

Kovács Marianna

## AZ ANIME-MANGA SZUBKULTÚRA MAGYARORSZÁGON

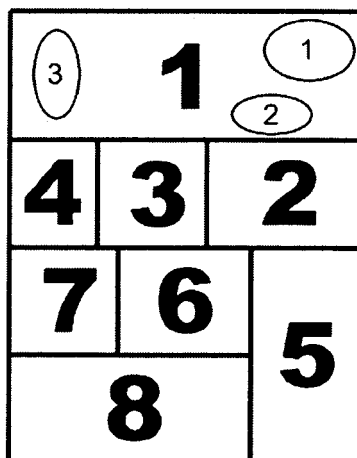
A témám esetében először is meg kell jegyeznem, hogy Magyarországon kevésbé kutatott jelenségről van szó, melynek mint modern ifjúsági szubkultúrának sajátossága, hogy a terjedése leginkább a világhálón található virtuális közösségekben történik, ezért a dolgozat hivatkozásai a legtöbb esetben valamely internetes felületre mutatnak

A dolgozatban a következő pontokat érintem: Mi a manga, mi az anime? Honnan erednek, hogy kapcsolódnak egymáshoz? Mik a legjellemzőbb műfajaik, kiknek szánják őket? Mi történt az első nálunk is leadott animékkal? Mi jelentett áttörést a hazai piacon? Hogyan is néz ki egy országos találkozó? Milyen kreatív tevékenységeket végezhet egy anime-manga rajongó?

Mint minden szubkultúra, ez is egyfajta szórakozási és életviteli szokások összessége, aminek terjedésében nagy szerepe van a világhálónak. Döntően ifjúsági szubkultúra, de senkit nem dob ki magából, ha „véletlenül” elmúlt harmincéves, ám a megfigyelő számára alapvető felismerés, hogy a fiatalabb képviselők, elsősorban lányok fogékonyabbak a külső stílusjegyekre pl. öltözködés, kiegészítők.

### A MANGA ÉS AZ ANIME

Témámhoz remekül átültethető a klasszikus kérdés, hogy mi volt előbb, a tyúk vagy a tojás? Lefordítva: mi volt előbb, a manga vagy az anime? A válasz: a manga.<sup>1</sup> A szó jelentése véletlenszerű, folyamatos képek, de manapság csak simán képregénynek fordítják. Ez egy sajátos rajzstílust jelent, ami pedig megkülönbözteti a nyugatitól az az, hogy a mai stílusjegyeit már a 12. századtól ismert fametszetekre és tekercekre rajzolt történeteken is fellelhetjük. A manga modern kori újjászületésén erőteljesen érződik a II. világháború utáni amerikai képregénykultúra hatása, ezért az akkori mangák sokkal inkább hasonlítottak az amerikai társaikra. Nyugati szemnek szokatlan



*Az olvasási irány*

<sup>1</sup> Ld. még Hervé Martin Delpierre–Jérome Schmidt (2007): *Manga*. Budapest: Jászöveg és továbbá <http://www.manga.hu/index.php?content=mangaism> Utolsó letöltés: 2009.10.12.

módon, jobbról balra kell őket olvasni, a könyvek kötése is teljesen ellentétes. Másik szembeötlő dolog az a fekete-fehér nyomtatás. Ennek az a magyarázata, hogy a színek elterelnék a figyelmet a történetről, ezért csupán a borítók a színesek. Nem mellesleg a fekete-fehér lapoknak gazdaságosabb a nyomtatása.

Az *anime* az *animation* szó rövidüléséből származik, ez minden rajzfilm általános elnevezése Japánban, illetve ez a szigetországon kívül a japán stílusú rajzfilmek összefoglaló neve. A japán animátorok tulajdonképpen a mangák rajzolási stílusát viszik át az animációs filmekbe, amik pedig az élőszereplős filmek rendezési sémáit követik. Ettől lesz igazán filmszerű a hatása az animéknek.

A manga rajzolója és a történetének írója szinte mindig egy és ugyanaz a személy, akit mangakának nevezünk. Akik hétről-hétre dolgoznak, azoknak hetilapokban jelenik meg a munkájuk, egy fejezet körülbelül 20-40 oldal. Később kötetbe rendezve is kiadják őket, így egy történet kidolgozása és lezárása akár több év is lehet pl. 8 év után még nem látni a történet végét. Fejezetek számát tekintve igencsak képesek elnyúlni a mangák, de nincs ez máshogy az animékkel sem. Létezik egész estés film, sorozat, pár részesből a több száz részig. Utóbbit szintén évekig készítik.

A manga és az anime Japánban külön médium, amire komplett üzletág épül. Tizenévesektől az öltönyös-nyakkendő hivatalkokig számos korosztályt és társadalmi réteget megszólít. Évente több száz manga és anime jelenik meg, így valóban „nem lehet elmenni mellette”.

*A Legjellemzőbb műfajok, célcsoportok<sup>2</sup>: Shounen (fiúknak):* jellegzetességük az akciódús történet, melynek főhőse egy fiú. A történetben fontos szerepet játszik a szereplők közötti erős barátság, a bajtársi helytállás. A szereplők gyakran evilági vagy nem evilági harcosok, vagy sportolók. Erős benne a sci-fi és/vagy a fantasy hatás. A megjelenő női karakterek az átlagosnál kidolgozottabbak, sokszor már szélsőségesen jó megjelenésűek. A fiú-férfi karakterek sem panaszkodhatnak, mert aki a jó oldalán áll, annak általában nem adnak előnytelen, visszataszító külsőt. A fiú célcsoporttól eltekintve, sok ilyen stílusú alkotás a lányok körében is népszerű. *Seinen* (felnőtt férfiaknak): fiatal férfiak a célcsoport, a shounen szereplőinél idősebb karaktereket vonultat fel. Az alaptörténet komolyabb, gyakrabban fordul elő a halál. *Shoujo* (lányoknak): sok dráma, sok érzelem, romantika jellemzi. A barátság helyett a szerelem áll a középpontban. *Josei*: fiatal (felnőtt) nőknek készülnek. *Kodomo*: gyermekeknek szánt alkotások. *Ecchi, hentai*: erotikus tartalom jellemzi. *Yaoi, yuri*: egyneműek közötti kapcsolat jelenik meg bennük.

A fenti besorolás az animékre is alkalmazott. Mindenki megtalálhatja a magának valót, mert a nagyobb célcsoport témák kisebb műfajokra bomlanak. Létezik még horror, vígjáték, iskolai életet bemutató manga vagy anime. A tematikai sokszínűség miatt úgy véljük, az is található kedvére valót, aki nem kedveli a valóságtól messzire elrugaskodott történeteket.

<sup>2</sup> <http://anime.hupont.hu/10/anime-fogalom-tortenet> Utolsó letöltés: 2009.10.12.

Említést érdemel még itt a fansub és a fandub jelenség, amely nem önálló műfaj, hanem a külföldi rajongók által végzett tevékenység, mely során önkéntes amatőr csoportok felirattal, esetleg szinkronnal látják el az animéket, lefordítják a mangákat. Hála az internetnek, le is lehet őket tölteni.<sup>3</sup> Szerzői jog nem illeti meg ezeket a fordítókat. Egyre több a magyarul is elérhető.

## AZ ELSŐ ANIMÉK MAGYARORSZÁGON

„Míg Amerikában és általában nyugati világban úgy tekintenek a képregényekre és a rajzfilmekre, mint gyerekes szórakozásra, addig Japánban mindenki tisztában vele, hogy a képregények és az animációs film egyes műfajaira felnőtt tartalom jellemző. Ez nem csak az erőszakra és az erotikára, hanem a gondolatvilágra is értendő.”<sup>4</sup> Más szóval tudnak olyan megrázóak is lenni, ami nem való gyerekeknek. Ez az erőszak ábrázolásának eltérő kultúrájából fakad. Magyarországon is él az a felfogás, hogy ami rajzolt, az csak gyerekeknek szólhat.<sup>5</sup> E szemléletmódban való változás egyértelmű példája, hogy az amerikai South Parkról már senki nem gondolja, hogy kiskorúaknak való.

Az első magyar próbálkozások az animékkel pozitívnak értékelhetők. Itt a Maya, a méhecske és a Múmin az, amikre gondoltam. E kettő valóban annak a korosztálynak került bemutatásra, akiknek szánták, nem úgy, mint az ezredforduló táján műsorra tűzött animék, a klasszikusnak számító, több mint húszéves Dragon Ball és shoujo párja, a Sailor Moon. Az ORTT betiltotta mindkettőt. A nézők felháborodtak, a szülők fellélegeztek. Alig telt el pár év, amikor újabb animék (leg híresebb a Pokémon) kerültek a kereskedelmi csatornák délelőtti terítékére. Innentől kezdve erős cenzúra működött, ha úgy ítélték meg, megvágták a filmet. Az RTL Klub addig-addig próbálkozott betartani ezt a szabályt, míg levette a délelőtti műsorsávból a korhatáros animéket, illetve – a szubkultúra tagjai között élő vélekedés szerint – az ORTT-vel részenként dönteti el, hogy levetíthető-e délelőtt vagy sem.<sup>6</sup>

---

<sup>3</sup> Ld. még: <http://www.aoianime.hu/>, <http://www.japanimania.hu/>, <http://www.anime-tarsasag.hu/>, <http://mangafan.hu/>, <http://www.mangattack.hu/>, <http://www.yggdrasil.hu/>

<sup>4</sup> <http://kissmagic.lapunk.hu/?modul=oldal&tartalom=232997> Utolsó letöltés: 2009. 10.12.

<sup>5</sup> Ld. még: Kálmos Borbála: Az erőszakosság relativitásának elmélete. [http://www.mediakutato.hu/cikk/2003\\_04\\_tel/01\\_eroszakosság\\_relativitasanak/05.html](http://www.mediakutato.hu/cikk/2003_04_tel/01_eroszakosság_relativitasanak/05.html) Utolsó letöltés: 2009.10.12.

<sup>6</sup> „Amióta az ORTT rászállt a kereskedelmi csatornákra vagy 8 éve, azóta vágnak. Filmet meg, bennünket pedig át-vágnak” Ben Reilly fórumbejegyzése 2008.09.06-án <http://pokember.hu/forum/index.php?action=printpage;topic=7.0> Utolsó letöltés: 2009.10.12.

## AZ ÁTTÖRÉS

Ahol már nem cenzúrázzák, és a megfelelő műsorsávban vetítik az animéket, az a 2004 telén indult A+, majd jogutódja az Animax.<sup>7</sup> Sok háztartásban elérhető csatorna, megválasztott szlogenje úgy hangzik: a másik éned. Az utóbbi években tehát emelkedő tendenciát mutat a mangák és animék iránti érdeklődés, ami a magyar animecsatorna és az internet végeláthatatlan adatbázisának köszönhető. A kilencvenes évek és az ezredforduló szűk körű rajongótáborra folyamatosan bővül, frissül. Megszaporodtak az online közösségek, úgy, mint a fórumok, tematikus honlapok, és mangakiadók. Sokunknak van egy állandó felhasználatos neve, amiről az animés-mangás honlapokon megismernek minket. Számos barátság születik a világhálón. Elmondható, hogy a zenei szubkultúrákkal ellentétben itt sokkal több a személyközi kapcsolat. A rendezvényeken kitűnő lehetőség nyílik a személyes találkozókra.

### RENDEZVÉNYEK (ANIMECON, COSPLAY)

Először is meg kell említeni a 2003 óta létező a *Magyar Anime Társaság*<sup>8</sup> (a továbbiakban: MAT) nevű egyesületet, melynek céljai:

- az anime és manga népszerűsítése, megismertetése, az ezzel kapcsolatos esetlegesen már kialakult tévedések, sztereotípiák eloszlatása
- ezzel szorosan összefüggő másik célkitűzésünk a modern japán kultúra általános bemutatása is (pl. modern zene, szokások, divat), hiszen a tagok többsége az animéken túl, szélesebb körben is érdeklődik a szigetország iránt
- bejegyzett egyesületként jogi és anyagi háttérrel biztosítanak az ország különböző pontjain szervezett rendezvényekhez
- fontosnak tartják az országban tevékenykedő más, Japánnal foglalkozó szervezetekkel való együttműködést
- szeretnénk megkönnyíteni az animék és mangák hazai beszerzését, ez ezel foglalkozó cégekkel együttműködve segíteni magyarországi megjelenésüket.

A MAT által szervezett rendezvények az *animeconok*,<sup>9</sup> melyeken a műfaj rajongói találkozhatnak egymással, versenyeken indulhatnak, és különböző programokon keresztül bővebb ismereteket szerezhetnek az animékről, mangákról és Japánról is. Ezen események 2003 óta kerülnek megrendezésre, 2005 óta pedig minden évben van egy vidéki városban is. 2009-ben az első kettő Budapesten bonyolódott le, a vidéki sajnos elmaradt. Az animeconok népszerűségét mutatja, hogy a két budapesti már (a szabadtéri felülettel együtt) kinőtte a Petőfi Csarnokot. A sajátos látványele-

<sup>7</sup> <http://www.animaxtv.hu/>

<sup>8</sup> <http://www.animetarsasag.hu/>

<sup>9</sup> <http://animecon.hu/>

meknek, megjelenésnek eredményeként egyre több médiatermék készít beszámolót a több ezer látogatót vonzó animeconokról. 2009. október 20-án a XXI. század című műsor (RTL Klub) egyik riportja is foglalkozott a tavaszi animeconnal.

A *cosplay* a *costum play* szavak összevonásából jött létre, tulajdonképpen egyfajta szerepjáték. Ez az animeconok leglátványosabb eleme, ahhoz hasonlít, mint amikor farsangkor jelmezt öltenek az emberek. Az animeconokon szokás beöltözni valamilyen feltűnő ruhába. Minden extrém, hétköznapi viselésre nem ajánlott ruhadarabnak helye van, itt mindenki lehet feltűnő. A beöltözés idejéig azonosulnak a karakterrel, legyen az manga vagy anime szereplője. Kétféle versenyt szerveznek az animeconokon: *craftmanship* (ruha minél pontosabb mása), *performance* (előadás). Megfigyelésink alapján elmondhatjuk, hogy több a lány *cosplayer*. Az animeconok része lehet rajz és *fanfiction* verseny is (eredeti történet rajongói továbbszövése), több kategóriában.



*Az animeconok leglátványosabb jelensége a cosplayverseny (2009. nyár)*

## ÖSSZEGZÉS

A kulturális globalizációval<sup>10</sup> párhuzamosan dinamikusan terjedő szubkultúra hatására világszerte milliók ismerkednek a japán nyelvvel, zenével, történelemmel, életmóddal. Ez a tendencia e szubkultúra kapcsán a magyarországi fiatalokra is jellemző, hiszen a mélyebb megértéshez meg kell ismerni a történetek, események háttérében jelen lévő kultúrát, annak értékvilágát, szokásait és hiedelmeit is. A szubkultúra követői részben az interneten kapcsolatot tartó virtuális közösségben, részben pedig a való világban megrendezett eseményeken valósítják meg énjük e közösség tagjaiként működő szerepkészletét.

<sup>10</sup> Ld. Ulrich Beck (2005): *Mi a globalizáció?* Szeged: Belvedere Meridionale