

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE
FILOZOFICKÁ FAKULTA
Katedra pedagogiky

Diplomová práce

VLIV NOVÝCH INFORMAČNÍCH A KOMUNIKAČNÍCH TECHNOLOGIÍ NA OBSAH
PŘEDMĚTU SOCIÁLNÍ PEDAGOGIKA

The Influence of the New Information and Communication Technologies on the Subject of
Social Pedagogy

TEREZA VOLOVSKÁ

„Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů.“

V Praze dne 30. června

Podpis :

Děkuji vedoucímu mé diplomové práce Petru Sakovi za odborné vedení a čas, který mi poskytl. Dále děkuji Daliborovi, rodičům a přátelům.

ANOTACE

Diplomová práce má povahu teoretické studie a je rozdělena do sedmi kapitol. Zabývá se vlivem informačních a komunikačních technologií (ICT) na obsah předmětu sociální pedagogika. První kapitola vymezuje sociální pedagogiku a její předmět. Závěr první kapitoly uvádí definice sociální pedagogiky vztahující se k procesu komputerizace. Druhá kapitola je zaměřena na vývoj médií lidské civilizace. Třetí kapitola charakterizuje samotný proces komputerizace. Kromě objasnění pojmu jsou zde popsány ICT a prostor je věnován i fenoménu internetu. Čtvrtá kapitola charakterizuje procesy socializace a sociálního zrání, které se mění pod tlakem digitalizace. Tento pojem dále zkoumá v souvislosti se sociálním polem jedince. Pátá kapitola se věnuje vlivu ICT na proměnu trávení volného času u mladé generace. Šestá kapitola vymezuje dopady komputerizace a digitalizace na psychickou i sociální stránku jedince. Další podkapitoly popisují specifická rizika internetu nejen u mladé generace. Poslední, sedmá kapitola, se zaměřuje na výklad myšlenek teoretika médií Marshalla McLuhana.

ANOTATION

The master's thesis is theoretical study and is divided into seven chapters. It deals with the influence of the Information and Communication Technologies (ICTs) on the subject of social pedagogy. The first chapter defines social pedagogy and its subject. Conclusion of the first chapter provides definitions of social pedagogy relating to the process of computerization. The second chapter focuses on the development of media in human civilization. The third chapter characterizes the process of computerization and describes the ICTs, including the phenomenon of the internet. The fourth chapter describes the processes of socialization and social maturing, which changes under the pressure of digitization. This concept is also explored in relation to social field of an individual. The fifth chapter deals with the influence of ICT on the change of the leisure time of young people. The sixth chapter provides the explanation of the impact of computerization and digitization on psychological and social aspect of an individual. The following subsections describe the specific risks of the internet not only for younger generations. The last chapter focuses on the interpretation of the ideas of the media theorist Marshall McLuhan.

Obsah

Úvod	7
1. Vymezení pojmu sociální pedagogika	9
1.1. Jiná pojetí sociální pedagogiky	12
1.2. Předmět sociální pedagogiky	13
2. Média ve vývoji lidské civilizace	16
2.1. Mysl člověka – přirozený svět – mediální a virtuální svět	17
3. Komputerizace společnosti	21
3.1. Informační a komunikační technologie (ICT)	22
3.2. Rozsah fenoménu internet	26
3.3. Vznik infosféry, kyberprostor a virtuální realita	27
3.4. Kyberkultura	30
4. Digitalizace životního pole člověka	32
4.1. Vymezení pojmů sociabilita a socializace	32
4.1.1. Sociabilita	32
4.1.2. Socializace	34
4.2. Sociální zrání	35
4.2.1. Sociální zrání a digitalizace	40
5. Vliv ICT na proměnu trávení volného času mladé generace	42
5.1. Digitalizace a její vliv na proměna trávení volného času	42
6. Psychosociální aspekty vlivu ICT na vývoj jedince	48
6.1. Vliv sledování násilí a pornografie na děti a mládež	49
6.2. Specifická rizika internetu	51
6.3. Sociální užívání internetu	53
6.3.1. Sociální síť	53
7. Psychosociologický výklad médií u Marshalla McLuhana	56
Závěr	59
Seznam literatury	63

Úvod

Tato práce se zabývá vlivem informačních a komunikačních technologií (dále ICT) na obsah předmětu sociální pedagogika. Jelikož sociální pedagogika patří mezi hraniční disciplíny a pole její působnosti je značně široké, zaměřuji se pouze na psychosociální změny osobnosti, tj. na proces socializace a sociálního zrání. Nutno upozornit, že nástup nových technologií s sebou přináší řadu změn ve vývoji jedince a zasahuje do procesů začleňování jedince do společnosti.

Ohrožena je především mladá generace, která se dnes doslova rodí do virtuální reality. Vývojové změny spojené se socializací dětí a mládeže neprobíhají tedy pouze v přirozeném světě, ale i virtuálně, v kyberprostoru.

V tomto kontextu hovoříme o procesech komputelizace a digitalizace, ve kterých dochází k implementaci nových informačních a komunikačních technologií do společnosti, a následkem toho také k digitalizaci životního stylu a životního pole člověka, které se rozpíná ve všech svých složkách.

Průnik nových technologií do životního pole a životního stylu způsobuje, že jedinec realizuje více svých aktivit virtuálně, čímž se mění i náplň volného času. Zájmy, které jedinec uspokojoval organizovaně v zájmových organizacích nyní může uspokojovat pohodlně z domova. Vlivem propojenosti volného času a nových technologií, především počítače a využívání internetu, dochází ke změně vnímání reality. Internet s sebou přináší dostupnost informací, negativem je „zamořenost“ násilnými výjevy, pornografií aj. Nasycenost internetem vede k psychologickým i výchovným rizikům a může tak dojít až k patologii v chování jedince.

Tato práce je orientována na řešení obecně teoretických problémů spojených s vlivem ICT nejen na výše uvedené procesy, ale také na kategorii volného času.

Cílem mé práce je v první řadě charakterizovat propojenost a vliv ICT na psychosociální stránku jedince – vytyčit změny, které probíhají pod tíhou komputelizace společnosti, která se promítá do dalších procesů společenských i edukačních a mění i osobnost jedince. Ve své práci se opírám o názory a pohledy teoretiků médií a z daných myšlenek a tezí vyvozují vlastní závěry. Při popisu vlivu ICT v kontextu těchto změn uplatňuji vlastní zkušenosti studenta sociální pedagogiky a uživatele nových technologií.

Upozorňuji na to, že sociální pedagogika musí reagovat na změny vyvolané technizací. Prostor proto věnuji vymezení sociální pedagogiky, která by měla obecně

reflektovat problémy spojené se změnami, které přináší technizace společnosti a zkoumat, jak poskytovat pomoc v adaptaci na měnící se podmínky.

Proměnlivost společnosti vlivem komputerizace přináší totiž i řadu problémů. Na jednu stranu je třeba zkoumat výchovné aspekty socializace a rozvoje osobnosti pod vlivem ICT, na druhou stranu se soustředit na pomoc a prevenci sociálně patologických jevů, které jsou dnes spojené s digitalizací a medializací našeho života. Technizace nemůže probíhat, aniž by ovlivnila proces sociálního zrání, během kterého se u jedince mění chování, postoje, hodnoty, normy, role atd. Jedinec v tomto sociálním vývoji musí reflektovat probíhající procesy ve společnosti (např. komputerizace) a umět na ně reagovat.

Ve své diplomové práci hledám spojitosti mezi sociální pedagogikou a technizací společnosti. Nelze přehlédnout, že sociální pedagogika překračuje dimenzi výchovy a vzdělávání a otevírá se vůči lidem a celé společnosti. Vlivem komputerizace a digitalizace dochází k rychlým až překotným změnám v osobnostním vývoji jedince a ve společnosti. Sociální pedagogika zachycuje tyto změny a snaží se hledat východiska a řešit problémy způsobené měnícím se prostředím.

Stanovila jsem si čtyři výzkumné otázky: 1) Reflektuje sociální pedagogika ve svém předmětu probíhající změny ve společnosti? 2) Jak technizace a s ní spojené procesy ovlivňují sociální zrání jedince? 3) Jaká je dynamika vývoje trávení volného času u mladé generace? 4) Jaký vliv mají ICT a jejich využívání na psychosociální stránku jedince?

Na výzkumné otázky odpovídám v jednotlivých kapitolách a výpovědi shrnuji v samotném závěru své diplomové práce.

Teoretická rovina práce spočívá v rozšíření pedagogického poznání o problematiku ICT. Snažím se najít spojitosti s předmětem sociální pedagogiky a obohatit tuto disciplínu o zvolené téma, které podle mého názoru nebylo zatím v kontextu sociální pedagogiky v české prostředí dostatečně reflektováno.

1. Vymezení pojmu sociální pedagogika

Než přejdu k samotnému vymezení oblasti sociální pedagogiky, která se jako disciplína řadí mezi obory nevyhraněné a hraniční, zamyslela bych se stručně nad postavením jedince ve společnosti a případnými změnami, kterým je vystaven. Ukazuje se totiž, že hledat vlastní pozici ve společnosti a čelit problémům vlastním a společenským, je často velmi náročné.

Východiskem se stává sociální pedagogika, která překračuje dimenze omezené školou a projevuje se v celistvosti školní i mimoškolní problematiky, v kooperaci a rozpornosti školních i širších sociálních vlivů na jedince, v pozici jedince uvnitř jednotlivých sociálních skupin a společnosti vůbec. (Hradečná, 1998, s. 7)

Podle Dočkala (1999, s. 10) lze tedy obecně říci : „Člověk a společnost se vyvíjí, svět je stále složitější, život komplikovanější, problémy vzájemného soužití lidí na světě narůstají. Současný stav a vývoj vzbuzuje oprávněné obavy. Lidé, kterým situace není lhostejná, se snaží hledat příčiny a možnosti nápravy. Je proto důležité usilovat o pochopení všeho, co se vztahuje ke společnosti – co je sociální. Jednou z cest ke změnám ve společnosti – možná tou nejdůležitější, je cesta výchovy a vzdělání – pedagogika. Hledání způsobu, jak působit na ostatní, zejména na děti a mladé lidi, aby chtěli a byli připraveni porozumět svým vlastním problémům i problémům společnosti. Řešit je, vyrovnávat se s nimi pro dobro své i druhých. Z hlediska cíle je tak každá pedagogika sociální.“

Dočkal (1999, s. 10) také dodává, že sociální aspekt pedagogiky zdůrazňuje, že výchova se netýká pouze jednotlivců, ale celých skupin, a závisí na vztazích uvnitř i mezi těmito skupinami. Probíhá ve složité síti sociálních vztahů. Podílejí se na ní učitelé, vychovatelé, žáci a klienti, ale také organizace a instituce (rodina, škola, stát, církve i zájmové organizace, sdělovací prostředky, nové technologie atd.) a celková společenská situace. Prostředky výchovy mají společenskou povahu a výchova plní sociální úkoly.

Jak již bylo v úvodu naznačeno, je patrné, že sociální pedagogika je hraniční obor, nebo spíše disciplína, která využívá východisek a souvislostí sociologických, psychologických a sociálně psychologických, sociálně politických a ovšem pedagogických. Sociální pedagogika není dosud přesně definována, pohlížíme na ni z různých pohledů podle převažujících východisek. (Hradečná, 2008, s. 7)

Životní růst a dospívání nejednoho mladého člověka provází různorodost a mnohočetnost obtíží, tradiční „institucionalizované způsoby ovlivňování mládeže nemohou samy naplňovat výchovné a vzdělávací cíle. Vedle rodiny a školy vystupuje do popředí třetí

prvek, označovaný jako sociální pedagogika. Není jakousi třetí institucí, která realizuje společenskou starost o výchovu mladé generace. Spíše je instancí, jež pomáhá vyrovnávat vznikající rizika a konflikty a spolupracuje na přeměnách a vývoji společnosti. Lze konstatovat, že sociální pedagogika pracuje pro společnost, ale působí i na změny ve společnosti a stává se tak jejím významným kritikem. (Jedlička a kol., 2004, s. 358)

Podle Klímy (2004, s. 359) se sociální pedagogika zaměřuje na úlohu prostředí (zvláště společenského prostoru) v procesu výchovy a na porozumění určitých vlivů vycházejících z daného prostředí. Dochází také k nesmyslnému kladení rovnítka mezi sociální pedagogikou a mimoškolní výchovou či pedagogikou volného času. Svět mimo školu a volný čas je jednou ze základních kategorií této disciplíny, je však pouze jedním z mnoha polí, na nichž probíhá kontakt s mladými lidmi.

Pojetí sociální pedagogiky se v průběhu jejího vývoje různí. Souvisí to s výkladem pojmu sociální, který byl chápán ve smyslu potřeby pomoci lidem, kteří se dostali do těžké životní situace. Jiné pojetí vidí pojem sociální ve vztahu k celé společnosti a ve smyslu výchovy. (Kraus, 2008, s. 39)

Nechci se zabývat historií sociální pedagogiky v plné šíři, avšak je třeba si uvědomit, že sociální pedagogika není nový pojem. Otázky, které sociální pedagogika řeší, jsou staré jako lidská společnost. Člověk si je začal klást, jakmile si uvědomil, že na světě není sám a že žije ve společnosti, což přináší své výhody, ale také problémy. Sociální pedagogika se objevuje již v 19. století v Anglii, ve Francii i v Německu, u nás pak ve 20. a 30. letech století dvacátého (Dočkal, 1999, s. 10). V českém prostředí bývají její počátky spojovány se jménem G. A. Lindnera, prvního profesora pedagogiky na Karlově univerzitě v Praze. (Kraus, Poláčková, 2001, s. 9)

Přehledné vypracování strukturace pojmu sociální pedagogiky z hlediska přístupu uvádí Kraus (2008, s. 40), který jej člení následovně:

1. „k objektu výchovy – na rozdíl od pojetí individualistické výchovy zdůrazňuje působení na celé sociální skupiny (profesní, politické, zájmové, etnické apod.);
2. k formám a podmínkám výchovy – zabývá se především výchovou v mimoškolních institucích včetně rodiny, všimá si role lokálního prostředí;
3. k cílům výchovy – zdůrazňuje společenské potřeby, orientuje se na spolupráci, altruistické jednání, na demokratizaci výchovy;
4. k metodám výchovy – upřednostňuje nepřímé výchovné postupy;

5. ve smyslu sociální pomoci – pojem sociální chápe ve smyslu solidarity s těmi, kteří se dostali do znevýhodněné situace (z důvodů ekonomických, etnických, zdravotních apod.), a jde pak o výchovné přístupy jako doplněk celkové péče o tyto specifické okruhy populace.“

Ani v tomto století není pojetí sociální pedagogiky jednoznačné, a jeho výklad se liší jak v pohledu jednotlivých autorů, tak v jednotlivých zemích. Je zřejmé, že některá pojetí sociální pedagogiky jsou „širší“, jiná naopak „užší“. Pozornost se věnuje nejen kvalitnímu využívání volného času dětí a mládeže, ale také skupinám, které jsou ohroženy narušenou socializací, nebo znevýhodněným skupinám ve společnosti. Obecně můžeme říci, že vývoj dospívá k širšímu pojetí sociální pedagogiky, které se netýká jen určitých kategorií společnosti, ale celé populace. Nejde tedy jen o mimoškolní oblast, ale hovoří se i o sociálněpedagogické práci ve škole.

Sociální pedagogiku lze chápat jako „teorii pomoci při zvládání konfliktů vznikajících v průběhu socializace.“ (Kraus, 2008, s. 41). Upozorňuji, že nejde jen o aktuální pomoc při zvládání různých životních obtíží a problémy spojené s integrací do společnosti, ale i na stabilizaci a odvrácení selhání. Sociální pedagogika by měla mladým lidem zprostředkovat osvojení si schopností a kompetencí tak, aby se mohli aktivně účastnit společenského života.

Podle Baláže se sociální pedagogika v širším slova smyslu vymezuje jako pedagogická disciplína, která na základě exaktních poznatků řeší vztahy výchovy a společnosti, podílí se na vymezování cílů výchovy, zkoumá výchovné aspekty socializace a přispívá k rozvoji osobnosti ve výchově vzdělávacím postupu v rodině, škole a ve volném čase. (Kraus, 2008, s. 42)

Hroncová na předmět sociální pedagogiky nahlíží jako na sociální aspekty výchovy a rozvoje osobnosti a intervenci do procesu socializace hlavně u ohrožených a sociálně znevýhodněných skupin, výchovu ke svépomoci a snahu o zlepšení společenských podmínek, v nichž člověk žije. (Kraus, 2008, s. 42)

Poměrně široké pojetí nabízí Poláčková a Kraus ve své publikaci „Člověk, prostředí, výchova“, kde je sociální pedagogika definována jako vědní obor transdisciplinární povahy, který se zaměřuje na roli prostředí ve výchově nejen v souvislosti s problémy rizikových, ohrožených, znevýhodněných či deviantních skupin, ale v souvislosti s celou populací. Podle této koncepce by měla sociální pedagogika vytvářet soulad mezi potřebami jedinců a společnosti, tj. přispívat k optimálnímu způsobu života v dané době a v daných společenských podmínkách. (Kraus, Poláčková, 2001, s. 12)

Výše uvedená pojetí reflektují společenské proměny a stávají se tak stále aktuálnějšími, a to především s převratným rozvojem komunikačního systému, kde klíčovou roli hraje komunikace přes mobilní telefon a internet a celková digitalizace a medializace našeho života – ale i v důsledku sociální diferenciaci, globalizace, ekologických problémů apod. Uvedené procesy nemohou probíhat, aniž by ovlivnily proces výchovy. (Kraus, 2008, s. 42)

1.1. Jiná pojetí sociální pedagogiky

K poněkud širšímu pojetí se přiklání Dočkal (1999, s. 11): „Sociální pedagogika se zaměřuje na psychosociální problémy, patologii, problémy marginálních skupin atd., ale především na obecnější řešení vytváření souladu mezi individuálním a společenským, na tvorbu životních způsobů zdravé i ohrožené populace. Nejen na odstraňování negativního, ale zároveň posilování pozitivního. Volný čas a jeho využívání je chápán jako základní pole pro uplatnění výchovných procesů.“

Z pohledu psychologie se hovoří tzv. o pedagogice sociální (social pedagogy) pedagogická disciplína, která se zaměřuje na výzkum významu prostředí ve výchově a na organizování příznivého výchovného prostředí. (Hartl, 2000, s. 403)

Současná sociální pedagogika zahrnuje dvě dimenze – sociální a pedagogickou (Kraus, 2008, s. 44-45):

Sociální dimenze se vyznačuje sociálním rámcem, společenskými podmínkami v konkrétní společnosti. Některé procesy ve společnosti komplikují optimální socializaci jedince či sociálních skupin a nastávají tak rozpory. Sociální pedagogika se snaží o objektivní zachycení těchto rozporů a snaží se hledat východiska a řešení pro optimální rozvoj osobnosti. Zabývá se měnícím se prostředím, ve kterém výchovný proces probíhá.

Pedagogická dimenze spočívá v tom, jak realizovat ony společenské nároky, cíle a minimalizovat vznikající rozpory, a to pedagogickými prostředky.

Sociální pedagogika tak vstupuje do interakčních a socializačních teritorií, ve kterých standardní výchovné a vzdělávací procesy selhávají a kde se pracuje s jedinci či skupinami potencionálně deviantními.

K základnímu obsahu sociální pedagogiky tak patří rozvíjení životního způsobu, tj. kultivace jedince a minimalizace rozporů mezi ním a společenskými podmínkami.

1.2. Předmět sociální pedagogiky

Vymezení předmětu zájmu, tj. obsahu oboru sociální pedagogika, se týká především otázky životní pomoci. Jde o pomoc, kterou potřebují lidé, kteří nejsou schopni spravovat samostatně své záležitosti, řešit své problémy a jsou ohroženi v různých životních prostředích. Lze říci, že sociální pedagogika je „teorie o pomoci“. (Kraus, 2008, s. 45)

Jiným možným hlediskem pro definování předmětu jsou sociální aspekty výchovy a vývoje osobnosti. Pak můžeme říci, že sociální pedagogika se orientuje na výchovu, na proces socializace především u sociálně znevýhodněných skupin dětí a mládeže. Pomáhá řešit krizové životní situace a předcházet vzniku dysfunkčních procesů v rodině a škole. Cílem je výchova ke svépomoci a snaha o zlepšení společenských podmínek, ve kterých vychovávaný jedinec či skupina žije. (Kraus, 2008, s. 49)

Kraus v této souvislosti uvádí také dvě základní funkce sociální pedagogiky: preventivní (profylaktickou) a terapeutickou (kompenzační).

1. Prevence by se měla zabývat utvářením životního způsobu zdravé populace (primární prevence), ale současně vyhledávat lidi s potencionálně patologickým jednáním (sekundární prevence).
2. Druhou oblast zájmů můžeme označit jako terapii, čímž máme na mysli výchovné (často převýchovné) působení v oblasti potřeb člověka s cílem vyrovnávat nedostatky, které způsobily negativní vlivy prostředí. (Kraus, 2008, s. 46)

Pojmy jako technizace a rychlé, až překotné změny ve společnosti dávají výše uvedenému za pravdu dvojnásob. Aktuální vymezení říká, že sociální pedagogika se zabývá výchovou v závislosti na postupující technizaci, rozvoji forem spolužití, kulturních proměn i změn společensko-právních norem. Všimá si tak měnících se podmínek výchovy a sleduje je nejen v obecné rovině, ale i v situacích, kdy nastávají těžkosti v přizpůsobování jedince a jeho společensko-morální vývoj je ohrožen. (Kraus, 2008, s. 48)

Kraus (2008, s. 48) podle Ondřejkoviče konstatuje, že „stojíme před závažným problémem, jak koncipovat výchovně-vzdělávací proces a jak promítnout současnou společnost a postavení člověka v ní do pedagogiky. Autor vidí úkol sociální pedagogiky právě v reflexi stavu a vývojových tendencí současné společnosti a v zájmu o člověka jako o sociální bytost, kterou se postupně stává.“

Nejen proto je sociální pedagogika otevřenou disciplínou, jejíž obsah se nutně musí měnit a vyvíjet. Chceme-li totiž reagovat na společenské změny, stojíme tak před stále novými problémy a životními situacemi. (Kraus, 2008, s. 49)

V této souvislosti Kraus formuluje aktuální úkoly sociální pedagogiky takto:

- „popisovat a analyzovat prostředí (jak společensko-kulturní, tak přírodní), jež člověka obklopuje, zachycovat jeho proměnlivost a vlivy na člověka;
- zkoumat, jak poskytovat pomoc v adaptaci na stále náročnější podmínky především těm, kteří se projevují rizikovým chováním;
- reflektovat globální problémy společnosti (generační, etnické, multikulturní, ekologické, problémy technizace ad.);
- přispívat k utváření zdravého životního stylu (důrazem na zájmovou orientaci, nabídkou hodnotného využívání volného času, programů zaměřených na prevenci, rozvoj správné komunikace a orientace v mezilidských vztazích, na zvládnání náročných životních situací a podporu sociální kreativity);
- rozpracovat formy a specifické metody sociálněvýchovné činnosti;
- vyvíjet maximální snahu o uplatnění poznatků v praxi.“ (Kraus, 2008, s. 49-50)

Je zřejmé, že se společnost rychle mění a adaptace na nové podmínky může být složitá. Nejtěžší úkol, který před sociální pedagogikou stojí, je proto pomoc při hledání identity a vnitřního zakotvení ve společnosti. Jinak řečeno: je nutno naučit se strategie pro zvládnání těžkých životních situací.

Dočkal (1999, s. 7) dodává, že studenti sociální pedagogiky nemají jasnou představu, v jaké oblasti a s jakými lidmi budou pracovat. Studium je také o hledání svého úkolu a otevírání se vůči lidem. Každý může jít svou vlastní cestou, ale po několika letech mohou tyto pěšinky vytvářet cestu společnou. Aby hledání bylo úspěšné, je nutno otevírat se novým poznatkům a vědomostem, a zejména kontaktu s lidmi. Je důležité, aby si studenti sociální pedagogiky uvědomili, že bez znalostí a pochopení základních skutečností o současném světě, o člověku, jeho myšlení a vztahu k druhým lidem, můžou jen těžko působit v sociální oblasti. (Dočkal, 1999, s. 7-8)

Sociální problémy, které vyplývají z existence společnosti, ze způsobu života a vzájemného soužití lidí, jsou rysem sociální pedagogiky jako disciplíny „první linie“. Sociální pedagogika by tak měla dávat odpověď na otázky týkající se konkrétních lidí nebo sociálních skupin a vytvářet podmínky pro řešení konkrétních problémů a situací. Sociální

pedagogika je sociální disciplína, která patří mezi tzv. „pomáhající profese“. Navazuje a spolupracuje s celou řadou obecných a speciálních oborů, zejména se sociální politikou, sociální péčí a speciální pedagogikou. (Dočkal, 1999, s. 11)

Na závěr této kapitoly provedu stručné shrnutí. Z výše uvedených definic sociální pedagogiky jasně vyplývá, že výklad jednotlivých autorů se liší. Z širšího pojetí lze usuzovat, že se netýká jen určitých kategorií společnosti, ale zaměřuje se na celou populaci. V definicích figuruje pomoc zvládat problémy v procesu socializace. Ve své práci se budu zabývat procesem sociálního zrání, který s sebou přináší změny v osobnosti jedince. Pochopení procesů socializace a sociálního zrání musí reflektovat základní skutečnosti o současném světě. Změny ve společnosti s sebou přinášejí i negativní jevy, na které reaguje sociální pedagogika. Sociální pedagogika řeší také vztahy výchovy a společnosti a zaměřuje se na výchovné aspekty rozvoje osobnosti nejen u rizikových skupin, kde hledá cesty ke zlepšení jejich podmínek.

Nelze přehlédnout změny způsobené technizací, se kterou souvisí proces digitalizace a komputelizace, a která mění životní pole člověka. Dynamika procesů socializace a sociálního zrání se mění ruku v ruce s proměnou společnosti na společnost informační. Jedinec vede virtuální život v kyberprostoru, který pro předmět sociální pedagogiky znamená mnoho rizik, které je nutno řešit.

Jak jsme v této kapitole viděli, sociální pedagogika a její předmět mimo jiné reflektují také nově vznikající procesy ve společnosti. Nástup nových technologií s sebou přináší řadu změn ve vývoji jedince, které se z oblasti přirozeného světa přesouvají stále větší měrou do virtuální reality. Tomuto tématu se v dalších kapitolách budu podrobněji věnovat.

2. Média ve vývoji lidské civilizace

V úvodu této kapitoly stručně charakterizují postupný vývoj médií. Teoretik médií M. McLuhan (2000, s. 213) tvrdí, že „všechna média – sama o sobě bez ohledu na poselství, které přenášejí – mají na člověka a společnost závažný vliv.“

Pokud chceme správně pochopit historický vývoj médií, která utvářejí naši současnost, musíme si blíže definovat pojem médium. Podle sociologického slovníku (Jandourek, 2007, s. 153) je médium nástroj komunikace sloužící k reprezentaci nějakého obsahu. Zvolené médium se liší podle toho, zda jde o komunikaci interpersonální (telefon, e-mail, chat) nebo komunikaci masovou (televize, rozhlas, noviny, knihy, film). Médium je v nejužším slova smyslu prostředek masové či mediální komunikace tj. rozlišujeme média tištěná, média elektronická, média nová. (Reifová a kol., 2004, s. 140)

Sak (2007, s. 21) uvádí, že vývoj komunikace člověka probíhal od kreseb a ikon ke komunikaci řečové. Člověk v komunikaci postupoval od konkrétních jevů přirozeného světa k abstraktnějšímu a syntetičtějšímu zachycení člověka v řádu bytí. Rozvoj řeči posiloval myšlení i intelektuální rozvoj a otvíral hlubší prostor pro sociální komunikaci. Řeč se tak stává sociálním médiem, umožňuje předávat obsahy mysli, city, prožitky a výsledky chování. Ve vývoji civilizace hraje významnou roli vkládání média mezi komunikující jedince, které ovlivňuje její spontánnost a přirozenost.

Nahlédneme-li do historie lidské civilizace, zjistíme, že se neustále snižuje podíl spontánní komunikace člověka s jeho okolím. Můžeme to vnímat jako nahrazování přímého spontánního sociálního kontaktu reflexí reality a působením dalších a dalších médií a nových technologií. Člověk ve svém vývoji usiluje o stále dokonalejší převedení světa, kterým je obkloповán, do umělého světa symbolů, což v konečném důsledku vede k celistvému zobrazení reality v médiích a vytvoření umělé virtuální reality.

První etapa je spjata s vývojem řeči, kdy hlavními médii byly kresby, kámen, papyrus a poté papír. Druhá etapa je spojena s vynálezem knihtisku. Přístupnost knih se stala silnou motivací k osvojení základní gramotnosti – čtení a psaní. Kniha jako médium navodila explozivní nárůst fenoménu, který dnes označujeme jako lidské zdroje. Jejich důsledkem bylo osvícenství, racionalismus, bouřlivý rozvoj vědy, technologický a technický vývoj a industrializace společnosti. Toto médium tak provázelo minimálně celou novověkou etapu vývoje společnosti.

Eisensteinová se opírá o myšlenku vyslovenou McLuhanem, který tvrdí, že vynález knihtisku vedl ke standardizaci, která ovlivnila řadu prvků kultury společnosti. Eisensteinová

navíc dodává, že každá technologická inovace vede ke vzájemnému přizpůsobení jednotlivců a sociálních institucí. Lidé mají tendenci přebírat vše, co s novou technologií souvisí a to vede ke společné kultuře jednání v různých sociálních kontextech. (Hallin, Mancini, 2008, s. 283)

Třetí etapa byla spojena s objevem elektřiny. Tato tzv. éra páry, období ryze mechanické a industriální, nechala vzniknout telefonu a filmu. V druhé polovině 20. století vznikají přelomová média jako je rozhlas a televize.

Současná etapa mediálního vývoje je spjata s nástupem internetu a počítače, dochází k propojování jednotlivých médií za použití digitalizace. Můžeme se setkat i s pojmem „mainstreamová“ média, tzv. média hlavního proudu, která jsou konformní s establishmentem bez ohledu na formu. (Sak, 2007, s. 22)

Teoretik médií a sociolog kultury dvacátého století Marshall McLuhan ve svém díle definoval povahu i funkci médií a zvláště sledoval, jak nástup a rozvoj elektronické technologie zásadně proměňuje psychosociální podmínky života a způsob lidského myšlení.

V tomto kontextu McLuhan (2000, s. 244) hovoří o tom, že „kmenový člověk existoval v harmonické rovnováze smyslů a svět vnímal vyváženě sluchem, čichem, hmatem, zrakem a chutí. Technologické novinky ale rozšiřují lidské schopnosti a smysly, čímž mění senzoričnou rovnováhu. Tato změna zpětně neúprosně proměňuje společnost, jež onu technologii vytvořila.“

Od vzniku prvních médií dochází k jejich stále větší rozmanitosti a přesunu života společnosti a člověka do těchto médií. Zvyšuje se medializace a posléze digitalizace společnosti, mění se pozice médií v životním poli člověka a jejich význam pro fungování společnosti. Faktem je, že změny v oblasti informačních technologií v posledních letech jsou zásadnější, než změny za celou historii lidstva. (Sak, 2007, s. 22)

2.1. Mysl člověka – přirozený svět – mediální a virtuální svět

S nástupem nových technologií se v tomto informačním či digitálním věku mění fungování lidské mysli. Do myšlení a vědomí člověka se vtiskávají obsahy, které neodrážejí realitu přirozeného světa a produkují mediální a virtuální realitu.

Mezi myslí, přirozeným světem, nevědomím a transpersonálním vědomím dochází k tokům, které se vzájemně ovlivňují a zároveň mají své zákonitosti. Znalost těchto toků dává jedinci možnost je ovlivňovat. Tyto myšlenky ilustrují schémata na obrázcích 1 a 2. (Sak, 2007, s. 24)

OBR.1. Přirozený svět a mysl člověka

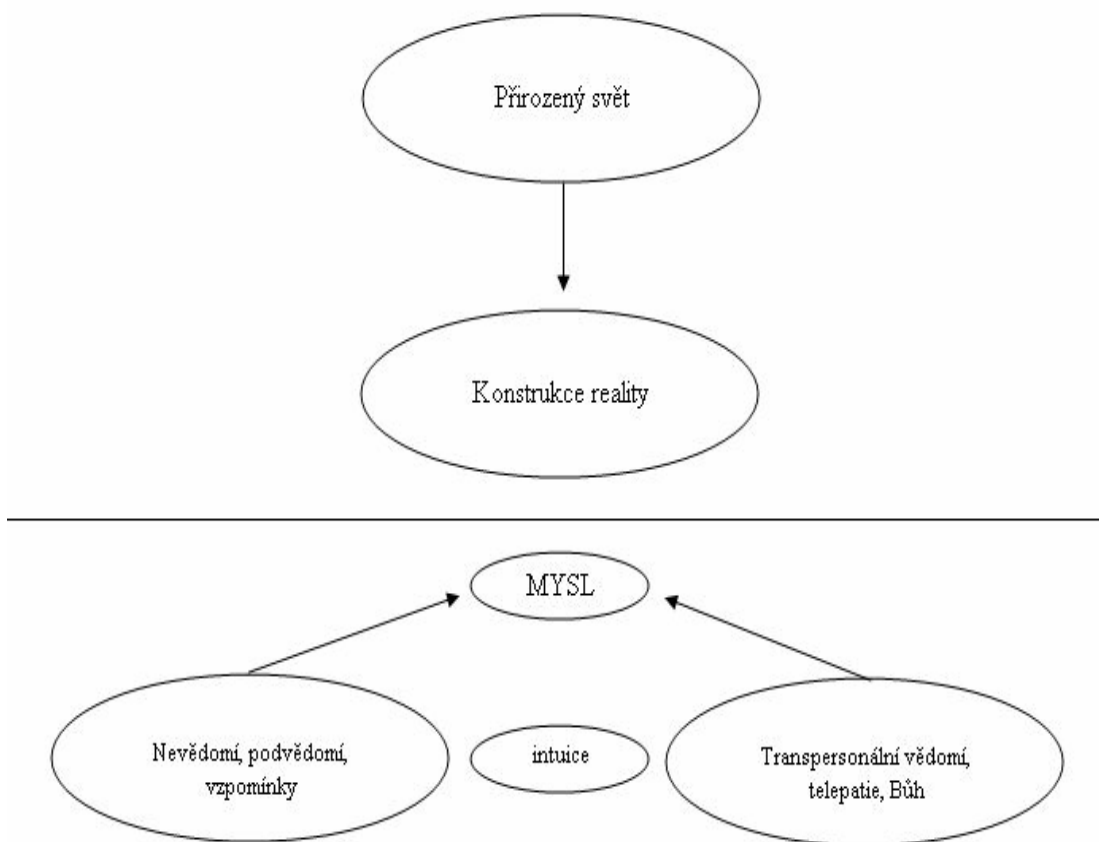


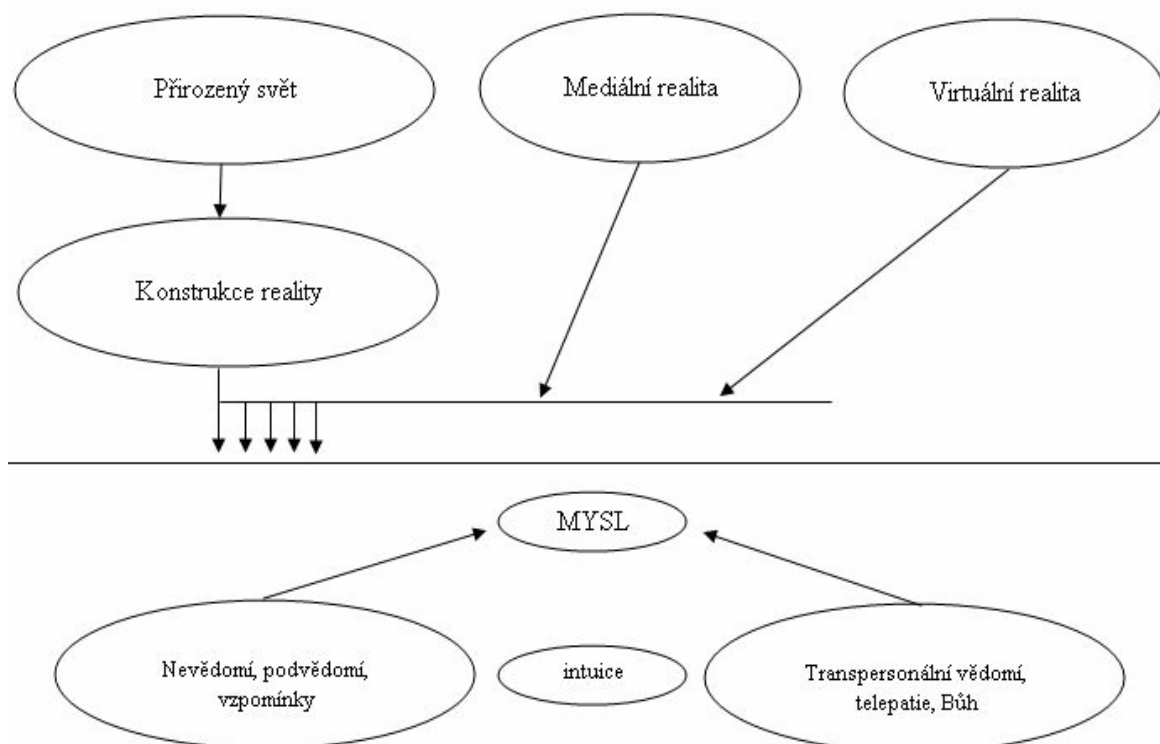
Schéma na obrázku 1 ukazuje toky mezi myslí – přirozeným světem, hlubinnou vrstvou osobnosti a transcendentní (spirituální) dimenzí, které se vzájemně ovlivňují (zároveň i blokují) a vytvářejí nové myšlenkové konstrukty, syntézy apod.

Kategorií, která je značnou částí lidstva nepřijímána je transpersonální vědomí, které zahrnuje fenomény přesahující lidskou mysl, lidské vědomí. Otevření kanálu mezi myslí a transpersonálním vědomím vzniká za velice specifických podmínek. Příkladem může být dlouhý půst (Kristus na poušti, Budha, půst před magickými rituály apod.), sociální deprivace vyvolána samotou, meditace, mantry. Cílem uvedených praktik je vyprázdnit mysl a zaměřit se na vlastní prázdnotu a navodit takový stav, kdy je možno reflektovat i své vlastní nejjemnější pohyby. Mylná je snaha vyvolat tuto změnu drogou, která změní stav vědomí, ale nedojde k prázdnotě mysli jako předpoklad k otevření kanálu mezi transpersonálním vědomím a myslí. (Sak, 2007, s. 24)

Na hranici mezi nevědomím a transcendentním vědomím stojí projevy intuice, hovoří se to tom, že poznání se objevilo náhle, bez vlastního úsilí, jako by bylo sděleno.

Je zřejmé, že v nastupujícím digitálním věku dochází ke změně v lidské mysli. Konstrukt obsahu mysli vykazuje určitý rozdíl, který spočívá v přemostění toku informací mezi přirozeným světem a myslí člověka mediální a virtuální realitou. (viz. obr. 2)

OBR. 2 Mysl a imprintace mediální a virtuální reality



Dochází k procesu vyřazování kanálu mezi lidskou myslí a přirozeným světem a jeho nahrazování mediální a virtuální realitou. Tento proces lze ilustrovat na technologickém vývoji v lékařství, kde jsou lékaři schopni přerušit interakci mezi biologickým systémem člověka a jeho biologickým polem (přirozeným světem) a jeho vitální přirozené funkce zajišťovat uměle prostřednictvím přístrojů. Podobně také technologický vývoj médií umožnil přemostění mezi přirozeným světem a myslí člověka. (Sak, 2007, s. 25)

Přemostění kanálu mezi přirozeným světem a myslí člověka novými technologiemi a médií neznamená pouze imprintaci obsahů mediální a virtuální reality, dochází k zaplnění mysli a blokaci toků mezi myslí a dalšími sférami (myšleno nevědomí, podvědomí, k transpersonální vědomí), jsou tak omezeny předměty myšlení a nepřímo samotné myšlení.

Manipulativní působení médií nezůstává u imprintace obsahů. Dochází tak k programování myšlení a jednání, příkladem mohou být „reality show“. Nebezpečím

takových pořadů není jen dekulivační působení na sociální zrání jedince, kterému velmi rychle podléhá mladá generace, ale také v druhoplánovém programování diváků a ztrátě vnitřní svobody diváka. (Sak, 2007, s. 26)

Bystřický (2008, s. 55) v tomto kontextu shrnuje známou myšlenku McLuhana, který tvrdí, že „technologické inovace lze považovat za extenze člověka, neboli prostředky, které rozšiřují možnosti lidského smyslového vnímání. O extenzích lze hovořit vždy v takové situaci, kdy společnost či jedinec začne používat technologii, která novým způsobem umožní „rozšířit“ určitou oblast jeho těla, případně otevře nové dimenze myšlení.“

Je zřejmé, že využívání nových technologií mění psychickou i sociální stránku jedince. Skrze různé komunikační prostředky poznáváme a prožíváme vnější svět. Zdůrazňuji, že tyto prostředky doslova rozšiřují smyslové vnímání člověka.

3. Komputerizace společnosti

Česká společnost prochází hlubokými změnami ve všech oblastech svého života. Změny vycházejí jednak z vnitřních požadavků a z potřeb společnosti a zároveň jsou reakcí na proces začleňování do evropských struktur. Souběžně dochází k méně nápadným změnám zevnitř, které vedou Českou republiku k informační společnosti. V české kultuře dochází k procesu komercionalizace a nástup masové kultury souvisí s komputerizací společnosti a z ní vyplývajícími procesy. Nositelem těchto nových skutečností, které mají společenskou a individuální dimenzi, je především mladá generace. S individuální dimenzí jsou spojeny změny životního, mentálního a sociálního pole jedince a změny jeho životního stylu.

Všechny uvedené změny vyplývají z technologické základny komputerizace – materiálně technické vybavení a osvojení know how nových technologií. Z tohoto pohledu můžeme tvrdit, že poslední roky jsou obdobím, v němž se rodí nová kvalita života společnosti a jedince. (www.insoma.cz/index)

Komputerizace patří k nejdůležitějším procesům informatizace společnosti, tj. implementace nových informačních a komunikačních technologií do společnosti. Indikátorem tohoto procesu české společnosti je index komputerizace, který jsem popsala v kapitole 5.1. ve výzkumu „Komputerizace společnosti, vzdělávání a životní styl“. (www.sds.cz)

Sak (2007, s. 37) proces komputerizace definuje jako „vybavování společnosti informačními technologiemi, osvojování si počítačové gramotnosti, převádění veřejnosprávních agend do počítačových databází, jejich zpřístupňování prostřednictvím internetu a využívání nových informačních a komunikačních technologií ve všech oblastech života společnosti, které přinese aktivity nové, které jsou možné teprve s novou technikou.“

Z hlediska společenského vývoje existují sociální a profesní skupiny a instituce, jejichž komputerizace je významnější. Ve vzdělávacím systému se potvrdila konzervativnost, a proto zavádění nových poznatků a kompetencí do výuky nabírá pomalé tempo. Na konci 20. století se českému školství nepodařilo výrazně ovlivnit komputerizaci společnosti, nyní je situace mnohem lepší. Dalším objektem komputerizace jsou zařízení volného času, které flexibilněji vychází vstříc zájmům dítěte. (Sak, 2007, s. 38)

Nelze přehlédnout, že díky komputerizaci má životní pole jedince a životní styl své materiálně technické zázemí. Digitalizace životního pole a vytváření kyberprostoru a kyberkultury je podmíněno prudkým nárůstem dostupnosti technickými prostředky. Velice

dynamicky se proměňuje pozice jednotlivých médií, průnik ICT (především počítače) do společnosti se odehrává uvnitř životní fáze jedné generace. (Sak, 2004, s. 183)

Upozorňuji na to, že komputelizace probíhá především prostřednictvím současné mladé generace. Disponibilita nových technologií mladé generace ve srovnání se zbytkem společnosti je mnohem vyšší – největší rozdíly vidíme u internetu, osobního počítače (notebook), mobilního telefonu a MP3 přehrávače. S každou novější technologií je rozdíl mezi generacemi ve prospěch mládeže patrnější. Je také zřejmé, že rozšíření nových informačních technologií způsobuje útlum jiných médií. (Sak, 2004, s. 183)

Dalším fenoménem spojeným s procesem komputelizace je u mladých lidí tzv. „internetová vzdělanost“, kdy student dokáže velmi dobře najít informace a poskládat je do požadovaného textu. Tato činnost nevyžaduje náročné myšlenkové operace a student si tolik nerozvíjí myšlení a kreativitu. Dnešním trendem se stává slogan, že není třeba studentům předávat znalosti, ale naučit je, aby si uměli informaci najít. Vzdělávání se omezuje na dovednost hledat informace a tím podporuje trendy digitalizace člověka v duchu logiky počítače. Jsme tedy svědky proměny v mentálním poli člověka. (Sak, 2004, s. 188)

Komputelizace společnosti a postupné šíření počítačové gramotnosti napříč generacemi dává vzniknout informační společnosti.

3.1. Informační a komunikační technologie (ICT)

Žijeme v informační společnosti, která s sebou přináší využívání nových technologií. Ocitáme se v epoše nových médií, které dominují počítače a další moderní informační technologie. Co jsou informační a komunikační technologie (dále ICT) a jak je využít nejen v pedagogice, ale i mimo tento obor? Touto problematikou se zabývá řada českých a zahraničních autorů. V této kapitole se zaměřím na oblast vzdělávání, kde dochází k implementaci ICT do výuky. Zavádění ICT do škol s sebou totiž přináší řadu změn a inovací. V oblasti vzdělávání je komputelizace spojena především s elektronickým vzděláváním (e-learning), které využívá informační a komunikační technologie.

Je zřejmé, že žijeme v nové éře informační exploze. Produkce informací a jejich zpracování a zařazování do výukových programů není totiž možné prostou adicí. Do výuky je nutno zařadit moderní informační technologie jako integrální součást výukových aktivit. (Kalhous, Obst, 2002, s. 341)

Punar ve své práci „ICT ve vzdělání pod tlakem informační společnosti“ nahlíží komplexně na definice a přístupy k ICT ve vzdělávacím procesu, které jsou příznačné svojí rozmanitostí, stejně jako nové technologie samotné. Tvrdí, že „informační společnost má své

specifické rysy, které kladou nároky na zavádění a využívání ICT nejen ve vzdělávání.“ (Punar, 2008, s. 2)

Z hlediska oboru informatiky za ICT považujeme veškeré technologie, nástroje a postupy umožňující lidem komunikaci a práci s informacemi. Tímto pojmem tedy označujeme hardwarové (servery, počítače, komunikační a síťová zařízení, kamera, myš apod.) a softwarové (operační systém, textové editory, grafické programy apod.) prostředky pro sběr, přenos, ukládání, zpracování a distribuci dat.

Dříve jsme se setkávali pouze s termínem IT (informační technologie), který zahrnuje veškerá elektronická zařízení, která jsou schopna zpracovávat informace, ovšem jednalo se pouze o hardwarovou část těchto zařízení. Jednotlivá zařízení však spolu začala navzájem komunikovat a termín „informační technologie“, byl postupem času doplněn o prvek komunikace a tak vznikl pojem ICT. (www.itserve.cz)

Celosvětově využívaná zkratka ICT vznikla z anglického termínu Information and Communication Technologies. V české literatuře se však můžeme setkat i se zkratkou IKT (informační a komunikační technologie).

„Termín informační a komunikační technologie je používán pro technologie, které jsou založené na počítačích a na moderních telekomunikačních službách umožňujících svým uživatelům zpřístupnit informace a pracovat s nimi v digitální (elektronické) podobě.“ (Zounek, 2006, s. 12)

Punar (2008, s. 3) nabízí další definici rozšířenou o členění ICT: „Informační technologie bývají charakterizovány jako technologické prostředky určené ke zpracování dat a informací. Informační technologie se tak rozdělují do tří základních skupin:

1. Základní programové vybavení.
2. Aplikační programové vybavení (vlastní aplikace – např. textové procesory, tabulkové editory, webové prohlížeče aj.)
3. Technické vybavení (počítače, síťová infrastruktura aj.).“

Podle „Pedagogického slovníku“ (Průcha a kol., 2003, s. 139) jsou pod tento pojem řazeny „moderní prostředky didaktické techniky, didaktické programy a jimi inspirované nové formy vyučování zahrnující zejména: sítě (lokální počítačové sítě, internet a jeho prostřednictvím přístupné on-line knihovny, databáze a další zdroje informací...); multimédia, která spojují různé formy prezentace informace (hypertext, obraz a animovaný obraz, zvuk atd.) na různých typech nosičů (on-line, na CD-ROM).“

Dalším z českých autorů, který uvádí výčet technologií využívaných ve vzdělávání, je Otto Obst v publikaci „Školní didaktika“ (Kalhous, Obst, 2002, s. 342). Zde klasifikuje materiální didaktické prostředky využívané ve školách následujícím způsobem:

1. Výukové programy.
 - Programy pro procvičování látky.
 - Simulační programy (umožňují modelování procesů).
 - Didaktické hry (programy koncipované jako zábavná hra s účelem vzdělávat).
 - Elektronické učebnice a encyklopedie.
2. Počítač jako pracovní nástroj.
 - Textové editory (programy umožňující psaní textů).
 - Databázové systémy (program obsahující databázi, což je skupina informací, která je uspořádána podle určitých kritérií tak, aby byla možná různá manipulace s těmito informacemi).
 - Tabulkové kalkulátory (určeny pro provádění výpočtů v rámci uživatelem definované tabulky).
 - Grafické editory (programy, které umožňují vytvářet a upravovat obrázky).
 - CAD systémy (z angl. Computer Aided Design – počítačem podporované projektování dvoj i trojrozměrných modelů).
3. Programy k získávání informací z počítačových sítí.
 - Multimédia (umožňují vytvářet multimediální učebny, které zprostředkovávají informace z různých médií jako novin, knih, časopisů, videa, televize, telefonu, faxu a počítačových sítí včetně všech služeb jako e-mail, www nebo zpravodajství).

České definice nepodávají nijak vyčerpávající popis ICT ve vzdělání a z důvodu razantního vývoje nových technologií nejsou bohužel ani zcela aktuální. Zaměřím se na definice zahraničních autorů a mezinárodních organizací zaměřených na vzdělávání od UNESCO, OECD přes Evropskou Unii až po její složky, jako je například Eurydice.

Podle dokumentu OECD jeho autor Selwyn hovoří o ICT jako o rozšíření tradičního termínu IT (informační technologie, angl. information technologies) zdůrazněním rychlé konvergence technologií jako počítače, telekomunikace a technologie pro přenos dat. Zdůrazňuje komunikační a propojovací potenciál moderních informačních technologií. ICT definuje jako termín, který zahrnuje: „počítače, digitální přenos, telekomunikační technologie,

jako mobilní telefony umožňující přístup k e-mailu a další formy počítačem zprostředkované komunikace; a elektronické informační zdroje jako web a CD-ROMy.“ (Punar, 2008, s.3)

Někteří ze zahraničních pedagogických odborníků neváhají přistoupit ani k úpravě termínu pro jeho přiblížení vzdělávacímu prostředí. Podle Punara (2008, s. 3) Mehlinger a Powers používají termín vzdělávací technologie (educational technology), jak ale sami připomínají, mnozí specialisté preferují pojem výukové technologie (instructional technology). Podle autorů se termín vztahuje k výukové funkci počítačů, televize a dalších druhů hardware a software.

Nelze přehlédnout definici ICT z pohledu kurikula. Ve shodě s Pelgrumem a Law můžeme rozlišit tři role ICT v kurikulu:

- 1) „Učení se o ICT, jako je jejich použití a počítačová gramotnost.
- 2) Učení se s ICT, které zahrnuje využívání multimédií, internetu a webu k posílení nebo nahrazení ostatních zdrojů.
- 3) Učení se prostřednictvím ICT, které se vztahuje k integraci technologií jako nástroje do kurikula. Příkladem může být výuka kurzu s ICT.“ (Punar, 2008, s.55)

Publikace Eurydice zaměřená na komparaci strategií jednotlivých států v zavádění technologií do vzdělávání definuje pojem ICT takto: „zahrnuje počítače, počítačovou síť (Internet a intranet) a multimédia. ICT chápeme jako nástroj či zdroj vzdělávání a jako předmět studia sám o sobě.“ (Eurydice, 2001, s. 7)

Z výše uvedených definic jasně vyplývá, že nedošlo k jednoznačnému vymezení obsahu pojmu ICT v pedagogické vědě. Pro účely práce vybírám definici Eurydice (2001, s. 8), která díky průzkumům v evropských zemích, kde dochází k různorodosti termínů, postupů, praktik a přístupů používaných ve vzdělání, došla k tomu, že vylučuje jakoukoli přesnější definici než výše uvedenou.

Jak se zdá, na jednu stranu jsou ICT využity k plnění technických úkolů, na druhou stranu se mohou stát prostředkem výměny a předávání informací a získávání přístupu k vědění. Pouhá existence ICT sama o sobě nestačí. ICT je skutečně někdy přisuzována schopnost revolučním způsobem pozměnit debatu o úloze vzdělání a o tom, jak by mělo být poskytováno.

V publikaci „Eurydice“ (2001, s. 8) se hovoří o tom, že po dlouhou dobu vzdělávání svobodných jedinců schopných kritického pohledu záviselo na objemu informací, které jim

byly překládány. Přetrvávala tendence klást rovnítko mezi míru svébytnosti jedince a schopnost získávat větší množství informací. Situace se mění. Dnes je shromažďování objemu informací technicky dosažitelné a bezproblémové. Jde o to, umět s nimi nakládat. Schopnost rozšifrovat informace, které mohou sloužit k dobrému účelu, dostává spolu se schopností, jak tyto informace získat, zcela nový význam. Zavedení ICT do vzdělávání s sebou přináší změnu a inovátorský přístup. Povzbuzují studenty k tomu stát se aktivnějšími, upustit od pasivního naslouchání a nechat vstoupit vnější svět do školy, to vše navozuje změny, jakým způsobem se vzdělání poskytuje. Nutná je snaha o maximálního využití takového potenciálu ICT.

Zounek (2006, s. 11) v tomto kontextu hovoří o tom, že v koncepci nové informační společnosti je přístup k informacím skrze ICT významný. Je nutno, zapojit dovednosti spojené s vyhledáváním informací, vybírat a rozhodovat o jejich důležitosti, kriticky třídit velké množství informací. Naučit se zpracovávat data a využívat dovednosti potřebné k tvorbě a distribuci relevantních informací. V dnešní době je nutná transformace získaných informací ve znalosti či vědění. Jak se zdá, ICT jsou nástrojem podporující reprodukci vědění a komunikaci mezi lidmi. Prostřednictvím ICT je přístup k informacím efektivnější, ovšem záleží na tom, jak s danými informacemi nakládat, jak je vstřebávat a umět zapojit dovednosti spojené s jejich zpracováním.

Významnou součástí nových informačních technologií a novým médiem slučujícím v sobě všechna předchozí, je internet. Rizika spojená s využíváním internetu budou popsána v kapitole 6.2.

3.1.1. Rozsah fenoménu internet

Internet – síť sítí, virtuální svět, kyberprostor. Těmito termíny bývá definován, překládán a vysvětlován. V současné době představuje velmi rychle se rozvíjející informační médium. Internet není ani zlý, ani dobrý. Je jen takový, jakým si ho přejí mít uživatelé. (Zounek, 2001, s.10)

Technickým základem internetu jako komunikačního nástroje je předávání multimediálních informací mezi počítači. Podstatou funkcí je organizační řešení, celosvětově volně vytvářené sítě bez centra prakticky bez výrazného hierarchického členění. Internet se tak stává nejrychleji se rozvíjejícím elektronickým médiem, který je v mnoha ohledech nejvýraznějším nástrojem mezilidské komunikace.

Internet není masovým médiem, protože umožňuje uživateli individuální a relativně svobodný výběr z nepřehledného množství zdrojů. Internet byl původně vytvořen a určen pro výměnu informací. V současnosti internet plní v zásadě shodné funkce jako klasická elektronická média, podstatnou modifikací je to, že většina funkcí je realizována interaktivním způsobem. (Musil, 2008, s. 34)

Musil (2008, s. 32) ve své publikaci uvádí data z roku 2002, kdy mělo přístup na internet cca 620 miliónů lidí na celém světě, tedy přes 10% procent populace.

Pro ilustraci světové internetové statistiky zveřejnily údaje k datu 02/2009, kdy mělo přístup na internet 1,57 miliardy lidí, což odpovídá 23,5% populace a tedy téměř čtvrtině všech lidí na světě. Při představě počtu lidí v Číně, Indii, Africe a Asii, kteří se k internetu jen tak nedostanou, je výška tohoto čísla dosti překvapivá. (www.blog.efektne.cz)

Internet se šíří 3x rychleji než v minulosti televize a dokonce 10x rychleji než předtím rozhlas. V českém prostředí se vývoj internetu opozdil, započal ve skutečnosti až po pádu komunismu. Dále uvádím údaje týkající se uživatelů internetu v České republice. V současnosti zmizela původní dominance mužů mezi uživateli. Podstatný vliv zaujímá vzdělání a věk uživatelů. V roce 2007 bylo 93% vysokoškoláků uživateli internetu, ve skupině se základním vzděláním jen 20%. Co se týče věku bylo 83% uživatelů ve skupině do 20 let, pouze 16% v nejstarší skupině nad 60 let. V porovnání s vyspělými evropskými státy drží Česká republika v oblasti špičkové technologie krok (Musil, 2008, s. 32-33). Rizika spojená s užíváním internetu uvádím v kapitole 6.2.

3.2. Vznik infosféry, kyberprostor a virtuální realita

Produkování, šíření, zpracování a ukládání informací se neustále zvětšuje a to v návaznosti na nové generace informačních a komunikačních technologií. Komputerizace navazuje na předchozí vývoj, v němž člověk pomocí technologií množoval schopnosti svých smyslů (zrak, sluch) a dovedností (pohyb) a vytvářel pro svůj život umělé prostředí. Komputerizací vstoupil člověk ve své činnosti na hlavní linii planetární evoluce, kterou je rozvoj aktivit, které u člověka zabezpečuje mozek.

Vzniká prostředí tvořené souborem nosičů – médií, jejich informačním obsahem, příslušnými technologiemi a planetárním tokem informací (Sak, 2007, s. 27). Rozvoj hardwaru a software a technická komputerizace přináší změny na tzv. úrovni člověka a lidské civilizace, které se vyladují do podoby kompatibilní s ICT. Tato lidská a sociální stránka komputerizace a informatizace je stejně zásadní jako samotná technická stránka

komputerizace. Podle Negroponteho jde v informatice o způsob života a už ne tolik o samotné počítače. (Sak, 2007, s. 27)

Počítače propojené do sítě, média, ICT a informace všech forem (např. texty, zvuk, video, multimedia) jsou umístěné a pohybují se na síti. Uživatel vytváří fenomén, který nazýváme infosféra. Vznik infosféry a digitalizace patří k základům dnešního civilizačního vývoje a nové digitální éry. V infosféře se objevují nové jevy pozitivního i negativního charakteru. Tempo mediálních inovací je závratné. Lidstvo začíná realizovat další technologickou inovaci, která promění celou mediální krajinu a tím životní styl člověka. Digitalizací dochází k propojení všech médií a k posunu do informační společnosti.

Činnosti s počítačem především s internetem útočí na stále více smyslů. Prostřednictvím připojení k internetu se dostáváme do nové reality. Je to svět sám pro sebe, kde člověk uniká do světa „za zrcadlem“ - do kyberprostoru a virtuální reality. Virtuální realita je počítačem realizované prostředí. Snaží se přiblížit počítačové prostředí skutečnosti, kterou zachycuje našimi smysly. Nabízí lidem vztahy zprostředkované výlučně technikou. Při realizaci virtuální reality pracuje se zrakem, sluchem a hmatem. (Sak, 2007, s. 251)

Člověk vytváří uměnou – virtuální realitu, vedle přirozeného světa vzniká nový produkt civilizace a tím je kyberprostor. Pojem kyberprostor byl poprvé použit ve sci-fi románu Williamem Gibsonem. Podle autora je kyberprostor “sdílená halucinace každý den pocíťována miliardami oprávněných operátorů všech národů, dětmi, které se učí základům matematiky. Grafická reprezentace dat abstrahovaných z bank počítačů lidského systému. Nedomyšlitelná komplexnost. Linie světla seřazené v neprostoru myslí, shluky a souhvězdí dat.” (Sak, 2007, s. 29)

Jednoduše řečeno je kyberprostor produkt člověka ve spojení s novými ICT. Stal se zásadním fenoménem, který se vymezuje jako entita odlišná od časoprostoru přirozeného světa. Přesunem do časoprostoru jedinec opouští své časové souřadnice. Vstupem do virtuálního světa čas přirozeného světa mizí. Všichni uživatelé na celé planetě sdílejí jeden čas, kde mohou být v kyberprostoru aktivní. Prostřednictvím dalších uživatelů, webů, serverů, chatů apod. Dochází k tomu, že se uživatel rozkládá neomezeně po celé planetě. Branou mezi realitou přirozeného světa a virtuální realitou si jedinec přenáší nové prožitky, zkušenosti a dovednosti (například z počítačových her apod.). (Sak, 2007, s. 30)

Průnik virtuální reality do přirozeného světa bude redefinovat i deviaci a kriminalitu a uloží nové úkoly pro právní vědu (šíření dětské pornografie přes internet je trestný čin). Upozorňuji na nebezpečí počítačových her, které jsou velkým lákadlem pro dnešní děti

a mládež. V daném okamžiku virtuálně vraždí a mučí milióny děti na této planetě a to nemluvě o virtuální pedofilii, sadistickém sexu apod.

Lze tedy očekávat, že zrod kyberprostoru promění vnitřní svět člověka, životní pole, životní styl, lidskou společnost, zasáhne tak všechny stránky člověka a společnosti. Problematika virtuální a přirozené reality a jejich vlivy na osobnost člověka jsou významnými tématy pro řadu vědních disciplín včetně sociální pedagogiky. (Sak, 2007, s. 31)

Níže uvádím nové jevy, které jsou spjaty s člověkem v kyberprostoru, které jsou doplněny o aktuální poznatky a vlastní zkušenosti. (Sak, 2007, s. 32-35)

- Virtuální identita a způsob jejího formování. Aktuální jev především ve spojitosti s různým typem sociálních sítí (například Facebook apod.), kde si mladí lidé tvoří svou identitu podle svých zájmů a kritérií. Uživatel si volí určité identity pro různé partnery v komunikaci. Tyto změny virtuální identity jsou velkým rizikem. Například praktiky pedofilních uživatelů internetu, kteří upravují svůj věk a snaží se pak s dětmi sejít v přirozeném světě. Příkladem jsou i mladé dívky, které se vydávají za starší a vstupují tak do erotických virtuálních vztahů, které neodpovídají jejich věku a mentalitě.
- Kreativní potenciál na síti. Nebezpečnou tezí je, že není třeba mladou generaci zatěžovat vzděláváním, stačí děti a mládež, naučit, kde příslušné informace hledat. Kreativita je jednou z největších hodnot člověka. Kreativita je limitována úrovní vzdělání jedince a efekt jeho vzdělání je omezován jeho tvůrčími schopnostmi. Vzdělání a kreativita vzrůstá s využíváním nových technologií.
- Virtuální planetární vědomí. Skupinové vědomí je posilováno komunikací a sdílenými obsahy. V dnešní společnosti se vazby mezi skupinou a vědomím zeslabují, osobní vztahy „tváří v tvář“ ustoupily formálním vztahům s formální komunikací. Média a ICT se podílejí na vytváření společenského vědomí a veřejného mínění. Díky kyberprostoru může účastník volit informační zdroje, vyjadřovat svůj názor a přidávat další informace a tyto sdílené informace a vzájemná komunikace jsou zdrojem vytváření planetárního vědomí. Nutno upozornit na to, že kyberprostor a internet jako takový poskytují nové možnosti pro planetární vědomí. Dochází a bude docházet k mocenským střetům a půjde o ovládnutí kyberprostoru jako nejvýznamnějšího nástroje pro vytváření planetárního vědomí a manipulaci lidí v planetárním rozměru, což je nebezpečí číslo jedna. Jak už bylo řečeno, kyberprostor poskytuje svobodný tok informací a utváření planetárního společenství na bázi planetárního vědomí, lze tedy

očekávat střed v kyberprostoru. Na jedné straně lze realizovat potřeby orwellovského „Velkého bratra“ a manipulovat lidmi a na druhé straně představuje posun civilizačního vývoje a umožňuje vznik planetárního vědomí, které je produktem svobodného toku a vzniku informací mezi lidmi všech, ras, kultur, náboženství a národů. Můžeme hovořit o počátku procesu o strukturovaném virtuálním vědomí, které vzniká na základě vznikajících sociální komunit.

- Planetizace člověka. Komunikace, práce s informacemi, poznatky na planetární úrovni ovlivňují celou osobnost člověka (chování, myšlení, hodnotový systém). Mění a rozpíná se sociální pole jedince až k planetárnímu rozměru.
- Osobní počítač a síť fungují jako nástavec komunikace, paměti a mozku. Během vývoje člověka a sociability dochází k nepřetržitému zdokonalování smyslů a schopností jejich umělou nástavbou, která je produktem lidského poznání a techniky. Člověk připojením do sítě znásobil schopnost manipulovat s informacemi, které jsou propojeny celoplanetárně. Informace vyprodukované jedincem na jednom kontinentu mohou být okamžitě k dispozici na jiném kontinentu. Pracuje se na propojení počítače a člověka, jejich protnutí by znamenalo uskutečnění jedné z vizí vědecko-fantastické literatury.
- Kompetence lidí na síti komunikovat a spolupracovat. Čím více se situace posune od izolovaných jedinců ke komunikujícímu lidstvu, tím bude civilizace efektivnější.

Existuje velká řada jevů a dochází k naplnění dalších vizí spojených s kyberprostorem. Podle Saka (2007, s. 35) nesmíme zapomenout, že dochází k současnému posunu evoluce k infosféře a k planetizaci člověka. Důsledky jsou nepředvídatelné, od zničení lidské civilizace až k jejímu nebývalému rozvoji.

3.2.1. Kyberkultura

Pochopení nových fenoménů a trendů spojených s ICT v jejich syntéze umožňuje kategorie kyberprostoru a kyberkultury. Sak (2007, s. 249) popisuje kyberkulturu jako projev nových schopností lidí, které se spojují s novými technologiemi, především s počítačem a internetem. Vedle tradiční kultury je zde nově kyberkultura jako další institut socializace. Civilizačně se jedná o nový fenomén, jehož novost spočívá v tom, že vzniká v rozpětí jedné generace, a ve společnosti tak vedle sebe žijí generace s odlišnou zkušeností s kyberkulturou a s rozličným postojem vůči této kultuře. Pro mladou generaci je kyberkultura zásadním

socializační institutem a odklonem od tradiční kultury. Starší generace ji vnímá jako vnější vliv, vůči kterému si drží odstup a tím se vytváří generační propast.

Kyberkultura byla až doposud mimo pozornost a obsah tradiční pedagogiky. V současnosti nemá kyberkultura ustálený pojem, objevuje se v šedesátých letech 20. století v USA a stále prochází vývojem. Pro účely své práce vybírám charakteristiku kyberkultury vztahující se na vliv nových informačních a komunikačních technologií.

- Kyberkultura má tendenci k oproštění od tradičních socializačních, edukativních, sociálních obsahů. Dochází k očišťování virtuální reality od sociálně normativních systémů. Svět a život se stávají počítačovou hrou.
- Život v kyberprostoru mimo přirozený svět vytváří afinitu ke změněným stavům vědomí pomocí drog. V počátcích kyberkultury v USA docházelo k průniku s proudem experimentování s drogami za účelem změněných stavů vědomí. K hlavním protagonistům patřil T. Leary. Existuje i vymezení kyberkultury jako „sdílené halucinace“.
- Časoprostor přirozeného světa je ovlivňován časoprostorem virtuální reality. Životní a sociální pole přirozeného světa je modifikováno virtuální realitou a dochází k jejich digitalizaci.
- V kyberprostoru je zpochybňována normalita přirozeného světa.
- V kyberkultuře dochází ke kvalitativnímu posunu od přirozených spontánních lidských citů a emocí k virtuálnímu produkování emocí. Dochází k technizaci lidského jednání a prožívání (zabití člověka je pouze technický problém a dovednost, která není spojena s emocemi).
- Národní kulturní identita je překrývána příslušností k technologické generaci sdílející identitu v kyberprostoru. Věkové a generační skupiny mládeže mohou být definovány a odlišeny generacemi technologií např. mobilního telefonu. Současnou mládeže označujeme termínem „generace sítě“ („net generation“).
- V počáteční fázi začleňování jedince do kyberprostoru mají velký význam počítačové hry. (Sak, 2007, s.250)

V následujících kapitolách charakterizují procesy socializace a sociálního zrání, nelze totiž přehlédnout, že kyberkultura se stává novým socializačním institutem mladé generace.

4. Digitalizace životního pole člověka

Nové informační technologie vytvářejí a stimulují další fenomény, trendy, procesy a jejich vliv je stále celistvější. Důsledkem komputerizace dochází ke kvalitativní proměně společnosti. Její jednotlivé oblasti dostávají podobu adekvátní informační společnosti a digitalizují životní pole člověka (Sak, 2004, s. 202). Průnik informačních a komunikačních technologií mění životní pole a životní styl mladé generace, která je nazývána mediální mládeží, která doslova žije používáním nových technologií. (Sak, 2004, s.194)

Jedním se znaků civilizačního vývoje považujeme rozpínání životního pole ve všech jeho složkách, tedy sociální, mentální i biologické. Proměna probíhá restrukturalizací jednotlivých složek životního pole. Digitalizací se zhoršuje kvalita biologické složky, která je na úkor tohoto procesu vytěšňována. Rozpínání životního pole je výsledkem energetické, hmotné a informační interakce. Životní pole je vybalancované a samotné rozšiřování je důsledkem změn ve společnosti a v osobnosti jedince. Rozpínání má technologické příčiny, jde také o změny v sociabilitě, kterým se budu věnovat v kapitole 4.1.1. Rozpínání vyplývající z pouhého technologického pokroku, který danou expanzi vyvolává, nepodložené odpovídajícím sociospirituálním posunem, považujeme za rizikové. Jak trvá Sak (2004, s. 203): „hrozí nebezpečí jakéhosi sociogravitačního zhroucení.“

Změny spojené s nástupem ICT a médií se promítají do všech oblastí života. Tyto změny jsou nejen v české společnosti doslova explozivní. Ve školství je realizován záměr, který přinese nové technologie na vysoké úrovni do každé školy a především do vzdělávacího procesu. Ptejme se jaké budou důsledky těchto inovací? (Sak, 2004, s.200)

V kapitole 5.1. uvádím, jak se mění životní pole, životní styl a kategorie volného času mladé generace, rovněž vymezují index komputerizace, který má vliv na další parametry těchto kategorií.

4.1. Vymezení pojmů sociabilita a socializace

4. 1. 1. Sociabilita

Sociabilitu považujeme za významnou kategorii v různých společenských disciplínách. Zcela klíčovou roli hraje v sociální pedagogice.

„Sociabilita (z lat. svornost, společenskost, družnost) je označení pro schopnost nebo sklon a možnost člověka být společenskou („družnou“) bytostí. Často bývá s tímto termínem

spojena představa vlohy (dispozice) být společenský jako psychologické kategorie, která se v sociálním prostředí, rozvíjí v sociabilitu jako schopnost. Z tohoto hlediska pak představuje onu plasticitu člověka, jejíž pomocí se vřazuje a přiřazuje si sociální skutečnost a je předpokladem socializačního procesu. V této souvislosti se pak hovoří o socializaci, jíž se rozumí ta část socializačního procesu, sloužící výlučně založení emocionality a aktivaci intencionality, tedy vytvoření základů „výstavby“ sociokulturní osobnosti, a tak umožňuje další, resp. vlastní socializaci. Obecně lze sociabilitu chápat jako velmi široké označení schopnosti a ochoty člověka navazovat sociální styky a vztahy s jinými subjekty a sklon, možnost lidského jedince ke společenskému přizpůsobení.“ (Geist, 1992, str. 404)

Psychologický slovník vymezuje sociabilitu jako „družnost, schopnost vytvářet a udržovat mezilidské vztahy. Začíná se vyvíjet již v prvním roce života.“ (Hartl, 2004, s. 548) .

Z hlediska pedagogiky definujeme sociabilitu jako „družnost, přátelskost, tendence vytvářet osobní, přátelské vztahy. V obecnějším významu schopnost vytvářet mezilidské vztahy vůbec, komunikovat a spolupracovat s jinými lidmi. Předpokladem sociability je schopnost empatie (vcítění) do prožitků i problémů druhého, schopnost přizpůsobování se a kompromisu.“ (Průcha, a kol., 1995, s. 202)

Sociabilitu tvoří všechny složky osobnosti, které mají vztah ke společnosti a sociálním jevům. Především se jedná o hodnoty, sociální normy chování, kompetence reflektovat a analyzovat sociální jevy, kompetence sociální komunikace, interakce a kooperace, schopnost navazovat a rozvíjet sociální vztahy, schopnost chování v odlišných sociálních skupinách a rolích. K sociabilitě také patří sociogenní potřeby. Neuspokojení těchto potřeb vede jedince k deformaci, jedinec je nedovyvinutý a stává se sociálním invalidou. Sociabilita se u člověka liší i samotným procesem získávání. Nestačí mít tyto potřeby, ale je nutné je upokojuvat a udržovat si sociální zdraví. Sociogenní potřeby se vyvíjejí a ovlivňují tak sociabilitu člověka. Dalo by se říci, že život sociálně sdílený je zaměňován za život sdílený s médii a to odpovídá vývoji sociability. Proces získávání sociability se u každého jedince odlišuje. Život ve společnosti probíhá s využíváním sociability, která je na základě zkušeností rozvíjena a měněna. (Sak, 2007, s. 253)

V čtvrté kapitole své práce vymezují procesy socializace a sociální zrání, protože sociabilita je jejich výsledná kompetence.

4.1.2. Socializace

Než přejdu k samotnému procesu sociálního zrání, tak bych v krátkosti definovala proces socializace, během kterého dochází k formování osobnosti pod vlivem vnějších podnětů.

Z hlediska psychologie definujeme socializaci jako „postupné začleňování jedince do společnosti prostřednictvím nápodoby a identifikace, zprvu v nukleární rodině, dále v malých společenských skupinách, jako je školní třída, zájmový klub, sportovní družstvo, až po zapojení se do nejširších, celospolečenských vztahů. Součástí socializace je přijetí základních etických a právních norem dané společnosti.“ (Hartl, 2004, s. 548)

Výše uvedená definice se opírá o konkrétní činitele a jejich vliv na samotný proces socializace. Pro úplnost dodávám, že společenských vlivů zasahujících do socializace je velká řada. Dalším podstatným činitelem dnešní společnosti je vliv nových technologií a plynulý přesun jedince z přirozeného světa do světa virtuálního, kde si jedinec osvojuje hodnoty, normy, postoje, vzorce chování atd. Ve virtuální realitě se jedinec novému prostředí přizpůsobuje a tím se mění i jeho projevy chování.

Jiným možným hlediskem pro definování procesu socializace v širším slova smyslu jsou vědomé i nevědomé, přírodní a společenské vlivy, které působí na vývoj jedince. Je také procesem, jehož prostřednictvím si člověk osvojuje společenské a kulturní návyky, učí se čemu lidé v okolní kultuře věří a jaké chování od něj očekávají. Hovoříme o procesu „zespolečenštění“ člověka, kde nabývá smysl osobní identita jedince. (Jedlička a kol., 2004, s. 15)

V tomto kontextu se pokusím o krátké shrnutí procesu socializace pod vlivem informační společnosti. Každý z nás si osvojuje kulturní rámec společnosti, ve které žije. Na jednu stranu získáváme stabilní vzorce chování, učíme se normám, hodnotám atd., na druhou stranu musíme počítat se změnami vyvolané novými vlivy prostředí, které s sebou přináší adaptaci na nově vzniklou situaci. S nástupem komputelizace a digitalizace jedinec musí reagovat na změny podmínek vyvolané těmito procesy. V současnosti proces socializace neprobíhá pouze v přirozeném světě, ale také ve světě virtuálním. V obou dvou světech může dojít k různým selháním socializace, jejichž důsledkem může být deviantní nebo kriminální chování jedince. (viz. kapitola 6.)

4.2. Sociální zrání

Sociální zrání probíhá pod tíhou nové evoluční situace. Vedle přirozeného světa jako důsledek lidské činnosti pomocí nových ICT vzniká virtuální realita kyberprostoru. Jedinec si musí osvojit kompetence komunikace v kyberprostoru s odlišným časoprostorem. Komunikace v kyberprostoru a s informacemi sdílenými napříč kontinenty, společnostmi, kulturami a rasami, je dnes již běžnou záležitostí. Vývoj ve virtuálním světě je v předstihu před vývojem v přirozeném světě.

Výše uvedené poznatky vztažené na mladou generaci musí zasahovat do průběhu a výsledků sociálního zrání. Tyto skutečnosti mají vliv na reflexi a analýzu socializace dětí a mládeže. Negativní jevy projevující se u mladé generace, jsou výsledkem proměňující se společnosti a tak by měly být také reflektovány. (Sak, 2007, s. 255)

Pro lepší pochopení je nutno popsat samotný proces sociálního zrání. Níže se pokusím o stručný přehled podle Saka (2000, s. 35).

Jedinec je tvor společenský a nestává se člověkem svým narozením, ale následným osvojováním si společenské podstaty. Po narození dochází k dynamice biologického vývoje, ke které se přidává psychický a mentální vývoj, provázený sociálním vývojem jedince. Procházíme sociálním vývojem od nejtělejšího dětství, ovšem v období mládí tento proces probíhá v rozdílných podmínkách, kdy jedinec přestává být v řadě společenských rolí objektem společenské péče a stává se společenským subjektem.

Tento proces změn společenské osobnosti definujeme pojmem sociální zrání. Tyto změny probíhají v chování a postojích mladého člověka. Přeměna jedince z pozice objektu společenské péče ve společenský subjekt se liší rozsahem a obsahem sociálních procesů. Tento proces je provázen proměnami sociální pozice a z ní vyplývajícím souborem sociálních rolí. Sociální změny vytváření stimuly a tlak na sociální zrání spojené s danou sociální pozicí a sociálními rolemi jedince. (Sak, 2000, s. 35)

„Sociální zrání probíhá ve dvou základních rovinách, v oblasti vědomí a v rovině osvojování si sociální kompetence. Důsledkem vývojových změn ve vědomí a v sociální kompetenci jsou proměny sociálního chování od elementárních aktů až po životní styl. Sociální zrání napomáhá k utváření základních motivačních struktur, hodnotové orientace a životních cílů.“ (Sak, 2000, s. 35)

Jedinec přebírá a osvojuje si společenské role, které se diferencují na základě společenských norem. Dochází také k osvojení sociálních mechanismů, společenských vzorů

a stereotypů, které potlačují spontánnost a individualitu sociálních projevů a chování jedince, které je ovlivněno tlakem sociálních norem a sociálních vzorů.

V procesu sociální zrání jedinec individuálně vybírá ze svého sociálního pole a také ze společnosti – hodnoty, vzorce chování, sociální normy, sociální postoje a utváří si systém pro své chování a myšlení. Souběžně si prostřednictvím sociální interakce osvojuje znalosti a dovednosti. (Sak, 2000, s. 35)

Hodnoty

Jedinec si v procesu zrání a dospívání nevytváří systém hodnot zcela nově. Systém hodnot určuje základní motivační strukturu pro životní strategii jedince, tvoří zobecněnou civilizační a společenskou zkušenost s vlastní dynamikou a zákonitostmi. K modifikaci hodnotového systému společnosti dochází na základě společenských podmínek – materiálních i duchovních. (Sak, 2000, s. 37)

Pro člověka je typická jeho společenskost znamenající mimo jiné přenos společenské zkušenosti, nezávislé na času a prostoru, do jeho sociální výbavy. Hodnotový systém společnosti prostřednictvím nových generací získává dynamiku. Dítě a mladý jedinec si osvojuje a reprodukuje hodnotový systém a působí v tomto procesu jako aktivní subjekt.

Hodnotový systém společnosti je strukturovaný a jedinec přejímá jen část ze společenských hodnot do svého individuálního hodnotového systému a to na základě svého sociálního pole a individuální osobnosti. Preference hodnot a celková hodnotová orientace se individuálně odlišuje, odpovídá stavu společnosti, změnám a trendům jejího vývoje (např. technizace). Osvojování společenského hodnotového systému jedince má dvě stránky. Individuální proces – individualizaci hodnotového systému a společenský proces – dynamizaci společenského hodnotového systému. Vytváření hodnotového systému není jen přenos z hodnotového dědictví společnosti, ale jedinec si svůj hodnotový systém tvoří na základě osobní zkušenosti.

Vztah mezi hodnotovým systémem jedince a společností umožňuje socializaci jedince a zachování jeho jedinečnosti a autentičnosti. Zvnitřnění hodnot je cílem intencionálního působení. Jde o cílené a vědomé přenášení určitých hodnot. Na jedince působí subjekty jako je rodina, škola, subjekty působící v oblasti volného času atd. (Sak, 2000, s.38). V ideálním případě působí výše uvedené subjekty shodně a usilují tak o zvnitřnění stejných hodnot, častěji je působení subjektů protikladné.

Upozorňuji na to, že dnešní mladá generace si prostřednictvím virtuálních vztahů na síti, vytváří v rámci svého sociálního pole nové hodnoty a normy. Dochází tak zvnitřnění hodnot ve virtuální realitě. Rizikem pro mladou generaci je osvojení hodnot ve virtuálním světě, které často nekorespondují s hodnotami ve světě přirozeném. To co platí ve světě virtuální reality, nemusí platit ve světě přirozeném.

Na stavbu hodnotového systému má často silnější vliv funkcionální působení – nezáměrné a necílené – než záměrné výchovné působení rodiče či učitele. Dospívající totiž nechce být vychováván a potřebuje mít pocit svobodné volby.

Hodnotový systém jedince je odrazem jeho hodnotového pole. V sociálním poli jedince má každý subjekt adekvátní hodnotový systém. V procesu sociálního zrání je jedinec v interakci se všemi hodnotovými systémy a se všemi se musí vyrovnat. Jedinec je odpovědný za to, k jakému hodnotovému systému se sám dopracuje. Sociální a hodnotové pole může jednoho přivést ke kriminální činnosti, zatímco jiný se tomuto vývoji vyhne. Existuje svoboda volby jedince ovšem tlak sociálního a hodnotového pole je velmi silný.

(Sak, 2000, s. 39)

Pokud se zaměřím na hodnotový systém dospívajícího jedince, který se ocitne v závadové partě vrstevníků, nabízí se otázka, zda lze hovořit o sociální zralosti jedince?

System hodnot závadové party vztáhnuto na celospolečenský systém, je výrazem nezralosti, případně deviace. Pokud budeme porovnávat celospolečenský systém s jiným systémem, můžeme dospět k podobnému závěru. Problémem je určení pozice a bodu, ze kterého hodnotový systém hodnotíme (Sak, 2000, s. 39)

V období dospívání má mimořádný význam na tvorbu hodnotového systému parta vrstevníků. Mladá generace má zvýšenou potřebu sociálních kontaktů a erotických potřeb. Nezralý jedinec tak může přebírat hodnoty z party nezralých jedinců a může tak docházet k radikální změně v chování a postojích. Rodiče pak nepoznávají vlastní dítě a charakterizují ho zcela odlišně od aktuální situace. (Sak, 2000, s. 40)

Jak už bylo řečeno, mladá generace má zvýšenou potřebu sociálních kontaktů a erotických potřeb, ovšem navazování takových kontaktů nevzniká jen v přímém kontaktu s vrstevníky, ale i kyberprostoru. Jedinec si nové virtuální vztahy osvojí natolik, že se vytrácí konverzace a navazování vztahů v přirozeném světě a vše se tak přesouvá do virtuálního světa.

Nelze přehlédnout, jak růst komputelizace mění i hodnotový systém mladé generace. Z výzkumů se zjistilo, jaká je vazba mezi hodnotovým systémem a komputelizací. Zajímavé je, že skupina s nejvyšším indexem komputelizace (viz. kapitola 5) je hodnotově

nevyhraněnější. Hodnotový profil nositelů komputelizace vypadá následovně: hodnoty zajímavá práce, vzdělání, úspěšnost v zaměstnání, majetek, společenská prestiž, soukromé podnikání a rozvoje vlastní osobnosti. Do druhé skupiny hodnot řadíme lásku a přátelství. K další charakteristice hodnotovému profilu nositelů komputelizace s nejvyšším indexem komputelizace patří to, že preferují kariéru před mezilidskými vztahy, taková skupina má překvapivě i nejvstřícnější přístup k drogám. S růstem indexu komputelizace klesá význam hodnot Bůh a být užitečný druhým lidem. (www.sds.cz)

Sociální kompetence

Jedinec ve svém chování ve společnosti a ke společnosti musí vědět co chce, ale především musí umět daných cílů dosáhnout. Předmětem socializace a součástí sociálního zrání není jen „co“, ale i „jak“ dosáhnout svých cílů. Člověk se nerodí s výbavou dovedností, jak adekvátně společensky jednat, získání těchto dovedností je dlouhodobým procesem, který není jedincem reflektován. Soubor znalostí a dovedností jak analyzovat a vyhodnocovat společenské dění ve svém sociálním poli, jak komunikovat a jak využívat nástrojů k dosahování svých cílů v interakci se společenskými subjekty, je sociální kompetence, jako podstatná složka procesu sociálního zrání. (Sak, 2000, s. 42)

Sociální kompetence má dvě roviny. „První rovina je odvozena od sociálního pole subjektu, od sociálního statutu rodičů a posléze jeho statut a kopíruje aktuální část sociální struktury společnosti. Jedná se o konkrétní sociální dovednosti spojené se sociální interakcí a sociálním jednáním v určité věkové, společenské, třídní, etnické skupině.“ (Sak, 2000, s. 42)

Jedinec získává sociální kompetenci ve svém sociálním poli, jako člen zájmové organizace, jako narkoman, jako člen delikventní party atd. Každé sociální prostředí spojené s výše uvedenými skupinami má svá specifika, svůj jazyk, normy jednání, sociální mechanismy. První rovina sociální kompetence se vztahuje ke konkrétnímu prvku sociálního pole jedince. Pokud jedinec zraje ve větším počtu sociálních prostředí a jeho sociální pole je strukturovanější, tím je jeho sociální kompetence, výbava dovedností a sociálních nástrojů méně rigidní a plastičtější.

V případě druhé roviny sociální kompetence jde o zobecnění konkrétních dovedností a schopností flexibilně využívat a modifikovat sociální dovednosti podle nových podmínek, nových požadavků a nového sociálního prostředí. Míra zvládnutí této druhé kategorie je založena na sociální inteligenci jedince. (Sak, 2000, s. 43)

Společenské role

Osvojování společenských rolí je jednou z dimenzí sociálního zrání. Jde o soubor společenských očekávání na chování jedince v určité sociální pozici. Role jsou dány například místem v sociální struktuře, členstvím ve skupině, profesí, věkem atd. Hovoříme například o roli studenta, profesora, teenagera, občana, milence apod. Ve společnosti existuje formální i neformální představa o chování jedince v daných rolích. Společenská představa vytváří tlak na jedince, aby hrál danou společenskou roli, která přísluší k dané pozici. Společnost svými nástroji nutí hrát jedince společenské role a chovat se podle jejich scénářů. Soubor daných rolí je spjat se sociální strukturou společnosti, v různých sociálních skupinách (třídy, vrstvy) mají role modifikovaný obsah a tlak na dodržování je dosti odlišný. Konkrétní role obsahuje různá očekávání od jednotlivých prvků sociálního pole. Zvládnutí role tak předpokládá orientovat se v požadavcích na danou roli a preferovat ty, které jsou z různých důvodů nejvýznamnější. Například dnešní společnost přestává sexuální vztah osob stejného pohlaví považovat za úchytku a je prezentován jako normalita. (Sak, 2000, s. 44)

Na změnu rolí a na posuny ve vnímání normality má vliv mediální a virtuální prostředí. Nové technologie přináší vše, co se odlišuje, co poutá pozornost diváků a oslabuje a především ruší společenská tabu. Po oslabení tabu dochází k erozi negativního hodnocení daného jevu a stírá hranice mezi deviací a normalitou. Na internetu tak sledujeme zpravodajství, kde vidíme násilí v přímém přenosu, erotiku, problémy jako narkomanie a alkoholismus atd. (Sak, 2000, s. 44)

V tomto kontextu Kořa (Jedlička a kol., 2004, s. 50) hovoří o tom, že nové technologie nás vystavují dobru i zlu. Ukazují nám aspekty sociálních světů – cizí kultury, přírodu a historii –, také svět dospělých, ale i problémy, deviaci či patologii. Mnohá zobrazení světa však nejsou zdaleka realistická, mladá generace tak často nerozumí tomu, co sleduje na obrazovce. Je zřejmé, že dnešní mladí lidé jsou daleko více zasazeni do reality než předchozí generace, čerpající poznatky pouze z literatury. Než mladá generace dosáhne adolescence je konfrontována s velkým souborem rolového jednání a dokáže si vybírat z velkého množství životních stylů.

Společnost očekává od dítěte určité chování a volnost projevu jeho ega. V první etapě pro něj společnost představuje rodina a škola, reprezentanti společnosti se postupně rozšiřují. Následně dítě poznává, kde je hranice volnosti ega a obsahu společenských očekávání na chování. Obsah určité role (například student) se pak vykresluje a zobecňuje na základě společenských tlaků v konkrétních situacích. (Sak, 2000, s. 45)

Změna sociálního statutu v adolescenci a rozšiřování sociálního pole a jeho strukturace vede k obohacení rejstříku společenských rolí, ve kterých jedinec vystupuje a které musí mít zvládnuté. V procesu sociálního zrání si jedinec osvojuje další společenské role a prohlubuje si role již osvojené. Společenská osobnost jedince je bohatší a jeho sociální chování je efektivnější, čím větší počet společenských rolí aktivně a tvořivě zvládl. Získává tím možnost k sociální kreativě v mezilidských vztazích a rozšiřuje prostor pro individuální projev a svobodu jedince. Nízký počet osvojených společenských rolí vede k primitivnosti a k nízké adekvátnosti v sociálním chování. (Sak, 2000, s. 45)

Společenská role je jedincem naplňována podle toho, jak mu byla společensky předána, jak si ji interiorizoval, ale je naplňována na základě individuality jedince. Spontánnost jedince a jeho jedinečnost má význam k dotváření společenských rolí. Čím víc je osobnost výraznější, tím je jeho role osobitější.

Společenská role má plnit různá očekávání ze strany společenských subjektů – prvky sociálního pole, obsah role se mění v sociálním čase. Z výše uvedeného vyplývá, že v sociálním zrání nejde jen o osvojení si jednoho scénáře dané role. V druhém plánu jde o získávání dovedností pracovat se společenskými rolemi a o umění své chování proměňovat podle proměn společenské role a odlišných požadavků aktuální pozice ve společnosti. Jednoduše řečeno v prvním plánu sociálního zrání představuje osvojení si dané role a v druhém plánu získávání sociálních dovedností spojených s funkcí společenských rolí v dané společnosti. (Sak, 2000, s. 45)

Domnívám se, že osvojování společenských rolí se mění přesunem jedince do virtuální reality. Příkladem může být chatování na internetu, kde jedinec „schová“ svoji identitu a může přehrávat roli, do které se stylizuje. Mladá generace se v rámci sociální sítě dostane do různých sociálních skupin, v rámci interakce s dalšími uživateli se může prezentovat jinak než je tomu v přirozeném světě. Ve virtuálním světě si jedinec utváří sociální strukturu vztahů, kde dochází k propojenosti s ostatními uživateli a jedinec tak může převzít roli, která ho v přirozeném světě nenaplnuje.

4.2.1. Sociální zrání a digitalizace

Vlivem mediálního a virtuálního prostředí se mění sociální zrání a s ním hodnotový potenciál, sociální kompetence a sociální role. Je třeba si uvědomit, že procesy socializace a sociálního zrání neprobíhají, jak tomu bylo v minulosti pouze v přirozeném světě, ale

virtuálně v kyberprostoru. Odpověď na proměnu sociálního zrání přináší Sak ve svých publikacích.

Socializace a sociální zrání jako procesy začleňování jedince do společnosti se proměňují utvářením virtuální reality, ve které se jedinci pohybují od útlého věku, což se promítá do sociálního zrání dvěma zásadními způsoby. V prvním případě je sociální zrání vztažené k přirozenému světu, ale probíhá prostřednictvím virtuální reality, ve druhém proudu je sociální zrání vztažené k virtuální realitě. (Sak, 2007, s. 255)

Přibývají nové instituty a dochází ke změně technologie sociálního zrání, tradiční sociokulturní dědictví je zprostředkováno v kyberprostoru. Tento fenomén je znám již z historie a opakuje se vždy z nástupem nové technologie a s přesunem sociokulturního dědictví do podoby nového média (např. počítač). ICT mají zásadní vliv na socializaci nejen proto, že představují určitou novinku v řadě. Spojují „stará“ média a s nimi společně slovo, zvuk, obraz, hypertext, multimediální produkt. K tomu přistupují inovace, které přinášejí nové kvality a to interaktivitu, planetární propojenost s ostatními uživateli, individuální možnost volby v čase i tématu, vytváření společných artefaktů v kyberprostoru atd (Sak, 2007, s. 256)

Aktivity uživatelů v kyberprostoru, které vznikají interakcí a kooperací mezi uživateli, vytváří nové obsahy, informace a poznatky. Upozorňuji, že vzniká nová dimenze „sociální“, nové formy sociálního života. Tvoří se tak virtuální sociální normy, hodnoty a nové formy komunikace. V kyberprostoru se utváří jiná, virtuální normalita. V procesu sociálního zrání si jedinec tuto novou virtuální skutečnost osvojí. Na chatech, sociální sítích, v počítačových hrách, v sexuálních službách a dalších formách virtuální existence jsou normy sociálního chování posunuty ve směru od sociální normality přirozeného sociálního světa. Sociální zrání formující jedince pro kyberprostor vytváří modifikovanou sociabilitu relevantní virtuální realitě. Je zřejmé, že sociální zrání probíhá prostřednictvím virtuální reality, jednat pro virtuální realitu.

Koexistence a vzájemný vliv přirozené a virtuální sociability se stává závažným tématem nejen společenských věd do budoucnosti. Svět kyberprostoru a přirozený svět již nelze oddělit, dochází totiž k pronikání virtuální sociability do přirozeného světa a vzájemný vliv přirozené a virtuální sociability sílí a jedinci už se už nemohou chovat v obou světech nezávisle. (Sak, 2007, s. 257)

5. Vliv ICT na proměnu trávení volného času mladé generace

Digitalizace životního pole znamená časové i prostorové rozpínání v kyberprostoru a následně i v přirozeném světě. Doposud převažoval v životním poli jedince pouze přirozený svět a do životního pole pomalu pronikala mediální a virtuální realita. Situace se mění a mladá generace je ovlivňována ve velké míře mediálně a virtuálně. Vznikají nové názvy spojené s virtuálním světem. Pro mladou generaci, současnou mládež, tak vznikl pojem „net generation“, tzv. „generace netu“ (sítě), nebo také „generace on-line“ (Sak, 2007, s. 257)

Člověk realizuje více svých aktivit virtuálně v kyberprostoru, týká se to hlavně mladé generace. Problém je v tom, že se člověk pohybuje střídavě v přirozeném světě a kyberprostoru, aktivity v jedné dimenzi ovlivňují život v dimenzi druhé. (Sak, 2007, s. 257)

Příkladem může být virtuální komunikace u mladé generace, která se dynamicky šíří do dalších zemí a kontinentů. Prostřednictvím elektronické pošty odesílatel zasílá e-mail adresátovi a spolu tak sdílejí sociální pole. V posledních letech došlo k masivnímu nárůstu zahraničních adresátů elektronické pošty, hovoříme o planetárnímu rozpínání sociálního pole populace. (Sak, 2007, s. 258)

Dnes se mladá generace rodí do světa, který je ve velké míře vytvářen mediálně a virtuálně. Kategorie volného času se přesouvá do virtuální reality, kde si mladí lidé uspokojují své potřeby a řadu aktivit. Mění se i psychický a sociální vývoj dětí, který probíhá v takto pozměněném světě od narození dítěte (viz. kapitola 6.). Nové technologie spolu s rodinou se stávají významným socializačním institutem. Osobnost současného člověka se tak stává mediálním produktem a zároveň v interakci s digitálními technologiemi ve virtuální realitě jakýmsi „přídavným zařízením nových technologií“. (Sak, 2007, s. 258)

5.1. Digitalizace a její vliv na proměnu trávení volného času

Pro děti a mládež je důležité, aby svůj volný čas trávily kvalitně a organizovaně. Pokud je volný čas připraven odborníky na základě pedagogiky volného času, tak má velmi pozitivní dopady na jedince, kteří prochází sociálním zráním. Rozvoj sociální stránky osobnosti působí jako nejefektivnější prevence sociální deviace. Volný čas je významnou kategorií pro jedince i pro společnost. S technologickým rozvojem společnosti klesá potřeba organizovaná práce s mládeží. Propojenost volného času, jedince a společnosti lze ilustrovat na rozvoji nových informačních technologií, zejména počítače. (Sak, 2004, s. 70)

Podle Saka (2007, s. 259) proměna trávení volného času nespočívá v rozšíření o další počítačovou aktivitu. Počítač se stal průsečíkem, kde se sbíhá široké spektrum dřívějších aktivit a vznikají nové aktivity například fotografování, filmování, četba, vzdělávání, telefonování, poslech hudby, nakupování, kontakt s úřady, skupinová komunikace, seznamování atd. Zájmy, které jedinec uspokojoval dříve v zájmových organizacích, na různých místech a v různém čase, může nyní uspokojovat sám pohodlně z domova. Přejít od jedné aktivity na počítači ke stále se rozšiřujícímu a sofistikovanějšímu komplexu činností realizovaných prostřednictvím počítače, je zárodkem nové kyberkultury.

Jedna z potřeb, kterou si jedinec uspokojuje prostřednictvím počítače je potřeba mezilidské komunikace (lat. *communicare* – spojovat), je to forma sociálního styku spočívající ve sdělování informací (lat. *informare* – utváření mínění). Nutno říci, že s nebývalou rychlostí a razancí se nové formy komunikace staly součástí denního života nejen mladé generace. Prostupují volný čas na všech úrovních – od individuální po celospolečenskou, od místní po světovou – a všechna tato prostředí pomáhají spojovat. Jejich působení má také odvrácenou stranu: jednak přecenění uživatelského přístupu na úkor vlastní aktivity a spoluúčasti, jednak propagaci násilí, pornografie a dalších negativních jevů. (Hofbauer, 2004, s. 128)

Pro výzkumy, které se zabývají aktivitami ve volném čase a především objemu času věnovanému využívání ICT, byl zaveden index komputelizace, definován jako indikátor daných procesů. Pro přehlednost a pro pochopení vazeb tohoto indikátoru je nutný popis tohoto indexu. Pro identifikaci míry komputelizace byl vytvořen syntetický znak „index komputelizace“, který je syčen řadou dílčích znaků. (www.insoma.cz/vliv.pdf)

Index komputelizace je tvořen 4 znaky: počet hodin strávených používáním internetu, počet hodin věnovaných počítači, vlastnictví počítače, používání e-mailu. Z kontinua získaných hodnot bylo vytvořeno 5 kategorií, přičemž 1 znamená nejnižší hodnotu a 5 nejvyšší hodnotu. Tato skupina nejvíce času tráví u počítače, vlastní ho, využívá internet a používá e-mail. (www.sds.cz)

Níže se opírám o reprezentativní výzkum české populace „Komputelizace společnosti, vzdělávání a životní styl“. Výběrový soubor obsahuje 1818 respondentů. Sběr dat byl proveden formou standardizovaného rozhovoru v roce 2005 (Sak, 2007, s. 279). Shrnuji výzkumná data, která obohacují o vlastní poznatky.

Řada výzkumů volnočasových aktivit mládeže v rozpětí 23 let, což je rozpětí více než jedné generace, umožňuje nalézt časový počátek pronikání osobního počítače mezi mladou generaci a průběh její komputelizace. V roce 1992 byla dostupnost počítačem minimální,

tomu odpovídaly aktivity vykonávané počítačem, až po konec roku 2005, kdy počítačové aktivity dostihlo sledování televize, která je třicet let na prvním místě aktivit mládeže. Prudký nárůst aktivit s počítačem vyjadřuje rovněž současně hranici nástupu digitální éry. Příčinou je růst disponibility počítačem mladé generace koncem devadesátých let minulého století a na počátku nového desetiletí. (Sak, 2007, s. 259)

V roce 2005 hovoříme o nasycenosti mladé generace počítačem. Dalším důvodem je růst počítačové gramotnosti mládeže a rozvoj kompatibilních technologií, které s počítačem vytvářejí stále rozsáhlejší a sofistikovanější digitální svět. Řadíme zde např. digitální fotoaparáty, videa, MP3 přehrávače a především vývoj mobilních telefonů, které zcela překonaly svůj název a dnes již jde o polyfunkční zařízení. Specifikem se tak stala miniaturizace všech funkcí nových informačních a komunikačních technologií. Tyto změny umožnily prostřednictvím počítače provozovat další aktivity a uspokojovat nové potřeby. Přejít jedince do kyberprostoru a k počítači znamenal postupnou změnu životního stylu.

Nárůst frekvencí aktivity s počítačem a vzrůst objemu času věnovaného počítači a internetu představují transformaci životního stylu směrem k jeho digitalizaci a vytváření kyberkultury. Prostřednictvím nových technologií jsou přenášeny tradiční činnosti a dochází k tvorbě tradičních artefaktů, vznikají zcela nové aktivity a virtuální produkty. K nových aktivitám na internetu přibyla komunikace na sociálních sítích, stahování digitálního obsahu, poslech hudby, sledování filmů, hraní online her atd. (např. komunikace na sociálních sítích, stahování digitálního obsahu, poslech hudby, sledování filmů, hraní online her atd).

Příkladem virtuálního produktu je fenoménem spontánně vytvářené encyklopedie „Wikipedia“, která je přístupná nejen uživatelům hesel, ale komukoli na síti a je otevřená autorskému dotváření. Permanentní dotváření encyklopedie, její tvorba, korekce a autorská otevřenost jsou vlastnosti, které se budou prosazovat v kyberprostoru a budou zpětně ovlivňovat i přirozený svět. Je zřejmé, že otevřenost a přístupnost této encyklopedie vede k naleznutí zkreslených a mylných informací.

Jaká je dynamika vývoje trávení volného času? Tento vývoj je zachycen výzkumy, které byly realizované v předchozích letech. Níže podle Saka (2007, s. 260-268) uvádím soubor dat.

Při vytváření životního stylu jsou významnými prvky zaměstnání a závazky, které z něj vychází, ale také rodinný stav. Z těchto pilířů se vytváří životní styl, který ovlivňuje vývoj zaměstnání a postoje k rodině a partnerství. Mladá generace žije hédonistickým životním stylem, více cestuje a studuje, široké spektrum možností mládeže ovlivňuje oddalování založení rodiny.

V současnosti je volný čas svou „dobrovolností a svobodomyšlností“ důležitou charakteristikou životního stylu. Volného času příliš nezbyvá, přes povinnosti a aktivity, které je nutné realizovat pro reprodukci (spánek, jídlo, cestování atd.). Je nezbytné volnočasové aktivity vybírat, volba závisí na hodnotách jedince. Vývojovým trendům ve stylu života jedince stále dominuje sledování televize, dále pak povídání si s přáteli. Samotná práce s počítačem má největší dynamiku. (Sak, 2007, s. 261)

Z výzkumu „Komputerizace společnosti, vzdělávání a životní styl“ vyplývá, že u mladé generace dochází k výraznému propadu času, kterému je věnováno četba knih. Týká se to skupiny mladých lidí, kteří studují na vysokých školách, mají nejlepší předpoklady k rychlému osvojení inovací v oblasti informačních technologií. Probíhá přechod o četby klasického textu k textu remedializovanému.

Pro pochopení následujícího textu vysvětlují pojmy remediace a hypertext. Nástupem nového média dochází k remediaci stávajících médií, v tomto procesu si nastupující médium „vypůjčuje“ vlastnosti stávajícího média a reorganizuje způsoby jeho používání. Nové médium imituje to stávající a vyjadřuje implicitně i explicitně požadavek zdokonalit starší médium. Je to oboustranný proces, dochází k ovlivňování stávajícího a nastupujícího média. (Sak, 2007, s. 261)

Hypertext – nemedializovaná nová podoba textu – se z tištěné kniny přesunul na monitor počítače. Mezi vlastnosti hypertextu řadíme otevřenost, nehierarchičnost, decentralizaci a interaktivnost. Digitální forma hypertextu obsahuje hypertextové odkazy, které vedou k dalším textům. Remedializace hypertextu vede ke spojování vizuálního, verbálního a akustického kódu do digitální podoby a stává se na síti hypermédium, které je charakteristické multimodalitou, digitální interakcí a linkováním.

Přechod k četbě digitálního multimediálního hypertextu probíhá u mládeže ve věku vysokoškolských studentů. Současnost bývá díky nastupujícím jevům nazývána jako pozdní věk tisku (Sak, 2007, s. 262). Příčinou ústupu mladé generace od tištěných médií je přechod k vizuální kultuře. Sdělení se předává prostřednictvím obrazu. Text se digitalizuje a díky internetu se přenáší na monitor počítače. Děti a mládež jsou ve virtuální realitě a kyberprostoru navyklí na interaktivnost a určitý charakter sdělení, které se také vyznačuje jednoznačností a plochostí. Kniha klade na čtenáře určité požadavky, zapojení kreativity, být aktivní v imaginárním tvoření, představuje průnik subjektivity autora a čtenáře, stává se „zanikajícím Jurským parkem“ v širícím se digitálním kyberprostoru. (Sak, 2007, s. 263)

Dochází k nárůstu činností spojených s přírodou. Nositelům tohoto trendu je skupina s nejvyšším indexem komputerizace. Vědomá snaha kompenzovat virtuální existenci

a aktivity v kyberprostoru bez fyzických aktivit biologického organismu v přirozeném světě. U populace disponující počítačem vitální aktivity neklesají, ale dokonce rostou.

Sečteme-li čas, který věnuje česká populace využívání nových informačních a komunikačních technologií (počítač, internet atd.) zjistíme, že tato aktivita v posledních letech nejvíce vzrostla a to na úkor jiných aktivit. Položme si otázku: k jakým změnám v životním stylu dochází a jaké nové prvky informační a komunikační technologie do české společnosti vnášejí.

Na základě výzkumu „Komputerizace společnosti, vzdělávání a životní styl“ podle Saka (2007, s. 265) se vytvořily tři skupiny, které využívají počítač a internet, aby se zjistil „vliv“ využívání informačních a komunikačních technologií na životní styl. Podle sepětí s počítačem byl vytvořen index komputerizace a na jeho základě vytvořeny tři skupiny. První skupina tyto dvě technologie nevyužívá, druhá skupina má možnost technologie využívat a využívá je a třetí skupina nejvíce využívá tyto technologie. U těchto tří skupin jsou sledovány jednotlivé charakteristiky, které se podílejí na utváření životního stylu. Jednou z velmi důležitých proměnných ovlivňující využívání informačních technologií je věk, proto se omezila sledovaná skupina na věk 15 – 40 let.

Pro každou skupinu byly spočítány průměry frekvencí jednotlivých volnočasových aktivit a srovnáním lze vyvodit závěry o specifických jejich životní stylu. První skupina se nachází za „digitální přehradou“ (digital divide), která více sleduje televizi a poslouchá rozhlas. Odlišuje se také vzdělávacími aktivitami, tato skupina je v tomto směru minimálně aktivní. Pozice sportu v této skupině je velmi slabá. Na jednu stranu nadprůměrně navštěvuje sportovní utkání, na druhou stranu je aktivní sportování velmi nízké.

Skupina s nejvyšším indexem komputerizace, zvláště mladá generace zahrnuje neaktivnější část populace. U většiny aktivit, které nemají s počítačem nic společného, je u této skupiny jejich frekvence nejvyšší. Výrazným prvkem je vzdělání. (Sak, 2007, s. 265)

Skupina, která novými technologiemi nedisponuje, má jiné sociální charakteristiky, než tomu bylo v době, kdy počítačem disponovalo např. 20% populace. Skupina za digitální přehradou je poněkud starší, častěji se jedná o ženy, osoby ženaté či vdané, pracující manuálně s nižším vzděláním. Dalším faktem je, že s mírou komputerizace rostou příjmy v rodině.

Sociální charakteristika a činnosti volnočasových aktivit jednotlivých skupin podávají zajímavou odpověď. Osvojení si nových technologií nejsou jen záležitostí dítěte a mladé generace, projevem je také vzdělanostní a sociokulturní úroveň rodiny. Kvalita sociálního know – how rodiny koreluje s inteligencí a se vzděláním, součástí je i rozpoznávání inovací, které

jsou významné do budoucnosti. Je nutné, osvojit si inovace a začlenit je do vzorců chování a do životního scénáře. Jedinci a rodiny se odlišují časoprostorem životního pole. Některé rodiny žijí pouze současným okamžikem a nedělají nic, co by mělo význam v budoucnosti, na druhou stranu jsou rodiny, které plánují v rozměru lidského života.

Za rozdíly, které vidíme u komputerovaných jedinců a skupinou za digitální překradou, mohou rovněž odlišné kompetence začleňovat inovace do životního stylu a životních strategií. Na rozdílech v jednání se podílí vliv počítačových aktivit, sociokulturní úroveň jedince a rodiny (Sak, 2007, s. 267). V závěru své práce provádím shrnutí proměň trávení volného času.

6. Psychosociální aspekty vlivu ICT na vývoj jedince

Hodnocení celé problematiky vlivu ICT na psychickou i sociální složku jedince vyžaduje komplexnější pohled. V níže uvedeném přehledu se pokusím o porovnání s elektronickými médii konkrétně s televizí, kde lze charakterizovat specifický problém pozitivních i negativních dopadů na psychosociální stránku dětí a mládeže, které představují důležitou cílovou skupinu s ohledem na možnost vtištění jistých vzorců chování. Při hodnocení vlivu médií je potřeba vycházet z toho, že napodobování je psychologickým základem učení, v tomto směru jsou vysoce disponovány předškolní děti.

Díky komputelizaci společnosti se hlavními uživateli nových technologií stává mladá generace. Vliv těchto technologií na objem trávení volného času je více než alarmující. Nerada bych opomenula elektronická média, kde nastává spolu s vlivem ICT na jedince jistá analogie. Proto se věnuji porovnání internetu s elektronickými médii, především televizí, která již není hlavním faktorem využívání volného času.

Musil (2008, s. 71-73) v tomto kontextu hovoří o tom, že děti a mládež, které již začaly uplatňovat své preference, si volí jako alternativní volbu trávení volného času počítač, konkrétně počítačové hry nebo internet. Z toho vyplývá řada zdravotních rizik (zátěž očí, držení těla atd.), která jsou spíše vinou horších obrazovek, ovšem psychologická a výchovná rizika zůstávají stejná. Dnes jsou rizika mnohem větší, setkáváme se s násilím ve videohrách, přístupné jsou porno stránky na internetu. Předností internetu je princip osobní volby, aktivnější je pak trávení volného času u počítače než u televize. Pro představu v roce 2005 české děti (do 14 let) trávily u televize průměrně 139 minut za den (pro porovnání v USA to bylo 220 minut). Převaha internetu je v porovnání s televizí větší, práce s internetem se jeví jako aktivita, nikoliv jako pasivní diváctví. Upozorňuji na to, že jde primárně o aktivity formou hry a tento základní rys může přetrvávat dokonce i v dospělosti, kdy je internet využíván k "vážené práci". Nebezpečím je chápání takové činnosti jako nezávazné hry. Někteří pedagogové to vyjadřují slovy „dnešní mládež má nečekaně vřelý vztah k počítačové technice, protože skrze svět počítačů vidí život jako hry.“

Upozornila bych na to, že připojení na internet je zcela dostupnou záležitostí, která se neomezuje pouze na domácnosti či instituce. Přístupnost internetu má zásadní vliv na trávení volného času mladé generace, která se s ním doslova setkává na každém kroku. Díky bezdrátovému připojení a vybavenosti notebookem se můžete připojit téměř všude.

Podle Musila (2008, s. 74) zhodnotím obecný vliv televize a internetu na psychiku mladistvých. Nutno říci, že působení jakékoli informace je tím silnější, čím méně předchozích

znalostí a zkušeností je k dispozici pro kritické zhodnocení zprávy a čím méně jsou ustálené hodnotové a morální postoje. Oba faktory vedou k vyššímu ohrožení mladé generace. Mezi jednotlivé příčiny těchto zákonitostí patří:

- dětská zvědavost a vnímavost;
- nepřipravenost dětské psychiky (násilí na obrazovce je nebezpečnější než ve vyprávěné nebo čtené pohádce, kterou si dítě představuje vždy úměrně svému psychickému věku);
- podstatně snížená schopnost dítěte odlišit zobrazení od reality a vytvořit si tak odstup od děje;
- návodovost zobrazeného násilí, pornografie i suicidity;
- hlubší a trvalejší vtištění až do polohy trvalých vzorů jednání: názory pracovníků s mládeží a dětských lékařů se shodují, že „na dětském násilí a krutosti se podílí násilí a brutalita v televizi a dalším médiích, jež vede k neschopnosti rozlišit fikci od reality“. Závažnost problematiky televizního násilí stojí za samostatné pojednání, kterému se dopodrobna věnovat nebudu.

K výše uvedenému bych doplnila, že z hlediska negativního působení na děti a mládež jsou za závažné pokládány dva prvky televizního vysílání, počítačových her (kde 65% počítačových her je programováno pro věk 3+) a internetu:

- násilí
- erotika

6.1. Vliv sledování násilí a pornografie na děti a mládež

„Ať hledáte na internetu jakoukoliv informaci z jakékoliv oblasti, vždy přitom najdete několik pornostránek“ (Morseův zákon výzkumu pomoci internetu)

V této kapitole charakterizují negativní důsledky sledování násilí a pornografie v médiích. Násilí prezentované na televizních obrazovkách je v české i zahraniční literatuře popsáno. Děti a mládež dnes preferují sledování zpráv, pořadů, filmů atd. na internetu, který je doslova zamořen násilnými výjevy a pornografií. Rizika vlivu na psychiku jedince jsou očividná a ovlivňují chování u dětí a mládeže, které často vede k patologii v chování jedince.

Jak uvádí Musil (2008, s. 75) výskyt násilných scén je značný a má diváckou přitažlivost. Po celé stovky generací bylo násilí záležitostí přežití, proto jsme psychologicky determinováni k pečlivému sledování a pamatování rizikových a negativních zkušeností. V této souvislosti vznikl pojem kultura násilí, který poprvé vyslovil canterburský arcibiskup v roce 1996 po masakru v Dunblane, následně poté bylo zrušeno televizní vysílání jedné z bondovek.

Namátkou bych uvedla pár příkladů z minulosti, které dokládají, jaký vliv má sledování násilí a jak často útočí na diváka.

V roce 1997 prokázal výzkum v katolickém Polsku, že každé 4 minuty ve třech celoplošných televizních stanicích někdo někoho tluče, kope, ponižuje nebo přímo vraždí. Televizní diváci v USA mohou každé 4 minuty vidět násilnou scénu. Nezávislá studie odborníků z Kolumbijské univerzity a Státního psychiatrického institutu v New Yorku prokázala, že teenageři, kteří sledovali pořady s násilnými motivy déle než jednu hodinu denně, projevovali signifikantně v dospělosti násilné sklony. Některé české výzkumy staticky prokázaly významnou korelaci mezi sociální deviací a sledováním určité televizní stanice a pořadů. (Musil, s. 2008, s. 75)

Odborníci, kteří vylučují přímou kauzální vazbu mezi sledováním násilí a brutalitou, připouští, že „dochází ke změnám psychiky a chápání reality směrem k většímu pocitu ohrožení, nedůvěry k lidem, narůstá podvědomý strach a neklid a výsledná frustrace může vyústit do útoku jako formy reakce na svět plný nebezpečí“. (Musil, 2008, s. 77)

Lze připustit, že nebude nalezen nebo že neexistuje kauzální mechanismus, jímž sledování násilných motivů přímo zapříčiňuje kriminální jednání. Na základě nalezené těsné korelace můžeme oprávněně usuzovat, že výše uvedené skutečnosti společně a účinně nezapůsobí, nedojde – li zároveň k expozici jedince násilí. A to vede ke snaze omezit vliv sledovaného násilí na děti a mládež, a to jak mediální výchovou, tak regulačními opatřeními.

Většina psychologů a psychiatrů se shoduje, že účinky na psychiku a chování jsou negativní a důsledkem je ztráta citlivosti k následkům násilí. Může vzrůstat násilné chování diváků, buďto tím, že kopírují násilí a jsou agresivní anebo tím, že se snaží o násilnou obranu. Násilí může ohrozit zdravý vývoj dítěte. (Musil, 2008, s. 75-79)

Patrně nejpřesvědčivější důkazu pro platnost hypotézy o škodlivém vlivu násilí, přinesl Centerwall (Matoušek, 1998, s. 105). Podle jeho práce sledování televizních programů zobrazujících násilí v době dětství a časného dospívání zvyšuje násilnou kriminalitu těchto dětí s odstupem deseti až patnácti let. Na druhou stranu násilí nemusí mít destruktivní účinky, pokud je prezentováno v kontextu, jenž těmto projevům dává smysl v přijatelném kulturním

rámci. Pokud dítě není na takový rámeček napojeno, pak může násilí považovat za legitimní způsob prosazování lidských potřeb. Násilí vytržené z kulturního a vztahového kontextu představuje hrozbu pro společnost. (Matoušek, 1998, s. 103)

Účinky televizního násilí, které jsou předmětem rozsáhlých výzkumů, ukazují, že děti a mládež jsou stejně citlivé na „dobro“ i „zlo“, zpodobňované na obrazovkách. V této spojitosti jsou děti nazývány TV „zombie“. (Jedlička, a kol., 2004, s. 49)

K tomuto výroku se nepřikláním. Domnívám se, že děti a mládež jsou schopni rozlišovat mezi tím, co je špatné a co není. Je nutno, pohlížet na osobnost jedince a k jeho predispozicím k násilnému chování.

V krátkosti bych poukázala na rizika spojená se sledováním pornografie na internetu. Tato oblast je nepochopitelně daleko méně prozkoumána, než je tomu u zobrazovaného násilí.

Podle Musila (2008, s. 80-81) se 15% uživatelů internetu podívá nejméně jednou za měsíc na některou z nejvyhledávanějších porno stránek a slovo sex je celosvětově dlouhodobě na 2.- 3. místě nejvyhledávanějších klíčových slov ve vyhledávačích.

Tato tematika se hlediska možných rizik odlišuje od problematiky násilí už tím, že je v západní kultuře tradičně morálně i právně nepřijatelná a její šíření je postihováno od samých počátků hromadných sdělovacích médií, kdežto rizikovost zobrazovaného násilí začala být diskutována před 20 lety. Chybí tvrdá data a názor veřejnosti se opírá jen o tradiční a eticky či nábožensky podložený přístup. Odlišení pornografie od erotiky je trvalým problémem regulace elektronických médií dodnes. Existuje jistá většinová shoda o nastavení mezí, například funguje informační značení zahrnující výskyt sexuálních obsahů a erotických scén.

V současnosti je vliv erotiky na děti a mládež předmětem rozsáhlých výzkumů a definitivní závěry lze do budoucna očekávat.

6.2. Specifická rizika internetu

Rizika spojená s internetem jsou v mnohém shodná s riziky u klasických elektronických médií. Internet je zneužitelný jako každá lidská aktivita a především nemá definovatelného „provozovatele“, tvůrcem či dodavatelem obsahů může být každý a nelze ho snadno identifikovat. Specifickým rysem „svobody internetu“ je anonymita a tedy je neoddělitelným rysem takto svobodného chování absence zodpovědnosti vůči komukoli jinému kromě sebe. Nebezpečné jsou obsahy a aktivity internetových stránek, které nabývají ilegální obsah. Aktuálním problémem je organizování a šíření terorismu, který je v některých zemích problémem číslo jedna, události po 11. září toto riziko stále zvyšují.

K dalším rizikům z hlediska sociální patologie patří šíření drog, pedofilie a ostatní druhy zvláště nebezpečné pornografie, rasismus aj. (Musil, 2008, s. 38)

Jedním z rizik spojeným s užíváním počítačem je závislost na internetu. Tato nemoc, bývá nejčastěji srovnávána se závislostí na drogách, dopady na psychiku a život závislého jedince jsou obdobné. Nebezpečím se tak stává ztráta smyslu pro realitu, anonymita internetu má dopad na rozpad sociálních vazeb závislého, dochází k rozpadu rodiny, projevuje se ztráta norem chování, izolovanost a deprese. V porovnání s drogou je internet levnější, ale stojí přinejmenším čas, zdravotní důsledky vedou často ke ztrátě práce a ke kriminalitě, stejně tak u drogové závislosti. Například „surfař“ se subjektivně pokládá za člena specifického internetového spolku, stejně jako narkoman, který je členem závadové party. (Musil, 2008, s. 40)

Vznikají specializované léčebny závislosti na internetu. Uvádím severské země (Švédsko, Dánsko), kde se uvažuje o dalším doplnění o závislost na mobilním telefonu – zejména jde o manické posílání krátkých SMS zpráv. Nutno upozornit, že například počítačové hry mají pozitivní vliv na části mozku, které kontrolují představivost a motoriku jemných svalů, na druhou stranu schopnost učení, dlouhodobá paměť, kontrola chování degenerují, objevuje se agresivita a asociální chování jedinců. (Musil, 2008, s. 41)

Domnívám se, že specifikace konkrétních aktivit na internetu se liší také podle národní odlišnosti daných zemí. Závislí tak někde sledují erotické stránky, jinde více chatují, oblíbené jsou online hry aj. Hitem se stalo hraní online karetních her, patologické hráčství se tak „přesouvá“ na internet. Podle mého názoru dnes hovoříme i o závislosti na sociálních sítích, kde především děti a mládež tráví většinu svého volného času.

Dalším specifickým rizikem spojeným s rozvojem internetu je osamocení člověka. Dlouhodobě a opakovaně se objevují obavy z odcizujícího působení informační společnosti.

Tyto obavy nabývají dalšího rozměru s rozvojem informačních a komunikačních technologií, které mění komunikační zvyklosti a mají radikální dopad na společenský systém.

Podle výzkumu (Sak, 2007, s. 274) „Komputerizace společnosti, vzdělávání a životní styl“ vyplývá, že rozšíření internetu a zvýšení intenzity jeho využívání přinese do života izolovanost. S intenzitou využívání počítače, s životem v kybeprstoru a s digitalizací životního pole a životního stylu narůstá pocit osamocení. Jak uvádí Sak (2007, s. 276), osamocení vnímáme jako situaci jedince, kterou povětšinou pociťuje negativně, taková situace je označována jako stav frustrace či dokonce deprivace.

V předchozích kapitolách jsem definovala potřebu sociability, která v pocitu osamocení není naplněna. Příčiny mohou být subjektivní (např. nedostatečné osobní kompetence k navazování mezilidských vztahů), či objektivní (např. stav nemoci).

Člověk ve virtuální realitě, ale i v přirozeném světě má potřebu komunikovat, sdružovat se, ujasňovat si svou pozici a smýšlení prostřednictvím interakce s druhými lidmi. Pocit osamocení je individuální záležitost každého jedince, míra „společenskosti“ vyplývá z celkové struktury jeho osobnosti. (Sak, 2007, s. 276)

Domnívám se, že osamocенý jedinec v přirozeném světě, může pocit osamocení překonávat navazováním virtuálních kontaktů s cizími lidmi (například přes chaty, sociální sítě aj.).

6.3. Sociální užívání internetu

McQuail (2007, s. 338) ve své publikaci o masových médiích tvrdí, že kolem určitého média či nové technologie se vytvoří určitá ohraničená sociální skupina. Jeho myšlenky lze vztáhnout na užívání internetu a virtuální prostředí, kde se vytváří sociální skupiny na základě interakce. McQuail dodává, že náklonnost k určitému médiu podněcuje vznik aktivní sociální skupiny, členstvo je více či méně ohraničené a uvědomuje si své pozice, kde dochází k určitému stupni interakce.

Stěží lze pochybovat o tom, že užívání nových technologií po většinu času představuje skupinovou činnost. Navzdory tomu neskupinové užívání může mít „společenský“ charakter, z kterého plynou určitá kritéria. Ty zahrnují sociabilitu v užívání, normativní kontrolu nebo systematické společenské hodnocení týkající se obsahu a užívání, užívání v osobním a společenském životě, strukturu aktivit v užívání podle principů sociálních a interpersonálních vztahů – například opírající se například o pohlaví, věk nebo obecně společenskou moc (McQuail, 2007, s. 338). Výše uvedené můžeme vztáhnout na sociální sítě, které se staly fenoménem mladé generace.

6.3.1. Sociální síť

V krátkosti charakterizují pojem sociální síť, kterou můžeme označit i za společenskou či komunitní síť. Jedná se o propojenou skupinu lidí, kteří se navzájem ovlivňují. Tvoří se na základě zájmů, rodinných vazeb nebo z jiných důvodů.

(www.cs.wikipedia.org/wiki/Sociální_síť)

Nutno říci, že člověk je přirozeně tvor sociální, a proto si každý z nás hledá, nebo vytváří své sociální síť. Nejinak je tomu i na internetu. Vznik samotného internetu byl podmíněn „sociální potřebou“ vědecké obce, sdílet informace přes počítačovou síť. Komunity na internetu vznikaly a vznikají kolem konkrétních webů (laicky řečeno, internetových stránek), které se na vytváření sociálních sítí přímo zaměřují (např. Facebook, Lidé.cz, Twitter), ovšem pokud to jejich majitel, či provozovatel umožňuje. Prvotním impulsem pro vznik zájmových komunit se mohou stát internetové diskuse (fóra).
(www.internetprovsechny.cz/clanek)

O sociálních sítích lze říci, že jsou sociabilní. Tuto myšlenku nelze chápat jednoznačně, protože uživatel sociálních sítí se může cítit „společensky“, na druhou stranu může pociťovat samotu, záleží na tom, jak se k tomu každý postaví.

Jak se zdá, sociální síť jsou výchozím bodem pro konverzační výměnu a usnadněním pro neformální sociální kontakty. Lze říci, že se stávají dosazením osobností na místo chybějících vzorů v reálném životě či partnerů pro dialog (McQuail, 2007, s. 339). Podle empirických zjištění, nebylo nikdy skutečně prokázáno, zda je užívání médií příčinou chabé sociální přizpůsobivosti, nebo pouze jejím korelát, či dokonce kompenzací za ni. Jak tvrdí Rosengren a Windahl (McQuail, 2007, s. 341) – neobvykle vysoká míra užívání médií, nemusí být sama o sobě považována za patologickou.

Výše uvedené myšlenky nabývají dnes na aktuálnosti a lze je vztáhnout na sociální komunity na internetu.

V předchozích kapitolách jsem se zaměřila na tvorbu hodnot, norem, rolí v rámci sociálního zrání jedince. Pokud k tomu vztáhneme následující myšlenky, tak dojdeme k jistým závěrům. Normativní rámec užívání nových technologií jako by odporoval názoru, že užívání je dobrovolnou, obecně příznivě vnímanou činností, vykonávanou „mimo role“ a víceméně bez vztahu k sociální vázanosti. Individuální užívání internetu je ve srovnání s mnoha dalšími typy sociálního chování poměrně nekontrolovatelné, ale přesto institucionálně usměrňováno. Je zřejmá existence hodnotových systémů, které různými způsoby neformálně usměrňují chování ve virtuální realitě. Hodnotové úsudky jsou většinou oddělovány od osobních preferencí a skutečného chování. (McQuail, 2007, s. 341)

V tomto kontextu uvádím podle McQuaila (2007, s. 344) přehled užívání médií jako „sociálního“ chování. Domnívám se, že dané postřehy lze vztáhnout na nové technologie, zejména internet.

Užívání médií jako „sociální“ chování

- Užívání médií (výběr a doba) je sociálně a kulturně diferenciované.
- Užívání médií (obsah a chování) je ovládáno formálními a neformálními normami.
- Užívání médií je často strukturováno vzorci sociálních vztahů.
- Užívání médií je často integrováno do ostatního sociálního života.
- Užívání médií je samo o sobě často sociabilní a je výchozím bodem pro další sociální interakci.
- Lidé jsou často silně poutáni ke zvolenému chování v užívání médií.

Příčiny užívání médií leží v sociálních nebo psychologických okolnostech, které jsou vnímány jako problémy. Nové technologie jsou užívány pro jejich řešení (tedy pro uspokojování potřeb) v oblasti vyhledávání informací, sociálních kontaktů, rozptýlení, sociálního učení a osobního rozvoje. Existuje určitý opakující se okruh představ, které si lidé o užitečnosti svého sociálního chování (např. na internetu) vytvářejí. Jeho hlavní prvky souvisejí s učením a informovaností, vnímáním sebe sama a osobní identitou, sociálním kontaktem, únikem, rozptýlením, zábavou a vyplňováním času. (McQuail, 2007, s. 350)

7. Psychosociologický výklad médií u Marshalla McLuhana

V této kapitole bych se zaměřila na výklad myšlenek jednoho z nejznámějších teoretiků médií a sociologa kultury dvacátého století, byl jím Marshall McLuhan, jehož teze byly na svou dobu velmi originální, dnes dalo by se říci nadčasové.

McLuhanaův specifický přínos spočívá v tom, že u komunikačních médií není podstatný obsah, ale právě jeho forma, technické médium, které dané informace zprostředkovává. Respektive není tolik důležité „co“ prožíváme (obsah), ale „jak“ to prožíváme, tj. přes jaká média svět vnímáme (Bystřický, 2008, s. 56). Oprávněnost tohoto pohledu je dnes již zřejmá: pokud je naše zkušenost s vnějším světem zprostředkována určitou technologií, pak tato technologie musí mít zásadní význam a přímý vliv na společenské změny a sociální organizaci, ale především na organizaci smyslového vnímání a myšlení. (Bystřický, 2008, s. 55)

McLuhan (2000, s. 226) rozlišuje dva základní typy médií: horká a chladná. Horké médium v zásadě odlučuje a vyžaduje jen nízkou participaci neboli doplnění. Studené médium slučuje či zahrnuje s vysokou participací. Horké médium je to, které rozšiřuje jediný smysl. Pro pochopení je lepší uvést příklad. Telefon je chladný, poskytuje sluchu poměrně málo údajů, je tudíž stejně chladný jako řeč, oba vyžadují od posluchače poměrně velké doplnění. Rozhlas je horkým médiem, poskytuje posluchačům velké množství sluchových informací, které nechávají posluchačů na doplnění málo nebo vůbec nic. Podle stejného měřítko McLuhan považuje za chladné médium i televizi. (McLuhan, 2000, s. 226)

McLuhanova dílo je velmi rozsáhlé, plné tezí a převratných myšlenek, na které jediná kapitola nestačí. Níže uvádím jen střípek z jeho slavného díla „Jak rozumět médiím“. Jeho výklad byl spíše psychosociologický, zaměřený na mechanismy percepce a toho, jak skrze komunikační prostředky poznáváme a prožíváme vnější svět. Rozhodl se vysvětlovat reakce na elektronickou revoluci a vyvozovat z nich závěry. V tomto kontextu vybírám několik McLuhanových myšlenek.

McLuhan (2000, s. 214) tvrdí, že technologické novinky rozšiřují lidské schopnosti a smysly, čímž mění senzoričnou rovnováhu a tato změna proměňuje společnost, která onu technologii vytvořila. Je třeba, si zapamatovat podstatnou věc, že totiž nová média transformují poměr všech smyslů, a tak znovu pěstují a budují naše hodnoty a instituce.

„Počítač může naprogramovat média, aby určila, jaké konkrétní poselství by měli lidé slyšet podle svých převládajících potřeb, a vytvořit totální mediální zkušenost, vstřebávanou a utvářenou všemi smysly.“ (McLuhan, 2000, s. 244)

Vztah člověka k počítači se svou povahou neliší od vztahu pravěkého člověka k jeho lodi – s důležitým rozdílem, že všechny předchozí technologie nebo extenze člověka byly částečné a fragmentární, zatímco elektrická extenze je totální a všezahrnující. Člověk nyní začíná nosit mozek vně své lebky a nervy vně své kůže, nová technologie plodí nového člověka. Prvním nejdůležitějším krokem je porozumět médiím a jejich převratným účinkům na všechny psychické a společenské hodnoty a instituce. Porozumění znamená polovinu bitvy. McLuhan upozorňuje na to, že porozumíme-li tomu, jak média rozšiřují člověka, začneme je do určité míry ovládat. A to představuje životně důležitý úkol, protože rozhraní mezi sluchově – hmatovým a vizuálním vnímáním se odehrává všude okolo nás. Nikdo nemůže této bleskové válce prostředí uniknout, protože není kam se schovat. Pokud budeme definovat, co se s námi děje, můžeme během tohoto přechodného období zredukovat prudkost větrů přinášející změny a zajistit, aby prvky staré vizuální kultury mírumilovně koexistovaly s novou společností, která se vrací ke kmenovému řádu. (McLuhan, 2000, s. 245-246)

„Nové technologické prostředí způsobuje největší bolest těm, kdo jsou nejméně připraveni změnit žebříček svých starých hodnot. Pro intelektuály představuje nové elektronické prostředí něco daleko hrozivějšího než pro ty, kteří se ke gramotnosti jako způsobu života upínají méně. Když jedinec nebo společenská skupina cítí, že nějaká sociální nebo psychická změna ohrožuje jeho či jejich identitu, přirozenou obrannou reakcí se stává zuřivý protiútok. Ale ať lamentují, jak chtějí revoluce už proběhla.“ (McLuhan, 2000, s. 247)

Dodává, že je nutné upozornit společnost na povahu nových technologií a na důvody, proč je tak nevyhnutelné, abychom své společenské a psychické hodnoty pozměnili. (McLuhan, 2000, s. 237)

Dnes v elektronickém věku okamžité komunikace, závisí naše přežití nebo přinejmenším naše spokojenost na pochopení nového prostředí, elektronická média způsobují naprostou a téměř okamžitou přeměnu kultury, hodnot a vztahů. Tento zvrát je o to bolestnější a způsobuje ztrátu identity, což se dá zlepšit, uvědomíme – li si jeho dynamiku. Porozumíme – li změnám způsobeným novými médii, můžeme jejich účinkům předcházet a řídit je. Pokud setrváme ve svém podprahovém transu, do něhož se sami uvádíme, staneme se jejich otroky. (McLuhan, 2000, s. 219)

Upozorňuji na to, že žít v blažené nevědomosti toho, co média způsobují se nevyplácí. Je nutno si uvědomit, že médium je masáží, doslova zpracovává, nasycuje, hněte a přetváří vztahy mezi všemi smysly. McLuhanovo (2008, s. 218) přirovnání je až zarážející, tvrdí, že „obsah či sdělení každého jednotlivého média je asi tak důležité jako malůvka na plášti atomové bomby.“ Schopnost vnímat, jak média rozšířila člověka, se nyní zvětšuje, protože

nové prostředí elektrických informací umožňuje nový stupeň vnímání a kritického uvědomění. Marshall McLuhan se snažil ve svém díle pochopit technologické prostředí a jeho psychické a společenské důsledky. Upozornil na to, že vliv nových technologií může změnit osobnost člověka a jeho pohled na sebe i na svět. Na závěr zdůrazňuji, že odmítání nové technologie její postup nezastaví.

Závěr

Ve své práci jsem si stanovila za cíl obsáhnout problematiku ICT ve vztahu k sociální pedagogice, která obecně ve svém předmětu zahrnuje reflexi stavu současných změn ve společnosti. Měla by tak reagovat na nové vznikající procesy způsobené technizací, které mění prostředí jedince i jeho psychosociální stránku. Podrobněji jsem se zaměřila na procesy digitalizace a komputelizace, ve kterých dochází k vybavování společnosti informačními technologiemi. Jejich prostřednictvím vznikají nové aktivity v životě člověka, které mění náplň volného času.

Tato práce je orientovaná na výklad teoretických problémů spojených s implementací ICT ve vybraných aspektech předmětu sociální pedagogiky – a to konkrétně na v procesech socializace a sociálního zrání.

Cílem mé práce bylo charakterizovat propojenost vlivu ICT a s nimi spojených procesů komputelizace a digitalizace na psychosociální aspekty osobnosti. Po stanovení cílů jsem si vytyčila následující výzkumné otázky: 1) Reflektuje sociální pedagogika ve svém předmětu probíhající změny ve společnosti? 2) Jak technizace a s ní spojené procesy ovlivňují sociální zrání jedince? 3) Jaká je dynamika vývoje trávení volného času u mladé generace? 4) Jaký vliv mají ICT a jejich využívání na psychosociální stránku jedince?

V první kapitole jsem vymezila sociální pedagogiku a její předmět. Výklad této disciplíny není jednoznačný, bylo tedy třeba najít z širokého spektra definic jednu, která by reagovala na procesy technizace společnosti. Přikláním se k definici ICT podle Krause (2008, s. 48), která odpovídá na moji první výzkumnou otázku, zda sociální pedagogika reflektuje ve svém předmětu probíhající změny ve společnosti. Odpověď je následující: „Sociální pedagogika se zabývá výchovou v závislosti na postupující technizaci, rozvoji forem spoluzití, kulturních proměn i změn společensko-právních norem. Všímá si tak měnících se podmínek výchovy a sleduje je nejen v obecné rovině, ale i v situacích, kdy nastávají těžkosti v přizpůsobování jedince a jeho společensko-morální vývoj je ohrožen.“

V druhé kapitole jsem se snažila stručně zmapovat vývoj médií v lidské civilizaci. Domnívám se, že bez takového úvodu by nebylo možné srovnání elektronických médií a ICT. Především jsem chtěla poukázat na to, že každá technologická inovace vede ke změnám ve společnosti jako celku, ale také proměňuje jedince v jeho projevech. Obecně lze říci, že v nastupujícím digitálním věku se rozšiřuje možnost lidského smyslového vnímání a otevírají se nové dimenze myšlení.

Vysvětlení procesu komputerizace a vymezení širokého pojmu ICT se věnuji ve třetí kapitole. Implementace ICT do společnosti vyvolává změny, které vyplývají z technologické základny komputerizace – materiálně technické vybavení a osvojení si know how nových technologií.

Jak se zdá, pedagogové pojem ICT přibližují vzdělávacímu prostředí. Ve své práci jsem uvedla řadu českých i zahraničních definic ICT. „Termín informační a komunikační technologie je používán pro technologie, které jsou založené na počítačích a na moderních telekomunikačních službách umožňujících svým uživatelům zpřístupnit informace a pracovat s nimi v digitální (elektronické) podobě.“ (Zounek, 2006, s. 12). Podle mého názoru je přístup k informacím skrze nové technologie významný, ale je nutno si osvojit správný způsob, jak s danými informacemi nakládat. Umět zpracovávat a vstřebávat data je dovednost, bez které hrozí nebezpečí nejen ve formě zneužití informací, ale také samotná manipulace s daty může mít dopad na psychiku a chování jedince, který může vést až k patologii.

Ve čtvrté kapitole se soustředím na výklad pojmů digitalizace životní stylu a životního pole jedince. Podrobněji jsem se zaměřila na proces sociálního zrání, socializaci a její výslednou kompetenci – sociabilitu. Klíčovou roli u mladé generace hraje právě sociabilita, což je označení pro schopnost nebo sklon člověka být společenskou bytostí. Tato schopnost se v éře internetu „přesouvá“ mimo přirozený svět, protože mladá generace komunikuje a navazuje sociální vztahy na síti. Dochází k rozpínání životního pole člověka ve složce sociální a mentální. Dalo by se říci, že nové technologie a virtuální sociabilita modelují člověka k obrazu svému.

V rámci sociálního zrání si jedinec vybírá ze svého sociálního pole a ze společnosti hodnoty, vzorce chování, sociální normy a sociální postoje a utváří si systém pro své chování a myšlení. Nástup ICT způsobuje změny ve vývoji jedince a přesouvá jej do virtuální reality, kde se jedinec pohybuje a prostřednictvím interakce si osvojuje společenskou podstatu mimo přirozený svět. Dalo by se říci, že proces sociálního zrání probíhá dnes již od útlého věku ve virtuální realitě. Tím ve čtvrté kapitole zároveň odpovídám i na druhou výzkumnou otázku, jak technizace ovlivňuje sociální zrání jedince.

V páté kapitole jsem analyzovala proměnu trávení volného času pod tíhou komputerizace a digitalizace, a to především u mladé generace, jejíž životní pole se digitalizuje a život se přesouvá do virtuální reality, kde mládež uspokojuje řadu aktivit i sociogenních potřeb. Zde jsem si položila další výzkumnou otázku: jaká je dynamika vývoje trávení volného času? Z řady výzkumů vyplývá, že práce s počítačem má největší dynamiku a na internetu vznikají zcela nové aktivity, kterým mladí lidé věnují svůj volný čas (např.

komunikace na sociálních sítích, stahování digitálního obsahu, poslech hudby, sledování filmů, hraní online her atd). Interaktivní virtuální komunikace mezi uživateli internetu přes blogy, chaty, sociální sítě aj. nahrazuje komunikaci tváří v tvář a umožňuje vznik vztahů lidí, kteří spolu komunikují jen virtuálně bez fyzického kontaktu. Internet infiltuje do života jedince nyní navíc i prostřednictvím mobilního telefonu, což činí internet dostupným doslova na každém kroku.

Digitalizace je příčinou ústupu od aktivit jako je četba knih a tiskovin, ale paradoxně také sledování televize. Všechny tyto aktivity se přesouvají na internet, což je činí snáze dostupnými. Výzkumy ukazují, že významným kritériem pro internetovou gramotnost je vzdělání. S vyšším vzděláním se zvyšuje poměr aktivit realizovaných na internetu, především vyhledávání a získávání informací.

O mladé generaci se dnes hovoří jako o „generaci netu“ (net generation), a ti, co internet tolik nepoužívají, jsou takzvaně za „digitální přehradou“. V tomto kontextu je také důležité upozornit, že dochází ke změně životního stylu mladé generace ve smyslu větší otevřenosti vůči světu (např. studium v zahraničí, cestování).

V předposlední šesté kapitole jsem charakterizovala psychosociální aspekty vlivu ICT na vývoj dětí a mládeže. Provedla jsem srovnání negativního dopadu elektronických médií – především televize – s využíváním internetu. Negativní důsledky sledování televize jsem vztáhla na práci s internetem, jíž mladá generace tráví většinu volného času. Konkrétně jsem se zaměřila na vliv zobrazovaného násilí a pornografie na obrazovkách. Účinky publikovaného násilí na psychiku a chování jsou natolik negativní, že dochází ke ztrátě citlivosti k následkům násilí a vzrůstá násilné a agresivní chování. Dalším z negativních jevů, které jsou spojeny s využíváním počítače, je závislost na internetu. U závislého jedince dochází ke ztrátě smyslu pro realitu, která vede k rozvolnění norem chování, izolovanosti a rozpadu sociálních vazeb v přirozeném světě.

Důležitý je také vliv využívání nových technologií na sociální stránku jedince. V tomto kontextu jsem prozkoumala fenomén, rozšířený především mezi mladou generací, a to sociální sítě vznikající na internetu. Prostřednictvím virtuální komunikace a sdílením informací v těchto komunitách se vytváří struktura sociálních vztahů. Vycházím z faktu, že člověk je tvor společenský a potřeba jeho družnosti je vysoká. Život jedince ve společnosti probíhá s využíváním sociability, a proto proces získávání sociability musí být uspokojován i virtuálně. Mladá generace se uchyluje k sociálním sítím, protože jsou samy o sobě sociabilní. Členové takto vzniklých komunit mají stejně jako v přirozeném světě sklon k tomu být společenskou bytostí a navazovat mezilidské vztahy, což jim sociální sítě spolu

z rozptýlením a vyplněním volného času umožňují. Nelze přehlédnout, že užívání internetu je integrováno do sociálního života jedince. Výše uvedené tak odpovídá na moji čtvrtou výzkumnou otázku.

Závěrečná sedmá kapitola se opírá o myšlenky teoretika médií Marshalla McLuhana, který si díky svým převratným teoriím získal přívržence po celém světě. Do francouzštiny proniklo jeho jméno jako „mcluhanisme“ a stalo se synonymem popkultury dvacátého století. Ve svém díle definoval povahu a funkci médií a zvláště sledoval, jak nástup a rozvoj elektronické technologie radikálně proměňuje psychosociální podmínky života a způsob lidského myšlení vůbec. Opírám se o jeho dílo, protože jeho teze a pronikavé myšlenky lze vztáhnout na vliv veškerých nových technologií. Hlavní smysl jeho práce spočíval v poselství, že porozumíme-li tomu, jak média rozšiřují člověka, začínáme je do určité míry ovládat.

„Jestliže porozumíme převratným změnám způsobenými novými médii, můžeme jejich účinkům předcházet a řídit je; jestliže ale setrváme ve svém podprahovém transu, do něhož se sami uvádíme, staneme se jejich otroky.“ (McLuhan, 2000, s. 219)

SEZNAM LITERATURY A ODBORNÝCH PRAMENŮ

BYSTRICKÝ, J., a kol. *Média, komunikace a kultura*. Plzeň : Nakladatelství Aleš Čeněk, 2008. ISBN 978-80-7380-117-5.

DOČKAL, J. *Člověk a svět : úvod do sociální pedagogiky a sociální práce*. 1. vyd. Praha : Éthum - sdružení pro sociální prevenci a sociální pedagogiku, 1999.

EURYDICE. *Celoživotní učení: příspěvek školských systémů v členských zemích Evropské unie : výsledky průzkumu EURYDICE*. 1 vyd. Praha : Ústav pro informace ve vzdělávání, 2000. ISBN80-211-0389-2.

GEIST, B. *Sociologický slovník*. Praha : Victoria Publishing, 1992. ISBN 80-85605-28-7.

HARTL, P., HARTLOVÁ, H. *Psychologický slovník*. Praha : Portál, 2000. ISBN 80-7178-303-X.

HALLIN, C., D. *Systémy médií v postmoderním světě*. 1. vyd. Praha : Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-377-2.

HOFBAUER, B. *Děti, mládež a volný čas*. 1. vyd. Praha : Portál, 2004. ISBN 80-7178-927-5.

HRADEČNÁ, M. a kol. *Vybrané problémy sociální pedagogiky*. Praha : Katedra Pedagogiky PF UK, 1998. ISBN 80-7184-015-7.

JANDOUREK, J. *Sociologický slovník*. 2. vyd. Praha : Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-269-0.

KRAUS, B. *Základy sociální pedagogiky*. 1. vyd. Praha : Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-383-3.

KRAUS, B., POLÁČKOVÁ, V. *Člověk – Prostředí – Výchova : k otázkám sociální pedagogiky*. 1.vyd. Brno : Paido, 2001. ISBN80-7315-004-2.

MATOUŠEK, O., KROFTOVÁ, A. *Mládež na křižovatce*. 1. vyd. Praha : Portál, 1998. ISBN 80-7178-226-2.

McLUHAN, M. *Člověk, média a elektronická kultura*. Brno : Jota, 2008. ISBN 978-80-7217-128-6.

McQUAIL. *Úvod do teorie masové komunikace*. 3. vyd. Praha : Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-388-3.

MUSIL, J. *Úvod do sociální a masové komunikace*. 2. vyd. Praha : Univerzita J. A. Komenského, 2008. ISBN 978-80-86723-44-0.

PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E. *Pedagogický slovník*. 4. vyd. Praha : Portál, 2003. ISBN 80-7178-772-8.

PRŮCHA, J. *Pedagogická encyklopedie*. 1. vyd. Praha : Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-546-2.

PUNAR., T. *ICT ve vzdělání pod tlakem informační společnosti : zavádění ICT do vzdělávacích systémů*. Diplomová práce. Katedra pedagogiky PF MU, 2008, nepubl.

REIFOVÁ, I., a kol. *Slovník mediální komunikace*. 1. vyd. Praha : Portál, 2004. ISBN 80-7178-926-7.

SAK, P. *Člověk a vzdělání v informační společnosti: vzdělání a život v komputerizovaném světě*. 1. vyd. Praha: Portál, 2007. 296 s. ISBN 978-80-7367-230-0.

SAK, P. *Proměny české mládeže : česká mládež v pohledu sociologických výzkumů*. 1. vyd. Praha : Petrklíč, 2000. ISBN 80-7229-042-8.

SAK, P., Saková, K. *Mládež na křižovatce : sociologická analýza postavení mládeže ve společnosti a její úlohy v procesech evropeizace a informatizace*. 1. vyd. Praha: Svoboda Servis, 2004. ISBN 80-86320-33-2.

ZOUNEK, J. *ICT v životě základních škol*. Praha : Triton, 2006. ISBN 80-7254-858-1.

ZOUNEK, J., Kříž, R. *Internet pro pedagogy*. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, 2001. ISBN 80-247-0044-1.

Digitální média a životní styl [online]. [cit. 2010-06-02]. Dostupný z WWW: <www.insoma.cz/index.php?id=1&n=1&d_1=paper&d_2=digital_media_cz>.

Informační a komunikační technologie [online]. [cit. 2010-05-20]. Dostupný z WWW: <www.itserve.cz/index.php?option=com_content&view=article&id=16&Itemid=9>.

Internet World Stats [online]. 2009 [cit. 2010-06-10]. Dostupný z WWW: <www.internetworldstats.com/stats.htm>.

MARTIN BURNER : *Sociální síť, dobrý sluha, zlý pán* [online]. 2009 [cit. 2010-06-15] Dostupný z WWW: <www.internetprovsechny.cz/clanek.php?cid=218>.

SAK, P., SAKOVÁ, K. : *Mládež na křižovatce - spojení světovosti s češtvím* [online]. 2005 [cit. 2010-06-08]. Dostupný z WWW: <www.sds.cz/docs/prectete/eknihy/mnk/mnk_bl.htm>.

SAK, P., SAKOVÁ, K., BEEROVÁ, K. *Vliv nových technologií na vzdělávací proces a na osobnost*. [www dokument], Praha, 2006. Dostupný z WWW: <www.insoma.cz/vliv.pdf>.

WIKIPEDIE : *Sociální síť* [online]. 2010 [cit. 2010-06-15]. Dostupný z WWW: <www.cs.wikipedia.org/wiki/Sociální_sít>.

Téměř čtvrtina obyvatel světa má přístup k internetu [online]. 2009 [cit. 2010-06-09]. Dostupný z WWW: <blog.efektne.cz/temer-ctvrtina-obyvatel-sveta-ma-pristup-k-internetu>

SUMMARY

Vliv nových informačních a komunikačních technologií na obsah předmětu sociální pedagogika

The Influence of the New Information and Communication Technologies on the Subject of Social Pedagogy

TEREZA VOLOVSKÁ

Nevermind the fact the influence of ICTs on society has been discussed in its relation to pedagogy and learning overall, it represents wholly new and uncharted terrain for the social pedagogy in the Czech Republic. Nevertheless, its exploration seems to be necessary in order to comprehend the process in which it shapes the life's field of an individual and the structure of the whole society. This master's thesis, based on the up-to-date sociological researches, develops the manner in which an individual reacts on what we could call "flooding" the public space with the new media. It focuses especially on the process of social maturing of young generation, which tends to be the most threatend age category of the population spectrum. Rapid changes in the society, caused by computerisation and digitalisation, have the most devastating impact, before all, on leisure time of young people. One of the crucial tasks of social pedagogy should be, thus, to offer appropriate alternative, which would enable the young people to spare their time in a meaningful way and secure them in the process of the self-identification.