség emberi interakciókra, harcra, gyűjtögetésre és fejlődésre: tehát a videójátékok szinte valamennyi vonzó és izgalmas funkcióját egyesíti egyetlen szolgáltatás keretében.

Vannak-e, és ha vannak, milyen előnyei vannak a videójátékok élvezetének? Ha gyermekkorú felhasználókról beszélünk, elsősorban a tanulás és a különböző készségek fejlődése terén várhatunk előnyös hatásokat.

Mivel a mai videójátékok élvezetéhez gyakorlatilag semmilyen informatikai tudásra, digitális kompetenciára nincs szükség, így általánosságban annyit mondhatunk, hogy a játékos tanulási tevékenységként annyit és úgy tanul, amennyit a játék eleve lehetővé tesz. Nagy bevonódás és jelentős játékidő esetén a fogékony fiatal korosztályok megtanulhatják például a játékban szereplő összes jármű nevét, adatait – ez nyilván a külvilágban teljesen haszontalan tudás, de egyfajta mentális, szinten tartó funkciója van –, időskorúaknál pedig számos bizonyíték szól amellett, hogy a látszólag öncélú videójátékozás segít(het) az időskori mentális leépüléssel járó kórképek megelőzésében, lassításában.

Természetesen egyes játékok a külvilágban is kifejezetten hasznos tudáselemeket is tartalmaznak: számunkra, magyarok számára eleve igen hasznos, hogy a videójátékos világ nyelve az angol, így a sokat játszó gyerekek könnyebben tanulják meg ezt a nyelvet. Sok játék gyakoroltat (indirekt módon) egyszerűbb logikai, matematikai képességeket is.

Készségfejlesztés terén korábban nagy várakozások övezték a videójátékokat, például hogy a kezelőszervek miatt fejlesztik a gyermekek finommotoros képességeit, vagy hogy általánosságban javítják a reflexes reakciókat – amik mondjuk járművezetés vagy sporttevékenység esetén fontosak. Ezek a feltevések hosszú távon nem igazolódtak, ma az a tudományos konszenzus, hogy az egyes játékok során begyakorolt (sokszor nagy ügyességet igénylő) tevékenységek csak igen

⁹⁵ Telkes Rita (szerk.): *DSM-5-TR referencia-kézikönyv a DSM-5-TR diagnosztikai kritériumaihoz*, Budapest, Oriold és Társai, 2022.

korlátozottan fejlesztik az élet más területein meglévő ügyességet. (Kivételt jelentenek a kifejezetten oktató céllal [sofőrök, katonák] számára megépített szimulátorok.) Ugyanakkor terápiás helyzetekben, amikor épp a nem-videójátékos területeken lép fel akadályozottság, a videójátékos fejlesztés (különösen a kinetikus, mozgásos játékok által) bizonyítottan hasznos és motiváló.

Összefoglalásképp elmondható, hogy a videójátékok tömeges terjedésének utóbbi negyven évében azok az emberi kultúra szerves részévé váltak, noha a jelentőségükkel (valamint hasznosságukkal vagy káros hatásukkal) kapcsolatos elvárásokat csak részben igazolták vissza. Bizonyos életkorokban és élethelyzetekben igen meghatározó lehet a hatásuk, és felépítésükből, előnyeikből adódóan nagyon alkalmasak arra, hogy a felhasználót „beszippantsák” – elkötelezett, lelkes játékosá tegyék. Ugyanakkor ezzel versenyben állnak számos más, szintén időigényes, de nagy elégedettséget okozni képes, hasznos emberi tevékenységgel: ilyen maga a közösségi lét, a tanulás, a sport stb. – és ebben a versengésben nem mindig és mindenki választja a videójátékot (részben valószínűleg azért, mert még a legtökéletesebb videójáték-élmény sem képes megközelíteni a hús-vér valóságban szerezhető tapasztalatokat).

Internethasználat és közösségi hálózatok

A videójátékok mellett a képernyőidő nagy részét (a munka típusú tevékenységeket nem számítva, hiszen gyermekkorban ezek csak érintőlegesen fordulnak elő), nagyon általános kifejezéssel élve az *interneten* történő tartalomfogyasztás és kommunikáció teszi ki. Bár ennek komponenseiről az előző fejezetekben is tettünk említést, szükséges egyfajta egységes rendszerben is számba venni ezeket a tevékenységformákat, különös tekintettel arra, hogy a közösségi hálók létrejötte óta a felhasználók saját személyiségük egyfajta online reprezentációját, képviselését is létrehozzák – vagyis nem csupán *használják* a világhálót, de *jelen is vannak rajta*, élvezvén és elszenvedvén ennek a (tulajdonképpen képzeletbeli) jelenlétnek az előnyeit és nehézségeit.

A nagy technológiai vállalatok (Microsoft, Google, Apple, Facebook/Meta) mind-mind a maguk módján igyekeznek rávenni a felhasználókat arra, hogy eszközhasználatuk során személyesen azonosítsák magukat, és a lehető legtöbb szokásukról, tevékenységükről igyekeznek adatokat gyűjteni. Az utolsó évtized világgazdaságát nagyban meghatározzák ezek a szinte elképzelhetetlenül hatalmas adatbázisok, melyek feldolgozása nem csupán a hagyományos reklámszakma számára jelent kincsesbányát, hanem a következő évszázadnak az egész

modern életformát befolyásoló változásait is előrevetítik (ezekről a következő, mesterségesintelligencia-fejlesztésekről szóló fejezetben lesz több szó).

Tehát manapság minden számítógép-, okostelefon vagy tabletfelhasználó találkozhat a jelenséggel, hogy az általa végezni kívánt tevékenység során többé-kevésbé saját életének eseményeit, tényeit is óhatatlanul nyilvánosságra hozza – mondhatni ez a technológiai fejlődés ára vagy árnyoldala. Ennek a folyamatnak természetesen bőven vannak kockázatai, melyeket a gazdaság és a politika szereplői igyekeznek figyelemmel kísérni, és például a személyes adatok védelmét célzó jogszabályokkal csökkenteni az esetleges veszélyeket, a kiszolgáltatottságot. E jelenségkör áttekintése messze meghaladja ezen munka lehetőségeit, ám szükséges kiemelni: a ma megszülető gyermekek – éljenek a Föld bármely országában is –, nagy valószínűséggel úgy fogják életüket leélni, hogy róluk nagy, világméretű rendszerek a kezdetektől gyűjtik az adatokat, és ezen adatok felhasználásával a hagyományos, történelmi struktúrák, úgymint az állam (vagy akár az egyházak) és az új, szintén világméretű cégek, szervezetek igyekeznek majd hatást gyakorolni a felnövekvő generációk életére. Ez civilizációs megközelítésből teljesen új, előzmény nélküli jelenség: bár veszélyeiből (például rémhírek, oltásellenesség terjedése) és előnyeiből (gyors orvosi tanácsadás, információszerzés) már kaptunk ízelítőt, a teljes rendszer még csak most van kiépülőben.

Tehát amikor egy gyermek számítógép- és internethasználó lesz (sőt, mikor születéséről a családja hírt ad, esetleg később fotókat, bizonyítványokat, versenyeredményeket tesz közzé), emberi léptékkel szinte felfoghatatlanul hatalmas adatbázisokban kezdenek élete eseményei adatszerűen rögzítésre kerülni.

Mi az oka annak, hogy már gyermekkortól önként részt veszünk ebben az egyéni szinten beláthatatlan következményekkel járó folyamatban? Történeti szempontból a digitális kommunikáció eszközeinek elérhetővé válása adta meg a kezdőlöketet, mely idáig vezetett. A 20. század végéig az emberi kommunikáció meghatározó formája az úgynevezett közvetlen emberi kommunikáció volt: mely gyors, dinamikus – azonnali oda-vissza hatáson alapul. Ehhez képest a könyv, a rádió, a televízió túlságosan egyirányú, a telefon és a levél pedig túlságosan egycsatornás és viszonylag körülményes. Mikor a digitális eszközök (e-mail, majd mobiltelefon, internetes chat) egyre gyorsabbá, egyszerűbbé és olcsóbbá tették mindezt, az egyes felhasználók kommunikációs tevékenysége megsokszorozódott; különösen a mobiltelefonok révén megteremtődött a mindig elérhetőség élménye: például nem volt szükséges hetekkel előre találkozókat egyeztetni, hiszen bármelyik pillanatban ott volt a lehetősége, hogy mobiltelefonon elérjük a másik embert, és pontosítsuk a részleteket. A 2000-es évek elejétől az okostelefonok azonnali értesítések formájában tudatják a felhasználóval, ha bármilyen üzene-

tet kap – sőt, automatizált programok ugyanilyen értesítésekkel bombázhatják a legkülönbözőbb okokból. Összefoglalva: az új évezred elejétől a fejlett országok polgárainak nagy részének „valós életét” átszövi egyfajta online jelenlét, készültség: annak a lehetősége, hogy más, távoli emberek bármikor megszólíthatják, bármikor érheti fontos hír vagy tennivaló a digitális kommunikáció villámgyors csatornáin.

Mindezek a változások akkor álltak össze egyetlen összetett rendszerré, mikor különféle nagy internetes szolgáltatók megteremtették a személyes online jelenlét egyszerű létrehozásának, és a más, szintén online jelenléttel rendelkező felhasználókkal való összekapcsolódásnak a lehetőségét. A korábbi online fórumokon, chatszolgáltatásokon is jelen voltak a felhasználók egyfajta online személyiséggel, de ezt eleinte szokás volt inkább álnév mögé rejteni, létrehozva egyfajta korlátozott és kontrollálható online személyiséget, „maszkot” vagy akkor divatos szóval perszónát, avatárt.

Kétségtelenül a Facebook indította el azt a világszintű tendenciát, hogy a felhasználók ne álnevek mögött hozzanak létre külön internetes jelenlétet, hanem inkább valós emberi életük számára hozzanak létre egyfajta internetes felületet (kissé rosszindulatú megközelítésben: „kirakatot”). Ezen, személyiséghez kötött fiókok között kapcsolatokat is létre lehetett hozni (kölcsonös beleegyezéssel), majd szolgáltatások sora indult el, melyek segítségével az összekapcsolódott felhasználók online interakcióba bonyolódhattak. Ezek egy része kézenfekvő: üzenetküldés, beszélgetésekben való részvétel, telefon- és videótelefon-beszélgetések. Nagyobb hatásúvá vált a „lájkkolás” és a megosztás funkcióinak népszerűvé válása. A megosztás azt tette lehetővé, hogy a felhasználók ismerőseik számára tegyenek közzé tartalmakat: vagyis minden felhasználó egyszemélyben egyfajta kisebb tömegkommunikációs szolgáltatóvá válhatott. A „lájkkolás” (sajnos nincsen tökéletes magyar megfelelője a kifejezésnek) egy egyszerű, csak online elvégezhető cselekedet, mellyel elismerésünket, tetszésünket fejezhetjük ki valamely megosztott tartalom kapcsán. Ezen apró elismerések gyűjtése érdekes és mély lelki következményekkel jár, a közösségi (társas) megerősítésnek olyan formáját jelenti, amit az így kialakuló úgynevezett *közösségi média* előtti korban nem ismerhettünk.

Ezek a folyamatok néhány év alatt nyilvánvalóvá tették, hogy a közösségi média lehetőségeivel élve igen nagy (történelmi) mértékben megváltozik az a kommunikációs rendszer, ami az egyes ember és a közösségek életét évszázadokon keresztül meghatározta. A zsebben hordott, csuklón viselt okoseszközök azonnali értesítésekkel jelzik, ha az egyes weboldalak, alkalmazások felületein valami figyelemre méltó történt. A „lájkkolás” mellett az újonnan megjelenő és népszerűvé váló közösségi alkalmazások újabb és még újabb interakciós formá-

kat igyekeznek meghonosítani – ezek néha sikeressé válnak, néha nem: a megosztás és a tetszékifejezés kettős funkciója a legtöbb, hosszú távon sikeres közösségimédia-szolgáltatásban megtalálható (Facebook, Twitter, Instagram, YouTube stb.).

Amennyiben a többi, korábban ismertetett technológiához hasonlóan a közösségi hálózatok esetében is megpróbáljuk megkeresni, megérteni, hogy milyen alapvetően adott emberi igények, szükségletek kielégítésére, milyen képességeink kiterjesztésére szolgál, azt találhatjuk, hogy valóban a közösségi, társas szokásaink fenntartására való képességünk sokszorozódik meg – olyannyira, hogy sok esetben már az a kérdéses, képesek vagyunk-e a rendelkezésre álló idő és lelki energia birtokában minden, a közösségi háló és média irányából érkező üzenetet és benyomást kezelni. A válasz nyilvánvalóan: nem. A gyermekkorú felhasználók e tekintetben talán még a felnőtteknél is nehezebb helyzetben vannak, illetve egyelőre nem lehet felmérni, hogy a 2000-es években született nemzedékek társas viselkedését hogyan fogja befolyásolni, hogy ők már kisgyermekkoruktól fogva az életük részeként sajátították el az online kapcsolattartás és a személyes online jelenlét különböző formáit.

Fontos ismét megjegyezni, hogy a közösségi háló alkalmazásainak működése nem mindig esik egybe azzal az igénnyel, amivel az egyes felhasználó elkezdte használni azt. Mint említettem, ezek a programok a felhasználók adatai alapján igyekeznek megérteni, megjósolni annak viselkedését – sőt, megváltoztatni azt. Nagyon alapvető funkciója a legtöbb közösségi médiás szolgáltatásnak, hogy valamiféle „hírfolyam” felületen látszólag véletlenszerűen igyekeznek a felhasználónak olyan tartalmakat megmutatni, melyek „bevonódását”, a médiafogyasztással eltöltött idejét növelik. Látszólag ez nem különbözik sokban például a kereskedelmi tévzés ugyanilyen funkciójú műsorszerkesztési elveitől – például a sorozatok dramaturgiai fordulópontjain beillesztett reklámok stb. –, ám mivel itt a felhasználók döntéseit, „ízlését” egyénenként és nagy tömegében is tudják elemezni, hosszú távon az olyan tartalmak népszerűsége nő meg, melyek intenzív érzelmeket váltanak ki a felhasználókból, és nem azoké, amelyeket azok valójában látni szeretnének. Így vált általánossá a közösségi médiában a felzaklató álhírek, felháborodást keltő politikai információk – vagy például a gyermekneveléssel kapcsolatos téves vagy morális pánikra ingerlő, hamis információk terjedése. Ezeket a káros jelenségeket az elmúlt évtizedben sokan megfigyelték, szavá is tették, ugyanakkor a globális jelenségek (például a világjárvány során megállíthatatlanul terjedő rémhírek és téves információk) megfékezése egyelőre nem sikerült.

Összefoglalva: a közösségi média nagyon fontos emberi szükségleteink mentén kapcsolódik életünkhöz, páratlan hatékonysággal szolgál ki elemi igényeket

(kapcsolattartás, pozitív visszajelzések). Azonban mivel történelmi léptékekkel mérve felfoghatatlan gyorsasággal alakult ki, és növekedése szinte megállíthatatlan, egyéni szinten nagyon nehéz kordában tartani a vele járó inger- és élménymennyiséget, a kialakuló újfajta elköteleződések, a „kimaradok valamiből” félelmét – például abban az esetben, ha internetkapcsolat híján elszakadunk tőle. Mindemellett a közösségi média és a mögötte álló (ma már részben mesterségesintelligencia-vezérelt) adatfeldolgozó rendszerek nem csupán zavarba ejtő mennyiségű adatot gyűjtenek rólunk, hanem ezek felhasználásával viselkedésünket is igyekeznek megváltoztatni. Ennek elsődleges formája (több képernyő-idő) sem előnyös, és a többi, ma már jól ismert befolyásoló hatás (politikai propaganda, rémhírek stb.) is kockázatos. Ez a kép nem kifejezetten derűs, különösen annak fényében, hogy a közösségi média (új és új formában) egészen biztosan meghatározó erővel lesz jelen az emberi civilizáció következő időszakában. Önálló döntésekre képes személyként, illetve szülőként, nevelőként mindenképpen tisztában kell lennünk ezekkel a kockázatokkal, és észre kell tudnunk venni, amikor a kockázat valós veszéllyé vagy káros hatássá alakul. Ez tehát többlépcsős folyamat, így a megismerésre, megértésre fordított idő egyúttal a veszélyes hatások megelőzését is segíti. Mivel velünk született adottságaink révén vagyunk képesek kapcsolódni a közösségi média világához, az ott megjelenő hatások is az egyébként az emberi élet normális menetére jellemző hatásokból állnak össze: csak sok esetben kezelhetetlen töménységben, illetve torz formában. Két példa: a társkeresést megkönnyítő alkalmazások szinte kiszámítható módon váltak rövid úton a prostitúció és a zaklatás melegágyává – lévén az internetes csatorna lehetőséget ad a valós identitás elrejtésére, az azzal való manipulációra. A rosszindulatú kevesek befolyása miatt az összes felhasználó hátrányokat szenved el. Ehhez hasonlóan a gyermekcsoportokban amúgy is létező kiközösítés, lelki bántalmazás az internetes felületeken, közösségi médiában, társalgási csoportokban az eszköz technikai lehetőségei miatt – vagyis hogy itt is név és arc nélkül lehet gonoszkodni, ráadásul az érintettnek nincs közvetlen lehetősége a védekezésre – korunk egyik aggodalomra okot adó jelenségévé vált, számos szakértő foglalkozik jelenleg is az online *mobbing* jelenségének megértésével, megelőzésével, hatásainak csökkentésével.

(Generatív) mesterséges intelligencia

E kötet kéziratának elkészülte során indult meg az ingyenesen elérhető, felhasználói parancsok millióit kezelni képes generatív mesterségesintelligencia-szolgáltatások világszintű alkalmazása. Ennek a – nagy tömegek számára – új

technológiának a jelentőségét szinte lehetetlen túlbecsülni, minden valószínűség szerint a következő évtizedekben alapvetően fogják megváltoztatni azt, ahogyan eszközeinket használjuk, és tágabb értelemben egész életmódunkat.

Az összefoglalóan *generatív mesterséges intelligenciának* nevezett programok feladata az, hogy a felhasználói utasítások alapján „okos válaszokat” legyenek képesek adni a feltett kérdésekre. Ez a technológia abban különbözik az elmúlt évtizedekben megismert internetes keresőszolgáltatásoktól, hogy az említett szoftverek egy hosszadalmas, igen nagy kapacitást igénylő „tanulási folyamat” során (matematikai úton) *összefüggéseket* képesek *feltérképezni* a számukra tanulásra átadott anyagban. Ezt a folyamatot olyan hatékonyan végzik, hogy például kellő mennyiségű, mondjuk magyar és angol nyelven „megtanított” szöveg feldolgozása után maguktól képesekké válnak a két nyelv közti fordításra. A képekből álló adatbázisokon tanított mesterséges intelligenciák pedig képesek fotókat, rajzokat, festményeket létrehozni, a zenéken tanítottak dallamokat, a mozgóképen tanítottak filmeket, és így tovább.

Az ilyen szoftverek iskolai alkalmazásának tesztelése például már jelen körünkben is zajlik: az adott tárgy tankönyvi anyagát feldolgozva a mesterséges intelligencia képes a tanulónak feladatokat adni, majd a megoldásban segíteni – a tanár számára feladatlapokat vagy óravázlatot készíteni stb. Sok, a tanulással kapcsolatos feladatot szintén rájuk bízhatunk: egyes szolgáltatások magán a World Wide Weben rendelkezésre álló szöveganyagon lettek betanítva – ezek szinte tetszőleges témában képesek anyagot gyűjteni, vázlatot készíteni, vitás kérdéseket feltárni stb. Eközben természetesen a tanulói feladatoknak néhány hagyományos formája értelmetlenné, fenntarthatatlanná válik: számos írásművet vagy vizuális alkotást egyszerűen és gyorsan, jó minőségben elkészítenek ezek a programok – a felhasználó utasításai alapján.

Ezeknek a szoftvereknek, szolgáltatásoknak a megjelenése sokakat aggodalommal tölt el. Egyrészt számos, korábban csak emberi értelem útján elvégezhető feladatot képesek megvalósítani – akár megbízhatóbban is, mint például egy jogász, tanár vagy orvos. Ennek nyilván lesznek társadalmi következményei.⁹⁶ Másrészt mivel ezek a szoftverek az *emberi gondolkodás* bizonyos vonásait igye-

⁹⁶ Bibó István megjegyzése: „[...] már most is felismerték azt, hogy az ún. irodai munkának tekintélyes hányadát maradéktalanabban lehet automatizálni, mint a fizikai munkát. Ez magyarul annyit jelent, hogy az irodai munkának tekintélyes része, például az, amit számos banktisztviselő és iratkezelő és más hasonló végez, annak ellenére, hogy viselőjének meglehetősen indokolatlan társadalmi fölénytudatot ad, alantasabb munka, mint az, amit számos testi munkás végez. Valószínű az, hogy banktisztviselők tízezreinek a munkáját lehet majd teljesen automatizálni, ugyanakkor egy szénásszekér okos megrakásának vagy egy vagon vagy egy hajó okos megtöltésének a munkáját továbbra is értelmes emberekre kell bízni, ami magyarul annyit jelent, hogy parasztok, rakodómunkások és dokkmunkások adott esetben eredetibb emberi munkát tudnak végezni, mint

keznek utánozni, sokakat aggodalommal tölti el a gondolat, hogy az emberiségre jellemző (a történelemből jól ismert) hibákat, káros szokásokat és hiedelmeket, veszélyeket is reprodukáljuk, de immár egy új nagyságrendben. Ez az aggodalom nem alaptalan – mint ahogy az előző fejezetben bemutattam, a közösségi hálók „értéksemleges” ajánlórendszere tulajdonképpen „önmagától jutott arra a következtetésre”, hogy érdemes álhíreket és felháborító tartalmakat terjeszteni, mert ezzel növeli a felhasználók aktivitását – összességében és végeredményben komoly társadalmi károkat okozva ezzel.

Jelen pillanatban felelőtlenség lenne a mesterséges intelligencia hétköznapi felhasználásának, terjedésének hatásait megjósolni. Ami viszont biztosan előre látható, hogy maga a terjedés gyorsan fog zajlani (illetve már zajlik), a többi digitális médiaformához hasonlóan ezeket is arra fogja használni az emberiség, hogy saját lehetőségeit az élet egy-egy területén megsokszorozza. Ahogy halad ez a folyamat, fontos lesz megfigyelnünk, mely felhasználási módok jelentenek valódi előnyt, közösségi hasznot, és melyek hordoznak kockázatokat. Így, a gyermeknevelés és a pedagógia szempontjából itt sem adódik jobb tanács: próbáljunk egy lépéssel gyermekeink előtt haladni vagy legalább lépést tartani velük, hogy lássuk és értsük a változásokat.

az ún. szellemi munkások számos típusa.” Bibó István: Az európai társadalomfejlődés értelme, in Bibó István: *Válogatott tanulmányok (1935–1979)*. IV., Budapest, Magvető, 1990, 104–105.

ÖSSZEFOGLALÁS, ZÁRSZÓ



A kötetünk legnagyobb részét kitevő történeti és elméleti áttekintés lezárultával az összefoglalás feladata az ilyen kötetek esetében megszokottnál talán még inkább szükségesnek tűnik.

Joggal tehető fel a kérdés: az előzőekben bemutatott számtalan összefüggés, teória, összességében alkalmas-e arra, hogy a saját gyermekét nevelő vagy intézményi pedagógusként kicsinyek ezreit kísérő szakember napi döntéseiben, állásfoglalásaiban érdemi segítséget kaphasson?

Kötetünk nem receptkönyv, sőt, remélhetőleg számos területen – a felsorolt érvek vagy a bemutatott ismeretek révén – a korábbinál nagyobb bizonytalanságot is képes eredményezni. Mert hiszen láthatjuk: nem csupán a jelenlegi technológiai forradalom civilizációs hatásait nem vagyunk képesek jól megérteni, előre megjósolni vagy irányítani, hanem tulajdonképpen az első technikai médium, az írás megjelenése óta lezáratlan vitáink vannak annak valódi hatása, hasznossága tekintetében.

Maga a gyermeknevelés feladata nyilvánvalóan túlterjed a médiapedagógia, de még a „jelző nélküli” pedagógia területén is. A nevelés – akár szülő-gyermek, akár pedagógus-gyermek vonatkozásban – az emberi élet legmélyebb megtagasztalásainak egyike. Keresztyén megközelítésből az ilyen kapcsolat ráadásul sohasem csupán az emberek közti pszichés-kommunikációs összeköttetés dimenziójában bontakozik ki, hanem a minden egyes emberi lényt szerető és róla gondoskodó Teremtő is aktívan részt vesz közös életünk alakulásában – például, és elsősorban az éltető szeretet gondozása révén.

A mindennapokban adódó médiapedagógiai teendők (noha természetesen ma már ez egy, az állami tantervekben is gazdagon kidolgozott terület) jelentős része az egyébként is folyamatosan tartó kulturális beavatás részeként értelmezhető. Az a jelenség, hogy az önálló gyermekkultúra ma már erősen mediatiszt, konkrétan: a digitális eszközök által használatba vehető online térben is létezik, azt jelenti, hogy a felnőtteknek lépést kell tartaniuk ezen jelenségekkel. Bár látványosan az egyes közösségi oldalak, játékszoftverek az azokat aggodalmat keltő módon túlhasználó kicsinyek játszóterei csupán (a valós játszóterekhez hason-

lóan), ezeket a munkájukat professzionálisan végző felnőttek tervezték és működtetik. A gyermekkel közvetlenül együtt élő, az őt óvó, nevelő felnőttnek kell hogy ismeretei legyenek ezen „játszóterek” működéséről, kockázatairól – és előnyeiről (ha vannak olyanok). Az ilyen irányú (néha valóban terhes) megismerőtevékenység hatékonyabbá tételéhez – reméljük – ez a kötet is hozzá tud járulni.

Minden kétséget kizáróan hatalmas léptékű civilizációs átalakulás kellős közepén élünk: talán csak ízlés kérdése, hogy ezt az elektronikus tömegkommunikáció megjelenése óta eltelt bő évszázad történetének részeként szemléljük, vagy külön korszakként tekintünk az internet elterjedését követő néhány évtizedre – netán a generatív mesterséges intelligenciák általános elterjedését (2022. november) tekintjük határkönek. A lényeg, hogy azt a kognitív biztonságot, melyet a nyugati ember a gyermekneveléssel kapcsolatban évszázadokon keresztül sikertelenül (sőt, valójában nagyon súlyos atrocitásokat is létrehozva és fenntartva) igyekezett megteremteni, jelen, szingularitásba hajló korunkban sem leszünk képesek előállítani.

Jó hír viszont, hogy a gyermekkor élhetővé tétele, mélyebb megértése tekintében az emberiség az utolsó évtizedekben óriási lépéseket tett. A gyermekeket feltétel nélkül megillető biztonság, testi-lelki jóllét, a tanuláshoz és fejlődéshez elengedhetetlen feltételek megteremtése tekintetében soha nem voltunk még a jelenlegivel összevethetően kedvező helyzetben. Amennyiben ezeket a tényezőket figyelembe vesszük, belátható, hogy a digitális eszközök és a médiafogyasztás egyelőre valóban (valójában) beláthatatlan kockázatai mellett biztosítékként ott áll a család és a szerető emberi kapcsolatok évezredes tartaléka, valamint a modern civilizáció számtalan, a gyermekek védelmét biztosító lehetősége. Az a reményünk, hogy az ezen kötetben összegyűjtött ismeretek is részévé lehetnek ennek a részben intézményesült, és szükséges esetben igénybe vehető védőhálónak.

ELEMZÉSEK, TANULMÁNYOK



Kötetünk befejező részében három olyan tanulmányt, elemzést teszünk itt közzé, melyek egy-egy, a „gyermekmédia” világában releváns jelenséget járnak körül. Mindegyik írás alkalmazza a kötet lényeges szemléleti alapelveit: a gyermekkort széles kulturális beágyazottságában igyekszik megérteni, a műveket médiatermékként közelíti, és tekintettel van arra, hogy a befogadás során több médiatípus hatásai, sajátosságai is hathatnak, egymással bonyolult összefüggéseket alkotva. Szűkebb értelemben mindhárom szöveg gyermekirodalmi témából indul ki – az első a társadalmi értékítélet esztétikai konzekvenciáit firtatja a dilettantizmus jelenségén keresztül; a második az irodalom egyfajta saját, belső „többmédiájúságának” a kérdését érinti egy konkrét pedagógiai probléma kapcsán: milyen szerepe lehet a gyermekek anyanyelvi tudatosságának és készségeinek fejlődésében a nyelv funkcióit a legmagasabb szinten működtetni képes médiatípusnak, a költészetnek? A harmadik írás az iskolai irodalomoktatás és az iskolán kívüli társadalom által működtetett irodalmi kultuszok kapcsolatát vizsgálja.

Legyenek ezek a gondolatmenetek iránymutatók a tekintetben, hogy lehetséges és érdemes komolyan venni, a megértés igényével megközelíteni ezeket a sokszor első pillantásra akár felszínesnek tűnő alkotásokat: ahogyan egy-egy játék vagy mese képes kitölteni a fejlődő és épp ezért bizonyos értelemben hiperintelligens gyermek képzeletét, pszichéjét, úgy a felnőtt befogadó is gazdag felismerésekre juthat, ha türelmesen és kellő alázattal próbál meg a gyermekek által is fogyasztott médiatartalmak működésének végére járni.

A DILETTÁNS GYERMEKIRODALOM PROBLÉMÁJA

A hazai gyermekirodalom-kutatás, -alkalmazás, valamint a „gyermekkönyves” szakma folyamatos aktivitással munkálkodik a gyermekirodalom körébe sorolható művek másodlagos, kritikai irodalmának létrejöttén. E tevékenység folyamatos kísérőjelensége egyfajta *kirekesztő aktus* szükségességének felvetése, illetve annak konkrét gyakorlása, mellyel az értelmezők határokat igyekeznek húzni

az irodalomkritikai vizsgálatok körébe vonható, és a lényegében irodalmon kívüli jelenségek, szövegek közé.

Indokolatlan korlátozás volna ugyanakkor e (valljuk be) nehezen megragadható kérdéskört az esztétikai ítéletalkotásban professzió révén érintett néhány terület hatáskörébe utalni, hiszen a „gyermekirodalom” tanulmányozása talán épp azért olyan gyümölcsöző, mert felhasználási, keletkezési módjai rendkívül széles kulturális kontextussal rendelkeznek.

Gyermekirodalmat használ a pedagógia, a családi és társadalmi élet része a gyermekkönyvek vásárlása és ajándékozása bizonyos helyzetekben. Gyermekirodalommal dolgozik a sajátos társadalmi szerepét betöltő könyvtáros, sok esetben a gyermekirodalom alkotásaira alapoz a gyermekek fogyasztási szokásait figyelő marketing: márkavédjegyként kerülnek használatba irodalmi szereplők (például Micimackó) vagy márkázott gyermekjátékok válnak narratív, akár irodalmi alkotások szereplőivé (Barbie baba, Transformers, Hello Kitty). Ebben a tágan értett felhasználói-befogadói kultúrában az értékítéletek, „felhasználási javaslatok” igen sokféle irányból érkehetnek, a jót és rosszat megkülönböztető autoritásért több szereplő is versenyben van. Ugyanakkor a befogadók természetes (kulturális kontextusból eredő) igényként is jelentkezik a jó és rossz, értékes és értéktelen, hasznos és káros elválasztásának szükséglete. Ebben a helyzetben van jelentősége a címben említett *dilettáns* fogalomnak – egyelőre a pontos definíció (kísérlete) helyett a kifejezés alkalmazási funkcióját állítanám a figyelem középpontjába: a kirekesztés, leértékelés a kifejezés által megvalósuló gesztusa (feladatköre) mellett valójában *mi történik* abban a (gyakori) esetben, ha a dilettáns mű dilettánskénti *leértékelése* nem egyértelmű, ehelyett normatív (sőt, akár kultikus) használatban marad (dilettáns olvasat)? És milyen következményei vannak annak, ha az értékelés megszületik, de nem jut egyetemes érvényre az összes lehetséges befogadói körben? És milyenek a téves *leminősítés* következményei? A tanulmány záró részében kitérünk ezekre a kérdésekre is, annak reményében, hogy e nagyrészt inkább elméleti jellegű áttekintés konklúziói révén a gyakorlati kultúraértés és -kritika valóságához is hozzájárulhat.

A címben felvetett gondolat, miszerint a létező gyermekirodalmi korpusz egy része a klasszikus szóhasználattal *dilettáns*, vagyis értéktelen, talmi, hibásan végigvitt alkotói folyamat eredménye – pedagógiai kontextusban pedig akár „haszontalan, káros” minősítés alá esik – a fentiek tükrében magyarázatot igényel.

Mivel maga a gyermekirodalom vagy gyermekkönyv (a fogalmi lazaságot szándékosan fenntartva) természetéből adódóan gyakorta irodalmon kívüli, médiaközi vonásokat is mutat (illusztrációk, kapcsolat más médiumokkal, merchandising-játékok stb.), az irodalomértés és -kritika hatókörén kívül eső kulturális produktumok – a korunkban természetesnek tekinthető médiaközi

esztétikai gondolkodás jegyében – csupán ezért egyáltalán nem szükségszerűen részesülnek egyúttal elmarasztaló értékelésben.⁹⁷ A *marginális irodalom* elavultnak tűnő fogalma műfajokat, de voltaképpen alkotói és olvasói stratégiákat bélyegez meg, mely gondolatmenetnek nem csupán a posztmodern irodalmi térben nincs relevanciája – a gyermekirodalomban talán soha nem is volt. Egy gyermekkönyveket író építész vagy fizikus sem minősül szükségszerűen dilettánsnak – könnyen lehet, hogy könyvének sikerét magas színvonalú szerkesztői és illusztrátori munkával segítik elő. Egyelőre tegyük hát félre azt a fentiekből következő megfigyelést, hogy a gyermekirodalom mint kulturális adottság érdekkörében így korántsem csupán az irodalomtudomány művelői léphetnek fel az értékes és értéktelen elválasztásának igényével.

Milyen esetekben alkalmazza a klasszikus, jelző nélküli irodalom(értés) a dilettáns jelzőt? A kérdésre adható válasz *irodalomtörténeti* és azon belül *kánon-történeti* megközelítésből tűnik könnyen körüljárhatónak.

Irodalomtörténeti nézőpontból elmondható, hogy az adott kor irodalmi közéletének mindig is része volt az egyes megszülető alkotások minőségének, erkölcsi és esztétikai értékeinek megvitatása, és sok esetben a súlyosabb összecsapások eredményeképpen az adott életművek megítélését akár évszázadokra is meghatározhatták ezek a folyamatok. Mindenki által ismert példa Kisfaludy Sándor vagy Gvadányi József életműve megítélésének sajátos változása a 19., majd a 20. század irodalmi közéletében. Az említett időszak második felének szintén paradigmatisztikus hatású összegző szövegei találhatók Arany János kritikai örökségében, azon belül is kiemelten a „dilettantizmustól ihletett” két Vojtina-versben. Az irodalmi közélet, közgondolkodás ilyenforma működésének folyamatossága korunkban is meg tapasztalható, bár a direkt összecsapások idegenek a posztmodern esztétikum nyitottságától – legalábbis számos, korábban problematikusnak tűnő vonás és téma ma már inkább az adott mű elismertségét és reflektáltságát növeli, mintsem csökkentené azok elfogadottságát.⁹⁸ Így a szerzői „képzetlenség” az autenticitás garanciája lehet (memoáriróadalom), a populáris kultúra zsánereivel folytatott játék önmagában nem stigmatizál (költői rapszövegek, „high-concept” fantasy és science fiction stb.), a stílári kidolgozatlanság

⁹⁷ A néhány évtizeddel ezelőtt még a hazai szakirodalomban is gyakran tetten érhető szemléletet, mely adott médium, regiszter, műfaj esztétikai vonásait kérte számon máshová tartozó alkotásokon (ezzel értékhierarchiát állítva, és az adaptációkat félreértve) jelen korunkban nem meghatározó, ezért e szöveg keretei közt reflektálatlanul hagynám.

⁹⁸ Az irodalom terén talán kevésbé, de a film- és videójáték-kultúra terén annál ismertebb a „guilty pleasure” befogadói mintázata, ahogyan a széles körben rossz kritikát kapó, félresikerült alkotások szinte kultikus rajongás tárgyává lesznek. A legismertebb példák Ed Wood filmjei vagy Paul Verhoeven *Showgirls* című alkotása.

és az esztétikai élménykeltés iránti igény hiánya pedig már a modernitás korában elfogadottá vált.

Létezik-e tehát egyáltalán a dilettáns irodalom jelensége, problémája? Van-e értelme a kanonizáció folyamatából külön kiemelve vizsgálni a leértékelés, kirekesztés egy speciális esetét? Talán kialakítható volna olyan megközelítés, mely felől nemleges választ fogalmazhatnánk meg, ugyanakkor a nagyobb magyarázó erő reményében mégis kísérletet teszek a kérdés olyan átfogalmazására, mely mégis megragadhatóvá tesz bizonyos, korunk irodalomértése számára is releváns problémákat. Teszem mindezt annak reményében, hogy ezzel kapaszkodókat nyújthatok a gyermekkultúrával, s azon belül is a gyermekirodalommal kapcsolatos normális és spontán normatív igények körüli gondolkodásnak.

Az első, megfontolni javasolt nézőpont az irodalmi alkotás szociológiai-antropológiai megközelítése, mely egy adott (történelmi?) kontextusban meg tudja magyarázni, miért léteznek egyáltalán irodalmi alkotások – vagyis egész pontosan milyen, a legszélesebb értelemben vett kulturális folyamatok eredményezik az individuumok vagy közösségek szövegalkotó és -megosztó tevékenységét?

Nagy vonalakban: a sokszereplős közösségi „játszmának” valamelyest keretet szab az irodalmi nyelv alkalmazói köre (az irodalmi alkotók anyanyelvi vagy magas nyelvi kompetenciájú személyek), és a posztmodern médiavalóságban minden esetben fontosak az irodalom létezési módjait meghatározó, önálló hagyománnyal és működéssel rendelkező intézményrendszerek is. Ilyen intézmények a tömegmédia fórumai (hagyományosan nagy súllyal a nyomtatott sajtó és könyvkiadás és a velük összefüggő gazdasági struktúra), ilyen az iskola-rendszer, ilyen a tudományos élet (a szépirodalom szövegeit nem csupán az irodalomtudomány alkalmazza referenciaként), de érintőlegesen a politikai rendszer, az egyházak vagy akár a hadsereg és más társadalmi szereplők is befolyásolják az irodalmi művek geneziséjét.

A dilettantizmus témakörénél maradva, a fenti intézmények és a tőlük részben-egészben független alkotók *határkijelölő* gesztusai azok, melyek meghatározzák azokat a kereteket, melyeken kívül a létező szövegek valamiféle elmarasztaló értékítélet alá eshetnek.⁹⁹ Ennek a helyzetnek az egyik változata az, melyet a dilettáns irodalom fogalmán keresztül megérteni igyekszünk.

Miért létezhet egyáltalán olyan alkotói pozíció, melyet az adott kultúra, társadalmi normarendszer (tehát nem elsősorban az irodalmi kánon!) nemkívánatosnak tekint?

⁹⁹ Kézenfekvő a párhuzam Foucault diskurzus-elméletével, mely a kultúra *egészét* azonosítja ilyen befogadó-kirekesztő metaszöveggént.

Elsőként tekintetbe vehetjük, hogy a kultúrák létezését ellenkultúrális jelenségek is kísérik. A nagy narratívák szükségszerűen rivális ellen-narratívákat is létre segítenek. A helyzetet bonyolítja, hogy már maga a modernitás, de az arra épülő posztmodernitás is éppen hogy értékkepzeteket társít (noha nem mindig és nem következetesen) a lázadás, a leleplező kritika, sőt, a rombolás, dekonstrukció alakzataihoz is. Ennek kapcsán az ellenkultúrális (eredetű) jelenségek kanonizációja (és monetizációja) folyamatos.¹⁰⁰ A dilettáns irodalmat körülölelő apologetikus célú másodlagos szövegvilág retorikáját nem ritkán épp ennek a jelenségnek a felismerése határozza meg: a normáknak nem-megfelelést bátor (társadalom)kritikaként, értékelvű konfrontációként meghatározva.

Másodszor, az is természetes, hogy a fentebb említett rendszerek által felállított szabályok és korlátok az adott egyén vagy közösség számára nehezen vagy korlátozottan megismerhetők. Ráadásul a komplex, posztmodern kultúrákban e rendszerek nem összehangoltan működnek, elvárásaik ellentmondásosak lehetnek, és az a mód, ahogy ezeket meghatározzák, értelmezhetetlen lehet a másik kulturális normarendszer nézőpontjából. Ráadásul e rendszerek létezése elválaszthatatlan a *hatalom* funkcionális működésétől, tehát egymásnak feszülő, negatív, zéró és pozitív összegű játszmákba bonyolódott értékrendek dinamikájára ismerhetünk itt rá.

Így végeredményben egyetlen szerző sem lehet teljes birtokában olyan tudásnak, mely alapján biztosan elkerülhetné az elmarasztalás, kirekesztés folyamatait – nem beszélve arról, hogy az irodalmi alkotás időben állandó medialitásának köszönhetően annak is ki van téve, hogy időbeli kontextusából kiszakítva egy másik kor ítélőszéke előtt kelljen felelnie.

Természetesen az ilyen háttérű normaszegéseknek is csupán egy része az, amelyet a dilettantizmus jelenségével kapcsolatba hozhatunk: a kulturális közélet kirekesztő gesztusai ennél jóval változatosabbak. A politikai narratíva például használhatja a „hazaáruló”, „reakciós”, „deviáns” stb. fogalmakat, az oktatási rendszer a „kártékony”, „haszontalan”, „téves” stb. kategóriáit és így tovább. Nagyon óvatosan talán fogalmazhatunk így: a dilettáns e megközelítésből a foucault-i koncepció örültjéhez hasonlóan az *elnémított*, a vitából és a hatalmi küzdelemből kivont, a játékból kimaradni kényszerülő, meg nem említett vagy inkább a küzdelembe még ellenfélként sem bevont szereplő.

¹⁰⁰ Szép példa a jelenségre a személyazonosságát nem vállaló, ugyanakkor világsztárként tisztelt képzőművész, *Banksy* akciója, melynek keretében egy nagy összegért értékesített munkája az aukciót követően egy, a képkeretbe épített berendezés segítségével, távirányítással megsemmisítette magát. A műkincspiac ezt az eseményt nem az alkotás megsemmisüléseként, hanem funkcionális beteljesüléseként, további éréknövekedésként „árazta be”.

Harmadszor, az is legitim megközelítés lehet, ha a dilettantizmust nem kívülrekesztettségnek, hanem egy speciális kulturális dimenzió kiteljesedésének tekintjük. Valószínűleg a legtöbb esetben e megközelítés áll legközelebb az alkotók és közösségek saját percepciójához. Itt megnevezhetünk sajátos mintázatokat, értékkepciókat is. Az egyik ilyen a *popularitásé* – az alkotó vagy alkotók (számukra) meghatározó, jelentős pozitív visszajelzéshez juthatnak (a feltételes módot az indokolja, hogy az eredendően névtelen online térben a tömeges megalázásra, pellengérre állításra is adódik példa). A modern és premodern korban rendelkezésre álló médiumok a visszajelzés csatornáit csak igen korlátozott módon tudták biztosítani – manapság viszont a digitális kommunikáció szinte korlátlan lehetőségeket biztosít e téren. Maga a popularitás jelensége ugyanakkor a bennünket e tanulmányban foglalkoztató területtel csak részben mutat átfedéseket – a populáris kultúra igen nagy része nem kapcsolódik össze a klasszikus esztétikai normák szerint értett művészet, így akár az irodalom „felségterületeivel”. Egy milliós nézettségű videómegosztós hírességet senki nem tart irodalmi dilettánsnak, mindaddig, amíg öltözködési tanácsokat ad. Ha viszont ugyanő válaszkölteményt ír Petőfi *Nemzeti dalához*, ez a helyzet megváltozhat – és azt is tudjuk mikor: ha tevékenysége mellőzi az ironia ilyenkor (normatív módon) elvárt (határkijelölő) gesztusait.

De korántsem csupán a népszerűség az egyetlen értékkepció, mellyel a dilettáns tartalmakat létrehozó egyén vagy közösség legitimálhatja tevékenységét. A korábban említett két másik normaszegési szituáció alkalmat teremt a norma *félreértésére* is – ez a fajta aszimmetria, hogy az alkotó *normakövetőnek*, *normaadónak* tekinti magát, de valamely (szélesebb) értelmezői közösség ezt nem fogadja el, szintén elég tipikus formája a dilettáns művészetnek.

Az elsőként említett témakörben, az ellenkulturális vállalkozások terén ilyen szituáció lehet, ha az alkotó nem létező vagy félreértett szabályokkal szemben fogalmaz meg kritikát, olyan ellenkulturális közösséggel kíván azonosulni, mely a saját normái szerint ezt nem tudja elfogadni.¹⁰¹

A másik lehetőség, ha a dilettáns szerző támogató attitűddel közelít egy létező (esztétikai) normarendszerhez, de azt korlátozott módon érti, félreérti, annak immanens ellentmondásait olyan módon oldja fel, ami miatt úgy válik elfogadhatatlanná, hogy eközben önmagát a választott értékrenddel való azonosulásban őrzi meg.¹⁰² Ennek a helyzetnek egy speciális esete, ha valaki aktuálisan nem, de történelmileg létező normák, értékrend jegyében alkot, félreértve-használva azt:

¹⁰¹ Ilyen például az 1990-es évekbeli hazai populáris rap (Rapülők, Animal Cannibals) stigmatizációja.

¹⁰² Ilyen például a gyermekirodalom sokat kárhoztatott, gyűgyöngő hangvételű és mégis fájdalmasan didaktikus vonulata – hogy ne hazai szerzőt kárhoztassunk, említettessék meg az osztrák Gerlinde Ortner *Gyógyító mesék* sorozata.

ebben az esetben a kortárs kritika is bizonytalan talajon kénytelen tevékenykedni. A témával foglalkozó irodalom sokszor épp ezeket a speciális eseteket érti dilettantizmus alatt: „idejétmúlt” esztétikai ízlés szerint, de még azt is félreértve alkotó, a kritikát visszautasító vagy meg sem értő szerzői magatartást.

Negyedszer, a mesterségbeli/technikai fogyatékoság, „amatőrizmus” problémáját is tárgyalnunk kell. Bár a modernitás óta az esztétikai folyamatok alapvető sajátossága az, ahogyan saját megformáltságukra reflektálnak, és ilyen értelemben bármilyen mesterségbeli megformáltságú szövegnek lehet művészi funkciója, az alkotói szerephez a legtöbb konvenció a megvalósuló műnél jóval szélesebb *potencialitást* rendel. Ez egy meglehetősen ritkán tárgyalt kérdéskör, e helyen én is leginkább művészetfilozófiai megközelítésből tudom említeni, és érvelésemet Hamvas Béla esszéjére alapoznám, melyet Kisfaludy Sándor Himfy-je kapcsán fogalmazott meg.¹⁰³

Az egyes alkotások genezisekor a (szinte) végtelen számú lehetséges változattól jön létre (klasszikus esetben) egy konkrét, állandó formájú (lásd könyvkereskedelem, műkincspiac igényei) alkotás. A szerzői funkció megvalósításának feltétele, és adott esetben színvonalának fokmérője, hogy a *lehetséges* variációk mekkora köréből képes meríteni, illetve milyen forrásokhoz van hozzáférése e folyamat során.

A dilettantizmus jelenségét néha összekapcsolják, azonosítják a kezdő/amatőr (nem hivatásos) alkotó pozíciójával: aki tudás, hozzáértés, elegendő motiváció, ráérő idő, anyagi háttér (vagy akár „tehetség”) híján nem fér hozzá a lehetőségek kellően tág köréhez, így kiválasztása is hiányos, elégtelen, a mű pedig ebből eredendően fogyatékos. Az esztétikai ítéletek során gyakran hangoztatott „sem hozzátenni, sem elvenni” elv például ennek a gondolatmenetnek a következménye. Ugyanilyen magától értetődő a párhuzam a *naiv* művészettel, illetve mindenféle ösztönös(nek gondolt) művészi produkcióval – itt az a feltételezés, hogy az alkotó nem *választ*, hanem épp a számára lehetséges egyetlen variánst választja meg. A „gyermeknyelvi” irodalom vagy a gyermekrajzok esztétikai értékelése éppúgy ezen a talajon áll, mint az említett naiv művészeté vagy a folklór egyes alkotásaié.¹⁰⁴

Összességében tehát, bár vonzó lehet a dilettáns alkotó/alkotás lényegi vonásai közé sorolni valamiféle esztétikai megformálatlanságot, technikai értelemben vett hiányt, az eszközök birtoklásának bizonytalanságát, a valóságban ezen adottságok számos más, lényegében eltérő esztétikai szituációban is jelentős

¹⁰³ Hamvas Béla: Egy költő apológiája, *Sorsunk*, 6. évf., 1946/1, 2–9.

¹⁰⁴ Itt nyilván a revival / survival / gesunkenes Kulturgut stb. koncepciói árnyalják tovább a képet.

szerepet játszhatnak, akár még inkább döntő súllyal, mint választott témánk esetében.¹⁰⁵

Az imént bemutatott megközelítések bár arra nagyrészt alkalmasak, hogy valamiféle koordinátarendszerként szolgáljanak a tanulmányunk témájaként választott jelenség behatárolására és egyes tipikus formáinak beazonosítására, számos alapvető mégis kérdést megválaszolatlanul hagynak – sőt, bizonyos értelemben megismétlik a kirekesztő műveletként azonosított gesztusokat, a lényegi összefüggések és ok-okozati viszonyok megvilágítása helyett. Ezt a nehézséget úgy kísérem meg a továbbiakban (legalább részben) elhárítani, hogy egyetlen, de meglehetősen komplex példa tanulmányozása mentén világítanék rá a koncepció érzékeny pontjaira: a digitális kor által páratlan jelentőségűvé növesztett, a fősodor és a dilettantizmus határán vagy inkább hallatlanul kiszélesedett átmeneti, „szürke” zónájában létező jelenség, a *fan theories / speculation* (rajongói elméletek, spekulációk) és a *fan fiction* (magyarul talán: „rajongói folytatás”, „rajongói irodalom”) problémaköréről ejtenék szót. E néhány évtizednyi múltra visszatekintő sajátos folyamat immár történeti távlatban képes működés közben megérthetővé tenni azon jelenségek egy részét, melyek a fent sorolt társadalmi normarendszerek számára láthatatlanok, sokszor megnevezhetetlenek, de ettől függetlenül jelentős hatással vannak korunk esztétikai tapasztalataira.

Sokan hajlamosak J. K. Rowling 1997-ben megjelent *Harry Potter and the Philosopher's Stone* című regényének megjelenését korszakhatárként kezelni: a televízió, majd a kábeltelevízió és a házi VHS-nézés terjedésével párhuzamos negatív tendencia megtorpanni látszott, és korábban talán soha nem látott globális divattá vált a gyermekkori (szabadidős, fikció-) olvasás. A múlt évezred utolsó évei ugyanakkor az internethasználat tömegessé válását is elhozták: az online kommunikáció, a közösség-szerveződés, utóbb a különféle közösségi hálózatok megjelenése természetes módon kapcsolta össze egymással a művek egyébként magányos, egymástól független olvasóit. A *fan theories / speculation* tevékenységek az azt a folyamatot jelenti, ahogyan a *szerializált* fikciós tartalom szükségzerű narratív szüneteiben, a befogadók („rajongók”) kommunikációs közösségeket alkotva kiterjedt eszmecserét folytatnak a történet hátterét, értelmezéseit és – ami különösen fontos – további irányát illetően. Az említett regénysorozat népszerűsége tette e tevékenységet igazán populárisná, ugyanakkor más szerializált médiumok talán még többet profitáltak ebből: a képregények,

¹⁰⁵ Megemlítendő, de részletes tárgyalását mellőzöm: már a romantika, s utóbb a modern és posztmodern szándékosan *imitálja és keresi* a formai tökéletlenség és „primitivitás” effektusait. Ezek az organicitáson túl például a természetesség, őserő, játékoság képzetét idézhetik fel, és még számos más fontos hatással is összefüggésbe hozhatók.

de még inkább a millennium utáni, „újhullámos” televíziós sorozatok. Nem meglepő, hogy manapság a hatalmas költségvetésű és épp ezért hatalmas bevételi elvárásokkal létrehozott televíziós szuperprodukciók alkotói ezen folyamatokat (a „hype”-ot) igyekeznek becsatornázni az alkotás és a forgalmazás mechanizmusába, garantálván az üzleti sikert.

Ennek a jelenségnek logikus variációja, következménye az, ahogyan a közös olvasmányélmény mentén szerveződő befogadói csoportok az általuk oly kedvelt fikcionális fantáziavilág kulisszái közt teljesen új történeteket is mesélni kezdenek. E tanulmány kereteit messze szétfeszítené egy alapos összehasonlítás az orális kultúrák ismert közösségi történetalkotási eljárásaival – elég megállapítanunk e kézenfekvő koncepcionális lehetőséget.

Algoritmikus elv szerint végiggondolva:

1. Az egyén sajátos kulturális állapotában, kontextusában kapcsolatba kerül a(z irodalmi) művel, a mű befogadása során bevonódik, részben a mű immanens vonásai, részben a befogadással kapcsolatos egyéni és tanult eljárások mentén személyes és sokrétű kapcsolatba kerül a mű „világával” („immerzió”).
2. A befogadás során vagy lezárultával kapcsolatot keres a mű más befogadójával, és megismerkedik a mű körüli diskurzus rendjével.
3. Ezen a renden belül pozíciót foglal, a közös tevékenységekbe bevonódik (online, zömében írásos kommunikációs csatornákon keresztül), az itt ért hatások befolyásolják további befogadói magatartását.
4. Adott körülmények esetén egyéni vagy közösségi formában önálló szöveg kidolgozásában vesz részt – mely szöveg a közösség fókuszául szolgáló mű világával (lore) tart fenn valamiféle viszonyt.
5. A szöveg (online) közzétételre kerül, befogadását közösségi reflexiók kísérik, a szerző maga is részt vehet ebben a diskurzusban.¹⁰⁶

Semmi meglepő nincs abban, hogy az internet széleskörű elterjedése óta eltelt két évtizedben a fenti mechanizmusok révén létrejött „fan fiction” felfoghatatlan és áttekinthetetlen tömegben keletkezett és terjedt el a világhálón. Ez utóbbi kitétel azért is fontos, mert a korábban tárgyalt normatív mechanizmusok egyik

¹⁰⁶ Ezen a ponton kell megjegyezni, hogy e jelenségekör nagyságrendjét tekintve az ezredfordulón vált igazán jelentőssé. Természetesen korábbi korszakok szerializált médiatermékei kapcsán is jelentkezett ez a fajta közösségteremtő befogadói magatartás: a kora újkor folytatásos regényei, az arany- és ezüstkor képregényfüzeteinek levelezőrovata mellett a legfontosabb megemlíteni J. R. R. Tolkien töredezettségével eleve kiegészítésre csábító fikcionális világát és a belőle kinövő fantasy- és szerepjátékos kultúrát.

jelentős megnyilvánulásaként a *piaci termékként*, *szellemi tulajdonként* is értett „eredeti” művel kapcsolatos monetarizálható érdekekkel való ütközést ennek a kulturális közegnek el kell kerülnie, mégpedig olyan módon, ami egyik fél érdekeit sem sérti túlságosan.¹⁰⁷ Erre a problémára is működőképes megoldást kínált az internet kvázi ingyenes és korlátlanul sokszorosodó medialisításának szembeállításával a klasszikus könyvkiadás fizikai példányokat létrehozni és védeni, értékesíteni képes gyakorlatával.

Teljesítik-e a *fan fiction* kategóriájába sorolható szövegek azokat az elvárásokat, melyeket a dilettáns irodalommal kapcsolatban meghatározhatunk? Jellemzően, és igen sok esetben igen. Az egyes művek szövegvilága köré gyűlő közösségek sok esetben a „rajongói” státusszal vegyítetten kritikusai attitűdöt is mutatnak, kiegészítéseik, át- és továbbírásaik célja az eredeti alkotói szándékkal való szembehelyezkedés.¹⁰⁸ A fan fiction-szubkultúra nagyon gyakran társadalmi értelemben tabusított, az eredeti, populáris művek koncepcióját szétfeszítő elemekkel egészíti ki annak világát: hipererőszakos megoldások, nyílt (homo) szexualitás, vérfertőzés, tanár-diák szerelem és így tovább. A rajongói irodalom e megnyilvánulásait bár ritkán tekintik dilettáns vonásnak, de a velük kapcsolatos negatív attitűdök komponenseként megjelenhet a feljogosítatlanságot, az esztétikai alacsonyabbrendűséget alátámasztó érvként a fentiek számbavétele.

Ugyanígy gyakori észrevétel lehet a rajongói „folytatásokkal” szemben, hogy alkotóik *félreértik* az eredeti művet, mégpedig *leszűkítő* értelemben – annak komplexitását nem képesek vagy nem is akarják fenntartani, hanem ezekben a kapcsolódó szövegekben egy-egy stiláris jegyet vagy eszközcsoportot, motívumsort emelnek ki és fejtenek ki túlzóan. Itt újabb irodalomesztétikai fogalom, a *kiszolgáló irodalom* vagy *exploitation irodalom* területére keveredünk, amely megint csak nem azonosítható teljes egészében a dilettantizmussal, noha azzal nyilvánvalóan érintkezik.

A popularitás-érv irányából közelítve rendkívül érdekes kettősséget mutat az online fan fiction helyzete: a korábban említett szerzői jogi és mediális problémák miatt a rajongó-szerzők népszerűségét nehéz összevetni a klasszikus csatornákon forgalmazott professzionális auktorokéval. Ugyanakkor az online jelenlét az azonnal tapasztalható népszerűség, a robbanásszerű, „virális” terjedés lehetőségét

¹⁰⁷ Érzékelhető, hogy a kalózkidadások és a Kelet-Európában és Ázsiában nem ritka *kalóz-folytatások*, *feldolgozások* területére tévedtünk, aminek megint csak óriási kultúrtörténete van – hazánkban akár Kazinczy körének átíratáiig, és tovább a messzi ókorba.

¹⁰⁸ Az egyszerű folytatások megírása mellett népszerű tematikus műfajok alapulnak például a következő megoldásokon: a szereplők más fantáziavilágba való áthelyezése, a történet sötétre/tragikusra hangolása, az eredeti történet „megjavítása” – variációk létrehozása (alesete a szereplők időutaztatása a korábbi eseményekhez), szereplői (gyakran homoszexuális) szerelmek kidolgozása stb.

is megteremti (noha irodalmi szövegek esetén a nagyobb terjedelem komoly befogadói korlátja is e médiumnak).

Az elmúlt két évtized egyetlen, ugyanakkor méretében gigantikus példával szolgál a rajongói folytatások külön úton történő érvényesülésére: az „Alkonyat-könyvek” vámpírokban gazdag univerzumához készített enyhén pornográf rajongói folytatás *A szürke ötven árnyalata* címmel talált utat a globális forgalmazásba, és vált anyagi értelemben óriási sikerré (háromrészes, hollywoodi filmadaptációt is kapott, ami százmillió dolláros beruházást jelent). Dilettáns alkotás-e *A szürke ötven árnyalata*? Valószínűleg mind az irodalom-, mind a filmkritikusi szakma jelentős része el tudná fogadni ezt a meghatározást, még ha a jelenség szinte semmiben nem is emlékeztet az ideáltipikus kisvárosi verselgető tanítónő anyák napi köszöntőverseire.

Csökcent értékűek-e a rajongói folytatások a *technikai megvalósítás*, a poétikai és narratív megoldások tekintetében? Természetesen, sok esetben igen. Az alkotók olvasottsága, képzettsége (életkora) nem összevethető egy professzionális (a globális kiadói rendszerekben sokszor nagyon komoly szerkesztői háttérrel, csapattal és menedzsmenttel dolgozó) szerző lehetőségeivel. Kérdés továbbá (épp a rendkívül intenzív, dinamikus visszacsatolási rendszerek miatt), hogy a rajongói folytatások szerzői érdekeltek-e egyáltalán az igazán újszerű, találmányos megoldásokban, vagy kifizetődőbb számukra (például épp az oralitásúra emlékeztető, szigorú elvárásokkal rendelkező kontroll-közeg miatt) kevésbé eredeti, archetipikus/sematikusan eljárásokkal és motívumokkal dolgozni.

Mivel e tanulmány kitűzött célja nem elsősorban (a magyar nyelvű interneten amúgy sem különösen jelentős) rajongói folytatásirodalom-kultúra mély analízise, e példák sorát lezárva igyekszem gondolatmenetünket eredeti célkitűzésünk felé irányítani: beszélhetünk-e végeredményben dilettantizmusról, vagy a modern, posztmodern normamegkérdőjelező természete és a közösségi médiumok szinte korlátlan lehetőségei (például a rajongói irodalom létezése) idejétműlttá tették ezt a kérdést? És különösen is: az irodalmi értelemben járatlannak, tanulatlannak, kialakulatlan ízlésűnek tételezett gyermekkorú befogadó perspektívájából, vagy az ő korántsem individuális irodalmi élményében részt vevő felnőtt olvasó számára van-e jelentősége a kérdéskörnek? És végül: mire alapozhatjuk saját ítéleteinket, lehetséges-e, érdemes-e fenntartani az esztétikai gondolkodás e kategóriáját?

A dilettáns irodalmi alkotásokat alapvetően nem tudományos, hanem tradicionális, heurisztikus szempontok alapján ismerik fel azok a „kapuőrök”, akiknek egyértelműen deklarált feladata foglalkozni e jelenséggel. Így például Zsille

Gábor, egy rangos irodalmi lap szerkesztője online publicisztikájában¹⁰⁹ felnőtt olvasókat célzó lírai szöveg esetében a következő kifogásokat fogalmazza meg: „bokrokban tenyésző ragrímek, képzavarok, tévesen kezelt anyanyelvi rétegek és konnotációk”; „a költői beszédmod – túlnyomórészt dagályos, erőltetett, a reformkori szerzők régiessége keveredik a Nyugatos (sic!) stílussal.” Számos stílushibát, képzavart is felró, példákkal illusztrálja a meg nem nevezett alkotó sematikus, egyszersmind sikerületlen, keresetten homályos megfogalmazásait. A publicisztikának ugyanakkor fontos része a dilettáns szerző környezetének, az őt támogató, megerősítő kapcsolatrendszernek a felvázolása, illetve annak bemutatása, hogy a nevezett alkotó sem nem érti, sem nem fogadja el a kritika-ként (óvatosan) megfogalmazott elutasítást.

A gyermekirodalom-kritika hazai fórumain természetesen szintén találkozhatunk a téma említéseivel. A szerkesztői munka műhelyeiből kevesebb tudósítással rendelkezünk (ezen műhelyek alacsony száma okán is), de szerencsére a gyermekirodalom terén aránylag elterjedtek és népszerűek a különböző irodalmi *pályázatok*, ezek értékelésekor elkerülhetetlen a nyílt konfrontáció a normát megfogalmazó erők és az értékelés gesztusaitól sújtott alkotók között. Szép példája ennek Győri Hanna, a Pagony gyermek- és ifjúsági könyvkiadó munkatársának írása 2010-ből, egy gyermekirodalmi pályázat lezárulta kapcsán: „A giccs és a gügyögés a pályázati anyag nagy részében is megjelent. A dilettáns munkáknak eleve sajátja a giccs, amikor a szerzők egy általuk elképzelt irodalmiságnak próbálnak megfelelni, de folyamatosan kicsúsznak a választott regiszterből, és ezért az irodalmi szövegekhez szokott olvasó folyton megakad a döcögő szövegben.” (A szöveg sajnos azóta elérhetetlenné vált az eredeti online közlés helyén.)

Az idézetben a dilettáns szerző gondolkodásmódjának definiálása mellett az olvasáskor megjelenő probléma is említettetik: az *irodalmi szövegekhez szokott olvasó* megakad a szövegben. E gondolatmenetet könnyen kiegészíthetjük: az irodalmi szöveghez *nem szokott* olvasó viszont *ehhez* fog hozzászokni, főleg, ha a dilettáns produktum széles körben és nagy mennyiségben elérhető. Nem meglepő, ha ezt a jelenséget aggasztónak, fenyegetőnek érzi a normatív vélemény megalkotásának jogát birtokló szakmai közvélemény.

A meglehetősen maliciózus hangvételű cikk záró gondolataiban a dilettáns írások tematikus sablonosságát kifogásolja, azzal összefüggésben, hogy alkotóiknak a pályázat témáját (szegénység) illetően csupán irodalmi élményeik voltak, és nem személyes tapasztalataik. Az „élettapasztalat” hiányát a *Világirodalmi*

¹⁰⁹ Zsille Gábor: *Hogyan ne gondozd dilettánsodat?* <http://olvasat.hu/hogyan-ne-gondozd-dilettansodat/> (Letöltés: 2024. május 23.)

Lexikon szócikke is definíciós elemként használja, a következő magyarázattal: „A dilettánsnak főként valóságismerete hézagos, torz, felszínes, vulgáris; hiányos ismeretei a művészi technika, a művészi kifejezőeszközök terén nem feltétlen jellemzői. Az irodalom funkcióját, lehetséges céljait tévesen értelmezi. Nem hatni akar munkáival; célja rendszerint pusztán »irodalmi« műveket, [...] létrehozni.”¹¹⁰

Teljesen világos, hogy „[a]z irodalom funkcióját, lehetséges céljait tévesen értelmezi” kitétel nagyon nehezen értelmezhető és valószínűleg több szempontból is védhetetlen: a funkciókról empirikus és történelmi tapasztalatunk van ugyan, de definiálni igen nehéz őket. A célok tekintetében pedig az sem bizonyos (valószínű), hogy meggyőzően lehetne érvelni akár a létük mellett. Más megközelítésből épp a célelvűséget, didaxist szokás a kánonon kívüli, marginális vagy akár dilettáns irodalom jellemzőjeként megnevezni.¹¹¹

Van még két ritkán megfogalmazott, de annál nyomasztóbb kérdés, melyet elkerülhetetlen artikulált formában itt is megjelenítenünk.

Lehetséges-e, hogy egy konkrét alkotó vagy mű, melyet a dilettantizmus jelenségkörén belülként ismerünk fel, az idő vagy a körülmények változtatával elveszítse e stigmatizált besorolását? Összeférhet-e az alkotói fejlődés (meglehetősen problematikus) prekonceptiója azzal, hogy egy jelentős alkotó, mondjuk életműve korai szakaszában dilettánsként működik? A képzőművészet terén a Csontváry Kosztka Tivadar munkáival kapcsolatos polémiák óvatosságra intenek. Visszafelé tekintve azt is regisztrálhatjuk, hogy az irodalmi kanonizáció nehezen választható el a kultuszképződés folyamataitól, márpedig ezek (nem ritkán az alkotó hathatós közreműködésével) *visszamenőlegesen* minősítik fel az életmű korai darabjait. Dilettáns szöveg-e a tizenöt éves Petőfi *A hűtelenhez* című verse? Attól függ, honnan nézzük...

A másik, ezzel rokon, nyugtalanító probléma: a dilettáns minősítés voltaképpen teljes életművekre alkalmazandó, vagy egyes művek esetén is lehet/kell differenciálni? Ez a kérdés azért jelentős a gyermekirodalom szempontjából, mert számos alkotó életműve viszonylag elkülönült „zárványként” tartalmaz gyermekirodalmi vagy annak tartott alkotásokat. Azonos megítélés alá eshet-e *A török és a tehenek* a móríci életmű fajsúlyosabb darabjaival? Hogyan ítélnénk meg Nemes Nagy Ágnes *Tanulni kell* című versét abban az esetben, ha a kezdő sorok alapjául szolgáló *Fák* nem volna az életmű egyik legismertebb és legmagasabban értékelt darabja? (Vagy, ha a szerző nevét nem ismernénk.) A sor

¹¹⁰ Király István (szerk.): *Világirodalmi Lexikon* 2., Budapest, Akadémiai, 1972, 740.

¹¹¹ A gyermekirodalom oktató-nevelő funkciójával kapcsolatos problémákról bőven olvashatunk Lovász Andrea tanulmányaiban, például: Lovász Andrea: *Tempora, mores, avagy erkölcsi nevelés és gyerekirodalom manapság, Könyv és Nevelés*, 16. évf., 2014/2, 95–104.

hosszan folytatható volna, a 20. század végi, 21. századi magyar irodalom alkotóinak jelentős része készít kifejezetten a gyermekkönyvkiadás számára szövegeket, és ezek kapcsolata a szerzői életművel nem minden esetben mondható szorosnak.

Összefoglalásképp az alábbi összefüggéseket, algoritmusokat és heurisztikákat javaslom a kérdés áttekintéséhez, és a szakmailag / normatív / tapasztalati alapon folytatott ítéletalkotáshoz:

1. A gyermekirodalom komplex vagy vegyes medialitású terület. Az egyes művek, bár irodalmi szöveggént is értékelhetők, befogadásuk folyamatában elkerülhetetlen tényezőként kell számolnunk a vizuális kiegészítések, médiaközi feldolgozások stb. hatásaival. Ezért a kizárólag irodalmi normarendszerek szerinti értékelés, besorolás gyakran téves, félrevezető lehet. Kiváló szövegeket tehet problematikussá a rossz minőségű illusztráció vagy adaptáció, és ezek hatásai az olvasási folyamatokra is visszahathatnak.
2. A gyermekirodalom esztétikai megítélésekor figyelembe kell venni, hogy a befogadás többszörösen is tagolt, közvetített, és a befogadásban részt vevő olvasók motivációs háttere, elvárásrendszere, értékrendje különböző lehet. Teljesen normális, hogy mondjuk egy társadalomkritikus motivációval szerkesztett és megjelentetett művet a szülő didaktikus ambíciók mentén olvassa gyermekének, aki viszont például a fantasztikus történet immerzivitása miatt válik érdekeltté. A dilettáns, elutasítható tartalmak jellemző vonása lehet, hogy nem számolnak ezzel a folyamattal, vagy visszaélés-szerűen próbálják azt kihasználni („az olvasás csupa szépre és jóra tanít”-típusú fals ideológia).
3. A gyermek- és ifjúsági irodalom területén a popularitás és közösségi befogadás kérdései jelen korunkra lényegyet érintő változásokon estek át. Az online kommunikációs tér mind a befogadás, mind az alkotás új lehetőségeit (divatjait) hozta el – miközben a megszülető szövegek lényegében nem térnek el a modern-posztmodern irodalom ismert formáitól, azok használata és a körjük épülő sajátos normatív rend újszerű. Ugyanakkor ez a sajátos online normativitás félreérthető, és alkalmat adhat visszaélésekre: az online népszerű (vagy magukat annak érző) alkotók egy része konfrontálódhat a kritikailag elismert irodalmi elittel. Jellegzetes művelete az interneten „befutott” dilettáns szerzőknek, hogy magánkiadású könyveiket saját maguk árúsítják oldalaikon – e folyamatban jól felismerhetőek a modernitás előtti kor analóg jelenségei.
4. A rossz minőségű, dilettáns irodalom motivációs háttereként mind a mai napig világosan felismerhető a szöveggköziséghez való visszás viszony: miközben a dilettáns alkotók munkáit „könyvízüként” azonosítják – vagyis

feltűnően jelentkezik esetükben az alkotó által felidézett intertextuális irodalmi hatás –, aközben azt a benyomást keltik, hogy az alkotó eljárásai mögött, melyek révén az irodalmi idézeteket és utalásokat művébe illeszti, az irodalmi hagyomány korlátozott megértése vagy egyenesen félreértése áll. Vagyis célszerű félretennünk a közkeletű vélekedést, miszerint a dilettáns alkotó lusta/képtelen megismerni a valóságot – még ha ez adott esetben akár igaz is lehet. Egy fantáziavilágban játszó mesét nem ment meg a dilettantizmus vádjától, ha szerzője igazolhatóan kisrealista megfigyelőként mutatja be az unikornis istállóját. Egyfajta poétikai tudatosság, műfajismeret – a fantasztikum esetében pedig a „képzelet (részben irracionális) poétikájának” reflektált használata a dilettantizmus vádjától mentes alkotó védjegye.

5. Az irodalmi alkotással már az ógörög elméletírók is társítottak egyfajta technikai jártasságot. Irodalomtörténeti szempontból is végigkövethető az egyes műfajok avatott gyakorlásával összekapcsolódó szövegtechnikai, poétikai, retorikai, dramaturgiai stb. hagyomány. Ezek több-kevesebb tanulás, gyakorlás, visszajelzés révén elsajátítható készségek, melyekkel az adott alkotó rendelkezik, vagy sem. A művek vagy az életmű megítélése szempontjából ennek akkor lesz jelentősége, ha a befogadó azt tapasztalja, hogy egy általa elvárt vagy felismert funkció nem a megfelelő eszközökkel került megvalósításra, vagyis vélhetően az alkotó nem rendelkezett a kelendő „eszközkészlettel” – és mivel az irodalmi mű statikusan és változatlanul létezik, ehhez az is hozzájárul, hogy az alkotó / szerkesztő / kiadó ezt a fogyatékoságot nyilvánvaló módon nem észlelte, vagy nem tekintette problémának, hiszen minden bizonnyal lett volna lehetősége javítani rajta. Ebben a folyamatban a probléma/hiányosság fel nem ismerése az, melyet leggyakrabban a dilettáns alkotó attribútumaként azonosítunk.

GRAMMATIKA HELYETT POÉTIKA? – A KÖLTÉSZETTAN ALKALMAZÁSI LEHETŐSÉGEI AZ ISKOLAI ANYANYELVI NEVELÉSBEN

Bár a *gyermekirodalom* (kutatásának és oktatásának) autonóm (rész) diszciplínakénti megformálására, bevezetésére, párbeszédképessé tételére számos nem is sikertelen törekvés irányult az elmúlt két évtizedben,¹¹² két, a témakör

¹¹² A legnagyobb visszhangot talán az immár huszonnégy éve megjelent Lovász Andrea-szöveg keltette – az ott felvetett problémák jó része máig megoldásra vár. Lovász Andrea: *Gyermek – irodalom* (diskurzusváltozatok), *Új Forrás*, 32. évf., 2000/12, 99.

jelene és jövője szempontjából különösen fontos tématerület tekintetében folyamatos az igény a tisztán megfogalmazott belátásokra.

Az első ilyen terület a *gyermekirodalom* mint autonóm, esztétikai fogantatású *szövegvilág* létezmódjának összeegyeztetése a kultúr- és médiaelméleti valósággal, miszerint ezen szövegek (de inkább multi- és intermediális produkstumok [lásd illusztrációk, adaptációk, merchandising]) alapvető értelmezési, hermeneutikai, poétikai vonásai nem elválaszthatóak attól a speciális kulturális „használati tértől” amit korunk *gyermekkulturája* jelent.¹¹³ Ezen a téren nem csupán a „jelző nélküli” irodalommal való viszony tisztázása a lényeges, hanem annak a roppant feltűnő jeleségnek a pontos artikulációja is, hogy mind keletkezésüket, mind befogadásukat és médiumkénti létezési formájukat tekintve milyen, kifejezetten a gyermekirodalomra jellemző összefüggések tartoznak az olvasás önmagában sem problémamentes tevékenysége mellett e szövegekhez.¹¹⁴

Nem csupán az a kérdés, hogy kiknek és ki által írott szövegek tartoznak a gyermekirodalom körébe, hanem az is, hogy milyen, a tradicionális irodalomértés horizontján túli befogadói viselkedések, a szövegek olvasásával, megosztásával kapcsolatos közösségi/kulturális műveletek, és milyen, a szövegek nyelvi univerzumán túli – képes, animált, gamifikált, alkotott, vásárolt és birtokolt – tárgyi valóságok kapcsolódnak össze a gyermekirodalom tárgykörébe értett kulturális valósággal.

Világos, hogy a gyermekirodalom lírai része a maga sajátos történetiségén túl ilyen nézőpontból is speciális funkciókat és hatásokat képes felmutatni: a vers nem csupán olvasódik, hanem (különösen kisgyermekkorban) memorizálódik,¹¹⁵ a saját nyelvi fejlődésbe beépülő autonóm játékká válik. Gazdagon kimunkált szöveghangzása révén a nyelvhasználat fonológiai és/de ugyanakkor metakommunikatív és pragmatikai funkcióinak gyakorlóterepeként funkcionál, miközben azok tudatosulásához alig járul hozzá. A lírai szövegek jelentős részének narratívánélkülisége, ugyanakkor jellegzetes szubjektivitása külön vizsgálható személyiség- és társaslélektani funkciókat valósít meg (vö: „mesepszichológia”¹¹⁶ – „verspszichológia?”). Végezetül: az olvasás, memorizálás, fejből (közösen)

¹¹³ A témában már magyar nyelven is elérhető szakirodalom, például Pukánszky Béla (szerk.): *A gyermek évszázada*, Budapest, Osiris, 2000.

¹¹⁴ Kiváló hazai összefoglaló: Szabolcs Éva: „Narratívák” a gyermekkorról, *Iskolakultúra*, 2004/3, 27. Lásd továbbá például: Kirsten Drotner – Sonia Livingstone (eds.): *International Handbook of Children, Media and Culture*, SAGE, 2008; Lisa Jacobson (ed.): *Children and Youth: History and Culture. Children and Consumer Culture in American Society. A Historical Handbook and Guide*, Westport, Praeger, 2007.

¹¹⁵ A témában rendkívül tanulságos: Laczkó Mária: Emlékezeti működés és szövegfeldolgozás, *Anyanyelv-pedagógia*, 8. évf., 2015/4.

¹¹⁶ A téma népszerű szakirodalmának honi alapműve: Boldizsár Ildikó: *Meseterápia. Mesék a gyógyításban és a mindennapokban*, Budapest, Magvető, 2010.

mondás mellett a lírai szövegek megzenésítve, énekelve szintén külön világot képeznek a gyermekkultúrában.¹¹⁷

A második hasonlóan fontos (kapcsolódó) problémakör a gyermekirodalom applikációs gyakorlatának és az ezzel kapcsolatos tudományos-módszertani tapasztalatoknak és elméleti rendszereknek párbeszédbe vonása: kiemelt fontosságúak itt a különböző pedagógiai és terápiás lélektani irányzatok (lévén ezek a legkidolgozottabbak) – de a társadalom szinte bármilyen, narratív formában létrehozott és gyermekeket illető üzenetrendszere vizsgálható e megközelítésből. (Például maga az oktatási rendszer sajátos szimbolikájával, rituáléival szokványos keretet biztosít az ifjúsági irodalom és filmművészet egyes zsánerei számára.)

Ezen a téren nem csupán a szubjektív (esetleg kisközösségi társas) élményként megvalósuló versolvasás, -mondás, -hallgatás céljai, funkciói és következményei fontosak. A hazai valóságban a lírai szöveganyag felhasználása nem csupán az intézményes nevelés közegében, de voltaképpen a családban és a társadalom értelmzett társadalmi érintkezésben is rendelkezik egyfajta (irodalomtudományi értelemben) kultikus használati hagyománnyal. Az (elképzel) átlagember számára az irodalom alanyai a *költők*, a társadalom kultikus műveletei is a költői figurákat emelik ki a közterületek, intézmények elnevezésekor, szobrokat és díjakat neveznek el a közismert, „klasszikus” költőkről.¹¹⁸ A gyermekkori versélmény, versismeret kulcsa sok esetben ennek a társadalmi hagyományrendnek a megjelenése a nevelés kulturális terében.

Az eddig elmondottakból következően a „gyermekvers” hagyományos, inkább talán formai és tematikai, mint poétikai alapokon álló kategóriája esetében is szükséges a több nézőpontú megközelítés: annál is inkább, mert míg a fiktív és narratív, „mesei” gyermekirodalom recepciótörténeti és kanonizációs státusza (például a jelentős szakirodalomnak hála) kevésbé tűnik problematikusnak, az autonóm gyermekvers, gyermekköltészet sokkal nehezebben megragadható pusztán irodalmi eszközökkel: a befogadás ritkán spontán, gyakran közvetített és/vagy adaptált. A verses epika csekély aránya és szerepe korunk gyermekirodalmában úgyszintén magyarázatra szorul.

Különösen problematikus a gyermekvers applikációs helyzete is: míg a narratív szövegek alkalmazásának a legkülönbözőbb létező területeiről számolhatunk

¹¹⁷ Részben hiánypótló összefoglalók: Bognár Tas: *A magyar gyermekvers*, Budapest, Nemzeti Tankönyvkiadó, 2001; Ferencziné Ács Ildikó: *Gyermekversek muzsikája: Weöres Sándor költemények a gyermekkori irodalomban*, Nyíregyháza, Bessenyei, 2010.

¹¹⁸ Az irodalmi kultusz kutatás hazai klasszikusai közül kiemelném: Tverdota György: *A komor föltámadás titka: a József Attila-kultusz születése*, Budapest, Pannonica, 1998; illetve saját, a témában készített tanulmányom: Váradi Ferenc: Irodalmi kultuszok és az olvasásszeretet, *Collegium Doctorum: Magyar Református Teológia*, 6. évf., 2010/1, 240–243.

be, és az egyes szövegek megjelenését nem egyszer komoly figyelem övezi (például Janne Teller *Semmije* esetében), az elméletileg éppoly „sűrű” szemiotikai megformáltsággal rendelkező lírai-verses alkotások befogadása és alkalmazása látványosan kisebb mértékű és kevésbé reflektált. (Némi malíciával: a lírai szövegek nehezen alkalmazhatók a kvantitatív szövegértés-vizsgálati rendszerekben.)

Jelen dolgozatomban a fent vázolt problémák érintésével egyetlen területre szűkítem a vizsgálódás körét: ez pedig a „verstan” megnevezéssel illetett, részben retorikai és poétikai gyökerű, részben a modern tudományok módszertanához adaptált leíró részdiszciplína alkalmazási lehetőségei a gyermekirodalom applikációjában és kutatásában.

A fenti bővített mondat röviden kibontva az alábbi kettősséget írja körül: a verstani tudatosság hagyományos formája egyfajta egyszerű, leíró metanyelv, mely bizonyos, a versek szövegeiben létező hangtani-nyelvi törvényszerűségeket emel ki és ír körül. Ennek alapvetően gyakorlati haszna van, elsősorban azok számára, akik verset írnak, versírást oktatnak vagy verseket bírálnak. Ez a fajta tradicionális verstani gondolkodás nyelvenként, kultúránként és koronként sajátos arculatával beépül a közös gondolkodásba, nem egyszer az intézményes nevelésbe is. Ez történetileg hazánkra is igaz: a régi korok latinos műveltsége a klasszikus nyelvek verstanát oktatta, és bizonyos formák alkalmazásának képességét meg is követte. A modern iskolarendszerből a klasszikus nyelvek mellett a „versificatio” is kikopott, számos más autonóm, kreatív tanulási forma mellett. Az – immár anyanyelvi – verstani ismeretek bizonyos köre elsősorban az irodalomoktatás elemzésigénye miatt megmaradt, de klasszikus sokoldalúságát – mely képes volt összefüggő rendszert adni, a prozódiai alkalmazás elemeit és az egyes formák hagyományos szerepét is hangsúlyozni – elveszítette.¹¹⁹

A modern, majd posztmodern irodalomtudomány kialakulásával párhuzamosan ugyanakkor a verses szövegek ritmikai, fonetikai tanulmányozásának új irányzatai is megjelentek, és jelentős eredményeket mutattak fel. Magyar nyelvterületen különösen Petőfi S. János,¹²⁰ Fónagy Iván¹²¹ és Kecskés András úttörő munkássága eredményeként ma rendelkezünk azokkal az eszközökkel, melyekkel az írott szövegben rögzítetten megjelenő vagy akár egy konkrét személy egyszeri, élő versprodukciójában megfigyelhető speciális verstani (és egyéb, a hallott vers akusztikai jellegzetességeihez sorolható, esztétikai funkciójú) vonások leírásával, megértésével bizton megpróbálkozhatunk.

¹¹⁹ A műfaj hazai klasszikusa: Szepes Erika – Szerdahelyi István: *Verstan*, Budapest, Gondolat, 1981.

¹²⁰ Petőfi S. János: *A szöveg mint komplex jel*, Budapest, Akadémiai, 2004.

¹²¹ Fónagy Iván: *Füst Milán: Öregség – Dallamfejtés*, Budapest, Akadémiai, 1974.

Ugyanakkor korántsem a tudomány- és neveléstörténetben fent ismertetett kettősség, illetve a szakterület kortárs Csipkerózsika-álma az, ami miatt a címben jelölt mellérendelés ügyét bolygatni kívánom. Kecskés András kandidátusi munkájában¹²² – máig revelációszerűen – a versritmust mint autonóm nyelvi jelenségrendszer mutatja be. Szakít azzal az egyébként történetileg maximálisan indokolt gyakorlattal, mely a versritmust az énekelt szövegek ritmikai természetével kapcsolja össze, abból eredezteti. Az autonóm, énekdallamtól mentes szövegritmus (történeti) létezését a magyar folklór közmondások, szokás- és szólásmondások műfajába sorolt anyagával illusztrálja, igen meggyőzően. (A mai kiadások nyilván bátran hozhatnák a népi vallásosság vagy akár az esküvői rítusok imádság, ráolvasás, köszöntő stb. anyagát is.)

Ez a fajta megközelítés arra világít rá, hogy a versritmus-szövegritmus nem a saussure-i értelemben felfogott nyelvi funkciót megtestesítő „hangtest”-re rakódó plusz jelentés- és funkcióréteg, hanem éppenséggel magának a jelentést létrehozó működésnek a többé-kevésbé bonyolult vagy kifinomult játéka. Így is fogalmazhatnánk: nincs semmi a versben, ami a nyelvben ne volna meg, és nincsen semmi a nyelvben, ami verstani értelemben vett funkciót be ne tölthetne. Kecskés András úttörő, de sajnos máig sem kellően elterjedt ritmikai leíró rendszere működés közben is kellő eréllyel képviseli ezt a logikát.

Ha a gyermekirodalom vagy akár a gyermekkori irodalmi élmény és a verstan kapcsolatához ebből az irányból közelítünk, két igen fontos szempont azonnal kínálkozik.

Egyrészt a gyermekkor az anyanyelv elsajátításának időszaka. A tradicionális pedagógia és pszichológia hajlamos ezt a folyamatot az individuális fejlődés szemszögéből nézni, de legalább ilyen jelentőségű a nyelvtanulás interakciós, kommunikációs jellege is. A nyelvi fejlődés egyúttal az emberi kapcsolatok fejlődése. A professzionális anyanyelvi nevelés hagyományosan a nyelvet leíró metanyelv megtanítását jelenti („nyelvtantanítás”), ugyanis ez a fajta tudatosság spontán csak kis mértékben alakul ki. Ugyanakkor maga az emberi, nyelvi kommunikáció már igen fiatal kortól tartalmaz metakommunikációs, metanyelvi réteget – még ha ez az iskolás nyelvtan fogalmaival csak ritkán érintkezik is. A versek tanulmányozása, a versekkel, verseléssel kapcsolatos tevékenység, játék annak a lehetőségét kínálja, hogy a versritmust létrehozó fonetikai-fonológiai jelenségek megfigyelése révén egy közvetlenebb, gyakorlatias megközelítésű ismeretrendszerhez jutunk, mely a nyelvi jel formai (használati, szituatív) vonásait képes annak jelentéséhez (funkciójához) kötni. Így végeredményben a nyelv működésének, „hasznának” mibenlétéről szerzünk tudást. (Módszertani meg-

¹²² Kecskés András: *A magyar vers hangzásszerkezete*, Budapest, Akadémiai, 1984.

közelítésből: a nyelvtantanításban illusztrációként használt versrészletek alkalmazásának – elmozdított súlypontokkal – történő „rehabilitációjaként” is felfogható ez a javaslat.)

Másrészt a gyermekkor a játék ideje – a játék pedig (már az állatvilágban is) a tudás megszerzésének az (agyi-idegrendszeri eredetű) örömmélményekkel kikövezett útja.¹²³ Közhely: a vers játék a nyelvvel. Ebből a megközelítésből a gyermekirodalom versképe egyáltalán nem műfaji vagy tematikus irányból építhető fel, hanem a gyermekirodalmi *megközelítés* egy olyan nézőpont lesz, ami a célravezető kísérletezést, játékoságot ismeri fel a hangsúlyozottan nem preparált (gyerekekhez „butított”), hanem éppenséggel remekművekből álló versanyagban. E megközelítés járulékos haszna, hogy innen nézve könnyű megmagyaráznunk számos, korántsem gyermekek számára íródott vagy – mondjuk úgy – a gyermekkori irodalomértés spontán lehetőségein messze túlszorduló szöveg népszerűségét. (József Attila: *Altató*, Petőfi Sándor: *Itt van az ősz*, Arany János: *Családi kör* – vagy akár Weöres Sándor és Havasi Attila egzotikus vagy épp merészen archaizáló formái.)

Összefoglalásként: a verstan és gyermekirodalom kapcsolatát mindkét kézenfekvő megközelítésből érdemes áttekinteni.

Az irodalomtudomány (sokféle alkalmazást nyerő) részdiszciplínájaként a vers és akár a „gyermekvers” befogadásának, használati módjainak sajátos, a gyermekkorhoz kapcsolódó mintázatai gyümölcsöző kutatási területnek ígérkeznek, ahol a memória, társadalmi kultusz és funkció szempontjai éppoly fontossággal bírnak, mint az adaptációval kapcsolatos kérdések és természetesen az olyan „klasszikus” poétikai témáknak tekintett vonások, mint a lírai szubjektivitás vagy a verses epika külön területe.

A professzionális nevelésben, melynek egyik deklarált célja az anyanyelvhasználók önreflexivitásának növelése (és az ehhez kapcsolódó tudás és készségek fejlesztése) a verstani megközelítés azzal kecsegtet, hogy az élő anyanyelv vizsgálatához egy jól kezelhető, komplex és motivációs lehetőségekben is gazdag eszköztárat nyerünk. Ennek természetesen részben az az ára, hogy a klasszikus grammatikák fogalomrendszerét részben helyettesíteni vagy bővíteni kell egy olyan verstani fogalmi keretrendszerrel, mely a nyelvi jelenségek szélesebb körének megfigyelését is lehetővé teszi: ez részben (elsősorban az említett Kecskés András úttörő munkája óta) rendelkezésre áll, de továbbfejlesztése is aktuális feladattá válhat.

¹²³ Lásd például Ádám Miklósi: In the search for the functional homology of human imitation: Take play seriously!, *Behavioral and Brain Sciences*, vol. XXI, 1998/5, 699.

IRODALMI KULTUSZOK ÉS AZ OLVASÁSSZERETET

„Irodalmi kultusz” és „olvasásszeretet” – két viszonylag gyakran használt, ugyanakkor hagyományosan gyengén definiált fogalom. Mi indokolja együttes használatukat? Semmiképp nem állíthatjuk, hogy valamiféle immanens tudományos szükségszerűség – sokkal inkább az iskolai oktatás, a sokat emlegetett *kultúra-közvetítés* napi gyakorlata.

Iskola, kultúra, hatalom viszonyát filozófiai, antropológiai, szociológiai, pedagógiai szempontból számosan tárgyalták. Az egyes megközelítések szándékuk és módszerük szerint viszonylag jól kategorizálhatóak: az iskola jelenségét *vizsgálhatjuk teleologikus, célelvű szemlélet, avagy deskriptív, leíró magatartás* keretében. Az olvasás megtanítására és az olvasásszeretet felkeltésére irányuló igyekezet mindkét megközelítési mód szerint az iskolai tevékenység egyik legnagyobb jelentőségű területének látszik.

A deskriptív megközelítések szerint az írni-olvasni tudás tömegessé válása, a sokat emlegetett Gutenberg-galaxis megszületése pontosan egybeesik az európai reformációval, a hasznos és hatékony népiskolai rendszer megszületésével. Ilyen értelemben az iskola eleve, definíció szerint az a hely, ahol az embert írni-olvasni tanítják – és ilyenképpen elődjeként szemléli a középkor és az ókor azon intézményeit, melyek bár eltérő megfontolások alapján, de hasonló feladatra vállalkoztak. Az olvasásszeretet fogalma e perspektívából az iskola kínálta kulturális beavató (és egyben szabályozó és korlátozó – lásd Foucault munkásságát) funkciókkal való azonosulás révén a személyiséget alapjaiban átalakító enkulturáció egyik legjelentősebb tünete. Ezen megfontolások alapján az iskolarendszer olvasásra szoktató működése antropológiai, kommunikációelméleti, társas- és tömeglélektani aspektusban tárja fel magát leginkább – mégpedig a posztmodern, modern és premodern tudományos diskurzusok előfeltevései és módszerei meghatározta értelmezői térben.

Ezzel szemben az iskolához célelvű szemlélettel közelítő szakember a nevelhető és nevelődő gyermeki személyiség tervszerű változtatásának színhelyének tekinti az iskolát: az olvasásszeretet mint a személyiséget, életminőséget meghatározó jellemvonás artikulálódik. E megközelítés a pszichológia nézőpontját részesíti előnyben: a személyiség (vagy társas személyiség) előnyösnek tekinthető konfigurációinak előállítását vizsgálja, s e folyamatok részeként tekinti az olvasás kulturális szokásához való viszony alakulását is. Látszólag innen érthető meg legjobban a ma népszerű kompetenciaközpontú olvasástanítás feltevérendszer is: a megfelelő életminőséghez eszközszintű kompetenciák szükségesek, melyekkel birtokosuk az őt körülvevő világ biztosította szabadsággal kompetensen és felelősen élhet. Nem véletlen, hogy az olvasásszeretet hagyományos,

szépirodalomközpontú értelmezését egyre inkább felváltani látszik a „magabiztos szövegértés” sokkal inkább technológiai fogalma. Világos, hogy szigorúan végiggondolva az utóbbi feltétele és nem alternatívája az előbbinek, de a gyakorlati programok tanulmányozása során mégis inkább helycserét, s nem rendszerbe állítást tapasztalhatunk.

Az irodalmi kultusz(ok) fogalma, ha lehet, még ennél is nehezebben körülírható. A nehézséget itt sem az okozza, hogy a vizsgálandó jelenséget nem tudjuk körülhatárolni, hanem az, hogy egymással kidolgozott kapcsolatot nem vagy csak alig ápoló diszciplínák homlokegyenest különböző nézőpontból tekintik a jelenséget.

Az irodalomtudomány az irodalmi kultuszokat elsősorban a legitim tudományos diskurzust torzító hatásnak tekinti – még abban az esetben is, ha a tudományos gondolkodásra már a Kuhn és Feyerabend által megalapozott szkepszissel tekintünk. Ez esetben is el kell ugyanis fogadnunk a tudománynak a saját határait és terminológiájának tisztaságát fenntartani törekvő igyekezetét. Tekinthető a kultuszképződés a kanonizációs folyamat egyfajta velejárójának – melléktermékének vagy aktív ágensének – is, de a pontos összefüggést nehéz megfigyelni, hiszen egyes irodalmi kultuszok kialakulása épp a kanonizációs folyamatokkal szemben, azokról látszólag tudományt sem véve, vagy épp ellenkezőleg, azok megváltoztatásának igényével zajlik: Rejtő Jenő kultuszának helyzete mostanában látszik a kánonon belül kerülni, Krúdy kultuszával ez a Huszárik-filmnek köszönhetően esett meg. A Petőfi- és Arany-kultusz viszont egyúttal kanonizációs folyamatot is működtetett.

A társadalomtudós, muzeológus, iskolaigazgató vagy politikus ugyanakkor teljesen másként tekint a kultuszra: a közösségi identitás megjelenítőjét, létfontosságú, szimbolikus tartalmat ismer fel benne – mi pedig szinte semmilyen eszközzel nem tudjuk ellenőrizni, hogy ez a konstruktívnak tételezett kultusz mennyiben azonos a tudományos diskurzust torzítóval, hol tapinthatóak ki az átfedések, és hol mutatkoznak meg az eltérések. És ami a legfontosabb: mennyiben vizsgálható, ellenőrizhető az a hatás, amellyel a kultusz az olvasás előfeltevéseit, preferenciáit, attitűdjeit befolyásolja? Egy jól vagy egy rosszul sikerült Petőfi-szobor mennyiben változtatja meg az olvasó *Anyám tyúkja*-versélményét? Néhány éve – valószínűleg részben a kultusz dekonstruálásának a szándékától (is) vezérelve – bajusz nélküli József Attila-képekkel bonyolították az egyébként velejéig kultikus emlékévé rendezvényeinek egy részét. Másként olvassuk egy bajuszos költő verseit? Komoly irodalomtudományi munkákban nem szokás ezekkel a kérdésekkel foglalkozni. A valóságos iskolai tevékenység viszont aligha érthető meg enélkül.

Az irodalmi nevelés iskolai lehetőségeiről és módszereiről bőséges magyar nyelvű szakirodalom áll rendelkezésre. A jelentős vállalkozások közül a szintetizáló szándékú *Irodalomtanítás a harmadik évezredben* című szöveggyűjteményben is megjelent Bókay Antal-tanulmányt (*Az irodalomtanítás irodalomtudományi modelljei*) emelném ki.

Bókay Antal a premodern (romantikus vagy pozitivista), a modern és a posztmodern kultúratudomány irodalom- és oktatásképe közti különbségeket emeli ki és támasztja alá az adott korok irodalomtudományos praxisának párhuzamba vonásával. Megállapítja, hogy a hazai iskolai gyakorlat voltaképpen a 19. század irodalomfelfogását öltözteti új és még újabb köntösbe (például a kompetencia-központú irodalomtanítás is a klasszikus kánon bőséges szöveganyagát olvastatja korszerű munkaformák keretében), de például az angolszász országokat jellemző, már formalista-strukturalista alapokon nyugvó, szövegcentrikus, modern megközelítések alig tudtak teret nyerni – pedig a posztmodern korszak beköszöntével igazság szerint már ezen is túl kellene/lehetne lépni egy intermediálisabb esztétikájú tudáseszmény felé.

Mivel elterjedtebb irodalmi kultuszaink nagy része szerzőközpontú (Petőfi, Arany, Jókai, Ady, József Attila, Krúdy, Rejtő Jenő – vagy akár Gárdonyi Géza és Wass Albert megelevenített személyiségük révén is formálják az olvasói tudatot – talán az egyetlen, a szerző személyéről valamelyest lefejlő kultikus irodalmi tárgyunk az *Iskola a határon*), érthető, hogy az amúgy is rendkívül biográfia-központú romantikus és pozitivista irodalomeszmény különösen kedvez a kultikus olvasatok és tanórai megközelítések működésének. Órai keretek közt általában az eszményített biográfia alapos megtanítása, a kanonizált művek és a legendaként olvasott életút egyes stációinak egymásra olvasása történik meg. Emellett a tanmenet ritmusa is segít bevésni a kultikus mintázatokat: úgymond a „legterebélyesebb talapzatú szobroknak” szenteljük a legtöbb időt. Tanórai kereteken kívül pedig a központilag szervezett iskolai ünnepek, megemlékezések, valamint a mai napig hagyományosan nagy jelentőséggel bíró tanulmányi versenyek kínálnak alkalmat egy-egy „nagy ember” életművének elmélyültebb megismerésére – a kultusz szertartásainak gyakorlására.

Ezen mechanizmusok működését, előnyeit és hátrányait szinte valamennyi magyar pedagógus tapasztalja, ismeri. A szervezetelméletből kölcsönzött kifejezéssel *tevékeny*é teszik az érintetteket: a „díszünnepély” szép, és szervezette-sége, ismétlődő jellege önmagában nevelő erővel bír. Az irodalomóra is lehet ilyen díszünnepély, ahol a művészet szent csarnokába nyerünk áhíttatteli betekintést. És nehogy bárki félreértsen: a legnagyobb hatású, legsikeresebb irodalomtanárok már egy évszázada arról nevezetesen, hogy ezt a katartikus megismeréslényt képesek diákjaiknak átadni. Tény viszont az is, hogy a kevésbé

felkészült vagy kevésbé karizmatikus pedagógus ilyen módon könnyen elidegenítheti diákjait a primer élmény megszerzésétől. A kultusz működése maga is ilyen: a valaha élt szerző alakját emberfeletti, racionálisan túlzónak tűnő attribútumokkal ruházzuk fel, de épp nem az eltávolítás, hanem a felfokozott befogadás és azonosulás lehetőségének megteremtése céljából. Ám ha az átalakítás nem tökéletes, a „szobor” nem makulátlan – márpedig lázadó, identitásválságos kamaszaink nem könnyen fogadják el Balassi, Kazinczy vagy Jókai tökéletessé idealizált képét – vagy ha épp túl tökéletes, távoli, személytelen, a folyamat máris elakad, és joggal merül fel a kifogás: irodalmat így nem, csak primer szövegélményen keresztül lehet tanítani. De a szövegnek nincsen arca.

Ez a modernizmus és bizonyos értelemben a posztmodern alapfeltevése: *csak a mű adott*, és annak viszonya a befogadói tudattal. Minden más esetlegesnek tekinthető konstrukció – érdekes lehet, de lényegi nem. A kultusz kutatás irodalomtudományos ága komoly eredményeket tud felmutatni azt igazolandó, hogy a legnevezetesebb szerzői kultuszok eredete szövegimmanens módszerekkel is vizsgálható: Shakespeare és Petőfi művei belső eszközökkel provokálnak ki kultikus olvasatokat – én magam Krúdy prózája, különösen a Szindbád-novellák vizsgálatakor szintén hasonló eredményre jutottam.

Elmondható tehát, hogy a modernizmus szövegközpontú, elemző módszere alapvetően kirekesztené a kultuszokat a tudományos munkából és ezen keresztül a közoktatásból is, de például a *Szeptember* végén és *A honvéd özvegye* összehasonlító elemzésekor roppant nehéz volna eltekinteni attól, hogy mindkét mű konkrét referencialitással értelmezi és formálja az egyébként valóban irodalmon kívüli Petőfi-kultuszt.

Természetesen az ilyen olvasatok már határozott dekonstruktivista jelleget is mutatnak: bár közoktatási forrásokban kevés ilyen elemzést olvashatni, de a hasonló témájú tudományos szövegek retorikája nem nélkülöz némi tekintélyromboló iróniát.

Ha azonban valóban komolyan vesszük Bókay Antal harmadik korszakra vonatkozó megállapításait, illetve megfigyeljük diákjaink médiahasználati szokásait, a velejéig posztmodern popkulturális „sztár”- illetve újabban „celeb”-jelenség, és a hagyományosan kulturális kultuszként megnevezett jelenségek körpárhuzamaitól sem tekinthetünk el. Nyilvánvaló nevelési cél a jelen sztárjainak önreflexív gesztusaira irányítani tanítványaink figyelmét, illetve az ő tudatos reflexiós tevékenységüket fejleszteni. Ilyen értelemben korántsem kell hogy életidegen jelenségeként hasson a „százkötetes Jókai” szerzője körül kialakult különös dicsfény dekonstruktivista elemzése vagy Ady oly gyakran emlegetett párizsi és oly ritkán ecsetelt monte-carlói útjai irodalmi vonatkozásainak összehasonlítása. Nem hagyhatjuk figyelmen kívül, hogy fiataljaink a popkultúra és tömegkul-

túra „termékeit” *önszántukból*, jelentős energiát és anyagi forrásokat is megmozgatva keresik, gyűjtik, és úgyszintén jelentős időráfordítással fogyasztják. Ezen tevékenység arányos vagy aránytalan voltát, mentálhigiénés kockázatait e helyütt nem tárgyalhatom, de tény, hogy az olvasásszeretet és irodalomismeret is ezeken a csatornákon jut el a legkönnyebben az átlagos fiatal életvilágába. A Harry Potter- vagy a Twilight-jelenség a legékeesebb példája, hogy mindez korántsem iskolás okoskodás, hanem mindennapi tapasztalat. Az első Twilight-regényből készült mozifilm (akkor) huszonhárom éves férfi főszereplőjének életét feldolgozó kötet nemzetközi bestseller lett!

Ilyen értelemben fontos tehát megjegyezni, hogy a posztmodern irodalomtanítás Bókay Antal által megemlített vonása, miszerint a popkultúra felé is kitekint, korántsem csupán intermediális vagy tematikai bővítést hoz: egyes, a korábbi századok irodalomértéséhez tartozó, ám esetleg anomáliának tekintett folyamatokat is hatékony, a befogadást megkönnyítő erőforrássá változtathat.

Jelen tanulmány az irodalmi kultuszok olvasásszeretetet formáló lehetőségeit járta körül. Szembesülhettünk azzal, hogy a kultuszok tekintély- és ünnepélyközpontú működtetésén túl a kultusz mint szövegimmanens jelenlét és mint a dekonstruktív (de akár pszichoanalitikus vagy genderes) olvasatok tárgya éppen szoros popkulturális beágyazottsága, valamint hazai elterjedtsége okán (Magyarországon szobrokat állítanak az irodalmi alkotóknak és utcákat, sőt, településeket neveznek el róluk) különösen alkalmasak lehetnek fiataljaink olvasásélményeinek gazdagítására és reflektív gondolkodásuk elmélyítésére. Jelen sorok szerzője erősen bízik abban, hogy az irodalomtanítás mint intézményesült tevékenység a jövőben mindig nagyobb figyelemmel fordul azon olvasói és befogadói szokások, stratégiák felé, melyek az elmúlt századok és ezredek alatt a kultúra és ezen belül az irodalom terjedését, közkedvelté válását érdemben elősegítették. Ezen jelenségek némelyike ma a popkultúrában figyelhető meg a legjobban – az irodalmi kultuszok viszont a klasszikus, kanonizált szövegek világába is elkalauzolhatnak. Tehát jó, ha megismerkedünk velük.

IRODALOMJEGYZÉK



- ALTMAN, Mark A. – GROSS, Edward: An Oral History of How ‘Star Wars’ Became a Merchandising Powerhouse, *Esquire*, 2021. július 1. <https://www.esquire.com/entertainment/movies/a36865463/star-wars-extended-universe-merchandising/>
- ANGELUSZ Róbert – TARDOS Róbert: Médiahasználat vagy médiafogyasztás? A televízió nézés egy új empirikus tipológiája, *Jel-Kép*, 1998/3, 3–25.
- ANTALÓCZY Tímea – DANÓ Györgyi – KÓSA Éva – LÁSZLÓ Miklós: *Digitális galaxis: Húsz év kutatás a médiáról és a gyerekekről*, Budapest, Nemzetközi Gyermekmentő Szolgálat Magyar Egyesület, 2017.
- ANTALÓCZY Tímea: A szappanoperák genezise és analízise I., *Médiakutató*, 2001/3. https://mediakutato.hu/cikk/2001_02_nyar/04_szappanoperak_genezise
- ARATÓ László – PÁLA Károly: *A szöveg vonzásában I–III.*, Budapest, Műszaki, 2006.
- ARNHEIM, R.: *A vizuális élmény: Az alkotó látás pszichológiája*, ford. Szili József, Tellér Gyula, Budapest, Aldus, 2004.
- ARONSON, Elliot: *A társas lény*, ford. Erős Ferenc, Budapest, Akadémiai, 2008.
- ARRINDELL, Willem A. et al.: The development of a short form of the EMBU: Its appraisal with students in Greece, Guatemala, Hungary and Italy, *Personality and Individual Differences*, vol. 27, 1999/4, 613–628. [https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(98\)00192-5](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(98)00192-5).
- BARBIER, Frédéric – LAVENIR, Catherine Bertho: *A média története. Diderot-tól az internetig*, ford. Balázs Péter, Budapest, Osiris, 2004.
- BEREGI Tamás: *Pixelhősök. A számítógépes játékok első ötven éve*, Budapest, Vince, 2010.
- BÉRES István – KORPICS Márta: *Média – kultúra – gyermekek. A kompetencia-alapú pedagógusképzés regionális szervezeti, tartalmi és módszertani fejlesztése*, Pécs, PTE BTK, 2011. http://janus.ttk.pte.hu/tamop/tananyagok/media_kultura_gyermekek/start.html
- BETTELHEIM, Bruno: *Az elég jó szülő: Könyv a gyerekeknevelésről*, ford. Rakovszky Zsuzsa, Budapest, Park, 2018.
- BIBÓ István: Az európai társadalomfejlődés értelme, in Bibó István: *Válogatott tanulmányok (1935–1979)*, IV., Budapest, Magvető, 1990.
- BOGNÁR Tas: *A magyar gyermekvers*, Budapest, Nemzeti Tankönyvkiadó, 2001.

- BOKA László: A divattól a kultuszig: Kanonizáció és a „szerzői arc” az 1957 utáni erdélyi magyar irodalom magyarországi recepciójában, in Dobos István – Szegedy-Maszák Mihály (szerk.): *Kánon és kanonizáció*, Debrecen, Csokonai, 2003, 35–51.
- BÓKAY Antal: Az irodalomtanítás irodalomtudományi modelljei, in Sipos Lajos (főszerk.): *Irodalomtanítás az ezredfordulón*, Celldömölk, Pazu-Westermann, 1998, 73–105.
- BÓKAY Antal: Az irodalomtanítás irodalomtudományi modelljei: Vázlat az irodalomtanítás elméletéhez, in Sipos Lajos (főszerk.): *Irodalomtanítás a harmadik évezredben*, Budapest, Krónika Nova, 2006.
- BOLDIZSÁR Ildikó: *Meseterápia: Mesék a gyógyításban és a mindennapokban*, Budapest, Magvető, 2010.
- BROOKS, David: *A társas lény. A sikeres élet rejtett dimenziói*, ford. Vereckei Andrea, Budapest, Libri, 2013.
- BROWN, D. E.: *Human universals*, Philadelphia, Temple University Press, 1991.
- BUDA Béla: *A közvetlen emberi kommunikáció szabályszerűségei*, Budapest, Animula, 2001.
- CAMPBELL, Joseph: *Az ezerarcú hős*, ford. Varjasi Farkas Csaba, Budapest, Good Life Books, 2023.
- CUKIER, Kenneth – MAYER-SCHÖNBERGER, Viktor: *Big data – Forradalmi módszer, amely megváltoztatja munkánkat, gondolkodásunkat és egész életünket*, ford. Dankó Zsolt, Budapest, HVG Könyvek, 2014.
- CSÁNYI Vilmos: *Az emberi viselkedés*, Budapest, Sanoma, 2006.
- DÁVIDHÁZI Péter: „Isten másodszülöttje”. *A magyar Shakespeare-kultusz természetrajza*, Budapest, Gondolat, 1989.
- DIAMOND, Jared: *Háborúk, járványok, technikák: A társadalmak fátumai*, ford. Földő Sándor, Vassy Zoltán, Budapest, Akkord, 2019.
- DOBOS István – SZEGEDY-MASZÁK Mihály (szerk.): *Kánon és kanonizáció*, Debrecen, Csokonai, 2003.
- DROTNER, Kirsten – LIVINGSTONE, Sonia (eds.): *International Handbook of Children, Media and Culture*, SAGE, 2008.
- TELEKES Rita (szerk.): *DSM-5-TR referencia-kézikönyv a DSM-5-TR diagnosztikai kritériumaihoz – American Psychiatric Association*, Budapest, Oriold és Társai, 2022.
- F. DÁRDAI Ágnes: A tankönyvek megítélésének minőségi paraméterei, in Karlovitz János (szerk.): *Tankönyvelméleti tanácskozás*, Budapest, Tankönyvesek Országos Szövetsége, 2001, 56–61.
- FENYVESI Kristóf – KISS Miklós – THOMKA Beáta (szerk.): *Narratívák 7.: Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, Budapest, Kijarat, 2008.
- FERENCZINÉ ÁCS Ildikó: *Gyermekversek muzsikája: Weöres Sándor költemények a gyermekkori irodalomban*, Nyíregyháza, Bessenyei, 2010.
- FEYERABEND, Paul: *A módszer ellen*, ford. Mesterházi Miklós, Miklós Tamás, Tarnóczy Gabriella, Budapest, Atlantisz, 2002.
- FÓNAGY Iván: *Füst Milán: Öregség – Dallamfejtés*, Budapest, Akadémiai, 1974.

- FORGÓ Sándor: Az újmédia-környezet hatása az oktatásra és a tanulásra, *Könyv és Nevelés*, 2014/1, 76–85.
- FROMANN Richárd – DAMSA Andrei: Videójátékoktól a munka világáig – játékosipológiaiák és munkahelyi motivációk, *Információs Társadalom: Társadalomtudományi Folyóirat*, XVIII. évf., 2018/1, 18–25. <https://doi.org/10.22503/inftars.XVIII.2018.1.2>
- GOLDEN Dániel: Kánon és közoktatás – az irodalomtanítás esélyei, in Bengi László – Sz. Molnár Szilvia (szerk.): *Kánon és olvasás. Kultúra és közvetítés II.*, Budapest, Fiala Írók Szövetsége, 2002, 7–31.
- GOMBOS Péter: A gyermekirodalom nyelve(zete), *Gyermeknevelés*, 6. évf., 2018/3, 148–158.
- GOPNIK, Alison – KHUL, Patricia K. – MELTZOFF, Andrew N.: *Bölcsék a bölcsőben*, ford. Vassy Zoltán, Budapest, Typotex, 2008.
- GORDON GYÖRI János: Kötelező, közös, kölcsönös olvasmány. Hagyomány és megújulás az iskolai olvasmányok kánonjában, *Könyv és Nevelés*, 11. évf., 2009/2, 27–35.
- HABERMAS, Jürgen: *A társadalmi nyilvánosság szerkezetváltozása: Vizsgálódások a polgári társadalom egy kategóriájával kapcsolatban*, ford. Endreffy Zoltán, Glavina Zsuzsa, Budapest, Osiris, 1999.
- HAMVAS Béla: Egy költő apológiája, *Sorsunk*, 1946/1, 2–9.
- HANSÁGI Ágnes – HERMANN Zoltán – MÉSZÁROS Márton – SZEKERES Nikolett (szerk.): *Mesebeszéd – A gyerek- és ifjúsági irodalom kézikönyve*, Budapest, Fiala Írók Szövetsége, 2017.
- HANSÁGI Ágnes: Kánonon innen és kánonon túl: Megjegyzések a „gyerekirodalmi kánon” és a „gyerekirodalmi klasszikusok” kérdéséhez, in Hansági Ágnes – Hermann Zoltán – Mészáros Márton – Szekeres Nikolett (szerk.): *Mesebeszéd – A gyerek- és ifjúsági irodalom kézikönyve*, Budapest, Fiala Írók Szövetsége, 2017, 33–52.
- HAVANCSÁK Alexandra: Ki mit tud? A magyarországi fanfiction-világ, Piton professzor és a serdülőkori írói tevékenység, in Havancsák Hajnalka (szerk.): *Virtualitás és fikció*, Pécs, PTE BTK Neveléstudományi Intézet, 2013, 40–51.
- HERÉDI Rebeka: A kánon és a kultusz problematikája az irodalomoktatásban, *Az Eszterházy Károly Egyetem tudományos közleményei (Új sorozat 24. köt.) Tanulmányok az irodalomtudomány köréből = Acta Universitatis de Carolo Eszterházy Nominatae. Sectio Litterarum*, 2021, 73–83.
- HOLZINGER, Andreas: *A multimédia alapjai*, ford. Csizmadia Anikó, Budapest, Kiskapu, 2004.
- HORVÁT János: A televíziós újságírás alapjai, in Bernáth László (szerk.): *Új műfajismeret*, Budapest, Sajtóház, 2002.
- HORVÁTH Dóra – NYIRŐ Nóra – CSORDÁS Tamás (szerk.): *Médiaismeret: Reklámeszközök és reklámhordozók*, Budapest, Akadémiai, 2016.
- HORVÁTH Sándor: *Kádár gyermekei*, Budapest, Nyitott Könyvműhely, 2009.
- https://gyerekaneten.hu/szocikk/Moralis_panik
- IVINS, William M. Jr.: *A nyomtatott kép és a vizuális kommunikáció*, ford. Lugosi Lugo László, Szappanosné Dr. Simon Erzsébet, Budapest, Enciklopédia, 2001.

- JACOBSON, Lisa (ed.): *Children and Youth: History and Culture. Children and Consumer Culture in American Society: A Historical Handbook and Guide*, Westport, Praeger, 2007.
- JENKINS, Henry: *The Revenge of the Origami Unicorn. Seven Principles of Transmedia Storytelling*, 2009. https://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html
- JÓZSA Krisztián: *Az elsajátítási motiváció*, Budapest, Műszaki, 2007.
- KAPPANYOS András: Hipertext. A számítógép és a humán tudományok, *Helikon*, 50. évf., 2004/3, 299–312.
- KECSKÉS András: *A magyar vers hangzásszerkezete*, Budapest, Akadémiai, Budapest, 1984.
- KISS Balázs: Missziótól marketingig. Fejezetek a propaganda elméletétörténetéből, *Médiakutató*, 7. évf., 2006/1, 7–20.
- KITZINGER Dávid: A morális pánik elmélete, *Replika*, 2000/40, 23–48.
- KOLTAY András: A közszolgálati média fogalma, *Médiakutató*, 2007/nyár. https://mediakutato.hu/cikk/2007_02_nyar/02_kozszolgalmi_media_fogalma
- KOMENCZI Bertalan: Újmédia és neveléstudomány – reflexiók egy tanulmányra, *Könyv és Nevelés*, 2015/2, 89–105.
- KUHN, Thomas S.: *A tudományos forradalmak szerkezete*, ford. Bíró Dániel, Budapest, Gondolat, 1984.
- KURZWEIL, Ray: *A szingularitás küszöbén*, Budapest, Ad Astra, 2014.
- LACZKÓ Mária: Emlékezeti működés és szövegfeldolgozás, *Anyanyelv-pedagógia*, 8. évf., 2015/4.
- LOVÁSZ Andrea: Gyermek – irodalom (diskurzuszváltozatok), *Új Forrás*, 32. évf., 2000/12, 99.
- LOVÁSZ Andrea: Gyermek-irodalom (Vázlat a Gyermekirodalom könyv kritikájához), *Új Forrás*, 33. évf., 2001/8.
- LOVÁSZ Andrea: Tempora, mores, avagy erkölcsi nevelés és gyerekirodalom manapság, *Könyv és Nevelés*, 16. évf., 2014/2, 95–103.
- MADARÁSZ Márta: A szabadidő meghatározása, jelentősége a tanulók személyiségformálásában, in *A szabadidő pedagógiai és gyógypedagógiai kérdése*, Pécs, Comenius Bt., 1997, 8.
- MCCLLOUD, Scott: *A képregény felfedezése*, ford. Bánföldi Tibor, Kepes János, Budapest, Nyitott Könyvműhely, 2007.
- MCLUHAN Marshall: *Understanding Media: The Extensions of Man*, Corte Madera, CA, Gingko Press, 2003.
- MCLUHAN, Marshall: *A Gutenberg-galaxis*, ford. Kristó Nagy István, Tótfalusi István, Budapest, Trezor, 2001.
- MÉSZÁROS Márton: A reformáció nyilvánosságának multimediális modellje, in Péntes Tibor, Szabolcs (szerk.): *Septempunctata: Tanulmányok Petrőczy Éva hatvanadik születésnapjára*, Budapest, rec.iti, 2011, 232, 11–21.
- MIKLÓSI Ádám: In the search for the functional homology of human imitation: Take play seriously!, *Behavioral and Brain Sciences*, vol. XXI, 1998/5, 699.
- MILLER, Alice: *Kezdetben volt a nevelés*, ford. Fischer Eszter, Budapest, Pont, 2018.

- MOORE, Alan – GIBBONS, Dave: *A teljes Watchmen*, ford. Bárány Ferenc, Budapest, FUMAX Kft., 2018.
- NELSON, Ximena J. et al.: Joyful by nature: approaches to investigate the evolution and function of joy in non-human animals, *Biological Reviews*, vol. 98, 2023/5, 1548–1563. <https://doi.org/10.1111/brv.12965>
- NEMESKÜRTY István: *A képpé varázsolt idő*, Budapest, Magvető, 1984.
- NÉMETH András – MÉSZÁROS István – PUKÁNSZKY Béla: *Neveléstörténet: Bevezetés a pedagógia és az iskoláztatás történetébe*, Budapest, Osiris, 2005.
- NYÍRI Kristóf: From Texts to Pictures: The New Unity of Science, in Kristóf Nyíri (ed.) *Mobile Learning. Essays on Philosophy, Psychology and Education*, Wien, Passagen Verlag, 2003, 45–67.
- OLINS, Wally: *A márkák: A márkák világa, a világ márkái*, ford. Hollósi Ilona, Budapest, Józseveg Műhely, 2004.
- ONG, Walter J.: *Szóbeliség és írásbeliség. A szó technologizálása*, ford. Kozák Dániel, Budapest, Gondolat, 2010.
- PÁPAI Júlia: Áll az alku, avagy a televíziós műfajhatárok összemosódásáról, *Médiakutató*, 8. évf., 2007/4, 63–78.
- PATAKI Ferenc: *A tömegek évszázada*, Budapest, Osiris, 1998.
- PETŐFI S. János: *A szöveg mint komplex jel*, Budapest, Akadémiai, 2004.
- PETRES CSIZMADIA Gabriella: A kortárs gyermekirodalmi antológiák posztmodern sajátosságai, *Irodalmi Szemle*, 2015/5, 66–75.
- PINKER, Steven: *Az erőszak alkonya*, ford. Gyárfás Vera, Budapest, Typotex, 2018.
- PINKER, Steven: *Hogyan működik az elme?*, ford. Csibra Gergely, Nádasdy Ádám, Budapest, Osiris, 2002.
- POLCZ Alaine: Mondjunk-e félelmes mesét?, *Fordulópont*, 1. évf., 1999/4, 52–54.
- PUKÁNSZKY Béla (szerk.): *A gyermek évszázada*, Budapest, Osiris, 2000.
- PUKÁNSZKY Béla: *A gyermekkor története*, Budapest, Műszaki, 2001.
- PUSZTAI Gabriella: *Társadalmi tőke és az iskola*, Budapest, ÚMK, 2009.
- RADESKY, J. – CHASSIAKOS, Y. L. R. – AMEENUDDIN, N. – NAVSARIA, D.: Digital advertising to children, *Pediatrics*, vol. 146, 2020/1.
- ROHONYI Zoltán: *Irodalmi kánon és kanonizáció*, Budapest, Osiris, 2001.
- SALLAI András: *A számítástechnika története*, 2011. <https://szit.hu/doku.php?id=oktatas:szamitastechnika:toertenet>
- SHUMWAY, David: *Rock Star: The Making of Musical Icons from Elvis to Springsteen*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2014.
- SMOHAI Máté – VARGHA András: A problémás videójáték-használat lehetséges prediktorainak vizsgálata, feltárása – játszási motivációk, aspirációk, kötődés, korai szülői nevelési stílus, társas támogatás, *Alkalmazott Pszichológia*, 2014/1, 25–45.
- SPIEGELMAN, Art: *A teljes Maus*, ford. Feig András, Budapest, Libri, 2023.

- STEKLÁCS János: PISA 2015 után, PISA 2018 előtt: A szövegértő olvasás fejlesztésének, tanításának feladatai, *Könyv és Nevelés*, 20. évf., 2018/1, 30.
- SZABOLCS Éva: „Narratívák” a gyermekkorról, *Iskolakultúra*, 14. évf., 2004/3, 27.
- SZEPES Erika – SZERDAHELYI István: *Verstan*, Budapest, Gondolat, 1981.
- TIBORI Tímea: *A szabadidő szociológiája*, Budapest, Budapesti Gazdasági Főiskola, 2002.
- TVERDOTA György: *A komor föltámadás titka: a József Attila-kultusz születése*, Budapest, Pannonica, 1998.
- VÁRADI Ferenc: Irodalmi kultuszok és az olvasásszeretet, *Collegium Doctorum*, 6. évf., 2010/1, 240–243.
- VÁRADI Ferenc: Közöny és kanonizáció között: A gyermekirodalom-oktatás utolsó évtizedének tanulságai, in Bordás Sándor (szerk.): *Módszerek, művek, teóriák. A X. Tantárgy-pedagógiai Nemzetközi Tudományos Konferencia előadásai: Értekezések, tudományos dolgozatok*, Baja, Eötvös József Főiskolai, 2019, 27.
- VARGA Emőke: *Az illusztráció a teóriában, a kritikában, az oktatásban*, Budapest, L'Harmattan, 2012.
- VINCZE Ferenc: *Intézményesülés, elbeszélések, médiumok*, Budapest, Szépirodalmi Figyelő Alapítvány, 2018.
- VOGRIN, Ana: The Novel-Reading Panic in 18th-Century in England: An Outline of an Early Moral Media Panic, *Medijska istraživanja*, vol. 14, 2008/2, 103–124.
- VOIGT Vilmos: Mese, in Voigt Vilmos (szerk.): *A magyar folklór*, Budapest, Osiris, 221–280.
- WALTER, Aaron: *Keresők és webhelyek – Webes szabványok és keresőoptimalizálás a gyakorlatban*, ford. Szabó Zoltán, Budapest, Kiskapu, 2009.
- ZSILLE Gábor: Hogyan ne gondozd dilettánsodat?, 2018. április 23. <http://olvasat.hu/hogyan-ne-gondozd-dilettansodat/>

A SOROZATBAN EDDIG MEGJELENT



MONOGRÁFIA

Lovász Irén: *Szagrális kommunikáció*

Galsi Árpád: *Jakab, az Úr testvére*

Pap Ferenc: *Templom mint teológia. Kulcsok az Ezékiel 40-48. értelmezéséhez*

Tóth Sára: *A képzelet másik oldala.*

Irodalom és vallás Northrop Frye munkásságában

Tari János: *A néprajzi és az antropológiai filmkészítés.*

Történeti, elméleti és gyakorlati példák

Buda Béla: *Empátia. A beleélés lélektana*

Németh Dávid: *Pasztorálanropológia*

Szenczi Árpád: *Az ember természete – természetes(en) nevelés.*

A reformpedagógia egy lehetséges reformja

Váradi Ferenc: *Vázlatok az óvodai anyanyelvi-irodalmi nevelésről*

Semsey Viktória (szerk.): *Latin-Amerika 1750–1840.*

A gyarmati rendszer felbomlásától a független államok megalakulásáig

Bagdy Emőke: *Pszichofitness. Kacagás – kocogás – lazítás*

Balázs Siba: *Life Story and Christian Metanarration. The importance of the research results of narrative identity to practical theology*

Kocziszky Éva: *Antifilozófusok huszonöt időszerű kérdése a kereszténységhez*

Honti László: *Magyar nyelvtörténeti tanulmányok*

Szummer Csaba: *Freud, avagy a modernitás mítosza*

Kun Attila: *A munkajogi megfelelés ösztönzésének újszerű jogi eszközei*

Dr. Lenkeyné dr. Semsey Klára: *Életútinterjú*

Görözdí Zsolt: *Protestáns egyházértelmezés a reformáció századában a jelentősebb egyházi rendtartásokban*

Békési Sándor: *Sisi személyének teológiai portréja*

- Török Emőke: *Munka és társadalom.*
A munka jelentésváltozásai a bér munkán innen és túl
- Sepsi Enikő: *Pilinszky János mozdulatlan színháza*
Mallarmé, Simone Weil és Robert Wilson műveinek tükrében
- Erdélyi Ildikó: *A lélek színháza. A pszichodráma és az önismeret útjai*
- Szummer Csaba: *Pszichedelikumok és spiritualitás*
- Papp Sándor: *Török szövetség – Habsburg kiegyezés.*
A Bocskai-felkelés történetéhez
- Bolyki János: *Teológia a szószéken és a katedrán*
- Balogh Eszter: *Túlélési stratégiák a magyar gazdaságban.*
Esettanulmányok a 2000-es évek elejéről
- Falussy Lilla: *Trendek a kortárs olasz drámában*
- Bekő István Márton: *Jézus csodáiról szóló elbeszélések Márk evangéliumában*
- Kovai Melinda: *Lélektan és politika. Pszichotudományok a magyarországi*
államszocializmusban 1945–1970
- Spannraft Marcellina: *Költészet és szakralitás*
- Németh István: *Műtárgyak a boncteremben. Tanulmányok az orvoslás és*
a képzőművészet tárgyköréből
- Homicskó Árpád Olivér: *A magyar társadalombiztosítási*
és szociális ellátások rendszere
- Fabiny Tibor: *Az eljövendő árnyékai. A figurális tipológiai olvasás*
- Szetey Szabolcs: *Adatok a magyar református prédikációs gyakorlat*
újraértékeléséhez 1784–1878 között
- Balogh Tamás: *Huizinga Noster.*
Filológiai tanulmányok J. Huizinga magyar recepciójáról
- Dávid Gyula: *Angol fogalmi idióma szótár.*
Angol idiómák és magyar megfelelőik
- Beke Albert: *Gyulai Pál személyisége és esztétikája*
- Németh Dávid: *Vallásdidaktika. A hit- és erkölcstan tanítása*
az 5–12. osztályban
- Sepsi Enikő: *Kép, jelenlét, kenózis a kortárs francia költészetben és Valère*
Novarina színházában

- Papp Ágnes Klára: *A tér poétikája – a poétika tere. A századfordulós
kiszvárostól az ezredfordulós terekig a magyar irodalomban*
- Lányi Gábor János: *A kálvinizmus nyitánya. Berni zwingliánusok és francia-
svájci kálvinisták vitája az egyházfegyelem gyakorlásáról*
- Kovács Dávid: *Nemzetfelfogás és történelemszemlélet
a 20. századi Magyarországon*
- Pap Ferenc: *Az egyházi év*
- Farkas Ildikó: *A japán modernizáció ideológiája*
- Horváth Csaba: *Megtalált szavak*
- Csízy Katalin: *Az ideális vezető politikus alakja a görög-római hagyományban*
- Siba Balázs: *Pasztorálteológia*
- Indries Krisztián, Szummer Csaba: *Freud és a felkelő nap országa*
- Bognárné Kocsis Judit: *A vallás mint forrás Karácsony Sándor nevelési
konceptiójában*
- Vető Miklós: *Jonathan Edwards gondolatvilága*
- Kodácsy Tamás: *A homiletikai aptum. Hogyan lesz a szószéki beszédből
igehirdetés?*
- Brandt Györgyi: *A hungarológia intézményrendszerének létrehozása.
Gragger Róbert a berlini egyetemen*
- Simon Gabriella: *A mentorálás elmélete és gyakorlata. A mentori kompetenciák
attitűdelemei és a kezdő pedagógusok mentormodellek szerinti támogatása*
- Legény Kristóf: *A természettudományos és a teológiai megismerés modelljei*
- Siba Balázs: *Pasztorálteológia (Második, javított kiadás)*
- Szabados Ádám: *Az apostolok hagyománya*
- Lukács Olga: *Az erdélyi egyházak ezeréves együttélésének szinopszisa*
- Literáty Zoltán: *Homiletika és retorika*
- Toókos Péter János: *A III. szibillakönyv. Irodalmi és teológiai bevezetés*
- Borsi Attila János: *Elhívástól kihívásig. Vázlatok az egyház és a keresztyén
gondolkodás megértéséhez*
- Szalma József: *A biztosítási szerződés. A biztosítói kárfelelősség az európai és
a magyar magánjogban*
- Kövi Zsuzsanna: *Az alternatív ötfaktoros személyiségmodell és
a személyiségkласzterek*

- Nemeshegyi Péter SJ: *A kelet-ázsiai vallások története*
- Bethlenfalvy Ádám: *Dráma a tanteremben. Történetek cselekvő feldolgozása*
- Sólyom Réka: *Szaknyelvi szemantika. Funkcionális kognitív elemzések*
- Dér Csilla Ilona: *Diskurzusjelölők és társulásaik a magyar nyelvben*
- Csontos Nóra: *Szakszöveg-tipológia. Szakszövegtípusok vizsgálata társas-kognitív keretben*
- Visky András: *Mire való a színház? Útban a theatrum theologicum felé*
- Kovács Dóra: *Az empátia tudománya és művészete*
- Korpics Márta: *A késő modern vallásosság közösségi mintázatai*
- Fóris Ágota: *Fordítás és terminológia. Elmélet és gyakorlat*
- Gálffy László: *Anjou és grófjai. A politikai területformálódás útjai és sajátosságai Franciaországban (9–13. század)*
- Szabados Ádám: *Az apostolok hagyománya* (Második, javított kiadás)
- Csűrös András: *Református egyházi élet a Tanácsköztársaság idején. A magyar reformátusság egy válságos korszakban*
- Nagy József: *Élet és halál, örök élet és örök halál a Jelenések könyvében*
- Boros Gábor: *Georg Misch és az önéletírás*
- Karasszon István: *Az ószövetségi teológia üzenete*
- Birher Nándor: *Értékalapú (köz)igazgatás*
- Jakab Éva: *Állam és demokrácia: törvényhozás és törvénykezés az ókori Athénban*
- Nagy József: *Élet és halál, örök élet és örök halál a Jelenések könyvében*
- Bölcskei Andrea: *Az egyház mint egykori birtokos a magyar helynevekben*
- Szontagh Pál: *Miért (nem) leszek pedagógus? Hivatás- és pályamotiváció a Kárpát-medencei pedagógusjelöltek körében*
- Mészáros László: *Az ókori Európa nevelésügye*
- László Emőke: *Kiválasztás Krisztusban*
- Szűcs Ferenc: *Az imago Dei értelmezése a barthi és a Barth utáni teológiában*
- Németh László: *Vidéki ellenségképek a Szabad Népben*
- Frazer-Imregyházi Monika: *Életmód, asztrológia és mágia a reneszánszban*
- Schmidt Ildikó: *A sikeres iskolai inklúzió tényezői*
- G. Komoróczy Emőke: *Földbolygó szívmagasságban*

Várad Ferenc: *Krúdy keresése*
Szalma József: *A kárfelelősség alapelvei*
Prontvai Vera: *Költészet és szakralitás a kortárs magyar színházban*
Nádor Orsolya: *A kelet-közép-európai nyelvi térség*
Kustár György: *Követhető-e Jézus?*
Beretzky Ágnes: *A nemzeteszme brit szemmel*
Szummer Csaba: *Spontán értelemképződés módosult tudatállapotban*
Csontos Nóra: *Az idézés működése a magyar nyelvben*
Rácz Edit: *Nyelvkönyvek nevelési potenciálja*
Bene Sándor: *Egy reneszánsz magyar író: Andreas Pannonius*

L'Harmattan France
5-7 Rue de l'École Polytechnique
75005 Paris
T.: 33.1.40.46.79.20
Email: diffusion.harmattan@wanadoo.fr

L'Harmattan Italia SRL
Via Degli Artisti 15
10124 Torino
Tél: (39) 011 817 13 88 / (39) 348 39 89 198
Email: harmattan.italia@agora.it

Nyomdai előkészítés: Károli Könyvműhely
Szakmai koordinátor: Gáspár Katalin
Olvasószerkesztő: Csőke Zoltán
Műszaki szerkesztő: Bödecs László
Borító: Kára László
Nyomdai kivitelezés: Prime Rate Kft.
Felelős vezető: Tomcsányi Péter