

PRIPOVEDNA EMPATIJA NA RAZPOTJU MLADINSKE KNJIŽEVNOSTI IN VIDEOIGER: ANALIZA IZBRANIH PRIPOVEDNIH PRVIN

ALEŠ ČEH

Univerza v Mariboru, Filozofska fakulteta, Maribor, Slovenija
alesceh91@gmail.com

Pripovedna empatija predstavlja posebno obliko vživljanja v izkustvo pripovednih oseb, ki ga sproži branje, gledanje, poslušanje ali doživljanje pripovedi. Proces se sicer lahko odvije že pri avtorju ob nastajanju dela, a pričujoči prispevek v ospredje postavlja pojav pripovedne empatije med bralčevim izkustvom kulturnega objekta, v našem primeru književnega dela in videoigre. V okviru analize pripovedne empatije primerjamo izbrane pripovedne prvine v dveh tematskih sklopih, in sicer (1) za izkušnjo begunstva, kjer analiziramo pojavnost motivike uporabe pametnega mobilnega telefona na begunski poti, in (2) izkušnje neheteroseksualne spolne usmerjenosti, kjer krepitev pripovedne empatije potrjujemo skozi portretiranje specifičnih prostorov v pripovedi. Ob medmedialni primerjavi vpliva pripovednih prvin smo potrdili potencial izbranih pripovednih prvin za krepitev izkušnje empatije ter krepitev zmožnosti branja na višji ravni.

DOI
[https://doi.org/
10.18690/um.ff.1.2025.12](https://doi.org/10.18690/um.ff.1.2025.12)

ISBN
978-961-286-944-1

Ključne besede:
branje na višji ravni,
pripovedna čustva,
pripovedna empatija,
pripovedne tehnike,
videoigre



Univerzitetna založba
Univerze v Mariboru

DOI
[https://doi.org/
10.18690/um.ff.1.2025.12](https://doi.org/10.18690/um.ff.1.2025.12)

ISBN
978-961-286-944-1

Keywords:
higher level reading,
narrative emotions,
narrative empathy,
narrative techniques,
video games

NARRATIVE EMPATHY AT THE CROSSROADS OF YOUTH LITERATURE AND VIDEO GAMES: ANALYSIS OF SELECTED NARRATIVE ELEMENTS

ALEŠ ČEH

University of Maribor, Faculty of Arts, Maribor, Slovenia
alesceh91@gmail.com

Narrative empathy is a form of engaging with the experiences of narrative characters, triggered by reading, watching, listening to, or experiencing a story. This process can occur during the creation of the work, but our chapter focuses on the phenomenon of narrative empathy during the reader's experience of a cultural object (in our case, a literary work and a video game). Within the analysis of narrative empathy, we compare narrative elements in two thematic sections: (1) the experience of refuge, where we analyze the motif of using a smartphone on the refugee journey, and (2) the experience of non-heterosexual sexual orientation, where we confirm the strengthening of narrative empathy through the portrayal of narrative spaces. Through a cross-media comparison of the impact of narrative elements, we confirmed the potential of the selected narrative techniques to enhance the experience of empathy and the ability to read at a higher level.



1 Uvod

Dr. Helen Riess, izredna klinična profesorica psihiatrije na harvardski Medicinski fakulteti in direktorica centra, namenjenega raziskovanju empatije v okviru psihoterapije na Oddelku za psihiatrijo v splošni bolnišnici Massachusetts, ZDA, v svoji študiji *The Science of Empathy* (2017), ki je bila kasneje razširjena v knjigo *The Empathy Effect* (2018), pojasnjuje, da je empatija ključna duševna zmožnost, ki ljudi povezuje med seboj. Empatija temelji na evolucijskem razvoju možganske sposobnosti za čustveno deljenje, ki se najlažje realizira med člani iste »plemenske skupine« (Riess 2017: 74–75). To v praksi pomeni, da smo ljudje glede občutja empatije v osnovi pristranski; povsem evolucijsko pogojeno več empatije občutimo ob tistih, ki so nam fizično ali vedenjsko podobni, so doživeli podobne izkušnje ali si z nami delijo življenjske cilje. Empatija se lahko zaradi razlik med nami, pa naj bodo rasne, etične, verske ali fizične, zmanjša. Zaradi tega, ugotavlja Riess (2017: 74–77), je nujna zavestna krepitev kognitivne empatije, ki lahko te razlike premosti.

Tukaj lahko pomembno vlogo odigra tudi književnost. Kot ugotavlja Zupan Sosič (2017: 304), je književnost opazovalnica različnih perspektiv, prepričanj in čustev. Zupan Sosič (2017: prav tam) po raziskavah Suzanne Keen (2015) obravnava tri različna področja pripovedne empatije: afekt, občutek (tudi čutenje ali občutenje) in čustvo, soobstoj vseh treh stanj pa okrepi občutek empatije. Zupan Sosič afekt razloži kot izrazito močno in kratkotrajno čustveno stanje (razpoloženje je v nasprotju z njim dolgotrajno in šibkejše); občutek oziroma občutenje nastane takrat, ko je dražljaj iz zunanjega okolja sprejet v naše telo in ga s čutili občutimo kot prijetnega, neprijetnega ali karkoli tretjega; čustvo pa je proces vrednotenja in ga lahko občutimo kot nadgradnjo občutka. Čustvovanje je duševni proces, ki izraža človekov odnos do okolja in je kot odziv pogosto celo družbeno pogojen – čustva izražamo, ko želimo ustreči nekaterim dorečenim družbenim normam (recimo izraziti žalost na pogrebu).

Suzanne Keen pripovedno empatijo razlaga kot najmočnejši učinek branja ali gledanja pripovedi (Keen 2015: 152–161). Njena osrednja teza je (Keen 2015: 152–161), da je pripovedno empatijo treba ločiti od občutkov, ki jih posedujejo osebe v pripovedi. Afekti, občutja in čustva pripovednih oseb so razkrita skozi pripoved in se za funkcionalno občutje empatije ne smejo popolnoma prekrivati z afektom, občutji in čustvi bralca, sicer pride do identifikacije, ki je različen pojav od empatije.

Identifikacija je sodoživljanje, pri empatiji pa bralec skuša pripoved razumeti in sprejemati (Zupan Sosič 2017: 302), ne zgolj podoživljati čustev drugega. Empatični bralec se tudi razumsko postavi na mesto literarnega lika, iz česar lahko sklepamo, da empatija ni le pojav na ravni čustev, ampak tudi razuma.

Afekti, občutja in čustva pripovednih oseb so v tekstu lahko razkriti neposredno (denimo skozi monolog), lahko pa posredno – z motivnimi drobci, metaforami, simboli (npr. že oblačila lahko posedujejo parabolične informacije o čustvenem stanju oseb v pripovedi) in različnimi pripovednimi prvinami in tehnikami. Keen (2015: 155) ugotavlja, da pripovedno empatijo poustvarjajo glavni pripovedni afekti, kot so radovednost, presenečenje in suspenz. Afekt radovednosti bralca spodbudi, da se aktivno vključi v pripoved; afekt presenečenja ga nagovarja z uvajanjem nepričakovanega v pripoved, kar po Zupan Sosič (2017: 306) deluje povratno in dodatno krepí radovednost; afekt suspenza pa je povezan z občutjem zaskrbljenosti in tako posredno uvaja vprašanje »kaj, če?«.

Pomembno raziskovalno vprašanje tako postane, katere pripovedne tehnike so tiste, ki najbolj učinkovito prikličejo tri afekte in posledično krepijo pripovedno empatijo. Kot ugotavljajo bržkone vsi, ki se s pripovedno empatijo ukvarjajo, magične formule seveda ni mogoče najti. Suzanne Keen kljub temu navaja (2015: 152–161) nekatere pripovedne tehnike, ki zbujejo poglobljen občutek empatije: (1) perspektivizacija in karakterizacija likov (avtorji pripovedno empatijo aktivirajo, ko bralcem omogočijo vpogled v misli in čustva likov z detajlnimi opisi notranjega sveta likov); (2) učinkovita izbira pripovedovalca (pripoved v prvi osebi lahko ustvari močnejšo identifikacijo bralca z likom in posledično lahko izostri tudi pripovedno empatijo); (3) uporaba pripovednega prostora (podrobno opisovanje krajev in okolij spodbuja empatijo, ker bralci lažje »vstopijo« v svet zgodbe); (4) metanarativni vložki (komentarji o samem pripovedovanju, zaradi katerih se lahko bralci za trenutek razumsko odmaknejo od pripovedi in razmislijo o napisanem – premislek po metanarativnem vložku pa je pogosto tudi bolj kritičen, kar nas lahko po liniji razuma vodi do empatičnega občutka); (5) navajanje univerzalnih človeških izkušenj (pripovedovanje zgodb, ki temeljijo na univerzalnih človeških izkušnjah, lahko preseže individualne razlike med bralci in avtorji ter tako poustvari čustven odziv, ki si ga delimo vsi ljudje, ne glede na naše individualne družbene, rasne, religiozne itd. okoliščine, ki smo jih navajali v zvezi z ugotovitvami dr. Helen Riess); (6) tehnike, ki presegajo konvencije (omenja denimo Brechtovo tehniko odtujitve, ki bralca

namenoma oddalji od poenostavljenega sočutja, da bi s tem vzpostavil bolj kompleksno empatijo).

Pri mladinski književnosti se zdi »krepitev empatije« še pomembnejši cilj, kar poljudno povzemajo številni priročniki za didaktiko slovenskega jezika Zavoda Republike Slovenije za šolstvo, prav tako pa denimo *Ljubljanski manifest o poglobljenem branju* (2023). Poleg *Manifesta* na neizpolnjevanje ene temeljnih nalog pouka književnosti – krepitev zmožnosti empatije – opozarjajo mnoge mednarodne raziskave, ki z roko v roki ob padcu zmožnosti empatije ugotavljajo tudi upadanje drugih bralnih dosežkov slovenskih in drugih učencev (PIRLS 2021). Za nastalo stanje se večkrat pavšalno krivi digitalne medije. Ob PIRLS 2021 je direktor Pedagoškega inštituta Igor Ž. Žagar med drugim trdil, da bi morali nezadržno spodbujanje digitalizacije in branja z zaslona ponovno premisliti, saj te dejavnosti kažejo negativne učinke na bralne dosežke, s tem pa seveda tudi na krepitev empatije.

Dejstvo, ki ga medialne prakse 20. stoletja jasno kažejo, pa je, da je uporabo in prisotnost tehnologije oziroma medija, ko je ta enkrat med ljudmi splošno prisoten, skorajda nemogoče bistveno reducirati. Naša razprava tako ne temelji na zadržanosti do spodbujanja digitalizacije, pač pa na ravno nasprotnem: ugotavlja, kako lahko digitalni objekti, v tem primeru videoigre, s prevzemanjem pripovednih tehnik in prvin iz književnih del prav tako ponudijo avtentično estetsko izkušnjo, rezultat katere je globoko razumevanje čustev drugega.

2 Metoda

Da bomo polje ustrezno zožili, hkrati pa ga naredili aktualnega za naš čas in prostor, se bomo posvetili literarnim delom in videoigram, ki v ospredje postavljajo tematiko (1) izkušnje begunstva in (2) izkušnje sprejemanja neheteroseksualne spolne usmerjenosti. Podrobneje se bomo posvetili primerjavi romana *Črna vrana* Janje Vidmar (2018) in videoigre *Bury Me, My Love* (2017) (tematsko polje 1) ter romana *Bo res vse v redu?* (2020) Cvetke Sokolov in videoigre *If Found...* (2020) (tematsko polje 2). Ob primerjavi vpliva pripovednih tehnik na pripovedno empatijo bomo raziskali, kako lahko komplementarno izkustvo obeh medijev vpliva na okrepljeno izkušnjo empatije.

Osredotočili se bomo na predmete in prostore, ki so zaznamovani v (slovenskem) »kolektivnem spominu« in tako lahko vplivajo na krepitev pripovedne empatije. Najprej bomo identificirali ključne predmete (tematsko polje 1) in ključne prostore (tematsko polje 2), oboje postavili v širši kontekst in analizirali, kako pripoved dotične predmete in prostore ubeseduje, nato pa skušali analizirati potencialne čustvene odzive bralcev glede na njihovo predsodbo o teh predmetih in prostorih.

2.1 Tematsko polje 1

Medijska izpostavljenost begunske izkušnje je v sodobnosti dosegla vrhunec leta 2015 zaradi razmer na Bližnjem vzhodu, kar ni zaznamovalo samo diskurza med starejšimi, pač pa tudi mlajšimi. Tematika, ki se je med ljudmi nenehno pojavljala, pa je bila prisotnost »pametnih telefonov« med begunci z Bližnjega vzhoda. Na to so vplivali tudi mediji, ki so večkrat brez refleksije ali pojasnila objavljali fotografije beguncev s fokusom na mladih moških s pametnimi telefoni, kar je med številnimi Slovenci in širše tudi Evropejci zbudilo odpor in nejevero do njihove gmotne ali življenjske situacije, kar dokazujejo številni spletni komentarji. Za vzorec si pogledjmo nekaj spletnih komentarjev, ki so se pojavljali pod novicami na spletni strani nacionalne televizije RTV SLO in na različnih forumih (objavljam jih nelektorirano v njihovi izvorni podobi):

- *načeloma me ne moti, da imajo begunci oz migranti telefone, moti me to, da so telefone uspeli vzeti s seboj, dokumentov pa ne.* – uporabnik pod psevdonimom wingspan15
- *Zakaj si marsikateri Slovenec ne more privoščiti takega telefona?* – uporabnik pod psevdonimom Majazmaja
- *Begunci imajo iPhone, jaz pa nimam za jesti* – uporabnik pod psevdonimom vseimam
- *To sda ima vsak nov telefon pove veliko ... Kolikor berem so tam dol revežji ...* – uporabnik pod psevdonimom erikkk
- *Mislím, da so ti s smart telefoni navadne barave!?!* – uporabnik pod psevdonimom Tone Murgelj

Nanizani in podobni komentarji, ki jih na spletu štejemo v tisočih, so izkazovali izredno neempatičen pogled na okoliščine beguncev s pametnimi telefoni – tako na čustveni kot razumski ravni. Po objavi številnih poljudnih in znanstvenih

antropoloških študij zdaj vemo, da begunci telefon posedujejo iz sentimentalnih in preživetvenih razlogov, ne pa zaradi nekakšnega »luksuza«. Pametni telefoni so osnovno orodje za komunikacijo, beguncem omogočajo pomoč pri navigaciji, dostop do zemljevidov in spletnih informacij, ki so ključnega pomena za potovanje po neznanih območjih sveta, pametne telefone so begunci uporabljali za shranjevanje in deljenje pomembnih dokumentov, prav tako pa jim omogočajo fotografiranje in snemanje dogodkov, kar lahko služi kot dokazno gradivo v primeru različnih zlorab in nesreč. Za mnoge begunce nakup pametnega telefona tako postane finančna prioriteta, posledično pa raje investirajo v pametni telefon kot v druge stvari, za katere ocenijo, da jim bodo na begunski poti manj v pomoč.

Ni naključje, da pametni telefon kot osrednji pripovedni motiv izpostavljajo različna dela, ki se ukvarjajo s tematizacijo begunske izkušnje. V naši analizi smo zajeli analizo pojavnosti pametnega telefona kot pripovedne prvine v dveh delih, in sicer romana Janje Vidmar *Črna vrana* (2019) in videoigre *Bury Me, My Love* (2017). *Črna vrana* je roman, ki begunsko izkušnjo predstavi z različnih gledišč. V ospredje postavi begunsko deklico Hibo, ki se ji uspe rešiti iz vojne v Siriji. V Londonu se njene poti prekrizajo z Janovimi, ki je zaradi terorističnega napada na londonski podzemni, kjer je bil poškodovan tudi njegov oče, poln sovraštva do muslimanov. Poleg njenih zgodb v romanu spremljamo Janovo sestrico Tajo, Hibinega mlajšega in starejšega brata, afriškega dečka brez imena, čečensko deklico Nuro, Čukvuma iz Nigerije in druge.

Videoigra *Bury Me, My Love* ubeseduje zgodbo sirijske begunke Nour, ki se poda na begunsko pot iz Sirije v Evropo, na kateri jo po telefonu spremlja mož Majd, v vlogi katerega igralec nastopa. Celotna igra je zasnovana kot pogovor v klepetalniku med Nour in Majdom, pri katerem na novo sporočilo Nour, ki nam poroča z begunske poti, včasih čakamo tudi po več ur ali dni.

2.2 Tematsko polje 2

Pri temi sprejemanja istospolne usmerjenosti pri bližnjem v romanu *Bo res vse v redu?* (2020) Cvetke Sokolov in v videoigri *If Found...* smo krepitev pripovedne empatije analizirali skozi prizmo pripovednega prostora. Naša hipoteza je, da roman in igra s postavitvijo pripovedi v skrbno izbrane pripovedne prostore poskušata vplivati na krepitev pripovedne empatije. Roman *Bo res vse v redu?* (2020) pripoved postavi v

hribe, kjer deček Bor s svojo babico planinari, medtem ko oba poskušata predelati informacijo, da je dečkov oče v novem partnerskem razmerju z moškim. Hribi so za Slovence posebej pomembni, o čemer priča že nekaj prvih naslovov novic, če na internetu iščemo ključno besedo hribi: *Slovenci smo planinski narod* (rtvslo.si, 2022); *Zakaj Slovenci tako radi hodimo v gore?* (n1info.si, 2021); *Pet razlogov, zakaj Slovenci tako zelo ljubimo hribe* (metropolitan.si, 2019).

Videogra *If Found...* pa ne izpostavlja pozitivne identifikacije s pripovednim prostorom, pač pa negativno. Glavnino pripovedi umesti v zapuščeno vilo, kjer protagonist_ka z družbo izobčencev zaradi zavrnitve svoje nebinarne spolne identitete in neheteroseksualne spolne usmerjenosti s strani svoje družine postane skvoter_ka.

Ko v komentarjih pod novicami ali na forumih iščemo objave, povezane s slovenskimi prostori, kjer bivajo ali so bivali skvoterji, naletimo na izrazit odpor, kar izkazuje samo nekaj izmed številnih spletnih komentarjev, vezanih na skvoterje v prostoru tovarne Rog pred prenovo (komentarji so ponovno prekopirani nelektorirani v svoji izvorni obliki):

- *Podrite vse skupaj in pika* – uporabnik pod psevdonimom Preprost2
- *Prddlagam da se jutri vselimov eno izmed sob, ki jih zasedajo teli rogovnjač.* – uporabnik pod psevdonimom hizli tren
- *Čese gre za begunce jih bo zadaj podpirala ogromna mašinerija in jih ne vrгла ven.vse bi jih poslal nazaj v pakistan* – uporabnik pod psevdonimom hizli tren
- *če nimaš kam greš v Rog, imaš brezplačno stanovanje, pa še zadeneš se labko s čemerkoli! To se dogaja v Rogu.* – uporabnik pod psevdonimom xyxy

Naša hipoteza je, da bo igra skozi umestitev pripovedi v prostor zapuščene vile preko razumevanja težke izkušnje protagonista_ke po družinski zavrnitvi njene_gove spolne identitete in usmerjenosti okrepila empatično recepcijo igralca, prav tako kot jo bo krepila pozitivna identifikacija s hribovitim in goratim pripovednim prostorom v romanu Cvetke Sokolov.

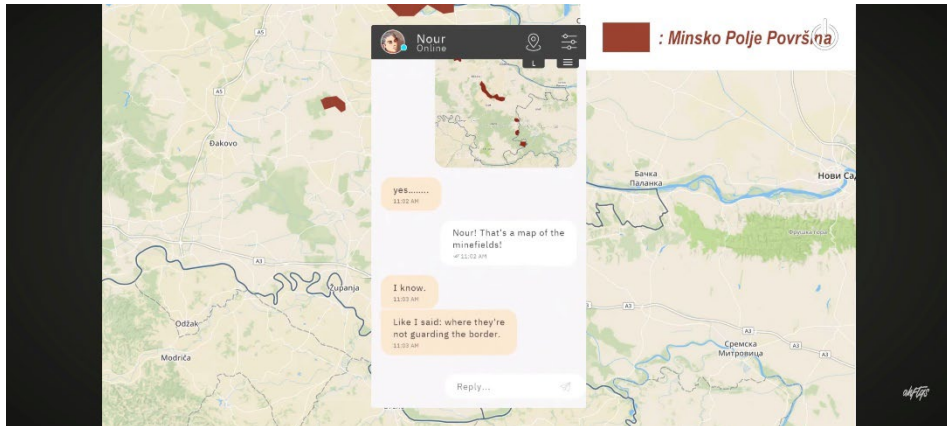
3 Rezultati

3.1 Tematsko polje 1

Analiza pojavnosti pametnih telefonov izkazuje, da obe analizirani deli poskušata uporabo pametnega telefona izpostaviti na način, ki se razlikuje od pričakovanja nekaterih potencialnih bralcev s predsodbami. Prva pomembna funkcija pametnega telefona v obeh delih je pomoč pri navigaciji: »Če kdo na tej točki odvrže granato, stekleni drobcu ranijo in porežejo krila polovici mesta, jo je prešinilo, ko je Čukvuma vedno znova preverjal naslov na telefonski navigaciji« in »Preveril je na telefonu, med Slovenijo in Anglijo so stale tri države, Avstrija, Nemčija, Nizozemska. Kmalu bosta na cilju« (Vidmar 2019). V *Bury Me, My Love* je navigacija interaktivna, saj lahko igralec med dopisovanjem z Nour na različnih mestih izbere, po kateri poti naj nadaljuje svojo begunsko pot (ena izmed njih tako kot v *Črni vrani* vodi tudi čez Slovenijo). Igralec ima o vsaki poti omejeno vednost, zato lahko Nour usmeri tudi na slabšo pot, kar rezultira v različnih težavah v nadaljevanju pripovedi. Avtorji igre so tako še dodatno okrepili občutek nemoči pri pomoči svojcev po telefonu. Telefon služi tudi kot sredstvo povezave z domačimi – tako s tistimi, ki ostanejo doma, kot s tistimi, ki so v ciljnih državah, hkrati pa kot sredstvo, s katerim si lahko na begunski poti zagotovijo nekaj denarja, ki ga nujno potrebujejo za nadaljevanje poti: »Družini je pošel denar in oče Masud je telefoniral bratu v Nemčijo, kamor so bili namenjeni« (Vidmar 2019). V *Bury Me, My Love* celotna premisa temelji na dopisovanju med igralnim likom, tj. Sirijcem, ki je ostal doma, in begunko, ki se je podala na pot v Evropo. Omenjene pojavitve se skladajo z analizo, ki so jo opravili Alencar, Kondova in Ribbens (2019: 828–832), ko so raziskovali uporabo pametnih telefonov med sirijskimi migranti. To potrjuje, da pojavitve pametnih telefonov v obravnavanih delih slonijo na dejstvih, saj so se v podobnih kontekstih med begunci pojavljali tudi v resničnem življenju.

Zanimiva je pojavnost pametnih telefonov v povezavi z emancipacijo: »Če je morala v starih časih ženska ob vstopu moškega v prostor vstati in mu izkazati spoštovanje, je danes med nekaterimi čječenskimi dekleti na pohodu feminizem. Druge z ruto na glavi in iPhonom v roki sprejemajo tradicionalne vrednote« (Vidmar 2019). Pametni telefon v romanu predstavlja simbol emancipacije žensk, saj jim omogoča nivo svobode, ki ga prej niso imele, prav tako pa jim omogoča, da se same rešijo iz

nepredvidljivih situacij na begunski poti, po drugi strani pa avtorica s simbolom telefona predstavi tudi privid emancipacije, občutek lažne emancipacije.



Slika 1: Bury Me, My Love (2017)

Vir: zajem zaslona

Hiba, ki telefona še nima, zmedeno opazuje druge posameznike na begunski poti, ki se ne morejo ločiti od svojih telefonov: »Še v temi se mnogi niso ločili od telefonov. Zasloni so jim obraze obarvali modrikasto. Še nikoli ni imela telefona« (Vidmar 2019). Pisateljica je kritična tudi do sindroma »FOMO« (angl. Fear Of Missing Out): »Pridružil sem se mu in oba sva opazovala, kako tisti zadaj v valovih zaobidejo dijake pod kapucami, ki že sredi dvorišča popadejo telefone in sestradano drsajo po zaslonu« (Vidmar 2019). Otroci zahodnih parov so prikazani kot obsedeni z mobilnimi napravami in aplikacijami za pametne telefone, begunci v romanu pa mobilnike uporabljajo dosti bolj ciljno, enako tudi protagonistka v *Bury Me, My Love*. Telefon ji ne predstavlja pripomočka za krajšanje časa, pač pa simbol preživetja. Evropejci pa telefon poleg funkcije klicanja ali stvari, ki nas povezujejo z delom, dojemamo kot nekaj, kar nam krajša čas in nas zabava. Mnogi bi imeli težave s prepoznavanjem, da nekdo telefona sploh ne uporablja kot naprave za kratkočasenje.

Obravnavani deli tako razširjata horizont dojetanja pametnega telefona, obenem pa z objektom mobilnika osnujeta žarišče novih simbolnih pomenov. Kot tradicionalne simbolne pomene telefona Butzler in Jacob v *Metzler Lexikon literarischer Symbole* (2021: 644–645) naštejeta simbol sodobne družbe, paradoksa bližine v oddaljenosti, simbol neuspešne komunikacije in okrnjenih medčloveških odnosov, simbol

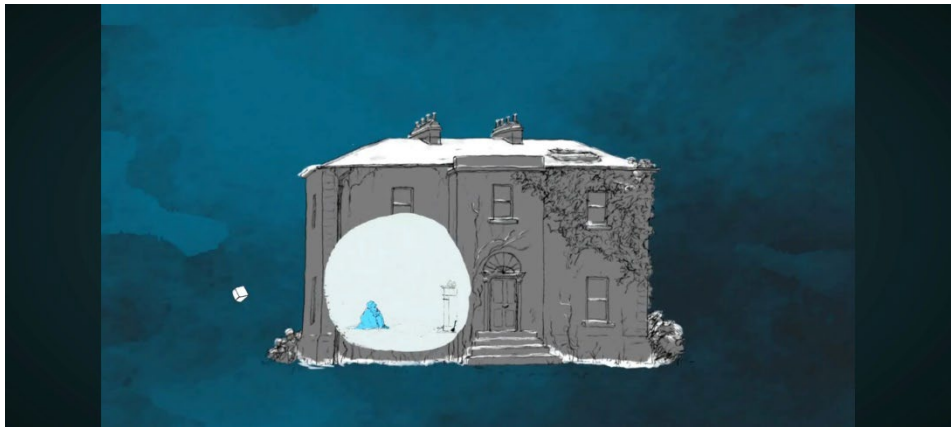
medsebojnega prepletanja notranjega in zunanjega sveta ter simbol razmejitve med javnim in zasebnim. Črna vrana in *Bury Me, My Love* ohranjata prva dva simbolna pomena, medtem ko tretjega nadgradita. Medtem ko Butzler in Jacob naštevata (2021: prav tam) literarna dela, kjer je telefon simbol nezmožnosti uspešne komunikacije, v obravnavanih delih telefon postane simbol uspešne komunikacije, ki ima potencial reševati življenja.

3.2 Tematsko polje 2

Da je simbolična reprezentacija prostora pomembna za gradnjo pripovedi, potrjujejo številni raziskovalci, denimo francoski filozof Gaston Bachelard v *Poetiki prostora* (2001), kjer v desetih poglavjih raziskuje t. i. srečne prostore, pri čemer je zanimivo, da do določenih prostorov goji skoraj ontološko sovražnost (denimo do prestolnic, kot so bile grajene v času njegovega življenja). Ta sovražnost ni bistveno drugačna od sovražnosti, ki jih v poglavju 2.2 citirani spletni komentatorji gojijo do zapuščenih prostorov, v katerih nezakonito živi ali deluje skupina ljudi (skvoterjev), le da se utilitarni in estetski sovražnosti pridruži še t. i. pravna komponenta. Betonske škatle, ki jih prezira Bachelard, so mu neprivlačne zaradi funkcionalne in estetske komponente, a z vidika pravno-legalnega sistema ni z njimi nič narobe. Za razliko od tega pa je nezakonitost temeljna značilnost skvotov (govorimo o skvotih, ki ne doživijo legitimacije s strani različnih društev ali uradnih državnih organov, kot je pogosta praksa v evropskih t. i. avtonomnih kulturno-umetniških conah).

Skvot ima za svoje uporabnike oziroma tiste, ki ga naseljujejo, simbolni in čustveni pomen, za zunanjega opazovalca pa so lahko neprijetni. Jernej Zupančič v učbeniku *Socialna geografija* (2017: 80–88, 124–125, 172) ugotavlja, da so skvoti večkrat prikazani kot območja kriminala, uporabe drog in splošnega deviantnega vedenja. Mediji skušajo sliko blažiti s članki, ki prikazujejo dejavnosti v skvotih, ki lahko segajo do kulturnih, političnih in umetniških, kar izkazujejo že naslovi novinarskih prispevkov o skvotih: *Skvot, prostor za vse tiste, ki si upajo misliti drugače* (Delo), *Skvotanje – večplasten pomen zasedanja hiš in prostorov* (RTV SLO), *Mislím svoje mesto: Skvoti* (Dnevnik). To predstavlja en vidik skvotov, zanemarja pa drugi vidik, torej življenje v skvotih tistih posameznikov, ki se ne udeležujejo kulturno in nimajo podpore zunanjih institucij, pač pa jim skvot predstavlja golo sredstvo preživetja.

Vrzel v razumevanju skvotov zapolnjuje videoigra *If Found...*, ki bi jo lahko opisali tudi kot digitalno slikanico, saj gre za besedilno-slikovni medij z malo interaktivnosti, kjer večinoma samo spremljamo vnaprej predpostavljeno zgodbo in slednje kot igralec ne manipuliramo v opaznejši meri. Igra spremlja Kasio, osebo z nebinarno spolno identiteto, ki se po razkritju svoje spolne identitete in usmerjenosti zaradi popolne zavrnitve družine zateče v zapuščeno vilo, v kateri že bivajo člani nekega benda. Čeprav je življenje v skvotu nekaj časa skorajda idealizirano, kmalu v idili zazeva prepad, saj je vila neprilagojena za bivanje. V ključnem trenutku zgodbe Kasio ostane sam_a v popolnoma ledeni hiši, kjer poleg drugih stvari za ohranjanje ognja zažge tudi svoj dnevnik. Gre za prikaz bivanja v skvotu, ki ga nizozemski sociolog Hans Pruijt imenuje »deprivation-based« (2011: 1–8) in ki se po svetu pojavlja v bistveno številčnejši meri kot skvoti, ki imajo v ozadju politično-kulturno dimenzijo. Fiktiven prikaz skvota v *If Found...* tako zapolnjuje mesto, ki ostaja slepa pega novinarskega polja, ki skvote pogosto upodablja idealizirano. Prav tako pa prikaz skvota v igri ponuja simbolno-parabolično komponento. Porušena hiša simbolizira duševno stanje Kasio, dejstvo, da je hiša tudi zapuščena, pa razmerje, ki ga ima do sveta, v katerem ji_mu je osnovna družinska celica obrnila hrbet. *If Found...* pripovedno empatijo gradi tako s samo fizično reprezentacijo pripovednega prostora kot skozi simbolni pomen tega, kar fizična reprezentacija prostora predstavlja.



Slika 2: *If Found...* (2020)

Vir: zajem zaslona

Roman *Bo res vse v redu?* (2020) Cvetke Sokolov pripovedno empatijo skozi upodobitev pripovednega prostora za razliko od *If Found...* gradi skozi pozitivno reprezentacijo prostora, tj. slovenskih hribov. O pozitivni identifikaciji s prostorom je pisal eden izmed utemeljiteljev humanistične geografije Yi-Fu Tuan v esejistični študiji *Space and Place: The Perspective of Experience* (2001). V študiji razvije termin t. i. intimnega prostora (2001: 136–142), katerega bistvena lastnost je, da si ljudje v njem dovolimo biti ranljivi, izpostavljeni novi izkušnji. Prav tako se intimni prostori odlikujejo po odsotnosti pretiranega hrupa, v intimnem prostoru pa je človeku omogočeno vzeti si premor od zagat siceršnjega življenja. Hribi, planine in planinarjenje – v Sloveniji izjemno priljubljena prostočasna dejavnost, kar izkazuje že razširjenost organizacije Planinska zveza Slovenije, ki je ena največjih prostovoljnih organizacij v Sloveniji – potrjujejo teorijo intimnega prostora, saj planinarjenje za veliko ljudi ne predstavlja zgolj fizične aktivnosti, temveč proces duševnega zdravljenja, mnogi pa planinarjenje povezujejo tudi z različnimi pozitivnimi vrednotami. V hribih lahko občutimo globoko povezanost z naravo in posledično občutek intime, v prisotnosti katere si dovolimo večjo izpostavljenost novim izkušnjam.

V romanu *Bo res vse v redu?* (2020) so osrednji pripovedni prostor hribi, kjer se protagonist Bor z babico Mileno, izkušeno planinko, mudí na nekajdnevnikih počitnicah. Da se je možno v njuno gorniško pot še bolj vživeti, lokacija ni nikoli natančno določena, temveč razen v nekaterih specifičnih namigih ostane »gora, ki jo je izbrala babica Milena« (Sokolov 2020). Njuna pot vsebuje vse elemente, ki jih tradicionalno povezujemo s pohodništvom: skrbno pripravljanje opreme, začetek na gozdni poti, nostalgična kočá, kjer večerjata joto idr. Tudi ko pride do zapleta in Bor zdrzne po melišču, se brez posebnih težav reši, kar potrjuje idilo, v katero je roman spočetka postavljen.

Med hojo se Bor spominja določenih trenutkov, vezanih na razkritje, da je njegov oče v istospolnem razmerju, predvsem v odnosu babice do očeta: »Spet sem se spomnil, kako neprijazna je bila takrat z očijem in Filipom« (Sokolov 2020). Pot kmalu postane celostna parabola za odnos med babico in njenim sinom, Borovim očetom. Kot se babica v drugi polovici romana izgubi na »znani gorski poti« in z Borom zatavata v meglo, tako je izgubila odnos s svojim sinom, čigar istospolnega razmerja s Filipom ni mogla nikoli sprejeti. Celó ko z Borom zaostajata na zastavljeni dnevni turi in želi to sporočiti njegovim staršem, SMS raje pošlje Borovemu stricu,

na katerega Bor sploh ni navezan, kot da bi pisala njegovemu očetu. Ko sta babica in Bor prisiljena prenočiti v gorovju, se Bor končno opogumi in babico Mileno vpraša, zakaj ne mara njegovega očeta. Pogoji intimnega trenutka so izpolnjeni, izpolnjen pa je celo dodaten pogoj, ki ga Tuan navaja (2001: 136–142), ko razmišlja o tem, da si v intimnem prostoru ljudje za razliko od večine živali dovolimo krhkost. Zapiše (2001: prav tam), da je med primati edinstveno za človeka, da intimne prostore dojema kot kraj, kjer lahko ranjen okreva pod skrbno nego (večina ostalih primatov se ob bolezni zateče v osamo). Pri Boru in Mileni se tako realizira intimni prostor po vseh Tuanovih elementih, hkrati pa je pripovedni prostor opisan z občutkom za kolektivni spomin mnogih Slovencev in njihov sentiment do hribovja in gorovja. Roman tako s premišljeno postavitvijo in opisom pripovednega prostora zgradi intimni prostor, kjer lahko bralec skozi babico Mileno empatično sprejme nove življenjske okoliščine Borovega očeta. Sicer sprejemanje še vedno ni absolutno, saj Bor pove, da je objem babice in sina na koncu bil »bolj na hitro« (Sokolov 2020), a proces sprejemanja se je kljub temu začel. Tako bralec kot babica naredita korak naprej, ki pa seveda ne pomeni absolutnega sprejemanja, saj če še enkrat spomnimo na besede Riess (2017: 74–75), empatija med posamezniki, ki ne izhajajo iz iste »plemenske družine« (kar v dandanašnjih kompleksnih sociološko-kulturnih odnosih zajema tudi spolno usmerjenost), ni nagonska ali instantna, temveč marsikdaj razumska.

4 Zaključek

Vse štiri obravnavane pripovedi pripovedno empatijo krepijo na različne načine. Poleg izpostavljene tematizacije izbranih objektov (pametni telefon) in natančne reprezentacije pripovednega prostora vse štiri pripovedi družijo tudi dejstvo, da so odjemalci skozi pripoved zelo natančno vodeni, da je malo eksperimentalnih prvin in inovacij v stilu ali slogu, ki bi bralca lahko odvrnili od gole pripovedi. Prav tako je pomembno mešanje pripovednih perspektiv oziroma fokalizacije, kar je mogoče izpostaviti v obeh analiziranih knjižnih delih, prav tako pa v igri *Bury Me, My Love*, kjer se fokalizacija nenehno menjuje med dvema protagonistoma. Še posebej učinkovito za krepitev pripovedne empatije pa se izkaže prvoosebno pripovedovanje in fokaliziranje skozi oči enajstletnega Bora.

Izpostaviti velja, da je krepitev empatije pravzaprav cilj vseh naštetih pripovedi že na nivoju avtorja, kar zasleduje enega izmed temeljnih ciljev branja na višji ravni, kot je to definirano v *Ljubljanskem manifestu o poglobljenem branju* (2023), torej krepitev empatije. Cilj pričujočega prispevka je bil dopolniti ideje o »poglobljenem branju« z mislijo, da se zaradi aktualnega kulturnega polja, ki ga zaznamujejo novi mediji in digitalnost, ne gre osredotočati zgolj na recepcijo enega medija, v tem primeru književnega (branje), pač pa velja skrbeti za skladni razvoj zmožnosti recepcije več medijev na višji ravni (v primeru naše analize videoiger), saj tak razvoj zmožnosti recepcije oblikuje posameznika, ki je zmožen bolj empatične konzumacije kulture v obstoječem analogno-digitalnem svetu umetnosti.

Literatura

- Amanda ALENCAR, Katerina KONDOVA in Wannes RIBBENS, 2019: The smartphone as a lifeline: an exploration of refugees' use of mobile communication technologies during their flight. *Media, Culture & Society* 41/6. 828–844.
- Gaston BACHELARD, 2001: *Poetika prostora*. Ljubljana: Beletrina.
- Bury Me, My Love*. The Pixel Hunt. 2017.
- Günter BUTZER, Joachim JACOB, 2021: *Metzler Lexikon literarischer Symbole*. Berlin: J.B. Metzler.
- If Found... Dreamfeel*. 2020.
- Suzanne KEEN, 2015: *Narrative Form. Revised and Expanded Second Edition*. London: Palgrave Macmillan.
- Ljubljanski manifest o poglobljenem branju*. Dostop 16. 6. 2024 na pismen.si/ljubljanski-manifest-o-poglobljenem-branju.
- Hans PRUIJT, 2011: Logic of Urban Squatting. *International Journal of Urban and Regional Research* 37/1. 1–8.
- Raziskava PIRLS 2021*. Dostop 16. 6. 2024 na www.pei.si/raziskovalna-dejavnost/mednarodne-raziskave/pirls/pirls-2021.
- Helen RIESS, 2017: The Science of Empathy. *Journal of Patient Experience* 4/2. 74–77.
- Cvetka SOKOLOV, 2019: *Bo res vse v redu?* [e-knjiga]. Ljubljana: Miš.
- Yi-Fu TUAN, 2001: *Space and Place: The Perspective of Experience*. Minnesota: Universe of Minnesota Press.
- Janja VIDMAR, 2019: *Črna vrana* [e-knjiga]. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Alojzija ZUPAN SOSIČ, 2017: *Teorija pripovedi*. Maribor: Litera.
- Jernej ZUPANČIČ, 2017: *Socialna geografija. Človek prostor in čas*. Ljubljana: Znanstvena založba Filozofske fakultete.

