



A RAJZFILMEK, MINT A NYELVTANULÁST SEGÍTŐ ESZKÖZÖK

SZÉKELY Éva-Hilda

University of Arts, Târgu-Mureş
szekelyhilda@freemail.hu

Abstract: Cartoons as Language Learning Materials

Cartoons, being a genuine resource of the audiovisual language usage largely influence the motivational skills of a beginner language learner. Built with a pedagogical purpose into the language learning process, through sound recording, they can supply support in intonation, explaining meaning, vocabulary expansion, gesture, easy question and statements conceiving. Moreover, they help improvement of concentration skills. The study presents how the illustration and sound material offered by this media loved by all age groups can be efficiently used for language learning purposes. It also presents the aggression-free interactive cartoons that— according to specialists—can help the language improvement of children and students who undertake to study English as a foreign language.

Keywords: language learning, cartoon, media product, Walt Disney, edutainment.

A rajzfilmek, mint az audiovizuális nyelvhasználat hiteles forrásai nagymértékben befolyásolják a kezdő nyelvtanuló motivációs képességét. Pedagógiai céllal, a nyelvtanulás folyamatába beépített rajzfilmek segítségével szolgálhatnak a szókészlet bővítésében, az auditív regisztráció során a szavak jelentésének és hanghordozásának értelmezésében, a gesztusok fejlesztésében, egyszerű kérdés és állítás megfogalmazásában, továbbá a koncentrációs képesség elsajátításában. A rajzfilmek nyelvtanulási célból történő felhasználásának tárgyalását rövid, tematikus korszakokra – Walt Disneytől napjainkig – felosztott leírás előzi meg, ami a felhasználónak a legkiválóbb rajzfilmek és azok hőseinek kiválasztásában segítségére lehet.

A szórakoztató hírközlés, *edutainment* a közszolgálati televíziók termékeként vált ismertté a médiahasználók körében. A kereskedelmi televíziózásban megjelent *infotainmenthez* hasonlóan, a két különös mozaikszó az education és entertainment jelentése, oktatás és szórakoztatás, információközlés, ismeretterjesztés szórakoztató formában, elsősorban az audiovizuális média segítségével (Muhi–Pápai–Varró, 2002). A *szórakoztató oktatás* elnevezés Robert Heyman nevéhez kötődik, aki 1973-ban a National Geographic Society számára dokumentumfilmeket készített.

A hangsávokkal ellátott első rajzfilm megjelenésétől, amely Walt Disney Jr.-nak köszönhető, az interaktív rajzfilmek elterjedéséig a rajzfilmipar termékei ellentétbe helyezték a különböző szakemberek, pszichológusok véleményét, s azokat többen akár károsnak is ítélték a kiskorúak fejlődésére vonatkozóan. Az oktatási célokra történő felhasználá-



sukról tanulmányok inkább a globalizáció után jelentek meg. A technika rohamos fejlődésével a nyelvtanulás területén számos módszer és interaktív, audiovizuális anyag jelent meg, amelyek az idegen nyelvoktatásban bizonyos korosztálytól kezdődően egészen a felnőttképzésig hatékonyan alkalmazhatók. Ma már elfogadott vélemény, hogy a fokozott médiaigény nem káros hatású, mi több, a kellőképpen megszürt és megfelelően adagolt szórakoztató médiatermék (a rajzfilm) valóban nevelő, készségfejlesztő hatású lehet.

Ugyanakkor ez a termék a fogyasztói társadalom minden korosztályát behálózza, nézettségi fokban meghatározott célkitűzései vannak, és nagyon komoly üzleti érdekek rejlenek mögötte. A meseszerű, gyönyörűen megrajzolt Walt Disney-történetek, sajnos a Cartoon Network nemzedékek számára egyre kevésbé lesznek ismertek, helyüket a kereskedelmi TV- csatornák kínálatába beférkőzött rajzfilmsugárzó adók agresszív, impulzív, phantasy, other world, transformer és robot dominált, digitális technikák segítségével előállított filmek veszik át. Ezek nyelvtanulási célokra semmiképp nem alkalmasak, nyelvezetük egyszerű, igénytelen, helyenként primitív vagy vulgáris, szereplőik olyan hősöket testesítenek meg, amelyek cselekedetei, fokozottan agresszív viselkedése nemcsak a gyerekek nyelvi, hanem, mentális fejlődésére is rombolóan hat. Egyszóval, ezek a rajzfilmek negatív világképet, destruktív viselkedési formákat propagálnak. Ezért saját nyelvoktatási folyamatomba kizárólag a Disney-rajzfilmek által közvetített pozitív világképet vontam be, ezt az emberi értékek képi és nyelvi megfogalmazására is törekvő animációkra építettem.

Kapitány Ágnes és Kapitány Gábor *A tömegkommunikáció szimbolikus üzenetei* (2006, Pécs, Dialóg Campus) című könyvének egyik fejezetében a rajzfilmeket elemzik, a filmek világképéről, érték közvetítési törekvéseiről beszélnek, milyen világképet és értékrendet sugallnak ezek a rajzfilmek, milyen különbségek mutatkoznak a rajzfilm korábbi és mai típusai között, milyen eszközök segítségével, milyen „jelekből” épül fel e filmek világképe és értékrendje. Osztályozásukban a rajzfilmekre vonatkozóan négy nagyobb koraszakot különböztetnek meg.

Az első a Nagy Világválság ideje, amely egyben a rajzfilmezés hőskora is, amelyre jellemző, hogy a jó és rossz szereplők egyaránt léteznek, hőseiket pozitív tulajdonságokkal látja el a kivitelező, jóindulatúak, a filmek kép és hanganyaga a Jó és Rossz egyértelmű szembenállását segítik. A híres Disney-klasszikusokban a szereplők gyakran árván vagy magukra maradnak.

Kiváló példa a Bambi, akinek az anyja jelentette biztonságát viszonylag új szereplő váltja fel, a kezdetben keveset szereplő apa, akinek a háttérbeli és segítőkész jelenléte érzékelhető, ugyanakkor az erdő királyára ruházott társadalmi és szociális teendők fontossága, a nagy világválság kisemberének az „elfoglaltságát”, küzdelmét jelképezi. „A világképnek, amely e filmeket uralja, négy összetevője van, amelyek egyben forrásként is szolgáltak ezeknek a rajzfilmeknek: az első forrás a klasszikus meseirodalom, a második az operett, a harmadik annak az életérzésnek a megjelenítése, amelyet a fekete romantika képviselt az irodalomban, míg a negyedik a kisemberi világkép, amely az



„angolszász” (alsó) középosztály bezárkózó öntudatából, kisebbségi érzésből és elpusztíthatatlan gyakorlatiasságból összetevődő szemlélete (Kapitány-Kapitány, 2006, 102).

A szintén korszakalkotó egészestés rajzfilm, a *Dumbo* a világválságra jellemző polgári kisebbségérzést, magányt, magáraulaltságot, gúnyt és megaláztatást vetíti a rajongók elé, a szépséghibás, ejtőernyőfüles, kigúnyolt és egyetlen szülőjétől is megfosztott hős segítségével, de oly módon, hogy ezt az állapotot elviselhetővé teszi, végül kedves csodával ellensúlyozva a kilátástalan helyzetet. A kiselefánt ugyanis azért, hogy repülni tud, végül elismerőkre és befogadó közösségre talál, s „társadalmi kivetettsége”, mássága előnyére válik. Az ábrázolt kisembervilághoz tartozik a közösség, mint a szolidaritás ereje, amely azonban az egyén pozitív vagy negatív megítélésének meghatározója is, valamint az otthon, amely a biztonságot jelenti a hősök számára és a család, amely, mint áhított cél jelenik meg. A csoda jelenléte a történetek mindegyikében követhető, ennek köszönhető nemcsak a társadalmi helyzet megváltozása, hanem az egyén formálódása, megváltozása is (*Dumbo*, *Bambi*).

A második korszak a megváltozott társadalmi körülményeket vázolja, a középosztály igényeihez igazodva. A Disney-brand rajzfilmjei még szintén erősek ebben a korszakban, de a vezető megfogalmazás ekkor már jórészt William Hanna és Josep Barbera nevéhez kötődnek. A mindennapi életet az emberi konfliktusok, üzleti egyenlőtlenségek vagy a modern háztartási technika megismerésében folyton elbukó hősök ábrázolása jelenti (Tom és Jerry, Flinstone család, Foxi Maxi).

A Walt Disney-féle fityingnélküli Donald kacsza helyett immár a multimilliomos Dagobert nagybácsi veszi át a hős szerepet. A *Kacsamesék* főhőse a világ leggazdagabb kitalált karaktere, aki vagyonát a felemelkedett aranyár segítségével gyarapította. Carl Barks fukar figurája egyszerre üzletember és kincsvadász, hős és csaló, akinek mottója: „dolgozz okosabban, ne keményebben”. Barks egyik interjújában bevallotta, hogy mindig is úgy tekintett a kacsákra, mint az emberi lény karikatúrájára, jellemük történeteik során alakult. Történeteinek filozófiája valóban konzervatív, olyan szempontból, hogy úgy érzi, 1910 körül a civilizáció elérte a tetőfokát, ezt követően csak hanyatlik. Számára a régi kultúrának olyan alapértékei vannak, amelyeket az új „töltelék dolgokkal” nem tudunk utolérni. A becsületes, emberséges munkaviszonyok és lehetőségek teret kell hogy engedjenek és biztosítsanak az emberek számára. Fontos, hogy az emberek higgyenek álmaik megvalósításában, nem pedig arra kényszerüljenek, hogy bizonyos keret-típológiának tegyenek eleget. A kor politikai rendszerében azt kifogásolta, hogy mindenkit ebbe a keretbe próbált belehelyezni.

Fontos szerepe van a rajzfilmek mondanivalójának közlésében a biztonságos családi otthonnak, ahol teljességgel jelen vannak a családtagok. A rajzfilmek üzenete, mindenki ott van jó helyen, ahol éppen van a világban. Eltűnik a valódi, meseszerű csoda, a közösség, a családi viszonyok felületessé válnak. „A sorozatfilmekben a folytathatóság is teszi, hogy az egyes részek végén lényegében mindig oda kanyarodnak vissza, ahonnan elindultak, de ez ugyanakkor a világgép változásával is összefügg. Ha a fogyasztás a



fontos, és nem a küzdelmes aktivitás, akkor a nagy erőfeszítéssel kivívott győzelem biztonsága helyett a változatlan biztonság az érték.” (Kapitány-Kapitány, 2006, 107)

A harmadik korszak filmjeit a nemzetközivé váló, rövidebb részekből álló filmsorozatok alkotják. A hősök a gyerekek vagy állatok (Niels Holgersson, Szíves bocskok, Az én kicsi pónim, Hupikék Törpikék, Gumimacik). A vezető karakterek bátrak, talpraesettek, kitartóak, sokszor eleve varázserővel felszereltek, a csoda ismét jelen van, méghozzá eleve, adott életfeltételként. A rajzok tovább egyszerűsödnek, a kivitelezést inkább a szakmunka, mint a művészi megformálás jellemzi. A nyelvezet pedig egyszerű, nem törekszik extra kifejezőerőt biztosítani a hősök számára. Az elveszett és hazataláló gyermek motívuma dominál. A tartalmukat békés, szelíd, agressziómentes környezet jellemzi. Mivel minden akadályt legyőznek egymagukban, így a hazatérés már nem annyira áhított cél, inkább pihenő az újabb útnak indulás előtt. A mese, a mítoszok néhány kliséjét alkalmazzák (Robin Hood, koboldok világa, óriások, indiánok, vadnyugat, kalózhajó). Csakhogy, amíg a klasszikus történetekben a hazatérés a biztonságba menekülést jelenti a szörnyűségek elől, itt a hősöknek, akik legyőznek minden akadályt, igazából már nincs is szükségük erre a hazatérésre, így a befejezés gyakran az, hogy a hazatérés után újra útnak indulnak, vagy útra vágyakoznak: vissza a saját izgalmas világukba, az önmagában is teljes gyerekvilágba. (Kapitány-Kapitány, 2006, 108) A gyerekek világgépét idealizálja. Erre a korszakra már hatványozottan jellemző a rajzfilm és a játékkereskedelem összefonódása.

A negyedik típushoz a japán–amerikai rajzfilmek tartoznak, amelyeket erős agresszivitás jellemez. Fegyverek, harci gépek, robotok jelennek meg. A képi világ a komputerjátékok korai világát idézi. Hőseit nem lehet elpusztítani, harci erényeik halhatatlanná teszik őket. A hősök már nem is emberek, jellemükben a technika és az állati erő ötvöződik. Földönkívüli birodalmak, városok, természetiány jellemzi a környezetüket. A pusztítás, a rombolás áll a középpontban. A világgépé változások: jó–rossz képviselői, a hősök környezeteként megjelenő emberek világgépe, viszonyok, kapcsolatok, a cselekmények tartalma és célja, a konfliktusok természete, a megoldásmódok: alkalmazott képi megoldások, a zene és a zörej, a hangulat és az uralkodó értékek rendszere. Ha idegen nyelv elsajátítása érdekében szeretnénk felhasználni agressziómentes rajzfilmeket ebből a korszakból, akkor a nyelvtanár alapos kutatási feladattal találja magát szembe, de szelektív módon akad néhány alkalmas, szórakoztató, a nyelvképzés menetébe beépíthető történet.

A rajzfilmek kategorizálása után álljon itt néhány kritérium, amelyek alapján ezek beépíthetők az angol nyelv elsajátítási folyamatába:

a) A kép- és a hanganyag alkotta humoros történetek elsősorban a képzés tematikájába építhetők be, de kiinduló anyagforrásként is felhasználhatjuk, ha a nyelvtanár az oktatási csomag témájához kapcsolódnak és célirányosak.

b) Számos kutatás bizonyítja, hogy a rajzfilmek alkalmazása pedagógiai célokra hozzájárul a kellemes, bensőséges, feszültségmentes légkör kialakításához, ugyanakkora filmeknek érdeklődés fokozó hatásuk van, ezáltal a nyelvtanár a szakanyag egyhangú-



ságán is javíthat. A száguldó technikával is versenyt futó, de azt utolérni képtelen tanár számára igazi kihívásnak számít lépést tartani azzal a *szupergenerációval* (Csermely, 2004, 30), amely az információt már sokkal gyorsabban tudja feldolgozni, mint az előzőek, és annyira médiafüggő, hogy számára a digitális tartalom már szinte létszükséglet.

Ezért talán egyszerűbb megkedveltetni a nyelvtanulóval az interaktív nyelvtanulási módszereket, amelyek által úgy érzi, hogy továbbra is arra összpontosíthat, amit kedvel. Szladek Emese, a Veszprémi Egyetem tanára összegzésében a kép a nyelvi jelentés konkrét ábrázolása, vagyis a kommunikációs szituációt megteremtő eszköz. A kommunikációs szituációban nagy szerepe van a gesztusoknak, mimikának, intonációnak, hiszen ezek olyan információkat hordoznak, amelyek a nyelvi eszközök által hordozottakat kiegészítik. Emellett a tanulási folyamat során a diák olyan szavakat, kifejezéseket sajátít el, amelyek segítségével az értésbeli hiányosságokat folyamatosan tudja kezelni.

c) A képi megjelenítés gyakran több információval bír, mint amit a hallgató különböző szövegek olvasása révén sajátít el. Ha ezt a képi információhalmazt szöveg is kíséri, akkor olyan hallgató számára is érthetővé válik, aki csak alapszintű nyelvtudással bír, persze abban az esetben, ha az illető rajzfilm vagy rajzfilmrészlet a célzott korosztály nyelvtanulási igényeit, követelményeit, nyelvi tudásszintjét figyelembe veszi.

d) Nyelvhasználatuk egyszerű fogalmazásra törekszik, mondat szerkesztésük elemi, ezért könnyen érthetőek, és dialógusaik felhasználhatók a nyelvről keretén belül, akár csoportos feladatvégzés esetén is. Ennek ellenére, a kínálat a nyelvtanulók szakirányú (látványtervezés, design) érdeklődési körében is alkalmazható szakkifejezésekkel bővíthet, amennyiben a rajzfilmkészítés kulisszáiba is betekintünk, a háttér munka ismeretetésével, a szakkifejezések jelentésével, értelmezésével: director, animator, background artist, background paintings, lay-out, bluescreen-greenscreen, hookups, continuity, screenwriter, visual effects supervisor, pose-to-pose animation stb. (Băieșu, 2008, 86, 89, 92, 96, 105, 111).

e) Az audiovizuális információhalmaz mellett, olyan más kultúrafüggő, általános és mélyebb ismeretekre tehetnek szert, amelyek a rajzfilmkészítés, hangosfilm, ismert személyek, szakemberek életmunkájáról szólnak (pl. Walt Disney Jr.). A nyelv a kultúra hordozója, tehát a nyelvtanárnak a hatékony nyelvoktatás érdekében általános kulturális ismereteket is kell közvetítenie (Szabolcsi, 2006, 87).

f) Témafeldolgozásuk változatos, minden nyelvtanuló korosztályt érintenek, és a fogyasztói társadalom, jelen esetben a fiatalok igényeinek, elvárásainak próbálnak eleget tenni. Történelem, kultúra, környezetvédelem, állatvilág, természeti jelenségek, utazás, járművek, foglalkozási típusok jelennek meg, ezek pedig mind olyan témavilágot dolgoznak fel, amelyből bátran meríthet mind a nyelvhasználó, nyelvtanuló, mind a nyelvtanár.

g) A kommunikatív nyelvoktatás révén lehetőség adódik a látott és feldolgozott, értelmezett szituációknak a valós, mindennapi életben való alkalmazására. A médiakontextusból elsajátítottakat (pl. phantasy környezetben játszódó rajzfilm) a kisebb korosztály nyelvtanulói a későbbiekben átranzferálják a valóságba. A szakemberek keveset



tudnak a transzferálhatóságról a gyerekeknél, viszont néhány felmérés azt igazolja, hogy a gyerekek már az iskoláskor előtt képesek videó információt a valós élet mindennapi problémáira átvetíteni (Kirkorian-Wartella-Anderson 2008, 50).

h) Medgyes Péter nemzetközi hírv nyelvpedagógia-kutató megállapítja (Durst, 2006, 121-122): „Látjuk és halljuk a párbeszéd résztvevőit, de azt is halljuk, hogy mi történik körülöttük. A beszélők mozdulatai, gesztusai, az őket körülvevő környezet valóban teljessé teszi a beszédhelyzet bemutatását, ami az értést könnyíti és pontosítja. A nyelvi és a nyelven túlmenő paralingvisztikai információ maradéktalan bemutatása így közelít a valós életben tapasztalható beszédhelyzetekhez. Ennek jelentőségét már régen felismerték, a kommunikatív nyelvtanításban pedig a transzfer fogalmában jelent meg. A transzfer a kommunikatív irányzat egyik kulcsfogalma. Általában azt a képességet értik rajta, amely lehetővé teszi a tanuló számára, hogy az osztályteremben feldolgozott nyelvi elemeket a való élet természetes beszédhelyzeteiben alkalmazni tudja. Manapság ez a fajta „hídépítés” az idegennyelv-oktatással szemben támasztott legfőbb követelmény, s talán mindig az is volt.”

i) Egy másik ok, amiért ez a médiatermék oktatási eszköznek is megfelel az, hogy a rajzfilmek tartalma ismételtető, az epizódok szóbeli ismétlése, rögzítése a tanuló felfogóképességét és későbbi ismereteit fejleszti (Kirkorian–Wartella–Anderson 2008, 51).

j) Reprodukció, improvizáció, a hallgatót kezdeményezésre készítő szituációk megteremtése, a beszédkézség fejlesztésében mind olyan tanulási szakaszok, amelyeken keresztül eljuttathatjuk a hallgatót az idegen nyelven történő folyamatos szóbeli megnyilvánuláshoz (Szabolcsi, 2006 , 88).

k) A rajzfilmek által produkciós tevékenységi típusok alkalmazhatók, mint csoportmunka, páros munka, szövegelemek újrafarmálása, vélemények kifejtése, esszék, szerepjátékok, improvizáció. Ezek mind olyan tevékenységtípusok, amelyek levezethetők a rajzfilmek kép-hang-tartalom anyagából.

l) A nyelvtanuló számára fontos, hogy a médiaanyag mennyire tiszta, egyértelmű, érthető tartalommal van feltöltve, és a történet komplexitása határozza meg, illetve korábbi ismeretek segítenek az oktató jellegű képi-tartalmi összegzés felállításában (Fisch, 2014, 161).

A rajzfilm audiovizuális szemléltető módszerként való alkalmazása hatékony a kezdő tudásszintű hallgatók esetében, ez a fogalomelsajátítás kiindulópontja, mivel lényegkiemelő jellegű, a képszerű gondolkodás fejlesztését szorgalmazza, és ami a legfontosabb, hogy a jól megválasztott szemléltető anyag maximálisan figyelemfelkeltő lehet. Azt is mondhatnánk, hogy az alapvető fogalmak elsajátítása révén a hallgatók fokozatosan ismerkednek az általuk már más forrásból ismert kifejezésekkel, amelyeket később komplexebb, nyelvtani alapismereteket igénylő mondatalkotás követhet. Ez a kommunikáción alapuló nyelvyakorlás sikerességéhez vezet és lehetővé teszi, hogy a nyelvet tanuló hallgató tudását a mindennapi helyzetekben is alkalmazni tudja. Ugyanakkor az effajta kép és hanganyag felhasználása az előadás kidolgozásában nem helyettesítheti teljes mértékben és nem szoríthatja ki a standard tananyagot, amelynek témái nem a



rajzfilmekhez kapcsolódnak, hanem általános ismeretekkel társított alapvető információkat kötnék össze.

A nyelvtanításban a kiegészítő pedagógiai elemként alkalmazott rajzfilmek kínálatából korosztályhoz kötött szelekciót is figyelembe kell venni. Durst Péter *A videó szerepe a MID oktatásában* című tanulmányában kijelenti: „A képen látható vizuális információ kiváló alapul szolgál számos feladatfajtaéhoz, a mozgóképek által elmesélt történet még tovább bővíti a lehetőségeket” (Durst, 2006, 122). A képanyag megtekintését követő feladatok kidolgozása, rendszerezése, tematikai szempontokat figyelembe véve, a tanár feladatkörébe tartozik. Az előzőleg felmért érdeklődéskörnek megfelelő, grammatikai (igék, igeidők, melléknevek, többes szám használata), kommunikatív (diológus központú) feladattípusok elvégzése, megbeszélése kevésbé időigényes és repetitív gyakorlásuk a közölt információ-regisztrálás sikerességéhez vezet. A hallgató a vizuális és auditív anyag segítségével gyorsabban elsajátítja a célnyelvet, egyszerre két érzékszervét használva a fogalmak, egyszerű kijelentések regisztrálásakor.

BIBLIOGRÁFIA

- BĂIEȘU SERGIU, 2008, *Studiul metodelor specifice și utilitatea practică a tehnicilor de animație 3D* [raport grant 380 A]. Centrul de excelență în cinematografie-media, UNATC Press, București.
- CSERMELY ÁKOS, 2004, *Konvergencián innen és túl – digitális jövőképek. Írások az internet és a média világából*, Hungária könyvek 6. Prime Rate Kft, Budapest (Média Hungaria könyvek 6.)
- DURST PÉTER, 2006, *A videó szerepe a MID oktatásában*. THL 2, A magyar nyelv és kultúra tanításának szakfolyóirata, Journal of Teaching Hungarian as a 2nd Language and Hungarian Culture, Balassi Bálint Magyar Kulturális Intézet, Budapest, no.1–2.
- FISCH, S. M., 2014, *Transfer of Learning from Educational Television Sesame Street and Beyond*. Routledge Taylor and Francis Group, New York.
- KAPITÁNY ÁGNES–KAPITÁNY GÁBOR, 2006, *A tömegkommunikáció szimbolikus üzenetei*. Nordex Kft. Dialóg Campus Kiadó, Pécs.
- KIRKORIAN, H.L.–E.A. WARTELLA–D. R. ANDERSON, 2008, *Media and Young Children's Learning*. Princeton University, vol. 18/ no. 1.
- MUHI KLÁRA–PÁPAI ZSOLT–VARRÓ ATTILA–VIDOVSKY GYÖRGY, 2002, *Film- és médiafogalmak kisszótára*. Korona Kiadó, Budapest.
- SZABOLCSI ZSUZSANNA, 2006, [könyvrecenzió] Szladek Emese, szerk., *Anthologie de la didactique du FLE. Szöveggyűjtemény a francia, mint idegen nyelv módszertanának tanulmányozásához*. Eötvös József Könyvkiadó, Budapest, 2003. *Modern nyelvtanítás. A magyar alkalmazott nyelvészek és nyelvtanárokegyesületének folyóirata*, XII. 2.