

Univerza v Ljubljani
Filozofska fakulteta
Oddelek za slovenistiko
Center za slovenščino
kot drugi in tuji jezik

59. seminar slovenskega jezika, literature in kulture

**Slovenski jezik, literatura, kultura
in digitalni svet(ovi)**

3.-14. 7. 2023

59. seminar slovenskega jezika, literature in kulture
Slovenski jezik, literatura, kultura in digitalni svet(ovi)

Zbirka: Seminar slovenskega jezika, literature in kulture (ISSN 2386-0561, e-ISSN 2386-057X)

Urednica: Jerca Vogel

Recenzenta: Urška Perenič, Marko Stabej

Programski odbor: dr. Lidija Arizankovska (Univerza »Sv. Cirila in Metoda« v Skopju, Skopje),
dr. Zvonko Kovač (Univerza v Zagrebu, Zagreb), dr. Mojca Nidorfer (Univerza v Ljubljani),
dr. Urška Perenič (Univerza v Ljubljani), dr. Jerca Vogel (Univerza v Ljubljani)

Prevajalca izvodov v angleščini: Simona Lapanja Debevc, Donald F. Reindl

Lektorica in tehnična urednica: Mateja Lutar

Korekture: avtorji

Oblikovanje in prelom: Metka Žerovnik

© Univerza v Ljubljani, Filozofska fakulteta, 2023. Vse pravice pridržane.

Založila: Založba Univerze v Ljubljani

Za založbo: Gregor Majdič, rektor Univerze v Ljubljani

Izdala: Znanstvena založba Filozofske fakultete Univerze v Ljubljani;

Center za slovenščino kot drugi in tuji jezik pri Oddelku za slovenistiko

Za izdajatelja: Mojca Schlamberger Brezar, dekanja Filozofske fakultete

Naklada: 450 izvodov

Tisk: Birografika Bori d. o. o.

Prvi natis

Ljubljana, 2023

Publikacija je brezplačna.

Izdajo monografije so omogočili Ministrstvo za visoko šolstvo, znanost in inovacije RS,
Urad Vlade RS za Slovence v zamejstvu in po svetu ter Filozofska fakulteta Univerze v Ljubljani.

Prva e-izdaja.

Publikacija je v digitalni obliki prosto dostopna na <https://e-knjige.ff.uni-lj.si/>

DOI: 10.4312/SSJLK.59.2386-057X

Kataložna zapisa o publikaciji (CIP) pripravili v Narodni in univerzitetni knjižnici v Ljubljani

Tiskana knjiga

COBISS.SI-ID 154766339

ISBN 978-961-297-129-8

E-knjiga

[COBISS.SI-ID 156107011](#)

ISBN 978-961-297-135-9 (PDF)

Vsebina

Jerca VOGEL	S poti v digitalne svetove	5
-------------	--------------------------------------	---

Predavanja

Jezik

Simona KRANJIC	Od medmrežnih pogovorov do ChatGPT-ja	11
Špela VINTAR	Jezik in umetna inteligenca: kam nas vodijo veliki jezikovni modeli . .	21
Jerca VOGEL	Mladi in sporazumevanje v digitalnem svetu	29

Literatura

Miran HLADNIK	Na spletu živel sam boš večno ali Slovenska književnost in digitalni svetovi.	39
Alenka KEPIC MOHAR	Od knjige k zaslону, od zaslona h knjigi?	49
Maja KERNEŽA	Uresničevanje ciljev pouka književnosti v svetu družbenih omrežij. . .	59

Kultura

Katja MAHNIČ	Muzeji, muzejski predmeti in digitalizacija	67
Peter STANKOVIČ	Digitalno komuniciranje: Slovenske narodnozabavne zasedbe na družbenih omrežjih	75

Parada mladih

Urh FERLEŽ	Nove poti k branju: interaktivne e-knjige	85
Maja KOVAČ	Ko te sreča pesem: sistemska obravnava slovenske poezije na Instagramu	93
Hana PODJED	Digitalno generirana literatura – najsodobnejše tehnologije kot sredstvo literarne produkcije.	99
Ina POTEKO	Sporazumevalne navade in jezikovne izbire študentk in študentov v sms-ih in sporočilih iz mobilnih aplikacij	105

Predstavitev avtoric in avtorjev	115
---	------------

S poti v digitalne svetove

Ob razmisleku o 21. stoletju kot informacijski ali digitalni dobi se je sprva razpravljalo predvsem o novih finančnih in gospodarskih tokovih ter o prednostih ali slabostih digitalizacije, v zadnjem desetletju pa se vse pogosteje opozarja na to, kako nove tehnologije in novi, digitalni svetovi stopajo v življenje posameznika od najzgodnejšega obdobja naprej, kako spreminjajo družbo in razmerja znotraj nje, kako se na novo vzpostavljajo umetniški izrazi, kulturne prakse ter sporazumevalne norme, vzorci in diskurzi. Raziskav o tem, kako so IKT-tehnologije zaznamovale jezik, literaturo in kulturo, tudi v slovenskem okolju – še posebej po prelomu, ki ga je prinesla epidemija Covida-19 – ni malo, vendar se marsikdaj usmerjajo predvsem v digitalizacijo sporazumevanja, tj. prenos načinov izražanja ter procesov, kot jih poznamo v nedigitalnem svetu, ali v nova orodja umetne inteligence in njihovo zmogljivost na posameznih področjih, ob čemer se poudarjajo bodisi prednosti bodisi pasti. Temeljna raziskovalna namena prispevkov, zbranih v večavtorski monografiji 59. Seminarja slovenskega jezika, literature in kulture, sta tako dva: ponuditi nekoliko širši oris dogajanja v jeziku, literaturi in kulturi ob srečanju s spletnimi svetovi, saj šele v interakciji kažejo podobo sodobne družbe, ki jo ti svetovi soustvarjajo, ter spodbuditi kritični pogled, ki presega zgolj odklanjanje ali sprejemanje digitalnih tehnologij in digitalnega.

Prispevki so razvrščeni v štiri sklope: *Jezik, Literatura, Kultura in Parada mladih*. Za prve tri je značilno, da pogled usmerjajo v dvoje razmerij – v vlogo spletnih omrežij ob ustvarjanju, posredovanju, interpretiranju informacij ter oblikovanju, preoblikovanju in spreminjanju stališč, vrednot in družbenih razmerij, pri čemer z večjo ali manjšo dostopnostjo oz. zaprtostjo ustvarjajo nove družbene delitve, ter v vlogo IKT v znanosti. Hkrati se tako jezikovni kot literarni pogled ustavita tudi ob šoli kot tistem prostoru, ki lahko najbolj sistematično in načrtno prispeva k preseganju novih (in starih) delitev ter k preiščeni, učinkoviti in etični komunikaciji v digitalnih okoljih.

Razmislek o razmerju med digitalnimi svetovi in *jezikom* je najprej usmerjen v IKT-orodja, tudi zaradi odmevnosti, ki jo je v strokovni in splošni javnosti nedavno dosegel klepetalni robot ChatGPT. Simona Kranjc za izhodišče postavlja misel, da je internet za iznajdbama pisave in tiska prinesel tretjo revolucijo v jeziku ter da se je z razvojem klepetalnih robotov morda pravkar začela četrta. V prispevku predstavlja razvoj načinov sporazumevanja, ki so se pojavili z internetom, opredeljuje posebnosti sodobnih elektronskih besedil v primerjavi s klasičnimi ter se sprašuje, kako nove oblike sporazumevanja vplivajo na jezikovno zmogljivost posameznikov. O razvoju umetne inteligence z vidika jezikovnih tehnologij pa razmišlja Špela Vintar. V svojem prispevku tako predstavi strojne prevajalnike, ki so v široki uporabi že več let, in izkušnje z njimi, ki lahko znanstvenikom pomagajo predvidevati, kako bo potekalo uvajanje novih jezikovnih modelov v različne dejavnosti. V drugem delu pa opisuje nekaj primerov uporabe klepetalnega robota ChatGPT ter ugotavlja, da zmore robot ustrezno odgovarjati tudi v slovenščini. Kljub slabostim, ki jih navajajo raziskovalci, npr. vprašljivi varnosti podatkov, etiki uporabe, pristranskosti, zanesljivosti, zaključuje z mislijo, da je ob razmisleku o priložnostih in tveganjih, ki jih jezikovni modeli prinašajo, ključna kritična radovednost.

Na oba prispevka se navezuje Jerca Vogel, ko razmišlja o pomenu načrtnega razvijanja digitalne sporazumevalne zmožnosti v šoli. Čeprav je digitalna sporazumevalna zmožnost tesno prepletena s splošno sporazumevalno zmožnostjo, se namreč od nje tudi bistveno razlikuje. Večpredstavnost in interaktivnost digitalnega sveta od uporabnika, ki je prisiljen nenehno izbirati in reflektirati različne vloge, diskurze, žanre, informacije, digitalne prostore in orodja ..., zahtevata večjo prožnost in kritičnost skozi celoten proces sporazumevanja, tega pa se mladi zgolj z rabo – pa čeprav za zasloni presedijo več ur na dan – ne morejo naučiti. Razloge za slabšo razvitost digitalne sporazumevalne zmožnosti pri slovenskih učencih tako pripisuje tudi (ne)vklučenosti digitalnega sporazumevanja v UN za SLO.

Razprave o *literaturi* in knjigi v digitalnem svetu začenja prispevek Alenke Kepic Mohar. Avtorica v njem ugotavlja, da raziskave kažejo, da digitalna tehnologija tiho, a daljnosežno spreminja tako vlogo knjige v materialni kulturi kot procese branja, pisanja in razmišljanja, načine, kako sprejemamo in presojava informacije, argumentiramo stališča in sprejemamo odločitve. Razvoj teh značilnosti pa, kot poudarja, ni neodvisno dejanje uma, nanj močno vplivajo naše kognitivne, čustvene zmožnosti, energetske kapacitete našega telesa, tehnologija in okolje, v katerem bivamo. Zato si zastavlja vprašanje, ali bo knjiga v času umetne inteligence in jezikovnih modelov le dolgočasna statična tehnologija, ki bo vse manj vplivala na kognitivne navade našega uma, ali pa bo v svetu mamljive kognitivne lahkotnosti predvsem vodilo k razmisleku onkraj algoritmov in jezikovnih modelov. Miran Hladnik pogled od branja literature usmeri v njeno raziskovanje in v vlogo digitalnih orodij v njem. Kot ugotavlja, so digitalizacija slovarjev, katalogov, enciklopedij itn. ter nova orodja za besedila (črkovalniki, strojni prevajalniki) pogoj za kulturno preživetje, zato spletne storitve, kot so Cobiss, dLib, Ngram Viewer in Wikimedijina spletišča, danes uporablja tudi slovenski literarni zgodovinar, kar ponazarja ob »potovanju« skozi pisanje prispevka v zborniku. Ne glede na vse pomisleke poudarja predvsem, da sprememb ne dojemamo kot grožnjo obstoječi kulturi, ampak gleda nanje kot na priložnost. Perspektive digitalne literarne vede vidi v njeni sodelovalni naravi (pisali jo bodo tudi laiki in stroji), v tem, da bo stremela k vseobsežnosti in izčrpnosti, brez nazorsko ali kako drugače pogojene selektivnosti, da se bo organizirala seznamsko namesto zgodbeno ter povezovala s sosednjimi disciplinami in komunikacijskimi praksami, da bi razširila in poglobila pogled na literaturo. Oba pogleda v razmisleku o prodiranju sodobne tehnologije tudi k pouku književnosti povezuje Maja Kerneža. Izhodišče ostajata literarno besedilo in njegovo branje, učna okolja, v katerih učenci o besedilih in svojem branju razmišljajo, pa se odpirajo in kažejo kot uspešna pri razvijanju kognitivnih spretnosti učencev, sodelovalnega okolja in podobno. Na podlagi poročil učiteljev, znanstvenikov, lastnih izkušenj in idej v prispevku podaja predloge za uporabo družbenih omrežij pri pouku književnosti. Hkrati pa na podlagi pregleda literature opozarja, da je vključevanje družbenih omrežij v pouk književnosti smiselno le, če učitelj dejavnosti načrtuje v skladu z digitalno pismenostjo učencev, upošteva njihova zanimanja in pri načrtovanju dejavnosti zagotovi varovanje zasebnosti in splošne spletne varnosti.

V sklopu, ki postavlja v ospredje širšo *kulturo*, Peter Stanković ob analizi objav sodobnih slovenskih narodnozabavnih zasedb raziskuje družbena omrežja kot pomemben nov komunikacijski medij in hkrati pripravno platformo za promocijske dejavnosti. Kot ugotavlja, je mogoče govoriti o zasedbah, ki sledijo glasbenim modnim smernicam in se približujejo splošno priljubljeni pop glasbi, in o tistih, ki ostajajo bolj povezane z narodnozabavno tradicijo. Ta razlika je razvidna tudi iz objav na

družbenih omrežjih. Prve so dejavnejše, njihove objave bolj raznovrstne, sporočilo pa ob ljudskosti poudarja predvsem zahtevo po zabavi. Ta zahteva, kot ugotavlja avtor, omejuje glasbo na »cenen eskapizem, kjer ni pomembno ne kaj ne kako, samo da se zabavamo«, kar ima morda lahko tudi pomembne družbene in politične posledice. Če so v Stankovičevem prispevku v ospredju digitalna omrežja kot prostor, kjer se oblikujejo razmerje med glasbeniki in poslušalci ter skupne vrednote, Katja Mahnič na vpliv IKT pogleda s povsem drugega zornega kota, saj jo zanima vloga digitalizacije ob institucionalni, muzejski skrbi za ohranjanje dediščine. Čeprav nove tehnologije ponujajo možnosti lažjega in trajnejšega ohranjanja, dokumentiranja, preučevanja, interpretacije in upravljanja kulturne dediščine ter olajšajo dostop do predstavitev dediščine širši javnosti, je namreč v digitalizaciji muzejev mogoče opaziti zastoj. V prispevku dokazuje, da je treba razlog zanj iskati predvsem v naravi muzejskih predmetov kot fizičnih entitet in posledično v vprašanju, katere vidike muzejskih predmetov je v resnici sploh možno digitizirati, predvsem pa, komu in na kakšne načine lahko nato taka »digitalna vsebina« koristi.

Avtorji prispevkov, uvrščenih v sklop *Parada mladih*, naredijo še korak dlje ter od razmisleka o vlogi IKT pri raziskovanju, ohranjanju dediščine, razvijanju komunikacijskih navad, jezikovnem posredovanju, branju in interpretaciji književnih del stopijo neposredno v digitalni svet. Ina Poteko se tako ukvarja z navadami študentk in študentov pri sporazumevanju na daljavo ter z njihovim jezikom v SMS-ih in sporočilih iz mobilnih aplikacij za dopisovanje. Na podlagi analize 3900 sporočil študentov s Filozofske fakultete UL ter ankete o njihovih sporazumevalnih navadah ugotavlja, da se na daljavo pretežno sporazumevajo preko sporočil, način komunikacije pa prilagajajo različnim naslovnikom in namenom. Sporočila so večinoma kratka, svojo repliko pa razdelijo v več sporočil. Pogoste jezikovne značilnosti medvrstniških sporočil so nestandardna raba ločil in velike začetnice, neuporaba šumnikov, zapis besed po izgovoru, izpuščanje samoglasnikov, neknjižni jezik in pogovorni besedni red. Tisto, kar jih po njenih ugotovitvah posebej zaznamuje, pa je izrazita individualnost sporazumevalnih navad.

Urh Ferlež, Maja Kovač in Hana Podjed pa spregovorijo o literarnih delih, ki niso digitalizirana, temveč že po svoji naravi digitalna. Urh Ferlež tako razmišlja o interaktivnih e-knjigah, ki se pojavljajo v zadnjih desetletjih. Opredeljuje jih kot knjige, ki z bralcem vzpostavljajo neposredno interakcijo, ter jih klasificira glede na stopnjo interakcije in vnaprejšnjo določenost. Deli jih na obogatene e-knjige, kjer osnovno besedilo spremljajo multimedijски dodatki in so najbližje nedigitalnim interaktivnim knjigam, ter na ambientalne e-knjige, pri katerih se e-knjiga odziva na bralčevo okolje. Ob pregledu interaktivnih e-knjig v slovenskem prostoru poseben poudarek nameni obogateni e-slikanici *Maček Muri* iz leta 2002. Maja Kovač raziskuje značilnosti poezije, kot se pojavlja na družbenem omrežju Instagram. Ker opozarja, da je v sicer redkih kritičnih odzivih odnos do nje v splošnem še vedno odklonilen, pri čemer spregledajo specifično poetiko, intermedialnost, sporočilno vrednost, prestrukturirana razmerja in s tem pravzaprav njeno bistvo, v prispevku ob analizi korpusa besedil oz. objav, označenih s ključnikom #slovenskapoezija, preverja, kako literarni sistem deluje v danem digitalnem okolju. Kot ugotavlja, posamezni izstopajoči primeri v slovenskem digitalnem literarnem prostoru in nasploh pogostnost objavljanja govorijo v prid vzpona poezije na Instagramu kot novega družbenega fenomena, ki presega okvire literature in se povezuje še z drugimi umetniškimi izrazi oz. dejavnostmi. Hana Podjed pa se ukvarja z digitalno generiranim umetnostnim besedilom, njegovo

klasifikacijo ter značilnostmi in pojavnostjo v slovenski literarni krajini. V ospredje postavlja predstavitev in analizo dveh primerov del vidnejših umetnikov na področju digitalne literature Jaka Železnikarja in Vuka Čosića ter se ukvarja s pomenom in recepcijo takšne literature na splošno. Čeprav, kot pravi, se zdi, da je digitalna umetnost zaznamovala predvsem drugo polovico 90. let, so tovrstni projekti še kako živi. Posebno pozornost javnosti pa po mnenju raziskovalcev vzbujajo predvsem tisti s politično-kritično konotacijo, katerih avtorji v takšnem kontekstu delujejo tudi kot družbeni aktivisti.

Razprave prinašajo različne vidike in poglede s poti po digitalnih svetovih. Tisto, kar jih povezuje, pa je dvoje: to, da vsaj toliko, kot na vprašanja odgovarjajo, vprašanja tudi odpirajo, in zavest, da je pomembno o vseh vidikih, ki jih prinaša življenje z digitalnimi svetovi ali v njih, kritično razpravljati. Kajti če se ne le v znanosti, temveč tudi v šoli in širši javnosti ne bomo spraševali o prednostnih in pasteh sodobnih spletnih okolij, bo posameznik prepuščen samostojnemu srečevanju z različnimi jezikovnimi uresničitvami, načini komunikacije in manipulacije, z literarnimi praksami in bralnimi izkušnjami, s spletnimi orodji, njihovimi prednostmi in pastmi ter z družbenimi procesi, ki se posredujejo ali oblikujejo v prostoru, kjer ima vsakdo možnost javno spregovoriti in sodelovati v razpravi, a se hkrati vedno znova zapira v mehurčke enako mislečih.

izr. prof. dr. Jerca Vogel,
predsednica 59. SSJLK

Predavanja

Jezik

Kranjc

Vintar

Vogel

Literatura

Hladnik

Kepic Mohar

Kerneža

Kultura

Mahnič

Stanković

Simona Kranjc
Filozofska fakulteta, Ljubljana
DOI: 10.4312/SSJLK.59.11-20

Od medmrežnih pogovorov do ChatGPT-ja

V prispevku predstavljamo razvoj načinov sporazumevanja, ki so se pojavili z internetom, pri tem pa se osredotočamo na značilnosti sodobnih elektronskih besedil ter na razlike med njimi in klasičnimi besedili. Zastavimo si tudi vprašanje, kako nove oblike sporazumevanja vplivajo na jezikovno zmožnost posameznikov.

medmrežni pogovori, SMS, jezikovni modeli, ChatGPT, družbena omrežja

This article presents the development of communication methods that emerged with the internet, focusing on the characteristics of contemporary electronic texts and the differences between them and traditional texts. It also raises the issue of how new forms of communication affect individuals' language competence.

online chats, SMS, language models, ChatGPT, social networks

Za uvod

Na začetku 21. stoletja smo o internetu razmišljali kot o tretji revoluciji, besedila v elektronskih medijih pa so že takrat vse pogostejše postajala predmet različnih obravnav tudi v jezikoslovju.

Besedila v elektronskih medijih postajajo vse pogostejša, njihova funkcija pa počasi prevzema oz. dopolnjuje pisna sporočila. Po Crystalovem (2001) mnenju je internet za jezik tretja revolucija, takoj za iznajdbo pisave in tiska. Zato je naša naloga, če želimo opisati jezik elektronskih medijev, ugotoviti, ali je »način uporabe jezika na internetu postal tako drugačen od našega predhodnega jezikovnega vedenja, da ga lahko preprosto opišemo kot revolucionarnega« (Crystal 2001: 5). (Kranjc 2003)

Dvajset let kasneje lahko rečemo, da so besedila v elektronskih medijih v veliki meri nadomestila klasična pisna sporočila in da se je za jezik morda začela že četrta revolucija, ki so jo povzročili pogovorni roboti. Razmik med revolucionarnimi odkritji se je tako precej zmanjšal, s sabo pa je hiter razvoj prinesel mnoge prvine, ki tako ali drugače vplivajo na naše sporazumevanje. Od začetkov interneta do danes se je spremenilo zares veliko. Postal je namreč vedno bolj dostopen, hitrejši, prijaznejši in predvsem bolj interaktiven. Od preprostih medmrežnih pogovorov, kot so bili IRC, ICQ in MSN Messenger, smo danes priča popolnoma avtomatiziranim sistemom, ki so sposobni simulirati naravni jezik. Eden od njih je ChatGPT (Generative Pre-trained Transformer), jezikovni model, ki ga je razvil OpenAI in je zgrajen na osnovi algoritmov globokega učenja. Na vprašanje *Kaj je internet?* jezikovni model odgovori takole:

[...] je globalno omrežje računalnikov, ki je med seboj povezano prek komunikacijskih povezav in protokolov. Gre za omrežje, ki omogoča prenos podatkov in komunikacijo med milijoni računalnikov po vsem svetu. Internet je sestavljen iz številnih podomrežij in omogoča dostop do različnih virov informacij, storitev,

aplikacij ter omogoča komunikacijo med ljudmi preko elektronske pošte, klepetalnic, družbenih omrežij, video klicev in drugih digitalnih orodij.

Internet deluje na osnovi standardov, ki opredeljujejo način prenosa podatkov med računalniki. Pomemben standard, ki omogoča uspešno delovanje interneta, je TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol). Ta standard določa način paketnega prenosa podatkov prek omrežja, kar omogoča, da se podatki razdelijo na manjše enote (paketke) in se nato ponovno sestavijo na ciljnem računalniku.

Internet je postal ključni vir informacij, komunikacije, trgovine, izobraževanja in zabave. Omogoča globalno povezanost in omogoča dostop do vsebin in storitev na ravni svetovnega spleta. Spletni brskalniki, elektronska pošta, družbena omrežja, storitve v oblaku in številne druge aplikacije so postale nepogrešljivi del našega vsakdanjega življenja, omogočajo nam dostop do informacij, interakcijo s svetom in soustvarjanje vsebin. (ChatGPT, 5. 5. 2023)

V besedilu se sicer pojavi drobna vsebinska napaka (TCP/IP je protokol, ki je standard samo *de facto*, saj ni bil nikjer potrjen kot standard, čeprav ga večinoma vsi uporabljajo), ki je nestrokovnjaki sploh ne opazimo, malo preveč je morda v njem dobesednega ponavljanja, kar pa se zagotovo pojavlja tudi v besedilih, ki jih pišemo naravni govorce. Sicer v besedilu ni opaziti prvin, ki bi posebej opozarjale na to, da je besedilo tvoril jezikovni model. Morda bi lahko rekli, da je ChatGPT danes sposoben ustvarjati besedila, ki so na splošno jezikovno, oblikovno in vsebinsko skoraj taka kot tista, ki jih napiše človek.

Internet – tretja revolucija v jeziku

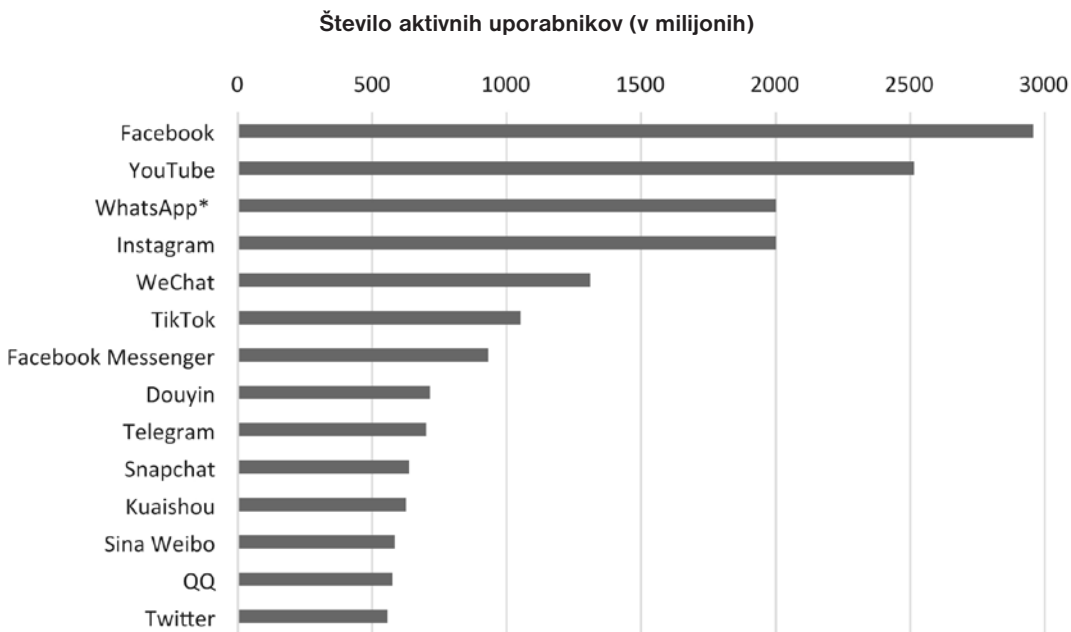
Internet kot globalno omrežje med seboj povezanih računalnikov omogoča prenos podatkov in komunikacijo med milijardami računalnikov po vsem svetu. Je torej globalni in interaktivni medij, prav ti dve njegovi značilnosti pa v mnogočem vplivata na jezik spletnih besedil, ki jih ne moremo enačiti z elektronskimi besedili na splošno. Ta razumemo kot besedila, ki so ustvarjena in shranjena v digitalni obliki ter so dostopna prek elektronskih naprav in računalniških omrežij. Vključuje besedilne dokumente, e-knjige, e-časopise, blogovske objave, e-pošto, sporočila na družbenih omrežjih, spletna mesta in podobno, torej zelo raznolike tipe besedil, tudi ta, ki so bila zgolj digitalizirana in so dostopna v elektronski obliki. Pogosto jih primerjamo s t. i. klasičnimi besedili. To poimenovanje pa se običajno nanaša na tradicionalno pisane besedilne oblike, ki so bile ustvarjene in distribuirane pred razširjeno uporabo elektronskih medijev. Vključujejo knjige, časopise, članke, pisemska sporočila, rokopise in druge pisne materiale, ki so bili ustvarjeni na papirju ali drugih fizičnih nosilcih. V tej razpravi bomo nekaj več pozornosti namenili predvsem značilnostim tistih besedil, ki se oddaljujejo od tradicionalnih oblik klasičnega pisnega sporazumevanja, torej spletni interakciji, ki poteka preko različnih platform.

Med najbolj priljubljenimi načini vzpostavljanja stika z drugimi na spletu so bile pred pojavom družbenih omrežij zagotovo klepetalnice ali chati. Del spleta so bile namreč že od samega začetka, skozi leta pa so se spreminjale in razvijale. Pojavile so se že v zgodnjih 90. letih, ko so bile priljubljene predvsem med uporabniki interneta, ki so iskali načine za klepetanje s prijatelji ali tujci po svetu. Takrat so bile klepetalnice preproste, zgrajene na osnovi protokola IRC (Internet Relay Chat),

ki je omogočal hitro in enostavno sporazumevanje v realnem času. Kasneje so se razvile v bolj interaktivno obliko, v kateri so uporabniki lahko uporabljali avatarje in virtualne sobe za klepetanje, igro, učenje ali preprosto druženje. Z razvojem tehnologije so postale bolj raznolike in napredne, tako imamo danes na voljo tudi aplikacije za klepet, ki so dostopne na pametnih telefonih in tablicah, uporabnikom pa omogočajo enostaven in hiter dostop do klepetalnic kjerkoli in kadarkoli. Z njihovo priljubljenostjo pa so se sčasoma pojavile tudi težave. Ena izmed največjih je bila zagotovo varnost, saj omogočajo tudi anonimno komunikacijo, kar včasih privede do neprimernega vedenja in zlorab, poleg tega pa je bila težava tudi velika količina različnih obvestil in sporočil. Tudi te težave so bile verjetno eden od povodov za vzpostavitev novih oblik druženja na spletu, kot so socialna omrežja in klepetalnice z omejenim številom uporabnikov. V zadnjem času smo priča novi obliki klepetanja na spletu, ki uporablja umetno inteligenco, in sicer chatboti in virtualni asistenti.

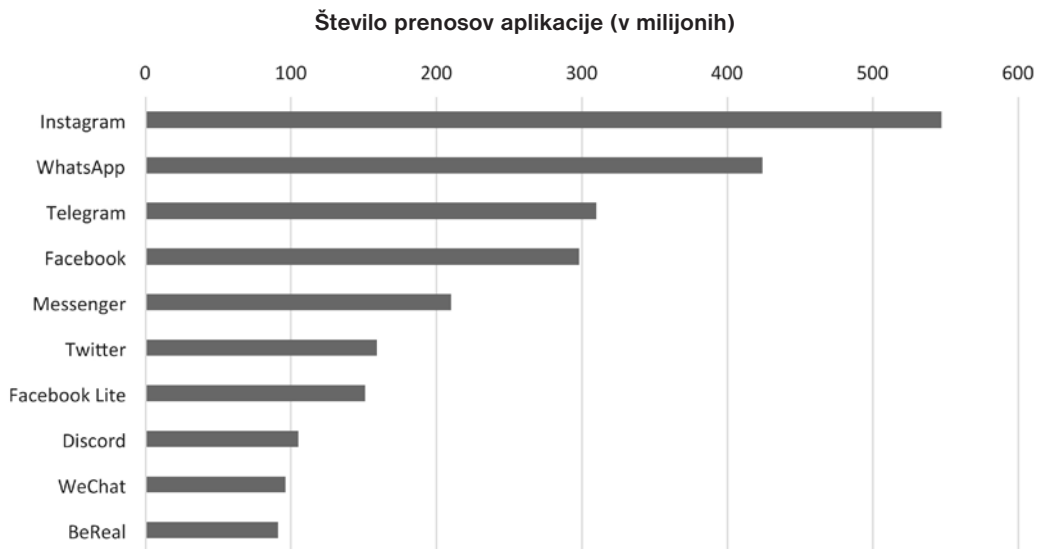
Razširjenost uporabe družbenih omrežij v svetu in v Sloveniji

Uporaba družbenih omrežij je v zadnjem desetletju zelo hitro rastla. Po podatkih Statističnega portala Statista jih je leta 2020 uporabljalo kar 4,2 milijarde ljudi po vsem svetu, kar predstavlja več kot polovico celotne svetovne populacije. Med najbolj priljubljenimi družbenimi omrežji so Facebook, YouTube, WhatsApp, Instagram in TikTok.



Graf 1: Najbolj popularna družbena omrežja na svetu, januar 2023 – podatek o aktivnih uporabnikih na mesec v milijonih (vir: www.statista.com)

Poleg tega statistični podatki kažejo, da se je z razvojem pametnih telefonov in mobilnih naprav uporaba družbenih omrežij še povečala, saj omogočajo enostaven dostop do interneta in družbenih omrežij.



Graf 2: Število prenosov mobilnih aplikacij na svetu v letu 2022 v milijonih (vir: *Internet & Apps: Leading social media apps worldwide in 2022*, www.statista.com/Internet/Mobile)

Kar zadeva družbeno omrežje, ki je najbolj priljubljeno med mladimi po vsem svetu, pa so se v zadnjih letih trendi nekoliko spremenili. Facebook se je moral namreč umakniti s prvega mesta na lestvici priljubljenosti. Med najbolj priljubljenimi družbenimi omrežji med mladimi na svetovni ravni so danes:

1. Instagram, ki je predvsem vizualno usmerjeno družbeno omrežje in omogoča deljenje fotografij ter videoposnetkov, za uporabo pa je precej enostaven.
2. Snapchat, ki je namenjen predvsem deljenju trenutnih fotografij in videoposnetkov, priljubljen je zaradi kratkotrajnosti vsebin.
3. TikTok je med mladimi izjemno priljubljen, ker omogoča ustvarjanje zabavnih videoposnetkov ter interakcijo z globalno skupnostjo.
4. Twitter sicer ni specifično usmerjen na mlade, je pa med njimi še vedno precej priljubljen, saj omogoča izražanje mnenj, spremljanje aktualnih dogodkov in povezovanje z znanimi osebnostmi ter influencerji.

Statistični podatki (www.stat.si) kažejo, da je uporaba sodobnih družbenih omrežij tudi v Sloveniji v zadnjih letih zelo hitro rasla. Po podatkih Statističnega urada Republike Slovenije je leta

2020 kar 64 % prebivalcev uporabljalo družbena omrežja, med najbolj priljubljenimi pa so Facebook, Instagram, YouTube in TikTok. Glede na raziskave (Poteko 2022) in statistične podatke (www.stat.si) je v Sloveniji tudi med mladostniki najbolj priljubljen Facebook. Navade slovenskih mladih se torej razlikujejo od navad mladih po svetu.

Med osebami, starimi od 65 do 74 let, jih je manj kot petina že kdaj telefonirala ali video telefonirala s spletno kamero prek interneta, izmenjavala sporočila prek programov, kot so Viber, WhatsApp, Skype, Messenger, Snapchat (uporabljala neposredno sporočanje) ali uporabljala spletna družabna omrežja. Med mladimi (od 16 do 24 let) družabna omrežja uporablja 89 % oseb, veliko večji delež jih uporablja tudi programe za neposredno sporočanje in telefoniranje ali video telefoniranje prek spleta (SURS, www.stat.si, dostop 20. 4. 2020).

Podatki kažejo, da so sodobna družbena omrežja precej razširjena. Prav njihova razširjenost daje slutiti, da bi lahko imela velik vpliv na način sporazumevanja med ljudmi, na njihove navade in tudi na samo rabo jezika. Zaradi razširjenosti takih oblik komunikacije bodo verjetno v prihodnosti vse številčnejše tudi raziskave, v katerih bo osrednja pozornost namenjena prav tem neformalnim oblikam sporazumevanja.

Vpliv spletne interakcije na besedila

Razvoj tehnologije in spremembe v medijih so povzročili tudi spreminjanje značilnosti besedil in jezika v njih. Za nove medije namreč ustvarjamo besedila, v katerih poleg verbalnega uporabljamo tudi vrsto drugih kodov. Besedila tako lahko vsebujejo različne multimedijske elemente, kot so slike, videi, animacije in zvok. Poleg tega pa so besedila v novih medijih pogosto krajša, bolj neposredna in prilagojena hitremu tempu sodobnega življenja. V tem prispevku se bomo osredotočili na nekatere od teh značilnosti, zanimalo pa nas bo tudi, kako te značilnosti vplivajo na naše sporazumevanje.

Sodobna elektronska besedila se od klasično zapisanih besedil razlikujejo glede na način ustvarjanja, razširjenost, dostopnost in interakcijo. V nadaljevanju navajamo nekaj značilnosti sodobnih elektronskih besedil z glavnim poudarkom na razlikah od besedil, zapisanih v tradicionalnih klasičnih medijih.

1. *Ta besedila so pogosto kratka.* Ena izmed značilnosti besedil v novih medijih je, da so pogosto krajša od besedil v tradicionalnih medijih. Razlog za to je predvsem v načinu sporazumevanja, ki se je z razvojem novih tehnologij spremenil. Sporočila, poslana prek prenosnih telefonov in družbenih omrežij, so pogosto omejena s številom znakov ali besed, kar pomeni, da moramo biti pri pisanju kratki in jedrnat.
2. *Zaznamuje jih interaktivnost.* Besedila v novih medijih so pogosto bolj interaktivna kot besedila v tradicionalnih medijih. To pomeni, da lahko bralci aktivno sodelujejo v komunikaciji in si izmenjujejo sporočila v realnem času. Primer tega so pogovorni roboti (chatboti) in klepetalnice (chatrooms), ki omogočajo takojšen odziv in so tako bolj prilagojeni sodobnemu življenjskemu tempu. Uporabniki lahko komentirajo, všečkajo, delijo, ustvarjajo vsebine in sodelujejo v spletnih skupnostih. Klasična zapisana besedila so običajno statična in ne omogočajo takšne ravni interakcije in sodelovanja.

3. *Njihovi pomembni značilnosti sta ažurnost in hitrost.* Sodobna elektronska besedila zlahka hitro in enostavno spreminjamo ter posodabljam. Informacije v njih se lahko ažurirajo v realnem času, kar omogoča, da so vedno najnovejše in relevantne. Klasična zapisana besedila so po navadi statična in se težje posodablja.
4. *Vsebujejo multimedijske prvine.* Klasična zapisana besedila so običajno v obliki tiskanih črk na papirju, medtem ko se sodobna elektronska besedila lahko prikažejo v različnih oblikah in načinih, kot so spletni članki, blogi, družbena omrežja, e-pošta, e-knjige, video posnetki, avdio posnetki in drugi multimedijski formati.
5. *Prilagojena so ciljni publiki.* Besedila v novih medijih so pogosto bolj prilagojena ciljni publiki kot besedila v tradicionalnih medijih, saj so novi mediji bolj personalizirani in omogočajo individualno prilagajanje sporočil. Prilagojenost ciljni publiki pomeni, da so besedila bolj relevantna in zanimiva za bralca, kar povečuje možnost za interakcijo in komunikacijo.

Od klasičnih besedil se ločujejo tudi po naslednjih prvinah.

6. *Načinu ustvarjanja.* Klasično zapisana besedila so običajno ustvarjena na papirju ali drugem fizičnem mediju, medtem ko sodobna elektronska besedila ustvarjamo na elektronskih napravah, kot so računalniki, pametni telefoni, tablični računalniki, shranjujejo pa se v digitalni obliki.
7. *Dostopnosti.* Klasična zapisana besedila so fizično omejena na svoj nosilec (npr. knjigo, časopis, brošuro), medtem ko so sodobna elektronska besedila dostopna prek spleta, elektronskih platform in aplikacij. To omogoča lažji in hitrejši dostop do njih ter deljenje in razširjanje na globalni ravni.
8. *Dostopu do dodatnih virov.* Sodobna elektronska besedila pogosto omogočajo hiperpovezave do drugih virov in informacij. Uporabniki lahko preprosto kliknejo na povezavo, ki jih vodi do drugih besedil, slik, videoposnetkov, podatkov itn. To omogoča hitro iskanje in povezovanje z dodatnimi viri ter širjenje znanja in razumevanja.
9. *Hitrosti in obsegu sporazumevanja.* Sodobna elektronska besedila omogočajo hitro in široko razširjeno komunikacijo. Sporočila, objave in komentarji, poslani v realnem času, lahko dosežejo številne prejemnike hkrati. To omogoča hitro širjenje informacij in interakcijo v širši množici ljudi. Zaradi narave sodobnih elektronskih komunikacijskih platform, kot so klepetalniki, sporočila na družbenih omrežjih in SMS sporočila, je sporočanje običajno krajše in hitrejše. Besedila so pogosto osredotočena na bistvene informacije in se izogibajo dolгим opisom ali podrobnostim, kot bi jih lahko našli v klasičnih zapisanih besedilih.
10. *Sledljivosti in analitiki.* Sodobna elektronska besedila omogočajo sledenje in analizo podatkov. Z uporabo orodij za sledenje in analitiko je mogoče pridobiti informacije o branosti, interakciji, vedenju uporabnikov ter trendih v zvezi z besedili. To omogoča boljše razumevanje naslovnikov in njihovih navad, prilagajanje vsebine in izboljšanje sporazumevalnih strategij.
11. *Avtomatizaciji.* Sodobne tehnologije omogočajo avtomatizacijo nekaterih nalog v povezavi z elektronskimi besedili. Z uporabo algoritmov in strojnega učenja se lahko na primer izvajajo samodejno tvorjenje povzetkov, klasifikacija besedil, prepoznavanje entitet, prevajanje, iskanje informacij in drugi postopki.



Slika 1: Pogovori (z leve): sms-i, Instagram, Facebook Messenger (vir: Poteko 2022: 44)

Vpliv spletne interakcije na jezik besedil

Skoraj vse raziskave e-sporazumevanja in e-besedil pri nas (npr. Kranjc 2003, 2004; Kalin Golob 2008; Michelizza 2015; Fišer 2018; Černetič 2022; Poteko 2022 idr.) se med drugim ukvarjajo tudi s spremembami jezikovnih norm. Za sodobna elektronska besedila je namreč pogosto značilna uporaba neformalnega sloga, slenga, nestandardnih izrazov, pa tudi menjavanje kodov ni nič neobičajnega. Raziskave se osredotočajo predvsem na splošne razlike med klasičnimi in elektronskimi besedili. Te so odvisne od več dejavnikov, vključno z vrsto besedil, platformo, ciljnim naslovniki oz. uporabniki ter širšim sporazumevalnim kontekstom. Crystal (2008: 37–62) navaja, da so za kratka sporočila značilne rabe naslednjih prvin.

1. *Piktogrami in ideogrami.* Ideogrami so grafična znamenja, ki predstavljajo določeno besedo ali frazo; v slovenščini so to npr. 5ka, mwa, ppp. »Pri ideogramih v sporočilih je ključna njihova zvočna, ne pa vizualna podoba. Slednja je značilna za emotikone, ki pomen nosijo v svoji vizualni podobi, [Crystal pa jih] uvršča med piktograme.« (Poteko 2022: 16)
2. *Kratice in okrajšave.* Pri pisanju sporočil kratice uporabljamo tudi za vsakdanje besede ali celo besedne zveze in stavke, ne le za lastna imena (npr. NUK), pri katerih smo jih vajeni; tudi v slovenščini so to pogosto prevzete okrajšave iz angleščine, npr. »lol« (smeh na glas), »brb« (se vrnem takoj), »omg« (o moj bog) itn. V klasičnih zapisanih besedilih takšnih okrajšav nismo bili vajeni.
3. *Izpuščanje črk.* »V sporočilih se največkrat izpušča samoglasnike, saj soglasniki nosijo več pomena; v angleščini npr. msg (message).« (Poteko 2022: 16)
4. *Nestandarden zapis.* Tvorci sporočil pogosto besede zapišejo drugače, kot to zahteva

knjižni jezik. To je lahko posledica zavestne odločitve ali neznanja. Vendar pa je iz same rabe jezika v sporočilih mogoče zaključiti, da se mnogi za nestandarden zapis odločijo zavestno. Ta zapis se kaže v zapisu malih in velikih začetnic, rabe ločil, zapisu šumnikov, brisanju besednih mej.

5. *Krajšanje besed in besedila*. To je verjetno posledica medija, saj se s krajšanjem besed krajša čas pisanja. Zaradi narave sodobnih elektronskih komunikacijskih platform, med katere sodijo tudi kratka sporočila, je sporočanje običajno krajše in hitrejše. Besedila so pogosto osredotočena na bistvene informacije in se izogibajo daljšim opisom pa tudi pretiranim podrobnostim.

Vpliv spletne interakcije na jezikovno zmožnost

Prilagodljivost jezika v digitalnem okolju uporabnikom omogoča, da izražajo svojo identiteto, izkušnje in sporazumevalne sloge na različne načine. Je pa pojav teh sporočil »vznemiril mnoge, ki so bili prepričani, da sporočila jeziku škodujejo in ga uničujejo ter na splošno predstavljajo nekaj slabega. V širši javnosti se je v takratnem času celo uveljavilo prepričanje, da je jezik sporočil nenavaden in nerazumljiv« (Crystal 2008: 7–8, 13–33). Prav tako so se začeli pojavljati strahovi,

da bo nestandardna raba jezika v sporočilih vplivala na zmožnost predvsem otrok in mladih, da ne bodo znali pravilno zapisovati, uporabljati ločil in velikih začetnic ter da bodo nestandardno rabo jezika v sporočilih prenesli v pisne izdelke v šoli (Crystal 2008: 151–64). O zaskrbljenosti drugih, kako sms-i vplivajo na knjižni jezik in rabo jezika na splošno, poroča tudi Kalin Golob (2008). »Spodbujanje kulture SMS-ov« so kot eno od nalog vključili celo v Resolucijo o nacionalnem programu za jezikovno politiko 2007–2011 (Resolucija o nacionalnem programu za jezikovno politiko 2007–2011). (Poteko 2022: 16)

Vpliv novih medijev na jezikovno zmožnost predvsem mlajših, vključenih v izobraževalni sistem, je kompleksen in ga ni mogoče enostavno povzeti. Na eni strani lahko novi mediji zagotovo pomagajo v procesu razvijanja jezikovne zmožnosti, po drugi strani pa lahko nanjo vplivajo tudi negativno, saj sporazumevanje preko novih medijev pogosto povezujemo z neformalnimi govornimi položaji, v katerih je raba jezika precej bolj sproščena. Prav to daje vtis, da uporabniki ne obvladajo več jezikovnih pravil in načel rabe in da izgubljajo občutek o tem, katere izbire so bolj primerne za določene govorne položaje. Ob tem je treba dodati, da se danes tudi jezikovna pravila in načela rabe razmeroma hitro spreminjajo.

Ena izmed prednosti novih medijev je zagotovo tudi ta, da uporabnikom omogočajo lažji dostop do informacij in jezikovnih virov. Prek spleta lahko dostopajo do različnih jezikovnih vaj, slovarjev in drugih orodij, ki jim lahko pomagajo pri izboljšanju jezikovnih zmožnosti. Poleg tega lahko novi mediji npr. učečim se tujega jezika omogočajo tudi interakcijo z ljudmi iz drugih držav in kultur ter s tem izboljšajo njihove sporazumevalne spretnosti.

Poleg tega bi lahko na jezikovno zmožnost tako maternih govorcev kot tudi tujih, pa seveda tudi na motivacijo za učenje jezika, vplivali vse bolj razširjeni jezikovni modeli. Njihovega vpliva si ne kaže razlagati zgolj kot grožnjo, marveč tudi kot prednost, če jih bomo le znali ustrezno umestiti v proces učenja jezikov in tvorjenja besedil.

Razvoj orodij za analizo internetnih besedil

Orodja za obdelavo in analizo nestandardne slovenščine so se v Sloveniji začela razvijati pred dobrim desetletjem. Projekt *Jezikoslovna analiza nestandardne slovenščine*, ki ga je financirala Javna agencija za raziskovalno dejavnost Republike Slovenije, je potekal v letih od 2014 do 2018, vodila pa ga je Darja Fišer s sodelavci s Filozofske fakultete Univerze v Ljubljani in Inštituta Jožef Stefan. Cilj projekta je bil preučiti pisno nestandardno slovenščino in njene specifične lastnosti. V okviru projekta so razvijali tudi metode ter orodja za obdelavo in analizo nestandardne slovenščine, ki so pomembna za jezikovno tehnologijo in digitalno humanistiko. Raziskovalci so namreč analizirali različne oblike in načine sporazumevanja, v katerih se vse pogosteje pojavlja nestandardna slovenščina, med drugim na družabnih omrežjih, v klepetalnicah na internetu, v SMS-sporočilih, komentarjih na spletu in drugo. Rezultati (npr. Fišer 2018) so pomembni za razumevanje jezikovne raznolikosti, pripomogli pa so tudi k razvoju jezikovnih tehnologij za obdelavo nestandardne slovenščine, kar ima lahko pozitivne učinke na učenje slovenščine ter uporabo jezika v družbi in v poslovnem svetu.

Namesto konca – četrta revolucija v jeziku?

Komunikacija med ljudmi se je skozi zgodovino razvijala in spreminjala. V zadnjih letih smo priča neverjetnemu napredku v jezikovnih modelih, ki so omogočili avtomatizirano generiranje naravnega jezika. V medmrežnih pogovorih smo vzpostavljali komunikacijo z drugimi ljudmi preko interneta, bodisi preko klepetalnic, forumov, družbenih omrežij ali drugih platform, in se osredotočali na neposredno interakcijo med posamezniki. Pri tem so bile prisotne nekatere omejitve, kot so omejen obseg besedila, pogosto neformalni jezik in hitrost odziva. Z razvojem strojnega učenja in umetne inteligence pa so se pojavili napredni jezikovni modeli, ki temeljijo na globokem učenju, in začela se je komunikacija med človekom in strojem. Ti modeli so se učili na obsežnih zbirkah besedil in so razvili sposobnost avtomatskega generiranja naravnega jezika. Eden izmed najbolj znanih jezikovnih modelov je GPT (Generative Pre-trained Transformer). ChatGPT, ki danes razburja svetovno javnost, je razširitev GPT modela in je posebej zasnovan za generiranje naravnega jezika v pogovornem kontekstu. Tudi jezikovni model ChatGPT je treniran na velikih zbirkah pogovornih podatkov, kar mu omogoča razumevanje konteksta, ohranjanje doslednosti in ustvarjanje odzivov na podlagi predhodnega besedila. Priča smo novi ravni avtomatizirane komunikacije, ki je sposobna simulirati človeške odzive in zagotavljati uporabniško izkušnjo, podobno naravni.

Uvedba jezikovnega modela ChatGPT je v javnosti sprožila različne odzive. Zagotovo bo pomembno vplival na sporazumevalne navade, saj model omogoča tudi personalizirane odzive, prilagojene uporabnikom, kar izboljšuje celotno uporabniško izkušnjo. Ob vseh prednostih, ki jih ponuja, se pojavljajo tudi številni pomisleki. Osrednji se zdi povezan z etiko. Vprašanja o etični uporabi jezikovnega modela ChatGPT se pojavljajo predvsem v zvezi s potencialno zlorabo, manipulacijo ali ustvarjanjem lažnih informacij. Izkazalo se je tudi, da so odvisni od podatkov, na katerih so bili trenirani, kar lahko privede do napak ali neustreznih odzivov v določenih kontekstih. Poleg (ne)zanesljivosti se pojavlja tudi nedoslednost, saj se model spopada z izzivi, kako ohranjati doslednost v dolgih pogovorih ali razumevanju konteksta na enak način kot človeški sogovornici. Razvoj jezikovnega modela ChatGPT še naprej bliskovito napreduje. Prav tako pa so v ospredju

tudi številni drugi izzivi, kot so etična vprašanja, izboljšanje razumevanja konteksta in zagotavljanje bolj doslednih odzivov.

Razvoj od medmrežnega pogovora do jezikovnega modela ChatGPT je bil bliskovit. Kljub številnim izzivom in pomislekom ChatGPT pomeni izjemen napredek na področju sporazumevanja, hkrati pa je odprl vrata za nadaljnje raziskave in razvoj na tem področju. Tem se je poskušala pridružiti tudi slovenska raziskovalna skupnost z doslej največjim projektom na področju jezikovnih tehnologij RSDO (Razvoj slovenščine v digitalnem okolju) (<https://www.cjvt.si/rsdo/>), ki pa se je zaključil v začetku leta 2023.

Literatura

- CRYSTAL, David, 1995: *The Cambridge encyclopedia of the English language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- CRYSTAL, David, 2001: *Language and the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press.
- ČERNETIČ, Jan, 2022: *Jezikovnostilna analiza samopredstavitvenih besedil mladih na zmenkarskem portalu Tinder*. Magistrsko delo. Mentorica Mojca Smolej. Ljubljana: Filozofska fakulteta.
<https://repozitorij.uni-lj.si/Dokument.php?id=157460&lang=slv>
- FIŠER, Darja (ur.), 2018: *Viri, orodja in metode za analizo spletne slovenščine*. Ljubljana: Znanstvena založba Filozofske fakultete Univerze v Ljubljani (Zbirka Prevodoslovje in uporabno jezikoslovje).
<https://ebooks.uni-lj.si/ZalozbaUL/catalog/view/111/203/2740>
- JAVORNIK, Miha, 1998: From the Book to the Internet (And What Does Bakhtin Have to Do With It?). *Slavica Tergestina* 6, *Studia Russica* II. 227–242.
- KALIN GOLOB, Monika, 2008: SMS-sporočila treh generacij. *Slovenščina med kulturami*. Celovec: Slavistično društvo Slovenije (Slovenski slavistični kongres). 283–294.
- KRANJC, Simona, 2003: Jezik v elektronskih medijih. Slovenski knjižni jezik – aktualna vprašanja in zgodovinske izkušnje. Ada Vidovič Muha (ur.): *Slovenski knjižni jezik – aktualna vprašanja in zgodovinske izkušnje*. Obdobja 20. Ljubljana: Filozofska fakulteta. 435–446.
- KRANJC, Simona, 2004: Jezikovna zvrstnost v sodobnih medijih. Erika Kržišnik (ur.): *Aktualizacija jezikovnozvrstne teorije na Slovenskem. Členitev jezikovne resničnosti*. Obdobja 22. Ljubljana: Filozofska fakulteta. 395–405.
- LOGAR, Nataša, 2002: Računalniško izrazje v Slovenskem pravopisu 2001. Ustvarjalnost Slovencev po svetu. Boža Krakar Vogel (ur.): *Ustvarjalnost Slovencev po svetu*. 38. SSJLK. Ljubljana: Filozofska fakulteta. 229–233.
- MICHELIZZA, Mija, 2015: Spletna besedila in jezik na spletu. Ljubljana: Založba ZRC SAZU (Lingua slovenica 6).
<https://omp.zrc-sazu.si/zalozba/catalog/download/1310/5524/918-1?inline=1>
- POTEKO, Ina, 2022: *Sporazumevalne navade študentk in študentov ter njihove jezikovne izbire v sms-ih in sorodnih sporočilih*. Magistrsko delo. Mentor Marko Stabej. Ljubljana: Filozofska fakulteta.
<https://repozitorij.uni-lj.si/Dokument.php?id=161058&lang=slv>
- Resolucija Evropskega parlamenta z dne 11. septembra 2018 o enakopravnosti jezikov v digitalni dobi*.
<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SL/TXT/PDF/?uri=CELEX:52018IP0332&from=EN> (dostop 12. 5. 2023)
- Slovar računalniških izrazov za hišni računalnik*, 1984. Ljubljana: Mladinska knjiga.

Špela Vintar

Filozofska fakulteta, Ljubljana

DOI: 10.4312/SSJLK.59.21-28

Jezik in umetna inteligenca: kam nas vodijo veliki jezikovni modeli

Prispevek govori o razvoju jezikovne umetne inteligence. V prvem delu govorimo o strojnih prevajalnikih, ki so v široki uporabi že več let, zato nam izkušnje z njimi lahko pomagajo predvideti, kako bo potekalo uvajanje novih jezikovnih modelov v različne dejavnosti. V drugem delu opišemo nekaj primerov uporabe klepetalnega robota ChatGPT v raziskavah in predstavimo najpomembnejše izzive, s katerimi se srečuje družba ob pojavu splošne umetne inteligence.

umetna inteligenca, strojno prevajanje, ChatGPT

This article discusses the development of artificial intelligence. The first part focuses on machine translation, which has already been widely used for several years and can thus help predict how new language models will be introduced into various activities. The second part describes selected examples of applying the ChatGPT chatbot in research and presents the key challenges society must deal with due to the emergence of artificial intelligence in general.

artificial intelligence, machine translation, ChatGPT

1 Uvod

Pred dobrimi petimi leti smo opazili nenaden skok v kakovosti strojnega prevajanja, kot ga je ponujal na primer Google Translate. Če so bila pred letom 2018 strojno prevedena besedila uporabna bolj za grobo razumevanje vsebine in je pot do slovnično in pomensko ustreznega prevoda zahtevala še mnogo človeškega truda, so prevajalniki kar čez noč začeli govoriti skoraj povsem pravilno. Niso imeli več težav s slovenskimi skloni in ujemanjem in tudi daljše povedi so se nena doma brale dokaj tekoče. Kaj se je zgodilo leta 2018?

Danes se z radovednostjo in strahospoštovanjem pogovarjamo s klepetalnimi roboti, ki so naučeni na ogromnih količinah besedil in se lahkotno sprehajajo med različnimi strokovnimi temi, žanri in slogi, medtem ko se odločevalci, znanstveniki in javnost sprašujemo, kje so varne meje (ne)zaupanja v umetno inteligenco in kaj nas čaka v prihodnosti.

V pričujočem prispevku se ukvarjamo s perspektivami, ki jih odpira jezikovna umetna inteligenca, pri tem pa se naslanjamo na dosedanje izkušnje in raziskave s področja strojnega prevajanja. Slednje namreč izhaja iz enake tehnološke podlage, a je v širši uporabi že dovolj časa, da lahko znanstvena in praktična spoznanja do neke mere preslikamo na širše polje intelligentnih jezikovnih tehnologij.

2 Nevronski jezikovni modeli

Kot smo nakazali že v uvodu, so jezikovni modeli z uporabo nevronske mreže povzročili revolucionaren premik na področju jezikovnih tehnologij. Računalniška obdelava jezika je namreč dotlej bolj ali manj sledila ravnem jezikoslovni analizi, kjer se pomikamo od manjših elementov (fonologija, morfologija) prek besed in besednih zvez (leksikologija, frazeologija) do struktur (skladnja) in

celotnih besedil. Za vsako od teh ravni je skrbelo drugo računalniško orodje, poleg naštetih pa je bilo treba razviti še orodja za obdelavo »posebej zahtevnih« jezikovnih prvin: razdvoumljanje večpomenskosti, prepoznavanje imenskih ali terminoloških enot, razreševanje koreferenčnosti in podobno. Večina teh orodij je že pred razmahom nevronskega modelov uporabljala metode strojnega učenja, ki so znanje črpale iz označenih učnih podatkov.

Nevronska mreža je algoritmični pristop za modeliranje poljubnih kompleksnih funkcij. Sestavljena je iz več plasti vozlišč, v katerih poteka procesiranje v obliki optimizacije uteži, pri čemer sta eksplicitni le vhodna in izhodna plast, vmesne pa so skrite. Pomembna značilnost nevronske mreže je povratnost; v fazi učenja se namreč v primeru napačnega izhodnega rezultata algoritem »vrne« nazaj in popravi uteži v vozliščih, ki so reagirala napačno. Globoke nevronske mreže imajo več skritih ravni, danes pa se uporabljajo za izdelavo napovednih modelov na najrazličnejših področjih, od medicinske diagnostike s pomočjo klasifikacije rentgenskih posnetkov, ciljnega trženja na družabnih omrežjih prek analize vedenjskih vzorcev uporabnikov pa vse do finančnih trgov in borz, kjer se na podlagi preteklih gibanj napovedujejo in upravljajo prihodnje transakcije.

Svoje zmožnosti kažejo tudi na področju obdelave jezika. Jezikovni modeli se učijo na velikih količinah besedilnih podatkov, ki jih najdejo na spletu, pri jezikovnih modelih za strojno prevajanje pa so ti podatki pretežno dvojezični. Ker gre za napovedni model, so v istem jezikovnem modelu zakodirani tako slovnični kot pomenski podatki, posamezne besede in njihovi deli pa so v nevronskega modelu predstavljeni z nizom številskih vrednosti, ki jim pravimo vektorska vložitev. V fazi učenja se nevronska mreža uči napovedovati besedne nize tako, da se v učnih podatkih posamezne besede skrijejo, jezikovni model pa svoje napovedi postopno izboljšuje.

Kar je za nadaljnje razumevanje delovanja jezikovnih modelov – kljub tej zelo poenostavljeni razlagi – posebej pomembno, je, da se pri vektorskem modeliranju pomena slednji preslika v nekakšen abstraktni mnogorazsežnostni prostor, kjer se morfološke, semantične in sintagmatske sorodnosti merijo z razdaljami med vektorji. Jezikovni model zato pri svojih predikcijah, pa naj gre za prevajanje, generiranje besedila ali kaj tretjega, ne uporablja naučenih verjetnosti posameznih besednih nizov, ampak abstraktne vektorske vložitve, ki simulirajo nekakšen konceptualni prostor.

V času pisanja tega prispevka (marec 2023) je v raziskovalni skupnosti znanih več deset velikih jezikovnih modelov, od katerih so nekateri dostopni tudi širši javnosti (ChatGPT, GPT-4). Razlikujejo se predvsem po količini učnih podatkov in številu parametrov; GPT-4 naj bi bil zgrajen s kar bilijonom parametrov. Sočasno z bliskovitim napredkom velikih jezikovnih modelov se v javnosti in strokovnih skupnostih množijo najrazličnejši odzivi, ki jih na tem mestu ne bomo povzemali. Morda pa je vredno omeniti le poziv inštituta Future of Life po vsaj šestmesečnem moratoriju na nadaljevanje razvoja vse večjih in večjih jezikovnih modelov, ki ga je podpisalo impresivno visoko število globalnih tehnominenc, od Elona Muska, Steva Wozniaka in Yuvala Noaha Hararija dalje.¹ Podpisani so namreč prepričani, da se z razvojem splošne umetne inteligence človeštvo podaja na pot brez povratka, na soočenje s tako prelomnim civilizacijskim preobratom pa niti približno nismo pripravljeni.

V nadaljevanju se posvetimo tistim vidikom jezikovnih modelov, ki so doslej pokazali preverljivo uporabno vrednost, in razpravljamo o njihovih možnih učinkih v prihodnosti.

1 <https://futureoflife.org/open-letter/pause-giant-ai-experiments/>

3 Strojno prevajanje

Kot smo nakazali že v uvodu, postajajo strojni prevajalniki vse boljši, še posebej od prehoda na nevronske jezikovne modele. Ti so danes uporabljeni pri vseh velikih spletnih prevajalnikih, kot so DeepL, Google Translate, Microsoft Bing in Yandex. Na svetovni konferenci o strojnem prevajanju 2018 (WMT2018) se je prvič zgodilo, da sta dva prevajalnika pri prevajanju novic za jezikovna para kitajščina-angleščina in angleščina-češčina (Bojar idr. 2018) dosegla človeško raven, slednji jo je na omenjenem tekmovanju celo presegel. Leto kasneje je bilo sistemov, ki so dosegali podobno kakovost kot človeški prevajalci, a le za omejeno področje prevajanja novic, že prek deset (Barrault idr. 2019). Lani so na tej konferenci področje preverjanja uspešnosti razširili na različne žanre splošnih besedil, poleg človeškega ocenjevanja kakovosti posameznih prevodov pa so izvedli tudi podrobno analizo napak. Čeprav je pri strojnih prevodih število napak v povprečju presegalo število napak v referenčnih prevodih (ne pozabimo, da smo tudi ljudje zmotljivi), je nekaj prevajalnikov tudi po tem kriteriju presegló kakovost študentskih prevodov (Kocmi idr. 2022).

V zadnjem času je bilo izvedenih še nekaj zanimivih raziskav, ki kažejo, da strojno prevajanje postaja vse boljše tudi za manjše jezikovne pare in za nestandardna besedila. Campo Bayón in Sánchez-Gijón (2022) sta razvili strojni prevajalnik tvitov iz španščine v galicijsčino, nato pa pri uporabnikih preverjali, kako dobro razlikujejo med strojno prevedenimi in izvirnimi tviti. Presenetljiva ugotovitev je bila, da so uporabniki lažje prepoznavali strojne prevode kratkih tvitov, pri daljših tvitih pa so strojni prevodi uporabnike zlahka preslepili, da so bili izvorno spisani v galicijsčini. Očitno je na tvitih naučeni jezikovni model dobro posnemal pogovorne značilnosti galicijskih tviterašev, ampak le, kadar je bilo besedila nekoliko več.

Vse večje sprejemanje strojnega prevajanja (angl. *MT acceptance*) kot koristne tehnologije je neizbežno povzročilo tektonske premike v jezikovni industriji, katere pomemben delež predstavlja jo storitve prevajanja in tolmačenja. Orodja za računalniško podprto prevajanje, kot so RWS Trados, memoQ, Phrase ipd., brez izjeme ponujajo integracijo strojnih prevajalnikov v delovno okolje, in sicer tako da imamo med prevajanjem v prevajalskem programu na voljo prevodne zadetke iz lastnih pomnilniških baz, javnih pomnilnikov prevodov in poljubnih strojnih prevajalnikov. Quintana in Castilho (2022) v svoji primerjavi prevajalskih orodij glede integracije strojnega prevajanja ugotavljata precejšnje razlike, videti pa je, da pri prevajalcih narašča priljubljenost orodij v oblaku in da jim postaja udobje glede stopnje in načina integracije pomemben dejavnik pri izbiri orodja.

Ali strojno prevajanje pomeni konec človeških prevajalcev? Vprašanje se zdi posebej relevantno v času, ko se ves svet ukvarja s sprejemanjem ali nesprejemanjem klepetalnih robotov ter groženj, ki jih ti predstavljajo nekaterim človeškim dejavnostim. Na področju prevajanja lahko namreč razvoj in odzive nanj spremljamo že dlje časa, saj se je uvajanje strojnih prevajalnikov v profesionalna okolja začelo že pred vsaj desetimi leti. Že takrat so mnogi prevajalci, prevodni teoretiki, pa tudi učitelji prevajanja zavzeli stališče, da so strojni prevajalniki nekakšno nujno zlo, ki obstaja onkraj univerzuma »pravega« prevajanja, pogosto pa je bilo slišati mnenja (ta se pojavljajo še danes), da »so strojni prevajalniki sicer vse boljši, a *nikoli* ne bodo dosegli človeške kakovosti«. Mnenja se običajno podkrepijo z razlogi, kaj vse računalnikom manjka, da bi se lahko kdaj merili z ljudmi.

Zgodnja leta uvajanja prevajalnikov v profesionalna prevajalska okolja so bila zaznamovana s številnimi študijami produktivnosti, poudarjanjem kognitivnih razlik med prevajanjem in popravljanjem strojnih prevodov (angl. *post-editing*) in z analizami napak, ki jih je bilo takrat še v izobilju. Odkar so na voljo nevronske prevajalniki, je slovničnih napak bistveno manj, popravljanje pa je postalo po mnenju nekaterih še težje, saj se napake skrivajo v brezhrebno oblikovanih povedih in v slogovno nadvse prepričljivih ubeseditvah. Novejše raziskave kažejo, da se produktivnost prevajalcev z uporabo strojnih prevajalnikov poveča za kar štirikrat (Murgolo 2022). V omenjeni študiji je avtorica primerjala število besed, ki jih prevajalci ali popravljalci ustvarijo v določeni časovni enoti, in sicer v treh scenarijih: pri prevajanju brez pomnilnikov prevodov ali strojnih prevajalnikov, pri popravljanju delno prevedenega besedila z zadetki iz pomnilnika prevodov in pri popravljanju strojno prevedenega besedila. Kljub temu da so imeli prevajalci pri drugem scenariju na voljo pomnilnik prevodov z vsaj 85-odstotno podobnimi zadetki, so dosegli daleč največjo produktivnost pri popravljanju strojno prevedenega besedila.

Zanimive so tudi izkušnje največje prevajalske agencije v Evropi, Generalnega direktorata za prevajanje Evropske komisije (DGT), kjer je strojno prevajanje v nekaj letih marsikje povsem nadomestilo človeško delo. Evropska komisija je z zajetnim finančnim vložkom zgradila prevajalnik eTranslation, ki se po kakovosti danes zlahka kosa z največjimi, na nekaterih uradnih spletiščih Unije pa se prevodi v jezike članic zagotavljajo samo še s strojnim prevajalnikom. Razumljivo je, da prevajalci novih tehnologij ne sprejemajo brez strahov in skrbi. V raziskavi sprejemanja strojnega prevajanja, ki sta jo leta 2017 med prevajalci DGT izvedla Rossi in Chevrot (2019), je več kot 40 odstotkov vprašanih oseb strojno prevajanje izpostavilo kot grožnjo prevajalskemu poklicu, čeprav je bila raziskava izvedena še v obdobju pred uvedbo nevronskega sistema eTranslation. Njegov statistični predhodnik MT@EC je bil namreč po kakovosti precej slabši in bi zanj pričakovali, da bo pri prevajalcih vzbujal manj strahov. Raziskava je pokazala tudi pomembno korelacijo med slabim poznavanjem tehnologije strojnega prevajanja in občutkom ogroženosti, z drugimi besedami so tisti prevajalci, ki so svoje poznavanje tehnologije ocenili kot šibko ali nezadostno, izrazili tudi največ skrbi in strahov v zvezi s prihodnostjo.

Da bo podoba popolnejša, omenimo še vsakoletno raziskavo stanja v evropski jezikovni industriji (ELIS 2022), ki se izvaja vse od leta 2013 in zajema reprezentativen vzorec akterjev na tem področju. Zadnje poročilo, objavljeno marca 2023, izpostavlja veliko spremembo v odnosu do novih tehnologij, saj kar 70 odstotkov sodelujočih redno ali občasno uporablja strojne prevajalnike. Če so bili leta 2013 občutki udeležencev glede tehnološkega razvoja še pretežno negativni, pa je lani kar 65 odstotkov sodelujočih podjetij menilo, da so izboljšave nevronske prevajalnike priložnost in ne grožnja. Res pa je, da takšnega mnenja niso delili udeleženci, ki se preživljajo kot samostojni podjetniki, niti predstavniki izobraževalnih ustanov – pri obojih je prevladoval občutek, da je prevajalski poklic v prihodnosti ogrožen.

Kot vidimo iz prejšnjih odstavkov, so se strojni prevajalniki v zgolj desetletju iz obskurnih, nerodnih in negotovost vzbujajočih orodij prelevili v zanesljiv in široko uporaben pripomoček, ki bistveno zvišuje produktivnost, znižuje stroške in mnogim jezikovno neveščim uporabnikom omogoča dostop do tujejezičnih vsebin, pa tudi tujejezično komunikacijo. Po drugi strani se je prevajalski poklic zaradi tehnologij korenito spremenil, in bo po vsej verjetnosti zanj v prihodnje vse manj

zanimanja. Na njegovo mesto utegnejo priti drugačni profili jezikovnih profesionalcev, ki bodo morali imeti gibčne jezikovne veščine, ob tem pa še široko jezikovnotehnološko podlago (Vintar 2019).

4 Jezikovni modeli v praksi

V nasprotju s prevajalniki, ki imajo za sabo okrog 70 let razvojne zgodovine, so jezikovni modeli razmeroma mlada tehnologija, z velikimi jezikovnimi modeli pa se z uporabniškega vidika srečujemo šele nekaj mesecev. Kljub temu sta ChatGPT, kmalu zatem pa njegov naslednik GPT-4, sprožila pravo kulturno revolucijo, ki odmeva v znanstvenih krogih, izobraževanju, medijih in v širši javnosti. Le štiri mesece po splostitvi klepetalnega robota ChatGPT na portalu Google Scholar najdemo že prek 7000 zapisov o njem, od tega sicer večino komentatorskih besedil iz strokovnega tiska, pa tudi uvodnikov in pisem bralcev v ugledne znanstvene revije. Nekatere prispevke je spisal kar sam robot, kot priznavajo avtorji v uvodu, z namenom demonstracije njegovih zmožnosti in šibkosti pri uporabi v znanstvene namene.

Naštetimo nekaj področij, kjer se od tovrstnih tehnologij pričakuje največji učinek. Prvo je brez dvoma medicina, saj se umetna inteligenca lahko uporablja za hitrejšo in natančnejšo diagnostiko, posledično pa tudi uspešnejše zdravljenje in znižanje stroškov. Antaki idr. (2023) so preverjali uporabo ChatGPT-ja na področju oftalmologije in pokazali, da robot pravilno prepoznava oftalmološka obolenja in ustvarja načrte zdravljenja, ki so v skladu s strokovnimi smernicami. Jeblick idr. (2023) so ChatGPT vgradili v jezikovno aplikacijo, ki poenostavlja radiološke izvide. Raziskava je pokazala, da sistem dosega visoko natančnost tako pri vsebinski točnosti poenostavljenih izvidov kot pri slovnični in slogovni ustreznosti. Aplikacija je posebej pomembna za bolnike, ki so s pomočjo berljivejših izvidov lažje razumeli svojo zdravstveno situacijo in se odločali o nadaljnjih posegih. Tudi številni drugi avtorji razpravljajo o potencialih, ki jih ChatGPT prinaša v različne medicinske vede, na primer v kirurgijo, stomatologijo in zdravniško oskrbo, koristen pa je tudi pri pregledovanju medicinske literature in kot pripomoček pri medicinskem pisanju.

Naslednje področje je, pričakovano, računalniška obdelava jezika. ChatGPT se, ob ustreznih iztočnicah (angl. *prompts*), dobro odreže pri razdvoumljanju večpomenskih besed (Ortega-Martin idr. 2023), povzemanju besedil (Yang idr. 2023) in strojnem prevajanju (Jiao idr. 2023), o njegovih jezikovnih zmožnostih pa poleg objavljenih znanstvenih člankov govori morje primerov, zapisov in objav na družabnih omrežjih, v splošnih medijih in na temu posebej namenjenem kanalu na Discordu.

Prav zaradi jezikovnih zmožnosti so se na pojav ChatGPT-ja med prvimi odzvale univerze, saj je univerzitetni esej na številnih vodilnih svetovnih univerzah ključno orodje za ocenjevanje študentov, skoraj pri vseh študijih pa je predpisano tudi zaključno delo. Ker pisnih izdelkov ChatGPT-ja sistemi za preverjanje pristnosti ne zaznajo kot plagiat (saj to v resnici ni), je med univerzami vzvalovila skrb, da bo uveljavljene načine preverjanja znanja treba korenito spremeniti (Susnjak 2022). Vendar se hkrati rojevajo tudi številne zamisli, kako inteligentne robote vključiti v izobraževanje in si z njimi pomagati. Frieder idr. (2023) na primer opisujejo preskus uporabe ChatGPT-ja pri reševanju matematičnih nalog in ga primerjajo z drugimi modeli, Chen (2023) pa poglobljeno razpravlja o koristih in možnostih transformacije bibliotekarskih storitev.

Čeprav bo pričujoči prispevek ob objavi že precej zastarel, saj se novi znanstveni in strokovni prispevki o tej temi objavljajo vsakodnevno, je v času pisanja eden boljših pregledov znanstvene literature na temo ChatGPT-ja članek v predobjavi Koubaa idr. (2023).

In pri nas? Najprej smo lahko ponosni, da imamo v Sloveniji vrhunske in svetovno znane strokovnjake za umetno inteligenco, računalniško obdelavo jezika in povezane tehnologije. Pojav ChatGPT-ja je tudi v našem okolju spodbudil novinarje, komunikatorje znanosti, digitalne navdušence in celo filozofe k pisanju o njem. Nekoliko resnejših preskusov te tehnologije za slovenščino je manj, omenimo pa lahko študijo s področja socialnega dela, ki primerja človeško in umetno inteligenco pri izvedbi kvalitativne analize (Mesec 2023). Omenjeni prispevek nakazuje, da se jezikovni model dobro odreže tudi pri iztočnicah v slovenščini, saj avtor ugotavlja, da robot ponuja presenetljivo ustrezne odgovore. V sklepnem delu avtor zapiše še:

Kakšno koli omalovaževanje umetne inteligence je neprimerno. Program ni popoln, je pa blizu temu, sodeč po rezultatih. [...]

Sposoben je ustvarjalnega parafraziranja, to je, povzemanja izjav, tako da izrazi njihovo bistvo, lahko bi rekli celo, da je v tem pomenu sposoben »brati med vrsticami«, to je, izreči, kar ni bilo izrečeno, bilo pa je mišljeno. Tega marsikatero človeško bitje ne zna. (Mesec 2023)

5 Ugotovitve

Skoraj vsa doslej citirana dela navajajo tudi številne zadržke v zvezi z uporabo inteligentnih tehnologij v praksi. Med najpogostejše omenjenimi izzivi so:

- **varstvo podatkov:** ChatGPT in sorodni jezikovni modeli se učijo iz ogromnih količin besedil, ki pogosto vsebujejo osebne podatke o uporabnikih (npr. dnevniki spletnih klepetov). Zaenkrat je zakonska regulativa na tem področju bistveno preohlapna.
- **etika uporabe:** Pri tehnologiji, kakršna je ChatGPT, so možnosti zlorab precejšnje, čeprav se razvijalci trudijo zlonamerneže kar najbolj omejiti. Ne gre le za zlorabe v smislu (lažnega) avtorstva člankov, esejev in diplomskih del, ampak tudi za grožnjo namernega zavajanja in manipulacije prek lažnih novic, spletnih komunikacij, objav na družbenih omrežjih in podobno. Če pa v etično razmišljanje vključimo še inteligentne tehnologije jutrišnjega dne, se znajdemo na še bistveno bolj spolzkiem in na trenutke distopičnem terenu, kjer se lahko upravičeno sprašujemo o tem, ali (oziroma bolje kdaj) se bo umetna inteligenca obrnila proti človeštvu in mu začela škoditi. S takšnimi in sorodnimi vprašanji se ukvarja več *miselnih tankov* po svetu, na primer že omenjeni inštitut Future of Life in Institute for the Future of Humanity pri oxfordski univerzi, za usklajevanje človeških interesov z morebitnimi interesi umetne inteligence pa se je uveljavil izraz poravnava UI (angl. *AI alignment*).
- **pristranskost:** Obstaja velika (in večkrat izpričana) nevarnost, da klepetalni roboti in druge inteligentne tehnologije delujejo diskriminatorno do določenih deprivilegiranih skupin ter da utrjujejo stereotipe in stigmatizacijo. Ta izziv je mogoče rešiti s strožjim nadzorom nad učnimi podatki, kar pa je ob sedanjih in prihodnjih količinah skoraj nemogoče izvajati v praksi.

- **enakopravnost:** S tem mislimo predvsem na enakopravnost pri dostopanju do inteligentnih storitev in njihovi uporabi, saj nam v nasprotnem primeru grozi še večja razslojitev sveta in družb na tehnološko podprte elite in nemočne preostale.
- **transparentnost:** ChatGPT in sorodniki so nevronske napovedni modeli, ki svojih napovedi, se pravi generiranih besedil, ne pojasnjujejo, prav tako tudi njihovi razvijalci težko pojasnijo razloge, da je v določenem primeru prišlo do določene predikcije. S tega vidika je njihovo delovanje netransparentno, to pa je še posebej v primeru zlorab in pri vprašanih etike in odgovornosti problematičen vidik.
- **zanesljivost:** S tem mislimo na dejstvo, da se ChatGPT in njegovi nasledniki še vedno motijo, izmišljujejo in navajajo neresničniti, ki jih celo prepričljivo utemeljujejo, za kar se je prijel izraz »halucinacije«. Seveda se razvijalci s tem vidikom intenzivno ukvarjajo, a še bolj pomembno je izobraževanje splošne javnosti o delovanju jezikovnih modelov in z njim povezanimi tveganji.

Kljub peticiji Elona Muska in sopodpisnikov lahko pričakujemo, da bodo vse bolj inteligentni roboti vse bolj sooblikovali naše vsakdanje življenje, v dobrem in slabem smislu. Neizbežno se bodo vse bolj uporabljali v različnih profesionalnih okoljih in pri tem – kot kažejo izkušnje s sveta prevajalstva – naleteli na mnogo negativnih odzivov. Po drugi strani so najbolj podcenjujoča in zavračajoča stališča pogosto plod nepoznavanja in strahu pred lastnimi šibkostmi. Ker živimo v vznemirljivem času, ko je prostora za konstruktivne ideje še dovolj, prav tako pa potrebujemo čim več tehničnih razmislekov o priložnostih in tveganjih, ki jih jezikovni modeli prinašajo, je ključna radovednost. Slednje smo skušali spodbuditi tudi s tem prispevkom.

Literatura

- ANTAKI, Fares, TOUMA, Samir, MILAD, Daniel, EL-KHOURY, Jonathan, DUVAL, Renaud, 2023: Evaluating the performance of ChatGPT in ophthalmology: An analysis of its successes and shortcomings. *medRxiv* 2023/1.
- BARRAULT, Loic, BOJAR, Ondřej, COSTA-JUSSA, Marta R., FEDERMANN, Christian, FISHEL, Mark, GRAHAM, Yvette, HADDOW, Barry idr., 2019: Findings of the 2019 conference on machine translation (WMT19). *Association for Computational Linguistics*.
- BOJAR, Ondřej, FEDERMANN, Christian, FISHEL, Mark, GRAHAM, Yvette, HADDOW, Barry, HUCK, Matthias, KOEHN, Philipp, MONZ, Christof, 2018: Findings of the 2018 Conference on Machine Translation (WMT18). *Proceedings of the Third Conference on Machine Translation. Association for Computational Linguistics*. 272–307.
- do CAMPO BAYÓN, María, SÁNCHEZ-GUJÓN, Pilar, 2022: Evaluating NMT: superior, inferior, or equivalent to texts originally written by humans. *New Trends in Translation and Technology NeTTT 2022, 4–6 July 2022*. Rhodes Island, Greece. 27–36.
- CARO QUINTANA, Rocio, CASTILHO, Sheila, 2022: A review of the Integration of Machine Translation in CAT tools. *New Trends in Translation and Technology 2022 NeTTT 2022, 4–6 July 2022*. Rhodes Island, Greece. 214–221.
- CHEN, Xiaotian, 2023: ChatGPT and its possible impact on library reference services. *Internet Reference Services Quarterly*. 1–9.
- European Language Industry Survey, 2022: Trends, expectations and concerns of the European language industry. ELIA: https://fit-europe-rc.org/wp-content/uploads/2022/03/ELIS-2022_survey_results_final_report.pdf?x85225
- FRIEDER, Simon, PINCHETTI, Luca, GRIFFITHS, Ryan-Rhys, SALVATORI, Tommaso, LUKASIEWICZ, Thomas, PETERSEN, Philip Christian, CHEVALIER, Alexis, BERNER, Julius, 2023: Mathematical capabilities of ChatGPT. arXiv preprint: 2301.13867.
- JEBLICK, Katharina, SCHACHTNER, Balthasar, DEXL, Jakob, MITTERMEIER, Andreas, STÜBER, Anna Theresa, TOPALIS, Johann, WEBER, Thomas, WESP, Philipp, SABEL, Bastian, RICKE, Jens, idr., 2022: Chatgpt makes medicine easy to swallow: An exploratory case study on simplified radiology reports. arXiv:2212.14882. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2212.14882>

- JIAO, Wenxiang, WANG, Wenxuan, HUANG, Jen-tse, WANG, Xing, TU, Zhaopeng, 2023: Is ChatGPT a good translator? A preliminary study. arXiv: 2301.08745. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2301.08745>
- KOCMI, Tom, BAWDEN, Rachel, BOJAR, Ondřej, DVORKOVICH, Anton, FEDERMANN, Christian, FISHEL, Mark, GOWDA, Thamme, idr., 2022: Findings of the 2022 conference on machine translation (WMT22). *Proceedings of the Seventh Conference on Machine Translation (WMT)*. 1–45.
- KOUBAA, Anis, BOULILA, Wadii, GHOUTI, Lahouari, ALZAHM, Ayyub, LATIF, Shahid, 2023: Exploring ChatGPT Capabilities and Limitations: A Critical Review of the NLP Game Changer. Preprints.org, 2023030438. <https://doi.org/10.20944/preprints202303.0438.v1>
- MESEK, Blaž, 2023: Jezikovni model umetne inteligence chatGPT – pripomoček kvalitativne analize. V recenziji pri reviji *Socialno delo*, vir članka osebna komunikacija z avtorjem.
- MURGOLO, Elena, 2022: Productivity Evaluation in MT Post-Editing and Fuzzy Matches Ed-iting. Setting the Threshold. *New Trends in Translation and Technology NeTTT 2022. 4-6 July 2022*. Rhodes Island, Greece. 1–8.
- ORTEGA-MARTÍN, Miguel, GARCÍA-SIERRA, Oscar, ARDOIZ, Alfonso, ÁLVAREZ, Jorge, ARMENTEROS, Juan Carlos, ALONSO, Armenteros, 2023: Linguistic ambiguity analysis in ChatGPT. arXiv:2302.06426. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2302.06426>
- ROSSI, Caroline, CHEVROT, Jean-Pierre, 2019: Uses and perceptions of Machine Translation at the European Commission. *Journal of specialised translation (JoSTrans)*, halshs-01893120v2.
- SUSNJAK, Teo, 2022: ChatGPT: The end of online exam integrity? arXiv: 2212.09292. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2212.09292>
- VINTAR, Špela, 2019: Language in the Age of Dataism. *Slovenščina 2.0: empirical, applied and interdisciplinary research* 7/1. 126–143.
- YANG, Xianjun, LI, Yan, ZHANG, Xinlu, CHEN, Haifeng, CHENG, Wei, 2023: Exploring the limits of ChatGPT for query or aspect-based text summarization. arXiv: 2302.08081. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2302.08081>

Jerca Vogel

Filozofska fakulteta, Ljubljana

DOI: 10.4312/SSJLK.59.29-38

Mladi in sporazumevanje v digitalnem svetu

V prispevku skušamo utemeljiti pomen digitalne sporazumevalne zmožnosti in njenega razvijanja v šoli. Kljub povezanosti s splošno sporazumevalno zmožnostjo jo kot posebno področje opredeljujeta predvsem večpredstavnost in interaktivnost digitalnega sveta, kar od uporabnika, ki je prisiljen nenehno izbirati in reflektirati različne vloge, diskurze, žanre, informacije ..., zahteva prožnost in kritičnost. Kot kažejo nekateri podatki raziskav Eurostata in Pisa 2018, zmožnosti digitalnega sporazumevanja med mladimi ne zagotavlja pogosta raba IKT, saj so rezultati slovenskih prebivalcev oz. dijakov občutno nižji kot rezultati njihovih finskih vrstnikov. Eden od razlogov za slabšo razvitost je (ne)vklučenost digitalnega sporazumevanja v UN za SLO ter s tem manj načrtno in manj celostno razvijanje v šoli.

digitalna sporazumevalna zmožnost, interaktivnost, kritičnost, pouk prvega jezika, učni načrt

This article establishes the importance of digital communication skills and their development in school. Despite being connected with general communicative competence, these skills are a special area primarily defined by the multimedia and interactive character of the digital world, which demands flexibility and a critical attitude from users, who are forced to constantly select and reflect on various roles, discourses, genres, information, and so on. According to some of the results of Eurostat's studies and the Pisa 2018 survey, digital communication skills among young people do not depend on the frequent use of ICT because the scores achieved by Slovenians or Slovenian secondary-school students were significantly lower than those of their Finnish peers. One of the reasons for their skills being more poorly developed is the lack of inclusion of digital communication in the Slovenian language curriculum and the resulting lower level of its planned and comprehensive development in school.

digital communication skills, interactivity, critical attitude, first-language instruction, curriculum

1 Uvod

Digitalna zmožnost je v 21. stoletju eden ključnih pojmov v razpravah o tem, katero znanje potrebujemo v sodobni družbi (Ilomäki 2011: 1). Tudi Svet Evrope jo umešča med osem ključnih zmožnosti za vseživljenjsko učenje in jo v Poročilu (Svet Evrope 2018) opredeljuje kot zmožnost, ki vključuje samozavestno, kritično in odgovorno uporabo digitalnih tehnologij ter interakcijo z njimi pri učenju, delu in družbenem udejstvovanju. Njene sestavine so informacijska in podatkovna pismenost, sporazumevanje in sodelovanje, medijska pismenost, ustvarjanje digitalnih vsebin, varnost, vprašanje intelektualne lastnine, reševanje problemov in kritično mišljenje. Gre torej za kompetenco, ki je kompleksna in po mnenju nekaterih bolj politični kot strokovni pojem.

Prav zaradi kompleksnosti digitalne zmožnosti so znanstvene raziskave pogosteje usmerjene v njene specifične vidike: ko govorimo o jeziku in njegovi rabi, je tak pojem digitalna sporazumevalna zmožnost. Izhodišče zanjo je sporazumevalna zmožnost, ki pa se v digitalnem svetu tudi sama spreminja. Če je npr. bralna zmožnost v 20. stoletju poudarjala razumevanje, interpretiranje in uporabo informacij iz dokončno oblikovanih besedil (učence smo lahko, na primer, usmerili v enciklopedije, kjer so poiskali zanesljive in preverjene informacije), v 21. stoletju v ospredje postavlja izbiranje, oblikovanje, preverjanje in vrednotenje informacij, saj spletni iskalniki učencem

ponujajo na tisoče odgovorov, nihče pa jim ne pove, kaj je resnično in kaj ne.¹ Hkrati za digitalno zmožnost potrebujemo določene digitalne spretnosti, vendar te, tudi ko govorimo o višjih ravneh digitalnega sporazumevanja, niso povezane z razvijanjem programske opreme, aplikacij ali programiranja, uporabe računalniških jezikov ali statistične obdelave svežnjev informacij, temveč z uporabo digitalnih orodij, s kritičnim iskanjem, razumevanjem, vrednotenjem, preoblikovanjem, povezovanjem, posredovanjem informacij, stališč in prepričanj; pa tudi z razumevanjem vloge spletnih orodij pri oblikovanju učinkovitih družbenih odnosov (Hwang 2011: 925).

Ko razmišljamo o tem, ali moramo digitalno sporazumevalno zmožnost umestiti tudi v pouk prvega jezika (J1), se moramo tako vprašati predvsem dvoje:

- ali se digitalno sporazumevanje razlikuje od nedigitalnega in
- ali ga je treba v šoli razvijati, čeprav učenci uporabljajo IKT več ur na dan.

2 Digitalna sporazumevalna zmožnost

Tako kot opredelitve sporazumevalne zmožnosti na sploh so tudi opredelitve digitalne sporazumevalne zmožnosti ožje ali širše. Med prve sodi npr. opredelitev Hagea in Williamsona (2009: 5), ki jo razumeva kot zmožnost razumevanja ter »branja in pisanja digitalnih besedil«, torej kot splet spretnosti. Po Leu, Kinzer, Coiro in Cammack (2004: 1572) »vključuje spretnosti, strategije in dispozicije, potrebne za uspešno rabo in prilagajanje na hitro spreminjajoči se IKT, ki vpliva na vsa področja naših osebnih in poklicnih življenj,« s čimer strategijo spretnosti dopolnjuje z znanjem in metakognicijo, dispozicije pa vključujejo tudi vrednotne oz. motivacijske razsežnosti. Še izrecneje jo kot večrazsežnostno opredeljuje Erstad (2010), ko jo poveže s pojmom medijske zmožnosti ter predlaga pet vidikov, ki bi jih morali usvajati v šoli. To so 1. spretnosti, ki omogočajo sodelovanje v digitalnem komuniciranju, 2. mediji kot predmet analize oz. predmetnospecifično znanje, 3. grajenje znanja na izbranem predmetnem področju oz. aktivna uporaba usvojenih spretnosti in poznavanje strategij za samostojno učenje, 4. učne strategije, ki jih lahko razumemo kot strategije branja in hkrati metakognitivne strategije, ter 5. digitalna kulturna zmožnost, ki se povezuje z emotivno-vrednostno razsežnostjo.

Splošne definicije torej utemeljujejo digitalno sporazumevanje kot kompleksno zmožnost, a same po sebi ne razložijo, zakaj se kljub številnim stičnim točkam ne razvija dovolj z razvijanjem branja, poslušanja, pisanja in tvorjenja govornih predstavitev pri pouku J1. To pojasnjujejo šele opredelitve razlik med obema vrstama sporazumevanja.

Po Merchantu (2007: 121) je pomembno, da v središče digitalne sporazumevalne zmožnosti postavimo zapisano besedilo, vendar se moramo zavedati, da je to posredovano prek nove tehnologije. Kot bistveno lastnost te tehnologije po navadi poudarjamo večpredstavnost, tj. sprejemanje informacij prek različnih medijev, ki ga nadzira, upravlja in krmili računalnik ter ki pri uporabniku spodbujajo različna čutila (prim. Gerlič 2016). Uporabnik pa lahko v to dogajanje posega, ga spreminja in prilagaja svojim željam, zmožnostim in potrebam. Ena bistvenih značilnosti večpredstavnostnega sporazumevanja je torej interaktivnost, ki se v spletnem sporazumevanju uresničuje

¹ Avtorji poročila OECD 2021 (3) tako celo govorijo o »post-resničnem« svetu, v katerem kot dejstvo sprejmemo tisto, kar se zdi, da je resnično, čeprav za to nimamo nobene podlage. Poleg tega nas algoritmi razvrščajo v skupine enako mislečih posameznikov ter tako homogenizirajo mnenja in polarizirajo družbe.

na različnih ravneh: kot medsebojno komuniciranje med uporabniki (Kiousis 2002); kot uporabnikovo izbiranje ponujenih medijskih vsebin in nizov informacij; z uporabnikovo zahtevo po vsebinah in podatkih, ne le z izbiro izmed tistih, ki jih ponudi strežnik; s sistemskim preverjanjem uporabnikovega delovanja in odzivanjem nanj; z interakcijo med različnimi družbenimi skupinami; s posameznikovim poustvarjanjem, soustvarjanjem in ustvarjanjem vsebin. Hkrati transakcijsko razmerje med sporazumevanjem in tehnologijo (prim. Leu idr. 2004) ter različna interakcijska razmerja omogočajo prehajanje in združevanje različnih sporazumevalnih vlog, vrst besedil, žanrov in diskurzov, kar vpliva tudi na temeljne procese sprejemanja in tvorjenja besedil.

2.1 Prožnost kot temeljno načelo digitalnega sporazumevanja

Ena temeljnih zahtev digitalnega sporazumevanja je prožnost pri izbiri sporazumevalnih strategij. Ob branju zapisanih besedil po navadi govorimo o treh fazah – pred branjem, med branjem, ko spremljamo svoje razumevanje in miselno predelujemo vsebino, ter po branju, ko dopolnimo praznine v razumevanju, besedilo interpretiramo, ga ovrednotimo, se nanj odzovemo in branje reflektiramo. Ob branju spletnih besedil pa procesi razumevanja, interpretacije in vrednotenja potekajo sočasno. Spletno branje nam namreč omogoča lažje sprotno preverjanje pomena manj znanih besed, podatkov; ob publicističnih besedilih krmarimo med povezavami in se odločamo, ali jih bomo odprli, besedilo se prekinja z videoposnetki, pri čemer moramo sproti povezovati vsebino zapisanega in posnetega besedila, ob odpiranju povezav presojava, ali so relevantne, zanesljive, smiselne ... (prim. Haryanto 2019: 397). Končno imamo v spletu veliko večjo možnost odziva – bodisi besednega bodisi izraženega drugače, npr. z deljenjem, sledenjem, blokiranjem. Podobno velja za tvorjenje, kjer ni več tako jasne ločnice med zbiranjem, izbiranjem in urejanjem gradiva ter njegovim končnim oblikovanjem ali med predstavitvijo in soočanjem z odzivi nanjo.

Enaka prožnost je potrebna pri prehajanju med vlogami, diskurzi in žanri. Strukturna značilnost spletnih virov je namreč spodbujanje govorcev k neposrednemu delovanju: od odzivanja s kliki, vstopanja v skupine in deljenja objav do pisanja komentarjev, lastnega objavljanja, vključevanja v neposredno objavljanje ali v spletni dogodek. Možnost izmenjave vlog, vstopanje zasebnih tem v javno dostopne diskurze,² komentiranje vsebin in anonimnost vodijo tudi k prepletanju diskurzov, žanrov, zvrsti, tona znotraj istega sporazumevalnega dogodka in/ali na istem kanalu (prim. Hwang 2011: 926). V takem komunikacijskem prostoru zgolj naučeni vzorci rabe, shematični opisi razmerij med pomeni, zaznamovanostmi in tipičnimi položaji ter razumevanje strukture priročnikov ne zadostujejo več.

2.2 Kritičnost kot temeljno načelo sporazumevanja

V zadnjih desetletjih se v didaktiki J1 vse pogosteje izraža potreba po razvijanju kritične sporazumevalne zmožnosti. Tako je Vogel (2021) kot cilj izobraževanja v J1 opredelila razvito sporazumevalno zmožnost, ki vključuje funkcionalno in kulturno zmožnost ter ju nadgradi s kritičnim mišljenjem. A če je, ko govorimo o sporazumevanju na splošno, kritična sporazumevalna zmož-

² Na primer primerjava telefonskega pogovora s pogovorom v katerem izmed spletnih omrežij, kjer naše replike niso dostopne samo specifičnemu sogovorniku, temveč so vidne vsem udeležencem pogovora ali članom skupine, kot to ponazarja Hwang (2011: 925).

nost razumljena kot nadgradnja funkcionalne in kulturne, postavlja Merchant (2007) kritičnost v središče razmisleka o digitalnem sporazumevanju (prim. tudi Leu idr. 2004). Šele kritičnost namreč omogoča, da uporabljamo IKT za prepoznavanje pomembnih vprašanj, iskanje informacij, kritično ovrednotenje teh informacij, sintetiziranje informacij ter tako odgovarjanje na zastavljena vprašanja, predstavljanje odgovorov drugim (Merchant 2007). Hkrati pa mladim ponuja orodje za razumevanje in interpretiranje skonstruirane narave popularne kulture in njeno kritično raziskovanje (Hague, Williamson 2004). Zaradi sočasnosti procesov razumevanja in vrednotenja moramo kritičnost vključevati v celoten proces sporazumevanja.

3 Razvijanje digitalne sporazumevalne zmožnosti in digitalni domorodci

Ko razmišljamo o potrebi po razvijanju digitalne sporazumevalne zmožnosti, se moramo ustaviti ob pojmu t. i. digitalne ločnice. Ta je sprva označeval razkorak med tistimi z dostopom do IKT-opreme in svetovnega spleta in tistimi brez njega ter zaznamoval razlike med svetovnim severom in jugom, v najbolj razvitih državah pa opozarjal na družbene skupine, ki so z vidika digitalne zmožnosti v podrejenem položaju (Helsper, Reisdorf 2017), kar s seboj prinaša različne oblike prikrajšanosti. Ker so ena takih skupin starejši, je ločnica prispevala k oblikovanju pojmov *digitalni domorodci* in *digitalni priseljenci*. Prvi so v okviru projekta *Polet* (2019) opredeljeni kot tisti, ki »so rojeni, ko je digitalna tehnologija že obstajala, so torej domorodci v e-svetu; zanje je to materinščina – tekoče obvladajo »jezik« računalnikov, videoiger, interneta, mobilnikov ...«, digitalni priseljenci pa »s(m)o rojeni pred pojavom digitalne tehnologije in s(m)o se z njo srečali na neki točki svojega življenja.«

A zdi se, da predvidevanje, da se digitalni domorodci digitalnega sporazumevanja dovolj naučijo samo skozi rabo, ni utemeljeno. Na to kažejo predvsem razlike med pripadniki istih generacij v družbah, ki vse sodijo med tehnološko razvite. Tako je bil po raziskavi Eurostata (2022) med državami Evropske unije v letu 2021 največji delež digitalno pismenih prebivalcev, starih od 16 do 74 let, na Finskem in Nizozemskem (79 %), Slovenija pa se s 50-odstotno osnovno digitalno pismenostjo umešča šele na 20. mesto med 27 državami članicami).³ Ker so v raziskavo zajeti tudi mladi, lahko torej predvidevamo, da digitalne ločnice ne moremo povezovati samo z dostopom do tehnologij, temveč tudi z razlikami v digitalni (sporazumevalni) zmožnosti, ki omogoča učinkovito uporabo tehnologij za izobraževanje, delo in družbeno vključenost.

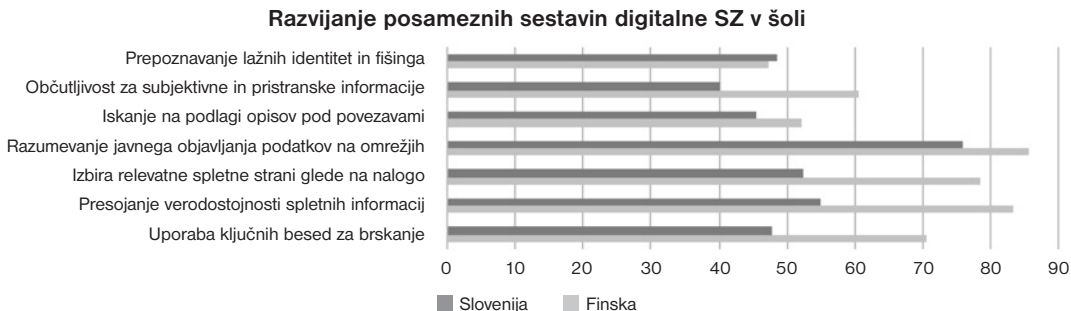
Ker je prostor, ki lahko zmanjšuje digitalno ločnico, šola (Ilomäki idr. 2004), smo razmišljanje o tem, zakaj so Finci (torej tudi dijaki) pri digitalnem sporazumevanju uspešnejši kot Slovenci, čeprav z vidika splošne sporazumevalne zmožnosti za njimi le malo zaostajajo, usmerili v pouk J1. Pri tem bomo primerjalno pogledali nekatere ugotovitve iz raziskave bralne pismenosti Pisa 2018 ter splošne cilje učnih načrtov (UN) za pouk J1.

3.1 Raziskava bralne pismenosti Pisa 2018

Raziskava bralne pismenosti Pisa (OECD 2021) je leta 2018 merila tudi nekatere sestavine spletnega sporazumevanja. Pokazalo se je, da je učenec iz območja OECD v letu 2018 na spletu povprečno preživel 35 ur na teden. Kot je razvidno iz Grafa 1, slovenski učenci po svojem mnenju

³ Pred njo so na primer tudi po ekonomskih kazalcih primerljive Hrvaška (63 %), Slovaška (55 %) in Češka (60 %).

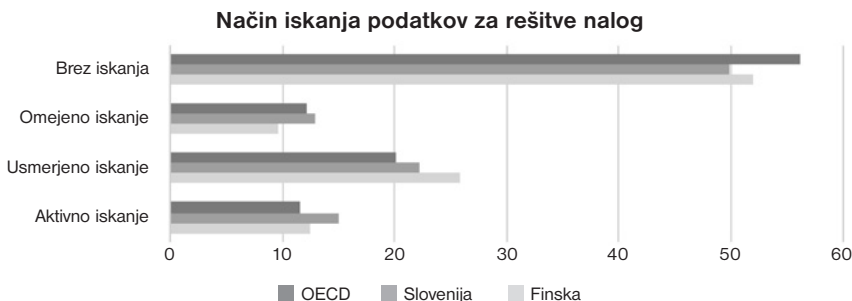
na spletu preživijo manj časa, kot je povprečje učencev v državah OECD, finski učenci pa s 36 urami ta čas presegajo. A tudi slovenski so preživeli za računalniki 30 ur na teden in po obdobju korone 35 in več. Ker se hkrati čas, v katerem se finski (9 ur) in slovenski učenci (7 ur) srečujejo z računalnikom v šoli, ne razlikuje veliko, pa lahko sklepamo, da razlike bolj kot iz količine dejavnosti izhajajo iz njihove načrtnosti. Ta predvidevanja potrjuje mnenje učencev (Graf 1).



Graf 1: Mnenje učencev o tem, ali so se pri pouku srečevali z razvijanjem posameznih sestavin digitalne sporazumevalne zmožnosti

Rezultati kažejo, da se po lastnem mnenju učenci slovenskih šol v primerjavi s finskimi enako ali več srečujejo z ozaveščanjem o nevarnostih spletne komunikacije, občutno manj pa z neposrednim razvijanjem spretnosti, potrebnih za iskanje, izbiranje in odločanje o stopnji zaupanja ponujenim informacijam. Zato smo v nadaljevanju primerjali še način iskanja dodatnih/potrditvenih informacij po spletu ob delu z več viri.

V analizi so bili učenci razdeljeni v 4 kategorije: 1. tisti, ki med delom z več viri niso dodatno brskali po spletnih straneh; 2. tisti, za katere je bilo značilno omejeno iskanje, tako da so po spletu brskali le ob enem izmed virov; 3. tisti, ki so iskali usmerjeno in po spletu brskali ob več virih; ter 4. tisti, ki so razširjeno oz. aktivno brskali po spletu (OECD 2021). Graf 2 kaže, da je za večji delež slovenskih učencev kot finskih značilno omejeno in aktivno brskanje, torej táko, ki za rešitev naloge ni potrebno, je manj usmerjeno in natančno.



Graf 2: Načini iskanja podatkov, potrebnih za rešitev naloge ob delu z več viri

3.2 Učna načrta za pouk J1

Raziskava Pisa je bila usmerjena predvsem v informacijsko zmožnost in je pokazala, da na tem področju razlike med obojimi učenci sicer so, a vendarle ne tolikšne, da bi v celoti pojasnjevale razliko v digitalni sporazumevalni zmožnosti med prebivalci obeh držav. Zato smo v analizo vključili še splošne cilje pouka J1, kot so opredeljeni v učnih načrtih za pouk slovenščine (UN SLO) in finščine (UN FIN) (Tabela 1).

Razlike, ki se pokažejo že ob splošnih ciljih, so predvsem v tem, da so cilji v UN SLO usmerjeni samo v razvijanje informacijske zmožnosti, ne pa tudi v sporazumevanje v spletnem kontekstu, ki mu je v UN FIN namenjene enako pozornosti. Hkrati je kritičnost omejena na razmislek o lastni jezikovni sporazumevalni zmožnosti in presojo informacij, medtem ko je v UN FIN v ospredje postavljeno konstruktivno, odgovorno in etično sporazumevanje; ob informacijski pismenosti pa sta v ospredju znanje oz. primerjalni opis v razmerju z »navadno« sporazumevalno zmožnostjo, kar implicira njuno vzporednost, in deloma raba z metakognicijo, ne pa tudi oblikovanje stališč in spodbujanje k aktivnemu preizkušanju v realnih kontekstih. Na tej podlagi lahko predvidimo, da je delni razlog za razliko med slovenskimi in finskimi uporabniki IKT tudi v bolj celostni vključenosti digitalnega sporazumevanja v UN FIN, v postavitve učencev v njegovo razvijanje v zanj značilnih kontekstih ter v izhajanju iz procesa, ne iz končnega produkta.

Tabela 1: Vključenost načela kritičnosti in sestavin digitalne sporazumevalne zmožnosti v splošne cilje UN za pouk J1

	UN SLO	UN FIN
Kritičnost	<ul style="list-style-type: none"> • Oblikovanje kritičnosti; 	<ul style="list-style-type: none"> • Spodbujanje h konstruktivni in odgovorni komunikaciji v različnih okoljih; • usmerjanje v razmislek o posledicah njihovih jezikovnih in sporazumevalnih odločitev za druge ter s tem etični komunikaciji;
Informiranje	<ul style="list-style-type: none"> • uzaveščanje temeljnih podobnosti in razlik na ravni tvorjenja tiskanih in elektronskih sporočil; • uzaveščanje znanja za uspešno tvorjenje, sprejemanje, razumevanje, doživljanje in vrednotenje besedil v novih, dolgoročno nepredvidljivih medijih in oblikah, ki jih prinaša elektronska doba; • varno, ustvarjalno in kritično pridobivanje informacij, ustrezna uporaba in po potrebi dopolnjevanje; • ozaveščanje in presojanje tako svoje kot širše uporabe digitalne in druge tehnologije ter prek nje pridobljenih informacij; • raba elektronskih priročnikov. 	<ul style="list-style-type: none"> • interpretiranje in tvorjenje večpredstavnostnih besedil; • pridobivanje in deljenje informacij; • spodbujanje k učenju učenja; • iskanje, raba in predstavljanje informacij v kompleksnih besedilih, tudi v multimedijskih okoljih; • podpiranje in razvijanje jezikovne zavesti in zmožnosti opazovati jezik; • preučevanje jezikovnih struktur v okoliščinah, ki so primerne za učence določene starosti, ter v žanrih, ki so jim blizu;

	UN SLO	UN FIN
Sporazumevanje v spletnem kontekstu		<ul style="list-style-type: none"> • usmerjanje k udeležbi v različnih interaktivnih situacijah in multimedijskih okoljih; • zavest o lastni komunikaciji; • prispevanje h konstruktivnemu sporazumevanju; • sooblikovanje učenčevih jezikovnih in kulturnih identitet v večkulturni in medijski družbi; • spodbujanje k varnemu in odgovornemu ravnanju v medijskem okolju; • tvorjenje besedil, tudi z rabo informacijske in komunikacijske tehnologije; • spodbujanje učenčeve jezikovne in kulturne zmožnosti v raznovrstnih komunikacijskih okoljih.

4 Kako naprej?

Digitalnemu sporazumevanju bi bilo bolj celostno in načrtno pozornost smiselno nameniti tudi pri pouku slovenščine kot J1, kar zahteva najprej oblikovanje operativnih ciljev. Pri tem se lahko opremo na analitične predstavitve zmožnosti, ki opozarjajo predvsem na to, da dejavnosti ni mogoče ločevati glede na sprejemanje in tvorjenje ustnih oz. pisnih besedil, kar je izhodišče za strukturo veljavnega UN. Hkrati v spletnem sporazumevanju besedil ne moremo obravnavati izolirano, ampak so vedno postavljena v niz, v katerem tudi pobudno besedilo ni dokončno. Zato so raziskovalci kot temeljno razvrstitveno merilo izbrali prevladujočo vlogo govornega dejanja (Pegrum idr. 2022), kot osnovna enota pa je besedilo kot izdelek zamenjal sporazumevalni dogodek kot proces, v katerega vstopamo in v njem sprejemamo, se odzivamo, ustvarjamo različna besedila.

Kot temeljni področji smo tako tudi mi opredelili *informiranje*, ki je v ospredju pri govornih dejanjih⁴ s poudarjeno predstavitveno vlogo, in *sporazumevanje v spletnem okolju*, ki je v ospredju ob govornih dejanjih s poudarjeno vplivanjsko in povezovalno vlogo.⁵ Hkrati smo zaradi usklajenosti z UN SLO skušali upoštevati delitev na kognitivno, jezikovno in kontekstualno sestavino, le da so prikazane vzporedno.

1. Informiranje obsega zmožnost iskanja, izbiranja in označevanja virov, hiperbesedilno zmožnost; sprotno predelavo, interpretacijo in vrednotenje podatkov oz. vsebine; povezovanje informacij iz več prenosnikov in razumevanje njihove vloge v interakciji; tvorjenje informativnih prispevkov.

⁴ Ker se v govornem dogodku povezujejo govorna dejanja (besedila) različnih govorcev z različnimi vlogami, je izhodišče posamezno dejanje, postavljeno v okvir govornega dogodka.

⁵ Poleg njiju se kot poseben sklop pogosto opredeljuje poustvarjanje, ki se povezuje tudi z ekspresivno in estetsko vlogo.

2. Sporazumevanje v spletu pa obsega zmožnost sočasnega sporazumevanja z več ljudmi, ki prevzemajo različne vloge; ločevanje podatkov in stališč, izraženih v različnih kodih; mreženje, tj. vključevanje v skupine; nadzorovanje oblikovanja lastne spletne podobe; zagotavljanje spletne varnosti. Tesno povezan preplet ciljev ponazarjamo ob razvijanju zavestnega oblikovanja lastne spletne podobe v Tabeli 2.

Tabela 2: Cilji, povezani z nadzorovanjem oblikovanja lastne spletne podobe

Kognitivna zmožnost	Jezikovna (kodna) zmožnost	Kontekstualna zmožnost
<ul style="list-style-type: none"> • Oblikovanje zelene spletne podobe kot izhodišča za sodelovanje z drugimi v realnem svetu, na spletu v različnih vlogah in v različnih skupinah; • oblikovanje morebitnih dodatnih oziroma identitetno zakritih podob v posameznih omrežjih; • razumevanje vloge izbranih vizualnih elementov pri podpori zelene spletne podobe in izbira ustreznih elementov (naslovne in osebne slike ipd.); večpredstavnostnih objav ...); • zavest o nedopustnosti potvarjanja podatkov za prikaz lažne podobe; • razmislek o sporočilu lastne podobe, kot se oblikuje prek objav na spletu, drugim udeležencem, s katerimi stopamo (nameravamo stopati) v različne odnose, in predvidevanje njenih posledic oziroma odzivov. 	<ul style="list-style-type: none"> • Izbiranje najustreznejših vrsti in diskurzov glede na to, ali je sporazumevanje umeščeno na javni ali zasebni, strokovni ali vsakdanji diskurz ipd.; • preklapljanje med diskurzi, vrstmi, načini razvijanja teme ... znotraj posameznega sporazumevalnega dogodka glede na izbrano identiteto; • razumevanje vloge kontekstualnih označevalcev (ki vključujejo emotikone, ekspresivno rabo ločil, ključnike); • uporaba teh elementov z različnimi nameni: izraziti čim več s čim manj znaki; preprečevanje nesporazumov prek čustvenih in kontekstualnih signalov. 	<ul style="list-style-type: none"> • Predvidevanje zelenih učinkov in posledic svojih govornih dejanj ter razmislek o njihovi etičnosti; • razumevanje razmerja med anonimnostjo in odgovornostjo za sporazumevalna dejanja; • zmožnost pozitivnega delovanja na podlagi zavesti o etičnem pluralizmu.

5 Sklep

Zmožnost digitalnega sporazumevanja je z vidika posameznika in družbenih skupin danes vse pomembnejša, saj so tisti, ki je ne razvijejo (dovolj), deprivilegirani in omejeni pri polnem sodelovanju v družbenem, družabnem, poklicnem, izobraževalnem življenju. Ob tem se moramo zavedati, da je digitalna sporazumevalna zmožnost sicer tesno povezana s splošno sporazumevalno zmožnostjo, a se zaradi spletnega sveta, v katerem se udejanja, od nje tudi bistveno razlikuje. Če se ob razvijanju prve v ospredje postavlja načelo ustreznosti, ki zahteva poznavanje tipičnega

besedilnega dogodka s predvidenimi vlogami udeležencev, temami, diskurzi, jezikovnimi vrstmi in celo prvinami, zahteva digitalno sporazumevanje prožno prehajanje med vsemi navedenimi elementi ter kritični odnos, ki zagotavlja konstruktivno, odgovorno in etično rabo jezika.

Te razlike ne nazadnje odseva dejstvo, da mladi v Sloveniji preživijo za računalnikom po obdobju korone vsak teden 35 ur ali več, a kot kažejo raziskave, po katerih v bralni pismenosti dosegajo relativno visoke rezultate, njihovo digitalno sporazumevanje ni tako uspešno kot pri finskih vrstnikih. Predvidevamo lahko, da je delni razlog za razliko tudi v bolj celostni vključenosti digitalnega sporazumevanja v UN FIN, v njegovem razvijanju v zanj značilnih kontekstih ter v izhajanju iz procesa, ne iz končnega produkta. Zato se zdi, da je prvi korak, ki ga moramo narediti v slovenskih šolah, določitev ciljev, povezanih z digitalno sporazumevalno zmožnostjo. Toda da bi učence usmerjali k zavestnemu srečevanju z jezikovno dejavnostjo v spletnem okolju, cilji niso dovolj. V šoli moramo hkrati upoštevati dejansko prakso, to pa zahteva pogostejše izbiranje procesnih oblik pouka. Ena takšnih je Bartonovo učenje jezika kot socialne prakse (Barton, Potts 2013), pri katerem učenci stopajo v sporazumevanje v različnih vlogah in ob različnih dejavnostih, s cilji in z namerami, s kakršnimi se sporazumevajo v življenju.

Literatura

- BARTON, David, POTTS, Diane, 2013: Language Learning Online as a Social Practice. *TESOL Quarterly* 47. 10.1002/tesq.130.
- ERSTAD, Ola, 2010: Educating the Digital Generation. *Nordic Journal of Digital Literacy* 1. 56–70.
- Eurostat, 2022: How many citizens had basic digital skills in 2021? Products Eurostat News, Eurostat (europa.eu). <https://ec.europa.eu/eurostat/en/web/products-eurostat-news/-/ddn-20220330-1> (dostop 14. 4. 2023)
- FINNISH NATIONAL AGENCY FOR EDUCATION, 2016: *National core curriculum for basic education*. 2. izdaja.
- GERLIČ, Ivan, 2016: *Informatika v zdravstvu. II. del. (Mreže, internet in multimedija)*. <http://www.uni-nm.net/igerlic/v02/index.html> (dostop 2. 4. 2023)
- HAGUE, Cassie, WILLIAMSON, Ben, 2009. Digital participation, digital literacy and school subjects. A review of the policies, literature and evidence. <https://www.nfer.ac.uk/digital-participation-digital-literacy-and-school-subjects-a-review-of-the-policies-literature-and-evidence> (dostop 14. 8. 2022)
- HARYANTO, Eddy, SULISTIYO, Urip, FRANSISKA, Povi, YOSE, Imelda, 2019: English Exposure from Digital Media and its Influence on Communicative Competence: Students' Perspectives and Experiences. *IRJE* 2/3. 387–406.
- HELSPER, Ellen J., REISDORF, Bianca C., 2017: The emergence of a »digital underclass« in Great Britain digital exclusion. *LSE: Helsper_The emergence of a digital underclass.pdf* (lse.ac.uk) (dostop 2. 4. 2023)
- HWANG, Yoosun, 2011: Is communication competence still good for interpersonal media? Mobile phone and instant messenger. *Computers in Human Behavior* 27/2. 924–934.
- ILOMÄKI, Liisa, KANTOSALO, Anna, LAKKALA, Minna, 2011. What is digital competence? *Linked portal*. Brussels: European Schoolnet. <http://linked.eun.org/web/guest/in-depth3> (dostop 23. 7. 2022)
- KIUOSIS, Spiro, 2002: Interactivity: a concept explication. *New media & society* 4/3. 355–383. http://rcinib.ir/articles/pdfs/cd1%5CIngenta_Sage_Articles_on_194_225_11_89/Ingenta866.pdf
- LEU, Don, KINZER, Charles K., COIRO, Julie, CAMMACK, Dana, 2004: Toward a Theory of New Literacies Emerging From the Internet and Other Information and Communication Technologies. R. Ruddell, N. Unrau (ur.): *Theoretical Models and Processes of Reading*. Newark, USA: International Reading Association. 1570–1613.
- MERCHANT, Guy, 2007: Writing the future in the digital age. *Literacy* 41. 118–128.
- OECD, 2021: 21st-Century Readers: Developing Literacy Skills in a Digital World, PISA. Paris: *OECD Publishing*. <https://doi.org/10.1787/a83d84cb-en> (dostop 14. 4. 2023)
- PEGRUM, Mark, HOCKLY, Nicky, DUDENEY, Gavin, 2022: *Digital literacies*. New York, London: Routledge.
- POZNANOVIČ JEZERŠEK, Mojca idr., 2018: *Program osnovna šola. Slovenščina. Učni načrt*. Ljubljana: ZRSZ. http://www.mizs.gov.si/fileadmin/mizs.gov.si/pageuploads/podrocje/os/prenovljeni_UN/UN_slovenscina.pdf (dostop 24. 8. 2022)

Slovenski jezik, literatura, kultura in digitalni svet(ovi)

Projekt Polet, 2019. <https://projekt-polet.si/digitalni-domorodci-in-digitalni-priseljenci/> (dostop 2. 4. 2023)

Svet Evrope: Priporočilo sveta Evrope o ključnih kompetencah za vseživljenjsko učenje 2018:

[https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=NL](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=NL) (dostop 2. 4. 2023)

VOGEL, Jerca, 2021: Kritična sporazumevalna zmožnost – osrednji koncept sodobnega pouka prvega jezika. *Jezik in slovo* 1/2021. 3–16.

Voyant ima pripomočke za vrsto jezikov, za slovenščino pa žal ne. Da bi dobili besedni oblak polnopomenski besed, je treba prazne besede (ang. *stopwords*) za slovenščino naložiti ročno. [Seznam praznih besed](#) sem za take namene pred leti postavil na Wikiverzo. Iz besednega oblaka razbiram, da na seznamu manjka veznik *ampak*, odveč je tudi mašilo *seveda*. Besedni oblak mi je sporočil, da opazno prepogosto uporabljam ti dve besedi in razkril moj miselni vzorec. Ker mi je mar za slog in ker se skušam izraznim maniram izogibati, sem se sprehodil skozi besedilo in zmanjšal njuno pogostnost. Z izločitvijo dodatnih praznih besed je Voyant drugič narisal ustrežnejši besedni oblak, ki pa za popraviljanje sloga ni več uporaben.

Še vedno se igramo z besedilom. Popolarnemu ChatGPT-ju sem naročil, naj predavanje povzame in napravi **izvleček** v desetih vrsticah, pa se mi je uprl, češ da je besedilo predolgo, in me usmeril k svoji plačljivi varianti, ki bi opravila nalogo za denar. Ker spadam med ljudi, ki neradi odštevajo denar za spletno ponudbo, sem se razgledal po konkurenci. Generatorja izvlečkov za slovenščino nisem našel, naletel sem samo na angleškega. Pa naj mi stroj napravi najprej angleški izvleček. V ta namen sem moral predavanje prej prevesti v angleščino. Nalogo sem namenil **prevajalniku** Deepl. Spet ni šlo na prvo žogo oziroma v enem zamahu. Ker so zastoj samo prevodi besedil v obsegu 5000 znakov, sem besedilo razdelil na štiri kose, ki jih je Deepl použil drugega za drugim. Iz angleškega prevoda članka je [generator izvlečkov](#) zdaj lahko izdelal angleški izvleček.

The digitisation of everything that existed before (dictionaries, catalogues and other databases, libraries, archives, encyclopaedias, lexicons, etc.) and new tools for texts (spellers, translators) have become part of the conditions for cultural survival and emancipation, and have become an indicator of linguistic sophistication. We have been very active on Wikivir, which we have chosen as a repository for digitised and edited Slovenian fiction. The Wikiuniversum is growing and becoming really useful and at the same time likeable thanks to Wikipodata and the Collection. When the convoluted Slovenian copyright law decides to shorten copyright protection from the current 70 years after the death of the author to the former 50, or at least decides on the freedom of panorama, freeing the publication of recordings of copyright works and cultural heritage in public places, our professional writing will be more picturesque and attractive. The spatial turn called into life the collections on the public interactive map Geopedia: birthplaces of the historical novel, literary monuments, literary routes and, outside the narrow circle of the literary profession, a collection of partisan monuments.

Izdelek se zdi kar spodoben, vsekakor je boljši od marsikaterega izvlečka, ki ga dobim v roke kot urednik prestižne domače literarnovedne in jezikoslovne *Slavistične revije*, manjka pa mu koherentnost. V zadnji povedi je program samovoljno združil rojstne kraje slovenskih književnikov in dogajališča zgodovinskega romana v čudno novotvorbo: rojstne kraje slovenskih zgodovinskih romanov. Tudi tega še ne ve, da so Wikipodatki v angleščini *Wikidata* in da je Zbirka v angleščini *Wikimedia Commons*. Pomanjkljivosti sem ročno popravil. Ah, preveč sem zaupal generatorju povzetkov, šele na koncu sem opazil, da se mu moji zaključni stavki niso zdeli dovolj tehtni, čeprav je ravno v njih srž sporočila. Ročno sem z njimi dopolnil izvleček.

Nato sem ukazal Deeplu, naj angleški izvleček prevede nazaj v slovenščino. Na prevod nisem imel večjih pripomb, šlo je brez komičnih napak, iz kakršnih smo se še nedavno norčevali pri

vzratnem prevajanju, moji drobni ročni posegi so bili le še slogovne narave. Presenetilo me je, da gre prevajalniku bolj za avtohtono (»kleno«) slovenščino kot meni naravnemu govorniku: v izvorniku sem uporabil besedo *indikator*, prevajalnik je tujko poslovenil v *pokazatelj*. Prevajalniki strokovnim piscem močno koristijo, saj nalogo opravijo bolje kot povprečni priučeni govorec tujega jezika. Preveriti moramo samo, ali na kakem mestu zaradi premalo jasnega izvornika ni prišlo do napačnega razumevanja. Sicer pa program sam opozori na kritična mesta in prosi za pojasnila. Prevod skratka ne koristi le tujemu bralcu, prav pride tudi avtorju pri optimiranju izvirnega sporočila.

Ročni dodatki so napravili slovenski izveček za tretjino predolg. Ne bom več prosil digitalnih pomočnikov za krajšanje, hitreje in ustrežnejše bo, če se krajšanja lotim sam; v krajšanju sem se izuril pri seminarskem delu za Wikipedijo. Desetvrstični rezultat, plod sodelovanja človeka in stroja, stoji zdaj v glavi objavljenega predavanja. DeepL in Googlov prevajalnik sem vpregel še v prevod čistopisnega izvečka v angleški *abstract*. Mikalo me je, da bi prevod oddal v tisk skupaj s predavanjem, a sem se zadržal in strojna prevoda ohranil zase, da ju bom lahko primerjal z izdelkom profesionalnega živega prevajalca, ki stoji v glavi takoj za slovenskim izvečkom. Zanimivo bo videti, kako hitro na tem področju kopnijo razlike med človekom in strojem in kako se izdelki prevajalnikov slogovno razlikujejo med seboj.

Predavateljem na SSJLK je naročeno, da predavanje opremimo s petimi **ključnimi besedami**. Po spletu sem iskal orodje, ki bi ključne besede generiralo namesto mene, pa sem obupal: ali niso za slovenščino ali so plačljiva ali pa jih spremlja toliko oglasov, da človek izgubi veselje. Ključne besede, zapisane pod izvečkom na natisu predavanja, sem bil prisiljen napraviti sam. Mogoče bomo take »človeške dele besedila« v prihodnosti opremljali z oznako *home made* oziroma ročno delo.

Kaj če bi zbolel in ne bi mogel v predavalnico? Iz izkušnje zadnjih dveh covidskih let vemo, da se iz takih zadreg rešimo z uporabo **spletne učilnice** ali spletne konference. Pognal bi Zoom ali kakšno podobno orodje za predavanje po spletu. In če bi bolezen napadla moje glasilke? V tem primeru bi zaprosil za kodo **sintetizatorja govora eBralec**, ki je pod posebnimi pogoji zastoj na voljo na spletišču Knjižnice slepih in slabovidnih, in mu naročil, da prebere predavanje namesto mene. Mogoče je kaj boljši od alternative Govornik.eu, ki vsaj na mojem zastarelem računalniku **ni ravno poslušljiva**.

Je med poslušalci kdo slep in bi ga želel v brajici? Sam bo najbolje vedel, kako ga konvertirati in natisniti. Ampak prej sem ga moral seveda **postaviti nekam na splet**. Možnosti je veliko, Academia.edu, ResearchGate, repozitorij UL, druga inštitucionalna ali zasebna zakupljena spletišča ... Sam zadnja leta svoja besedila nalagam na Wikiverzo, kjer jih lahko najhitreje ažuriram in se nadejam, da trajno ostanejo.

Naslov sem zaradi hitrejšega iskanja skrajšal na prvo polovico. Predavanje lahko odpre vsakdo, kadarkoli, od koderkoli, prijavljen ali anonimno. Lahko tudi poseže vanj tako, da kaj popravi ali dopolni, bodisi v obliki komentarja na pogovorni strani, v obliki opombe na dnu besedila ali pa kar neposredno v besedilu. Samo klikniti je treba na zavihek *Uredi* in po intervenciji na zavihek *Shrani spremembe*. Če bo ta *kdorkoli* počel nagajivosti ali neumnosti, jih bom z eno potezo razveljavil, in če še ne bo dal miru, bom blokiral posege z njegovega naslova. Toda zakaj bi se kdo z zlim namenom spraval ravno na tole predavanje, če pa od leta 2006, odkar sem na wikijih, torej 17 let, ni bilo

Glavna stran
Zadnje spremembe
Najljubši članek
Denarni prispevki
Občestvo
Portal skupnosti
Pod lipo
Orođa
Kaj se povezuje sem
Povezane spremembe
Naloži datoteko
Posebne strani
Trajna povezava
Podatki o strani
Navebna strani
Tiskanje/izvoz
Ustvari e-knjigo
Preinesi kot PDF

Hladnik | Pogovor | Nastavitve | Preizkusne možnosti | Spisek nacrtov | Prispevki | Odjava

Stran | Pogovor

Preberi | Uredi | Zgodovina | Več

Iskanje v Wikiverza

Na spletu živel sam boš večno

Digitalizacija slovarjev, katalogov, enciklopedij itd. ter nova orodja za besedila (črkovalniki, strojni prevajalniki) so pogoj za kulturno preživetje in emancipacijo ter pokazatelj razvitosti jezika. Danes slovenski literarni zgodovinar uporablja spletne storitve, kot so Cobiss, dLib, Ngram Viewer in Wikimedijina spletišča. Dejavní smo na Wikiviru, ki je repozitorij slovenskega leposlovja, na Wikiverzi, kjer koncipiramo članke za Wikipedijo, na Wikipodatkih in v Wikimedijini Zbirki. Ko bo zapletena slovenska avtorska zakonodaja omogočila svobodo panorame, bo naše strokovno pisanje še bolj slikovito in privlačno. Prostorski obrat je prikalcal v življenje zbirke na javnem interaktivnem zemljevidu Geopedija: rojstne kraje pisateljev, dogajališča slovenskega zgodovinskega romana, literarne spomenike itd. Perspektive literarne vede (digitalne, kakopak) vidim v njeni participativni naravi (pisali jo bodo tudi laiki in stroji), stremela bo k vseobsežnosti in emancipatorični neselektivnosti, organizirala se bo seznamsko namesto zgodbeno, povezovala se bo s sosednjimi disciplinami in komunikacijskimi praksami.

slovenska književnost, digitalna humanistika, Wikimédia, Geopedija, SlovLit, ChatGPT

Pa se poigravam za začetek. Kanadskemu Voyantu ož sem naročil, naj naredi besedni oblak na osnovi predavanja, in je napravil tole:

Voyant ima pripomočke za vrsto jezikov, za slovenščino pa žal ne. Da bi dobili besedni oblak polnopomenski besed, je treba prazne besede (ang. stopwords) za slovenščino naložiti ročno. Seznam praznih besed sem za take namene pred leti postavil na Wikiverzo. Iz besednega oblaka razbiram, da na seznamu manjka veznik ampak, odveč je tudi mašilo seveda. Besedni oblak mi je sporočil, da opazno prepogosto uporabljam ti dve besedi in razkril moj miselni vzorec. Ker mi je mar za

Na spletu živel sam boš večno

Avtor Miran Hladnik
Naslov izvirnika *Na spletu živel sam boš večno ali Slovenska književnost in digitalni*

Slika 2: Posnetek prve strani predavanja na Wikiverzi

vandalizirano nobeno moje besedilo. Da bo predavanje lažje najti, sem ga uvrstil v Wikiverzino kazalo svojih spisov pod naslov [Objave: Miran Hladnik](#).

Zgolj postavitev besedila na splet ne zadošča, če si želimo bralcev in odmeva ali celo diskusije. Google ga bo sicer uvrstil v svoja kazala, ampak težko si predstavljam, da bi šel kdo v iskalno polje tipkat tak čuden naslov. K branju sem pred korekturami povabil strokovno javnost, v upanju na komentar, dopolnilo informacij ali vsaj kak popravek pravopisne napake oziroma zatipkanin. O objavah obveščam prek strokovnega **diskusijskega foruma** (skromneje novičnika) [SlovLit](#). Ta literarnovedni, jezikoslovni in digitalnohumanistični stenčas je na svetu od konca leta 1999, vsako leto se na njem nabere kakih tisoč sporočil, ki jih po troje hkrati dnevno razpošiljam 1700 naročnikom.

[SlovLit] Na spletu živel sam boš večno –

Miran Hladnik hladnikmiran@gmail.com

Pon Apr 10 14:37:47 CEST 2023

https://sl.wikiversity.org/wiki/Na_spletu_živel_sam_boš_večno – M. Hladnik: Na spletu živel sam boš večno ali Slovenska književnost in digitalni svetovi. Predobjava predavanja za SSJLK 2023. Wikiverza.

Prosim za kritično branje in pripombe na ta samonanašalni prispevek. – miran

Objava na Wikiverzi se zdi za predavanja, ki jih na spletu objavi tudi organizator Center za slovenščino kot drugi in tuji jezik in povrh obogati še z videoposnetkom, na prvi pogled odveč. Prav pride, kadar je naročnik omejen z obsegom, avtor pa se je razpisal in se mu zdi škoda besedilo krajšati. Takrat se spletni objavi razlikujeta. Vzporedna objava oziroma predobjava na Wikiverzi avtorju omogoči vnos popravkov pred dokončno oddajo in tudi po objavi.

* * *

Napočil je čas za predavanje. Naslov zanj sem si sposodil pri Aškercu, ki je v antologijski pesmi *Čaša nesmrtnosti* v svoji prvi pesniški zbirki *Balade in romance* 1890 zapisal verz »v delih svojih živel sam boš večno« in s tem ponovil podobna spoznanja predhodnikov, ki jih je mučila skrb, kaj bo ostalo za njimi. Fantazma puščanja sledov v kulturi usmerja življenje izobražencev v boleči opoziciji z zavestjo, da smo od danes do jutri, »ko listje smo, ki z vetrom leta« (Alojz Gradnik, Moli-*tev beguncev*), da zidamo na pesku. Brez zapisanih ali kako drugače shranjenih dokumentov našega bivanja in mujanja ne bi bilo ne kulture in ne civilizacije.

Aškerc je z »deli svojimi« mislil na knjižno in revijalno objavljene pesmi, morda tudi na one v rokopisu, v vsakem primeru na dela na papirju. Ko sam pomislim na svoja dela, npr. na tole predavanje, papirnata podlaga ni več v prvem planu, ampak je moja glavna skrb, kako zagotoviti njihovo trajno digitalno eksistenco; iztis na papirju je ena od možnih pojavnih oblik besedila, in sicer manj uporabna oblika. Natisnjena dela zbiramo in hranimo iz navade in iz ljubezni, uporabljamo pa raje tista v digitalni obliki: po njih iščemo, jih predelujemo, konvertiramo, prevajamo ... Dokaz? Zadnjič sem v dar ponudil prgišče zanimivih strokovnih knjig, pa se je med 1700 prejemniki oglasa odzvala samo ena oseba z željo po eni knjigi. Čeprav se radi pridušamo, kako je samo tiskana knjiga tista prava knjiga, v praksi do njih nismo več sentimentalni.

Ima kdo občutek, da za fiksiranje svojih spoznanj, za hrambo svojih del izbiramo vedno manj zanesljive materiale? Najtrajnejše se nam morda zdi, kar je vklesano v kamen (nagrobnik), na drugo mesto bi dali knjigo, potem šele sodobne digitalne zapise, brez katerih bi se civilizacija ustavila. Obstojnosti slednjih še ni bilo mogoče primerjati s predhodnimi, katerih trajnost se je merila v stoletjih in tisočletjih, vendar iz izkušnje vemo, kako hitro se v nič lahko izgubi delo, če ga nismo shranili v več kopijah.

V tolažbo je treba dodati, da se tudi materiali, ki jim pripisujemo trdoživost, ne obnesejo vedno najbolje. Kot popisovalec partizanskih spomenikov vidim, kako že v nekaj desetletjih postanejo neberljivi v kamen vklesani napisi, izpostavljeni vremenu; nagrobnike, ki jim je vreme prizaneslo, pa komunalna služba brez milosti odstrani, ko svojci nehajo plačevati grobarino. Najbolj so uničeno izpostavljena obeležja iz barvnih kovin: slej ko prej jih ukrade, razreže in na odpadu unovči kak lokalni zbiralec starega železja. Sicer pa nimamo dosti izbire: če nočemo biti čudaški, če smo dejavni člen skupnosti, potem bomo svoja dela, dokumentacijo in komunikacijo, preselili v elektronski medij in jih tam tudi ustvarjali: tekste, slike, pisma, pogovore, predavanja ...

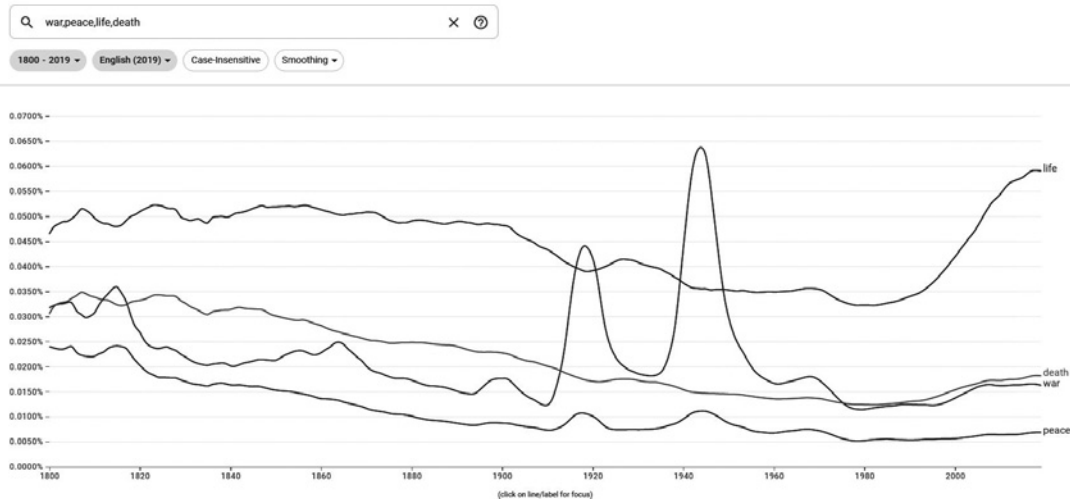
Spremembe, skozi katere gre civilizacija, nekateri navdušeno označujejo z besedami revolucija in paradigmatični zasuk, drugi pa jih poskušajo omalovažujoče zvesti na poznano. Sam sem bliže prvim kot drugim, vendar nimam namena zavzemati strani. Samo povzel bom nekaj radikalnih sprememb v zvezi z besedili, sprememb, ki jih vse premalo reflektiramo. Besedilo izgublja status zaključenega individualnega avtorskega izdelka: vsakdo lahko posega vanj in ga spreminja, besedilo ni več fakt, temveč je proces. Prek hiperpovezav prestopa svoje meje in se sprijema z drugimi besedili. Stran z besedilom ni več pokončna kot v knjigah in časopisih, zdaj se prilagaja vodoravnemu formatu računalniškega zaslona. Besedila si na strani ne sledijo več od zgoraj navzdol, namesto tega se nova besedila nalagajo na vrh strani.

Med pogoje kulturnega obstanka in emancipacije se je uvrstila digitalizacija vsega, kar je obstajalo doslej (slovarji, katalogi in druge podatkovne zbirke, knjižnice, arhivi, enciklopedije, leksikoni ...). Skupaj z novimi orodji za besedila (urejevalniki, črkovalniki, prevajalniki, generatorji besedil) so digitalizirana dela postala indikator jezikovne razvitosti. Ob strani puščam jezikoslovni segment digitalnega gradiva in orodij, poročal bom o tem, kako močno smo doslej razpapirili literarno vedo. Otipljivo naj to prikažem z opisom snovanja literarnozgodovinskega članka, ki se precej razlikuje od pisanja nekoč.

Domala vsako moje raziskovanje, pisanje in seminarsko delo se začne s **slovenskim bibliografskim sistemom Cobiss**, ki je katalog vseh slovenskih knjižnic in hkrati slovenska bibliografija. Ker njegovi začetki sovpadajo z začetki računalništva, je na videz antikvaren, vendar tudi dovolj robusten za dnevno uporabo. Ukaz $la=slv$ and $lc=a$ and $py=1981$ oziroma $la=slv$ and $dc=821.163.6-311^*$ and $py=1981$ npr. na zaslon naniza vse romane v slovenščini, izšle leta 1981.

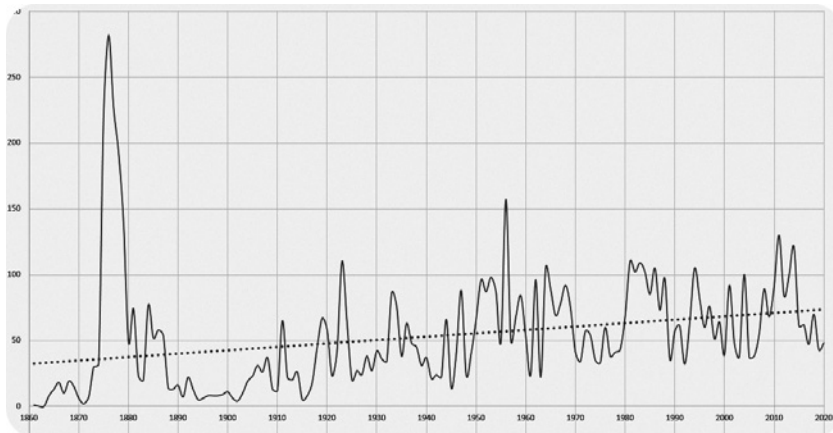
Drugi neobhodni vir je **Digitalna knjižnica Slovenije** (dLib), brez nje si resnega strokovnega dela ne predstavljam več. dLib s sistematično digitalizacijo starih publikacij in rokopisov skrbi, da imamo pri redakcijskih projektih na Wikiviru vedno dovolj gradiva. Med pobožne želje spada pričakovanje, da rezultatov poizvedbe ne pokaže zgolj v seznamski oziroma tabelarni obliki, ampak da jih zariše na časovno os podobno, kot to za velike jezike počne Googlov Ngram Viewer.

Google Books Ngram Viewer



Slika 3: Dinamika izrazov *war*, *peace*, *life*, *death* v Googlovem Ngram Viewerju¹

¹ Vojno imamo ljudje na jeziku dvakrat pogosteje kot mir. Nenavadno je, da pa v paru smrt : življenje prevladuje življenje, kar bi si lahko razložili, kot da bi si civilizacija, ki ji pripadamo, domišljala, da za življenje lahko poskrbi bolje z vojno kot z mirom, čeprav vojna v prvi vrsti prinaša uničenje, trpljenje in smrt. Smrt se je ta civilizacija naučila perverzno dojemati kot primarno vezivo skupnosti: več ko umre ljudi za neko skupnost, trdnejša se ta zdi, bolj zavezuje posameznika v službo skupnosti.



Slika 4: Omembe Josipa Jurčiča v dLibu; za grafikon je bilo treba zadetke po letih ročno vnesti v Excelovo tabelo

Wikipedije kot najbolj poznane med sestrskimi spletišči neprofitne organizacije Wikimedia ne umeščam med vire, štejem jo namreč med ciljne prostore. Literarnovedno raziskovanje se odvija z mislijo na zgled enciklopedično jedrnate informacije, ki ji ustreza format wikipedijskega gesla, to je kratkega ali preglednega strokovnega članka. Slovenistična literarna veda je razmeroma dobro prisotna na Wikipediji, gesla zanjo so sprva sestavljali računalničarji (geslo o Francetu Prešernu npr. neki Plp~slwiki, potem romanm, za katerega vem, da je Roman Maurer, in xJaM, kakor se podpisuje Jani Melik), od 2006 dalje pa so nastajala pri projektih popisa domačih literarnih zgodovinarjev, slovenskih romanov, dram in kazal strokovnih knjig, domačih in tujih pisateljev, terminologije, inštitucij itn. Letos pri predmetu [Strokovno pisanje](#) nastajajo »ženska gesla« (Alma Vivoda, Danica Ručigaj, Vladka Tucovič, Emma Orczy, Ines Cergol), ob njih pa še gesla pisatelj v senci, inteligenca, rokopisna kultura, Mathias Sandorf, Giovanni Maver itn.

Močno smo dejavni na **Wikiviru**, ki smo si ga izbrali za skladišče digitaliziranega in redigiranega slovenskega leposlovja; o Wikiviru sem na SSJLK govoril lani. Začetna naloga za slovenističnega bruca je postavitve kratkega starega leposlovnega feljtona na Wikivir in njegova ureditev. Ministrstvo za kulturo z letno subvencijo 7000 evrov podpira dodatno, zunajšolsko študentsko delo za Wikivir, dva milijona besed na leto. V zadnjih 15 letih smo postavili 16.000 besedil 1000 avtorjev v skupnem obsegu 30 milijonov besed. Na spletu je domala vsa slovenska šolska literarna klasika v javni lasti, pa tudi rokopisi, variante besedil in prevodi. Primerjalno je slovenščina med 73 jeziki s svojim Wikivrom po številu uporabnikov precej visoko.

Wikiuniverzum postaja znanstveno uporaben zaradi **Wikipodatkov**. Wikipodatke smo v magistrskem seminarju uporabili pri oblikovanju obsežnih seznamov osebnosti po slovenskih občinah, razvrščenih po dejavnostih, po katerih so poznane. V tem trenutku moram kot računalniški analfabet za skript, ki naj mi na zaslonu izpiše npr. vse štajerske književnike, ki so bili med drugo svetovno

vojno izgnani iz Tretjega rajha, poslani v koncentracijska taborišča v Rajhu ali bili ustreljeni, prositi wikipedistko Pinky (to je vzdevek računalničarke Vere Pelhan), v prihodnosti bom poizvedbe verjetno naročal kakemu wikibotu ali literarnozgodovinskemu GPT-ju.

Wikiuniverzum je simpatičen zaradi svoje slikovitosti. **Zbirka večpredstavnostnega gradiva** (Wikimedia Commons), iz katere zajemajo wikiprojekti v vseh jezikih, obsega trenutno blizu 100 milijonov dokumentov, objavljenih pod licenco CC, tj. prosto uporabnih za kakršenkoli namen. Gre za posnetke, ki jih dobri ljudje nalagamo vanjo in s tem odstopamo v javno last, bodisi za staro slikovno gradivo, ki ga ne bremenijo več avtorskopravne omejitve. S stališča javne kulturne blaginje je naravnost nezaslišano in nespodobno, da namesto skrajšanja avtorskopravne zaščite s sedanjih 70 let po smrti avtorja na nekdanjih 50 let nekateri predlagajo njeno podaljšanje. Slovenijo dodatno bremeni, ker ne pozna svobode panorame, to je pravice objavljanja posnetkov avtorskih del na javnih mestih. Držimo pesti in delujmo za sprostitev avtorske zakonodaje v interesu javnosti.

Izhodiščno spletišče za moja predavanja in seminarje je **Wikiverza**. Ta univerzitetni wiki ima (za razliko od več kot 300 wikipedijskih jezikov) samo 17 jezikov, [slovenščina je po številu datotek na petem mestu](#).

Na Wikiverzi iz tedna v teden oblikujemo vsebine urnikov, študenti tu vodijo vsak svoj študijski dnevnik, delajo domače naloge, na pogovorne strani zapisujemo spoznanja in dogovore, tu kot v peskovniku koncipiram članke za objavo na resnejši sestri Wikipediji.



Slika 5: Savinškov kip Juliusa Kugyja v Trenti je v Zbirki po zaslugi fotografov iz držav s svobodo panorame; če bi kip slikal Slovenec, bi ga zaradi kršitve copyrighta hitro izbrisali

Urniki [uredi]

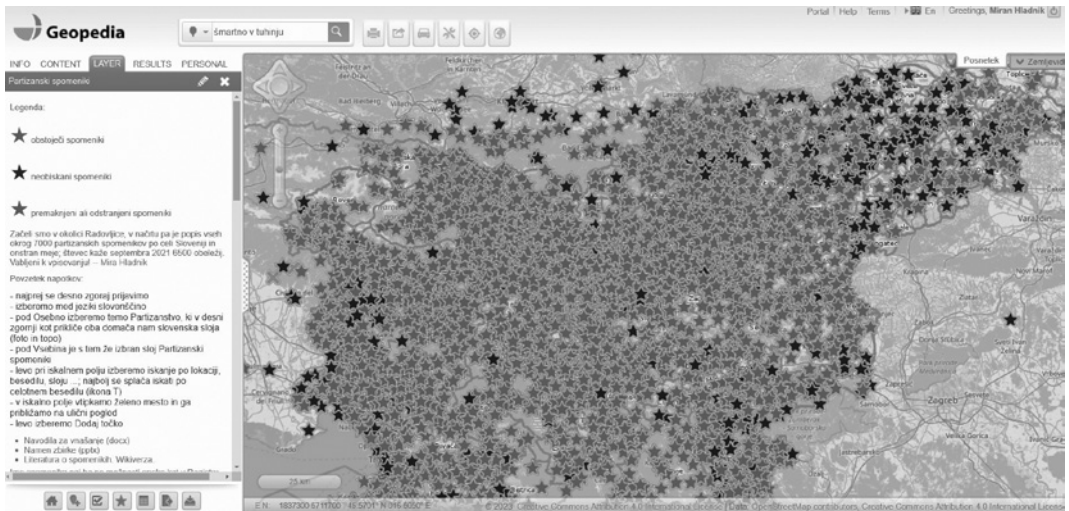
Ob petkih 8.50–10.20 v predavalnici # 2 v pritličju.

Vaše urejanje je objavljeno.

- 7. 10. 2022 Razdelitev nalog in zgled iskanja po virih; do naslednjic umesti izbrano temo na urnik
- 14. 10. zgled za iskanje virov in literaturnem delu
- 21. 10. Lela B. Njatin: Nestrpnost: Roman (1987) na Wikipediji -- Hladnik skupaj z razredom | Sara Janša
- 28. 10. odpade zaradi bolezni
- 4. 11. Mimi Malenšek: Zlati roj: Roman o Janši (1988), nalaganje slike naslovnice -- Sara Janša ✓ Ok | Marjan Rožanc: Indijanska zima (1989) | Indijanska zima na Wikiverzi -- Eva Korenjak pp ~~šnd-omeniti-nazorako-polemiko-zaredi-erotike~~ ✓ Ok
- 11. 11. Ferdo Godina: Nada, vrni se: Roman (1988) -- Ajda - Lea Jakše
- 18. 11. Branko Hofman: Noč do jutra: Roman (1981) -- Žana Uršič pp šnd
- 25. 11. Tomo Rebolj: Vražji glas: Triler (1989) -- Daša Horvat ✓ Ok
- 2. 12. Vanja Forjančič: V sencih sojenic Roman (1989) V sencih sojenic na Wikiverzi -- Eva Poljanec
- 9. 12. Jani Virk: Raheia (1989) | Raheia na Wikiverzi | Raheia -- Dora Dospot pp > ✓ Ok
- 16. 12. odpade zaradi bolezni
- 23. 12. nadomeščanje: Vlado Žabot: Stari Pili: Roman (1989) -- Nika Boršič ✓ Ok
- 6. 1. 2023 Anton Ingolič: Poslavljanje: Roman (1989), Poslavljanje na Wikiverzi -- Sara Žmavc pp šnd pp ✓ Ok
- 13. 1. Ferdo Godina: Ko so cvetele marelice: Roman (1981) -- Mija Kramar pp
- Ivan Dolenc: Za dolar človečnosti -- Ines Semenič

Slika 6: Urnik pri predmetu Uvod v študij slovenske književnosti na Wikiverzi

Spletna literarna veda se od papirnatih razlikuje po teži, ki jo pripisuje podatkovnim zbirkam. Podatkovne zbirke prispevajo k seznamski organizaciji gradiva namesto tradicionalni zgodbeni in k izčrpnosti oziroma vseobsežnosti namesto tradicionalne selektivnosti. Status zbirke imajo že omenjena spletišča Cobiss in dLib pa tudi slovarji in jezikoslovni korpusi, v ožjem smislu pa gre za katalog starih diplomskih nalog, zbirko študentskih zaključnih izdelkov s polnimi besedili, zbirko kmečke povesti, zgodovinskega romana, v delu je zbirka NOB-poezije. Prostorski obrat je poklical v življenje zbirke na javnem **interaktivnem zemljevidu Geopediji**: rojstnih krajev slovenskih književnikov, dogajališč zgodovinskega romana, literarnih spomenikov, literarnih poti in zunaj literarne stroke zbirke partizanskih spomenikov. Zbirke, katalogi, kazala, sezname ipd. so obstajali sicer že v predračunalniških časih, danes pa so sinonim za digitalno, saj so zaradi velikega obsega funkcionalni samo v računalniški obliki in si jih na papirju ne znamo več predstavljati.



Slika 7: Zbirka 7600 partizanskih spomenikov na Geopediji

Zadnje mesece je bila vroča tema na forumu Slovlit **umetnointeligenčni program ChatGPT**. V seminarju smo mu optimistično naročali, naj nam kar on sestavi gesla za Wikipedijo. Naj o njem ponovim, kar sem sredi marca 2023 zapisal na forumu:

ChatGPT je študentka [Anabel] vztrajno zavajal z izmišljenimi referencami, zato popravljam svoje stališče, da gre za začetniške napake programa, ki jih bo z učenjem odpravil. Ker ni prav nobenega razloga, da si ne bi postregel s Cobissom, dLibom, spletnimi brskalniki in zbirkami in general veljavnih odgovorov, se vzbuja občutek, da se iz uporabnikovih potreb norčuje. Ne bom špekuliral, ali to počne po modrosti programerjev ali že po svoji pameti, dejstvo je, da si s ChatGPT-jem Anabel ni mogla dosti pomagati, pa tudi drugi seminaristi z drugimi temami ne. Učiteljem se torej vsaj za zdaj ni treba bati, da jih bo učenec

prevaral s strojnim izdelkom. Vsekakor pa bo moral najprej preveriti eno ali dve učenčevi referenci v dobrem starem Cobissu. Najbolj verjetno se mi zdi, da je računalnik ponotranjil splošno stališče dijakov, študentov in tudi nekaterih narejenih akademskih piscev, ki jih ne žene naivna radovednost in želja po objektivnem spoznanju, temveč je njihov cilj sprejeta oz. objavljena razprava, ki s formatom, slogom in aparatom priča, da spada v znanost, kaj sporoča in kako se to ujema z dosedanjimi spoznanji, pa je drugotnega pomena. Marsikomu se zdi, da je postal del akademske scene, ko se je priučil znanstvenemu slogu izražanja in citiranja; tudi računalnik se opravičuje, da je dal napačne reference samo za zgled, kako naj bo videti referenciranje. Temu kajpak ni mogoče reči znanost, temu se reče, da se gremo znanosti. Prav nič nisem hud na ChatGPT, saj se ne pretvarja in že s svojim imenom, ki je v prevodu kramljalik ali klepetalnik, in z opisom »velejezikovni model« [ang. *large language model*] razločno sporoča, kam spada in kakšen je njegov domet. Fascinira nas s spretnostjo izražanja, za vsebinske naloge in za enciklopedično relevantne izdelke pa bo treba počakati na robota z drugačnim imenom. Občutek imam, da ne bo treba dolgo čakati. (Re: ChatGPT, [SlovLit 16. 3. 2023](#)) In žalostno dodajam, da bo treba njegove kvalitetne storitve najbrž plačati.

Ne zdi se mi potrebno tehtati, ali so tehnološke inovacije, ki jih prinaša čas (ob koncu prejšnjega stoletja splet, nedavno pa umetna inteligenca), prinesle v literarno vedo oziroma v humanistiko prelomne spremembe ali pomenijo le en korak naprej v smeri poznanega. Dovolj bo, če za konec še enkrat ponovim, kar sem o spremembah pod vplivom spleta razmišljal pred več kot 20 leti (Hladnik 2001). Sprememb ne dojemam kot grožnjo obstoječi kulturi, ampak gledam nanje kot na priložnost. Perspektive domače literarne vede v zaslonskem času vidim 1. v njeni participativni naravi. Pisali jo bodo v sodelovalnem načinu poleg profesionalcev tudi strokovnjaki od drugod in anonimni laiki (tako kot na Wikipediji). Nobena huda fantazija ni potrebna za predvidevanje, da bodo pri pisanju pomagali stroji. Pametne stroje bomo (če bomo le ohranili svojo človečnost) nehali obravnavati kot orodja ali sužnje in bomo z njimi v ljubečem razmerju.² 2. Literarna veda bo stremela k vseobsežnosti in izčrpnosti, brez nazorsko ali kako drugače pogojene selektivnosti, kar pomeni, da bo emancipatorična. 3. Organizirala se bo v prepoznavni meri seznamsko namesto zgodbeno. 4. Kar nič ne bo zavzeta za obrambo svoje matičnosti, brez predsodkov in zahtev po avtonomnosti se bo povezovala s sosednjimi disciplinami, jezikoslovjem, kulturno zgodovino, folkloristiko itn. ter s sosednjimi umetnostnimi in komunikacijskimi praksami (publicistikom, slikarstvom, videom), vse z enim legitimnim namenom: bolje razumeti in bolje živeti. Na tej poti ji želim veliko uspeha.

Literatura

HLADNIK, Miran, 2001: Kako je ime metodi? *Slavistična revija* 49/1–2. 1–16.

2 »Morda se bomo, če bomo dobri in bomo dobro zgradili svoje stroje, lahko veselili skupaj z njimi.« (Jonah Lynch: *Letters to the Future – 2 (Artificial Intelligence)*, 21. 2. 2023).

Alenka Kepic Mohar
Mladinska knjiga Založba, Ljubljana
DOI: 10.4312/SSJLK.59.49-58

Od knjige k zaslону, od zaslona h knjigi?

Prispevek se ukvarja z vlogo knjige v sodobnem digitalnem svetu in s spreminjanjem procesa branja ter posredovanja znanja kot posledico tehnološkega razvoja. Tehnologija, ki jo uporabljamo za branje, spreminja načine branja, to pa posledično vpliva na načine branja, pisanja in posredovanja znanja. Spreminjanje vizualne podobe učbenika kot temeljnega nosilca znanja, hiter tehnološki razvoj in uporaba umetne inteligence zastavljajo (skorajda retorično) vprašanje: V kolikšni meri bo prihodnost izobraževanja še vedno temeljila na knjigi in ali nas bo tehnološki razvoj, ki nas vodi od knjige k zaslону, pripeljal tudi nazaj h knjigi?

branje, knjiga, učbenik, digitalizacija, izobraževanje

This article discusses the role of books in the contemporary digital world and the changes in reading and teaching resulting from technological development. The technology used for reading is changing the way we read, which, in turn, affects the way we read, write, and teach. Changes to the visual appearance of textbooks as the basic knowledge carriers, rapid technological development, and the use of artificial intelligence raise the following (almost rhetorical) question: To what extent will future education continue to rely on books, and will technological development, which leads us from books to the screen, also bring us back to books?

reading, book, textbook, digitalization, education

Uvod

V začetku 21. stoletja so se v kratkem času zgodile velike tehnološke spremembe – od pojava interneta leta 1998 do izuma ChatGPT-ja novembra 2022 sta minili komaj dobri dve desetletji. Imamo privilegij, da živimo času hitrih sprememb, ko lahko spremljamo, kako silovit tehnološki napredek spreminja naš način bivanja in razvoja. Digitalna tehnologija je postala del materialne kulture, ki oblikuje naše življenje, narekuje naše navade, rituale ter usmerja načine komuniciranja, povezovanja in posredovanja znanja. Zdi se, da smo jih v dobrih dveh desetletjih ponotranjili, ne da bi v to pravzaprav zavestno privolili. Skorajda si ne moremo več predstavljati delovanja razvite družbe brez spletnih povezav, e-pošte, mobilnih aplikacij in družbenih omrežij, pametni telefoni pa so postali tako rekoč del našega telesa. Po obdobju korone je tudi izobraževanje nepreklicno vstopilo v areno digitalne tehnologije – ne več kot zgolj izbirna, fakultativna možnost, ampak kot del vsakdanje resničnosti šolskega prostora slehernega učenca.

Knjiga in z njo branje sta skozi zgodovino oblikovala evolucijo človeške misli, razvijala način razmišljanja, omogočala pretok intelektualnih idej in napredek znanosti. Izobraževalni sistem je od izuma tiska s premičnimi črkami knjigo ustoličil kot temeljni učni vir, kot »tehnologijo« prenosna znanja ter povezovanja znanja preteklosti in prihodnosti. Toda ali je zgodovinski »prestol« dovolj, da bo povezava med knjigo in znanjem samoumevna tudi v digitalni prihodnosti? Raziskave kažejo, da digitalna tehnologija tiho, a daljnosežno spreminja oboje – vlogo knjige v materialni kulturi ter procese branja, pisanja in razmišljanja. To potrjujejo spremembe bralnih navad, ki generirajo tudi

spremembe v založništvu. Vse skupaj odpira zanimiva vprašanja, kako nas to spreminja kot posameznike, kako spreminja naše načine učenja, branja, šolsko polje kot celoto in založniško krajino. Ker šola temeljno oblikuje razvoj posameznika in njegovega avtonomnega uma, bo to ključno vplivalo na dejstvo, kakšna bo naša družba prihodnosti.

Knjiga v digitalnem svetu

Branje pogosto dojemamo kot razteleseno dejanje uma, tako tudi knjigo zaradi njene idejne sporočilne vrednosti pogosto spregledamo kot del svoje vsakodnevne fizične predmetnosti. Predmeti so pomembni, ker oblikujejo materialno kulturo družbe, prisotnost knjige v fizičnem svetu našega vsakdanjika oblikuje naše delovanje. Veliko tistega, zaradi česar smo, kar smo, ne dojemamo zavestno ali s telesom, temveč kot zunanje okolje, ki nas navaja nase in sproža naše delovanje (Miller 2016: 80). Tako je del materialne kulture zgodovinsko vse od izuma tiska s premičnimi črkami oblikovala tudi knjiga, v šolskem prostoru pa skozi sistemsko izobraževanje učbenik. V t. i. redu knjige (van der Weel 2014) je knjiga tako močno oblikovala naše vedenje, da se njene prisotnosti sploh nismo zavedali, ob vse pogostejšem zaslonem branju (Kovač, van der Weel 2018) in spreminjanju bralnih navad (Rugelj idr. 2019) pa je (ne)navzočnost knjig vzbudila pozornost.

Podobno kot je digitalizacija usmerila pozornost na obstoj knjige kot predmeta, je opozorila tudi na več vidikov procesa branja. Pri prehodu na vse pogostejše branje na zaslonu so raziskave o branju pokazale, da branje ni zgolj stvar kognicije, emocij in duhovnosti, ampak tudi telesno dejanje (Mc Laughlin 2015). Prav to pa se pri branju na zaslonu bistveno razlikuje od branja tiskanih knjig, kar spreminja doslej ustaljene načine branja.

Telo v procesu branja

Proces branja dojemamo kot razteleseno dejanje, ki zahteva več zavesti in kognicije, emocij in duha, toda vsi ti atributi uma so hkrati neke vrste dosežki telesa: interakcije med telesom, umom in okoljem. Telo bere: živci, mišice, roke, možgani. Oči in roke, telesna drža so navade živčevja v telesu, misli in občutij, interpretacij in odgovorov. Zaradi stalnosti in vsakdanjosti imajo premiki oči, geste rok, drža telesa nevidno moč nad bralno izkušnjo. Vse miselne operacije so delo telesa. Dejavnosti oči, na primer gibanje oči in fokusiranje, niso naravni postopki in vendar postanejo povsem avtomatizirani in se držijo nekakšne stroge kinetične discipline, ki se je naučimo v postopku opismenjevanja. Knjiga je del senzornega telesa (Mc Laughlin 2015): držimo jo, nosimo, odpiramo, listamo – pa čeravno je prav vid med vsemi čutili najmanj fizičen, saj je povezan s kognicijo, analizo in pozornim opazovanjem. Branje besedila zahteva ročno inteligentnost učinkovitega oprijema in natančne manipulacije s stranmi, digitalno pa je povezano s proceduralnimi zahtevami, ki zahtevajo haptična znanja, klikanje na miško, dotik na zaslonu ali klikanje po navigacijskih orodjih.

Z digitalizacijo se je način usklajenega delovanja oči in rok spremenil, ker se je prilagodil novim nosilcem besedil. Interakcija človek – računalnik zahteva haptično inteligentnost, ki presega zahteve tiskanih besedil. Kar se je zdelo zgolj kot fizično dejanje, je niz utelešenih predkognitivnih dejavnosti, ki vplivajo na interpretacijo branja (Shapiro 2010; Mangen, Schilhab 2012).

Pomen fizične vloge telesa pri kognitivnem procesiranju razkriva tudi dilema učenja s tipkovnico ali svinčnikom. Pisanje s svinčnikom v času pametnih telefonov, tablic in računalnikov vse

pogosteje zamenjujemo s tipkanjem oz. klikanjem ali drsenjem po zaslonu. Haptično delovanje rok in prstov je drugačno: pri tipkanju uporabljamo obe roki in (večina med nami) vseh deset prstov, pri prostoročnem pisanju pa le eno roko. Pincetni prijem svinčnika in pritisk konice svinčnika ob podlago se razlikujeta od gibanja posameznih prstov in njihovega razvrščanja po tipkovnici, koordinacije med njimi ter nežnega udarjanja z blazinicami prstov po tipkah. Gibanje rok pri pisanju spremlja koordinacija finomotoričnih gibov in vizualne pozornosti. Pri pisanju na roke je naša vizualna pozornost usmerjena v konico svinčnika, kjer »poteka« pisanje, to pa pomeni tesno časovno in prostorsko prepletenost med vizualno pozornostjo in motoričnim gibom roke. Pri pisanju na tipkovnico se vizualna pozornost razdeli, izmenjuje se med tipkovnico in zaslonom. Lahko pa – odvisno od tehničnih zmožnosti oz. avtomatizirane spretnosti pri tipkanju – pozornost ostaja usmerjena zgolj na zaslon. Tipkanje je zato v primerjavi s prostoročnim pisanjem bolj abstraktno, nekako oddvojeno od vsebine (Crawford 2021), fenomenološko ločeno (Mangen 2016). V tem smislu je zanimiva izjava enega od udeležencev raziskave, ki jo je izvedla Anne Mangen (2016) in je preverjala učinkovitost pri beleženju zapiskov na predavanjih na papir ali na zaslon. Zapisal je:

Pisanje na roke mojim možganom pomaga misliti. Ko pišem na papir, mi to pomaga, da se bolj poglobim v informacijo, kot če sedim pred računalnikom, ko se počutim – izpraznjenega. To je razlog, da mislim, da se moraš pri pisanju na roke bolj poglobiti, da te bolj prevzame. Osredotočiti se moraš na tisto, kar pišeš, medtem ko se pri tipkanju lahko »odklopiš«.

Telo torej zahteva drugačno ravnanje s knjigo, kot je ravnanje z zaslonom in tipkovnico, in sproža drugačne kognitivne procese, to pa vpliva tudi na spreminjanje procesa branja.

Kako je tehnologija spremenila načine branja?

Stavangerska deklaracija o prihodnosti branja (2018) ugotavlja, da pri branju s papirja ali z zaslona informacije procesiramo na različne načine in da bomo morali v tovrstnem hibridnem bralnem okolju še odkriti, kako – glede na različne vsebine, ki jih beremo, in glede na različne starostne skupine – polno izkoristiti prednosti enega in drugega medija. In čeprav je uporaba zaslonov razširila možnosti za branje, sta se v medijski krajini zadnjih petih desetletij zgodila dva temeljna preobrata: prehod z besedilnega v slikovni medij in preobrat od daljših h kratkim besedilnim oblikam. To vpliva tudi na način branja – daljša besedila v knjižnem formatu vzbujajo poglobljeno ali globoko branje, krajša na socialnih omrežjih pa branje s preletom (Kovač, van der Weel 2018), pri čemer to seveda ne pomeni, da v digitalnem svetu beremo samo kratka besedila, v nespletnem pa samo daljša. Ločnica ni tako ostra, saj tudi v digitalnem formatu beremo daljša in v nedigitalnem krajša besedila (denimo v revijalnem tisku), saj digitalno sporazumevanje ne zajema le družbenih omrežij, nedigitalno branje pa se ne nanaša le na t. i. resno (ne)umetnostno literaturo.

Toda kot bralce nas zanima, kaj natanko se spreminja in ali to lahko prepoznamo pri svojem lastnem branju, ne da bi morali pri tem sodelovati v kaki bralni raziskavi. Največ raziskovalcev opozarja na spremembe pri naslednjih značilnostih branja: 1. razumevanje prebranega, 2. pomnjenje, 3. kakovost pozornosti, 4. ritem branja. Te značilnosti so med seboj povezane: ritem vpliva na pozornost, pozornost na razumevanje prebranega, razumevanje pa na pomnjenje in ritem branja.

Razumemo, kar (pre)beremo?

V zadnjih dveh desetletjih je bilo izvedenih veliko empiričnih in metodološko raznovrstnih raziskav, ki so primerjale raven razumevanja pri branju na zaslonu ali na papirju. Te ugotavljajo, da je razumevanje pri besedilih, daljših od 500 besed, boljše pri branju s papirja kot pri branju z zaslonu in da ima drseče pregledovanje vsebine ali t. i. skrolanje negativen učinek na razumevanje (Singer, Alexander 2017). Še več: zahtevnejše kot je besedilo, večja je razlika med razumevanjem prebranega na papirju in prebranega na zaslonu, hkrati pa je poznavanje podrobnosti boljše pri branju na papirju (Mangen, Walgermo, Brønneick 2013).

Branje na papirju je učinkovitejše tudi, kadar je bralec časovno omejen (Delgado, Vargas, Ackerman, Salmerón 2018), posebno zanimiva pa je ugotovitev, da se je razlika med branjem na zaslonu in branjem na papirju v prid boljšega razumevanja pri branju na papirju povečala v obdobju med letoma 2000 in 2017.

Slabše razumevanje prebranega, kadar se bere na zaslonu, je torej napredovalo v zadnjih slabih dveh desetletjih, to pa kaže na to, da obkroženost z digitalno tehnologijo ne pripomore k boljšemu razumevanju linearnega besedila v digitalnem formatu in da imajo t. i. digitalni domorodci še večje težave pri razumevanju besedil na zaslonu, kot so jih imeli digitalni priseljenci. Nekateri raziskovalci menijo, da je to posledica slabše pozornosti, kadar beremo zaslona; to namreč »spodjeda« potopitev oz. t. i. vzdrževano pozornost, ki jo potrebujemo za poglobljeno branje linearnih besedil (Delgado, Vargas, Ackerman, Salmerón 2018). Razlog za slabše razumevanje, kadar beremo zaslona, pa je poleg zmanjšane pozornosti tudi pretirana samozavest oz. bralčevo precenjevanje lastnega razumevanja (o tem tudi Sidi, Shpigelman, Zalmanov, Ackerman 2017; Kovač, van der Weel 2018), kar je pomenljivo z vidika izobraževanja.

Tudi nekatere raziskave na področju izobraževanja potrjujejo, da je branje zaslona plitkejšo; študenti in raziskovalci si gradivo, ki ga nameravajo preštudirati, večinoma natisnejo in kadar dostava in cena nista ključni, raje izberejo tiskano gradivo (Baron 2015: 85–87; Tenopir, Dalton, Allard, Frame, Pjesivac, Birch 2015; Pečjak 2015). Celo digitalni domorodci raje izberejo tiskano učno gradivo kot digitalno, kadar so prisiljeni poglobljeno študirati, kar kaže na to, da bodo vsaj raziskovalci in študenti za namen študija še naprej uporabljali tiskano in digitalno gradivo (Kovač, van der Weel 2018).

Zanimiva je tudi ugotovitev ene od raziskav, ki dokazuje, da je medij t. i. kontekstualni dejavnik oz. neke vrste »sprožilec«, ki vodi k plitkejšemu procesiranju na zaslonu, ne glede na dolžino besedila, še posebej če besedilo oz. značilnosti nalog dopuščajo površinsko branje (Sidi, Shpigelman, Zalmanov, Ackerman 2017). Na delo z zaslonom naj bi tako vplivale značilnosti nalog, ki dopuščajo plitkejšo razumevanje – to oblikuje metakognitivne in kognitivne procese. Kadar beremo s papirja, pa naj bi nas to spodbujalo h globljemu procesiranju. To si po mnenju avtorjev lahko razlagamo s t. i. tipično interakcijo, ki jo narekuje ali zahteva medij. Na primer: tipična interakcija ob branju zaslona vključuje hitro branje krajših elektronskih sporočil in pošte na družbenih omrežjih. Ta vsakdanja računalniška interakcija pri branju z namenom učenja spodbuja drugačen način branja kot pri branju na papirju, je bolj selektivno branje, brskanje, skeniranje (Liu 2005; Mizrachi 2015), pri čemer je to seveda odvisno tudi od drugih dejavnikov. Možna razlaga je način, kako ljudje sprejemamo oba medija – mentalni napor, ki ga vložimo v en ali drug medij, pri čemer

avtorji te študije to primerjajo z zanimivimi ugotovitvami študije, ki je merila učinke medija pri urejanju besedil na zaslonu ali na papirju (Eden, Eshet-Alkalai 2012). Pri urejanju besedil na zaslonu ali na papirju namreč ni prišlo do bistvenih razlik, iz česar avtorji sklepajo, da je urejanje proces, ki očitno sproži globlje procesiranje (angl. *in-depth processing*).

Tudi Stavangerska deklaracija (2018) na podlagi raziskav več kot 150 znanstvenikov ugotavlja, da bralci pri branju na zaslonu precenjujejo svojo sposobnost razumevanja besedila ter da je razumevanje predvsem daljših neleposlovnih besedil boljše, če jih beremo na papirju kot na zaslonu. Posebej priporoča, da bi se morali bralci naučiti uporabljati strategije, s pomočjo katerih bodo lahko poglobljeno brali tudi z zaslonov. To velja še posebej za bralce, ki še razvijajo svoje bralne zmožnosti. Če na primer otrokova zgodnja izkušnja z besedilom vključuje vizualno vznemirljive in zabavne elektronske podobe, ki vključujejo interaktivne dejavnosti, otroci razvijejo prepričanje, da je digitalno branje zabavno, igrivo, in ob tem izkusijo plitko, površinsko procesiranje in pasivno pozornost (Barzillai, Thomson 2018). Primerjava bralnega razumevanja pri branju na tablici in na papirju je pokazala, da so pri branju na tablici slabše rezultate dosegli otroci, ki so imeli več predhodnih izkušenj z uporabo tablic (Krcmar, Cingel 2014), to pa pomeni, da so ti otroci na podlagi prejšnjih izkušenj z digitalnim branjem branje razumeli bolj kot obliko in vir zabave, zato so vanj vložili manj mentalnega napora oz. truda, kar je povezano z naravo pozornosti.

Pri tem pa seveda ostaja odprtost razvoja bralne zmožnosti v obeh medijih. Zanimivo je, da je najnovejša raziskava PIRLS (2023) pokazala, da se je bralna zmožnost (ne samo) slovenskih četrtošolcev znižala, prvič pa se je pokazalo, da ni razlik med branjem na zaslonu in branjem na papirju.

Kako se spreminja kakovost naše pozornosti?

Pozornost, ki jo razvijamo z branjem, se je v zgodovini branja spreminjala. Svoje mesto je dobila ob prehodu na tiho branje (npr. Carr 2011; Wolf 2007). Tiho branje knjige je namreč zahtevalo sposobnost dolgotrajne popolne zbranosti, da se je bralec »izgubil« v knjigi (Carr 2011). Takšno »vzgajanje« možganov je v nasprotju z njihovim naravnim stanjem, saj možgani s pogledom hitijo sem in tja ter nenehno preusmerjajo pozornost in spremljajo dogajanje okrog sebe. Ta neprekinjena osredotočenost, nadzorovana zbranost je bila značilna že za lovce, rokodelce ali askete (Carr 2011), pri branju pa se je združila z dejavnim in učinkovitim razvozlanjem besedila in tolmačenjem pomena, kar je spodbudilo nastajanje novih zamisli, primerjav in sklepov, tj. poglobljeno razmišljanje.

Zbranost je lahko tudi »duh v glavi« (Carr 2011) in čeprav se morda to zdi nekaj neotipljivega, gre za naravno fizično stanje, ki ima v možganih snovne učinke: zavestna zbranost se začne v frontalnem predelu možganskega korteksa. Po vzpostavitvi pozornosti nevroni v korteksu pošljejo signale nevronom v srednjih možganih, ki proizvedejo močan nevrottransmitter dopamin. Aksoni teh nevronov sežejo vse do hipokampusa in tako predstavljajo distribucijski kanal za nevrottransmitter. Ko dopamin skozi sinapse doseže hipokampus, sproži utrjevanje eksplicitnega spomina, verjetno z aktivacijo genov, ki pospešijo sintezo novih proteinov. Vendar pa je pozornost časovno omejena: kadar ni ničesar več, kar bi vzbujalo naše zanimanje, se vedno znova zatekamo k sredstvom, ki znova pri-
tregnejo našo pozornost. Pri tem pa na pozornost med branjem vpliva že skušnjava raznovrstnih

dejavnosti, kot so preverjanje elektronske pošte, brskanje po spletu, komunikacija na družbenih omrežjih – pa četudi predtem načrtno izključimo obveščanje o novih sporočilih (Schilhab 2017). To naj bi vplivalo na t. i. deljeno pozornost (angl. *split attention*), saj uporabnik, ki bere na zaslonu, kognitivno sestavlja to, kar bere na zaslonu, hkrati pa se ves čas zaveda, da s klikom obstajajo še druge možnosti (Mangen 2008). Že zavedanje o obstoju domnevnih zunanjih motilcev lahko preusmeri pozornost, ki je sicer namenjena procesu razumevanja. Tudi raziskovalci aplikacij, ki so namenjene opismenjevanju in vsebujejo zgodbe, opremljene z interaktivnimi elementi, opozarjajo na t. i. motilce pozornosti, predvsem kadar ti elementi niso tesno povezani z zgodbo (Takacs idr. 2015).

Zmožnosti ohranjanja pozornosti pri branju je mogoče povezati tudi s spremenjenimi bralnimi navadami in odnosom do branja (Willingham 2017). Kognitivna arhitektura možganov se po mnenju nekaterih nevroznanstvenikov kljub vsemu ne spreminja tako zlahka, četudi se zaradi plastičnosti možganov prilagaja. Kognitivni sistemi, kot so vid, pozornost, spomin, reševanje problemov, so tako medsebojno povezani, da bi občutna sprememba enega od njih, npr. nezmožnost ohranjanja pozornosti, prepoznavno vplivala tudi na druge miselne procese. Bolj kot trditve, da digitalni domorodci niso (več) zmožni vzdrževati pozornosti ali da se spreminja narava pozornosti, je digitalna tehnologija spremenila pričakovanja – zmanjšala se je potrpežljivost za dolgočasje, znižal se je prag, ko se bralec začne dolgočasiti (Willingham 2017: 172). Teh ugotovitev seveda ni mogoče posplošiti za vse bralce, saj je tudi med digitalnimi priseljenci precej takih, ki na papirju že vse od šolanja ne berejo daljših besedil. Kljub temu pa se zdi, da generacije, ki odraščajo z zaslonsko tehnologijo, pričakujejo, da imajo ves čas na dosegu roke zabavo, nekaj, s čimer je mogoče zapolniti čas in pregnati dolgčas. V ozadju takšnega vedenja so lahko tudi širša vprašanja, povezana z vrednotami in odnosom do branja: kaj je sploh vredno pozornosti bralcev in ali pozornost, ki jo namenjajo branju, bralcem prinaša zadovoljstvo, nagrado, vredno mentalnega napora, ki ga zahteva branje.

Kam odlagamo informacije, ki jih preberemo?

Pozornost je tesno povezana tudi s kapaciteto delovnega spomina. Shranjevanje eksplicitnega spomina in, kar je enako pomembno, oblikovanje povezav znotraj tega zahtevata veliko miselne zbranosti, ki jo je mogoče okrepiti s ponavljanjem ali močno intelektualno ali čustveno zavzetostjo. Bolj smo osredotočeni, jasnejši je spomin. Da se spomin ohrani, je treba novo informacijo dobro in globoko obdelati. To se zgodi tako, da se z informacijo ukvarjamo ter jo smiselno in sistematično povezujemo z znanjem, ki je že zasidrano v spominu. Če se z informacijo v delovnem spominu ne moremo ukvarjati, se obdrži le tako dolgo, dokler nevroni, ki jo držijo, ohranijo svoj električni naboj – v najboljšem primeru nekaj sekund. Potem izgine in v možganih pusti le majhno sled ali pa še te ne.

Pomanjkanje fizične vključenosti v bralni proces vodi k razpršeni pozornosti in slabšemu pomnjenju (Baron 2015). Raziskovalci pri povezovanju branja in pomnjenja pogosto izhajajo iz vizualnega spomina, saj je npr. pri učenju iz učbenikov povezovanje podatkov z lokacijo na strani pomemben dejavnik. Besedila imajo v papirnati obliki bolj očitno topografijo, saj knjiga daje bralcu jasne koordinate: osem koordinat na levi in desni strani daje bralcu jasno orientacijo – ta se lahko usmeri na en del besedila in pri tem ne izgubi pregleda nad celoto, kar vpliva na oblikovanje vizu-

alnega spomina (Pečjak 2015). Hkrati pa se zaradi zanašanja na nenehno dostopne zunanje vire in podatkovno preobloženost kapaciteta, kakovost delovnega spomina in prehajanje v dolgotrajni spomin spreminjajo (Carr 2011; Wolf 2018). Za globlje procesiranje prebranega je pomemben čas: manj ko imamo časa za sprejemanje informacij, manj možnosti je za povezovanje s predznanjem, za vključevanje analitičnih procesov mišljenja. Če dejstev, zamisli ali izkušenj ne utrdimo v dolgoročnem spominu, se ne sprošča prostor v možganih za druge funkcije (Carr 2011). V nasprotju z delovnim spominom, ki je omejen, je količina informacij, ki jih lahko shranimo v dolgoročnem spominu, tako rekoč neomejena.

Količina informacij, ki jih lahko shranimo v dolgoročnem spominu, je tako rekoč neomejena (Klingberg 2009). Zaradi nastajanja osebne shrambe spominov se naš um izostri in zaradi pomnjenja se možgani spremenijo tako, da se v prihodnosti laže učimo idej in spretnosti (Roots 2006). Odlaganje spomina v zunanjo podatkovno banko lahko postane privzet način pomnjenja, to že poznamo iz lastnih izkušenj: kdo še zna na pamet telefonske številke svojih najdražjih? S prenosom umskega dela na digitalne nosilce podatkov ali v oblak se ne zmanjša samo neposredna obremenitev možganov, ampak se spremeni tudi motivacijsko izhodišče za vtis nove informacije o stanju stvari (Spitzer 2016). Če vemo, da smo si neke nekatere shranili, si s tem ne belimo več glave. S prepričanjem, da je vse dosegljivo na spletu, ožimo svoje strokovno znanje in zmožnosti za samostojno umsko delo, hkrati pa ožimo tudi uporabo svojega spomina. Medtem ko je včasih veljalo, da zmoremo v delovnem spominu obdržati 7 ± 2 podatka (Mayer 2005; o tem tudi Marentič Požarnik 2018), v sodobnem času naj bi ohranjali le 4 ± 1 podatek (Wolf 2018: 81). Na spomin kot pomemben del razmišljanja je opozarjal že Sokrat, ki je v zagovor govoru v primerjavi z zapisanim svaril pred pozabo (Mangen, van der Weel 2016). Pisana beseda je v toku civilizacije ohranila tisto, kar bi se izgubilo z izgovorjenim, a najbrž bi lahko trdili, da so retorične spretnosti s prenosom na papir zaradi ustaljenosti navade iz življenja posameznikov sčasoma izginile.

Kako medij, na katerem beremo, vpliva na ritem branja?

Usvajanje branja je proces, ki se pri posamezniku začne z zgodnjim učenjem branja in poteka v več razvojnih fazah, od začetnega prek oklevajočega do dobrega bralca (Pečjak, Potočnik 2011). V nasprotju z dobrimi bralci, ki v milisekundah izvedejo procese poglobljenega branja, kot so zmožnosti analogije, kritične analize, refleksije, notranjega vpogleda, mladi možgani potrebujejo leta, da razvijejo te zahtevne kognitivne zmožnosti (Wolf, Barzillai 2009). Pri tem ni nepomembno, ali začetno usvajanje branja poteka v digitalnem okolju ali na papirju. Lastnosti tiskanega besedila imajo pomembno vlogo v bralnem nevronskega krogu: stabilnost in linearnost besedila ter premise misli in kompozicije, ki jih predstavljajo, pritegnejo bralčevo popolno pozornost za razumevanje prebranega na strani. Proces gladkega dekodiranja torej bralcu omogoča čas in pozornost, da sprocesa predstavljene ideje, informacije, zgodbo, intelektualne argumente in predvidevanja. Takšno razumevanje ni preprosto in se ne razvije čez noč, saj bralec nima veliko pomoči izven besedila, zato mora vključiti aktivno konstruiranje pomena, ki ga prepozna pri spopadanju z besedilom. Pri tem mora uporabiti predhodno znanje, mora se prepraševati, analizirati in predvidevati. V tem procesu se bodoči bralci učijo, kako graditi, oblikovati svoje znanje, tako da gredo onkraj svobode avtorja in mislijo lastne misli.

Digitalna kultura pa po svoji imanentni strukturi temelji na takojšnjosti oz. neodložljivosti ter večopravilnosti. Zdi se, da bi ji po vrsti branja najbolj ustrezalo informativno branje, za katerega je značilna velika bralna hitrost (Pečjak, Gradišar 2012), ne pa tudi študijsko, za katerega je značilno relativno počasno, zbrano branje, pri katerem se učenec zaustavlja pri posameznih pojmi, jih podčrtuje, si jih izpisuje ipd. Bralec lahko s funkcionalnostmi, ki spremljajo branje na zaslonu, ves čas izraža in izpolnjuje hipne želje, zaradi česar mu ni dopuščeno, da bi izvedel kaj več oz. da bi se prepustil informacijam, ki so onkraj njegovih pričakovanj in onkraj njegovega vedenja. Zaradi hitrosti pri branju na zaslonu, ki zahteva krajše in hitrejše miselne enote, umanjka zadnja faza procesa poglobljenega branja, tj. porajanje novih misli onkraj vedenja in pričakovanja (Liu 2005), prav tako sta plitkejša tudi povezovanje s predznanjem in vključevanje analitičnih miselnih procesov (Hayles 2012; Wolf 2018, 2020). Tipična interakcija, ki jo zahteva zaslon, je branje kratkih sporočil in hitro odgovarjanje na elektronska sporočila ali sporočila na družbenih omrežjih, to pa po svoji inherentnosti vsebuje hitre odzive. Vprašanje, ki se zastavlja, je, ali to tipično interakcijo samodejno prevzemajo tudi zreli bralci, ki so sicer vajeni globokega oz. študijskega branja, ali t. i. stanje duha *power point* (Baron 2021) postaja ustaljeni način branja tudi takrat, ko beremo z namenom učenja z zapomnitvijo.

Od zaslona nazaj h knjigi?

Vse izkušnje v življenju nas zaznamujejo, naša identiteta je kot izmuzljiva tarča, ki se nikoli ne ustali, in je v procesu nenehnega nastajanja. Možgani so kot snežinka – prav zato smo izjemni kot posamezniki in kot bralci. Izkušnja zavesti je unikatna in velja le za nas, kajti vse, kar izkusimo, primerjamo z notranjim modelom, ki je vgrajen v naše možgane in je nastal na podlagi izkušenj ter v teku izobraževanja na podlagi branja. Možgani so sestavljeni iz večplastnih omrežij, ki med seboj tekmujejo za pozornost in prevlado. So neke vrste »nevronske parlament«, stroj, zgrajen iz konfliktov, zato imajo beroči možgani, ki nas vodijo do avtonomnega uma, pri tem posebno vlogo. Vodi nas v sprejemanje kakovostnejših osebnih odločitev, učinkovitejše reševanje problemov, prožnejše soočanje z različnimi okoliščinami ter uspešnejše doseganje zastavljenih ciljev (Kompore, Rupnik Vec 2016: 20). Značilnosti kognitivnih procesov, tj. načina, kako procesiramo informacije, določajo način, kako sprejemamo in presojava informacije, argumentiramo svoja stališča in sprejemamo odločitve. Razvoj teh značilnosti pa ni neodvisno dejanje uma, nanj močno vplivajo naše kognitivne, čustvene zmožnosti, energetske kapacitete našega telesa, tehnologija in okolje, v katerem bivamo.

Vse to odpira številna vprašanja, ki presegajo črno-belo razumevanje branja in učenja na različnih tehnoloških predlogah. Razlike v načinih branja morda zaznava(mo) le generacije, ki s(m)o odrasčale v času, ko še ni bilo interneta. Sedanjost je že hibridna, meja med tiskanim in digitalnim pa prožna in gibljiva. Ne vemo še, ali se bomo v prihodnosti učili iz tiskanih učbenikov in pisali v delovne zvezke ali pa le zrlj v zaslon in tipkali po tipkovnici. Bomo 500-stranski roman zatopljeno prebirali na papirju in izmenično tudi na bralniku ali pa ga morda med vožnjo v avtu poslušali kot zvočnico? Bo prehod od besedilnega k vizualnemu, ki spreminja založniško krajino, vplival na način, kako pišemo in razvijamo svojo misel ter kako kot govorniki oblikujemo svoje argumente? Še več, nam bo udobneje, če bo to namesto nas naredila umetna inteligenca?

V času umetne inteligence in jezikovnih modelov, kakršen je ChatGPT, se knjiga zdi morda dolgočasna statična tehnologija, ki bo vse manj vplivala na kognitivne navade našega uma, hkrati pa bo prav to v svetu mamljive kognitivne lahkotnosti vodilo k razmisleku onkraj algoritmov in jezikovnih modelov ter nas tudi s stališča empatije vodilo ne le od zaslona nazaj h knjigi, ampak tudi od algoritmov nazaj k ljudem.

Literatura

- BARON, Naomi S., 2015: *Words onscreen: The fate of reading in a digital world*. Oxford University Press.
- BARON, Naomi, 2021: *How we read now: Strategic choices for print, screen, and audio*. Oxford University Press.
- BARZILLAI, Mirit, THOMSON, Jenny M., 2018: Children learning to read in a digital world. *First Monday* 23/10.
- BOYD, Brian, 2016: *O izvoru zgodb*. Ljubljana: Znanstvena založba Filozofske fakultete.
- CARR, Nicholas G., 2011: *Plitvine: kako internet spreminja naš način razmišljanja, branja in pomnjenja*. Ljubljana: Cankarjeva založba.
- CRAWFORD, Matthew B., 2019: *Delo za dušo*. Ljubljana: Družina.
- DELGADO, Pablo idr., 2018: Don't throw away your printed books: A meta-analysis on the effects of reading media on reading comprehension. *Educational research review* 2018/25. 23–38.
- EAGLEMAN, David, 2015: *The brain: The story of you*. Canongate Books.
- EDEN, Sigal, ESHET-ALKALAI, Yoram, 2012: Print versus digital: The effect of format on performance in editing text. *Proceedings of the Chais Conference on instructional technologies research*.
- KEPIC MOHAR, Alenka, 2019: The materiality of textbooks: From black-and-white textbooks to the digital textbook. *Logos* 30/2. 26–34.
- KEPIC MOHAR, Alenka, 2021: *Nevidna moč knjig*. Ljubljana: Cankarjeva založba.
- KLEMENČIČ, Eva, MIRAZCHIYSKI, Plamen V., 2023: *Bralna pismenost četrtošolcev in četrtošolk v Sloveniji*. Ljubljana: Pedagoški inštitut.
- KOMPARE, Alenka, RUPNIK VEC, Tanja, 2016: *Kako spodbujati razvoj mišljenja: od temeljnih miselnih procesov do argumentiranja*. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
- KOVAČ, Miha idr., 2015: *Knjiga in bralci V: bralna kultura in nakupovanje knjig v Sloveniji*. Ljubljana: UMco.
- KOVAČ, Miha, VAN DER WEEL, Adriaan, 2018: Reading in a post-textual era. *First Monday* 23/10.
- KRCMAR, Marina, CINGEL, Drew P., 2014: Parent-child joint reading in traditional and electronic formats. *Media Psychology* 17/3. 262–281.
- LIU, Ziming, 2005: Reading behavior in the digital environment: Changes in reading behavior over the past ten years. *Journal of documentation* 61/66. 700–712.
- MANGEN, Anne, 2008: Hypertext fiction reading: haptics and immersion. *Journal of research in reading* 31/4. 404–419.
- MANGEN, Anne idr., 2010: Digitizing literacy: reflections on the haptics of writing. *Advances in haptics* 1/3. 386–401.
- MANGEN, Anne, SCHILHAB, Theresa, 2012: An embodied view of reading: Theoretical considerations, empirical findings, and educational implications. *Skriv* 2012. 285–300.
- MANGEN, Anne, VAN DER WEEL, Adriaan, 2016: The evolution of reading in the age of digitisation: an integrative framework for reading research. *Literacy* 50/3. 116–124.
- MANGEN, Anne, WALGERMO, Bente R., BRØNNICK, Kolbjørn, 2013: Reading linear texts on paper versus computer screen: Effects on reading comprehension. *International journal of educational research* 58. 61–68.
- MAYER, Richard E. (ur.), 2005: *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge university press.
- MC LAUGHLIN, Thomas, 2016: *Reading and the body: the physical practice of reading*. Springer.
- MILLER, Daniel, 2010: *Stuff*. Polity.
- MILLER, Daniel, 2016: *Materialna kultura*. Ljubljana: Studia humanitatis.
- MILLER, Daniel, 2017: *Potrošnja in njene posledice*. Ljubljana: Studia humanitatis.
- PEČJAK, Sonja, 2015: *Psihološka perspektiva e-učenja*. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
- PEČJAK, Sonja, GRADIŠAR, Ana, 2012: *Bralne učne strategije*. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
- PEČJAK, Sonja, POTOČNIK, Nataša, 2011: Razvoj zgodnje pismenosti ter individualizacija in diferenciacija dela v prvem razredu osnovne šole. *Bralna pismenost v Sloveniji in Evropi*. 61–62.
- ROOTS, Robin, 2006: The neurobiology of learning: Perspectives from second language acquisition. *Studies in Second Language Acquisition* 28/4. 643–645.
- SCHILHAB, Theresa, 2017: Adaptive smart technology use: The need for meta-self-regulation. *Frontiers in psychology* 8. 298.

Slovenski jezik, literatura, kultura in digitalni svet(ovi)

- SELWYN, Neil, 2016: *Is technology good for education?* John Wiley & Sons.
- SHAPIRO, Lawrence, 2019: *Embodied cognition*. Routledge.
- SIDI, Yael idr., 2017: Understanding metacognitive inferiority on screen by exposing cues for depth of processing. *Learning and instruction* 51. 61–73.
- SINGER, Lauren M., ALEXANDER, Patricia A., 2017: Reading on paper and digitally: What the past decades of empirical research reveal. *Review of educational research* 87/6. 1007–1041.
- SPITZER, Manfred, 2016: *Digitalna demenca: kako spravljamo sebe in svoje otroke ob pamet*. Ljubljana: Mohorjeva založba.
- TAKACS, Zsafia K., SWART, Elise K., BUS, Adriana G., 2015: Benefits and pitfalls of multimedia and interactive features in technology-enhanced storybooks: A meta-analysis. *Review of educational research* 85/4. 698–739.
- TENOPIR, Carol idr., 2015: Changes in data sharing and data reuse practices and perceptions among scientists worldwide. *PLoS one* 10/8.
- WEEL, Adriaan van der, 2014: *Spreminjanje naše besedilne zavesti: na poti k digitalnemu redu znanja*. Ljubljana: Cankarjeva založba.
- WILLINGHAM, Daniel T., 2017: *The reading mind: A cognitive approach to understanding how the mind reads*. John Wiley & Sons.
- WOLF, Maryanne, 2007: *Proust and the Squid: The Story and Science of the Reading Brain*. Icon Books Ltd.
- WOLF, Maryanne, 2020: *Bralec, vrni se domov*. Ljubljana: Cankarjeva založba.
- WOLF, Maryanne, BARZILLAI, Mirit, DUNNE, John, 2009: The importance of deep reading. *Challenging the whole child: reflections on best practices in learning, teaching, and leadership* 130. 21.
- WOLF, Maryanne, GOTTWALD, Stephanie, 2016: *Tales of Literacy for the 21st Century*. Oxford University Press.
- WOLF, Maryanne, POTTER, Kirsten, 2018: *Reader, come home: The reading brain in a digital world*. New York: Harper.

Maja Kerneža
 Pedagoška fakulteta, Maribor
 DOI: 10.4312/SSJLK.59.59-66

Uresničevanje ciljev pouka književnosti v svetu družbenih omrežij

V šolski prostor v zadnjih letih vedno hitreje prodira sodobna tehnologija. Učna okolja se spreminjajo v inovativna učna okolja, ki v izobraževanje vnašajo nove možnosti in priložnosti. Ena od teh je tudi uporaba družbenih omrežij pri pouku, ki se kažejo kot uspešna pri razvijanju kognitivnih spretnosti učencev, sodelovalnega okolja in podobno, nekaj študij pa je predmetno bolj specifičnih. Na podlagi poročil učiteljev, znanstvenikov, lastnih izkušenj in idej v prispevku podajamo predloge za uporabo družbenih omrežij pri pouku književnosti. Na podlagi pregleda literature zaključujemo, da je vključevanje družbenih omrežij v pouk književnosti smiselno, a le če učitelj dejavnosti načrtuje v skladu z digitalno pismenostjo učencev, upošteva njihova zanimanja in pri načrtovanju dejavnosti zagotovi varovanje zasebnosti in splošne spletne varnosti.

družbena omrežja, družbeni mediji, inovativna učna okolja, književnost, pouk književnosti

State-of-the-art technology has been increasingly penetrating schools in recent years. Learning environments are turning into innovative learning environments that introduce new options and opportunities to education, including the use of social networks in school instruction. Social networks have proven successful in developing students' cognitive skills, a collaborative environment, and so on, while some research on this issue has been more subject-specific. Proceeding from reports by teachers and scholars, and the author's own experience and ideas, this article presents proposals for using social networks in literature instruction. Based on a literature review, it can be concluded that it makes sense to incorporate social networks in literature instruction, but only if teachers plan activities in line with their students' digital literacy, take their interests into account, and, while planning their classes, ensure that privacy protection and general online safety are provided for.

social networks, social media, innovative learning environments, literature, literature instruction

1 Uvod

Učna okolja v zadnjih letih doživljajo hiter napredek in preporod. Tehnologija prodira v šolski prostor, kjer jo tako za potrebe pouka kot tudi iz lastnih vzgibov uporablja večina učiteljev in učencev. Slednji imajo že od najnižjih razredov večinoma svoje pametne naprave, katere prosto in večinoma nenadzorovano upravljajo in raziskujejo. Pri tem se znajdejo tudi v svetovih, ki jim niso namenjeni (bodisi zaradi pomanjkanja veščin digitalne pismenosti bodisi zaradi narave vsebin), kjer zaradi neprimernosti in nepoznavanja vsebin, kontekstov in tehnologije običajno brezciljno tavajo. Starejši učenci svoje pametne naprave že uporabljajo tudi s konkretnějšími cilji, bolje poznajo in razumejo uporabo ter kontekste naprav in okolij, še vedno pa so cilji njihovega raziskovanja virtualnih svetov bolj kot ne naključni in neproduktivni.

Opazovanja in izkušnje kažejo, da inovativna učna okolja v 21. stoletju zahtevajo pristope, ki temeljijo na kompleksnosti družbe 21. stoletja. O tem je že leta 2015 pisala organizacija OECD, ki je v dokumentu *Schooling redesigned: towards innovative learning systems, educational research and innovation* predstavila področje preoblikovanja šol in šolstva s pomočjo inovacij. V sklopu zbranih primerov in priporočil se avtorji dotaknejo tudi družbenih medijev in omrežij, na katerih lahko zasledimo dejavnosti učencev že v prvem vzgojno-izobraževalnem obdobju. *Družbene medije* najpogosteje opredeljujemo kot vse digitalne kanale, ki omogočajo množično distribucijo informacij,

na njih pa lahko poteka tako enosmerna kot dvosmerna komunikacija in jih običajno uporabljajo podjetja, organizacije in posamezniki za komunikacijo z občinstvom ali skupnostjo; *družbena omrežja* pa kot spletne servise ali platforme, ki omogočajo ljudem, da se povezujejo in komunicirajo med seboj, svojim uporabnikom pa omogočajo ustvarjanje profilov, dodajanje prijateljev, deljenje vsebin, komentiranje in podobno.

Družbeni mediji so se hitro razvili in njihova množična uporaba v vsakdanjem življenju je pomembno vplivala tudi na to, kako poteka komunikacija v razredu. Vedno pogosteje se namreč uporabljajo tudi za komunikacijo v izobraževalnih okoljih, pri čemer preprosta in množična dostopnost do družbenih medijev le-te za učenje dela še zanimivejše. Potencial uporabe družbenih medijev v izobraževanju je bil prepoznan razmeroma hitro (npr. Desilets, Paquet 2005; Knobel, Lankshear 2006) in primeri rabe družbenih medijev za namen učenja ter poučevanja so se začeli počasi pojavljati tudi v izobraževalnem okolju. Raziskav družbenih medijev je mnogo (npr. Dahdal 2020; Mulyono idr. 2021; Ansari, Ali Khan 2020; Reid McLain 2019) in obravnavajo njihovo rabo na različnih stopnjah izobraževanja. Veliko manj raziskano je področje družbenih omrežij, ki je najpogosteje obravnavano kar v sklopu družbenih medijev, saj so mnoga družbena omrežja hkrati tudi družbeni mediji, kar pomeni, da se njihove funkcije prepletajo. Tak primer so Facebook, LinkedIn in Twitter, ki so najpogosteje uporabljana družbena omrežja.

2 Družbena omrežja pri pouku

O uporabi družbenih omrežij pri pouku lahko zasledimo predvsem splošne raziskave, ki preučujejo vpliv družbenih omrežij na splošne kognitivne spretnosti učencev, sodelovalno učenje in podobno (npr. Bicen, Uzuboylu 2013; Greenhow 2011; Hortigüela-Alcalá 2019; Mishra 2020).

V kontekstu trajnostnega izobraževanja v času COVID-19 in učinkovitosti družbenih omrežij so se pregleda literature leta 2021 lotili Cavus in sodelavci. Po pregledu literature od leta 2011 do 2021 – v okviru katerega so zajeli tako družbena omrežja, ki so opredeljena kot platforma za medsebojno komuniciranje, kot tudi družbene medije (Facebook, WhatsApp, Twitter in YouTube), opredeljene kot platforma za razširjanje informacij – zaključujejo, da lahko družbena omrežja dopolnjujejo tradicionalne načine učenja tako, da pomagajo učencem doseči pedagoške cilje s pomočjo ustvarjanja kontekstualnih učnih izzivov. Izboljšujejo in krepijo predvsem sodelovalno učenje in pomagajo pri zapolnjevanju vrzeli med znanjem in kompetencami pri individualnem in skupinskem delu, poleg tega pa zagotavljajo motivacijo in fleksibilnost za vprašanja in odgovore učencev. Spregledati ne gre tudi trajnostnega učenja, saj se ujema s preferencami in učno kulturo učencev. K temu dodajamo razmišljanje raziskovalcev Hew in Cheung (2013), ki na podlagi pregleda povzetkov 4640 študij, objavljenih v štirih bazah podatkov, ugotavljata, da ima uporaba spletnih tehnologij 2.0 (kamor spadajo Facebook, Twitter, Instagram in TikTok) na splošno pozitiven vpliv na učenje. Nobena od študij ni poročala o škodljivem učinku na učenje, poudarjajo pa, da učinkov ni nujno pripisati tehnologijam kot takim, temveč načinu njihove uporabe in konceptualizaciji učenja.

V množici raziskav o uporabi družbenih medijev kot širšega pojma je večina zaključkov oblikovanih tako, da raziskovalci predlagajo nadaljnje raziskovanje področja. Težko je najti take, ki izpostavljajo tudi negativne učinke uporabe družbenih mrežij na akademsko uspešnost učencev, ena takih pa je pregledna študija avtorjev Astatke, Weng in Chen (2021), ki na podlagi pregleda 27 člankov,

objavljenih v bazi Web of Science, opozarja na možnost neprimerne in pretirane uporabe družbenih mrežij ter opozarja, da je v tem kontekstu treba razpravljati tudi o dejavniki, ki ob uporabi družbenih omrežij lahko negativno vplivajo na splošno akademsko uspešnost, na primer odvisnost od interneta, kibernetologovanje, uporaba eksplicitnega materiala, večšine upravljanja s časom in podobno.

3 Izhodišča uporabe družbenih omrežij pri pouku književnosti

Veliko manj je raziskav, osredotočenih na cilje, znanja in spretnosti, ki bi jih avtorji obravnavali v okviru specifičnih predmetnih področij. Med njimi lahko zasledimo študije, ki poročajo o načinih in učinkih uporabe družbenih omrežij pri poučevanju in učenju vsebin književnosti ali vsebin, ki se s književnostjo povezujejo. Nekaj je tudi takih, ki se povezujejo s področjem književnosti v sklopu študija tujih jezikov (vključujoč vsebine književnosti in književne didaktike).

Ena takih je študija raziskovalk Blattner in Lomicka (2012), ki sta s pomočjo družbenih omrežij pri pouku tujega jezika svojim študentom zagotovili privlačne družbene interakcije in nov način iskanja kulturnih informacij, ki spodbujajo samostojno raziskovanje ciljne kulture in aktivno sodelovanje v razpravah in izmenjavah mnenj. Cilj Blattnerjeve in Lomicke lahko brez večjih težav povežemo z raziskovanjem slovenske kulture in učenjem slovenskega oz. maternega jezika, ki ga lahko v svetu družbenih omrežij učenci, študenti in dijaki aktivno raziskujejo, komentirajo in uporabljajo. Krasilschikova in sodelavke (2019) so raziskovale rabo digitalnih medijev in digitalnih omrežij kot interaktivnih učnih pripomočkov pri poučevanju jezikov in z jezikom povezanih predmetov. Pri tem so prav tako prišle do ugotovitev, da lahko družbena omrežja predstavljajo nepogrešljiv sestavni del splošne izobraževalne strategije, saj učencem nudijo obilico individualno ustvarjenih vsebin, ki učence bolj intenzivno vključujejo v izobraževalni proces in spodbujajo njihovo zanimanje za doseganje boljših rezultatov pri uporabi novih znanj. Zasledimo pa lahko še več takšnih in podobnih izkušenj. Ferreira (2019) opisuje projekt z imenom Stories de Leituras, v okviru katerega so dijaki uspešno uporabljali omrežje Instagram v obliki virtualnega dnevnika, v katerem so beležili svoj odnos do knjige in interakcijo z objavami sošolcev. M. Caporale (2023) predlaga uporabo družbenega omrežja Twitter z namenom oblikovanja ustvarjalnih strategij za poučevanje kanonskih besedil na inovativen način v razredih, kjer imajo učenci različne kompetence, motivacije in jezikovne sposobnosti. Njeni študenti so na začetku semestra ustvarili Twitter profil, s katerim so se tedensko ukvarjali. Tema je bil Dante in/ali sodobna italijanska kultura. Vsak teden so morali odgovoriti na objavo profesorja, deliti objavo, ki je bila neposredno povezana s predmetno vsebino, objaviti svoje vprašanje in vsaj enkrat odgovoriti na objavo drugega študenta. Ocene študentov so se zvišale – vse se bile visoke (90–100 % možnih točk), študenti pa niso pokazali le kompetentnosti pri analiziranju izvirnega besedila, ampak so bili tudi sposobni vzpostaviti povezave in razviti učinkovite argumente, ki so naslovili vprašanja socialne pravičnosti, rasizma in etičnih izbir.

Prav praktična vrednost dela pri pouku književnosti, ki se je izkazala za glavni element motivacije in napredka njenih študentov, po besedah Jaya (2014) povzroča težave na področju humanistike. Izpostavlja, da je izguba priljubljenosti, ki pesti literarne študije, v veliki meri posledica oddaljenosti med teorijo in prakso, med intelektualnim in pragmatičnim pristopom k besedilni analizi. Kot trdi, lahko humanistika pridobi javno zaupanje, če najde način, dokaže svojo praktično vrednost. Morda pa lahko rešitev predstavlja dejavnost v sodobnih inovativnih učnih okoljih.

4 Predlogi uporabe družbenih omrežij pri pouku književnosti

Ob pomanjkanju raziskav, ki bi govorile o in raziskovale uporabo družbenih omrežij pri pouku književnosti, smo si ob ukvarjanju s pojavom zastavili nekaj ključnih ciljev, ki bi jih lahko najlažje in za učence zanimivo raziskovali, razvijali in uresničevali v svetovih družbenih omrežij. Izpostavljamo:

- Razvijanje bralne kulture: spodbujanje bralne kulture pri otrocih in mladih, izbiranje kakovostne literature, kar vključuje tudi spodbujanje branja različnih žanrov, učenje o kritičnem branju ter razumevanje in interpretacijo besedila.
- Razvijanje jezikovne zmožnosti: bralno razumevanje in izpostavljenost različnim slogom pisanja lahko prispevata k razvoju jezikovne zmožnosti otrok in mladih, širi se besedišče, izboljšuje sposobnost izražanja.
- Spodbujanje domišljije in ustvarjalnosti: branje fikcijskih besedil vzbuja domišljijo in pomaga pri razvijanju ustvarjalnega razmišljanja, kar lahko pozneje uporabi na številnih področjih.
- Razvijanje empatije in socialne zavesti: prebiranje literarnih del lahko pomaga pri razumevanju različnih kultur in perspektiv, ki lahko pomagajo pri razvijanju empatije in socialne zavesti. To lahko vključuje učenje o različnih družbenih problemih, ki jih obravnavajo literarna dela.
- Krepitev kulturne zavesti: književna vzgoja lahko pomaga pri krepitvi kulturne zavesti in razumevanju zgodovinskega, kulturnega in družbenega konteksta literarnih del. To lahko vključuje učenje o zgodovinskih obdobjih, literarnih gibanjih, avtorjih in njihovih delih ter o literarnih trendih v določenih obdobjih.

Nekaj primerov uresničevanja ključnih ciljev navajamo v nadaljevanju.

4.1 Virtualni knjižni klub

Učitelj lahko na družbenih omrežjih organizira virtualni knjižni klub, v okviru katerega se učenci srečujejo preko spleta in razpravljajo o prebranih delih. Skupina lahko deluje kot prostor za razprave o različnih interpretacijah in mnenjih o književnem delu. Učenci lahko objavijo svoje misli in vprašanja, ki se pojavljajo med branjem, ter si med seboj pomagajo pri razumevanju in interpretaciji književnega dela. Učitelj pa lahko vodi pogovore in postavlja vprašanja, da spodbuja razmišljanje in kritično branje, spremlja napredek učencev pri branju in razumevanju književnih del ter se odzove na morebitne težave, s katerimi se učenci srečujejo pri branju. Objavlja lahko tudi dodatne vire, kot so članki, videoposnetki ali intervjuji z avtorjem, ki učencem pomagajo pri razumevanju književnega dela in njegovega konteksta. Virtualni knjižni klubi so odlična priložnost za razpravljanje o različnih pogledih in mnenjih.

4.2 Spodbujanje kreativnega pisanja

Učenci lahko uporabijo družbene medije za objavljanje svojih kratkih zgodb, pesmi in drugih literarnih oblik. Družbeno omrežje omogoča pridobitev povratne informacije s strani vrstnikov in učiteljev, ob pravi podpori in dobri organizaciji pa se lahko učenci izražajo brez strahu pred negativno kritiko in sodbo. Učitelj lahko družbena omrežja uporabi za spremljanje dela svojih učencev in jim daje povratne informacije o njihovem pisanju. Poleg tega lahko učitelj spodbuja učence k pisa-

nju besedil, jim daje izzive, kot je na primer pisanje krajših zgodb ali pesmi na določeno temo ali pisanje v določenem slogu.

4.3 Interaktivna spletna revija

Učenci lahko ustvarjajo svojo spletno revijo, kjer objavljajo lastna literarna besedila, pa tudi recenzije knjig, intervjuje z avtorji in druge literarne vsebine. Revija lahko postane platforma za spodbujanje kritičnega razmišljanja o literaturi in krepitev pisnih ter digitalnih spretnosti. Tudi revija v obliki razrednega družbenega omrežja vključuje literarne izzive, kjer učenci pišejo in objavljajo kratke zgodbe ali pesmi. Učitelj pri tem učencem pomaga pri izbiranju teme in vsebin, jim nudi povratne informacije o njihovem delu, jih spodbuja, da delijo revijo na družbenih omrežjih in tako dosežejo večje občinstvo ter pridobijo povratne informacije in odzive širše skupnosti.

4.4 Razredni blog

Učenci lahko v okviru družbenih omrežij ustvarjajo bloge o literaturi, na katerih lahko pišejo o knjigah, ki so jih prebrali, delijo svoje misli in občutke o teh knjigah. Svoje zapise lahko delijo z drugimi zainteresiranimi, kar omogoča medsebojno izmenjavo mnenj in idej. Na ta način se naučijo pisati za ciljno občinstvo in izraziti svoje misli ter občutke na organiziran in jasen način.

4.5 Literarni podcast

Učenci lahko ustvarjajo literarni podcast, s čimer razvijajo in izražajo svoje literarne spretnosti in ideje o literaturi. Ustvarjanje podcastov lahko vključuje različne literarne elemente, kot so analiza literarnih del, recenzije knjig, interpretacija pesmi in proze ter pogovori z avtorji in drugimi literarnimi ustvarjalci. Učenci lahko podcast ustvarjajo v javljanju v živo, v okviru družbenega omrežja, lahko pa uporabijo različna orodja za snemanje in urejanje zvoka, ki ga pred objavo na družbenem omrežju še uredijo.

4.6 Osebni profil književne osebe

Učenci lahko po branju knjige ali ogledu adaptacije književnega dela v filmski/animirani obliki na družbenem omrežju oblikujejo osebni profil književne osebe. Pri tem s perspektive književne osebe vsečkajo strani, ki bi bile tej književni osebi všeč, dodajo lahko njene najljubše knjige, glasbo, ljudi, ki jih občuduje, potrdijo udeležbo na dogodkih, ki bi se jih ta književna oseba udeležila, delijo vsebine in pišejo objave, ki bi jih po njihovem mnenju pisala književna oseba. Skozi opisano dejavnost učenci razvijajo zmožnost zaznavanja značaja književnih oseb.

4.7 Kulturna raznolikost in ozaveščanje o družbenih vprašanjih, ki jih obravnava literatura

Učenci lahko dobijo izziv, da preberejo določeno število knjig avtorjev iz različnih držav in kultur ter da delijo svoje vtise o prebranih delih na družbenih omrežjih. To jih spodbuja k raziskovanju kultur in pogledov ter jim pomaga razumeti, kako ti vplivajo na literaturo. Na ta način učence spodbujamo tudi k strpnemu in kulturno raznolikemu okolju, kjer se učijo sprejemati različne perspektive in kritično razmišljati o družbenih vprašanjih, ki jih obravnava literatura.

4.8 Družbeno omrežje pisatelja/ilustratorja

Učenci lahko dobijo nalogo, da na družbenih omrežjih sledijo pisatelju, pesniku, ilustratorju po svoji izbiri. Njihova naloga je, da se osredotočijo na avtorjeve objave, njegovo interaktivnost s sledilci, tudi oni naj postanejo del interakcije tako, da se aktivno vključijo s komentiranjem, ocenjevanjem in podobno. Pri tem lahko spremljajo avtorjeve objave z vidika namena interakcije s sledilci, žanra in sloga, ki ga predstavlja, kulturnega konteksta in podobno.

4.9 Sodelovanje v književnih skupnostih na spletu

Obstaja veliko književnih skupnosti na spletu, kjer se ljudje zanimajo za branje, pisanje in razpravljanje o literaturi. Dijaki lahko sodelujejo v književnih skupnostih na spletu, kjer se pogovarjajo o literaturi in delijo svoje mnenje o knjigah z drugimi ljubitelji literature. To jim bo pomagalo razviti sposobnost komuniciranja, kritičnega mišljenja in obogatiti njihovo razumevanje literarnih del. Na ta način učenci na prijeten način spoznajo izbranega avtorja.

5 Kdaj je primeren čas za uresničevanje ciljev pouka književnosti v svetu družbenih omrežij?

Odločitev o tem, kdaj začeti z uporabo družbenih omrežij pri pouku, mora biti s strani učitelja premišljena ter odvisna od starosti in zrelosti učencev. Dejstvo je, da učenci družbene medije in omrežja začnejo uporabljati že zelo zgodaj. Nekateri so na njih aktivni že v prvem vzgojno-izobraževalnem obdobju. Večina družbenih omrežij ima starostne omejitve za uporabo, zato je pomembno, da se pri tem držimo njihovih smernic. Na splošno se veliko strokovnjakov strinja, da je najbolj primerno začeti z uporabo družbenih omrežij pri pouku v srednji šoli ali pa celo kasneje. Hkrati pa je tudi veliko takih, ki v uporabi vidijo prednosti in koristi (npr. Schurgin O'Keefee, Clarke-Pearson 2011; Raut, Patil 2016) seveda ob predpostavki, da učenci najprej usvojijo osnovne koncepte digitalne varnosti in uporabe interneta ter si pridobijo dovolj znanja o digitalni pismenosti, ki na primer na razredni stopnji še ni na zadostni ravni (Kerneža, Kordigel 2022; Legvart, Kordigel, Kerneža 2022). V vsakem primeru pa bi morali učitelji in starši, preden dovolijo uporabo družbenih omrežij pri pouku, temeljito razmisliti o ciljnih uporabi in zagotoviti ustrezno izobraževanje o varni in odgovorni uporabi družbenih omrežij ter o nevarnostih, ki jih lahko prinesejo, saj lahko le tako govorimo o smiselnosti uporabe le-teh pri pouku.

V današnjem digitalnem svetu, kjer se družbena omrežja uporabljajo na vsakem koraku, postaja varovanje zasebnosti in varnosti učencev vse bolj pomembno. Družbena omrežja so postala nepogrešljiv del življenja učencev različnih starosti, saj omogočajo komunikacijo, deljenje informacij in povezovanje z drugimi. Vendar pa uporaba družbenih omrežij prinaša tudi nevarnosti, kot so zloraba podatkov, spletno nadlegovanje in neprimerno vedenje drugih uporabnikov. Zato je ključnega pomena, da se učencem zagotovi ustrezno varovanje zasebnosti in varnosti tako, da učitelj izbira zanesljive in varne platforme, za delo uporablja skupine zaprtega tipa, spodbuja učence, da v svojih sporočilih in objavah ne delijo svojih osebnih podatkov, dobi privolitev staršev, spodbuja in poudarja pozitivno komunikacijo ter postavi jasna pravila in smernice.

Viri in literatura

- ANSARI, Jamal Abdul Nasir, KHAN, Nawab Ali, 2020: Exploring the role of social media in collaborative learning the new domain of learning. Smart learning environments VII. <https://doi.org/10.1186/s40561-020-00118-7>
- ASTATKE, Melese, WENG, Cathy, CHEN, Sufen, 2021: A literature review of the effects of social networking sites on secondary school students' academic achievement. *Interactive Learning Environments* 29/1. 1–17. <http://dx.doi.org/10.1080/10494820.2021.1875002>
- BICEN, Huseyin, UZUNBOYU, Huseyin, 2013: The use of social networking sites in education: a case study of Facebook. *Journal of Universal Computer Science* 19/5. 658–671. <http://dx.doi.org/10.3217/jucs-019-05-0658>
- BLATTNER, Geraldine, LOMICKA, Lara, 2012: Facebook-ing and the social generation: a new era of language learning. *Apprentissage des langues et systemes d'informaton et de communication* 15/1. <https://doi.org/10.4000/alsic.2413>
- CAPORALE, Marzia, 2023: Popular culture as pedagogy: teaching »Il Canto di Ulisse« from Dante do Jovanotti in the American college classroom. *Revue d'epistemologie des langues et literatures du Moyen Age* 44. <https://doi.org/10.4000/peme.50351>
- CAVUS, Nadire, SANI, Abdullahi S., HARUNA, Yusuf, LAWAN, Abdulmalik A., 2021: Efficacy of social networking sites for sustainable education in the era of COVID-19: a systematic review. *Sustainability* 13/2. 808. <https://doi.org/10.3390/su13020808>
- DAHAL, Sohail, 2020: Using the WhatsApp media application for active learning. *Journal of Educational Technology Systems* 49/2. 239–249. <https://doi.org/10.1177/0047239520928307>
- DESILETS, Alain, PAQUET, Sebastien, 2005: Wiki as a tool for web-based collaborative story telling in primary school: a case study. P. Kommers, G. Richards (ur.): *Proceedings of ED-MEDIA 2005–World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications*. Montreal: Association for the Advancement of Computing in Education. 707–777. <https://www.learntechlib.org/primary/p/20175/>
- FERREIRA, Ana Elisa Sobral Caetano da Silva, 2019: Digital records: challenges and achievements at literature classes in high school. *Revista Eletrônica de Educação* 13/1. 350–360. <https://doi.org/10.14244/198271992694>
- GREENHOW, Christine, 2011: Online social networks and learning. *On the horizon* 19/1. 4–12. <https://doi.org/10.1108/10748121111107663>
- HEW, Khe Foo, CHEUNG, Wing Sum, 2013: Use of Web 2.0 technologies in K-12 and higher education: the search for evidence-based practice. *Educational Research Review* 9. 47–64. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2012.08.001>
- HORTIGÜELA-ALCALÁ, David, SÁNCHEZ-SANTAMARÍA, José, PÉREZ-PUEYO, Ángel, ABELLA-GARCÍA, Víctor, 2019: Social networks to promote motivation and learning in higher education from the students' perspective. *Innovations in Education and Teaching International* 56/4. 412–422. <https://doi.org/10.1080/14703297.2019.1579665>
- JAY, Paul, 2014: *The humanities »crisis« and the future of literary studies*. New York, Palgrave MacMillan.
- KERNEŽA, Maja, KORDIGEL ABERŠEK, Metka, 2022: Online reading in digital learning environments for primary school students. *Problems of Education in the 21st Century* 80/6. 836–850. <https://doi.org/10.33225/pec/22.80.836>
- KNOBEL, Michele, LANKSHEAR, Colin, 2006: Weblogs, worlds and constructions of effective and powerful writing: cross with care, and only where signs permit. Kate Pahl, Jeniffer Rowsell (ur.): *Travel notes from the new literacy studies: instances of practice*. Clevedon: Multilingual Matters Ltd. 72–92. <https://doi.org/10.21832/9781853598630-006>
- KRASILSCHIKOVA, Maria, YURCHENKO, Evgenia, GRABARNIK, Ksenia, BERISHVILI, Tamara, 2019: Interactive language learning through social networking and digital media for undergraduate university students. *12th Annual International Conference on Education, Research and Innovation*. 10733–10742. Sevilja, IATED. <https://doi.org/10.21125/iceri.2019.2636>
- LEGVART, Polona, KORDIGEL ABERŠEK, Metka, KERNEŽA, Maja, 2022: Developing communication competence in digital learning environments for primary science students. *Journal of Baltic Science Education* 21/5. 836–848. <https://doi.org/10.33225/jbse/22.21.836>
- MISHRA, Shweta, 2020: Social networks, social capital, social support and academic success in higher education: a systematic review with a special focus on »underrepresented« students. *Educational Research Review* 29. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2019.100307>
- MULYONO, Herri, SURYOPUTRO, Gunawan, JAMIL, Shafa, Ramadhanya, 2021: The application of WhatsApp to support online learning during the COVID-19 pandemic in Indonesia. *National center for biotechnology information* 7/8. <https://doi.org/10.1016%2Fj.heliyon.2021.e07853>
- OECD, 2015: *Schooling redesigned: towards innovative learning systems. educational research and innovation*. Pariz, OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/9789264245914-en>
- RAUT, Vishranti, PATIL, Prafulla, 2016: Use of social media in education: Positive and negative impact on the students. *International Journal on Recent and Innovation trends in Computing in Communication* 4/1. 281–285.

Slovenski jezik, literatura, kultura in digitalni svet(ovi)

SCHURGIN O'KEEFFE, Gwen, CLARKE-PEARSON, Kathleen, 2011: The impact of social media on children, adolescents, and families. *Pediatrics* 126/4. 800–804. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-0054>

STANCA, Nicoleta, COJOCARU, Alina, 2021: Assessment in the Online Victorian Literature Class. A case study. *Analele Universității Ovidius din Constanța. Seria Filologie* 32/2. 375–393.

Katja Mahnič
 Filozofska fakulteta, Ljubljana
 DOI: 10.4312/SSJLK.59.67-74

Muzeji, muzejski predmeti in digitalizacija

S pojavom svetovnega spleta je digitalizacija postala vse bolj pomembna tudi na področju muzejske komunikacije z javnostjo. Vendar pa se v strokovni literaturi nenehno izpostavlja, da je digitalizacija muzejev zastala oz. da (še) nismo dosegli njenega potenciala. Po mnenju nekaterih strokovnjakov informacijske znanosti namreč preko spletnih strani dostopne medijske objave ter muzejska dokumentacija predstavljata zgolj prvi dve razvojni stopnji tega, v kar bi se moral razviti virtualni muzej. V prispevku pokažem, da je treba razlog za domnevni, začasni ali trajni, »neuspeh« uresničitve virtualnega muzeja iskati v naravi muzejskih predmetov kot fizičnih entitet in posledičnega vprašanja, katere vidike muzejskih predmetov je v resnici sploh možno digitizirati, predvsem pa komu in na kakšne načine lahko nato taka »digitalna vsebina« koristi.

muzeji, muzejski predmeti, digitalizacija, digitizacija, virtualni muzej

With the emergence of the World Wide Web, digitalization has also become increasingly important in museums' public relations. However, professional literature continues to highlight the fact that digitalization of museums has come to a standstill or that its full potential has not (yet) been reached. According to some information specialists, media publications and museum documentation available online are only the initial development stages of what a virtual museum is expected to develop into. This article shows that the reasons for the alleged temporary or permanent "failure" to create a virtual museum should be sought in the nature of museum objects as physical entities and the resulting question of which aspects of museum objects can even be digitized and, first and foremost, whom this type of digital content can then serve and how.

museums, museum objects, digitalization, digitization, virtual museum

1

Pojav informacijsko-komunikacijske tehnologije in njen hiter nadaljnji razvoj je na muzejskem področju naletel na različne odzive. Ti so bili posledica dveh dejavnikov. Prvič, kompleksnosti muzeja kot ustanove s specifičnimi, jasno definiranimi funkcijami; in drugič, svojevrstnosti pojma muzejskega predmeta, ki je v svojem bistvu materialni objekt, hkrati pa ga bistveno določajo tudi z njegovo muzealno funkcijo neločljivo povezani pomeni. Po eni strani so bile možnosti, ki jih je nakazal prehod na digitalno obliko dokumentacije, vezane tako na muzejske predmete same kot tudi na številne dejavnosti muzejev, takoj prepoznane kot nekaj, kar bo posamezne vidike delovanja muzejev popeljalo v novo dobo. Po drugi strani pa se je strokovna javnost precej bolj zadržano odzvala na možnost nadomestitve muzejskih predmetov z njihovimi digitiziranimi nadomestki, ki bi v temelju zamajala eno od temeljnih nalog muzeja, omogočanje neposrednega stika med muzejskimi predmeti in muzejskimi obiskovalci v okviru muzejskega prostora.

Hrvaški muzeolog Ivo Maroević je v svojem *Uvodu v muzeologijo* leta 1993 poudaril, da v okviru muzejske dokumentacije računalniška tehnologija še ni prevzela mesta, ki ji pripada glede na prednosti, ki jih omogoča, ter izpostavil »neslutene možnosti«, ki naj bi jih prinašala možnost uporabe elektronske tehnologije in sofisticiranih programov v komunikaciji podatkov muzejskim uporabnikom ne samo v okviru muzejske razstave, pač pa s pomočjo svetovnega spleta tudi doma (Maroević 1993: 195–196). Tudi avstrijski muzeolog Friedrich Waidacher je tri leta kasneje v drugi

izdaji svojega priročnika *Handbuch der Museologie* kot prednosti uvedbe uporabe računalniške tehnologije na področju muzejske dokumentacije izpostavil njeno zmogljivost in zagotavljanje dostopa do podatkov, ki sta s pomočjo konvencionalnih načinov »popolnoma nepredstavljeni« (Waidacher 1996: 375).

Vendar pa sta oba muzeološka teoretika kljub nedvoumnemu navdušenju izrecno opozarjala tudi na omejitve uporabe digitalne tehnologije na muzejskem področju, predvsem pa na nevarnosti njene nereflektirane uporabe. Tako je Maroevič (1993: 196) izpostavil, da je elektronska tehnologija kot medij prenosa podatkov že v tistem času preraščala iz zgolj pomagala v merilo, ki pomembno vpliva na delovanje muzejev, in hkrati podčrtal, da je za delovanje muzeja sicer še vedno najpomembnejši muzejski predmet, ki pa ga bo nadaljnji razmah elektronske tehnologije nujno potisnil v položaj nekakšnega ekskluzivnega primerka. Tudi Waidacher (1996: 376) je posebej poudaril, da je treba pri uporabi strojne obdelave podatkov, vezanih na muzejski predmet, in razmišljanju o možnostih, ki naj bi jih ponujala, nujno izhajati iz muzeoloških ciljev. Ti pa so nedvoumno osredotočeni oz. vezani na muzejski predmet.

Tovrstna opozorila dela muzeoloških teoretikov so bila med strokovnjaki informacijske znanosti, ob soglasju dela »progresivne« muzeološke stroke, razglašena za »tradicionalistična«. Podlaga za tako vrednotenje je bila domnevna paradigmatična sprememba, do katere naj bi prišlo v 80. in 90. letih prejšnjega stoletja na področju muzeologije, in ki naj bi prinesla premik v razumevanju bistva muzeja. To naj po novem ne bi bil več muzejski predmet, pač pa muzejska informacija (Schweibenz 1998: 188; 2001: 8–9). Osredotočenje na domnevno na novo odkrito informacijsko razsežnost muzejskih predmetov kot bistveni vidik muzejske dejavnosti je tako na področju informacijske znanosti privedlo do domnevno prav tako nove možnosti iskanja stičnih točk med muzeji in dvema tipoma ustanov, katerih poslanstvo je osredotočeno na hrambo in obdelavo informacij ter zagotavljanje njihove dostopnosti, arhivi in knjižnicami.

Po mnenju nekaterih strokovnjakov informacijske znanosti sta namreč pojav in širitev uporabe digitalnih virov, ki je bila takrat že v polnem razmahu, zahtevala ponovno definicijo vloge arhivov, muzejev in knjižnic, še več, izpostavljali so celo potrebo po integraciji njihovih vlog. Po mnenju Wardna Boyda Raywarda (1998: 207, 223–224) naj se te ustanove v prihodnosti ne bi močno spremenile v dejavnostih, vezanih na tradicionalne tipe objektov, ki jih hranijo, torej arhivsko gradivo, muzejske predmete in knjige. Hkrati pa naj bi, kar se tiče digitalne oblike na njih vezanih informacij, razlike med njimi postajale vedno manj pomembne. V zvezi s tem je izpostavil potrebo po razpravi o funkcionalni integraciji knjižnic, muzejev in arhivov. Lorcan Dempsey (2000: 1) je na podlagi podobnega razmisleka za skupno poimenovanje knjižnic, arhivov in muzejev predlagal besedno zvezo *spominske ustanove* in jih definiral kot ustanove, namenjene organizaciji intelektualnih in kulturnih zapisov (*record*) oz. kulturnega spomina.¹

Besedno zvezo so v okviru informacijske znanosti sprejeli in je postala celo nekakšen generičen izraz, ki se uporablja za označevanje ustanov, katerih poslanstvo naj bi bilo vzdrževanje »repozitorija javne vědnosti«. Če je Rayward jasno razložil fizične objekte, ki jih te ustanove hra-

¹ Izraz *spominska ustanova* sicer ni bil nov, saj se je na področju informacijske znanosti in arhivistike oz. zgodovinarstva uporabljal vsaj od 70. let prejšnjega stoletja dalje. O arhivih, muzejih in knjižnicah kot ustanovah kolektivnega spomina je, med drugimi, razmišljal francoski zgodovinar Jacques Le Goff; prim. angl. prevod Le Goff (1992: 87–89).

nijo v okviru svojih tradicionalnih fondov, in na njih osredotočene dejavnosti, od zbirk njihovih digitalnih nadomestkov, ki naj ne bi več zahtevale različnih pristopov, je ta razlika pri nekaterih drugih avtorjih precej manj izrazita, mestoma celo izginja. Tako je Werner Schweibenz (2001: 1), ki se s problematiko uporabe informacijsko-komunikacijske tehnologije v muzejih ukvarja od poznih 90. let prejšnjega stoletja dalje, v enem svojih zgodnejših prispevkov na to temo zagotavljal, da se tradicionalni muzeji pod vplivom nove tehnologije pravzaprav spreminjajo, in sicer v spominsko ustanovo, ki jo je razumel kot zbirko digitiziranih informacij iz arhivov, knjižnic in muzejev, kot ustanovo »kolektivnega spomina za dediščino človeštva«, vzpostavljeno v digitalnem svetu svetovnega spleta. Svoje razumevanje procesa spreminjanja muzejev je utemeljil na idejah posameznih muzeoloških teoretikov, ki so v skladu z že omenjeno domnevno spremembo paradigme izpostavljali pomen informacij, vezanih na muzejske predmete, v primerjavi s predmeti samimi. Z drugimi besedami, kot bistvo muzejske dejavnosti so izpostavljali zbiranje informacij, ne pa zbiranje predmetov (prav tam: 8–9; prim. tudi Schweibenz 2019: 4–5). Kot končno točko razvoja od tradicionalnega do virtualnega muzeja je Schweibenz (2001: 1) predpostavil vzpostavitev virtualnega svetovnega muzeja. Tega razume kot realizacijo ideje *muzeja brez sten*, ki jo je francoski pisatelj in umetnostni teoretik André Malraux prvič predstavil leta 1947 v svojem istoimenskem eseju.²

Virtualni muzej, osrednji izraz oz. koncept, s katerim se ukvarja Schweibenz v svojih prispevkih, se sicer izkaže za problematičnega. Spletna verzija *Britanske enciklopedije* pojem definira kot zbirko digitalno posnetih slikovnih, zvočnih in besedilnih datotek ter drugih zgodovinsko, znanstveno ali kulturno pomembnih podatkov, do katerih dostopamo s pomočjo elektronskih medijev (Britannica Online 1996). Schweibenz konsistentno zavrača to definicijo kot preveč tradicionalno, saj muzej razume kot ustanovo, ki se ukvarja s predmeti, digitalne objekte pa razume zgolj kot njihove digitalne reprodukcije (Schweibenz 2001: 7; Schweibenz 2019: 13–14). Sam virtualni muzej kot digitalno zbirko podatkov razume kot neodvisno od konkretne muzejske zbirke, saj se v okviru povezovanja z drugimi podobnimi zbirkami povezuje v entiteto, ki nima ustreznika v stvarnosti (Schweibenz 2004: 3). Čeprav sta André Desvallées in François Mairesse (2010: 59–60) na podlagi muzeološke teorije natančno utemeljila vsebinsko neustreznost besedne zveze virtualni muzej, kot jo uporablja Schweibenz – po njunem mnenju je za to ustrežnejši izraz kibernetični muzej –, se izraz in pojem, ki naj bi ga zaznamoval, še naprej uporabljata tako v strokovni literaturi kot tudi v najrazličnejših dokumentih. Poleg tega se za označevanje istega pojma vzporedno uporabljajo še drugi izrazi, hkrati pa ne obstaja niti enotna definicija pojma, ki naj bi ga ti izrazi označevali (Schweibenz 2004: 3; 2019: 12). Tako tudi Schweibenz (2019: 16) sam ugotavlja, da danes nismo nič bližje enotni in ustrezni definiciji virtualnega muzeja.

Kljub množici strokovnih in znanstvenih prispevkov in bolj ali manj uspešnih projektov »digitalizacije« muzejev, ki smo jim bili priča v zadnjih trideset letih, torej še vedno ni konsenza niti o tem, ali virtualni muzej obstaja ali ne, in če obstaja, kakšna je narava njegovih »digitalnih« muzejskih predmetov. Pri tem si je nujno postaviti dve vprašanji. Prvič, ali lahko v tem zares poenostavljeno vidimo

² *Imaginarni muzej oz. muzej brez sten*, kot so francosko besedno zvezo *Musée imaginaire* prevedli v angleški izdaji knjige Andreja Malrauxa, je eden od temeljnih konceptov v okviru razprave o možnostih, ki jih digitalizacija prinaša na muzejsko področje (prim. npr. Schweibenz 2001: 4–5).

posledico »tradicionalizma« muzejske stroke, ki se, zazrta v preteklost, upira novi tehnološko zaznamovani stvarnosti, ali so razlogi vendarle bolj kompleksni, predvsem pa odraz konceptualnih razlik posameznih strok, vpletenih v proces oz. projekt digitalizacije. In drugič, ali neuspeh izoblikovanja koncepta in termina virtualni muzej pomeni, da proces »digitalizacije« muzejev ni uspel?

2

V okviru razmisleka o digitalizaciji dejavnosti muzejev je najprej treba razjasniti terminološko nedoslednost, ki bolj ali manj ostaja prezrta tako v domači kot tudi tuji strokovni literaturi, namenjeno tej temi – uporabi izrazov digitalizacija in digitizacija. Prvi, namesto katerega se pogosteje uporablja sinonimna besedna zveza digitalna transformacija, v splošnem zaznamuje prevzemanje digitalne tehnologije v organizaciji, podjetju oz. ustanovi z namenom digitiziranja nedigitalnih produktov, storitev ali operacij; njegov cilj je povečanje vrednosti organizacije, podjetja oz. ustanove s pomočjo inovacij, izumov, uporabniške izkušnje ali učinkovitosti. Po drugi strani z izrazom digitizacija v splošnem označujemo proces pretvorbe analogne informacije, torej besedila, slike, zvoka ali signala, v digitalni format, to je v format, ki ga lahko »bere« računalnik; njegov rezultat je digitalna reprezentacija objekta, slike, zvoka, dokumenta ali analognega signala. Če želimo oba izraza ustrezno uporabiti v kontekstu muzejske dejavnosti, potem moramo na ravni muzeja kot ustanove govoriti o procesu njegove digitalizacije, torej premišljenem in načrtnem prehajanju na uporabo digitalne tehnologije v okviru posameznih vidikov delovanja muzejske ustanove. Na ravni muzejskega fonda, natančneje muzejskih predmetov in informacij, vezanih na njih, pa moramo govoriti o procesu njihove digitizacije. Če je proces digitizacije sprememba iz analogne v digitalno obliko, potem bi lahko sklepali, da so rezultat digitizacije muzejskih predmetov nekakšni digitalni muzejski predmeti po analogiji digitalnih knjig in digitalnih dokumentov kot digitiziranih različic objektov, ki predstavljajo fonde ustanov drugih dveh tipov, katerih poslanstvo je hranjenje objektov, torej knjižnic in arhivov. Vendar pa se izkaže, da se muzejskih predmetov ne da digitizirati tako, kot je mogoče digitizirati knjižno oz. arhivsko gradivo. Razlog za to je narava muzejskega predmeta.

Muzejski predmet je predmet. V zvezi s to na videz trivialno ugotovitvijo je treba izpostaviti dvoje. Prvič, predmet je entiteta, ki ima svojo substancialnost (materialni in tehnološki vidik), funkcionalnost (pragmatični vidik) in pomen (semantični vidik). Vsi trije vidiki se (lahko) skozi čas spreminjajo. Drugič, ena od pomembnejših sprememb, ki se lahko zgodi predmetu, je posledica njegove vključitve v muzejski fond. Predmet namreč ob prehodu v muzej dobi novo funkcijo (biti muzejski predmet) in nov pomen (biti dokument stvarnosti, katere del je bil pred prihodom v muzej). Na to novo funkcijo in pomen so vezane bistvene dejavnosti muzeja (muzejske funkcije): ohranjanje, raziskovanje in komunikacija. Muzejski predmet ohranjamo, ker njegovo naravo dokumenta oz. vira védnosti razumemo kot vrednoto. Z ohranjanjem preprečujemo njegovo fizično izginotje, hkrati pa zagotavljamo možnost kontinuiranega procesa njegove razlage. Ta kontinuiteta je bistvena, saj muzejski predmet lahko razlagamo zgolj na podlagi ustreznega konceptualnega znanja, tehničnih možnosti in ob uporabi ustreznih metod (na primer metode slikovne diagnostike, metode za datacijo in analizo materialov ...) in pristopov (opazovanje, primerjava, kontekstualizacija z drugimi viri informacij), kot so dostopni in smiselni v določenem trenutku. V okviru muzejskih razstav nato muzejski predmet razstavljamo. Namen muzejskega razstavljanja je premišljeno umeščanje muzejskega predmeta,

obdanega z drugimi predmeti in viri informacij, v muzejski prostor z namenom, da bi muzejskemu obiskovalcu omogočili soprisotnost z njim. Pri tem so prav medsebojna prostorska razmerja, kakor jih doživlja obiskovalec tekom gibanja po razstavnem prostoru, pomemben, integralen vir muzejskega »sporočila«.

Bistvena prvina vsake muzejske dejavnosti je dokumentiranje, torej zbiranje in organizacija podatkov oz. oblikovanje dokumentov, vezanih na to dejavnost. Glede na poslanstvo muzeja kot ustanove in naravo muzejskega predmeta, na katerega je to poslanstvo osredotočeno, je najpomembnejša dokumentacija tista, ki nastaja v procesu raziskovanja, vzdrževanja in razstavljanja muzejskih predmetov.³ Gre za kompleksen proces, kar je posledica po eni strani multiple in večplastne identitete⁴ muzejskega predmeta, po drugi strani pa tudi narave posamezne muzejske dejavnosti.⁵ Rezultat tovrstnega dokumentiranja muzejskega predmeta, torej muzejska dokumentacija, je vedno in zgolj njegova reprezentacija. V splošnem ločimo dva tipa muzejske dokumentacije: besedne reprezentacije (opisi, sezname, tabele podatkov ...) in grafične reprezentacije (risbe, slike, fotografije, grafi, diagrami ...). Razumevanje, da je muzejska dokumentacija reprezentacija muzejskega predmeta in ne njegov nadomestek, je bistvena za njeno pravilno uporabo. To je še posebej pomembno pri grafičnih reprezentacijah, v zvezi s katerimi ne smemo nikoli pozabiti, da ne glede na to, za kako »realistične upodobitve« gre, gre vendarle za dvodimenzionalne projekcije sicer tridimenzionalnih predmetov.

Muzejska dokumentacija, vezana na muzejske predmete, ima v primerjavi z drugimi tipi dokumentacije, nekaj posebnih značilnosti. Prvič, muzejska dokumentacija je tesno vezana na muzejski predmet. To pomeni, da je kot reprezentacija muzejskega predmeta smiselna, celo razumljiva izključno v povezavi z njim (gre za vidike, razlage, opise muzejskega predmeta), hkrati pa je tudi preverljiva izključno ob primerjavi z njim (ali so informacije, vsebovane v njej, še ustrezne glede na stanje in razumevanje muzejskega predmeta). Drugič, informacije, zajete v muzejski dokumentaciji, torej, informacije, iz katerih je oblikovana reprezentacija muzejskega predmeta, je treba najprej sploh ustvariti (prim. Flügel 2005: 69). Povedano drugače, proces dokumentiranja muzejskega predmeta je tesno povezan z njegovim raziskovanjem, interpretacijo. In tretjič, muzejska dokumentacija sicer olajšuje, celo sploh omogoča znanstveno raziskovalno oz. strokovno delo z muzejskim predmetom, hkrati pa ni nikoli sama sebi namen. V redkih, dobro definiranih primerih, sicer lahko prevzame funkcijo nadomeščanja muzejskega predmeta. Vendar pa se v tem primeru spremeni njena narava in jo je posledično treba obravnavati na drugačen način – ne več kot reprezentacijo, ki jo lahko še vedno soočamo s predmetom, ki ga reprezentira, pač pa kot pričevanje o predmetu, ki je, ker izvorni predmet, na katerega so vezane v njem vsebovane informacije, ne

3 Ker ima tudi muzejski predmet sam naravo dokumenta, gre torej pri procesu izdelave dokumentacije, vezane nanj, za »dokumentiranje dokumentov«. Češki muzeolog Zbyněk Zbyslav Stránský (prim. Stránský 1970: 46–47) je zato v okviru svoje teorije govoril o primarni dokumentaciji (muzejski predmet) in sekundarni dokumentaciji (dokumentacija, vezana na muzejski predmet).

4 Z multiplostjo identitete se nanašamo na tri različne vidike muzejskega predmeta – vidik substance, vidik funkcije in vidik semantike –, z večplastnostjo identitete pa na dejstvo, da se te v času spreminjajo. Z muzeološkega stališča so pomembne vse identitete in jih je zato v procesu interpretacije muzejskega predmeta treba izluščiti.

5 Tako na primer interpretacija muzejskega predmeta ni in ne more biti nikoli zaključena, saj je odvisna od dostopnih raziskovalnih metod, kontekstualnih informacij idr.

obstaja več, samo potrebno kritične analize oz. interpretacije (prevpraševanje točnosti podatkov, zorni kot in osvetlitev grafične reprezentacije, dimenzije ...).

Iz povedanega sledita dva zaključka. Prvič, zaradi narave muzejskega predmeta kot fizične entitete z multiplo identiteto, ki se razkriva v nikoli zaključenem procesu (re)interpretacije, njegova digitizacija ni možna. Posledično z muzeološkega vidika ne moremo govoriti o »digitalnih muzejskih predmetih«. Drugič, možna in smiselna je digitizacija muzejske dokumentacije kot besedne in/ali grafične reprezentacije muzejskih predmetov. V določenih pogledih, zlasti zaradi povezljivosti in funkcionalnosti informacijsko-komunikacijske tehnologije, omogoča celo boljše uporabnost (možnost sočasne primerjave več dokumentov, možnost rudarjenja podatkov, možnost povečevanja vizualnih dokumentov ...). Vendar pa se je treba v zvezi z digitalno muzejsko dokumentacijo zavedati, da ta predstavlja muzejski predmet v določenem trenutku in da ima kot taka omejeno informacijsko vrednost. Oba zaključka lahko povežemo v naslednje spoznanje o informacijah, vezanih na različne tipe objektov: čeprav se strokovnjaki informacijske znanosti in nekateri muzeologi s tem ne strinjajo, vendarle obstaja razlika med muzeji na eni ter knjižnicami in arhivi na drugi strani. Kot pravi Waidacher (1996: 286), je za muzeje pomembna materialna substanca nosilcev informacij, za knjižnice in arhive pa prvenstveno zgolj informacije.⁶ To dejstvo pogojuje tudi razlike v uporabnosti informacij, vezanih na objekte, ki jih ustanove omenjenih treh tipov hranijo in dajejo v uporabo, v digitalni obliki.⁷ Prav nerazumevanje te razlike je eden od razlogov za potek in vrednotenje digitalizacije na muzejskem področju kot nezadostne, ki ga zaznamo v delu strokovne literature na to temo.

3

Vprašanje digitalizacije na muzejskem področju je torej treba zastaviti v drugačnem okviru kot za druge, čeprav na videz primerljive ustanove, katerih poslanstvo je hramba, organizacija in komunikacija objektov. Zlasti nujen je ponoven pretres njenega resničnega dometa in uspešnosti.

Muzeji so kot ustanove, vpete v družbo, pristopili k digitalizaciji sočasno z drugimi ustanovami. V muzejih so računalniško tehnologijo pri obdelavi podatkov načrtno začeli uporabljati v 70. letih (Waidacher 1996: 376), saj so prepoznali njeno uporabnost pri zmanjševanju prostorskih zahtev za hrambo muzejske dokumentacije, njenemu ustrežnejšemu varovanju in lažji diseminaciji ter oblikovanju, obdelavi in prenosu podatkov (Maroević 1993: 191–193). Digitalna muzejska dokumentacija je danes že tako samoumevna, da je njeno vzpostavljanje in zagotavljanje dostopnosti predvideno tudi v zakonodaji, ki ureja delovanje muzejev.⁸ S pojavom svetovnega spleta je digitalizacija postala vse bolj pomembna tudi na področju muzejske komunikacije z javnostjo. Danes imajo tako tudi že vsi muzeji svoje bolj ali manj obsežne oz. vsebinsko bogate spletne strani, na katerih javnosti omogočajo dostop do informacij, vezanih na svojo dejavnost, pri čemer gre po eni

⁶ Waidacher je v tem kontekstu objekte, ki jih hranijo arhivi in knjižnice, definiral kot mentefakte, muzejske predmete pa kot artefakte oz. naturfakte (Waidacher 1996: 286).

⁷ Pod skupnim izrazom digitalne informacije so zbrane tako prvotno analogne informacije, ki so bile kasneje digitizirane, kot tudi informacije, ki so bile ustvarjene v digitalni obliki (t. i. *born-digital*).

⁸ V Zakonu o varstvu kulturne dediščine (ZVKD-1), ki pokriva varovanje tako nepremične kot premične, pa tudi nesnovne dediščine, se uporablja splošni izraz digitalno gradivo o dediščini, ki se nato pojavlja tudi v podzakonskih aktih, npr. Pravilniku o registru kulturne dediščine.

strani za informacije, vezane na muzejske zbirke (izbor digitalizirane muzejske dokumentacije), po drugi strani pa za informacije o muzejskih razstavah in drugih prireditvah in dogodkih, odpiralnem času ipd. (medijske objave).

Vendar pa se v strokovni literaturi, še posebej pa v dokumentih, ki naj bi strateško usmerjali razvoj družbe oz. njenih posameznih segmentov, nenehno izpostavlja, da je digitalizacija muzejev zastala oz. da (še) nismo dosegli njenega potenciala.⁹ Po mnenju Schweibenza (2004: 3) tako preko spletne strani dostopne medijske objave ter muzejska dokumentacija predstavljata zgolj prvi dve razvojni stopnji tega, v kar bi se moral razviti virtualni muzej. Schweibenz (prav tam) je razloge za to, da do njegove uresničitve še ni prišlo, videl zlasti v muzejih, ki izpostavljajo pomen fizičnih predmetov in njihove avre.¹⁰ Kljub temu da je v mlajših prispevkih nekoliko spremenil svoje razumevanje medsebojnega odnosa med muzejskimi predmeti in njihovimi digitalnimi reprezentacijami, predvsem pa njihove vloge v virtualnem muzeju, še vedno vztraja pri svojem prepričanju, da je virtualni muzej, kot ga razume sam, konceptualno in dejansko izvedljiv (Schweibenz 2019: 20).¹¹

Kot sem pokazala, je treba razlog za domnevni, začasni ali trajni »neuspeh« uresničitve virtualnega muzeja iskati v naravi muzejskih predmetov kot fizičnih entitet in posledičnega vprašanja, katere vidike muzejskih predmetov je v resnici sploh možno digitizirati, predvsem pa komu in na kakšne načine lahko nato taka »digitalna vsebina« koristi. Povedano drugače, če naj bi bil eden od bistvenih ciljev digitalizacije kulturne dediščine, v katero spadajo tudi muzejski predmeti, zagotavljanje njene dostopnosti najširši javnosti, kot se ponavadi izpostavlja tako v strateških dokumentih kot tudi strokovni literaturi, potem je razmislek o tem, kaj je v resnici dostopno ter komu in na kakšen način to, kar je dostopno, lahko koristi, nujen. Evalvacije dejanske uporabe in uporabnosti na spletu dostopnega »digitalnega gradiva o dediščini« so za zdaj pretežno kvantitativne, torej vezane na štetje dostopov do posamezne baze oz. spletne strani, kvalitativnih, ki bi se ukvarjale z vsebino oz. dejanskim učinkom teh dostopov, bolj ali manj ni.¹² Tudi to dejstvo jasno kaže, da je problem digitalizacije muzejev projekt, ki teče po nekakšni inerciji, težko pa bi govorili o premišljeni strategiji, ki bi izhajala iz temeljev muzeološke teorije.

Literatura

- DEMPSEY, Lorcan, 2000: Industrial, and Cultural heritage. A Shared Approach. *Ariadne. Web Magazine for Information Professionals* 22. <http://www.ariadne.ac.uk/issue/22/dempsey/> (dostop 8. 5. 2023)
- DESVALLÉES, André, MAIRESSE, François, 2010: *Key Concepts of Museology*. Paris: Armand Colin.

- 9 Tudi v teh dokumentih je govora o digitalni kulturni dediščini in zagotavljanju njene dostopnosti; prim. npr. ustreznega poglavja v dokumentu Evropska digitalna agenda iz leta 2010.
- 10 Vprašanje avre muzejskega predmeta, natančneje, vprašanje, ali ima avro, torej posebno prisotnost v prostoru in času, kot jo je leta 1936 definiral filozof Walter Benjamin, izključno fizični muzejski predmet, ali lahko govorimo tudi o avri »digitalnega objekta«, je imelo pomembno vlogo pri vzpostavljanju ločnice med »tradicionalisti« in »progresivci«, ki naj bi se odražala v (ne)sprejemanju nove, digitalne stvarnosti muzejev. Za razpravo o pomenu avre v kontekstu razprave o uporabi informacijsko-komunikacijske tehnologije v muzejih prim. Schweibenz 1998: 190; 2001: 7–8; Schweibenz 2019: 17–18.
- 11 Schweibenz (2001: 7 in 13; 2004: 3; 2019: 17) že več kot dvajset let poudarja, da je koncept virtualnega muzeja »v izgradnji«. Pri tem v enem zadnjih prispevkov izpostavlja projekte Evropske unije kot močan dejavnik pri vzpostavljanju njegove definicije, ki pa zaenkrat tudi niso obrodili sadov, saj se tako terminologija kot konceptualni okvir od projekta do projekta spreminjajo (Schweibenz 2019: 16–17).
- 12 Za Nemčijo prim. Schweibenz (2008).

Slovenski jezik, literatura, kultura in digitalni svet(ovi)

- FLÜGEL, Katharina, 2005: *Einführung in die Museologie*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- LE GOFF, Jacques, 1992: *History and Memory* (prevod Steven Rendall, Elizabeth Claman). New York: Columbia University Press.
- MAROEVIĆ, Ivo, 1993: *Uvod u muzeologiju*. Zagreb: Zavod za informacijske studije.
- RAYWARD, W. Boyd, 1998: Electronic Information and the Functional Integration of Libraries, Museums, and Archives. Edward Higgs (ur.): *History and Electronic Artefacts*. Oxford: Oxford University Press. 207–225.
- SCHWEIBENZ, Werner, 1998: The »Virtual Museum«. New Perspectives For Museums to Present Objects and information Using the Internet as a Knowledge Base and Communication System. Harald H. Zimmermann, Volker Schramm (ur.): *Knowledge Management und Kommunikationssysteme, Workflow Management, Multimedia Knowledge Transfer*. Proceedings des 6. Internationalen Symposiums für Informationswissenschaft, Prag 3.-7. November 1998. Konstanz: UVL Verlagsgesellschaft mbH. 185–200.
- SCHWEIBENZ, Werner, 2001: *Das virtuelle Museum. Überlegungen zum Begriff und Wesen des Museums im Internet*. Vortrag anlässlich der Museums and teh Internet (MAI) Tagung am 28.-29. Mai 2001 im Historischen Centrum Hagen, 2001. https://mai-tagung.lvr.de/media/mai_tagung/pdf/2001/schweibenz.pdf (dostop 8. 5. 2023)
- SCHWEIBENZ, Werner, 2004: The Development of Virtual Museum. *ICOM News* 3. 3.
- SCHWEIBENZ, Werner, 2008: Wer sind die Besucher des virtuellen Museums und welche Interessen haben sie? (Who are the Visitors of the Virtual Museum and What are they Interested in?). *i-com* 7/2. 11–17. <https://www.degruyter.com/journal/key/icom/7/2/html> (dostop 8. 5. 2023)
- SCHWEIBENZ, Werner, 2019: The Virtual Museum. An Overview of its origins, Concepts, and terminology. *The Museum Review* 4/1. https://themuseumreviewjournal.wordpress.com/2019/08/02/tmr_vol4no1_schweibenz/ (dostop 8. 5. 2023)
- STRÁNSKÝ, Zbyněk Zbyslav, 1970: Temelji opće muzeologije. *Muzeologija* 8. 40–91.
- WADACHER, Friedrich, 1996: *Handbuch der Museologie*. Zweite, ergänzte Auflage. Wien, Köln und Weimar: Böhlau Verlag.

Viri

- Britannica: <https://www.britannica.com/>
- Evropska digitalna agenda: <https://www.europarl.europa.eu/factsheets/sl/sheet/64/evropska-digitalna-agenda>
- Zakonu o varstvu kulturne dediščine: <https://www.gov.si/drzavni-organi/ministrstva/ministrstvo-za-kulturo/zakonodaja/>

Peter Stanković
Fakulteta za družbene vede, Ljubljana
DOI: 10.4312/SSJLK.59.75-82

Digitalno komuniciranje: Slovenske narodnozabavne zasedbe na družbenih omrežjih

Družbena omrežja so pomemben nov komunikacijski medij in hkrati tudi pripravna platforma za promocijske dejavnosti. Da bi ugotovili, kako jih uporabljajo sodobni slovenski narodnozabavni glasbeniki, smo izpeljali tekstualno analizo dejavnosti šestih najbolj priljubljenih slovenskih narodnozabavnih zasedb. Rezultati kažejo, da so na družbenih omrežjih prisotne vse analizirane zasedbe, vendar na različne načine: skupine, ki se približujejo konvencijam pop glasbe, so zelo aktivne in spretno, medtem ko so tiste, ki ostajajo bližje konvencijam klasične narodnozabavne glasbe, na družbenih omrežjih zadržane. Kljub vsem razlikam pa analizirane zasedbe na družbenih omrežjih povezuje dva izstopajoča vsebinska poudarka: ljudskost in zabava. Zdi se torej, da so sodobne narodnozabavne zasedbe kljub morebitnemu približevanju mainstreamovskemu popu še vedno močno zavezane eni od osrednjih tradicionalističnih vrednot, skupnosti, le da je zdaj očitno pomembno, da se ta skupnost zabava.

narodnozabavna glasba, družbena omrežja, tradicija, skupnost, zabava

Social networks are an important new communication medium and a handy platform for promotional activities. To determine how they are used by contemporary Slovenian folk-pop musicians, this article carries out a text analysis of such activities by the six most popular Slovenian folk-pop bands. The results show that all the bands analyzed are present on social networks, but in different ways: the bands closer to the conventions of pop music are very active and skilled, whereas those that remain closer to the conventions of traditional folk-pop music are more reserved on social networks. Despite all the differences, two main elements come to the fore in the content that all of them post on social networks: folk character and entertainment. Even though they may be drawing closer to mainstream pop, contemporary folk-pop bands thus seem to remain strongly committed to a central traditionalist value: the community—only that now it seems to be important that this community have fun.

folk-pop music, social networks, tradition, community, entertainment

Uvod

V raziskavi simbolnega imaginarija sodobne slovenske narodnozabavne glasbe (Stanković 2021) smo ugotovili, da je slednja kljub svojemu spogledovanju z glasbenimi, motivičnimi in vizualnimi značilnostmi mainstreamovskega popa še vedno močno zaznamovana s kulturnim tradicionalizmom. V skladu s tem bi bilo zanimivo videti, kako se slovenski narodnozabavni glasbeniki selijo na nov medij: družbena omrežja. Slednja so se namreč v zadnjem času uveljavila kot pomemben nov komunikacijski medij in pripravna platforma za različne promocijske dejavnosti, tako da je vsaj načelno možno vse: od tega, da so narodnozabavni glasbeniki na tem področju zelo dejavni do tega, da je njihova dejavnost na družbenih omrežjih zaradi omenjenega tradicionalizma tako kvantitativno (dejavnost na omrežjih) kot tudi kvalitativno (inovativnost, ustvarjalnost in podobno) omejena.

Da bi ugotovili, kako točno se sodobna družbena omrežja uporabljajo v sodobni slovenski narodnozabavni glasbi, smo izpeljali analizo dejavnosti šestih v analiziranem obdobju najbolj priljubljenih slovenskih narodnozabavnih zasedb. Konkretno nas je zanimalo, kako se izbrane zasedbe na družbenih omrežjih udeležujejo na štirih ravneh: na katerih družbenih omrežjih se pojavljajo (če sploh), kako pogosto, s kakšnimi vsebinami in kakšne pomene nosijo te vsebine.

Družbena omrežja

Družbena omrežja so v zgolj nekaj letih radikalno spremenila medijsko, družbeno, politično in kulturno tkivo okolja, v katerem živimo. Zoetanya Sujon (2021: XIII) tako pravi, da lahko družbe 21. stoletja v nasprotju z industrijskimi iz 20. stoletja že opredelimo kot družbe omrežij (*networking societies*).

Med ključnimi značilnostmi družbenih omrežij sta vgrajenost in brezšivnost. Vgrajenost pomeni, da so tehnologije, na katerih so družbena omrežja zasnovana, vgrajene v širše tehnološke strukture, na primer internet in mobilna telefonska omrežja, brezšivnost pa, da so družbena omrežja zasnovana na način vrste mrež in hiperpovezav, ki jih v naša življenja integrirajo na vedno bolj neopazen način (Sujon 2021: XIV).

Med raziskovalci je veliko različnih mnenj glede vprašanja družbenih učinkov družbenih omrežij. Tuten in Solomon (v: Sharma, Prval 2018: 241) na primer poudarjata zlasti različne pozitivne učinke družbenih omrežij, v prvi vrsti *horizontalno revolucijo*: odprt dostop do različnih platform, kjer lahko posamezniki med seboj komuniciramo brez omejitev in na ta način gradimo skupnosti. Zwick in Bradshaw (2016: 92) na drugi strani opozarjata, da se spletne skupnosti v resnici oblikujejo redko, tako da je diskurz o njih v resnici zgolj ideološka operacija, s pomočjo katere oddelki za trženje zakrivajo temeljno napetost, ki naj bi nastajala v odnosu med svobodnimi uporabniki in manipulativnimi operacijami korporativnega trženja. Scolere, Pruchniewska in Duffy (2018) dodajajo, da je upravljanje digitalnih jazov na družbenih omrežjih v času ekonomije pozornosti in ekonomije digitalnih ugledov v resnici zgolj oblika neplačanega dela z zelo negotovimi učinki.

Med prvimi sektorji kreativnih industrij, ki so jih družbena omrežja radikalno restrukturirala, je bila glasbena industrija. To še posebej velja za področje glasbene promocije, in to na vsaj dveh ravneh. Prva zadeva moč vpliva, saj nove digitalne tehnologije zaradi neenakih dostopov do finančnih in kapitalskih vložkov kljub demokratičnemu potencialu v praksi koncentrirajo moč zlasti v rokah velikih podjetij (Jarvekül, Wikström 2021: 4). Druga je povezana z dejstvom, da so glasbeniki v digitalnem okolju vedno bolj primorani v dodatno (samo)promocijsko delo. Pri uveljavljenih glasbenikih gre za pričakovanja menedžerjev, da bodo glasbeniki snovali svoje zvezdniške identitete tudi na družbenih omrežjih, pri neuveljavljenih glasbenikih pa druge možnosti preprosto ni: ker podpore trženja nimajo, se morajo s promocijo na družbenih omrežjih ukvarjati sami (Jarvekül, Wikström 2021: 4).

Haynes in Marshall (2018) sta v raziskavi izkušenj neodvisnih glasbenikov razbrala še dve težavi. Prva je, da je interakcijo na družbenih omrežjih zelo težko pretvoriti v finančni dohodek, druga pa, da je doseganje novih občinstev na družbenih omrežjih kljub prevladujočemu diskurzu o povezljivosti v resnici težko, tako da omrežja v praksi delujejo zlasti kot platforme za nove oblike komunikacij z že obstoječimi oboževalci in ne kot medij pridobivanja novih.

Slovenska narodnozabavna glasba

Za nastanek slovenske narodnozabavne glasbe sta najbolj zaslužna brata Slavko Avsenik in Vilko Ovsenik, ki sta na začetku petdesetih let 20. stoletja lokalni tradicionalni glasbeni idiom posodobila z novo kombinacijo inštrumentov in udarnejšim polka ritmom. Njune skladbe so vzbudile veliko navdušenja, tako da jima je kmalu sledila vrsta podobnih zasedb. Narodnozabavna

glasba se je tako uveljavila kot ena od najbolj prepoznavnih značilnosti slovenske glasbene krajine, čeprav je res, da se je bolj izobražen in urban del populacije začel od nje kmalu distancirati. Razlog za to je bila zlasti njena rustikalna estetika, zaradi katere je postopoma postala sinonim za kulturno nazadnjaštvo.

Do prvih večjih slogovnih sprememb v slovenski narodnozabavni glasbi je prišlo v prvih letih po osamosvojitvi Slovenije. Pri tem so še posebej pomembno vlogo odigrale zasebne televizijske in radijske postaje, ki so se v boju za občinstvo začele obračati tudi ali celo predvsem k tej glasbeni zvrsti, pri čemer je pojavljanje v videospotih prispevalo tudi k meri glasbenega in ikonografskega posodabljanja žanra. Prvo izrazito slogovno transformacijo je sicer slovenska narodnozabavna glasba doživela šele sredi prvega desetletja 21. stoletja s turbo folkom. Ključni predstavniki tega žanra so bili Atomik Harmonik, ki so narodnozabavno glasbo povezali z nekaterimi značilnostmi EDM-a, kmalu zatem pa so se začeli ansambli spogledovati zlasti z različnimi prvini sodobnega popa. Ključni predstavnik te nove struje je skupina Modrijani (za bolj podroben pregled zgodovine slovenske narodnozabavne glasbe prim. Stanković 2021: 11–28).

Metoda

Za analizo smo zasnovali vzorec v trenutku raziskave najbolj priljubljenih slovenskih narodnozabavnih zasedb in preverili načine njihovih dejavnosti na družbenih omrežjih. Pri zasedbah smo analizirali njihovo dejavnost na štirih najbolj priljubljenih družbenih omrežjih: Facebooku, Instagramu, Twitterju in TikToku. Za vsako zasedbo smo tako preverili, na katerih omrežjih se pojavlja, kako pogosto, s kakšnimi vsebinami in kakšne pomene te vsebine nosijo. V povezavi s prvimi tremi, omrežji, pogostostjo in vsebinami, gre za preprosto štetje oziroma taksonomijo, pri pomenih, ki jih vsebine nosijo, pa smo se naslonili na metodo semiološke analize.

Roland Barthes (2000: 97–102) je semiologijo uporabil za analizo kulturnih artefaktov. Njegova teza je bila, da tudi ti nosijo pomene, le da ti nastajajo na dveh ravneh. Prva je denotacija in zadeva dobesedne pomene, druga pa konotacija, kjer se pomeni konkretnih znakov povezujejo s sistemi širših kulturnih kodov na način, da nastajajo bolj abstraktni označevalci, po katerih posamezniki uravnavamo svoja dejanja (Barker 2000: 69).

Da bi analizirali pomene konkretnih besedil, morajo raziskovalci torej prepoznati denotativne in konotativne pomene ter pokazati, kako so povezani s širšimi družbenimi in kulturnimi konteksti. Za začetek je tako treba zbrati besedila, potem pa sledita opis in interpretacija (Stokes 2008: 74–75).

Za analizo smo zasnovali vzorec šestih skupin, ki smo jim sledili pet dni (od 10. do 14. oktobra 2022) in beležili njihove objave. Vzorec smo zasnovali tako, da smo vzeli edine tri domače glasbene lestvice, ki so v trenutku analize rangirale priljubljenost skladb narodnozabavnih izvajalcev, in pri vsaki izbrali dve najvišje uvrščeni zasedbi iz tega glasbenega žanra. Konkretno smo uporabili naslednje lestvice: *Ducat Veseljakovih* na Radiu oziroma televiziji Veseljak, *Top 20* na Golica TV in *Narodnozabavno lestvico Radia Tomi*. V vzorec so se tako uvrstile naslednje zasedbe: ansambel Upanje, Fehtarji, Modrijani, Vzrock, ansambel Andreja Bajuka in ansambel Dar.

Zaradi omejenega prostora bomo v nadaljevanju predstavili zgolj ključne ugotovitve analize in potem nadaljevali z njihovo refleksijo.

Analiza

Prva ugotovitev v povezavi z udeleževanjem analiziranih zasedb na družbenih omrežjih je, da se vsaj analizirane zasedbe udeležujejo zlasti na Facebooku in Instagramu, medtem ko je njihova prisotnost na TikToku in Twitterju redka: na TikToku so s svojim profilom prisotni zgolj Modrijani in Vzrock, ki pa tu tudi niso objavili nič novega že nekaj mesecev, na Twitterju pa imajo svoj profil zgolj Modrijani, ki so na tej platformi neaktivni že vse od aprila 2019, se pravi več kot tri leta. To slednje verjetno ni presenetljivo, saj se je Twitter uveljavil zlasti kot platforma za politične razprave, je pa povedna neprisotnost na TikToku, ki je v tem trenutku zadnja večja družabna platforma, tako da lahko odsotnost iz tega okvira interpretiramo tudi kot izraz določene medijske previdnosti – če že ne konservativnosti.

Ansambel Upanje

Ansambel Upanje je v analiziranem časovnem okviru delil 9 zgodb na Instagramu in Facebooku ter eno objavo na Instagramu in 2 objavi na Facebookovi časovnici, ki pa se v veliki meri ponavljajo, iz česar sklepamo, da se ansambel Upanje zaveda pomena prisotnosti na družbenih omrežjih, a za kakšne bolj dodelane strategije pojavljanja ne najde časa, volje ali denarja.

Vsebinsko gledano so objave razmeroma premočrtne promocije: objava o »Uspešnem vikendu«, ko so »posneli spot za Hišico ob morju«, danes pa so bili »gostje na Radio Maribor v oddaji V dobri družbi s Kristjanom – spremljajte nas« in podobno.

Tudi vizualna konstrukcija je preprosta: prevladujejo pregledne fotografije članov ansambla v studiu oziroma shematični posnetki dveh članov ansambla med intervjujem na Radiu Rogla. Zanimiva podrobnost je, da člani zasedbe na vseh objavah razen eni ne nosijo narodnih noš: oblečeni so preprosto in v skladu z uveljavljenim *chicom* aktualne slovenske narodnozabavne glasbe, ki s kombinacijo sproščenih, športnih in napol formalnih kosov oblačil sugerira zlasti neke vrste urejeno (spodobno?) domačnost oziroma ljudskost. Zelo konvencionalni so tudi pregledni kadri v malih planih, prešerni nasmehi, emotikoni harmonik in pogoste »thumbs up« geste pred kamero.

Fehtarji

Fehtarji so na Facebooku in Instagramu zelo dejavni: v analiziranem obdobju so objavili 26 zgodb na Instagramu, 25 zgodb na Facebooku, 2 objavi na Instagramovi časovnici, pri čemer je imela vsaka skrajno število možnih fotografij (10), in 2 objavi na Facebookovi časovnici.

Vsebinsko je na analiziranih objavah mogoče razbrati dva izrazita poudarka. Prvi je povezava ansambla z občinstvom, ki se kaže zlasti v številnih izrazih hvaležnosti za podporo na koncertih, selfijih z oboževalci in afirmativnimi navezavami na različna regionalna okolja. Primer je objava s koncerta v Mariboru, kjer člani ansambla skupaj z občinstvom z rokami delajo znak srčka s pripisom: »Ena je ljubezen večna! Maribor« (z dodanima vijoličastim in rumenim srčkom). Drugi poudarek je zabava: večina objav so fotografije s koncertov, kjer so tako glasbeniki kot tudi občinstvo ujeti v vrtnec ekstatičnega užitka, ki ni brez seksualnih podtonov. Da okoli slednjih ne bi bilo dvomov, so na fotografijah dodani sugestibilni komentarji, na primer: »Katera bi lizala?« z emotikonoma za pst! in sladoled.

Pogosta je tudi raba slengizmov: večina napisov na fotografijah ni v knjižni slovenščini, temveč v različnih slengih – delno tudi odvisno od kraja nastopanja. Če so na primer igrali na Štajerskem, je bil komentar: »Ka si ti nor!?!«, sicer pa so zapisi še najbližje pogovorni ljubljansčini.

Iz povedanega je mogoče razbrati, da se Fehtarji pri svoji komunikaciji na družbenih omrežjih predstavljajo kot navihan ansambel, vseeno pa je za njihove aktivnosti na družbenih omrežjih značilna tudi mera ustvarjalnosti: medtem ko večina drugih zasedb objavlja preproste fotografije z dogodkov oziroma napovedi naslednjih dogodkov, se Fehtarji z objavami ne le potrudijo (fotografije so profesionalne in opremljene z izvirnimi komentarji), temveč objavljajo tudi izvirne meme.

Tudi po vizualni plati so objave Fehtarjev razmeroma dinamične: motivi so raznoliki, komentarji izvirni, prevladujejo živahne barve, zasedba rada uporablja široko paleto fontov in emotikonov, člani zasedbe pred kamero pozirajo v raznovrstnih pozah, objave so raznovrstne (napovedi nastopov, posnetki s koncertov, selfiji z oboževalci, druženja v vinskih kletah, objemi in podobno). Zanimiva je tudi podrobnost, da člani ansambla niso oblečeni ne v narodne noše ne v tisti splošni oblačilni standard, ki je značilen za mnoge druge zasedbe, kjer sicer prevladujejo sodobna sproščeno-športna oblačila, a so praviloma skladna in uporabljena na način, da sugerirajo zlasti urejenost. Oblačila Fehtarjev so temu nasprotno izrazito nagnjena v smer, ki konotira rock kulturo: usnjene jakne, sončna očala, kavbojke in podobno.

Še ena prvina, ki jo je mogoče razbrati iz objav Fehtarjev, je energija: objav je veliko, člani zasedbe so na fotografijah ves čas »v akciji«, barve so dinamične, fonti eksplozivni in podobno.

Modrijani

Modrijani so v obravnavanem obdobju objavili 12 zgodb na Instagramu, 4 objave na Instagramovi časovnici, petkrat pa so na Facebookovi časovnici tudi delili objave svojih oboževalcev, ki so ansambel označili. Številčno objav ni toliko, kot jih je pri Fehtarjih, še vedno pa jih je precej in so tudi skrbno zasnovane, tako da skupina na tej ravni pušča vtis izrazitega profesionalizma.

Konkretno na profesionalizem napeljujejo oblikovna dodelanost (kvalitetne fotografije, lepo postavljeni komentarji, skrbno izbrani fonti in ozadja, komunikativno zasnovana vabila na dogodke ipd.), premišljena odmerjenost objav, razpršenost objav po različnih platformah, neponavljanje objav med platformami, vključevanje dejavnosti oboževalcev, objavljanje različnih šal in življenjskih modrosti, ki Modrijane predstavljajo kot neke vrste stroj za vse vrste zabav oz. celo kot neke vrste življenjske zaupnike, kvizi in podobno. Pri vključevanju objav oboževalcev gre za deljenje objav, ki jih na temo Modrijanov na Facebooku objavljajo oboževalci sami, kjer ta prvina napeljuje tudi na naslednji izstopajoč pomenski poudarek: ljudskost. Omenjeno deljenje objav namreč sugerira, da oboževalci aktivno sodelujejo pri projektu »Modrijani«, skratka da zasedba zgolj izraža občutenja posameznikov v vsakdanjem življenju, pri čemer ne smemo spregledati, da je tudi večina objav Modrijanov zasnovanih tako, da se vsaj toliko kot na glasbenike osredotočajo na občinstvo, ki z glasbeniki pleše, poje, čuti in podobno.

Še en izstopajoč vsebinski poudarek v objavah Modrijanov je novodobniška duhovnost. Ta se kaže v različnih komentarjih in navsezadnje glasbenih besedilih, predvsem pa v tej smeri izstopa že omenjeno redno objavljanje različnih življenjskih modrosti, ki z glasbo oz. Modrijani nimajo neposredne zveze. Primer je objava »za dobro jutro«, kjer je na ozadju velikega srca zapisano: »Živimo

samo zato, da bi odkrivali lepoto. Vse drugo je oblika čakanja«. Naslednji vsebinski poudarek je pridnost. Ob sledenju aktivnosti zasedbe na družbenih omrežjih se namreč poraja vtis, da se fantje angažirajo na vseh straneh: na radijih, televizijah, koncertnih odrih, družbenih platformah, studiih in podobno, da so skratka zelo delavni in iz sebe iztiskajo zadnje atome moči, da bi svojim oboževalcem zagotovili čim več zabave. S slednjim je povezan še en vsebinski poudarek, in sicer »žur«: v zgodbah prevladujejo prizori z nastopov z ekstatičnim občinstvom, zgovorni pa so tudi številni pripisi objavam, ki vseskozi poudarjajo, kako velik »žur« člani zasedbe naredijo (na primer »vriskaaaaaaj!«). Ali pa reklame za prihajajoče nastope s posnetki s prejšnjih, ki jih spremljajo komentarji: »A se bi radi tako zabavali to soboto?« in podobno.

Vzrock

Vzrock je razmeroma mlada zasedba, tako da bi bilo pričakovati, da bo na družbenih omrežjih zelo aktivna, vendar ni tako: v obravnavanem obdobju so Vzrockovci objavili zgolj štiri zgodbe na Facebooku, pa še te so bolj ali manj zgolj preproste promocije njihovih koncertov.

V skladu s tem sklepamo, da je osrednji vsebinski poudarek pri dejavnostih Vzrocka na družbenih omrežjih promocija, pomemben pa je tudi detajl iz ene od fotografij, kjer je v ozadju videti množico navdušenih obiskovalcev koncerta. Ta motiv namreč skupino umešča tudi v pomenski okvir zabave, k tovrstnim veseljaškim poudarkom pa prispevajo tudi igrivi (neformalni, duhoviti?) pripisi fotografijam, narejeni z nekonvencionalnimi fonti. Posnetek skupine z množico navdušenih oboževalcev v ozadju in neformalni nagovori (»Banda?« ipd.) zasedbo tudi konstruirajo kot ljudsko – kot da so fantje »eni od nas«.

Ansambel Andreja Bajuka

Ansambel Andreja Bajuka je bil na družbenih omrežjih v obravnavanem obdobju aktiven zgolj enkrat. Gre za objavo novice na Facebookovi časovnici, da se je Ansambel s svojo skladbo uvrstil med 7 najboljših polk in je v krogu za »Naj polko Gorenca«. Objava je preprosto besedilo s povezavo na glasovanje in skladbo, tako da iz redkega udejstvovanja, zadržanega oblikovskega pristopa (objava je brez fotografij in tudi sicer vizualno zelo neekspresivna) ter preproste informativne vsebine zaključujemo, da je osrednji vsebinski poudarek Ansambla Andreja Bajuka na družbenih omrežjih vsesplošna konservativnost.

Ansambel Dar

Tudi Ansambel Dar je v obravnavanem obdobju zabeležil zgolj eno objavo na Facebookovi časovnici. Gre za napoved igranja na poroki z besedilom: »Ohceeeeet v petek ... Vrhunsko ... Ženina že imamo.« Dodana je fotografija članov ansambla z ženinom, pri čemer je slednji oblečen v klasično moško obleko, člani zasedbe pa v narodne noše. Člani ansambla imajo v rokah tudi inštrumente, pri čemer še posebej izstopa harmonika na desni strani posnetka. Na vseh obrazih se izrisuje sreča in veselje, tako da iz povedanega sklepamo na naslednja dva izstopajoča vsebinska poudarka: tradicijo (redke objave na družbenih omrežjih, poroka, narodne noše, harmonika in podobno) in veselje (zabava).

Ugotovitve

Analiza izbranih narodnozabavnih ansamblov kaže na različne pristope k udejstvovanju na družbenih omrežjih. Na eni skrajnosti so zasedbe, ki so na družbenih omrežjih prisotne v omejenem obsegu: v vzorcu sta to Ansambel Andreja Bajuka in ansambel Dar, ki se tudi pri svojem glasbenem udejstvovanju močno držita estetskih konvencij »klasične« slovenske narodnozabavne glasbe. Na drugi skrajnosti ansambli ubirajo ravno nasprotno pot: dejavnost na družbenih omrežjih razumejo ne le kot sredstvo informiranja, temveč tudi kot pripomoček za oblikovanje dolgoročne identifikacije poslušalcev z zasedbo. Njihove objave so posledično pogoste in raztresene po zelo različnih platformah, predvsem pa so skrbno domišljene, lepo oblikovane in sledilce nagovarjajo z zelo različnimi vsebinami. V to smer izstopajo Modrijani in Fehtarji, zasedbi, ki vključujeta različne slogovne prvine popa (ali celo rocka). Dve preostali zasedbi, ansambel Upanje in Vzrock, sta nekje vmes, se pravi aktivni na družbenih omrežjih, vendar ne preveč in tudi ne pretirano zavzeto (ali domišljeno), tako da iz povedanega sklepamo na izrazit kontinuum v povezavi z dejavnostmi na družbenih omrežjih: med zelo aktivnimi na družbenih omrežjih so zlasti ansambli, ki se tako glasbeno kot tudi motivično in ikonografsko približujejo konvencijam popa, med bolj pasivnimi pa ansambli, ki se oklepajo konvencij t. i. klasične narodnozabavne glasbe.

V povezavi z vsebinskimi poudarki v objavah ugotavljamo, da analizirane zasedbe povezuje bolj ali manj en sam motiv, in sicer ljudskost: objave na različne načine poudarjajo, da so glasbeniki del skupnosti, da govorijo v njenem imenu in izražajo njena občutenja. V tej zvezi se celo zdi, da se analizirane zasedbe promovirajo kot neke vrste novodobni ljudski glasbeniki, ki ne stojijo nad skupnostjo, temveč so del nje, pri čemer ta poudarek vizualno izražajo zlasti s svojimi podobami pred oz. med množicami občudovalcev.

Vsi ostali vsebinski poudarki so neenakomerno raztreseni med zasedbami, vseeno pa lahko tudi tu razberemo vsaj zametke koherentnega vzorca. Gre za podrobnost, da pri ansamblih, ki se držijo estetskih konvencij narodnozabavne klasike, prevladujejo sklici na tradicijo, medtem ko pri zasedbah, ki svojo glasbo hibridizirajo s popom (v prvi vrsti Modrijani in Fehtarji), prevladuje poudarek na zabavi. Pri tem je zanimivo, da so ti poudarki razvidni tudi pri Ansamblu Upanje in Vzrocku, ki smo ju sicer umestili nekam na sredino med bolj tradicionalistično usmerjene zasedbe na eni strani in hibridno na drugi, tako da bi lahko tvegali trditev, da je zabava poleg ljudskosti najbolj izstopajoč motiv v analiziranem vzorcu oz. da je v slovenski narodnozabavni glasbi v zadnjih desetletjih prišlo do izrazitega motivičnega zasuka, kjer je hrepenenjsko strukturo, ki je zaznamovala narodnozabavno klasiko, zamenjal imperativ zabave za vsako ceno (ki ga lepo povzema tisti obvezni »ija-ija-o« na veselicah).

Toda kaj nam imperativ »žura« pove o sodobni narodnozabavni glasbi? Na tem mestu seveda ne bi želeli idealizirati nostalgije, ki je bila dominanten motiv pred tem, saj je prav tako lahko problematična, toda tudi zahteva po nenehnem *žuru* ni nedolžna: če ne drugega, narodnozabavno glasbo reducira na cenen eskapizem, kjer ni pomembno ne kaj in ne kako, samo da se zabavamo. Kar ima seveda tudi zelo problematične politične implikacije, poleg tega pa je povedna že sama kombinacija enega in drugega, se pravi ljudskosti in zabave, saj napeljuje na zanimivo povezavo novega in starega, ki sugerira, da sodobna narodnozabavna glasba ni več glasba posameznikov, ki se ob izzivih modernosti nostalgичno obračajo v idealizirano preteklost, temveč glasba tipično

sodobnega subjekta, ki se želi po napornem tednu zgolj zabavati, pri čemer je od časov Avsenikov in drugih »klasikov« ostal zgolj imperativ, da mora ta zabava biti v skupnosti oz. povezana s skupnostjo.

Literatura

- BARKER, Chris, 2000: *Cultural Studies. Theory and Practice*. London: Sage Publications.
- BARTHES, Roland, 2000: »Myth today«. Susan Sontag (ur.). *A Roland Barthes Reader*. London: Vintage. 93–149.
- HAYNES, Jo, MARSHALL, Lee, 2018: »Beats and tweets: Social media in the careers of independent musicians«. *New Media & Society* 20/5. 1973–1993.
- JARVEKÜLG, Madis, WIKSTRÖM, Patrik, 2021: »The emergence of promotional gatekeeping and converged local music professionals on social media«. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. 1–18. <https://doi.org/10.1177/13548565211032376>
- SHARMA, Kirti, KUMAR, Praval, 2018: »Tracy I. Tuten and Michael R. Solomon, Social Media Marketing«. *Vision: The Journal of Business Perspective* 22/2. 241–242.
- SCOLERE, Leah, PRUCHNIEWSKA, Urszula, DUFFY, Brooke Erin, 2018: »Constructing the platform-specific self-brand: the labor of social media promotion«. *Social Media + Society*, July-September, 2018. 1–11.
- SHARMA, Kirti, KUMAR, Praval, 2016: »Tuten, Tracy I. and Solomon, Michael R.: Social Media Marketing«. *Vision; Gurgaon* 22/2. 241–242.
- STANKOVIČ, Peter, 2021: *Simbolni imaginarij sodobne slovenske narodnozabavne glasbe*. Ljubljana: Založba FDV.
- STOKES, Jane, 2008: *How to Do Media and Cultural Studies*. Los Angeles: Sage Publications.
- TUTEN, Tracy I., MARKS, Melanie, 2012: »The Adoption of Social Media As Educational Technology Among Marketing Educators«. *Marketing Education Review* 22/3. 201–214.
- ZWICK, Detlev, BRADSHAW, Alan, 2016: »Biopolitical marketing and social media brand communities«. *Theory, Culture & Society* 33/5. 91–115.

Parada mladih

Ferlež

Kovač

Podjed

Poteko

Urh Ferlež

Celje

DOI: 10.4312/SSJLK.59.85-92

Nove poti k branju: interaktivne e-knjige

Osrednja tema prispevka so interaktivne e-knjige, ki se pojavljajo zadnja desetletja. Te e-knjige vzpostavljajo interakcijo z bralcem. Predlagana je delitev interaktivnih e-knjig na obogatene e-knjige, kjer osnovno besedilo spremljajo multimedijski dodatki, in na ambientalne e-knjige, pri katerih se knjiga odziva na bralčevo okolje. Nekateri raziskovalci med interaktivne knjige štejejo tudi igralne e-knjige (računalniške igrice z nekaterimi literarnimi lastnostmi). V slovenskem prostoru je izšlo malo interaktivnih e-knjig, poseben poudarek je namenjen obogateni e-slikanici *Maček Muri* iz leta 2002.

interaktivne e-knjige, digitalne knjige, digitalno branje, *Maček Muri*, Lila Prap

The main topic of this article is interactive e-books, which have been appearing over the past decades. These are e-books that establish interaction with the reader. The article proposes that interactive e-books can be divided into augmented e-books, in which the basic text is accompanied by multimedia additions, and ambient e-books that respond to the reader's environment. Some researchers also include gaming e-books (i.e., computer games with certain literary characteristics) among interactive e-books. Only a few interactive e-books have been released in Slovenia, and the article places special emphasis on the augmented e-picture book *Maček Muri* (Muri the Cat) released in 2002.

Interactive e-books, digital books, digital reading, *Maček Muri*, Lila Prap

Uvod

Digitalni obrat je ob koncu dvajsetega stoletja prekinil več kot petstoletno popolno prevlado tiskane knjige in omogočil nove načine branja. Prvim poskusom digitalizacije knjig lahko sledimo v šestdesetih in sedemdesetih letih 20. stoletja, e-knjige pa so se začele razširjati v devetdesetih letih z razvojem zmogljivejših računalnikov, medijev za shranjevanje podatkov (zgoščenke, diskete) in interneta (Manley 2012) ter še bolj s pojavom bralnikov. E-knjiga je v osnovi digitalizirana fizična knjiga, ki skuša posnemati branje fizične knjige (na primer s simuliranjem listanja strani).

V prispevku nas bodo zanimale možnosti branja novih tipov e-knjig. Ti novi tipi e-knjig se od osnovnega tipa razlikujejo po tem, da knjige niso pripravljene zgolj za branje besedila v digitalnem formatu, temveč so ustvarjene oziroma prilagojene za »branje« v digitalnem okolju. Čeprav vključujejo več dokaj različnih bralnih in, vzporedno, tehnoloških praks, ki so obogatene s povezavami, zvočnimi in vizualnimi elementi, se prilagajajo okolju, v katerem je bralec, ali pa vključujejo elemente računalniških iger, jih v prispevku imenujemo interaktivne e-knjige.

V Sloveniji to področje še ni razvito, obstaja le nekaj posameznih primerov otroške literature, med njimi Kovičev *Maček Muri* (2001) in *1001 pravljica* Lila Prap (2012). Prav tako je v slovenščini malo (strokovnih) zapisov o tovrstni literaturi, tako da posledično še ni uveljavljene terminologije. V dosedanjih razpravah avtorji pišejo o »interaktivni slikanici« (Kosmos 2012; Haramija 2002; Koštomaj 2012), M. M. Blažič (2013) pa o »digitalni verziji za iPad«. Vendar je oznaka *interaktivna slikanica* problematična, saj tako poimenujemo tudi fizične otroške knjige, ki vzpostavljajo interak-

cijo z bralcem preko besedila in ilustracije ter hkrati še na druge načine (krpanke, kartonke, zgibanke in podobno) (Kavčič 2021: 23), izraz se uporablja tudi kot ena od oznak hiperfikijske literature (Hromadžić 2004). Prav tako je problematična zgolj oznaka *e-knjiga*, saj gre za digitalizirano klasično knjigo.¹

Pod pojmom *interaktivna e-knjiga* torej razumemo knjigo, ki jo uporabnik bere na računalniku ali pametnem telefonu, zasnovana pa je interaktivno. Razlikujemo tri različne tipe, in sicer glede na razmerje knjiga – e-bralec:

1. obogatene (interaktivne) e-knjige,²
2. ambientalne (interaktivne) e-knjige,
3. igralne (interaktivne) e-knjige.

V nadaljevanju prispevka bodo pojasnjene značilnosti vsakega tipa s primeri, posebna pozornost pa bo namenjena slovenskim primerom.

Obogatene e-knjige

Tipe interaktivnih e-knjig bi lahko presojali tudi glede na razmerje med besedilom in nebesedilnimi elementi. Pri obogatenih e-knjigah (angl. *enhanced e-books*) v ospredju ostaja besedilo, dopolnjujejo pa ga multimedijски dodatki (Enhanced ebook FAQ). Ti razširijo uporabnikovo bralno izkušnjo, saj besedilo dopolnjujejo s povezanimi besedili, zapisano ilustrirajo z animacijami, s snetki in podobno. Takšen tip knjige je zanimiv za sodobne šolske učbenike (i-učbeniki), priljubljen pa je tudi med kuharskimi, ustvarjalnimi knjigami in knjigami za »domače mojstre«.

Učbeniške, praktične ali poljudnoznanstvene obogatene e-knjige so v svetu že uveljavljene, v razpravi pa bodo v ospredju leposlovne, predvsem otroške. Med raziskavami v povezavi z branjem obogatenih knjig v prvih letih otrokovega izobraževanja, ko se otrok uči brati, npr. Haramija (2002: 30) izpostavlja, da predstavljajo interaktivne e-knjige poleg učinkov na otroke, ki jih imata klasično branje in pripovedovanje zgodb, popestritveno dopolnilo šolskega pouka. Otrokom približajo branje in jih zanj motivirajo, saj predstavljajo most med svetom »prave« knjige in računalniškim svetom, ki običajno otroke bolj privlači, poleg tega računalniški medij omogoča vrsto prilagoditev za otroke z bralnimi težavami (večanje črk, odebelitev besede, ko jo računalnik predvaja, in podobno).

Druge raziskave (Hägerstedt 2013; Ruetschlin Schugar idr. 2013; Estevenez-Menendez 2015) pritrjujejo pozitivnim učinkom, ki jih ima uporaba obogatenih e-knjig, opozarjajo pa na mesta, na katera morajo biti pozorni njihovi ustvarjalci in učitelji ali starši, ki jih uporabljajo s pedagoškim ciljem. Haramija in Koštomaj (2002: 31) trdita, da je pri ustvarjanju takih knjig za najmlajše bolje izbrati eno možnost za potek zgodbe (brez izbir), da mora biti branje knjige naravnano k spontanemu odkrivanju zgodbe s poudarkom na estetskem doživljanju in da je treba paziti, da ne pride do kognitivne preobremenitve (izbrati je treba pravo mero multimedijskih elementov, da otrok ne izgubi rdeče niti zgodbe in lastnega mišljenja). Ruetschlin Sugar in sodelavci (2013: 615–620) pa pri tem opozarjajo na tehnične pogoje: vsak učenec oziroma šola mora namreč v takih primerih zagotoviti

¹ Predlagani izraz lahko primerjamo z angleškim »interactive e-books« (Manolis 2017; Kucirkova 2013), francoskim »livre interactif numérique« (Access) ali nemškimi »interaktives eBook« (Pearson).

² Ker je zaradi dodanega pridevnika jasno, da ne gre za osnovne e-knjige, v nadaljnjem besedilu oznako »interaktivne« izpuščamo. V angleški literaturi se pojavlja izraz »enhanced e-books«.

zadostno število (tabličnih) računalnikov. Ključna je tudi usposobljenost pedagoških delavcev na področju interaktivnih e-knjig, del tega znanja (kako pravilno uporabljati e-knjigo) je treba posredovati tudi učencem. Slednje ponazarjajo s primeri, ko so otroci knjigo sicer »prebrali«, a takoj potem niso znali obnoviti zgodbe, saj so jih bolj pritegnile oziroma so več časa posvetili multimedijskim vsebinam. Učence (in učitelje) je treba torej naučiti strategij branja interaktivnih e-knjig.³

Po drugi strani morajo misliti na pedagoško uporabo tudi ustvarjalci knjig, da se izognemo »zapeljivim učinkom« (ang. *seduction effects*), to so že omenjeni multimedijski elementi, ki dopolnjujejo osnovno besedilo, glede na rezultat pa so razdeljeni v tri skupine⁴ (Ruetschlin Sugar idr. 2013: 620):

- *Motilci* so multimedijski elementi, ki so prisotni le za popestritev ali zabavo. Čeprav lahko otroke motivirajo za branje, lahko preusmerijo pozornost od besedila. Obstaja tveganje, da otroci interaktivno e-knjigo zaradi takih elementov dojamajo kot igrice ali risanko.
- *Podporniki* so multimedijski elementi, ki dopolnjujejo ali poudarjajo mesta v besedilu. Zaradi njih so otroci bolj pozorni na ključna mesta v besedilu, si jih bolj zapomnijo ali lažje razumejo nekatera bolj zapletena mesta.
- *Širilci* mladim bralcem pomagajo, da razumejo nekatere bolj zapletene dele besedila, na primer metaforiko, besede s prenesenim pomenom in podobno. Predstavljamo si lahko pogovor z *dežja pod kap* in animacijo dečka, ki sprva stoji na dežju, potem pa še pod hujšim curkom iz žleba. Pravljica o *Kralju Matjažu* lahko ima povezavo na nekaj zgodovinskih dejstev o Matiji Korvinu. Takšni elementi so pogostejši v obogatenih e-knjigah za odrasle bralce.

Literarne obogatene e-knjige za otroke so se razširile v devetdesetih letih prejšnjega stoletja, sprva na disketah in zgoščenkah, v novem tisočletju pa tudi kot aplikacije za pametne telefone in tablice. Omenimo lahko zbirko *Living books*, ki takšne knjige izdaja od leta 1992 v največjih svetovnih jezikih, več takih knjig je izdal tudi Disney. V slovenskem prostoru smo prvo tako knjigo dobili leta 2001. Kovičevega *Mačka Murija* sta Mitja Koštomaj in Maša Kozjek predelala v računalniško različico, dostopno na zgoščenki. Razvoj slovenske knjige je torej takrat za hip ujel globalni razvoj interaktivne e-knjige, knjigi pa kljub veliki priljubljenosti dolgo ni sledila nobena druga⁵ (Haramija 2002). E-knjiga *Maček Muri* zvesto sledi zgodbi fizičnega izvirnika. Upoštevana je dvojnost slikanice, v kateri zgodba teče tako v obliki proze kot poezije. Ima 22 interaktivnih strani, med katerimi se uporabnik premika s puščicami. Na vsaki strani bralca pričaka besedilo kot v fizični knjigi, posluša tudi posneto prebrano verzijo. Na straneh so animirane ilustracije in zvočna (taka, ki ponazarja dogajalni prostor) ali glasbena podlaga. Uporabnik lahko knjigo zgolj prebere in poslušša, a so mu skoraj na vsaki strani na voljo elementi, na katere lahko klikne. Ti so, če uporabim pojme iz prej predstavljene teorije, bodisi podporniki (nekateri delčki zgodbe so povedani drugače, izpostavljeni so nekateri detajli) bodisi motilci (igrice, pobarvanke). V knjigi nastopajo nevsiljivo

3 Nasveti za učitelje in učence so omenjeni v vseh treh prej omenjenih člankih.

4 V originalu *distracting outcome, supporting outcome, extending reader's comprehension of the text*.

5 Prav tako niso nikoli pripravili posodobljene verzije, zgoščenka iz leta 2001 je bila prilagojena za operacijske sisteme Windows 95, 98 ali 2000, zato jo je na sodobnejših računalnikih težje zagnati, če nam sploh še uspe najti davno razprodano zgoščenko in računalnik s CD-predvajalnikom.

in besedilo primerno dopolnjujejo. Knjiga tako upošteva vse prej omenjene kriterije. V ospredju je besedilo, potek zgodbe je linearen in brez izbir, multimedijskih elementov je ravno prav, animacija in posneti govor sta kvalitetna. Ko računalnik predvaja posnetek, se ob tem rdeče obarvajo besede, ki so brane v tistem trenutku. S tem otroci besedilu lažje sledijo, posebno dragoceno pa je to za tiste z bralnimi težavami.

Druga obogatena e-knjiga je izšla leta 2012 v obliki aplikacije za tablico iPad, kar je sicer pogosta praksa izdajanja takšnih knjig. To je bila *1001 pravljica* Lile Prap. Slikanica je že v fizični obliki zastavljena interaktivno, saj lahko bralec sam sestavlja svojo zgodbo. Na vsaki strani ima namreč napotke, na katero stran naj obrne knjigo, če želi, da se zgodba nadaljuje tako ali tako. V e-verziji je to ohranjeno, le da je obračanje strani tam možno le z enim klikom, poleg tega pa je mogoče pravljice tudi poslušati, animirani liki iz pravljic se premikajo in oglašajo, dodana je glasbena podlaga. Tudi ta knjiga z multimedijskimi elementi ne zasenči osnovnega besedila.

Na slovenskem trgu še nimamo izdane obogatene e-knjige za odrasle, po svetu pa izhajajo tudi takšne. Multimedijski elementi v e-knjigah za odrasle se seveda nekoliko razlikujejo od tistih, namenjenih otrokom. Tako kot knjige za otroke so tudi knjige za odrasle pogosto opremljene z glasbeno podlago in animacijami, spremljajo pa jih tudi dodatki v obliki zemljevidov, družinskih dreves, glosarjev, zgodovinsko gradivo in fotografije, povezave na spremne besede, intervjuje z avtorjem in podobno. Vzemimo za primer obogateno e-knjigo Georgea Martina *Igra prestolov*, ki je izšla leta 2016 pri Apple iBooks. Opremljena je z interaktivnim zemljevidom, na katerem lahko sledimo lokaciji literarnih junakov, z družinskimi drevesi, razlago simbolike, povzetki predzgodb in oznakami oseb, ki jih je bralec morebiti pozabil.⁶

Ambientalne e-knjige

Ambientalne e-knjige beremo na pametnih telefonih ali tablicah. Njihova posebnost je v tem, da se preko možnosti komunikacije z zunanjim svetom, ki jih omogoča tehnologija, odzivajo glede na bralčevo okolje. Tako na primer sledijo bralčevi lokaciji, pridobivajo podatke o vremenu ter času, okolico zaznavajo s kamero in podobno. Pogosto gre za kombinacijo avdio knjige in »literarnega sprehoda«; bodisi vodi zgodba bralca, bodisi bralec s svojim premikanjem vodi in ustvarja svojo zgodbo. Takšna knjiga torej presega mejo med resničnim in literarnim (računalniškim) svetom.⁷

Omenjena knjižna praksa se pojavlja zadnjih deset let. Med letoma 2016 in 2018 je na treh britanskih univerzah potekal projekt, v katerem so raziskovalci razmišljali o tem tipu knjig in postavili teoretični okvir za njegovo nadaljnje raziskovanje. V projektu je nastalo in bilo analiziranih tudi pet ambientalnih e-knjig, ki so prosto dostopne na spletu.⁸ Ambientalne e-knjige torej načeloma niso namenjene branju v naslanjaču. Bralec je povabljen k interakciji s svojim okoljem, kar prinaša

6 Še en primer je *Frankenstein* Mary Shelley, ki je izšel kot aplikacija za iPad. Knjiga je opremljena z reprodukcijo originalnega pisateljčinega rokopisa, dokumenti z začetka 19. stoletja, ki so povezani z zgodbo (Galvanijeve eksperimenti, legenda o gradu Frankenstein ...), možne so izbire sledenja zgodbi skozi oči Victorja Frankensteina ali stvora (Athitakis 2013: 214).

7 Primerjamo jo lahko tudi z v zadnjih letih priljubljenimi igrkami, kot je Pokemon Go, pri katerih mora igralec (fizično) priti na neko lokacijo, da lahko »ujame« pokemona v igrici.

8 Tom Abba, Jonathan Dovey, Kate Pullinger: *Ambient Literature, Towards a New Poetics of Situated Writing and Reading Practices*. Palgrave Macmillan, 2021.

sojeverstno bralno izkušnjo. Čeprav bi morda pomislili, da gre za povsem nov koncept, avtorji zamisli pripisujejo več kot dvestoletno tradicijo. V 19. stoletju se je s pojavom železnice po Evropi razširil trg potovalne literature. To so bile lahko prenosne, žepne knjige, večinoma trivialnega značaja, ki so bile ustvarjene z mislijo na branje v vagonu, kjer bralcu misli včasih pobegnejo skozi okno k bežeči pokrajini ali k sopotnikom. Ambientalne e-knjige so utemeljene na nasprotju med poglobitvijo in distrakcijo. Če nas pri klasični knjigi zunanji dražljaji pri branju po navadi motijo, so pri tej vrsti branja dobrodošli, pravzaprav nujni, če želimo izkoristiti njen potencial. Prav tako stremijo k nagovarjanju vseh človekovih čutov (Marcinkowski 2021; Gadd 2021).

V nadaljevanju predstavljamo še dva primera ambientalnih e-knjig. Kratko knjigo Kate Pullinger *Breathe* (Dihaj) lahko preberemo v približno dvajsetih minutah, predstavi pa nam zgodbo o Flo, dekletu, ki sliši glasove duhov. V zgodbi sledimo izsekom iz njenega življenja, izmenjujeta se njen notranji monolog in glasovi duhov. Knjigo lahko beremo v kateremkoli okolju. Ozadje besedila izbira glede na našo okolico. Prav tako uporablja bralčevo lokacijo, kar je posebno domiselno pri govoru duha, ki ve, kje se bralec nahaja, in lokacijo najbližje železniške postaje. Prav tako se vizualna podoba knjige spreminja glede na vreme v kraju, kjer se bralec nahaja. Za odkritje besedila je treba na nekaterih straneh drsati po zaslonu (Pullinger 2018).

Drugi primer je knjiga *The Cartographer's Confession* (Kartografovo priznanje) Jamesa Attleeya. Protagonista zgodbe sta mati in hči, ki se kot begunki priselita v London po koncu druge svetovne vojne. Sinovi zgodbi sledimo več kot petdeset let. Zgodba nas vodi po več londonskih lokacijah, na vsaki lahko dostopamo do starih fotografij in časopisnih izrezkov, ki jih je posnel protagonist, opremljene so z zvočnimi kulisami. E-knjiga ima dva možna načina uporabe. Prvotno je namenjena, da jo beremo v Londonu in da obiščemo dogajalne kraje, kjer potem s pomočjo arhivskega gradiva sledimo spremembi krajev od štiridesetih let prejšnjega stoletja do danes. Drugi možni način, »način v naslanjaču« (angl. *armchair mode*), zgodbo prilagodi tako, da jo lahko beremo kjerkoli, a je potem njen ambientalni element manj izrazit (Attlee 2017).

Ambientalne e-knjige na novo definirajo odnos med zgodbo in bralcem. Ta ni več pasiven prejemnik, temveč zgodbo soustvarja s svojimi odločitvami. Attlee (2017) je poudaril, da takšne knjige nikoli ne beremo na enak način, saj bo okolje ob vsakem branju drugačno, s tem pa tudi bralčevo doživetje prebranega. Med bralnim sprehodom se lahko izgubimo, srečamo prijatelja, spreminjala se bosta narava in vreme.

Igralne e-knjige

Igralna e-knjiga je računalniška igra, ki temelji na literarnem delu. Igre smo omenili že pri obojatenih e-knjigah, a je treba poudariti, da tam igre obstajajo le kot dodatek, pa še to pretežno v literaturi za otroke. Obstaja več raziskav, ki poudarjajo, da se računalniškim igram kot razvitemu, priljubljenemu in vplivnemu delu popularne kulture pripisuje premajhen potencial v humanističnem raziskovanju, prav tako v didaktiki (Beavis 2014; Ostenson 2013). Narejenih je bilo več poskusov navezave sveta računalniških iger na okvir literarne teorije, npr. teorija romana Mihaila Bahtina je bila aplicirana na računalniško igro⁹ (Rockwell 2002: 353 po Bahtin 1986). Bahtin je roman opisal

⁹ Nasprotno pa npr. Kücklich (2013) pojasnjuje, zakaj iger ne analizirati preko literarne teorije.

kot fleksibilen žanr, ki se je sposoben povezovati z drugimi literarnimi žanri, se odzivati na sodobnost in vzpostavljati posebno interakcijo s posameznikom. Govori o »metažanru«, ki lahko vključuje vse druge literarne zvrsti. Rockwell (2002) je Bahtinov koncept *kronotopa* prenesel na pustolovske in akcijske igre, kjer mora – kot v mnogih romanih – lik iz igrice delovati v nekih okoliščinah in se spopadati s spletkami/pastmi. Tako literatura kot računalniška igra pa se dogajata v domišljijem svetu uporabnika, bralca, le da so izrazne možnosti igrice širše.

Vzporednic med računalniško igro in literaturo je veliko, predvsem s pripovednim besedilom. Obe posredujeta zgodbo, oba imata like (nekatero bolj površinsko, druge predstavljene globlje), tako bralec kot igralec se lahko identificirata z likom (pri igri navadno igralec vlogo lika za čas igranja kar prevzame). Tudi občutki ob odigrani igri ali prebrani knjigi so včasih precej podobni (Rice 2021; Ostenson 2013). Še bližji sta si (znanstveno)fantastična literatura in računalniška igra, saj je namen obeh pobeg v nadrealni domišljijiski svet.

Aplikacija literarnoteoretskih okvirjev na »neliterarne« računalniške igre je torej možna. Obenem obstaja kopica adaptacij klasičnih del v računalniške igre.¹⁰ Lahko torej govorimo o igralnih e-knjigah? Menimo, da ne. Svet literature in svet iger sta primerljiva in imata nekaj podobnosti, a računalniška igra ne more biti literatura. Pri igranju računalniške igre ni nikdar v ospredju branje, čeprav je lahko del igre. Tako igra kot zgodba lahko imata za cilj zabavati bralca, ne more pa igra nikoli sprožiti enakih miselnih procesov, kot je tega sposobno besedilo. Igre prav gotovo razvijajo nekatere kognitivne sposobnosti, ne morejo pa krepiti besednega zaklada, opismenjevati in bralcu pripraviti estetskega doživetja kot knjiga (tudi njena interaktivna različica ne!).

To pa ne pomeni, da na literarnem delu temelječa računalniška igra ne more biti sopotnik literarnega sveta. Računalniška igra je prav gotovo lahko motivator za branje literarnih del ali pripomoček za utrjevanje literarnega znanja. Tako smo avtor tega prispevka, Lucija Karničar in Andraž Žnidar v seminarju profesorja Igorja Saksida letos pripravili igrico o *Lepi Vidi* z imenom *Sestavi svojo Lepo Vido*. Igra kombinira več predelav *Lepe Vide* iz slovenske književnosti (Prešernovo, Jurčičevo, Cankarjevo in ljudsko). Igralec lahko izbira pot glavnega lika – Lepe Vide, serija odločitev pa ga pripelje do takšnega ali drugačnega konca, ki je lahko tak kot v literarnih delih ali drugačen. Že na začetku se mora igralec odločiti, ali želi Vido v preteklosti ali v sedanosti (kot odraslo ali kot mladostnico), od tega je potem odvisna njena nadaljnja pot.

Sklep

Pojav interaktivne e-knjige sproža razpravo o definiciji: je to še knjiga? Je to še branje? Raziskovalci branja se o tem niso poenotili. Ob izidu interaktivne e-knjige *Lile Prap 1001 pravljica*, ki je v resnici precej podobna klasični knjigi (je njena zvesta elektronska metafora), so se slovenski poznavalci področja do njene oznake različno opredelili. Dragica Haramija je prepričana, da gre za knjigo v pravem pomenu besede. Za Darjo Lavrenčič Vrabec to ni več knjiga, za Vojka Zadavca je to knjiga, narejena v »sodobni glini«. Igor Saksida jo je previdneje označil kot »vizualno podprto pripoved v elektronski obliki« (Kosmos 2012).

¹⁰ Na primer *Super Don-Quixote* (1984, Don Kihot), *The Adventure of Tom Sawyer* (1989, Prigode Toma Sawyerja), *Dante's Inferno* (2010, Božanska komedija), *The Big Gatsby* (2011, Veliki Gatsby). Bartolov *Alamut* je navdihnil serijo iger *Assassin's Creed*.

Primerjave digitalnega in klasičnega branja so dokazale razlike med njima (prim. Ferk 2019). Glede na predstavljeno zagovarjamo oznako *knjiga* za obogateno literarno e-knjigo in ambientalno e-knjigo. Pri obeh namreč ostaja v ospredju branje besedila in vse ostale značilnosti literarnosti. Pri obeh lahko govorimo o nadgradnji ali variaciji klasične knjige, ki bodisi z multimedijo bodisi z interakcijo z okoljem ponuja nove možnosti bralne izkušnje. Strah, da bi (interaktivna) e-knjiga nadomestila klasično knjigo se je izkazal za pretiranega. Po približno dveh desetletjih od njenega pojava lahko trdimo, da se je ustalila kot alternativa ali dopolnilo klasične knjige, nikakor pa je ni izpodrinila.

V razvoju knjige se torej kažejo nove možnosti. V prispevku smo predstavili tri različice interaktivne e-knjige: obogateno, ambientalno in igravno e-knjigo, pri čemer zadnje ne dojemam kot knjigo. Čeprav interaktivna e-knjiga ne bo nadomestila niti fizične niti klasične e-knjige, njenega obstoja in potenciala ne smemo zanikati. Branje interaktivnih e-knjig ponuja nove bralne izkušnje, nezanemarljiv pa je tudi njihov uporabni potencial v vzgoji in izobraževanju, saj so lahko odlični motivatorji za vpeljevanje v »fizični« knjižni svet in za usvajanje tako literarnega kot informacijskega in računalniškega znanja. V prispevku je postavljen tudi osnovni teoretični okvir za nadaljnje raziskovanje interaktivne e-knjige, ki je v Sloveniji šele na začetku svoje poti, v svetu pa je vse bolj razširjena. Okvir se naslanja na literaturo in raziskave o interaktivnih e-knjigah, ki že obstajajo, vsekakor pa kliče po nadgradnji in dopolnitvi.

Literatura

- Accès Éditions. <https://acces-editions.com/> (dostop 10. 3. 2023)
- ATHITAKIS, Mark, 2013: Art for App's Sake. *The Virginia Quarterly Review* 89/3. 214–218.
- ATLEE, James, WHITTAKER, Emma, 2017: *The Cartographer's Confession* [iOS and Android Applications]. <https://itunes.apple.com/> (dostop 7. 3. 2023)
- BATES, Celeste C. idr., 2017: E-Books and E-Book Apps: Considerations for Beginning Readers. *The Reading Teacher* 70/4. 401–411.
- BEAVIS, Catherine, 2014: Games as Text, Games as Action: VIDEO GAMES IN THE ENGLISH CLASSROOM. *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 57/6. 433–439.
- BLAŽIČ, Milena, 2013: Lila Prap: 1001 pravljica (2005) in 1001 pravljica za iPad (2012). *Sodobnost* 77/6. 794–797.
- Enhanced Ebook FAQ. Indiana University Press. <https://iupress.org/enhanced-ebook-faq/> (dostop 13. 3. 2023)
- ESTEVEZ-MENENDEZ, Marisol idr., 2014: The Effects of Interactive Multimedia iPad E-Books on Preschoolers' Literacy. *Tablets in K-12 Education*. 139–155. DOI: 10.4018/978-1-4666-6300-8.ch010
- FERK, Katarina, 2019: Primerjalna analiza klasičnega in digitalnega branja: Digitalna (d)evolucija. Mojca Smolej (ur.): *1919 v slovenskem jeziku, literaturi in kulturi*. 55. SSJLK. Ljubljana: Znanstvena založba Filozofske fakultete. 112–115.
- GADD, Ian, 2021: Ready Reader One: Recovering Reading as an Ambient Practice. Tom Abba idr. (ur.): *Ambient Literature – Towards a New Poetics of Situated Writing and Reading Practices*. Cham: Palgrave Macmillan. 27–52.
- GUERNSEY, Lisa, LEVINE, Michael H., 2016: Getting Smarter About E-Books for Children. *YC Young Children* 71/2. 38–43.
- HÄGERSTEDT, Esbjörn idr., 2014: Teachers' Experience from Using Interactive E-Books in the Classroom. *The Seventh Nordic Conference on Mathematics Education*.
- HARAMIJA, Dragica, 2019: Slikanica 1001 pravljica. *Razredni pouk* 1. 36–37.
- HARAMIJA, Dragica, KOŠTOMAJ, Mitja, 2002: Slikanica in interaktivna zgoščenka Maček Muri. *Otrok in knjiga* 29/55. 27–35.
- HROMADŽIČ, Hajrudin, 2004: Internet, hioerfkcija i postmodernistička književnost. *Monitor ISH* 6/2. 69–93.
- KAVČIČ, Ana, 2021. *Interaktivna slikanica kor didaktični pripomoček*. Diplomsko delo. Ljubljana, Pedagoška fakulteta.
- KAYA, Ahmet Ihsan, 2016: An investigation of interactive e-books in children's literature. *Global Journal Social Sciences* 4/3. 261–267.

Slovenski jezik, literatura, kultura in digitalni svet(ovi)

- KOSMOS, Iva, 2012: E-knjiga za najmlajše tudi v slovenščini. *Dnevnik*, 7. 2. 2012. <https://www.dnevnik.si/1042508160> (dostop 13. 3. 2023)
- KUCIRKOVA, Natalia, 2013: Children's interactions with iPad books: research chapters still to be written. *Frontiers Psychology* 4/12. 1–3.
- KÜCKLICH, Julian, 2013: Literary Theory and Computer Games. *Intersemiose Revista Digital* 2/4. 1–22. *Interaktives eBook »Bruchzahlen und Dezimalbrüche«*. <https://www.pearson.de/schule/unser-angebot/digitale-angebote/interaktives-ebook-bruchzahlen-und-dezimalbrueche> (dostop 8. 3. 2023)
- MANLEY, Laura, HOLLEY, Robert P., 2012: History of the Ebook: The Changing Face of Books. *Technical Services Quarterly* 29/4. 292–311.
- MANOLIS, Mavrikis, KARKALAS, Sokratis, 2017: Reflective Analytics for Interactive e-books. *Interaction Design and Architecture(s) Journal* 33. 33–53.
- MARCINKOWSKI, Michael, 2021: What We Talk About When We Talk About (Ambient Literature) Context. Tom Abba idr. (ur.): *Ambient Literature - Towards a New Poetics of Situated Writing and Reading Practices*. Cham: Palgrave Macmillan. 53–76.
- OSTENSON, Jonathan, 2013: Exploring the Boundaries of Narrative: Video Games in the English Classroom. *The English Journal* 102/2. 71–78.
- POLYZOU, Stamoulia idr., 2022: Interactive books for preschool children: from traditional interactive paper books to augmented reality books: listening to children's voices through mosaic approach. *Education* 3–13. DOI: 10.1080/03004279.2021.2025131
- PULLINGER, Kate: 2018. *Breathe*. London: Editions at Play, Visual Editions.
- RUETSCHLIN SCHUGAR, Heather idr., 2013: Teaching with Interactive Picture E-books in Grades K–6. *The Reading Teacher* 66/8. 615–624.
- Video Games As Literature*. Switch RPG. <https://switchrpg.com/articles/video-games-as-literature/> (dostop 14. 3. 2023)

Maja Kovač

Grosuplje

DOI: 10.4312/SSJLK.59.93-98

Ko te sreča pesem: sistemska obravnava slovenske poezije na Instagramu

Obravnava značilnosti poezije, kot se pojavlja na družbenem omrežju Instagram, zahteva novejši pristop, ki ustreza načelom empirične literarne znanosti. Ta pri pojmovanju upošteva različne medijske oblike sporočil in odstopa od elitistične zavezanosti zgolj tiskani knjigi. V primeru poezije na Instagramu izstopa predvsem intermedialnost. V prispevku preverjamo, kako literarni sistem deluje v danem digitalnem okolju in kako slednje vpliva na opravljanje vlog v literarnih dejavnostih proizvodnje, distribucije in recepcije z obdelavo. Obravnava se osredotoča na pojavnost slovenske poezije na Instagramu, tako da ugotovitve temeljijo na analizi korpusa besedil oz. objav, označenih s ključnikom #slovenskapoezija.

družbena omrežja, Instagram, slovenska poezija, empirična literarna znanost, intermedialnost

Addressing the characteristics of poetry, as it appears on the social network Instagram, requires a newer approach that corresponds to the principles of empirical study of literature. In its conception, it takes into account various media forms of messages and deviates from elitist commitment to the printed book only. In the case of poetry, intermediality stands out on Instagram. This article examines how the literary system works in a given digital environment and how it affects the performance of roles in literary activities: production, distribution, and reception with evaluation. The discussion focuses on the presence of Slovenian poetry on Instagram, and so the findings are based on the analysis of a corpus of texts or posts marked with the hashtag #slovenianpoetry.

social networks, Instagram, Slovenian poetry, empirical study of literature, intermediality

1 Uvod: Literatura in splet¹

Povsod, kjer biva in deluje človek, so nemara prisotni tudi izražanje, sporazumevanje in ustvarjanje oz. umetnost. Glede na globalno vas, s katero Marshall McLuhan (2008: 86) opiše neomejen in brezmejen pretok informacij v elektronski dobi, in pojav konvergence medijev ob uveljavitvi ter splošnem širjenju dostopnosti oz. rabe interneta, je povsem pričakovano, da bo literatura zašla tudi v ta segment. Odprto okolje, kot je splet, omogoča obilje pojavnih oblik s še bolj raznovrstnimi poimenovanji, npr. programska in programirana literatura, hiperliteratura, e-literatura, v grobem pa je bistvena vsaj delitev na digitalno in digitalizirano literaturo (Hladnik 2017; Strehovec 2003: 252–261).

Medtem ko digitalizirana zajema običajna literarna besedila, obdelana s skeniranjem, optičnim branjem, pretipkovanjem ali kakšnim drugim postopkom in tako prilagojena za digitalno obdelavo ali objavo na spletu, digitalna literatura predvideva literaturo, ki je že nastala v digitalnem okolju za nadaljnje kroženje v njem. To posledično narekuje interaktivnost in fleksibilnost brez zavezanosti primarni besedilnosti; nasprotno, presega medij kot zgolj nosilec zapisa oz. zavrača njegovo tradicionalno posredniško vlogo, kajti sooblikuje končno sporočilo in izkorišča potencialne tehnologije, spleta, kar pravzaprav pritrjuje McLuhanovi (2008: 13–24) misli »Medij

¹ Prispevek je nastal na podlagi magistrske naloge z naslovom *Vzpon instagram poezije* pod mentorstvom izr. prof. dr. Urške Perenič.

je sporočilo«. Potemtakem je medij ne le komunikacijski kanal, pač pa tudi estetska kategorija, kot s pojmom medialnost poudarja literarna veda (Perenič 2017: 6). Ob stapljanju izraznih možnosti različnih medijev prihaja do številnih prenosov iz ene v drugo obliko ali pa združevanje le-teh. Intermedialnost nenazadnje povečuje izrazne možnosti, kar ustvarjalci spletnih vsebin s pridom izkoriščajo.

2 Poezija in Instagram

Med spletnimi okolji po svojih medialnih zakonitostih izstopa Instagram. Gre za priljubljeno družbeno omrežje, ustanovljeno leta 2012, ki ima več kot 500 milijonov uporabnikov širom sveta. Posebnost Instagrama je prevladujoča vizualnost, saj uporabniki v glavnem lahko objavljajo le vizualno gradivo, bodisi fotografije bodisi posnetke, torej tudi avdiovizualno gradivo. Kevin Moloney (2019) je na primeru publicističnega besedila oz. novice prikazal proces oblikovanja objave za Instagram, iz ponazoritve pa je očitno, da se verbalni elementi tesno povezujejo z vizualnim gradivom, saj oboje sprejemamo prav z očmi.

In res sta pri poetiki instagramske poezije ključna dva sestavna elementa, tj. besedilo in podoba, ki z intermedialnostjo bistveno zaznamujeta ta segment literarnega ustvarjanja. Glede na razporejenost elementov ločimo dve vrsti: poezija na Instagramu kot ustrezno krovno poimenovanje zajema objave vizualnega gradiva, ki je v opisu pospremljeno s pesmijo; na drugi strani instagramsko poezijo definiramo kot poseben podtip, ki celostno upošteva zakonitosti mesta objave, kar pomeni, da je zapis pravzaprav vkomponiran v fotografijo oz. je pesem grafično oblikovana na podlagi, nato pa objavljena kot slikovno gradivo. Rezultati raziskave kažejo, da v primerjavi z objavami fotografiranih pesmi ali zgolj prepisom pesmi v opisu prevladuje prav čisti tip t. i. instagramske poezije.

Obravnavajo poezije na Instagramu je zasnovana na stališčih empirične literarne znanosti, ki literaturo razume širše kot družbeni sistem in stremi k prečesavanju celotnega literarnega sistema po posameznih vlogah (Perenič 2010: 173–180), kar zagotavlja celosten pregled fenomena. Raziskava temelji na komunikatni bazi objav, ki so na Instagramu opremljene s ključnikom #slovenskapoezija,² korpus besedil pa je zamejen na objave iz obdobja enega meseca, kar zajema 251 enot,³ nadaljnji pregled časovnih intervalov objavljanja pa kaže na sorazmerno pogostost, kajti niti en dan v mesecu objave niso izostale.

3 Literarni sistem na Instagramu

Z vidika proizvodne ravnine je na Instagramu prvenstveno ohranjena glavna vloga avtorja, ki se združuje z vlogama urednika in lektorja. Naletimo zgolj na eno izjemo, kjer je avtorica dopisala, kdo ji je pomagal urediti besedilo. Posameznim profilom lahko vlogo avtorja pripišemo pred-

2 Črpanje podatkov otežkoča razpršenost posameznih primerov po družbenem omrežju. Spopadanje s sestavljanjem komunikatne baze je olajšal integriran mehanizem iskanja po ključnikih, med katerimi so številni sicer relevantni odpadli na račun bodisi neselektivnosti (npr. #poezija, ker vključuje tudi tujejezične objave) bodisi pretirane specifičnosti (npr. #instapoezija, ki je zgolj prevedek angleške ustreznice in dovolj razširjen).

3 Empirična raziskava je bila izvedena julija 2021, tako da je bilo treba izjemno obsežen nabor, ki se še bogati, iz praktičnih razlogov zamejiti. Kot smiselna enota se je izkazala osredotočitev na mesec junij 2021.

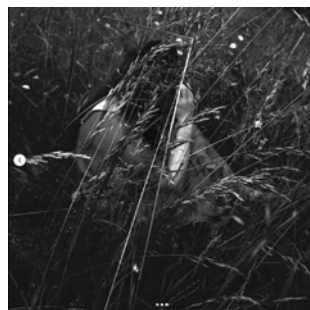
4 Intermedialnost

Intermedialnost je ključ, ki odpira vrata poezije na Instagramu – prvič, ker tehnološke zakonitosti omogočajo le objavo vsebin, ki so tekstualne, a podprte z vizualnim; drugič, ker prispeva h grajenju osebne poetike; in tretjič, posledično pospešuje distribucijo.

Prav vizualna oprema pripomore k izgradnji izdelane poetike. Prepoznamo lahko nekaj dobro zastopanih slogov. Pogosto sta zgolj slikovni in grafično-tekstualni del ločena ter tvorita večdelno objavo. Avtorica [saudade_poezija](#) npr. vedno objavlja tridelne objave, pri čemer sta na prvem in zadnjem mestu temni fotografiji skrivnostne pesnice v naravi, med njima pa je zelo minimalistično oblikovano pesniško besedilo na beli podlagi.



ker nikoli nisem videla solze svojih prednikov
te sedaj stečejo čez mojo brzečo kri saj
lahko zdržim kričim čez brazde in razpoke svoje kože
lahko si oddahnem od sebe a le za hip ker čuvam si
večje skrivnostno brbotanje ki kot vrane kroži po telesu
katero hoče svoboda a se hrkrati boji in time in zaradi
te senzacije dobim kurjo polt ki za druge nima smisla
je samo odraz moje globoke notranje moči



Slika 2: Primer objave [saudade_poezija](#), 9. 6. 2021

Avtor [minljivost_besed](#) prav tako objavlja večdelne objave, pri čemer je besedilo razporejeno po vseh delih, grafika je črna, besedilo belo in vse skupaj uokvirjeno spet z belo črto. Naslov je ponavadi na koncu pesmi, zapisan ležeče, to pa postaja ena od inovacij instagramske poezije (Pinter 2018). Podobno navado imajo tudi drugi avtorji, npr. [zlitonapapir](#) in [janjavranjek](#), [dan_in_noc](#) pa naslov poda na dnu objave in preden postavi celo ključnik (npr. [#ranjenaptica](#), [#razpotje](#)).

Sledijo enodelne objave, ki združujejo pesem bodisi s fotografijo bodisi z drugačno grafično podlago. Avtor [bunkerpoezije](#) za ozadje uporablja stare slike brez intenzivnih barv, mlečni premaz poudari razmerje med ozadjem in ospredjem, kjer je natipkano besedilo. Po drugi strani [predenobstajam](#) sicer uporablja fotografije, vendar besedilo namesti v posamezne kvadratke s podlago, ki se barvno ujema s celoto, koščki besedila pa so kot papirčki, raztrošeni po podobi. Med plodnejšimi avtorji je še [metamorfozno](#), ki je prav tako dosleden pri svojih objavah, na zamegljeno rožnato fotografijo v ozadju je postavljeno besedilo črne barve v slogu tipkalnega stroja, na dnu pa je podpisan z logotipom, ki je sestavljen iz podobe metulja, obkroženega s krogom, pod njim pa stoji zapis [@metamorfozno](#).



KAJ MI BODO PLJUČA BREZ ZRAKA
s korakom teptamo vso živost
žremo svoje otroke
samo bogati bodo lahko pobegnili
njih ni strah razodejta /
smešno mi je, ko slisim mulce
govoriti: o selitvi na mars,
kot da je človek kaj brez zemlje /
jaz ljubim svež zrak in polema drevesa
čebele, reke in priče pege
smi, ki prečkata cesto
to brezvetrje je nekaj neizrekljivega /
kdaj je človek postal tako ločen od narave – od sebe
da je požgal svoj dom /
kaj mi bodo pljuča brez zraka
če ste mi ga zapalili
moj dom gori

Slika 3: Primer objave avtorice [bunker_poezije](#), 9. 5. 2022

Avtorica [insta_poetika](#) uporablja pisavo v slogu tipkopisa na svetlorožnati podlagi, avtor [redkobesedno](#) pa podaja zgolj nekaj besed ali verzov v črnem tisku, zamaknjene levo, na beli podlagi. Zanimivo je, da tudi avtorica [tjasalovse](#), ki je z objavljanim začela šele pred kratkim, sledi prav takšnemu slogu. Logotipi sicer niso pogosti, med različnimi načini podpisovanja pa prevladuje raba začetnic (denimo BR5, A.G., Iv), s polnim imenom se, kot že rečeno, podpisujejo le redki (Ana Mor, Alica Kristal Wolf itn.).

5 Skupni literarni sistem

V literarni zgodovini je že sprejeto, da ni nujno, da literatura zaradi zakrite identitete avtorja ne bi doživela pozitivne recepcije. V zvezi z Instagramom se vzorec ponavlja in odstopanje potrjuje; npr. z ameriškim pesnikom, ki se podpisuje kot Rio Jones, kljub anonimnosti pa gostuje na prireditvah (nastopa namreč z nadeto masko oz. prekritim obrazom) ali kot ameriška pesnika Robert M. Drake in Atticus (Paukovič 2021). Podobno tudi hrvaška avtorica Ankora ostaja popolnoma anonimna, ker želi na prvo mesto postaviti besedilo, edina lastnost, ki jo bolje identificira oz. jo lokalizira, je zvestoba čakavski narečni skupini. Ravno zaradi v glavnem anonimnega avtorstva je jasno in tudi pričakovano, da podpis nekako nadomeščajo drugi elementi, ki izstopajo, v tem primeru vizualna podoba. Ta v sodobnem svetu pravzaprav stopa ob bok besedi in lahko nekako nadomešča besedilo, kar vidimo tudi v primeru instagramske poezije. Podpis nadomešča ustaljena estetska usmeritev oz. prepoznavna tipografija (Paukovič 2021), ki pripomore k uveljavitvi posamezne poetike.

Povedna so opažanja, kako dominantni literarni sistem, ki obkroža knjigo kot elitistično pojavno obliko literature, razume vzporedni sistem literature na Instagramu. Prehodi so številni, med odmevnejšimi velja omeniti kanadsko avtorico indijskega rodu Rupī Kaur. Objavlja že od leta 2012, med drugim pa so tudi v tiskani obliki izšle tri njene pesniške zbirke: *Med in mleko* (2014), *Sonce in njeno cvetje* (2017), ki sta prevedeni tudi v slovenščino,⁴ in zadnja *Home body* (2020). Podobno opažamo tudi na slovenski literarni sceni. Gal Billa, ki je na Instagramu prisoten kot [redkobesedno](#), je leta 2020 v samozaložbi izdal zbirko *Prostor*. in v treh tednih razprodal celotno naklado 1100 izvodov (Paukovič 2021). Pesniško zbirko je objavila tudi Sara Kager, sicer lastnica knjigarne v Radencih, ki objavlja pod uporabniškim imenom [sk.ozvezdjebesed](#), najprej pa je objavljala na Facebooku. Zbirka *Indigo* je izšla leta 2020 v samozaložbi, v enem letu pa je bilo razprodanih vseh 600 izvodov (prva izdaja in ponatis) (Hari 2021).

Specifika pesniških zbirk Rupī Kaur so minimalistične ilustracije. Sara Kager za objave uporablja podlago z videzom starega papirja, njen podpis pa je pravzaprav drobcena risba ozvezdja v desnem spodnjem kotu, kjer prevladujejo akvarelno vijolični toni. Pri prenosu teh pesmi v knjigo pride do sprememb: na belem papirju so besedila mestoma pospremljena s kakšno črno-belo fotografijo, zaradi česar so v primerjavi z objavami na spletu osiromašena in manj privlačna (Salinas 2020). Vsi omenjeni avtorji so sorazmerno mladi, predstavljeni primeri pa nakazujejo vzporedno obstajanje tiska in spleta oz. družbenega omrežja.

⁴ V slovenščini je prva zbirka izšla leta 2017 pri Mladinski knjigi, druga pa 2018. Obe je prevedla Frida Črnelj.

Na ravnini recepcije z obdelavo umanjka znanstvena obravnava, literarna kritika pa ostaja zadržana, če ne kar odklonilna. Ob izidu slovenskega prevoda zbirke *Med in mleko* je Kaja Pinter (2018) tej poeziji očitala hipnost in neizvirnost, primerjala jo je z razočaranimi izpovedmi zaljubljenih srednješolk, lotila pa se je tudi obravnave vizualnih elementov in jih skupaj z besedili označila za površ(i)n(sk)e. Njeno mnenje je, na kratko, da tovrstna poezija ni vredna knjižne objave.

Bolj splošno je pojav ocenjevala Lara Paukovič (2021), ki pojav zajame v svetovnem merilu, kjer vidi prodornost ustvarjanja Rupī Kaur, nato pa govori o slovenski poeziji na Instagramu. Omenja primer Andrewa Lloyda, angleškega novinarja, ki je napravil eksperiment in z lažnega profila na Instagramu objavljala poezijo po vzoru Rupī Kaur. Želel je preveriti »vrednost« te poezije oz. kaj je na njej tako zanimanja vrednega. Poskus je bil neuspešen; v enem letu je novinar pridobil le približno tisoč sledilcev, medtem ko objave Rupī Kaur dosega približno štiri milijone uporabnikov. Kritičarka omenja tudi stališče Andreja Ilca, urednika leposlovja pri založbi Mladinska knjiga, ki tovrstna dela primerja s srednješolsko prozo v preobleki poezije, čeprav sta oba prevoda Rupī Kaur izšla pri Mladinski knjigi. Muanis Sinanović pa toplo pozdravlja tovrstne podvige in v njih prepoznava veliko mero ljudskosti, ki ji ne gre zameriti preprostosti, temveč je to kvečjemu pričakovana poteza in odlika.

6 Sklep

Kljub temu da po številu sledilcev oz. sprejemnikov sodeč poezija na Instagramu postaja vse bolj priljubljena, še ni deležna ustrezne strokovne obravnave, v sicer redkih kritičkih odzivih pa je odnos do nje v splošnem odklonilen, pri čemer spregledajo specifično poetiko, intermedialnost, sporočilno vrednost, prestrukturirana razmerja in s tem pravzaprav njeno bistvo. Posamezni izstopajoči primeri v slovenskem digitalnem literarnem prostoru in nasploh pogostnost objavljanja govorijo v prid vzponu instagramske poezije kot novemu družbenemu fenomenu, ki presega okvire literature in se povezuje še z drugimi umetniškimi izrazi oz. dejavnostmi.

Viri

Instagram. <https://www.instagram.com/explore/tags/slovenskapoezija/> (dostop 29. 7. 2021)

Literatura

- HARI, Niko, 2021: Sara Kager, pomurska pesnica, za katero ostajajo globoke stopinje. *Sobotainfo* (dostop 7. 5. 2021).
- HLADNIK, Miran, 2017: Nesporazumi z medijem. *Primerjalna književnost* 40/1. 59–75.
- MCLUHAN, Marshall, 2008: *Razumijevanje medija: mediji kao čovjekovi proizvođači*. Prevedel David Prpa. Zagreb: Golden marketing-Tehnička knjiga.
- MOLONEY, Kevin, 2019: Proposing a Practical Media Taxonomy for Complex Media Production. *International Journal of Communication* 13. 3545–3568.
- PAUKOVIČ, Lara, 2021: Blišč in beda instagramske poezije. *Mladina*, 15. 1. 2021.
- PERENIČ, Urška, 2010: *Empirično-sistemsko raziskovanje literature: Konceptualne podlage, teoretski modeli in uporabni primeri*. Ljubljana: Slavistično društvo Slovenije.
- PERENIČ, Urška, 2017: Še k pojmu medialnosti. *Slavistična revija* 65/1. 3–19.
- PINTER, Kaja, 2018: Je to vse, kar pričakujemo od poezije?. *LUD Literatura*, 23. 8. 2018.
- SALINAS, Ivan, 2020: A new generation of poets on social media. *Daily Sundial*, 31. 1. 2020.
- STREHOVEC, Janez, 2003: *Umetnost interneta: umetniško delo in besedilo v času medmrežja*. Ljubljana: Študentska založba.

Hana Podjed

Ljubljana

DOI: 10.4312/SSJLK.59.99-104

Digitalno generirana literatura – naj sodobnejše tehnologije kot sredstvo literarne produkcije

Prispevek se osredotoča na najnovejše tehnologije in nove medije ter njihovo vlogo pri produkciji digitalne oz. elektronske literature na Slovenskem. Osredotoča se na digitalno generirano umetnostno besedilo, njegovo klasifikacijo ter značilnosti in pojavnost v slovenski literarni krajini. Prispevek obravnava umetniška besedila, ki so nastala v digitalnem okolju z uporabo sodobnih digitalnih orodij, kot digitalno literaturo. V ospredje postavlja predstavitev in analizo dveh primerov del vidnejših umetnikov na področju digitalne literature, Jaka Železnikarja in Vuka Čosića, ter se ukvarja s pomenom in recepcijo takšne literature na splošno.

digitalna umetnost, novi mediji, tehnologija, elektronska poezija, net.art

This article focuses on the latest technologies and the new media, and their role in the production of digital or electronic literature in Slovenia. It focuses on digitally generated artistic text and its classification, characteristics, and appearance in the Slovenian literary context. As digital literature, the article deals with artistic texts that were created in a digital environment using modern digital tools. The article focuses on the presentation and analysis of two examples of the works of prominent artists in digital literature, Jaka Železnikar and Vuk Čosić, and the general questions of its meaning and reception in general.

digital art, new media, technology, electronic poetry, net.art

1 Uvod

V času, v katerem se v vsakodnevne izkušnje, komunikacijo in recepcijo ter širjenje različnih informacij vse bolj vključujejo novi mediji in se številna področja človeškega delovanja iz analognega prenašajo na področje digitalnega, literatura pri tem ne ostaja izjema. Nove oblike in interdisciplinarne možnosti povezovanja družbenih pojavnosti, kakršna je tudi tako generirana literatura, pa spodbujajo tudi ponovno prevpraševanje vseh njenih značilnosti ter umeščanje v širši socialno-kulturni kontekst. Kot v tujini so se takšne nove oblike začele pojavljati tudi na Slovenskem, in sicer že ob koncu devetdesetih let, njihova pojavnost pa je od takrat vse pogostejša, kar prinaša tudi nove interpretacije, vrednotenja in strokovne poglede nanje. Ko razmišljamo o teoretičnih prevpraševanjih te tematike v zadnjem času na Slovenskem, velja omeniti mednarodno konferenco Medialnost in literatura, ki je bila organizirana leta 2016, ter z njo tematsko povezano 1. številko 40. letnika revije *Primerjalna književnost* in sklop Medialnost in literatura, ki ga je uredila Urška Perenič. V začetku predgovora je urednica zapisala: »Del literarne vede že vsaj trideset let presega zgolj literarno vedo kot ekskluzivni predmet preučevanja, se obrača k literarnemu sistemu kot celoti in se pri tem intenzivneje dotika tudi vprašanja *medija*.« (Perenič 2017) S slednjim vprašanjem je namreč povezana tudi literatura, obravnavana v tem prispevku.

2 Klasifikacija in značilnosti digitalne literature

Prvo vprašanje t. i. digitalne literature¹ je, kaj jo kot takšno določa. Kot ugotavlja slovenski novomedijski literarni teoretik Janez Strehovec (2007: 12), je pomembno predvsem njeno pojmovanje kot produkt generiranja besedil z naj sodobnejšimi orodji in razločevanje od besedil, ki se na različnih sodobnih platformah ali spletnih straneh pojavljajo z namenom, da bi dosegla večjo ali specifično bralno publiko, ter so tako le umeščena v novo okolje. Besedila pa niso digitalno ustvarjena in tako ne morejo biti pojmovana kot digitalno generirana literatura, kot jo obravnavamo tudi v tem prispevku. V 1. številki 36. letnika revije *Primerjalna književnost*, ki je bila leta 2013 v tematskem sklopu posvečena prav tovrstni literaturi, Strehovec v uvodu strne naslednje:

Elektronska literatura je področje pisanja in programiranja, ki uporablja novomedijske podlage, predvsem programsko opremo za oblikovanje elektronskih besedil, ki se umeščajo na presečišče eksperimentalnega pisanja z literarnimi ambicijami, literarnih avantgard in novomedijske umetnosti. [...] Elektronska literatura ni nadaljevanje literature-kot-jo-poznamo z drugimi, se pravi elektronskimi sredstvi (niti kaka njena višja ali posodobljena stopnja), ampak področje elektronske besedilnosti v nastajanju, na katerega bistveno vplivajo novi mediji. (Strehovec 2013: 1–2)

N. Katherine Hayles (2008: 3) v monografiji *Electronic Literature*, ki med drugim obravnava tudi vprašanje Kaj sploh je elektronska literatura, izpeljuje, da je to literatura, pri kateri ne gre za digitalizacijo že tiskane literature, torej prenosa tiskanega medija v digitalno obliko, ampak da je to literatura, ki je že ustvarjena v digitalnem okolju in je zato tudi sama digitalni objekt. Ker zato v kontekstu takšne literature govorimo o t. i. novomedijskem besedilu, ki je osnovano predvsem z obdelovanjem podatkov, dostopnih na svetovnem spletu, ne preseneča, da se v njem pojavljajo tudi elementi, značilni za internetno besedilnost, kar ugotavlja tudi Strehovec (2007). Takšni elementi so med drugim tudi različne okrajšave, vidnejša raba grafičnih simbolov, uporaba emotikonov ipd., kar bo v nadaljevanju prikazano tudi na konkretnih primerih pojavov digitalne literature na Slovenskem. Ob teh vizualno očitnih razlikah digitalno literaturo od tiskane literature ločujejo tudi večja hibridnost, dinamičnost in interaktivnost besedil ter možnost povezovanja večjega števila avtorjev (Strehovec 2007: 31–35), hkrati pa je pri njeni interpretaciji pomembno upoštevati tudi spremenljivi kontekst besedila, saj lahko ima takšno besedilo v različnih okoliščinah različne funkcije; lahko ima umetniško ali literarno funkcijo, v drugih okoliščinah pa lahko ima bodisi za dokumentarno, publicistično ali politično oz. propagandno funkcijo (Strehovec 2007: 41).

Strehovec (2007) izpeljuje, da je treba pri obravnavi tovrstne literature v obzir vzeti tudi bralca,² ki literature ne sprejema več na konvencionalen način, torej z branjem tiskanih strani ter interpretacijo prebranega, ampak se lahko v proces ustvarjanja poezije pogosto tudi sam aktivno vključuje, njegov stik z literaturo, do katere dostopa s pomočjo digitalnih orodij, pa je tudi bolj interaktiven. Kljub temu da je interaktivnost pomemben možni segment digitalne literature, pa ta ni pogoj za njeno klasifikacijo, saj obstaja namreč tudi literatura, ki uporablja številne vizualne elemente in je objavljena

¹ V prispevku je v pomenu »digitalna literatura« uporabljena tudi besedna zveza »elektronska literatura«, saj se v takšni sopomenskosti besedni zvezi pojavljata tudi v strokovni literaturi, uporabljeni za ta prispevek.

² Beseda »bralac« je v celotnem prispevku rabljena spolno nevtralnno.

na različnih družbenih omrežjih, a bralca ne spodbuja k interakciji. V nadaljevanju prispevka je predstavljena predvsem literatura, ki bralca na različne načine vključuje v proces ustvarjanja.

3 Digitalna literatura na Slovenskem in na tujem

Ena najpomembnejših tujih institucij, ki se ukvarja s promocijo pisanja, branja in objavljanja digitalno generirane literature, je leta 1999 ustanovljena organizacija ELO (Electronic Literature Organization). Ob svojem izobraževalno-raziskovalnem delu je pomembna tudi zaradi elektronske zbirke *Electronic Literature Collection*, kjer so hranjena in dostopna elektronska umetniška dela na spletu. V takšni obliki so od leta 2006 do leta 2022 izšle že štiri elektronske zbirke spletne umetnosti (Electronic Literature Organisation 2022).

Ena od vodij organizacije je bila med drugimi tudi N. Katherine Hayles (2008: 5–7), ki v svoji monografiji ugotavlja, da se elektronska literatura spreminja hkrati z orodji, s katerimi upravlja, poseben preboj in zasuk k novi smeri ustvarjanja in pomik k drugi generaciji elektronske literature pa je doživela predvsem po letu 1995, ko se ustvarjanje iz omejenih programskih okvirov preseli na svetovni splet. Prav v tem obdobju se prvi predstavniki takšne literature pojavijo tudi na Slovenskem, v nadaljevanju pa bosta kot primera digitalne literature pri nas podrobneje predstavljeni vidnejši digitalni literarni deli Vuka Ćosića in Jake Železnikarja, kot pomembnega predstavnika moramo omeniti tudi Tea Spillerja, in sicer predvsem njegovo delo *Spam. sonnets* (prev. Soneti neželene pošte) iz leta 2004.

V drugi polovici devetdesetih let, ki so jih na splošno zaznamovala številna umetniška gibanja, usmerjena k sodobnim tehnologijam in digitalnemu napredku, se je tudi pri nas razmahnilo gibanje *net.art*, povezano s prej omenjenim premikom k zgodnjemu svetovnemu spletu (World Wide Web) (Bovcon 2013: 82). V tehničnem smislu moramo ob začetkih takšne poezije omeniti predvsem t. i. *poezijo ASCII*, ki temelji na rabi znakov ASCII,³ te pa povezuje v celote in iz njih gradi vizualno umetniško podobo ali besedilo. S takšno umetnostjo se je najvidneje ukvarjal umetnik Vuk Ćosić (Vaupotič 2013).

4 Primera digitalne umetnosti in umetnikov na Slovenskem

4.1 Jaka Železnikar in prva zbirka slovenske spletne poezije – *Interaktivacija*

V slovenskem prostoru Jaka Železnikar (1971) velja za pionirja spletne umetnosti in elektronske literature. Svoja prva spletna dela je začel objavljati v drugi polovici devetdesetih let, kar je še posebej pomembno v zgoraj omenjenem kontekstu razvoja digitalne literature v tujini, saj kaže, da je bila takšna konceptualna umetnost pri nas v koraku s časom, prav zato pa je njegovo delo v času nastanka aktualno tudi z vidika literarnovednega preučevanja. Trenutek, ko lahko govorimo o pojavu digitalne literature tudi na Slovenskem, je prav objava njegove prve slovenske zbirke spletne poezije z naslovom *Interaktivacija*, ki je izšla leta 1997 (jaka.org: 2023).

Jaka Železnikar s tem delom posega prav v bistvo digitalne literature – v ponovno vzpostavljanje odnosa med literarnim delom in bralcem, ki se zaradi narave posredovanja besedila bistveno

3 ASCII (American Standard Code for Information Interchange) je sistem digitalnega kodiranja črk in drugih (grafičnih) znakov.

spremeni. Kot ugotavlja tudi Narvika Bovcon (2006: 82), je Železnikar osredotočen predvsem na raziskovanje »spremembe uporabniške izkušnje branja interaktivne poezije glede na branje konvencionalno natisnjenih knjig pesmi«. V *Interaktivallji*, do katere lahko tudi danes dostopamo preko avtorjeve spletne strani,⁴ najdemo sedem pesmi, ki jih avtor bralcu posreduje z različnimi interaktivnimi pristopi. V prvi pesmi z naslovom *19. ČETRTEK ob 19h Renata, klicat.!* besedilo samo potuje po zaslonu, bralcem pa je tako odvzet nadzor nad tempom branja in možnost ustavljanja oz. daljšega razmisleka ob določenih tematsko-vsebinskih sklopih. Kot opaza Narvika Bovcon (2006: 82–83), gre pri tem za avtorjevo prevaro, saj bralca prisili k hitremu branju poezije in mu s tem prepreči, da bi ozavestil, da določeni deli besedila resnično manjkajo, krivdo pa bralec zaradi nezmožnosti hitrega sledenja bežečemu besedilu pripisuje sebi.

Tej prvi pesmi nato sledi zaporedje še treh interaktivnih pesmi, ki že na ravni zasnove predstavljajo pomembno idejno točko pesniške zbirke, in sicer so nekakšna spodbuda, da bralec tudi sam postane aktiven soustvarjalec poezije. Avtor ga spodbudi k temu, da zapiše svoje ime v spletno mesto, ter ga nato, ko ga vodi med različnimi ukazi za soustvarjanje poezije, ob nastanku digitalne pesmi kot soavtorja tudi navede. Pri teh pesmih se razlikujejo načini, na katere je ta interaktivnost dosežena. Če v prvi takšni pesmi, ki nosi naslov *Izgubljena pomenska vozlišča*, avtor svojemu soavtorju – bralcu – ponudi le navodila, v kakšni slovnični obliki naj vnaša poljubne besede, ga v drugi pesmi z naslovom *Interaktivna pesem 2* usmerja na podoben način, hkrati pa mu predlaga tudi nekaj namigov, npr: »če namesto besed vstaviš razne znake, bo pesem bolj vizualne narave«. V pesmi *Zdiš se mi tako lep/-a* pa lahko bralec za razliko od prvih dveh, ko končne oblike pesmi ne pričakuje, na eni strani zaslona že vidi končano pesem z določenimi praznimi mesti, na katera potem vnaša izbire, ki se prikazujejo na drugi strani zaslona.

Četrta in peta pesem v zbirki, z naslovoma *Matematika* in *Matematika 2*, sta zasnovani tako, da se pred bralcem na zaslonu pojavijo tri različne geometrijske oblike, s klikom nanje pa se odpre določene dele pesmi. Bovcon (2013: 84) ugotavlja, da ta besedila kombinirajo besedili dveh pesmi, ki sta bili v tiskani obliki izdani v avtorjevem prvencu *54.000 besed* iz leta 1996, bralec pa do pesmi ne pristopa le kot do naključnega rezultata avtorjeve intuicije, temveč kot do logičnega, matematično rešljivega problema, ki ga lahko s pomočjo različnih kombinacij pripelje do rešitve enačbe.

Kot zadnja v zbirki sledi še *Interaktivna že narejena pesem*, ki je napisana v štirih različicah, v njih pa se bralec v prvih dveh primerih odloča o vizualni postavitvi in predstavitvi pesmi, v tretji ga avtor napelje, da se kar sam že podpiše pod dokončano pesem, v zadnji pesmi pa ga povabi, da z njim deli informacije o svojem kraju bivanja, s tem pa vpliva na končno besedilno podobo pesmi. Bovcon (2013: 89) ugotavlja, da avtor prav v tem pesniškem sklopu »ustvarja vzporednice med strategijami konkretne poezije iz zgodovinskih avantgard in neoavantgardnih gibanj, kjer je likovna postavitve besedila na strani knjige bistveni element pesmi, in podobnimi postopki, ki jih ponuja ozaveščena raba programja za urejanje besedil in oblikovanje spletnih strani«.

Na spletni strani lahko bralci dostopajo tudi do ostalih primerov avtorjeve digitalne umetnosti, pri čemer pri pregledu strani naletijo tudi na zavihek t. i. »mrtvih del«, o katerih avtor zapiše, da gre

4 <https://www.jaka.org>

za »zbirko spletnih del, ki so tehnično zastarela/nedelujoča zaradi burnega razvoja spletnih tehnologij od konca 20. stoletja dalje« (jaka.org: 2023). Tudi to priča o posebnem ontološkem statusu tovrstne literature, ki predstavlja možnosti nadaljnjih teoretskih prepraševanj.

4.2 Vuk Ćosić in družbenokritično umetniško delo *Nacija – Kultura*

Vuk Ćosić (1966) je slovenski spletni interaktivni umetnik, ki deluje na različnih kulturno-umetniških področjih, eden njegovih najbolj odmevnih projektov pa je prav projekt *Nacija – Kultura*, ki ga komparativist Aleš Vaupotič (2013: 61–81) poimenuje kar »sonetoidni spletni projekt«. Projekt, ki je prvič zaživel že leta 2000, predstavlja nabor vnosov, ki so jih uporabniki vtipkali v iskalnik takrat aktualnega slovenskega spletnega portala Mat'Kurja in njihov prenos v obliko italijanskega soneta. Umetniško delo je bilo ob 200-letnici Prešernove smrti predstavljeno kot instalacija, soneti pa so bili tudi vizualno projicirani v takšni obliki ter z uporabo enake pisave, kakršno je pri pisanju *Poezija* uporabljal France Prešeren.

O družbenokritični naravi umetniškega dela, ki ga je avtor po več kot dvajsetih letih ponovno obudil leta 2022, priča tudi nekoliko ironičen zapis na spletni strani projekta, ki pravi: »Umetnikova dolžnost je, da zrcali družbo, da ustvarja smisel, da prenaša virus svobode in da je poleg vsega še didaktičen.« (Ćosić 2022) Projekt, ki je bil zamišljen kot »novomedijska refleksija«, tako o njem v opisu razmišlja Ćosić (2022), je deloval predvsem na podlagi povezovanja nefiltriranih iskalnih izrazov (pri tem so ohranjeni vulgarizmi, angleški izrazi in vse ostale slogovne posebnosti, ki pričajo o avtentičnosti besedil) ter uporabe aplikacije, s pomočjo katere so se takšne povezane besedilne enote enakomerno prikazovale kot projekcija – umetniška instalacija.

Ko so leta 2022 projekt ponovno obudili, je prvotni iskalnik Mat'Kurja, katerega iskalni nizi so postali baza podatkov za nastanek pesmi, zamenjal Twitter, pri čemer je avtor s sodelavci izbral (tudi žaljive, nespodobne) tvite določene skupine uporabnikov, ki (naj) pri bralcih sprožajo odzive in spodbujajo družbeno refleksijo. Nadgradnja projekta je bila v tehnološkem smislu predvsem v tem, da je zastarelo tehnologijo uporabe aplikacije nadomestila tehnologija umetne inteligence (Ćosić 2022). Ćosić in sodelavci so s strojno analizo korpusa tvtov razdelili na različne kategorije, ki odsevajo prav določene družbene pojave in kažejo na problematičnost javnega diskurza. Na spletni strani projekta *Nacija – Kultura* Ćosić (2022) še pojasni, da so ustvarili tudi generator sonetov, ki vsakodnevno pregleduje tvite Janeza Janše in generira nove sonete, ti pa se ob vsakem uspešnem generiranju prikazujejo kot odgovor na prvotno objavo na Twitter profilu z uporabniškim imenom Venez (@SonetniVenez).

5 Sklep

Čeprav se zdi, da je digitalna umetnost zaznamovala predvsem drugo polovico devetdesetih let 20. in zgodnja leta 21. stoletja, je zbirka pesmi *Nacija – Kultura*, ki je lani izšla pri založbi Primus, pokazala, da so tovrstni projekti še kako živi in vzbujajo pozornost javnosti. Janez Strehovec med drugim že leta 2006 razmišlja, da avtorji digitalne umetnosti ustvarjajo tudi hibridne novomedijske projekte, kjer posebno pozornost vzbujajo predvsem tisti, ki imajo politično-kritično konotacijo in katerih avtorji v takšnem kontekstu delujejo tudi kot družbeni aktivisti (Strehovec 2006). Takšen trend lahko opazujemo tudi danes ob tiskanem izidu zbirke *Nacija – Kultura*.

Literatura

- BOVCON, Narvika, 2013: Literarni vidiki novomedijskih del Jake Železnikarja in Sreča Dragana. *Revija primerjalna književnost* 36/1. Ljubljana: Slovensko društvo za primerjalno književnost. 81–103.
https://ojs-gr.zrc-sazu.si/primerjalna_knjizevnost/issue/view/581
- ČOSIČ, Vuk, 2022: O projektu. *nacija-kultura.si*. <https://nacija-kultura.si/#/> (dostop 4. 4. 2023)
Electronic Literature Organisation. <https://eliterature.org/what-is-e-lit/> (dostop 4. 4. 2023)
- HAYLES, N. Katherine, 2008: *Electronic Literature*. University of Notre Dame Ward-Phillips.
- PERENIČ, Urška, 2017: H konceptu medialnosti. *Revija primerjalna književnost* 40/1. Ljubljana: Slovensko društvo za primerjalno književnost. 1–4. https://ojs-gr.zrc-sazu.si/primerjalna_knjizevnost/issue/view/593/230
- STREHOVEC, Janez, 2003: *Umetnost interneta: Umetniško delo in besedilo v času medmrežja*. Ljubljana: Študentska založba.
- STREHOVEC, Janez, 2006: Novomedijsko besedilo: Od hiperteksta k postliterarnim hibidnim besedilnim oblikam. *Jezik in slovnstvo* 51/6. Ljubljana: Slavistično društvo Slovenije. 3–24.
<https://www.dlib.si/details/URN:NBN:SI:DOC-QG0QT5ZG>
- STREHOVEC, Janez, 2007: *Besedilo in novi mediji: Od tiskanih besedil k digitalni besedilnosti in digitalnim literaturam*. Ljubljana: Literarno-umetniško društvo Literatura.
- STREHOVEC, Janez, 2013: Elektronska literatura in novomedijska umetnost. Uvod v tematski sklop. *Revija primerjalna književnost* 36/1. Ljubljana: Slovensko društvo za primerjalno književnost. 1–13.
- VAUPOTIČ, Aleš, 2013: Med literaturo in novomedijsko umetnostjo: sonetoidni spletni projekti Vuka Čosića in Tea Spillerja. *Revija primerjalna književnost* 36/1. Ljubljana: Slovensko društvo za primerjalno književnost. 61–81.
https://ojs-gr.zrc-sazu.si/primerjalna_knjizevnost/issue/view/581
- ŽELEZNIKAR, Jaka: *Avtor. Jaka.org*. <https://www.jaka.org/avtor> (dostop 4. 4. 2023)
- ŽELEZNIKAR, Jaka, 1997: *Interaktivnija*. <https://www.jaka.org/dela/interaktivnija> (dostop 4. 4. 2023)

Ina Poteko

Filozofska fakulteta, Ljubljana

DOI: 10.4312/SSJLK.59.105-114

Sporazumevalne navade in jezikovne izbire študentk in študentov v sms-ih in sporočilih iz mobilnih aplikacij

Namen prispevka¹ je ugotoviti, kakšne navade imajo študentje² pri sporazumevanju na daljavo ter kakšen je jezik sms-ov in sporočil iz mobilnih aplikacij za dopisovanje. Opravljena je bila analiza 3900 sporočil študentov s Filozofske fakultete UL, poleg tega pa je bila izvedena anketa o njihovih sporazumevalnih navadah. Da lahko njihovo sporazumevanje postavimo v širši kontekst, je bilo analiziranih tudi deset daljših pogovorov. Študentje se na daljavo pretežno sporazumevajo preko sporočil, način komunikacije pa prilagajajo različnim naslovnikom in namenom. Njihova sporočila so večinoma kratka, svojo repliko pa razdelijo v več sporočil. Pogoste jezikovne značilnosti zasebnih medvrstniških sporočil so nestandardna raba ločil in velike začetnice, neuporaba šumnikov, zapis besed po izgovoru, izpuščanje samoglasnikov, neknjižni jezik in pogovorni besedni red.

sporočila, sms-i, družbena omrežja, mobilne aplikacije, slovenščina

This article examines university students' remote communication habits and language used in texting and writing messages in mobile apps. A total of 3,900 messages by students at the University of Ljubljana's Faculty of Arts were analyzed, and a survey of their communication habits was carried out. To place their communication within a wider context, ten lengthy conversations were also analyzed. Most students communicate with one another remotely through messages, adapting their communication to the addressee and messaging purpose. Their messages are mostly short, and they usually break up their replies into several messages. The common features of private messages between peers include non-standard use of punctuation and capitalization, absence of diacritics, spelling words based on how they are pronounced, omitting vowels, and using non-standard Slovenian and colloquial word order.

messages, texting, social networks, mobile apps, Slovenian

1 Uvod

Mobilne naprave so postale nepogrešljiv del našega vsakdana, z njihovim razvojem pa se spreminjajo tudi naše sporazumevalne navade. Pojav sms-ov in hiter porast njihove uporabe na začetku 21. stoletja sta vznemirila splošno javnost ter tudi jezikoslovke in jezikoslovce; gre za hitre, pretežno zasebne pisne izmenjave sporočil, v katerih se vsak posameznik lahko izraža, kakor želi. Od uvedbe sms-ov so minila tri desetletja, pretežen del komunikacije med mladimi pa se je v tem času prestavil na družbena omrežja in mobilne aplikacije za dopisovanje, ki sporočila posredujejo preko internetne povezave. Prispevek tako predstavlja komunikacijske navade in jezikovne izbire študentov pri medvrstniškem zasebnem sporazumevanju preko mobilnih naprav.

2 Sporazumevanje preko mobilnih naprav

Ljudje imamo potrebe po druženju, zato družba konstantno izumlja nove, bolj priročne in hitre metode, s katerimi ostanemo v stiku z drugimi in si delimo informacije (Harrison, Gilmore 2012:

-
- 1 Prispevek je nastal na podlagi magistrskega dela z naslovom *Sporazumevalne navade študentk in študentov ter njihove jezikovne izbire v sms-ih in sorodnih sporočilih*, 2022, mentorja prof. dr. Marko Stabej in doc. dr. Monika Kavalir.
 - 2 V prispevku je oblika za moški spol rabljena generično.

513). Naše sporazumevalne navade so se še posebej spremenile s pojavom interneta in mobilnih naprav, ki nam omogočajo, da smo dosegljivi ves čas (Hall, Baym 2012: 317). Nepogrešljiv del komunikacije na daljavo je sporazumevanje preko sporočil. Sms-e je mogoče pošiljati od uvedja-vitve mobilnega omrežja GSM (v Sloveniji je to omrežje v uporabi od leta 1996), množično pa so se sms-i začeli uporabljati na začetku tega tisočletja (Crystal 2008: 1–5; Michelizza 2008: 152, *Pokritost mobilnih omrežij*).

Pravo mobilno revolucijo pa je povzročil izid prvega iPhonea leta 2007, ki je postavil nove stan-darde zmogljivosti mobilnih naprav. Sčasoma so trg preplavili mobilni telefoni z velikim kapacitivnim zaslonom na dotik in strojno opremo visoke zmogljivosti, ki omogoča pogon strojno bolj zahtevnih aplikacij in spletnih strani (*Evolution of the Mobile Phone*). Tehnologija nam tako s svojim razvojem omogoča nove možnosti komunikacije z drugimi. Po eni strani je njen razvoj odgovor na sporazu-mevalne potrebe, po drugi strani pa tehnologija sama vpliva na sporazumevalne navade posame-znikov, skupin in celotne skupnosti. Če so se zdele ugotovitve, da se sms-i pošiljajo med službo ali s stranišča (Harrison, Gilmore 2012), da mladi družbena omrežja preverijo tik pred spanjem (Takahashi 2014) in da obvestila pogosto pogledajo, takoj ko se zbudijo (Schaeffer 2019), v pre-tteklosti vsaj nekoliko presenetljive, je danes to, vsaj pri mladih, nekako pričakovano vedenje. Pri komuniciranju ne gre več za vprašanje, kateri način komunikacije uporabljamo, temveč predvsem, zakaj smo ga izbrali med možnostmi, ki se nam ponujajo (Haddon 2005: 7). Izbira danes namreč presega preprosto odločitev sporočilo ali klik; aplikacije ponujajo najrazličnejše funkcije, na pri-mer deljenje različnih datotek in pošiljanje glasovnih sporočil, reagiranje na sporočila ter povratno informacijo, ali je sporočilo že prejeto in prebrano, pomembno pa je tudi, kolikšno stopnjo varnosti aplikacija omogoča.

2.1 Sporočila

Mobilni telefoni so bili sprva primarno namenjeni operiranju s števkami, ne pa sporočanju s črkami, zato je bila komunikacija preko sms-ov predvsem na začetku zelo odvisna od tehnoloških omejitev (Crystal 2008: 5–6). Te so se kazale predvsem v omejenosti števila znakov in v časovno dolgotrajnem tipkanju (Kalin Golob 2008). Vendar pa so imeli sms-i tudi številne komunikacijske prednosti in so hitro postali zelo priljubljen način sporazumevanja: bili so cenovno ugodni, hitri in nevsiljivi (Lyddy idr. 2014: 547), prav tako pa so bili bolj zanesljivi, saj jih je uporabnik prejel, takoj ko je imel signal. So tudi dobra alternativa klicem v hrupnih okoljih in bolj zasebni, sploh pri komu-niciranju v javnem prostoru, posamezniku se ni treba odzvati takoj, med dopisovanjem pa lahko počne tudi druge stvari (Crystal 2008: 92–97).

Sms-om so podobna sporočila na družbenih omrežjih in aplikacijah, ki za dopisovanje potre-bujejo internetno povezavo. Mnoga družbena omrežja vključujejo tudi možnost pošiljanja in pre-jemanja sporočil, takšna so na primer Facebook, Instagram, TikTok in Twitter. Poleg tega pa je v uporabi tudi mnogo aplikacij, ki so primarno namenjene pošiljanju in prejemanju sporočil ter drugih predstavnosti, na primer Snapchat, WhatsApp, Viber, Discord, Signal in Telegram. Boljša mobilna omrežja in zmogljivejše mobilne naprave omogočajo hitrejši in cenovno ugodnejši prenos podatkov, kar je povzročilo, da se je znaten del komunikacije preselil na aplikacije, ki za svoje delovanje potrebujejo dostop do interneta.

Ena od raziskav v Veliki Britaniji je pokazala, da imajo mladi (16–24 let) na mobilnih napravah v povprečju kar 8,7 aplikacij za komunikacijo (*Adults' Media Use and Attitudes Report 2022*, 1–2, 23–24), najbolj priljubljene nasploh pa so Instagram, Snapchat in TikTok. Tudi v Združenih državah Amerike (*MobileLife Behaviour Report 2021*) so med mladimi med najpogosteje uporabljenimi prav aplikacije, ki omogočajo tudi dopisovanje: Snapchat, Instagram, Discord, TikTok, WhatsApp in Messenger.

2.1.1 Jezikovne značilnosti sporočil

Za sporočila je značilno, da združujejo elemente standardnega in nestandardnega jezika, ključno pa je to, da je sporočilo razumljivo naslovniku. Thurlow (2003) za pisanje sporočil izpostavlja troje načel, ki sledijo Griceovim maksimam: 1. jedrnatost in hitrost, ki se kažeta predvsem v krajšanju besed ter minimalni uporabi velikih začetnic in ločil, pri čemer ne gre zares za posledico tehnoloških ovir, ampak bolj za zahteve diskurza, 2. paralingvistična nadomestila, ki se nanašajo na elemente, s katerimi se nadomešča izgubo čustvenih in prozodičnih prvin, in 3. fonološko približevanje, ki dopolnjuje drugo točko in pripomore k bolj igrivemu in neformalnemu načinu izražanja. Mladi v sporočilih pišejo po načelu »napiši, kot bi to povedal«, tak jezik pa je tako razumljiv kot tudi primeren za konkreten sporočanjejski položaj (Thurlow 2003). Značilnosti sporočil navaja tudi Crystal (2008: 37–62), v grobem pa jih lahko razporedimo v naslednje skupine: piktogrami in ideogrami, kratice, izpuščanje črk (najpogosteje samoglasnikov), nestandarden zapis, krajšave in novosti (mdr. besedne igre).

Objavljenih je več jezikovnih analiz sms-ov; v drugih državah na primer Ling 2005, Hård af Segerstad 2005, Thurlow 2003, Lyddy idr. 2014, Anis 2007 in Kemp 2010, v slovenskem prostoru Kalin Golob 2008, Orel 2004, Jarnovič 2007 idr. Omenjene raziskave so pokazale, da mnoge značilnosti sms-ov na splošno veljajo za različne jezike, ki uporabljajo latinico, med drugim kratkost sporočil, neuporaba velike začetnice, izpust ločil in neknjižni jezik. Opaziti pa je, da so objavljene raziskave večinoma nastale na podlagi sms-ov, ki so bili natipkani na mobilne telefone z 12–15 fizičnimi tipkami. Tehnološke omejitve, ki jih izpostavljajo (zamudno tipkanje in omejenost s prostorom), so tako v bistveno večji meri kot danes vplivale na tvorjenje sms-ov, posledično pa tudi na sam potek komunikacije in jezik.

Pojav sporočil je vznemiril mnoge, ki so bili prepričani, da taka sporočila jeziku škodujejo in ga uničujejo. V širši javnosti se je v prvem desetletju 21. stoletja celo uveljavilo prepričanje, da je jezik sporočil nenavaden in nerazumljiv (Crystal 2008: 7–8, 13–33). S fenomenom sporočil so se tako pojavili strahovi, da bo nestandardna raba jezika v sporočilih vplivala na sposobnost predvsem otrok in mladih, da ne bodo znali pravilno zapisovati, uporabljati ločil in velikih začetnic ter da bodo nestandardno rabo jezika v sporočilih prenesli v pisne izdelke v šoli (Crystal 2008: 151–164). O zaskrbljenosti drugih, kako sms-i vplivajo na knjižni jezik in rabo jezika na splošno, poroča tudi Kalin Golob (2008), »spodbujanje kulture SMS-ov« pa so vključili celo v Resolucijo o nacionalnem programu za jezikovno politiko 2007–2011.

O povezavah med jezikom v sms-ih in pismenostjo ter formalnim pisanjem je nastalo več člankov (mdr. Drouin, Davis 2009; Rosen idr. 2010; Plester, Wood, Joshi 2009). Ugotovili so, da so študentje pokazali razumevanje, da je neformalno oziroma neknjižno pisanje, kot ga uporabljajo

v sporočilih, neprimerno za formalno pisno komunikacijo (Drouin, Davis 2009), in da na težave otrok s pismenostjo jezik v sporočilih bistveno ne vpliva (Crystal 2008: 151–164). Neknjžna raba jezika v pisnih besedilih je bila pred internetno dobo res nekaj bolj ali manj neobičajnega, danes pa je na spletu množica besedil v nekknjžnem jeziku. Če imajo posamezniki zmožnost prilagajanja govora različnim situacijam, lahko to zmožnost prenesejo tudi na tvorjenje in razumevanje pisnih besedil. Sporočila so večinoma neformalna, nestandarden zapis pa ni nujno ali sploh ni posledica neznanja ali tehnoloških ovir, temveč zavestna izbira oziroma odločitev.

3 Metodologija

Sporočila (sms-e in sporočila iz aplikacij za dopisovanje) za analizo so prispevali študentje Filozofske fakultete Univerze v Ljubljani. Vsi, ki so pristali na sodelovanje v raziskavi, so prejeli elektronsko pošto z natančnimi navodili za oddajo sporočil in anketo z demografskimi vprašanji. Vsak posameznik je prispeval 25 svojih sms-ov in 25 svojih sporočil iz aplikacij za dopisovanje; sporočila so bila poslana osebam med 18. in 30. letom starosti, prav tako pa so v izbor vključili le sporočila, ki imajo vsaj tri besede. Če je bilo prejeto gradivo pomanjkljivo ali ni ustrezalo merilom, smo prosili za dopolnitev.

Zbranih je bilo 3900 sporočil 78 študentov, ki smo jih zaradi predvidevanja, da bo študijska smer vplivala na njihove jezikovne izbire,³ razvrstili v skupine: enopredmetni ali dvopredmetni študentje anglistike (26), enopredmetni ali dvopredmetni študentje slovenistike (28), študentje, ki ne študirajo slovenistike ali anglistike (20), anglisti in slovenisti (2) ter prevajalci (2). Prvi jezik vseh sodelujočih je slovenščina; med njimi je 14 moških, 62 žensk, dve osebi sta označili drugo, povprečna starost sodelujočih pa je bila 24,4 let.

Vsaj nekaj sporočil smo želeli analizirati v kontekstu, torej z replikami obeh udeležencev v pogovoru in s časovnimi oznakami, zato smo pridobili deset različno dolgih pogovorov (171 posnetkov zaslona, na enem je približno deset sporočil), ki nudijo vpogled v dinamiko sporočanja. Poleg tega je vseh 78 študentov, ki so posredovali svoja sporočila, rešilo anketo⁴ o komunikacijskih navadah. Vsa vprašanja, razen zadnjega (Kako se vsakodnevno sporazumevaš s prijatelji in bližnjimi, kadar ste fizično oddaljeni, in kakšne so tvoje sporazumevalne navade?), so bila zaprtega tipa.

4 Rezultati

Večina anketiranih študentov (92 %, n = 72) se vsak dan sporazumeva preko sporočil na družbenih omrežjih ali aplikacijah za dopisovanje, ki zahtevajo internetno povezavo. Le 67 % (n = 52) sms-e uporablja večkrat tedensko ali vsak dan. Večina je prav tako kot najpogostejši oziroma primarni način komuniciranja na daljavo s prijatelji izbrala sporočila na družbenih omrežjih ali drugih aplikacijah za dopisovanje (91 %, n = 71), sms-e je izbralo pet posameznikov, enkrat pa sta bila izbrana odgovora telefonski klic in glasovna sporočila.

³ Zbrana sporočila so bila v magistrskem delu analizirana tudi z vidika rabe angleščine, pri čemer je bila razlika med študijskimi smermi pri ugotovitvah relevantna.

⁴ Anketni vprašalnik je bil ustvarjen v aplikaciji 1KA, ki omogoča oblikovanje anketnih vprašalnikov, izvedbo spletnih anket in analizo podatkov.

Posamezniki se drugim prilagajajo že z izbiro načina komunikacije. V anketi jih je več navedlo, da se s prijatelji večinoma sporazumevajo preko aplikacij za dopisovanje, medtem ko družinske člane, še posebej babice in dedke, večkrat pokličejo:

- *mamo in none pokličem, z vsemi drugimi si pišem, razen če je nujno*
- *S prijatelji komuniciram največ po FB messengerju, z družino pa po telefonskih klicih in whatsappu.*
- *Preko smsjev se po navadi pogovarjam s tistimi, ki nimajo družabnih omrežji. Veliko lažje se mi je pogovarjati preko messengerja, malo manj pa preko instagrama.*

Izbira načina komuniciranja je odvisna tudi od urgentnosti posredovanja informacije. Če je nekoga treba nujno doseči, prej posežejo po klicu ali sms-u, saj bo prejemnik prek mobilnega omrežja dosegljiv v vsakem primeru, medtem ko mora imeti pri sporočilih v aplikacijah za dopisovanje na mobilni napravi vklopljen internet:

- *Klice uporabljam takrat, ko se dogovarjam za srečanje ali o stvareh, za katere se je treba hitro zmeniti.*
- *Uporaba določenega komunikacijskega sredstva je pri meni odvisna od potrebe in pomembnosti tega sporočila. Če potrebujem nekaj takoj, je klic prva izbira. Druga gotova izbira je SMS, saj ne zahteva internetne povezave in prav tako takoj prispe.*
- *Za vsakodnevne pogovore s prijatelji (šale, prigode itd) navadno po Messengerju, kadar se zgodi kaj kritičnega (prijateljici po enem letu spet teži bivši) pa prek klica. S starši si v skupinskem chatu pošiljamo veliko slik, v glavnem pa se pogovarjamo prek klicev (ker sta moja starša boomerja in je tako preprosto hitreje in lažje)*

Tudi druge raziskave so potrdile, da mladi pod 25. letom starosti raje pišejo sporočila, kot da bi se pogovarjali po telefonu. Katere aplikacije za dopisovanje izberejo, je odvisno od tega, kaj te ponujajo z vidika uporabniške izkušnje, poleg tega pa je zelo pomembno tudi, kaj uporabljajo osebe, s katerimi želijo komunicirati. Večina tudi z isto osebo komunicira preko različnih aplikacij. Anketirani študentje imajo v povprečju 4,2 aplikacije za dopisovanje (vključno s privzeto aplikacijo za sms-e), kar je manj kot mladi v ZDA in Veliki Britaniji, največ pa jih uporablja Facebook Messenger (97 %, n = 76), ki mu sledita Instagram (82 %, n = 64) in WhatsApp (42 %, n = 33).

V anketi so morali oceniti tudi, koliko dane trditve zanje držijo. To so označevali na lestvici od ena do pet (1 = sploh ne drži, 3 = delno drži, 5 = povsem drži); trditve so v tabeli 1 navedene po vrsti glede na stopnjo strinjanja.

Mobilne naprave nam omogočajo, da smo ves čas dosegljivi, s tem pa se je ustvaril tudi nekakšen pritisk na uporabnika, da se mora odzvati hitro, če ne kar takoj. Ta urgentnost se kaže v analiziranem gradivu, predvsem v sporočilih, ki se nanašajo na dogovarjanje za srečanje v živo, posamezniki pa kot pozen odziv razumejo tudi odgovor z zamikom le uro in pol (tabeli 2 in 3).

Hkrati je vsebina več sporočil takšna, da je za prejemnika relevantna samo takrat, ko je bila poslana:

- *Evo sm kle*
- *Oj, mini zajeb. Pozabla it s trole. Pridema za 5 min do tebe*

Tabela 1: Strinjanje s trditvami o sporazumevalnih navadah

Večino časa s prijatelji na daljavo komuniciram preko mobilnih naprav, ne preko računalnika.	4,6
Velikokrat pošljem več zaporednih sporočil.	4,4
Z isto osebo komuniciram preko različnih aplikacij.	4,3
Med dopisovanjem z drugimi večinoma počnem tudi druge stvari (npr. poslušam predavanja, gledam videovsebine, se vozim z javnim prometom, kuham ipd.).	4,3
Med dopisovanjem z drugimi uporabljam tudi druge mobilne aplikacije (npr. YouTube, splet, Instagram, TikTok itd.).	4,1
V sporočilih svoje razpoloženje in občutke izrazim s pomočjo čustvenih znakov.	3,8
Tudi če si z nekom dopisujem, včasih z odgovarjanjem preneham sredi pogovora, saj me bo sporočilo počakalo.	3,7
Ko se zjutraj zbudim, najprej v roke vzamem telefon in preverim obvestila ter morebitna sporočila.	3,6
Kadar od nekoga potrebujem hiter odgovor, ga vedno najprej pokličem.	3,6
SMS-e uporabljam redko, večino časa pa komuniciram prek drugih aplikacij, ki zahtevajo internetno povezavo.	3,5
Telefon imam ves čas pri sebi in spremljam, ali je prispelo kakšno novo sporočilo.	3,4
Pogovarjanje po telefonu mi je neprijetno, zato raje pišem sporočila.	2,9
Na sporočilo odgovorim, takoj ko ga prejmem.	2,8
Če si z nekom dopisujem, pogovor vedno zaključim.	2,5
Pisanje sporočil se mi zdi zamudno.	2,0

Tabela 2: Primer iz pogovora: dogovarjanje za srečanje v živo

ti napism k bom tm	Zmenen
js sm kle pr temu ufotu	Evo minuta

Tabela 3: Primer iz pogovora: »pozen« odziv

15:59	Hejlaa		
15:59	A se kej kopate		
		jaa	17:59
		ajej, ful ti pozn odpisujem, kaksna je situacija pr vs?	17:59

Analiza pogovorov je pokazala, da na sporočila z bolj urgentno vsebino sogovorniki večinoma odgovorijo hitro oziroma takoj po prejetju, pogovor pa se pogosto nadaljuje sinhrono. Po drugi strani pa so se anketiranci pretežno strinjali s tem, da včasih z odgovarjanjem prenehajo sredi pogovora, saj vedo, da jih bo sporočilo počakalo, in le delno, da na sporočilo odgovorijo takoj in da pogovor vedno zaključijo. Tudi analiza pogovorov je pokazala, da se nekateri nikoli formalno oziroma eksplisitno ne zaključijo, ampak se samo nadaljujejo ali začnejo na novo brez zaključka prejšnjega, sploh če spregledano ali neodgovorjeno sporočilo ni več relevantno.

V povezavi s tem se je izkazalo tudi, da so začetni pozdravi v sporočilih pogosti, kadar gre za pogovor, ki je primarno namenjen vzdrževanju stikov (tabela 4), pri hipnem deljenju informacij pa pošiljatelj k stvari preide takoj, brez uvodnih formalnosti:

- *omg update / mela sem covid*
- *Anja ves kdu je kle*

Tabela 4: Primer iz pogovora: začetni pozdrav za navezovanje stika

Hejlaa	
Kako je kej??	
	heeej
	evo dobr
	hengam v parku v berlinu

Na podlagi anketnih odgovorov, analize posameznih sporočil in pogovorov se kaže, da posamezniki večinoma sporočilo opazijo takoj ali vsaj kmalu po prejetju, potem pa se na podlagi trenutne situacije odločijo, ali sporočilo zahteva takojšnji odgovor ali ta lahko počaka. To oceno lahko opravijo na podlagi tega, kdo piše in za kateri prenosnik se je odločil ter ali so prisotni še kakšni drugi dejavniki, npr. da že vnaprej pričakujejo določeno sporočilo oziroma informacijo.

Še ena, že večkrat izpostavljena lastnost sporočil, ki je bila opažena tudi v gradivu, zbranim za ta prispevek, pa je kratkost sporočil. V preteklih raziskavah so jo najprej pripisali omejenosti z znaki ter porabljenemu času za tvorjenje sporočila, v povezavi s tem torej naporu pri tipkanju. Kmalu so ugotovili, da kratkost najverjetneje ni posledica omejitve dolžine, saj se večina analiziranih sms-ov ni niti približala omejitvi 160 znakov. Vendar pa so sporočila kratka tudi zdaj, ko pisanje ni zamudno in naporno, kot naj bi bilo včasih.

Zakaj so torej sporočila še vedno kratka? Vsaj eden od razlogov je ta, da jih večina pošilja več zaporedoma, pri čemer je mogoče opaziti, da novo sporočilo začnejo tvoriti, ko bi bilo treba preiti na novo poved ali celo stavek in to označiti z ločilom ali ko preidejo na novo informacijo. Hkrati takšno zaporedno pošiljanje sogovorniku ali sogovornici omogoči, da replike bere sproti in se po potrebi nanje tudi odziva, s čimer se pogovor še bolj približa pogovoru v živo (tabela 5).

Kot že omenjeno, je dopisovanje nekakšen hibrid med tradicionalno razumljenim pisnim in ustnim sporazumevanjem. Crystal (2006) navaja značilnosti govora, med drugim dinamičnost, sinhrono sporazumevanje brez časovnih zamikov, neposredni odziv sogovornika, uporabo diskurzivnih

Tabela 5: Primer iz pogovora: zaporedno pošiljanje sporočil

Ja to moj fotr pravi že skozi ja haha	No men se zdi ful pametna pripomba
	Kudos fotru
	Smart man
	From what I can deduce
	Al induce
	Mi smo bli klasiki in nismo delal indukcije pr mat haha
	Preglupi
Deduce :D	

Tabela 6: Jezikovne značilnosti sporočil

Značilnost	Primer
Emojiji	Ja sej si Levico volila ane 😊
Ideogrami	Hej, kak dolg bota vi2 še zuni? Js sm do zdejle
Kratice	Haha np, bodi dobro ❤️
Krnitve	Saj to. Enega sem jaz tudi zapisovala v razl oblikah in se odlocila za ta zadnjo. Pa bi se še enkrat isto zdaj, ce bi resevala [e]
Kratki nedoločnik	in nisem mogla zaspat
Izpust končnih ločil	a nej si kupm to
Izpust vejic	ej dej pohvali vitota ravnatci da je predlagal ce pridemo k njim. je ze prejsnji teden sprasevala ce kdo od ucitlov pozna koga ki bi prsu
Obsežna raba ločil	Ampak mela sm tko za sekundo blackout in sm bla tko???? Sir??? Meso???
Izpust presledkov	(Pomojebols da gres cim blizje, da se ne vozis kam dalec, ker brezveze:D)
Zapis samo z malimi črkami	ne mara gledalisca, filmov dram, ne pozna ikon iz 80ih. next please
Zapis samo z velikimi črkami	JAV SE MI HUDICA
Zapis lastnih imen z malo začetnico	poglejta storyje gregor ceglaj
Neuporaba šumnikov	Mal je jedu mokre hrane zdj pa tezi k hoce mojo jetrno pasteto hahaha
Besedilo med zvezdicami	Skubic *waits for approval, slowly explodes after delay*
Zatipki	Js uresnix nebi tok pice sam lah pa če ni kj družga
Zapis besed po izgovoru	Kvas klicov

markerjev in deiktov, neknjižni jezik in neverbalne spremljevalce. Praktično vse od naštetega se je v prilagojeni obliki preneslo tudi v sporazumevanje preko sporočil, predvsem s pomočjo raznih funkcij, ki jih omogočajo mobilne aplikacije.

S hitro povezavo časovnega zamika praktično ni, počakati pa je treba le na to, da posameznik tvori sporočilo, kar pa se zgodi relativno hitro. Da je pri dopisovanju pomembna hitrost, kaže tudi to, da sporočila niso premišljeno oblikovana, kot je to sicer značilno za večino drugih pisnih besedil, kar med drugim dokazujejo pogovorni besedni red in zatipki. Na njihovo hitro tvorjenje nas opozarja tudi to, da v analiziranih sporočilih ni toliko kratic in krajšanj, kot so o njih poročali v drugih raziskavah; torej se je potreba po ekonomičnosti pri tipkanju sporočil zmanjšala. Značilni so še kratke strukture, ki so pogosto brez ločil, pri večini sporočil pa prevladuje neknjižni jezik. V tabeli 6 so prikazane jezikovne značilnosti sporočil, ki so jih izpostavili oziroma opazili že v preteklih analizah, najti pa jih je bilo tudi v zbrnem gradivu za to raziskavo.

Čeprav je torej mogoče najti jezikovne značilnosti, ki se pojavljajo v več analiziranih sporočilih različnih tvork ali tvorcev in tudi različnih jezikov, pa so sporočila izrazito odraz individualnega izražanja in jezikovnih izbir posameznika. Nekateri posamezniki večinoma pišejo v narečju, spet drugi pogosto v angleščini, tretji celo knjižno, načeloma pa svoje pisanje prilagajajo tudi sogovornem.

5 Zaključek

Tehnologija se bo razvijala še naprej, skupaj z njo pa tudi načini komuniciranja. Zdi se, da gre razvoj v smeri stalnega dostopa do interneta na mobilnih napravah, kar med drugim omogočata neomejen prenos podatkov in izboljšana zmogljivost baterije. Čeprav se torej doba sms-ov pri mladih, kot je videti, počasi zaključuje, dopisovanje za zdaj ostaja primaren način komunikacije na daljavo, le da so sporočila posredovana preko internetne povezave.

V objavljenih raziskavah o sporočilih so večinoma izpostavljali splošne jezikovne značilnosti sporočil, ki se pojavljajo pogosto, vendar pa je bilo (pre)malo poudarka na tem, kako izrazito individualni so sporazumevalne navade, izražanje in jezikovne izbire v sporočilih. Čeprav je nekatere značilnosti, kot so zapis lastnih imen z malo začetnico, nestandardna raba ločil in neknjižni jezik, mogoče najti v sporočilih različnih posameznikov in v več jezikih, prav za nobeno ne moremo trditi, da velja za vse posameznike, ki pišejo sporočila. Ne le, da se razlike kažejo med različnimi generacijami – niti v tako homogeni množici, kot so študentje Filozofske fakultete Univerze v Ljubljani ali celo posamezne smeri, ne moremo najti skupne značilnosti, ki bi veljala za vse analizirane tvorce – razen seveda te, da pišejo sporočila.

Viri in literatura

- Adults' Media Use and Attitudes Report. https://www.ofcom.org.uk/_data/assets/pdf_file/0020/234362/adults-media-use-and-attitudes-report-2022.pdf (dostop 8. 4. 2023)
- ANIS, Jacques, 2007: Neography: Unconventional Spelling in French SMS Text Messages. Brenda Danet, Susan C. Herring (ur.): *The Multilingual Internet: Language, Culture, and Communication Online*. Oxford; New York: Oxford University Press. 87–115.
- CRYSTAL, David, 2006: *Language and the Internet*. New York: Cambridge University Press.
- CRYSTAL, David, 2008: *Txtng: The Gr8 Db8*. Oxford: Oxford University Press.
- DROUIN, Michelle, DAVIS, Claire, 2009: R u Txtng? Is the Use of Text Speak Hurting Your Literacy? *Journal of Literacy Research* 41/1. 46–67.

- Evolution of the Mobile Phone.* <https://www.tigermobiles.com/evolution/#start> (dostop 8. 4. 2023)
- HADDON, Leslie, 2005: Research Questions for the Evolving Communications Landscape. Rich Ling, Per E. Pedersen (ur.): *Mobile Communications: Re-Negotiation of the Social Sphere*. London: Springer. 7–23.
- HALL, Jeffrey A., BAYM, Nancy, 2012: Calling and Texting (Too Much): Mobile Maintenance Expectations, (over) Dependence, Entrapment, and Friendship Satisfaction. *New Media and Society* 14/2. 316–331.
- HÅRD AF SEGERSTAD, Ylva, 2005: Language Use in Swedish Mobile Text Messaging. Rich Ling, Per E. Pedersen (ur.): *Mobile Communications: Re-Negotiation of the Social Sphere*. London: Springer. 313–334.
- HARRISON, Marissa A., GILMORE, Angela L., 2012: U Txt WHEN? College Students' Social Contexts of Text Messaging. *Social Science Journal* 49/4. 513–518.
- JARNOVIČ, Urška, 2007: Diskurzivne značilnosti SMS-ov. *Jezik in slovstvo* 52/2. 61–79.
- KALIN GOLOB, Monika, 2008: SMS-sporočila treh generacij. Miran Košuta (ur.): *Slovenščina med kulturami*. Celovec: Slavistično društvo Slovenije. 283–294.
- KEMP, Nenagh, 2010: Texting versus Txtng: Reading and Writing Text Messages, and Links with Other Linguistic Skills. *Writing Systems Research* 2/2. 53–71.
- LING, Rich, 2005: The Sociolinguistics of SMS: An Analysis of SMS Use by a Random Sample of Norwegians. Rich Ling, Per E. Pedersen (ur.): *Mobile Communications: Re-Negotiation of the Social Sphere*. London: Springer. 335–350.
- LYDDY, Fiona, FARINA, Francesca, HANNEY, James, FARRELL, Lynn, O'NEILL, Niamh Kelly, 2014: An Analysis of Language in University Students' Text Messages. *Journal of Computer-Mediated Communication* 19/3. 546–561.
- MICHELIZZA, Mija, 2008: Jezik SMS-jev in SMS-komunikacija. *Jezikoslovni zapiski* 14/1. 151–166.
- MobileLife Behavior Report.* https://uploads-ssl.webflow.com/600030d953a090264401bec1/61b360c14d317a6d60b949f1_MSR%20MobileLife%20Behavior%20Report%20June%202021.pdf (dostop 8. 4. 2023)
- OREL, Irena, 2004: Sporazumevanje nekoč in danes – od vzorcev pogovorov do mladostniških SMS-ov. Erika Kržišnik (ur.): *Aktualizacija jezikovnozvrstne teorije na Slovenskem: členitev jezikovne resničnosti*. *Obdobja* 22. 407–422.
- PLESTER, Beverly, WOOD, Clare, JOSHI, Puja, 2009: Exploring the Relationship between Children's Knowledge of Text Message Abbreviations and School Literacy Outcomes. *British Journal of Developmental Psychology* 27/1. 145–161.
- Pokritost mobilnih omrežij.* <https://www.telekom.si/pomoc-in-podpora/teme-pomoci/pokritost-in-dostopnost/pokritost-mobilnega-omrezja#faq=5> (dostop 8. 4. 2023)
- ROSEN, Larry D., CHANG, Jennifer, ERWIN, Lynne, CARRIER, L. Mark, CHEEVER, Nancy A., 2010: The Relationship between Textisms and Formal and Informal Writing among Young Adults. *Communication Research* 37/3. 420–440.
- SCHAEFFER, Katherine, 2019: *Most U.S. Teens Who Use Cellphones Do It to Pass Time, Connect with Others, Learn New Things.* <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/08/23/most-u-s-teens-who-use-cellphones-do-it-to-pass-time-connect-with-others-learn-new-things/> (dostop 8. 4. 2023)
- TAKAHASHI, Toshie, 2014: Youth, Social Media and Connectivity in Japan. Philip Seargeant, Caroline Tagg (ur.): *The Language of Social Media: Identity and Community on the Internet*. London: Palgrave Macmillan. 186–207.
- THURLOW, Crispin, 2003: Generation Txt? The Sociolinguistics of Young People's Text-Messaging. *Discourse Analysis Online* 1/1.

Predstavitev avtoric in avtorjev

Urh Ferlež končuje magisterij slovenščine, francoščine in umetnostne zgodovine na Filozofski fakulteti Univerze v Ljubljani. Diplomiral je leta 2020 pri prof. Miranu Hladniku in prof. Katarini Marinčič z diplomsko nalogo *Francija in slovenska književnost*. Raziskovalno ga zanimajo literarni stiki med Slovenijo in Francijo in slovenska izseljenska književnost, posebno dela Vladimirja Kaučiča – Jeana Vodaina. Objavil je več člankov v slovenskih in tujih strokovnih revijah. Na dodiplomskem in magistrskem študiju je bil na študijskih izmenjavah v Koelnu, Vichyju, Nici, Trstu in Buenos Airesu. Ob študiju poučuje na Centru za slovenščino kot drugi in tuji jezik na Filozofski fakulteti.

ferlez.urh@gmail.com

Dr. Miran Hladnik, literarni zgodovinar, redni profesor za slovensko književnost na Oddelku za slovenistiko FF UL tik pred upokojitvijo, raziskuje slovenske pripovedne žanre, feljtonistiko in spletne oblike pismenosti ter predava o njih. Objavil je knjige o povesti, slovenski kmečki povesti, slovenskem zgodovinskem romanu, trivialni literaturi, jezikovni priročnik za turiste, učbenik strokovnega pisanja, kritično izdajo zbranega dela pesnika Alojza Gradnika itn. Na internet postavlja slovensko leposlovje in podatkovne zbirke, ureja diskusijski forum Slovlit in sodeluje na Wikimedijinih spletiščih. Njegova besedila in fotografije so pod licencami *creative commons* prosto dostopni na spletu.

miran.hladnik@ff.uni-lj.si

Dr. Alenka Kepic Mohar je glavna urednica Mladinske knjige in direktorica Cankarjeve založbe ter asistentka – raziskovalka za knjigarstvo na Filozofski fakulteti Univerze v Ljubljani. Več kot dve desetletji poklicno deluje v založništvu, najprej je urejala učbenike za slovenščino, nato je vodila izobraževalno uredništvo Mladinske knjige. Med letoma 2016 in 2020 je sodelovala v mednarodni akciji E-READ: Evolucija branja v času digitalizacije, leta 2020 je doktorirala na temo vpliva digitalizacije na uredniško delo in objavila znanstveno monografijo *Nevidna moč knjig*. V svojih strokovnih prispevkih se ukvarja predvsem z vprašanji, kako sodobna tehnologija spreminja načine branja in učenja ter kako to vpliva na preoblikovanje bralnih navad ter spreminja načine branja, učenja in razmišljanja. V svojem delovanju si prizadeva za povezovanje izsledkov znanstvenih raziskav z razvojem izobraževanja in založništva.

alenka.kepicmohar@mladinska-knjiga.si

Dr. Maja Kerneža je zaposlena kot asistentka za predmetno področje specialna didaktika, podpodročje slovenski jezik in književnost, na Oddelku za razredni pouk Pedagoške fakultete Univerze v Mariboru in kot raziskovalka na Fakulteti za naravoslovje in matematiko Univerze v Mariboru. Je profesorica razrednega pouka, magistra profesorica slovenistike in doktorica znanosti

Slovenski jezik, literatura, kultura in digitalni svet(ovi)

s področja edukacijskih ved. Najraje in najpogosteje raziskuje na področju literarne didaktike, stripov in novih pismenosti, pri čemer izpostavlja digitalno pismenost. Prav tako se aktivno ukvarja s področjem digitalnih učnih okolij in s področjem uporabe umetne inteligence v izobraževanju.

maja.kerneza1@um.si

Maja Kovač je slovenistka, južnoslavistka in kulturna antropologinja. Zasnovala je študentsko slavistično revijo *Perun* in pri Slavističnem društvu Slovenije vodila projekt Prevajalska vaja, namenjen mladim prevajalcem. Ukvarja se s prevajanjem iz južnoslovanskih jezikov in poučevanjem slovenščine kot tujega jezika.

mk.majakovac@gmail.com

Dr. Simona Kranjc je redna profesorica na Oddelku za slovenistiko na Filozofski fakulteti Univerze v Ljubljani. Pedagoško in raziskovalno se ukvarja predvsem z jezikom v rabi, tako med drugim predava skladnjo, pragmatiko, psiholingvistiko in diskurz. Je avtorica in soavtorica več monografij s področja otroškega govora ter številnih znanstvenih in strokovnih prispevkov, objavljenih doma in v tujini.

simona.kranjc@ff.uni-lj.si

Dr. Katja Mahnič je docentka za občo umetnostno zgodovino na Oddelku za umetnostno zgodovino Filozofske fakultete Univerze v Ljubljani, kjer izvaja predmete s področja obče umetnostne zgodovine, muzeologije in konservatorstva. Raziskovalno se ukvarja z materialno kulturo, zgodovinsko muzeologijo, razvojem muzejskih razstav in razstavnih strategij ter sliko kot zgodovinskim virom, pri čemer jo posebej zanima vloga umetnostnih zbirk in muzejev pri vzpostavljanju umetnostne zgodovine kot znanstvene discipline. Posebno področje njenega zanimanja je tudi dostopnost muzejskih ustanov.

katja.mahnic@ff.uni-lj.si

Hana Podjed je študentka 1. letnika magistrskega študija slovenistike in južnoslovanskih študijev na Filozofski fakulteti Univerze v Ljubljani. Dodiplomski študij je zaključila v Mariboru, in sicer na študijskih smereh slovenski jezik in književnost ter medjezikovne študije – angleščina. V času študija na prvi stopnji se je udeležila krajših študijskih izmenjav in poletnih seminarjev na Dunaju in v Makedoniji, v študijskem letu 2021/22 pa se je izobraževala tudi na Karlovi univerzi v Pragi.

hana.podjed@student.um.si

Ina Poteko je od novembra 2022 zaposlena kot mlada raziskovalka na Oddelku za slovenistiko Filozofske fakultete UL. Študirala je anglistiko in slovenistiko; leta 2020 je diplomirala z delom *Govorno-besedilni vidik videoposnetkov na YouTubeu*, leta 2022 pa magistrirala z delom *Sporazumevalne navade študentk in študentov ter njihove jezikovne izbire v sms-ih in sorodnih sporočilih*. Njeno raziskovalno zanimanje je usmerjeno predvsem v sociolingvistiko.

ina.poteko@ff.uni-lj.si

Dr. Peter Stankovič (1970) je magistriral na Central European University v Pragi in doktoriral na Fakulteti za družbene vede v Ljubljani. Trenutno je zaposlen kot redni profesor za področje kulturologije na Fakulteti za družbene vede. Kot predavatelj sodeluje tudi na AGRFT ter je član uredništva revije *Teorija in praksa*. Je tudi predsednik sveta revije *Ekran* in član znanstvenega sveta za področje humanistike pri ARRS. V obdobju med letoma 2011 in 2014 je bil član komisije za izbiro ERC projektov za področje humanistike pri European Research Council v Bruslju. Področja njegovega raziskovanja so film, popularna kultura, glasba, kulturološka teorija, etnične identitete, šport, kulture prehranjevanja ipd. S teh področij je tudi objavil vrsto člankov in pet samostojnih znanstvenih monografij. Leta 2016 je prejel fakultetno priznanje za izjemne dosežke pri pedagoškem delu. Leta 2021 je bila njegova monografija *Zgodovina slovenskega celovečernega igranega filma 2: Preporod slovenskega filma (1988–2004)* uvrščena v izbor dosežkov »odlični v znanosti«, ki ga je pripravila javna agencija za raziskovalno dejavnost.

Peter.Stankovic@fdv.uni-lj.si

Dr. Špela Vintar je redna profesorica na Oddelku za prevajalstvo Filozofske fakultete v Ljubljani, kjer poučuje prevajalske tehnologije, lokalizacijo, upravljanje jezikovnih virov in terminologijo. Je skrbnica novega interdisciplinarnega študijskega programa Digitalno jezikoslovje, ki študente pripravlja na ukvarjanje z jeziki v digitalnem svetu. Raziskovalno se ukvarja z jezikovnimi tehnologijami, predvsem modeliranjem znanja, strojnim prevajanjem in računalniško terminologijo. Je avtorica prek 60 znanstvenih člankov in je vodila več domačih in mednarodnih projektov, v zadnjem času pa jo najbolj zanima razvoj velikih jezikovnih modelov in splošne umetne inteligence.

spela.vintar@ff.uni-lj.si

Dr. Jerca Vogel je izredna profesorica na Katedri za didaktiko slovenščine Oddelka za slovenistiko na Filozofski fakulteti Univerze v Ljubljani, kjer poučuje predmete, povezane s poučevanjem prvega/maternega jezika. Tako pri svojem pedagoškem kot raziskovalnem delu se srečuje predvsem z vprašanji, kaj in kako razvijati pri pouku prvega jezika. Njena osrednja raziskovalna področja so kritična sporazumevalna zmožnost in kritična jezikovna zavest, razmerje med knjižnim jezikom in drugimi vrstmi pri pouku slovenščine, vloga slovenščine kot učnega jezika, metode sodobnega pouka prvega jezika, predvsem projektni in problemski pouk, pa tudi raba IKT-tehnologije pri pouku. Trenutno sodeluje v projektu portal Franček, namenjenem učencem osnovne in deloma srednje šole.

jerca.vogel@ff.uni-lj.si