

**UNIVERZITA TOMÁŠE BATI VE ZLÍNĚ  
FAKULTA HUMANITNÍCH STUDÍ  
Institut mezioborových studií Brno**

**Vliv masové kultury na formování žáka základní školy**

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**Vedoucí bakalářské práce:  
PhDr. Tomáš Jilčík**

**Vypracoval:  
František Ondráček**

**Brno 2010**

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma „Vliv masové kultury na formování žáka základní školy“ zpracoval samostatně a použil jen literaturu uvedenou v seznamu literatury.

V Rajhradě dne 13.4.2010

.....  
František Ondráček

## **Poděkování**

Děkuji panu PhDr. Tomášovi Jilčíkovi za velmi užitečnou metodickou pomoc, kterou mi poskytl při zpracování mé bakalářské práce.

Také bych chtěl poděkovat panu PaedDr. Zdeňku Motlíčkovi, řediteli ZŠ TGM Rajhrad za pomoc, kterou mi poskytl při zpracování mé bakalářské práce.

František Ondráček

# OBSAH

ÚVOD.....	6
<b>1 MASOVÁ KULTURA .....</b>	<b>8</b>
<b>1.1 Základní charakteristika.....</b>	<b>8</b>
<b>1.2 Hodnota masové kultury .....</b>	<b>9</b>
<b>1.3 Příčiny úspěchu masové kultury .....</b>	<b>10</b>
<b>1.4 Role masové komunikace a masmédií.....</b>	<b>11</b>
1.4.1 Podstata masové komunikace.....	12
Hlavní témata a žánry masové komunikace .....	13
1.4.2 Masmédia jako součást komunikačního systému .....	13
1.4.3 Funkce a působení masmédií.....	14
1.4.4 Odpovědnost médií .....	15
1.4.5 Současná masmédia .....	16
Tisková média.....	17
Rozhlas, televize, kino.....	17
Počítače a virtuální svět.....	19
Mobilní komunikace .....	20
Word Wide Web a internet.....	21
Sociální a komunitní servery .....	21
<b>2 VÝVOJ MLÁDEŽE V MEDIÁLNÍ DOBĚ .....</b>	<b>24</b>
<b>2.1 Komunikace jako součást života mládeže.....</b>	<b>25</b>
2.1.1 Vliv médií na vývoj a chování žáka základní školy .....	26
<b>2.2 Období pubescence.....</b>	<b>28</b>
2.2.1 Teorie vzorů.....	28
2.2.2 Životní styl.....	29
2.2.3 Volný čas.....	29
<b>3 VLIV MASOVÉ KULTURY NA VÝVOJ ŽÁKA ZÁKLADNÍ ŠKOLY .....</b>	<b>31</b>
<b>3.1 Životní styl dnešní mládeže .....</b>	<b>31</b>
3.1.1 Vliv medializace a komputelizace na životní pole .....	32
3.1.2 Volný čas a zájmy.....	34
3.1.3 Hodnotový žebříček .....	36
<b>3.2 Vliv masmédií na vývoj mládeže.....</b>	<b>37</b>
3.2.1 Násilí a agresivita.....	38

3.2.2	Sexuální chování.....	39
3.2.3	Kult krásy a zdraví.....	40
<b>3.3</b>	<b>Výchovná rizika masmédií .....</b>	<b>41</b>
3.3.1	Náhrada rodičovské výchovy .....	42
3.3.2	Pasivní forma využívání volného času a odpočinku.....	43
3.3.3	Ovlivnění hodnotové orientace dítěte .....	43
3.3.4	Nedostatečnost tradičních institucí a eroze autority .....	44
3.3.5	Únik z reality .....	45
3.3.6	Závislostní chování .....	46
3.3.7	Kriminalita mladistvých inspirovaná médii .....	46
<b>4</b>	<b>PRŮZKUM Vlivu MASOVÉ KULTURY NA FORMOVÁNÍ ŽÁKA ZÁKLADNÍ ŠKOLY T.G. MASARYKA V RAJHRADĚ .....</b>	<b>48</b>
<b>4.1</b>	<b>Vlastní průzkum .....</b>	<b>48</b>
4.1.1	Cíl průzkumu .....	48
4.1.2	Lokace výzkumu a cílová kategorie respondentů.....	49
4.1.3	Návrh a charakteristika dotazníku .....	50
	Vzor dotazníku.....	51
<b>4.2</b>	<b>Vyhodnocení průzkumu .....</b>	<b>52</b>
<b>4.3</b>	<b>Zjištěné závěry a interpretace výsledků .....</b>	<b>58</b>
<b>5</b>	<b>FORMULACE SOCIÁLNĚ – PEDAGOGICKÝCH RAD A DOPORUČENÍ OMEZUJÍCÍCH NEGATIVNÍ VLIV MASOVÉ KULTURY .....</b>	<b>59</b>
<b>5.1</b>	<b>Rady jak čelit negativnímu vlivu masové kultury .....</b>	<b>59</b>
<b>5.2</b>	<b>Rady jak čelit nebezpečí na internetu a nebezpečí závislosti na počítačových hrách.....</b>	<b>60</b>
	<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>65</b>
	<b>RESUMÉ.....</b>	<b>66</b>
	<b>ANOTACE .....</b>	<b>67</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....</b>	<b>68</b>
	<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>72</b>

# ÚVOD

Změny, kterých jsme v posledních desetiletích svědky, podstatným způsobem ovlivnily celou společnost. Naše společnost se dá v současné době pokládat za „informační společnost“ nebo „mediální společnost“. Informace a komunikace jsou nedílnou součástí našeho života. Každý člověk musí mít přístup k informacím a právo na svobodný názor a vyjádření, což zahrnuje právo vyhledávat, přijímat a rozšiřovat ideje a informace prostřednictvím jakéhokoliv média, bez ohledu na hranice státu.

Tyto změny zasáhly všechny věkové skupiny, ale největší měrou se dotkly mladých lidí. Dospělí sice s mladými sdílí zkušenost probíhajících změn, ale mladí tyto změny prožívají jinak, což je způsobeno tím, že jsou hlavním subjektem dramatické transformace.

Masmédia a jimi vytvářená masová kultura, tedy čtení novin a časopisů, poslech rozhlasu, sledování televize, návštěva kina, ale také především současná popkultura, nové informační technologie, internet, mobilní komunikace, komunitní a sociální servery ..., to vše se stalo neodmyslitelnou součástí života člověka dnešní moderní společnosti. V životech lidí hrají média důležitou roli, a to především proto, že realitu nejen reflektují, ale také ji aktivně vykládají a interpretují. Média nejen určitým způsobem působí na školáky jako na sociální kategorii, ale také hrají důležitou roli v životech mladých lidí, kteří se s takto vytvářeným obrazem poměřují. Média stále významnějším způsobem ovlivňují podobu společenského, politického i kulturního života současných společností.

Masová kultura je produktem masových médií a je nesporné, že zasahuje jak do života společnosti, tak jedince. Masová kultura není určena žádné elitní skupině obyvatel. Jejím konzumentem je masové publikum. Analýza účinků masových sdělovacích prostředků a jimi vytvářené kultury vždy zahrnuje jak antisociální, tak prosociální účinky. Je tedy zřejmá jak pozitivní, tak i ta negativní role masové kultury. Masové kultuře se ve svém životě nevyhneme. Dá se říci, že tvoří část naší socializace, protože základním předpokladem k setkání se s masovou kulturou je život ve společnosti. Pokud se chceme stát plnohodnotným členem společnosti, musíme nátlak masové kultury akceptovat a její obsahy filtrovat, třídit a nechat na sebe působit. Právě působení masové kultury na naše vědomí, ale i podvědomí je téměř nepřetržité.

Jak tedy ovlivňuje masová kultura vývoj mladého jedince? Jaký vliv má na žáka druhého stupně základní školy a jeho utváření osobnosti? Jaké má působení masové

kultury a masmédií pozitiva a negativa? Nejen na tyto, ale i na ostatní důležité otázky se pokusím odpovědět v rámci zpracování této bakalářské práce.

Ve své bakalářské práci „Vliv masové kultury na formování žáka základní školy“ se chci zaměřit na vykreslení současné masové kultury, charakteristiku masmédií a analýzu vlivu masové kultury na formování mladého jedince, konkrétně pak žáka druhého stupně základní školy.

Ve svém výzkumném projektu se zaměřím na to, jak masmédiá a jimi vytvářená masová kultura zasahují do života mládeže, jak ovlivňují a především formují osobnost žáka na druhém stupni základní školy. Mapování vlivu masové kultury na vývoj mládeže bude podpořeno malým výzkumem místního rozsahu, který bude proveden mezi teenagery na druhém stupni základní školy. Na základě získaných poznatků z odborné literatury, provedeného výzkumu, ale také vlastních zkušeností budou formulovány závěry.

# 1 MASOVÁ KULTURA

Existuje velké množství výkladů, které definují, co je to kultura. Obecně je kultura kolektivní, sdílená ostatními, musí mít symbolickou formu vyjádření, má styl, uspořádání, je zde kontinuita v čase a prostoru, rozvíjí se komunikací, schovává se v lidech, věcech a obřadech.

Například sociologové Edward Shils a Dwight Macdonald rozlišují tři úrovně kultury, a to vysokou kulturu, střední, neboli průměrnou kulturu a hrubou kulturu, tedy kulturu masovou.<sup>1</sup>

## 1.1 ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKA

Masová kultura je souhrn informací, hodnot a artefaktů zprostředkovaných masovými médii tak, aby je mohl snadno konzumovat co nejširší okruh příjemců. Kulturní produkty, které nabízí, lze charakterizovat jako standardizované a unifikované. Prvotním cílem masové kultury je své publikum pobavit a posloužit k zaplnění jejich volného času, podléhá zákonu nabídky a poptávky. Podle Denise McQuaila je masovou kulturu možné popsat pomocí šesti základních znaků jako: netradiční, neelitní, masově produkovánou, populární, komercializovanou a homogenizovanou. Masová kultura není určena žádné elitní skupině obyvatel, jejím konzumentem je masové publikum. Tomu je předávána v první řadě pomocí masových médií, která jsou schopna působit v jednu chvíli na velké množství jedinců.

Vznik masové kultury úzce souvisí s nástupem průmyslové revoluce ve 2. polovině 18. století. Toto období je spojeno s migrací lidí do velkých průmyslových center a zároveň se změnou společenských a pracovních vztahů. Jedná se o vytržení člověka z jeho původních komunitních sítí a jeho větší náchylnost k tzv. vnějškovému řízení. První uživatelé produktů masové kultury byli příslušníci nově vzniklé dělnické třídy v oblasti západní Evropy a Severní Ameriky. K nástupu těchto společenských vrstev se váže také

---

<sup>1</sup> UMBERTO, Eco. *Skeptikové a těšitelé*. [přeložil Zdeněk Frýbort]. Vyd. 1. [i.e.vyd. 2., V Argu 1.]. Praha: Argo, 2006. 367 s. ISBN: 80-7203-706-4.



nový fenomén volného času, který byl až doposud vyhrazen pouze elitě a jenž bylo třeba zaplnit.<sup>2</sup>

## 1.2 HODNOTA MASOVÉ KULTURY

Hodnocení obsahu a funkcí masové kultury je velmi rozmanité, od jednoznačně pozitivního hodnocení po její kategorické odmítání. Rozvoj masové kultury v praktickém životě s sebou nese spoustu otázek, ale jen málo odpovědí.

Všeobecná přístupnost a dostupnost masové kultury je považována buďto za projev demokratizace kultury a společnosti, neboť stírá rozdíly mezi lidmi, které vyplývají ze společenského postavení, nebo za prostředek vytvářející uniformitu, průměrnost, který likviduje individualitu člověka, vede ke stereotypnímu myšlení a jednání a vytváří u člověka davovou mentalitu.

Tradičně diskutovaným problémem je „hodnota“ či „kulturní úroveň“ masové kultury. Aby byla masová kultura skutečně masovou a srozumitelnou všem, musí vycházet z nejnižší úrovně vzdělanosti, vkusu a zájmů svých konzumentů. Z toho plynou negativní dopady na vývoj člověka jako osobnosti, společnosti i kultury samotné. Od toho je odvozována stagnace na průměrné a podprůměrné úrovni, chybí podněty pro další rozvoj. Naproti tomu obhájci masové kultury, ač přiznávají její nepřilíš vysokou úroveň, tvrdí, že publikum si samo vybere, co se mu líbí a že masová kultura je tu pro lidi, a proto musí respektovat názory a vkus většiny.

Masová kultura bývá často posuzována i z hlediska „funkce“, kterou ve společnosti plní. Je kritizována, že je jen oddechovou záležitostí, nepodněcuje myšlení, vede k pasivitě a odvádí člověka od jeho vlastního života do fiktivního světa smyšlených hrdinů. Brutalitou a pornografičností otupuje lidské myšlení a vede k slepé nápodobě. Je povrchní a stává se nástrojem manipulace s myšlením a jednáním lidí (například reklama). Jejím cílem je zisk a nikoliv skutečné kulturní hodnoty. Na druhou stranu obhájci masové kultury vyzdvihují její rekreační a relaxační funkci, je prostředkem k uvolnění, odpoutání se od každodenních starostí. Masová kultura dle zastánců představuje příjemný způsob trávení volného času, je zdrojem velkého množství informací a v neposlední řadě umožňuje odvádět agresivitu společensky přijatelným způsobem. Přes tyto zcela

---

<sup>2</sup> Masová kultura. *Wikipedie: Otevřená encyklopedie* [online]. 2009 [cit. 2009-08-05]. Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Masov%C3%A1\\_kultura](http://cs.wikipedia.org/wiki/Masov%C3%A1_kultura)>.

vyhraněné názory na masovou kulturu jsou pokusy o její generalizaci velmi problematické a sporné, neboť vždy záleží na konkrétním díle či produktu masové kultury, která z výše uvedených charakteristik u něj převládne. *Jinými slovy produkty masové kultury mohou být dobré i špatné, kýčovitě i umělecké, hodnotné i bezcenné, přínosné i škodlivé, z čehož vyplývá, že ze samotného faktu, že je něco masové a populární, nelze automaticky vyvozovat, že právě proto je to špatné.*<sup>3</sup>

### 1.3 PŘÍČINY ÚSPĚCHU MASOVÉ KULTURY

K šíření masové kultury napomáhá řada faktorů:

- **nejnižší jmenovatel** znamená dílo s tak nastavenými parametry artefaktu na vzdělanostní, intelektuální a estetickou úroveň příjemce, že dílo je schopen konzumovat i jedinec s „nejnižším IQ“, nevzdělaný a bez předchozí estetické průpravy.
- **ekonomický**. Hodnotné umělecké dílo má vždy menší skupinu příjemců, protože vždy jen část populace je svou vzdělanostní úrovní, inteligencí, estetickou úrovní připravena dílo přijmout a pochopit. Čím je však menší okruh příjemců, tím bývá menší zisk, který vede až k případnému nepokrytí nákladů. Tím, jak se postupně umělecké dílo stále více chápe pouze jako zboží jako kterékoli jiné, a další funkce umění a kultury jsou potlačovány, primitivní masová kultura s masovým příjemcem a vysokým ziskem vytlačuje kvalitní umění a kulturu.
- **technické - technologické předpoklady** vytvořily pro masovou kulturu optimální základnu. Televize, kina, rozhlas, tištěná média, nosiče zvuku, marketing s reklamou tvoří ucelený systém obetkávající jedince masové společnosti pavučinou působení, která jedincem masové společnosti skrytě i zjevně manipuluje a nahrazuje jeho individualitu a autenticitu bytí mediálně-virtuální existencí. Technika a technologie jsou nezbytnou základnou umožňující s pomocí marketingu a reklamy masové šíření pokleslých artefaktů masové kultury.
- **globalizace** zeslabuje, až ruší jakékoliv hranice mezi státy a kulturami. Snáze se však šíří primitivní masová kultura než díla autentických národních kultur.

---

<sup>3</sup> McQUAIL, Denis. *Úvod do teorie masové komunikace*. [přeložili Jan Jiráček a Marcel Kabát; s českou předmlouvou Jana Jiráka]. Vyd. 3. Praha: Portál, 2007. 447 s. ISBN: 978-80-7367-338-3.

- **růst volného času.** V řadě zemí světa a v celoplanetárním úhrnu se zvyšuje disponibilní čas populace. Zvláště nejméně vzdělanou populaci je třeba zabavit, zaměstnat. Specifickou cílovou skupinou jsou nezaměstnaní, jichž je i v nejvyspělejších zemích kolem 10%.
- **nároky elitní kultury na příjemce.** V kvalitní kultuře a umění tvoří umělec umělecké dílo a příjemce triádu, v níž je i příjemce aktivním subjektem. Aktivní umělecká percepce vyžaduje osobnostní předpoklady k chápání kontextu, struktur a obsahu uměleckého díla. Tyto osobnostní předpoklady se získávají jako jedna z dimenzí osobnostního a sociálního zrání. Očekává se citová zralost, estetická kompetence, vzdělanost a intelektuální vyspělost. Např. k pochopení díla z jiné kultury a dějinné epochy je třeba určitého historického povědomí (když ne přímo znalost) a znalost oné kultury. Ovšem vlastní prožití tohoto uměleckého díla zpětně prohlubuje historické vědomí, multikulturalitu a vzdělanost. Konsumace produktu masové kultury nic takového nepřináší, spíše posiluje falešné vědomí a manipulovatelnost příjemcem. Díla masové kultury využívají nejjednodušší sociální situace, spojené s nejprimitivnějšími pudy a emocemi člověka (nejčastěji sex a násilí), podávané především obrazem, a pokud jde o verbální projevy, jedná se o jednoduchý a chudý slovník s několika stovkami slov.<sup>4</sup>

## 1.4 ROLE MASOVÉ KOMUNIKACE A MASMÉDIÍ

Abychom se mohli zaměřit na rozbor masové kultury, je důležité nejprve získat teoretické znalosti o tom, co to jsou massmédiá a jakou roli hraje masová komunikace.

Komunikací se v obecném slova smyslu rozumí proces sdělování a vyměňování si informací. Na komunikaci se podílejí komunikátor (původce sdělení), komunikant (příjemce sdělení) a komuniké (to, co je sdělováno). Hovoříme o přímé komunikaci, která probíhá tvář v tvář, ale také o nepřímé, kam patří např. komunikace masová. ***Masovou komunikaci chápeme jako proces, během něhož dochází k přenosu masového sdělení (text, zvuk, obraz) od jeho odesílatelů, neboli komunikátorů (zdroje)***

---

<sup>4</sup> SAK, Petr. Média a počítače mají zásadní vliv na myšlení, postoje názory, hodnoty, estetiku a životní styl. *Britské listy: deník o všem, o čem se v České republice příliš nemluví* [online]. 2004 [cit. 2009-07-14]. Dostupný z WWW: <<http://www.blisty.cz/art/19934.html>>. ISSN 1213-1792.

*prostřednictvím médií k masovému adresátovi* (čtenáři, diváci, posluchači a jiní účastníci).

*Moderní společnost je společnost fungující v systému masové komunikace.* Podmínkou rozvoje masové komunikace je technická revoluce, která umožňuje vznik masmédií. Informace se šíří velmi rychle mezi velké množství komunikátorů.

Příjemce informací médií nazýváme veřejností média, nebo také publikum. Podle čeho se řídí zájem publika, řeší řada teorií. Jedna z nich je *teorie očekávané hodnoty*, která říká, že se jedná především o to, jak je publikum s médiem spokojeno. Publikum obklopující masmédiu je rozvrstveno. Hlavní skupinu tvoří vybraní příjemci. Jsou to pravidelní uživatelé, kteří preferují svůj prostředek a pravidelně se mu věnují. Příjemci ve střední vrstvě hrají menší roli, sledují médium méně pravidelně. Třetí skupinou jsou okrajoví příjemci, tedy příjemci náhodní.<sup>5</sup>

#### **1.4.1 PODSTATA MASOVÉ KOMUNIKACE**

Čím rozmanitější je naše civilizace - čím více máme různých technologií, různých forem energie a názorů, tím více informací musí mezi všemi složkami proudit. A to je ten důvod, proč se stáváme informační společností. Podobně jako byly předešlé dějinné etapy určovány technickými revolucemi či sociálními změnami, jsou pro naši dobu příznačná masová média a jejich razantní rozvoj. Je to poprvé v dějinách, kdy mají lidé tolik různých možností, jak získávat informace, vzdělávat se a bavit se z různých zdrojů.

Informační společnost bývá chápána jako soubor nástrojů výpočetní a komunikační techniky a komunikačních a informačních služeb, které se stávají postupně určujícím faktorem rozvoje ekonomiky a významně ovlivňují i rozvoj celé společnosti. Výsledkem vzájemného propojení informačních, komunikačních a mas-mediálních technologií je dramatické snížení prostorového a časového omezení a zvýšení přístupu k množství veřejných informací. Oproti předchozím technologickým vlnám je vliv propojených informačních, komunikačních a mediálních technologií charakterizován širokou plošností a vysokou rychlostí pronikání do všech oblastí společnosti. Změny se ve velmi krátké době dotknou prakticky veškerého průmyslu i služeb, veřejného i soukromého sektoru.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> SLÁMOVÁ, Hana. *ISP IV - Masová komunikace I - Podstata masové komunikace* [online]. 2006-2009 [cit. 2009-08-14]. Dostupný z WWW: <<http://joomla.slamow.com/content/view/65/95/>>.

<sup>6</sup> DEFLEUR, M.L., BALLOVÁ-ROCKEACHOVÁ, S. J. *Teorie masové komunikace*. 1. čes. vyd. Praha: Karolinum, 1996. 363 s. ISBN: 80-7184-099-8.

Prostředky masové komunikace jsou masmédia (angl. mass media = hromadné sdělovací prostředky), které multiplikují sdělení veřejného charakteru a rozšiřují je směrem k širokému, rozptýlenému, rozmanitému a individuálně neurčenému anonymnímu publiku.

## HLAVNÍ TÉMATA A ŽÁNRY MASOVÉ KOMUNIKACE

Mezi hlavní témata masové komunikace patří boj a konflikty (politické, společenské, sportovní), láska a sex, vzrušení, mimořádné události, nové objevy a pokrok, móda, populární osobnosti, "hvězdy" a jiné (zvířata, problémy stáří). Nejdůležitějším žánrem s největší informační hustotou je bezpochyby zpravodajství. Mezi ostatní oblíbené žánry patří především zábava, volný čas, sport, drama, reklama, inzerce, seriály apod.<sup>7</sup>

### 1.4.2 MASMÉDIA JAKO SOUČÁST KOMUNIKAČNÍHO SYSTÉMU

*Média jsou nástroje zprostředkující sdělení mezi odesílatelem (komunikátorem) a adresátem.* Slouží k přenosu sdělení, informace. Média můžeme klasifikovat dle segmentu populace, na nějž jsou směřována. Masmédia se zaměřují na masy a jsou převážně orientována na trh a zisk.<sup>8</sup> *Masmédium se tedy užívá jako termín pro veřejný sdělovací prostředek s velkým počtem oslovených příjemců.*<sup>9</sup>

Obsah sdělení v masmédiích je standardizován, většina obsahů není adresována konkrétním osobám, produkt je určen k mnohonásobné reprodukci, mezi příjemcem a tvůrci je vzdálenost. Hlavní charakteristiky obsahu jsou velký rozsah, jednosměrná komunikace, asymetrie, neosobní informace a propočítaný vztah standardizace obsahu.<sup>10</sup>

---

<sup>7</sup> SLÁMOVÁ, Hana. *ISP IV - Masová komunikace I - Podstata masové komunikace* [online]. 2006-2009 [cit. 2009-08-14]. Dostupný z WWW: <<http://joomla.slamow.com/content/view/65/95/>>.

<sup>8</sup> SRPOVÁ, H. *Od informace k reklamě*. Vyd. 1. Ostrava : Ostravská univerzita v Ostravě, Filozofická fakulta, 2007. 269 s. ISBN: 978-80-7368-265-1.

<sup>9</sup> Hromadný sdělovací prostředek. *WIKIPEDIE: Otevřená encyklopedie* [online]. 2009 [cit. 2009-07-31]. Dostupný z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Masm%C3%A9dia>>.

<sup>10</sup> SLÁMOVÁ, Hana. *ISP IV - Masová komunikace I - Podstata masové komunikace* [online]. 2006-2009 [cit. 2009-08-14]. Dostupný z WWW: <<http://joomla.slamow.com/content/view/65/95/>>.

Tisk byl prvním prostředkem masové komunikace a zároveň jednou z prvních forem masové výroby pro trh. I když jako technický vynález existuje již od poloviny 15. století, ke skutečně masovému rozmachu dochází teprve v první polovině 19. století. Telegraf a telefon poprvé umožnily, aby zpráva putovala rychleji než posel. Mělo to obrovský význam pro rozvoj tržních vztahů, pro politiku, oblast správy i vojenství. Rozhlas a televize dále umocnily proces sociální integrace. Přispěly k informační a kulturní homogenizaci tím, že umožnily prakticky každému účastnit se řady významných událostí přímo v okamžiku jejich konání. Znamenaly nové formy trávení volného času, přispěly ke změně vzorců rodinného chování, rozšířily možnosti vzdělávání apod.

Vývoj postupuje od média - nástavce jednoho smyslu (fotografie, rozhlas) přes média spojená s více smysly (film) k multimédiím, od mediální konzervy k živému - on line působení (film - televize), od studených k horkým médiím, od jednosměrné komunikace od média k příjemci (diváku, posluchači) k obousměrné komunikaci, od přenosu sdělení, v němž jsou příjemci pasivní masou, k přenosu sdělení, které si jedinci aktivně a diferencovaně vybírají (internet, digitalizované vysílání), od komunikace média omezené na příjemce ke komunikaci mezi individuálními jedinci (internet), od komunikace prostorově a časově omezené na zde a nyní, ke komunikaci časoprostorově neomezené.<sup>11</sup>

### 1.4.3 FUNKCE A PŮSOBENÍ MASMÉDIÍ

Funkce masových médií dělíme do několika skupin, a to na funkce individuální, společenské, politické a hospodářské.

- **Funkce individuální**, tato funkce je zaměřena na jedince, rozvoj osobnosti dětí, mladistvých i dospělých.
- **Funkce společenská**, tato funkce se zaměřuje na socializaci, která je důležitá v životě každého člověka, jelikož bez socializace se člověk do života těžko začlení.
  - média mají vliv na každého člověka, masmédia člověka vychovávají a poskytují mu jisté vzory, napomáhají orientaci v životě, ale i ve světě,
  - masmédia mají význam zábavný, oddechový či slouží pro naplnění volného času,

---

<sup>11</sup> VYBÍRAL, Zbyněk. Psychologie lidské komunikace. Vyd. 1. Praha: Portál, 2000. 263 s. ISBN: 80-7178-291-2. Sign: 2-1076.961

- masmédia zajišťují soudržnost mezi členy společnosti a sociálních komunit, jelikož existují masmédia, která tyto skupiny spojují.
- **Funkce politická**, masmédia jsou dostupná veřejnosti, nabízejí možnost vyjádřit své názory ve svobodné společnosti, představit svá řešení, ale i cíle a požadavky
  - v rámci politické funkce rozlišujeme funkci artikulační, která spočívá ve veřejném vyjádření názoru a zájmů,
  - politickovýchovná funkce je další podfunkcí, spočívající ve formování politických zájmů a představ občanů,
  - poslední podfunkcí je funkce kritická a kontrolní, která spočívá v poskytnutí možné kontroly, ale i kritice účastníků politiky
- **Funkce hospodářská**, masmédia mají vliv i na hospodářský vývoj

Masmédia jsou ve vzájemné interakci se svým okolím, a proto se i navzájem ovlivňují a působí na sebe. Existence masmédií mělo za důsledek vznik nových speciálních činností zaměřených na práci pro masmédia (např. reklamní průmysl) nebo s nimi spojených (zábava, nová forma výchovy). Díky masmédiím se zkracují vzdálenosti a rozšiřuje se pojem veřejnost (někdy celá planeta). Dále masmédia umožňují rozšiřování poznání člověka (naučné pořady, geografické pořady v televizi), poskytují nové vzory pro konverzaci, jazyk a zvyky.

Kromě výše uvedeného přinášejí masmédia i další sociální funkce, např. formují vkus, přenášejí kulturní dědictví, mají "rituální funkci", jsou únikem z reálného světa, navozují iluzi bezpečí a spokojenosti.

Na druhé straně jsou ale také masmédia manipulativní (určitým osobám dávají prestiž a autoritu tím, že je představují veřejnosti, jiným odpírají pozornost), ovlivňují tvorbu životních hodnot, mění vzorce rodinného života, posilují důraz na ekonomické faktory života, podporují vznik klišé, naplňují život jednoduchého člověka, prezentují násilí.

Masmédia poskytují mnoho modelů (chování, jednání, způsob života, móda, životní vzory...) a jsou předpokladem kulturní difúze.

#### 1.4.4 ODPOVĚDNOST MÉDIÍ

Historickým problémem masmédií byla vždy otázka odpovědnosti. Hlavní světové regule práce médií vycházejí z výsledků Komise pro svobodu tisku USA 1947, která ve

své zprávě poprvé zmiňuje odpovědnost médií. Říká se zde, že média mají společenskou zodpovědnost a jsou věcí veřejnou, že by měla pracovat eticky, že by měla být svobodná, ale samoregulující se, že mají chránit veřejné zájmy. Existuje ***mnoho kodexů chování médií, ve kterých se vesměs prolíná právo na svobodu informací a morální zodpovědnost za informace.***

Např. novinářskou etiku lze shrnout do několika hlavních zásad:

- pravda a přesnost
- nestrannost a nepředpojatost
- respekt k soukromí jednotlivce
- nezávislost na parciálních zájmech, odpovědnost ke společnosti a k veřejnému blahu
- odpovědnost vůči zákonům
- slušnost a dobrý vkus.<sup>12</sup>

S příchodem internetu se však charakter této otázky výrazně změnil. Zatímco zhruba do konce 20. století získával jedinec možnost prezentovat své myšlenky v masmédiích na základě výběrových kritérií, resp. vytvoření ekonomicky významné osobní pozice, je dnes přístup do masmédií umožněn širokým vrstvám obyvatel. To na jedné straně rozšiřuje rozsah svobody slova, na druhé straně omezuje možnosti společenských elit usměrňovat vývoj společnosti a usnadňuje šíření nepravdivých, resp. cíleně lživých informací, které mají negativní důsledky pro život jedinců.<sup>13</sup>

#### 1.4.5 SOUČASNÁ MASMÉDIA

Mezi současná nejvyužívanější tradiční masmédia v České republice patří ***média tisková, rozhlas, televize, kino.*** Dále se pak do této kategorie řadí média nová, jejichž popularita stále roste a jejichž potenciál se neustále rozvíjí. Těmito médii jsou ***počítače a s nimi spojený virtuální svět, mobilní komunikace, internet*** a hit poslední doby ***sociální a komunitní servery.***

---

<sup>12</sup> SLÁMOVÁ, Hana. *ISP IV - Masová komunikace I - Podstata masové komunikace* [online]. 2006-2009 [cit. 2009-08-14]. Dostupný z WWW: <<http://joomla.slamow.com/content/view/65/95/>>.

<sup>13</sup> Hromadný sdělovací prostředek. *Wikipedie: Otevřená encyklopedie* [online]. 2009 [cit. 2009-07-31]. Dostupný z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Masm%C3%A9dia>>.



## TISKOVÁ MÉDIA

*Tisková média patří mezi nejstarší masmédia.* Hlavní formy tiskovin, které mají masový charakter jsou noviny a časopisy. Hlavní výhodou novin a časopisů je počet lidí, kteří mohou být zasaženi v krátkém čase. Čtenáři mají zpravidla o noviny či časopisy značný zájem, čtou je a jejich informační hodnota z nich činí důvěryhodný zdroj vzhledem k různým sdělením směřujícím k veřejnosti.

V oblasti periodických tiskovin je hlavním regulativem nový Tiskový zákon č. 46/2000 Sb., který se vztahuje na periodický tisk vydávaný a šířený na území České republiky.

## ROZHLAS, TELEVIZE, KINO

Rozhlas považuje česká veřejnost za velmi seriózní médium. Pohotovou částí rozhlasové práce je rychlé zpravodajství. Jednotlivé stanice se odlišují výběrem zpráv a úrovní slovního zpracování. *Příjemci rozhlasu tvoří skutečnou masu, protože rozhlas je všudypřítomný, levný, aktuální.* Jeho nevýhodou je zasažení pouze v oblasti sluchové. 65 procent obyvatel poslouchá rozhlas denně, z toho asi 36 procent regionální stanice, a asi 35 procent stanice celoplošné. Využití internetu k vysílání je již také vyřešeno a většinu rozhlasových stanic lze poslouchat i prostřednictvím internetových sítí.

*Televize je médium, které je často označováno jako náměstí současnosti.* Televizní přijímač má dnes každá domácnost a ke sledování televizních pořadů není třeba odcházet z domova. V České republice ve sledovanosti televize vyhrává TV Nova. Ve věkovém rozmezí 12-26 let však existují některé zajímavé přesuny diváckých preferencí. Po dvacátém roku např. dochází ke skokovému zvýšení sledovanosti ČT1. Mezi 19-24 lety naopak dochází k poklesu preferencí TV Nova, aby tyto následně opět posílily. Preferenze ČT2 v závislosti na věku je natolik rozkolísaná, že jsou zde pravděpodobně vyhledávány konkrétní pořady, než že by se jednalo o nějakou obecně rostoucí oblibu či neoblibu. Na Primu mají mladí nejméně času těsně po dovršení dospělosti. Sledovanost oblíbené stanice mladých „Óčka“ prudce vylétne s příchodem do puberty (13 let), aby pak zvolna klesala.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Spotřebitelé nového tisíciletí. *Marketing and Media: Zpravodajský server o marketingu, médiích a reklamě* [online]. 2009 [cit. 2009-07-25]. Dostupný z WWW: <[http://mam.ihned.cz/109-32951500-on-soci%E1ln%ED+s%EDt%EC-100000\\_d-13](http://mam.ihned.cz/109-32951500-on-soci%E1ln%ED+s%EDt%EC-100000_d-13)>. ISSN 1213-7693.

*Avšak současný trend v západních zemích ukazuje, že se bortí monopolistický vliv národních televizí* a doba, kdy bylo možno například druhý den v práci hovořit s kolegy o tom, co včera "bylo v televizi", je nenávratně pryč, protože se každý dívá na něco jiného. K dispozici je kabelové či satelitní vysílání a lze si tak vybírat z více než 500 možných televizních stanic celého světa. Také je zde patrný trend substituce televizního vysílání internetem, kdy většina televizí již vysílá na internetu, a tak si lze cíleně vybírat pořady, které nás zajímají konkrétně, a to nezávisle na čase a místě. Zdá se, že podobná situace postupně vzniká i v České republice. Sledovanost českých televizí klesla podle posledního průzkumu Mediaresearch meziročně o cca 16%. Především pak mladí Češi, zejména ti vzdělanější, televizi jako médium prakticky opouštějí, zvykli si jako médium užívat internet. Vybrané pořady mladí Češi zhlédnou na internetu a ti, kteří vlastní televizor, jej primárně užívají k přehrávání filmů na DVD nosičích.<sup>15</sup>

Velmi diskutovaným problémem souvisejícím s televizním vysíláním je vliv televize na diváky.

*V současné době je rozhlasové a televizní vysílání u nás řízeno Zákonem o televizním a rozhlasovém vysílání.* Povinnosti provozovatele rozhlasového nebo televizního vysílání ve vztahu k obsahu vysílání jsou následující : zákaz vysílání některých pořadů jako jsou pořady podněcující k nenávisti nebo násilí proti skupině obyvatelstva určené na základě rasy, národnosti, pohlaví, náboženství, barvy pleti, nebo příslušnosti k jinak určené skupině obyvatelstva, znázorňující kruté nebo jinak nelidské jednání nebo válku způsobem, který takové jednání oslavuje, schvaluje nebo zlehčuje, bezdůvodně zobrazující umírající lidi nebo lidi vystavené těžkému tělesnému nebo duševnímu utrpení způsobem snižujícím lidskou důstojnost nebo obsahující podprahová sdělení.

Stejně jako v případě televize má i kino výhodu audiovizuálního sdělení s velkým vlivem na publikum. Návštěva kina je zábava a navštěvují je zejména mladí a lidé z vyšších vrstev.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Konec centralizovaných médií i v ČR?. *Britské listy* [online]. 2007 [cit. 2009-08-10]. Dostupný z WWW: <<http://www.blisty.cz/art/35414.html>>. ISSN 1213-1792.

<sup>16</sup> VYSEKALOVÁ, J., MIKEŠ, J. *Reklama: Jak dělat reklamu*. 2. aktualiz. a rozš. vyd. Praha : Grada, 2007. 182 s. ISBN: 978-80-247-2001-2.

## POČÍTAČE A VIRTUÁLNÍ SVĚT

*Počítače již dnes zasahují téměř do všech lidských činností i do běžného života.* Předpokládá se, že jejich vliv se bude nadále zvyšovat a budou lidem poskytovat komfortnější služby. Počítače jsou v současné době propojovány pomocí počítačových sítí a využívají celosvětovou síť Internet. Počítačové sítě umožňují sdílení zdrojů (soubory, tiskárny), ale i vzájemnou komunikaci, která je dnes jedním z hlavních moderních komunikačních nástrojů informační společnosti.<sup>17</sup>

*Virtuální realita je uživatelské rozhraní, které se snaží simulovat počítačové prostředí* tak, jak ho zpracovávají naše smysly. Jde o vytváření vizuálního zážitku zobrazovaného na obrazovce počítače, speciální audiovizuální helmy, popř. oblečení snímající pohyb, stimulující hmat, a v současné době se zdokonaluje i čich a chuť. Takto vytvořené prostředí může vytvářet představu skutečného světa popř. se od něho lišit v podobě hraní počítačových her.<sup>18</sup>

Počítačová hra je hra provozovaná na nějakém počítači, video hra pak na herní konzoli. *Počítačová hra* slouží prvotně k zábavě, uvolnění a relaxaci, *skládá se z virtuálního světa nebo prostředí, do kterého může hráč vstoupit a nějakým způsobem ovlivňovat dění takového virtuálního prostředí*, tzn., že k interakci dochází na základě zásahu hráče do spuštěného programu hry. Počítačové hry sebou přinášejí množství volnosti a kreativity vývojářů, vytvářením umělých světů, které *mají takovou etiku, jakou definuje tvůrce v pravidlech a takovou morálku jakou zvolí hráč*. U typů čistě akčních her jde prvořadě o účelové násilí nebo zabíjení. S možnostmi technologií se upřednostňuje realistické ztvárnění smrti adekvátní ke způsobu zabití. *Násilí v počítačových hrách podle renomovaných psychologů stojí za růstem dětské agresivity*. Vývojáři a distributoři však zodpovědnost za situaci odmítají a upozorňují na nutnost rodičovského dohledu. *S rozšířením a zpřístupněním internetu masám vzrostl zájem o online hry*, které umožňují hráčům žít život virtuálního charakteru ve virtuálním světě s možnostmi kooperace s ostatními hráči, jež jsou napojením rovněž součástí virtuálního světa. Vesměs platí, že morálku si pěstují hráči sami a často odlišnou, než znají ze

---

<sup>17</sup> Počítač: Budoucnost počítačů. *Wikipedie: Otevřená encyklopedie* [online]. 2009 [cit. 2009-08-13]. Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8D#Budoucnost\\_po.C4.8D.C3.ADta.C4.8D.C5.AF](http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8D#Budoucnost_po.C4.8D.C3.ADta.C4.8D.C5.AF)>.

<sup>18</sup> Virtuální realita. *Wikipedie: Otevřená encyklopedie* [online]. 2009 [cit. 2009-08-29]. Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Virtu%C3%A1ln%C3%AD\\_realita](http://cs.wikipedia.org/wiki/Virtu%C3%A1ln%C3%AD_realita)>.

skutečného světa. Problémem spojeným s online hrami je závislost na nich, která je dána zejména jejich časovou náročností. ***Obecně má závislost na počítačových hrách negativní vliv na sociální vztahy a zdravotní kondici.***<sup>19</sup>

## MOBILNÍ KOMUNIKACE

***Mobilní komunikace je fenoménem dnešní doby, její využití neustále roste a proniká do stále nových oblastí našeho života.*** Můžeme se s ní setkat téměř všude a dynamický rozvoj komunikačních technologií nám přinese do budoucna mnoho dalších zajímavých možností, které nám usnadní život a komunikaci.

Termín bezdrátová technologie je používán v oboru mobilních zařízení, jako jsou mobilní telefony nebo PDA, personal digital assistant - osobní digitální pomocník, či laptop, což je malý kapesní počítač.<sup>20</sup> Za dvě desetiletí se vyvinuly mobilní telefony ve velice žádané spotřební zboží. Ve většině Evropy, tedy i v České republice, jsou mobily už prakticky univerzální u většiny populace.

Uživatelé jsou stále náročnější, čekají služby kdykoliv a kdekoliv, inovace, vyšší kvalitu za nižší ceny. ***Konvergence technologií umožňuje využít multimedialitu v "mobilním" rozlišení a přinášet hlasovou i obrazovou komunikaci, download i upload jakéhokoliv obsahu.*** Veškeré vzdělání, informace, kultura a zábava tak může být v pohybu. Vysokorychlostní přístup umožňuje přehrávání videoklipů, sportovních aktualit, hraní individuálních i skupinových her a poslech hudby či jazykových kurzů. Rychlý internet či wifi, e-mail, office služby, GPS, VoIP hovory, mobilní rádio či televize je už dnes normou zítřka.<sup>21</sup>

V České republice je více než 9 milionů mobilních telefonů. Do dvou let budou všechny multimedialní. E-mail, SMS, MMS, podcast, ICQ, JABBER v mobilu - to jsou komunikační kanály dneška i zítřka. Budoucnost patří digitalizaci a IP médiím.

---

<sup>19</sup> Počítačová hra. *Wikipedie: Otevřená encyklopedie* [online]. 2009 [cit. 2009-08-19]. Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A9\\_hry](http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A9_hry)>.

<sup>20</sup> Personal Digital Assistant. *Wikipedie: Otevřená encyklopedie* [online]. 2009 [cit. 2009-07-31]. Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Personal\\_Digital\\_Assistant](http://cs.wikipedia.org/wiki/Personal_Digital_Assistant)>.

<sup>21</sup> KOTRBA, Štěpán. Telefon mezi fotoaparátem, kamerou, rádiem i televizí. *Britské listy : deník o všem, o čem se v České republice příliš nemluví* [online]. 2006 [cit. 2009-08-13]. Dostupný z WWW: <<http://www.blisty.cz/art/29285.html>>. ISSN 1213-1792.

## WORD WIDE WEB A INTERNET

*Word Wide Web spojuje zdroje informací v celosvětovém, globálním měřítku. Jeho infrastrukturou je internet*, sloužící k technicky neomezenému kabelovému či bezdrátovému přenosu informací – „informační superdálnice“. Web umožňuje dosáhnout na informace z minulosti o kterémkoliv tématu. Žádné jiné médium neumožnilo takovou míru decentralizace a individualizace v masové komunikaci. Žádné jiné médium totiž dosud nedalo každému jedinci možnost zapojit se do procesu vytváření, sdílení a šíření informace. A žádné jiné médium neumožnilo takovou míru interaktivity mezi autory a adresáty masové informace (viz diskusní fóra, chat, blog, komunikační servery a sociální servery, atd.). Internet je obrovským pomocníkem pro všechny, kteří touží po informacích, kteří touží tyto informace sdílet s dalšími lidmi. Žádná ze současných mediálních technologií není schopna dodat tak obrovské množství informací v tak krátké době od jejich vzniku jako internet. Tím, že **absorboval technologicky všechna ostatní média** (tisk, rozhlas, televize), vytvořil jakousi mediální nadmnožinu (přes internet se teoreticky nechá každá informace přečíst, vyslechnout i zhlédnout).

Z průzkumů vyplývá, že internet využívá 70 % obyvatel České republiky a nejvíce přitom mladí lidé ve věku 15–25 let a lidé v produktivním věku 26–45 let. S narůstajícím věkem se počet uživatelů snižuje – například osoby starší 70 let se k internetu připojují pouze ze 14 procent. Užívání internetu rovněž ovlivňuje výše vzdělání, kdy lidé s maturitou nebo s vysokoškolským titulem užívají internet více než osoby se základním vzděláním nebo výučním listem.<sup>22</sup>

## SOCIÁLNÍ A KOMUNITNÍ SERVERY

Rostoucí popularita internetu podněcuje také rozvoj nových technologií, jako jsou sociální sítě či komunitní weby. Pomocí sociálních sítí a komunitních serverů se prostřednictvím internetu sdružují lidé, kteří by se jinak fyzicky nemohli setkat.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> KOCOUREK, Jiří. Průzkumy: Potenciál a rozšíření sociálních sítí budou dále kulminovat. *ITBIZ* [online]. 2009 [cit. 2009-08-17]. Dostupný z WWW: <<http://www.itbiz.cz/pruzkumy-vyuziti-socioware-rote>>. ISSN 1802-1581 .

<sup>23</sup> Internet. *Wikipedie: Otevřená encyklopedie* [online]. 2009 [cit. 2009-08-18]. Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Internet#Soci.C3.A1ln.C3.AD\\_s.C3.ADt.C4.9B](http://cs.wikipedia.org/wiki/Internet#Soci.C3.A1ln.C3.AD_s.C3.ADt.C4.9B)>.

Situaci, kdy uživatelé internetu tráví stále více času na sociálních sítích, potvrdil i mezinárodní průzkum veřejného mínění firmy Nielsen Online. Podle tohoto šetření se za poslední rok počet minut strávených uživateli na stránkách sociálních sítí téměř zdvojnásobil.<sup>24</sup>

Tyto servery můžeme rozdělit následovně:

- **Makrokomunitní servery**, jde o server, který využívá velké množství uživatelů, není dána tematická oblast, pro kterou by se zde lidé scházeli.
- **Mikrokomunitní servery**, sdružují určitou skupinu uživatelů se společným znakem, je dána tematická oblast.<sup>25</sup>

***On-line komunity navštěvují nejvíce lidé v produktivním věku od 26 do 45 let, a to zejména pro vyplnění volného času.*** Nejvíce používanou sociální sítí/on-line komunitou v České republice jsou Spoluzaci.cz (29 %), o další místa se pak dělí populární Lide.cz a Youtube.com (18 %), rapidně poroste Facebook.com (dosavadní vývoj, kdy se počet uživatelů tohoto sociálního software v Česku od listopadu minulého roku do začátku letošního března zvýšil z několika desítek tisíc na více než 300 000 tuzemských uživatelů, bude pravděpodobně kontinuálně pokračovat). Dalším oblíbeným serverem je Libimseti.cz.

Ve světě zůstává hlavním trendem rostoucí popularita Facebooku, který má již přes 200 milionů aktivních členů. Stal se tak přijímaným komunikačním prostředkem, že nyní hostí i papeže Benedikta XVI. a řadu světových politických vůdců. Mezi sociálními sítěmi drží Facebook již čtvrtý měsíc v řadě primát. Na druhém místě v oblíbenosti je MySpace, ačkoli ten zaznamenal propad ze 7,3 miliardy minut loni v dubnu na letošní 4,97 miliardy minut. Za nimi pak následují Blogger, Tagged a Twitter.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> KOCOUREK, Jiří. Průzkumy: Potenciál a rozšíření sociálních sítí budou dále kulminovat. *ITBIZ* [online]. 2009 [cit. 2009-08-17]. Dostupný z WWW: <<http://www.itbiz.cz/pruzkumy-vyuziti-socioware-roste>>. ISSN 1802-1581.

<sup>25</sup> Komunitní server. *Wikipedie: Otevřená encyklopedie* [online]. 2009 [cit. 2009-08-04]. Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Komunitn%C3%AD\\_server](http://cs.wikipedia.org/wiki/Komunitn%C3%AD_server)>.

<sup>26</sup> Počet minut strávených na sociálních sítích se téměř zdvojnásobil. *Marketing and Media: Zpravodajský server o marketingu, médiích a reklamě* [online]. 2009 [cit. 2009-07-17]. Dostupný z WWW: <<http://mam.ihned.cz/c1-37323310-pocet-minut-stravenych-na-socialnich-sitich-se-temer-zdvojnasil>>. ISSN 1213-7693.

Používání komunitních serverů sebou přináší velké výhody pro uživatele, avšak také velká rizika.

***Přínosy komunitních serverů*** jsou:

- zefektivnění komunikace mezi lidmi, rodinami, firmami,
- otevřené možnosti pro menšiny - seznamování, sdílení dat,
- výměna zkušeností z dané tematické oblasti,
- pozitivní vliv na psychiku uživatelů.

***Nebezpečí a hrozby komunitních serverů*** spočívají v:

- zveřejnění či odcizení osobních údajů a dat,
- šíření spamů, hoaxů a virů,
- negativní dopad na psychiku uživatelů - závislosti apod.,
- zneužívání mladistvých,
- podpora trestné činnosti.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Komunitní server. *Wikipedie: Otevřená encyklopedie* [online]. 2009 [cit. 2009-08-04]. Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Komunitn%C3%AD\\_server](http://cs.wikipedia.org/wiki/Komunitn%C3%AD_server)>.

## 2 VÝVOJ MLÁDEŽE V MEDIÁLNÍ DOBĚ

*Vývoj každého jedince a jeho kvalit fyzických, psychických i sociálních je celoživotní proces determinovaný několika faktory.* Na vývoj osobnosti působí vnitřní biologické podmínky, vliv prostředí a vlastní činnost člověka. Osobnost je tak předurčena nejenom biologickými podklady v organismu, ale i sociálním prostředím, kulturou a učením.

*Psychický vývoj je výsledkem interakce dědičných dispozic,* tj. vnitřních podmínek (genotyp - genová výbava) *a vlivů vnějšího prostředí* (fenotyp - konkrétní realizace genotypu v daném prostředí). Protože však lidský jedinec není pouhým pasivním příjemcem různých podnětů, je jeho aktivita v průběhu psychického vývoje dalším stejně důležitým činitelem. V činnosti člověka je obsažena aktivní i pasivní adaptační složka. Osobnost je nucena se přizpůsobovat a zároveň se snaží prostředí změnit tak, aby lépe vyhovovalo jejím potřebám. Psychický vývoj je členěn do vývojových fází (etap), které jsou formálně určeny dosažením určité věkové hranice, obsahově jsou určeny výskytem nebo kumulací nových znaků nebo vlastností v psychice dítěte a také vzájemnou návazností těchto znaků.

*Z biologického hlediska* je psychika vázána především na stavbu a činnost nervové soustavy a závisí na kvalitě a vývoji mozku. Kvalita mozku a jeho vývoje určuje i kvalitu duševní činnosti, přičemž poruchy v duševním životě (emoce, sebehodnocení) mohou způsobit i poruchy periferní nervové soustavy, zejména receptorů. *Psychika přímo závisí na stupni vývoje mozku, resp. nervové soustavy.*

Další důležitou složkou stimulace psychického vývoje je *sociální prostředí*. Socializační činitel je nejvýznamnějším vnějším faktorem, který rozvíjí specificky lidské psychické vlastnosti. Každý jedinec se rodí do určitého prostředí, na které se v průběhu svého individuálního vývoje adaptuje. K sociální adaptaci dochází postupně v procesu socializace, v procesu, ve kterém je zahrnuto sociální učení v tom nejširším slova smyslu. *Důležitým socializačním činitelem* je rodina, škola, *sdělovací prostředky*, zájmové organizace apod., které jedince formují ve výchovném procesu.

Za hybnou sílu vývoje je považována *aktivita*, neboť jejím prostřednictvím se vytvářejí schopnosti a vlastnosti, odvozuje se z ní celý rozvoj lidské psychiky. Problematiku hybných sil v psychickém vývoji, zejména vztahy mezi dědičností a vlivy prostředí, řeší zejména *vývojová psychologie*, která tak zkoumá duševní vývoj



jednotlivce se zaměřením na věkové zvláštnosti (od prenatálního období po smrt). Podrobně se zabývá jednotlivými věkovými obdobími (stadii) – jejich znaky, životními problémy, přechody z jednoho období do druhého, atp. Rozlišení vývoje jednotlivce z hlediska jeho aspektu se dělí na vývoj:

- **tělesný** (biologický) – zkoumají se jednotlivé znaky vývoje od prenatálního věku ke stáří,
- **duševní** (psychický) - např. sebevědomí, potřeby, zájmy,
- **sociální** - vztahy k rodičům, vrstevníkům, společnosti.<sup>28</sup>

## 2.1 KOMUNIKACE JAKO SOUČÁST ŽIVOTA MLÁDEŽE

Nejpřirozenějším prostředkem vyjádření se je komunikace. Je to nezanedbatelný proces, který může podporovat vznik a rozvoj osobnosti, která pak není jen výsledkem vnějších okolností, ale zejména těch vnitřních, ji formujících. ***Komunikací se rozumí sdělování a sdílení, tj. předávání a přijímání významů mezi lidmi.***

Při komunikaci tedy dochází k výměně určitých sdělení, která nejsou ovšem předávána jen jednostranně. Jedná se o vzájemnou sounáležitost, kooperaci, sdílení společného. Existujeme tedy jako osobnosti především v interakci a teprve odvozeně v sobě samých. (in: Z. Helus, 2004)

Existuje úzký vztah mezi typem společnosti a charakterem komunikace, která v ní převládá:

- a) primitivní systém kapilární komunikace - v preliterárních společnostech, kde se veškerá komunikace odehrává tváří v tvář, jediným zásobníkem informací je paměť
- b) tradiční systém organické komunikace - vznik je spjat s vynálezem psaní, psané texty umocňují možnost skladovat informace; čtení - strategická dovednost
- c) **moderní systém masové komunikace** - vzniká v důsledku technologické revoluce v oblasti předávání informací, systém založený na centralizovaných médiích. Informace vznikají jako centralizovaný a silně institucionalizovaný systém, kdy se šíří velmi rychle mezi velké množství komunikátorů. Masová média stojí ve službách

---

<sup>28</sup> ČECHOVÁ, Věra. ROZSYPALOVÁ, Marie. *Obecná psychologie*. Vyd. 4. nezm.. Brno: Institut pro další vzdělávání pracovníků ve zdravotnictví, 1998. -- 105 s. ISBN: 80-7013-268-X.

toho, kdo kontroluje společenský systém. Vytváří se vrstva odborníků, kteří provádějí transformaci informací prostřednictvím masmédií.<sup>29</sup>

### 2.1.1 VLIV MÉDIÍ NA VÝVOJ A CHOVÁNÍ ŽÁKA ZÁKLADNÍ ŠKOLY

Média, a především televize, vedle rodiny a školy mají největší vliv na celkový vývoj dítěte, na jeho socializaci a kultivaci.

Obecně můžeme utřídit účinky médií na záměrné (např. účinky reklamy na spotřebitelské chování, politických kampaní na volební chování, propagandy na ideologii, sociálních kampaní na chování jednotlivců) a nezáměrné (např. účinek mediálního násilí na agresivní chování, dopadu mediálních výjevů na sociální konstrukci reality).

Lze však rozlišovat i dle povahy reakce jedince, na něhož média působí. Rozlišují se zpravidla:

- **Kognitivní (poznávací) účinky** označují schopnost médií nabízet podněty, jež je možné se naučit. Média nabízejí svým uživatelům řadu představ a poznatků, které je možné si zapamatovat a později vybavit a využít.
- **Citové účinky**, tedy vliv médií na prožívání a emocionální rozpoložení, vycházejí z empiricky zjistitelné skutečnosti, že média mohou vyvolat různě silné citové odezvy, od slabších, jako je smutek, nostalgie, nuda, po silnější, jako je strach, zuřivost nebo slast. Obsahy snažící se vyvolat silné citové odezvy představují svébytnou oblast lidské komunikace a provázejí člověka zřejmě odnepaměti.
- Média ovšem mohou vyvolat i **mimovolné fyziologické reakce lidského organismu**, může dojít k dočasnému zvýšení krevního tlaku a ke zrychlení srdečního tepu.
- Často se uvažuje o tom, jaký vliv mají média na zjevné chování jedince, tedy jaké jsou **behaviorální účinky médií**.
- Samostatnou kapitolu představuje **hodnocení účinků médií z hlediska jejich vztahu k hodnotám dané společnosti**, tedy to, zda jsou **konstruktivní či destruktivní**, zda podporují hodnoty považované danou společností za pozitivní či zda tyto hodnoty zpochybňují, nebo dokonce podporují hodnoty považované za negativní.

---

<sup>29</sup> KUNCZIK, Michael. *Základy masové komunikace*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 1995. 307 s. ISBN: 80-7184-134-X. Sign: PK-0124.979.

*Vliv médií* je možné hledat *na úrovni jednotlivce* (tedy jako fyziologickou, postojovou, citovou či jinou reakci individua na jednorázové, krátkodobé, nebo naopak opakované, dlouhodobé vystavení se působení médií spojené s proměnami v postojích, názorech a zvycích), dále *na úrovni sociálních skupin* (např. jako vliv na slovník či oblékání mládeže) a *konečně na úrovni společenské*. Zatímco u jednotlivce jde o nejrůznější typy reakcí na média a změny či utvrzení se v postojích, emocích, poznání či chování, na úrovni celé společnosti jde především o vliv na stabilitu uspořádání společnosti a o nejrůznější vlivy v rovině společenských institucí, resp. o interakci mezi médii a jinými společenskými institucemi.

Představy o jednotlivých účincích médií na jednotlivce či společnost představují velmi bohatou oblast mediálních studií, kde se některé hypotézy o účincích pohybují na hranici jistoty a jiné lze považovat spíše za domněnky. *Mezi účinky médií, které ovlivňují vývoj jedince, patří např. tyto:*

- **Znecitlivění (habitualizace).** Hypotéza vycházející z představy, že je-li někdo často a dlouhodobě vystavován emocionálně vzrušivým podnětům (např. sleduje-li často násilné filmy a televizní seriály), může vůči těmto podnětům „otupět“, může si na ně zvyknout. Úvahy o znecitlivění se zvláště často vyskytují v souvislosti s explicitně násilnými a explicitně sexuálními scénami.<sup>30</sup>
- **Nastolování agendy (agenda-setting).** Média ovlivňují to, o čem lidé přemýšlejí a také to, jak o tom uvažují.
- **Lavinový účinek** v zásadě potvrzuje hypotézu, že média se významně podílejí na konstruování sociální reality.
- **Katarze.** Tento výraz se dnes používá ve významu „*citové uvolnění*“ jako velmi pozitivní prožitek přinášející úlevu. Médii se přisuzuje schopnost takové citové uvolnění realizovat nejrůznějšími obsahy, od komedií po tragédie a napínavé příběhy.
- **Sekundární viktimizace.** Když se někdo stane obětí trestného činu, může se také stát předmětem nevybíravého zájmu médií. Zobrazení obětí některých trestných činů může navíc vést - pod vlivem hodnot, které daná společnost vyznává - k zatracování či odsuzování příslušné oběti. Takové nebezpečí hrozí zejména obětem znásilnění

---

<sup>30</sup> JIRÁK, Jan. KOPPLOVÁ, Barbara. Média a společnost. Vyd. 2. Praha: Portál, 2007. 207 s. ISBN: 978-80-7367-287-4.

(maskulinní společnost přenáší část viny za znásilnění na ženu, navíc znásilnění stigmatizuje), ale i obětí krádeží a přepadení. Jedinec se tak stává obětí dvakrát - poprvé (primárně) když se stane terčem nezákonného jednání, podruhé (sekundárně) když ho obtěžují novináři, a ještě mu okolí dává najevo nechut', odmítání či pohrdání. Informování o zločinu může mít pro oběť ale i pozitivní, terapeutické důsledky, neboť někdy se příznivě projeví při psychickém zpracování zážitku.<sup>31</sup>

- **Nápodoba.** Výjevy nabízené médiu mohou vést k napodobování. Tyto úvahy o účinku médií většinou především varují před možností, že ze zobrazování sociálně nežádoucího jednání (násilí, trestných činů apod.) se může disponovaný jedinec „naučit“, jak to či ono provést (ať už jde o loupežné přepadení, zorganizování pouliční bitky nebo vyloupení pošty).

## 2.2 OBDOBÍ PUBESCENCE

V procesu vývoje se objevují kritická období, která jsou nejvhodnější k rozvoji určitých psychických vlastností či k nějaké důležité vývojové změně. V období dospívání není vývoj jednotlivých psychických funkcí ještě dokončen, mnohé se mění nebo zdokonalují. Totéž platí o osobnosti dospívajícího jedince.

**Období pubescence (puberta)** trvá přibližně od jedenácti do patnácti let. Jedná se o vývojové období plné biologických (pohlavní dospívání), psychických a sociálních změn. Dochází k rozvoji rozumových schopností, jedinec se nově začleňuje do společnosti. Je citově nestálý, vyznačuje se změnou nálad, typická je pro něj nepředvídatelnost postojů. Postupně se snaží odpoutávat od rodiny, hledá sám sebe.<sup>32</sup>

### 2.2.1 TEORIE VZORŮ

Teorie vzorů stojí na předpokladu, že lidské společenství je založeno na přejímání vzorů, které přináší návody k chování a zaměřují tak individuum společensky žádoucím směrem. Tímto způsobem se daří začleňovat jednotlivce do společenství a poskytovat mu návod ke společensky žádoucímu chování v různých etapách jeho života.

---

<sup>31</sup> KUNCZIK, Michael. Základy masové komunikace. 1. vyd. Praha: Karolinum, 1995. 307 s. ISBN: 80-7184-134-X. Sign: PK-0124.979

<sup>32</sup> VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie I.: dětství a dospívání.* Vyd. 1. Praha: Karolinum, 2005. 467 s. ISBN: 80-246-0956-8.

Tak dochází ke stabilizaci společnosti. Media jsou pak poskytovateli obrovského počtu vzorů, které umožňují jedinci identifikovat se s určitým vzorem.

### 2.2.2 ŽIVOTNÍ STYL

Integrovanou kategorií sociálního zrání je životní styl, do kterého se promítají všechny ostatní prvky a procesy sociálního zrání. Jedná se o dynamizovaný a do sociálního časoprostoru promítnutý hodnotový systém jedince, který má adekvátně, podle shodnosti sociálního pole, společné rysy s dalšími jedinci. Životní styl je sice typický pro danou životní etapu, ale obsahuje základy celoživotního stylu, který se podle jednotlivých životních etap dále modifikuje.

### 2.2.3 VOLNÝ ČAS

Volný čas představuje významnou hodnotu, dosaženou předchozím vývojem lidstva. Jde o instrument dalšího společenského vývoje a evolučního pohybu. Volný čas není doba zahálky a pasivity, ale naopak kvalitativně nová potencialita člověka, objevující se souběžně s osvobozením se od aktivit nutných k přežití. *Volný čas je potencialitou a prostorem vznikající a rozvíjející se lidské subjektivity, rozvoje myšlení, kreativity, filozofické reflexe a vnášení lidské subjektivity do vnějšího prostředí.* Volný čas se stal bohatstvím společnosti a lidským a sociálním zdrojem dalšího rozvoje společnosti. Podobného charakteru jako volný - disponibilní čas je v důsledku vývoje společenských vztahů a výrobních sil *vznik sociální kategorie mládeže.* Příčiny jejího vzniku a její společenská funkce jsou podobné jako u disponibilního času. Vzniká jako společenská nadstavba v rozvinuté společnosti, která má již tolik zdrojů, že může vyčlenit vrstvu populace v určité fázi socializace a pouze ji připravovat na její kvalitní budoucí působení ve společnosti. Vznik sociální skupiny, která se může pouze připravovat, kultivovat a vzdělávat, je revolučním milníkem ve společenské evoluci.<sup>33</sup>

Jestliže společnost zabezpečí kvalitní trávení volného času dětí a mládeže, urychlí tím rozvoj obecných i specifických schopností mladé generace a potlačí rozvoj

---

<sup>33</sup> SAK, Petr. Lidé, média a digitalizace: Proměny volného času a zaostávání pedagogiky. *Britské listy : deník o všem, o čem se v České republice příliš nemluví* [online]. 2006 [cit. 2009-07-26]. Dostupný z WWW: <<http://www.blisty.cz/art/29205.html>>. ISSN 1213-1792.

negativních sociálních rysů. Ve sféře volného času se jednak rozhoduje o rozvoji talentu mladého jedince a naplnění jeho potřeb a zájmů a na druhé straně se tlumí tendence k negativnímu sociálnímu zrání. Reálné aktivity i jejich subjektivní určení nevycházejí pouze z daného subjektu jedince či skupiny mládeže, ale mají své zázemí v rodině. Zájmy a aktivity jedince navazují na hodnotovou orientaci, kulturu a způsob života jeho rodiny. Obdobně navazuje mládež na společnost, v níž probíhá její sociální zrání.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> SAK, P. SAKOVÁ, K. *Mládež na křižovatce: sociologická analýza postavení mládeže ve společnosti a její úlohy v procesech evropeizace a informatizace*. Vyd.1. Praha: Svoboda Servis, 2004. 240 s. ISBN: 80-86320-33-2.

## 3 VLIV MASOVÉ KULTURY NA VÝVOJ ŽÁKA ZÁKLADNÍ ŠKOLY

Každá generace mládeže je vystavena novým obrovským změnám a nutností se s nimi nejen pasivně vyrovnat, ale v jejich duchu přestavět způsob života ve společnosti a individuální životní styl.

Společensko-politická situace dnešní mladé generace a nejen její, je do značné míry určována procesy, v nichž je jedinec objektem vytváření digitálního otisku životního pole, pohybu člověka, propojování databází o něm a přemostění toku mezi přirozeným světem a myslí člověka médii vtisknuté mediální či virtuální reality do jeho mysli.

V praktické části se budu zabývat tím, jaká je dnešní školní mládež, jaký má životní styl, jaké uznává hodnoty, jak tráví svůj volný čas a kam směřuje její zájem, co se masmédií týče. Dále budu zvažovat, jaké vlivy mohou mít masmédiá na dospívající žáky základní školy a jaká jsou výchovná rizika u mládeže, která je masmédií obklopena a denně ovlivňována.

V závěrečné části budu hledat odpověď na otázku, zda je vliv masmédií a nových komunikačních prostředků na mladou generaci skutečně tak zásadní, a jak velký význam média v životě mládeže a v jejím životním stylu mají. Na základě rozboru provedeného výzkumu, budou definovány závěry a zhodnocen stav vlivu masové kultury na formování žáka základní školy v Rajhradě.

### 3.1 ŽIVOTNÍ STYL DNEŠNÍ MLÁDEŽE

Současnou mládež významným způsobem charakterizují proměny jejího životního pole a jeho jednotlivých částí. *Nejradikálněji sociální pole mládeže proměňují masmédiá, včetně nových informačních a komunikačních technologií.* Životní pole dnešního člověka, především v mentální a sociální složce, se proměňuje prostřednictvím jeho medializace a digitalizace. Tato změna znamená největší rozdíl oproti předcházejícím generacím mládeže. Průnik médií do životního pole a do

životního stylu mládeže je tak výrazný, že lze hovořit o nové generaci mládeže jako o „mediální mládeži“.<sup>35</sup>

Život mládeže tedy do značné míry probíhá v mediální a virtuální realitě. Zatímco doposud převažoval v životním poli přirozený svět a do životního pole postupně pronikala mediální a virtuální realita, **v současnosti se již děti rodí do světa, který je ve velké míře vytvářen mediálně a virtuálně.** Jejich psychický a sociální vývoj, sociální zrání probíhá v takto pozměněném světě. Od narození jsou média vedle rodiny významným socializačním institutem. Osobnost současného člověka se tak na jednu stranu stává mediálním produktem a na druhou stranu v interakci s digitálními technologiemi se ve virtuální realitě stává jakýmsi „přidavným zařízením těchto technologií“.

### 3.1.1 VLIV MEDIALIZACE A KOMPUTERIZACE NA ŽIVOTNÍ POLE

Nikde nejde vývoj tak rychle, nikde tak zoufale neplatí, že „zítra již znamená včera“ jako v oblasti nových informačních a komunikačních technologií.

V současnosti jsme svědky historického mezníku. Po generaci, která začala počítač a internet používat, vstupuje nyní na dějinnou scénu **generace, která se již do počítačového věku narodila.** Příslušníkům této generace již počítač nevstoupil do života, nýbrž oni se zrodili do skutečnosti, jejíž součástí byl, oni se s ním seznamovali a interiorizovali ho tak, jako jakýkoliv jiný prvek reality. Například výraz „zarach“ ze slovníku předchozích dětských generací se stal anachronismem, protože zakázat dnešnímu dítěti jít ven přestalo být trestem.

Tím, že se mládež vztahuje k počítači, k internetu, k jeho funkcím a možnostem, utváří současně nějakým způsobem sama sebe a je vcelku logické, že generačně je vztah jedinec - počítač jiný oproti předcházejícím generacím. Tento vztah má své charakteristiky, které můžeme hodnotit jako pozitivní či negativní, podle toho, jaká zvolíme hodnotící kritéria; každopádně se však jedná o novou realitu. Nejjobecněji můžeme tuto novou realitu charakterizovat jako medializaci a komputerizaci či

---

<sup>35</sup> SAK, P. SAKOVÁ, K. *Mládež na křižovatce: sociologická analýza postavení mládeže ve společnosti a její úlohy v procesech evropeizace a informatizace.* Vyd.1. Praha: Svoboda Servis, 2004. 240 s. ISBN: 80-86320-33-2.



digitalizaci životního pole a životního stylu. **Počítač a internet je vstupní branou pro velké spektrum aktivit, pro celou kyberkulturu.** Z jednoho bodu přirozeného světa se jedinec se svým digitalizovaným životním polem rozpíná v planetárním kyberprostoru a tak realizuje činnosti, za kterými se dříve musel pohybovat prostorem.

Vždy je však něco za něco. **Jedinec získává svobodu pohybu v kyberprostoru, ale ztrácí přirozený svět, získává virtuální realitu, ale ztrácí přírodní realitu.** Výzkumy z přelomu tisíciletí ukazovaly na vytěšňování přírodního virtuální realitou z života nejvíce komputerovaná mládeže. Pouhých několik let poté však již další výzkumy přináší poznatky o zastavení tohoto trendu a o snahách nějakým způsobem přírodu vrátit do života. Jakousi neuvědomělou frustraci můžeme vyvozovat z chování generace, která se již rodí do světa virtuální reality, kyberprostoru a komputerované společnosti.

**Virtualizovaný život bez krve, bez bolesti, bez potu, bez fyzické námahy usiluje tato generace nahradit adrenalinovými sporty a překvapivými alternativními životními styly.** Například pod pojmem „airsoft“ najdeme poměrně rozšířené hnutí mládeže zaměřené na boj, válku a armádu. Zajímavé je, že tento směr není omezen na mužskou část mladé generace. Odhaduje se, že třetinu bojových skupin tvoří dívky. Boj a účast ve válce není prostředkem k dosažení nějakého cíle, ale sám je cílem. Dalším příkladem je třeba alternativní styl „EMO“, který je spojen s náctiletými skupinami nejstarších dětí a nejmladších skupin z generace mládeže. Příslušnost k „Emo kids“ označují pořezaná a zjizvená zápěstí, symboly pokusu o sebevraždu. „Emo kids“ preferují oblečení černé barvy, jsou proti užívání drog a jsou rezervovaní i k sexuálním aktivitám.

Oba alternativní životní styly spojuje pohrávání si s hranicí mezi životem a smrtí a jakási existenciální obnova člověka oproti virtuální a mediální realitě. Ať již oprávněně či neoprávněně, mladí lidé, kteří jsou součástí těchto hnutí, chtějí obnovovat opravdovost svého života<sup>36</sup>

Média a počítače mají zásadní vliv na myšlení, postoje, názory, hodnoty, estetiku a životní styl mládeže, která:

- tráví s médii kolem třetiny svého bdělého stavu a větší část svého disponibilního času,

---

<sup>36</sup> SAK, Petr. Dva scénáře mediální civilizace, dvě vize digitalizovaného světa. *Britské listy: deník o všem, o čem se v České republice příliš nemluví* [online]. 2008 [cit. 2009-08-25]. Dostupný z WWW: <<http://www.blisty.cz/art/42802.html>>. ISSN 1213-1792.

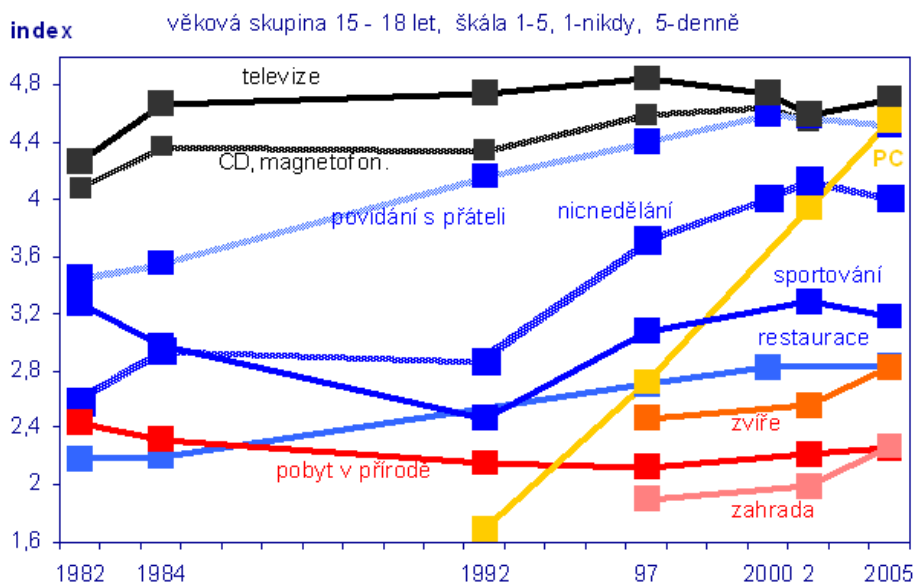
- ovlivňuje proces snižování významu tištěných médií a tradičních elektronických médií (televize, rozhlas) ve prospěch nových technologií (PC, internet, CD, DVD, MP3),
- důsledkem digitalizace životního pole a životního stylu se mládež odklání od tradiční kultury a umění.<sup>37</sup>

### 3.1.2 VOLNÝ ČAS A ZÁJMY

*Způsob trávení volného času mládeže je stále více spojován s médii.* Přirozené prostředí je tak vytěšňováno prostředím mediálním a v dalším vývoji i virtuální realitou.

Za života posledních generací se neustále urychluje proměna charakteru trávení volného času. Akcelerace těchto proměn je spojena s technologickým vývojem a s nástupem nových médií. Pro současnou starší generaci hlavním médiem, které proměnilo její volný čas a životní styl, byla televize, pro současnou generaci mládeže to jsou nové informační a komunikační technologie: osobní počítač, mobil, internet. Tato podoba médií se technologicky a funkčně propojuje v multimédiích, spojujících vlastně celý technologický a mediální vývoj 20. a 21. století.<sup>38</sup>

Graf č. 1: Vývoj volnočasových aktivit mládeže od roku 1982 do roku 2005



<sup>37</sup> SAK, Petr. Média a počítače mají zásadní vliv na myšlení, postoje názory, hodnoty, estetiku a životní styl. *Britské listy : deník o všem, o čem se v České republice příliš nemluví* [online]. 2004 [cit. 2009-07-14]. Dostupný z WWW: <<http://www.blisty.cz/art/19934.html>>. ISSN 1213-1792.

<sup>38</sup> SAK, Petr. Proměny české mládeže : česká mládež v pohledu sociologických výzkumů. Vyd. 1. Praha: Petrklíč, 2000. 291 s. ISBN: 80-7229-042-8.

Zdroj: Proměny volného času a zaostávání pedagogiky dostupné na :

<http://www.blisty.cz/art/29205.html>

Tento graf ukazuje, jak se ve věkové skupině 15 – 18 let od roku 1982 vyvíjely frekvence vybraných volnočasových aktivit. V metodice opakované ve výzkumech od roku 1982 respondent přiřazoval v baterii volnočasových aktivit frekvenci, s jakou danou aktivitu provozuje: 1 nikdy, 2 výjimečně, 3 občas či alespoň jednou měsíčně, 4 často či alespoň jednou týdně, 5 denně anebo téměř denně. V grafu jsou uvedeny průměry aktivit dané věkové skupiny.

Denně u nás sleduje televizní vysílání 44% dětí ve věku od 5 do 14 let bez rozdílu pohlaví, celá čtvrtina dětí má vlastní televizor. V průměru tyto děti stráví denně před obrazovkou 3,75 hodin.

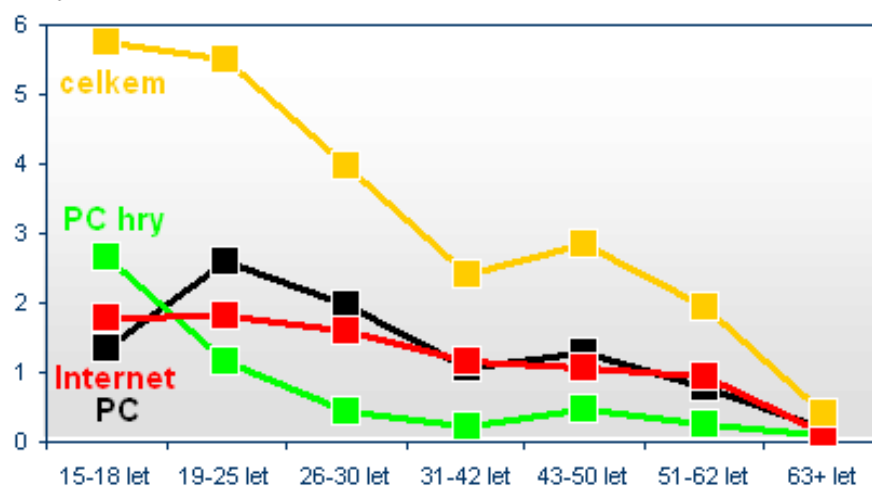
Na počátku devadesátých let se objevuje hlavní nositel formující se informační společnosti – osobní počítač. Zatímco v minulosti trvalo i generace, než inovace prostoupila celou společností a stala se součástí jejího života, nasycení společnosti sofistikovanou inovací, jakou osobní počítač bezesporu je, proběhlo v rozmezí sociálního věku jedné generace mládeže, jak ilustruje graf. ***V současnosti mládež ve věku 15 – 18 let využívá počítač se stejnou frekvencí jako sleduje televizi, což je dlouhodobě nejfrekventovanější volnočasová aktivita.***

Již v roce 2000 česká mládež trávila s médii třetinu svého bdělého stavu a dvě třetiny volného času. Kvalitativně nová situace nastává od konce devadesátých let, kdy ve spektru médií si česká společnost osvojuje další technologii-internet. Prostřednictvím těchto dvou technologií dochází ke konstrukci virtuální reality a kyberprostoru.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> SAK, Petr. Lidé, média a digitalizace: Proměny volného času a zaostávání pedagogiky. *Britské listy : deník o všem, o čem se v České republice příliš nemluví* [online]. 2006 [cit. 2009-07-26]. Dostupný z WWW: <<http://www.blisty.cz/art/29205.html>>. ISSN 1213-1792.

Graf č. 2: Průměrné množství hodin věnovaných týdně jednotlivým aktivitám



Zdroj: Proměny volného času a zaostávání pedagogiky dostupné na <http://www.blisty.cz/art/29205.html>

To, co tvoří *základ trávení volného času mládeže s denní a týdenní frekvencí, je především pasivní příjem obsahů estetických hodnot a informací z hromadných sdělovacích prostředků*. To ukazuje *na obrovskou moc masmédií a tvůrců masové kultury nad mladou generací*.

Nejvyšší frekvence aktivity ve věkové skupině 13 - 18 let je sledování televize, poslech CD, povídání si s přáteli, nicnedělání, práce s počítačem, četba knih, aktivní sportování, sledování videa, studium a příprava na školu, chov zvířat, návštěva diskoték, tanečních zábav, hry, výtvarná činnost, hudební a dramatická činnost, psaní dopisů a deníku, návštěva sportovních utkání, návštěva divadla, návštěva koncertů populární hudby.<sup>40</sup>

### 3.1.3 HODNOTOVÝ ŽEBŘÍČEK

Výzkum, analýza a poznání hodnotových orientací mládeže vypovídá o aktuálně se utvářejícím hodnotovém systému společnosti. Hodnotový systém současného dospívajícího jedince se utváří ve složitých podmínkách.

<sup>40</sup> SAK, P. SAKOVÁ, K. Mládež na křižovatce: sociologická analýza postavení mládeže ve společnosti a její úlohy v procesech evropeizace a informatizace. Vyd.1. Praha: Svoboda Servis, 2004. 240 s. ISBN: 80-86320-33-2.

Následující údaje jsou výpovědí o hodnotové orientaci mládeže v roce 2002. Zdraví je připisována největší hodnota. Druhé místo u mládeže zaujímá láska. Láska je typická hodnota závislá na životní fázi a pravidelně je ve výzkumech nejdůležitější pro mládež ve věku 15 - 18 let. Na třetím místě je hodnota „mír, život bez válek“. Láska, rodina, životní partner jsou hodnoty, které mají velmi podobný vysoký index. V české společnosti má zřejmě stále velký význam tradiční životní dráha spojená s rodinou a dětmi, přestože dochází k odkládání uzavírání sňatků. Předposlední místo v žebříčku hodnot zaujímá „Bůh“ a na posledním místě se objevuje „politická angažovanost“.

V posledních devíti letech roste také význam vzdělání, majetku, úspěšnosti v zaměstnání, platu, uspokojování svých zájmů (koníčků), svobody, demokracie, Boha, zdraví a lásky. K poklesu naopak došlo u hodnot životní prostředí, zajímavá práce a být užitečný druhým lidem.

Současná mládež je do značné míry individualizovaná a individualistická.

***V nejmladší věkové skupině hlavní životní problém nejčastěji souvisí se studiem.***

Tento typ problému uvádí 37% jedinců nejmladší věkové skupiny. Ostatní problémy jsou ve srovnání se studijními uváděny řádově méně, 13% a méně. Toto poznání obsahuje i pozitivní sociální sdělení. Říká, že velká část mládeže nemá skutečné vážnější problémy. Vnímání studijních problémů jako závažného životního problému je také signálem, že studium je pro mládež ústřední životní kategorií dané životní fáze.<sup>41</sup>

## 3.2 VLIV MASMÉDIÍ NA VÝVOJ MLÁDEŽE

Negativní důsledky vlivu elektronických médií na děti a mládež jsou obecně známy. V zásadě jsou negativa zahrnuta ve dvou sférách.

V první řadě jsou to viditelné a zřejmé **obsahové vlivy**. Pokud jde o možné či pozorované účinky jednotlivých obsahů v masmédiích, soustřeďuje se pozornost především na **násilí, krutost, otevřené zobrazování sexuálních aktivit** či dalších **zneklidňujících a odpuzujících obsahů**. Jako negativní vlivy obsahového působení masmédií byly u dětské populace dosti jednoznačně prokázány:

- **nárůst zločinnosti**
- **horší slovní komunikace**

---

<sup>41</sup> SAK, P. SAKOVÁ, K. Mládež na křižovatce: sociologická analýza postavení mládeže ve společnosti a její úlohy v procesech evropeizace a informatizace. Vyd.1. Praha: Svoboda Servis, 2004. 240 s. ISBN: 80-86320-33-2.

- ***příliš mnoho podnětů, které nemohou zpracovat.***<sup>42</sup>

Vedle toho jsou chroničtí sledovači těchto médií ***poškození na zdraví***, poškozen je pohybový aparát, zrak, oběhový systém, nervová soustava a jiné orgány.

Druhou oblastí je cílené ovlivňování diváka včetně dětí, často víceméně skryté – především reklamní působení vědomé i podprahové.

### 3.2.1 NÁSILÍ A AGRESIVITA

***Obavy z působení nabízených násilných obsahů*** provázejí masmédiá a masmediální komunikaci od samého počátku rozvoje nejen médií, ale také nových komunikačních a zábavných technologií.

Obavy z těchto obsahů se soustřeďují především na společenská rizika, např. ***nebezpečí nápodoby, různé druhy mravní újmy, znecitlivění k reálnému násilí ve společnosti, vyvolávání úzkosti a strachu*** nebo na estetické „okorání“ projevující se ***neschopností těšit se z jemnějších sdělení***, náznaků apod. Největším problémem těchto úvah je jednak určení míry násilí, která už je nebezpečná, jednak hledání mechanismu, jímž násilí na uživatele mediálních sdělení působí.

U ***starší generace to je více televize***, u ***mládeže mají silnější pozici nové technologie - osobní počítač a internet***. Jedinec euro-americké kultury v dětství na obrazovce shlédne kolem 15 tisíc vražd, další fenomény televizní agresivity nelze ani počítat. Na počítači a na internetu v počítačových hrách již dítě pouze pasivně nepřihlíží vraždění, ale jako aktivní subjekt zabývá.<sup>43</sup>

Je prokázáno, že sledování násilných obsahů může mít za určitých okolností na diváky nepříznivý dopad. Zvláště dětem mohou být násilné obsahy škodlivé, pokud je splněno následujících pět podmínek:

1. násilník je prezentován jako přitažlivá osoba;
2. násilí je prezentováno jako ospravedlnitelné;
3. násilí není nijak potrestáno (odporem, kritikou ani trestem);

---

<sup>42</sup> SLÁMOVÁ, Hana. *ISP V - Masová komunikace II - Trh českých médií* [online]. 2006-2009 [cit. 2009-08-13]. Dostupný z WWW: <<http://joomla.slamow.com/content/view/79/95/>>.

<sup>43</sup> SAK, Petr. Mediální násilí – nahodilost či logický důsledek stavu společnosti. *Britské listy : deník o všem, o čem se v České republice příliš nemluví* [online]. 2005 [cit. 2009-08-13]. Dostupný z WWW: <<http://www.blisty.cz/art/23291.html>>. ISSN 1213-1792.

4. pro oběti má násilné jednání minimální důsledky;
5. násilí je prezentováno tak, že divákovi připadá realistické.<sup>44</sup>

***Pokud je násilí oslavováno jako žádoucí, bude jeho negativní vliv pravděpodobně největší.*** Tímto způsobem zobrazená agrese může být nejsnáze dítětem přijata jako model k napodobení a vlastnímu agresivnímu chování. Pokud navíc mediální zkušenost předběhne ve vývoji zkušenost reálnou, je riziko nápodoby ještě větší. Dítě pak může agresivní mediální svět chápat jako normu.

Před několika lety byl v britském týdeníku New Scientist zveřejněn lékařský výzkum, podle něhož může také nadměrné sledování televize vést k rychlejší demenci, neboť lidský mozek je před televizní obrazovkou vystaven zcela ojedinělému psychickému vypětí. Stresová podoba většiny zpravodajských zpráv, akčních filmů či hororů dává vznik stresovým hormonům, jež při vyšší koncentraci poškozují nervové buňky v mozkové kůře, které mají zásadní význam pro lidskou paměť. Děti, které mají snadný přístup k jim nevhodným pořadům, se pak ***stávají agresivními, přestávají vnímat násilí jako zlo a mají někdy sklony k šikaně i sexuálnímu týrání.*** Že mediální násilí poškozuje dětskou psychiku, dnes již spolehlivě víme. Pokrytecky se někdy popírá fakt, že násilí prezentované na obrazovce děti láká k napodobování. A dokonce i u těch dětí, které je přímo nenapodobují, se oslabuje schopnost soucitu a probouzí se v nich zalíbení v krutostech, případně v destruktivitě. U jiných dětí zase může sledování násilí vést naopak k bázlivosti a k přílišnému strachu z násilí, které může vést až ke zbabělému chování.

### 3.2.2 SEXUÁLNÍ CHOVÁNÍ

Na masmédiích není chvályhodné to, že jsou zcela dostupné nevhodné obsahy dětem. Některé matky bývají šokovány, když si otevřou časopis pro mladé a dočtou se o věcech a praktikách, které souvisejí s pohlavním životem takové informace, o kterých ani ony samy neměly tušení a potažmo ani žádnou zkušenost. V televizi jsou to nevhodné programy a filmy zobrazující zcela otevřeně sexuální praktiky, mnohdy i s násilným obsahem. Na internetu může dítě navštívit pornostránky nebo stránky

---

<sup>44</sup> JIRÁK, Jan. KOPPLOVÁ, Barbara. *Média a společnost*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2007. 207 s. ISBN: 978-80-7367-287-4.

obsahující násilí, které by pak mohly mít negativní vliv na jeho další psychický vývoj a náhled na realitu. Na internetových diskuzích rozebírají své sexuální praktiky již třináctileté dívky.

*Otevřené zobrazování sexuálních aktivit bývá spojováno s takovými sociálně zatěžujícími jevy, jako je zvýšený výskyt těhotenství u nezletilých, šíření pohlavních chorob a AIDS.* Jedná se především o obsahy zaměřené na otevřené a názorné, z hlediska děje samoučelné zobrazování sexuálních aktivit, tedy na pornografii. Té se přisuzuje schopnost vyvolat pohlavní vzrušení, popř. změny v postojích k sexuálnímu chování, zvláště znečitlivění a závislost. Stejně jako u násilných obsahů i zde hraje velmi významnou roli kontext - okolnosti, do nichž je sexuálně explicitní obsah vsazen.<sup>45</sup>

### 3.2.3 KULT KRÁSY A ZDRAVÍ

Nejvýrazněji jsou masmédií ovlivňována mladá děvčata. Ve všech médiích je patrný obrovský *módní diktát* a *vliv reklamy*, kde vše je podloženo různými fotografiemi celebrit a články o nich. Že je krása kromě módního diktátu také velký byznys, není nic nového. Kosmetický průmysl prosperuje a k posedlosti svým tělem ženy a dívky přímo vybízí. Zeptejte se dnes školačky, zda ví, co je celulitida. Nejenom že odpoví ano, ale s největší pravděpodobností vám také prozradí, že už ji má a čím ji léčí. *Dívkám je servírován svět dokonalosti a krásy, kterému se ony mají přiblížit, což může vést k nárůstu počtu dívek trpících nejrůznějšími komplexy, mentální anorexií či bulimií.*

V období dospívání dochází v organizmu k náhlým změnám jak tělesným, tak psychickým. Dívkám se začíná měnit postava, zaoblují se boky, rostou prsa, zesilují stehna a zadeček. Tento fakt některé dívky nedokáží akceptovat.

Nejčastěji vznikají poruchy příjmu potravy ve společnostech zaměřených na úspěch, výkon a sebeovládání. Pro tento životní styl je charakteristická péče o vzhled a štíhlost je spojená s mládím, atraktivitou a úspěchem. Nemalou roli hrají také *média, která neustále zdůrazňují ideál ženské krásy reprezentovaný v mnohých případech přehnaně hubenou postavou.* Není divu, že se již malé holčičky snaží napodobit to, co

---

<sup>45</sup> JIRÁK, Jan. KOPPLOVÁ, Barbara. *Média a společnost*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2007. 207 s. ISBN: 978-80-7367-287-4.



vidí kolem sebe. Také někteří rodiče promítají do svých dětí svá nenaplněná přání. Obzvláště matky, které měly vždy problémy se svou postavou a celý život se stravovaly podle nejrůznějších neodborných dietních režimů, kladou na své dcery ty nejvyšší požadavky. Rizikové jsou i rodiny, kde již jeden člen poruchu příjmu potravy má. **Mentální anorexie** je psychické onemocnění spočívající v odmítání stravy a zkreslené negativní představě o svém těle. Pokud je nemoc v počátcích, děti a dospívající dívky začínají zprvu přehnaně sledovat svoji postavu, vidí se jako tlusté a nemotorné. Každodenní vážení je motivuje k tomu, aby přestávali jíst a snižovali svou hmotnost. Nastává období, kdy se snaží omezit příjem některých potravin. Zprvu těch, které se postiženým jeví jako příliš kalorické, později omezují i všechny ostatní potraviny ve snaze snížit svůj denní energetický příjem na naprosté minimum. V nejtěžších stádiích přestávají přijímat i tekutiny, protože se mylně domnívají, že i po nich se tloustne.<sup>46</sup> **Bulimie** je stejně jako anorexie jednou z poruch příjmu potravy. Spočívá v záchvatovitém přejídání a snaze tomuto čelit - úmyslným vyvrhováním potravy, ale také vyvoláváním průjmu, užíváním anorektik či jiných látek k hubnutí se snahou, aby postižený netloustl. Nemocní také často používají diuretika a projímadla, které jim mají pomoci zbavit se nadměrných kilogramů. Opakované zvracení a užívání projímadel může narušit rovnováhu tekutin a minerálních látek v těle. **Tyto poruchy se projevují zejména u dívek ve věku 13 - 18 let**, nejsou však výjimkou ani ve vyšším věku a u mužů.

### 3.3 VÝCHOVNÁ RIZIKA MASMÉDIÍ

Tradičně diskutovaným problémem spojeným s médii je hodnota nebo úroveň masové kultury. Masová kultura tedy, aby byla skutečně masovou a srozumitelnou všem vrstvám lidí s různým vzděláním a různými zájmy, musí vycházet z nejnižší úrovně vzdělání, vkusu, potřeb a zájmů svých potenciálních příjemců a konzumentů. **Z toho plynou negativní dopady na vývoj člověka jako osobnosti, tím pádem i společnosti jako celku.**

---

<sup>46</sup> Bulimie. *Wikipedie : Otevřená encyklopedie* [online]. 2009 [cit. 2009-08-27]. Dostupný z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Bulimie>>.

### 3.3.1 NÁHRADA RODIČOVSKÉ VÝCHOVY

Obavy z toho, jak mohou masmédia a další nové komunikační technologie ovlivnit děti, se vyskytují od chvíle, kdy byla vynalezena televize. Tyto obavy se stupňují spolu s tím, jak se zrychluje technologický vývoj a ***děti se stávají při konzumaci médií stále méně závislími na rodičích a dospělých obecně***. Masmédia, zvláště televize, počítač a internet se stala „třetím dospělým“, který vedle otce a matky (případně substituujících prarodičů) tráví s dítětem nejvíce času. Společné sezení u televize i zapnutá televize bez jejího sledování jsou součástí rodinného klimatu, v kterém se projevuje celková redukce spektra činností, která zasahuje i každodenní život dětí. Rodiče se dětem méně věnují, dělají s nimi méně aktivit a méně s nimi komunikují.

***Masmédia se stala tím, kdo se o dítě stará, jsou vychovatelkou a společníci dětí neboli jedním z oblíbených baby-sitterů.*** Děti se z nich učí, ač většina programů má nízkou morální hodnotu. Jsou tím, kdo se o ně často „stará“. Není pro rodiče nic jednoduššího než zapnout televizor, ať je tam cokoli, posadit dítě do křesla a mít na určitou dobu „pokoj a klid“ a mnohdy ani netuší, co vlastně děti sledují.

Pro socializaci dítěte je důležité, aby se seznámilo s celou řadou rolí, které je v životě čekají a do nichž se bude muset zapojit jako aktivní účastník. Společnost vyžaduje, aby si její členové osvojili celou řadu norem společenského jednání, konvencí a sociálních rolí. ***Média přitom zprostředkovávají normy, konvence a role v konkrétních, byť mnohdy fiktivních situacích a jsou dostupné prakticky všem dětem. Postavy vystupující v masmédiích nabízejí modelová jednání, z nichž si děti mohou brát příklad.*** Děti přitom nemusí přímo napodobovat své oblíbené hrdiny, ale pravděpodobně si osvojují hodnoty, postoje a pravidla, jimiž se tyto postavy řídí.

***Děti se pak mohou chovat podle modelů přejatých z akčních filmů, detektivek, thrillerů, krváků a počítačových her.*** Jsou jim vnucovány hračky imitující zbraně, filmy a počítačové hry plné násilí, brutality, zabíjení, krve a sexu. Je to zvláštní výchova a selekce chování mladé generace. Děti otupělé výchovou médií a pobytem v naší společnosti pak naprosto ztratily přirozenou ostražitost a všechny způsoby duchapřítomného chování i přirozených akcí a reakcí.

Rodiče se pro dobro dětí i pro své vlastní musí naučit být zodpovědnými diváky, posluchači a čtenáři a ***být doma vzorem v umírněném užívání médií.*** Co se týká internetu, děti a mládež mají k tomuto prostředku často důvěrnější vztah než jejich rodiče. Rodiče jsou však povinni vést své děti a bdít nad nimi při jeho používání.

Rodiče by se měli ujistit, že počítače jejich dětí jsou opatřeny filtry, nakolik je to možné technicky a ekonomicky, aby je tak co možná nejlépe chránili před pornografií či dalším nebezpečím. **Rodiče a děti by měli diskutovat společně o tom, co viděli a prožili v kybernetickém prostoru.** Základní povinností rodičů je, aby pomohli dětem stát se odpovědnými uživateli internetu, schopnými rozlišování.

### **3.3.2 PASIVNÍ FORMA VYUŽÍVÁNÍ VOLNÉHO ČASU A ODPOČINKU**

Současný vývoj volnočasových aktivit dětí a mládeže není příliš pozitivní. Prohlubuje se spíše pasivnost, konzumnost a nenáročnost aktivit a snižuje se celkově jejich frekvence. Pouze pár aktivit je většinou každodenních a to sledování televize, hraní počítačových her a surfování po internetu. Na dalších předních místech ve volném čase mládeže je sice také poslech reprodukované hudby, ale také návštěvy restauračních zařízení a nicnedělání. Sport a ostatní aktivní formy využívání volného času se pro velkou část mladých stávají příliš namáhavé. Televize a počítač postupně potlačuje i četbu knih.

*Důsledkem snížení kvality společenské péče o volný čas mladé generace je v mnoha případech i nárůst negativních společenských jevů.* Vedle vlivu rodiny, osobnostních vlivů, vlivů subkultury a společenských vlivů se část mládeže dostává na „šikmou plochu“ díky **akčnímu vakuu ve volném čase.** Tento vliv je ještě markantnější v té části populace, která má výrazněji vyjádřenou potřebu mimořádných zážitků bez schopnosti získat uspokojující prožitky vlastní aktivní činností a vlastním přičiněním. Do této skupiny dětí a mládeže se zvýšeným rizikem výskytu společensky nežádoucích jevů **patří chroničtí sledovači televize, filmů a hráči počítačových her;** mládež bloudící po ulicích a restauračních zařízeních a ubíjející nudu; mládež vyhledávající dramatické a dobrodružné aktivity zástupným způsobem; pomocí násilí, kriminality, drog, alkoholu apod.

### **3.3.3 OVLIVNĚNÍ HODNOTOVÉ ORIENTACE DÍTĚTE**

Hodnoty, které člověk vyznává, tvoří jeho hodnotový systém, který může být více či méně stabilní a který tvoří hierarchicky uspořádané hodnoty. To se někdy označuje

jako hodnotová orientace, která je vlastně tvořena postoji k více či méně významným objektům, událostem, idejím, hodnotám.

*Sledujeme-li příčiny destrukce morálních hodnot mladého člověka, můžeme vidět, že ke každodennímu životu patří i působení všudypřítomných masmédií, které často hrají velmi negativní roli. Prezentace uměle vytvářeného životního stylu, zaměřeného na úspěch a majetkové hodnoty je pak jejich stálou součástí.* Mládeži je předkládán obraz konzumního života a hodnot, kterému se snaží přiblížit a tak jej přejímají za vlastní a tím jej dále utváří. Konzumní orientace společnosti, umělá stimulace zájmů, potřeb, vnucování ideálů krásy aj., to vše útočí na dnešní mládež, snaha být jako ostatní, mít věci i nepotřebné k životu.

### 3.3.4 NEDOSTATEČNOST TRADIČNÍCH INSTITUCÍ A EROZE AUTORITY

Autorita je sociální institut, který má svou úlohu v socializaci mládeže, v její intencionální i funkcionální složce. Je zřejmé, že teoretici masové komunikace se shodují na tom, že masová média ve společnosti zastávají velmi významné sociální funkce, mezi než patří i tvorba nové autority.

Čím jsou podmínky socializace odlišných generací bližší, tím snadněji nachází mladá generace u té starší autoritu. Avšak v současnosti s růstem diskrepance mezi proklamovanými a reálně žitými hodnotami **význam autority klesá**. Odlišné generační podmínky socializace a odlišný generační profil přispívají nejen ke generační propasti, ale také k tomu, že **mládež u starších generací obtížně nachází autority**.

*V krizi je také autorita vyplývající z tradiční rodiny*, postavená na dominantní pozici muže a otce, neboť v současnosti je tradiční rodina s asymetrickým postavením muže a ženy v krizi a přechází na partnerskou rodinu. Jako další se hluboce propadla prestiž školy a autorita učitele.

Vývoj autority pro českou mládež může probíhat různým směrem. Současný vývoj naznačuje, že **digitalizace životního stylu a životního pole a virtuální sociabilita budou vytlačovat institut autority**. Multikulturalita a masová kultura povedou k formování autority na bázi jednoduchých mediálních znaků. Subjekty budou pomocí médií transformovány do pozice autority na základě jednoduchých znaků. Mediální manipulace se zmocní institutu autority jako svého nástroje a bude autority produkovat prostřednictvím programů typu Česko hledá SuperStar.

### 3.3.5 ÚNIK Z REALITY

Jednou z charakteristik současné mládeže je ochuzení jejich životního pole a jejich reálného života. *Reálné prožitky, reálné vztahy, reálné události substituuje mediální a virtuální realita.* Mezi funkcemi, které se médiím připisují, jsou rovněž odstranění nudy, zábava, trávení volného času, podněcování představivosti, náhražka “reálného” interpersonálního styku. Mladá generace začíná do značné míry žít virtuálně v kyberprostoru.

*Masmédia vytvářejí v myslích dětí a mládeže iluzi jiného světa.* Zde je největším rizikem internet a počítačové hry. Jednou z nejzajímavějších skutečností je *možnost prezentovat sebe sama nejrozličnějším způsobem.*

Mladí lidé tráví na internetu čím dál více času, a to i ve virtuálních světech, jaké nabízí třeba počítačová hra Second Life. Lidé v ní mohou prožívat vztahy, kupovat a prodávat zboží, půdu a domy, provozovat obchody, investovat a vydělávat virtuální bohatství, které lze měnit na bohatství skutečné.

Na internetu také může dítě pozměnit pravdu pouze nepatrně, nebo experimentovat a neklást hranice fantazii, změnit svůj věk, historii, osobnost, zjev a dokonce i pohlaví (gender swapping). Uživatelské jméno (nickname), které si zvolí, podrobnosti, které o sobě prozradí, i informace, které zveřejní například na své osobní stránce, jsou všechno důležité aspekty stávající „kyberidentity“. Na internetu pak může mládež experimentovat s tím, s čím by v reálném životě nikdy nemohla. Důležitý rozdíl od experimentování ve skutečném světě jsou však následky a důsledky jejích činů. Pokud dítě experimentuje s novou identitou na internetu, může se ve chvíli, kdy se mu události vymkly z rukou, jednoduše odpojit. Mnoho uživatelů zmizí, jsou-li unaveni ze hry, nebo když vzbudí podezření.

Velkou otázkou je *vliv počítačových her na psychiku a socializaci dítěte. Jak dítě rozlišuje hru a realitu?* Problém je, že dítě, které teprve objevuje určité souvislosti, poznává okolní svět a formuje svoji osobnost, *není schopno ve vztahu ke skutečnosti zcela rozpoznat a identifikovat, co je či není pravdivou realitou, idejí či pouhým záměrem prezentovat určité prvky výrazněji až lživě.* Postrádá potřebné zkušenosti, aby dokázalo situaci dostatečně analyzovat a dojít k objektivním závěrům, chybí mu nadhled co je vhodné či naopak nevhodné pro jeho vývoj. Za nejriskantnější období je považováno období mezi desátým a patnáctým rokem věku.

### 3.3.6 ZÁVISLOSTNÍ CHOVÁNÍ

Téměř vše lze využít pozitivně i negativně. *Negativním vlivem masmédií a nových komunikačních technologií, jako jsou např. mobilní telefon či internet, může být závislost těch, kteří s tímto médiem tráví příliš mnoho času a hledají si v něm náhražku reálných vztahů.*

Za klasickou závislost můžeme považovat například *závislost na počítačových hrách*, které jsou svým charakterem blízko hracím automatům.

Dalším možným rizikem je *závislost mládeže na mobilním telefonu*. Mobil představuje jejich nejvýznamnější komunikační prostředek, a to přes oblíbené SMS zprávy až po icq v mobilu. Teenageři odesílají v průměru každý týden 440 textových zpráv, z toho čtvrtinu při vyučování.

V neposlední řadě mládež ohrožuje *závislost na internetu*. Tradiční komunikační kanály nahradí on-line komunikace prostřednictvím blogů, podcastů (informační audio-nebo videozáznamy), videa, chatování, sociálních sítí a ostatních forem on-line komunikace. Internet může nahrazovat reálné kamarády virtuálními, neprospívající dítě se může vydávat za úspěšné, osamocené může nalézat přátelství a prožívat virtuální dobrodružství. Internet jako virtuální realita dokáže kompenzovat mnohé a člověku s velkou fantazií dokáže zrealizovat mnohé sny.

### 3.3.7 KRIMINALITA MLADISTVÝCH INSPIROVANÁ MÉDII

*Násilí prezentované v médiích může fungovat jako inspirace k napodobení násilných činů* či omluva násilného jednání, *může přinášet návody, jak se násilně chovat*, a může nabízet *primitivní skupinové či davové vzrušení a oslabovat vědomí o jedinečnosti lidských bytostí*. Jednotlivé vlivy mají tendenci se proplétat a vzájemně podporovat.

Masová média se jeví jako silný socializační faktor. Své představy o světě, konfliktech a způsobech jejich řešení čerpají mnohdy z fiktivní reality prezentované na obrazovce. Alarmující křivka růstu kriminality dětí je právem dávána do souvislosti se záplavou drastických filmů v televizi. Násilí se často vyskytuje i v dětských filmech, přičemž platí, že dítě na rozdíl od dospělého nedokáže rozlišit mezi realitou a fikcí. Brutální akční filmy se tak stávají vzorem chování, normou úspěšnosti i zdrojem informací, jak se chovat v běžných životních situacích.

Dítě se učí agresivnímu jednání z rodinného prostředí, společnosti a teprve na **třetím místě z masmediálně nabízených agresivních vzorů.**

***Největší vliv mají pokleslé deviantní obsahy v masmédiích na děti s nižším IQ, vyrůstající v rodině s nízkou sociokulturní úrovní, případně s kriminálním chováním rodičů.***

V západních zemích se již delší dobu provádějí seriózní výzkumy, které ukazují na přímý vztah mezi televizním programem a páchanými zločiny. Například do dvaceti let po zavedení televize stoupl v USA a Kanadě počet zabití téměř dvojnásobně. Američané považují za prokázané, že krutosti v masmédiích jsou příčinou poloviny všech zabití ve Spojených státech – ročně asi deset tisíc mrtvých navíc má tedy na svědomí televize a další masmédiá. Dnes dokonce i značná část zločinců přiznává, že byli ke své činnosti inspirováni televizí.

Ze všech možných názorových proudů lze vymezit dva hlavní přístupy k agresivitě zobrazované v médiích. Teorii sociálního učení, která tvrdí, že agrese je naučená a osvojená od mediálních vzorů, a teorii katarze, která se přiklání k názoru, že sledováním násilí ubývá odhodlání dětského diváka projevit vlastní agresivitu.

# 4 PRŮZKUM VLIVU MASOVÉ KULTURY NA FORMOVÁNÍ ŽÁKA ZÁKLADNÍ ŠKOLY T.G. MASARYKA V RAJHRADĚ

Tato kapitola obsahuje popis provedení vlastního výzkumu s cílem zjistit, *jak velký je vliv masové kultury, masmédií a nových komunikačních prostředků a jaký význam mají média v životě a životním stylu žáka druhého stupně základní školy*. Na základě rozboru provedeného výzkumu na Základní škole Rajhrad budou *definovány závěry a zhodnocen stav vlivu masové kultury na formování žáka základní školy*.

## 4.1 VLASTNÍ PRŮZKUM

Jedná se o *primární výzkum*, který je prováděn formou field research (výzkumem v terénu) ovšem v přeneseném slova smyslu. Zahrnuje vytvoření dotazníku pro jednotlivce a provedení dotazování v rámci určeného zkoumaného vzorku žáků, který může být vyčíslen v desítkách či stovkách.

Pro účely tohoto průzkumu je využit *kvantitativní výzkum*, který je koncipován a prováděn s cílem postihnout dostatečně velký a reprezentativní vzorek dotazovaných. K objektivitě a systematičnosti zjištěných informací v tomto průzkumu *přispívá standardizace otázek v použitém dotazníku*, výběr vzorku dotazovaných, jímž je zde *skupina žáků 6. až 9. třídy základní školy* a dále *pečlivé zpracování získaných dat*.

### 4.1.1 CÍL PRŮZKUMU

Ve svém výzkumném projektu jsem se zaměřil na to, *jak masmédia zasahují do života mládeže, jak jimi vytvářená masová kultura ovlivňuje a formuje osobnost žáka základní školy*. Výsledným záměrem mého výzkumného projektu bylo *zhodnocení, jaký je současný postoj a vnímání masmédií školní mládeží a zjištění, jak proniká masová kultura do života dnešních školáků*. Konkrétněji se pak *výzkum zaměřuje na volný čas, sledování televize či trávení času na PC a internetu*.

K dosažení vytyčeného cíle jsem použil metody kvantitativního výzkumu, konkrétně dotazníku zaměřeného na cílovou skupinu žáků druhého stupně základní školy, respektive dětí ve věku 11 až 15 let.



Pokusil jsem se získat integrovaný pohled na to, jaké zájmy žáci preferují, co dělají nejčastěji ve svém volném čase, která masmédiá jsou pro ně nejdůležitější a kolik s nimi tráví času. Dále mě pak konkrétně zajímal postoj žáků k počítači a internetu - jak probíhá jejich interakce s tímto médiem, účel a způsob jeho užívání.

#### 4.1.2 LOKACE VÝZKUMU A CÍLOVÁ KATEGORIE RESPONDENTŮ

Průzkum byl proveden ve městě Rajhrad na místní základní škole.

Rajhrad je město ležící v Jihomoravském kraji na pravém břehu řeky Svratky, asi 14 km jižně od centra Brna, je to centrum Mikroregionu Rajhradsko.

Základní informace:

status: město

počet obyvatel: 3 096

katastrální výměra: 9,48 km<sup>2</sup>

K občanské vybavenosti města patří *základní škola se dvěma stupni i pro okolní obce*, dále pak mateřská škola, zdravotní středisko, lékárna, pobočka České spořitelny, bankomat, pošta, OO PČR, kulturní dům, sokolovna, travnaté fotbalové hřiště, tenisové kurty, venkovní sportovní hřiště s umělým povrchem, přestupní uzel integrované dopravy, střední odborná škola zahradnická a střední odborné učiliště zahradnické, sběrný dvůr a veškeré jiné běžné služby. Mezi nadregionální instituce patří Dům léčby bolesti s hospicem sv. Josefa, Památník písemnictví na Moravě v areálu benediktinského kláštera či Státní okresní archiv Brno-venkov.

Rajhrad je vyhledávané místo k bydlení, probíhá zde významná výstavba rodinných domů a bytů, je zde výhodné spojení s Brnem i s okolím.

Zřizovatelem Základní školy T. G. Masaryka Rajhrad, kde průzkum proběhl, je město Rajhrad. Škola má dvě budovy. V hlavní budově sídlí ředitelství, ekonomický úsek, školní kuchyně a školní klub. Učí se zde žáci od 4. do 9. ročníku. Druhou budovu navštěvují děti od 1. do 3. ročníku. V komplexu budov základní školy se také nachází školní družina a školní jídelna.

Základní škola má celkem 318 žáků, z toho většina je na druhém stupni.

Tabulka č. 1: Počet žáků Základní školy Rajhrad v roce 2009/2010

Školní rok 2008/2009	Počet tříd	Počet ročníků	Počet žáků	Průměrný počet žáků na třídu
1.stupeň	7	5	148	21,14
2.stupeň	8	4	170	21,25
<b>Celkem</b>	15	9	<b>318</b>	21,20

Zdroj: Údaje Základní školy T. G. Masaryka v Rajhradě 2009

Jelikož je práce zaměřena spíše na dospívající mládež, *byli dotazováni žáci druhého stupně, konkrétně proběhl průzkum mezi žáky 6. až 9. třídy. Celkem bylo v tomto základním souboru dotázáno 154 respondentů*, což je vzorek velmi dobře vypovídající o stavu reality v rámci dané problematiky, neboť odpovídalo více jak **90% respondentů z celkového počtu žáků druhého stupně**.

Základní údaje o cílové skupině dotazovaných jsou uvedeny v následující tabulce.

Tabulka č. 2: Cílová skupina respondentů

Třída	Celkový počet dotázaných	Počet dívek	Počet chlapců
6. třída	37	15	22
7. třída	40	20	20
8. třída	36	14	22
9. třída	41	20	21
<b>Celkem</b>	<b>154</b>	<b>69</b>	<b>85</b>

Zdroj: Vlastní průzkum

#### 4.1.3 NÁVRH A CHARAKTERISTIKA DOTAZNÍKU

*Dotazník je strukturovaný sled otázek*, navržených za účelem zjištění názorů a faktů a následného zaznamenávání těchto údajů. Dotazník splňuje čtyři záměry. Za prvé je jeho primární rolí získání přesných informací od respondentů. Za druhé je to poskytnutí struktury dotazování, neboť bez této podmínky by nebylo možné si udělat celkový obrázek. Třetím záměrem dotazníku je zajištění standardního formuláře, kam mohou být zapisována všechna fakta, komentáře a stanoviska. Navíc dotazníky ulehčují zpracování dat. Obvyklý neúspěch dotazníků je zapříčiněn jejich nedostatečným promyšlením. Návrh dotazníku v této bakalářské práci se proto řídí těmito pravidly:

- je zde uvažováno o cílech výzkumu a o způsobu provedení
- je uvažováno o informacích a úvodu a o vzhledu dotazníku

- je myšleno na respondenta
- je zde přemýšleno nad typem otázek a nad možnými odpověďmi.

Existují tři typy dotazovacích situací, jež vyžadují tři typy dotazníků. Těmito typy jsou dotazník strukturovaný, polostrukturovaný a nestrukturovaný. **Pro účely tohoto průzkumu je využit dotazník strukturovaný**, který se využívá ve velkých dotazových programech, kde je možné očekávat mnoho přesných odpovědí.

Dotazník byl k respondentům distribuován **v rámci vyučovacích hodin**, kde byl za pomoci několika vyučujících rozdán a žáky následně vyplněn.

## VZOR DOTAZNÍKU

Použitý dotazník měl následující podobu

*Viz Příloha č. 1: Vzor dotazníku*

Vyplnění mého dotazníku trvá maximálně 15 minut, je **záměrně sestaven jednoduše a věcně** proto, aby byl pro respondenty snadno pochopitelný a ne příliš zdouhavý. Dotazník se skládá z 11 otázek a je určen žákům základní školy 6. až 9. třídy. Výhodou použití dotazníku při mém výzkumu jsou nízké náklady na jeho realizaci a získání informací od poměrně velkého počtu jedinců v krátkém čase.

## 4.2 VYHODNOCENÍ PRŮZKUMU

Celkem se průzkumu zúčastnili 154 žáci. Jelikož byl výzkum zaměřen na 6. až 9. třídu základní školy, rozdělme si tento soubor na dvě poloviny, a to na:

skupinu č. *A* - *žáky šesté a sedmé třídy*

skupinu č. *B* - *žáky osmé a deváté třídy*

V tabulce číslo 3 pak můžeme vidět naprosto *rovnoměrné rozložení počtu žáků jak ve skupině A tak ve skupině B*, které je přesně 50%, tedy 77 žáků v každé skupině.

Tabulka č. 3: Rozdělení do skupin

Skupina A	Celkový počet dotázaných	Skupina B	Celkový počet dotázaných
6. třída	37	8. třída	36
7. třída	40	9. třída	41
<b>Celkem</b>	<b>77</b>	<b>Celkem</b>	<b>77</b>

Zdroj: Vlastní průzkum

Otázka číslo jedna a dvě je zaměřena na bližší určení zkoumaného vzorku. Rozděluje žáky do tříd a dále dle pohlaví či věku.

Jak je zjevné, *v obou skupinách převažují dívky*, ve skupině A tvoří cca 55% a ve skupině B cca 56%.

Tabulka č. 4: Rozdělení dle pohlaví

Skupina A	Počet	Chlapci	Dívky	Skupina B	Počet	Chlapci	Dívky
6. třída	37	15	22	8. třída	36	14	22
7. třída	40	20	20	9. třída	41	20	21
<b>Celkem</b>	<b>77</b>	<b>35</b>	<b>42</b>	<b>Celkem</b>	<b>77</b>	<b>34</b>	<b>43</b>

Zdroj: Vlastní průzkum

Co se týká věkových kategorií, *nejvíce byla zastoupena skupina 14ti letých*, kterých je 27% a následně 12ti až 13ti letých žáků s počtem 23%.

Tabulka č. 5: Zastoupení dle věku

Věk	počet	v %
11 let	20	13%
12 let	35	23%
13 let	36	23%
14 let	42	27%
15 let	21	14%
Celkem	154	100%

Zdroj: Vlastní průzkum

Otázkou číslo 3 začíná vlastní průzkum. *Zkoumám zde preference žáka ve využití jeho volného času.*

Tabulka č. 6: Preference žáka ve využívání volného času

pořadí	činnost	Skupina A
1.	počítač jako zábava	49%
2.	jdu ven s kamarády	48%
3.	věnuji se koníčkům	43%
předposlední	čtení	18%
poslední	nedělám nic	1%

pořadí	činnost	Skupina B
1.	jdu ven s kamarády	58%
2.	poslouchám hudbu	45%
3.	počítač jako zábava	44%
předposlední	čtení	13%
poslední	nedělám nic	1%

Zdroj: Vlastní průzkum

Zde lze vidět jistý rozdíl v mladší skupině A, a starší skupině B. Zatím co *mladší žáci nejraději tráví na prvním místě nejvíce času s počítačem*, starší žáci *tráví nejvíce času setkáváním se s kamarády*. To možná potvrzuje tendenci či jakousi potřebu sdružovat se s vrstevníky v pubertálním věku, tedy 14 a 15ti-letých. V mladší věkové skupině se ještě vyskytuje jako jedna z hlavních aktivit koníček, zatímco starší žáci již tráví čas pouze u počítače či poslechem hudby. Jako alarmující se ukázal trend, který je

stejný u obou skupin, a to odklon od čtení knih, které se umístilo na předposledním místě. Pozitivní je na druhé straně fakt, že na posledním místě se umístilo nic nedělání.

Otázka číslo 4 zjišťovala, *jaké médium je pro žáky nejdůležitější mít k dispozici*. Na výběr měli např. mobil, TV, počítač, MP3, Playstation a jiné.

Zjistil jsem, že obě skupiny se prakticky shodují na prvních dvou místech, tedy že je pro ně *nejdůležitější vlastnit počítač s internetem a mobil*. Stejně tak se shodují v tom, že je pro ně nejméně důležité mít rádio či Playstation nebo jiné herní konsole. Zajímavé je, že zatímco u mladších žáků je na třetím místě televize, ti starší povýšili před televizi „jiné“. Pod pojmem „jiné“ si většina nevybavila jiné mediální zařízení (čehož se výzkum týkal), ale nejčastěji psali, že je pro ně důležité mít rodinu, zdraví či kamarády, i když tohoto se výzkum netýkal. To poukazuje na uvědomění si ve starším juniorském věku důležitosti zázemí rodiny, kamarádů a jak důležité je být zdravý.

Otázka číslo 5 pouze rozšiřovala otázku předchozí. V podstatě zkoumala, co vše mají děti doma k dispozici. Jak se dalo, očekávat většina dotázaných žáků má doma k dispozici PC s internetem stejně tak běžně, jako TV či rádio, tedy téměř všichni 96%.

Tabulka č. 7: Médium dle důležitosti jej vlastnit

pořadí	Médium	Skupina A
1.	počítač s internetem	84%
2.	mobil	82%
3.	TV	32%
předposlední	Playstation, jiné herní konsole	14%
poslední	rádio	12%

pořadí	Médium	Skupina B
1.	počítač s internetem	84%
2.	mobil	74%
3.	jiné	36%
předposlední	kabelová TV, satelit	16%
poslední	Playstation, jiné herní konsole	10%

Zdroj: Vlastní průzkum

Otázka číslo 6 měla za úkol zcela jednoduše zjistit počet hodin, které žáci tráví sledováním TV, na počítači, či surfováním na internetu.

Výsledek je následující - *nejvíce hodin tráví mladší skupina sledováním televize a to skoro 3 hodiny denně*, dále pak tráví v průměru 2 hodiny a 15 minut prací

s počítačem a surfováním po internetu. **Starší skupina tráví již delší čas na internetu než u televize.** V průměru stráví na počítači a internetu dvě a půl hodiny, zatímco u televize o 15 minut méně.

Tabulka č. 8: Počet hodin

pořadí	činnost	Skupina A
1.	sledování TV	2 h 45 min
2.	surfování na internetu	2 h 15 min
3.	práce s počítačem	2 h 15 min

pořadí	činnost	Skupina B
1.	surfování na internetu	2 h 30 min
2.	práce s počítačem	2 h 15 min
3.	sledování TV	2 h 15 min

Zdroj: Vlastní průzkum

Co se týká sledovanosti pořadů v TV, u obou skupin s přehledem **vyhrávají filmy s akční tématikou, hudební pořady a seriály.** Naopak **nejmenší zájem mají obě skupiny o zpravodajství** a mladší skupina také o dokumenty.

Následující blok otázek se zaměřil na internet jako na masmédiu, které je v dnešní době mladými lidmi nejvíce využíváno v jejich volném čase.

Jak vyplývá ze zpracování otázky č. 8, **obě skupiny využívají PC a internet ke komunikaci s přáteli,** a to především na icq a přes facebook. Dále se pak **obě skupiny shodují, že nejčastěji stahují** filmy, hudbu a další **a hrají na PC či po síti počítačové hry.** Mezi činnostmi na posledních místech se umístil počítač jako koníček, tzn. např. programování a dále navštěvování pro tyto žáky zakázaných stránek. Toto zjištění je jistě pozitivní (myšlena malá četnost navštěvování zakázaných stránek).

Tabulka č. 9: Nejčastější činnosti prováděné na PC a internetu

pořadí	PC a internet používá k	Skupina A
1.	komunikace	81%
2.	stahování	73%
3.	PC hry	58%
předposlední	koníček, zakázané	10%
poslední	jiné	6%

pořadí	PC a internet používá k	Skupina B
1.	komunikace	81%
2.	PC hry	74%
3.	stahování	65%
předposlední	koníček	10%
poslední	zakázané	6%

Zdroj: Vlastní průzkum

Dále z otázky č. 9 vyplynulo, že většina mladších žáků navštěvuje pouze pro ně svým obsahem vhodné stránky. *Jen jedna třetina mladších žáků navštěvuje někdy stránky, které jsou jim svým obsahem nevhodné či zakázané.* U kategorie starších žáků je tato ukázněnost již poněkud menší. Zhruba polovina dodržuje pravidlo navštěvování pouze vhodných stránek a *zhruba také polovina starších žáků navštívila stránky nevhodné.*

Tabulka č. 10: Ukázněnost návštěvnosti zakázaných obsahů

Navštěvování stránek	Skupina A	Skupina B
pouze vhodné stránky	66%	48%
někdy navštěvuji i nevhodné	30%	43%
běžně navštěvuji zakázané či nevhodné stránky	4%	9%

Zdroj: Vlastní průzkum

Dále se ukázalo, že *polovina v obou skupinách vystupuje na internetu zcela pravdivě.* Zhruba čtvrtina si někdy upravuje informace o své osobě, jako např. věk, vzhled atd. Alarmující je však fakt, že v mladší skupině skoro 21% žáků vystupuje na internetu pod zcela jinou identitou.



Tabulka č. 11: Ukázněnost návštěvnosti zakázaných obsahů

Navštěvování stránek	Skupina A	Skupina B
pravdivě	48%	58%
někdy nepravdivě	27%	26%
nepravdivě	21%	13%

Zdroj: Vlastní průzkum

Co se týče času, **nejvíce ho stráví žáci na stránkách, kde lze sledovat různá videa**, jako např. youtube, na druhém místě se jsou chaty, tedy především icq **a na třetím místě jsou to komunitní servery**, již zmíněný facebook či libimseti.cz.

### 4.3 ZJIŠTĚNÉ ZÁVĚRY A INTERPRETACE VÝSLEDŮ

Z výzkumu, který jsem provedl na Základní škole v Rajhradě u žáků 6. až 9 tříd vyplynulo několik zajímavých závěrů o vlivu masové kultury a moderních komunikačních médií na tyto žáky, které lze shrnout následovně:

Výsledky průzkumu ukázaly větší konsum televize, počítače a internetu, a to v průměru o půl hodiny více, než uvádí většina výzkumů z minulých let. Lze tedy usuzovat, že :

- *čas strávený sledováním TV a trávením na PC či internetu u mládeže stále roste,*
- *nárůst preference TV a PC ve volném času je alarmující zvláště u mladších žáků 6. a 7. tříd,*
- *denně mládež stráví v průměru 2h 30 min u televize a 2h 15 min na PC.*

Dalším dokladem je dynamika vybavování technickými či materiálními podmínkami k daným činnostem či důležitost vlastnit jednotlivá média.

- *téměř 100 % dotázaných má doma k dispozici jak TV tak PC s internetem,*
- *za nejdůležitější považují žáci vlastnit mobil a PC s internetem.*

Nástup komputelizace a masové kultury ovlivňující českou mládež se projevil dramatickým poklesem významu literatury.

- *čtení se umístilo na předposledním místě preference trávení volného času.*

Co se týká trendu využívání PC a internetu, ten se nemění a stále potvrzuje oblíbenost a potřebu komunikace a propojování. Zatím uspokojivým faktem zůstává poměrně slušná ukázněnost chování mládeže na internetu, která navštěvuje spíše jim vhodné stránky a příliš nemění svou identitu, tedy nevydává se za někoho jiného.

- *nejvíce žáci prostřednictvím PC a internetu komunikují a stahují si informace,*
- *také se potvrzuje negativní trend trávení času na PC hrami.*

## 5 FORMULACE SOCIÁLNĚ – PEDAGOGICKÝCH RAD A DOPORUČENÍ OMEZUJÍCÍCH NEGATIVNÍ VLIV MASOVÉ KULTURY

Šíření masové kultury má své pedagogické souvislosti.

Proto se v této závěrečné části bakalářské práce pokusím nastínit některé zásady, základní sociálně pedagogické rady a doporučení nejen rodičům, ale také ostatním subjektům, které působí na výchovu školní mládeže a mohou tak mírnit vliv masmédií či masové kultury na vývoj žáků základní školy.

*Hlavním a nejdůležitějším prvkem v „masmediální výchově“ dětí jsou i přes všechna pasivní systémová, zákonná i třeba technická opatření stále rodiče.* Hlavní a aktivní role ve vztahu dítě a masmédiá či vlivu masové kultury na vývoj mladých zůstává na rodičích a rodinném prostředí. Oni rozhodují, nejen před kterými pořady je třeba děti chránit, ale zároveň hledají, co dětem doporučit. Určitě je významným faktorem tzv. rodičovský příklad, tedy jaké zvyklosti vidí dítě v domácnosti. Oni jsou prvním, kdo musí své děti chránit před všemi negativními vlivy dnešní masové kultury a vysvětlovat její mnohdy nereálné až extrémní požadavky na mládež vyrůstající v tlaku masmediální kultury moderní doby.

### 5.1 RADY JAK ČELIT NEGATIVNÍMU VLIVU MASOVÉ KULTURY

Hlavní roli ve vztahu dítě, masmédiá a masová kultura hrají, jak již bylo řečeno *rodiče a rodinné prostředí.* Oni jsou tím filtrem škodlivých vlivů a oni jsou tím, kdo si musí všimnout jakýchkoliv nezdravých účinků dnešní masové kultury vytvářené masmédií na jejich dospívající děti.

1. *Věnujte svým dětem dostatek času,* povídejte si s nimi, hrajte si s nimi, zajímejte se o to, co je baví, co chtějí, kam směřují, co se jim nelíbí či co je trápí. Respektujte je jako svébytné bytosti a podporujte jejich osobnostní růst.

2. ***Dejte svým dětem osobní příklad aktivního a smysluplného trávení volného času.***  
Zapojte je do společných volnočasových aktivit, motivujte je k rozvíjení jejich koníčků, sportů či uměleckých aktivit.
3. ***Vytvářejte společně s dětmi jejich svět takový, aby neměly potřebu vytvářet si nový ve virtuálním prostoru.***
4. ***Oceňujte je***, a to nejen za výkon. Dejte jim najevo lásku za to, jací jsou. Dítě se tak naučí mít zdravě rádo sebe sama, mít zdravé sebehodnocení a nebude si muset kompenzovat svou zdánlivou nedostatečnost ve virtuálním světě, kde se proměňuje za hrdiny či obávané padouchy.
5. ***Umožněte jim zažívat každodenní drobné úspěchy.*** Nezahrnujte je výčty jejich nedostatků, chyb a neúspěchů. Nebudou mít potom potřebu uspokojovat svou touhu po úspěchu ve virtuálním světě, kde restart umožní i zmrtvýchvstání a vynulování totálního krachu.<sup>47</sup>
6. ***Pozorně je sledujte a nepodceňujte ani sebemenší změny v jejich chování.***

Zabránit masovému útoku mediální kultury, která nás obklopuje všude, kde se jen podíváme opravdu asi nelze, ale je možno s dětmi mluvit a rozumně jim vysvětlit negativní stránku tohoto působení, trávit s nimi smysluplně čas a poskytovat jim prostředí zdravého vývoje.

## **5.2 RADY JAK ČELIT NEBEZPEČÍ NA INTERNETU A NEBEZPEČÍ ZÁVISLOSTI NA POČÍTAČOVÝCH HRÁCH**

Dnes tráví děti velkou část svého volna u internetu. Víme, co naše děti ve skutečnosti na internetu dělají? Nehrozí jim v tomto virtuálním světě nějaké nebezpečí? A jak bychom je před ním mohli ochránit? Na internetu se skrývá mnoho hrozeb, děti však tyto aktivity vůbec nepovažují za rizikové.

Mezi jejich nejčastější aktivity patří zejména poslouchání a stahování hudby či videa, hraní online her, využívání služeb okamžité komunikace ICQ, Skype, chatování a návštěvy nejrůznějších diskusních skupin a sociálních sítí jako Facebook, Libimseti, Spolužáci a další.

---

<sup>47</sup> Konechry.cz: Rady pro rodiče [online]. 2008 [cit. 2009-12-20]. Dostupný z WWW: <<http://www.konechry.cz/info/o-zavislosti/rady-pro-rodice.html>>.

Jedním z hlavních problémů je, že *více jak jedna třetina dětí na internetu sděluje neznámým osobám své osobní a kontaktní údaje*. Téměř *polovina čtrnácti a patnáctiletých pak často posílá svoje fotografie či sdílí svoje videa na internetu*. Dospělí si většinou vědí rady s podvodníky, kteří se je snaží například v chatovacích místnostech podvést. Pro děti je tato situace mnohem hůře rozpoznatelná, chybí jim zkušenosti, jsou důvěřivé a rády podlehnou slovům podvodníka, který se vydává za vrstevníka či kamaráda. Často se může zdánlivě nevinné seznámení nebo dopisování na internetu změnit v děsivou noční můru v podobě vydírání, dětské prostituce, dětské pornografie, nabízení omamných látek a mnoho dalších. Dalším problémem je, že mladí uživatelé si často nelámou hlavu s tím, že například *sdílení hudby či videa na internetu může být nelegální*.

Kontrola ze strany rodičů je u této věkové skupiny dětí paradoxně nejmenší. Pravidla pro používání internetu má stanovena asi polovina rodin. Pětina rodičů čtrnácti a patnáctiletých dětí kontrolu neprovádí vůbec.

Základní pravidla chování dětí nejen na internetu, které by měli rodiče stanovit, ale také užitečné rady jsou následující:<sup>48</sup>

**1. Umístěte počítač doprostřed bytu**, např. do obývacího pokoje, abyste měli kontrolu nad tím, jak často dítě u internetu sedí a co konkrétně dělá. Pokud má počítač ve svém pokoji, je pro něj jednodušší navštěvovat "zakázané" stránky a dělat další věci, o kterých ví, že by je rodiče neschválili.

**2. Zajistěte některé funkce heslem** např. zapnutí webkamery, vypalovací nástroje (tyto části se dítěti budou tvářit jako nedostupné, neuvidí je), **nastavte v počítači různé profily**, u některých lze **zakázat přístupy na některé stránky** (ať už pornostránky, on-line hry nebo sázky on-line). Profily by měly být přístupné přes heslo, ale budete ho muset pravidelně měnit, děti jsou velmi všímavé. Abyste udělali co nejvíce v rámci prevence, **využijte nastavení vyhledávače a předem zadejte bezpečné parametry**. Nastavit můžete jazyk i doménu, v rámci které bude Google vyhledávat, a také dětský filtr, který zabrání zobrazení veškerého obsahu určeného pro dospělé, textů i obrázků. I když žádný filtr není stoprocentně přesný, toto bezpečné hledání by mělo ten nejvíce závadný materiál odfiltrovat.

---

<sup>48</sup> Špunt.cz : Děti by měl na internetu hlídat rodič i počítač [online]. 1999-2000 [cit. 2009-12-20]. Dostupný z WWW: <<http://spunt.centrum.cz/skolaci/prakticke-rady/2009/9/7/clanky/deti-mel-na-internetu-hlidat-rodic-i-pocitac/>>.

**3. Ujistěte se, že dítě nikomu nedává svoje pravé jméno, fotky, adresu nebo telefonní číslo** (a nevystavuje je na svém blogu atd.) V dnešní době zažívají obrovský rozmach služby jako Facebook, Ukazse.cz nebo Libimseti.cz a děti si vůbec neuvědomují, že informace vystavené na internetu si může přečíst každý. Zkuste s dítětem vymyslet vtipnou přezdívku a najít s ním vhodný obrázek, podle kterých ho kamarádi poznají. V nastavení nechte profil viditelný pouze pro potvrzené kamarády.

**4. Vysvětlete dítěti, že nikdy neví, s kým mluví.** Dítě by mělo komunikaci s cizími lidmi nejlépe zcela vyloučit, u starších dětí to může být problematictější. Fotka pěkného patnáctiletého kluka neznámá, že na druhém konci drátů jeden takový sedí. Na internetu se dají stáhnout tisíce fotek bez větší námahy.

**5. Ukažte dětem stránky, kam mají nahlásit podezřelé chování na internetu,** pokud je někdo podezřelý zve na schůzku, chce po nich fotky ve spodním prádle apod. Toto platí i pro chlapce!

**6. Ujistěte se, že dítě nikdy nepůjde samo na schůzku s někým "z internetu".** Podle průzkumu provedeného v Česku považuje pouze 49% českých dětí setkání s cizím člověkem za rozhodně nebo spíše nebezpečné (týkal se dětí od 12 do 17 let). Podle téhož výzkumu přijmou dvě ze tří českých dětí pozvání na schůzku obdrženou na internetu. V Česku šlo 70 % dětí na takovou schůzku samo a v polovině případů se setkaly s někým starším. V 15 % šlo o osobu starší o 10 let a více.

**7. Vysvětlete dětem, že nemohou věřit všemu, co si na internetu přečtou nebo uvidí.** Měly by také chápat, že internet není anonymní prostor k posmívání se nebo pomlouvání. Měly by se řídit heslem: "Nikommu neříkej nic, co bys mu neřekl do očí." Může se vám to zdát zbytečné, ale v zahraničí začala tzv. kyberšikana narůstat a v některých státech byla prohlášena za zločin.

**8. Dítě by mělo udržovat svoje hesla v tajnosti** i před nejlepšími kamarády a kamarádkami. Přátelství jsou občas vrtkavá a kamarádi se umí navzájem krutě mstít.

**9. Dítě by nemělo otevírat neznámé přílohy,** zejména tzv. řetězové e-maily, které jsou mezi dětmi oblíbené. Podobně je to s hoaxy šířenými po internetu, které by si dítě mělo před rozšířením ověřit např. na [www.hoax.cz](http://www.hoax.cz).

**10. Objasněte dítěti, že nemá na internetu vyplňovat každou soutěž a anketu,** na kterou narazí. Zejména ať nikde nevyplňuje svoji e-mailovou adresu, adresu domu a informace o rodině a o jejích příjmech, či vybavení bytu.

**11. Rodiče by si měli hlavně uvědomit, že na internetu není dítě v bezpečí a měli by to dítěti vysvětlit. Dejte svým dětem příklady odstrašujících kauz** – např. odcizených

"privátních" fotografií 1 200 dívek z Libimseti.cz, které si pak mohl na internetu každý prohlédnout. Vysvětlíte dívkám i chlapcům, že dnešní móda sexmessagingu, neboli posílání obnažených či polonahých fotografií mobilem se může snadno vymknout kontrole. Za pár měsíců se dívka s chlapcem rozejde a on rozešle fotografie svým kamarádům. To je běžný scénář, který může v krajních případech skončit sebevraždou, jak tomu bylo před několika týdny v americkém Cincinnati. Týká se to ale i chlapců, kteří by se za své fotky také styděli a je možné je jimi vydírat.

**12. Udržujte si přehled o tom,** jaké stránky vaše dítě navštěvuje. To neznamená, abyste je špehovali, ale abyste se ujistili, že třeba nesází po internetu. Důležité je s dětmi mluvit, probírat s nimi, co na internetu viděly. Děti se často bojí svěřit z obavy, že jim rodiče úplně zakážou přístup na internet. Nikdy jim tím proto nevyhrožujte.

**13. Ukažte dítěti materiály Linky bezpečí a Internethotline.** Ukažte jim stránky, které jsou určeny pro jejich věk a které jsou bezpečné jako je alik.cz, Český rozhlas pro děti, e-kamarád, majáky a další.<sup>49</sup>

Internet poskytuje mnoho možností, závislost se může projevit různě. Nejenom jako hraní her (především pak on-line her), ale také často jako chatování, brouzdání nebo například on-line nakupování. V dnešní době, charakterizované novými technologiemi a rychlým vývojem, se objevují stále nové možnosti. **Závislost na PC hrách či on-line hrách se řadí do skupiny závislostí na internetu nebo počítači.**

Dnes již většina mladých lidí a dětí někdy vyzkoušela počítačovou hru. Hra dokáže velmi rychle strhnout a může být velmi obtížné od ní odejít. Největším rizikem pro vyvolání závislosti jsou takzvané MMORPG (Massively multiplayer online role playing game), tedy masové internetové hry.

Co můžete jako rodič udělat pro své děti, aby byly méně ohrožené nejen závislostí na PC hrách:

**1. Učte své děti zdravému užívání PC a internetu.** Jděte jim příkladem, než abyste zakazovali a nařizovali.

---

<sup>49</sup> HAVLÍKOVÁ, Magdalena. Čtete: deset rad, jak ochránit dítě před internetovým úchylem. Ona iDnes [online]. 2009 [cit. 2009-12-20]. Dostupný z WWW: <[http://ona.idnes.cz/ctete-deset-rad-jak-ochranit-dite-pred-internetovym-uchylem-pq1-/ona\\_deti.asp?c=A090331\\_143855\\_ona\\_deti\\_jup](http://ona.idnes.cz/ctete-deset-rad-jak-ochranit-dite-pred-internetovym-uchylem-pq1-/ona_deti.asp?c=A090331_143855_ona_deti_jup)>.

2. Využívejte softwarové i hardwarové prostředky k zamezení přístupu ke stránkám s obsahem nevhodným pro děti. Sledujte pravidelně to, co vaše děti na internetu dělají. Pokud toto pravidlo zavedete hned od začátku, přijmou ho děti mnohem lépe.
3. PC a internet je dnes běžná součást života, umožněte dětem osvojit si zdravé dovednosti práce s internetem, **limitujte však čas trávený hrami, chatováním a podobnými činnostmi na maximálně půlhodinu denně a buďte v tom důslední.**
4. Pokud se přesto **u vašeho dítěte objeví problém s nepřiměřeným užíváním internetu (hry, chatování, brouzdání), nezavírejte před tím oči.** Současně však přijměte svůj díl odpovědnosti a nenahližejte na to jako na výlučný problém vašeho dítěte, nýbrž jako na symptom, jímž se projevuje nějaký problém ve fungování celé vaší rodiny.<sup>50</sup>

Především rodina zastoupená rodiči a také i škola mohou působit opačným směrem a kompenzovat vliv masové kultury.

Tímto problémem se částečně zabývá i **pedagogika volného času**, která do určité míry média reflektuje jako prvek v životním stylu dětí a mládeže. Rozsah působení médií a jejich prostřednictvím generování mediální a virtuální reality a vytváření kyberprostoru pak klade na pedagogiku volného času vysoké nároky.

---

<sup>50</sup> Konechry.cz : Rady pro rodiče [online]. 2008 [cit. 2009-12-20]. Dostupný z WWW: <<http://www.konechry.cz/info/o-zavislosti/rady-pro-rodice.html>>.



# ZÁVĚR

Tato bakalářská práce se zabývá tématem vlivu masové kultury na formování žáka základní školy. Její součástí je nejen teoretické vymezení masové kultury a vývoj mládeže v mediální době, ale obsahuje také vlastní výzkum vlivu masové kultury na mládež, a to konkrétně na žáky druhého stupně Základní školy T. G. Masaryka v Rajhradě. Cílem tohoto průzkumu je zhodnocení, jaký je současný postoj a vnímání masmédií školní mládeží a jak proniká masová kultura do života dnešních náctiletých školáků. Konkrétně se pak výzkum zaměřuje na volný čas, sledování televize či trávení času na PC a internetu.

Proměnu sociálního prostředí dnešní mládeže charakterizuje fakt, že média, včetně nových informačních a komunikačních technologií, jsou každodenní nevyhnutelnou součástí jejich života. Jejich životní pole, především v mentální a sociální složce, se proměňuje prostřednictvím jeho medializace a digitalizace. To dokládají ve výzkumu zjištěné údaje o objemu času, který mládež tráví před monitorem počítače nebo obrazovkou televize. Dalším dokladem je skoro stoprocentní vybavenost technickými či materiálními podmínkami k daným činnostem, tedy vlastnictví televize a počítače.

*Ze všech zjištěných faktů ve výzkumu a z nich vyplývajících skutečností lze tedy usuzovat, že česká mládež je již součástí světového trendu komputelizace, počítač je pro ni každodenní součástí života. Stejně tak je nevyhnutelně součástí trendu medializace, a tudíž terčem vlivu masové kultury, která se jim podbízí nejen z televize, ale také z nových komunikačních prostředí jako je internet.*

Na základě provedeného průzkumu místního rozsahu můžeme tedy konstatovat, že *mládež druhého stupně základní školy je bezprostředně a nevyhnutelně ovlivňována masovou kulturou každý den* a opačně. Dále lze vyvodit, že *tato mládež je již nevyhnutelně součástí této kultury, sama ji tvoří, ovlivňuje a modeluje její obsah*. To je také potvrzeno trendem využívání PC a internetu ke komunikaci a propojování mezi lidmi či komunitami.

V této bakalářské práci se tedy podařilo potvrdit významný vliv masové kultury na formování žáka základní školy a vzrůstající trend komputelizace a medializace na tuto mládež již od dětství.

# RESUMÉ

Masová kultura je souhrn informací, hodnot a artefaktů zprostředkovaných masovými médii tak, aby je mohl snadno konzumovat co nejširší okruh příjemců. Tradičně diskutovaným problémem je „hodnota“ či „kulturní úroveň“ masové kultury. Masová kultura je v současné informační společnosti šířena prostřednictvím komunikace, přičemž dnešní moderní společnost funguje v systému masové komunikace přes masmédia. Mezi současná nejvyužívanější tradiční masmédia patří tisk, rozhlas, televize a kino, do kategorie nových médií patří počítače a s nimi spojený virtuální svět, mobilní komunikace, internet a hit poslední doby, sociální a komunitní servery.

Vývoj každého jedince je determinovaný několika faktory, osobnost je tak předurčena nejenom biologickými podklady v organismu, ale i sociálním prostředím, kulturou a učením. Média a především televize, vedle rodiny a školy mají největší vliv na celkový vývoj dítěte, na jeho socializaci a kultivaci. Společensko-politická situace dnešní mladé generace je do značné míry určována procesy, v nichž je jedinec objektem vytváření digitálního otisku životního pole, pohybu člověka, propojování databází o něm a přemostěním toku mezi přirozeným světem a myslí člověka médii, vtisknutím mediální či virtuální reality do jeho mysli. Nejradikálněji sociální pole mládeže proměňují masmédia, včetně nových informačních a komunikačních technologií.

Negativní důsledky vlivu elektronických médií na děti a mládež jsou obecně známy. V první řadě jsou to viditelné a zřejmé obsahové vlivy. Pokud jde o možné či pozorované účinky jednotlivých obsahů v masmédiích, soustřeďuje se pozornost především na násilí, krutost, otevřené zobrazování sexuálních aktivit či dalších zneklidňujících a odpuzujících obsahů. Druhou oblastí je cílené působení reklamy na děti, často víceméně skryté – působení vědomé i podprahové. Výchovná rizika rozmachu vlivu masmédií jsou náhrada rodičovské výchovy, pasivní forma využívání volného času, ovlivnění hodnotové orientace dítěte, nedostatečnost tradičních institucí a eroze autority, únik z reality, závislostní chování a možná kriminalita inspirovaná médii.

# ANOTACE

## **Anotace**

Bakalářská práce na téma „Vliv masové kultury na formování žáka základní školy“ vykresluje vliv současné masové kultury a médií na formování mládeže navštěvující druhý stupeň základní školy. Analýza tohoto vlivu je podpořena výzkumem místního rozsahu. Na základě všech zjištěných skutečností, jak z výzkumu, tak z ostatních zdrojů informací, jsou formulovány závěry.

## **Klíčová slova**

Masová kultura, žák, mládež, média, formování, medializace, komputerizace, volný čas, výchovná rizika, životní styl, internet, komunikace, sociální servery, hodnotový žebříček.

## **Annotation**

The bachelor thesis on the theme “Influence of mass culture on basic school pupil formation“ describe impact of contemporary mass culture and media on teen-ager formation in second degree of basic school. Analyzation of this effect is upheld by research with local range. Based on all investigated facts, both from research, and from other information source, are formulated conclusions.

## **Keywords**

Mass culture, pupil, teen – ager, media, medialization, computerization, leisure time, education risks, style of life, internet, communication, social server, value scale.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

ČECHOVÁ, Věra. ROZSYPALOVÁ, Marie. *Obecná psychologie* . Vyd. 4. nezm.. Brno: Institut pro další vzdělávání pracovníků ve zdravotnictví, 1998. -- 105 s. ISBN: 80-7013-268-X.

Bulimie. *Wikipedie : Otevřená encyklopedie* [online]. 2009 [cit. 2009-08-27]. Dostupný z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Bulimie>>.

DEFLEUR, M.L., BALLOVÁ-ROCKEACHOVÁ, S. J. *Teorie masové komunikace* . 1. čes. vyd. Praha: Karolinum, 1996. 363 s. ISBN: 80-7184-099-8.

HAVLÍKOVÁ, Magdalena. Čtete: deset rad, jak ochránit dítě před internetovým úchylem. *Ona iDnes* [online]. 2009 [cit. 2009-12-20]. Dostupný z WWW: <[http://ona.idnes.cz/ctete-deset-rad-jak-ochranit-dite-pred-internetovym-uchylem-pqj-ona\\_deti.asp?c=A090331\\_143855\\_ona\\_deti\\_jup](http://ona.idnes.cz/ctete-deset-rad-jak-ochranit-dite-pred-internetovym-uchylem-pqj-ona_deti.asp?c=A090331_143855_ona_deti_jup)>.

Hromadný sdělovací prostředek. *Wikipedie: Otevřená encyklopedie* [online]. 2009 [cit. 2009-07-31]. Dostupný z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Masm%C3%A9dia>>.

Internet. *Wikipedie: Otevřená encyklopedie* [online]. 2009 [cit. 2009-08-18]. Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Internet#Soci.C3.A1ln.C3.AD\\_s.C3.ADt.C4.9B](http://cs.wikipedia.org/wiki/Internet#Soci.C3.A1ln.C3.AD_s.C3.ADt.C4.9B)>.

JIRÁK, Jan. KOPPLOVÁ, Barbara. *Média a společnost*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2007. 207 s. ISBN: 978-80-7367-287-4.

KOCOUREK, Jiří. Průzkumy: Potenciál a rozšíření sociálních sítí budou dále kulminovat. *ITBIZ* [online]. 2009 [cit. 2009-08-17]. Dostupný z WWW: <<http://www.itbiz.cz/pruzkumy-vyuziti-socioware-roste>>. ISSN 1802-1581 .

Komunitní server. *Wikipedie: Otevřená encyklopedie* [online]. 2009 [cit. 2009-08-04]. Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Komunitn%C3%AD\\_server](http://cs.wikipedia.org/wiki/Komunitn%C3%AD_server)>.

Konec centralizovaných médií i v ČR?. *Britské listy* [online]. 2007 [cit. 2009-08-10]. Dostupný z WWW: <<http://www.blisty.cz/art/35414.html>>. ISSN 1213-1792.

Konechry.cz : Rady pro rodiče [online]. 2008 [cit. 2009-12-20]. Dostupný z WWW: <<http://www.konechry.cz/info/o-zavislosti/rady-pro-rodice.html>>.

KOTRBA, Štěpán. Telefon mezi fotoaparátem, kamerou, rádiem i televizí. *Britské listy : deník o všem, o čem se v České republice příliš nemluví* [online]. 2006 [cit. 2009-08-13]. Dostupný z WWW: <<http://www.blisty.cz/art/29285.html>>. ISSN 1213-1792.

KUNCZIK, Michael. *Základy masové komunikace*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 1995. 307 s. ISBN: 80-7184-134-X. Sign: PK-0124.979.

Masová kultura. *Wikipedie: Otevřená encyklopedie* [online]. 2009 [cit. 2009-08-05]. Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Masov%C3%A1\\_kultura](http://cs.wikipedia.org/wiki/Masov%C3%A1_kultura)>.

McQUAIL, Denis. *Úvod do teorie masové komunikace* . [přeložili Jan Jiráček a Marcel Kabát; s českou předmluvou Jana Jiráčka]. Vyd. 3. Praha: Portál, 2007. 447 s. ISBN: 978-80-7367-338-3.

Personal Digital Assistant. *Wikipedie: Otevřená encyklopedie* [online]. 2009 [cit. 2009-07-31]. Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Personal\\_Digital\\_Assistant](http://cs.wikipedia.org/wiki/Personal_Digital_Assistant)>.

Počet minut strávených na sociálních sítích se téměř zdvojnásobil. *Marketing and Media: Zpravodajský server o marketingu, médiích a reklamě* [online]. 2009 [cit. 2009-07-17]. Dostupný z WWW: <<http://mam.ihned.cz/c1-37323310-pocet-minut-stravenych-na-socialnich-sitich-se-temer-zdvojnasil>>. ISSN 1213-7693.

Počítač: Budoucnost počítačů. *Wikipedie: Otevřená encyklopedie* [online]. 2009 [cit. 2009-08-13]. Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8D#Budoucnost\\_po.C4.8D.C3.ADta.C4.8D.C5.AF](http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8D#Budoucnost_po.C4.8D.C3.ADta.C4.8D.C5.AF)>.

Počítačová hra. *Wikipedie : Otevřená encyklopedie* [online]. 2009 [cit. 2009-08-19]. Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A9\\_hry](http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A9_hry)>.

SAK, Petr. Dva scénáře mediální civilizace, dvě vize digitalizovaného světa. *Britské listy: deník o všem, o čem se v České republice příliš nemluví* [online]. 2008 [cit. 2009-08-25]. Dostupný z WWW: <<http://www.blisty.cz/art/42802.html>>. ISSN 1213-1792.

SAK, Petr. Lidé, média a digitalizace: Proměny volného času a zaostávání pedagogiky. *Britské listy : deník o všem, o čem se v České republice příliš nemluví* [online]. 2006 [cit. 2009-07-26]. Dostupný z WWW: <<http://www.blisty.cz/art/29205.html>>. ISSN 1213-1792.

SAK, Petr. Revolta či virtuální existence?: Mediální konstrukce – náhražka přirozeného světa. *Britské listy: deník o všem, o čem se v České republice příliš nemluví* [online]. 2006 [cit. 2009-07-15]. Dostupný z WWW: <<http://www.blisty.cz/art/27915.html>>. ISSN 1213-1792.

SAK, Petr. Proměny české mládeže : česká mládež v pohledu sociologických výzkumů. Vyd. 1. Praha: Petrklíč, 2000. 291 s. ISBN: 80-7229-042-8.

SAK, Petr. Média a počítače mají zásadní vliv na myšlení, postoje názory, hodnoty, estetiku a životní styl. *Britské listy : deník o všem, o čem se v České republice příliš nemluví* [online]. 2004 [cit. 2009-07-14]. Dostupný z WWW: <<http://www.blisty.cz/art/19934.html>>. ISSN 1213-1792.

SAK, Petr. Mediální násilí – nahodilost či logický důsledek stavu společnosti. *Britské listy : deník o všem, o čem se v České republice příliš nemluví* [online]. 2005 [cit. 2009-08-13]. Dostupný z WWW: <<http://www.blisty.cz/art/23291.html>>. ISSN 1213-1792.

SAK, P. SAKOVÁ, K. *Mládež na křižovatce: sociologická analýza postavení mládeže ve společnosti a její úlohy v procesech evropeizace a informatizace*. Vyd.1. Praha: Svoboda Servis, 2004. 240 s. ISBN: 80-86320-33-2.

SLÁMOVÁ, Hana. *ISP IV - Masová komunikace I - Podstata masové komunikace* [online]. 2006-2009 [cit. 2009-08-14]. Dostupný z WWW: <<http://joomla.slamow.com/content/view/65/95/>>.

SLÁMOVÁ, Hana. *ISP V - Masová komunikace II - Trh českých médií* [online]. 2006-2009 [cit. 2009-08-13]. Dostupný z WWW: <<http://joomla.slamow.com/content/view/79/95/>>.

Spotřebitelé nového tisíciletí. *Marketing and Media: Zpravodajský server o marketingu, médiích a reklamě* [online]. 2009 [cit. 2009-07-25]. Dostupný z WWW: <[http://mam.ihned.cz/109-32951500-on-soci%E1ln%ED+s%EDt%EC-100000\\_d-13](http://mam.ihned.cz/109-32951500-on-soci%E1ln%ED+s%EDt%EC-100000_d-13)>. ISSN 1213-7693.

SRPOVÁ, H. *Od informace k reklamě*. Vyd. 1. Ostrava : Ostravská univerzita v Ostravě, Filozofická fakulta, 2007. 269 s. ISBN: 978-80-7368-265-1.

UMBERTO, Eco. *Skeptikové a těšitelé*. [přeložil Zdeněk Frýbort]. Vyd. 1. [i.e.vyd. 2., V Argu 1.]. Praha: Argo, 2006. 367 s. ISBN: 80-7203-706-4.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie I.: dětství a dospívání*. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 2005. 467 s. ISBN: 80-246-0956-8.

Virtuální realita. *Wikipedie : Otevřená encyklopedie* [online]. 2009 [cit. 2009-08-29]. Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Virtu%C3%A1ln%C3%AD\\_realita](http://cs.wikipedia.org/wiki/Virtu%C3%A1ln%C3%AD_realita)>.

VYBÍRAL, Zbyněk. *Psychologie lidské komunikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2000. 263 s. ISBN: 80-7178-291-2. Sign: 2-1076.961

VYSEKALOVÁ, J., MIKEŠ, J. *Reklama: Jak dělat reklamu*. 2. aktualiz. a rozš. vyd. Praha : Grada, 2007. 182 s. ISBN: 978-80-247-2001-2.

# SEZNAM PŘÍLOH

## Příloha č. 1: Vzor dotazníku

### DOTAZNÍK

Milý žáku,

Základní škola TGM Rajhrad byla vybrána k provedení šetření na téma „Vliv masové kultury na formování žáka základní školy“, a proto se Ti dostává do rukou tento dotazník, který bude sloužit ke zpracování bakalářské práce na toto téma. Tento dotazník je zcela anonymní a jeho výsledky budou užity pouze ke studijním účelům. Téma dotazníku se týká žáků druhého stupně základní školy - zkoumání využívání jejich volného času a vztahu k masmédiím, komunikačním a informačním technologiím (televize, počítač, internet, mobilní telefon).

Předem děkuji za Tvoji spolupráci.

1. Prosím zakroužkujte a doplňte: Jsem :

a) dívka b) chlapec

2. Je mi ..... let, chodím do ..... třídy základní školy.

3. Vyberte a zakřížkujte 3 aktivity z následující otázky: Ve svém volném čase nejčastěji :

- studuji
- pomáhám doma (domácí práce, hlídání sourozenců)
- sportuji
- věnuji se zájmovým koníčkům (zvíře, výtvarná činnost, hudební nástroj, kroužky) - jaké?.....
- dívám se na TV
- poslouchám hudbu
- čtu (knihy, časopisy)
- jdu ven s kamarády
- využívám počítač k zábavě (hraní her, internet)
- nedělám nic

4. Vyberte a zakřížkujte 3 aktivity z následující otázky: Pro mě je nejdůležitější mít:

- mobil
- počítač s internetem
- televizor
- kabelovou televizi či satelit
- rádio
- MP3
- Playstation, jiné herní konzole
-



jiné .....

5. Doplňte/vypište vše: Vypište co z otázky č. 4 vlastníte nebo máte doma k dispozici:

.....

6. Kolik hodin strávíte denně následujícím?:

- a) sledování televize .....hodin za den  
b) surfování na internetu ..... hodin za den  
c) práce s počítačem (například hraní her, příprava do školy) ..... hodin za den

7. Vyberte a zakřížkujte 3 aktivity z následující otázky: V televizi dávám přednost :

- animovanému seriálu, animovanému filmu, pohádce  
 akčnímu filmu, hororu  
 seriálům, telenovelám  
 hudbě, videoklipům  
 zpravodajství  
 dokumentům  
 sportu  
 soutěžním pořadům  
 něčemu jinému, čemu? .....

8. Vyberte a zakřížkujte 3 aktivity z následující otázky: Počítač a internet nejvíce využívám k:

- příprava do školy, učení se, vyhledávání informací o tom, co mě zajímá (můj idol, sport, móda a další)  
 hraní her  
 komunikaci s přáteli, hledání přátel (chaty, icq, skype, spolužáci.cz, facebook.cz a další)  
 stahování filmů, hudby, sdílení dat  
 je to můj koníček (práce s počítačem, programování, vytváření svých webových stránek)  
 navštěvování pro mě jinak zakázaných obsahů, pořadů, textů, obrázků (násilný či sexuální obsah)  
 k něčemu jinému – k čemu .....

9. Zakroužkujte jednu z možností: Na internetu navštěvuji:

- a) pouze stránky, které jsou pro mě vhodné, nemá je zakázané a jsou mládeži do 18ti let přístupné  
b) někdy navštěvuji i stránky, které bych neměl  
c) běžně navštěvuji stránky, které jsou svým obsahem nevhodné (násilí, sexuální obsah)

10. Zakroužkujte jednu z možností: Na internetu se prezentuji:

- a) vždy pravdivě (kdo jsem, kolik mi je let a tak dále)  
b) někdy jsem si svou identitu upravil (například věk, svůj popis) – jak.....?  
c) často si vytvářím jinou identitu a tak pak vystupuji

11. Vyberte a zakřížkujte 3 aktivity z následující otázky: Nejvíce se na internetu pohybují:

- na komunitních servech (spolužáci.cz, facebook.cz, líbimseti.cz a další)  
– které konkrétně.....?
- na stránkách kde lze sledovat různá videa (youtube.com, sleduj.org a další)  
- které konkrétně.....?
- na chatech, na icq, na skype a dalších - které konkrétně.....?
- na mých oblíbených stránkách - které konkrétně.....?
- někde jinde – kde .....