

Kóczyán Zoltán Gergely

NE CSAK NÉZZ, LÁSS IS! – SEGÉDESZKÖZ ÉS MÓDSZER AZ INFORMÁCIÓS- ÉS MÉDIAMŰVELTSÉG OKTATÁSÁHOZ

Absztrakt

Az interneten illusztrációként felhasznált fotók eredete sokszor homályba vész. Eredeti kontextusukból kikerülve gyakran teljesen más hírek és álhírek illusztrációjaként, vagy az internetes folklór alkotásaiként születnek újjá. Az információs- és média műveltségében kiemelt helyet kell kapnia a szöveges információk mellett a képi információk értelmezésének, elemzésének is. 2018-ban a Társadalmi Befogadás Szakkollégium tagjai egy olyan oktatási (segéd)eszközt és módszert próbáltak ki, amely játékos keretek között hívja fel a figyelmet a kép és a szöveg egységének fontosságára, az interneten megjelenő cikkek veszélyeire. Az eszköz szimulálja az álhírek működési mechanizmusát. Azonos képhez több lehetséges szövegvariánst ad, amelyből a játékosnak kell kiválasztania a „valódit”. A szemléltető módszert az elmúlt hónapok során több, mint 100 személlyel próbálták ki, offline csoportos és –egyéni, valamint online egyéni játék során. A tesztek azt sugallják, hogy a játékosokat még akkor is be lehet csapni, ha tudatában vannak a ténynek, hogy be akarják őket csapni. Ugyanakkor a csoportos játékok esetén a játékosok egymás közti beszélgetésének hatására a legképtelenebb válaszok hamarabb kiszűrődnek, kisebb arányban kerülnek a képek mellé társításra, mint az egyéni próbálkozások során. A válaszok alapján általánosítani nem lehet, de láthatóak tendenciák, levonhatóak következtetések. A teszt szemlélteti, hogy a kép értelmezése függhet a befogadó háttértudásától, a szociokulturális környezetétől; befolyásolhatja a közvetítő közeg és a befogadó érzelmi állapota is. Egyértelműsíti: a legkevésbé függ a készítő valódi szándékától; a kép jelentését ugyanis torzíthatja a mellé társított szöveg jelentése.

Kulcsszavak: fotótörténet; vizuális információ; álhír

Elméleti bevezető

Jól ismert jelenség, hogy az interneten megjelenő cikkek mellett illusztrációként felhasznált fotók sokszor önálló életre kelnek. Jól példázza ezt David Horvitz „Mood Disorder”-ként elhíresült művészeti kísérlete is (Horvitz, 2015). Különösképpen igaz ez a riportképek esetében, ahol gyakorta az online folklór művelői – vagy más szóhasználattal élve az internetes mémek gyártói – újra és újra felhasználják őket. Bill Ellis, Russell Frank, Lynne S. McNeill világítottak rá talán elsőként komolyabban erre a jelenségre. Részben a Dundes és Pagter által megfogalmazott „irodai folklórt” vélték tovább élni benne. A Frank által hírfolklórnak (newslore) nevezett jelenségen belül a manipulált képek (photoshopok) kiemelt szerepet kapnak. Ez esetben az alkotások valamilyen konkrét hírt magyaráznak, gondolnak tovább, esetleg parodizálnak. Formailag megtévesztőek.

Megjelenési helyüktől függően akár dezinformálhatnak is (Dundes 1980; Dundes & Pagter 1987, 1991, 1992, 1996; Blank, 2009; Ellis 2015a, 2015b; Frank 2009, 2011, 2015, 2018; McNeill 2012; Bodoky 2006). Ha erről a témáról beszélünk, mindenképpen interdiszciplináris megközelítést kell alkalmaznunk. Figyelnünk kell arra, hogy ugyanazt a jelenséget a különböző tudományágak más szempontok szerint vizsgálják, esetleg más fogalmakat is használnak közben. Mielőtt konkrét kísérletünkről szót ejtenénk, némi betekintést adunk a ránk hatással lévő elméleti elgondolásokra. Elsősorban a fényképre fogunk koncentrálni.

A fényképet a társadalomtudományok és a napi sajtó is előszeretettel alkalmazza illusztrálásra. A fényképekről való gondolkodás a köznapi, a művészeti, a tudományos és a filozófiai szinteken más. Nincs igazi konszenzus. A köznapi gyakorlatban arra nem mindig fordítanak figyelmet, hogy a képek valójában milyen körülmények között készülnek. Az elmúlt 180 év alatt sok elmélet született meg arról, hogy mit képes az ember felfogni abból, amit a kamera lát és rögzít. Kezdve George Eastman, a Kodak vezére 1902-es kijelentésével, amiben – ugyan némi humorral átítatva – azt vizionálta, hogy a fotográfia ki fogja szorítani az írást és a nyelvet. Az emberek képekkel kommunikálnak majd (Collins, 1990; Olivier, 2007). Jelenkori utódja, Daniel Carp, közel húsz évvel ezelőtt a Photokinán még mindig a képek egyre meghatározóbb szerepéről beszélt társadalmunkban. Jóslata óvatosabban és realistában vázolta fel a mára megvalósuló új fejlesztéseket (Carp, 2001). A modern fényképezőgépek már meta-adatokkal egészítik ki a képeket. Nem csak azt rögzítik, hogy azok mikor és milyen beállításokkal készültek, de a szerző nevét, sőt akár a fényképezés helyének pontos GPS koordinátáit is megjegyzik. Számtalan olyan – ma már alapfunkció van – ami Eastman idejében még csak merő fantasztikum volt. Egyes képfeldolgozó programokkal akár a Dublin Core, IPTC, XMP, vagy VRA Core szerint is adatolhatjuk a képeket. Nem csak technikai információkat tárolhatunk, de a tartalmi feltárást is segíthetjük vele. Kulcsszavakkal, leírással láthatjuk el a képet. A probléma csupán az, hogy amilyen egyszerűen rögzíthetőek – ugyanolyan egyszerűen törölhetőek, átírhatóak is.

Az ember a három dimenziós térben létezik, azt ismeri tapasztalati úton. Könyvtárakat megtöltő művészettörténeti munkák ecsetelik, hogy a valóság kétdimenziós leképezése nem mindenhol egyformán alakult ki, s az idők során folyamatosan változott. A fényképezés a festészet segédeszközének, a camera obscurának a továbbfejlesztéséből alakult ki, a kezdeti időkben nehéz is különválasztani tőle. Lassan találta meg saját útját, saját eszköztárát, s vált önálló művészeti ággá és szakmává. Miközben a világ nagy része a technológiai megvalósítás újításain ámuldozott, a legegyszerűbb és legkézenfekvőbb konverzióra sokáig nem is figyeltünk fel igazán. A fénykép egy kétdimenziós látvány, amit – bármilyen furcsa is kimondani – meg kell tanulnunk látni. Ezt alátámasztandó a Cottingley-tündérek esetét szoktam felhozni példának.

1. sz. ábra: Elsie Wright és Frances Griffiths: Cottingley-i tündérek (1917)

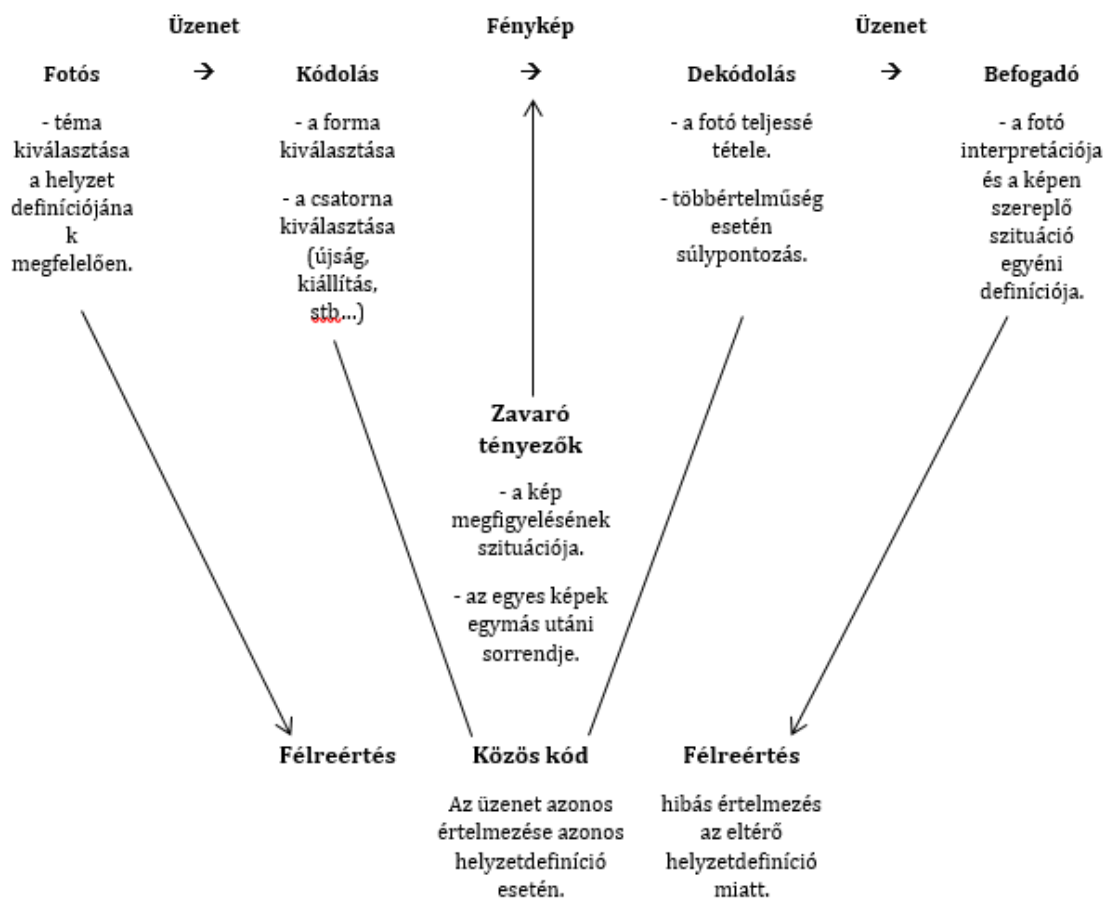


Forrás: Doyle, 1922, p. 31.

Az 1920-as években a szakma komolyan kezelte a képeket. Spiritiszta- és misztikus körök pénzzel támogatták a képek valódiságának bizonyítását (Doyle, 1922). A vizsgálatok aztán megállapították, hogy a negatívokat nem manipulálták, azok valódiak. Ma már tudjuk, hogy nem arról volt szó, hogy a két kislány igazi tündérekkel játszott. Csupán arról, hogy a kétdimenziós képen szereplő szintén kétdimenziós (papírból kivágott) tündérek valóban nem utólagos manipulációval kerültek a képre. Ma egy gyerek is kiszúrná a csalást. A szemünk megtanulta látni a fényképet. Jegyezzük meg: az alkotó itt eredetileg nem a valóság látszatát akarta megteremteni, csak játszott. Viszont a nézők egy csoportja valóságnak akarta látni a képet.

Collier nyomán mondhatjuk, hogy egy szituáció lefényképezése és fénykép általi visszaidézése mást és mást jelenthet a készítőnek és a képen szereplőnek is (Collier, 1967; Wagner, 1979). Ez mára talán evidencia. Ha a Shannon-Weaver féle jól ismert kommunikációs modell alapján értelmezzük a fényképet, ahogy azt részben Teckenberg is tette (Teckenberg, 1982) akkor nyilvánvalóvá válik, hogy a kódolás-dekódolás folyamatát befolyásolhatja az alkotó és a befogadó egyénisége. 1982 óta számos technológiai változás történt a fényképészet és a sajtó világában. Ma már sokkal több helyen jelenne meg a zaj, a félreértés lehetősége a modellben. (Lásd: 2. sz. ábra) Értelmét a fotóslegenda, Ansel Adams egyetlen szállóigévé vált mondatba sűrítette össze. „A fényképen mindig két személy van jelen: a fotós és a néző.” (Sheff, 1983, p.226.) Akármennyire is bonyolítjuk a „kép” fogalmát, ez olyan alapigazság, aminél nehezebben találhatnánk jobb definíciót mindarra, amiről beszélni fogunk az elkövetkezőkben.

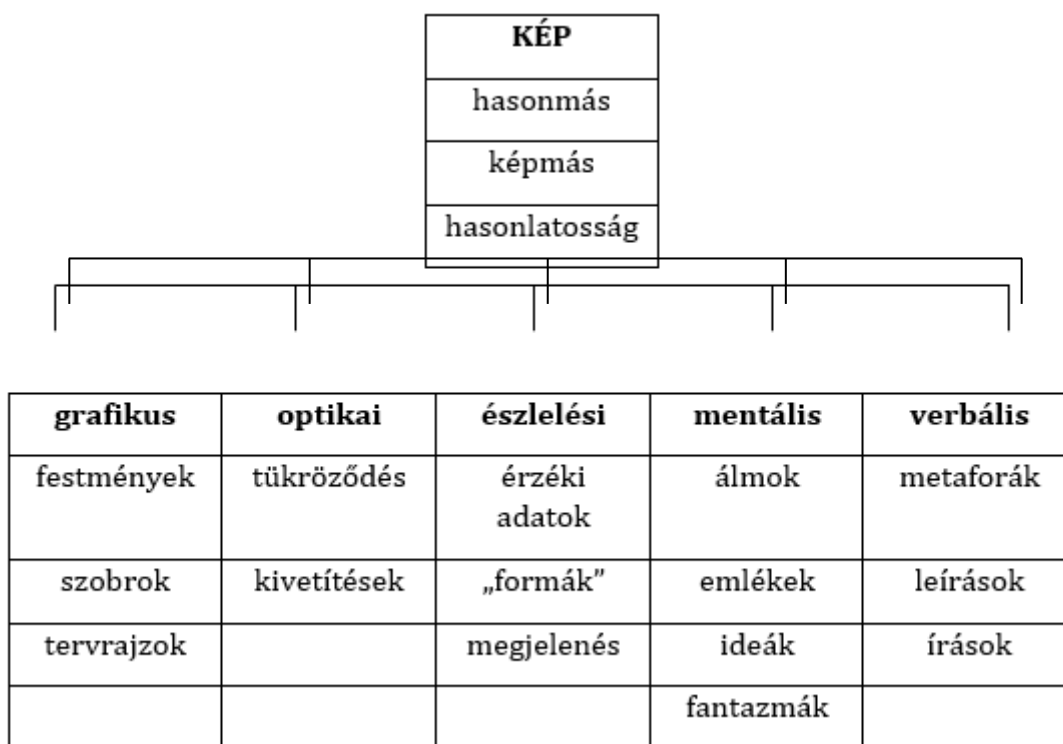
2. sz. ábra: Teckenberg modellje



Forrás: Teckenberg, 1982, p. 184

Modernebb elméletek szerint minden kép manipulált, hiszen a valóságnak csak egy mozzanatát fagyasztja be, ragadja ki. A fotós már azzal manipulál, hogy milyen képkivágást alkalmaz, mit ragad ki a valóságból (Scott, 1991). Van, aki szerint lehetetlen is megfejteni egy kép eredeti jelentését (Hall, 1991, pp.152-153). Mitchell, Hockney és követőik az 1980-as évek vége óta egyre erőteljesebben kommunikálták a „képi fordulat” és a „posztfotográfia” fogalmát. Mindez egy reakció a modern fényképészeti eszközök megjelenésére. Elismerése annak, hogy a korszak – amit ma élünk – egy „fényképészeti utáni kor”. A klasszikus értelemben vett fotográfiát szép lassan kiszorította a digitális technológia. Az új technológia lehetővé tette a képek oly fokú módosítását, ami túlmutat a realitáson. Megtörtént az úgy nevezett képi fordulat (Mitchell, 2008a, 2008b; Holschbach, 2004; Pfištner, 2005). Mitchell kép értelmezése összetettebb, mint a pusztán csak a fotográfiából kiinduló gondolkodóké. (Lásd: 3. sz. ábra) Nézete szerint a kultúrában a szinesztézia az uralkodó és tulajdonképpen értelmetlen próbálkozás különválasztani a vizualitást és például csak „vizuális kultúráról” beszélni (Mitchell 2002; Horányi, 2006).

3. sz. ábra: W.J.T. Mitchell kép családfája



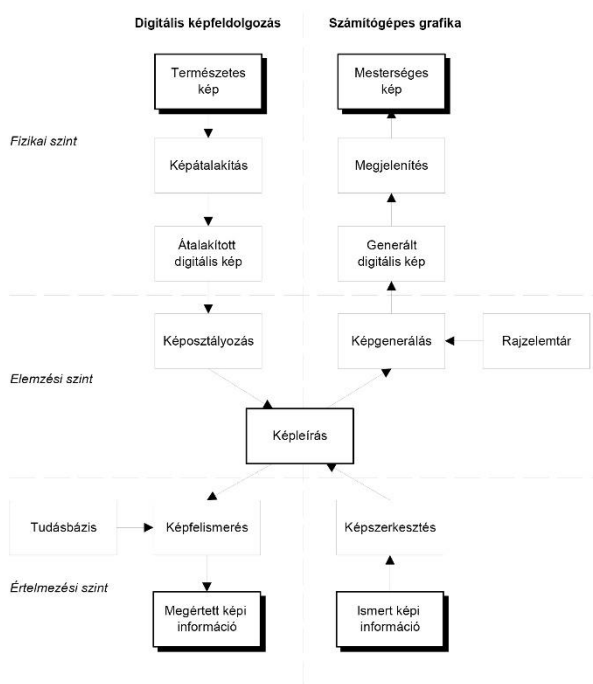
Forrás: Mitchell, 1984, p. 505

Elizabeth Edwards és Janice Hart úgy véli „a fénykép egyszerre látvány és fizikai tárgy, ami térben és időben létező társadalmi és kulturális élmény”. (Edwards & Hart, 2004, p.1) Egy fénykép megtekintése valóban párbeszédet és gondolkodást indít meg.

A fénykép általam használt fogalmát a posztfotográfiához igazítva, Elizabeth Edwards, Vilem Flusser és W. J. T. Mitchell elméleteinek felhasználásával alkottam meg (Edwards & Hart, 2004, p.1; Flusser, 1990; Mitchell, 2008a). A fényképnek több rétegét különböztethetjük meg: a hordozót, a megjelenítőt, a tartalmat, és a jelentést. Hordozónak tekintem azt a tárgyat, amin a képet rögzítjük, eltároljuk; megjelenítőnek azt, ami segítségével látjuk; tartalomnak magát a képi adatot; jelentésnek pedig a képi adathoz kötött élményeket, érzéseket, gondolatokat. A klasszikus fotográfia korszakában a hordozó és a megjelenítő általában ugyanaz volt. Mára a digitális képeknél ez élesen különvált. Egy memóriakártya ugyan hordozhat képeket, de megjelenítő eszköz nélkül sohasem látnánk. A klasszikus fénykép minden rétegével részt vesz a vizuális kommunikációban. Közgyűteményi oldalról nézve a kép, mint fizikai tárgy (hordozó+megjelenítő) katalogizálható; tartalma (a látvány) konvertálható, másolható, leírható, újra felhasználható; de maga a jelentés sokszor sohasem kerül lejegyzésre. Ezt kívánják orvosolni az olyan web 2.0-ás megoldásokat használó – részben közösségi – gyűjtemények, mint a Fortepan vagy a most induló Kézai program. 1994-ben az Országos Széchényi Könyvtár gondozásában megjelent „A képi információ” című könyv még elsősorban technológiai oldalról közelíti meg a képek számítógépes feldolgozásának

lehetőségét: „Nincs olyan általánosan elfogadott konvenció, amely a képanyag katalogizálását, osztályozását, majd indexelését elősegítené.” (Tószegi, 1994) Éppen azon oknál fogva, amelyre korábban utaltunk. A képet sokféleképpen lehet dekódolni. (Tószegi, 1994, p.73) Azóta az adatról, információról, tudásról és általában az információ tárolásáról, kereséséről alkotott elméleteink szintén sokat fejlődtek, átalakultak. Mára a képeket nem csak, hogy hatékonyabban és jobban tudjuk digitalizálni, feldolgozni – de teljesen ki is tudjuk iktatni a folyamatból az analóg képalkotást. A számítógépes grafika odáig fejlődött, hogy akár fénykép minőségű képeket is előállíthatunk. (Lásd: 4. sz. ábra) Vagyis a photoshop, a deepfake, a CGI és a különféle egyéb számítógépes eszközökkel létrehozott pixelképek világában minden eddiginél nagyobb hangsúlyt érdemes fektetni a forráskritikára az álló- és a mozgóképek tekintetében is.

4. sz. ábra: A digitális képfeldolgozás és a számítógépes grafika szembeállítása



Forrás: Álló et al., 1989, p. 24. „A számítógépes képfeldolgozás modellje” alapján

A fényképet fő tulajdonsága – hogy pontszerű történetet mesél el – teszi kiválóan alkalmassá arra, hogy manipulálják. Mint láthattuk a kódolás-dekódolás folyamata közben számtalan helyen és módon van lehetőség manipulációra. Mégis mindez leredukálható négy-öt technikai alpműveletre. Ezek a következők: részletek törlése, részletek hozzáadása, fotomontázs (több képből egy kép készítése), feliratozás megváltoztatása. Ezek együttes kombinációja a leggyakoribb (Brugioni, 1999). A hagyományos retus voltaképpen részletek hozzáadását és törlését jelenti. A montázs pedig mindig is kedvelt eszköze volt a fotóművészetnek. Egyik sem „új” a fényképezés történetében. Ezeken túl a manipulált képeknek van még egy külön csoportja is – az ötödik – a beállított vagy megrendezett képek. Ezek abban különböznek, hogy már a kép készítésének körülményei is manipuláltak. A megörökített pontszerű esemény előtti és utáni időszakról a fénykép önmagában nem hordoz adatot; annak kitalálása, értelmezése

a befogadó feladata. A kép használatának kérdése számos további vitát és félreértést kiváltó terület. Szilágyi szavaival élve ugyanis: „... nincs olyan, hogy a fotográfia: csak fotográfiák, különböző célú és rendeltetésű fotóhasználatok vannak.” (Szilágyi, 2014, p.7) Vagyis a képek általában valamilyen konkrét céllal készülnek, s ezek a célok determinálják a képek milyenségét. Ha a képpel kommunikálni akarunk – vagy akár csak reprezentálni valamit, arra többnyire tudatosan készülünk. „Az ember nem használhatja a lóháton ülő Viktória királynő képét Alice zsúrjának illusztrálásaként.” – írja Novitz. (Novitz, 2003, p.364) Ez talán egyértelmű is. A két látvány nem egynemű. De mi a helyzet az egynemű látványokkal? Illusztrálhatunk egy kurrens labdarúgó mérkőzést egy korábbi képpel, ahol ugyanazok a játékosok, ugyanazon a pályán játszanak? Egy autóbalesetet vagy egy katasztrófát egy korábbi képpel? Ha nem látszódnak olyan speciális referenciák, amik alapján egyértelműen beazonosítható az esemény: igen. Nyilvánvalóan ez etikátlan, és szembemegy a sajtó alapelveivel, ennek ellenére látunk rá sajnos példákat. A nem eseményszerű hírekhez, vagy az olyan reklámokhoz, ahol általános fogalmakról, gesztusokról, érzésekről beszélünk kifejlődött a stock-fotó iparága. Képügynökségek előre legyártott, sztereotip képeket kínálnak a legkülönbözőbb témákhoz. A napi sajtóban tapasztalhatjuk, hogy a vizualitás egyre hangsúlyosabb szerepet kap a szövegek tartalmiságával szemben. Az internetes hírportálok elterjedésével előtérbe kerültek az irodalmi értelemben „silányabb” minőségű, rövid szövegek és a nagyobb hatású képek párosításai. Az anekdoták szerint a képriport „feltalálója” a Picture Post magyar származású főszerkesztője, Stefan Lorant és társa Tom Hopkinson is úgy vélték, hogy a jó fotókhoz bárki képes rövid szöveget írni, de a rossz fotót nincs az a jó szöveg, ami megmentheti (Marcou, 2013). A kép és a headline vonzza a figyelmet. Ezek a blikkfangosak. Az internet és a digitális korszak adta lehetőség – a veszteség nélküli azonnali másolás lehetősége – azt eredményezi, hogy a különböző hírportálok egymás szövegeit, képeit gyakorta változtatás nélkül klónozzák, vagy minimális változtatással teszik közzé. Az angolul megjelent cikkeknek is szinte azonnal keletkezik magyar klónja. (Gyakorta rossz minőségű, félreérthető fordítással.) Fő problémánk az, hogy a kép és a szöveg egysége az internet HTML formátumában „nem állandó”, így nagyon könnyen manipulálható is. Gyakran ütközünk bele olyan szenzációhajhász cikkekbe, átverésekbe, kacsákba, amelyek illusztrációikat – hogy hitelesebbnek tűnjenek – közgyűjtemények honlapjairól, könyvekből, vagy újságcikkekből veszik. Bármennyire is igyekeznek a jogvédelem Don Quijotéi felvenni velük a harcot, mindez valóban szélmalomharc, lehetetlenség. Inkább a befogadót kell felkészíteni az álhírekre. Az IFLA 2018-as trendjelentéséből is kiolvasható, hogy az álhírekkel kiemelten kell foglalkoznia a könyvtártudománynak is (IFLA, 2018a; 2018b). A könyvtáros szerepe azonban ebben a helyzetben többek által vitatott. A szólásszabadság pártiak azt mondják, hogy a könyvtáros nem akadályozhatja a szólásszabadságot, akkor sem, ha azáltal álhírek terjednek. A konzervatívabb nézőpont szerint azonban a könyvtárnak és a könyvtárosnak, mint demokratikus intézménynek kötelessége a dezinformációk ellen felvenni a kesztyűt. A mennyiségi helyett a minőségi információ mellé állni. Felkészíteni látogatóikat, használóikat nemtől, kortól függetlenül az ilyen jelenségek felismerésére, kiszűrésére (Sullivan 2019; Wade 2019). Az IFLA iskolai könyvtárosok számára készített ajánlásai

közt is kiemelten szerepel a média- és információs műveltség oktatásánál: „különbéle média szövegek és információforrások értékelése (ki állítja elő, kinek és milyen üzenettel)”. (Schultz-Jones & Oberg, 2015, p.40) Ugyancsak foglalkozik a témakörrel az UNESCO Media and Information Literacy Curriculum for Teachers című kiadványa (UNESCO 2011, p.91).

A tudomány már világosan leírta, hogy a képek értelmezése problémás. A köznapi életben vajon fel vagyunk-e készülve arra, hogy a manipulációkat felismerjük? Rendelkezünk-e annyi háttértudással, hogy ne csapódjunk be? Vagy ha nem, tudatában vagyunk-e annak, hogy mit kéne tudnunk ahhoz, hogy biztosak lehessünk a kép és a szöveg egységének sértetlenségében? Milyen egyéb képeket, emlékeket idéz fel egy kép látványa? Ez befolyásolja-e a kép értelmezését? Többek közt ezek a kérdések forogtak a fejünkben kutatói kérdésként, amikor arra gondoltunk, hogy jó lenne valamilyen program, amivel játékosan rávilágíthatnánk erre a jelenségre. Ami esetleg a média- és információs műveltség oktatásánál használható „demonstratív segédeszköznek” is. Egy nagyon egyszerű kísérletet tettünk: megváltoztattuk néhány kép feliratát, kontextusát.

Kísérlet és eredmények¹

A Társadalmi Befogadás Szakkollégium tagjaiként kaptunk lehetőséget a „Ne csak nézz, láss is!” játék-programunk kidolgozására a 2018-as tanév őszi szemeszterében. A félév során vált az ötletből kézzel fogható, tárgyiasult játék, amit a 2018 decemberi Jövő-kép Workshopon terveztünk először bemutatni. Az ötletet befogadó program jellegéből adódóan a célcsoport elsősorban a középiskolák 11-12. évfolyama, és esetlegesen a BA-s hallgatók voltak. A játék során egy adott „hír”, „történet” esetében a szöveg és a kép (illusztráció) egységét bontjuk meg. A résztvevőknek az a feladatuk, hogy adott képhez társítsanak egy valósnak elfogadottat az általunk felkínált három lehetséges rövid történetből.

Az adatok értelmezéséhez – legyen az képi vagy írásos – sokszor szükséges némi előzetes tudás (Mészáros, 2001; Rédey, Neumann & Sütő, 2007). Ezt a tényt használtuk ki a képek válogatásakor. Kíváncsiak voltunk, miként reagálnak a középiskolások arra, ha előzetes felkészítés nélkül, ránézésre kell egy képet értelmezniük. Forráskritikai érzékük, saját tudásuk elég-e ahhoz, hogy biztonsággal navigáljanak a valóság és a fikció között? Fontos volt, hogy a képek az átlagostól eltérjenek; s ez az eltérés lehetőséget adjon többféle narratíva társításához is. Csak olyan képeket használtunk, amik a Facebookon is szembe jöhettek a felhasználókkal az elmúlt években. Számtalan likevadász oldal, blog és tematikus portál használta fel őket „érdekességként”. A tetovált nő, a szakállas asszony, a lappok az állatkertben, a jelmezbe öltözött Klösz György, vagy a Cottingley-tündérek fotói mind olyan felvételek, melyek első ránézésre csalókák. (Lásd: a mellékletben) Előítéleteinkre hatnak, előzetes tudásunkra hagyatkozva nem biztos, hogy helyesen tudjuk őket értelmezni. Nyugaton már évtizedek óta része a gyakorlatnak a

¹ Riportfotók: Kóczián Zoltán Gergely és Illés Emma. Az adatfelvételben és lebonyolításban közreműködtek: Molnár Ferenc Tamás, Rácz Nikolett, Angyal Edit, Hadra Fanni Katinka, Szabó Vanda Rebeka – a Társadalmi Befogadás Szakkollégium (akkori) tagjai és dr. Koller Inez Zsófia a Társadalmi Befogadás Szakkollégium vezető tanára.

múzeumokban, könyvtárakban őrzött képparchívumok felhasználása az általános- és középiskolai oktatásban. Az amerikai Smithsonian Intézet 2004-ben már egy 24 oldalas módszertani segédletet is készített a saját gyűjteményében található fotográfiák értelmezéséhez (Lásd: Binns, 2004). Hazánkban is megindult a gyűjtemények ilyen formában történő újrafelhasználása. Egyik egyetemi kurzusunk keretében az ilyen mintaprogramokat tanulmányoztuk. Szakkollégiumi projektünkhöz a módszertani alapokat ezek a példák inspirálták. Az eszköz mellé egy olyan módszert próbáltunk megalkotni, amely a média- és információs műveltséget játékosan fejleszti és a kritikai gondolkodás fejlődését segítheti.

A vizuális kommunikáció két fontos eszközét használjuk: a fényképet, valamint a nyomtatott szöveget. A játékban egy-egy fényképpel kapcsolatban először az első benyomások, az előzetes preconcepciók, sztereotípiák felmérése zajlik – szabadszavas asszociáció keretében. (A játék negatívuma, hogy mint szemléltető segédeszköz akkor működik csak jól, ha a többség nem ismeri a képeket, és valóban először látja.) Ezután a kép mellé három rövid magyarázó szöveget adunk, amelyből egy valós, kettő fiktív történetet mond el. (A,B,C variáció külön kártyákon.) A szövegeket úgy állítottuk össze, hogy azok között egy teljesen hihetetlen legyen. A valódi, hiteles szöveg és a második hamisított szöveg között azonban csak apróbb különbségek vannak. A hiteles szöveg sem feltétlenül „teljesen igaz” – olyan értelemben hiteles, hogy elemei megjelentek már nyomtatásban, online felületeken különféle publikációkban a képhez társítva. Nem feltétlenül törekedtünk arra, hogy a szövegek „jól legyenek megírva”. A szóhasználat, a mondat szerkezet reményeink szerint tartalmazta azokat az árulkodó jeleket, amik fogódzók lehetnek az értelmezésben. A szöveg esetében kiváltképpen fontosnak tartottuk, hogy nyomtatva kapják meg, s azt saját maguknak kelljen hangosan felolvasni. Előzetes feltevésünk az volt, hogy a képek értelmezését befolyásolni fogja a résztvevők előzetes tudásbázisa, sztereotípiáik, valamint, hogy a diákok egymást is befolyásolni fogják a beszélgetés alatt. Tudjuk: a pontos értelmezéshez természetesen az értelmezőnek történeti kutatást kellene végezni. Ez a játék során nem történik meg, csak meglévő tudására és társai tudására támaszkodhat. Az a cél, hogy rávilágítsunk mennyire félreértelmezhető egy kép, ha megbízhatatlan forrásból származó magyarázó szöveg társul mellé (és/vagy olyan személy áll ki egy igaznak hitt jelentés mellett, akiben teljesen megbíznak). Formai kivitelezését az első teszt keretei szabták meg: 25-30 percet kellett kitöltenünk egy egész napos program során. Ez determinálta a képek számát, és a képekre szánt diskurzusok idejét. Hogy az időből ne csússzunk ki játékvezető irányította a csapatok időbeosztását is. Öt kép lett végül felhasználva, minden képhez három lehetséges történettel (lásd az 1 sz. mellékletben a példát), átlagosan 5 perc diskurzust hagyva egy-egy képre. Mivel több asztalnál egyszerre folyt a program, a képek sorrendjét a véletlenre kellett bízunk. Így alakult ki a gondolat, hogy kártyajáték formátumban készítjük el. A szövegek és a képek külön-külön kezelhetők, a tipográfia és a megjelenés pedig egységes. A játékosok az öt képből véletlenszerűen tudnak választani. A képekhez társított gondolatokat, válaszokat saját maguk egy, a játékhoz készített papír alapú táblázatba felvezetik. A játékmester is vezetett egy ugyanilyen táblázatot a csapatok válaszairól. Ezzel a párhuzamossággal elkerülhető a hiányos adat. Illetve a játékmester

objektív, külső megfigyelőként lejegyezhet olyan gondolattársításokat is, amik felett a csapatok esetlegesen elsiklanak a diskurzus során. (A 6,10,11. ábra adatai ezekből származnak.)

A játék 2018. december 7-én a Társadalmi Befogadás Szakkollégium IV. Jövő-kép Workshopján debütált, ekkor három 8 fős fókuszcsoportban sikerült tesztelnünk (A Workshopokról bővebben lásd: Koller, 2019). Meg kell jegyeznünk: nem ismertük a játékosokat előtte, nem tudtuk milyen előképzettségeik vannak, mi után érdeklődnek – így adaptálni sem tudtuk a programot kifejezetten rájuk. Ez magában hordozta az esetleges kudarc lehetőségét is. Ha tudjuk, hogy milyen szakterület iránt érdeklődnek, mihez értenek igazán – sokkal specifikusabb kép- és történetpárokat is lehetett volna válogatni (pl. műszaki érdeklődésűeknek akár találmányokkal, feltalálókkel kapcsolatos képeket, pénzügyi vonalon tanulóknak gazdasággal kapcsolatosan, stb.) Mi alapvetően a humán beállítottságú gimnáziumi diákokat vettük alapul, tematikában pedig a társadalmi befogadás keretén belül maradtunk. Ezt azért tartom fontosnak megemlíteni, mert egyik kép sem olyan volt, amely speciális szakismeretet követelt volna meg. Úgy véltük, így „univerzális”, bárki számára játszható lesz.

5. sz. ábra: A játék a Jövő-kép Workshopon (2018 dec.)



Fotó: Kóczián Zoltán Gergely, 2018

Az első teszten a Pécsi Apáczai Csere János Gimnáziumból és a Miroslav Krleža Horvát Gimnáziumból érkeztek tanulók. Belőlük lettek kialakítva a 8 fős csoportok, eltérő nemi megoszlással. A játék 3 asztalnál zajlott, 3 játékvezető felügyelete alatt. Hogy a játékmenet nagyjából egységes legyen, és a játékosok ugyanazokat az információkat kapják meg – kézikönyvet írtunk, amely alapján bárki levezényelheti a programot (Társadalmi Befogadás Szakkollégium, 2018a). Az első teszteket sikeresnek ítéltük meg. A diákok nagyon aktívan és konstruktívan álltak a feladathoz. Az eredmények alapján kijelenthetjük, hogy nem volt olyan csoport, amely teljesen helyesen tippelt volna minden kérdésnél, de érdekes módon, ahol hibáztak, ott többnyire azonosan ugyanazt a rossz választ jelölték meg. Látszólag sikerült tehát olyan fiktív történeteket adnunk nekik, amik hihetőbbnek tűntek, mint a „valóság”.

6. sz. ábra: Helyes és helytelen válaszok

(Lila: helytelen; Zöld: helyes)

1. 2. 3.
csoport csoport csoport

1 kép	B	B	B
2 kép	B	A	A
3 kép	C	B	C
4 kép	A	B	A
5 kép	A	A	C

Forrás: Társadalmi Befogadás Szakkollégium, 2018b (IV. Jövő-kép Workshop belső dokumentációja)

A játékot más formában, online, pusztán a szöveg és képtársításokra összpontosítva is próbának vetettük alá. Hasonló korcsoportból kértünk próbálkozókat. (Egyszerű Google forms űrlap segítségével zajlott. Személyes adatokat nem gyűjtöttünk.) Az online verziót 2018 és 2020 között többször is használtuk. Alapvetően olyan személyeket próbáltunk megcélolni, akikkel más szakkollégiumi programok során kerültünk kapcsolatba, és biztosan nem ismerték egymást, illetve ezt a játékot sem. Jelen tanulmányban 36 fő egyéni válaszai kerültek elemzésre. Itt nem volt olyan diskurzus a képértelmezések során, amely befolyásolta volna a társítást; igaz az is, hogy nem tudjuk használtak-e online segítséget a játék során. A válaszokból eddig úgy tűnik, hogy az egyénileg értelmezett képeknél a válaszok szórása nagyobb. Megjelentek olyan válaszok is, amelyek a fókuszcsoporthoz, személyes interakcióval zajló játékok során szinte azonnal, vagy rövid diskurzus után kizárásra kerültek.

A játék egyszerűsített verzióját több alkalommal teszteltük egyéni résztvevőkkel, illetve családi csapatokkal is, először 2019. május elsején a Nagyatádi Retro napon, majd 2020. július 11-én, a nagyatádi Kultúr Kóktél keretében. Mindkét alkalommal a Nagyatádi Fotókör standjánál, annak interaktív kiállításának részeként jelent meg a programelem. (Jelen sorok szövegezője a Nagyatádi Fotókör egyik alapítótagja, vezetőségi tagja is.) Ez a teszt a szakkollégiumtól függetlenül zajlott. Itt a lebonyolításban Striteczky Géza és Gerlecz László, a Nagyatádi Fotókör tagjai segédkeztek. Az ilyen kiállítások alkalmával rendszerint viszünk régi fényképeket, régi gépeket, laborszakozókat, szakkönyveket. Átfogó jelleggel állítjuk össze a látnivalókat. Ebbe a milióbe tökéletesen illeszkedett a játék is. Személyes interakcióval tudtuk levezényelni, a játékosnak volt lehetősége kommunikálni a játékvezetővel. A látogatók inkább egyfajta intellektuális kihívásként tekintettek rá, amíg a Nagyatádi Fotókör standjánál nézelődtek a régi fényképezőgépek, és egyéb fotós relikviák között. Kiválóan alkalmas volt arra, hogy a képek és a kiállított gépek kapcsán spontán beszélgetések generálódjanak a fotótörténeletről, akár helyi, akár nemzetközi viszonylatban. Az ilyen jellegű ismeretterjesztést hatékonyabbnak tartom, mint a kötött előadásokat, mert valóban azokra a kérdésekre válaszolhatunk, amik a

résztevőt érdeklik. Félre értés ne essék: ezeken a rendezvényeken sohasem az volt a célunk, hogy „kutassunk”. Hanem egész egyszerűen csak arra használtuk a módszert és az eszközt, ami miatt létrejött. Teljesen más élmény volt játékvezetőként is egy olyan szituációban játszani, amikor nem „laborkörülmények” között és nem „kötött programelemként” szerepelt. A résztvevői visszajelzések pozitívak voltak.

7. sz. ábra: A Nagyatádi Retro-napon 2019-ben



Fotó: Kóczyán Zoltán Gergely, 2019

2019. november 29-én VI. Jövő-kép Workshopon a PSZC - Zipernowsky Károly Műszaki Szakgimnázium, a Pécsi Leőwey Klára Gimnázium, a Miroslav Krleža Horvát Gimnázium tanulóiból és a PTE nemzetközi hallgatóiból álló 4+1 csapattal, közel 40 fő részvételével játszottuk. Erre az alkalomra finomhangoltuk a játékot: külön figyeltük a játékosok egyéni döntéseit, és a konszenzus alapján hozott döntéseket is. Az egyéni válaszokat saját maguk jegyezték le egy táblázatban. A csoportos válaszok az előző alkalmakhoz hasonlóan a csapatok és a játékmester által is rögzítve lettek párhuzamosan. Újdonságként jelent meg az angol nyelvű változat is. Kezdetben erős kétségeink voltak, hogy a játék angol nyelven is működőképes-e. Hiszen nem csak a kép hangsúlyos, de a szöveg minősége is számít. Féltünk, hogy a fordítás esetleg nem lesz képes visszaadni azokat az árnyalatbeli különbségeket, amiket a magyar nyelv magában hordoz.

8. sz. ábra: Nemzetközi csapat a Jövő-kép Workshopon (2019 nov.)



Fotó: Illés Emma, 2019

A vegyes etnikumú csapat esetében a játékosok nem a szövegből indultak ki elsősorban, hanem a kapott képen látható képi információkat próbálták értelmezni a lehető legmélyebben. Mivel olyan kultúrákból érkeztek, amelyek esetlegesen maguk is tartalmazták a képen látható feltűnőségeket (pl. tetoválás) – más aspektusból közelítették meg a kérdést is. Az aprólékos vizsgálat miatt azonban nem végeztek időben a feladattal, így nem minden képről van összehasonlítható adatunk.

9. sz. ábra: 2019 novemberi Jövő-kép Workshopon



Fotó: Illés Emma, 2019

10. sz. ábra: Helyes és helytelen válaszok.

(Lila: helytelen; Zöld: helyes; A 7. Csoport a nemzetközi csoport volt)

	4. csoport	5. csoport	6. csoport	7. csoport	8. csoport
1 kép	B	B	B	A	B
2 kép	A	B	A	n.a.	A
3 kép	B	A	B	n.a.	C
4 kép	A	A	A	A	A
5 kép	C	A	A	A	A

Forrás: Társadalmi Befogadás Szakkollégium, 2019 (VI. Jövő-kép Workshop belső dokumentációja)

Az előbbi alkalomhoz képest sokkal kisebb arányban sikerült a csapatoknak helyes megoldásokat találni. Volt olyan kép, amit egyetlen csapat sem talált el. Egyéni válaszokat tekintve azonban kicsit más eredmény jött ki. A közel negyven főből 30 válaszolt helyesen az első kép esetében, 21 a második képnél, 10 a harmadiknál, 8 a negyediknél, és 12 az

ötödik képnél. (Megjegyzés. A 2.-3. képet a 7. csapat nem játszotta, így az eredmények kicsit torzítanak.)

Legutóbb a PTE-BTK HFMI szaknapján, 2020. október 22-én vettük elő a játékot. Ekkor 2 csoport játszott végig, néhányan pedig egyénileg (összesen 12 fő).

Ha összevetjük a 9 csapat csoportos eredményeit, akkor azt figyelhetjük meg, hogy az első képet nyolc alkalommal sikeresen eltalálták, a második képet hatszor, a harmadikat már csak négyszer, a két legnehezebb a negyedik és ötödik kép esetében ez egyszer, illetve kétszer sikerült. (A 10. csapat eredményei még nincsenek beépítve.) A tendencia kiolvasható. A sorrend nem véletlen. A képeknek van „nehézségi foka” és tudatosan lettek ebbe a sorrendbe téve a kártyák készítésekor. (Lásd: 12. sz. ábra.) A negyedik kép egy lapp családot ábrázol az Állatkertben, akiket látványosságként mutogattak. Magából a képből valóban nem olvasható ki egyértelműen, hogy milyen körülmények között és miért készült. Ráadásul kis méretben (kb. 6x9 centi) látják csak, ami megnehezíti a kép értelmezését. Az ötödik kép – éppen a már korábban említett Cottingley-i tündérekről készült egyik kép volt. Ez becsapós, mert a hozzá tartozó valós szöveg tartalmilag nyilvánvalóan „nem igaz”. Ez az értelmezőt megzavarja: reális választ keres. Mindkét kép speciálisan olyan, hogy, ha nem ismerjük a keletkezésének történetét, akkor nem tudjuk érdemben értelmezni őket. Az első, második, harmadik kép esetében emberábrázolásokat, portrékat látunk, könnyebb a dolgunk. Az első kép Olive Ann Oatman portréja egy tetovált női arc – itt csak a tetoválás megszerzésének körülményeit és a kép készítésének okát torzítottuk el a fiktív szövegekben. A második képen Barcsy Szidónia báróné képe van, egy turbánra emlékeztető hajkoronát viselő, szakállas arcot látunk – itt a képen szereplő nemével, vallásával kapcsolatosan és a szakáll viselésének okáról füllentettünk. A harmadik képen Klösz György és felesége „farsangi jelmezben” látható. A kép régisége és a jelmez művisége megzavarja a befogadót. Itt a ruha viselésének okáról és a kép keletkezésének helyszínéről hazudtunk.

A játék során ránézésre kellett megmondaniuk, hogy mi jut eszükbe a képről, milyen könyv- vagy filmélményeket, érzéseket tudnának esetleg társítani hozzá. Mitchell kép családfájára visszautalva (lásd 3. sz. ábra) – tulajdonképpen az esetlegesen kapcsolódó mentális-, verbális képeket próbálkoztunk meg előhívni a „fotók látványa” kapcsán. Ez az asszociációs feladatrészt érdekes eredményeket hozott.

11. sz. ábra: Asszociációk a képekhez a 9 játék alatt

	1. kép	2. kép	3. kép	4. kép	5. kép
Szabad asszociáció:	post mortem fotó; szellemfotó; vámpír; kínzás; szörnycircusz; baleset; betegség; törzsi jel; Hawaii	transzgender; transzlesztita (SIC!); szakállas nő; szörnycircusz; szabad önkifejezés; hormonprobléma	filmforgatás; színházi előadás; farsang; opera; vikingek	félelmetes; fura arcú gyerekek; árvaház; háború; világháború; járvány; katasztrófa; nyomorúság; holocaust; temetés; törpék; hobbitok	tündérek; mesék világa; tündérmese; angyalok; Karácsony; karácsonyi képeslap; Photoshop
Társított mű:	Vándorsólyom kisasszony különleges gyermekei; Anabelle; American Horror Story	The greatest showman; (A legnagyobb showman)	A Valkür; Niebelung- monda; Vikingek; Thor; Így neveled a sárkányodat; Asterix	Sorstalanság; A Hobbit	Pán Péter; Alice Csodaországban; Csingiling; A Spiderwick- krónikák.

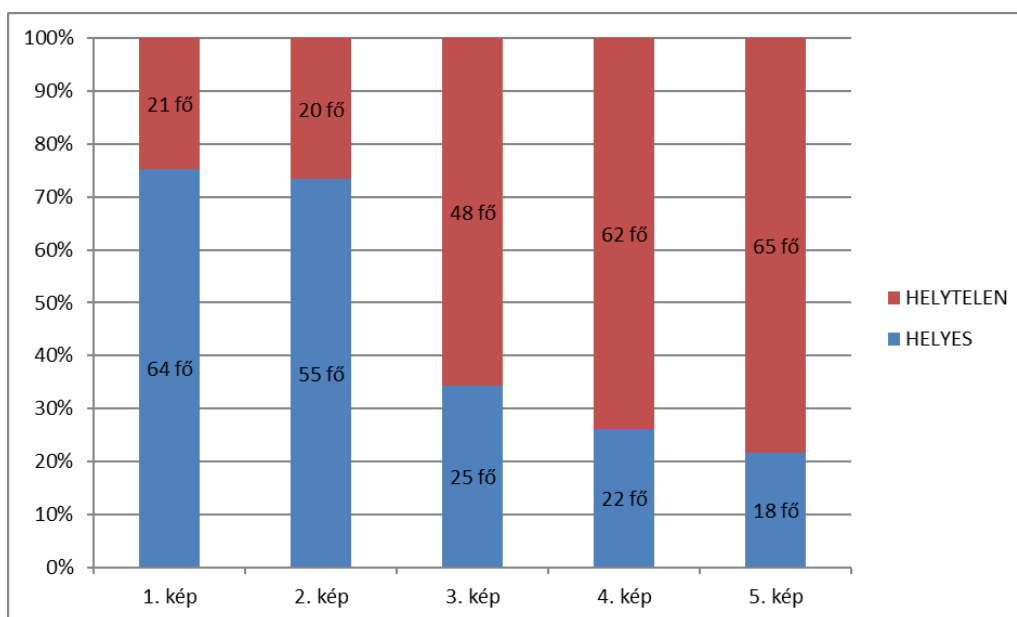
Forrás: Társadalmi Befogadás Szakkollégium, 2020 („Ne csak nézz, láss is!” játék belső dokumentációja 2018-2020)

Az első képhez a résztvevők érdekes módon valamilyen horror történetet társítottak volna. A kínzás és a baleset állt a legközelebb a kép valódi történetéhez. A hölgy családját indiánok mészárolták le, őt magát pedig rabszolgaként tartották fogva. A második képet tudta minden csoport a legbiztosabban értelmezni – ugyanakkor az egyik legtöbb vitát kiváltó kép is volt. Tény, hogy a transzlesztita írásmódjával és jelentésével nem voltak teljesen tisztában a középiskolás korosztály tagjai. Barcsy Szidónia nemi identitása soha sem volt kérdéses a valóságban: férje volt, gyermeke. Egész egyszerűen a hormonbetegsége miatt szakállas nő. Ez természetesen a képről nem olvasható le. A harmadik képhez érdekes módon az északi vagy a germán szó nem került elő. Kétségtelen, hogy lerí a képről beállított volta, és a jelmez művisége. A csoportos válaszokban a kapcsolt narratívák között nem is jelent meg a legnagyobb hazugság: hogy az utolsó igazi vikingek láthatóak rajta. Ugyanakkor az egyéni válaszok összesítése alapján heten is elhitték ezt az egyértelműen téves válaszlehetőséget. Beleszámítva az online válaszokat is: 19-en, további 29 fő a másik fiktív narratívát választotta. (Társadalmi Befogadás Szakkollégium, 2020; Lásd: 12 sz. ábra, 3 kép adatait.) A negyedik kép esetében az időpontot tekintve vagy az első vagy a második világháborút tippelték meg. Érdekes az árvaház fogalmának megjelenése, hiszen az egyik hamis szövegünkbe mi magunk is árva gyermekekről írtunk fikciós történetet. (Újfont megjegyeznénk, hogy az asszociációkat a résztvevőknek a szövegek megismerése előtt kellett megfogalmazniuk.) Az egyik csoport

törpéket, illetve hobbitokat vélt felfedezni a lappokban. Egy másik csoport a háttérben látható (nehezen azonosítható) tárgyat koporsónak nézte, így a temetés is szóba került, mint lehetséges fénykép készítési alkalom. Megjegyeznénk – nyelvrokonság ide vagy oda kevés játékosnak tűnt fel, hogy az egyik szövegben szereplő nomád számik, és a másik szövegben szereplő lappok valójában szinonimák. Volt rá példa, hogy a ruházat alapján próbálták kitalálni, hogy vajon számik, vagy lappok vannak-e a képen. Az ötödik képet az első teszten a harmadik csoport felismerte. Helyes választ adott. (Ismerték a képet.) Ám olyan értelmezés is volt, ami a tündért angyalnak gondolta, így a karácsonyi képeslap is megjelent az asszociációk között. Érdekes, hogy az egymás válaszait nem ismerő, hasonló korcsoportban lévő fiatalok asszociációi kvázi hasonlóak, de legalábbis átfedésben voltak minden kép kapcsán.

A tesztek kiválóan szemléltették, hogy a diákok akkor is becsapódtak, ha tudatában voltak, hogy be akarjuk csapni őket. Minden igyekezetük ellenére, hogy elkerüljék az átverést, olykor saját maguk léptek tévútra. („Ez biztos becsapós!”, „Ez túl egyértelmű! Nem lehet, hogy valami trükk van benne?”, „Ez annyira banális, hogy biztosan nem igaz!”)

12. sz. ábra: Az online és offline egyéni válaszadók helyes és helytelen tippjei (Összesített eredmény, 2018-2020)



(Megjegyzés: a számok képenként eltérnek, mert nem mindenki játszott minden képpel.)

Forrás: Társadalmi Befogadás Szakkollégium, 2020 („Ne csak nézz, láss is!” játék belső dokumentációja 2018-2020)

A játékvezetőknek a segédletbe leírtuk az adott kép történetét, a hozzá kapcsolható regényeket, filmeket, egyéb alkotásokat. Ahol ilyen nem volt, ott analógiákat. (Társadalmi Befogadás Szakkollégium, 2018a.) Ez alapján beszélgettek a játékosokkal a képekről és általánosságban az internetes képhasználatról is. A játék végén megkérdezték őket, hogy saját bevallásuk szerint melyik történet-kép páros csapta be őket a leginkább. Ezek a diskurzusok a játékosoknak és a játékvezetőknek is hasznosnak bizonyultak.

Összefoglalás

Az eszköz a hozzá fűzött reményeinket beváltotta. Alkalmas volt arra, hogy a középiskolás és az egyetemista fiatalokat a képek kapcsán beszélgetésre ösztönözze. Az elmúlt hónapok során összesen több, mint 100 résztvevő ismerhette meg a játék különböző verzióit. A megfigyeléseink és tapasztalataink megerősítik a tanulmány első részében leírt elméleteket. A kép értelmezése függ a háttértudástól, a szociokulturális környezettől; befolyásolja a közvetítő közeg és a befogadó érzelmi állapota is. A legkevésbé függ a készítő valódi szándékától. A kép értelmezéskor első ránézésre a befogadó saját preconcepciói határozzák meg annak jelentését, a szövegek felmutatásakor pedig a szövegek tartalmának fényében – akár erőteljesen is – változhat a kép jelentése a játékosok számára. A tesztek során háromszor volt arra példa, hogy noha az egyéni válaszok többsége jó volt, a csapat konszenzusos válasza hibás lett. A „véleményvezérek” „biztos tudása” olykor tévútra vitte a többieket. Az egyéni offline és online eredmények esetében a helyes és helytelen válaszok aránya hasonló, ám a helytelen válaszok esetében változatosabb a megoszlás az online válaszoknál. A vegyes etnikumú csoportnak sokkal lényegesebb volt a képeken látható apróbb részletek értelmezése, mint a kép szituációjának találgatása. Elmondható, hogy sokkal többet láttak egy adott képen, mint hasonló korú magyar társaik. Ugyanakkor egyetlen konszenzusos válaszuk sem lett „helyes”. A résztvevők száma alapján ezek az eredmények nem általánosíthatóak. Célunk nem is az volt, hogy mindezt kísérlettel igazoljuk vagy mérjük, hanem, hogy játékosan szemléltessük a jelenséget. Úgy véljük, hogy erre a funkcióra az eszköz és a módszer megfelelő. Könnyen adaptálható különböző szakspecifikus tematikákhoz is. Tematikus beszélgetések kísérőjeként vagy egyszerű intellektuális szórakozásként is megfelelő; de használható az információs- és médiaműveltség, a médiaismeret fejlesztése során akár oktatási segédeszközként is.

Irodalomjegyzék

- Álló G. et al. (1989). *A digitális képfeldolgozás alapproblémái*. Budapest: Akadémiai Kiadó.
- Balogh R. (1914). Lappok a budapesti állatkertben: A sátor előtt (fénykép). *Vasárnapi Újság*, 60(6). (1913. Febr. 9.), 107.
- Binns, S. (2004). History through primary sources.: every picture has a story. *Smithsonian in your classroom* (Spring 2004). Smithsonian Center for Education and Museum Studies. http://www.smithsonianeducation.org/images/educators/lesson_plan/every_picture/every_picture.pdf
Letöltés dátuma: 2020.10.10.
- Blank, T. J. (2009). *Folklore and the Internet: vernacular expression in a digital world*. Logan: Utah State University Press.
- Bodoky T. (2006). Többet retusálunk, mint négy éve - választási kampányplakát-folklór az interneten. *Médiakutató*, 7(2), 7-31.
- Brugioni, D. A. (1999). *Photo fakery: A history and techniques of photographic deception and manipulation*. Dulles, Va: Brassey's.
- Carp, D. A. (2001). A fényképezés jövője. *Fotóművészet*. 2001, 44 (1-2), 18-30.
- Collier, J. (1967). *Visual anthropology: Photography as a research method*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Collins, D. (1990). *The Story of Kodak*. New York: H.N. Abrams.
- Dawkins, R. (1986) *Az önző gén*. Budapest: Gondolat.

- Dawkins, R. (1991). Elmevírusok. *Terebess Ázsia E-Tár*.
<http://www.terebess.hu/keletkultinfo/rdawkins4.html> Letöltés dátuma:2020.10.08.
- Doyle, A. C. (1922). *The coming of the fairies*. London; New York: Hodder and Stoughton.
- Dundes, A. (1980). *Interpreting Folklore*. Bloomington: Indiana University Press.
- Dundes, A. és Pagter, C. R. (1987). *When You're Up To Your Ass in Alligators. . . More Urban Folklore from the Paperwork Empire*. Detroit: Wayne State University Press.
- Dundes, A. & Pagter, C. R. (1991). *Never Try to Teach a Pig to Sing: Still More Urban Folklore from the Paperwork Empire*. Detroit: Wayne State University Press.
- Dundes, A. & Pagter, C. R. (1992). *Work Hard and You Shall Be Rewarded: Urban Folklore from the Paperwork Empire. Rev. ed.* Detroit: Wayne State University Press.
- Dundes, A. és Pagter, C. R. (1996). *Sometimes the Dragon Wins: Yet More Urban Folklore from the Paperwork Empire*. New York: Syracuse University Press.
- Edwards, E. & Hart, J. (2004). *Photographs as Objects*. In Edwards, E. & Hart, J. (eds.), *Photographs Objects Histories: On the Materiality of Images*. (pp. 1-15) London: Routledge.
- Ellis, B. (2015a). A Model for Collecting and Interpreting World Trade Center Disaster Jokes. *New Directions in Folklore*, 5. Retrieved from <https://scholarworks.iu.edu/journals/index.php/ndif/article/view/19881>
 Letöltés dátuma:2020.10.08.
- Ellis, B. (2015b). Making a Big Apple Crumble: The Role of Humor in Constructing a Global Response to Disaster. *New Directions in Folklore*, 6. Retrieved from <https://scholarworks.iu.edu/journals/index.php/ndif/article/view/19883>
 Letöltés dátuma:2020.10.08.
- Fehér K. (2005). Kép, nyelv, nyelvi kép. *Médiakutató*, 6 (4), 111-120.
- Flusser, V. (1990). *A fotográfia filozófiája*. Budapest: Tartóshullám & Belvedere & ELTE BTK.
<http://www.artpool.hu/Flusser/flusser.html> Letöltés dátuma:2020.10.08
- Frank, R. (2009). *The Forward as Folklore: Studying E-Mailed Humor*. In Blank, T. J. (ed.) *Folklore and the internet: vernacular expression in a digital world*. (pp. 98-122) Logan: Utah State University Press.
- Frank, R. (2011). *Newslore: Contemporary folklore on the Internet*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Hall S. (1991) Reconstruction work: images of post-war black settlement. In Spence, J. & Holland, P. (eds.), *The meanings of Domestic Photography*. London: Virago.
- Holschbach, S. (2004). Continuities and differences between photographic and post-photographic. *Medien Kunst Netz / Media Art Net*. http://www.medienkunstnetz.de/themes/photo_byte/photographic_post-photographic/1/ Letöltés dátuma:2020.10.03.
- Horányi A. (2006). Vizuális kultúra: Dilemmák és feladatok. *Magyar Építőművészet*, 2006 (11). <http://magyarepitolmuveszet.mm-art.hu/hu/vizkult.php?id=515> Letöltés dátuma: 2020.10.08.
- Horvitz, D. (2015). *Mood disorder*. Vancouver: New Documents.
- IFLA (2018a) *IFLA trend report 2018 update*.
https://trends.ifla.org/files/trends/assets/documents/ifla_trend_report_2018.pdf Letöltés dátuma:2020.10.08.
- IFLA (2018b) *IFLA statement on fake news*. <https://www.ifla.org/publications/node/67341> Letöltés dátuma:2010.10.08.
- Ismeretlen fotós (c.1905). *Barcsy Szidónia báróné portréja*. (fénykép)
<https://www.szeretlekmagyarorszag.hu/wp-content/uploads/2013/05/szidc3b3nia1.jpg> Letöltés dátuma:2020.12.18.
- Koller I. Zs. (2019). A laboratory for community learning – the Vision of Tomorrow Workshop series. In: Németh, B. (ed.) *Between Global and Local: Adult Learning and Communities Network Learning and Living in Diverse Communities* (pp. 77-84). Pécs: ESREA - Pécsi Tudományegyetem.
- Klősz Gy. (1884). *Klősz György és felesége – Zeller Karolina kabinetportréja*. (fénykép) *Eintracht Narrenabend*. Budapest: Klősz G. Photograph. Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár, Budapest Gyűjtemény.
https://mamanohaz.blog.hu/2017/07/19/amikor_a_fotost_fenykepezik_809 Letöltés dátuma: 2020.12.18.

- Marcou, D. J. (2013). *All the best: Britain's Picture Post magazine, best mirror and old friend to many, 1938-57*. La Crosse: DigiCOPY. https://libraryguides.missouri.edu/ld.php?content_id=40689654 Letöltés dátuma: 2020.12.18.
- McLuhan, M. (2001). *A Gutenberg-galaxis: a tipográfiai ember létrejötte*. Budapest: Trezor
- McNeill, L. S. (2012). Newslore: Contemporary Folklore on the Internet. *Western Folklore* 71(3), 329-330.
- Mitchell, W. J. T. (1984). What Is an Image? *New Literary History*, 15 (3), 503-537. doi:10.2307/468718
- Mitchell, W. J. T. (2008a) Mi a kép? In Mitchell, W.J.T.; Szőnyi Gy. E & Szauter D. (szerk.), *A képek politikája: W.J.T. Mitchell válogatott írásai*. (pp 15-50). Szeged: JATEPress.
- Mitchell, W. J. T. (2008b) A képi fordulat. In Mitchell, W.J.T.; Szőnyi Gy. E & Szauter D. (szerk.), *A képek politikája: W.J.T. Mitchell válogatott írásai*. (pp 131-153). Szeged: JATEPress.
- Mészáros A. (2001). Kis információs társadalmi körkép. *TMT*, 48(5), 208-212.
http://tmt-archive.omikk.bme.hu/show_news.html?id=1623&issue_id=35.html Letöltés dátuma:2020.10.08.
- Novitz, D. (2003). *Képek és kommunikatív használatuk*. In Horányi Ö. (szerk.), *A sokarcú kép*. Második, módosított kiadás. (pp. 363–400.) Budapest: Typotex.
- Pfisztner G. (2005). Látom, mégsem hiszem, nem hiszem, hiába látom. Miért nem hiszünk a digitális „fénykép”-nek? *Fotóművészet*, 2005 (5–6), 142–145.
http://www.fotomuveszet.net/korabbi_szamok/200556/latom_megsem_hiszem_nem_hiszem_hiaba_latom Letöltés dátuma:2020.10.08.
- Powelson, B. F. (c.1863). *Olive Oatman. (fénykép)*. National Portrait Gallery, Smithsonian Institution, Washington, D.C. https://npg.si.edu/object/npg_S_NPG.79.3 Letöltés dátuma: 2020.12.16.
- Rédey G., Neumann A., & Sütő Z. (2007). Információkeresés. *TMT*, 54(2), 55-61.
- Schultz-Jones, B. & Oberg, D. (2015). *IFLA School Library Guidelines*. Hága: IFLA. <https://www.ifla.org/files/assets/school-libraries-resource-centers/publications/ifla-school-library-guidelines.pdf> Letöltés dátuma:2020.10.08
- Scott, J. (1991). *A Matter of Record: Documentary Sources in Social research*. Cambridge: Polity.
- Sheff, D. (1983). Playboy Interview: Ansel Adams, *Playboy*, 30(5), 226.
- Sullivan, M. C. (2019). Libraries and fake news: what's the problem? What's the plan? *Communications in Information Literacy*, 13 (1), 91-113.
- Sullivan, M. C. (2018). Why librarians can't fight fake new? *Journal of Library and Information Science*, 51(1), 1146-1156. <https://doi.org/10.15760/comminfolit.2019.13.1.7> Letöltés dátuma:2020.10.08.
- Szilágyi S. (2014). *A fotográfia (?) elméletei klasszikus és újabb megközelítések*. Budapest: Vince Kiadó.
- Társadalmi Befogadás Szakkollégium (2018a). „Ne csak nézz, láss is!” játékmesteri segédlet. (belső dokumentáció). Pécs: Pécsi Tudományegyetem, Bölcsészlet-és Társadalomtudományi Kar.
- Társadalmi Befogadás Szakkollégium (2018b). *IV. Jövő-kép Workshop belső dokumentációja*. (belső dokumentáció). Pécs: Pécsi Tudományegyetem, Bölcsészlet-és Társadalomtudományi Kar.
- Társadalmi Befogadás Szakkollégium (2019). *VI. Jövő-kép Workshop belső dokumentációja*. (belső dokumentáció). Pécs: Pécsi Tudományegyetem, Bölcsészlet-és Társadalomtudományi Kar.
- Társadalmi Befogadás Szakkollégium (2020). „Ne csak nézz, láss is!” játék belső dokumentációja 2018-2020. (belső dokumentáció). Pécs: Pécsi Tudományegyetem, Bölcsészlet-és Társadalomtudományi Kar.
- Teckenberg, W. (1982). Bildwirklichkeit und soziale Wirklichkeit. Der Einsatz von Fotos in der Soziologie. *Soziale Welt*, 1982 (333), 169-207.
- Tószegi Zs. (1994). *A képi információ*. Budapest: Országos Széchényi Könyvtár.
<http://mek.oszk.hu/03100/03123/html/> Letöltés dátuma:2020.10.08.
- UNESCO (2011) *Media and Information Literacy Curriculum for Teachers: Curriculum and Competency Framework* <https://books.google.hu/books?id=KBeOQnOg2eEC> Letöltés dátuma: 2020.10.08.
- Olivier, M. (2007). George Eastman's modern stone-age family: snapshot photography and the Brownie. *Technology and Culture*, 48, (1),1-19.
- Wade, M. (2019). IFLA and Fake News. IFLA. <https://www.ifla.org/files/assets/faife/publications/misc/faife-chair-zagreb-paper.pdf> Letöltés dátuma: 2020.10.08

Wagner, J. (1979). *Images of information. Still photography in the social sciences*, Beverly Hills - London: Sage Publications.

Melléklet

1. sz. melléklet: A „Ne csak nézz, láss is!” játék első képkártyája és a hozzá tartozó szövegvariációk – A játékkártyán Olive Ann Oatman portréja (Powelson, 1863 körül) látható.

Forrás: „Ne csak nézz, láss is!” játékmesteri segédlet. Társadalmi Befogadás Szakkollégium, 2018. (belső dokumentáció)



1.

Lehetséges történet-variációk:

A. A képen az egyik első tetovált nő látható. A tetoválás az önkifejezés egyik formája. Amerikában már a 19. század során divattá vált a nők körében is. A kép egy olyan turnén készült, amelyen a tetoválásokat népszerűsítették.

B. A képen az egyik első tetovált nő látható. A nő családját lemészárolták az indiánok, őt magát pedig lánytestvérével együtt rabszolgaként tartották fogva. Az őt „befogadó” indián törzs jelölte meg ilyen tetoválással hölgytagjait. Kiszabadulása után a róla szóló könyvet népszerűsítette ezzel a képpel is.

C. A képen az egyik első tetovált nő látható. A hölgy fiatalabb korábban egy amerikai kalózhajón volt matróz. Egy kocsmai verekedés után letartóztatták New Yorkban. A képet a rendőrség készítette róla a rabosításkor.

A játékmesteri füzetben szereplő információ:

Helyes: B.

A kép valós története:

Olive Ann Oatman portréja. 1851-ben Olive családját lemészárolták az indiánok, őt pedig lánytestvérével együtt rabszolgaként tartották fogva. A tetoválás az arcán nem divatból készült, hanem az őt „befogadó” indián törzs jelölte meg így hölgytagjait. Nincs befejezve – mert pár év múltán kiszabadult és visszatért a civilizációba. Korának egyik „celebje” lett és az életéről szóló (ponyva)regény reklámarcákként járta Amerikát. – A valóság természetesen árnyaltabb, mint a modern szenzációhajhász cikkek által abból kiragadott – és így a játékunkban is felhasznált – részletek sugallják.

Fényképész: Benjamin F. Powelson (1823–1885), Albuminkép, kb. 1863-ban készült. Forrás: National Portrait Gallery, Smithsonian Institution, Washington, D.C. (Public Domain)

Kapcsolódó irodalom:

Brian McGinty (2006) *The Oatman Massacre: A Tale of Desert Captivity and Survival*. Norman: University of Oklahoma Press.

Margot Mifflin (2009): *The Blue Tattoo: The Life of Olive Oatman*. Lincoln: University of Nebraska Press.

Royal B. Stratton (1857): *Captivity of the Oatman Girls: Being an Interesting Narrative of Life among the Apache and Mohave Indians*. New York: Pub. for the author, by Carlton & Porter

2. sz. melléklet: A „Ne csak nézz, láss is!” játék keretében felhasznált további képek

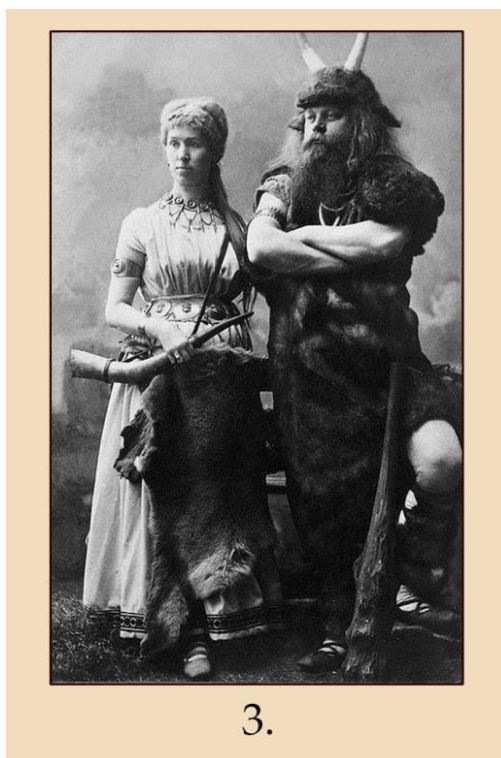
2. felhasznált kép: Ismeretlen fotós: Barcsy Szidónia báróné portréja (1905 körül)



Forrás: A kép az interneten számtalan helyen elérhető, adatolás nélkül.

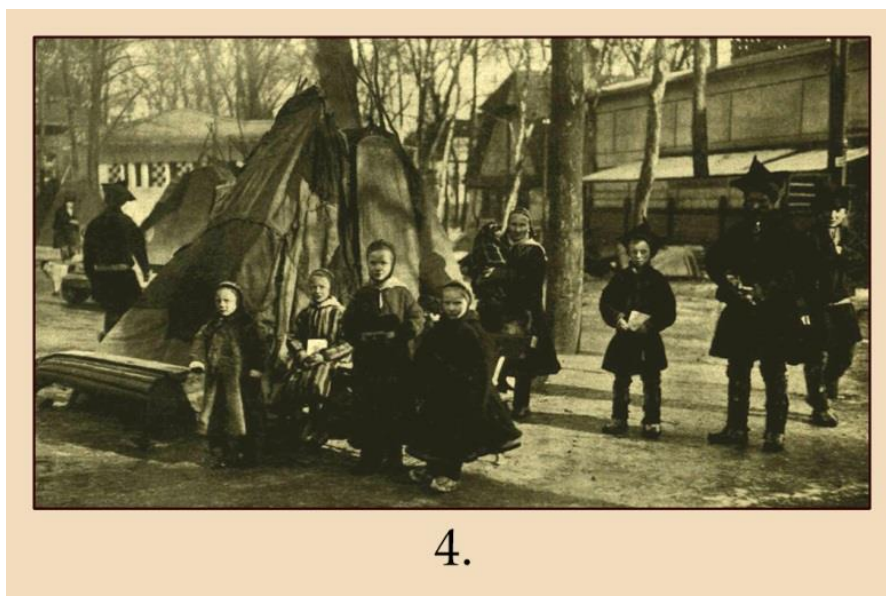
Felhasználva innen: <https://www.szeretlekmagyarorszag.hu/wp-content/uploads/2013/05/szidc3b3nia1.jpg>

3. felhasznált kép: Klösz György és felesége, Zeller Karolina, 1884



Forrás: Klösz, 1884

4. felhasznált kép: Balogh Rudolf: Lappok a budapesti állatkertben: a sátor előtt (1913)



Forrás: Balogh, 1914, p.107.

5. felhasznált kép: Elsie Wright és Frances Griffiths: Cottingley-i tündérek (1917)



Forrás: Doyle, 1922, p. 31.