

## OKO BESEDE

V Murski Soboti je od 13. do 15. novembra 1997 bilo že drugo srečanje slovenskih mladinskih pisateljev *Oko besede*. Njegov organizator je Mestna občina Murska Sobota, izvajalec pa podjetje za promocijo kulture Franc-Franc. S strokovnim prispevkom se vanj vključuje tudi revija *Otrok in knjiga*. Srečanje je namenjeno stanovskemu druženju pisateljskih kolegov različnih generacij, hkrati pa je tudi delovno druženje pisateljev z uredniki, založniki, knjižničarji in strokovnjaki s področja mladinske književnosti.

Prvi dan srečanja je bila okrogla miza o temah in pristopih, ki jih slovenski založniki pogrešajo v sodobnem slovenskem pisanju za otroke in mladino. Pogovor je vodil Vasja Cerar, urednik založbe Mladinska knjiga.

Drugi dan je bil simpozij na temo *MLADINSKA KNJIŽEVNOST V ČASU ELEKTRONSKIH MEDIJEV*, ki ga je pripravilo uredništvo naše revije, vodila pa ga je urednica Darka Tancer - Kajnih.

Metka Kordigel  
Maribor

### ZAKAJ MLADINSKA LITERATURA?

Pričujoče razmišljanje o mladinski literaturi začnimo z ugotovitvijo, da so otroci danes tudi v mirnih delih sveta izpostavljeni agresivnim modelom vedenja bolj, kot so bili kdaj koli v zgodovini človeške civilizacije.

Pravzaprav gre za svojevrsten paradoks:

v času, ko postaja klobuta kot vzgojno sredstvo vse bolj obsojanja vredno dejanje (in ko je v nekaterih državah celo z zakonom prepovedana) – prav v tem času postaja nasilje v družinskem življenju bolj in bolj prisotno – pač zato, ker so postali (postajajo) elektronski mediji enakovredni člani družine. In k temu je treba pristaviti, da je v mnogih družinah televizija pravzaprav najpomembnejši družinski član, saj nikomur drugemu drugo družinski člani ne namenjajo toliko časa in ne toliko nedeljene pozornosti.

In kaj prinašajo v otrokov svet televizijski programi?

Veliko zabave, veliko poučnega o svetu, v katerem živimo, kopico informacij o aktualnem dogajanju, poplavo propagandnih informacij – in med tem veliko, veliko nasilja.

Študije (po vsem svetu naj bi jih od leta 1954 opravili več kot 50000 (Brandstätter 95: 19)), kažejo, da število ubojev, umorov, brutalnih preteпов, posilstev in drugih agresivnih prizorov, ki jih ima otrok priložnost gledati na televiziji, iz leta v leto narašča. Številke so seveda različne, vendar vse po vrsti impresivne:

Že v začetku tega desetletja naj bi v eni izmed zahodnoevropskih dežel prikazali vsako uro vsaj pet agresivnih scen in vsak dan ubili sedemdeset ljudi. Če to število pomnožimo s 365, dobimo zajetno številko 25000 umorov letno. — Grozljivo število — a prava malenkost v primerjavi s stanjem v Ameriki. Tam so zabeležili v istem letu na televizijskih zaslonih 100.000 umorov in 60.000 poskusov umorov povrh.

Ob vsem tem bi se morda lahko zgovarjali, da predvajajo TV postaje filme in poročila z agresivnimi prizori v kasnejših večernih urah, ko naj bi bili otroci že v posteljah. Toda tudi taka tolažba se izkaže kot dokaj klavrna, takoj ko pomislimo, da večina TV programov najavlja »večerne filme« že v popoldanskih urah, ko sedijo pred TV sprejemniki otroci, in da so te najave praviloma sestavljene iz najagresivnejših prizorov večernih filmov. Ali na kratko: do svojega 14. leta naj bi videl otrok na televiziji 14 000 umorov (Brandstätter 95: 21).

Ob teh podatkih človek spontano pomisli, da vse to pač ne more biti brez posledic za oblikovanje otrokovega moralnoetičnega sistema — še posebej takrat, kadar nas taista televizija (in drugi masovni mediji) poplavijo s kakšno grozno zgodbo o tem, kako je ta in ta otrok storil tak in tak zločin, potem ko je na televiziji videl, kako se to dela.

Pri strokovnjakih so glede tega mnenja deljena:

- medtem ko eni menijo, da agresivni modeli vedenja spodbujajo gledalca k posnemanju,
- trdijo drugi, da podoživljanje agresivnih modelov vedenja na človekove navade, sodbe in način njegovega ravnanja v realnem življenju ne vplivajo.

Resnica pa bo verjetno nekje vmes.

Rešitev v tej smeri ponuja model, ki govori o tem, da človek, otrok, informacij in podob, s katerimi se srečuje, v možganih ne meče kar na kup, ampak jih skrbno razvršča v ustrezne prostore, t.i. ZBIRALNIKE (nekako tako kot v ekološko osveščenem okolju razvršča odpadke!)

Medijski teoretiki predvidevajo, da naj bi imel človek v možganih tri take zbiralnike:

- OSEBNO REALNI ZBIRALNIK, kamor naj bi uvrščal tiste informacije, podatke in spoznanja, ki si jih je pridobil z osebno (realno) izkušnjo.
- MEDIJSKO REALNI ZBIRALNIK, kamor naj bi uvrščal podatke iz novic in dokumentarnih oddaj, skratka vse tisto, kar mu povedo drugi, da je res (informacije iz druge roke).
- (medijsko) DOMIŠLJIJSKI ZBIRALNIK, kamor shranjuje filme, risanke in brez dvoma tudi literarne svetove, s katerimi se srečuje, — torej vse, kar ocenjuje kot produkt domišljije in kot nekaj, kar ima do resničnosti dokaj poljuben odnos. Gre za svetove, za katere človek oceni, da v njih veljajo drugačne zakonitosti, kot veljajo v svetu objektivne resničnosti.

Medijski psihologi te šole trdijo:

**da prihaja do transfera iz medijsko domišljjskega zbiralnika v objektivno resnično področje izključno takrat, kadar so »filmske« informacije (npr. o tem, da ima zmeraj »najbolj prav« tisti, ki najhitreje potegne pištolo, in tisti, ki ima najdebelejšo denarnico, in tisti, ki ima najmočnejšo pest) edine informacije, ki jih ima otrok v tej zadevi.**

In velja seveda tudi obratno:



**Kakor hitro ima otrok o neki stvari tudi drugačne informacije (drugačne izkušnje, drugačne sodbe), do transfera iz medijsko domišljjskega zbiralnika na osebno realno področje sploh ne pride.**

V tem kontekstu **postanejo pomembne izkušnje in doživetja, ki si jih je pridobil otrok ob branju in poslušanju mladinske literature.**

Sicer pa je to vedel že Platon, ko je snoval idealno državo, saj vemo da je močno dvomil »o ugodnosti vpliva literature na hrabrost državne vojske.«

Nasprotno:

V svojem razmišljanju o tem, kakšne prirodne lastnosti morajo imeti tisti, ki so primerni za obrambo države, in o tem, kako jih je treba vzgajati in izobraževati, je ugotavljal, da »ne moremo brezbrizno dopuščati, da bi otroci poslušali katerekoli pravljice katerihkoli pisateljev in se v dušah navzemali nazorov, ki še zdaleč ne ustrezajo tistim, ki naj bi jih imeli, ko bodo odrasli.« (Platon 1976: 91)

Razmišljanje sklene z ugotovitvijo, da bi bilo treba v idealni državi pesnike in pripovednike najbolje prepovedati, ker »**pesniki in pripovedniki o najpomembnejših stvareh poročajo napačno.**« (Platon 1976: 108)

Branje literature po njegovem mnenju deluje kontraproduktivno na bojevitost, agresivnost otrok – potencialnih vojakov!

Poskusimo pojasniti, zakaj.

**ZATO, ker je branje v bistvu priložnost, da spoznamo druge.** Branje je potovanje, na katerega se odpravimo s knjigo v roki. In to potovanje je potovanje k drugim ljudem v tuje dežele ali k svojim ljudem v svojo deželo, ki pa jih tokrat vidimo z drugega zornega kota, – take kot jih nismo videli še nikoli doslej.

Ko nas ugrabijo knjige, živimo kot živijo drugi, čutimo, kot čutijo drugi in mislimo, razsojamo na drugačen način kot ponavadi. Ko knjigo zapremo, nam postane jasno, da je na eni strani **jaz, ta tukaj in zdaj**, in da je na drugi strani neki **potencialni jaz**, ki živi med stranmi knjige, ki smo jo ravnokar brali. (Dearden 1994)

Zdi se, da je ključ do skrivnosti uganke tega potovanja prav tisti potencialni jaz, ki živi, kadar beremo mladinsko literaturo.

Če bi skušali uganko rešiti s ključem literarne vede, bi morali pojav jaza, ki živi medtem, ko obračamo liste v knjigi, imenovati »**identifikacija z literarno osebo in mimetično vživljanje v literarni čas, prostor in literarno dogajanje.**«

Kadar pa bralci izberemo eno izmed oseb v knjigi – ponavadi tisto, ki nam je najbolj podobna, je ob takem (MIMETIČNEM) načinu branja za nas **literarna fantazija resničnejša od primarne resničnosti.**

To nas morda lahko v prvem trenutku napolni s sumničavo skepso.

Toda pomislimo:

Kdo od nas ni jokal, ko je umrl Winetou – pa v tistem trenutku v prostoru, kjer smo brali, resnično ni bilo nič takega, kar bi vzbujalo jok,

in koga od nas ni bilo strah ob Aličini nerodnosti pri partiji kriketa, ko je srčna kraljica ves čas histerično vpila »Odsekajte mu glavo... Odsekajte ji glavo!«

in komu izmed nas se ne ježijo lasje od groze, ko z očmi hlastno drvi proti zadnji strani kake grozljivke,

in kdo se ne nasmeje od srca, ko Pika Nogavička, prvič v šoli naivno jezika gospodični učiteljci.

Resnično!

Ko bereš

– SI na Divjem zahodu

- in SI v Čudežni deželi
- in SI pod stolpom, v katerem ura bije trinajst
- in seveda SI v neki mali skandinavski šoli, kjer jezikaš, kot si v pravem življenju ne bi upal nikdar jezicati.

■ In **ko se vrneš**, vsi ti občutki seveda ne izginejo.

Čutiš, da si, potem, ko si preživel vse te zgođe in nezgođe literarnega sveta, potem, ko si jokal vse tiste solze, preživel ves tisti strah, tesnobe, se veselil in smejal, ljubil in sovražil – **drugačen**.

Nisi več ozek in omejen s stenami egocentrizma realne izkušnje in nič več nestrpen do vsega, kar ni takšno, kakršen si sam. In nič več ne presojaš in vrednotiš situacij iz svojega zelo omejenega, egocentričnega zornega kota.

Medijska teorija pravi, da potrebuje človek za to, da bi lahko vrednotil sporočila, s katerimi ga zasipavajo mediji ob koncu 20. stoletja, **relevantno izkušnjo v realnem pomnilniku**.

Toda kako naj si otrok dandanes pridobi izkušnjo deklice iz predvojnega Amsterdama, ki se ni smela voziti s kolesom, samo zaradi svojega židovskega porekla?

In kako naj si otrok v mirnem delu sveta pridobi izkušnjo strahu, ko moraš preko križišča, kot je morala Zlata v obleganem Sarajevu, in veš, da prav na križiščih merijo, najraje na otroke, sovražni ostrostrelci?

In kako naj si otrok, ki je nesporni center življenja svojih staršev in starih staršev, ki menijo, da je najčudovitejše bitje na svetu, pridobi izkušnjo, kako je, če te nihče ne mara, ker si črn, in ne bel, kot so beli drugi (rački) v tvoji družini, če te nihče ne mara, ker si drugačen.

■ Prepričana sem, da nobenemu od otrok tega sveta ne moremo, ne smemo želeti, da bi si v svojem *realnem življenju* pridobil katero koli izmed omenjenih izkušenj – **toda potopljeni v literarne svetove, takrat, ko je na domišljijem, potovanju v čevljih literarne osebe tisti potencialni jaz**, takrat imajo priložnost doživeti in občutiti vse te reči tudi otroci, katerih otroštvo se odvija pod velikim steklenim zvonom, zaviti v varno zavetje družine v stoletju otroka.

**Zato je branje mladinske književnosti globok in neusahljiv vir tolerantnosti, saj pomeni dobiti (dobivati) in imeti prijatelje tam drugje, kjer ni tako kot pri nas, in med onimi drugimi, ki ne živijo tako, kot živimo mi.**

## OTROCI IN VIDEO IGRE

Mladinska literatura je torej ena izmed poti, ki lahko do neke mere nevtralizira vpliv agresivnih modelov vedenja na oblikovanje otrokovega etičnega sistema vrednot.

Toda, če smo pokazali, kako omiliti vpliv nasilja, ki ga prinaša v otrokovo okolje televizija, nismo rešili vseh problemov v zvezi z novimi mediji. Najmanj, na kar moramo pomisliti v kontekstu razmišljanja otroci – nasilje – literatura so spremembe, ki so jih video sistemi vnesli v svet otroške igre.

### Kaj je otroška igra?

Otroška igra je področje

- kjer lahko otrok izživi svojo kreativnost,
- kjer lahko realizira svoje sanje in hotenja, ali (kot pravijo psihologi):



- otroška igra je sredstvo, ki ga je dala narava otroku zato, da lahko preko nje ustvari situacije, v katerih svet lahko prilagaja svojim potrebam in željam,
- otroška igra je vse bolj predmet manipulacije tistih, ki želijo zaslužiti veliko denarja

Lahko rečemo, da se ob koncu dvajsetega stoletja otroci vse manj kreativno igrajo!

Vse več časa namreč preživljajo potopljeni v tehnološko bolj ali manj popolne virtualne svetove video igre.

Lastniki koncernov, ki obvladujejo svetovno tržišče »zabavne virtualne elektronike« (in ki jih, mimogrede rečeno, najdemo na vrhu seznamov podjetij, ki obračajo največ kapitala, ustvarjajo največ dobička in izkazujejo največje stopnje rasti) ne skrivajo ambicij, da bi majhne plastične diskete profilirali kot **elektronske pravljice**. In nobenega dvoma naj ne bi bilo, da bodo le-te prej ali slej izrinile staromodne pravljичne svetove na smetišče zgodovine.

Pritiskanje na gumbe, pravijo, in premikanje majhnih možicljcev, pik in pack na ekranu je daleč kreativnejše početje kot »pasivno spremljanje zgodbe, ki je zmeraj enaka«. Pravljичni video svet se namreč oblikuje vsakič, ko zaženeš igro, znova, vsakdo oblikuje zgodbo po svoje in vsaka situacija ima vsaj nekaj nadaljevanj, katerih izbor je odvisen od tega, kako bo otrok usmeril dogajanje v video svetu. **In to naj bi bila prava kreativnost.**

Toda oglejmo si to variabilnost elektronske igre in otrokovo kreativnost v zvezi z njo nekoliko pobliže:

Zelo hitro moramo ugotoviti, da variante v video igri ne prispevajo k domišljjskemu bogastvu. Otrok toka dogajanja ne izbira s svojo domišljjsko kreativnostjo, možnosti ne izbira v skladu s svojimi željami (in domišljjska po definiciji je poligon, na katerem veljajo zakoni subjektivne miselne sheme, torej zakon subjektivnih želja). Variabilnost je v videoigri mišljena izključno kot kazen za napako. Cilj vsakega igralca je, da igro »obrne«, kar pomeni, da najde logiko, po kateri deluje aktualni računalniški program. Ta pozna le eno pravo pot do cilja: ubiti čim več takih možicljcev, pomendrati čim več onih drugih in utopiti v blatu ali sluzi čim več tretjih. In pri tem ni vseeno, katere boš uničil prej in katere potem, saj te vodijo vse druge opcije kot tista, ki je programirana kot prava, na nekakšno stranpot in zmanjkalo ti bo časa, življenj ali česarkoli drugega.

Iz vsega tega je mogoče izpeljati ugotovitev,

- da variante in bogastvo »napak«, h katerim igra napeljuje, ne spodbujajo otrokove kreativnosti. In da je pravzaprav ravno obratno:
- potovanje skozi svet »elektronske pravljice« je **iskanje logike računalniškega programa** po najelementarnejšem psihološkem mehanizmu **dražljaj – reakcija**.

Ne, bogastvo variacij elektronske zgodbe

- ne daje možnosti, da bi otrok razvijal in izživel svojo kreativnost
- in ne priložnosti, da bi realiziral svoje sanje in hotenja.
- Pravzaprav sprehodu skozi video svet sploh ne bi smeli reči video igra, saj to početje ne ustreza osnovni definiciji igre, ki naj bi bila aktivnost, v okviru katere naj bi imel otrok priložnost prilagajati svet svojim potrebam in željam. Ko se ukvarja z video igro pa mora **obvezno prilagajati svoje mišljenja mišljenjskemu toku kompjuterskega programerja.**

A zakaj potemtakem otroci s takim navdušenjem pritiskajo na game-boyeve gumbe?

To se dogaja v dobi, ko otroci bolj kot kdajkoli kasneje iščejo občutek varnosti in potrditev, da svet, ki se zdi z njihovega zornega kota bolj kaotičen, kot se zdi nam odraslim, vendarle deluje po nekakšnem vnaprej pripravljenem scenariju.

Video igra jim to potrebo prefinjeno zadovoljuje, saj je vsaka izmed njih le računalniški program z eno samo pravo rešitvijo in z eno samo pravo potjo, ki vodi do nje. Sporočilo, ki je implicirano v vsaki video igri, se glasi: **je prava pot**. In če boš dovolj vztrajen in če boš dovoljkrat poskušal, boš gotovo prišel na cilj. Treba je le spoštovati pravila. Ta so zmeraj enaka in se ne spreminjajo. Včerajšnje prave rešitve so prave tudi danes. Presenečenj in nepredvidljivih situacij ni. Vsak, ki upošteva pravila, je na koncu zmagovalec.

Pridnim, vztrajnim in ubogljivim se potemtakem ne bo zgodilo nič hudega.'

Da se malim in dobrim ne bo zgodilo nič hudega pa je tudi temeljno sporočilo pravljice!

Klasične pravljice imajo vrsto mehanizmov, s katerimi posredujejo bralcu, ki se identificira z njenim junakom, sporočilo, da se je mogoče v svetu, ki se z zornega kota malih zdi velik, strašen in neobvladljiv, vendarle počutiti varnega.

- Občutek varnosti in vero v urejenost pravljичnega sveta daje otroku že sama pravljичna struktura, ki je zmeraj enaka in zato predvidljiva. Pravljično dogajanje je sicer lahko razburljivo in napeto, toda otrok, ki ima izkušnje s pravljicami, ki pozna tipični pravljični dogajalni lok, globoko v srcu ve, da bo na koncu vse dobro, da se osebi, ki z njo potuje po pravljični deželi, nikakor ne more zgoditi nič hudega.
- Za posredovanja občutka varnosti malo manj izkušenim otrokom, ki še niso usvojili pravljične strukture, pravljičar poskrbi z dvakratno ali trikratno ponovitvijo iste zgodbe, ki pa se dogaja različnim osebam, ponavadi enkrat hudobnim ali enkrat dobrim oziroma dvakrat hudobnim in enkrat dobrim. Konec posamezne epizode je seveda v skladu z ontologijo pravljice: rezultat mora biti zmeraj enak nič. Kolikor je kdo vložil, toliko bo dobil – dobrega ali slabega. In še: Kolikor bolj bo prvi kaznovan, toliko bolj bo drugi nagrajen.
- In potem so seveda tu še pravljične čudežne osebe in njihovi čudeži, ki rešijo situacijo zmeraj, kadar kaže, da je že dokončno zavožena. Nikoli se ne zgodi, da čudež ne bi deloval, da bi pustil glavnega junaka na cedilu in bi ta potem, čisto po nesreči padel v prepad ali ne bi premagal zmaja, kljub temu, da je odgovoril na vse tri zastavljene uganke. Te reči se ne dogajajo, kajti vile in dobre čarovnice so v pravljici garancija za to, da se malim in dobrim ne zgodi nič zares hudega.
- Rekli smo, da je najvišji moralni kodeks v pravljici: biti priden, spoštovati prepovedi in zapovedi. Res je sicer, da se včasih pač zgodi, da tudi dobri junak ne uboga (in na primer predene ptico iz navadne kletke v zlato ali odpre vrata volku s pomokano taco) in res je, da je tudi dobri junak v tem primeru kaznovan (a nikoli ne brez možnosti za rešitev!), a kljub temu je treba reči, da so tudi prepovedi in zapovedi (skupaj s prerokbami) sredstvo, s katerim pravljica zagotavlja otrokom občutek varnosti. Prepovedi, zapovedi in prerokbe namreč zagotavljajo, da se svet vrti v skladu s pripovedovalčevimi plani, da pripovedovalec dogajanje nadzira, zato da se malim in dobrim, tistim, ki ubogajo – torej identifikacijski figuri (in s tem bralcu) ne bo zgodilo nič hudega.



### Sklep:

Tako video igre kot pravljice torej posredujejo zagotovilo – ki ga mladi v zmeraj bolj kaotičnem svetu potrebujejo bolj kot katerakoli generacija pred njimi: zagotovilo, da svet, čeprav se jim v danem trenutku zdi čuden in nerazumljiv, poln nepredvidljivih in čudnih pripetljajev, vendarle deluje po nekakšnem planu.

Tako video igra kot pravljica dajeta torej otroku občutek varnosti in utrujeta njegovo vero v smotrno urejenost tega sveta.

### Toda pravljica daje otroku še nekaj več!

**Pravljica utrjuje otroka v veri, da ima življenje prav zanj na zalogi nekaj prav posebno imenitnega.** Na primer princa, s katerim se bo princesa poročila, ali princeso in pol kraljestva, ali čudovito življenje do konca dni, ali gostijo, na kateri se je pilo in jedlo in na kateri jedo in pijejo še danes, če se niso že naveličali...

**In s tem v zvezi je zagotovilo, da je pravljичno dogajanje natanko načrtovano in da se zmeraj odvija v skladu s pripovedovalčevo voljo, dodatna garancija za otrokovo varnost.**

In kaj ponuja s tem v zvezi video igra?

Če boš priden in če boš vztrajno iskal pot skozi računalniški program, boš igro »obrnil«. Prišel boš v zadnjo sobo, povzpel se boš na »najvišji level«... In potem boš tam! Sam! In za seboj boš pustil na stotine pobitih, zmečkanih, zمندranih, razstreljenih... In ti boš tam, v tisti zadnji sobi...

Video igra je torej neke vrste pravljica.

Toda do prave pravljice ji zagotovo še veliko manjka.

Video igra je žal pravljica za tiste, ki jim ne berejo pravih pravljic in za tiste, ki jim ne berejo dovolj pravih pravljic, in seveda za tiste, ki o sebi mislijo, da se branje pravljic zanje več ne spodobi.

Za vse te je, žal, video igra pravzaprav edina pravljica.

## NOVI MEDIJI, KREATIVNOST IN DOMIŠLJIJA

Omenili smo že ambicije proizvajalcev elektronskih iger, naj bi le-te nadomestile staromodne fantastične svetove v knjižni obliki, ker naj bi veliko intenzivneje razvijale otrokovo kreativnost, kot to počne mladinska literatura.

Še predno se tisti, ki pač menimo, da je branje mladinske literature v otrokovem življenju neprecenljiva vrednota, predamo in prepustimo polje malim sivim disketkam, bi veljalo vse skupaj pogledati nekoliko pobliže.

Strokovnjaki za proučevanje medijev opozarjajo na nujne logične spremembe, ki jih je prinesla s seboj vsaka sprememba komunikacijskega medija v zgodovini človeštva in ki jih bo potemtakem povzročil tudi **aktualni premik od pretežno verbalnega načina javnega komuniciranja k vizualni, ikonični komunikaciji**, h kakršni se nagiba sodobna civilizacija in kakršno prinašajo novi mediji.

Nekateri predvidevajo celo, da se bo s prehodom k načinu komuniciranja, ki ga narekuje digitalni sistem znakov, v civilizaciji, kjer bo prevladoval avdio-vizualni način komuniciranja, razvil nov tip človeka. In ta bo drugačen, kot tisti, ki ga je oblikoval način družbenega bivanja, v katerem je prevladovalo pisno komuniciranje.

Da tak prehod od pisne k video komunikaciji ni le formalne narave, že potrjujejo najnovejše študije. Človek ob spremembi komunikacijskega medija resnično postaja drugačen. Strokovnjaki so dokazali, da se način našega zaznavanja in

dojemanja počasi, a vztrajno spreminja. V posebni študiji so merili, katere informacije zaznajo gledalci televizijskih poročil, katere si bolj zapomnijo in katere napravijo nanje večji vtis. Rezultati so bili nedvoumni: gledalci zaznavajo pretežno le tista sporočila, ki so podprta s slikovnim materialom. Informacije, ki jim jih novinarji le preberejo (ki so jih torej dosegle preko slušnega prenosnika), izginejo iz njihove zavesti veliko prej kot tiste, ki so jih dopolnili z video posnetkom (ki jih je bilo torej mogoče zaznavati preko vizualnega prenosnika).

**Z razvojem racionalnega tipa človeka**, vezanega pretežno na vizualni način komuniciranja, kakršnega omogoča sodobna elektronika, pa se utegne zgoditi, da bo človeštvo verjetno izgubilo nekatere sposobnosti zaznavanja in s tem nekatere oblike čustvovanja in mišljenja.

Strokovna literatura opozarja na verjetnost, da bo človek otopel za vse, kar ne bo dostopno preko vizualnega prenosnika, za vse, česar ni mogoče pretvoriti – razviti v nazorno sliko.

Nad vse resno je treba vzeti Czerwenkino bojazen v zvezi z vsem tem:

- človeških hrepenenj,
- utopij in protiutopij,
- dialektike mišljenja,
- ambivalentnosti čustvovanja,
- nezavednih sanj,
- poetizacij, pri katerih znak pomeni več reči hkrati,
- oblikovanja simbolov med subjektom in objektom,
- določenih razpoloženj
- **ni mogoče (vse to je le omejeno mogoče) ujeti v hitro zamenjujoče se slike.** Za vse to so potrebna slogovna sredstva, asociacije, nakazovanja, skratka: čas, »dolgoveznost« in pojmovne mnogopomenskosti jezikovne komunikacije.

**Utegne se celo zgoditi, da bodo domišljijo in kreativnost pregnale klišeizirane, z akcijo preobložene slike** (Czervenka 1985: 457).

Proti temu črnemu scenariju je mogoče seveda kaj storiti!

**Otrokom je mogoče brati mladinsko literaturo.**

Človek mora namreč ob branju literature s pomočjo svoje domišljije dopolnjevati relativno skope podatke, ki jih je za oblikovanje eidetske predstave literarnih oseb, literarnega dogajalnega prostora in literarnega dogajanja v besedilo vgradil avtor. Ob literaturi **in samo ob literaturi** lahko bralec razvije pisano bogastvo **svoje** domišljijske predstave, saj mu samo literatura daje za to dovolj prilžnosti in predvsem dovolj potrebnega časa.

Tega manevrskega prostora otrokovi domišljiji popolnoma vizualizirana zgodba v otroškem filmu ali risanki ne daje, zato ker ob hitro se premikajočih sličicah za to sploh ni potrebnega časa, in zato, ker v elektronskih (npr. filmskih) svetovih ni praznih prostorov. Tam so vsi podatki že dani. Človek nima več nikakršnega dela – le spremlja, kar so naredili drugi. Med tem časom otrokova domišljija počiva. In če človek katerekoli svoje sposobnosti ne uporablja, ta ponavadi nekoliko zakrni. Taka zaspana domišljija – nevajena rabe, pa ne more biti kaj prida živahna, tudi če se njen lastnik znajde v situaciji, ko bi jo moral uporabiti.

**Naj torej na kratko povzamemo:**

- **da elektronski mediji otrokovo domišljijsko kreativnost dušijo**
- **in da jo branje literature spodbuja bolj kot komajda katera druga aktivnost.**



Današnji otroci so že drugačni, kot so bili otroci generacij pred njimi. Naši otroci so že pretežno vizualni tipi, saj so zgodnje otroštvo in nešolske izkušnje trenirale pretežno njihove sposobnosti zaznavanja in predelovanja vizualnih informacij. To bi utegnilo biti za literaturo v sodobni civilizaciji pogubno, sploh če pomislimo, kako sivi in dolgočasni bi bili literarni svetovi, če jih bralec ne bi dopolnjevali s svojimi domišljjskimi slikami preprosto zato, ker bi bila njihova domišljjska sposobnost nevajena rabe in zato zaspana, mlahava in lena.

Toda na drugi strani lahko pomeni premik v poudarjeno vizualno senzibilnost tudi rešitev problema.

Če so namreč današnji otroci poudarjeno avdio-vizualni tipi in če neliterarno-estetsko okolje poudarjeno trenira, senzibilizira sposobnosti za vizualno informacijo, potem to istočasno tudi pomeni, da morajo biti eidetske predstave dogajalnih prostorov, literarnih oseb in literarnega dogajanja, ki nastanejo po postopku **notranje vizualizacije**, (=sposobnosti notranje predstave elementov notranje zgradbe literarnega dela) bogatejše in bolj pisane, kot so bile pri katerikoli generaciji otrok v zgodovini človeške civilizacije

Otroci imajo namreč na zalogi ogromno število vizualnih predstav, ki so jih nabrali v neskončnih urah spremljanja televizijskega programa. In iz njih lahko ob poslušanju in branju mladinske literature sestavijo neprekosljivo lepe – in kar je najvažnejše – po individualnem okusu in z ozirom na individualne potrebe oblikovane literarne svetove.

**Ali drugače rečeno: pravljični gradovi še nikoli niso bili tako lepi, kot so lahko lepi v domišljiji današnjega otroka.**

#### **Še enkrat SKLEP:**

Gotovo je, da se bo v kulturi, ki jo bo determinirala avdiovizualna komunikacija, razvil racionalni tip človeka, drugačen kot je bil značilen za kulturo, ki jo je determinirala verbalna in pisna komunikacija.

Afektivni in emocionalni elementi in asociativno zaznavne strukture bodo zelo verjetno zanj pridobile nove pomene. S tehničiranjem in vizualiziranjem informacij lahko sovпада tudi poenostavljanje in primitivna oblika emocionalizacije.

Ljudje utegnejo izgubiti občutek za vse, česar ni mogoče vizualizirati.

In proces vizualizacije estetske komunikacije lahko spremlja izguba vsakršnih »višjih estetskih potreb«. V tem kontekstu se zdi mladinska literatura ena redkih možnosti, s pomočjo katere je mogoče vsaj delno nevtralizirati posledice zaspavanja z elektronskimi svetovi realističnega in fantastičnega tipa:

*ZATO, ker je ena izmed zadnjih oaz, kjer je mogoče konflikte reševati tudi brez nasilja in kjer šibki in dobri zmagujejo s pomočjo dobre vile ali čudežnega prstana, eden redkih svetov torej, ki ne spodbuja introjekcije agresivnega modela vedenja,*

*ZATO, ker potapljanje v domišljjske svetove mladinske literature otroke »učí« tolerance do drugačnih in drugače mislečih,*

*ZATO, ker mladinska literatura zadovoljuje otrokovo potrebo po varnosti, ki jo potrebuje bolj, kot so jo otroci potrebovali kdajkoli prej, in zato, ker njen avtor skupaj z mladim bralcem trdno verjame, da ima življenje zanj na zalogi še nekaj izjemnega, prav posebno imenitnega,*

*ZATO, ker je mladinska literatura eden redkih prostorov v našem svetu, kjer še velja subjektivna miselna shema, in kjer si je mogoče svet prilagoditi svojim hotenjem, svojim potrebam in svojim željam,*

*ZATO, ker daje branje mladinske literature otroku dovolj časa in dovolj priložnosti, da aktivira svojo domišljijo in tako razvije svoje kreativne potenciale, in ne nazadnje ZATO, da človek ne bi postal neobčutljiv za hrepenenja, utopije in antiutopije, ambivalentnost čustvovanja, nezavedne vsebine sanj, poetizacije, pri katerih pomeni en znak več stvari hkrati, za oblikovanje in razumevanje simbolov, skratka vsega, česar ni mogoče ujeti v hitro se zamenjujoče slike in za vse, kar potrebuje čas, dolgovernost in mnogopomenskost jezikovne komunikacije.*

**ZATO TOREJ V ČASU ELEKTRONSKIH MEDIJEV MLADINSKA KNJIŽEVNOST!**

**Opombe:**

- Kos, J.: *Očrt literarne teorije*. Ljubljana, 1983.
- Kobe, M.: *Pogledi na mladinsko književnost*. Ljubljana, 1987.
- Novak, B. A.: *Igre otrok – igre za otroke. Otrok in knjiga 32*. Maribor, 1991.
- Švajncer, M.: *Etika in mladinska književnost. Otrok in knjiga 32* (1991). Maribor, 1991.
- Pečjak, V.: *Drejček in trije Marsovčki*. Ljubljana, 1961.
- Grafenauer, N.: *Sodobna slovenska poezija za otroke. Otrok in knjiga 31*. Maribor, 1991. Str. 68.
- Carroll, L.: *Alica v čudežni deželi*. Ljubljana, 1983.
- Burnett, F. H.: *Skrivni vrt*. Ljubljana, 1994.
- Štampe - Žmavc, B.: *Čaroznanke*. Ljubljana, 1990.
- Czerwenka, K.: *Schulprobleme vor dem Horizont neuer Medien und Technologie. V.: Die deutsche Schule 6*, 1985.
- Jordan, P.: *Das Fernsehen und seine Zuschauer*. Frankfurt, 1982.
- Platon: *Država*. Ljubljana, 1976.
- Brandstätter, H. R.: *Fernsehen mit Kindern. Ein Ratgeber für Eltern*. Wien, 1995.
- Luthar, B.: *Ponudba identitet na TV. – V: Otrok in mediji*. Ur. M. Košir. Ljubljana, 1975. Str. 27–36.
- Dearden, C. D.: *Mladinska književnost kot sredstvo za zблиževanje in razumevanje kulturnih raznolikosti*. IBBY, Sevilla, 1994.



*Metka Kordigel, Darka Tancer - Kajnih in Igor Saksida – delovno predsedstvo simpozija Mladinska književnost v času elektronskih medijev*