

MED KNJIGO IN RAČUNALNIKOM

Na soboškem srečanju mladinskih pisateljev in tistih, ki preučujejo književnost z vseh strani, je stekla beseda tudi o tem, ali računalniške igrice odtegujejo otroka od knjige. Sam rad igram igrice, zato jih dobro poznam, sem pa tudi navdušen bralec knjig in ne na koncu pisatelj, ki piše tudi za mlade. Tako branje kot pisanje knjig je zame igra. Zato ni čudno, da me navdušujejo tudi drugačne igre. Zdi se mi primerno, da povem kaj o tej temi še z mojega zornega kota.

Ali je računalniška igrica tekunica knjigi? Vsekakor je. Tako kot televizija, film, lutkovna igrica, cirkus ali karkoli podobnega. Knjigi je tekmeč, in to ne najbolj nedolžen, tudi šport. Vsaka zanimiva igra naredi nekaj škode knjigi in branju. Vendar se tisti, ki radi berejo, odtegnejo knjigi le za kratek čas, nato se vrnejo k tiskani besedi. Tako smo trepetali za bralce ob pojavu televizije, za katero smo mislili, da bo uničila in film in knjigo.

Vendar se to ni zgodilo. Nasprotno, celo knjižnice so spoznale pomembnost sožitja med knjigo in filmom: skorajda je ni več, ki ne bi izposojala tudi video kaset. Izposoji zgoščenk z računalniškimi igricama se še izogibajo, kajti ta kuga je za knjižničarje le preveč sveža, da bi se že sprijaznili z njo, čeprav so računalniki v knjižnicah že vsakdan (ki pa so se jih še včeraj bali, tako kot se jih tudi danes bojijo mnogi pisatelji).

Za računalniške igrice trdijo tisti, ki jih niso nikoli igrali, češ da so brez domišljije, v njih je vse točno določeno, priti moraš skozi igrico, pobiti čimveč sovražnikov in zmagati, da na koncu ostaneš v zadnji sobi, na najvišji stopnji – čisto sam. To seveda ni povsem res.

Poglejmo tako tehnicistično na knjigo. Bereš jo čisto sam, prebiti se moraš skozi od prve do zadnje strani, natančno po tistem vrstnem redu, kot si ga je zamislil programer-pisatelj. In ko prideš do konca, si zmagal in spet ostaneš sam.

Seveda je to karikirano. In lažno, tako kot pri računalniških igricah. Ne pri igrici ne pri knjigi ne ostaneš sam. Najprej si bogatejši za nova spoznanja, nato se lahko pogovarjaš o doživetem s prijateljem. Prednost je celo na strani igrice: iste knjige ne moreš brati skupaj z drugimi (lahko jo poslušаш), medtem ko se prek modema lahko igrico igraš hkrati s prijateljem.

Nikakor nimajo prav tisti, ki trdijo, da je igrica enolična. Računalniške igre so izjemno barvite, bogato ilustrirane, tridimenzionalne, predvsem pa so prav tako napete kot knjige. Vzemimo pustolovsko vrsto igrice. Vsakič, ko jo igraš; je drugačna. Nikoli je ne moreš preigrati enako. Vedno se zaplete drugje, vedno moraš poiskati nov način, da premagaš sovražnike in poiščeš potrebne ključke za napredovanje. Knjigo bralec bolj ali manj pasivno podoživlja, medtem ko igrico lahko aktivno igra. Vsakič znova lahko spreminja potek igre, ki je v dokajšnji meri odvisen tudi od njegovih odločitev, ne le od programa.

Ko bodo igrice prešle z računalniških zaslonov v pravo virtualno resničnost, bodo knjigam še bolj nevarne. Takrat se bo aktivno podoživljanje spremenilo v

pravo življenje, pa naj strokovnjaki še tako govorijo o nadomestku za življenje. Če vzameš nadomestek zares, potem je to tvoje življenje. Žal je tako. Saj tudi živimo tako, da iluzije vzamemo za resnico.

Računalniške igrice otroku ravno tako širijo obzorje kot knjige. Imajo zgodbo, ki so jo napisali pisatelji, prikazujejo zgodovinske, geografske in druge podatke. Spodbujajo domišljijo, saj je treba napeti možgane, da najdeš vzvod, ključek, pravo kombinacijo, da pravilno sklepaš. Zmaga otroku krepi samozavest.

Igrica ima isto kot pravljica: otroku nudi varnost. V pravljici s srečnim koncem. V igrici si lahko osvojeni položaj spraviš in če izgubiš življenje, se vrneš na ohranjeni položaj. V bistvu je to isto. Današnje pustolovske igrice imajo celo zgodbo, podkrepljeno s filmskimi vložki.

V čem je torej razlika med knjigo, gledališčem, filmom, televizijo in igricami, oziroma virtualno resničnostjo? Tehnično je samo v nosilcu medija. Knjiga je na papirju, gledališče temelji na odrski izvedbi, film na celuloidnem oziroma elektronskem zapisu, televizija na elektronskem zapisu, igrica na zgoščenki. Vse drugo je isto: pripovedovanje zgodbe.

Kdor ugovarja temu, ga moti samo nepopolnost tehničnih in izraznih možnosti. Moramo namreč upoštevati, da je knjiga oziroma pisana beseda najstarejša, zato najbolj dognana oblika pripovedovanja zgodbe, naj gre za tehniko, stil, ali vsebino. Film je že visoko razvit. Zato dobri filmi, kakor je na primer Poštar, že lahko nudijo popolnoma enak miselni in estetski užitek kot knjiga, morda celo več. Tako tudi marsikatera televizijska oddaja.

Posredovanje zgodb s pomočjo računalnika je seveda še v povojih, vendar moramo upoštevati, da se stvari danes tehnično razvijajo dosti hitreje, kot se je knjiga. Računalniki bodo tehnično usposobljeni za boljše posredovanje zgodb, kot je to danes knjiga. Nikakor pa za to še nismo usposobljeni pripovedovalci zgodb. Lep čas bo moral miniti, da bodo ljudje lahko osvojili in sprejeli računalniško tehniko za vsakdanje, nemoteče orodje. Šele takrat se bodo lahko učili mojstrsko pripovedovati zgodbe v novem mediju.

Začetki so že tu. Mazzini je na primer enega svojih romanov že postavil v računalniško omrežje. Jutri bo nekdo dal na internet pravljico za lahko noč. Pojutrišnjem bodo otroci lahko na računalniku izbirali filmane pravljice za lahko noč ali pa celo svojo sobo spremenili v svet virtualne resničnosti in sodelovali v igri s pravljničnimi junaki. Čez dvajset let se bo mladim morda zdelo povsem običajno, da bodo ob računalniku poslušali recitiranje intimne pesmi. Lahko bodo ob tem zaprli oči in se predali glasu, lahko bodo brali hkrati besedilo na zaslonu, ali pa poslušali spremno glasbo, gledali spremni video in podobno.

Računalnik pravzaprav združuje vse doslej znane medije: govor, igro, tisk, sliko in zapis zvoka. Torej bi moral biti najbolj idealen prenosnik vseh vrst umetnosti, tudi tistega, kar danes imenujemo književnost. Morda bo umetnosti celo združil v eno samo. Književnost ima sicer ime po svojem prenosniku, po knjigi, vendar izraz ni točen. Ne glede na to, za katero vrsto književnosti gre, je to v resnici samo pripovedovanje zgodbe v prozi ali verzu. Celo aforizem in haiku kot najkrajši obliki književnosti, sta zgodba.

Zaradi tega ne vidim nobenega spora med posameznimi zvrstmi umetnosti, še najmanj pa, da bi en medij ogrožal drugega. Nasprotno, zdi se mi, da bo prav računalnik tisti medij, ki bo prevzel prenašanje vseh vrst umetnosti, ker bo to nalogo opravljal najbolje. Ljudje smo po svoji naravi starokopitni in zato nas je

strah vsega novega. Skozi mlajše rodove bo ta strah izginil in z njim vse ovire za prehod v nove načine posredovanja umetnosti.

Kdor misli, da bo človeštvo zaradi tega siromašnejše, se zelo moti. Zaradi tega, ker smo opustili drevake, konjske vprege, inkunabule, ročne statve, črno kuhinjo, glinaste lonce in podobno, nismo nič bolj revni. Nasprotno – imamo bogatejšo zgodovino in obetavnejšo prihodnost. Ne smemo pozabiti tudi na to, da izid vsake knjige pomeni smrt mnogih dreves! Vsaka natisnjena beseda je pogreb mrtvega lista.

V besedni umetnosti smo prišli od vrača, ki je pri ognju pripovedoval zgodbe, do tega, da bo vsakdo lahko svoje zgodbe brez posrednikov s pomočjo računalnika poslal v vseh jezikih med vse ljudi.

Če pogledamo na zadevo s tega zornega kota, se za književnost ni bati. Sentimentalno se sicer lahko bojimo za knjigo kot predmet, pripovedovanje zgodb pa ostaja večno.

Tilka Jamnik
Ljubljana

KOLIKO IN KAJ BERE MLADINA DO 15. LETA V ČASU ELEKTRONSKIH MEDIJEV?

Analiza podatkov ankete med učenci 3./4. in 7./8. razredov, podatkov o najbolj izposojanih knjigah in analiza razstave »Moja najljubša knjiga«, ki smo jih v letu 1996 opravili v Pionirski knjižnici v Ljubljani.

Statistični podatki kažejo, da je med mladino do 15. leta starosti vse več članov knjižnice, da vedno pogosteje obiskujejo knjižnico in da si izposojajo vedno več različnega knjižničnega gradiva, vse večja je tudi izposoja knjig. Ali to obenem pomeni, da mladi radi berejo? Več kot polovica anketiranih je izjavila, da v prostem času radi berejo (četrtnina anketiranih iz 3./4. razreda oz. petina anketiranih iz 7./8. razreda je branje navedla na prvem mestu). Vendar imajo elektronski mediji velik vpliv na sodobne mlade bralce. Le-ti hlastajo po enostavnih, hitro berljivih in napetih zgodbah (tu jih pogosto zadovoljuje trivialna mladinska književnost).

Zelo pogosto imamo občutek, da otroci v današnjem času manj berejo, ker jim veliko časa vzamejo elektronski mediji, predvsem pa TV, radio in računalnik. Da bi se prepričali o tem, smo izvedli anketo med 98 učenci 3. in 4. razredov in med 179 učenci 7. in 8. razredov. Anketa je bila pisna, izvajali smo jo v Pionirski knjižnici v Ljubljani (s tem smo dobili otroke predvsem iz centra mesta) in na treh šolah izven Ljubljane (OŠ Medvode, OŠ Pirniče, OŠ Šmartno pri Litiji). Odgovorilo nam je vse premalo otrok, da bi njihove odgovore lahko kakorkoli posploševali, lahko pa jih uporabimo za primerjavo s podatki o izposoji (o tem, kaj si mladi bralci izposojajo v naši knjižnici) in o tem, katere knjige razstavljajo na razstavi »Moja najljubša knjiga«. Naj že takoj na začetku povemo, da se odgovori anketiranih o najljubših knjigah ujemajo s podatki o najbolj izposojanih in s podatki iz analize razstave »Moja najljubša knjiga«, kar potrjuje zanesljivost naših ugotovitev.