



Komiks  
wychodzi  
z cienia

O kulturowej i edukacyjnej  
roli komiksu w bibliotekach

Ogólnopolska konferencja  
15-16 czerwca 2026 | Warszawa | online

# Potencjał komiksu w bibliotekach akademickich: perspektywa kulturowa, edukacyjna i społeczna na przykładzie BG UMCS

Agnieszka Zawadzka

Mateusz Świętochowski

Biblioteka Główna, Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej

Organizatorzy:



STOWARZYSZENIE  
BIBLIOTEKARZY  
POLSKICH



Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka  
im. Komisji Edukacji Narodowej  
w Warszawie

Sponsorzy:

platon\_



ELIBRON sp. z o.o.

PWN | IBUK LIBRA

# Agenda wystąpienia

- Komiks jako medium w kontekście przemian kultury współczesnej - wprowadzenie do tematu
- Komiks jako medium kulturowe
- Obecność komiksu w bibliotekach akademickich
- Funkcje edukacyjne i społeczny wymiar komiksu w działalności bibliotek
- Studium przypadku – BG UMCS – wyzwania, ograniczenia, perspektywy rozwoju



## Komiks jako medium w kontekście przemian kultury współczesnej

- Komiks – fabuła opowiedziana za pomocą sekwencji obrazków, zwykle uzupełnionych tekstami słownymi. Nazwa „komiks” pochodzi z ang. *comic strip*, gdzie pierwszy człon poświadcza humorystyczny charakter opowiadania, a drugi formę jej podania w postaci zestawionych obok siebie obrazków (tworzących pasek).\*
- Komiks zmieniał się równolegle z kulturą, przechodząc od prostej rozrywki do medium złożonego, refleksyjnego i globalnego.

\* Jerzy Szyłak, „Komiks”, w: Słownik literatury popularnej, red. Tadeusz Żabski, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, 2006, s. 262–266.



# Oś czasu przemian komiksu

Okres	Kluczowe przemiany	Przykłady / cechy
<b>XX w. – początek (1900–1930)</b>	Komiks jako rozrywka masowa, głównie dla dzieci	Paski komiksowe w gazetach, humor, proste przygody, np. „Krazy Kat”
<b>Lata 30–60</b>	Era superbohaterów, komiks masowy i mitotwórczy	Superman, Batman; tematy wojny i walki dobra ze złem; linearny fabularnie
<b>Lata 60–80</b>	Eksperyment artystyczny, narracje poważne	„Maus” Art Spiegelman; autobiografia, refleksja historyczna; graphic novels
<b>Lata 90–2000</b>	Pluralizacja, eksploracja tożsamości	Komiksy LGBTQ+, imigranckie, feministyczne; niezależne wydawnictwa; złożone fabuły
<b>XXI w. – początek</b>	Cyfryzacja i globalizacja, medium transmedialne	Webcomics, aplikacje, crowdfunding; uniwersa Marvela/DC w filmach i grach; eksperymenty z animacją i interaktywnością
<b>Współczesność</b>	Medium refleksji społecznej, inkluzywności i hybrydowych form	Łączenie tradycji i innowacji, narzędzie edukacji i aktywizmu; hybrydy sztuki wizualnej, narracji i technologii



# Specyfika komiksu jako formy narracji tekst-obraz

- Dualność medium – komiks łączy obraz i tekst, a znaczenie powstaje z ich współdziałania.
- Sekwencyjność – kadry i układ plansz pozwalają kontrolować tempo, czas i rytm narracji.
- Interaktywność odbiorcy – czytelnik wypełnia luki między kadrami i interpretuje historię.
- Hybrydowość wyrazu – możliwe łączenie różnych stylów wizualnych, gatunków i efektów narracyjnych.
- Elementy unikalne dla komiksu – onomatopeje, symbole graficzne, kontrasty tekst – obraz, ukazanie akcji i emocji w jednym kadrze.



## Miejsce komiksu w kulturze współczesnej

- Medium popularne i masowe
- Forma refleksji społecznej i krytyki
- Medium edukacyjne i popularyzatorskie
- Sztuka i eksperymenty wizualne
- Kultura cyfrowa i globalizacja
- Integracja z innymi mediami

Komiks w kulturze współczesnej pełni wiele funkcji: jest medium masowym, artystycznym, edukacyjnym i krytycznym. Jego specyfika tekstowo-wizualna sprawia, że potrafi łączyć rozrywkę z refleksją społeczną, a dzięki cyfryzacji i adaptacjom transmedialnym pozostaje żywy i obecny w różnych sferach kultury.

# Przełamywanie stereotypów

- Nie tylko dla dzieci
- Medium refleksji społecznej i artystycznej
- Narzędzie edukacyjne i kulturotwórcze
- Różnorodność bohaterów i tematów
- Transmedialność i kultura cyfrowa

Komiks przełamuje stereotypy, pokazując, że jest dla dorosłych i dzieci, różnorodny, artystyczny, edukacyjny i globalny. Nie jest już jednowymiarową „rozrywką” lecz medium współczesnym, wielowymiarowym i kulturotwórczym.

# Obecność komiksu w bibliotekach akademickich

Płaszczyzna  
naukowa/badawcza

Płaszczyzna edukacyjna

Płaszczyzna  
kulturotwórcza

Płaszczyzna  
cyfrowa/dostępność

Płaszczyzna społeczno-  
kulturowa

Komiks  
wychodzi  
z cienia

# Funkcje edukacyjne komiksu

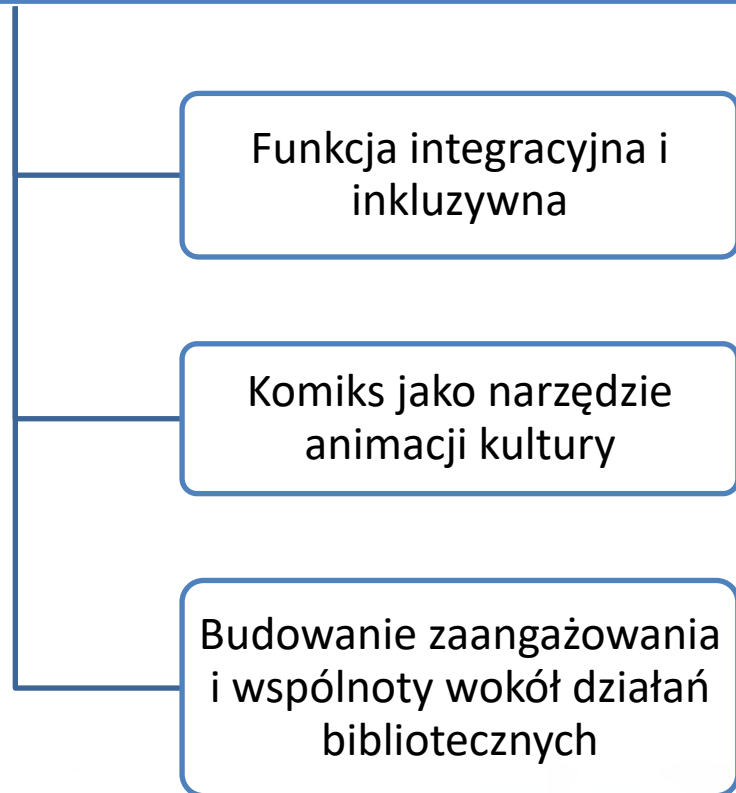
Komiks jako narzędzie  
wspierające rozwój  
kompetencji czytelniczych

Komiks jako narzędzie  
edukacji  
międzyprzedmiotowej

Wykorzystanie komiksu w  
edukacji formalnej i  
nieformalnej

Komiks  
wychodzi  
z cienia

# Społeczny wymiar komiksu



# Studium przypadku Biblioteka Główna UMCS



Komiks  
wychodzi  
z cienia

# Rola biblioteki w upowszechnianiu komiksu

- **Dostęp do komiksów**
  - Biblioteki gromadzą różnorodne tytuły: klasyczne komiksy, graphic novels, mangi, komiksy dokumentalne.
  - Zapewniają dostęp dla różnych grup wiekowych – od dzieci po dorosłych badaczy i studentów.
- **Promocja poprzez działania edukacyjne i kulturalne**
  - Warsztaty komiksowe, konkursy, spotkania z autorami i ilustratorami.
  - Wystawy i prezentacje tematyczne, które pokazują komiks jako medium artystyczne i kreatywne.
- **Wsparcie edukacji i popularyzacja wiedzy**
  - Komiks wykorzystywany w nauce historii, literatury, języków obcych, kultury wizualnej.
  - Ułatwia przyswajanie informacji i rozwija kompetencje interpretacyjne oraz medialne.
- **Przełamywanie stereotypów**
  - Biblioteki pokazują, że komiks to nie tylko rozrywka dla dzieci.
  - Komiks staje się medium poważnym, edukacyjnym i kulturotwórczym.

# Rozwój kolekcji komiksów i powieści graficznych

- **Początkowa marginalizacja**
  - Komiksy długo traktowane jako rozrywka, rzadko obecne w bibliotekach.
- **Rozszerzanie i różnorodność zbiorów**
  - Włączanie graphic novels, komiksów dokumentalnych i mang.
  - Rosnąca różnorodność tematyczna i kulturowa.
- **Strategie budowania kolekcji**
  - Zakup nowości i klasyki komiksowej.
  - Współpraca z wydawnictwami i twórcami.
  - Tworzenie kolekcji cyfrowych i archiwalnych.
- **Współczesne tendencje**
  - Digitalizacja i dostęp online.
  - Integracja z wydarzeniami kulturalnymi (wystawy, warsztaty).
  - Wzrost znaczenia powieści graficznych.

# Studium przypadku Biblioteka Główna UMCS

- ✦ Egzemplarz obowiązkowy – komiksy
- ✦ 2020 – Powstanie Czytelni Komiksów, wydzielenie miejsca dla zbiorów
- ✦ Stworzenie podziału komiksu na działy



Komiks  
wychodzi  
z cienia

# Działania edukacyjne

## ✦ Zajęcia akademickie

- Przedmioty kierunkowe poświęcone komiksowi i powieści graficznej:
  - „Komiks i powieść graficzna – pomiędzy literaturą a malarstwem”
  - „Podstawy scenopisarstwa” – konwersatorium
- Komiks wykorzystywany jest w dydaktyce jako:
  - narzędzie analizy kulturowej,
  - forma narracji wizualnej,
  - materiał do badań nad przekładem,

## ✦ Komiks w kontekście literatury

- Badacze i wykładowcy:
  - dr hab. Rafał Szczerbakiewicz
    - badania nad sztuką komiksu, adaptacjami i mangą,
    - wykorzystanie komiksu w analizie literackiej i kulturowej.
  - dr hab. Anna Maziarczyk
    - badania z zakresu literaturoznawstwa romańskiego,
    - wykłady poświęcone komiksowi frankofońskiemu.
  - dr Aleksander Bednarski
    - prowadzi kurs „Literatura i komiks”,
    - łączy działalność dydaktyczną z praktyką ilustratorską i komiksową,
    - wykorzystuje komiks jako przestrzeń eksperymentu narracyjnego

## ✦ Współpraca

- z ekspertami i praktykami spoza uczelni np. „Creating Comics” – kurs tworzenia komiksu, „Przekład literacki z języków romańskich: komiks i powieść graficzna – warsztat translatorski”
- działania angażujące młodzież i społeczność akademicką (np. projekt „Przedsiębiorcza Młodzież”)
- współpraca z organizatorami lubelskich festiwali fantastyki i popkultury

# Działania społeczno-kulturalne



## Lubikon – sekcja mangi i anime

- regularne spotkania w bibliotece
- rozmowy o ulubionych tytułach
- wymiana rekomendacji mang i serii
- integracja osób o podobnych zainteresowaniach
- przyjazna atmosfera dla początkujących i fanów
- możliwość poznania nowych osób i rozwijania pasji

## Fancon 2023 – od tego się zaczęło



Komiks  
wychodzi  
z cienia

## Wydarzenia kulturalne

Akira 2025



Falkon 2026



3k6 2026



Lubikon 2026



### Kalendarz wydarzeń

2023 – Festiwal FanCon

2023 – Festiwal Spotkań Kultur Akira

2024 – Festiwal Spotkań Kultur Akira

2025 – Festiwal Nejiro

2025 – Festiwal Spotkań Kultur Akira

2026 – Festiwal Fantastyki Falkon

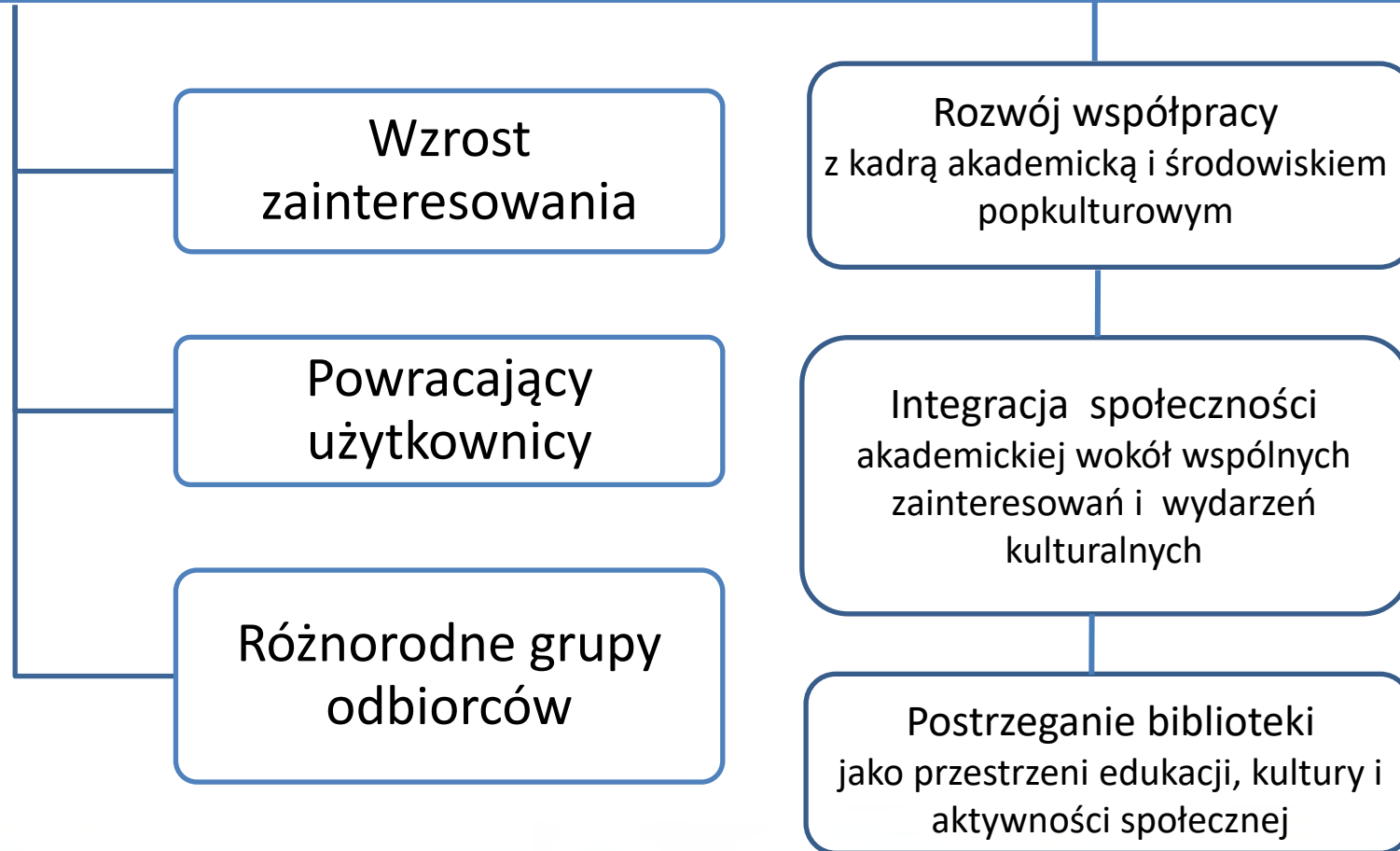
2026 – 3K6 Festiwal Gier

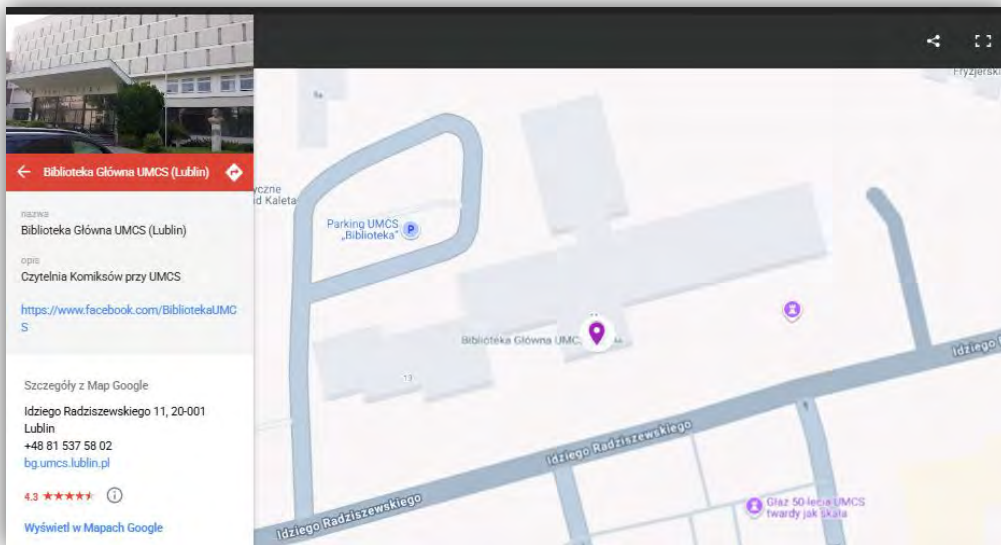
i Popkultury

2026 – Festiwal Fantastyki

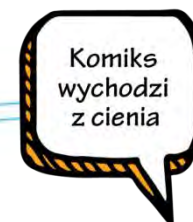
i Popkultury LUBIKON

# Efekty działań





<https://komiksopedia.pl/komiksowa-mapa-polski/>  
<https://komiksopedia.pl/artykul/komiksowe-wizytowki-bibliotek-09/>



# Konkurs czytelniczy „Komiksy w BG UMCS”

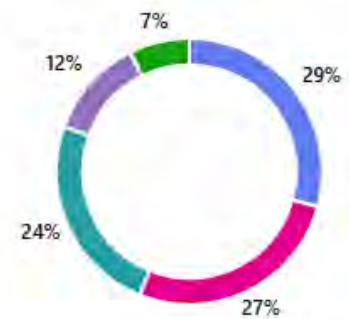
Jak długo korzystasz z kolekcji komiksów BG UMCS?

- Krócej niż 3 miesiące
- 3-12 miesięcy
- Ponad rok



Jakie komiksy lubisz najbardziej? (można wybrać kilka)

- Manga
- Komiksy amerykańskie (Marvel, DC)
- Komiksy europejskie
- Komiksy polskie
- Inne



Komiks  
wychodzi  
z cienia

# Ocena oferty Biblioteki

## ✦ **Użytkownicy zadowoleni z jakości i różnorodności zbiorów**

W komentarzach często podkreślano:

- szeroki wybór,
- dobrą organizację działów,
- możliwość swobodnego dostępu do półek,
- przyjazną atmosferę i pomocną obsługę

## ✦ **Potrzeby użytkowników i oczekiwane zmiany**

Sugestie użytkowników:

- newsletter z nowościami,
- większa promocja czytelnictwa,
- wydarzenia i konkursy,
- lepsze oznaczanie tomów i porządkowanie serii,
- propozycje poszerzenia oferty o wydania anglojęzyczne

✦ **Opinie wskazujące, że użytkownicy „zawsze znajdują coś dla siebie”, co świadczy o dobrze dopasowanej kolekcji**

✦ **... to że jest!**

# Społeczny wymiar Czytelni Komiksów

- ✦ W odpowiedziach wielokrotnie pojawiały się elementy związane z atmosferą i doświadczeniem korzystania z biblioteki:
  - „Lubię tu przychodzić”,
  - „bardzo miła obsługa”,
  - „to dobrze, że taka przestrzeń istnieje”
- ✦ Respondenci deklarowali, że do częstszego korzystania najbardziej motywowałyby ich:
  - wydarzenia i spotkania (23 wskazań),
  - konkursy i nagrody (19),
  - nowości wydawnicze (26),
  - większy limit wypożyczeń (16)
- ✦ **Wyniki ankiety** pokazują, że kolekcja komiksów w BG UMCS jest odbierana bardzo pozytywnie i pełni istotną funkcję nie tylko rozrywkową, ale także kulturową oraz integracyjną. Odpowiedzi respondentów wskazują na duże zainteresowanie komiksami oraz regularne korzystanie z oferty biblioteki.

## Wyzwania i ograniczenia

### Wyzwania:

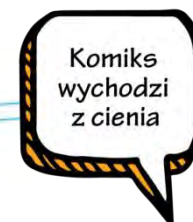
- dostosowanie oferty do zmieniających się potrzeb użytkowników,
- utrzymanie atrakcyjności biblioteki wobec cyfrowych źródeł wiedzy i platform online,
- rozwój nowych form działalności
- budowanie i utrzymywanie współpracy z instytucjami zewnętrznymi (np. festiwale, organizacje kultury),
- docieranie do zróżnicowanych grup odbiorców, w tym osób mniej aktywnych,
- rozwijanie kompetencji cyfrowych, dydaktycznych i kulturowych pracowników



### Ograniczenia:

- ograniczone finansowanie działań edukacyjnych i kulturalnych,
- niedobory kadrowe i ograniczenia czasowe pracowników,
- ograniczenia infrastrukturalne i przestrzenne,
- konieczność godzenia funkcji naukowej, dydaktycznej i społeczno-kulturalnej biblioteki,
- trudności w systematycznej promocji i utrzymaniu ciągłości nowych inicjatyw

# Perspektywy



# Wnioski

- Wsparcie procesu edukacyjnego
- Zwiększanie zaangażowania odbiorców
- Budowanie relacji społecznych
- Łączenie różnych środowisk



Komiks  
wychodzi  
z cienia

O kulturowej i edukacyjnej  
roli komiksu w bibliotekach

Ogólnopolska konferencja  
15-16 czerwca 2026 | Warszawa | online

# Dziękujemy za uwagę!

Agnieszka Zawadzka  
Mateusz Świętochowski

Biblioteka Główna, Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej

Organizatorzy:



Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka  
im. Komisji Edukacji Narodowej  
w Warszawie

Sponsorzy:

platon\_



PWN | IBUK LIBRA