

Trendy v sociální komunikaci

Mgr. Kamil Matula, Ph.D.
Mgr. Anna Novotná, Ph.D.
PhDr. et Bc. Jindra Planková, Ph.D.

1930

1940

1950

1960

1970

1980

1990

2000

2010

TRENDY
V
SOCIÁLNÍ KOMUNIKACI

Slezská univerzita

TRENDY
V
SOCIÁLNÍ KOMUNIKACI

Mgr. Kamil Matula, Ph.D.
Mgr. Anna Novotná, Ph.D.
PhDr. et Bc. Jindra Planková, Ph.D.

2023
Slezská univerzita

Trendy v sociální komunikaci

Mgr. Kamil Matula, Ph.D.

Mgr. Anna Novotná, Ph.D.

PhDr. et Bc. Jindra Planková, Ph.D.

První vydání

Ústav informatiky, Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě, Slezská univerzita, Bezručovo náměstí 13, Opava

Obálka a sazba: Mgr. Anna Novotná, Ph.D.

Publikace prošla nezávislou recenzí.

Recenzovali: Mgr. Ing. Tomáš Sigmund, Ph.D. a Mgr. Světlana Hrabínová, Ph.D.

Elektronická publikace

Publikace je neprodejná.

Tato monografie vznikla za podpory projektu „Zvýšení kvality vzdělávání na Slezské univerzitě v Opavě ve vazbě na potřeby Moravskoslezského kraje“, CZ.02.2.69/0.0/0.0/18_058/0010238 a za podpory Studentské grantové soutěže Slezské univerzity, projekt „Informační služby pro moderní informační společnost“ SGS/7/2022 a „Média v informační společnosti“ SGS/10/2023.

©Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě, Slezská univerzita, 2023

ISBN 978-80-7510-558-5



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Obsah

Předmluva	vii
I Proměny v sociální komunikaci	1
Úvod	3
1 Proměny v komunikaci	5
1.1 Jak fungují generace?	5
1.1.1 Generace X	11
1.1.2 Generace Y	12
1.1.3 Generace Z	14
1.2 Sdělení a jeho nosič	15
1.3 Probíhající změny	16
2 Nové informační fenomény	19
2.1 Ekonomie pozornosti	20
2.2 Metagramotnost	22
2.3 Postpavdivá společnost a etika	27
Závěr	31

II	Technologické aspekty komunikace	33
	Úvod	35
3	Komunikace a technologie	37
4	Mobilní technologie	41
4.1	Komunikace v mobilním prostředí	42
4.2	Mobilní kom. a inf. v mobilním prostř.	45
4.2.1	Informační chování v mobilním prostředí	45
4.2.2	Bariéry a limity informačního chování v mobilním prostředí	48
4.2.3	Mobilní informační gramotnost	50
4.3	Mobilní komunikační technologie a zdraví	52
5	Komunikační kanál	57
6	Nové výzvy v el. komunikaci	61
6.1	Imerzivní technologie	62
6.1.1	Virtuální světy	65
	Závěr	67
III	Kompetence a vzdělávání seniorů	69
	Úvod	71
7	Vymezení základních pojmů	73
7.1	Stáří, stárnutí, dospělý, senior	74
7.2	Teorie výchovy a vzdělávání	78
7.3	Složky výchovy a vzdělávání	86
7.4	Specifika výchovy a vzdělávání seniorů	92
7.5	Kompet. vychovávaného a vychovatele	98

8	Moderní inf. prostředí a senioři	103
8.1	Modely života seniora	107
8.2	Vzdělávací politika v ČR	111
8.3	Současné výzkumy vzdělávání seniorů	124
	Závěr	129
	Summary	155

Předmluva

O změnách v sociální komunikaci vychází v poslední době řada knih, které vždy z nějakého úhlu rozebírají, co se ve společnosti děje a proč. Podobně jako na jiné věci na světě, také na tyto změny lze pohlížet různě. Ať už jde o vznik a rozšíření sociálních sítí, nebo nástup umělé inteligence, vše nás staví před různé výzvy a jestli bude výsledek dobrý, nebo špatný často záleží na úhlu pohledu. My se nepovažujeme za odborníky ani na psychologii, ani na sociologii, na filozofii, dokonce ani na komunikaci a nasnadě je tedy otázka, proč vlastně kniha vzniká, když jejím účelem není ani posuzovat proměny v sociální komunikaci jako dobré či špatné, ani překonávat současný stav poznání co do psychologického, sociologického, komunikačního či filozofického rozměru.

Odpověď není jednoduchá, jako není jednoduché to, co právě jako společnost prožíváme. Autory této knihy jsou tři informační vědci specializující se na různá témata v rámci svého oboru. Všem třem je společné vědomí, že obsahem naší oblasti informační vědy je komunikace informace, ať přes kterékoli médium a mezi různými komunikanty. Jisté je jen to, že se vše mění a změny jdou tak rychle, že je jako odborníci sotva stačíme sledovat. Zároveň víme, že kontext prožívání změn se liší a mizí s každou generací, s každou remediací.

Bylo by tedy vhodné říci, proč tuto knihu píšeme a co tím vlastně sledujeme. Tato publikace se má zabývat mapováním změn v sociální komunikaci v konkrétním kontextu České republiky z pohledu informační vědy. Její ambicí není přinést nové vědecké poznatky, ale spíše shrnout poznatky, které o vypořizovaných změnách máme a snažit se je zasadit do kontextu společnosti, komunikace a používaných technologií.

Já sama jsem si poprvé všimla, že se v sociální komunikaci „něco“ děje při první volbě prezidenta Zemana v druhé půlce roku 2012. Toto něco jsem reflektovala ponořením se do zdrojů a spolu s jedním z mých studentů zkoumáním komunikace doprovázející volby prezidenta. Jakkoli víme, že dezinformace jsou s námi jako s lidským druhem velmi dlouho, (Adams a kol., 2023) také víme, že technologický rozmach dotáhl mnohé sociální změny mnohem dál, než pro nás bylo dosud jako pro lidský druh myslitelné.

Pro mnoho z mých studentů jsou volby roku 2012 (a to co se při nich dělo) natolik vzdálené (mnozí z nich si jiného prezidenta než Ing. Zemana nepamatují), že je pro ně velmi těžké představit si, jak probíhala sociální debata před tím, než první housle v ní začaly hrát sociální sítě a jimi podpořený nový způsob šíření informací.

Podobně starší lidé, kteří si pamatují více než jednoho prezidenta, nemusí chápat kontext a měřítko změny, které technologiemi podpořený proces v sociální komunikaci znamená. Toto měřítko je obrovské, širokospektré a rozmanité. Zároveň v české literatuře neexistuje publikace, která by se problémem z tohoto úhlu zabývala.

Tato kniha se nebude ani tak zabývat hledáním odpovědí na konkrétní otázky (protože to dělá s rozdílnou mírou úspěšnosti každá z výše zmíněných věd), ale bude se snažit dívat na problémy novým způsobem, hledat nové souvislosti a zasazovat informační jevy do nového sociálního kontextu.

Mgr. Anna Novotná, Ph.D.

Část I

Proměny v sociální komunikaci – Anna Novotná

Úvod

Zájem o sociální média stále roste nejen jako o nástroje zábavy a komunikace, ale stále častěji také jako o zdroje informací, a to na úkor tradičních médií (tištěné noviny, televize, rádio apod.). Za tento růst může nespočet faktorů. Můžeme například zmínit stále větší dostupnost moderních technologií v rozvojových zemích, rozvoj technologií obecně, zlepšování infrastruktury, globální dostupnost služeb a informací, nebo např. v posledních letech omezení fyzického kontaktu zapříčiněné pandemií Covid-19. Tento trend není pouze doménou mladých lidí, ale jak se ukazuje, můžeme jej v různé míře pozorovat napříč všemi generacemi.

Ze sociologických průzkumů vyplývá, že lidé vykazují různé chování podle toho, v jaké době vyrůstali a na co jsou zvyklí, takto je v sociologii charakterizována generace. V této práci se zaměříme na kontext informačního chování, protože charakterizuje způsob, jakým lidé pracují s informačními zdroji. Pokusíme se přiblížit, jaká je vazba mezi generací a informačním chováním.

Například, jak se liší informační chování na sociálních médiích napříč generacemi. Jak jednotlivé generace používají tato média, a která používají nejčastěji. Jak jsou charakterizovány jako informační zdroje, zda nahrazují média tradiční, kolik času na nich uživatelé tráví atd. Zaměříme se především na dnes nejvíce zkoumané a z demografického a sociologického pohledu nejzajímavější generace a to na generace X, Y a Z. Jedná se o generace, které budou utvářet podobu společnosti v blízké budoucnosti. Ze sociologického pohledu jde zároveň o nejpopsanější a nejzkoumanější generace současnosti.

Další důležité pojmy, kterými se budeme v práci zabývat, jsou informační a mediální gramotnost, protože oba pomáhají vymezit kvalitu práce člověka s informačními zdroji. Tyto jsou vysvětleny pomocí několika českých a zahraničních definic. My se poté budeme v práci soustředit právě na problematiku generací, a jejich způsob práce s informačními zdroji. Část práce, týkající se generací, nám pomůže pochopit, co všechno jednotlivé generace formovalo, a jaká je jejich motivace či předpoklady k využívání sociálních médií.

Kapitola 1

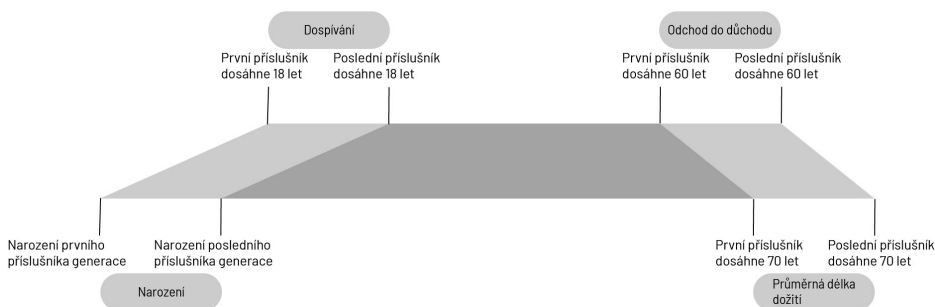
Proměny v komunikaci pomocí médií

V úvodu této kapitoly se podíváme na to, kdo se účastní sociální komunikace. Až poté se můžeme věnovat tomu, jaké prostředky (médiá) k tomu používá. Abychom dokázali chování ve společnosti blíže popsat, zvláště s ohledem na změny, musíme si společnost segmentovat. V nejširším měřítku dělí sociologové společnost do generací.¹(Kertzer, 1983) Generace, neboli kohorta reprezentuje skupinu lidí, kteří se narodili a žili ve stejném období, zažili tedy stejné události, které je spojují.(Corsten, 2007) Jak je generace koncipována viz obrázek č. 1.1. Generace se mohou dělit dále, podle pohlaví, etnické příslušnosti, třídy aj.(Leonard, 2016)

1.1 Jak fungují generace?

Sociologové pro popis, jakým způsobem generace fungují, definují mnoho dalších termínů, jako je generační zasazení, generační místo, generační vědomí atd. To všechno naznačuje, že příslušnost ke ge-

¹Z více možných významů sociologického pojmu generace míníme pouze význam ve smyslu kohorta.



Obrázek 1.1: Znázornění struktury generace. (Zdroj: Vlastní.)

neraci není jednoduchým činitelem, který by vysvětloval všechno. Generace není jedním táborem lidí, kteří si myslí to stejné, je to skupina lidí, která je postavena před stejnou realitu, se kterou se musí vyrovnávat a každý se s ní vyrovnává jinak. (Mannheim, 2007) Jsou mezi nimi chudí i bohatí, vzdělaní i nevzdělaní. Fungování kohort ve společnosti je však důležité, protože v součinnosti s realitou dané doby jsou do myslí adolescentních lidí otištěny věci, se kterými pak aktuální situaci srovnávají. (Corsten, 2007) Příslušnost ke generaci je tak jedním (nikoli jediným) z mnoha faktorů, které nás ovlivňují.

Víme, že vývoj společnosti je urychlován technologiemi. Technologie natolik mění tempo vývoje lidstva, že tradiční vyčlenění generací z populace zkrátily z 30 let na 15. (Dimock, 2019) Jde o to, že změny v sociální komunikaci a v mediální krajině jsou natolik dynamické, že jsou jednotlivé věkové skupiny nucené na ně rychleji reagovat.

U generací tvoří formativní období dětství a mládí. (Mannheim, 2007) To, s čím se lidé setkají v dětství, považují za normální, přirozené a dané. Většinou se neptají po původu věcí, mají dojem, že takto fungovala společnost odjakživa. Až s nastupující adolescencí se začínají vymezovat vůči předchozím generacím a pořádkům, které nastolily. (McCrindle, 2018) Hledají svoji identitu a stanovují si hodnoty, ve kterých chtějí vychovávat své potomky. Podle toho, vůči čemu se generace vymezí, budou odvozeny její charakteristiky. Toto

„generační téma“ není možné předem odhadnout, vykrystalizuje se časem ze střetu generací.(Mannheim, 2007)

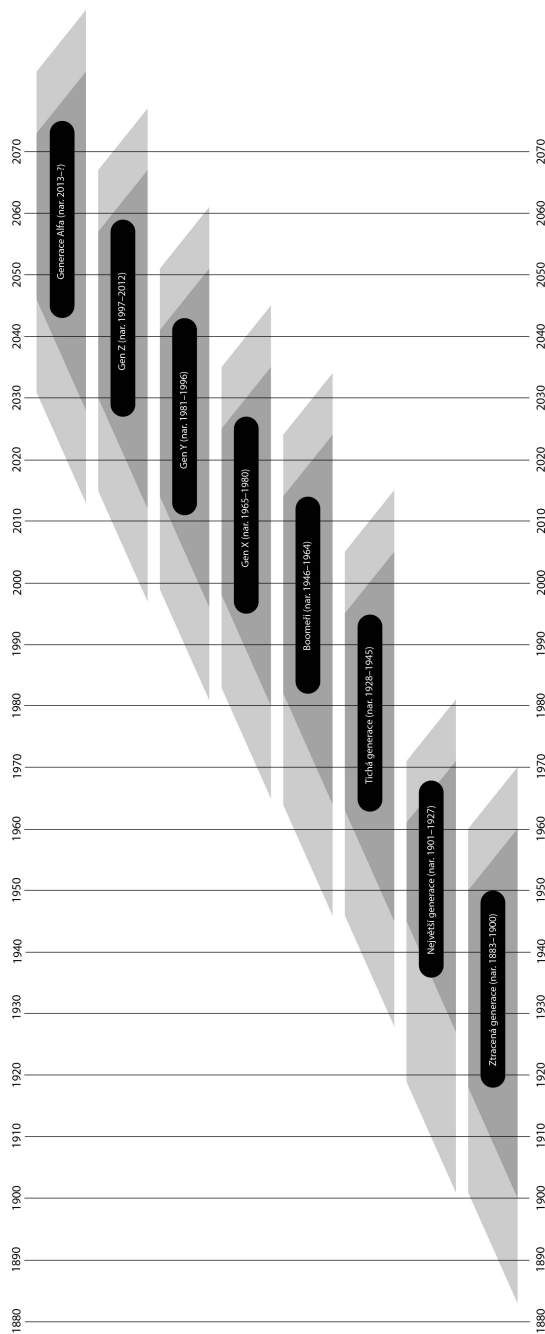
V současné době se nejvíce populace řadí do generací X, Y a Z. Každá z nich vykazuje jiné charakteristiky, které je od ostatních odlišují. Ovšem hranice mezi generacemi jsou neostré a je možné se narodit také mimo svoji generaci.(Mannheim, 2007) Mnoho sociologů se není schopno shodnout na tom, kterými lety jednotlivé kohorty ohraničit. Uvádíme proto ilustrativní přehled generací s lety, ke kterým náleží, viz Obrázek č. 1.2. Doba odchodu do důchodu a průměrná délka života jsou samozřejmě jen odhadem, nejenže je číslo v každé zemi jiné, ale také průměrná délka dožití se liší. To je jeden z důvodů, proč obrázek nazýváme ilustrativním. Zároveň rozdělení generací podle data narození se velmi liší od jednoho odborníka ke druhému. My jsme použili nejrozšířenější rozdělení podle Pew Research Center.(Dimock, 2019)

Generace nastupující (po generaci X, Y a Z) se označuje jako generace alfa, její příslušníci jsou momentálně ve věku 0 až 15 let a jak jsme uvedli výše, její charakteristiky zatím nejsou dané.

Stejně jako se nejsou vědci schopni shodnout na tom, jaké je ohraničení jednotlivých generací, nejsou se schopni shodnout ani na tom, jaké označení by měly nést. Například, místo generace Y se často používá označení „mileniálové“, místo generace Z zase označení „sněhové vločky“, nebo iGen, či Zoomerši. Každé z těchto označení vychází z vybrané charakteristiky konkrétní kohorty. U „mileniálů“ jde o narození v období přelomu milénia, které doprovázel strach z chaosu a z konce světa, daný jak starověkými předpověďmi, tak strachem ze zmatku v IT systémech kvůli přechodu z jednoho tisíciletí do druhého. U generace sněhových vloček jde o jejich citlivost, sklon k depresím a psychickým problémům danou stresem z nejistoty, a ze světové ekologické krize, či nedostatkem sociálního kontaktu atd.(Závodná a kol., 2022)

Důležité je říci, že ačkoli jsou tyto tři generace v současnosti v globální společnosti nejzastoupenější, neznamená to:

- (a) Že jsou členové všech generací zastoupeni ve všech zemích ve stejné míře, nebo že jsou označení jednotlivých generací v jed-



Obrázek 1.2: Ilustrativní obrázek k překrývání generací. (Zdroj: Vlastní.)

notlivých zemích stejná. Dokonce ani to, že jsou stejné jejich charakteristiky. Každá země má svůj vlastní historický kontext, každá generace v něm hraje svoji specifickou roli.

- (b) Že ostatní generace nehrají ve světě důležitou roli. O generacích X, Y a Z se nejvíce mluví hlavně z marketingových důvodů. Z kariérního hlediska je jasné, že ještě nějakou dobu potrvá, než právě tyto generace převzou vedoucí roli. (Blazina a kol., 2021)
- (c) Nebo že bez jakéhokoli důvodu jiné generace jen tak vymizí. Jak jsme uvedli výše, data v obrázku č. 1.1 jsou pouze orientační. Ačkoli je průměrná doba dožití v ČR 76 let u mužů a 82 let u žen (*České noviny*, 2023), u následujících generací se očekává dožití ještě vyšší.

Z toho vyplývá, že všechny generace se podílí na světovém dění společně. Ne vždy stejnou měrou a ne všude na světě stejným způsobem. Ale tato koexistence zaručuje určitou stabilitu.

Howe a Strauss přišli při popisu generací s cyklickým modelem jejich střídání (aplikovaným především na Anglo-Americkou historii). (Strauss a kol., 1991) Kde popsali čtyři typy období, které se střídají a tím definují generaci současnou a nadcházející v jakémsi uzavřeném cyklu sestávajícím z:

1. Období na výši, kterým končí a zároveň začíná cyklus. Je charakterizováno silnými institucemi, sociálním kolektivismem a slabým individualismem.
2. Následuje období probuzení, v něm roste osobní a duchovní samostatnost lidí, jsou napadány společenské instituce, které brání veřejnému pokroku.
3. Je vystřídáno obdobím rozpadu, ke jsou instituce slabé a nedůvěřuje se jim, během něj kvete individualismus.

4. Posledním obdobím je krize, období destrukce, ve kterém je institucionální život zničen. Jakmile skončí, dojde k obnově institucí, společnost čerpá výhody z členství v kolektivu a komunitní cíle získají na váze. (Strauss a kol., 1997)

Charakteristiky generací, které z těchto období vycházejí jsou:

- Proroci – se rodí na konci krizového období, jsou charakterizováni jako hýčkané děti po krizové éře. V mladším věku vykazují bojovnost, a poté ve středním, jsou zaměřeni na morálku a principy.
- Nomádi – se rodí během probuzení, zatímco předchozí generace během svého bojovného období napadá status quo. Vyrůstají nechráněni a odcizeni v sociálním chaosu. Vyrůstají v pragmatické a odolné jedince.
- Hrdinové – se rodí v období rozpadu, když jsou sociální instituce oslabeny a lidé musí vykazovat soběstačnost a pragmatičnost. Jsou více chráněni, než předchozí generace, vyrůstají z mladých optimistů do energických až přehnaně sebevědomých, politicky silných dospělých.
- Umělci – Rodí se v době krize, když externí hrozby tlačí na znovuvytvoření silných, sociálních institucí. Jsou přehnaně chráněni rodiči, kteří jsou příliš zaměstnáni nebezpečími krize. Vyrůstají z mladých konformistů v přemýšlivé dospělé, orientované na proces. (Strauss a kol., 1997)

Teorie cyklického střídání Strausse a Howa byla napodobována i kritizována. Kromě omezeného rozsahu (zaměřeného pouze na Anglo-Americkou historii) také za příliš zjednodušující pohled, který vyvolává dojem symetrie. Ačkoli jsou všechny námítky validní, jak říká McCrindle (2018, s. 21) „. . . každá generace je součinitelem své doby a zároveň reakcí na generaci, která jí předcházela.“

Nyní se pojdme podívat na to, co o jednotlivých generacích X, Y a Z víme, pojdme si je stručně charakterizovat. Zajímavé jsou hned z několika důvodů. Jsou nejpočetnějšími generacemi dneška.(Fry, 2020) Téměř 70 % všech lidí na zemi patří podle věku do těchto tří generací. Kromě ekonomické prosperity za to může rozvoj zdravotnictví, vývoj technologií každodenního života a populace v tomto období nebyla zatěžována žádnou velkou válkou (v porovnání s jejich předchůdci). Díky těmto faktorům se rapidně snižoval počet úmrtí a rostl počet narození, především v rozvojových zemích na úkor těch vyspělých.(Nations, 2022)

Dále o chování těchto generací víme více, než u jiných, protože nejvíce interagují s prostředím internetu a se sociálními sítěmi. Tzn. jejich chování je v reálném čase datafikováno.(Mayer-Schönberger a kol., 2013) Internet a chytrá zařízení jsou dnes dostupnější než kdykoli před tím, a to jak cenově tak i geograficky. Zde se hlavně jedná o dostupnost mobilního připojení a možnost koupě mobilních zařízení (např. mobilní telefon, tablet, notebook atd.), které jsou dnes jako prostředky elektronické komunikace nejvyužívanější.(Kyle a kol., 2019) Jakmile se seznámíme s jednotlivými charakteristikami generací, podíváme se na to, jakým způsobem využívají technologie a média v rámci sociální komunikace, protože: „Věk, kdy technologii poprvé použijeme, určuje, jak se začlení do našeho životního stylu.“(McCrindle, 2018, s. 15)

1.1.1 Generace X

Jedná se o generaci lidí narozenou v letech 1965 až 1980. Protože se jedná o následníky Baby Boomerů, často se jim ze začátku říkalo Post-Boomers, nebo Baby Bust;(McCrindle, 2018) případě 13. generace (odkazující se posloupností od vyhlášení americké nezávislosti).(Howe a kol., 1993) Nakonec, protože nebyla dlouho definována a ani její členové nebyli oproti jiným generacím tak výrazní, ustálilo se označení Generace X (nebo zkráceně Gen X) odkazující se na knihu Douglase Couplanda „Generation X: Tales for an Accelerated Culture“ z roku 1991.(McKenna, 2023)

Jak uvádí McKenna (2023), ve fázi dospívání bylo oproti generaci Boomerů více rodin se dvěma příjmy, rozvodů a samoživitelek. Díky tomu jsou u nich patrné větší sklony k individualismu, soběstačnosti a vynalézavosti. Jsou velmi podnikaví, ale dbají na rovnováhu mezi osobním životem a prací (oproti generaci svých rodičů). Kvůli prožitým ekonomickým recesím v mládí a dospívání jsou často označováni za cyniky.

Byli první generací v kontaktu s výpočetní technologií i když zdaleka ne v tak velké míře, jako je tomu u generací mladších. Tato generace také byla poslední generací, u které ještě nebyla praktikována počítačová výuka na školách.

1.1.2 Generace Y

Ačkoli my v této publikaci používáme označení Generace Y, minimálně za stejně časté označení můžeme považovat slovo Mileniálové, které jako první použili Howe a kol. (1993). Jak jsme uvedli výše, je to generace narozená v rozmezí let 1981 až 1996, kolem roku 2000 většina chodila do škol (základních či středních). Jde o generaci, která v průběhu dospívání zažila útok 11. září, válku v Iráku a Afgánistánu a světovou finanční krizi. Nicméně prokázala také adaptabilitu a bývá označována za první digitální generaci. Mileniálové byli nejvíce formálně vzdělanou generací a jsou ještě liberálnější, než Generace X. (Zelazko, 2023; Duffy a kol., 2022)

Jak poznamenává Dimock (2019), členové této generace vstupovali na trh práce v době světové finanční krize a oproti ostatním generacím dělají důležitá životní rozhodnutí později. Duffy a kol. (2022) to vysvětluje tím, že se obecně jednotlivé generace dožívají vyššího věku, a tak se snižuje obecný tlak na ukončení vzdělání, vstoupení do pracovního poměru, koupi nemovitosti a zakládání rodiny. Zelazko (2023) také poznamenává, že v Generaci Y bývají vzdělanější ženy (je jich víc a mívají vyšší titul). Jako příklad uvádí Čínu, kde se počet studujících žen v této generaci ztrojnásobil a jejich vyšší samostatnost vedla k porodnosti ve vyšším věku.

Mnoho z průzkumů se věnuje také zajištěnosti Generace Y, ví se, že méně spoří na důchod a je na tom obecně hůře co do finančního zajištění, než byli jejich předchůdci v témže věku. Mnoho z nich zůstává u rodičů až do dospělosti, buď mají obtížnější situaci se zajištěním financování (kvůli různým krizím), nebo prostě s rozhodnutím otálejí. Duffy přitom upozorňuje na to, že nesmíme být při posuzování jednotlivých generací příliš náchylní k vytváření úsudků, protože například situace s koupí vlastní nemovitosti, nebo s finanční zajištěností jednotlivých generací se zhoršuje postupně. Jde tedy spíše o globální trend, ne o vlastnost konkrétní skupiny. (Duffy, 2021)

V tomto ohledu Duffy (2021, s. 8–9) vyzdvihuje, že jako charakteristiky generace by se měly brát až ty ukazatele, které jsou skutečně unikátní a pokud možno globálně pozorovatelné. Zbytek se prostě váže k obecné změně kultury, ve které jsou starší generace samozřejmě pomalejší.

Nicméně Generaci Y popisuje jako tu, která méně důvěřuje druhým. Je méně propojená s ostatními generacemi a spíše se propojuje online. Komfort v používání tohoto prostředí vychází z množství času a činností, které takto realizují. A to také tvorbou vlastního obsahu. Oproti předchozím generacím vnímají význam televize, co do komunikačního kanálu, jako daleko menší. (Duffy a kol., 2022)

Duffy a kol. (2022, s. 11–12) dále upozorňuje, že je nelze považovat za línější či méně oddané pracovníky. Ani důvěra v organizace či politické strany u nich neklesá, jak naznačují jiné průzkumy, ovšem míra, do jaké je tyto dokáží oslovit, se samozřejmě liší, protože věnují méně pozornost reklamám. V sociálních otázkách (jako jsou role pohlaví, homosexualita, trest smrti aj.) jsou názorově velmi podobní Generaci X.

Ačkoli mají větší povědomí o problémech s duševním zdravím, nic nenasvědčuje tomu, že by byli více deprimovaní než jiné generace a ani se v průzkumech nepotvrdilo, že by věnovali činnostem kratší pozornost. (Duffy a kol., 2022)

Je pravdou, že si častěji stěžují na špatné služby či produkty a svou zpětnou vazbu nemají problémy vyvěsit online. Nedělají to však

proto, aby uráželi. Považují obsah pouze za informační zdroj. Pokud plánují být konzumenty nějaké služby, informace takto získané mají tendence si ověřovat z více zdrojů, ideálně i fyzicky. (Duffy a kol., 2022)

1.1.3 Generace Z

Generace Z bývá označována také jako iGen, Post Millennials, Homeland generation apod. Narození se datuje mezi roky 1997–2012. (Dimock, 2019)

Jak uvádí Duffy a kol. (2022), při posuzování jejich charakteristik musíme být velmi opatrní z několika důvodů. Zaprvé, formování generace probíhá po nějakou dobu, až do dospělosti. Zadruhé, musíme brát v potaz životní fázi, ve které se generace nachází. Např. v mládí je každá z generací liberální a až časem se stává konzervativnější.

Demograficky vstupují na pracovní trh, ze kterého odchází jedna z nejsilnějších generací, Baby boomeri. Spolu s globálně se prodlužujícím věkem dožití o nich můžeme říci, že budou žít déle, pracovat déle, a budou muset finančně podpořit delší období, které stráví v důchodu. (McCrindle, 2018)

McCrindle (2018) o nich mluví jako o digitálních integrátorech, protože používají technologie od nejútlejšího dětství a integrovali je do všech částí svého života. Starší generace označuje jako digitální transakcionáře, protože dříve používali jiný typ technologií a poté případně přešli na novější. Podobně, jako jiní odborníci, poukazuje také na to, že sdílená kultura sociálních sítí je globální, všichni sledují stejné seriály, YouTube, hrají stejné hry. Tulgan (2013, s. 7) dále rozvádí, že díky tomu budou méně ochotní cestovat, protože jejich prostorem je online svět bez hranic.

Generace Z zároveň daleko více komunikuje vizuálně, pomocí videí a obrázků. Je to dáno informačním přetížením, kterému čelí, protože jsou jako skupina stále připojeni k síti. To se projevuje také ve vzdělávání, od modelu založeného na učiteli, se přešlo k modelu založenému na přízpůsobení studentovi. Od výuky zaměřené na obsah, k výuce

zaměřené na použití a interaktivitu. Pokud jsme referovali o Mileniálech jako o zatím nejvzdělanější kohortě, tak Generace Z tyto charakteristiky ještě překonává. (McCrindle, 2018)

V míře jako nikdy předtím jsou utvářeni svými vrstevníky v online prostředí, mají ze všech generací nejvíce kontaktů, různě geograficky rozmístěných, se kterými jsou neustále ve spojení. (McCrindle, 2018)

1.2 Sdělení a jeho nosič

Během let se ze sociologie vydělily vědy, které se zabývají různými aspekty společnosti z konkrétních úhlů, do nichž více či méně počítají také vliv technologií na sociální komunikaci. Jednou z těchto je mediální teorie. Nejedná se o žurnalistiku, jak by se mohlo na první pohled zdát, ačkoli má k žurnalistice poměrně blízko. Tuto oblast bádání, která se zabývá vlivem nosiče na publikum, založil Marshall McLuhan svými úvahami o genezi média a jeho vlivu v 60. letech 20. století. Od té doby jeho myšlenky rozvíjela řada dalších osobností, ať už z řad mediálních teoretiků, expertů na komunikaci, nebo na technologie. Jeho práce měla široký dosah a pomáhá nám osvětlovat spolupůsobení formy s obsahem.

Pravdou je, že dnešní situace je velmi komplexní, protože všechna tato témata, ať vliv „generační výměny“, tak vliv médií, působí na společnost dohromady, je velmi těžké mezi nimi udělat jasnou hranici, abychom mohli říci, tyto jevy se podílí na těchto změnách, tyto se podílí na jiných. Neexistuje jedna teorie, která by vysvětlila všechny změny, které se ve společnosti dějí. Existují pouze úhly pohledu.

Například generace X² vyrostla v době, kdy bylo běžné mít doma televizi. Sama umí televizi ovládat, protože se s ní setkávala už od dětství. Ví, jakým způsobem tento kanál používat také ve svém osobním životě. Pokud bychom měli možnost zeptat se někoho z „tiché generace“, v jejichž období adolescence nebyla televize rozšířena, co si o televizi myslí, a jakým způsobem je toto médium integrováno

²Se vyčlenila z populace lidí narozených v letech 1965 až 1980.

do jejich života, zřejmě bude integrováno jinak, než do života jejich dětí či vnuků. Stejným způsobem můžeme mluvit o integraci např. sociálních sítí nebo internetu do života mladších generací.

Avšak působení médií na člověka se nepodřizuje jen tomu, zda umí člověk s médiem pracovat a jestli je na něj zvyklý. Médium působí na člověka senzorycky a sémanticky. Různým způsobem je schopné integrovat do prožitku jeho smysly. Tomu se věnoval Marshall McLuhan, který takto v 60. letech 20. století založil mediální studia.³ McLuhan navíc vycházel z toho, že působení média neutváří jen prožitek jednoho člověka, ale celé společnosti, protože média působí jako rozšíření našich smyslů.(McLuhan, 2011)

Jako lidé smysly vnímáme to, co je pro nás důležité. To, co vstupuje do našich smyslů, reflektujeme a dále zpracováváme. Média v tomto ohledu ve společnosti fungují podobně. Tomu, jakým způsobem média na společnost působí, se věnují právě mediální studia. Marshall McLuhan svými úvahami o genezi média a jeho vlivu začal dlouhou cestu, ve které dnes pokračují další.⁴ Než se ale podíváme na to, jak mediální studia s pojmem médium pracují, pojďme si blíže popsat „mechaniku“ generací. A to proto, že z hlediska spojení právě jejich fungování a změn v mediální krajině⁵, je možné se dívat na společnost z nové perspektivy.

1.3 Probíhající změny v preferenci médií

Odborníci se shodují v tom, že největší změnu ve způsobu konzumace médií jednoznačně způsobil vznik internetu, potažmo vstup soukromých subjektů na tuto síť v roce 1995. Nejenže se komunikace informací neuvěřitelně demokratizovala, ale také média začala do internetu konvergovat.(Wirth, 2005)

Dnes jsme v situaci, kdy můžeme přes internet sledovat televizi, poslouchat rozhlas, číst knihy online (digitalizované, nebo Eborn), poslouchat audioknihy, telefonovat a mnoho dalšího.

³Anglický termín je Media Studies.

⁴Jako je Lev Manovich, nebo Mark Deuze.

⁵Anglický termín je Media Ecology.

Ovšem jak naznačovali již Voorveld a kol. (2013), každá z generací má své preference co do konzumace médií. Média, která mají základ mimo internet, jako jsou knihy, noviny, časopisy, hudba i rádio, nejsou staršími generacemi na internetu hojně využívána. Zato mladší generace typy médií, které na internetu vznikly, hojně využívají a čím mladší generace je, tím větší je jejich využití (např. streamovaná hudba, chat/IM, sociální sítě). Je dost pravděpodobné, že starší generace tradiční média stále používá fyzicky, a tak jejich využití na internetu nevyhledává. (Twenge a kol., 2018)

Odchytky však zaznamenáváme. Faktem je, že množství předplatných fyzických novin se v posledních letech dramaticky snížilo a to celosvětově (bez ohledu na příslušnost ke generaci). Zvláště mladší generace si zvykly, že jsou články (a v nich obsažené informace) zdarma na webových stránkách zpravodajských serverů. Vydavatelé s tím bojují různým způsobem, zpoplatňováním přístupu, prodejem místa pro reklamu, zaváděním příspěvků aj. (Newman; Fletcher; Schulz a kol., 2020) Avšak chování generací v konkrétní zemi je závislé na konkrétním kulturním kontextu a situaci. Z tohoto je možné vyčíst, že změny v konzumaci médií (ať už zpravodajských, nebo jiných) jsou podmiňovány více faktory, než jen příslušností ke generaci.

Navíc jak doplňuje Duffy a kol. (2022) změny v chování jednotlivých generací jsou postupné. Např. lidé, kteří se narodí v rozsahu 5 let, i když se řadí do různých generací (např. Y a Z), mají velmi podobné chování. Duffy (2021, s. 14) dále uvádí, že díky technologické akceleraci žijeme své životy stále odděleněji, fyzicky i online, což může způsobovat nedorozumění.

Například takovým častým mýtem, který je v ČR rozšířen je, že starší generace nepoužívají v takové míře sociální média. Zahraniční výzkumy nám ovšem ukazují, že sociální média používají všechny věkové skupiny. Ovšem preferují jejich jiné druhy. (Newman; Fletcher; Eddy a kol., 2023) Využívání sociálních médií, tak zůstává mezi nejpoblíbenějšími službami, které internet nabízí i když důvody pro jejich využití zůstávají poměrně diverzní. (Bulut a kol., 2017)

Dalším z mýtů je, že hlavně mladší generace používají elektronická média, protože u nich mohou dělat více věcí. Ukazuje se však, že multitasking byl potvrzen nejen u generace Z, ale také u generace Baby Boomers. Jen se mezi sebou lišily typy médií. Mladší generace současně poslouchala hudbu a interagovala online, starší generace kombinovala poslouchání rádia, čtení novin nebo vyřizování emailů. (Voorveld a kol., 2013)

Co se však multitaskingu týká, v rámci průzkumů byly prokázány preference různých médií různými generacemi. Avšak jak píše i Voorveld a kol. (2013), zatím se neví, jestli je to dáno zvykem generace na konkrétní médium, nebo jestli se preference časem mění. (Helsper a kol., 2010)

Dalším aspektem je, že dnešní domácnosti mají se zlevňováním různých technologických zařízení k multitaskingu daleko více příležitostí. Většina dětí dostává při zahájení školní docházky mobilní telefon, ve většině domácností je televize a alespoň jeden počítač, přičemž děti na nich dnes běžně plní úkoly. Dále se ICT různým způsobem zapojuje do života celé rodiny. (Mullan a kol., 2019)

Také Twenge a kol. (2018) se zabývala otázkou, jak si mezi mladými lidmi vedou tradiční média, zvláště pak čtení knih a časopisů. Z jejích výsledků vyšlo, že z dlouhodobého hlediska využití tradičních médií klesá. A to nejen čtení novin a časopisů, jak jsme zmiňovali výše, ale také čtení knih. Mladí lidé tráví mnohem více času online a v online prostoru je také více obklopují elektronická média, která jsou pro ně tudíž dosažitelnější.

Podle Ha a kol. (2012) dlouho změnám v používání médií odolávala televize (Ha a kol., 2012), ale i tyto preference se s novou generací alfa začínají měnit. (Rideout, 2015) Realitu mladých lidí začíná místo televize vyplňovat YouTube.

Kapitola 2

Nové informační fenomény

Výše zmíněné změny ve společnosti jsou provázeny zvýšenými nároky na aktivní fungování lidí ve společenské debatě. Je velký tlak na to, aby všichni v každé chvíli prokázali erudované a rychlé rozhodování. Pokud ho neprokáží, včetně obecného přehledu v různých tématech, vzniká nepochopení, misinformace, nekoncepčnost atp. Naše doba je vpravdě informační, takže informace jsou všude a je jich nadbytek. Ovšem jejich hodnota není apriori zřejmá. Nikdy dříve se neprojednávalo tolik různorodých témat najednou a nikdy předtím nebyla společenská debata tak ovlivňována dezinformacemi, propagandou, zmítána emocemi a používána v manipulaci.

Neplatí ovšem, že by se dezinformace či propaganda objevily přes noc. Naopak, jedná se o nástroje, které byly v minulosti používány běžně. (Vondruška, 2021) Co je tedy myslíme těmi novými fenomény? Od té doby, co je tak jednoduché pořídit si přístup k extenzi lidského myšlení (k sociálním médiím), se přesunuje dokonce lidská kultura právě do světa sociálních médií. (Manovich, 2018) Podobně se společenská debata o různých problémech přesouvá právě tam. Toto prostředí však funguje jinak, než jsme jako lidský druh zvyklí.

Zaprvé všichni víme, že naše myšlení funguje jako jakési hnízdo spletených myšlenek. Víme, co je v jeho centru, bývá to rodina a práce, občanský život atd. a také tušíme, co je na jeho okraji. Např.

zájmy, kterým se nepravdělně věnujeme, známe, které jsme dlouho neviděli atd. Jsme, jako osobnosti, utkáni z těchto vláken a každému z nich přisuzujeme nějakou důležitost. Toto vědomí důležitosti nebo nedůležitosti nám dává představu o tom, kolik času jsme ochotni nějaké myšlence věnovat. A ačkoli máme v každé vteřině v hlavě celé toto hnízdo, jsme si vědomi toho, že některé věci jsou na okraji, i když se nám na mysl občas vrací.

Pokud přeneseme toto „hnízdo myšlenek“ na sociální síť (říkejme tomu ve spojení se sociálními médii klastr), tento klastr na sociálních sítích nepředstavuje naše myšlenky, ale myšlenky sociálních skupin, ke kterým se hlásíme sami, nebo nás k nim přiřadil algoritmus. Přičemž my nad obsahem klastru máme jen minimální vládu (máme pouze možnost některé příspěvky či přispěvatele nezobrazovat). Nevíme, kolik obsahu a odkud nám algoritmus sociálního média zobrazil, ke kterým skupinám nás řadí, nemáme ani možnost vybrat si tématické celky toho, co chceme zobrazovat. Prostě řídí naši pozornost a to bez ohledu na nás, na to, co je pro nás dobré, nebo na to, co vlastně chceme, protože nemáme nástroj, kterým bychom mu to mohli říct. Jeho jediným účelem je, udržet nás u konzumace obsahu co nejdéle, a k tomu používá všechny prostředky persvaze, nejnovější poznatky psychologie a silné statistické modely. Někteří jsou silou prediktivních modelů natolik znepokojeni, že před algokracií varují. (Zuboff, 2019; Clarke, 2019; Onsrud a kol., 2020)

2.1 Ekonomie pozornosti

Nejdříve bychom měli říci, co je vlastně v pozadí sociálních médií. Sociální média nejsou nic jiného, než obrovský trh s pozorností. (Hendricks a kol., 2019) Abychom zjistili, jak velký tento trh je,¹ museli bychom se podívat na počty uživatelů jednotlivých platforem. Společnosti jako Meta či Twitter, nebo Google, jsou díky tomu schopny shromáždit o uživateli velké množství dat. (Zuboff, 2019) Tato data

¹Trh s pozorností se označuje termínem Attention Economy.

poté použijí k tomu, aby mohly vytvořit ještě přesnější, ještě dokonalejší statistický model k distribuci obsahu, přičemž prioritou je jasná. To, co dokáže uživatele déle udržet online, je preferováno. (Hendricks a kol., 2019)

Avšak to, co dokáže nejdéle udržet uživatele při čtení obsahu, je často obsah „závadný“. Co je tím myšleno? Jsou to právě dezinformace, konspirační teorie, propaganda, všechno, co pracuje s emocemi člověka, a zvyšuje jeho zapojení na síti. (Hendricks a kol., 2019; Nutil, 2020) To je klíčem k pozornosti. Lidé k nějaké činnosti potřebují silnou motivaci. A nejsilnější motivace je spojena s pocity, např. s pocity ohrožení, pobouření, rozčarování, obecně s nejstaršími emocemi, kterými náš druh disponuje, se strachem a hněvem. (Honzák, 2020)

Každý z nás je citlivý na jiná témata. U každého vyvolává strach či hněv něco jiného. (Nutil, 2019; Nutil, 2020) Proto musí sociální platformy své uživatele přesně segmentovat. Kreslí si tak mapu uživatelského chování a vypracovávají statistický model, který co nejpřesněji popisuje lidi v dané skupině. Statistické modely velkých sociálních platform jsou krmeny tak obrovským množstvím dat, že jsou schopné efektivně hledat témata, která budou se skupinami nejvíce souznít, a tak je udrží co nejdéle online. To platformám generuje zisk. Ostatně zisk je hnacím motorem celého tohoto soukolí. (Zuboff, 2019; Hendricks a kol., 2019)

Že bezohledné zacházení sociálně mediálních platform s daty a pozorností lidí vyvolává problémy, jsme si poprvé ve větším měřítku všimli v kauze Cambridge Analytica. (Epstein a kol., 2022) Po ní, a také ještě několikrát poté, byl Mark Zuckerberg předvolán před senát Spojených Států Amerických, aby vysvětlil chování své společnosti v této, a podobných kauzách, které vedly k polarizaci a manipulaci. (Epstein a kol., 2022; Hinds a kol., 2020) Mark Zuckerberg několikrát slíbil nápravu, problém je v tom, že dokud systém preferuje zisk nad dobrem pro uživatele, není náprava v dohledné době možná.

2.2 Metagramotnost

Dlouho se mělo za to, že jediným smysluplným řešením problémů s dezinformacemi, misinformacemi a hoaxy v informační společnosti je zvyšování informační gramotnosti (IG) populace. IG se skládá z gramotnosti čtenářské a z gramotnosti počítačové. Přičemž se do kompetencí IG počítá také schopnost používat kritické myšlení.

V obecně přijímané definici slovníku Library and Information Science Dictionary je informační gramotnost označována jako „dovednost najít potřebné informace, včetně porozumění tomu, jak jsou knihovny organizovány, znalosti zdrojů, které poskytují (včetně informačních formátů a automatizovaných vyhledávacích nástrojů), a znalosti běžně používaných rešeršních technik. Tento pojem zahrnuje také dovednosti potřebné ke kritickému hodnocení informačního obsahu a jeho efektivnímu využívání, jakož i porozumění technologické infrastruktuře, na níž je přenos informací založen, včetně jejího sociálního, politického a kulturního kontextu a dopadu.“ (Reitz, 2004)

Ovšem v kontextu výše uvedených problémů se definice informační gramotnosti jeví jako nedostatečná. Za prvé, většina vyhledávaných informací je v dnešní době spojena s internetem a digitálními médii, nikoliv s knihovnami. Za druhé, vyhledávání informací, a dokonce ani jejich syntéza nedokazuje, že bylo provedeno dobře. Kritické myšlení pomáhá, ale relativistický přístup podkopává šanci na dobrý úsudek. V postpravdivé společnosti také není snadné posoudit „přenos informací, jejich sociální, politický a kulturní kontext a dopad“.(Malcolm, 2021) Zanedlouho po nástupu sociálních sítí jsme si uvědomili, že jen informační gramotnost nestačí k tomu, aby se člověk v současné společnosti uměl orientovat a rozhodovat.

Až do období masivního rozšíření sociálních sítí, platila politika tzv. „gatekeeperů“. Tzn. že kdokoli, kdo chtěl cokoli publikovat, musel počítat s tím, že bude jeho práce revidována editory. Pouze ti rozhodovali o tom, co se bude šířit dál. Sociální sítě však otevřely stavidla všem a náhle to, co bylo dál šířeno nebylo něco, co by bylo dobře vyargumentováno, co by obohacovalo diskuzi a prošlo korekturou. Sociální

sítě šíří obsah na základě „engagementu“, co více čtenáře zaujme, co vyvolá větší responzi. (Ma a kol., 2022; Cao a kol., 2021)

A tak se na sociálních sítích stavěly (a dodnes staví) na roveň příspěvky lidí i příspěvky např. novinových redaktorů. Bylo potřeba zavést pojem mediální gramotnost, která bude shrnovat dovednosti týkající se produkce informací, ne jen jejich konzumování.

Díky sociálním sítím jsme jako společnost došli do stádia, kdy je naše společnost často nazývána postpravdivou. Ta je popisována jako „vztahující se k okolnostem nebo označující okolnosti, kdy objektivní fakta mají menší vliv na utváření veřejného mínění než apely na emoce a osobní přesvědčení“. (Press, 2016) Jak tvrdí Malcolm (2021), myšlenka postpravdivé společnosti se týká pěti věcí. Za první, emoce formují naše osobní přesvědčení a veřejné debaty mnohem více než rozum. Za druhé, mizení pravdy. Z pohledu lidí podléhají všechny informace (i vědecky prokázané) interpretaci nebo falšování například ze strany technických nebo farmaceutických firem. Za třetí, úbytek studu, když se prokáže, že se lidé mýlí. Za čtvrté, vymizení středního proudu. V internetové diskusi musí být všechno buď, anebo. Pátý bod přichází jako důsledek výše uvedeného, manipulace s informacemi a polarizace podporuje šíření konspiračních teorií.

Maury a kol. (2021) uvádí, že zaměření na emoce a příběhy, spolu s možností vyhledávat nejrůznější obsah ovlivňují naši informační kulturu. Poukazuje také na to, že vznik a šíření dezinformace, misinformation, malformace atd. vyplývají ze složité reality a z toho, že se všichni stali „médií“ a všichni se stali „novináři“. Tato neprofesionalita si vybírá svou daň. Podle míry toxicity a kontinuity osciluje závažnost problému mezi dezinformací a propagandou. (Maury a kol., 2021) Autoři se shodují, že tento problém ohrožuje naši demokratickou společnost. (Maury a kol., 2021; Malcolm, 2021; Reisach, 2021; Head, 2017) „Postpravda“ je také spojena s nárůstem autoritářství, populismu a úpadkem víry ve vědu. (Collins a kol., 2021)

Z tohoto důvodu CILIP v roce 2018 nově definoval informační gramotnost na základě podmínek digitálního prostředí takto: „Informační gramotnost je schopnost kriticky myslet a vyváženě posuzovat vše-

chny informace, které najdeme a používáme. Umožňuje nám jako občanům dosahovat a vyjadřovat informované názory a plně se zapojit do společnosti.“ („CILIP Definition of Information Literacy“, 2018) Tato definice především otevřela dveře informacím, které se nacházejí všude, nejen v knihovně. Zdůraznila význam kritického myšlení a vytváření úsudků. CILIP a další zavedené rámce informační gramotnosti definují kompetence a dovednosti, které by měl informačně gramotný člověk mít v každodenním životě, ve vzdělávání, ve zdravotnictví, jako občan i jako pracovník.

Další přístup k informační gramotnosti je vyjádřen v Rámci informační gramotnosti pro vysokoškolské vzdělávání (ACRL, 2015), který představuje šest rámců s dovednostmi a kompetencemi, které vysokoškolští studenti potřebují pro efektivní a bezpečný přístup k informacím. Kompetence a dovednosti zahrnují schopnost rozpoznat, kdy je informace potřeba, schopnost vyhledávat, nacházet a získávat informace, zpracovávat je a vyhodnocovat, používat a sdílet etickým a legálním způsobem. Přístup založený na dovednostech je společný pro většinu rámců a modelů informační gramotnosti.

Tyto dovednosti a kompetence se vyučují prostřednictvím kurzů informačního vzdělávání, které jsou doménou škol a knihoven. Dříve nebylo povinné přednášet studentům témata spojená s informační nebo mediální gramotností. Po mnoho let se informační vzdělávání zaměřovalo především na využívání informačních zdrojů a počítačovou gramotnost, (Beck a kol., 2021; Meneses, 2021) případně ve vysokoškolském vzdělávání na to, jak správně pracovat s rešeršními materiály. Ve vysokoškolském vzdělávání jsou počítačová gramotnost a využívání informačních zdrojů považovány za základní, takže obvykle nejsou součástí učebních osnov. Problémy postpravdivé společnosti však zpochybnily komplexnost informační gramotnosti a vzdělávání i pro vysokoškolské vzdělávání. Dynamické změny informačního prostředí vyžadují nové způsoby myšlení při přístupu k informacím, jejich využívání nebo sdílení.

Model metagramotnosti byl vyvinut Thomasem P. Mackeyem a Trudi E. Jacobsonovou původně s cílem přehodnotit zastaralé stan-

dardy informační gramotnosti pro vysokoškolské vzdělávání a přeformulovat definici informační gramotnosti podle ALA.(Jacobson; T. P. Mackey; O'Brian, 2021) Jedná se o pedagogický model, který „podporuje kritické myšlení a spolupráci v digitálním věku a poskytuje komplexní rámec pro efektivní účast v sociálních médiích a online komunitách. Jde o jednotný konstrukt, který podporuje získávání, tvorbu a sdílení znalostí v online komunitách založených na spolupráci. Metagramotnost zpochybňuje tradiční přístupy k informační gramotnosti založené na dovednostech tím, že uznává příbuzné typy gramotnosti a zahrnuje nové technologie. Standardní definice informační gramotnosti jsou pro revoluční sociální technologie, které v současnosti převládají online, nedostatečné“.(Jacobson; T. P. Mackey; O'Brian, 2021)

Tento model zaměřený na studenty zahrnuje čtyři základní složky: role studenta, oblast učení, charakteristiky a cíle, a učební úkoly. Učící se (jednotlivci) jsou vedeni k tomu, aby přemýšleli a ověřovali své kroky v určité roli, jako je autor, producent, spolupracovník, vydavatel, učitel atd. Jejich dovednosti a kompetence posilují čtyři domény učení:

- afektivní – zahrnuje emoce a postoje jedince,
- behaviorální – zahrnuje kompetence, dovednosti a jednání jedince,
- kognitivní – zkušenosti, myšlenky, znalosti jedince,
- metakognitivní – schopnosti odpovědnosti a seberegulace.(Mackey, 2020)

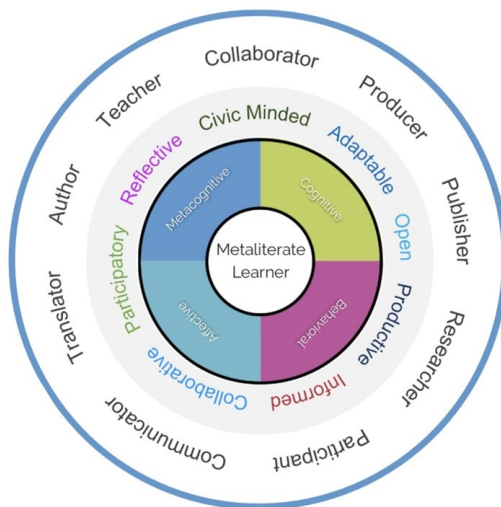
Mezi cíle metagramotného studenta patří aktivní hodnocení obsahu a zároveň hodnocení vlastních předsudků; etické a odpovědné zacházení s veškerým duševním vlastnictvím; vytváření a sdílení informací v prostředí spolupráce a participace; rozvíjení strategií učení k naplnění celoživotních a profesních cílů.(Mackey, 2020) Každý ze

čtyř cílů zahrnuje několik souvisejících vzdělávacích cílů, které rozvíjejí metakognitivní reflexi, kritické hodnocení obsahu a schopnost přizpůsobit se novým technologiím jako informovaní spotřebitelé a etičtí producenti informací (Jacobson; T. P. Mackey; O'Brian a kol., 2018). Cíle, a učební cíle společně rozvíjejí kompetence související s vyhodnocováním zaujatosti, ověřováním odborných znalostí, etickou účastí v sociálním prostoru a odpovědnou produkcí informací.

Zdá se, že model metagramotnosti lze aplikovat na všechny druhy práce s informacemi, sjednocuje gramotnosti související s informacemi (digitální, mediální, počítačová, datová atd.). Jak vidíme na obr. 2.1, tento koncept se netýká pouze souboru dovedností či pravidel, ale především jejich praktického použití. Posiluje schopnost kritického hodnocení informačních zdrojů a nalezených či poskytnutých informací, ale také uvědomování si a kritické hodnocení vlastních zkušeností, znalostí a informačních postupů v určité roli. Zvyšuje také perspektivu jedince pro celoživotní sebevzdělávání. Metakognitivní faktor vede také k zamyšlení nad etikou vlastního jednání a uvědomění si odpovědnosti.

Jak bylo uvedeno výše, pojetí informační gramotnosti jako souboru dovedností není pro řešení problémů postpravdivé společnosti dostačující. Nechrání lidi před předsudky a chybami ve výzkumu, nezdůrazňuje uživatele také jako zdroj informací, nejen konzumenta apod. (Gilbert, 2000; Ku a kol., 2019; Beck a kol., 2021) Mnoho autorů se snažilo koncept obohatit tak, aby respektoval naše náročné informační prostředí. Přesto všem koncepcím něco chybí, protože soubor dovedností nestačí, pokud není hodnotově orientovaný. (Gilbert, 2000)

Na druhou stranu metagramotnost umožňuje uživateli plnit různé role, například producenta i spotřebitele, výzkumníka, učitele, komunikátora atd. Vede uživatele k odpovědnému chování v informačním prostředí a respektuje osobní růst v dovednostech či v hodnotách. Vede k zodpovědné účasti na informační kultuře a ke dotazování se na etické problémy v kontextu naší společnosti.



Obrázek 2.1: Model metagramotnosti. Zdroj:(Mackey; Aird, 2022)

2.3 Postpavdivá společnost a etika

Stejně jako informační etika diskutuje o záležitostech, jako jsou: etický přístup k informacím, etické nakládání s daty, etické hodnoty při tvorbě a sdílení obsahu, etické zásady při autorské tvorbě. Některé z těchto pojmů byly diskutovány již od začátků informační vědy jako oboru. Některé z nich se objevily později v reakci na změnu autorského paradigmatu.

Výše uvedené etické otázky, které nám pomáhají orientovat se v informačním prostředí, můžeme snadno přeformulovat takto:

- Pokud bychom se například pokoušeli řešit „etický přístup k informacím“ pomocí metakognice jako domény metagramotnosti, vedlo by nás to k otázkám typu: Jsou informace, které hledám, dostatečné k vyřešení mého problému? Nebo mohu být při jejich výběru neobjektivní? Pracuji zdroje, které používám, s informacemi přiměřeným způsobem? Zním spolehlivé zdroje, nebo

mohu spolehlivost svých zdrojů specifikovat? atd.

- Přemýšlení o „etickém zacházení s daty“ by nás vedlo k otázkám, jako např: Mohu data použít pro své účely? Jaký druh dat zpřístupním? Jaký druh dat považuji za soukromý? Umožnilo by používání této služby přenos mých údajů někam jinam? Jak bych se měl chovat z hlediska nakládání s údaji? atd.
- Pokud jde o „etické hodnoty při tvorbě a sdílení obsahu“, vedly by nás otázky jako např: Bylo by etické, kdybych sdílel dezinformace, kde některé informace jsou pravdivé, jiné ne? K čemu přispívám tím, že tyto informace sdílím? Měl bych raději mlčet v hádce, když protistrana neposlouchá? Jak expresivní mohu být při tvorbě příspěvku? Vytvářím dostatečně nové informace, nebo je můj příspěvek jen doplněním informačního znečištění? atd.
- Další příklad se týká „etických zásad v autorství“: Bylo by etické, kdybych kopíroval styl jiného tvůrce obsahu a nepřiznal mu autorství? Do jaké míry mohu rozšířit cizí myšlenku a kdy se stává mojí? Jak by měli lidé nakládat s mými výtvoři? atd.

Tradiční způsoby předávání informací se změnily. Nyní sdělujeme informace také v prostředí a prostřednictvím služeb s velkým dosahem, které mohou být neregulované nebo nekontrolované. Informace jsou šířeny nejen aktivními „fanoušky“, ale také prostřednictvím algoritmů. Podklady pro hodnocení informací se v čase mění. Zdá se, že infotainment je jediným způsobem, jak většina lidí informace přijímá. Infotainmentové služby a postoje mohou podporovat neetické informační praktiky a z výše uvedených důvodů být také neuchopitelné. Obsah prezentovaný těmito zdroji je přitažlivější než prostá fakta uváděná oficiálními médii a tradičnějšími informačními zdroji.

Metagramotnost a zejména metakognice nás mohou naučit seberegulaci a smyslu pro odpovědnost za náš přínos v informačním prostředí. Může významně přispět ke zlepšení informační kultury a

pomoci lidem vyrovnat se s problémy postpravdivé společnosti. Může vést k lepšímu pochopení chování druhých lidí i našeho vlastního. Toto poznání nás může vést k pregnantní diskusi z hlediska etických výzev týkajících se našeho informačního chování.

Závěr

Jsme si vědomi toho, že má tato publikace ještě mnohé rezervy a to jak v popisování chování generací, tak ve výběru a popisování dalších fenoménů. Její jednotlivé části by se mohly věnovat také tématům, jako je problematika duševního zdraví a jednotlivých generací, případně tématu duševního zdraví a sociálních sítí. Obě jsou v poslední době velmi reflektována vědeckou komunitou. Na tyto bychom se však chtěli zaměřit v další práci. Stejně jako na téma spojené s „Uses and Gratifications Theory“, které osvětluje proč jsou sociální média pro mladé lidi tak zajímavá.

Dále víme, že mnohé změny v sociální komunikaci způsobila a urychlila pandemie Covid-19, kterou bychom na daná témata v budoucnu rádi navázali. Ovšem všechny tyto záměry jsou velmi ovlivněny časem, který buď je, a nebo není k dispozici.

Protože ucelený a hlavně česky psaný zdroj vztahující se ke generacím, informačním zdrojům a informačnímu chování zatím v našem prostředí chybí, budeme velmi rádi, pokud tato publikace poslouží zvláště studentům bakalářských, ale i navazujících magisterských programů Knihovnictví a Informačních studií, kterým může při odkazování na literaturu a při získávání přehledu v tématu velmi pomoci.

Jsme si také vědomi, že konceptu metagramotnosti (jako jakémusi nástupci informační gramotnosti) se soustavně a dlouhodobě u nás nikdo nevěnuje, i když jde o koncept velmi zajímavý a odpovídající požadavkům dnešní složité doby. Rádi bychom touto cestou podnítili odbornou debatu o tom, zda bychom se jako profesionálové měli či neměli posunout při vzdělávání studentů tímto směrem.

Část II

Technologické aspekty komunikace – Kamil Matula

Úvod

Informační a komunikační technologie se dnes více než kdy dříve objevují v našich každodenních životech. Pomáhají nám zůstat v kontaktu s blízkými, hledat odpovědi na důležité i banální otázky. Nezávisle na místě, kde se zrovna nacházíme, také vytvářet a sdílet nejrůznější obsah s širokou paletou lidí. Možnost všudypřítomné konektivity nás může jednak posouvat kupředu, ale také svazovat. Využívání moderních ICT boří bariéry prostoru a času, ale může negativně působit na naše zdraví, schopnost se soustředit, pamatovat i na další kognitivní funkce. . .

V této části se zaměříme na vybrané technologie, jejich vlastnosti a možnosti jejich využití. Především pak na technologie, které umožňují *mobilitu informací*, jejich vliv na mobilní komunikaci, ale také na změny v informačním chování člověka, potřebné kompetence k jejich správnému využívání i vliv na naše zdraví.

S mobilitou informací pak nemůžeme opomenout budoucí, možná až utopický význam mobilních sítí 5. a 6. generace. Jejich možný dopad na různá společenská odvětví, pozitiva, výzvy i negativa. Může se zdát, že v některých ohledech v tomto směru panují až příliš silné předpoklady a očekávání. S odkazem na některé mnohdy samozvané *vizionáře* dnešní doby se je pokusíme rozklíčovat.

A jsou to právě 5G/6G sítě, které mohou podnítit či zvýšit adopci tzv. imerzivních technologií v každodenním životě. Potenciál rozšířených a virtuálních světů se projevuje v řadě případů již dnes. Lepší dostupnost těchto technologií a sítěmi nové generace podněcená konektivita mohou, ale nemusí, vést k rozvoji nového prostředí, ve kterém

se budeme scházet, diskutovat, pořádat nejrůznější akce, a to bez omezení místa i času ve virtuálních světech, které napodobují ten dnešní.

Cílem této části je tak poukázat na možnosti současných i budoucích technologií, jejich potenciální i reálný vliv na společenskou komunikaci i komunikaci informací.

Kapitola 3

Komunikace a technologie

Komunikace – nejtěžší věc na světě
Jim Carrey, kanadský herec a komik

V každém okamžiku našeho života komunikujeme se svým okolím. Pomocí svých smyslů vnímáme sluchové, zrakové, čichové, chuťové či hmatové vjemy, které náš mozek zpracovává. Každá taková interakce představuje formu komunikace. Ostatně, živé bytosti či organismy si vyměňují informace, ať už na bázi chemických, optických, zvukových nebo dotekových signálů, čímž spolu komunikují. Lidé na tom nejsou jinak, jen je mezilidská komunikace mnohem komplexnější. Zásahují do ní emoce, předpoklady i předsudky. Dochází k vážení toho, co může dané sdělení znamenat. S každým přidaným smyslem se může zpřesňovat význam komunikované informace. Naopak s každým nedostupným smyslem, k čemuž může docházet v různých formách elektronické komunikace, se význam zkrsluje.

Komunikace je přenosem informací, resp. sdělení a významu obvykle mezi komunikátorem a příjemcem. Představuje každou reakci organismu na vnější podnět. Je procesem interakce, při němž si komunikační partneři (lidé, organismy, systémy, zařízení) vyměňují informace, ať už tak konají pomocí řeči, znaků, písma, gest, intonací hlasu, písní, uměním, kulturou. . . (Jonák, 2003)

Jedním ze specifik lidské komunikace je velký důraz na jazyk a jeho využití v mluveném i psaném projevu. I když naše komunikace zahrnuje také další formy, již zmiňované chemické podněty, hmat, mimiku či další výrazy neverbální komunikace, největší důraz klademe právě na sdělování a porozumění pomocí řeči a písma. To nám pomáhá ukládat informace a komunikovat je prostřednictvím různých médií, ať už ve smyslu nosičů informací či komunikačních platforem.

Samotná komunikace člověka do jisté míry utváří. Již od raného dětství poznáváme svět a učíme se v něm orientovat. Právě učení se komunikovat, v zásadě pojmenovávat věci kolem sebe, postupně je dávat do kontextu a vnímat je ve stejném smyslu jako všichni v našem nejprve užším, a později ve stále širším okolí. Je prvním krokem k tomu se socializovat a využívat výhod života ve společnosti. Společnost a zejména kultura, která díky ní vzniká, obsahuje historicky proměnlivý soubor vědění a zkušeností, které jsou předávány právě komunikací. Člověk je tak tvorem nejen biologickým, ale také společenským, jelikož důležité informace pro svou existenci a přežití získává komunikací a negenetickým zafixováním. (Bereger a kol., 1999)

Již jsme naznačili, že lidé nekomunikují pouze přímo, tedy ve své viditelné a slyšitelné blízkosti, ale využívají řadu nástrojů a technologií k předávání informací, vědomostí, znalostí a zkušeností nepřímě. Média a nástroje nám pomáhají uchovávat i ochraňovat informace a znalosti, šířit a sdělovat je jednotlivcům i masám, nahrazovat mezilidskou komunikaci tam, kde by tomu jinak mohly bránit bariéry v podobě času či prostoru. V myšlenkách se můžeme vrátit jen o pár let zpět, kdy nás opatření v pandemické situaci celosvětového rozsahu přinutily využívat digitální technologie ke komunikaci v mnohem větším měřítku, než tomu bylo doposud.

Podobně lze vnímat počátek masových médií a masové komunikace na začátku 20. století. Tento, tehdy nový, společenský jev budovaný v době industrializace a moderní demokracie, konfliktů mezi státy, a v do té doby nevídaném období internacionalizace, umožnil komunikaci na velkou vzdálenost, s mnoha příjemci, v krátkém čase. První masová média – noviny, časopisy, fonogram, kino a rozhlas – jsou pro

masovou komunikaci důležitá i dnes, ale v době minulé byla umožněna novým technologickým vývojem. Dalším milníkem byl příchod technologií umožňující televizní vysílání a jeho rozmach. Toto médium bylo po dlouhou dobu považováno za nejjednodušší a nejdůležitější v oblasti masové komunikace. (McQuail, 2009)

Dle McQuaila měla v tomto období velký význam ve sféře politiky, kultury, ekonomiky i každodenního života. Masová média totiž poskytují prostor k debatám a kanály pro šíření informací zaměřených na politiku, zároveň poskytují politikům a různým zájmovým skupinám nástroje publicity a vlivu. V oblasti kultury pak zobrazují společenskou realitu, jsou kanálem kulturní reprezentace a vyjádřením i materiálem pro utváření a udržení společenské identity. Média mají velký vliv na každodenní život. Doporučují nám aktuální trendy a společenské návyky v otázkách životního stylu, módy, sportu i modelu chování. Dávají prostor reklamě, která ovlivňuje naše rozhodování při využívání služeb či nákupu nezbytných i zbytečných věcí. (McQuail, 2009)

Od tradičního pojetí mediální a společenské komunikace, se posouváme k dalšímu pokroku, který přináší řadu komunikačních možností – k internetu. Jako celosvětově nejrozšířenější vysílací kapacita, prostředek pro šíření informací, pro interakci a spolupráci mezi jednotlivci, počítači i zařízeními, umožňuje komunikaci bez ohledu na zeměpisnou polohu. (Leiner a kol., 1997) Efektivním komunikačním médiem se bezpochyby stává díky celosvětově budované infrastruktuře, ať už drátové či bezdrátové, zejména pak díky svým webovým službám, které jsou skrze něj přenášeny, ať už se jedná o digitální podobu tradičních médií – elektronické knihy, časopisy, streamování rozhlasových, hudebních, mluvených i video pořadů – nebo specifická sociální média v podobě sociálních sítí, wiki technologií, fór, blogů a mnoha dalších, které umožňují interakci bez omezení prostoru a času.

Všudypřítomnost informací, nové technologie, jejich ovládací prvky, ale i současné praktiky v médiích, publikování informací (komunikace, interpretace a zveřejnění), jejich distribuce a dosah, vyvíjí na člověka velmi silný tlak. Uspěchaná doba, přemíra informací, které na

nás směřují ze všech stran, snaha o jejich cílenou distribuci i mnoho dalších faktorů ovlivňuje správné nakládání s informacemi včetně jejich sdílení a využití eticky, nezkresleně a se správnou interpretací. Technologie obecně mohou umocňovat pozitivní i negativní informační fenomény dnešní doby. Čím *efektivnější* (rychlejší, snadnější) cesty k získávání a šíření informací nabízejí, tím spíše může docházet k problémům se správně rozhodovat, a to jak v situacích banálních, tak v situacích život ohrožujících.

Dnešní technologie nám umožňují komunikovat rychleji, přidávají možnost zpětné vazby, přenáší nás do imerzivních a virtuálních prostředí a umožňují komunikovat či přistupovat k informacím *téměř* všudypřítomně. Kromě řady výhod a příležitostí přináší také mnohé výzvy a negativa, případně výzvy i rizika, o kterých budeme muset teprve rozhodnout, zda jsou, byly nebo budou, pro společnost a její vývoj dobré či špatné, a do jaké míry. . .

V následujících kapitolách nahlédneme do vybraných technologií, které již výrazně zasahují, nebo pravděpodobně v budoucnu zasáhnou, do komunikace informací, ať už v rovině mezilidské komunikace, sdílení informací a poznatků, nebo v rovině člověk a počítač.

Kapitola 4

Mobilní technologie, komunikace, informace, chování. . .

Beam me up, Scotty!
James T. Kirk, fiktivní charakter

Využití mobilních technologií je bezesporu stále jedním z nejsilněji zastoupených technologických fenoménů. Ty lze charakterizovat jako jakýsi ekosystém, který se skládá z několika důležitých, na sobě závislých vrstev. Jedná se o propojení společností, subjektů i technologií, které zajišťují přístup uživatele ke službám a aplikacím, které nabízí. Mezi subjekty a společnosti patří výrobci mobilních zařízení, mobilní operátoři v roli správců a poskytovatelů sítí a společnosti, které vyvíjejí mobilně přívětivé webové stránky a mobilní aplikace. Co se týče nástrojů, ty mohou být buď hardwarové, tedy samotné zařízení s vybavením ve formě čipů, senzorů, funkčních hardwarových komponent apod. Můžeme sem ale zahrnout také přenosové technologie a mobilní infrastrukturu, která takový přenos umožňuje a podporuje. Softwarové nástroje pak představují operační systémy a mobilní platformy, vývojové nástroje pro tvorbu aplikací a webových stránek na daných platformách, i aplikace a obsah.(Sørensen a kol., 2012)

Představením prvního iPhoneu Steveem Jobsem 9. ledna 2007 a jeho následným uvedením na trh v USA v červnu téhož roku (Kůžel a kol., 2023) nastala revoluce ve výrobě mobilních telefonů. Chytrá mobilní zařízení, např. tablety či zmíněné chytré telefony, dnes v mnohém nahrazují počítače, alespoň pro *běžného uživatele*. Přenosností a konektivitou k bezdrátové mobilní síti činí komunikaci a přístup k informacím všudypřítomnými. Neznamená to však, že by před příchodem iPhoneu telefonní zařízení neplnily důležitou roli komunikačního média, právě naopak. Svou primární funkci si zachovávají i dnes. Jsou to však rozšířené možnosti a služby, které je činí tolik oblíbenými zejména mezi mladšími generacemi. V určitých chvílích, např. při cestování, jsou přístupovým bodem zprostředkujícím komunikaci s ostatními v rámci např. sociálních sítí. Stávají se kreativní platformou při přístupu ke společným projektům, k rozličným zdrojům informací na internetu, nebo zařízením ke čtení elektronických knih a tisku, tedy zařízením pro vzdělávání, práci i volný čas.

4.1 Komunikace v mobilním prostředí

Mobilní prostředí budeme pro následující text chápat jako specifický typ elektronického informačního a komunikačního prostředí. Podle Steinerové umožňuje elektronické prostředí nové způsoby interakce a komunikace. Je prostředím, ve kterém se člověk setkává zejména s digitálními zdroji, systémy, ale také jinými lidmi. (Steinerová, 2005) Mezilidská interakce zde může nabývat různých cílů a motivací, ať už se jedná o komunikaci mezi dvěma jedinci, v rámci sdílené skupiny více participujících či komunikaci masovou. Běžně se tak setkáme s navázáním telefonních hovorů, zasláním krátkých textových zpráv, využíváním služeb okamžitého zasílání zpráv (instant messaging), aktivní či pasivní komunikací obsahu na sociálních sítích nebo konzumováním i vytvářením multimediálního obsahu.

Uživatelé v mobilním prostředí komunikují pomocí mobilních informačních a komunikačních technologií. Ta zahrnují jednak hardware (např. samotné zařízení, počítače, servery), software (programové vybavení, operační systémy, aplikace) i síťové vybavení (počítačové i mobilní sítě). Všudypřítomná komunikace je umožněna v případě, že všechny tyto prvky synergicky fungují a interagují. Pokud je uživatel, který do komunikace vstupuje, schopen s těmito možnostmi schopně a kompetentně zacházet, může být zajištěno bezproblémové předávání sdělení téměř kdykoliv a kdekoliv. (Bohualis, 2003)

Za mobilní zařízení lze označit varietu komunikačních zařízení. Mezi nejvýznamnější, které splňují předpoklady mobility a bezdrátové konektivity, patří chytré telefony, tablety, notebooky, PDA (Personal Data Assistant), UMPC (Ultra-Mobile PC), ale i čtečky elektronických knih. (Corbeil a kol., 2007) Nicméně, celosvětově nejvyužívanějším typem z výše jmenovaných zařízení je chytrý telefon, následován notebooky. (Kemp, 2023) Do relativně malého zařízení, které můžeme mít až na výjimky kdykoliv u sebe a online, se nám podařilo vložit takové hardwarové a softwarové vybavení, které běžně a možná i pohodlněji využíváme na zařízeních s pevně daným místem.

Na bezproblémovou komunikaci má vliv také uživatelská přívětivost a optimalizace obsahu i aplikací pro jednotlivá zařízení, ať už ta mobilní, či ta obvykle fixovaná na místo. Právě u mobilních zařízení hraje velkou roli jejich velikost, která může být překážkou i výzvou pro optimalizaci obsahu i výkonu služeb a aplikací. Vývoj kvalitních, optimalizovaných služeb a prostředků, společně s dostatečnou funkcionalitou a hodnotným obsahem vyvolávají příjemný pocit. Jejich efektivní využití, dovolují uživateli snadný přístup, ale vedou také k jejich ochotě se vracet zpět a využívat služby opakovaně, či je dokonce doporučovat dalším. (Nielsen a kol., 2012; Hrabínová, 2018)

Komunikace v mobilním prostředí má nejrůznější podoby. Od mezilidského využívání tradičních služeb – volání, přístup k internetu pomocí mobilních sítí, SMS, MMS – až po služby a aplikace z pohledu používání mobilních zařízení nadstandardní až doplňkové, byť se staly součástí naší každodennosti. Hovoříme o komunikačních službách

a aplikacích, které jsou přizpůsobeny současným, zejména chytrým technologiím na míru, aby mohly fungovat na různých platformách, případně jsou přímo vytvářeny pro obvykle kapesní zařízení za podmínek stálého připojení k síti, občasného připojení (stahování dat během připojení k síti pro pozdější offline použití), nebo zcela bez připojení k sítím. I proto můžeme mobilní zařízení využít pro přístup k webovému obsahu, sociálním sítím, videohrám, multimédiím, aplikacím pro podporu sebevzdělávání, učení i práci.

Interakce s jinými uživateli může být adresná, komunikace tedy probíhá s žádanou osobou, byť nemusíme nutně znát její pravé jméno či identitu. Příkladem tak může být zasílání zpráv přes Messenger, kde by osoba dle pravidel služby měla vystupovat pod skutečným jménem, dále pak volání na telefonní číslo zvoleného kontaktu, nebo zasílání textových zpráv pomocí dříve velmi oblíbené služby ICQ, kde uživatelé běžně vystupovali pod přezdívkami a nedělili se o své skutečné jméno.

Vedle adresné komunikace může docházet ke komunikaci neadresné, a to nejen ve smyslu masové komunikace, kdy je obsah komunikován k velkému množství příjemců nezávisle na čase a místě, obvykle z jednoho zdroje. Neadresnost lze vnímat také v případě náhodných, někdy i nevyžádaných setkání s jinými uživateli či dokonce stroji, kteří se schovávají za přezdívkami, ať už simulují skutečné jméno či ne. S tímto jevem se často setkáme na sociálních sítích, fórech, v chatovacích službách apod. Mobilní komunikace nepředstavuje jen interakci mezi lidmi, ale také interakci člověka s informacemi. Díky možnostem sdílení, publikování a snadnějšímu přístupu skrze mobilní zařízení, se tak mohou zdát informace dostupnější a všudypřítomné.

Nemusí se nutně jednat jen o doménu komunikace v mobilním prostředí, ale o jevy na přenosných zařízeních nezávislé. Nicméně, takové fenomény mohou být komunikací v mobilní prostředí podpořeny či zesíleny. Na jedné straně proto komunikace pomocí mobilních zařízení představuje zajímavé příležitosti, vede ke zrychlení komunikace, zvýšení efektivity práce, zastoupení osobní komunikace v nutných i žádaných případech, až po zmiňované překonávání časových

i prostorových bariér. Na straně druhé se setkáme z řadou výzev, negativními dopady i bezpečnostními riziky.

4.2 Mobilní komunikace a informace v mobilním prostředí

Za mobilní komunikaci považujeme využití technologií, které nám pomáhají komunikovat informace s ostatními lidmi nebo z informačních zdrojů nezávisle na lokalitě a fyzické síti. Ideálně je tak náš život díky mobilní komunikaci jednodušší, mobilní technologie šetří náš čas a úsilí. (Yan, 2015)

Bezprostřední a všudypřítomná komunikace pomocí mobilních technologií nám umožňuje zveřejnění i vyhledávání rozličných typů a druhů informací. Mobilní zařízení se tak stává zařízením, které díky svým možnostem umožňuje vytvářet a publikovat obsah. Zabudovaná kamera dovoluje vytváření fotografií a připojení k internetu jejich následné vyvěšení na sociální síť. V kombinaci s mikrofonom lze vytvářet videa. Dnes nejčastěji bezdotyková klávesnice umožňuje vytvářet textové informace, kvůli pohodlí většinou kratší povahy. Zároveň nám mobilní zařízení s připojením k internetu pomáhají informace vyhledávat, zobrazovat, číst, případně sdílet a distribuovat. Spoléháme na GPS lokátory a funkci zjišťování polohy, díky které řada aplikací a služeb přizpůsobuje svou nabídku, čímž nám na jedné straně šetří čas a práci, na straně druhé nás může připravovat o vlastní volbu. . .

4.2.1 Informační chování v mobilním prostředí

Na straně uživatele mobilního zařízení při přístupu k informacím lze identifikovat specifické informační potřeby. Heimonen (2009) popsal patnáct kategorií informačních potřeb, které uživatelé řeší prostřednictvím mobilního internetu. Ve většině případů se jedná o každodenní informační potřeby, ale také o témata související s prací, studiem, zájmy, především pak s logistikou, zdravím, cestováním, zpravodajskými informacemi atd.

K nejčastějším tématům patří vyhledávání nejbližšího spoje hromadné dopravy, zjišťování polední nabídky nejbližší restaurace, přehled počasí na daný den v určitém městě, případně hledání konkrétní adresy nebo webové stránky obchodu, který nám právě doporučil někdo z našich přátel. V domácnostech jsou to nejčastěji recepty, informace spojené se zdravím, hledání zábavného obsahu nebo videí, jak něco vyrobit. V práci se často obracíme na služby, které nám pomohou uložit novou schůzku, vyhledat kontakt na jinou osobu, případně rychle dohledat faktickou informaci, která se dané schůzce týká. Mezi nejvyužívanější funkce pak patří využití kamery pro fotografie i videa, přístup k e-mailu a komunikačním službám, hudbě, videím, čtení, nakupování, sociálním sítím, hraní videoher a využití internetového bankovníctví. (Al-Daihani, 2018; Lee a kol., 2015)

Informační potřeby, resp. zahájení procesu vyhledávání v mobilním prostředí bývá silně závislé na momentální situaci – na místě, prováděných aktivitách, způsobu trávení času nebo rozhovoru s jinými osobami. Ve zkratce, důležitý je kontext a okamžik. Často se jedná o potřeby, pro jejichž uspokojení není zapotřebí složitého, analytického přístupu k vyhledání informací. V naprosté většině případů se využívá přístupu k internetu prostřednictvím prohlížeče v chytrém zařízení. V případě specifických úkolů jsou uživatelé využívány mobilní aplikace, které již mají nainstalovány ve svém telefonu či tabletu. (Church; Smyth, 2009; Matula, 2022)

Vyhledávané informace lze rozdělit do tří rovin – hledání faktických informací (jména, adresy, čísla, slova apod.), sbírání informací (získávání informací z více zdrojů) a procházení zdrojů (obecných informací bez specifického cíle, pro uložení a případný návrat později). Dále je možností mobilního připojení využíváno pro komunikaci a práci s obsahem, ať už se jedná o jeho stahování, sdílení s ostatními nebo ukládání do cloudových služeb pro pozdější použití. (Cui a kol., 2008) Vyhledávací dotazy bývají velmi krátké a uživatelé se zaměřují jen na prvních několik vyhledaných výsledků. Pokud není uživatel s výsledky na první pohled spokojen, obvykle vyhledávání okamžitě zanechává. (Church; Smyth a kol., 2008)

I *za pochodu* či v *pohybu*, jak vnímá informační prostředí Walsh (2012), přistupují uživatelé k získávání informací aktivně nebo pasivně. Ve většině případů preferují právě pasivní distribuci informací pomocí personalizace obsahu, ať už doporučeného službami automaticky na základě předchozího chování, lokality nebo dříve nastavených preferencí. Dle průzkumu zaměřeného na vyhledávání informací pomocí chytrých telefonů si ale uvědomují, že jsou data o jejich chování sbírána a dále využita pro tyto účely. Zároveň se do značné míry snaží omezit notifikační služby na mobilních zařízeních, které považují za obtěžující. (Matula, 2022)

Podobně jako Steinerová; Šušol (2005) identifikují dva hraniční styly informačního chování uživatelů v knihovnách – a sice strategický a analytický, v mobilním prostředí se nám daří vysledovat podobné přístupy, které jsme nazvali pragmatickým a motivovaným. (Matula, 2022)

Pragmatický styl lze charakterizovat povrchoým hledáním informací. Aktivnímu vyhledávání jsou zástupci tohoto stylu obvykle ochotni věnovat jen velmi málo času. Tráví však hodně času skenováním a monitorováním obsahu (např. na sociálních sítích nebo zpravodajských webech). Hledání informací pomocí chytrého telefonu považují pro danou situaci za nutnost. Preferují tedy pasivní příjem informací. Při procházení obsahem často nemají jasně stanovený cíl, nebo nevycházejí z vlastní jasně definované potřeby. Informační zdroje a informace prochází jen do chvíle, než nalezenou první signál, který je zaujme. Pokud musí informace aktivně vyhledat, jedná se o rychlé, faktické informace za vynaložení co možná nejnižšího úsilí. Nepřemýšlí nad skladbou vyhledávacího dotazu – ten obvykle obsahuje jen jedno klíčové slovo nebo slovní spojení či název, přičemž spoléhají na možnosti našeptávačů vyhledávacích systémů. Preferují využití aplikací na konkrétně zaměřený obsah. Důvěřují a spoléhají se na personalizované informace. Při náznaku komplikací proces hledání vzdávají, případně přechází na jiné zařízení. Projevuje se zde také neochota ověřovat a hodnotit kvalitu informačních zdrojů, a proto se zástupci tohoto stylu často uchylují k pro ně osvědčeným zdrojům.

Nalezené informace dále ukládají v podobě snímků obrazovky nebo do fyzických poznámek, aby se k nim mohli později vrátit na zařízeních s větší obrazovkou a větším programovým vybavením.

Uživatelé, které lze označit za motivované, jsou ochotní informace aktivně hledat, pracovat s nimi a nacházet nová, tvůrčí řešení. Jsou ochotní trávit hledáním informací na chytrém telefonu čas do chvíle, než najdou odpověď, pokud jim to situace dovolí. Takovou práci považují za zábavu, nejen nutnost. Informace hledají aktivně, ale přijímají je i pasivně. Nebrání se složitějším a komplexnějším problémům, přemýšlejí nad formulací vyhledávacích dotazů, využívají filtry, fráze a další nástroje a způsoby pro zefektivnění procesu vyhledávání. Nespolehají se na personalizované informace, ale vycházejí z nich v případě pasivního příjmu informací. Při náznaku problému jej zkoumají, hodnotí, případně zkouší různá řešení k vyřešení. Hodnotí také kvalitu a důvěryhodnost informačních zdrojů. Kromě ověřených zdrojů využívají i zdroje nové. Pokud se jedná o složitější problém, procházejí více zdrojů, dokud nenajdou požadovanou informaci nebo nemají dostatek poznatků k ověření informace původní. Pro uložení využívají často možnosti vlastního zařízení, ať už se jedná o aktivní záložky v mobilním prohlížeči, stažení do cloudového úložiště, či přeposlání na e-mail, zapsání do aplikace umožňující vkládání poznámek aj. Spolehají se v tomto také na synchronizaci mobilního zařízení s ostatními zařízeními, které využívají. Jsou motivováni k vyřešení problému na zařízení, které mají zrovna po ruce, i když se jedná o chytrý telefon.

4.2.2 Bariéry a limity informačního chování v mobilním prostředí

Práce s informacemi, jejich vyhledávání, ukládání, sdílení s pomocí chytrého telefonu může být omezena řadou bariér a limitů, na které uživatele narážejí. Bariéry a limity jsou často spojeny s hardwarovými možnostmi daného zařízení, nabízeným obsahem, softwarem i uživatelem samotným. (Matula, 2022)

V prvním případě mohou představovat překážku pro uživatele funkce a hardwarové vlastnosti zařízení, které využívá. Nejčastěji problémy způsobuje velikost obrazovky a rozlišení, což obvykle vede k problémům se zobrazením, čtením i percepcí obsahu. I z tohoto důvodu jsou uživatelé ochotni obětovat vyhledávání a procházení nalezených výsledků jen málo času. Problémy jim činí zejména dlouhé seznamy s vyhledanými informacemi a nutnost zvětšování písma v případě textů psaných drobným písmem. Náročnější bývá také orientace na obrazovce samotné. Další významné problémy způsobuje dotykový displej, resp. dotyková klávesnice. Dochází tak často k překlepům a chybám při psaní textu, ale také při nutnosti trefit se na určitou část obrazovky. Velikost zařízení značně ovlivňuje také výdrž baterie. Při dnešní zátěži aktivními aplikacemi a notifikacemi, neustálým snímáním okolí, např. v případě využívání hlasových asistentů, se baterie velice rychle vybíjejí. Uživatelé tak mohou pociťovat strach, že nebudou mít zařízení v pohotovosti, když jej budou potřebovat. S tím souvisí také světelnost obrazovky v různých světelných podmínkách. V neposlední řadě jsou překážkou problémy s připojením. Ty jsou často spojeny také s nedostatkem dat v rámci tarifu, který uživatelé využívají.

Významnou bariérou může být přizpůsobení obsahu pro mobilní zařízení. Řada webových stránek není ani dnes pro mobilní zařízení vhodně upravena a optimalizována. Pokud na takovou stránku uživatel narazí, je pro něj její použití nepříjemné, a pokud není *tlačen* do jejího využití, raději odchází. Dalším problémem bývá automatické spouštění multimediálního obsahu, což jednak vyrušuje a obtěžuje při práci s obsahem, ale také vede ke spotřebě dat. Proto je nutné vnímat potřeby uživatelů i pravidla a doporučení, jak na přístupný a použitelný obsah pro mobilní zařízení. Limity dané softwarem se vyznačují chybami v aplikacích nebo špatnou funkcionalitou přednastavených vlastností systému telefonu. Může se samozřejmě stát, že po aktualizaci aplikace přestane na chvíli fungovat, případně se změní rozhraní natolik, že je pro uživatele náročné se zorientovat. Nicméně, uživatelé očekávají rychlý přístup ke konkrétním funkcím a možnostem, které aplikace nabízí.

Uživatelé si často bariéry staví i sami, ne vždy jejich vlastní vinou. Nejčastěji jsou to problémy spojeny s vlastními znalostmi zařízení, resp. nabízených možností a funkcí. Jsou to ale také bariéry spojené se zdravotními omezeními, nejčastěji s postižením zraku, sluchu a motorických funkcí. Limitovat nás může i schopnost se soustředit, resp. tendence snadno podléhat rušivým vlivům a elementům, které se váží na využití samotného mobilního zařízení nebo prostředí, ve kterém se zrovna nacházíme.

4.2.3 Mobilní informační gramotnost

Nesmíme však opomenout také uživatele mobilních zařízení. Jak jsme již zmínili výše, mobilní informační a komunikační technologie jim pomáhají zefektivnit, zrychlit a usnadnit komunikování informací. Spolu s dalšími faktory mohou zároveň zvyšovat působení a výskyt negativních jevů v informačním prostředí, jakými mohou být informační přetížení, informační smog, FOMO apod. Jedná se o jevy, které mohou vážně ovlivnit rozhodování.

Mohlo by se zdát, že adopce návyků v digitálním prostředí, osvojení či cesta přirozeného využívání nových technologií pro komunikaci informací, bude velmi rozdílná podle generací či věkových skupin. Především pak předpoklad, že mladší generace (digitální domorodci, internetová generace apod.) se přizpůsobují tlaku informací vlivem technologií snadněji než předchozí generace jejich rodičů a prarodičů, nemají tendence podléhat negativním vlivům, případně se rychle orientují v jakékoliv digitální technologii. Rozsáhlé výzkumy digitální a informační gramotnosti (Frailon a kol., 2019; Eurostat, 2022) ukazují, že ani mladší generace není dostatečně připravená a postrádá klíčové kompetence pro život v digitálním světě. Ukazuje se, že sice narůstají kompetence v oblasti vnímání vlastního soukromí, opatrnosti, a hodnocení zdrojů, vytrácí se vnímání kontextu, schopnosti související s mezilidskou komunikací mimo elektronické prostředí, interpretací textů i kompetence počítačové a technologické.

Je proto zapotřebí budovat vhodné kompetence, díky kterým se dokážeme negativním vlivům bránit, nebo je alespoň vyzorovat a zahájit snahu o nápravu. Zároveň v sobě podporovat pozitivní přístup k získávání i šíření informací. Takové dovednosti a schopnosti jsou definovány v rámci digitální, informační, mediální, počítačové gramotnosti i dalších gramotnostech zaměřených na využívání digitálních technologií, platform a nástrojů. I když si dnešní informační prostor zaslouží nahlížení na problematiku co možná nejkomplexněji, např. z pohledu informační ekologie, etiky a gramotnosti (Steinerová, 2022a; Steinerová, 2022b; Hrdináková a kol., 2021) nebo meta-gramotnosti (T. Mackey a kol., 2014), na tomto místě se věnujeme mobilní informační gramotnosti.

Na mobilní informační gramotnost pohlížíme z pohledu využití mobilních zařízení. V jednom případě se jedná o podporu informačního vzdělávání a zvyšování kompetencí informační gramotnosti jako takové. Havelka (2013), Bomhold (2013) nebo Handbidge a kol. (2018) a další se věnují kurzům, nástrojům a aplikacím, které lze využívat v mobilním prostředí, jsou tedy optimalizovány pro mobilní zařízení a zároveň obsahují úkoly, které motivují účastníky k jejich splnění právě s pomocí mobilního zařízení.

Zabýváme se také otázkou, do jaké míry ovlivňuje využívání mobilních zařízení kompetence uživatelů. Walsh (2012) a Walsh; Godwin (2012) se domnívají, že využití mobilních technologií má dopad na přístup k informacím, jejich hledání a využívání. Zdůrazňují také změnu přístupu a prostředí, od relativně snadno kontrolovatelného v domácnostech a na pracovišti k nahodilému, nekontrolovatelnému prostředí hromadné dopravy a pohybu uživatelů.

Mobilní informační gramotnost přináší výzvy a klade větší nároky na uživatele informací, zejména pak z hlediska technologické gramotnosti při využívání daného zařízení a přístupu k (ne)optimalizovanému a (ne)přizpůsobenému obsahu pro mobilní zařízení. Vyšší nároky jsou v mobilním prostředí citelné také při evaluaci informací a zdrojů, kde se uživatelé soustředí obvykle na první výsledky a neprovádějí hlubší informační průzkum, ani pokud je nutný. Nemluvě o rychlosti sdílení a

podpoře okamžitého publikování obsahu na internet. Nejedná se však o dovednosti či schopnosti nové oproti kompetencím informačně nebo digitálně gramotného člověka. Důraz na mobilní zařízení by však stále neměl být opomíjen, protože jsou to právě mobilní zařízení, která jsou celosvětově masivně využívána pro přístup k obsahu na internetu a komunikaci. (Matula, 2021)

4.3 Mobilní komunikační technologie a zdraví

Položme si otázku, kolik času denně trávíme s digitálními zařízeními, ať už jimi myslíme chytré a mobilní telefony, stolní počítače, čtečky elektronických knih, přehrávače hudby, televizory apod.? Na to konto se můžeme ptát, jak náš čas s nimi trávíme? Jistě, velkou část s nimi můžeme trávit prací, studiem, administrativou. . . Kolik prostoru ale vyplňují v našem volném čase, a kterou část dne naplňují? A je ta náplň smysluplná? Kolikrát denně nás napadne alespoň zkontrolovat mobilní telefon, a kolikrát nás nějaká notifikace vyruší od aktivity, kterou v danou chvíli provádíme?

Ať si odpovíme jakkoli, mobilní informační a komunikační technologie se staly každodenní součástí našich životů. Jejich používání má jistě řadu pozitiv, která jsme opakovaně zmínili výše, jejich neúměrné využívání může mít i negativní vliv nejen na naše kognitivní funkce, schopnosti rozeznávat a hodnotit kvalitu informací, ale také na naše fyzické i mentální zdraví. Zejména všudypřítomnost notifikací, ať už se jedná o volání, příchozí zprávu nebo notifikační oznámení z aplikace, může výrazně působit na naši krátkodobou paměť, schopnost se soustředit, a dokonce se i rozhodovat. Zdánlivě nepřímou jejich užívání ovlivňuje kvalitu našeho spánku a tím postupně i zdraví naší mysli a těla.

Najdeme také studie, které hledají pozitivní souvislost s používáním mobilních zařízení s vlivem na kognitivní systémy člověka. U některých jedinců mohou zvyšovat kognitivní flexibilitu, tedy schopnost

kreativně řešit problémy, na které nebyl jinak připraven. (Alexopolou a kol., 2020) K osvojení této schopnosti může vést, avšak jen u části populace, časté střídání úkolů, zejména pak při interakci se sociálními sítěmi, zasíláním zpráv, poslouchám hudby, a to na stejném zařízení ve stejný čas. Jedná se o *lidský* multitasking, na který není vždy nahlíženo jen pozitivně. Nejedná se totiž o schopnost zvládat více činností najednou, ale o rychlé přepínání pozornosti mezi více aktivitami. Což u části populace může zase vést již k výše zmíněným problémům. (Niu a kol., 2022)

Podle Rankova je multitasking prolínáním pracovního a volného času ve dvou úrovních – technologické a mediální. Stejná technologie zde slouží k naplňování pracovních (nebo studijních) potřeb i k naplňování potřeb volnočasových, kterými je práce prokládána. Příkladem může být hraní videohry v pracovní době, kdy přeskakujeme z jedné činnosti na druhou. Mediální multitasking pak do pracovních či studijních aktivit vnáší využití dalšího média, např. televize, streamu videa, hudby apod. Zde mohou být příkladem interakce na sociálních sítích během plnění domácích úkolů školáky. (Rankov, 2014)

Z pohledu komunikace informací je potřeba také zmínit, že multitasking není pro člověka přirozený, jelikož naše mysl není na paralelní přijímání podnětů a simultánní vykonávání více úkolů najednou uzpůsobená. Lidé, kteří do značné míry takto střídají úkoly, se hůře orientují ve zdrojích informací, hůře selektují ty vstupní, filtrují či ignorují zbytečné nebo bezpředmětné podněty. Díky tomu se snadno rozptýlí a cítí potřebu na vše v danou chvíli reagovat. Zároveň bývají náchylní k přiřazování stejné důležitosti všem podnětům a informacím. (Ophir a kol., 2009) Multitasking můžeme vnímat jako schopnost důležitou pro přežití v digitálním světě dneška. Zasaďme se o to, aby byl *unitasking*, tedy schopnost se zaměřovat a soustředit právě na jednu věc v jednu chvíli, klíčovou schopností zítřka.

K mobilním zařízením se váží také nové typy úzkostí a závislostí. Jednou z nich je FOMO – Fear of Missing Out, česky strach ze zmeškání nebo strach, že o něco přijdeme. Obecně se jedná o pocit, že jedinci uniká příležitost, které využijí druzí. Nejedná se o úzkost

spojenou čistě s mobilními zařízeními, byť se zde velmi projevuje. Ostatně, je jí značně využíváno v marketingu a reklamě. V případě mobilního prostředí je silně ovlivněna službami a aktivitami, které mobilní zařízení umožňují. Příkladem může být situace, kdy hrajeme mobilní hru, která po určitém čase nečinnosti vyžaduje naši interakci. Případně neustála potřeba kontrolovat notifikace nebo zprávy, když máme telefon v tichém režimu. Řada studií se dnes zaměřuje na zkoumání vztahu mezi FOMO a mentálním zdravím nebo kognitivními funkcemi. Ukazuje se, že lidé se špatnými návyky při používání mobilních zařízení mají vyšší sklony k mentálním a kognitivním poruchám. Takové použití mobilních technologií se neukazuje být příčinou daných poruch, spíše působí jako katalyzátor. (Niu a kol., 2022; Akyol a kol., 2021)

Jednou z novodobých závislostí je tzv. Nomofobie, tedy no-mobile-fobie. Jedná se úzkostnou poruchu nebo fobii, která je způsobená závislostí na vlastním mobilním nebo chytrém telefonu. Postižený jedinec trpí strachem ze ztráty signálu, nedostatečného pokrytí, vybití baterie, zapomenutí či ztráty telefonu. Pokud trpíme nomofobií, můžeme zažívat nervozitu, když nemáme zařízení u sebe, neschopnost jej vypnout nebo potřebu neustále jej kontrolovat. Máme nutkání okamžitě reagovat na příchozí notifikace, můžeme pociťovat fantomové vibrace, tedy pocit že mobil každou chvíli vibruje, i když tomu tak není. Zde se již jedná o závislost, která vyžaduje psychologickou pomoc. (Horvath a kol., 2020)

Častým nešvarem, kterým škodíme svému zdraví, je zírání do obrazovek i v době, kdy už bychom se měli připravovat na odpočinek. Takové chování může negativně ovlivnit náš spánek, zejména pak jeho délku a kvalitu. Nekvalitní spánek pak vede k řadě často i plíživých zdravotních a mentálních problémů, ať už se jedná o omezení kognitivních funkcí nebo civilizační choroby. Zíráním do obrazovek s umělým osvětlením znemožňujeme našemu tělu mj. tvorbu melatoninu, hormonu spánku. Ten reguluje chronobiologické rytmy – je tedy důležitý pro koordinaci denních rytmů a spánku. Jeho hladina v krvi se za normálních okolností zvyšuje po nástupu tmy a vrcholí

uprostřed noci, aby podpořila spánek. Nedostatek tohoto hormonu tak způsobuje nespavost. (Slussareff, 2022) Otázka digitálního zdraví a zdravého zacházení s digitálními technologiemi je velice obsáhlá. Na tomto místě bychom se mohli alespoň zamyslet, zda nám stojí za to odpovídat na zprávy, reagovat na statusy a komentáře či fotky našich přátel na sociálních sítích nebo zírat do obrazovky mobilního telefonu za jakýmkoliv jiným účelem těsně před usnutím. . . Případně si nastavme pravidla zdravého používání technologií v průniku s pracovním i volným časem.

Kapitola 5

Komunikační kanál – bezdrátové sítě nové generace, příležitosti a výzvy pro společnost

*Kvalita je důležitější než kvantita. Home-
run je mnohem lepší než získání dvakrát
stejně mety*

Steve Jobs, zakladatel firmy Apple

Význam bezdrátových sítí je u mobilních komunikačních zařízení neodmyslitelný. K bezdrátovým možnostem připojení řadíme nejen mobilní sítě nejrozličnějších generací, ale také technologie Wi-Fi, dříve také technologii WAN, případně Bluetooth a další. Právě poslední generace a zejména nově přichází generace mobilních sítí mohou mít silný vliv a dopad na komunikaci a společnost. Pravděpodobně nedojde ke vzniku nových komunikačních platforem pro mezilidskou komunikaci, byť díky nižší latenci (vyšší spolehlivosti) připojení a vyšším rychlostem bude možné využívat stávající služby a aplikace mnohem komfortněji a efektivněji. Ty opravdové dopady se dotknout kyberfyzických systémů, automatizace, digitalizace, umělé inteligence,

robotizace a dalších procesů, které povedou k nevyhnutelným změnám v oblastech každodenního života, trhu práce, ekonomiky, vzdělávání, veřejné správy, logistiky, průmyslu a mnoha dalších. V tuto chvíli se můžeme dohadovat, co konkrétní dopady sítí páté a šesté generace (5G/6G) přinesou jak z pohledu příležitostí, tak výzev. (Qiao a kol., 2021)

Technologie stále více ovlivňují život lidí, ať už je aktivně používají, nebo ne! Jednotlivá zařízení jsou stále menší. K čemu jsme dříve potřebovali velký počítač, nám dnes většinou stačí chytrý telefon. Zároveň se nám zařízení pomalu ztrácejí z dohledu, stávají se nedosažitelnými, průhlednými. Ne však v rovině ceny, ale ve vnímání jejich funkčnosti. Díky stále přirozenějším rozhraním a autonomnímu rozhodování můžeme snadno nabýt dojmu, že technologie funguje jako kouzlo. Jen málokdo dnes ví, jak technologie skutečně fungují, co je jejich základem. I když uživatel identifikuje technologii podle jejího názvu, je těžké si představit, co se za ní skrývá. Na druhou stranu se povědomí o technologiích vrátí, když je s ní něco v nepořádku. Technologický pokrok je neodmyslitelnou součástí naší společnosti. Musíme ale zajistit, aby lidé byli schopni vědomě a bezvýhradně existovat ve světě, který se vyznačuje transformací a nápravou věcí, které jsou offline, na věci, které jsou online. Musíme být schopni přenést všechny výhody měnící se společnosti na všechny její části stejně a především pozitivně. Sítě nové generace se tak mohou stát novým kanálem komunikace, která urychlí interakci nejen mezi lidmi, lidmi a technologiemi, ale také mezi technologiemi samotnými.

Dne 13. ledna 2019 vyšel v pořadu „60 Minutes“ CBS News rozhovor, ve kterém tchajvanský podnikatel, počítačový vědec a spisovatel Kai-Fu Lee mj. varoval, že do 15 let nahradí roboti a umělá inteligence 40 % pracovních míst. Zároveň věří, že umělá inteligence změní lidstvo a společnost jako zatím žádná jiná technologie. (Pelley, 2019) Zpráva Světového ekonomického fóra z října 2020 potvrzuje, že některá odvětví průmyslu již díky adopci nových technologií přistoupila ke změně pracovní síly a výměně lidských zdrojů za roboty. (Forum, 2020) Byť se zde nejedná o otázku, která přímo souvisí s komunikací

nebo předáváním informací, jsou to právě komunikační technologie, které mění tvář společnosti. Bude totiž nutné podpořit ty, kteří přijdou o práci, a připravit se na sekundární dopady zvýšené nezaměstnanosti – zvýšená kriminalita, vliv na fyzické i duševní zdraví, prohlubující se rozdíly mezi bohatými a chudými – jako tomu bylo u předchozích průmyslových revolucí.

Rychlejší a spolehlivější přenosové technologie slibují zvýšení komfortu a vzdálené kontroly. Již nyní si někteří libují v technologiích internetu věcí a prvcích inteligentních domácností, jako jsou vzdálená kontrola vytápění, energetická úspora, dálkové a autonomní ovládání automobilů apod. Ani zde však nesmíme zapomínat na to, jaká bezpečnostní rizika v případě zavádění mohou nastat, k čemuž dopomůže i znalost, co se za danou technologií skrývá. (Vavrečková, 2022)

Posledních pár let jsme byli postaveni před velké zkoušky v oblasti vzdělávání. Během úderu pandemie Covid-19 se připravenost na dálkové vzdělávání projevila jako slabá ve všech úrovních školského systému v celosvětovém měřítku. (Abuhammad, 2020; Schneider a kol., 2020; Pavlas a kol., 2021) Přesto jsme byli schopni se adaptovat a s využitím současných technologií s různou úspěšností dálkové vzdělávání provozovat. I zde by mohl nastat velký posun s adopcí mobilních sítí nové generace. Zejména zrychlení a vyšší spolehlivost by mohly pomoci i v domácnostech, kde docházelo k velkému stahování dat během výuky i pracovního vytížení rodičů, a tím k omezení či znemožnění spojení s vyučujícím či třídou. Zároveň se dá očekávat větší zapojení imerzních technologií do výuky, přechod e-learningu a v-learningu k v(r)-learningu, tedy vyučování pomocí technologií virtuální reality.

Příznáváme, že některé myšlenky v této kapitole jsou futuristické a možná utopistické. Vycházejí však z možností, které máme již nyní, a předpokladu, že sítě nové generace tyto možnosti posunout o úroveň výše. Zároveň jsme ale postaveni před další výzvy a otázky. Jaká je zkušenost uživatelů a jaká jsou jejich očekávání od nových technologií? Zkušenost a prožitek už dávno nejsou jen o rychlosti a efektivitě, ale také o pohodlí a o tom, že není potřeba ideálně žádných zásahů do fungujících technologií. Pro všechny kategorie uživatelů technologií

bude rozhodující přístupnost a použitelnost nových služeb, protože jejich rozhraní se budou (možná) muset vejít do miniaturních displejů nebo fungovat zcela nezávisle na lidském zásahu. Každý náš krok v tomto technologickém, digitálním prostředí bude zaznamenáván a využíván k vyhodnocování různých postupů a změn. . .

Kapitola 6

Nové výzvy v elektronické komunikaci

Mým cílem nikdy nebylo udělat Facebook cool

Mark Zuckerberg, CEO společnosti Meta

Od prvních technologií umožňujících elektronickou komunikaci jsme ušli značnou cestu. Když v roce 1729 Stephen Grey objevil, že elektřinu lze přenášet na dlouhé vzdálenosti pomocí kabelů, jistě netušil, že na základě této skutečnosti bude o více než sto let později patentován telegraf, který bude za dalších sto let nahrazen telefonem. Postupně přišly bezdrátové a satelitní komunikační technologie, optické vlákno, sítě, protokoly a další nástroje, které umožňují bezbariérovou konektivitu. Dnes jsou to výše popsané mobilní technologie, možnosti internetu a webu 2.0, sociální média a sítě, případně virtuální světy, které vstupují do mezilidské komunikace. (Widdowson, 2012) V této části se pozastavíme nad možnou rolí imerzivních technologií v komunikaci.

6.1 Imerzivní technologie

Pojem imerze doslova vystihuje pojem *vnoření* nebo *pohlčení něčím*. V kontextu technologií se jedná o vnímání fyzické přítomnosti v nefyzickém, modifikovaném virtuálním světě. Takové technologie umožňují smazat pomyslnou hranici mezi realitou a virtualitou – proto hovoříme o virtuální, rozšířené, smíšené realitě. Používá se také termín počítačem zprostředkovaná realita a *prodloužená* realita, která zastřešuje všechny předchozí. Nopor (2022) rozeznává čtyři kategorie imerzivního ponoření – taktické, strategické, narativní a prostorové.

Příkladem taktického ponoření může být hráč, který hraje rychlou akční hru. Při ponoření do hry dochází k potlačení vyšších mozkových funkcí. Hráč se tak cítí součástí, zrakové vjemy jsou okamžitě komunikovány prsty, které ovládají akce postavy ve hře. Při hlubokém ponoření pak hráč může ztrácet povědomí o čase a svém okolí. Podmínkou pro udržení taktického ponoření je uživateli dávat pouze výzvy, které je schopen vyřešit ve zlomku sekundy. Čím déle je nutné přemýšlet, tím více taktické ponoření opadá. Uživatelské rozhraní reality tak musí být intuitivní, přirozené, a především spolehlivé na stránce funkčnosti. (Nopor, 2022)

Strategické ponoření lze vysvětlit na mistrovi v šachu, který se soustředí na nalezení co nejlepší posloupnosti možných budoucích tahů ve hře. Jde o cerebrální druh zapojení spojený s duševní výzvou. Samotným akcím předchází pozorování, počítání a analytické uvažování, na základě kterého je utvářena strategie pro příští akce. Podmínkou dosažení tohoto typu ponoření je logičnost a predikovatelnost chování. (Nopor, 2022)

Narativní (emoční) ponoření se týká příběhu. Jde o podobné pohlčení, jakého je dosahováno při čtení knihy nebo sledování filmu. Konzumenta obsahu zajímá, jak příběh skončí, dokonce se může vžít do některé z prezentovaných postav. Příběh proto musí být kvalitní a napínavý. (Nopor, 2022) Prostorové ponoření předpokládá, že uživatel je percepčně přesvědčen, že simulovaný svět je reálný. Pomocí smyslového vnímání získáváme pocit, že jsme skutečně v simulovaném světě, který na nás působí reálně. Tohoto přístupu se využívá ve virtuálních

světech a hrách, do kterých se vstupuje s pomocí speciální vybavení pro virtuální realitu. (Nepor, 2022)

Nejčastěji se s imerzí v kontextu technologií setkáme v rozšířených realitách. Rozdíl mezi jednotlivými typy realit asi nejlépe vystihuje kontinuum realita-virtualita (RV), které na konferenci Mezinárodní společnosti pro optické inženýrství představili Milgram a kol. (1995). Ve svém příspěvku se snažili najít taxonomii, do jaké míry spolu jednotlivé technologie AR a VR souvisí. Běžně rozšířený pohled na virtuální reality je takový, že v něm účastník v roli pozorovatele bývá zcela ponořen do syntetického (uměle vytvořeného) světa, který může i nemusí napodobovat vlastnosti reálného prostředí. Ten může i překračovat hranice fyzikální reality tím, že v něm neplatí fyzikální zákony určující gravitaci, čas či vlastnosti materiálu. (Milgram a kol., 1995)



Obrázek 6.1: Kontinuum realita-virtualita (RV). (Milgram a kol., 1995)

Levá strana kontinua (viz obrázek 6.1) představuje jakékoliv prostředí, které sestává z reálných objektů a zahrnuje cokoli, co lze pozorovat při sledování skutečné scény osobně nebo přes okno, případně

prostřednictvím (video)displeje, např. záběr z kamery, film v televizní obrazovce. Pravá strana kontinua definuje jakékoliv prostředí, které sestává výhradně z virtuálních objektů, např. počítačových grafických simulací, které již musíme sledovat pomocí monitorů nebo speciálních brýlí. Prostředí smíšené reality (MR) pak můžeme definovat jako prostředí, ve kterém jsou objekty reálného a virtuálního světa prezentovány společně v rámci jednoho displeje. (Milgram a kol., 1995)

Čistě z pohledu technologií je virtuální realita přenášena zejména pomocí speciálních nástrojů, jakými jsou VR brýle, headsety, případně haptické ovladače a obleky. U rozšířené reality pak postačí přidání dodatečné informační vrstvy na zařízení vyobrazující realitu v daném čase. Jako příklad mohou posloužit herní nebo edukativní aplikace v chytrých telefonech, které pomocí hardwarové kamery snímají okolí a na displeji zobrazují dodatečný obsah. Doslova se tedy jedná o virtuální dosazení digitálních objektů do reality za pomoci 3D skenů okolního prostředí. (Prodromou, 2020)

Imerzivní technologie se dnes využívají především v herním a zábavním průmyslu, zdravotnictví, vzdělávání, designových odvětvích, marketingu i dalších. Virtuální realita umožňuje simulaci tréninku složek integrovaného záchranného systému v prostředích, která lze jen stěží simulovat reálně. Slouží ale také k zprostředkování zážitků u 3D projekcí filmů a videoher. Jednou z dnes klíčových oblastí, kde se virtuální a rozšířená realita používají, je medicína. Výzkumy možností VR v medicíně probíhají již od 90. let 20. století. Tyto technologie pomáhají jednak při tréninku budoucího zdravotnického personálu, ale také v diagnostice, chirurgii, případně se vyvíjejí aplikace, které pomáhají snižovat poruchy zraku, pomáhají pacientům s neurodegenerativními onemocněními, ale také pro konzultační služby s lékaři na dálku. (Yeung a kol., 2021)

Kromě zřejmých bariér v rozšiřování technologií virtuální reality do domácností, jako je cena headsetů, dostupnost zařízení na trhu, u většiny zařízení také potřeba počítače s výkonnou grafickou kartou nebo jiného média pro zprostředkování přenosu, působí na pozvolnou

adopci také omezení lidského těla a možné zdravotní komplikace, které používání takových zařízení může způsobovat. Typickými projevy mohou být bolesti hlavy a nevolnost, které jsou nejčastěji způsoby tím, že prožitku ve virtuální realitě chybí fyzikální projevy jako odstředivá síla, působení gravitace apod. Člověk je pak sice vtažen do sledování virtuálních objektů, jeho mozek ale nestíhá zpracovávat podněty tak, jak by působily v reálném světě. Při nadužívání může docházet také k dočasné ztrátě zraku či sluchu, případně k poblouznění. (Stanny, 1995) Další rovinou jsou také etické dopady využívání virtuální reality. Podobně jako u výzkumů počítačových her, ani zde zatím nebyla potvrzena souvislost se vznikem agresivního nebo jinak nevhodného chování. Nicméně, skutky a aktivity ve virtuální realitě mohou samy o sobě vyvolávat etické otázky. (Han a kol., 2022)

6.1.1 Virtuální světy

Mezi imerzivní technologie vstupující do procesu mezilidské komunikace jistě patří virtuální světy. Tedy virtuální, grafické počítačové aplikace, které simulují svět. Jako příklad si můžeme uvést svět, do kterého vstupuje fiktivní postava Wade Watts v sci-fi románu *Ready Player One*. (Cline, 2011) Nicméně, takto propracovaný virtuální svět, který celé společnosti slouží jako prostor k úniku od dystopické reality, zatím neexistuje. Přesto spolu lidé mohou komunikovat, scházet se, sdružovat se, vzdělávat se, obchodovat či směňovat různé předměty apod. v jiných formách virtuálních světů, ať už se jedná o videohry, nebo specifická sociální média a prostředí vytvářená pro tento účel.

Jedním z prvních opravdu masivních virtuálních světů je *Second Life*. Jedná se o třírozměrný virtuální svět vyvíjený společností Linden Lab, který je od 23. června 2003 přístupný přes internet. Podobně jako v jiných virtuálních světech zde rezidenti, jak se říká členům komunity tohoto světa, vystupují v podobě avatarů. Uživatelé si zde mohou posílat zprávy nebo komunikovat hlasem, vytvářet a prodávat různé virtuální objekty (od scénérií, oblečení po předměty *každodenní* potřeby), cestovat po virtuálním světě a pořádat společné akce. Sa-

motná aplikace a registrace jsou zdarma, ve virtuálním světě se ale používá vlastní měna Linden Dollar, kterou lze nakupovat za reálné peníze nebo si je vydělat přímo ve hře. (Kaplan a kol., 2009) Second Life zatím není vyvíjen pro virtuální realitu, i když existují komunitní programy, které toto zobrazení umožňují.

Ve virtuální realitě na něj navazují aplikace jako *VRChat* nebo *Metaverse*. Jedná se o virtuální světy koncipované podobně jako masivní multiplayerové online hry, ve kterých mohou hráči vzájemně komunikovat, vytvářet, sdílet či obchodovat své virtuální výrobky, hrát hry, setkávat se a pořádat nejrůznější akce. V tomto případě jsou na uživatele kladeny složitější hardwarové požadavky, jako jsou VR brýle, headset či další zařízení, které jim umožní do aplikace vstupovat. Metaverse od společnosti Meta (dříve Facebook Inc.) má vnést změnu do vzdělávání, přinést nové možnosti sdílení znalostí a vědomostí, a samozřejmě má mít silný marketingový potenciál.

V tuto chvíli není potenciál výše zmíněných nástrojů dostatečně naplněn. Můžeme si i pokládat otázku, jaký je vlastně smysl přenesení podobných aktivit do virtuálního světa, co nám to přinese. Vidíme však potenciál minimálně v možnosti studia dopadů těchto technologií na komunikaci i společnost jako takovou. . .

Závěr

Výše uvedený text měl za cíl představit současné i budoucí výzvy, které vnáší technologie do oblasti mezilidské komunikace a komunikace informací. Velkou část věnujeme mobilním technologiím v elektronickém prostředí, které jako lidstvo využíváme již od patentu telegrafu. Dnes se tyto mobilní technologie stávají neoddělitelnou součástí našich životů se svými klady i zápory. Na jedné straně zefektivňují proces komunikace jako takové, v krizových chvílích, jako byla pandemie Covid-19 umožňují v méně či více omezujících podmínkách dál se zapojovat do důležitých aktivit – pracovní život, vzdělávání, volnočasové aktivity atd. Na druhou stranu, jejich nevhodné a nadměrné užívání může vést ke ztrátě kontroly, *plíživým* zdravotním problémům i ztrátě kognitivních schopností.

I zde si uvědomujeme, že text v takovém rozsahu má své meze. Presentujeme především myšlenky a teze, které vedou k *nových* tématům a zájmu studia. I přesto, že v části shrnujeme a interpretujeme výsledky výzkumů autorů z celého světa, přemýšlíme o něm spíše jako o zamyšlení, které by mělo vzbudit o popisované fenomény zájem, případně roznítit diskuzi. . .

Část III

Kompetence a vzdělávání seniorů v digitálním věku – Jindra Planková

Úvod

Všichni žijeme a většinou jsme rádi, že žijeme. Život se nám líbí, protéká našimi dny a navzdory nepříjemnostem a komplikacím víme, že ony životní překážky jsou velkým dobrodružstvím na cestě k dosažení moudrosti a poznání. V čase, který nazýváme životem, je pro nás přichystáno mnoho důležitých lekcí, situací, které nás mají poučit a dodat odvahu na další putování. Zvláště zřetelně si uvědomujeme tyto skutečnosti ve vztahu ke stárnutí, stáří a při vnímání jediné jistoty života, kterou je smrt. Teprve na sklonku svého života lidé objevují důležitost věcí a obvykle už bývá příliš pozdě na změny, či jejich praktické využití. Snad proto nám jsou předkládány životní útrapy, abychom pochopili nejvyšší životní pravdy, které se dotýkají tajemné podstaty lidského života. Tedy, že život není jen fádním koloběhem minut, dnů, týdnů a let, ale jde o pochopení a nalezení vlastní cesty, jak žít.

Součástí života každého jedince je postupný proces stárnutí, který je významně spojen s procesy učení, vzdělávání, a v celkovém náhledu jej můžeme nazvat uměním. Učení, jakožto celoživotní úděl moderního člověka, je spojen nejen s lidským nadáním učit se novým kouskům, ale také s procesy vědomého a organizovaného vzdělávání se. O samotném úspěchu vzdělávání pak spolurozhodují čtyři zásadní faktory. Prvním z nich je míra užitečnosti obsahu učení a druhým pak míra efektivity způsobu učení. Třetím faktorem jsou lidé, kteří stojí v roli vzdělávajících a pak sami účastníci vzdělávání. Posledním významným prvkem při vzdělávání je jeho smysl, kontext, vědomí důvodu, proč se chceme učit a užítku, který je od vzdělávání, resp. edukace

očekáván. Jedná se o konkrétní cíl nebo různé cíle, resp. ideál, který existuje v mysli člověka, jako určitá (předpokládaná) hodnota, jíž má být vzdělávací činností dosaženo. Tato hodnota by měla ideálně odpovídat potřebám, zájmům a chtěným výsledkům vzdělávaného člověka.

Předložené pojednání je pohledem na problematiku stáří, stárnutí, cílů edukačních aktivit a jejich charakteristik, ve vztahu k nalezení zásadních cílů edukace seniorů. Autorka se zabývá problematikou základních cílů edukace seniorů z pohledu české státní politiky i potřeb jednotlivců, seniorů. Ve svých úvahách a terminologickém úvodu vychází z obecně formulovaných principů stáří z hlediska gerontologie, andragogiky, filosofie i kognitivní vědy. Uvádí vymezení základních pojmů a principů procesů stárnutí, stáří a vzdělávání dospělých i seniorů. V této souvislosti jsou uvedeny náhledy na cesty k nalezení odpovědí na otázky, jaké jsou cíle edukace seniorů stanovené českou státní legislativou a jak jsou specifikovány potřebami jednotlivých seniorů.

Kapitola 7

Vymezení základních pojmů

Stárnutí je základní zkušenost člověka a uvažovat o stáří, znamená zároveň také vždy přemýšlet o tajemství samotného lidského bytí. Člověk totiž stárne sám od sebe, ale jestli se jeho stáří vydaří, to už záleží jen na něm. Jak ukazují příklady z historie, správným způsobem zestárnout je velké umění. V této souvislosti znamená umět, tedy vědět, rozumět a znát, zejména to, co pojmy stáří a stárnutí označují. Mezi autory publikací, zabývajícími se problematikou stárnutí a stáří panuje shoda na faktu, že *stáří* (senium) je konečnou etapou života, je tedy pozvolným vývojovým obdobím. Zatímco *stárnutí* (senescence) je fyziologický proces a žádný živý organismus se mu nemůže vyhnout. (Grün, 2009) Počet a pojetí definic jednotlivých pojmů je ovlivněno pohledem na problematiku, a také kontextem zkoumaných prvků. Celkově zkoumá všechny uvedené aspekty *gerontologie*, která je definována jako integrovaná, interdisciplinární a komplexní věda zabývající se studiem změn lidského organismu ve stáří a zdravotními, psychologickými a sociálními důsledky stárnutí. (Haškovcová, 2012)

7.1 Stáří, stárnutí, dospělý, senior

Z pohledu tohoto pojednání je stárnutí vnímáno jako komplexní, nevratný, dynamický proces, který postihuje involučními změnami veškeré živé organismy kontinuálně, již od jejich zrodu. V teoretické rovině se hovoří o vzájemně propojených procesech biologického, psychologického a sociálního stárnutí, které se odehrává s jistou interindividuální variabilitou. (Příbyl, 2015) Samy involuční změny a reakce, adaptace organismu na ně jsou tak procesem dezintegrováním a asynchronním, který je částečně podmíněn geneticky a zčásti je ovlivněn náhodnými poruchami a jevy.

Základní pojmy obecně využívané v androdidaktice, resp. gerontodidaktice se proměňují a jsou vždy svázány s úrovní poznání zvoleného historického období, převládajícími filosofickými, psychologickými, politickými, aj. názory. Pro poznání a uvědomění si změn v pohledu na objekt vzdělávání je nutné podívat se na vymezení pojmu *emphdospělý* a *senior*, z pohledu jejich historického vývoje.

Dospělý v pojetí J. A. Komenského byl chápán jako „člověk (muž), který dosáhl mezníku vzrůstu a sil, schopný k životním úkolům a již skutečně zahajující ten druh života, k němuž se připravil“. (Kasper a kol., 2008) Komenský pracuje také s předpokladem, že každému člověku jsou ideje vtištěny od jeho původu a ten je může poznat. Výchova potom rozvíjí to, co je potenciálně v nás, kdy smysly a rozumem můžeme dojít poznání věcí přírody i lidského světa v jejich harmonii a řádu. Učení se tak stává v pojetí Komenského člověku vedením v řádu světa.

John Lock hovoří ve svém díle o vychovávaném jedinci a jeho výchovu člení do částí tělesné, mravní a rozumové. Obecně hovoří o výchově „anglického gentlemana“, který je chápán jako mladý člověk připravovaný na jeho budoucí závazky ve společnosti. Pro *dospělého* je v Lockově pojetí charakteristické, že „prakticky využívá výchovných zásad a vzdělávacích obsahů ve svém životě“. (Jůva a kol., 2007) Dospělý jedinec využívá vrozených rozumových psychických schopností k třídění a utváření idejí a smyslového materiálu. Člověk

je tabula rasa (nepopsaná či čistá deska), postupně určována idejemi smyslového a rozumového poznání. Výchova tak má zásadní význam a moc k uvažování a určení dospělého jedince.

Dospělý může být charakterizován také jako „stádium vývoje člověka v různých oblastech“.(Kolář, 2012) Zejména *biologické*, kdy dosáhl fyzické zralosti; *právní*, kdy získal práva a povinnosti občana; *sociologické*, kdy dochází k přebírání nových sociálních rolí; *psychologické*, která je spojena se stabilizací forem chování, myšlení a prožívání; *pedagogické*, ve které je chápán jako potenciální vychovatel následující generace a *antropologické*, ve které došlo ke sladění zrání a učení. Z pohledu andragogiky je dospělý chápán jako součást procesu učení, není většinou izolován od svých rolí v pracovním, společenském a osobním životě. Jeho role není redukována pouze na pozici žáka.

Sama Ústava ČR a Deklarace práv člověka a občana rozlišuje dvě fáze *dospělosti*, pasivní dospělost (18 let) a aktivní dospělost (21 let). Podle dalších právních norem uplatňovaných v ČR je dospělým člověk, který ukončil školskou přípravu a vstoupil na trh práce, eventuálně do domácnosti.

Z pohledu vymezení Mezinárodní standardní klasifikace vzdělávání (ISCED) se vychází z předpokladu, že věkové kategorie a věk samotný musí sloužit jako delimitační vymezení mezi mladou a dospělou generací. Podle tohoto tvrzení je *dospělá osoba* „zpravidla od 15 let a starší“.(Palán, 2002) Dospělost je tak vymezena časově, jako životní prostor navazující na mládí a vedoucí ke stáří. Jedná se o období charakterizované ukončením vývoje v somatické, psychické i sociální dimenzi.

Vymezení pojmu *senior* není v naší legislativě, ani odborné literatuře jednoznačně stanoveno. Je používán jako synonymní označení starého člověka, respektive poživatele starobního důchodu, ale to není zcela přesné a může to být i zavádějící. Z pohledu Českého statistického úřadu není pojem *senior* právní ani statistickou kategorií, ale jedná se o kategorii sociologickou.

Podle Slovníku cizích slov (ABZ.CZ, 2005) je pojem *senior* vymezen jako „příslušník starší věkové kategorie, starší ze dvou lidí

stejného jména či člen sboru požívající zvláštní úcty.“ Proto je v konečném důsledku vlastně mimo dosah uvažování, zda budeme za seniory považovat příslušníky populace 50+, 60+, nebo 65+.

V dalším pojetí je *seniorem* „člověk, u něhož se začínají projevovat involuční procesy v rovině tělesné, psychické i sociální“.(Špatenková, 2013) S involučními změnami a následným určitým stupněm omezení výkonnosti v oblasti fyzické i psychické lze totiž počítat u všech stárnoucích lidí. A právě tato specifika jsou nezbytná při práci se seniory.

Marie Vágnerová rozděluje pohled na pojem *senior* a zasazuje jej do „starší dospělosti“ období 50–60 let a dále hovoří o „raném stáří“ v rozmezí 60–75 let. V nedávné době byl pojem *senior* všeobecně používán pro osoby starší 60 let, v posledních letech se hranice posouvá až na 65 let.(Vágnerová, 2008)

Senior, resp. starý člověk je pojem, který označuje „člověka ve stáří“.(Špatenková, 2013) Stáří se tak stává poslední vývojovou etapou člověka, která uzavírá lidský život. Je to obecné označení pozdní fáze ontogeneze, přirozeného běhu života. Jde o projev a důsledek involučních změn funkčních i morfologických. Za počátek stáří je dnes považován věk 65+, avšak o vlastním stáří se pak hovoří od věku 75+.

Vyjdeme-li z návrhu Světové zdravotnické organizace (WHO), pak je možné rozlišovat tyto kategorie: 45–59 let střední věk; 60–74 let vyšší či starší věk; 75–89 let *pravé stáří – sénium*; 90 a více let dlouhověkost. Stáří je pak kategorií velmi heterogenní, spojenou s rozdílnými fázemi životního období a také s jinými prioritami a dominujícími tématy. Odtud je pak odvozeno i současné *orientační členění stáří*: 65–74 let mladí senioři; 75–84 let staří senioři; 85 a více let velmi staří senioři.(Mazurová a kol., 2016)

Fyziologické (zdravé, primární) *stárnutí* je provázáno přirozenými a běžnými projevy, které souvisejí s věkem. Jedná se o kontinuální proces, jehož zrychlení obecně nastává po 65. roku věku. V této souvislosti bývá uváděno také *patologické* (sekundární) *stárnutí*, které je chápáno jako stárnutí chorobné, kdy je proces stárnutí urychlen. Příkladem

mohou být různá onemocnění vznikající na podkladě mutací genomu apod. Také nepoměr mezi kalendářním a funkčním stárnutím¹, se někdy řadí mezi patologické prvky stárnutí. Sám proces stárnutí je ovlivňován mnoha faktory, které se obecně dělí na vnitřní a vnější. Za vnitřní se považují – genetická výbava, tělesná onemocnění a psychické poruchy, psychická výbava jednotlivce. Mezi vnější faktory se řadí fyzikální, chemické, sociální, aj.

Biologické stáří lze charakterizovat jako míru involučních změn, která je u každého jedince zcela individuální. Uvádí se, že již okolo 25–30 roku věku života se může pozorovat pomalý, ale postupný pokles výkonnosti fyzických i duševních funkcí. Tyto změny jsou dány úbytkem funkcí na molekulární, tkáňové, orgánové a systémové úrovni; dochází k významnému poklesu buněčných rezerv, manifestující se například při reakcích v zátěžových situacích; zpomalení většiny funkcí. (Gruss, 2009)

S přibývajícím věkem dochází také k různým psychickým změnám, není to však pravidlem. Obvykle dochází k celkovému zpomalení psychických procesů, zhoršuje se pozornost i paměťová funkce. Dochází k poklesu fluidní inteligence², krystalická inteligence³ se naopak zásadním způsobem nemění. Nezřídka dochází také k osobnostním změnám. Paměť se většinou proměňuje u většiny případů z mechanické na logickou, zhoršuje se novopaměť⁴, ale staropaměť⁵ zůstává zachována, někdy se dokonce může i zlepšovat. I v paměťových funkcích a výkonech existují značné individuální rozdíly, které jsou ovlivněny genetickými předpoklady, aktuálním zdravotním stavem či zkušenostmi a postojem k duševní činnosti. V případě pozornosti dochází ke zmenšování jejího rozsahu, kdy množství podnětů, na které se může starší

¹Rozdíl mezi kalendářním věkem a věkem funkčním – věk kalendářní je nižší než funkční.

²Fluidní inteligence — vrozená, geneticky determinovaná, nativní inteligence, relativně nezávislá na učení a kulturním prostředí. (ABZ.CZ, 2005)

³Krystalická inteligence – inteligence ovlivněná prostředním a učení, zkušenostmi a kulturním prostředím. (ABZ.CZ, 2005)

⁴Pamatování si nových informací. (Haškovcová, 2010)

⁵Pamatování si starších obsahů. (Haškovcová, 2010)

člověk současně soustředit, se snižuje. Také dochází ke změnám ve stálosti, přenášení a rozdělování pozornosti.

Sociální změny a aspekty stárnutí jsou spojovány se sociálními kontakty seniora, které celkově přirozeně řídí. Přátelé, kamarádi, známí, sousedé a sourozenci umírají, nebo jim zdravotní stav nedovoluje se stýkat se svými vrstevníky. Sociální kontakty se tak odehrávají spíše jen v rámci rodiny, kde se senior cítí relativně jistě. Na druhou stranu potřeba kontaktu s vrstevníky přináší seniorovi větší pochoopení pro různorodé potíže, cítí generační solidaritu. (Špatenková a kol., 2015) Senioři mohou trpět pocitem osamělosti a izolace, což může být způsobeno psychickým či fyzickým stavem, nebo sociální situací. Starý člověk se tak musí vyrovnávat se změnou nebo úplnou ztrátou určitých sociálních rolí, vázících se na stáří. Nicméně jsou získávány role nové, například role babičky, posluchače U3V, klientky denního stacionáře, přednášejícího. Uvedené role mohou být pro některé seniory velmi naplňující a obohacující.

7.2 Teorie výchovy a vzdělávání – funkce, cíle, principy

Výchova je specificky lidská činnost, zahrnující dlouhodobé i jednorázové záměrné cílevědomé jednání, jehož smyslem je optimální rozvoj člověka, optimalizace člověka, jeho osobnosti, dosažení pozitivních změn v osobnosti. V teoriích a učebnicích pedagogiky bývá pojem výchovy vymezován různě, od nejširšího po nejužší pojetí. Obecně se pojem výchova chápe jako činnost předávání duchovního majetku společnosti z generace na generaci. Jedná se o zprostředkování vzorců a norem chování, komunikačních rituálů, hygienických návyků apod. V tomto smyslu je výchova uskutečňována prostřednictvím rodinné výchovy již od nejranějšího věku dětí a v pedagogickém pojetí je výchova hlavní složkou procesu socializace člověka. (Kalnický, 2017b) Z toho vyplývá základní *socializační* funkce výchovy, která bývá charakterizována jako proces „zespolečňování“ lidského jedince. Socializační funkce působí v průběhu života člověka a bývá

dána charakterem výchovy, tak vlivem spontánní nápodoby jiných jedinců, jimž se člověk přizpůsobuje příslušné společnosti. Socializační funkci výchovy lze chápat jako sociální interakční proces, který se uskutečňuje sociálním i řízeným učením. Nejedná se pouze o pasivní přizpůsobování se jedince sociálnímu prostředí, ale realizuje se jako vzájemné působení mezi jedincem a druhými lidmi, celou společností a kulturou. (Zormanová, 2017)

Individualizační funkce výchovy je spojena s orientací na individualitu, osobitost, jedinečnost a kvalitu osobnosti, která je dána odlišností jedince od ostatních osob. Sama funkce je dána systémem poznání světa i osobnosti samé, sestávající z dynamicky se měnících poznatků, zkušeností, dojmů, postojů, názorů, které si jedinec, žák, dítě, člověk vytváří svým poznáváním světa a kontaktem se světem. Cílem individualizační funkce výchovy je subjektivně vytvořený systém poznání jedince, vytvořený ze spontánních pojmů, důsledků sociálního učení i výsledků učení řízeného, podmíněný vlastní interpretací jedince. (Plamínek, 2014)

Enkulturační funkce výchovy je mnoha autory považována za podobnou funkci socializační, kdy v průběhu socializace dochází k osvojování základních norem společnosti. Při enkulturaci se jedná o proces učení se jedince žít ve společnosti a její kultuře, kdy si jedinec osvojuje a zvnitřňuje kulturní normy společnosti. Jedná se o ty funkce výchovy, které jsou součástí socializačního procesu, během něhož se původně neutrální a nekulturní novorozenec stane integrální součástí společnosti, jejíž kulturu přejímá. Také v případě enkulturace se jedná o neukončený, celoživotní proces osvojování znalostí a přizpůsobování se změněným kulturním podmínkám společnosti.

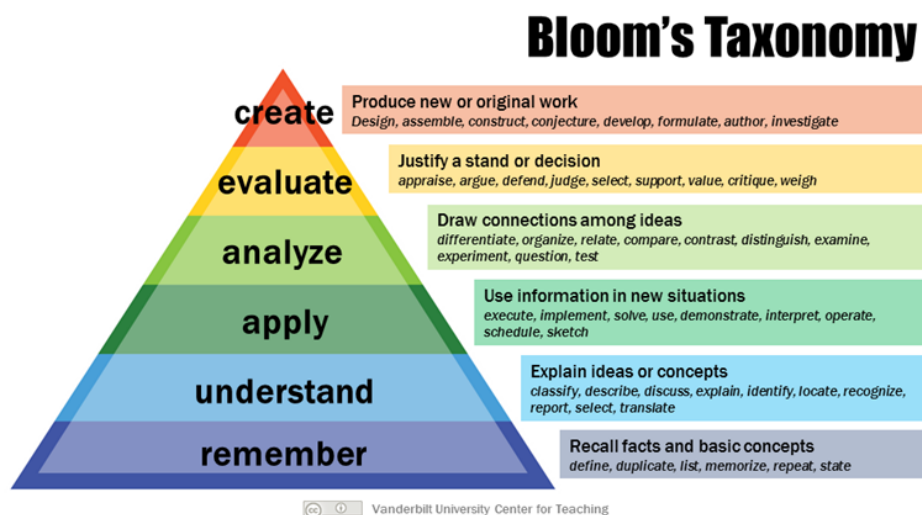
Z pohledu obecné teorie výchovy se dnes jako hlavní *problémové okruhy* jeví hledání odpovědi na otázky, směřující k samé podstatě člověka, jeho poslání na této zemi, na jeho směřování. Další okruh podnětných a inspirativních otázek pro koncepci výchovy jsou některá fenomenologická východiska, přístupy hermeneutiky, myšlenky pragmatismu, aj. (Průcha, 2009) V teorii výchovy se také objevují některá radikální stanoviska i celé koncepční směry, označované jako

antipedagogika a postpedagogika, které kritizují současnou školu jako instituci, kde je ničena lidská přirozenost a děti jsou nuceny k výkonným klasifikacím. Nové směry a jejich představitelé žádají osvobození dětí, nedirektivně vedený pedagogický proces a neusměřňovanou výchovu, osvobozenou od vzorců stávající výchovy. Další problémovým okruhem teorie výchovy je výchova k hodnotám, která je považována za rozhodující činitel v době, kdy svět prochází krizí morální orientace. Jeden ze směrů se dále orientuje na pedagogiku rodinné výchovy, aj.

Dáme-li výchově a učení řád, jistou formalizovanost, pravidla a systém, vstupujeme do procesu vzdělávání. Samotný pojem *vzdělávání* je specifikován jako „proces organizovaný a realizovaný ve speciálních vzdělávacích zařízeních i proces individuální aktivity“.(Kolář, 2012) Jde v něm v zásadě o získávání poznatků (vědomostí), dovedností, postojů a rozvíjení schopností těchto vědomostí, dovedností a postojů užívat v každodenním konání, jednání, včetně dalšího vzdělávání se i vzdělávání jiných. V návaznosti na svůj organizovaný princip, má vzdělávání vždy své *cíle*. Ty jsou chápány jako konkrétní obsahy, zachycující, co má vzdělávající se jedinec na konci učební jednotky vědět, nebo umět. Cílem vzdělávání je „očekávaný a zamýšlený výsledek, kterého má být v procesu vzdělávání dosaženo“.(Malach, 2003)

Vzhledem ke skutečnosti, že téměř většina lidského konání a jednání je založena na předpokladu získání určitých výsledků, a od nich odvozených informací, je podstatné a žádoucí v procesech vzdělávání mluvit o jejich nastavení. Je tedy potřebné vymezit vzdělávací cíle, které bude možné následně hodnotit a měřit. Z nejširšího náhledu na problematiku, nelze zpochybňovat fakt, že obecné pedagogické cíle jsou určovány společenskou potřebou. Při jejich konkretizaci je nutné vycházet nejen z logiky učiva, ale také psychologických aspektů jejich stanovení i osvojení.(Helus, 2015) Z tohoto pohledu bylo významným přínosem publikování *Bloomovy taxonomie kognitivních cílů vzdělávání*,(Petty, 2008) ve které se autor pokouší klasifikovat procesy učení do tří sfér. V rámci každé sféry jsou rozlišeny schopnosti a dovednosti různého typu a obtížnosti na vyučovaného jedince. V popisu pak najdeme specifikaci, jak by měl být vzdělávaný subjekt vzdělá-

vacím procesem přetvářen. Autor vychází z koncepce vzdělávacích úkolů a specifikuje tři hlavní sféry (domény) učení a jejich další rozdělení. Jedná se *doménu kognitivní, afektivní a psychomotorickou*. V rámci každé domény jsou pak vyjádřeny konkrétní schopnosti a dovednosti spojené s procesy *zapamatování (znalost), porozumění, aplikování, analýzy, syntézy a hodnotícího posouzení*. Zjednodušeně a velmi stručně lze znázornit základní myšlenky Bloomovy taxonomie pomocí jejího grafického znázornění, (viz obrázek 7.1).



Obrázek 7.1: Bloomova taxonomie. (Armstrong, 2019)

V návaznosti na zmíněnou klasifikaci začaly vznikat v průběhu let další typologie, např. taxonomie učebních úloh D. Tollingerové, dvoudimenzionální taxonomie vzdělávacích cílů D. R. Krathwola, aj.⁶

Vzdělávací cíle jsou v obecné didaktice, didaktice dospělých i seniorů považovány za základní složku, determinující vzdělávací proces. (Kalnický, 2018) Cíle vzdělávání pak determinují výběr alterna-

⁶Mezi prvními referovala o taxonomiích počátkem 90. let 20. století D. Hudecová.

tivních přístupů a pokusů, které k nim vedou od daných východisek. Samotné edukační cíle jsou „kauzálně determinovány potřebami a zájmy společnosti, firem či jedinců“.(Kalnický, 2017a) Proto mají cíle v edukačním procesu klíčovou pozici a měly by stát na počátku každého záměrného, organizovaného edukačního úsilí. Základní cíle mohou být legislativně kodifikovány v základních školských zákonech, a to při současném požadavku na jejich dotváření a aktualizaci vzdělávajících i vzdělávaných. Proto se na samotné formulaci cíle podílejí nejen tvůrci obecných společenských norem v ČR, ale i zástupci ve vyšších orgánech mezinárodního seskupení, dále orgány státní správy a samosprávy, vedení vzdělávacích institucí, vzdělavatelé i samotná vzdělávání. Spolupráce zainteresovaných aktérů, při formulaci relevantních cílů, pak nakonec musí vyústit do kompetencí vzdělávající osoby. Ta je schopna v konečném důsledku posoudit všechny nároky a požadavky vzdělávacího procesu tak, aby zvolený cíl odpovídal určitým požadavkům. Cíle procesu vzdělávání by tedy měly být tzv. *SMART*⁷: *Specifické*, *konkrétní*; *Měřitelné*, *kontrolovatelné*; *Akceptovatelné*, *dosažitelné*, *splnitelné* (přiměřené); *Reálné*, *důležité* z hlediska vyšších cílů; *Termínované*.(Malach, 2003)

V českém prostředí nalezneme mnohé monografie a učebnice obecné didaktiky (např. Kurelová a kol. (1999) a Kalhous a kol. (2001) aj.), ve kterých se využívá pro stanovení požadavků na cíl uvádění jejich *základních vlastností*. Většinou se jedná o následující vlastnosti:

- *konzistence* (soudržnost) – vnitřní vazba cílů, kdy sledujeme provázanost a jistou podřízenost nižších cílů cílům vyšším. (*Příklad*: Při výuce počítačové gramotnosti seniorů, je nejprve důležité zvládnout ovládání samotného počítače a následně je možné pracovat s jednotlivými programy a aplikacemi v něm uloženými.)
- *komplexnost* cíle je směřována ke změnám vědomostí, dovedností, postojů a hodnot vzdělávané osoby. (*Příklad*: Senior se naučí

⁷Angl. SMART = Specific, Measurable, Achievable, Relevant, Timed.

pracovat s počítačem, získá dovednost v jeho ovládání a zjistí, že ne všechny informace v elektronické podobě jsou špatné \Rightarrow také všichni mladí lidé nejsou špatní.).

- *přiměřenost* cílů směřuje k nastolení souladu mezi požadavky na vzdělávanou osobu s jeho možnostmi. (*Příklad*: Senior by se rád naučil zvládnout sociální síť Instagram, ale již nelze předpokládat, že bude natolik aktivním přispěvatelem, jako mladý člověk. Senior bude v roli toho, kdo pozoruje, prohlíží si příspěvky, komentuje, komunikuje touto cestou se svými vnoučaty, ale nepředpokládá se, že sám bude aktivně přispívat fotografiemi z různých míst a sdělovat takto svůj osobní status.).
- *kontrolovatelnost*, resp. měřitelnost vzdělávacích cílů je zajištěna co nejpřesnější specifikací cíl. Je tedy přesně dáno, jaké znalosti, porozumění, s jakou aplikovatelností a úrovní analýzy a syntézy problému, se v průběhu vzdělávacího procesu vzdělávaný seznámí a co si osvojí. (*Příklad*: Senior se v průběhu výuky počítačové gramotnosti naučí pojmenovat jednotlivé části počítače, bude umět vlastními slovy popsat fungování jednotlivých částí počítače, bude umět použít vybrané aplikace, bude schopen najít informace na sociální síti Instagram a uvést klady i zápory života na sociální síti Instagram.).
- *jednoznačnost* vzdělávacího cíle je vyjádřena v činnostech, resp. výkonech vzdělávané osoby, které realizují s daným vzdělávacím obsahem. (*Příklad*: Senior bude umět odlišit stolní počítač, notebook, laptop, osobní počítač, chytrý telefon, čtečku elektronických knih a tablet.).

Kategorie cíle vzdělávacího procesu má velký význam pro naplnění hlavního smyslu a poslání procesu vzdělávání, a tím je všestranný rozvoj, aktivní přístup k vzdělávání či dosažení určité úrovně vzdělání vzdělávané osoby. V rámci takto stanoveného náhledu, je obvykle zdůrazňována také formulace tří *základních funkcí* vzdělávacích cílů:

- *motivační funkce cíle* vychází z myšlenky, že při stanovování cíle vzdělávání by měla být provedena kritická analýza z hlediska přitažlivosti a atraktivity cíle pro vzdělávané osoby. Zejména ve vztahu ke schopnosti ovlivňovat a rozšiřovat vzdělávací potřeby vhodnými vnějšími popudy. Tedy cíl stanovit, předkládat a argumentovat s tím, aby se vzdělávané osoby chtěly účastnit na jejich dosažení, aby je přijali za své. Velkou roli při naplnění motivační funkce cíle vzdělávání sehrávají sami vzdělavatelé. (*Příklad*: Vzdělávání v oblasti moderní komunikace – pokud se senior naučí a zvládne základní rozsah jazyka a mluvy mladé generace, bude schopen lépe porozumět svým vnoučatům, obecně mladým lidem kolem sebe.).
- *regulační funkce cíle* zdůrazňuje skutečnost, že vymezení vzdělávacích cílů musíme věnovat maximální pozornost. Tyto se totiž stanou základním řídicím prvkem procesu vzdělávání, učení se. Z přesného určení vyplynou obsahová náplň vzdělávání, volba vhodných vzdělávacích metod, forem a materiálních didaktických prostředků. (*Příklad*: Vzdělávání v oblasti mediální gramotnosti seniorů přizpůsobit potřebám seniora, zaměřit se na některé vybrané, např. negativní prvky médií a jejich dopadu na život seniora. Díky omezenému (regulovanému) náhledu na problematiku, vhodně zvolíme i metody, formy a prostředky výuky – forma hry, metoda skupinová a využití denního tisku.).
- *kontrolní funkce cíle* je spojena zejména s kontrolou naplňování cílů v dílčích etapách i kontrole kvality finálního výsledku. Prvním kontrolním bodem je vzdělavatel, sebekontrola ze strany vzdělávaného a také další zapojení činitelů. (*Příklad*: Důležitou součástí výuky mediální gramotnosti je kritické myšlení. Senior dostane mediální textovou zprávu, otázky k textu a vzdělavatel kontroluje odpovědi na otázky, které ukáží, zda byly správně zafixovány principy kritického myšlení u seniora.).

Stejně jako u jiných lidských činností, je i v oblasti vzdělávání důležité rozlišovat mezi jednotlivými typy cílů vzdělávání. Základní typologie cílů obsahuje: (Kalnický, 2017a)

- *obecné cíle* – jsou pro člověka spojeny s obohacením jeho života. Jedná se o cíle kreativní, inovační, kulturní, aj. (*Příklad*: V případě seniorského vzdělávání může být obohacením poznání soudobé literatury, hudby, jazyka mladé generace, aj. Obecným cílem může být seznámení se s kreativními metodami ručních prací atd.).
- *směrové cíle* – nebo také hlavní cíle, jsou zaměřeny zejména na přípravu člověka na práci pro určitou profesi v určitém časovém limitu a jistém kvalitativním stupni. (*Příklad*: Byť se může zdát, že směrové cíle jsou pro vzdělávání seniorů nepodstatné, vzhledem k prodlužování odchodu do starobního důchodu, resp. prodlužování doby dožití, je nutné počítat také s nastavením těchto cílů. Například od jistého věku příprava na dobrovolnickou činnost pro starší spoluobčany, aktivizace a trénink paměti, aj.).
- *operační cíle* – mají vzdělanou osobu naučit přesně vymezeným poznatkům, resp. osvojit si předem dané schopnosti, dovednosti. (*Příklad*: Senior se naučí pracovat s chytrým mobilním telefonem, zvládne zadat nový kontakt, vyhledat telefonní číslo záchranné služby, aj.).

Každá z výše uvedených kategorií cílů vzdělávání může být podle určitých sjednocujících kritérií dále rozdělena na nižší podskupiny (např. cíle celospolečenské, firemní strategické, dílčí, dlouhodobé, individuální, skupinové, aj.). Z didaktického hlediska je pak můžeme dále členit do dvou oblastí, tj. informativní a formativní cíle vzdělávání. S ohledem na konkrétní vzdělávací proces je *informativním cílem* takový vzdělávací proces, který je orientován na paměť vzdělané osoby a na jeho myšlenkovou činnost (*Příklad*: Zapojení seniora

do lekcí trénování paměti.). *Formativním cílem* vzdělávání je zaměření se na celou vzdělávanou osobnost, formuje účastníka po stránce rozumové, citové a volní. (*Příklad*: Senior může vystupovat jako dobrovolník při vzdělávání a sám vzdělávat v rámci svých dosažených dovedností, vědomostí a schopností.). V rámci vzdělávání dospělých a seniorů pak přistupují *transformativní cíle*, jejichž úkolem je transformovat, překonávat, nahrazovat, zlepšovat návyky a zastaralé či překonané dovednosti, a to jak při rekvalifikačním vzdělávání, nebo při vzdělávání, jehož cílem je získání nových vědomostí, dovedností, návyků a postojů. (Palán, 2002) (*Příklad*: Senior se zapojí do některého z kurzů nabízených v rámci celoživotního vzdělávání, resp. univerzit třetího věku, realizovaných na mnoha vysokých školách v ČR.).

7.3 Složky výchovy a vzdělávání v demokratické společnosti

Výchova je specificky lidská činnost, při které dochází dlouhodobě i jednorázově k cílevědomému jednání, jehož smyslem je optimální rozvoj člověka, optimalizace jeho osobnosti a dosažení pozitivních změn v rámci osobnosti vychovávaného. (Kolář, 2012) Výchovou se zabývá pedagogická disciplína teorie výchovy, která zkoumá výchovný proces v jeho užším pojetí. Hlavním úkolem teorie výchovy je odkrývání, hromadění a systematizace poznatků o zákonitostech, organizaci, zásadách a formách i metodách výchovného působení. Teorii výchovy také zajímá efektivita výchovy. V souvislosti s pojmem výchova je zmiňován pojem cíle výchovy, (Kolář, 2012) které jsou definovány jako představy o ideálních kvalitách vychovávané osobnosti, skupiny, generace, kterých má být dosaženo prostřednictvím procesu výchovy. Jedná se o racionální konstrukty, vyvozené z analýzy společenských poměrů, potřeb člověka v určité společnosti, z kvality pracovních operací, z analýzy lidského poznání a kultury a schopnosti používat určité poznání. Výchovné cíle jsou však ve své původní podobě velmi obecné, i když už od antické společnosti se filozofové snažili o jejich

konkretizaci a vymezení hlavních výchovných zřetelů podle součástí lidské osobnosti. Pomůckou se jim přitom staly tzv. složky (též dříve nazývané stránky nebo součásti) výchovy.

Složky výchovy svým obsahem řeší specifické dílčí úkoly výchovy a orientují se na intelektuální, etickou, estetickou, pracovní a tělesnou stránku rozvoje člověka. Ve složkách se tedy odrážejí konkrétní požadavky na rozvoj člověka, a to z hlediska biologického, psychologického a sociálního. (Pospíšil, 2009) Složky se vzájemně doplňují, ovlivňují, vytvářejí výchovnou realitu. Do nutnosti vzájemné souvislosti složek a nedělitelnosti výchovy se promítá pohled na lidskou existenci jako na nedělitelné individuum. Podle aktuální pedagogické literatury se vyvozuje a stanovuje pět složek výchovy: rozumová, pracovní, mravní, estetická a tělesná.

Rozumová výchova — podstatným problémem v této součásti výchovy je zmiňována vědecká složka a potřeba ovládnutí vědeckého jazyka přírodních a technických oborů. Cílem je dospět k rozvoji schopností logického myšlení, naučit vzdělávané používat poznávací procesy v praxi, argumentovat, zdůvodňovat své názory a myšlenky, učit se správným postojům na základě znalosti norem a hodnot, učit se vyjadřovat a uplatňovat své přesvědčení v sociálních vztazích a rozhodování při překonávání překážek v praktické činnosti a jednání. (Kolář, 2012) Zde se domníváme, je nejpodstatnější problém dnešní rozumové výchovy, která je vedena mnohdy stále pouze stylem memorování, bez praktické návaznosti na problémy, které seniora potkají v reálném životě. K vyřešení je doporučováno větší propojení na praktické použití v životě (např. Archimédův zákon zní. . . a z toho pro tebe žáčku vyplývá, když si napustíš vanu ke koupání. . .). Další součástí rozumové výchovy je složka jazykové výchovy, která je důležitá pro rozvoj lidského poznání a logického myšlení. Zejména v dnešní době rozvíjení řeči musí být založeno na osvojení si mateřského jazyka a pak může docházet k osvojování si dalších jazyků. Prostřednictvím mateřského jazyka (v mluvené i psané formě) lze kromě vědomostí získávat člověka přesvědčovat jej, odmítat, odrazovat či zraňovat. Snad proto chápeme tuto část jako velmi důležitý prvek rozumové výchovy, aby si děti,

ale i sami senioři uvědomovali sílu a moc slova, s kterou lze pracovat a dále rozvíjet. V návaznosti na to, jak umíme svůj mateřský jazyk, dokážeme využívat a naučit se i další cizí jazyky.

Mravní výchova — nebo také etická výchova je záměrným působením na rozvoj citové a volní stránky osobnosti, zejména tzv. vyšších citů, morálního myšlení, usuzování, mravního přesvědčení, sebekázně a etického jednání. (Průcha; Veteška, 2014) Zde jako nejaktuálnější problém dnešní doby vnímáme samu ztrátu etických hodnot ve společnosti. Nejsou, nebo jsou nedostatečně rozvíjeny oblasti etických postojů a hodnot v životě mladého člověka a zároveň je kladen i malý důraz na rozvoj volních stránek osobnosti. Dětem a mladým lidem dnes chybí správné, morální vzory a nejsou vedeny v oblasti zvnitřňování mravních norem do svého života. Mnohdy dochází k záměně toho, co jsou mravní požadavky a co jsou požadavky podřízeny se společnosti, která je dnes ovládána penězi a rychlým tempem růstu. Zřejmým řešením by mohla být výuka mravní výchovy na základních školách, včetně důležité podpory ze strany rodičů a obecně rodinného zázemí. Zde je možné spatřovat výraznou možnost propojení vzdělávání mladé generace a seniorů.

Estetická a umělecká výchova – je působením na citovou, volní, rozumovou a mravní stránku člověka. Cílem je trvalé ovlivnění vztahů k umělecké tvorbě a mimouměleckým, estetickým podnětům, které je možné chápat jako vedení k uvědomělému prožitku estetiky všedního dne i k vlastní tvořivé a reprodukční činnosti. (Kolář, 2012) Dnešním problémem estetické a umělecké výchovy je podle našeho názoru užití nesprávných, či nevhodných příkladů. Dětem/Seniorům nabízíme umělecká díla našich předků s tím, že právě ta jsou tím nejhodnotnějším a nedáváme jim prostor k vlastnímu vyjádření vztahu. To, že já mám v oblibě impresionistické umění, ještě neznamená, že je to to nejkrásnější, co musí umět každý prožít a esteticky procítit. Pokud jedinec vnímá a dokáže se radovat nad krásou zapadajícího Slunce, či duhou po dešti, znamená to pro mne mnohem víc. UVědomění si, že i v drobných věcech okamžiku se nalézá vnitřní, umělecká krása, kterou umím vnímat, chápat a radovat se z ní, to je velkým krokem

k uměleckému prožitku. Jeden se spojí s druhým a v závěru může dospět i k impresionistům, nebo baroknímu umění.

Výchova k humanismu je zaměřena na obeznámení se a jistém ztotožnění s názory, postoji a myšlenkovým hnutím, které vyjadřuje úctu k lidské důstojnosti, k lidským právům, je spojena s péčí o blaho lidí, o jejich harmonický rozvoj a vytváření podmínek pro život člověka. (Pelcová, 1999) Zde lze spatřovat velké problémy současnosti, a to v otázkách rovnosti lidí, jejich svobody, tolerance s jiným či odlišným vnímáním pohledu na svět. Hlavním úkolem dneška je také pokora, úcta, bezpodmínečná pomoc druhým, vnímání a postavení dobra. Mnozí lidé si dnes myslí, že demokracie dovoluje člověku vše, bez pokory a úcty řeší problémy a mnohdy nemyslí na účinky svých činů. Zde máme asi jedinou radu, mít správné vzory a nepodlehout tlaku okolí, tj. tlaku peněz, moci a přesvědčení, že můžeme vše!

Pracovní výchova je ve výchovném systému zaměřena na vytváření základních pracovních dovedností, zejména utváření pozitivní motivace k práci, oceňování práce a její hodnoty, postoje k práci i úcty k práci a jejím výsledkům. (Kolář, 2012) V této souvislosti je podstatným problémem, že dnešní povolání nejsou v mnoha ohledech spojena s hmotnými výsledky konkrétní činnosti, výkonu práce, která by byla vidět. Manuální práce bývá obecně podceňována, a jak ukazuje praxe, manuálních (šikovných) pracovníků je dnes nedostatek. Děti by tedy měly být od nejútlejšího věku vedeny k manuálním činnostem, aby si zvykly na fakt, že než vznikne nějaký hmotný výsledek, zabere to jistý čas. Stejně tak by měly být vedeny k poznání, že i nehmotné věci (vytvoření zápisku do čtenářského deníku, či zpracování výtahu z knihy) potřebuje svůj čas a námahu na zpracování. Děti by měly znát nejen hodnotu peněz, ale hlavně hodnotu práce — vyrobit výrobek pro vánoční trhy, za které mohou utržit drobné pro pořádání večírku. Než seženou celkovou částku, musí vyrobit mnoho drobných výrobků, aby si mohly večírek nakonec užít. Ideální způsob, jak ukázat dětem, že každá práce je podstatná a něco člověka stojí. Opět vhodná cesta propojení a mezigenerační výchovy.

Tělesná výchova je systematické a organizované rozvíjení tělesné zdatnosti dítěte, mládeže, dospělých, prostřednictvím speciálních činností tělovýchovné, sportovní povahy. Podstatnou součástí tělesné výchovy je také posilování zdraví, zdravého životního stylu, tělesných schopností, pohotovosti k výkonu a posilování volných vlastností i mravních hodnot. (Kolář, 2012) Tato oblast výchovy dnes zažívá svou renesanci, ve školách je kladen velký důraz na pohybové aktivity dětí, mládeže. Kde je možné sledovat jisté nedostatky, jsou možnosti rozvoje tělesné výchovy starších osob a osob seniorského věku. Jsou k dispozici mnohé možnosti tělesného cvičení pro dospělé do věku cca 50–55 let, pak jsou jen výjimečně k dispozici možnosti tělesného vyžití seniorů. Možným řešením by byla nabídka hodin cvičení buď přímo ve sportovních centrech či přímo v domovech pro starší občany a seniory. *Multikulturní výchova* je založena na multikulturním přístupu, který se prolíná různými vzdělávacími oblastmi a měl by se projevit nejen v realizovaném učivu žáka, ale také v metodách, v klimatu třídy i celé školy. V rámci multikulturní výchovy se rozvíjí především kompetence sociální a personální, kompetence občanské, kdy výsledkem by mělo být vzdělání zodpovědných, otevřených, kriticky myslících, komunikativních, tolerantních a solidárních občanů v demokratické společnosti. Dnes je oblast multikulturní výchovy hodně podporována, nicméně neustále se zvyšující tempo vývoje s sebou nese zvýšené nároky na použitelnost kompetencí nezbytných pro plnohodnotný a úspěšný život a uplatnění ve všech jeho sférách. Přestože podle statistických ukazatelů patří ČR (Buryánek, 2006) (ve srovnání s jinými evropskými státy) k relativně kulturně homogenní společnosti, je nutné počítat s nárůstem a zvyšováním globalizačních trendů. Co lze chápat, jako aktuální problém, zahrnovaný do multikulturní výchovy, je sociální propad některých menšin, narůstající nevraživost mezi majoritou a sociálně vyloučenými skupinami. Mnohdy jsou tyto jevy doprovázeny vznikem a posilováním negativních etnických stereotypů i negativním mezikulturním důsledkům — xenofobie, intolerance či rasismus. Řešením může být právě kombinace mravní výchovy, výchovy k humanismu a multikulturní výchovy.

Integrovaná výchova vede integraci zdravotně i tělesně znevýhodněných a handicapovaných dětí. Rozumí se tím zařazování těchto dětí do tříd s většinovou intaktní populací. (Hesová, 2011) Dnes bývá souhrnně označována jako inkluzivní výchova a vzdělávání. Zde vidíme největší problém intelektuální připravenosti intaktní populace na integraci tělesně či zdravotně znevýhodněných a handicapovaných dětí/seniorů. Zde by mohly být řešením ukázkové příklady integrace a inkluze všude tam, kde fungují a děti/senioři dosahují výborných výsledků. Sama integrace je vlastně jistou částí multikulturní výchovy, nicméně zaměřená na zdravotní problém, který je řešen jako integrovaná součást běžné výuky.

Výchova k rodičovství je základním a významným prvkem rodinné výchovy, a to jak ve školské výchově, tak i obecné výchově v rodině samé. Měla by připravovat děti, mládež k rodičovství, resp. manželství a cílevědomě stimulovat aktivity člověka k převzetí optimální mužské či ženské role, plnění budoucího manželského/partnerského a rodinného poslání. Ideálem je pak vytvoření povědomí o důležitosti, podstatě funkčnosti rodiny a všech jejích složek pro jednotlivce i společnost. (Janiš, 2005) Zde vidíme, jako zásadní úkol k řešení, aby děti pochopily, že rodina je základem společnosti a uzavřením manželství se rozvíjí zodpovědnost člověka směrem k dalšímu založení rodiny s vlastními dětmi a převzetí odpovědnosti za jejich výchovu. Tento problém je možné řešit pouze vhodnou součinností rodičů, resp. fungující rodiny a školského prostředí.

K dalším složkám výchovy, která není doposud specifikována, jako základní součást procesu výchovy a vzdělávání, patří složka, resp. *výchova informační*. Cíl informační výchovy vidím ve vzdělávání dětí, mládeže i dospělých pro práci s informačními zdroji, které se dnes velmi proměňují. Výsledkem informační výchovy má být soubor vědomostí, dovedností a návyků, které uživateli umožňují orientovat se v informačních pramenech a usnadňují práci s informacemi. (N. k. ČR, 2003) Součástí informační výchovy je nejen vědomí potřeby kvalitních informací, ale i výběr odpovídajících pramenů, volba správné strategie vyhledávání, analýza a hodnocení použitelnosti informací, úprava

do formy poznámek a následné efektivní využití informace. Další částí výchovy by mohla být *složka environmentální*, která se významně zaměřuje na vytváření znalostí u žáků a lidí vůbec o prostředí, zejména přírodním. Úkolem je předání dostatečného množství dovedností v přírodním prostředí žít a ochraňovat jej, stanovení pozitivních postojů k prostředí a ke svému místu v něm. (Kolář, 2012) Součástí výchovy je také úsilí vytvořit kompetence k soužití s přírodou, k ochraně přírody a k zachování zdravého prostředí. Důležitou součástí výchovy je *složka demokratická*, kdy je výchova založená na vzájemné spolupráci a porozumění vychovatele a vychovávaného. Chybí zde jakékoliv donucování výchovy, je plně respektováno právo dítěte, které ale také přebírá odpovědnost za své jednání, chování a rozhodování. Výsledkem je respektování dohodnutých pravidel. Vychovatel řídí dohody respektováním spolupráce, vzorů a dialogem, kdy základem je vzájemná úcta obou stran. Během výuky je zhodnocována a využívána i spontánní aktivita dítěte. Z obecného pohledu je také zajímavou součástí výchovy *složka dramatická*, která je založena jako systém řízeného, aktivního, sociálně-uměleckého učení dětí i dospělých, s využitím základních principů a postupů dramatu a divadla. Limity jsou dány pouze primárně výchovnými či formativními a sekundárně specificky uměleckými požadavky na straně jedné. A individuálními i společenskými možnostmi dalšího rozvoje zúčastněných osobností, na straně druhé. (Kolář, 2012)

7.4 Specifika výchovy a vzdělávání seniorů

Vzdělávání dospělých a seniorů je v současné době významným tématem. Na základě statistických ukazatelů a vývoje věkové struktury populace a populačního stárnutí českého obyvatelstva, (Čeleděová a kol., 2016) můžeme předpokládat, že v blízké budoucnosti bude nabývat na stále větší důležitosti. Vzdělání bylo, je a vždy bude zásadním činitelem ekonomického růstu a výrazně ovlivňuje konkurenceschopnost na trhu práce. V kombinaci s dalšími sociodemografickými uka-

zateli pak tento fakt vyzdvihuje důležitost a aktuálnost zaměření se na vzdělávání dospělých a seniorů. (Zormanová, 2017)

Obecně bývá *didaktika* vysvětlována jako teorie výuky a vzdělávání, tj. věda, která se zabývá informativní stránkou kultivace osobnosti. Je vědou, která analyzuje podmínky a faktory vzdělávání, popisuje celý vzdělávací systém a zahrnuje problémy obsahové, procesní a koncepční. Zaměřením se výhradně na vzdělávání dospělých vzniká *androdidaktika*, která se zabývá učením, výukou a vzdělávání dospělého jedince, včetně sledování sebevzdělávání a schopnosti učit se, jež souvisí s kompetencemi dospělé osoby. (Veteška, 2016) Velmi důležitým prvkem vzdělávání je také zaměřenost na nejstarší věkové kategorie, tj. seniory. Spojením s teorií výuky a vzdělávání vzniká *gerontodidaktika*, která rozvíjí teoretický systém výhradně orientován na učení, výuku a vzdělávání seniorů, včetně jeho sebevzdělávání a cílových kompetencí. (Veteška, 2016)

Předmětem androdidaktiky a gerontodidaktiky je vzdělávací proces v celého jeho plnosti. Z teoretického pohledu jsou pak zdůrazňovány zejména ty složky, které vzdělávací proces determinují. Jedná se o cíle, obsah, organizační formy, metody, materiální prostředky a pomůcky výuky, didaktické postupy a zásady, docilita a kompetence vzdělaného, kompetence vzdělavatele (lektora), podmínky edukačního procesu a výstupy z učení či vzdělávání. V návaznosti na téma bakalářské práce, se budeme podrobněji zabývat zejména těmi složkami, které sledují cíle vzdělávání seniorů a jeho základní části.

Výchovnou a vzdělávací práci s dospělými a seniory lze obecně charakterizovat „jako záměrnou a cílevědomou činnost“. (Veteška, 2016) Zmíněná činnost sleduje konkrétní cíle, nebo i různé cíle, kterými je vesměs dosažení určitých změn v psychicko-fyziologickém stavu člověka. Tímto požadavkem pro edukaci vzniká důležitá otázka, kterou je stanovení kvality a kvantity změn, jichž má být u vzdělané osoby dosaženo. (Plamínek, 2014) *Cíl* je tedy jistým ideálem, který existuje v mysli člověka. Jedná se o určitou hodnotu, které lidé chtějí v průběhu vzdělávání dosáhnout. Sama hodnota vzdělávání je nejčastěji přikládána tomu, co odpovídá potřebám, chtění a zájmům jednot-

livců. Cíl je tedy veličinou, která vždy vyjadřuje něco, čeho chtějí lidé v průběhu vzdělávacího procesu dosáhnout. (Mužík, 2005)

Seniori mají v podstatě stejné potřeby jako jedinci ve střední dospělosti. Jedná se zejména o potřebu vést aktivní život a být užitečný. Ovšem ukončení aktivní pracovní činnosti a odchod do důchodu má za následek ztrátu profesní role, úbytek sociálních kontaktů, snížení aktivity jedince a snížení možnosti komunikace. Někteří seniori se ocitají v pozici, která snižuje jejich vlastní hodnotu. Jedním z významných kompenzačních nástrojů, který pomáhá snižovat následky spojené se ztrátou profesní role, je vzdělávání seniorů. Samo vzdělávání pomáhá ke zvýšení pocitu vlastní důstojnosti a zvýšení životního uspokojení. Vzdělávací aktivity pak přispívají k začlenění do společnosti i k zachování fyzického a duševního zdraví. (Sak a kol., 2007)

Samotným seniorům pomáhají vzdělávací aktivity s úspěšnou adaptací na stáří a stárnutí, zlepšují orientaci v nových životních situacích a přináší schopnost samostatně se rozhodovat. Zároveň většina nabízených vzdělávacích aktivit směřuje k prevenci proti rezignaci ve stáří, obohacuje život, pomáhá plnit náročné životní etapy i řešit krizové okamžiky, se kterými se seniori v daném období setkávají. (Petřková a kol., 2004) Vzdělávání umožňuje rozvoj jedince, rozšiřuje obzory vědění a vede k uspokojení zájmů a kognitivních potřeb seniora, k celkovému zkvalitnění života. Pomáhá seniorovi udržet si déle psychické i fyzické síly. Vzdělávací aktivity seniorů aktivizují jejich intelektuální a kognitivní funkce, vedou k upevňování fyzického a duševního zdraví, čímž vedou ke zvýšení sebevědomí a sebedůvěry. Tím významně napomáhají k dosažení pocitu životní spokojenosti. (Sak a kol., 2007)

Procesy vzdělávání se tak pro seniory stávají důležitým a efektivním nástrojem, který jim výraznou měrou pomáhá s pochopením života, ve stále se měnícím světě. Prostřednictvím nových informací pak poskytuje seniorům možnost volby, jak uspořádat svůj vlastní život, jak být psychicky vyrovnanější a celkově spokojenější, v poslední etapě života. (Petrová-Kafková, 2013)

Podle Livečka (1982) můžeme úkoly vzdělávání seniorů shrnout do čtyř základních funkcí: (Livečka, 1982)

- *Preventivní funkce* – představuje různá opatření, která za předpokladu, že jsou prováděna v určitém předstihu, pozitivně ovlivňují průběh stárnutí a stáří. (*Příklad*: Senior je již od zralé dospělosti veden ke zdravému stravování a přiměřené fyzické aktivitě. To má za následek vcelku bezproblémové stravování v případě nemocí ve stáří.).
- *Anticipační funkce* – přispívá k lepší adaptaci na změnu spojenou s odchodem do důchodu, na změny související se stárnutím, k lepší připravenosti na změny životního stylu spojené se seniorským věkem a odchodem do důchodu. (*Příklad*: Senior by si měl od dospělosti pěstovat takové koníčky a zájmy, které bude schopen přizpůsobit změnám ve stáří.).
- *Rehabilitační funkce* – je spojena se znovuobnovováním a aktivizací fyzických a duševních sil, za účelem jejich udržení. (*Příklad*: Zapojení seniora do akademie trénování paměti, cvičení jógy pro seniory, jiné fyzické aktivity, čtenářský kroužek, aj.).
- *Posilovací funkce* – vzdělávání přispívá k rozvoji schopností, vědomostí, zájmů, naplňování potřeb lidí v postproduktivním věku, podpoře jejich aktivit. Podle charakteru působení by měla být tato funkce označována jako stimulační, příp. kultivační. (*Příklad*: Senior se účastní kurzu ČŽV, v rámci něhož získá základní znalosti o tvorbě a provozování webových stránek a profilů na sociálních sítích.).

Seniori jsou ve vzdělávání specifickou skupinou, která vyžaduje ve výuce od lektora (pedagoga) jiný přístup, než je běžně využívaný přístup ve výuce studentů v rané a střední dospělosti. Pedagog musí zejména respektovat tempo seniorů, které potřebují k pochopení nových poznatků, přičemž je potřeba si uvědomit, že individuální tempo

se liší a je někdy obtížné sladit potřeby a schopnosti všech zainteresovaných. Proto se předpokládá ve vzdělávání seniorů zohlednění individuálních potřeb jedinců, což je pro pedagoga často náročné. V průběhu vzdělávacího procesu pedagog musí dát k dispozici studentům (seniorům) přehledné a názorné písemné informace. (Mazurová a kol., 2016) Takto zpracované podklady jsou pro seniora velmi účinným nástrojem k dalšímu fixování nových informací do paměti a upevnování do trvalého znalostního fondu. Senior nedokáže přijmout mnoho informací naráz a také musíme zohlednit jeho zvýšenou unavitelnost a pomalejší přijímání informací. Proto se většina autorů shodne na tom, že výuka by měla probíhat v dopoledních nebo odpoledních hodinách, kdy jsou senioři schopni lépe se koncentrovat. Také je nutné dbát na dodržování pravidelných a dostatečně dlouhých přestávek. Vzhledem k tomu, že přenos podnětů z krátkodobé do dlouhodobé paměti probíhá pomaleji, nelze vzdělávací proces uspěchat a seniory tak zahltit množstvím dat. Pedagog by při předávání informací měl mluvit srozumitelně, pomaleji a častěji se ujišťovat, zda senioři probírané problematice rozumějí. (Kalnicky, 2009) Vzdělávání seniorů by také mělo respektovat jejich zájmy a potřeby a mělo by být pro ně využitelné v každodenním životě.

Hlavní poslání vzdělávání seniorů je možné vymezit jednak *ve vztahu k jednotlivci*, tak také ve významu společenských efektů. Ve vztahu k seniorovi jako klíčové označujeme záměrné ovlivňování vývojové dynamiky individuálních osobnostních charakteristik, vzorců chování a postojů. Vzdělávání je v tomto ohledu pro jednotlivce zdrojem pocitu životního optimismu a prostředek obohacování života seniora. *Společenská podpora* vzdělávání seniorů iniciuje obohacení pozitivního modelu plnohodnotného života člověka, v každé etapě života a slouží jako integrační prvek mezigenerační solidarity a úcty k životu. (Čornaničová, 2007)

Z pohledu didaktiky lze vzdělávání seniorů členit na funkce, které jsou spojeny s primárními cíli vzdělávání seniorů a specifickými cíli vzdělávání. V rámci *primárních cílů* se předpokládá naplnění zejména:

- *Vzdělávací/poznávací cíle* – vzdělávání je zaměřeno na získávání informací a poznatků, v neposlední řadě i určitých zkušeností. Jde vesměs o získání takových vědomostí seniora, které jej zajímají, či o studium oborů a témat, kterými se senior zabýval v mládí, střední dospělosti. (*Příklad*: Studium informačních technologií v rámci celoživotního vzdělávání seniorů.).
- *Postojové/sociálně-psychologické cíle* – spočívají v orientaci na novou životní etapu člověka a pomáhají zachovávat smysluplnost daného období. Vede k uchování kvality života seniora v sociálních vztazích, s cílem předcházet omezením, která s sebou přináší stárnutí. (*Příklad*: Účast na přednáškách o zdravém životním stylu ve stáří, nebo pomoc v rodině seniora s výchovou nejmladší generace.).
- *Psychomotorické/kulturně-kultivační cíle* – vedou k podpoře a mobilizaci psychických a fyzických sil seniora. (Zormanová, 2017) (*Příklad*: Pohybová aktivita ve cvičení pro seniory, návštěva divadel, kin, kulturních zařízení.).

Do oblasti specifických cílů vzdělávání je pak možné zařadit:

- *Preventivní* – pozitivní ovlivnění stárnutí a kvality života ve stáří.
- *Anticipační* – připravenost seniora na změny ve stáří a pomoc s jejich zvládnutím.
- *Komunikační* – vzdělávání zaměřené na zvládnutí komunikace se stále se měnícím okolním prostředím, včetně zvládnutí nových komunikačních prostředků.
- *Adaptační* – v rámci vzdělávání získat základní znalosti k zajištění rovnováhy mezi prostředím, v němž senior žije a jeho vlastní osobou.

- *Rehabilitační* – vzdělávání k nastolení vyváženého stavu seniora po stránce udržení a znovuoobnovení fyzického stavu a duševních sil.
- *Kompenzační* – vzdělávání a vzdělávací aktivity jako náhrada úbytku sociálních kontaktů.
- *Stimulační* – zejména aktivity směřující k rozvoji volnočasových aktivit seniora, k posílení jeho postavení ve společnosti a změn, které se pojí se stářím.
- *Mezigenerační porozumění* – vzdělávání, jako prolínání různých generací a možnost vzájemného vzdělávání se.
- *Relaxační* – vzdělávání uzpůsobené tak, aby bylo dosaženo vnitřní harmonie seniora a vedlo jej k aktivnímu trávení volného času.
- *Aktivizační* – schopnost začlenění do společnosti, zachování důstojnosti a uspokojení v dané životní fázi. (Pavlisková, 2012)

Z výše uvedeného vyplývá, že stanovení a specifikace cílů a obsahu vzdělávací činnosti seniorů spočívá zejména v kvalitní znalosti potřeb, které se projevují celospolečensky, ale i potřeb, které se projevují v jednotlivých oblastech společenské činnosti seniora. Dále je nutná znalost individuálních zájmů jednotlivých účastníků v procesu vzdělávací činnosti. Jen kombinací individuálních a společenských faktorů je možné dosáhnout požadovaných cílů edukace seniorů.

7.5 Kompetence vychovávaného (seniora) a vychovatele (učitele/pedagoga)

Kompetence můžeme charakterizovat jako způsobilost, připravenost, vybavenost vykonávat určité činnosti, operace a chovat se určitým způsobem, plnit jisté funkce a sociální role. Jde o široký zastřešující

pojem, který je spojen s celoživotním vzděláváním. Kompetence ve vzdělávání jsou spojeny s konkretizací cílů vzdělávání v podobě obecně i konkrétněji vymezených souborů znalostí, dovedností, návyků a postojů, kterými by měl být vybaven žák a především absolvent určitého typu či stupně školy. U absolventa hovoříme o očekávaných výstupech nebo klíčových kompetencích. Sám pojem kompetence také v nových souvislostech aktualizuje důraz na formativní význam vzdělávání, akcentuje rozvíjející se charakter vzdělávání, ale i instrumentální dimenzi vzdělávání. (Belz a kol., 2011)

Každý člověk na světě touží po základních společenských, kulturních i mravních hodnotách, které jsou spojeny s úrovní jeho rozhledu, postavením a vzděláním. Proto jen stěží najdeme v odborné rovině, či mediálních diskusích přesnou charakteristiku toho, co jsou a jaké by vlastně měly být lidské hodnoty. Zejména s nastupujícím rozvojem nejrůznějších technologií a propojováním světa informací je podstatné zamýšlet se, hledat a postupně odkrývat skutečnosti, které povedou člověka na cestě do nových dimenzí společnosti. Samozřejmě platí, že se každá generace snaží přicházet s něčím novým, což může být chápáno jako potřeba uskutečnění a zakotvení pohledu na svět současnosti. Proto i my se zamýšlíme nad podstatou možností a zakotvením jistých zásad pro rozvoj budoucnosti, kterou vidíme v nových možnostech a dovednostech člověka. A to člověka obecně, ale také člověka, vykonávající určitou profesi. Ta může být spojena s praktickou činností, nebo intelektuálním zprostředkováním. Nicméně v obou případech se předpokládá jistá úroveň znalostí, dovedností či schopností, které člověka opravňují k vykonávání daných činností. Nejběžnějším způsobem získávání informací, potažmo hodnot je spojen s procesem edukace, resp. výchovy a vzdělávání. (Keller a kol., 2008)

V tomto ohledu považujeme za zcela výjimečnou a nepostradatelnou zprávu Mezinárodní komise UNESCO „Vzdělávání pro 21. století“, (UNESCO, 1997) která vznikla už v roce 1997. Jedná se velmi důležitý dokument, proto z něj vyvozujeme zásadní podstatné znaky a obecné kompetence vychovávaného jedince — seniora. V každé z uvedených částí uvádíme stručný komentář, s doplněním o postřehy a

nápady, které snad přispějí ke zlepšení další pedagogické činnosti dospělých a seniorů.

Vzdělávání je považováno za celkovou zkušenost získávanou v průběhu života, která se týká znalostí i dovedností, jejich aplikace a zároveň se vztahuje k osobnosti jedince a jeho začlenění do společnosti. Má-li být vzdělávání úspěšné, musí být založeno na čtyřech základních typech učení, které se v průběhu života každého jedince stanou v jistém smyslu pilíři jeho dalšího *rozvoje*:

Učit se poznávat znamená především *učit se učit*, ovšem v širokém pojetí učít se z nejrůznějších zdrojů. To předpokládá naučit se *hodnotit* rozšiřující se škálu zdrojů pro rozvoj vlastní osobnosti, ale také *osvojit si schopnosti* jako: soustředit se, pamatovat si a tvořivě myslet. Daný princip chápeme jako správné odlišování *kvality* od *kvantity*, či podstatného od nepodstatného, s *cílem* dospět ke stále se *rozdávajícímu systémovému myšlení a kvalitní soustavě poznání*.

Učit se jednat — znamená především těsnější spojení s otázkami profesní přípravy, cíleně zaměřené na praktickou stránku daného zaměstnání. Ovšem máme za to, že nástupem nových poznatků a technologií nelze toto učení chápat pouze ve smyslu přípravy pro jasně vymezenou praktickou činnost⁸, ale jako individuálně specifický komplex dovedností⁹ získaných a osvojených v průběhu odborného vzdělávání a přípravy, sociálního chování, způsobilosti pro práci v týmu, iniciativnosti a ochoty brát na sebe riziko. Tedy jakýsi *přechod* od *dovedností* ke *kompetencím*, které zahrnují soubor vědomostí, schopností, kvalifikace, zručnosti, obratnosti, odborné způsobilosti a dovedností vytvářející základní způsobilost pro výkon dané profese. Výsledek je pak možné zapsat pomocí následující jednoduché rovnice: *profesní kompetence = odbornost + znalosti a zkušenosti + (sociální i osobní) dovednosti a schopnosti*.

Učit se žít společně, učit se žít s ostatními je jedním z hlavních problémů současného vzdělávání. Vyžaduje, jako významná funkce vzdělávání, učít se od nejútlejšího věku chápat, že lidé jsou na jedné

⁸vnímanou jako konkrétní dovednost

⁹chápaných jako klíčové kompetence

straně *různí*, různých povah, národností a ras, vzdělání, profesního zaměření a vyznání; na druhé straně, že jsou si v základních rysech *podobní*, a na sobě vzájemně závislí. Domníváme se, že toto východisko na nás klade požadavek *objevování druhých*, ovšem na základě prvotního poznání sebe sama a zároveň jistou snahu při usilování o *dosazení společných cílů*. Z hlediska daného principu je tedy zásadní vytvoření *modelů pro sdílení vizí a vztahů*, resp. vedení k *chápaní souvislostí s jinými a týmovému učení*.

Poslední pilíř *učit se být* má shrnující charakter. Vzdělávání by mělo být takové, aby vedlo k *všestrannému rozvoji* každého *jednotlivce*. Člověk je schopen¹⁰ plně si uvědomovat sebe sama. Všestranný rozvoj osobnosti znamená osvojit si schopnost autonomně jednat, na základě vlastního úsudku a osobní odpovědnosti a zároveň nezanedbat žádné z hledisek svého osobnostního fondu: paměť, myšlení, smysl pro krásu, fyzické vlastnosti a komunikační schopnosti atd. Pro naplnění cíle daného principu je nutné chápat vzdělávání jako *vnitřní cestu jednotlivce*, jejíž fáze odpovídají nepřetržitému zrání osobnosti.

Z našeho pohledu není vůbec nutné zdůrazňovat, že uvedené čtyři pilíře vzdělávání nelze vztahovat k jedné fázi života nebo k určitému místu. Naopak se domníváme, že jednotlivé etapy a oblasti vzdělávání se musí stát předmětem nového uvažování, musí se vzájemně doplňovat a pronikat tak, aby se jejich prostřednictvím dosáhlo dalšího rozšíření vzdělávacího prostředí, působícího v průběhu celého života jednotlivce.

Kompetence učitele jsou – výchozí (metodické) — diagnostické, psychopedagogické, komunikativní, informační; osobnostní; rozvíjející — adaptivní, metodologické, tvůrčí, sebereflexivní, autoregulační. Souhrnem uvedených kompetencí je vytvářen tzv. standard moderního učitele.

¹⁰pravděpodobně na rozdíl od ostatních živočichů

Kapitola 8

Moderní informační prostředí a senioři

Celkové změny současné společnosti zasahují intenzivně především do oblasti komunikace a zpřístupňování společenského poznání, což velmi úzce souvisí s teoretickou i praktickou stránkou jejich praktického využití ve společnosti. Hlavní úlohu zde sehrává proces vyhledávání a zajišťování informací, jehož cílem je identifikace relevantních dokumentů, nebo informací v informačních zdrojích. Jedná se o činnosti, které jsou spojeny s komplexem procesů obnovování určitých informací z paměťového systému. Zahrnuje také metody a postupy pro obnovení informací z uložených dat, vztahujících se k danému tématu, nebo odkazům na příslušné dokumenty. Podstatné ovšem zůstává, že se jedná o komplex procesů při zpřístupňování a vyhledávání informací z různorodých informačních zdrojů.

Již od 80. let 20. století můžeme sledovat tvorbu prognóz a plánů pro život člověka ve třetím tisíciletí. Dominantou těchto prognóz byla především *vize informační společnosti*, jako dalšího stupně vývoje lidstva. Byly vypracovány koncepce informatizace¹ společnosti, významné projekty a programy na vytvoření Globální informační

¹např. Informační koncepce Evropské unie, Informační koncepce ČR, aj.

infrastruktury (GII)². V rozsáhlé oblasti využívání informační infrastruktury byly navrženy kroky k dosažení informační společnosti, ovšem otázkou zůstává, co je její podstatou a jaká jsou její zásadní kritéria.

Samotná podstata *informační společnosti* bývá spojována se změnami v lidském společenství, které je základem pro vznik nové „společnosti, která je založena na integraci informačních a komunikačních technologií do všech oblastí společenského života, a to v takové míře, že tyto zásadně mění společenské vztahy a procesy“.(Křištofičová a kol., 1999) Nárůst informačních zdrojů a komunikačních toků je natolik významný, že jej člověk není schopen zvládat dosavadními způsoby práce a je odkazován na neustále se proměňující informační a komunikační technologie. V této souvislosti je důležité položit si několik otázek, které směřují nejen k podstatě změn v informačním prostředí, ale také k hledání místa a postavení současného seniora, v této společnosti. Jaká je tedy podstata informačního prostředí? V čem konkrétně se odlišuje od prostředí, ve kterém senior vyrostl a žil? Jaká jsou kritéria a povaha informační společnosti? Jaké zásadní dovednosti jsou pro seniora podstatné pro život v informační společnosti? Jak se proměňuje a v čem tkví podstata vzdělávání seniorů pro moderní informační společnost? Dochází ke změnám cílů vzdělávání seniorů?

Při studiu odborné literatury zjistíme, že nestačí pouze poukázat na fakt, že je v moderní společnosti velké množství informací a ty hrají velmi důležitou roli. Mnohem podstatnější je sledovat objektivní realitu, resp. prostor vytvářející podmínky pro život jednotlivce – seniora. V něm jsou zahrnuty jak hmotné předměty, tak i nezbytné vztahy, které jsou potřebné pro rozvoj osobnosti a podílejí se na spoluvytváření struktury jedince. V rámci společenského makroprostředí jsme pak schopni nastínit několik pohledů na transformaci současného prostoru, které výrazně ovlivňuje život i vzdělávání seniorů. To vše v návaznosti na tvorbu a fungování moderní informační společnosti.

²angl. Global Information Infrastructure.(Brown a kol., 1995)

Ekonomická informační společnost je nejobjektivněji stanovené pojetí změn ve společnosti, založené na ekonomice. Většina ekonomických aktivit a bohatství je založena na nehmotných informačních komoditách, které jsou součástí prodeje, nákupů, zisků. To s sebou nese výrazné změny do života každého jednotlivce, včetně seniora. I ten je prostředím nucen k zapojování se do ekonomických vztahů informační společnosti, minimálně v rozsahu nákupu, resp. přístupu k informacím a informačním zdrojům.

Pracovní informační společnost je charakteristikou, která se týká profesí a zaměstnání. Znatelný je posun od manuálních pracovníků, směrem k informačním specialistům, od kterých je v pracovním procesu požadováno vykonávání profese, s využitím znalostí (tj. nehmotných schopností abstrahovat a generalizovat informace, dále je ukládat, zpracovávat do hierarchicky uspořádaných znalostních struktur). Zde samozřejmě senior není tvůrcem znalostí, ale jejich příjemcem, a tedy musí umět s takto uspořádanými znalostmi nakládat. Tedy i zde vidíme významné ovlivnění prostředí, resp. života seniora, při manipulaci s nehmotnými výsledky informačních pracovníků a specialistů.

Technologická informační společnost je dalším z vysvětlení změn prostředí, v návaznosti na technologie. Je dáno přímé spojení mezi rozsahem a dosahem informačních a komunikačních technologií na život jednotlivce i celé společnosti. Jako zásadní se ukazuje princip rozšíření technologií do nejběžnějšího života jedince, včetně spojitosti s produkcí a konzumací zprostředkovaných informací a médií. Pro seniora je právě tato část změn nejviditelnější, naráží na ni ve svém blízkém okolí a je nucen k jejímu využití. Mnohdy na rámec vlastního porozumění její podstatě a smyslu užití. Z pohledu frekvence, pestrosti a kvality působících podnětů jsou technologie právě oním problémovým prvkem. Mohou vnášet, nebo vnáší do života seniora přesycenost podněty, jistou jednostrannost, určitou závadnost až ohrožující element.

Politická informační společnost je dalším přístupem, reprezentujícím změny společnosti, z hlediska politiky. Podle tohoto přístupu jsou společenské změny vyvolané informačními technologiemi a kvan-

titativním nárůstem informací i informačních zdrojů předmětem politických debat a aktivit. Problémem ovšem je, jaká míra politické debaty je důležitá, resp. potřebná. Má být podstatou politických diskuzí otázka zvládnutí nárůstu informačních toků, nebo spíše cenzura, ochrana médií či nesprávná interpretace informací? I tato témata jsou velmi úzce spojena se seniorskou generací, která bývá z pohledu aktuální politické situace, manipulována do kontextů politických debat, spíše než k jejich podstatě a obsahu.

Představa *sociokulturní informační společnosti* je založena na nejvýraznějším názoru o tzv. síťové společnosti, který poukazuje na moc informací uložených a zprostředkovaných v prostředí informačních sítí. Jde zejména o intenzitu a moc měnit lidské vnímání času a vzdálenosti, změny způsobů chování a reagování ve všech aspektech společenského jednání. Velmi problematické je to především ve vztahové oblasti, kdy se lidé prakticky nesetkávají tváří v tvář, a přesto spolu komunikují. Kdy mnohé běžné společenské kontakty člověka se dějí v izolaci a prostřednictvím nehmotného média. Samotný nástup a masivní rozšíření síťového prostředí, nových médií a sociálních sítí s sebou nese výrazné ovlivnění života seniora. Nejen že je konfrontován s životem mimo život tady a teď, ale musí reagovat, chápat a využívat nepopíratelné trendy současného světa. Díky nim se proměňuje okolní prostředí seniora, ale i senior sám.

Posledním a spíše teoretickým příspěvkem k diskuzím o změnách současného společenského prostoru je vysvětlení informační společnosti, jako teoretického konceptu moderního světa člověka, tj. *teoretická informační společnost*. Vychází a obhajuje názor, že informační společnost by měla být chápána jako taková společnost, ve které je dosaženo takové úrovně abstraktních teoretických znalostí, které je možné vnímat jako hlavní propojovací článek pro praktickou činnost člověka. Tedy nutné propojení mezi teoretickou stránkou života člověka a jeho praktickými činnostmi. V této souvislosti si dovolíme poznamenat, že právě seniorská generace má velkou výhodu, oproti mladším generacím. Je spojena s jistou hodnotovou a poznatkovou bází, vybudovanou v průběhu života, a tedy z pohledu neočekávaných

změn se projevuje určitou stabilitou. Úroveň poznání seniorů je spojena s celoživotním procesem učení se a vzdělávání v profesní i osobní oblasti, která může být vnímána jako ono podstatné teoretické zázemí praktických činností. Proto se domníváme, že v kontextu souhrnného pohledu na změny moderní společnosti nelze opomenout zřejmý fakt, že seniorská generace se dopracovala jisté úrovni poznání, které může být prakticky využito a je obrovskou výhodou při nalezení místa ve struktuře moderní společnosti. (Planková, 2008)

8.1 Modely života seniora v informačním věku

Výše popsané změny a souvislosti informačního prostředí staví před člověka nové výzvy takzvaného informačního věku. Podobně jako v době průmyslové revoluce prožíváme zásadní společenské, kulturní a sociální změny. Pro mnoho současníků je celkem obtížné představit si a určit, jak budou jednotlivé změny vypadat v konkrétních případech. Na druhou stranu jsme schopni využít zkušeností z předchozích období a využít je k stanovení účinné tvorby života jednotlivce, ale i celé společnosti. Před každým z nás, ale i celou společností pak vyvstávají otázky, jak přistoupit ke změnám a jaký postoj k nim zaujmout. Zároveň je docela problematické zaujmout jasný postoj ke změnám, které s sebou nesou vědomí, že prostředí i společnost se mění. To, co se zpočátku zdá jako velmi drobný obrat, může při zpětném pohledu být zásadním krokem jednotlivce. Pro člověka je tedy nutná vysoká míra bdělosti vůči vnějším poměrům a vnitřním představám, aby mohl dojít k jasnému postoji k informačnímu věku. Ve vztahu k proměnám společnosti se pak podstatou života člověka stává jistá míra pružnosti, k zachování a dosažení svého místa ve společnosti. A toto platí zejména pro generaci seniorů, která je konfrontována se změnami, je nucena na ně dostatečně reagovat a zároveň si vnitřně uvědomuje snížení prahu pružných reakcí a procesů přizpůsobení se.

Jaké jsou tedy možnosti pro současného seniora? Je možné nalézt vhodný model života seniora v informačním věku? Jakou roli zde sehrává vzdělávání seniorů? V této souvislosti se pokusíme popsat a charakterizovat aktuální možnosti, které jsou seniorům k dispozici. Jejich smyslem je poskytnout podněty jednotlivcům pro zaujetí vlastního postoje a vytvoření individuálního modelu života. (Buermann, 2009)

Senior = průhledný spotřebitel je takový model, který je úzce svázán s procesy automatizace, elektronizace v oblastech prodeje, získávání zboží, materiálu a informací. Je založen na principu nabídky a poptávky zboží, které se na první pohled jeví jako nahodilé a neočekávané. Ovšem na pozadí takového systému není nic ponecháno náhodě. Od prvopočátku je seniorovi nabízena možnost získání informací, resp. zboží, ale za evidenci a možnost sledování jeho aktivit. Tím se senior stává součástí sledování svých zvyků a je zahlcován, konfrontován a vhodně upozorňován na novinky. Díky tomuto modelu je možné sledovat a náležitě ovlivňovat zvyklosti seniora, byť si je on sám nemusí uvědomovat. Mnoho seniorů se tímto způsobem, aniž by si toho byli vědomi, stává průhledným spotřebitelem. To je následně spojeno s neuvědomovaným poskytováním zákaznických informací, které bývají často zneužity v neprospěch seniora. Na základě získaných údajů je možné zasílat seniorovi výhodné nabídky k účasti, nákupu, či nabízet služby. Zde je zřejmá ekonomická prospěšnost pro prodejce, ale užitek pro seniora – zákazníka, je jen předstíraná. Svým dobrovolným přístupem k individuálním zvyklostem, se senior vystavuje nadměrné záplavě reklamních informací a dává prostor ke zneužití. Takto individualizovaná informační nabídka není přístupem k rozsáhlosti zdrojů, ale naopak znamená omezení dostupnosti informací. Senior se tak může dostat do situace, kdy bude příjemcem jen takových informací, které budou vybrány na základě jeho komerčního chování. Ovšem k novým tématům a tematickým oblastem již nepronikne. Tento model je v současnosti častým přístupem, ovšem vystavuje každého jednotlivce v nebezpečí, že sám sebe omezí a ztíží si tak přístup k dalšímu vývoji možností a nabídek.

Senior = informační narkoman je modelovým příkladem přístupu k informacím a informačním zdrojům, které jsou na první pohled zdarma k dispozici každému. I zde ovšem existuje jistá sociální nerovnost, a to nejen v možnostech získávání informací, ale i jejich dostupnosti, včasnosti a formě. Senior si tak v nepřeborné nabídce musí najít svou individuální cestu, která není vždy jednoduchá. Pokud se spolehne pouze na redakce tištěných médií, autory článků, či vrstevníky, pak se omezuje jen na určitý informační horizont, někdy na preferovanou tematickou oblast. Ovšem k životu v informačním prostředí patří nutnost výběru, založená na důležitosti jednotlivých informací pro konkrétního seniora. Každá informace je sama o sobě naprosto bezcenná. Její podstatu jsme schopni vnímat jen v takovém případě, kdy ji bezprostředně spojíme s informacemi již známými a utvoříme její kontext. Proto je důležité, aby v případě seniora byl zajištěn přístup k informacím a byla podporována individuální snaha o spojování do kontextů. Pokud bychom požadovali po seniorské generaci jen příjem nových informací, bez potřebného věcného spojení, dospěli bychom k pouhému vytváření sběrných míst pro informace. Tedy pouhé mechanické zapamatování, bez využití srovnání, zhodnocení kvality a řazení do systému. Mnohem cennější pro seniora je podpora a výuka v oblasti nalézání chybějících vazeb a spojujících článků. Tedy podpora potřeby přijímat nové informace, jako podpora paměti a paměťových funkcí, včetně jejich propojování do souvislostí. Vnímat, spojovat, reprodukovat a vysvětlovat souvislosti, v návaznosti za minulé zkušenosti a tvorba současného.

Senior = neustále se učící současník, model přístupu k informacím, kde příjemce je otevřen novým tématům, tvoří si úsudky a je v zásadě ochoten po zvážení nových informací své úsudky změnit. Životním postojem jedince je tazavý pohled na svět, své okolí, prostředí, společnost. Za všemi otázkami, které se pojí k informacím přicházejícím z vnějšího prostoru je skryta vnitřní aktivita, která nemizí ani při narůstající záplavě informací. Tento model je velmi blízký aktivním skupinám v současné seniorské generaci, která je ochotna a schopna účastnit se života v informačním světě. Neustálý proces učení se, je pro tuto skupinu životním modelem spojeným s vnitřní aktivitou, a

tím i s námahou, která mu pomáhá aktivně se vyrovnat s měnícími se podmínkami a způsoby života.

Senior = informační asketa je opakem předchozího modelu. Jeho zásadou je bránit se záplavě nových informací, pěstuje si omezování se, a to i ve vztahu k informačnímu bohatství. Sleduje pouze své vlastní zájmové oblasti a jen ve výjimečných případech je ochoten své zájmy rozšířit. Tím se stává odborníkem ve své oblasti, ale kvůli nastaveným omezením se dostává do určité izolace. Mnohé z věcí, které oslovují ostatní seniory a poutají jejich pozornost, mu zůstávají skryty, je mnohdy ochráněn před mediálními tlakem, ale stává se tím zranitelnější v každodenních situacích. Senior se vědomě nezabývá mediálními a společenskými kauzami, což může pro něj samotného znamenat, že život je pro něj čím dál nesrozumitelnější. Co získají v odbornosti, co ztratí na každodennosti. V případě seniora je tedy vhodná podpora v oblasti zájmové, ale také příspěvní k nalezení a hledání cesty k aktuálnímu vývoji a tendencích, ovlivňujících seniorův život.

Senior = svéprávný světoobčan je ideálním modelem moderního života. Senior je nejen ochoten převzít zodpovědnost za své vnější jednání, ale také dokáže pracovat se svými vnitřními pocity, myšlenkami a motivy. Neustále má snahu dozvědět se pravdu, což v případě seniora znamená kritické zkoumání informací, se kterými se setkává. Pokouší se vyhledávat další informace, které mu umožní pracovat s tvorbou vlastního názoru. Jistým nebezpečím je v tomto případě ověření pravdivosti všech jednotlivých informací, které není jednoduché a vyžadují nejen přehled, ale i cit pro pravdu. Jsou spojeny s rozvinutou soudností a citem pro nalezení takového vysvětlení, které člověku dává jistotu při setkávání se s okolním světem a prostředím. Tento model můžeme také chápat jako vyšší formu neustále se učícího seniora, kde dochází ke kombinaci příjmu nových informací, jejich propojení do vlastních poznatků, s podporou a využitím moderních komunikačních a informačních médií. V případě seniorské generace se jedná o vzácné příklady jednotlivců, kteří ve značné míře usilují o to, aby poznal výhody a nevýhody jednotlivých médií a neustále rozši-

řovali své individuální schopnostmi. Tedy *seniory*, kteří permanentně usilují o skutečnou *mediální kompetentnost*.(Burke, 2007)

8.2 Vzdělávací politika v ČR – strategické dokumenty a koncepty edukace seniorů

Svět se mění rychleji, než si myslíme, nevyvíjí se jenom technika a ekonomika, ale i naše postoje a hodnoty, způsoby chápání, poznávání a vzdělávání. Po padesáti letech prakticky existuje již nová společnost, nové prostředí. A lidé, kteří se v tomto světě narodili, si těžko dovedou představit svět minulý, ve kterém žili jejich prarodiče a do kterého se narodili jejich rodiče. Světem, v němž se nacházíme, už nehýbou jen tradiční ekonomické faktory – práce, kapitál, zdroje, ale také poznatky a znalosti čili informace. V období významného rozvoje vědy a techniky pak představují významnou strategickou surovinu, která urychluje vědecko-technologický pokrok, hospodářský rozvoj a také informovanost a vzdělanost celé společnosti.

Na rozdíl od předcházejících významných surovin jsou informace zdrojem, který se používáním nevyčerpává. Narůstají do objemu i kvality, v posloupnosti data – informace – znalost – poznání – moudrost. Současná doba se potom snaží řešit problémy spojené s racionalizací získávání, zpracování a poskytování adekvátních informací. Dimenze tvorby, zpracování a zprostředkování informací jsou těžištěm nového, tzv. informačního sektoru ekonomiky – informačního průmyslu.(Naisbitt a kol., 1992) Další nakládání se zprostředkovanými daty, fakty a informacemi je potom spojeno s oblastí vzdělávání, resp. *vzděláváním pro informační společnost*. Daný princip by měl hlavně modernímu člověku, resp. seniorovi umožnit poznat tři základní dimenze vzdělávání – etickou a kulturní; vědeckou a technologickou; ekonomickou a sociální.(UNESCO, 1997)

Česká republika se v průběhu své existence zavázala k ochraně stárnoucích občanů a ratifikací přijala mnohé mezinárodní závazky. Zejména právo na sociální ochranu, která zahrnuje právo na sociální pojištění, na starobní důchod po dosažení důchodového věku ne vyššího než 65 let. Dále právo na ochranu zdraví a využívání služeb sociální péče, v případě nedostačujících prostředků právo na sociální a zdravotní pomoc. A rovněž právo starších osob na důstojný a nezávislý život, včetně zachování podílu na společenském a kulturním životě, na volném pohybu v rámci Evropské unie. (Tomeš a kol., 2017)

Z pohledu práva se jedná o obecná ustanovení a principy, kdy vlastní úprava a zabezpečení jednotlivých položek pro seniory a staré lidi je záležitostí jednotlivých suverénních členských států. Což ovšem na druhou stranu přináší záruku rovnoprávného postavení a zákazu diskriminace starších generací. S podporou dalších doporučení jsou pak vytvářeny vhodné podmínky pro zdravotní a sociální prevenci předčasného zestárnutí; přípravu na stáří, zabezpečení úspor na stáří; aktivní stáří proti ztrátě sociální izolace a izolace seniorů; zabezpečení dlouhodobě nemocných a důstojné umírání.

K dosažení a naplňování výše uvedených principů je nutné vytvoření nových, flexibilních možností studia seniorů, která budou respektovat požadavek celoživotního učení a bude v nich kladen důraz na vytváření a prohlubování schopnosti učit se a pracovat s informacemi. (Kalous a kol., 2006) Průběžné vzdělávání a aktivizace pak usnadňují seniorům zvládnání každodenních životních úkolů a mohou jim pomoci zajistit úspěšný přechod a adaptaci v pozdějších věkových stadiích. Vzdělávání také zlepšuje orientaci ve stále se měnících životních podmínkách a ve schopnosti samostatného rozhodování. Vzdělávací aktivity se od určitého období života stávají pro starší a seniory zásadní podmínkou pochopení života v jeho dynamičnosti.

V průběhu edukačního procesu vstřebávají senioři nejen nové informace, které jim pak umožňují být psychicky vyrovnanější, ale také získávají přehled a nadhled nad každodenním životem. Díky vzdělávání senioři dostávají možnost volit si uspořádání vlastního spokojeného stáří. Tímto způsobem jsou vzdělávací aktivity v postproduktivním

věku přispěním k zachování pocitu důstojnosti a životního uspokojení, včetně vhodného začlenění se do společnosti, ale i k fyzickému a duševnímu zdraví. (Veteška, 2016)

Aby vzdělávání přinášelo zmíněné výsledky, musí být nejen realizováno a podchyceno včas, ale také musí být koncepčně a strategicky založeno. Zásadním konceptem v oblasti celoživotního vzdělávání a edukace seniorů se stalo *Memorandum o celoživotním učení*, (fond, 2001) které bylo vydáno v rámci Evropské komise v roce 2000. Uvedený dokument velmi konkrétním způsobem určil budoucnost celoživotního učení. Jednoznačně zvýraznil tezi, že učení a jeho výsledky rozhodují, resp. v budoucnu budou rozhodovat, o ekonomickém růstu, prosperitě, konkurenceschopnosti a kvalitě života lidí v členských státech EU. V textu se konstatuje, že se země EU svou ekonomikou přibližují a naplňují podstatu společnosti založené na znalostech. Ty jsou potom klíčem ke zlepšení zaměstnanosti, adaptability pracovní síly, posilují inovace a konkurenceschopnost. Zároveň vyzývají k připravenosti všech občanů v EU k aktivnímu občanství a spolupráci na sociálně-kulturních i ekonomických změnách v životě jednotlivce.

Z pohledu vzdělávání je podstatné, že Memorandum vymezilo tři zásadní kategorie učení, a to *formální, neformální a informální učení*. Zejména poslední dvě jmenované kategorie mají obrovský význam v edukaci seniorů. Jedná se totiž o edukaci zaměřenou na konkrétní zájem, kulturní, sportovní, relaxační či další aktivitu, ve které senioři pod dohledem a s určitým cílem rozšiřují své vědomosti, dovednosti i schopnosti. Obě kategorie jsou nedělitelnou součástí každodenního života jednice, kdy se zohledňuje cílenost a záměrnost, která ovšem nemusí být seniorem vnímána jako přínos rozvoje vlastní osobnosti či rozšiřováním vědomostí. Nicméně právě neformální a informální učení slouží k další kultivaci schopností, dovedností a návyků seniorů.

Kromě kategorizace skupin učení bylo Memorandem vytyčeno šest klíčových myšlenek:

- *Nové základní dovednosti pro všechny* – s cílem zaručit neustálý přístup k učení, a to v zájmu získávání, doplňování a inovaci dovedností, pro zapojení se do znalostní společnosti. Formálně

stanovený požadavek na dostupnost vzdělávání pro všechny kategorie občanů, tj. i seniory a umožnění rozšiřování vlastních znalostí, aby nedocházelo k izolaci, ale naopak integraci do společnosti.

- *Více investic do lidských zdrojů* – spojeno s navyšováním finančních toků do lidí, s cílem zvýraznění úkrytového bohatství právě v lidských zdrojích.
- *Inovace ve vyučování a učení* – požadavek vytvoření efektivnějších, moderních metod výuky, pro všechny etapy lidského života. Požadavek na vzdělávání dětí, mládeže, ale i dospělých a seniorů.
- *Oceňování učení* – s cílem dosažení zlepšení hodnocení účasti na vzdělávacích aktivitách, včetně rozšíření dosahu výstupů učení, zejména v oblastech neformálního a informálního vzdělávání. Tedy, aby i tyto způsoby vzdělávání byly vysoce hodnoceny a byly součástí požadovaného vzdělávání občanů. Kde je pozitivní hodnocení, tam je i poptávka po dosažení kžzeného cíle.
- *Přehodnocení poradenství* – ve vztahu ke vzdělávání zejména zabezpečení dostupnosti informací o jeho možnostech všem občanům na území EU, s cílem poskytovat ucelený komplex informací a rad, týkajících se edukačních možností v průběhu celého života občana (bez omezení věku, pohlaví, regionu, aj.).
- *Přiblížení učení domovu* – rozšíření nabídky vzdělávání v návaznosti na moderní informační a komunikační technologie, s cílem poskytovat vzdělávací příležitosti v přirozeném prostředí vzdělávající se osoby.

Významným přínosem pro vzdělávací oblast byl také přijatý dokument *Lifelong learning*,(UNESCO, 2000) ve kterém byl specifikován požadavek rozvoje celoživotního učení a rozvoje edukačního systému členských zemí EU. Zároveň dokument prosadil náhled na celoživotní

učení ze tří specifických úhlů. Jako učení se v průběhu celé délky života; učení v rámci všech aspektů a šíře života; podpora motivace k učení, jakožto specifický třetí rozměr. Sama motivace učení je podmíněna nejen schopností učit se, kvalitou školního vzdělávání, ale i kvalitou společenského, ekonomického a kulturního prostředí vzdělávané osoby. V textu memoranda bylo vytyčeno šest klíčových myšlenek, které měly být základem komplexní a souvislé strategie celoživotního učení pro Evropu. Textem bylo stanoveno následující:

- Zaručení všeobecného a *stálého přístupu k učení*, směrem k získávání a obnovování dovedností občanů tak, aby bylo zajištěno jejich trvalé zapojení do znalostní společnosti.
- Viditelný *nárůst investic do lidských zdrojů*, včetně přiznání nejdůležitější hodnotě a bohatství Evropy, tj. jejím občanům.
- Rozvoj *efektivních vyučovacích a učebních metod*, v kontextu kontinuity celoživotního učení.
- Významné *zlepšení způsobů* pojmání a hodnocení učení, zejména pochopení učení jako činnosti i jeho výsledků, a to zejména v případě neformálního učení.
- Zajištění *snadného přístupu ke kvalitním informacím* a poradenství o příležitostech k učení pro každého občana EU, a to v průběhu celého života.
- Přiblížení *příležitosti k celoživotnímu učení* co nejvíce lidem, v místech jejich života, resp. tam, kde je to vhodné; podporovat procesy celoživotního učení s využitím informačních a komunikačních technologií.

V roce 2000 byla na zasedání Evropské rady přijata ještě *Lisabonská strategie*, (Union, 2010) která přinesla zejména zvýraznění konceptu celoživotního vzdělávání, jako nástroje konkurenceschopnosti a hospodářské soutěže v EU. K dosažení stanovených cílů bylo rozhodnuto zaměřit se zejména na tyto oblasti:

- *Ekonomiku a společnost založenou na znalostech* – vytvořit a uvést do praxe opatření k budování informační společnosti, moderního výzkumu a technologického rozvoje. Vypracovat dostatečné strukturální reformy ke zvýšení konkurenceschopnosti, inovace a dopracování vnitřního trhu.
- *Modernizace evropského sociálního modelu* – vystavěného na lidských zdrojích a zvyšování investic do jejich vzdělávání. Zaměřit se zejména na omezení jakéhokoliv vylučování lidí ze společnosti.
- *Zdravá ekonomická perspektiva* – a příznivý růstový výhled ekonomiky — zejména zpracování a uvedení do praxe moderních makroekonomických opatření.

V návaznosti na zmíněné strategické dokumenty EU byly postupně vypracovány a implementovány národní koncepce a strategie rozvoje vzdělávání a vzdělávací soustavy v jednotlivých členských zemích EU. V České republice můžeme za strategické dokumenty v oblasti vzdělávání dospělých a seniorů považovat *Národní program rozvoje vzdělávání v ČR – Bílá kniha.*(MSMT, 2001) Materiál byl schválen vládou ČR a přijat s účinností od března 2001. Časovým horizontem byl rok 2005, v některých specifických částech až rok 2010. Předmětem koncepčního materiálu byla integrující se vzdělávací soustava, ve své sociální, kulturní, politické, hospodářské a environmentální podmíněnosti. V samostatné IV. kapitole byly specifikovány základní požadavky na vzdělávání dospělých. Ze šesti strategických linií obsažených v dokumentu, lze za dominantní považovat především tři: umožnění přístupu k terciárnímu vzdělávání 50 % příslušného populačního ročníku; podpora rozvoje distančního vzdělávání; vypracování a zavedení soustavy finančních i nefinančních pobídek pro rozvoj vzdělávání dospělých.(Kalnický, 2014)

Dalším podstatným koncepčním materiálem pro vzdělávací oblast byla *Strategie celoživotního učení ČR.*(MŠMT, 2007) Vznikla v roce 2007, jako programový dokument Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy ČR. Text materiálu směřoval ke zdůraznění propojenosti

všech možností učení, jak v tradičních vzdělávacích institucích v rámci vzdělávacího procesu, tak i mimo něj. Upozornil na vnímání přechodů mezi vzděláváním a zaměstnáním, s možností získávat stejné kvalifikace a kompetence různými cestami, v průběhu celého života. Byl zdůrazněn princip svobodné volby a aktivní úlohy jedince ve vzdělávání, za podpory vhodných vzdělávacích institucí, programů, vzdělávacích nástrojů a metod. V rámci strategie byly zpracovány také rozhodující směry a doporučení dalšího směřování celoživotního vzdělávání. Jednalo se zejména o problematiku:

- Zpřesnění nejasných *kompetencí* v různých oblastech *dalšího vzdělávání*, vytvořením specifikovanější právní úpravy.
- Zavedení *finančních* i *nefinančních* pobídek pro rozvoj dalšího vzdělávání.
- *Zapojení* středních, vyšších a vysokých škol na větším využití vlastních vzdělávacích kapacit k rozšíření možností dalšího vzdělávání občanů.
- Vypracování ucelených *mechanismů certifikace* lektorů, vzdělávacích programů a vzdělávacích institucí, směrem k celoživotnímu vzdělávání.
- Podpora *tvorby* a *vzájemného propojování* poradenských a informačních středisek pro oblast ČZV.
- Podpora *budování* nebo *úpravy* existujících informačních systémů a služeb, vhodných pro další vzdělávání a sebevzdělávání občanů.

Nejvýznamnějšími mezníky při formulování informační politiky ČR, reagující na stárnutí obyvatelstva, s využitím účinné pomoci vzdělávacích a edukačních aktivit, se bezesporu staly *Národní program přípravy na stárnutí 2008–2012* (M. ČR, 2008) a Národní akční plán podporující pozitivní stárnutí pro období let 2013–2017. Pro potřeby

této kapitoly se u obou programů zaměříme zejména na specifikaci částí, zabývajících se významem a podstatou vzdělávání seniorů pro udržení kvality života ve stáří a aktivního stáří.

Procesy populačního stárnutí se dotýkají všech oblastí života společnosti a promítají se do širokého spektra politických opatření. Proto byl již v roce 2008 k dispozici vládní materiál, reagující na stárnutí populace a založený na komplexním přístupu, koordinaci jednotlivých opatření a v souladu s dlouhodobým výhledem pro maximální využití potenciálu starších pracovníků a seniorů. Zásadním prvkem Národního programu přípravy na stárnutí 2008–2012 bylo vytvořit jednotné podmínky a podklady k tvorbě a naplňování schopné, pružně reagující vzdělávací soustavy na probíhající a očekávané demografické změny. V návaznosti na problematiku populačního stárnutí a ve snaze ke zvýšení kvality života ve stáří, byly položeny základy pro uplatnění se, učení, vzdělávání a aktivní život všem lidem. Doposud nastavený lineární model dospělého života (vzdělání – práce – důchod) stále více přestává platit a hranice mezi jednotlivými fázemi životního běhu se stávají flexibilnějšími a méně ostrými. Z materiálu vyplývá, že starší lidé mají stejně jako všichni právo být hodnoceni jako jednotlivci, na základě svých schopností a potřeb. A to bez ohledu na svůj věk, pohlaví, barvu pleti, zdravotní postižení či jiné charakteristiky. Právě starší lidé, resp. senioři a jejich celoživotně nabyté znalosti a zkušenosti, stojí v centru změn realizovaných v kontextu stárnutí populace.

Při návrhu programu se vycházelo z předpokladu, že ke zvýšení kvality života ve stáří a k úspěšnému řešení aktuálních výzev spojených s demografickým stárnutím populace, je nezbytné zaměřit se na vybrané strategické oblasti a priority. Bylo specifikováno následujících pět oblastí, které měly být prosazovány horizontálně napříč sektory a na všech úrovních veřejné správy:

- *Aktivní stárnutí* – velký důraz kladen zejména na zvyšování investic do vzdělávání a zdraví, které v průběhu života člověka budou ovlivňovat jeho konkurenceschopnost ve stáří. Zesílení využití schopností a dovedností starší osob, a to směrem k zdravějšímu a spokojenějšímu životu, který s sebou přinese schopnost

a ochotu lidí zůstat déle v zaměstnání. Vzdělávání směrem k aktivnímu stárnutí také zahrnovalo podporu v oblastech přípravy na delší a flexibilnější kariéru občanů a jejich aktivní přístup k rozvoji vlastních dovedností. To vše s ohledem na koncepci rozvoje lidských zdrojů ve společnosti i u zaměstnavatelů tak, aby byly udržovány schopnosti, dovednosti a znalosti starších osob na trhu práce. K prodloužení pracovního a aktivního života byly stanoveny zejména požadavky na zlepšení kvality pracovního života.

- *Prostředí a komunita vstřícná ke stáří* – podpora přípravy prostředí, které je sociálně soudržné a nabízí příležitosti pro aktivní život všech jeho občanů, včetně podpory a zachování mezigeneračních kontaktů. To má zásadní vliv na zachování nezávislosti i udržení kvality života starších lidí. V rámci prostředí je zahrnuto v širším významu také klima ve společnosti a její vztah ke stáří a starším lidem, kdy právě pozitivní vztah společnosti ke stáří a starším lidem představuje nejširší a nejzákladnější podmínku zvyšování participace starých lidí ve společnosti.
- *Zlepšení zdraví a zdravotní péče ve stáří* – vzhledem ke skutečnosti, že zdraví je hodnoceno jako vysoký individuální i sociální faktor ovlivňující kvalitu života, byl stanoven požadavek na zlepšování celkové kvality života a životního prostředí. Pro starší občany a seniory to znamenalo podporu zdraví a zdravotního stavu, ale také zachování soběstačnosti, uchování přiměřené výše ekonomického zabezpečení, vstřícného prostředí, psychické pohody, mobility a aktivních možností využití volného času.
- *Podpora rodiny a pečovateli* – důraz na vystavění rodinné politiky ve smyslu vytváření vhodných podmínek pro zdravý vývoj dětí, které je jedním z předpokladů zdraví v průběhu života a ve stáří. Zároveň vytvoření předpokladů pro mezigenerační soudržnost a solidaritu v rodinách a ve společnosti. Intenzivní mezigenerační podpora a výměna přetrvávající v průběhu života, jsou významným přínosem pro rozvoj jedince i celé společnosti.

- *Podpora participace na životě společnosti a ochrana lidských práv* – podpora zapojení seniorů do života komunity a společnosti, pocit uznání a užitečnosti, ocenění jejich zkušeností a smysluplné využití volného času patří k důležitým prvkům pozitivního sebepojetí a životní spokojenosti v každém věku, tedy i ve stáří. Vzhledem k tomu bylo programem navrženo podporovat participaci seniorů na vzdělávacích, kulturních a společenských aktivitách, a na řešení a rozhodování o otázkách, které se jich dotýkají.

Druhým významným dokumentem informační politiky ČR se stal *Národní akční plán podporující pozitivní stárnutí pro období let 2013–2017*, (MPSV, 2013) přijatý vládou ČR v roce 2012. V textu plánu je zdůrazněn fakt, že lidé se dožívají vyššího věku a prodlužující se délka života není jen výsledkem zvyšování kvality a životní úrovně společnosti, ale také celkového zlepšování fyzického i psychického zdravotního stavu populace. Seniorský věk se tak stává významnou fází lidského života a možnosti využití celoživotní moudrosti a zkušeností i vysoké odbornosti seniorů vede ke zvyšování ekonomického potenciálu společnosti. Z pohledu vlastního uplatnění dokumentu ve společnosti, pak vychází šest priorit:

- *Zajištění a ochrana lidských práv starších osob* – základní sférou plánu bylo zajištění dodržování a ochrany lidských práv seniorů, a to zejména z důvodu jejich zranitelnosti. Zejména v pokročilém věku jim musí být zajištěno právo na respekt, právo na důstojné zacházení a důstojné podmínky v jakémkoliv prostředí, tj. právo na důstojný život a účasti ve společnosti. Opatření stanovená dokumentem směřovala k tomu, aby bylo starším pracovníkům a seniorům umožněno požívání nejen politických a občanských práv, ale také naplnění sociálních, kulturních a dalších práv. Základní vize – „Seniorům je zajištěno plné požívání všech jejich práv a ochrana před projevy špatného zacházení a diskriminace na základě věku“.(MPSV, 2013)

- *Celoživotní učení* – zajištění kontinuálního procesu získávání a rozvoje vědomostí, intelektových schopností a praktických dovedností pro starší občany a seniory. Vytvoření podmínek pro propojení procesů celoživotního učení a vzdělávání s pracovními aktivitami starších osob a vytvořit podmínky k získání kvalifikačních dokladů seniorům, dle jejich individuálních či pracovních zájmů, pro další společenské uplatnění. Program se plně věnuje možnostem a součástí celoživotního učení i vzdělávání, jmenuje aktivity daného druhu v ČR a specifikuje jeho možnosti. Je zdůrazňována potřeby nárůstu daných vzdělávacích aktivit prostřednictvím dalších organizací a institucí, které mohou vzdělávání poskytovat. Základní vize – „Celoživotní učení jako přirozená a funkční součást společnosti“. (MPSV, 2013)
- *Zaměstnávání starších pracovníků a seniorů ve vazbě na systém důchodového pojištění* – program apeluje na vhodné nastavení důchodového systému, který je předpokladem vytvoření účinné komplexní strategie podporující ekonomickou aktivitu starších pracovníků. Jako základní je stanoven požadavek na maximální využití potenciálu pracovní síly seniorů, které je předpokladem dlouhodobé finanční udržitelnost a schopnosti systému v budoucnu poskytovat přislíbené dávky. Základní vize – „Senioři jako zkušení, vysoce odborní a vyzrálí pracovníci na trhu práce včetně existujících flexibilních podmínek pro jejich postupný přechod z pracovní aktivity do starobního důchodu“. (MPSV, 2013)
- *Dobrovolnictví a mezigenerační spolupráce* – v dokumentu je charakterizována demografická a ekonomická situace, která byla základem pro vytvoření jistého společenského napětí mezi generacemi. Proto je kladen důraz na podporu solidarity, dialogu a spolupráce mezi lidmi různých věkových kategorií. Problém mezigenerační spolupráce se dotýká celého spektra aktivit v rámci společnosti. Proto je programem navrhována cesta ke zlepšení soudržnosti, zejména v podpoře oblastí vytváření

pozitivních inter-generačních sociálních vazeb, které prospívají nejen občanské společnosti, ale také ovlivňují kvalitu rodinného života. Programem je tento způsob vnímán jako přínos pro sektory sociálních a zdravotních služeb a dle předpokladů může ovlivňovat také ekonomický rozvoj společnosti. Základní vize – „Senioři jako nedílná, aktivní a samozřejmá součást naší společnosti“. (MPSV, 2013)

- *Kvalitní prostředí pro život seniorů* – základní myšlenkou byl fakt, že člověk, občan může být aktivním pouze za předpokladu zajištění odpovídajícího kvalitního prostředí. Vzhledem ke skutečnosti, že starší občané a senioři spadají do jedné z nejvíce ohrožených skupin v přístupu účasti na životě společnosti, zaměřil se program na specifikaci a následné odstranění negativních bariér. Zejména úprava a narovnání možností v oblasti účasti na formálním a neformálním společenském (komunitním) životě; dále zajištění bezpečnosti a ochrany zdraví; vytvoření odpovídajících podmínek a úrovně bydlení a poskytování sociálních a zdravotní služeb a také zabezpečení dopravní obslužnosti. Základní vize – „Kvalitní prostředí s odpovídající infrastrukturou, dostatečnou nabídkou bydlení a občanské vybavenosti umožňující aktivní zapojení seniorů do komunitního života“. (MPSV, 2013)
- *Zdravé stárnutí* – zdraví, jako zásadní předpoklad pro aktivní začlenění se do společnosti, na trh práce i dobrovolnických aktivit, je vnímáno programem, jako důležitá oblast podpory. Zdraví, integrace a participace jsou u každého jedince úzce propojeny. Proto podpora sociální integrace a participace má zřejmý pozitivní dopad na zdravotní stav aktivních seniorů, na systém sociální a zdravotní péče o seniory. Základní vize – „Zdravý životní styl a prevence nemoci jako základní předpoklad pro zvýšení kvality a prodloužení aktivního života ve stáří“. (MPSV, 2013)

Výše uvedené a specifikované programy se staly základem pro přípravu a postupné naplňování informační politiky ČR pro oblast stáří a seniorů. Zajímavý je také *Projekt na podporu a rozšíření politiky přípravy na stárnutí napříč ČR, 2017–2020.* (MPSV, 2018) Jeho cílem je začlenit agendu přípravy na stárnutí do stávajících strategických a rozvojových dokumentů krajů ČR a zároveň napomáhat plnění jednotlivých agend v praxi. Výstupem projektu by měl být nový strategický dokument, který by měl navazovat na předchozí národní akční plány. Předpokládá se, že jeho zásadním prvkem bude rozšíření podpory pozitivního stárnutí a rozvoje informačního vzdělávání seniorů, s ohledem na výstupy a dosažené výsledky předchozích materiálů. Aktuálně je tedy k dispozici jen pracovní verze připravovaného materiálu, který účelově stanovuje ucelený rámec pro politiku stárnutí a chápe ji jako průřezovou agendu, týkající se různých oblastí života společnosti, včetně oblastí veřejných politik. Z pracovního materiálu je zřejmé, že nová strategie uznává, že osoby na 50 let jsou velmi rozmanitou a heterogenní skupinou lidí ve společnosti, a proto se snaží nalézt taková opatření, která zahrnou a zohlední různorodost skupiny. Materiálem jsou dosud stanoveny tyto *specifické cíle*: Zajištění dostatečných příjmů státního rozpočtu; Zajištění dostupného bydlení pro všechny generace; Změna parametrů pojištění osob samostatně výdělečně činných v důchodovém systému; Snížení rozdílů v odměňování mužů a žen; Zvyšování mezd; Odstraňování strukturální nezaměstnanosti u starších lidí na trhu práce; Podpora prevence a rehabilitace za účelem zlepšení zdravotního stavu obyvatelstva; Systematické budování bezbariérového veřejného prostoru; Ochrana práv spotřebitele a lidských práv seniorů; Podpora dobrovolnictví a zapojení starších osob do komunitního života. Z uvedeného je tedy zřejmé, že mnohé z výše jmenovaného zasáhne a promění oblasti vzdělávání seniorů a edukační politiku věnovanou seniorům v ČR.

8.3 Současné výzkumy vzdělávání seniorů v ČR

Vzdělávací aktivity zaměřené na zlepšení kvality života člověka musí být podchyceny včas. Ať už hovoříme o vzdělávání mladší, střední či starší generace edukantů, vždy je nutné sledovat aktuální vývoj ve společnosti a reagovat na změny podmínek s dostatečným předstihem v oblasti vzdělávání. Ideálním principem je průběžné vzdělávání a aktivizace, které zejména seniorům usnadňují zvládnání každodenních životních úkolů v měnících se podmínkách života. Mohou jim pomoci zajistit úspěšný přechod a adaptaci v pozdějším věku. Z hlavní podstaty vzdělávání vyplývá, že tento proces zlepšuje orientaci ve stále se měnících životních podmínkách a ve schopnosti samostatného rozhodování. Proto je vzdělávání považováno za aktivitu, která zejména seniorům poskytuje podmínky pro pochopení života v jeho dynamičnosti. (Mühlpachr, 2001) Pomocí edukačního procesu vstřebávají senioři nové informace, které jim pak umožňují být psychicky vyrovnanějšími, protože tím získávají přehled a nadhled nad každodenními životními kroky. Díky záměrnému a dostatečně zaměřenému vzdělávání pak senioři získávají možnost volby uspořádání si vlastního spokojeného života. Vzdělávací aktivity v předdůchodovém a postproduktivním věku přispívají člověku nejen k naplnění pocitu důstojnosti a životního uspokojení, ale také napomáhají důstojnému začlenění se do společnosti, včetně nastavení vlastního přístupu k fyzickému a duševnímu zdraví člověka. (Veteška, 2016)

Pro současné vyspělé země je typické, že jeho obyvatelstvo výrazně stárne, což mimo jiné znamená snižující se počty osob na trhu práce a zvyšující se průměrný věk osob, které jsou ekonomicky aktivní. Celkově se zvyšuje podíl osob ekonomicky neaktivních z důvodu pobírání starobního nebo invalidního důvodu. Česká republika se v tomto aspektu nijak neliší od ostatních vyspělých zemí. Ovšem podle statistických projekcí Evropského statistického úřadu bude v roce 2040 patřit Česká republika k jedněm z nejstarších států v Evropě. (Rabušic, 1995)

Vzhledem k této skutečnosti se nejen politická reprezentace, ale i vzdělávací instituce a výzkumníci v oblasti sociologie, zabývají otázkou, jak tuto situaci řešit. Jak ukazují výsledky z vyspělých zemí Evropy, je jednou z možností příklon k aktivnímu stárnutí a stáří. Z aktuálních realizovaných výzkumů v této oblasti zde budou v krátkosti zmíněny ty, které se dotýkají hlavního tématu bakalářské práce, a tím je vzdělávání seniorů a jeho cíle.

Za nejpodstatnější výzkumy realizované po roce 2001 zmíníme zejména práce Pavla Mühlpachra, který se zabýval náplní vědecké disciplíny geragogiky, kde jako jeden z výkladů pojmu využívá „význam vzdělávacího úsilí v postproduktivním věku a formy vzdělávání v postproduktivním věku“. (Mühlpachr, 2001) Zdůrazňuje význam zejména vzdělávacích aktivit v postproduktivním věku, chápe jako zdroj přispívající k „pocitu důstojnosti a životního uspokojení k začlenění se do společnosti i k fyzickému a duševnímu zdraví“. (Mühlpachr, 2001) Dále pak v návaznosti na Livečkovy (Livečka, 1982) práce shrnuje funkce, resp. cíle vzdělávání v postproduktivním věku – preventivní, anticipační, rehabilitační a posilovací. V rámci dalšího poznání uvádí, že na základě realizovaných výzkumných projektů je „věnována dostatečná pozornost přípravě na stáří, tréninkům směřujícím k uchování fyzického zdraví, kognitivní aktivizaci psychických funkcí, ovšem stranou zůstávají motivační a emocionální aspekty života v postproduktivním věku, učení a vzdělávání nevyjímaje“. (Mühlpachr, 2001)

Výrazným přínosem pro oblast studia vzdělávání seniorů a přípravy na stárnutí a stáří jsou práce prof. Ladislava Rabušice. Ten se v obsáhlých výzkumech zabýval mnoha aspekty pohledu na stáří a stárnutí v české společnosti, včetně seniorského vzdělávání. Jeho zásadním předpokladem budoucího směřování vzdělávání seniorů je vzdělávání k aktivnímu stárnutí, tedy „dlouhodobější aktivitě na trhu práce“. (Rabušicová a kol., 2008) Připomíná ekonomické ukazatele podporující vzdělávání k aktivnímu stárnutí, kam zahrnuje také spojitost mezi staršími pracovníky a jejich schopnostmi držet krok s rozvojem nových technologií a poznatků. Připomíná, že „důležitým prvkem aktivního stárnutí proto musí být i příslušná aktivizace vzdě-

lanostní“.(Rabušicová a kol., 2008) Aby byly osoby před-seniorského a seniorského věku schopny najít své uplatnění na trhu práce i ve společnosti, musí se v dynamicky se rozvíjejícím prostředí opakovaně vracet k sebevzdělávání. A to jak ve formě zvyšování dosažené kvalifikace, či rekvalifikace, nebo k získávání kvalifikace nové. Z toho jasně vyplývá požadavek na zapojení se do některé z forem vzdělávání dospělých a seniorů. Ve svých výzkumech Rabušic poukazuje na fakt, že celoživotní učení a vzdělávání dospělých a seniorů se musí stát organickou součástí každodennosti. Pokud nedojde k aktivizaci populace staršího věku, tak aby byla schopna úspěšně fungovat v moderní společnosti, pak se mnohé připravované reformy minou svým účinkem. Proto Rabušic vidí před sociology, psychology a pedagogy jasný úkol současné doby, a tím je „naučit člověka stárnout“.(Rabušicová a kol., 2008) Tedy vštípit každému člověku poznání, že tak jako se v mládí připravuje na svou profesní dráhu, bude nutné se ve středním věku začít připravovat na dlouhé období života seniora. Propojit aktivní mladou generaci s myšlenkou a konceptem aktivního stárnutí, zejména pak o oblasti vzdělávání. Tedy naučit aktivní populaci, aby ani ve vyšším středním, před-seniorském a seniorském věku nepřestala věnovat pozornost svému vzdělávání. Jen tak mohou senioři nalézt své místo v dynamicky se měnícím prostředí.

Zajímavým výsledkem Rabušicova průzkumu jsou také příčiny toho, proč starší česká populace není aktivnější při sebevzdělávání. Jako nejpodstatnější překážka vzdělávání je uváděna psychická bariéra, kdy senioři vnímají vzdělávání jako něco, co již nemá smysl, resp. předpokládají, že ve svém věku již výuku nezvládnou. Rabušic tento fakt připisuje psychologickému klimatu v ČR. To vnímá české seniory jako málo sebevědomé a blížící se důchod, nebo důchod samotný je pak vede k pasivitě a programem seniora je často to, že žádný program nemají. A právě zde je důležité nabídnout seniorům vzdělávací a aktivizační kurzy, které mohou být jednou z možností programu každého dne.

Pozoruhodným příspěvkem pro oblast vzdělávání seniorů je práce Hasmanové Marhánkové,(Hasmanová Marhánková, 2013) ve které se

na základě několikaletého etnografického výzkumu snaží definovat chápání a posuny v přístupu ke stárnutí a stáří. Zabývá se zejména konceptem aktivního stárnutí, které spojuje seniorský věk s aktivitou a jeho prodlužujícím se pohybem na trhu práce, celoživotním vzděláváním, přiměřenou fyzickou aktivitou či dalšími nově se rozvíjejícími zájmy. V rámci materiálu je aktivní stárnutí charakterizováno jako způsob práce se seniory, kdy nejpodstatnější je ovlivnění průběhu celého života. Zejména k prosazení role aktivity, jako významného mechanismu konstruování normativního pohledu na tzv. dobré stáří.

Patrným přínosem pro aktuální problematiku vzdělávání seniorů je také práce Kalnického, (Kalnický, 2018) ve které jsou zmíněny základní historické prvky konstituování geragogiky a gerontodidaktiky. Tedy moderním oborem „o výchově ve stáří a ke stáří“ a disciplínou, která se zabývá „edukačními specifiky seniorů“. Jsou zde shrnuty náhledy na didaktiku dospělých, ovšem s výrazným přínosem pro starší a seniorskou generaci.³

³Další zajímavé výzkumy a studie realizované v rámci MŠMT ČR. (Sak a kol., 2007)

Závěr

V dynamicky se měnícím světě, do kterého zasahují digitální technologie, se některé generace mohou dostávat do problémů s adaptací na nové prostředky a způsoby komunikace informací. Zejména současní senioři, jejichž život byl protkán možnostmi i výzvami současného informačního prostředí, jsou právě skupinou, na kterou zejména negativní vlivy mohou působit velmi silně. Proto jsme se v této kapitole věnovali problematice seniorů a jejich vzdělávání. Ne však nutně jen cestou k informačním technologiím, gramotnostem nebo práci s informacemi. Tito lidé se blíží ke sklonku svého života a měli by tedy své stáří prožít v radosti, pohodě a bez zbytečností. Proto je potřeba vnímat jejich sebe-vzdělávání i edukaci komplexně a zbytečně jim nevnucovat něco, o co třeba ani nestojí. . .

Seznam obrázků

1.1	Znázornění struktury generace. (Zdroj: Vlastní.) . . .	6
1.2	Il. obrázek k překrývání generací. (Zdroj: Vlastní.) . .	8
2.1	Model metagramotnosti. Zdroj:(Mackey; Aird, 2022)	27
6.1	Kontinuum realita-virtualita (RV). (Milgram a kol., 1995)	63
7.1	Bloomova taxonomie. (Armstrong, 2019)	81

Bibliografie

- ABUHAMMAD, S., 2020. Barriers to distance learning during the COVID-19 outbreak: A qualitative review from parents' perspective. *Heliyon*. Roč. 6. ISSN 2405-8440. Dostupné z DOI: 10.1016/j.heliyon.2020.e05482.
- ABZ.CZ, 2005. *Slovník cizích slov* [online] [cit. 2022-12-15]. Dostupné z: <http://slovník-cizich-slov.abz.cz>.
- ACRL, 2015. Framework for Information Literacy for Higher Education [online] [cit. 2021-07-02]. Dostupné z: <https://www.ala.org/acrl/standards/ilframework>.
- ADAMS, Zoë; OSMAN, Magda; BECHLIVANIDIS, Christos; MEDER, Björn, 2023. (Why) Is Misinformation a Problem? *Perspectives on Psychological Science*. ISSN 1745-6916. Dostupné z DOI: 10.1177/17456916221141344.
- AKYOL, N. A.; ERGIN, D. A.; KRETTMANN, A. K.; ESSAU, C. A., 2021. Is the relationship between problematic mobile phone use and mental health problems mediated by fear of missing out and escapism? *Addictive Behaviors Reprots*. Roč. 14. ISSN 2352-8532. Dostupné z DOI: 10.1016/j.abrep.Ad2021.100384.
- ALEXOPOLOU, A.; BATSOU, A.; DRIGAS, A., 2020. Mobile and Cognition: The Association between Mobile Technology and Cognitive Flexibility. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*. Roč. 14. ISSN 1865-7923. Dostupné z DOI: 10.3991/ijim.v14i03.11233.

- ARMSTRONG, P., 2019. *Bloom's Taxonomy* [DOCX]. Nashville: Vanderbilt University, Center for Teaching [cit. 2022-12-15]. Dostupné z: <https://cdn.vanderbilt.edu/vu-sub/wp-content/uploads/sites/59/2010/06/19134035/Blooms-Taxonomy.docx>.
- BECK, Estee; GOIN, M. Ellen; HO, Andrew; PARKS, Alexis; ROWE, Stephen, 2021. Critical digital literacy as method for teaching tactics of response to online surveillance and privacy erosion. *Computers and Compositions*. Roč. 61. ISSN 1873-2011. Dostupné z DOI: 10.1016/j.compcom.2021.102654.
- BELZ, H.; SIEGRIST, M., 2011. *Klíčové kompetence a jejich rozvíjení: východiska, metody, cvičení a hry*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-930-9.
- BEREGER, P. L.; LUCKMANN, T., 1999. *Sociální konstrukce reality: pojednání o sciologii vědění*. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury. ISBN 80-85959-46-1.
- BLAZINA, Carrie; DESILVER, Drew, 2021. *Boomers, Silents still have most seats in Congress, though number of Millennials, Gen Xers is up slightly* [online]. Pew Research Center [cit. 2022-08-15]. Dostupné z: <https://www.pewresearch.org/short-reads/2021/02/12/boomers-silents-still-have-most-seats-in-congress-though-number-of-millennials-gen-xers-is-up-slightly/>.
- BOHUALIS, D., 2003. *ETourism: information technology for strategic tourism management*. Harlow: Financial Times Prentice Hall. ISBN 05-823-5740-3.
- BOMHOLD, C. R., 2013. Educational use of smart phones technology: A survey of mobile phone application use by undergraduate students. *Program: electronic library and information systems*. Roč. 47. ISSN 0033-0337. Dostupné z DOI: 10.1108/PROG-01-2013-0003.
- BROWN, R. H.; IRVING, L.; PRABHAKAR, A.; KATZEN, S., 1995. *The Global Information Infrastructure: Agenda for Cooperation* [online]. Washington: National Telecommunications and Information Administration [cit. 2022-12-15]. Dostupné z: <https://www.ntia.doc.gov/report/1995/global-information-infrastructure-agenda-cooperation>.

- BUERMANN, U., 2009. *Jak (pře)žít s médii: příležitosti a hrozby informačního věku a nové úkoly pedagogiky: výzkumná práce Institutu pro pedagogiku a smyslovou a mediální ekologii*. Hranice: Fabula. ISBN 978-80-86600-58-1.
- BULUT, Zeki A.; DOĞAN, Onur, 2017. The ABCD typology: Profile and motivations of Turkish social network sites users. *Computers in Human Behavior*. Roč. 67. ISSN 0747-5632. Dostupné z DOI: doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.021.
- BURFORD, S.; PARK, S., 2018. The impact of mobile tablet devices on human information behaviour. *Journal of Documentation*. Roč. 70. ISSN 0022-0418. Dostupné z DOI: [10.1108/JD-09-2012-0123](https://doi.org/10.1108/JD-09-2012-0123).
- BURKE, P., 2007. *Společnost a vědění: od Gutenberga k Diderotovi*. Praha: Karolinum. ISBN 978-80-246-1319-2.
- BURYÁNEK, J., 2006. Multikulturní výchova v RVP. *Metodický portál RVP.cz* [online] [cit. 2022-12-15]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/450/multikulturni-vychova-v-rvp.html>.
- CAO, Dongmei; MEADOWS, Maureen; WONG, Donna; XIA, Senmao, 2021. Understanding consumers' social media engagement behaviour: An examination of the moderation effect of social media context. *Journal of Business Research*. ISSN 0148-2963. Dostupné z DOI: [10.1016/j.jbusres.2020.06.025](https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2020.06.025).
- CARPENTIER, Chantal Line, 2023. New Economics for Sustainable Development: Attention Economy. *United Nations Economist Network* [pdf]. Dostupné také z: www.un.org/sites/un2.un.org/files/attention_economy_feb.pdf.
- CEJPEK, J., 2008. *Informace, komunikace a myšlení: úvod do informační vědy*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Nakladatelství Karolinum. ISBN 978-80-246-1037-5.
2018. CILIP Definition of Information Literacy [online] [cit. 2021-07-02]. Dostupné z: <https://inflolite.org.uk/definitions-models/>.
- CLARKE, Robert, 2019. Risks inherent in the digital surveillance economy: A research agenda. *Journal of Information Technology*. Roč. 34. Dostupné z DOI: [10.1177/0268396218815559](https://doi.org/10.1177/0268396218815559).

- CLINE, E., 2011. *Ready Player One*. New York: Brodway Books. ISBN 978-0-307-88744-3.
- COLLINS, Harry; EVANS, Robert; DURANT, Darrin; WEINEL, Martin, 2021. *Experts and the Will of the People: Society, Populism and Science*. Palgrave Pivot Cham. ISBN 978-3-030-26982-1. Dostupné z DOI: 10.1007/978-3-030-26983-8.
- CORBEIL, R.; VALDES-CORBEIL, M., 2007. Are You Ready for Mobile Learning? *Educause Quarterly*. Roč. 2. ISSN 1528-5324. Dostupné také z: <https://er.educause.edu/-/media/files/article-downloads/egm0726.pdf>.
- CORSTEN, Michael, 2007. Čas generací. *Sociální studia*. Roč. 1–2. ISSN 1214-813X.
- CUI, Y.; ROTO, V., 2008. How People Use the Web on Mobile Devices. In: *WWW'08: Proceedings of the 17th International Conference on World Wide Web*. New York, NY, United States: Association for Computer Machinery. ISBN 978-1-60558-085-2. Dostupné z DOI: 10.1145/1367498.1367619.
- ČELEDEOVÁ, L.; KALVACH, Z.; ČEVELA, R., 2016. *Úvod do gerontologie*. Praha: Nakladatelství Karolinum. ISBN 978-80-246-3404-3.
2023. *České noviny* [online] [cit. 2023-03-20]. ISSN 1213-5003. Dostupné z: <https://www.ceskenoviny.cz/zpravy/2323542>.
- ČORNANIČOVÁ, R., 2007. *Edukácia seniorov: vznik, rozvoj, podnety pre geragogiku*. Bratislava: Vydavateľstvo UK. ISBN 978-80-223-2287-4.
- ČR, MPSV, 2008. *Kvalita života ve stáří: národní program přípravy na stárnutí na období let 2008–2012*. Praha: MPSV. ISBN 978-80-86878-65-2.
- ČR, Národní knihovna, 2003. *KTD – Česká terminologická databáze knihovnictví a informační vědy (TDKIV)* [online] [cit. 2022-12-15]. Dostupné z: <https://aleph.nkp.cz>.
- AL-DAIHANI, S. M., 2018. Smartphone use by students for information seeking. *Global Knowledge, Memory and Communication*. Roč. 67. ISSN 2514-9342. Dostupné z DOI: 10.1108/GKMC-01-2018-0008.

- DIMOCK, Michael, 2019. Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins [online] [cit. 2021-07-02]. Dostupné z: www.pewresearch.org/fact-tank/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/.
- DUFFY, Bobby, 2021. *The Generation Myth: Why when you are born matters less than you think*. New York: Basic Books. ISBN 9781541620308.
- DUFFY, Bobby; SHRIMPSON, Hannah; CLEMENCE, Michael, 2022. *Millennial: Myth and Realities* [PDF]. Ipsos. Dostupné také z: <https://www.ipsos.com/sites/default/files/2017-07/Ipsos%20-%20Millennial%20Myths%20and%20Realities.pdf>.
- EPSTEIN, Dmitry; MEDZINI, Rotem, 2022. Conversations with fellow leaders: Privacy framing in congressional hearings after Cambridge Analytica. *Telecommunications Policy*. ISSN 0308-5961. Dostupné z DOI: 10.1016/j.telpol.2022.102427.
- EUROSTAT, 2022. Being young in Europe today – digital world. *Statistics Explained* [online] [cit. 2023-02-03]. ISSN 2443-8219. Dostupné z: http://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Being_young_in_Europe_today_-_digital_world#A_digital_age_gap.
- FOND, Národní vzdělávací, 2001. Memorandum o celoživotním učení. *Zpráva Odborné vzdělávání v zahraničí*. Dostupné také z: <http://old.nvf.cz/archiv/memorandum/index.htm>.
- FORUM, World Economic, 2020. *The Future of Jobs Report: October 2020* [PDF]. Dostupné také z: http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2020.pdf.
- FRAILLON, J.; AINLEY, J.; SCHULZ, W.; FRIEDMAN, T.; D. DUCKWORTH, 2019. *Preparing for Life in a Digital World: IEA International Computer and Information Literacy Study 2018 International Report*. Cham: SpringerOpen. ISBN 978-3-030-38781-5. Dostupné z DOI: 10.1007/978-3-030-38781-5.
- FRY, Richard, 2020. Millennials overtake Baby Boomers as America's largest generation [online] [cit. 2022-06-11]. Dostupné z: <https://www.pewresearch.org/short-reads/2020/04/28/millennials-overtake-baby-boomers-as-americas-largest-generation/>.

- GILBERT, Bruce, 2000. Teaching Information Literacy and Computing Ethics: Are they the Same Thing? *Information Literacy and Computing Ethics*. Roč. 32. ISSN 1057-2317. Dostupné z DOI: 10.1006/iilr.2000.0139.
- GINTAUNAS, V.; HÜBLER, A. W., 2007. Experimental evidence for mixed reality states in an interreality. *Physical Review E*. Roč. 75. ISSN 2470-0053. Dostupné z DOI: 10.1103/PhysRevE.75.057201.
- GRÜN, A., 2009. *Umění stárnout*. Kostelní Vydří: Karmelitánské nakladatelství. ISBN 978-80-7195-316-6.
- GRUSS, P., 2009. *Perspektivy stárnutí: z pohledu psychologie celoživotního vývoje*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-605-6.
- HA, Louisa; FANG, Ling, 2012. Internet experience and time displacement of traditional news media use: An application of the theory of the niche. *Telematics and Informatics*. Roč. 29. Dostupné z DOI: 10.1016/j.tele.2011.06.001.
- HAN, D. D.; BERGS, Y.; MOORHOUSE, N., 2022. Virtual reality consumer experience escapes: preparing for the metaverse. *Virtual Reality*. Roč. 26. ISSN 1434-9957. Dostupné z DOI: 10.1007/s10055-022-00641-7.
- HANDBIDGE, A.; TIN, T.; SANDERSON, N., 2018. Information Literacy Skills on the Go: Mobile Learning Innovation. *Journal of Information Literacy*. Roč. 12. ISSN 1750-5968. Dostupné z DOI: 10.11645/jil.v12i1.2322.
- HASMANOVÁ MARHÁNKOVÁ, J., 2013. *Aktivita jako projekt: diskurz aktivního stárnutí a jeho odezvy v životech českých seniorů a seniorek*. Praha: Sociologické nakladatelství. ISBN 978-80-7419-152-7.
- HAŠKOVCOVÁ, H., 2010. *Fenomén stáří*. Praha: Brain Team. ISBN 978-80-87109-19-9.
- HAŠKOVCOVÁ, H., 2012. *Sociální gerontologie, aneb, Seniori mezi námi*. Praha: Galén. ISBN 978-80-7262-900-8.

- HAVELKA, S., 2013. Mobile Information Literacy: Supporting Students' Research and Information Needs in a Mobile World. *Internet Reference Services Quarterly*. Roč. 18. ISSN 1540-4749. Dostupné z DOI: 10.1080/10875301.
- HEAD, Alison, 2017. Posing the million-dollar question: What happens after graduation? *Journal of Information Literacy*. Roč. 11. ISSN 1750-5968. Dostupné z DOI: 10.11645/11.1.2186.
- HEIMONEN, T., 2009. Information needs and practices of active mobile Internet users. In: *Mobility'09: Proceedings of the 6th International Conference on Mobile Technology, Applications & Systems*. New York, NY, United States: Association for Computing Machinery. Dostupné z DOI: 10.1145/1710035.1710085.
- HELSPER, Ellen Johana; EYNON, Rebecca, 2010. Digital natives: Where is the evidence? *British Educational Research Journal*. Roč. 36. ISSN 1469-3518. Dostupné z DOI: 10.1080/0141192090289227.
- HELUS, Z., 2015. *Sociální psychologie pro pedagogy*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-4674-6.
- HENDRICKS, Vincent F.; VESTERGAARD, Mads, 2019. *Reality Lost: Market of Attention, Misinformation and Manipulation*. Copenhagen: Springer Open. ISBN 978-3-030-00813-0. Dostupné z DOI: 10.1007/978-3-030-00813-0.
- HESOVÁ, A., 2011. Integrace ve výuce. *Metodický portál RVP.cz* [online] [cit. 2022-12-15]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/12039/INTEGRACE-VE-VYUCE.html>.
- HINDS, Joanne; WILLIAMS, Emma; JOINSON, Adam N., 2020. "It would not happen to me": Privacy concerns and perspectives following the Cambridge Analytica scandal. *International Journal of Human Computer Studies*. ISSN 1071-5819. Dostupné z DOI: 10.1016/j.ijhcs.2020.102498.
- HINTZE, A. M.; CHANG, C.; NICHOLS, D. M., 2010. Contextual Queries express Mobile Information Needs. In: *Proceedings of the 12th Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services, Mobile HCI 2010, Lisbon, Portugal, September 7–10, 2010*.

- New York, NY, United States: Association for Computer Machinery. ISBN 9781605588353. Dostupné z DOI: 10.1145/1851600.1851658.
- HONZÁK, Radkin, 2020. *Emoce od A do P*. Praha: Galén. ISBN 978-80-7492-492-7.
- HORVATH, J.; MUNDIGER, Ch.; SCHMITGEN, M. M.; WOLF, N. D.; SAMBATARO, F.; HIRJAK, D.; KUBERA, K. M.; KOENIG, J.; WOLF, R. Ch., 2020. Structural and functional correlates of smart-phone addiction. *Addictive Behaviors*. Roč. 105. ISSN 0306-4603. Dostupné z DOI: 10.1016/j.addbeh.2020.106334.
- HOWE, Neil; STRAUSS, William, 1993. *13th gen : abort, retry, ignore, fail?* New York: Vintage Books. ISBN 9780679743651.
- HRABINOVÁ, S., 2018. Použitelnost mobilních webových sídel knihoven. *ITLib: Informačné technológie a knižnice*. Roč. 2018. ISSN 1336-0779. Dostupné také z: <https://itlib.cvtisr.sk/clanky/clanek3478>.
- HRDINÁKOVÁ, L.; FÁZIK, J., 2021. *Informačná gramotnosť a informačné vzdelávanie*. Bratislava: Slovenská pedagogická knižnica. ISBN 978-80-974036-2-1.
- CHURCH, K.; SMYTH, B., 2009. Understanding the intent behind mobile information needs. In: *IUI'09: Proceedings of the 14th International Conference on Intelligent User Interfaces*. New York, NY, United States: Association for Computing Machinery. ISBN 978-1-60558-168-2. Dostupné z DOI: 10.1145/1502650.1502686.
- CHURCH, K.; SMYTH, B.; BRADLEY, K.; COTTER, P., 2008. A Large Scale Study of European Mobile Search Behaviour. In: *Mobile HCI'08: Proceedings of the 10th international conference on Human computer interaction with mobile devices a services*. New York, NY, United States: Association for Computing Machinery. ISBN 978-1-59593-952-4. Dostupné z DOI: 10.1145/1409240.1409243.
- JACOBSON, Trudi E.; MACKEY, Thomas Patrick; O'BRIAN, Kelsey L., 2021. Visualizing the Convergence of Metaliteracy and the Information Literacy Framework. In: *Envisioning the Framework: a graphic guide to information literacy* [PDF]. Dostupné také z: https://scholarsarchive.library.albany.edu/ulib_fac_scholar/149?utm_source=s

- cholarsarchive.library.albany.edu%2Fulib_fac_scholar%2F149&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages.
- JACOBSON, Trudi E.; MACKEY, Thomas Patrick; O'BRIAN, Kelsey L.; FORTE, Michele; O'KEEFFE, Emer, 2018. 2018 metaliteracy goals and learning objectives. In: *Metaliteracy.org* [online] [cit. 2021-07-02]. Dostupné z: <https://metaliteracy.org/learning-objectives/2018-metaliteracy-goals-and-learning-objectives/>.
- JANIŠ, K., 2005. *Úvod do sexuální výchovy*. Opava: Slezská univerzita, FVP, ÚPPV. ISBN 80-7248-305-6.
- JONÁK, Z., 2003. Komunikace. In: *KTD: Česká terminologická databáze knihovnictví a informační vědy (TDKIV)* [online]. Praha: Národní knihovna ČR [cit. 2023-02-03]. Dostupné z: https://aleph.nkp.cz/F/?func=direct&doc_number=000002774&local_base=KTD.
- JŮVA, V.; V. JŮVA, jr., 2007. *Stručné dějiny pedagogiky*. Brno: Paido. ISBN 978-80-7315-151-5.
- KALHOUS, Zdeněk; OBST, Otto, 2001. *Školní didaktika*. Olomouc: Univerzita Palackého. ISBN 80-7067-920-4.
- KALNICKÝ, J., 2009. Efektivní sebevzdělávání dospělých a seniorů. In: *Dětství, dospělost, stáří: variace na lidský život*. Opava: Slezská univerzita v Opavě, FVP, ÚPPV. ISBN 978-80-7248-511-6.
- KALNICKÝ, J., 2014. *Celoživotní učení, edukace dospělých a seniorů: relační a kauzální analýza geneze*. Ostrava: Repronis. ISBN 978-80-7329-403-8.
- KALNICKÝ, J., 2017a. *Determinanty efektivnosti edukačního procesu*. Ostrava: Repronis. ISBN 978-80-7329-428-1.
- KALNICKÝ, J., 2017b. *Didaktický přínos edukačních metod s vyšší participací edukantů*. Ostrava: Repronis. ISBN 978-80-7329-430-4.
- KALNICKÝ, J., 2018. *Od androdidaktiky ke gerontodidaktice*. Ostrava: Repronis. ISBN 978-80-7329-443-4.
- KALOUS, J.; VESELÝ, A., 2006. *Vzdělávací politika České republiky v globálním kontextu*. Praha: Karolinum. ISBN 80-246-1259-3.

- KAPLAN, A. M.; HAENLEIN, M., 2009. The fairyland of Second Life: Virtual social worlds and how to use them. *Business Horizons*. Roč. 52. ISSN 0007-6813. Dostupné z DOI: 10.1016/j.bushor.2009.07.002.
- KASPER, T.; KASPEROVÁ, D., 2008. *Dějiny pedagogiky*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-2429-4.
- KELLER, J.; TVRDÝ, L., 2008. *Vzdělanostní společnost?: chrám, výtah, pojišťovna*. Praha: Sociologické nakladatelství. ISBN 978-80-86429-78-6.
- KEMP, S., 2023. Digital 2023: Global Overview Report. *Datareportal.com* [PDF]. Dostupné také z: <https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report>.
- KERTZER, David, 1983. Generation as a Sociological Problem. *Annual Review of Sociology*. Roč. 9, s. 125–149. Dostupné také z: <http://www.jstor.org/stable/2946060>.
- KOLÁŘ, Z., 2012. *Výkladový slovník z pedagogiky: 583 vybraných hesel*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-3710-2.
- KRIŠTOFIČOVÁ, E.; JURČACKOVÁ, Z.; ONDRIŠOVÁ, M., 1999. *Terminologický slovník knižničnéj a informačnej vedy*. Bratislava: STIMUL. ISBN 80-88982-12-X.
- KU, Kelly Y. L.; KONG, Qiuyi; SONG, Yunya; DENG, Lipeng; KANG, Yi; HU, Aihua, 2019. What predicts adolescents' critical thinking about real-life news?: The roles of social media news consumption and news media literacy. *Thinking Skills and Creativity*. Roč. 33. ISSN 1871-1871. Dostupné z DOI: 10.1016/j.tsc.2019.05.004.
- KURELOVÁ, Milena; KOL., 1999. *Didaktika odborných předmětů: základní informace*. Ostrava: Ostravská univerzita.
- KŮŽEL, F.; LÁSKA, J., 2023. Začalo to před 16 lety: Steve Jobs představil první iPhone. *MobileMania.cz* [online] [cit. 2023-02-03]. Dostupné z: <https://mobilmania.zive.cz/clanky/vyznamne-mobilni-vyroci-v-tento-den-steve-jobs-predstavil-prvni-iphone/sc-3-a-1353836/default.aspx>.

- KYLE, Taylor; SILVER, Laura, 2019. *Smartphone Ownership Is Growing Rapidly Around the World, but Not Always Equally: In emerging economies, technology use still much more common among young people and the well-educated* [PDF]. Pew Research Center. Dostupné také z: https://www.pewresearch.org/global/wp-content/uploads/sites/2/2019/02/Pew-Research-Center_Global-Technology-Use-2018_2019-02-05.pdf.
- LEE, J.; SONG, Y., 2015. Mobile information-seeking behaviour: A comparative study. *International Federation of Library Associations and Institutions Journal*. Roč. 41. ISSN 1745-2651. Dostupné z DOI: 10.1177/0340035215583501.
- LEINER, B. M.; CERF, V. G.; CLARK, D. D.; KAHN, R. E.; KLEINROCK, L.; LYNCH, D. C.; POSTEL, J.; ROBERTS, L. G.; WOLFF, S., 1997. *Brief History of Internet* [PDF]. Internet Society. Dostupné také z: https://www.internetsociety.org/wp-content/uploads/2017/09/ISOC-History-of-the-Internet_1997.pdf.
- LEONARD, Madeleine, 2016. *The Sociology of Children, Childhood and Generation*. London: Sage. ISBN 9781446259238.
- LIN, L., 2009. Breadth-biased versus Focused Cognitive Control in Media Multitasking Behaviours. In: *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*. Sv. 106. Dostupné také z: <https://www.pnas.org/content/106/37/15521>.
- LIVEČKA, E., 1982. Výchova ke stáří a ve stáří. In: WOLF, J. et al. (ed.). *Umění žít a stárnout*. Praha: Svoboda.
- MA, Long; OU, Wei; LEE, Chei Sian, 2022. Investigating consumers' cognitive, emotional, and behavioral engagement in social media brand pages: A natural language processing approach. *Electronic Commerce Research and Applications*. Roč. 54. ISSN 1567-4223. Dostupné z DOI: 10.1016/j.elerap.2022.101179.
- MACKEY, Thomas Patrick, 2020. Embedding Metaliteracy in the Design of a Post-Truth MOOC: Building Communities of Trust. *Communications in Information Literacy*. Roč. 14. ISSN 1933-5954. Dostupné z DOI: 10.15760/comminfolit.2020.14.2.9.

- MACKEY, Thomas Patrick; AIRD, Sheila Marie, 2022. Integrating Metaliteracy into the Design of a Collaborative Online International Learning (COIL) Course in Digital Storytelling. *Open Praxis*. Roč. 13. ISSN 2304-070X. Dostupné z DOI: 10.55982/openpraxis.13.4.442.
- MACKEY, T.; JACOBSEN, T. E., 2014. *Metaliteracy: reinventing information literacy to empower learners*. London: Facet Publishing. ISBN 978-1-78330-012-9.
- MALACH, J., 2003. *Základy didaktiky*. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, Pedagogická fakulta. ISBN 80-7042-266-1.
- MALCOLM, Dominic, 2021. Post-Truth Society?: An Eliasian Sociological Analysis of Knowledge in the 21st Century. *Sociology*. Roč. 55. ISSN 1469-8684. Dostupné z DOI: doi.org/10.1177/0038038521994039.
- MANNHEIM, Karl, 2007. Problém generací. *Sociální studia*. Roč. 1–2. ISSN 1214-813X.
- MANOVICH, Lev, 2018. *Jazyk nových médií*. Praha: Karolinum. ISBN 978-80-246-2961-2.
- MATULA, K., 2021. Mobile Information Literacy: More Skills for Users of Information? *Qualitative and Quantitative Methods in Libraries: e-journal*. Roč. 9. ISSN 2241-1925. Dostupné také z: <https://www.qqml-journal.net/index.php/qqml/article/view/605>.
- MATULA, K., 2022. *Vyhledávání informací v mobilním prostředí*. Praha. Disertační práce. Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví.
- MAURY, Yolande; GATTI, Raribah, 2021. Teaching Information Documentation in a Post-truth World: A Challenge for a Critical Education. In: KURBANOĞLU, S. et al. (ed.). *Information Literacy in a Post-Truth Era: 7th European Conference on Information Literacy, ECIL 2021*. Cham (Switzerland): Springer Nature Switzerland. ISBN 978-3-030-99884-4.
- MAYER-SCHÖNBERGER, Victor; CUKIER, Kenneth, 2013. *Big Data: A Revolution that Will Transform how We Live, Work, and Think*. Boston (Mass.): Houghton Mifflin Harcourt. ISBN 9780544227750.

- MAZUROVÁ, H.; HOUŠKOVÁ, Z., 2016. *Rovný přístup Knihovna přátelská seniorům: metodická příručka pro práci knihoven se seniory*. Praha: Národní knihovna ČR. ISBN 978-80-7050-676-9.
- MCCRINDLE, Marc, 2018. *The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations* [PDF]. 3rd ed. McCrindle Research. Dostupné také z: https://www.researchgate.net/publication/%5C%5C328347222_The_ABC_of_XYZ_Understanding_the_Global_Generation.
- MCKENNA, Amy. Generation X: demographic group [online] [cit. 2023-05-27]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Generation-X>.
- MCLUHAN, Marshall, 2011. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. 2nd. Praha: Mladá Fronta. ISBN 978-80-204-2409-9.
- MCQUAIL, D., 2009. *Úvod do teorie masové komunikace*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-574-5.
- MENESES, Luis Fernando Santos, 2021. Thinking critically through controversial issues on digital media: Dispositions and key criteria for content evaluation. *Thinking Skills and Creativity*. Roč. 42. ISSN 1871-1871. Dostupné z DOI: 10.1016/j.tsc.2021.100927.
- MILGRAM, P.; TAKEMURA, H.; UTSUMI, A.; KISHINO, F., 1995. Augmented reality: a class of displays on the reality-virtuality continuum. In: HARI, H. (ed.). *Proceedings of SPIE – the Interantional Society for Optical Enginering*. Sv. 2351. Dostupné z DOI: 10.1117/12.197321.
- MPSV, 2013. *Národní akční plán podporující pozitivní stárnutí 2013–2017*. Praha: MPSV.
- MPSV, 2018. *Implementace politiky stárnutí na krajskou úroveň: Projekt Ministerstva práce a sociálních věcí ČR, Operační program Zaměstnanost ESF EU* [online] [cit. 2022-12-15]. Dostupné z: https://www.google.cz/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&ved=2ahUKEwjBqZazwODgAhWFI1AKHfG5CQIQFjACegQIBxAC&url=https%5C%3A%5C%2F%5C%2Fsvkk1.cz%5C%2Fupload%5C%2Fsoubory_ke_stazeni%5C%2Fimplementace_politiky_starnuti_krajskou_uroven_0.pptx&usg=AOvVaw3SsH3A5laxZj-FLyKY4e5o.

- MPSV, 2022. *ESF projekt Politika stárnutí na krajích* [online]. Praha [cit. 2022-12-15]. Dostupné z: <https://www.mpsv.cz/esf-projekt-politika-starnuti-na-krajich>.
- MSMT, 2001. *Národní program rozvoje vzdělávání v ČR: Bílá kniha*. Praha: Ústav informací ve vzdělávání. ISBN 80-211-0372-8.
- MŠMT, 2007. *Strategie celoživotního učení ČR*. Praha: MŠMT. ISBN 978-80-254-2218-2.
- MÜHLPACHR, P., 2001. Gerontagogika – vzdělávání ve stáří a ke stáří. *Pedagogická orientace*. Roč. 11. ISSN 1211-4669.
- MULLAN, Killian; CHATZITHEOCHARI, Stella, 2019. Changing Times Together?: A Time-Diary Analysis of Family Time in the Digital Age in the United Kingdom. *Journal of Marriage and Family*. Roč. 81. Dostupné z DOI: 10.1111/jomf.12564.
- MUŽÍK, J., 2005. *Didaktika profesního vzdělávání dospělých*. Plzeň: Fraus. ISBN 80-7238-220-9.
- NAISBITT, J.; ABURDENOVA, P., 1992. *Megatrendy 2000: deset nových smerov na deväťdesiate roky*. Bratislava: Bradlo. ISBN 80-7127-050-4.
- NATIONS, United, 2022. *Data Query* [online] [cit. 2022-03-20]. Dostupné z: <https://population.un.org/wpp/DataQuery/>.
- NEPOR, V., 2022. *Školení a vzdělávání pomocí imerzivních technologií (VR, AR, MR...)* [online] [cit. 2022-12-02]. Dostupné z: <https://vrealmatic.com/publikace/imerzivni-technologie-ve-vzdelavani>.
- NEWMAN, Nic; FLETCHER, Richard; EDDY, Kirsten; ROBERTSON, Craig T.; NIELSEN, Rasmus Kleis, 2023. *Reuters Institute Digital News Report 2023* [PDF]. ISBN 978-1-914566-07-3. Dostupné také z: https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/2023-06/Digital_News_Report_2023.pdf.
- NEWMAN, Nic; FLETCHER, Richard; SCHULZ, Anne; ANDI, Simge; NIELSEN, Rasmus Kleis, 2020. *Reuters Institute Digital News Report 2020* [PDF]. ISBN 978-1-907384-75-2. Dostupné také z: https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/2020-06/DNR_2020_FINAL.pdf.

- NIELSEN, J.; BUDIŮ, R., 2012. *Mobile Usability*. Berkeley: New Riders. ISBN 978-0-321-88448-0.
- NIU, G.; SHI, X.; ZHANG, Z.; YANG, W.; JIN, S.; SUN, X., 2022. Can smartphone presence affect cognitive function? The moderating role of fear of missing out. *Computers in Human Behavior*. Roč. 136. ISSN 0747-5632. Dostupné z DOI: 10.1016/j.chb.2022.107399.
- NUTIL, Petr, 2018. *Média, lži a příliš rychlý mozek: průvodce postpravdivým světem*. Praha: Grada. ISBN 978-80-271-0716-2.
- NUTIL, Petr, 2019. *Média, lži a příliš rychlý mozek: Průvodce postpravdivým světem*. Praha: Grada. ISBN 978-80-271-0716-2.
- NUTIL, Petr, 2020. *Jak neztratit rozum v nerozumné době: O falešných představách, iluzích a předsudcích*. Praha: Grada. ISBN 978-80-271-1796-3.
- ONSRUD, Harlan; CAMPBELL, James, 2020. Being Human in an Algorithmically Controlled World. *International Journal of Humanities and Arts Computing*. Roč. 14. Dostupné také z: <https://umaine.edu/scis/wp-content/uploads/sites/507/2020/03/BeingHumanOnsrudCampbellPreprint.pdf>.
- OPHIR, E.; NASS, C.; WAGNER, A. D., 2009. Cognitive Control in Media Multitaskers. In: *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*. Sv. 106. Dostupné také z: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2747164/>.
- PALÁN, Z., 2002. *Andragogický slovník* [online]. Praha: Academia [cit. 2022-12-15]. Dostupné z: <http://www.andromedia.cz/andragogicky-slovník>.
- PAVLAS, T.; ZATLOUKAL, T.; ANDRYS, O.; NEUMAJER, O., 2021. *Distanční vzdělávání v základních a středních školách: přístupy, posuny a zkušenosti škol rok od nástupu pandemie nemoci COVID-19* [PDF]. Praha: Česká školní inspekce. Dostupné také z: https://www.csicr.cz/Csicr/media/Prilohy/2021_p%c5%99%c3%adlohy/Dokumenty/TZ_Distancni-vzdelavani-v-ZS-a-SS_brezen-2021.pdf.

- PAVLISKOVÁ, N., 2012. Vzdělávání jako součást aktivního stáří. In: KO-LIBOVÁ, H. et al. (ed.). *Kultura aktivního stáří v programech měst a obcí v Moravskoslezském kraji*. Opava: Slezská univerzita v Opavě, FVP, ÚVSRP.
- PELCOVÁ, N., 1999. *Výchova k humanismu: studijní texty rozšiřujícího studia učitelů ON a ZSV*. Praha: Univerzita Karlova v Praze. ISBN 80-86039-77-3.
- PELLEY, S., 2019. Facial and emotional recognition: how one man is advancing artificial intelligence. *60 Minutes* [online] [cit. 2022-12-02]. Dostupné z: <https://www.cbsnews.com/news/60-minutes-ai-facial-and-emotional-recognition-how-one-man-is-advancing-artificial-intelligence/>.
- PETROVÁ-KAFKOVÁ, M., 2013. *Šedivějící hodnoty?: aktivita jako dominantní způsob stárnutí*. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 978-80-210-6310-5.
- PETŘKOVÁ, A.; ČORNANIČOVÁ, R., 2004. *Gerontagogika: úvod do teorie a praxe edukace seniorů*. Olomouc: Univerzita Palackého. ISBN 80-244-0879-1.
- PETTY, G., 2008. *Moderní vyučování*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-427-4.
- PLAMÍNEK, J., 2014. *Vzdělávání dospělých: průvodce pro lektory, účastníky a zadavatele*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-4806-1.
- PLANKOVÁ, J., 2008. *Systémy elektronické komunikace dokumentů a nová paradigmata knihovnictví*. Praha. Disertační práce. Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví.
- POSPÍŠIL, R., 2009. *Úvod do pedagogiky: základní pedagogické kategorie*. Brno: Pedagogická fakulta Masarykovy univerzity. Dostupné také z: https://is.muni.cz/elportal/estud/pdf/ps09/uvod_ped/web/kategorie.html.
- PRESS, Oxford University, 2016. Word of the year 2016 [online] [cit. 2021-07-02]. Dostupné z: <https://languages.oup.com/word-of-the-year/2016>.

- PRODROMOU, T., 2020. *Augmented reality in educational settings*. Leiden; Boston: Brill Sense. ISBN 978-90-04-40882-1.
- PRŮCHA, J., 2009. *Přehled pedagogiky: úvod do studia oboru*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-567-7.
- PRŮCHA, J.; VETEŠKA, J., 2014. *Andragogický slovník*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-4748-4.
- PŘIBYL, H., 2015. *Lidské potřeby ve stáří*. Praha: Maxdorf. ISBN 978-80-7345-437-1.
- QIAO, L.; LI, Y.; CHEN, D.; SERIKAWA, S.; GUIZANI, M.; LV, Z., 2021. A survey on 5G/6G, AI, and Robotics. *Computers and Electrical Engineering*. Roč. 95. ISSN 0045-7906. Dostupné z DOI: 10.1016/j.compeleceng.2021.107372.
- RABUŠIC, L., 1995. *Česká společnost stárne*. Brno: Masarykova univerzita v Brně. ISBN 80-210-1155-6.
- RABUŠICOVÁ, M.; RABUŠIC, L., 2008. *Učíme se po celý život?: o vzdělávání dospělých v České republice*. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 978-80-210-5859-0.
- RANKOV, P., 2014. *Znalostní pracovník v informační společnosti*. Opava: Slezská univerzita, Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě, Ústav informatiky. ISBN 978-80-7510-123-5.
- REISACH, Ulrike, 2021. The responsibility of social media in times of societal and political manipulation. *European Journal of Operational Research*. Roč. 291. ISSN 1872-6860. Dostupné z DOI: 10.1016/j.ejor.2020.09.020.
- REITZ, J.M., 2004. Information literacy. In: *Online Dictionary for Library and Information Science* [online] [cit. 2021-07-02]. Dostupné z: https://products.abc-clio.com/ODLIS/odlis_i#infoliteracy.
- RIDEOUT, Vicky, 2015. *The Common Sense Census: Media Use by Tweens and Teens* [PDF]. Dostupné také z: https://www.commonensemedia.org/sites/default/files/research/report/census_researchreport.pdf.

- SAK, P.; MAREŠ, J.; NOVÁ, H.; RICHTER, V.; SAKOVÁ, K.; SKAL-KOVÁ, J., 2007. *Člověk a vzdělání v informační společnosti*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-230-0.
- SCHNEIDER, S. L.; COUNCIL, M. L., 2020. Distance Learning in the era of COVID-19. *Archive of Dermatological Research*. Roč. 313. ISSN 1432-069X. Dostupné z DOI: 10.1007/s00403-020-02088-9.
- SLUSSAREFF, M., 2022. *Hry, sítě, porno*. V Brně: Jan Melvil Publishing. ISBN 978-80-7555-156-6.
- SØRENSEN, C.; REUVER, M. de; BASOLE, R. C., 2012. Mobile Platforms and Ecosystems. *Journal of Information Technology*. Roč. 30. ISSN 2511-2112. Dostupné z DOI: 10.1057/jit.2015.22.
- STANNY, K., 1995. Realizing the full potential of virtual reality: human factors issues that could stand in the way. In: *IEEE Annual International Symposium Virtual Reality '95*. IEEE. Dostupné z DOI: 10.1109/VRAIS.1995.512476.
- STEINEROVÁ, J., 2005. *Informačné spravanie: Pohľady informačnej vedy*. Bratislava: Centrum vedecko-technických informácií SR. ISBN 80-85165-90-2.
- STEINEROVÁ, J., 2022a. Ecological and Ethical Contexts of Digital Literacies in the Light of Phenomenographic Studies. In: KURBANOĞLU, S. et al. (ed.). *ECIL 2021: Information Literacy in a Post-Truth Era*. ISBN 978-3-030-99884-4. Dostupné z DOI: 10.1007/978-3-030-99885-1_14.
- STEINEROVÁ, J., 2022b. Etické faktory informačných interakcií človeka. *Knihovna: knihovnícká revue*. Roč. 33. ISSN 1801-3252. Dostupné také z: <https://knihovnarevue.nkp.cz/archiv/2022-1/recenzovane-prispevky/eticke-faktory-informacnych-interakcii-cloveka>.
- STEINEROVÁ, J.; ŠUŠOL, J., 2005. Library users in human information behaviour. *Online Information Review*. Roč. 29. ISSN 1468-4527. Dostupné z DOI: 10.1108/146845205105598020.
- STRAUSS, William; HOWE, Neil, 1991. *Generations The History of America's Future, 1584 to 2069*. Morrow. ISBN 0-688-11912-3.

- STRAUSS, William; HOWE, Neil, 1997. *The Fourth Turning An American Prophecy What The Cycles Of History Tell Us About Americas Next Rendezvous With Destiny*. New York: Broadway Books. ISBN 9780767900461.
- ŠPATENKOVÁ, N., 2013. *Gerontagogika: studijní text pro kombinované studium*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-3653-1.
- ŠPATENKOVÁ, N.; SMÉKALOVÁ, L., 2015. *Edukace seniorů: geragogika a gerontodidaktika*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-5446-8.
- TOMEŠ, I.; ŠÁMALOVÁ, K., 2017. *Sociální souvislosti aktivního stáří*. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum. ISBN 978-80-246-3612-2.
- TULGAN, Bruce, 2013. *Meet Generation Z: The second generation within the giant Millennial cohort* [PDF]. RainmakerThinking. Dostupné také z: <https://grupespsychoterapija.lt/wp-content/uploads/2017/09/Gen-Z-Whitepaper.pdf>.
- TWENGE, Jean M.; MARTIN, Gabrielle N.; SPITZBERG, Brian H., 2018. Trends in U.S. Adolescents' Media Use, 1976-2016: The Rise of Digital Media, the Decline of TV, and the (Near) Demise of Print. *Psychology of Popular Media Culture*. ISSN 21604134. Dostupné z DOI: 10.1037/ppm0000203.
- UNESCO, 1997. *Učení je skryté bohatství: zpráva mezinárodní komise UNESCO Vzdělávání pro 21. století*. Praha: Ústav pro informace ve vzdělávání.
- UNESCO, 2000. European Communities: A Memorandum on Lifelong Learning, issued in 2000. *Institute for Lifelong Learning* [online] [cit. 2022-12-15]. Dostupné z: <https://uil.unesco.org/document/european-communities-memorandum-lifelong-learning-issued-2000>.
- UNION, European, 2010. *The Lisbon Strategy: An analysis and evaluation of the methods used and results achieved* [PDF]. Brussels: European Parliament. Dostupné také z: <http://www.europarl.europa.eu/document/activities/cont/201107/20110718ATT24270/20110718ATT24270EN.pdf>.

- ÚŘAD, Český statistický, 2022. *Statistiky: Senioři* [online]. Praha: ČSÚ [cit. 2022-12-15]. Dostupné z: <https://www.czso.cz/csu/czso/seni ori>.
- VÁGNEROVÁ, M., 2008. *Vývojová psychologie II: dospělost a stáří*. Praha: Karolinum. ISBN 978-80-246-1318-5.
- VAVREČKOVÁ, Š., 2022. *Procesy a věci v počítačové síti*. Opava: Ústav informatiky, Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě, Slezská univerzita. ISBN 978-80-7510-521-9.
- VETEŠKA, J., 2016. *Přehled andragogiky: úvod do studia vzdělávání a učení se dospělých*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-1026-9.
- VONDRUŠKA, Vlastimil, 2021. *O svobodě myšlení*. Brno: MOBA. ISBN 978-80-243-9457-2.
- VOORVELD, Hilde A.M.; GOOT, Margot van der, 2013. Age Differences in Media Multitasking: A Diary Study. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*. Roč. 57. ISSN 08838151. Dostupné z DOI: 10.1080/08838151.2013.816709.
- WALSH, A., 2012. Mobile information literacy: a preliminary outline of information behaviour in a mobile environment. *Journal of Information Literacy*. Roč. 6. ISSN 1750-5968. Dostupné z DOI: 10.11645/6.2.1696.
- WALSH, A.; GODWIN, P., 2012. It's just not the same: mobile information literacy. In: ALLY, M.; NEEDHAM, G. (ed.). *M-Libraries 3: Transforming Libraries with Mobile Technology*. London: Facet. ISBN 978-1-85604-776-0.
- WIDDOWSON, A., 2012. *History of Electronic Communication* [online] [cit. 2022-03-02]. Dostupné z: <http://telecom.alexwiddowson.co.uk/index.html>.
- WIRTH, Michael O., 2005. *Handbook of Media Management and Economics*. Routledge. ISBN 9781410615589.
- YAN, Z., 2015. *Encyclopedia of Mobile Phone Behaviour*. Hershey PA, USA: Information Science Reference. ISBN 978-1-4666-8239-9.

- YEUNG, A. W. K. a kol., 2021. Virtual and Augmented Reality Applications in Medicine: Analysis of the Scientific Literature. *Journal of Medical Internet Research*. Roč. 23. ISSN 1438-8871. Dostupné z DOI: 10.2196/25499.
- ZÁVODNÁ, Lucie Sára; FALCH, Torberg (ed.), 2022. *Proceedings from the Round Table Teaching Generation Snowflakes: New Challenges and Opportunities* [PDF]. Prague: Prague University of Economics a Business, Oeconomica Publishing House. ISBN 978-80-245-2453-5.
- ZELAZKO, Alicja. millennial: demographic group [online] [cit. 2023-05-27]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/millennial>.
- ZORMANOVÁ, L., 2017. *Didaktika dospělých*. Praha: Grada. ISBN 978-80-271-0051-4.
- ZUBOFF, Shoshana, 2019. *The age of surveillance capitalism: the fight for a human future at the new frontier of power*. London: Profile Books. ISBN 978-1-78125-685-5.

Summary

There have been a number of books and articles published recently about changes in social communication, and they always reflect on what is happening in society and why. Whether it is the emergence and spread of social networks, the advent of artificial intelligence, the involvement of new types of communication and information technologies, all of these present us with new challenges. Whether the outcome of our actions towards the various manifestations of such changes will be good or bad depends on different perspectives. In this monograph we try to look at selected issues of changes and trends in social communication. Whether it is the transformation of social communication itself and the need to respond to it, the challenges posed by new technologies or the impact of new digital challenges on the elderly.

We are aware that this publication still has many reserves, both in describing the behaviour of generations and in selecting and describing other phenomena. Its individual sections could also address topics such as mental health and generational issues, or the topic of mental health and social networks. Both of these have been very much in the spotlight of the scientific community in recent times. However, we would like to focus on these in further work. As well as the topic related to *User Gratification Theory*, which sheds light on why social media is so interesting for young people.

Furthermore, we know that many changes in social communication have been caused and accelerated by the Covid-19 pandemic, which we would like to build on the topics in the future. However, all of

these intentions are very much influenced by time, which is either available or not.

Since a comprehensive and mainly Czech written resource related to generations, information resources and information behaviour is still lacking in our environment, we would be very happy if this publication would be of particular use to students of undergraduate and postgraduate studies in Library and Information Studies, who may find it very helpful in referring to the literature and getting an overview of the topic.

We are also aware that the concept of metacognition (as a kind of successor to information literacy) has not been consistently and long term taught, even though it is a very interesting concept and meets the demands of today's complex times. We would like to stimulate a professional debate on whether or not we as professionals should move in this direction when educating students.

The purpose of the above text was to present the current and future challenges that technology brings to the field of interpersonal communication and information. A significant part is devoted to mobile technologies in the electronic environment, which we as humanity have been using since the patent of the telegraph. Today, these mobile technologies are becoming an integral part of our lives with their pros and cons. On the one hand, they streamline the process of communication and in crisis moments such as the COVID-19 pandemic, they allow us to continue to engage in important activities – work life, education, leisure activities, etc. in less or more restrictive conditions. On the other hand, their inappropriate and excessive use can lead to loss of control, *plosive* health problems and loss of cognitive abilities.

Even here we realize that a text of this size has its gaps. In particular, we present ideas and theses that lead to *new* topics and interests for study. Although we summarize and interpret in part the results of research by authors from around the world, we think of it more as a thought to arouse interest in the phenomena described, or to spark discussion. . .

In a dynamically changing world where digital technologies are encroaching, some generations may find it difficult to adapt to new means and ways of communicating information. In particular, today's seniors, whose lives have been intertwined with the opportunities and challenges of the current information environment, are a group that can be particularly affected by negative influences. Therefore, in this chapter we have focused on the issue of seniors and their education. However, not necessarily only by way of information technology, literacy or information work. These people are approaching the end of their lives and should therefore spend their old age in joy, peace and without unnecessary things. Therefore, it is necessary to perceive their self-education and education comprehensively and not to impose unnecessarily something they may not even want...

0100
0500
1000
1500
2000
2500
3000
3500
4000
4500
5000



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

ISBN 978-80-7510-558-5