

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Teologická fakulta

Katedra pedagogiky

## DIPLOMOVÁ PRÁCE

Filosofická reflexe pedagogického vlivu digitálních a informačních technologií se zvláštním zřetelem na fenomén tzv. digitální demence

Vedoucí práce: PhDr. Bc. Zuzana Svobodová, Ph.D.

Autor práce: Ing. Bc. Miroslav Staněk, Ph.D.

Studijní program: Vychovatelství

Obor/komb.: Pedagogika volného času (NPVCK)

Akademický rok: 2015/2016

Prohlašuji, že svoji diplomovou práci jsem vypracoval samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že, v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění, souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

Děkuji vedoucí diplomové práce PhDr. Zuzaně Svobodové, Ph.D. za představení stěžejních konceptů filosofie výchovy, kterých je v práci využito.

## Obsah

0 Úvod.....	5
1 Nové paradigma - proměna světa v digitálním věku.....	7
2 Digitalizace prostoru .....	10
3 Digitalizace času.....	13
3.1 Čas práce .....	13
3.2 Čas volnosti.....	16
3.3 Pátrání po smyslu (pomocí) formální a informální pedagogiky .....	17
4 Digitalizace člověka .....	22
4.1 Postmodernismus jako epistemologické východisko digitálního barbarství....	22
4.2 Digitální domorodci (a jejich jeskyně).....	31
4.3 V komplexu jeskynních komplexů .....	35
4.4 Digitální barbaři (Google™ Ante Portas) .....	44
5 Digitální výchova .....	49
6 Závěr .....	54
Seznam literatury .....	56
Abstrakt .....	58
Abstract.....	59

## 0 Úvod

Téma změny hodnotového systému mládeže a jejích životních strategií vlivem užívání moderních technologií je v českém pedagogickém prostředí naprosto nedostatečně zmapováno vzhledem k tomu, kterak vzrůstá vliv moderních technologií na všechny oblasti lidského života. Určitou výjimku tvoří studie zaměřené na oblast mediální výchovy. I v nich je však pozornost soustředěna nejvíce na starší druhy médií (televize, počítač jako autonomní a osamocená jednotka - zejména z hlediska PC her) a interakce s nimi (v praxi většinou ve formě kvantifikace volnočasového využívání - tj. ve zkoumání „kolik času děti tráví před televizí či obrazovkou počítače“, méně pak jsou zastoupeny výzkumy kvalitativního charakteru - tj. proč tak děti činí a jak z této interakce vycházejí).

Aktuální vývoj ICT (chytřé telefony, tablety), a zejména fenomén jejich zasíťování je již naprosto stranou pedagogických reflexí českých vědců. Výjimkami jsou např. publikace doc. Saka či Dr. Jursové, (z nichž v práci níže vycházíme při nastínění stavu výzkumu v ČR). Co se týká stavu reflexe dané problematiky v zahraničí, je situace utěšenější, nikoli však uspokojivá natolik, aby pedagogické, sociologické či filosofické teorie dokázaly být jen aktuálně komentovat překotná dění na poli vývoje ICT. (O stanovení jakýchkoli norem či ucelených využitelných teorií, které by mohly být užitečné pro budoucí orientaci v problematice, nemluvě.)

Vysvětlení naprosto alarmující disproporce mezi aktuálností a naléhavostí tématu a stavu jeho skutečné akademické reflexe lze podat nejméně dvojí:

1) současná akademická obec světonázorově spadá do předcházejícího paradigmatického rámce, který má být právě nástupem ICT a vznikem infosféry nahrazen. Proto tuto problematiku vůbec nevnímá jako důstojnou pro vědecká zkoumání, případně ji vnímá pouze jako anomálii na okraji zájmu vlastní vědecké praxe. (O nesplnění podmínky pro paradigmatické přijetí - a tudíž o rozhodnutí o nezajímavosti tématu svědčí i časté označování tématu za „dystopické, utopické či futurologické“. Všechny tyto termíny jsou v obecné míře pokládány za pejorativní vyjádření „zjevného“ rysu „nevědeckosti“.)

Naléhavost tématu tak paradoxně vyvstane až ex post - tj. poté, co se „popisu reality“ ujmou počítačovní domorodci, jež svým paradigmatickým ukotvením budou již náležet do ICT kultury, nebudou ji vnímat jako kuriózní záležitost na okraji pedagogického zájmu, ale naopak jako reflexi samotných základů poznávání světa jako takového.

2) Reálný vývoj informační technologie je tak rychlý, že i její implementace do našich každodenních životů (natož pak jakákoli snaha akademické obce o její reflexi) je nutně vždy „o krok pozadu“. Stejná situace je pak i na poli pedagogiky. Je trpce úsměvné pozorovat, kterak se metodiky typu „jak využívat interaktivní tabule“ objevují na pedagogických fakultách až v době, kdy je tato technologie v podstatě již za svým zenitem a školy v praxi řeší implementace technologií úplně jiných (např. aktuálně - v roce odevzdání této práce - zrovna tabletů). Realita překotného vývoje tedy nedává lidstvu „čas o něm dlouze přemýšlet“. Tato situace je v dějinách pedagogických reflexí naprosto bezprecedentní. Technika vtrhla do našich životů, aniž by se ptala, zda jsme na ni připraveni jako obec uživatelů, kterým naprosto změní jejich životy. Na

filosofické, sociologické a antropologické závěry a reflexe obce akademické čekat také nehodlá.

Ústředním tématem předložené práce je zhodnocení hrozby digitální demence v jejích různých podobách, zejm. pak jedné její určité formy, která se stále zřetelněji projevuje v myšlení nastupujících generací - tzv. digitálních domorodců, kteří přicházejí do světa plně komputerovaných společností a obývají kyberprostor infosféry.

Práce teoreticky pojednává o problému zasahujícím do kompetencí mnoha humanitních věd, které se snaží popsat aktuální dění ze své vlastní perspektivy. K uchopení zkoumaného fenoménu v co možná nejširším spektru jeho projevů je tedy nutně zapotřebí nahlížet na něj z mnoha různých hledisek a pomocí mnoha různých metodologických aparátů:

Na představení zákonitostí a vysvětlení vzniku kyberprostoru nahlédneme z hlediska historicko-sociálního, za využití paralely k již reflektovaným charakteristikám předešlých vln vědecko-technických revolucí (kap. 1 Nové paradigma - proměna světa v digitálním věku). Položíme si zde otázku, jak se v současné době proměňuje svět, do kterého přicházejí generace budoucích počítačových domorodců, a zda jsme vůbec schopni predikovat vliv infosféry na jejich životy.

V kapitolách 2 (Digitalizace prostoru) a 3 (Digitalizace času) využijeme zejména pojmů a teoretických konceptů náležejících do hájemství filosofie vědy (pojmy digitalizace a role technologií na změně vidění světa) a pedagogiky volného času (čas práce, čas volnosti, role formální a informální pedagogiky v životě digitálních domorodců). Základním tématem bude otázka proměny konceptualizace času a prostoru, který obýváme a ve kterém žijeme.

Ve 4. kapitole (Digitalizace člověka) využijeme analytických a komparačních postupů z okruhu sociologických, sociálně-kulturně antropologických a historických věd. Východiskem této kapitoly je úvaha nad rolí postmoderní filosofie coby latentního světonázorového pozadí umožňujícího vznik fenoménu digitálních domorodců. Zamyslíme se nad tím, proč není (a snad ani nemůže být) kyberkultura ukotvena v tradici (fenomén tzv. digitálního barbarství), a jaká je povaha lidského bytování v kyberprostoru. Zamyslíme se nad tím, jaká nebezpečnost z něho plynou a budeme klasifikovat několik stupňů odloučení mezi světem „reálným“ a světem „v kyberprostoru infosféry“ (jeskynní komplex).

Kapitola 5. (Digitální výchova) je koncipována na osnově úvah spadajících do oblasti bádání filosofie výchovy. Základní otázkou, provázející tuto část práce je motiv výchovného obratu a motiv výchovy coby nasměrování k hledání životního smyslu, jež vychovávaného přesahuje.

Základní výzkumná otázka, kterou si práce pokládá, a na jejíž význam v ní nazíráme z výše uvedených úhlů, zní: "Jaká jsou rizika odcizení počítačových domorodců od empirické zkušenosti z reálného světa vlivem (nad)užívání moderních technologií, a jak toto odcizení (jež je jistou formou digitální demence) ovlivňuje (sebe)výchovný proces nastupujících generací?"

## 1 Nové paradigma - proměna světa v digitálním věku

*Motto: „Když začíná ve kterékoli oblasti kolem nás rašit něco skutečně nového, nejsme nikdy schopni to rozeznat – z toho dobrého důvodu, že bychom nejprve museli vidět budoucí rozvinutí, abychom si mohli všimnout začátku. A když se, až tatáž věc vyrostе, obracíme hledat její zárodky a první náčrt, skrývají se nám zase tato první stádia mezitím zničená či zapomenutá. Kde jsou první Řekové a Latinci, vlastně nám tak blízcí? Kde je první člunek, první vůz a první ohniště?“*

DE CHARDIN, Vesmír a lidstvo, s. 103

Pro lepší pochopení toho, jaké proměny našeho světa nastávají – a v budoucnu nastanou – díky tomu, že do něj vstupují informační technologie, je vhodné poodstoupit od každodenní osobní zkušenosti s impaktem ICT do našich životů, nahlédnout situaci s filosoficko-historickým odstupem a pokusit se nalézt historické podobnosti a paralely v předchozích etapách vědecko-technického vývoje lidstva. Pojmový aparát, který k tomuto úkonu budeme potřebovat, nám poskytne T. S. Kuhn<sup>1</sup>, jehož pojetí struktury vědeckých revolucí dále využijeme.

Historikové vědy nejčastěji rozlišují čtyři základní etapy průmyslového vývoje společnosti, oddělené třemi paradigmatickými proměnami vidění světa – tzv. **vědeckotechnickými revolucemi** (dále VTR).

**První vědeckotechnická revoluce** (situovaná nejčastěji do poloviny 18. stol.) se poprvé začala projevovat ve Velké Británii tím, že spojila roztroušené tkalcovské dílny a zrodila mechanizované továrny. Předznamenala nástup průmyslové velkovýroby a projevovала se mimo jiné odklonem velké části populace od tradičního způsobu obživy závislého na půdě a zemědělství, novou vlnou migrace lidí z venkova do měst, a zrodem dělnické třídy, jejíž produktivita a výkon již nebyly odvislé pouze od síly svalů lidí a hospodářských zvířat, ale od mechanické energie (především parních) strojů.

**Druhá vědeckotechnická revoluce** se rozpoutala přibližně před sto lety zavedením pásové výroby a zahájením masové produkce. Charakterizovala ji také postupná elektrifikace západního světa. Nové elektromechanické stroje a výrobní postupy (Ford, Edison, Tesla) ještě zvýšily produktivitu práce dělníků s opětovným snížením fyzické energie, kterou museli do výrobního procesu lidé vkládat.

Nyní se ocitáme v epicentru **třetí vědeckotechnické revoluce**, nejčastěji označované jako revoluce nových technologií či **informační vědeckotechnická revoluce**. Při pohledu na časovou osu historického vývoje se může zdát, že ve srovnání s předchozími etapami VTR jsme na jejím úplném počátku<sup>2</sup>. Toto zdání však klame. Vezmeme-li v úvahu, jak překotný vývoj zaznamenali ICT (informační a komunikační technologie) jen v uplynulých deseti letech, vidíme rychlost technologických změn,

---

<sup>1</sup> KUHN, T. S. *Struktura vědeckých revolucí*. Praha: OIKOYMENH, 2008.

<sup>2</sup> Přesná datace technologické revoluce takového rozsahu je nemožná. Počíná informační revoluce prvním počítačím strojem, vznikem elektronického počítače, zrodem intranetu či internetu? V této práci se přikláníme ke všeobecně přijímanému konceptu, který skutečné propuknutí informační revoluce vidí v masovém rozšíření ICT (z počítačů se staly „PC“ – osobní počítače) ve firmách i domácnostech a v počátcích všeobecného využívání datového připojení těchto PC k internetu. Jedná se právě o devadesátá léta 20. století a počátek století 21.

kteřá dosud neměla v historii lidstva obdoby. I v takto krátkém časovém úseku dokážeme jasně identifikovat trendy, které nutně povedou ke změnám v celospolečenském měřítku. Avšak tyto trendy jsou patrné již po delší dobu. Takto např. předpovídal budoucnost jeden z „otců kybernetiky“ již v roce 1959:

*Roste rychlost, spolehlivost i výkonnost přístrojů, zjednodušuje se jejich konstrukce, zmenšují se rozměry. Bylo-li v prvním elektronickém přístroji osmnáct tisíc elektronek, snížil už se jejich počet na čtyři tisíce a v nejbližších letech klesne na nulu, protože elektronky budou nahrazeny polovodiči. Zavedení takových strojů, reorganizaci duševní práce člověka,“ uzavírá akademik Sergej Alexejevič Lebeděv, „je možno srovnat jen s tím údobím dějin lidstva, v němž před několika sty lety byla ruční práce nahrazována prací strojů. Stroje znamenaly revoluci fyzické práce. Nyní prožíváme revoluci práce duševní...“<sup>3</sup>*

Jestliže předchozí VTR měnily zásadně způsob využívání mechanické energie člověka a ulehčovaly mu **fyzickou práci**, je již dnes jasné, že současné a budoucí změny iniciované poslední vlnou VTR zásadním způsobem promění náš přístup k **práci duševní**.

Faktem ovšem zůstává, že z našeho současného bodu nazírání na realitu nejsme s to odhadnout, jaké konkrétní společenské změny tato revoluce přinese. Co vlastně lidstvo vyvolá celospolečenským zavedením informačních technologií, které se do obecného povědomí lidí (a k masovému industriálnímu využití) dostaly přibližně na přelomu milénia?<sup>4</sup> Díky historickým zkušenostem z vývoje porevolučních období předchozích period VTR víme, že v každá vlna technologických změn vyvolává nutnost klást si základní otázky **o roli člověka ve světě a o tom, kterak má tuto roli člověk v nových světových kulisách hledat**.

V tomto smyslu je tedy nabíledni, že **vzdělání a výchova** jsou oblasti, jež budou v budoucnu ovlivněny měrou nejvyšší. Ostatně – zevrubnější náhled na podobu a funkci současného vzdělávacího systému jasně ukazuje, že forma i obsah soudobého formálního, neformálního i informálního vzdělávání jednoznačně reflektují potřeby předchozího paradigmatického rámce VTR, a jsou uzpůsobeny právě výrobním - a navazujícím sociokulturním - potřebám světa, který v tomto paradigmatickém období vznikal!<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> VASILJEV, M., GUŠČEV, S. Revoluce duševní práce začala In *Reportáž z 21. století*, Vědecká předpověď pro příštích 50 let, Praha: Mladá fronta, 1959, s. 131

<sup>4</sup> Jako nové technologie se nejčastěji označují nové generace hardware, software, síťové informační technologie (informatika), materiálové inženýrství založené na nových nanokompozitních materiálech (fyzika a materiálové inženýrství), roboti a umělá inteligence (kybernetika) a 3D tisk (výrobní a stavitelské procesy v celém spektru možného využití – od miniaturních součástek do mechanických strojů po stavitelství). Dále budeme v souvislosti s novými technologiemi uvažovat zejména v hájemství informatiky a kybernetiky.

<sup>5</sup> S nutnou mírou zjednodušení opravdu můžeme tvrdit, že právě od potřeb „továren a států“ (definovaných od poloviny 18. století dodnes) je odvozena současná podoba školy koncipovaná coby místo přípravy na budoucí zaměstnání a občanství, vychovávající k postojům využitelným v osobním i pracovním životě člověka, k pracovním návykům, hierarchizaci společenského postavení, dělení času, učící kompetence využitelné k výrobě a distribuci statků atd.). Srovnáme-li dějiny edukace v našem kulturním prostředí s dějinami jeho průmyslového vývoje, pak očividně synchronicitě důležitých etap nemůžeme přisoudit status pouhé nahodilosti.



Extrapolujeme-li tuto historickou zkušenost na současnost a predikci budoucnosti, musíme připustit, že změny, které nás čekají, budou ve svých důsledcích dalekosáhlé, a musíme je přestat brát na lehkou váhu označováním za pouhé dystopické vize příslušné leda autorům sci-fi. Změna světa bezesporu nastává a na poli edukace člověka se projeví možná nejplněji. To, že konzervativní institut školství tuto skutečnost bere na zřetel jen zcela neochotně, na situaci nic nemění. Naopak: nedostatečnost a pomalost kritické reflexe (či dokonce jejich ostentativní přehlížení) ze strany státního školství mohou být (v duchu Kuhnovy teorie) chápány právě jako důkaz či předzvěst evidentně nadcházejících celospolečenských změn!

Totíž - k tomu, aby mohlo být plně reflektováno nové paradigma, musí dojít k celkové proměně vidění světa v očích většiny zúčastněných, čemuž se tito vehementně brání.<sup>6</sup> Odpoutání se od starého paradigmatu vznáší nároky na **proměnu vidění světa**. Proto i následující kapitoly budou popisovat nadcházející změny v kategoriích změny vnímání světa jako celku: změny se projeví digitalizací celého časoprostoru i digitalizací člověka, který do něho vstupuje, nebo ještě lépe - jež do něho bude uvržen.

---

<sup>6</sup> Zde těch, kdo nějakým způsobem participují na procesech edukace, nebo je reflektují - učitelé, vychovatelé a humanitně-vědní badatelé na poli pedagogiky, filosofie, sociologie, sociálně-kulturní antropologie, teologie a dalších.

## 2 Digitalizace prostoru

### Kyberprostor, infosféra, reálná, rozšířená a virtuální realita

Pojmu **kyberprostor** poprvé použil William Gibson v povídce *Burning Chrome* (1982) a později ve svém románu *Neuromancer* (1984)<sup>7</sup>. Jedná se o prostor vytvořený informačními kapacitami ICT, virtuální místo nevázané na eukleidovsly vnímané prostorové dimenze. Pohyb v něm není omezen ani de facto - smyslovými či hmotnými limity lidského těla, ani de iure - psanými či nepsanými pravidly etických či sociokulturních tradic a konvencí.

V principu se jedná o informační pole umožňující lidské mysli realizaci - dlení i pohyb, a to bez nároků na jakoukoli fyzickou aktivitu těla. J. P. Barlow ve své Deklaraci nezávislosti kyberprostoru (1996) provolává:

*„Kyberprostor sestává jen z transakcí, vztahů a myšlenek, které svým uspořádáním připomínají stojatou vlnu na síti naší komunikace. Náš svět, který je zároveň všude i nikde, určitě není tam, kde žijí naše těla. Vytváříme svět, do něhož smí vystoupit každý bez ohledu na přednosti či předsudky založené na rase, hospodářské síle, vojenské moci nebo místě původu. Vytváříme svět, kde může každý vyjadřovat svou víru, kde chce. Bez ohledu na to, jak je výstřední, se nemusí bát, že bude umlčován nebo tlačen většinou k souhlasu. Vaše právní pojmy pro majetek, vyjadřování, identitu, hnutí a souvislosti se na nás nevztahují. Jsou založeny na hmotě. Tady žádná hmota není.“<sup>8</sup>*

V souvislosti s kyberprostorem hovoříme také o tzv. infosféře. Infosféra je síť „vytvořená počítači, médii, technologiemi a informacemi všech forem (texty, video, zvuk, hypertext, multimédia atd.), tedy globální strukturovaný systém informací. Petr Sak označuje infosféru za fenomén planetárního rozsahu, který navazuje na atmosféru a biosféru.“<sup>9</sup> Tento atribut infosféry přisuzuje též Nicholas Negroponte<sup>10</sup>, který vnímá vznik kyberprostoru a infosféry jako pokračování evolučního vývoje. Lidé ve své genezi prý dospěli od stádia vývoje pomocí přesunu hmoty (přesunu atomů) ke stádiu vývoje pomocí přesunu informace (přesunu bitů).

Je pozoruhodné, že obdobný princip (odloučení noosféry od hmotného světa) můžeme vystopovat již v šedesátých letech dvacátého století v pracích Teilharda de Chardin<sup>11</sup> a jeho pojetí ontogeneze.

---

<sup>7</sup> Česky: GIBSON, W. *Vypálit Chrom*. Brno: Návrat, 1998. GIBSON, W. *Neuromancer*. Plzeň: Laser, 1998.

<sup>8</sup> Text deklarace je záměrně formátován do podoby mailové zprávy. Dovolíme si tedy výjimku z pravidel pro citace zdrojů a uvedeme zdroj tak, jak sám na sebe odkazuje v původním znění: Datum: Pátek, 9. února 1996 17:16:35 +0100 Od: John Perry Barlow barlow@eff.org Předmět: Deklarace nezávislosti Kyberprostoru (Český překlad deklarace dostupný online z WWW: <[https://www.pirati.cz/zo/docs/decl\\_cyb](https://www.pirati.cz/zo/docs/decl_cyb)> [cit. 2015-02-20].

<sup>9</sup> JURSOVÁ, J. Nové úkoly ve výchově spojené s pronikáním člověka do infosféry a kyberprostoru - Média jako součást života dětí. *Knihovna plus* [online]. 2010, č. 2 [cit. 2015-02-20]. Dostupný z WWW: <<http://knihovna.nkp.cz/knihovnaplus102/jurs.htm>>. ISSN 18015948. Jursová se odkazuje na: SAK, P.; SAKOVÁ, SAK, P. Digitalizace životního stylu a životního pole člověka. In: SAK, P. a kol. *Člověk a vzdělání v informační společnosti: vzdělávání a život v komputerovaném světě*. Praha: Portál, 2007.

<sup>10</sup> NEGROPONTE, N. *Digitální svět*. Praha: Management Press, 2001.

<sup>11</sup> TEILHARD DE CHARDIN, P. *Vesmír a lidstvo*. Praha: Vyšehrad, 1990.

**Infosféru** tak můžeme nahlížet jako platformu pro vytváření společného celosvětového vědomí, kde vědomí jednotlivých účastníků spolu navzájem a bez jakýchkoli prostorových omezení interagují, a participují tak na vzniku noosféry, která vědomí každého jednotlivce notně přesahuje. Zároveň mohou být myšlenkové procesy v infosféře v podstatě neustále doplňovány datovým tokem ze světa strojů jako takových! V této souvislosti hovoříme o tzv. internetu věcí, který může lidským participantům i v kyberprostoru zůstat skrytý, ale jehož výstupy mohou vědomá rozhodnutí kybernautů<sup>12</sup> významně ovlivňovat.<sup>13</sup>

V prvopočátcích kyberprostoru byly **hranice mezi virtuálním světem, který poskytoval, a reálným světem „tam venku“** celkem ostře definovatelné. Člověk se dostal do kyberprostoru poté, usedl-li k počítači, připojil se na internet a zahleděl se do obrazovky monitoru. Návštěvník kyberprostoru tak musel absolvovat jakýsi přechodový rituál, který jej přenesl do jiného světa, a v tomto světě pak používal specifických nástrojů (např. webový browser) a jazyka (hypertext) – čili byl si celou dobu svého bytování v kyberprostoru vědom.

Postupným vývojem technologií se však hranice obou světů rozmazávají. Již téměř každý člověk má dnes v kapse počítač, jehož výkonové parametry jsou vyšší, nežli byly ještě před několika málo lety u počítačů stolních. Tzv. „chytré“ mobilní telefony, tablety, náramkové hodinky či brýle se stávají naprosto běžnou součástí našich životů.<sup>14</sup> Vstupní terminály do kyberprostoru se stávají předměty nikoli denní – ale permanentní potřeby. Tak běžné, všední, a neustále používané, že s tímto zevšedněním mizí také výše zmíněná ritualizace a uvědomění si přechodu mezi oběma světy.

Díky tomuto jejich postupnému prolínání a splývání, stává se postupně ze dvou světů svět jediný. Kyberprostor jakoby přestal být virtuálním. Díky neustálému rozšiřování (co do počtu uživatelů i do funkcionality) tzv. rozšířené reality stávají se jeho projevy stále více zjevné - viditelně, slyšitelně a hmatatelně ulpívají na předmětech ležících v tzv. realnu.

Naprosto zásadním a bezprecedentním způsobem se tak proměňuje celá empirická zkušenost lidí, kteří již nejsou při svém rozhodování a utváření obrazu světa odkázáni výhradně na své smyslové vjemy, jež jim poskytuje senzoričtá vybava jejich fyziologických těl, a svou paměť, ukotvenou výhradně v neuronových synapsích jejich

---

<sup>12</sup> Jeden z termínů označující lidské „obyvatele“ infosféry.

<sup>13</sup> O rizicích pohybu v kyberprostoru pojednáváme níže, zde si dovolíme jen stručnou odbočku. William Gibson označuje dlení v kyberprostoru mj. za „sdílenou halucinaci“.

<sup>14</sup> Jen namátkou vyjmenujme některé - v současnosti již existující - funkce tzv. „rozšířené“ reality. Celkem ilustrativní mohou být např. funkce mapových aplikací v tzv. chytrých brýlích. (Vtipná a symbolicky významná je zejm. skutečnost, že pro prostorovou orientaci v realitě reálné - např. v městské části Českých Budějovic, využíváme neprostorového světa reality virtuální!) Nasadíme si chytré brýle a rázem skrze ně vidíme nejen reálnou ulici, v níž doteď stojíme, ale náš pohled do ulice je rozšířen o nápis jejího jména levitující opodál. Dostali jsme chuť na sladké? Zadejme požadavek do vyhledávacího políčka našeho kyberterminálu (telefon bezdrátově spárovaný s brýlemi) a na zemi se (skrze naše brýle) objeví šipky, jež nás navedou do nejbližší cukrárny. Společnost Google nyní dokonce vyvíjí interaktivní kontaktní čočky, které dokážou v reálném čase sledovat glykemické změny v našem organismu! Takže nejen, že nás tyto čočky přivedou do cukrárny, ale ještě nám i sdělí, zda si vytouženou kremroli vůbec můžeme dopřát.

vlastních mozků. **Smysly člověka a jeho vědomí se rozšiřují o informační základnu celé infosféry**, nebo alespoň o tu její část, která je konkrétnímu člověku aktuálně přístupná.

### 3 Digitalizace času

*Rytmus života na úsvitu digitální kultury se stále více podřizuje individuálnímu založení „ranních ptáčat“ či „nočních sov“ a pochopitelně Panu Počítači: uniformní osmiapůlhodinová pracovní doba „od - do“ s odměřenou třicetiminutovou přestávkou na oběd začíná být přinejmenším nefunkční; zkratka dědictví středověkého klášterního a později fabričního pojetí času v informační společnosti již nevyhovuje...“<sup>15</sup>*

Tak, jako bytování v kyberprostoru nastoluje zcela novou potřebu chápání prostoru, je i vnímání času v infosféře virtuálních realit zcela odlišné od chápání časovosti v realitě reálné. Následující stať se zabývá zpětnovazebným vlivem bezčasovosti infosféry na časovost světa za hranicemi kyberprostoru.

#### Bezčasovost infosféry

Kyberprostor není svázán tradičními kategoriemi, pomocí kterých jsme zvyklí odvozovat časovost. Neexistují zde žádné cyklické jevy, od kterých bychom mohli odvozovat **Chronos**. Existence informace v kyberprostoru je nezávislá na střídání dnů a nocí či ročním obdobím. Vnímáme-li linearitu postupného „odkapávání“ času, pak jediné, co zde platí, je strojový čas poskytnutí datového uložení či doby připojení. Jinak ale „obsahy“ kyberprostoru v tomto prostoru prostě „visí“ a jejich „stárnutí“ je dáno pouze tím, zda je jako stárnoucí označíme – vždy však pouze v relaci k časovosti probíhající ve světě reálném. Informace v kyberprostoru může stárnout vzhledem k situaci, která se v čase posunula v reálném světě, ne však sama o sobě. Vzhledem k hodnotové neutralitě existence informace jako takové, není možné v kyberprostoru vnímat čas ani v pojetí **Kairos**. Nutnost navázat informační tok na svět vně kyberprostoru platí i v případě, chceme-li vnímat čas ve smyslu „čas na...“ Infosféra je sice bezčasová, ale pokud se nacházíme v jejím hájemství, o to pádnější časové důsledky pociťujeme ve vnímání času v realitě mimo ni. Níže uvedeme několik nejzjevnějších příkladů potíží hospodařením s časem, jestliže se pohybujeme na rozhraní mezi světy virtuální a reálné reality.

#### 3.1 Čas práce

*„...Je až děsivé zjištění, že produktivita práce dělníka vzrostla za poslední století o 1400%, kdežto úředníka jen o 40%. Příšerný nepoměr! V nejbližších letech s ním však bude skoncováno. Vypukla revoluce duševní práce. Stroj bude pomáhat člověku, v leccčems ho dokonce překoná...“<sup>16</sup>*

*„Lichva byla (ve středověku – pozn. autora) zapovězena především proto, že člověk neprodává své zboží, neprodukuje, nýbrž obchoduje s časem, který ale patří výhradně Bohu. Čas přitom tvořil určitý svorník mezi realitou a fikcí a představoval jednu z nejdůležitějších kategorií středověkého světa, jejíž cena rostla. Bohužel možná až příliš, protože během staletí čas nakonec devalvoval. Stejně jako středověcí lidé totiž ani my nejsme pány svého času. Jeho vznešeným majitelem ale již není Bůh, nýbrž konzumní společnost.“<sup>17</sup>*

<sup>15</sup> PROKEŠ, J. *Člověk a počítač, aneb, Svítání digitální kultury*. Tišnov: Sursum, 2000, s. 8-9.

<sup>16</sup> VASILJEV, M., GUŠČEV, S. Revoluce duševní práce začala In *Reportáž z 21. století*, Vědecká předpověď pro příštích 50 let, Praha: Mladá fronta, 1959, s. 131

<sup>17</sup> NODL, M. *Středověk v nás*. Praha: Argo, 2015, s. 23.

Naše úvahy započneme v oblasti pracovní. První z výše uvedených citátů situaci předpověděl neomylně již v roce 1959. Efektivita duševní práce (vzhledem k využití potřebného času) vzrostla od té doby neuvěřitelným tempem. Namátkou: počítače usnadnily inženýrské výpočty (pomáhají tam, kde je vysoká analytická náročnost), odstranily rýsovací prkna projektantů (funkce SAVE a UNDO zmírňují nároky na pečlivost i zručnost - v AutoCADu se tuha na výkres nevylije), zpřístupnily veškerou mediální tvorbu všem uživatelům (několika řádově snížily finanční náročnost určitých postupů), odstranily psací stroje z kanceláří a ubraly práci poštám (finanční dostupnost ICT spojená s „bezprostorovostí“ kyberprostoru). Tyto - a ještě mnohé jiné procesy se díky ICT staly **efektivnějšími** zejm. díky jejich **kdykoli přístupné** editovatelnosti, **rychlejšími** a snadněji **dostupnějšími** z důvodu de facto nekonečného počtu kopírování obsahů v datové podobě.

### Efektivnější stávající mechanismy výroby a trhu

Jedním z nejhluběji zakořeněných odkazů předchozí průmyslové éry, je **zaměření člověka na výkon**. Vyšší efektivita klasických (moderních) výrobních a tržních mechanismů umožněná funkcionalitami ICT klade obrovské nároky také na zvýšení výkonu člověka, jehož lidské tělo však technologickou modernizací (zatím) neprošlo. Např. pracovní doba úředníka zůstala nadále osmihodinová, což vede ke dvěma možným důsledkům:

1) prokrastinaci - efektivnější nástroje umožní (většinou zaměstnanci, placenému „od hodiny“) „odpracovat si, to, co musí“ rychleji a zbytek času „v zaměstnání“ věnovat aktivitám se zaměstnáním nesouvisejícím),

2) vyhoření - člověk (který většinou není placen „od hodiny“, ale „od výsledku“) výzvu strojů přijme, ale jich tempu stačit nedokáže. V rozšířené realitě splývajících světů je - díky nečasovosti infosféry - neustále k zastižení. Služební hovory, pagery, smsky či maily jej dostihnou v jakoukoli hodinu a často není pouze na něm, zda se dostihnout nechá. Nalezení přirozené míry a rovnováhy mezi těmito dvěma extrémy je největší výzvou v současnosti se měnícího modelu duševní práce člověka.<sup>18</sup>

### Nový průmysl

V oblasti ekonomie můžeme sledovat ještě několik dalších změn, které s nástupem ICT souvisejí. Horečnatě vznikají zcela nové průmyslové oblasti a příležitosti k podnikání. Na jejich progresivitě je nejzajímavější, jak rentabilní se v současnosti zdají být!<sup>19</sup> Novým průmyslem máme na mysli především vývoj softwaru. Odklon od klasických průmyslových a tržních zákonitostí (na něž jsme byli uvyklí z minulých dekád) je na softwarových společnostech patrný:

1) minimální vstupní náklady na „výrobu“. „Nehmotnost“ existence v kyberprostoru vede k tomu, že k výrobě netřeba nakupovat suroviny, nýbrž jediným vkladem je „know-how“. Vytváření nových programů je pak téměř doslova „creatio ex nihilo“. (Na počátku tvoření musí být myšlenka - jistý druh Logu, ta se však vznáší nad

---

<sup>18</sup> Více k tématu např. REICH, R. B. *V pasti úspěchu: diagnóza kapitalismu 21. století*. Praha: Prostor, 2003.

<sup>19</sup> Lukrativnost je však vykoupeno vysokou mírou konkurence a nestability nově vznikajících odvětví globálního trhu.

vodami, dokud není „vtělena“ do nehmotného programu, jež pak existuje v infosféře...).

2) minimální náklady „na dělníky“. „Bezprostorovost“ kyberprostoru umožňuje jak online (v jednom čase) spolupráci lidem „outsourcovaným“ na různých koncích (reálného) světa, tak na druhé straně jeho „bezčasovost“ umožňuje těmto lidem kdykoli se připojit k již rozpracovanému projektu a přidat k němu svůj díl, bez toho aniž by se s kýmkoli jiným museli fyzicky či chronologicky setkat.

Co do ekonomického vlivu nelze tento nový fenomén brát na lehkou míru. Tři nejbohatší společnosti současného světa realizují své podnikatelské záměry právě ve světě infosféry. Peníze, které vydělávají, však mají reálný vliv na životy lidí i mimo ni!<sup>20</sup>

### **Nové příležitosti (nejen pro hezká děvčata)**

Atributu nízké nákladovosti a bezčasovosti podnikání v infosféře si všimli i jednotlivci, kteří sami přehodnocují své tradiční pracovní postoje, resp. vytvářejí modely, které na pracovním trhu dosud neexistovaly. Zajímavým příkladem mohou být tzv. **vloggerky**:

*„Na „fejsu“, „instáči“ i Twitteru jsou jako doma a z YouTube každý měsíc čerpají slušné kapesné. Ještě ani nezačaly chodit na střední školu, a už mají na internetu stovky tisíc fanoušků, kteří se denně těší na jejich další video... O čem náctileté vloggerky točí, pro koho, odkud, jak a za kolik? Kdo na ně dohlíží a k čemu jim tenhle raný mediální trénink bude?“ ptáme se spolu s autorkou článku.*

Odpoví nám nejznámější vloggerka světa se sebejistotou sobě vlastní:

*„Takže poslouchejte: takhle se maluju, tohle si vezmu na sebe na procházku, tyhle krémy si pořídím. A podívejte: takto si zaplétám copy, pečeme halloweenské muffiny a pečujeme o psa. Vidíte? Jmenuju se ZOE SUGGOVÁ, točím pro 600 milionů fanů už šest let videa na YouTube, mám vlastní kosmetickou značku, (ne)napsala jsem knížku a vydělávám milióny liber.“<sup>21</sup>*

Příležitostí, vzniklých na základě zvyšování efektivity práce s ICT a dostupnosti a časoprostorové neomezenosti infosféry, se však nechopila pouze hezká děvčata, zakládající „svůj byznys“ na tom, že mají vyšší mediální gramotnost (umí natočit sledovatelná videa a publikovat je), než jejich současníci, kteří jsou navíc ochotni tato (již z definice povrchní) videa (o líčení a módě) sledovat!

---

<sup>20</sup> 1. Apple inc. (telefony) hodnota firmy: 722 577 mil. USD, 2. Google (internet) 361 343 mil USD, 3. Microsoft (software) 357 155 mil USD. Za výrobní společnost, která odkazuje na minulý průmyslový věk, snad můžeme považovat Exxon Mobil (ropa), která je na 4. pozici. Po sledu společností podnikajících ve sféře bankovníctví a pojištění, je první „tradiční“ průmyslovou firmou (až donedávna žebříčku vévodící) General Electric (10. pozice, strojírenství) s hodnotou 267 717 mil USD. Na webu, který tento jev komentuje, nalezneme toto zajímavé vyjádření: „Zatímco v Evropě dominuje nadále „stará“ ekonomika průmyslových koncernů, v USA získalo vedoucí postavení odvětví IT,“ dodává Magdalena Souček s tím, že z devíti technologických firem v top 100 pochází šest z USA (včetně prvních třech Apple, Google, Microsoft), dva z Asie a jen jediný – SAP – z Evropy. Právě americké firmy podle ní v současnosti zásadně podporují digitalizaci a určují tím budoucí pravidla pro celosvětovou ekonomiku.“ Zdroj: <<http://www.forbes.cz/25-nejhodnotnejsich-firem-sveta-amerika-vedecina-posiluje-a-evropa-ztraci/>> [cit. 2015-02-20].

<sup>21</sup> KADLECOVÁ K. Girls online, REFLEX 12-15, 2015, s. 26 a s. 31.

Do ekonomie se stále více vklíní naprosto nový fenomén, kterému říkáme „uberizace“ trhu:

*„Uberizace pracovního trhu znamená, že místo toho, aby člověk měl normální zaměstnání, kde je stálým zaměstnancem určité firmy, a tak si to tak nějak představujeme, že v minulosti to bylo, člověk když se mu poštěstilo, začal u nějaké firmy, ať už to byl Baťa nebo nějaká jiná firma, a tam víceméně u Škodovky prostě pracoval celý život, jo, to se mění v tom smyslu, že nyní vlastně ten styl práce je ten, že člověk v těch dynamických ekonomikách, a my jsem toho součástí, bude během svého života v průměru mít několik zaměstnání, tři, čtyři, pět nebo šest. Může mít mnohem vyšší životní standard, vyšší výděly, ale je to spojeno s určitou nejistotou v tom smyslu, že vlastně mění zaměstnání. No a ta uberizace do toho přináší nový prvek, že vlastně ten člověk není zaměstnancem jako takovým, ale je podnikatelem, že podniká na vlastní pěst, ale má nějakou koordinační instituci, která zajišťuje vlastně příliv těch zakázek. My jsme to měli tady už do určité míry předtím, i u taxislužby jsou dispečinky, takže dispečink je vlastně takový ten tradiční způsob, jak se tato služba poskytovala, akorát že třeba řidiči mohli být stálými zaměstnanci, místo toho aby vlastně pracovali na vlastní pěst.*

Zita SENKOVÁ, moderátorka: *To je vlastně, abych použila slova profesora Alana Krugera, o kterém jste se už zmínil, přijde den, kdy všichni budeme pracovat na zavolání.“<sup>22</sup>*

### 3.2 Čas volnosti

#### Digitální nomádi

Neustále se rozrůstající skupina takovýchto kontraktorů bez stálého pracovního úvazku, která spoléhá na to, že jí práci zajistí viditelnost nabídky v sociálních sítích zavěšených v kyberprostoru, mj. zcela zásadním způsobem nabourává tradiční představy o rozdělení času na jeho pracovní a volnou část.<sup>23</sup>

*„Jan ŠVEJNAR, ekonom: Ano. Je to takový nový koncept. Ze začátku se člověk trochu diví a říká si, jestli to je dobrá nebo špatná věc, já se vždy těch řidičů ptám, jako jak se cítí a většina řidičů si to velice pochvalují, protože říkají, že vlastně je to na zavolání, ale také oni se rozhodují, kdy budou pracovat a kdy ne. Takže když se rozhodnou, že si před večeří půjdou za dvě hodiny zapracovat nebo po večeři, tak jedou a pak vypnou a nepokračují. Takže nemusí chodit do práce od osmi do pěti nebo od devíti do pěti, tak jak je tradičním způsobem dáno.“<sup>24</sup>*

**Negativní vymezení volného času** coby zbytkové kategorie vůči času na spánek a času na práci zde evidentně selhává, neboť ostré hranice jednotlivých časových náplní se v sobě postupně rozpouštějí. Snahy zcela od sebe oddělit volno a práci byly zpochybnovány již dříve,<sup>25</sup> jejich praktickou nemožnost však vidíme až dnes. Exemplárními příklady, které nám alegoricky ilustrují nadcházející neohraničitelnost práce a volna, jsou tzv. **digitální nomádi**.

<sup>22</sup> SENKOVÁ Z. (moderátorka), ŠVEJNAR J. (host), Přepis rozhlasového rozhovoru: Jak to vidí Jan Švejnar, 2. listopadu 2015, dostupné online: <[http://www.rozhlas.cz/dvojka/jaktovidi/\\_zprava/1560536](http://www.rozhlas.cz/dvojka/jaktovidi/_zprava/1560536)> [cit. 2016-02-20].

<sup>23</sup> Vedle taxislužby napojené na komunitní aplikaci Uber, můžeme zmínit i jiné typy „outsourcingových“ přístupů k získání zaměstnání – např. v oblasti nabídky manuální práce lze zmínit již etablovanou síť „Task Rabbit“ či její českou verzi „Hodinový manžel“.

<sup>24</sup> SENKOVÁ Z. (moderátorka), ŠVEJNAR J. (host), Přepis rozhlasového rozhovoru: Jak to vidí Jan Švejnar, 2. listopadu 2015, dostupné online: <[http://www.rozhlas.cz/dvojka/jaktovidi/\\_zprava/1560536](http://www.rozhlas.cz/dvojka/jaktovidi/_zprava/1560536)> [cit. 2016-02-20].

<sup>25</sup> Obousměrné ovlivnění obou oblastí – to, co děláme (a kolik tím vyděláme), ovlivňuje následně kvalitu trávení volného času a naopak: postoje, které si utváříme během volna si přenášíme také do práce. (T. W. Adorno)



*„Digitální nomádi jsou cestovatelé, kteří využívají trendu, tzv. práce na dálku a posouvají ji ještě o kousek dále. Digitální nomádi využívají internet a moderní technologie k tomu, aby generovali online příjem. Životní styl digitální nomádství umožňuje pracovat a zároveň nezávisle a svobodně cestovat...“<sup>26</sup>*

Za pozornost stojí především argumentace, pomocí které sám digitální nomád vyzdvihuje své důvody rozhodnutí pro život bez nerozlišování období práce a zábavy. Hlavním pro něho zůstává prvek naplnění a seberealizace:

*„Jmenuji se Martin Rosůlek, procestoval jsem velký počet evropských zemí, téměř rok jsem strávil v Austrálii, dva měsíce v kuse cestoval v Asii, rok v Kanadě a 5 měsíců v Latinské Americe. Nyní experimentuji v Thajsku. Zakládám webové projekty, věnuji se online marketingu a právnímu poradenství. **Digitální nomádství pro mě není jen o skloubení cestování s prací. Jsou to okamžiky, kdy je člověk šťastný, protože může dělat to, co právě chce...**“<sup>27</sup>*

Ovšemže (ani v budoucnosti) nelze očekávat, že všichni lidé budou takovými digitálními nomády. Výše uvedená deklarace (a pouhá skutečnost, že někdo takový již dnes existuje) nás však přivádí k zamyšlení nad potřebou opětovné revize důležitosti základních kategorií pedagogiky.

Relativní autonomie jedince ve společnosti, vyvážený rozvoj jeho individuality i socializace, a hlavně – jeho schopnost a zralost po hledání smysluplnosti vlastního života, tyto základní otázky najednou vystupují do popředí zájmu lidí a stávají se více a více důležitými. To vše je ve veliké míře zviditelněno právě díky nástupu ICT do našich životů a díky změnám na poli tržní ekonomie, které tento nástup provázejí.

Opachowskim zdůrazňovaný, filosofický cíl neformální pedagogiky volného času (tj. učit se hledat „smysl“), začíná ve své důležitosti (v očích mnoha současníků) předbíhat cíle pedagogiky zaměřené na formální vzdělávání (učit se „něco umět“).

### 3.3 Pátrání po smyslu (pomocí) formální a informální pedagogiky

#### **Formální pedagogika a informační revoluce – změna je setrvalý stav**

*„Dnešní studenti ovšem vyrůstají v úplně odlišném světě než jejich otcové a matky. Nemalá část informací, které se v lavicích dozvídají, je jim dostupná na internetu pár kliknutí myši. Představa, že poznání je nutné nastálo vyrýt do šedé kůry, se přežila, protože internet nabízí nekonečně velký záložní disk...“<sup>28</sup>*

„Proč se to mám učit, když si to můžu kdykoli vygooglit?“ Otázka, které ve školách v různé míře čelí dnes snad každý učitel. A zamyslí-li se nad ní skutečně poctivě, musí shledat, že na jejím jádru něco je. Určitě zde nechceme tvrdit, že každý pedagog opírá

<sup>26</sup> WEBOVÉ STRÁNKY *Digitální nomádství – cestuj a pracuj odkudkoli*, webové stránky dostupné online: <<http://digitalninomadstvi.cz/>> [cit. 2016-02-20].

<sup>27</sup> Tamtéž.

<sup>28</sup> TŘEŠŇÁK P. Zábavu do lavic, *Respekt* 1/2016, článek dostupný také online: <<http://www.respekt.cz/tydenik/2016/1/zabavu-do-lavic?issueId=100051>> [cit. 2016-02-20].

svou výuku o prosté memorování faktů, ale přiznejme si, že ani tato výuková metoda není našemu školství zdaleka cizí. Podívejme se již na tradiční upořádání třech řad lavic ve většině současných tříd českých škol, jimž dominuje tabule, která se spolu s učitelem stává centrem pozornosti. Hlavní formou výuky je pak **přesun informací od učitele směrem k žákům**. Jaké informace se však dovíme ve škole, které bychom nebyli schopni najít v infosféře kyberprostoru?

S nástupem ICT ztratila škola status monopolního poskytovatele informací o světě kolem nás. Základním problémem není pouze to, že informace získané ve škole, se můžeme dozvědět i jinak, ale zejména to, že vlastně škola sama ani neví, jaké informace by měla učit! Jak bude vypadat svět za dvacet let, až budou současní žáci v produktivním věku? Jakými znalostmi je třeba je vybavit pro budoucí úspěšný život? Tj. jaké informace budou pro nynějšího žáka užitečné v jeho osobním životě i v pracovním uplatnění?

Této klíčové otázky si je většina pedagogů vědoma, ale přes deklaratorní prohlášení typu „neučíme znalosti, učíme kompetence“, jede konzervativní institut školství dále v kolejích, vytýčených mu potřebami společenského paradigmatu předcházejících staletí - vychováváme zejména dělníky a občany pro fabriku a stát.

V podobném duchu jsou na pedagogických fakultách vedeni také budoucí učitelé. Prim v jejich učebních osnovách hrají různé oborové didaktiky a hlavními cíly se stávají výzvy typu „jak naučit děti angličtině, fyzice či dějinám“? (Do praktické výuky často překládáno jako: „Jak je naučit slovíčka, vzorečky či letopočty?“). Proč se ale učit cokoli z výše uvedeného, budou-li naši žáci žít v době, v níž postačí namluvit anglickou větu do telefonu a z jeho reproduktoru se nám ihned vrátí její překlad? Jaký vzorec či památné datum nedokážeme nalézt na Wikipedii?<sup>29</sup> Možnosti ICT v (samo)vzdělávání však nejsou ani zdaleka vyčerpány pouhým vyhledáváním osamoceně stojících informací! (Tj. takových, o kterých nejprve musím vědět, že vůbec stojí za to si je vyhledat.)

Na internetu dnes „visí“ tematicky ucelené (popularizační i vysoce odborné) přednášky z veškerých myslitelných oborů lidské činnosti (hovoříme o vzdělávání ve formátu TEDx), distančně se lze již nyní přihlásit do mnoha online kurzů, zaštitěných renomovanými univerzitami (formát massive open online course – MOOC). Pokud budeme chtít, můžeme se vzdělávat v pohodlí domova. Proč tedy chodit do školy?

*„Jediné, co o budoucnosti víme, je to, že v ní budou probíhat změny ještě rychleji, než je tomu dnes. Změna je již nyní setrvalý stav.“* říká Ondřej Štefl, zakladatel gymnázia PORG, majitel společnosti Scio a nově také zakladatel „svobodné“ základní školy, bez osnov, zvonění a dokonce i (v tradičním slova smyslu) učitelů.

*„Vše, co dnešní děti potřebují, je umět anglicky, číst, psát, trochu počítat a pracovat s počítačem... Všichni si myslí, že existuje jediné správné řešení, ale to už přestalo platit. Postmoderní společnost ví, že na řadu věcí můžou být různé názory a že mezi nimi nelze rozhodovat! A z nějakých bizarních důvodů si pořád myslíme, že ve školství je jedno řešení.“*

---

<sup>29</sup> Nejedná se pouze o vyhledávání informací. Na internetu dnes „visí“ přednášky odborníků na veškerá myslitelná témata (hovoříme o vzdělávání ve formátu TEDx), distančně se lze již nyní přihlásit do mnoha online kurzů, zaštitěných renomovanými univerzitami (formát massive open online course – MOOC). Pokud budeme chtít, můžeme se vzdělávat v pohodlí domova. Proč tedy chodit do školy?

*Podle mne není. I když je škola žitá věc, přesto ji vnímáme často jako přípravu na budoucnost. Řada lidí předpokládá, že budoucnost bude stejná jako současnost, což je zjevný nesmysl.“<sup>30</sup>*

## Welcome to Bett(er) Word?

Impaktu ICT do životů lidí si formální vzdělávání (školství) samozřejmě také všimlo. Na novou situaci však tento velice konzervativní institut reagoval poněkud zvláště. Místo toho, aby se zcela vážně začala přehodnocovat celková role škol, jsou jejich staré postupy oblékány do nových hávů, „modernizovány“ a „doplňovány“ novými technologiemi.

Každoročně jsou utráceny miliardy korun za nákupy dalších digitálních technologií, jichž je pak ve škole využíváno pro „ještě efektivnější“ působení starých metod, a pro sledování de facto stále týchž pedagogických cílů. Vnější podoba výuky je notně modernizována, její vnitřní smysl, obsah i cíle se však v podstatě nezměnily. Na tabuli se sice již nepíše křídou, (je interaktivní), stále však vévodí třídě jako oltář frontální výuky, jazykové laboratoře jsou plné sluchátek a digitálních přehrávačů, stále však jde zejména o to, naučit se slovíčka a fráze, v nejedné hodině mají žáci „k dispozici“ tablety či počítače, nezřídka však slouží pouze k tomu, že namísto do papírových učebnic, hledí žáci do jejich digitalizovaných obdob. Paní učitelka již nemusí vyplňovat papírovou třídnici, neboť škola má svůj databázový systém a žáci, pokud chtějí, se mohou doma nalogovat na svůj školní účet, aby si připomněli zadání domácího úkolu.

Firmy, prodávající hardwarové i softwarové produkty do škol, se předhánějí v technických parametrech nabízených řešení a vyvolávají v ředitelích klamný dojem, že pro výuku (stejně jako prestiž školy) je zásadní, jaké rozlišení obrazu poskytuje ten či onen dataprojektor či kolik gigabytů RAM paměti mají počítače v laboratoři fyziky. Jenže ouha – nezdá se, že by tento typ vstupu ICT do tříd nějakým zásadním způsobem něco ve vzdělávacím procesu měnil k lepšímu!<sup>31</sup> Dokonce se ozývají hlasy,

---

<sup>30</sup> ŠTEFFL O. Škola pro postmoderní dobu. Přepis z videa. Online: <<https://www.youtube.com/watch?v=3GTxnnO-NUU>> [cit. 2016-02-20].

<sup>31</sup> Situaci velice pěkně ilustruje J. W. Moravec. Dále je citováno z provolání Manifesto 15: „**Jestliže „technologie“ je odpovědí, jak zněla otázka?** Zdá se, že jsme posedlí novými technologiemi, přičemž jen velmi málo rozumíme tomu, na co vlastně technologie jsou a jak mohou ovlivnit to, jak se děti učí. Technologie jsou skvělé pro to, co chceme dělat lépe, ovšem využívání technologií jenom ke stejným, starým a zažitým postupům ve třídě je promarněná příležitost. Černé tabule byly nahrazeny bílými a interaktivními. Knihy byly nahrazeny tablety a iPady. Je to stejné, jako kdybychom postavili jadernou elektrárnu proto, aby poháněla koňský povoz. Nic se zatím nezměnilo a my stále investujeme velké prostředky do těchto nástrojů a marníme šanci využít jejich potenciálu k proměně toho, co a jak se učíme a vyučujeme. Školy se zaměřují na hardware a software a opakují staré postupy s novými nástroji místo toho, aby je smysluplně využívaly pro rozvoj myšlení studentů.

**Digitální dovednosti jsou neviditelné a technologie ve škole by měly být také takové.** S označením neviditelné učení uznáváme skutečnost, že většina učení probíhá „neviditelně“ prostřednictvím neformálních, běžných, ba i náhodných zážitků spíše než skrze formální instrukce (Cobo & Moravec, 2011). Rovněž tím bereme v potaz dopad technologického pokroku, který vytvoří vhodný prostor pro takové učení. Ovšem stejně jako proces učení samotný, tak i využívání technologií by mělo být neviditelné a plynulé. Je-li výzvou pro naše školy a vlády připravovat studenty, kteří vynikají kreativitou a inovativním přístupem, a nikoliv bezmyšlenkovitým memorováním a odříkáváním starých idejí, pak i každé využívání nových technologií ve vzdělávání musí směřovat k podpoře kreativity a inovativního přístupu. Školy by neměly používat počítače k „práci“ s předpřipravenými parametry a předem předepsanými výsledky. Naopak, počítače by měly sloužit k vytvoření výstupů a získávání vzdělávacích výsledků, které sahají za hranici představitosti samotného kurikula. Místo důrazu na technologie, který zakrývá proces učení, učinme z technologií neviditelnou součást prostředí, které umožní studentům

že takovéto užití technologií je kontraproduktivní - a děti díky němu (možná) i hloupnou!<sup>32</sup>

Výše uvedená kritika funkce současného systému formálního vzdělávání je založena na latentním předpokladu mnoha pedagogických pracovníků (opět vycházejícího z předchozího školského paradigmatu), že **výuka je** (řeceno novodobou terminologií) v první řadě **řízením toku informací**, a **výchova je především managementem lidských zdrojů**.

Zakladatelé tzv. svobodných škol často tvrdí, že je to právě tento filosofický koncept pedagogických cílů, kterému se chtějí vyhnout. Je to především toto přesvědčení, které nesdílí většina rodičů, jež se své ratolesti zdráhají do institutu školy posílat a volí raději domácí formu vyučování.

*“Monika Kuncová, redaktorka: A co moderní směry výuky spojené s počítači: Digitální hnízda, on-line učebny, tablety? Markéta Klempířová, matka-učitelka: „Hlavní ale musí zůstat činnostní poznávání, práce rukou, nohou, těla, všech smyslů, pohyb, skutečný svět. Interaktivní tabule ani digitální hnízda kvalitu znalostí nevytrhnou a u nás proto nebudou. Tím neříkám, že nebudeme pracovat s počítačem a používat internet! Počet technologických výmyslů ve třídě však nic neříká o úrovni dosaženého vzdělání. Budeme raději více cestovat, bádát a setkávat se osobně se zajímavými lidmi, než pouze sedět v digitálním hnízdě.“<sup>33</sup>*

Od budoucnosti lze jen stěží očekávat, že v ní nynější žáci naleznou trvalou a stabilní práci, do které by mohli chodit na osm hodin denně, pět dní v týdnu po celý zbytek svého života.<sup>34</sup>

Od školy pak nemá smyslu očekávat, že dnešním dětem **předá znalosti**, které budou moci v budoucím světě využít. Současné školství nejenže nereflektuje proměny pracovního trhu a celé společnosti,<sup>35</sup> ale často se ve své funkci redukuje na poskytovatele informací o světě. Tyto informace budou pro jejich příjemce, v době, kdy by je měli potřebovat, již nejspíše irelevantní. Buď proto, že tou dobou již budou zastaralé, anebo proto, že se stanou snadno a kdykoli - díky všudypřítomné a bezčasové infosféře - dostupnými.

---

*objevovat jejich vlastní cesty ke vzdělávání.“ COBO, C., & MORAVEC, J. W. (2011). Aprendizaje Invisible: Hacia una nueva ecología de la educación. Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona. <http://www.aprendizajeinvisible.com>, <<http://www.manifesto15.org/cs/#>> [cit. 2016-02-20].*

<sup>32</sup> Pojem „digitální demence“, který zavedl A. Spitzer v původním smyslu znamenal kontraproduktivní zaměření dětí na proces práce s interaktivními objekty (např. na tabuli) bez hlubší reflexe toho, co se vlastně za daným úkonem skrývá. Lapidárně řečeno - děti prstem po tabuli přesouvají barevné objekty, v jejich přeskupování však nevidí přiřazování např. podnětů k přísudkům, nýbrž vnímají tento proces čistě objektově - jako posouvací, barevnou hru na velkém tabletu. Více k jiným formám digitální demence - viz kapitoly dále.

<sup>33</sup> KUNCOVÁ, M. *Dítě do školy nedám, raději ho budu učit sama!* Online rozhovor, dostupné zde: <<http://zena.centrum.cz/deti/skolaci-a-pubertaci/clanek.phtml?id=806232>> [cit. 2016-02-20].

<sup>34</sup> Avšak přesně toto očekávání v dětech současný systém formálního školství utváří již tím, že do školy děti chodí pravidelně, každý den od 8:00.

<sup>35</sup> V souvislosti s proměnnami trhu práce vlivem neustále se zvyšující efektivity technologických postupů a v souvislosti s otázkami dělení času na práci a volno, není bez zajímavosti na hlasitosti neustále nabírající diskuze o tzv. základním nepodmíněném příjmu.

Navíc již dnes - ve světle vznikající globální kyberkultury - se zdá být pro hledání optimální formy obživy (a života vůbec) často důležitější „kde a jak“ trávíme svůj (komplexně pojatý a nedělený) čas, nežli to, kterak uplatnit vědomosti nabyté ve škole při hledání tradičně pojaté práce, pomocí které si (co možná nejvíce) vydělávat na oddělený čas volna.

Toto je nejspíše jeden z nejzásadnějších sociálních dopadů třetí vědeckotechnické revoluce způsobené novými technologiemi.

## 4 Digitalizace člověka

### 4.1 Postmodernismus jako epistemologické východisko digitálního barbarství

*„Skutečnost není objektivní realitou nýbrž stvořením, kreatura: tím, co teprve povstane. Zde existence není výskytem, nýbrž opravdu ek-sistencí – vyostáváním. Naše přitakání nemá být žádným ‚jest‘, nýbrž ‚staň se‘!“<sup>36</sup>*

Snad byl původní cíl postmodernistů ryze intelektuální. Snad se chtěli názorově vymanit z novověkého programu kumulativního hledání „Pravdy“ prostřednictvím tzv. „tvrdých věd“. Snad byl jejich důvod etický, pokud měli pocit, že se v industriálním světě po druhé vědeckotechnické revoluci ztrácí člověk... Čeho však reálně dosáhli? Postupné odmítnutí osvícenského induktivního pozitivismu (od Carnapa až k novopozitivistickému plánu Vídeňského kroužku), přes kritiku Popperovské snahy deduktivně podrobovat realitu falsifikačním zkouškám a dosáhnout tak (pokud ne přímo „pravdivosti“, pak alespoň) co nejvyšší míry koroborace hypotéz, dostala se filosofie vědy až do tenat kuhnovsky nepoměřitelných paradigmat či derridovsky nepřeložitelných diskurzů, ve kterých je prý možné cokoli!

Triumfální odmítnutí jakékoli autority ze strany postmoderních filosofů přináší koncem 20. století své hmatatelné plody. Respektive: právě, že žádné hmatatelné, racionální a využitelné plody nepřináší! (A ze své definice vlastně ani přinášet nemůže.) A v tom je ten problém, neboť právě dnes by bylo racionálních vodítek světu tuze zapotřebí! Odvěká touha filosofů být názorově originální a bojovat proti všem „velkým pravdám“ hypertrofovala do postmodernou vyřčených závěrů, jejichž ozvěny v našem světě nyní rezonují:

*„Postmoderna je v tomto smyslu tichým vymknutím se všem způsobům civilizační a kulturní direktivy – ne už pomocí nové revoluce, ale naopak konečným vystřízlivěním z veškerého pokrokového ducha moderny.“, píše Poláková a dodává: „Moderní doba je v širší perspektivě zभावována své fascinující výlučnosti pokojnou konfrontací s jinými, spontánně vzniklými alternativami.“<sup>37</sup>*

Ač si to možná „nefilosofující část populace“ neuvědomuje, ovlivňuje postmoderní ovzduší i její každodenní postoje a soudy: „Co živořilo pod nadoládou uniformujících moderních projektů, je nyní prožíváno jako základní skutečnost. Teritorialita, z níž člověk přirozeně vyrůstá, a spiritualita, k níž se svobodně obrací, vytvářejí vertikální identitu osoby, skupiny nebo národa...“<sup>38</sup>

Výše míněnou skupinou může být třeba právě generace dnešních dětí.<sup>39</sup> Jejich **vertikální identitu** lze odkrýt ve výše zmíněné adoraci dlení v infosféře. Autor této stati rozhodně nesouhlasí se závěrem Jolany Polákové, že by konfrontace se vzniklými

---

<sup>36</sup> NEUBAUER, Z. *Přímluvce postmoderny*. Praha: Hrnčířství a nakladatelství Michal Jůza a Eva Jůzová, 1994. s. 71.

<sup>37</sup> POLÁKOVÁ, J. *Perspektiva naděje. Hledání transcendence v postmoderní době*, Praha: Vyšehrad, 1995. Online kapitola Dva ustanovující pohyby postmoderní doby. Dostupné na <<http://www.jolana-polakova.cz/Knihy/Perspektiva-nadeje>> [cit. 2016-02-20].

<sup>38</sup> Tamtéž.

<sup>39</sup> Označujeme je digitálními domorodci, neboť se narodily do světa, jehož přirozenou součástí je kyberprostor.

„alternativami“ měla být „pokojná“. Resp. průběh oné konfrontace se vlastně i pokojným zdát může (nelze říci, že bychom ve filosofických kruzích pozorovali nějaké vášnivé debaty na toto téma...), její důsledky by nás však na pokoji rozhodně nechávat neměly!

Sama autorka přiznává, že odvržením modernistické „totalizující neutrality obecně platného“ a respektováním všech odlišností vzniká „nezvyklý stres z šířící se mentality **osamělého hledání bez autoritativního usměrnění**, s nedostatkem pevných souřadnic života, který vyvolává zároveň i tendence k únikům všeho druhu, k drogám v nejširším smyslu. Pluralita idejí často funguje jako ideové vakuum – vyvolává úzkost s následnou regresí k **nemoderní sektářské či dokonce totemové mentalitě**.“<sup>40</sup>

Zajímavou skutečností je, že k výše uvedenému závěru došel již před více než čtyřiceti lety ne jeden z autorů science-fiction! Jsou to právě dnešní dny, kdy se jejich prorocká slova naplňují. Reálným, každodenním a naprosto samozřejmě přirozeným využíváním možností infosféry, stávají se z digitálních domorodců **elektroničtí barbaři**: „Když člověk nemá oporu ve společnosti, když ho nikdo nechrání, nýbrž slyší jen samé výhrůžky, a nemůže se přitom spolehnout na zákon a spravedlnost, stává se víra v nadpřirozené síly jeho posledním útočištěm.“<sup>41</sup>

Tento termín u nás poprvé použil Pavel Vachtl: „*Nová generace bere vyspělé technologické pomůcky každodenní potřeby, např. mobilní telefony, počítače apod. za samozřejmost a nenechává si svůj světonázor příliš ovlivňovat jejich materiálně-fyzikální podstatou. V podstatě tak naplňuje představu autora sci-fi A. C. Clarka, že pro některé lidi je vyspělá technologie subjektivně ekvivalentní s magií. Tito novodobí "elektroničtí barbaři" si v podstatě spokojeně, i když neuroticky, žijí svoji "postmoderní" skutečnost. Vytříbenou racionalitu ani reflexi vědy ke své existenci nepotřebují, neboť vyspělá technologie, kterou si koupili, pracuje za ně. Tato situace má jistě i čistě společenské a sociologické příčiny.*“<sup>42</sup>

Díky předpokládané pluralitě všech hodnotících systémů stírají se hranice mezi „reálnou“ a „virtuální“ realitou, což se projevuje také tím, že fyzický pobyt v jednom či druhém světě není digitálními domorodci rozlišován.

„Proč by také měl být?“ zeptal by se postmodernistický filosof, „když přeci již dávno odmítáme dokonce i existenci jakékoli **objektivní reality!**“ jak by jeho myšlenky mohly pokračovat dále, můžeme soudit ze závěrů profesora Neubauera. Na krátkém rozboru níže uvidíme, kterými cestami se ubírá postmoderní filosofické myšlení, jež v současnosti funguje jako podhoubí **světonázoru** digitálních barbarů.

Začít musíme již u **metafyzických** předpokladů (co je skutečně jsouci?). Tím, že postmodernismus odmítá novověký předpoklad objektivní reality, pokračuje z metafyziky do oblasti **epistemologie** (gnoseologie, noetiky – jak poznáváme, jaké poznání je jisté?), kde ruší odvěký (ale až Descartesem pregnantně formulovaný) vztah poznávajícího subjektu a poznávaného objektu. Odtud je samozřejmě již jen krůček

---

<sup>40</sup> POLÁKOVÁ, J. *Perspektiva naděje. Hledání transcendence v postmoderní době*, Praha: Vyšehrad, 1995. Online kapitola *Dva ustanovující pohyby postmoderní doby*. Dostupné na <<http://www.jolana-polakova.cz/Knihy/Perspektiva-nadeje>> [cit. 2016-02-20].

<sup>41</sup> JEFREMOV, I. *Hodina Býka* (román, původní vydání 1970), Praha: Máj, 1973.

<sup>42</sup> VACHTL, P. Iracionalita a dezinformace v dnešních elektronických médiích In *Věda kontra iracionalita 3, Sborník Českého klubu skeptiků Sisyfos a AV ČR*, Praha: Academia, 2002. s. 188 – 189.

k anarchismu v oblasti **metodologie** (jaké jsou spolehlivé metody poznání?) a k naprostému odmítnutí důvěry ve vědu a pokrok obecně.

### Přímluvce postmoderny a její vyznavači

Coby zástupce hlasu postmoderní filosofie, zvolíme názory Zdeňka Neubauera. Základním trnem v Neubauerově oku (a východiskem jeho úvah) zůstává řád reprezentovaný modernou. Tento řád chce nahradit, přičemž své odhodlání legitimizuje a posiluje obrazem dichotomie boje dobra a zla. Všemu „modernímu“ (rozuměj „novověkému“ či „vědeckému“) je podsouván status jakéhosi usurpátora, který si (sám v roli monopolní autority) nárokuje pohlížet na vlastní postupy jako na „pokrokové“ či „lepší“, zatímco všemu „nemodernímu“ (postmodernímu) přisuzuje atributy „zpátečnické, reakční, tmářské a pokrok brzdící“. Představa (pro Neubauera iluzorního) vědeckého **pokroku** je důležitá. Neubauer tvrdí, že pro moderní vědu je **revizionismus** herezí a v postmoderní filosofii vidí moderní vědci přímo metaforu ďábla. „Vymanit postmodernu z moci ďábla vposledku znamená, zařadit ji do společného příběhu spásy.“<sup>43</sup>

**Metafyzika** (Co jest?) V Přímluvci postmoderny Neubauer píše „*skutečnost není objektivní: nepředstavuje žádnou uspořádanou či uspořádatelnou a postupně probratelnou soustavu; není žádným zde-a-nyní, není čistou aktualitou čekající na své poznání...*“ (s. 66)

**Epistemologie** (Jaké je naše poznání?) V přírodě (a v tzv. reálném světě) tedy nelze podle Neubauera číst jako v otevřené knize, neboť „dnes víme, že takový text z principu existovat nemůže... výstižněji, než o „textu k luštění“ se dnes o skutečnosti mluví jako o „jazyku k mluvení“ (s. 67) ... *Skutečnost není objektivní realitou nýbrž stvořením, kreatura: tím, co teprve povstane. Zde existence není výskytem, nýbrž opravdu ek-sistencí – vyostáváním. Naše přitakání nemá být žádným ‚jest‘, nýbrž ‚staň se‘!*“<sup>44</sup>

„Postmoderní epistemologie považuje různá, i zcela odlišná paradigmatata za rovnocenná, proto mluví o pluralitním poznání a alternativních přístupech. *Nikoliv teoretické sjednocení poznatků (jak by vyžadovala jejich objektivita), nýbrž komplementarita mnohotvárné zkušenosti zakládá pravdivost věděni.*“<sup>45</sup> Nejedná se jen o věděni vědecké, nýbrž o věděni obecně! „Bytostná konečnost všech imanentních pravd nepopírá možnost pravdivého, skutečného, skutečného, definitivního poznání a nezbavuje nás povinnosti takové poznání... hledat... postmoderna nám jen tvrdě a naléhavě přiblížila, že tak lze činit **vždy jen vzhledem k danému diskurzu**, teorii, metodě, způsobu tázání, paradigmatu... (s. 71)“

Není cílem této statě polemizovat s Neubauerem o předpokladech postmodernistického vidění světa. Obranu filosofických prepozic exaktních věd a jejich vidění světa (a to, kterak naopak svět pohlíží na exaktní vědy) necháme na jiných.<sup>46</sup>

---

<sup>43</sup> NEUBAUER, Z. *Přímluvce postmoderny*. Praha: Hrnčičství a nakladatelství Michal Jůza a Eva Jůzová, 1994. s. 65-73.

<sup>44</sup> Tamtéž s. 70-71.

<sup>45</sup> NEUBAUER, Z. *Vesmír* 13, 9 (1994), 510.

<sup>46</sup> Např. JELÍNEK, O. Postmoderní myšlení a fyzika In *Pokroky matematiky, fyziky a astronomie*, Vol. 41 (1996), No. 2, 101-105.



Neubauerův text nám v kontextu tématu digitální demence poslouží ke zmínění ještě jedné pozoruhodné paralely, a tou je **eschatologická předtucha nadcházejícího konce** jedné a začátku nové éry.

*„Postmodernismus odpovídá ‚zpytování svědomí‘ moderní doby. V něm novověký svět nahlédl svou konečnost, své omezení, svou hříšnost. (s. 68)“*

I v této oblasti Neubauer nezapře svá východiska, když před totálním nihilismem (jenž by jinak musel poctivého postmodernistu zaplavit) uhýbá k „Pravdě nejvyšší“: „Pravdou je Ježíš Kristus sám – ‚Pravda sama‘ (ipsa Veritas, jak Ho dřívější teologové nazývali.“ (s. 72) „*Eschatologická perspektiva postmodernismu by měla vyzývat křesťany k návratu k mysterijním kořenům víry: ‚Nebo čas blízko jest‘ (Zj. 1.3) Nyní je doba příhodná, teď je čas spásy!‘ (2K 6.2). Současná chvíle přechodu představuje skutečný kairos – příhodnou chvíli zjevení Pravdy zjevené, čas odhalující Bytí v napětí jest-a-není... A z toho bychom se měli radovat... Přijmeme-li současnou situaci, jež staví dosavadní, moderní svět tváří v tvář vlastní konečnosti... pak mocí víry v ‚život budoucího věku‘ rozpoznáváme v postmoderně novou renesanci, lano příštího věku. (s. 73)“*

V očekávání nadcházejících změn jsme s Neubauerem zajedno. Co když se ale vedoucí katedry filosofie na PřF UK mýlí v tom, pro koho nastává správný čas. Kdo nastolí svou nadvládu? Co když to, co slyší děti v hloubi kyberprostoru, není spásitelský hlas Krista, ale naopak lákavý hlas zatracení? Co když nakonec ona zmíněná metafora se svádívým ďáblem není tak úplně zavádějící?

Rozeberme si postupně postmoderní předpoklady a tvrzení na konkrétních příkladech situace tzv. „digitálních barbarů“.

Připusťme na chvíli, že neexistuje objektivní realita, a že tedy všechny reality jsou sobě rovnocenné a jejich pravidla se odvíjejí pouze z kontextu, které jim tyto světy aktuálně propůjčují. Tvrdé vědy tedy nemají právo na určování toho, co je objektivní. Ani největší postmodernista jim však nemůže upřít evidentní **utilitární efektivitu**. Postmoderní tradice se zrodila ze základních tázání filosofie, která jsou ve svých otázkách přibližně již dva tisíce let neměnná. Nelze však ignorovat jeden očividný (slyšitelný, hmatatelný, ochutnatelný, citelný, obecně pak) empiricky zjiřitelný fakt – posun v technologickém vývoji.

Za uplynulých cca 200 let (tj. přibližně za desetinu doby trvání anticko-židovsko-křesťanské filosofické tradice) přivedly přírodní vědy člověka na současné hranice možností **ovládat hmotu duchem**. Zvláštní směsice empirismu, idealismu a materialismu se kritikům může zdát kulturně či diskursivně podmíněnou, ale efektivitu v hmotných výsledcích jí však upřít nelze. Aplikované inženýrství se při své činnosti neptá, zda disponuje plně konzistentními světonázorovými prepozicemi odpovídajícími představám diskutující filosofické tradice. Jeho objevy nebyly přerušeny zpochybněním existence empirické báze, experimenty probíhaly nehledě na to, zda jejich podstatou byla (dle filosofů) induktivní verifikace či deduktivní falsifikace. Nová konstrukční řešení se přidávala k těm starším (většinou doznáváje změny k lepšímu), jakoby snad ani nevěděla, že kumulativní charakter poznání by měl být vědě cizí! Ale zamýšlejme se spolu se stonožkou, jak to, že se jí nepletou nohy! Již nikdy se na ně nepostaví.

Snad proto, že se celé generace inženýrů podobnými úvahami nezdržovaly, ovládá dnes rozum lidstva technologie, díky kterým dokážeme ze země vytěžit suroviny, které následně zpracujeme tak, že jejich elektricky vodivými cestami proudí čirá informace. Informace ve své syntaktické nahosti - 0 a 1. Jsou tři možnosti, které mohou klopné obvody s touto informací naložit: OR, AND a negace. Díky tomu, že tyto prosté úkony jsou (i v běžném telefonu) realizovány taktovací frekvencí v řádech GHz za využití paměťových medií, na které by se mnohonásobně krát vešly všechny informace, které lidstvo dosud zapsalo do svitků a knih, vznikly nad hardwarem a softwarem skutečně nové světy.

Tyto světy se ve své **audiovizuální reprezentaci** otevřely myslím lidí. A lidé je přijímají. Proč by také ne! 1) předně je to pohodlné: Tak jako předchozí industriální revoluce zbavily člověka nutnosti fyzické práce, zdá se, že informační revoluce jej zbavuje dřiny po stránce duševní. 2) je to důvěryhodné: Konzumující většina lidstva se nezabývá filosofií do té míry, aby vůbec registrovala jakoukoli nervozitu světa z nadcházejících změn. (Ostatně ona není příliš patrná ani filosofům, sociologům, antropologům, pedagogům a jiným specialistům z humanitních disciplín. Jak jinak si vysvětlit, že v tomto bouřlivém období paradigmatické revoluce neprobíhá stejně bouřlivá diskuze o jejích rizicích? Jakto, že není uplatňován princip předběžné opatrnosti?) 3) pokud nějaká varování přicházejí, pak zaznívají povětšinou právě z úst postmoderních filosofů. Ti však spolu s varováním jedním dechem odmítají poskytnout jakákoli vodítka racionálního smyslu, a dokonce nepřímo lidské tápání v nových světech legitimizují svými postuláty o principiální nepoměřitelnosti jakýchkoli světů a neexistenci objektivní reality. Jak tedy na nadcházející svět mnoha tváří, svět mnoha realit **racionálně reagovat**, jestliže právě měřítko racionality popíráme?

Situace, ve které vznikají generace digitálních barbarů, kteří se svobodně rozhodnou pro život v jakékoli formě virtuální reality, jejíž pravidla si třeba i sami konstituují, pak můžeme přičítat na vrub právě všeobjímajícímu podhoubí postmodernismu, jež všechny reality nivelizuje na jednu úroveň, jakoukoli objektivitu popíraje. K čemu to pak může vést?

Člověk **bytující v kyberprostoru snadno ztrácí vazbu** s vlastní empirií i s (převzatými) výpověďmi oné vědy, která je postmodernistům tolik protivná. Díky zevšednění informačních technologií člověk v běžném životě snadno zapomíná, že i tyto technologie, umožňující mu únik do dalších realit, vznikly jako plody aplikovaného výzkumu moderní vědy. Ta sama se však ve výzkumu i aplikaci opírala **o materiální a empirickou skutečnost, kterou chápala jako objektivní a svého druhu jedinou!** V infosféře bytující člověk na to snadno zapomíná a lehce si pak vytváří pravidla (fungování světa) zcela vlastní, nebo bezduše akceptuje – konzumuje ta, která mu jsou kýmisi (pánem vesmíru - jeskyně, v níž se právě ocitá) předložena.

**Přesvědčivost audiovizuální interakce** je pak vysoká a vytváření simulací iluzorních skutečností neuvěřitelně snadné. Vachtl cituje Umberta Eca: *"...obrazy nemohou říci NEEXISTUJE. Slovy mohou říci "jednorožci neexistují", když však ukáží obrázek jednorožce, jednorožec tam je ..."* „...Čistě vizuální komunikací lze tudíž snadněji uskutečnit přesvědčující strategie, které redukují naše kritické schopnosti...". Dále Eco říká, že dnešní společnost má tendenci se dělit na literárně gramotnou, myšlenkově nezávislou menšinu, která je schopna textové práce (na počítači), vybírat si a zpracovávat informace a na vizuálně plogramotnou

většinu, která bude vnímat převážně televizi, video apod., tj. uměle prefabrikované obrazy. Nutno říci, že "obrazy neexistujících jednorožců" nás dnešní média zaplavují víc než dost."<sup>47</sup>

Vachtl pokračuje: „Velká část lidí je také naštěstí schopna dvou odpovídajících a zcela odlišných základních modů vnímání. Podle jednoho přebírají informace zvenčí kriticky, přes jakýsi filtr, ale poté je absorbují doslova. Podle druhého modu vjemům nekladou příliš velký odpor, nicméně vše sdělené chápou jakožto pouhou (nezávaznou) fantazii...“ Přesto však nelze podceňovat sílu směřování vnímaných žánrů a přeceňovat kritické schopnosti recipientů, jež jsou vystaveni neustálému informačnímu toku, plného des-informačních složek (ať již s funkcí „pouhé“ zvýšení sledovanosti, nebo přímo s cílem vědomé manipulace).

### **Pokud není žádná realita „objektivní“, pak všechny jsou stejně „reálné“**

Příkladem budiž např. užívání pseudovědeckého žargonu. Ten, kdo v PC hře „mezigalakticky létá na warpové pohony“ jistě nehledí na skutečnost, že nadsvětelná rychlost je fyzikálně vyloučena a prostě realitu „2c, 3c“ přijímá. Problematictější situace nastává v případě, že se takový hráč rozhodne zjistit, co že to warpové pohony vlastně jsou, aniž by se rozhodl studovat fyziku do hloubky. Zcela solidně vypadající článek na české Wikipedii mu odpoví.<sup>48</sup>

Zde je již **manipulace** zjevná a nesmyslnost ve výkladu většinou odhalí téměř každý. Avšak co když budou manipulativní webové stránky méně kýčovitě a informace na nich se bude tvářit více věrohodně? (Ano, napišme rovnou „vědecky“!)<sup>49</sup>

*„Manipulaci ... bychom si ovšem neměli představovat jako něco totalitního, kdy médium konzumentovi jednostranně vnucuje, co on sám nechce. V dnešní době tvrdé konkurence by tento přístup neakceptoval. Člověku je naopak zapotřebí přesvědčivě a adaptivně přitakávat a utorzovat ho v jeho postojích a preferencích... Je zřejmé, že v epoše pluralitních a "na míru" šitých mnohokanálových médií sice nelze člověku vnutit univerzální totalitu minulosti, ale na druhou stranu nelze prosadit ani cokoliv pravdivého, co se zrovna náhodou nachází příliš daleko*

---

<sup>47</sup> VACHTL, P. Iracionalita a dezinformace v dnešních elektronických médiích, *Věda kontra iracionalita 3*, Sborník Českého klubu skeptiků Sisyfos a AV ČR, Praha: Academia, 2002. s. 188 – 189.

<sup>48</sup> Heslo Wikipedia, dostupné online: <[https://cs.wikipedia.org/wiki/Warp\\_pohon](https://cs.wikipedia.org/wiki/Warp_pohon)> [cit. 2016-02-20]. „Warp pohon (anglicky warp drive) je fiktivní technologie vesmírných lodí v univerzu Star Trek. Byl vyvinut pro cestování nadsvětelnou rychlostí vyšší než hyperrychlost a kromě jiného i díky vyšší bezpečnosti než je tomu právě u hyperpohonu. Hlavní rozdíl je, že hyperpohon využívá hyperprostor, který leží ve vyšší energetické hladině časoprostorového kontinua, než je tomu u normálního prostoru. U hyperpohonu je zapotřebí vysoké množství energie na štíty, které udržují během hyperprostorového skoku stabilní strukturální integritu celé lodě. Oproti tomu warp používá subprostorový transport (stejně jako transwarp pohon), kde integrita lodí je držena už samotným gravimetrickým polem.“ V ohotě uvěřit (doslova) neskutečným nesmyslům můžeme jít ještě dále. Zeptáme se: kdo mezigalakticky cestuje? Odpovíme si např.: Vesmírní lidé... atd. Zde je již manipulace zjevná a nesmyslnost ve výkladu většinou odhalí téměř každý. Avšak co když budou manipulativní webové stránky méně kýčovitě a informace na nich se bude tvářit více věrohodně (ano, napišme rovnou „více vědecky“)? Více např. <[http://www.vesmirni-lide.cz/default\\_cz.htm](http://www.vesmirni-lide.cz/default_cz.htm)> [cit. 2016-02-20].

<sup>49</sup> O manipulativnosti věrohodně vyhlížející formy se zcela nesmyslným obsahem zde pojednávat nebudeme, zájemce odkážeme na tzv. Sokalovu aféru.

"mimo vlastní obzor" příjemce... Mediální "realita" je ovšem často natolik psychologicky silná, že některé její prvky už téměř začínají žít vlastním životem, byť "jen" informačním.

Postmoderní kulturologové pro takovýto (dez)informačně přetvořený obraz, který už sám má (v jistém společensko-strukturálním smyslu) v leccčems charakteristické rysy, atributy předmětu, události či děje, vymysleli termín "simulakrum".

Možná se dá říci, že ideálem postmodernistické filozofie atomizovaného světa je, aby každý sám mohl konzumovat (a také konzumoval) své zcela individuálně odlišné, sobě na míru šité, **informační simulakrum**. Ve smyslu kulturně politickém je to možná pro někoho stav značně uspokojivého stupně demokracie a plurality. Brání to ovšem i jakékoli reálné komunikaci (globálně napříč společnostmi), která je v tomto schématu občas pociťována dokonce snad i jako násilí.<sup>50</sup>

Jestliže je pro postmodernisticky laděné intelektuály nepřijatelné dopouštět se na lidech násilí tím, že bychom jim vnucovali přírodní vědy jako vrchního arbitra a majitele „patentu na rozum“, není pak uznání jiných systémů za „stejně pravdivé“ a jejich tiché tolerování škodlivé ještě více?

Slova plynou a technický pokrok nečeká. Stejně, jako se neptal na možné ekologické dopady industrializace ekosystému hmotného světa, neptá se ani na dopady kybernetizace světa duchovního, světa myšlení, světa fantazie. Osvícenský duch tvrdé vědy postupně ovládl hmotu, aby pomocí ní vytvořil nové světy. V nich je na oplátku podmaněn duch člověka, jenž nedokáže identifikovat manipulativní fikce v audiovizuálních sděleních nových médií při spokojené konzumaci svého simulakra!

Namísto podpory přírodních věd, které tradičně nacházejí oporu v empirii, máme nadále vyznávat **pluralitu platnosti všech zákonitostí ve všech světech**, i přesto, že svoboda volby hrozí tím, že nesofistikovaná většina lidí zvolí cestu nejmenšího odporu – jež zpravidla bývá cestou nekritického konzumu třeba i bezostyšných nesmyslů? Nebo hůře – stane se obětí záměrné manipulace? Skutečně nemáme žádný nástroj, kterým bychom mohli tento dystopický vývoj zvrátit? Musíme opravdu postmodernisticky poctivě odmítat jakékoli zmínky o kumulativním charakteru přírodo-vědného poznání? Budeme tak činit i přesto, že viditelnost a naléhavost všech výše zmíněných filosofických otázek je markantní právě díky tomu, že využíváme výsledků aplikovaného přírodovědného výzkumu, které konečně umožňují odít dávno vyřčené filosofické vize do zcela konkrétního hávu?

Starověcí myslitelé již před dvěma tisíci let položili základní filosofické otázky, jejichž platnost nebyla do dneška zpochybněna. (Otázek, nikoli odpovědí na ně...) Když si je na plážích Egejského moře kladli, snad jim do sandálů padala zrnka písku. Základní filosofické otázky se za celou dobu až do dneška de facto nezměnily. Zato význam křemíku se změnil. Doba vědecko-technického přechodu od tranzistoru k informacím na Cloudu a kyberprostorovým světům ale netrvala dva tisíce, nýbrž padesát let! Z tohoto materiálu jsou polovodičové čipy, jejichž evidentní a konkrétní činnost (a její výsledky) nás opět – jen s větší naléhavostí – staví zpět před základní metafyzické a epistemologické problémy starého Řecka.

---

<sup>50</sup> VACHTL P. Iracionalita a dezinformace v dnešních elektronických médiích In *Věda kontra iracionalita 3*, Sborník Českého klubu skeptiků Sisyfos a AV ČR, Praha: Academia, 2002. s. 190.

A jak na to odpovídá západní filosofická tradice? Potřebujeme více postmoderní relativismus nebo by naopak v této situaci bylo zapotřebí přesně toho řádu, který byl – coby program moderny – postmodernisty odmítnut? A jestliže na založení tohoto řádu nebudou humanitní vědy chtít (či moci) spolupracovat, neobejde se vědeckotechnický vývoj nakonec při jeho celospolečenském zavedení bez jejich participace?

„Nové“ světy již nejsou čistě v intelektuálním hájemství sci-fi vizionářů a filosofů! Reálně (ať již si tento pojem filosoficky zproblematizujeme jakkoli) je zažíváme, skutečně ovlivňují naše životy. Nevíme sice, zda je „to“ více nebo méně „pravdivé“ ve filosofickém duchu, ale na dvou pravdivostních stavech je „to“ založeno, v klopných obvodech se „to“ vyhodnocuje a nejzajímavější na „tom“ je, že „Ono-To“ skutečně funguje, „Ono“ to skutečně žije! „Ono“ je „To“, skutečně jsoucí.

Polovodičové spoje nám nyní (permanentně a všudypřítomně – tj. s atributy, jež jsme až donedávna přisouvali pouze „božskému“) tvoří nový druh světa. V elektricky vodivých žilách klokotá krev informací. Lidstvo ji uvedlo v pohyb, našlo šém a probudilo Golema. Teď se nachází v jeho útrobách a snaží se sžít s jeho novou všudypřítomností. Nejde o filosofickou představu, ale skutečný prostor. Prostor, který nemá tři „prostorové“ a jednu „časovou“ dimenzi.<sup>51</sup> Prostor, který nepodléhá fyzikálním zákonům, a váhá, zda by vůbec nějakým podléhat měl.

Pohyb v takovém prostoru je vzrušující svými možnostmi stejně jako (doslova) nepředstavitelně nebezpečný. To, o čem filosofie diskutovala dlouhá staletí, náhle před člověkem leží v hmatatelné a konkrétní podobě. Otázky reality „světa (ů)“, autenticity „bytí“ v nich, možnosti jejich „pravdivého poznání“, a další (např. estetické či etické problémy související s chováním v kyberprostoru) vyvstávají náhle v celé své nahotě před člověkem (nikoli pouze filosofem!) 21. století!

Vždy, když jakékoli desetileté dítě „oblékne svůj kyberskafandr“, musí čelit výzvám, na které filosofie (tím méně postmoderní) nedokáže reagovat.

### Palčivá absence přechodových rituálů

Potřebná pravidla pobytů v různých světech se pak ustanovují víceméně za pochodu. Píšeme, že „člověk si obleče kyberskafandr“. Kéž by každému proniknutí do kyberprostoru musel předcházet takovýto **přechodový rituál!**<sup>52</sup> Člověk by si alespoň uvědomoval, na jaké pole vstupuje. Kyberskafandr ale naneštěstí oblékáme naprosto nevědomky, automaticky a běžně... což činí zásadní nepřipravenost filosofie poskytnout nám vodítka či plán průchodu labyrintem světa o to závažnější!

Nebo dáme postmoderně za pravdu a přijmeme to, že s každým vstupem do kyberprostoru znovu vytváříme jeho pravidla? Můžeme takto pochopit Neubauerova slova o tom, že existující nepoznáváme, nýbrž teprve vytváříme? „Staniž se“? „Budiž! (třeba světlo...)?“

---

<sup>51</sup> Nedisponuje ani případnými jedenácti dimenzemi, jak je postuluje současná teorie všeho a teorie superstrun.

<sup>52</sup> Více k absenci přechodového rituálu a rozmazanosti hranic světů - viz výše.

Vyznáváje postmoderní východiska, nemá člověk blíže k Bohu, naopak, vzdaluje se mu v odvěké emancipační touze sám se Bohem stát. Absolutního nahradit, ignorovat a ve svém soukromém a individualizovaném protektorátním světě, sám sebe dosadit do pozice tvůrce reality a jejího zákonodárce. Být alespoň docela malým bohem v docela malém, třeba virtuálním světě.

Podívejme se, jak rozdílná je představa Teilharda de Chardin: „*Bůh tvoří, dovršuje a očisťuje svět tak, že ho sjednocuje a organicky připojuje k sobě – tak čteme už u Pavla a Jana. A jak ho sjednocuje? Tak, že se zčásti ponořuje do věcí, že se stává „prokem“, a pak, na základě tohoto opěrného bodu v lůně hmoty, se ujímá vedení a staví do čela toho, čemu dnes říkáme evoluce. Kristus, původ vesmírné vitality, se stal člověkem mezi lidmi. Tak může – už odjakživa – vést, očisťovat, řídit a podněcovat to obecné stoupání jednotlivých vědomí, do něhož sám vstoupil. Trvalým aktem společenství a sublimace k sobě připojuje celou psychiku Země. A až nashromáždí a promění všecko, vrátí se nakonec do božského ohniska, které nikdy neopustil a uzavře se v sobě a v tom, co získal. Potom bude „bůh všechno ve všech“, říká svatý Pavel To je krásná forma pan-theismu... Očekávání dokonalé jednoty, v níž každý proek, když se do ní ponoří, najde dovršení spolu s celým vesmírem. Vesmír se dovršuje syntézou středů, zcela v souladu se zákony spojování. Bůh jako střed středů – v této konečné vizi vrcholí křesťanské dogma. A to je právě a přesně bod Omega...“<sup>53</sup>*

Současné dění v kyberprostoru však příliš nesouhlasí s výše uvedenou eschatologickou představou bodu Omega coby metafory konečného splnutí lidstva s absolutnem. Tolik kritizovaná subjekt-objektová rozdvojenost nazírání reality se nevymazává, ale naopak aktualizuje do (pro lidskou duši) zcela nové situace, neboť v iluzi poskytované novými technologiemi se člověk může opravdu cítit být suverénním Tvůrcem.

To, co se děje, není Neubauerem předpovězeným „návratem křesťanů k mysterijním kořenům víry“. To, co se děje, je přesným opakem de Chardinova pojetí noogeneze, neboť „na konci dějin“ nedochází **ke konvergenci** osobního k absolutnímu v bodě Omega. Naopak dochází k miliónům **osobním divergencím** do nekonečného počtu vesmírů v singulárních bodech Alfa.

Vymezení se vůči Absolutnímu do bubliny svého relativního vesmíru – to je téměř dokonalá představa pekla. A právě v této „lákavé“ nabídce (resp. v možnosti takto nabídku pochopit) je postmodernismus skutečně „d’ábelský“.<sup>54</sup>

<sup>53</sup> TEILHARD DE CHARDIN, P. Vesmír a lidstvo. Praha: Vyšehrad, 1990, s. 243.

<sup>54</sup> V evangelijním vyprávění o Ježíšově pobytu na poušti je ústředním motivem pokušitelova snaha o uplacení svobodného ducha. Zkusme tyto pasáže (Mk 1:12-13, Mt 4:1-11, Lk 4:1-15) parafrázovat do situace vytváření bublinových self-vesmírů v kyberprostoru:

1) Poslechni má slova, zavři se do bubliny „svého“ vesmíru a obklop se tamním komfortem! Pak pro Tebe nebude problém přeměnit kamení v chléb! (Konzumuj! Nejen jídlo, také zážitky! Dostaví se pocit štěstí!)

2) Ve svém kokonu se pečlivě hýčkej. Starej se o své ego, staň se slavným! Soustřeď se na SEBE, peníze, kariéru, upevni svou moc! (A nezapomeň pořídit selfíčko na trůnu (svého) světa. Pak sám sebe „lajkuj na fejsku“!)

3) Nevaž se, odvaž se! Neboj se vrhnout do rizika po hlavě! Nezdržuj se mudrováním. Uživej si tady a teď! Co je ti po tom, co bude potom? Přeci kdykoli můžeš stisknout tlačítka RESET, UNDO, nebo SAVE, tak čeho by ses bál? Tvůj vesmír, jehož jsi pánem, tě „padnout“ nenechá.

Nechceme, aby tato stať zněla příliš pateticky, ale zdá se, jakoby se lidstvo rozhodlo naslouchat pokušitelovým výzvám. Jeho hlas však přichází v nové podobě informačního toku. Šíří se po sociálních sítích. Nasloucháme mu. Vytváříme nové modloslužebnictví, vyznáváme pravdy, jež jsou hlásány novými proroky. Nové božství k nám nepromlouvá skrze hořící keř, jeho proroci

## 4.2 Digitální domorodci (a jejich jeskyně)

Nástup internetu znamená zcela zásadní obrat v lidském vnímání mediálního prostoru. Na rozdíl od dříve etablovaných médií (TV, rádio), disponuje internet několika zcela unikátními vlastnostmi, mezi kterými ční především (v práci výše zmíněné) **bezčasovost a všeprostorovost**. Televizní i rádiové vysílání mělo jasnou programovou skladbu. Stejně jako např. telefonické hovory či telegrafní spojení muselo probíhat v konkrétním čase. Internet nevysílá v konkrétním čase odněkud – někam. Tento dnes samozřejmý atribut internetu byl v době ještě nedávno minulé nepředstavitelný!

### Lebeděvy omyly

Nahlédneme do knihy Reportáž z 21. století, ve které můžeme krásně vyčíst (z dnešního pohledu naivní, přesto vysoce erudované<sup>55</sup>) vizionářské představy o tom, která bude fungovat dálkový přenos informací v r. 2000. V knize z r. 1958 je v kapitole „Revoluce duševní práce začala“ popisován princip tzv. „**Bibliovysílání**“:

*„Akademik Lebeděv mluví stručně, ale přesvědčivě, každá myšlenka, kterou vysloví, v nás vyvolává úchvatné představy. Kdesi v Zakarpatí, uprostřed vesnice je na jednom domě tabulka „Bibliovysílání“. Do tohoto domu vcházejí chlapci a děvčata, zřejmě žáci vyšších tříd, studenti vesnických průmyslovek. Každý přichází přesně v určenou hodinu, opozdit se nesmí: v kabinách připomínajících kabiny mezinárodní telefonické hovorny, už září modré obrazovky televizorů...skupinka žáků se zájmem pročítá vzácné doklady ze života Tarasa Ševčenka... V sousední kabině je obrazovka plná vzorců a neviditelný přednášející pomáhá budoucímu technikovi zoládnout základy vyšší matematiky. Teprve dnes ráno poradil učitel tomuto studentovi, aby si prostřednictvím bibliovysílání zopakoval matematickou partii a dokonce poslal po studentovi přípis, v němž říká: ‚Vážený soudruhu bibliotechniku! Prosím, abyste mému žákovi laskavě objednal ze Lvova lekci z matematiky. Snad by bylo dobře vysílání zaznamenat na pásek, abychom je měli k dispozici.‘ ...*

*Zjišťujeme, že bibliovysílání je televizní přenos libovolných literárních, historických i vědeckých informací podle individuální objednávky... Knih je v těchto knihovnách tolik a okruh témat a otázek je tak široký, že ačkoli informace vyhledává několik set konzultujících bibliografů, nejsou ani oni s to směstnat v paměti lavinu různých poznatků, které člověk nashromáždil, a proto se musí po celé dny prohrabovat v katalogích a přebírat tisíce kartotéčních lístků, než naleznou ten pravý...“<sup>56</sup>*

---

nás přesvědčují o správnosti cesty, která prý povede k naší záchraně a vede z této nehostinné pouště do země zaslíbené. Nebude to trvat 40 let jako v případě Mojžíše. Pokušení netrvá ani 40 dní jako v případě Ježíše. Vše je tady a teď. Instantně instalováno a přesně pro potřeby každého zvlášť pečlivě personalizováno.

<sup>55</sup> Sergej Alexejevič Lebeděv (1902–1974), konstruktér prvního digitálního počítače v SSSR. Vystudoval elektrotechniku na Moskevské technické univerzitě. Krátce po 2. sv. válce se stal šéfem Kyjevského elektrotechnického institutu, nově zřízené pobočky Ukrajinské akademie věd, kde na základě podkladů získaných ze západních zemí řídil za přísného utajení vývoj prvního sovětského elektronického počítače MEMS. Bývá označován za „sovětského Turinga“.

<sup>56</sup> VASILJEV, M., GUŠČEV, S. Revoluce duševní práce začala In Reportáž z 21. století, Vědecká předpověď pro příštích 50 let, Praha : Mladá fronta, 1959 s. 128.

Nebudeme zde rozebírat jednotlivá pochybení ve vizionářské předpovědi z roku 1958, neboť jsou jistě každému z jeho vlastní zkušenosti zřejmá. Zastavíme se u dvou zajímavých skutečností. K jejich odhalení použijeme popisu internetu od Pavla Vachtla:

Zajímavý je poznatek, že díky bezčasovosti internetu, nemůžeme na jeho strukturu „...“, která „*cosi odněkud někam*“ jednostranně vysílá, jak je tomu u klasických „velkých“ médií. Zde každý příjemce informací může být zároveň i jejich „vysílačem“. Informační a komunikační aktivita je tedy značně DISTRIBUOVÁNA do mnoha elementů systému, což může připomínat jakoby **NEURONOVOU SÍŤ**.<sup>57</sup>

Tato síť není spravována lidskými „knihovníky“, nýbrž veškeré operace v probíhající komunikaci jsou opět vykonávány stroji: „*Internet je plně digitální médium s vlastnostmi džungle (radikální pluralitou – oblíbeným atributem postmodernistů, s variabilitou a diverzitou s darwinistickou selekcí). Digitální forma i zde umožňuje neomezené sdílení, přechovávání a kopírování informací, tj. textů, obrázků, zvuků, animací, filmů a programů. V současné době možnosti internetu omezuje pouze přenosová rychlost a cena připojení běžného uživatele, finanční dostupnost počítačů a konečně rychlost, jakou může informace zpracovávat lidský mozek a využívat člověk jako takový.*“

Mezi důsledky strojově precizního a nadlidsky rychlého vykonávání operací informačního toku v neuronové síti kyberprostoru patří právě zbarbarštění a demence lidí, kteří jsou (spíše pasivně) připojeni na konce jejich nervových synapsí. Tito lidé totiž nejsou bombardováni pouze informacemi, které si sami vyžádali, ale také těmi, které by si podle představ webových programátorů (či spíše dle představ jejich zaměstnavatelů) žádat měli.

#### **Personalizace “našich internetů”**

Internet jako informační prostor „nevysílá“ zprávy v konkrétním čase od někoho – k někomu.<sup>58</sup> Bezprostorová a bezčasová informace na webu prostě „visí“ a čeká na správný okamžik, kdy její adresu zaznamená nějaký konkrétní recipient a vyvolanou stránku zahrne do souboru svého vidění kybersvěta. Neplatí tedy níže uvedená vize nutnosti existence prostředníka:

*Teď je vám tedy jasná i úloha vesnického bibliotechnika. Pomáhá čtenářům, přesně řečeno televizním divákům, sestavit objednávku, vysílá ji do příslušného oblastního střediska bibliovysílání, kontroluje činnost obrazovek. Bibliotechnik je knihovník nového století...“<sup>59</sup>*

Píšeme-li, že v procesu příjmu internetové informace nehraje roli prostředník, pak máme na mysli lidskou osobu! Stejnou funkci ovšem zastávají databázové systémy internetových serverů, které třídí IP adresy jednotlivých počítačů a realizují mezi nimi konkrétní spojení. Buďto nás rovnou nasměrují na konkrétní místo, které toužíme online navštívit, nebo nám napovídají a nechají volit. Reagují na klíčová slova, která toužíme v internetu spatřit a podle nejlepšího vědomí a svědomí svého algoritmu nám odpovídají nabídkou webového obsahu.

---

<sup>57</sup> VACHTL, P. Iracionalita a dezinformace v dnešních elektronických médiích In Věda kontra iracionalita 3, Sborník Českého klubu skeptiků Sisyfos a AV ČR, Praha: Academia, 2002. s. 190.

<sup>58</sup> Adresnost je sice zachována např. v emailové komunikaci, její časovost nikoli. Adresnost i časovost je přítomná např. v komunikaci pomocí Skype či ICQ.

<sup>59</sup> VASILJEV, M., GUŠČEV, S. Revoluce duševní práce začala In Reportáž z 21. století, Vědecká předpověď pro příštích 50 let, Praha: Mladá fronta, 1959, s. 126-131.



Pokud by čtenáře zarazily výrazy „vědomí a svědomí“ užití ve spojení se strojem, pak je musíme uvést na pravou míru. Většina vyhledávačů totiž nepracuje čistě fulltextově komparativně, tzn. pouze dle shody uživatelem zadaného řetězce s jeho výskytem na webu. Výsledky vyhledávání jsou pro příjemce **seřazeny dle preferencí**, které mají stroje naprogramovány. Tyto preference jsou pak dány (zejm. obchodními) zájmy majitelů vyhledávacích služeb. Tak se může stát, že coby průzkumníci webu neobjevíte informaci nejrelevantnější, nýbrž tu, za kterou stojí nejsilnější lobby reklamního průmyslu.

Personalizace internetu se navenek projevuje tím, že internet jako prostor se jeví každému svému uživateli jinak. Pocit totální customizace kyberprostoru pak vede k iluzornímu přesvědčení o tom, že tomuto prostoru v jistém smyslu vládneme. Nejlépe je tato skutečnost viditelná na službě Facebook. Mezi jejími uživateli je naprosto běžné slovní spojení „ukázal mi můj Facebook“, případně „mám na své zdi...“

Ano, přihlásím se na svůj počítač a to, co se mi otevírá po připojení se na web, je „můj prostor“. Já jsem si přednastavil, jaké jsou mé informační preference, a poskytovatel zpráv (je tak hodný, že mi) je již podle těchto preferencí filtruje! Prezentuje to jako službu, a já mám hřejivý pocit nadvlády nad svým světem. Avšak konečný výsledek sběru informací nezáleží na nás, ale (především) na něm!

Individualizace prostoru se tak stává skvělým **marketingovým nástrojem poskytovatele infosféry!** Poskytujeme informace o našich preferencích. Činíme tak ochotně a rádi s vidinou individualizace „našeho“ kyberprostoru, za který považujeme to, co nám jeho poskytovatel zviditelní. Poskytovatel nám – uživatelům zviditelňuje to, co vyhodnocuje jako vhodné podle našich „options“ (to, co vidět chceme), ale zároveň nám rozšiřuje obzory tím, že přidává další obsahy, o kterých jeho algoritmus rozhodne, že bychom nejspíše vidět také chtěli, nebo které bychom (podle něho) vidět měli!

V prvním kroku si volbami našich preferencí přizpůsobíme „naš internet“. „Je to snad špatně?“, ptáme se. „Je přeci příjemné a pohodlné být obklopen informacemi, které bychom stejně vyhledávaly! Je přeci pohodlné, když nám náš prohlížeč rozumí a napovídá nám tím, že v políčku Search sám dopisuje to, co nejspíše chceme napsat.“

Tímto ale vzájemná symbióza nekončí. V dalších krocích si totiž na oplátku „naš internet“ přizpůsobuje nás. Naprosto nenásilnou formou (a s naším souhlasem, který stvrzujeme, ale většinou nečteme) nám podstrčí směsici dokonale cíleného simulakra, jež nás v lepším případě vede k tomu, co si máme **koupit**, v horším koho máme **volit**, naprosto vždy nás však vede k tomu, co si máme **myslet**.<sup>60</sup>

---

<sup>60</sup> Cílenost reklamy v kyberprostoru si však nesmíme představovat pouze jako vyskakující reklamy na okraji webových stránek nebo jako úvodní reklamní znělku předcházející spuštění videa na YouTube. Údaje, které poskytujeme v kontaktu se širší infosférou, se netýkají pouze našeho pobytu před monitorem počítače! Pokud máme v kapse tzv. chytrý telefon, pak např. díky technologii GPS mohou nejen operátor, ale i jakákoli třetí strana, kterou k tomu zplnomocníme (např. aplikace fotící, navigující, vyhledávající spojení autobusů, a mnohé jiné, jež nám poskytují dodatečné služby), perfektně cílit svá doporučení. Nejen časově, ale i prostorově. Jste-li vášnivým lyžařem (což se snadno dá zjistit z vašeho „lajkování“ fotografií zasněžených hor nebo prostým monitoringem vašeho každoročního pobytu ve Špindlerově

Dochází tak k – v lidských dějinách dosud nevídané a v určitém smyslu též „neviditelné“ – manipulaci. Tato masová manipulace je skryta očím jednotlivců, neboť je fragmentována a její jednotlivé kousky jsou elegantně oděny do jevu přesně opačného – masovost manipulace je konzumenty chápána jako individualizace!

Jinak řečeno: kdyby probíhala obdobná manipulace např. v televizi, bylo by jednak nepoměrně méně účinná (neoslovila by všechny, kteří by jí byli v aktuálním čase vystaveni) a zároveň mnohem více viditelná (lidé by si prostě mezi sebou sdělili všem společně evidentní skutečnost, že jimi chce někdo manipulovat, neboť by měli společnou zkušenost ze stejného informačního kanálu).<sup>61</sup>

U internetu se podíl diváků a reklamou oslovených blíží jedné! Reklama je téměř dokonale cílená! Ba co více! Oslovení jí ve svém kyberprostoru často vítají, neboť je pro ně zřejmým důkazem toho, že jim „jejich“ internet rozumí! Bodrá tvář „dobrého sluhy“ zakrývá skutečné záměry pána, který je skryt za algoritmem bran u vstupu do kyberprostoru. Jakmile vstoupíme, interagujeme. Data tečou od nás do infosféry a z infosféry k nám.

V této věci se názorově rozcházíme s Vachtlem, který píše: „*Na druhé straně je nutno přiznat, že individuální aktivita paranormálních zdrojů na internetu je a bude značná. Nicméně jejich účinnost se spíše tříští ve vlastní i všeobecné "radikální" pluralitě a ve všeobecné informační záplavě. (Metaforicky je tato situace velmi předvídatě vyjádřena např. už v Borgesově povídce "Babylónská knihovna" z roku 1941 (!))*“ Problém je v tom, že Vachtl nahlíží na internet jako na knihovnu, v níž si lze vyhledat konkrétní (des)informaci. K takovému vyhledání je potřebná vlastní aktivita na straně hledajícího, který usedá k webovému browseru s prázdnou adresovou řádkou, a který ví, co chce hledat. (A pakliže náhodou chce hledat pseudovědecké informace, dopátrá se jich.)

K výše zmíněné manipulaci v širším smyslu však dochází většinou tehdy, když branou do světa internetu není prostý program – webový prohlížeč, ale kdy se odrazovým můstkem stává již některý z obsahů webových serverů (u nás typicky Seznam.cz, či Google.com).<sup>62</sup> Tyto pak poskytují svému uživateli široce **profilovatelnou virtuální identitu** (spojenou - většinou automaticky - s emailovou schránkou), na kterou je později velice snadné cílit výběrem informací i doporučení.

---

Mlýně), vězte, že není náhodou, když vám do telefonu přijde upozornění na akční slevy lyží právě v okamžiku, když v nákupním centru mýjíte obchod se sportovním zbožím!

<sup>61</sup> Účinnost TV reklamy (dobře měřitelná z jejích zisků) je závislá na tom, jaký je podíl cílové skupiny ku všem televizním divákům, kteří aktuálně sledují obrazovku. (Její časovost se pak projevuje tím, že reklamy na hračky běží nejvíce v nedělní dopoledne, zatímco holící strojky jsou inzerovány před zprávami o půl osmé ve všední dny.)

<sup>62</sup> O tom, jak účinné a obchodně výhodné je toto spojení, svědčí i skutečnost, že většina velkých hráčů v kyberprostorovém byznysu již obě funkce – informační server i webový browser spojují v jednu entitu. Společnost Seznam.cz nedávno ohlásila vývoj vlastního webového prohlížeče (tj. nejen jeho engine na webu, ale reálný software nainstalovaný v systému PC. Nejdále pak v tomto duchu v současné době zachází Google, který k oběma složkám poskytuje i cloudový operační systém počítače! Uživateli pak stačí jediný login a heslo a rázem se ocitá v naprosto uceleném ekosystému společnosti, která mu poskytuje vše, co k pohybu v infosféře potřebuje. A ještě mnoho navíc.

Ačkoli Vachtl vnímá internet především jako textové médium (původně jím také byl), již v r. 2002 předpovídá brzký rozmach jeho audiovizuální složky („Během 5 - 10 let bude internet moci nahradit i klasickou televizi. Pravděpodobně však dojde k jakési formě kombinace či prorůstání internetu do klasičtějších forem komunikace - např. ve formě digitální televize na objednávku (on demand)“), který v sledujících letech skutečně nastal. (Nejvíce užívanými službami pro konzumaci informačního toku jsou již dnes tzv. streamovací kanály, celosvětově nejznámějším je Youtube, z českých zástupců jmenujme např. Stream.cz.) Sledováním videí na internetu se ovšem audio-vizuální možnosti zdaleka nevyčerpávají.

Rozšířená realita není „viditelná“ a „slyšitelná“ jen na obrazovkách počítače. Kyberprostor bude vbrzku „pociťovatelný“ doslova všude kolem nás a to nejspíše i jinými, nežli jen zrakovými a sluchovými možnostmi lidí. Efektivně k tomu přispějí technologie, spojující smysli lidí s rozšířenými možnostmi ICT. Příkladem, který je snad nejdůležitější, jsou nám brýle Google Glass,<sup>63</sup> pracující s lidským zrakem, sluchem a řečí. Vyvíjeny jsou však technologie, ovlivňující i další lidské smysly!<sup>64</sup>

### 4.3 V komplexu jeskynních komplexů

Již jsme v této práci pojednali o kyberprostoru, jehož vlivu lze v současné době (v reálném světě) jen stěží uniknout. Nyní se zamyslíme nad situací opačnou - ukážeme si kyberprostor jako oblast, do které se z reálného světa snadno uniká. Metafory jeskyň nám pomohou nahlédnout do „obydlí“ i „hlav“ digitálních domorodců. K tomu mimo jiné využijeme obou nejčastějších významů slova „komplex“.

#### Platónova jeskyně stínů

Snad nejčastěji používanou filosofickou metaforou je **Platónovo podobenství o jeskyni**, v němž se praví, že vše, co nás ve světě obklopuje, jsou pouhé stíny skutečnosti. Jako bychom byli otroky, kteří jsou přikováni v jeskyni a mohou sledovat pouze stínohru na její stěně, o které se domníváme, že je skutečným světem. Jednomu z otroků se podaří najít cestu z jeskyně. Najednou je schopen nahlížet věci v jejich pravé podobě (idejích). Vidí jejich pravdivou podstatu. Nahlíží také ideje nejvyššího Dobra a nejvyšší Pravdy.

Kdyby se pak do jeskyně vrátil a chtěl by své druhy vysvobodit, věřili by mu snad, že vlastně celý svůj život žijí v iluzi? Stáli by vůbec o vysvobození? Platón se ptá, co by na přímém světle skutečného světa idejí nazíral jejich zrak přivyklý pološeru. Nebylo by pro něj světlo pravdy příliš ostré?

---

<sup>63</sup> „Google Glass (stylizováno jako „GLASS“) je nositelný počítač s náhlavním displejem, Head-up displejem (HMD, HUD), který je vyvíjen společností Google v Projektu Glass v oblasti výzkumu a vývoje, jehož posláním je produkovat masově všudypřítomné počítače. Google Glass zobrazuje informace podobné hands-free formátu u smartphonů, které mohou komunikovat s internetem prostřednictvím hlasových příkazů v přirozeném jazyce.“ Odkaz na heslo Wikipedia, dostupný online: <[https://cs.wikipedia.org/wiki/Google\\_Glass](https://cs.wikipedia.org/wiki/Google_Glass)> [cit. 2016-02-20].

<sup>64</sup> Již nyní existují tzv. smyslové komory, které se snaží (více či méně úspěšně) reprodukovat zážitek čichovému ústrojí. Možnosti rychlých 3D tiskáren zase naznačují, jakým směrem se nejspíše technologie vydají v oblasti ovlivnění haptiky.

Dodáváme v souvislosti s dneškem: není nakonec pohodlnější vědomě budovat vlastní jeskyni s přítmím a v pološeru cíleně zůstat? A co když vesmír jeskyně vůbec není pološerý? Co když je naopak pestrobarevný a plný ihned dostupného audiovizuálního obsahu čekajícího jen na naše kliknutí?

### Baumanova zrcadlová jeskyně ozvěn

V Platónově jeskyni to byli přikovaní **vězni**, kdo neměl jinou možnost, nežli sledovat stínohru. Všichni sledují tutéž stínohru (fiktivní svět kolem je společný). **Zygmunt Bauman ve svém příměru zrcadlové jeskyně** (či jeskyně ozvěn) rozšiřuje tuto metaforu zjetí o prvek individualizace vězení, které se vůči uvězněným tváří jako starostlivý poskytovatel bezpečí:

*„Na internetu se – pokud chcete – můžete zcela vyhnout informacím, se kterými nesouhlasíte, a vyhledávat jen to, co vyhovuje vašemu pohledu na svět...Pomocí nových technologií nejraději komunikujeme tak, abychom si upevnili názory, které už máme. Bavíme se s lidmi, kteří s námi souhlasí, ne s těmi, kteří s námi argumentují nebo nás vyzývají ke změně... To rozhodně pomáhá našemu sebevědomí. Zóně pohodlí někdy také říkám "jeskyně ozvěn". To jediné, co slyšíte, je ozvěna toho, co sami říkáte. Nebo také "zrcadlová chodba" – kam se podíváte, vidíte to, co chcete vidět, totiž odrazy sebe sama... Poprvé v moderní historii je jasné, že se musíme naučit, jak permanentně žít ve světě plném růzností. A v tom nám počítač nepomáhá. Teoreticky by pomoci mohl, technicky to možné je, ale v praxi se to neděje. Ba naopak, informační technologie povzbuzují lidi k tomu, aby z reálného světa utíkali do pohodlného světa, který si sami formují podle obrazu svého...“<sup>65</sup>*

Prvek personalizace infosféry a ohnutí její podoby do obrazu, který je uzpůsoben preferencím recipienta, není jediným jevem, se kterým se v kyberprostorových jeskyních setkáváme. Filtrací přicházející reality a umělým dosazováním předobrazu vlastního digitálního avatara do jejích kulis to nekončí. Každá ze zrcadlových síní se stává novým uzlem v síti šíření této interpretace skutečnosti.

Vliv zrcadlové síně není nasměrován výhradně dovnitř – na svého obyvatele, ale směřuje také ven. Jeskyně není osamoceným ostrovem, naopak, její funkce v síti je také opakovací a sdílejší. Je (v informačním žargonu řečeno) jakýmsi „repeatrem“, který preferovanou informaci přijme, „obohatí“ pomocí ní obyvatele konkrétního jeskynního uzlu a ve formě ozvěny (spolu s informačním šumem, vzniklým při procesu informačního příjmu a opětovného vyslání) pošle dál k těm, jejichž zrcadlové preference jsou podobně nastaveny. (Tj. k těm, jejichž preferenční filtry přijetí umožní.)

### Jeskyně ozvěn Del Vicariové

Neustálý opakováním konkrétně interpretované „reality“ se pak stává, že její ozvěny slyšíme z různých směrů, od různých uzlů, což jenom umocňuje pocit „její pravdivosti“ a vede k dalšímu sdílení této preferované interpretace. Popsaná situace pak není ohraničena pouze jednou jeskyní příjemce, ale ozvěny se z ní šíří do jeskyní

---

<sup>65</sup> MIHULKA, S. *Migranti jsou pro nás poslové špatných zpráv, říká slavný sociolog*. Rozhovor na TECHNET.CZ, 26. 8. 2015. Dostupné online: <[http://technet.idnes.cz/zygmunt-bauman-rozhovor-sociolog-uprchlici-migrace-technologie-modernita-stesti-gjb-/veda.aspx?c=A150826\\_151023\\_veda\\_mla](http://technet.idnes.cz/zygmunt-bauman-rozhovor-sociolog-uprchlici-migrace-technologie-modernita-stesti-gjb-/veda.aspx?c=A150826_151023_veda_mla)> [cit. 2016-02-20].

v síti okolních příjemců. Baumanova metafora zrcadlení, je již ve slovníku mediálních věd rozšířena na komnatu ozvěn. Ozvěny se svým opakováním donekonečna rozšiřují a tím své sdělení zdánlivě ještě více posilují:

*„Odborníci už nějakou dobu vědí, že lidé obvykle čerpají informace z těch zdrojů, které jsou v největším souladu s jejich vlastní názory. Když tohle dělá skupina lidí, kteří sdílejí stejné zdroje informací, tak tím vytvářejí komnatu ozvěny. Platí to pro klasičtější média a Del Vicariová a spol. zjistili, že je to stejné i u uživatelů Facebooku. Vlastně to badatelé čekali, proč ale nezkusit dát dohromady nějaká torová data? Tým Del Vicariové si je stáhl přes facebookové rozhraní Graph. Data z let 2010 až 2014 roztrídili na dvě velmi protikladné kategorie – konspirační teorie a vědecké novinky, a zohlednili i trolly, tedy provokatéry v online prostoru.*

*Del Vicariová a spol. objevili důkazy, že uživatelé Facebooku vsutku rádi vytvářejí komnaty ozvěny, pak se v nich uzavírají před okolním světem a koupou se v názorech, které krásně potvrzují a zesilují jejich přesvědčení, jako ve drahém šampaňském. Komnaty ozvěny vytvářejí uživatelé vědeckých novin i konspiračních teorií, a jsou navzájem pochopitelně velmi izolované. Vědecké zprávy se ale relativně rychle asimilují a zmizí z dohledu, zatímco konspirace mají mnohem delší životnost, a žijí ve svých komnatách ozvěny jako duchové. A čím šílenější nebo polarizovanější konspirace to je, tím déle se udrží v online prostoru.*

*Podle Del Vicariové právě komnaty ozvěny z velké části zodpovídají za šíření takových divných fenoménů, jako je strach z očkovaní nebo z kondenzačních stop letadel na obloze, nad nimiž zůstává vážně rozum stát. Autoři studie zmiňují například nedávné konspirační šílenství kolem vojenského cvičení americké armády Jade Helm 15, které proběhlo v létě 2015. Na světové síti vypukla panika, že se v USA blíží nová občanská válka.*

*Podle Světového ekonomického fóra WEF už digitální dezinformace natolik prosáklly do online médií, že představují jednu z hlavních hrozeb současné civilizaci. Asi není nutné zdůrazňovat, že některé dezinformace mohou být naprosto devastující. Stejně tak je zjevné, že sofistikovaná online propaganda, která nás poslední dobou obklopuje, komnaty ozvěny využívá a přikrmuje je těmi nejbizarnějšími hoaxy. Proto jistě nebude od věci tyto komnaty pořádně prozkoumat, a pochopit, jak vlastně fungují. Del Vicariová a její tým na tom už nepochybně pracují.“<sup>66</sup>*

### **Glumova jeskyně hádanek skrývající „miláška“**

Postoupíme-li dále do virtuálního světa jeskynního komplexu, čeká nás další z jeskynních metafor – **Glumova jeskyně hádanek podle J.R.R. Tolkiena**. Glum je archetypálním příkladem dobrovolného zotročení. Je naprosto oddán svému „Miláškovi“ (resp. Pánovy, který za mocí prstenu stojí) a to do té míry, že nemá vůbec zapotřebí vylézat ze své sluje. Svému pánovi odevzdává to nejcennější – svou osobnost. (Tolkien tuto skutečnost symbolicky znázorňuje tím, že Hobita Sméagola, z něhož se vlivem moci prstenu stal Glum, nechává zapomenout jeho původní jméno.)

Jediné, co ještě dokáže vnímat vedle své závislosti (jež je mu neustále připomínána neutuchajícími abstinenci příznaky), je čas, který je neúprosný i k němu, což sám dokládá hádankou: „Všechno žere, všechno še v něm žtrácí, štromy, květy, zvířata i ptáci; hryže kov i pláty ž ocele, torový kámen na prach šemele; měšta rozvalí a krále školí, vysokánské hory švrhne do údolí.“

---

<sup>66</sup> MIHULKA, S. *Uživatelé internetu se rádi uzavírají do komnat ozvěny*. Článek na OSEL.CZ. Dostupné online: <<http://www.osel.cz/8628-uzivatele-internetu-se-radi-uzaviraji-do-komnat-ozveny.html>> [cit. 2016-02-20].

Glum nám může být odstrašujícím příkladem hrozeb důsledků dlouhodobého pobytu v jeskynním komplexu, který si dnes kolem sebe tak rádi vystavujeme. V zemích, kde je tradice využívání IT a její individualizace na vysoké úrovni se již projevují znaky psychologických poruch, se kterými se dosud lidstvo nesetkávalo. Příkladem budiž např. **fenomén Hikikomori**.<sup>67</sup>

S tímto jevem se setkáváme poprvé v Japonsku v 90. letech 20. století. Tj. v zemi, která je jednoznačně na špičce technologického pokroku a zároveň disponuje vysokou hustotou osídlení v městských aglomeracích. Tyto dva faktory zřejmě byly hlavními příčinami enormního nárůstu psychické poruchy, jež přivádí člověka k pocíťování úzkosti ze světa reálného, a k nasměrování veškerého smyslu jeho bytí pouze do světa kyberprostoru. Lidé postižení Hikikomory nevycházejí z domu, jejich veškerý sociální kontakt se redukuje na přijímání potravy od poslíčků rozvážkových služeb, stojícími za napůl otevřenými dveřmi jejich bytů. Hlavním (a jediným) portálem umožňujícím kontakt s okolním světem se stává na internet připojený počítač, na kterém si mohou kdykoli vše objednat, stejně jako zaplatit nájem za byt, z něhož nevycházejí.

Jinou, novodobou mentální poruchou, která dobře ilustruje změny v chování digitálních domorodců, jež nemohly být v předchozích etapách lidstva zaznamenány, je tzv. **selfitida**. Lidé, kteří jsou touto poruchou postiženi, vykazují známky „*obsedantně kompulzivní touhy fotit sebe sama a poté tyto fotografie sdílet na sociální síť jako způsob, jak si zvednout nedostatek sebedůvěry, či zaplnit mezeru v intimitě.*“<sup>68</sup>

Interakce lidí postižených selfitidou (na rozdíl od Hikikomori) alespoň probíhají v reálném světě (např. v koupelně, v restauraci či na výletu), jejich neustálá nutkání svěřovat se se svými zážitky také zrcadlům své jeskyni však dokazují, jak tenké hranice mezi realitou virtuální a reálnou jsou. (Lépe řečeno: jak rozmazané tyto hranice obou světů jsou, jak se navzájem prolínají.) V práci výše zmíněná absence ritualizace přechodů z jednoho světa do druhého<sup>69</sup> s sebou nese skutečnost, že návyky a pravidla, které platí v jednom, nás poznamenávají i ve světě druhém. Zejména to pak platí o závislostech a obsesivních poruchách.

Každý v sobě máme potenciál stát se Glumem ve vlastní zrcadlové jeskyni, obklopit se v ní pouze vysněným obrazem svých dokonalých selfie avatarů, a snažit se rozšiřovat tento svůj (před)obraz také do dalších uzlů všeobjímající infosféry v touze, že o sobě zaslechneme také z jiných koutů kyberprostoru.<sup>70</sup>

---

<sup>67</sup>Jen pro ilustraci vkládáme Wikipedia heslo Hikikomori. Seriózní studie je možné zde dohledat. Dostupné online: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Hikikomori>> [cit. 2016-02-20].

<sup>68</sup> Americká psychiatrická asociace (APA) nyní oficiálně potvrdila, že tato činnost je mentální poruchou. Podle této asociace jsou tři úrovně poruchy: 1) Hraniční selfitida: focení sebe sama alespoň třikrát denně, ale nesdílení na sociálních sítích 2) Akutní selfitida: focení sebe sama nejméně třikrát denně a sdílení každé fotografie na sociálních sítích 3) Chronická selfitida: nekontrolované nutkání fotit sebe sama a nepřetržitě zveřejňovat fotografie na sociálních sítích (více než šestkrát denně).

<sup>69</sup> Více v části věnované bezprostorovosti a bezčasovosti kyberprostoru.

<sup>70</sup> Tato motivace vede např. k riskování při pořizování „originálních“ záběrů. V roce 2015 např. touha pořít co nejzajímavější selfie zabila více lidí, nežli žraloci. Např. článek KŮŽEL, F. *Selfie letos zabila více lidí než žraloci*, MOBILMANIA.CZ, 23.9.2015. Dostupný online:

Nebudeme zde řešit, jak (doslova) povrchní<sup>71</sup> tato snaha je. Nebudeme se pohoršovat ani nad nevkusností a mizivou měrou originality světů ozvěn, jež jsou v zrcadlových jeskyních vytvářeny. Dokonce se nebudeme ani ošklivit nad morálním úpadkem společnosti zjevně adorující narůstající prvky egoismu.

Nebezpečí, že podlehneme pokušitelským svodům našich „milášků“ a zaklejeme sebe sama do zrcadlových síní, je totiž alarmující ještě z jiného důvodu.

Ač si to neuvědomují, nejsou obyvatelé jeskyní ve svých slujích sami. Je tu ještě někdo, kdo neustále naslouchá.

### **Fšudypřítomný a Fševědoucí je Fšemohoucí!**

V části věnované digitálním barbarům jsme zmínili příklady informačního manipulování a závislosti obyvatelů kyberprostoru na jejich simulakru. Zmínili jsme také nemožnost odlišit od sebe informace, které jsou pro recipienta relevantní (a po kterých touží) od těch, které jsou mu podstrčeny díky dobře fungující personalizaci bubliny jeho kyberprostorového vesmíru, díky jeho jeskyni.

Příkladem uvedené manipulace jsou nejčastěji reklamy, které jsou stále ještě (a z principu být musí) dobře na očích. Manipulace však nekončí poskakujícími bannery na okraji webových stránek. V našich zrcadlových síních je s námi neustále přítomen Pán jeskyně, který s nepředstíranou starostlivostí dbá na to, abychom se zde cítili dobře. Přesto, že jeho přítomnost není do očí bijící, bedlivě nám naslouchá. Jeho primárním zájmem však (většinou) není nám „silou“ vnutit svou vůli – např. výše zmíněnou manipulativní reklamou. Naopak jeho primárním cílem je skutečně v tichosti naslouchat jednomu každému z nás. Z ozvěn, které si potom poskládá, ze součtu ohlasů miliónů jednotlivých síní, pak získává to, po čem prahne nejvíce – velká data.

Uveďme příklad. Staneme-li se součástí sociální sítě Facebook a podepíšeme-li vstupní podmínky jejího užívání, dáváme automaticky svolení k tomu, že vše, co se zde pod naším jménem odehraje, veškerý obsah, který sem nahrajeme (ale i smažeme!), všechny naše postoje, výroky, vyjádření libosti i nelibosti (dokonce i ty, které nakonec nezveřejníme!), prostě veškeré projevy našeho chování v sociální síti se stávají majetkem této soukromé společnosti, se kterým může nakládat zcela libovolně. A to také činí.

S profesionální erudicí týmů mnoha analytiků velkých dat a sociologů, zkoumá denně Facebook behaviorální projevy organismu struktury, kterou vlastní. Vidí, kterak se šíří vlny sympatií či antipatií (Jste také Charlie? Podporujete sňatky lidí stejného pohlaví

---

<<http://www.mobilmania.cz/bleskovky/selfie-letos-zabily-vic-lidi-nez-zraloci/sc-4-a-1332057/default.aspx>> [cit. 2016-02-22].

<sup>71</sup> Většina selfie je zaměřena zcela hédonisticky, a všechny (již z definice) zcela nekriticky sebestředným způsobem. Doslovnou povrchnost tak deklarují nejen hodnota voleného tématu („Obdivuj se, světe, mé krásné tváři s dokonalým make-upem!“) ale často i kvalita a smysluplnost sdíleného prožitku („Podívej se, světe, jakou si dávám večeři! Neuvěřitelné, tady jsem na ulici, po které chodím do školy! No, není to zajímavé? Lajkujte, prosím!“)

tím, že vaši profilovou fotku necháte zduhovět?), dokážou odhadnout volební výsledky, vaše šance najít si přátele či dokonce trvanlivost vašeho vztahu.

Analýzy dat, které společnost Facebook zveřejnila, ukazují např., že nejvíce rozvodů nastává v létě, že vztah, který překoná tříměsíční hranici, nejspíše vydrží několik let, a vyvrátila tzv. teorii šesti stupňů odloučení, podle kterých libovolné dva lidi na planetě dělí šest prostředníků. Vzhledem k tomu, že coby vstup těchto sociologických statistik slouží data od 1,5 miliardy měsíčně aktivních uživatelů, jistě není na místě validitu získaných poznatků jakkoli zlehčovat!

Adam Romaňák píše: „*Než podlehneme zlobě nebo strachu z moci, kterou nad námi sociální síť s modrým F má, musíme si uvědomit to nejdůležitější. My, tedy půl druhá miliarda neplatících uživatelů, my nejsme zákazníci Facebooku. Jsme jeho produkt. Jsme to, co Facebook nabízí inzerentům. Jsme to, co se snaží pochopit, aby to mohl lépe prodat. A nikdo nás nenutí se tam pořád dokola vracet.*“<sup>72</sup>

V sociálních experimentech nad velkými daty, které o sobě dobrovolně poskytujeme, se Facebook neomezuje pouze na prostá vyhodnocení, ale sám aktivně nastavuje behaviorální podmínky ekosystému, kterému vládne tak, aby zjistil, jaké reakce vyvolají. Facebook sám zveřejnil studie, v nichž je popsáno, jak u vzorku zkoumaných osob cíleně cenzuroval zprávy dle jejich emočního zabarvení (buďto skryl pozitivní nebo naopak negativní příspěvky) a následně zkoumal, jak se emotivnost šíří ozvěnami sociální sítě. Zároveň si také testuje, míru závislosti uživatelů sociální sítě, tj. věrnost, kterou její uživatelé svému bublinovému vesmíru projevují:

„*Krátce po Novém roce totiž vyšlo na povrch, že již před několika lety uskutečnil Facebook sérii testů, kdy uživatelům cíleně vypínal svou mobilní aplikaci a sledoval, kolikrát ta musí spadnout nebo být nedostupná, než se uživatel rozhodne přestat ji používat. Těžko říct, jestli byli vývojáři z Palo Alta překvapeni nebo už z podobného testu tušili výsledek. Jisté je, že uživatelé se vracet nepřestali. Aplikaci zkrátka zkoušeli znovu a znovu, dokud ji vývojáři opět nezpřístupnili.*“<sup>73</sup>

Pokud jsme dříve hovořili o manipulaci jednotlivcem (vnucováním mu nových potřeb, kterých si sám třeba ani nebyl vědom, optimalizací a individualizací jeho preferencí), pak nyní hovoříme o možnostech ovlivňování chování společnosti jako celku, které nemají v dějinách lidstva obdoby.

Tato – zcela nová situace – si zaslouží nejvyšší míru pozornosti, pokud hovoříme o výchově a vzdělání v nové etapě vědeckotechnického vývoje společnosti.

### **Škola hrou nebo hra školou?**

Povšimněme si zajímavého paradoxu: původní vstup ICT do vzdělávání byl motivován „zvýšením atraktivity“ klasické školní výuky. Prvotním cílem bylo učinit z „běžné“ výuky „interaktivní“. Interaktivní tabule a počítač postupně nahrazovali ve třídách černé tabule a křídou a postupně se přidávaly také další technologie. Tradiční

---

<sup>72</sup> ROMAŇÁK, A. Všichni jsme jenom Zuckerbergovy pokusné krysy. ADAMEC, P. editor. In: *Markething* [online], 2015. Dostupné z <<http://www.markething.cz/modri-laboratorni-kralici>> [cit. 2016-02-22].

<sup>73</sup> Tamtéž.



pedagogické postupy byly možnostmi moderních technologií obohacovány, do tříd postupně penetroval prvek vyšší hravosti. (Poznámky na tabuli bylo najednou možné „interaktivně“ přesouvat a přiřazovat jim správné významy, z obrázku se po jeho rozkliknutí stalo živé video apod. Učitelé, kteří si tento způsob práce osvojili (a mnozí snad i oblíbili) si ke všem svým rolím, jež ve škole zastávali, přibrali ještě roli mikronakladatelskou, neboť tíha tvorby interaktivních prezentací spočívala většinou na jejich bedrech.

Původní efekt údivu a nadšení v očích žáků však brzy zmizel. Stalo se tak tehdy, když světlo světa spatřily počítače, které můžeme poprvé oprávněně a doslova nazývat „osobními“ – tj. s nástupem notebooků, chytrých telefonů a tabletů, které měly děti běžně u sebe. PC zevšedněl a roli zábavného a motivačního prostředku ve školní třídě nenávratně ztratil. Avšak ICT se své vize vedoucí úlohy ve školství nehodlala vzdát. Nebyla-li již díky PC škola hrou, snaží se počítače učinit (počítačovou) hru školou. Ze snahy „přinést do škol interaktivou“ (prostřednictvím gamifikace edukačního procesu) se vyvinula snaha „učinit z videohry předmět výuky“ (prostřednictvím edukacionalizace her). Následky takto převráceného chápání rolí prostředků a cílů mohou být (a v praxi nejspíše i budou) dalekosáhlé.<sup>74</sup>

Snad se zatím může zdát, že v ČR dnes ještě není silnějšího hlasu výchovného a výukového, nežli je hlas tradičního, formálního školství, tento hlas však postupně slábne. O moc se hlásí infosféra kyberprostoru. Výše uvedené příklady posilování tzv. svobodného školství a diskvalifikace pojetí školy jako „jediného, autorizovaného“ poskytovatele informací nás vedou k otázkám o možné budoucnosti školství a podobách procesu edukace jako takového.

Lapidárně řečeno: v pedagogické i široké veřejnosti stále hlasitěji zaznívá otázka, proč nadále vynakládat **finanční** prostředky na budovy škol (a platy učitelů), když se děti mohou mnohem levněji učit z infosféry kyberprostoru? Navíc (vedle důvodů ušetřených nákladů) proč tak činit, pokud digitální obsah děti konzumují **snadněji** a ještě je výuka i více **baví** díky daleko zřetelnějšímu prvku **gamifikace**?<sup>75</sup>

---

<sup>74</sup> Vraťme se ještě jednou k proměnám chápání rolí formálního a neformálního vzdělávání a rolí institucí, které obě složky poskytují (zjednodušeně nahlížejme dále na dichotomii „čas k práci ve škole – čas volna, doma, v rodině). Reflektujme je dále s vědomím, že nejvyšší část moci edukativně ovlivnit dítě (i dospělého) se postupně, ale nezadržitelně posouvá do oblastí permanentního připojení na internet, a spočívá v bezbřehém bytování lidí v bezčasovém a všudypřítomném kyberprostoru, poskytujícím dosud nevídané možnosti vzdělávání všech podob. Ačkoli internet a hraní her zastávají dnes nejvíce roli vzdělavatele informálního, tato skutečnost se může v nejbližší době snadno změnit.

<sup>75</sup> Důležitost formálního vzdělávání však klesá i v jiných ukazatelích. Čím dál, tím častěji např. v médiích čteme o tom, že nejbohatší lidé (tj. ti, kteří jsou podle určitých kritérií pokládány za úspěšné) nemají ukončena formální vysokoškolská studia, nebo o tom, jak si na nejdůležitější pracovní posty společnosti nevybírají uchazeče a priority podle toho, jakými se mohou honosit univerzitními diplomy. Důležitost formálního vzdělání ve volbě zaměstnance permanentně klesá! Naopak, šanci dnes dostávají tací, kteří třeba ani „vzdělání“ nejsou, avšak dokážou přesvědčivě prokázat, že něco skutečně „umí“, dnešním žargonem řečeno, vládnou takovými „skills“, které právě ten který zaměstnavatel vyžaduje! Vezměme třeba úspěchy při hraní počítačových her - od známých případů výběru kreativních programátorů mezi cyberpunkovými hackery, až po manažerské posty cíleně nabízené velkými společnostmi úspěšným hráčům civilizačních simulací či strategii využívaných arkád.

Nebudeme se zde pouštět do detailnějšího rozboru charakteristik jednotlivých herních žánrů a toho, jak ten či onen vybavuje děti pro uplatnění v životě za třicet let. Spokojíme se s prostým konstatováním, že příběhová propracovanost a sofistikovanost jejich přístupu k simulaci dějů jsou ve virtuálním světě již dnes na takovém stupni vývoje, že úspěšnost při jejich „hraní“ je pro zaměstnavatele dostatečnou zárukou kvality schopností uchazečů z řad „kvalitních hráčů“. Doklady o formálním dosaženém vzdělání tak vysoce ceněny být vůbec nemusí.

I v tomto ohledu znovu vidíme prolínání vlivů světa virtuálního a reálného. Těchto skutečností si nemohly nevšimnout velké edukační společnosti poskytující nástroje pro interaktivní výuku.

Náhoda tomu chtěla, že jako nejvhodnější příklad pro ilustraci dění v kyberprostorové edukaci nám může posloužit finanční fúze společností Promethean a NetDragon, která se (bez většího zájmu médií) odehrála v minulém roce (2015). Vedle symbolismu obsaženého již v názvech obou společností (Prometheus pohlčen Drakem) je zmíněná fúze zajímavá proto, jak krásně ilustruje principy a motivace impaktu tvůrců počítačových her do oblasti působení tvůrců vzdělávacích obsahů a naznačuje, jakým směrem se nejspíše bude ubírat budoucnost vzdělávání pomocí počítačů.<sup>76</sup>

#### V doupěti draka

Vytvořme si mentální model edukačního prostředí kyberprostoru, které dokáže: **vytvořit síť navzájem komunikujících a zkušenosti sdílejících uživatelů** (jako Facebook), poskytující bohatý **audiovizuální obsah** (jako YouTube), **informační obsah**

---

<sup>76</sup> Společnost Promethean se vyprofilovala jako jeden z největších světových výrobců tzv. interaktivních tabulí (obch. zn. ActivBoard). Postupem času (a zlevňováním výrobních postupů při výrobě hardwaru nástupem konkurenčních výrobců v masovém měřítku) se zájem její vývojové sekce soustředil na tvorbu výukového prostředí. Programy Activ Studio či Activ Inspire poskytují učitelům nástroje pro tvorbu tzv. digitálního obsahu – interaktivních prezentací s možností customizace podoby veškerého audiovizuálního obsahu pro potřeby konkrétní vyučovací hodiny. Promethean poskytuje také software pro vyšší míru zapojení žáků do hodiny – tzv. respondenční systémy a aplikace do telefonů, pomocí kterých mohou žáci sami vstupovat do učitelova výkladu, vkládat na vzdálenou tabuli své predikce, názory (i v anonymním režimu) či se účastnit testování. Jen v ČR touto technologií disponují tisíce škol a existují desítky tisíc výukových materiálů – připravených a odučených hodin, které vznikly výhradně na platformě softwaru společnosti Promethean. (Viz např. <<http://www.activucitel.cz>>)

Společnost NetDragon, která vloni Promethean zakoupila, je největším čínským producentem počítačových her a zaměřuje se především na hry online. Prvním krokem NetDragonu (v souvislosti s know-how a předmětem podnikání Prometheanu) bylo zpřístupnění jak výukových materiálů, tak i prostředí, ve kterém jsou tyto přípravy spouštěny a editovány. Vše, za co až dodnes museli ředitelé škol platit, bylo rázem volně k dispozici. Volně, avšak s jednou podmínkou: kdo chce využívat této knihovny, musí se přihlásit do databázového systému společnosti NetDragon. Stačí pouze vyplnění iniciál a mailu a máte právo vkročit do dračí sluje. Hra může začít. Vlastně už začala. Že si toho ještě nevšimli všichni hráči, neznamená, že Pán jeskyně nenaslouchá a není připraven!

(jako Wikipedia) a vše to zarámuje do **gamifikačního procesu**<sup>77</sup>, známého z hraní her (jako World of Warcraft).

Vše se samozřejmě bude odehrávat online a za **obsahovou stránku a informativní hodnotu** prostředí budou ručit lidé kompetentní. (Již dnes existují mnozí profesionální tvůrci digitálních obsahů, zahrnujících mj. např. 3D projekční technologie apod.)

Baví děti více, pokud se nemusejí učit „samy“, ale nechávají raději své virtuální avatary procházet světem fikce? Proč tento „fiktivní“ svět neobléci do realistických kulis, a nenechat děti tímto způsobem zakusit rovnou zákonitosti světa skutečného? Proč „známkování“ nepojmout rovnou formou virtuálních odměn? Hraje snad nějakou roli, zda dítě dostane jedničku do žákovské knížky nebo zda obdrží „kouzelný meč či elixír života“ v systému vzdělávací hry?

Dosavadní zkušenost s počítačovými hráči ukazuje, že prostředí (byť virtuální) skutečně zásadní roli hraje, neboť **míra participace** na vlastním učebním procesu je právě díky **motivaci** hravého (herního) prostředí nesrovnatelně vyšší.<sup>78</sup>

Vraťme se však ještě jednou k metaforám jeskyně. Všechny výše uvedené (motivační, edukační a gamifikační) principy v sobě zahrnuje desková hra nazvaná Dračí doupě, která si na tomto místě zaslouží v několika ohledech naši pozornost.

*„Jeden z hráčů, tzv. Pán jeskyně (PJ), před hrou připraví úvodní příběh, mapy apod. Ostatní hráči se poté tohoto příběhu zúčastní – každý z hráčů představuje jednu postavu fantasy světa (trpasličího bojovníka, elfího kouzelníka apod.), celá družina pak dohromady putuje světem vytvořeným PJ s cílem splnit zadané úkoly, získat peníze a slávu. Obecně neexistují limity, co hráči mohou a nemohou, o následcích jejich činů rozhoduje PJ... Označuje hráče, jenž má funkci vypravěče, tvůrce příběhu a map. Rovněž při hře hází kostkou za protivníky, se kterými postavy bojují, a za pravděpodobnost proběhnutí náhodné události.“<sup>79</sup>*

Zohledníme-li současné možnosti ICT (které výše uvedené již bravurně umožňují) a připustíme-li, že výše popsaný mechanismus může hrát zajímavou roli ve výběru dětí, která tráví svůj čas (volný, ale (nově i „školní“) – o povinné školní docházce se nyní intenzivně diskutuje), pak zajisté pochopíme, že jedna z největších slabin

---

<sup>77</sup> Gamifikaci v učení si můžeme představit takto: „hráči“ (žáci) plní různé mise (projektové vyučování), v nichž sledují společný cíl, ale také sami sebe na cestě svého osobnostního a vědomostního rozvoje. Postupují dle úspěšných didaktických modelů a zásad (např. programové-behaviorální vyučování na základě kroků stimul – reakce), jsou celou dobu hodnoceni a informováni o úrovni dosažených výsledků a o tom, na čem by měli případně ještě zapracovat. (Stejně tak jsou o tom informováni jejich rodiče, kteří mohou být součástí stejné sociální sítě, na které visí „školní“ – či lépe „školící“ – systém jejich dětí.)

<sup>78</sup> Je naprosto zásadní rozdíl, přistupujeme-li k tomu, co se učíme, formou hry („Jakého levelu jsi dosáhl v hraní?“) nebo formou strukturovaného přístupu ke klasickému vyučování („Jakou úroveň angličtiny skládáš při těchto státnicích?“). Jedním z nejvíce rozšířených způsobů výuky pomocí her v současnosti nabízí např. platforma Minecraft od společnosti Microsoft. Jiné příklady můžeme nalézt např. na stránkách Games Learning Society, více o něm např. zde: PIVEC, J., Herní výukový systém GLS, 25.1.2016, online: <<http://www.ceskaskola.cz/2016/01/jakub-pivec-herni-vyukovy-system-games.html>> [cit. 2016-02-22].

<sup>79</sup> Heslo Dračí doupě, Wikipedia. Dostupné online: <[https://cs.wikipedia.org/wiki/Dra%C4%8D%C3%AD\\_doup%C4%9B](https://cs.wikipedia.org/wiki/Dra%C4%8D%C3%AD_doup%C4%9B)> [cit. 2016-02-22].

budoucnosti edukace (ve smyslu vzdělávání i výchovy) v kyberprostoru bude v tom, **kdo bude zastávat roli Pána jeskyně a jaké jsou jeho motivy tuto roli zastávat.**

Naučit děti umět se ptát právě takto, je jednou z největších výzev výchovy nadcházejícího věku. Jedná se o jednu z nejdůležitějších kompetencí, pomocí které je možné čelit digitální demenci lidstva. Otázkou však zůstává, zda nastupující generace digitálních domorodců bude naše obavy a opatrnost sdílet. Možná, že je vůbec nebude považovat za hodné pozornosti, ale bude je vnímat jako školometská kázání generací předpočítačového věku, tj. těch, kteří věci naprosto nerozuměli!

#### 4.4 Digitální barbaři (Google™ Ante Portas)

##### Přemluv bábu – o ztrátě tradice postupu předávání vědění o světě

*„...žijeme na počátku nového typu civilizace, tzv. třetí vlny, vyvolané bouřlivým rozvojem nových technologií, zejména informačních. Rodiny „třetí vlny“ již nejsou rodinami zakládány kvůli dětem, ale rodinami, v nichž jsou na prvním místě individuální zájmy dospělých osob. Tyto rodiny jsou ve srovnání s rodinami „druhé vlny“ (což byla civilizace měst a továren) méně stabilní a fragmentární.“<sup>80</sup>*

*„Dřívější čas konkrétní lidské bytosti důstojně kráčet od kolébky ke hrobu a šediny byly ozdobou starců, zatímco dnešní čas odosobněného člověka tak řečeno „nestíhá“, jen příčinlivě škobrtá za zmenšujícími se tryskami raketoplánu rozšířených realit. Ve třiceti jsme staří a dravému mládí jsou právem kydy vysloužilých Senexů k smíchu.“<sup>81</sup>*

Konec 20. a počátek 21. století je z pohledu struktury vědeckotechnických revolucí nahlížen jako doba plného propuknutí nového paradigmatu.<sup>82</sup> Třetí vědeckotechnická (tzv. informační) revoluce, jejíž symptomy lze v současné společnosti celkem s jistotou identifikovat, ovlivňuje celé společenské vrstvy a **rodinná síť nemůže zůstat změněna**. Podstata těchto změn tkví v digitalizaci a informatizaci lidstva. Jejich důsledky jsou patrné zejména v oblastech tzv. bohatého severu. Česká rodina do sféry vlivu výše popsaných civilizačních změn spadá.

Byvše dospělými pozorovateli, máme jedinečnou příležitost sledovat prvky civilizačního přerodu ve formě skutečné sociální a kulturní revoluce. Na rozdíl od nás, kteří jsme přišli s počítači do styku až v produktivním věku, coby víceméně zralé osobnosti s (více či méně) pevným hodnotovým systémem, nastupující generace se rodí již jako „počítačová domorodci“, do světa, v němž je počítačový procesor běžnou (a zároveň nezbytnou) součástí každodenních životů. Skutečnost, že „my“ jsme se do doby počítačů nenarodili, ale „ony“ (naše děti) ano, je z hlediska principiální metodologické nepoměřitelnosti paradigmatických rámců (našeho – a jejich) jistou komplikací. (Viděním jednoho rámce nelze posuzovat kritéria rámců jiných.) Přesto se pokusíme o zjednodušenou komparaci gnozeologického a etického přístupu ke skutečnosti v rámci vidění po sobě následujících generací.

<sup>80</sup>MATOUŠEK, O. Rodina jako instituce a vztahová síť. Praha: Sociologické nakladatelství, 2003. s. 36

<sup>81</sup> PROKEŠ, J. Člověk a počítač, aneb, Svítání digitální kultury. Tišnov: Sursum, 2000, s. 8-9.

<sup>82</sup> Nadále bude v textu na nepoměřitelnost paradigmatických konceptů nahlíženo optikou filosofie vědy, práce: KUHN, T. S. *Struktura vědeckých revolucí*. Praha: OIKOYMENH, 2008.

První téma, jež je v tomto zjednodušeném pohledu zásadní, je obecný postoj k informacím, jejich získávání a zařazování do noetických rámců. S jistou mírou nadsázky můžeme říci, že informace přicházely ke generaci našich rodičů (jejichž společenství nazývejme nadále zjednodušeně jako „tradiční“) de facto stejnými cestami, jako tomu bylo v předchozích dvěstěpadesáti letech, od období druhé vědecko-průmyslové revoluce. 1) tradice rodinné sítě, 2) povinná školní docházka, 3) hodnotová indoktrinace církevní či státní (náboženská či politická příslušnost jedince).

Tyto tři zdroje informací o světě byly vždy předávány nějakou **autoritou**. Dodržování **principu subordinace** (např. rodič – dítě) při předávání či sdílení informací vedlo ke stanovení víceméně ostře definovaných rolí jedinců a k upevnování jasných sociálních vazeb mezi nimi navzájem. Informace sama oproti tomu bývala často daleko více zastřena, zůstávala nekonkretizována. Často měla náboj metaforického tajemství, odívala se do hávu mytického poznání.<sup>83</sup>

S nástupem ICT však informace zvlgárněla. Její všudypřítomnost vedla k tomu, že přístup k ní se stal ryze utilitárním, hodnocení její podstaty se (pokud vůbec) odehrává víceméně v rovině přímočarého konzumu, pragmatické užitečnosti. Existence školy, státu či církve se zdá být pro zisk a nakládání s informacemi nedůležitá. „To si kdykoli vygooglím,“ je častá věta, kterou lze ve škole slyšet, „proč bych se tedy měl něco učit?“ Je příznačné, že školu děti chápou jako místo, kde se učí „něco“, nikoli „něčemu“.

**Akuzativní forma** přístupu k informaci, se kterou chceme a priori nakládat jako s předmětem, vytlačuje **formu dativní**, v níž je (i v pouhém jazykovém rozboru) daleko více cítit nabytí určitého postoje, jisté kompetence, hodnotové orientace apod. Ze stejných důvodů lze odvodit i skutečnost „instantnosti“ všech informací. To, co je „in“ dnes, zítra už nikoho zajímat nemusí. Hodnotová nestabilita informace je tak jen jedním z mnoha projevů její konzumnosti.

Oproti jejich dědečkům a babičkám, **disponují dnešní děti naprosto jinou empirickou zkušeností**, pomocí které podrobují realitu procesu justifikace. Informační rámec našich dědů se týkal víceméně jejich denní zkušenosti – životu na vsi, ve městě, přípravě na budoucí konkrétní povolání. Empirická báze toho, co bylo smysly poznatelné, se dále rozšiřovala o metafyzické fenomény za empirickou zkušeností. V kostele tak naši prarodiče slyšeli hotové „pravdy“. Směry i cíle vzdělávaného jednotlivce na cestě do struktury společnosti tím byly dány. Jasnému a neproblematizovanému směru edukace byly uzpůsobeny i zdroje informací – učebnice, týkající se denního reálného života s důrazem na konkrétnost (zemědělství, řemesla) i katechismus, poskytující jasný klíč od nebes pro život posmrtný.

Omezená možnost výběru informací vedla také k přímočarosti jejich hodnocení. Tradice, jejíž podoba byla po staletí de facto neměnná, vytvořila pevné zpětnovazební prvky. Rodiče, kteří žili po generace v téměř stejném světě, jako jejich předkové, předávali osvědčené vzorce i svým dětem, pokud u těchto vzorců viděli (svou vlastní - žitou praxí ověřenou) užitečnost.

---

<sup>83</sup> Vzpomeňme namátkou na libovolnou lidovou pohádku.

Komplexita, rozmnožení názorových proudů a postmoderní pluralita mnoha „pravd“ ve spojení se snadnou „internetovou“ dosažitelností jakékoli z nich, vrhla dnešní generaci do naprosto jiné situace. Lapidárně řečeno svět se změnil, děti se změnily, změnily se zdroje zkušenosti a tudíž i zdroje poznání pravdivého a nepravdivého (metafyzika), dobrého a zlého (etika) i metodologická cesta poznávání a jeho šíření (metodologie a noetika).

### Nejsi-li vidět, jako bys nebyl

Dnešní společnost je založena na adoraci (sebe)prezentace. Ty tam jsou vlastnosti, dříve považované za ctnosti. Jak chcete vystavět na odiv svou skromnost? *Sedávej, panenke, v koutě – buď hodná, najdou tě? (lid.)* Jak co nejvíce lidem odprezentovat střídmost v době nutnosti excelence a (např. i kariérního) osobního růstu? *Stůj pevně při práci a kuj a kuj, kováři zasmušilý, lide můj! (J. V. Sládek České písně, Kovář)*

Formální stránka informace se rázem stává daleko důležitější, nežli její obsahová část. Není důležité, co říkáme, ale jak je to slyšet. Od počtu křikem oslovených následně odvozujeme úspěch i efektivitu informace, kterou jsme vypustili. Tento pallmall informačního advertisementu s marketingovými prvky má jediný cíl – uspokojení rostoucích požadavků po „svobodném“ konzumu.

### „Jedničky“ a „nuly“

Tento mechanismus probíhá ve světě, jemuž vládou **hedonistické kultury výkonu**, krásy a zdraví. Je zajímavé, kterak některé témata získávají zcela odlišné podoby a některá jsou v informačním toku bitových jedniček a nul téměř zcela vytlačena z povědomí společnosti.

Prvním příkladem může být např. otázka sexuality. Otázky výchovné čelí mnoha novým výzvám ze strany pornoprůmyslu, ovládajícího nemalou část kyberprostoru. Otázky „normality“ či „deviací“ jsou zrovna tak nahlíženy naprosto novou optikou. Mezi tematickými outsidersy se naopak ocitají některá témata života člověka, jež byla tradičními kulturami považována za základní – např. otázky zrození a (především) smrti. **Kult „užívajícího si mládí“** je na webu jasně patrný, stačí se jen podívat na nabídku zpravodajských serverů, jaká je skladba informací.<sup>84</sup>

### „Tyhle aféry každého jenom otravují. Já bych všechny ty internety a počítače zakázala.“

Výrok, který byl součástí odpovědí na anketní otázku deníku Metro vydaného 17. září 1999 na téma zneužití údajů o sporožirových účtech klientů České spořitelny. Jako autorka výroku byla uvedena „Věra Pohlová, 72 let, důchodkyně“, ale záhy se objevily zprávy, že si výrok mohli vymyslet nebo příkrášlit sami novináři deníku Metro, což se nikdy nepovedlo potvrdit nebo vyvrátit.<sup>85</sup>

Ač kouzlem nechtěného, přesto pregnantně vyjádřila paní důchodkyně situaci dnešních dnů. 1) generace, které nemají ICT za vlastní, se stává generací, jež je „out“

---

<sup>84</sup> Tato otázka však může být daleko zajímavější, nežli by se na první pohled mohlo zdát. Nevíme totiž, zda také internet a jeho obsah nebude do budoucna „stárnout“, stejně jako budou stárnout jeho dnešní uživatelé – jež jsou povětšinou mladí. Možná, že i tato platforma časem „zmoudří“ spolu s jeho uživateli.)

<sup>85</sup> *Deset let Věry Pohlové na českém internetu.* Lupa.cz [online]. 17.9.2009 [cit. 2021-03-17]. BIGAS, J. *Před 15 lety Věra Pohlová v anketě Metra "zakázala všechny ty internety". Stala se z ní legenda,* deník METRO, 13. března 2012.

a nemůže pochopit, o co vůbec jde. 2) generace jejich vnuků tuto skutečnost zcela jasně vidí a otevřeně se tím baví. 3) snaha po ustanovení transparentních pravidel, umožňující objektivně hodnotit postoje obou generací i jejich vzájemný střet je problematizována skutečností, že samo prostředí internetu jakékoli objektivizaci příliš nepřeje.

Je totiž tolik „internetů“, kolik je jejich uživatelů! V tomto bodě to paní Pohlová vystihla naprosto přesně. Internet jako datové úložiště je totiž přístupný povětšinou prostřednictvím rozhraní – ať již klientskými službami webových prohlížečů či přímo pomocí customizovaných profilů jednotlivých uživatelů webových služeb. Nejpatrnější je to asi na službách poskytovatelů tzv. sociálních sítí – jmenovitě na portálu Facebook.com či Twitter.com. Co uživatelský účet, to jiné preference, a tudíž i jiná skladba informačního toku, jemuž je konkrétní uživatel nucen čelit. Stejného principu však využívá Google.com, nebo i náš český Seznam.cz. Individualizace a personalizace webového rozhraní, reagující na osobní a osobnostní preference uživatele, poskytují jak falešný pocit uchlácholení a ukotvení „právě v tom našem světě“, stejně jako pocit výjimečnosti při prožívání jeho výzev. Jaké paradoxy! K tomu, abychom se vystavili v záři jedinečnosti, všichni používáme tentýž Facebook! (Paradoxy tzv. individualizace jsou rozebrány jinde v této práci.)

#### **Přemluv bábu!**

*„Čau, my jsme Martha Issová a Jirka Mádl. A vysvětlíme vám, jak na vaše prarodiče, možná třeba i rodiče, strýce...“* Těmito slovy oslovovali své vrstevníky dva slavní (mladí, krásní a úspěšní – čili poslechu a - zamyšlení se - hodní) herci na videu, které dodnes shlédlo 848 909 diváků.<sup>86</sup> Není ani tak spodivem formální stránka celé kampaně. Je již dobře známo, že nejefektivnějším komunikačním kanálem, kterým lze ovlivnit co možná nejvyšší počty mladých lidí, je server s audiovizuálním obsahem. (Ostatně mnohé studie již dnes jasně poukazují na fakt, že jiné formy příjmu informace, nežli právě videem, nejsou počítačová domorodci v podstatě schopni.<sup>87</sup>) Co je však podivuhodné, a rozhodně by mělo zasluhovat více naší pozornosti, je obsahová stránka zmíněného videa.

Mladí se prostřednictvím videokanálu a sociálních sítí rozhodli měnit politická rozhodnutí generace svých prarodičů a rodičů! Mladí se rozhodli své rodiče a prarodiče vychovávat.

Situace, kdy mladá generace již nehodlá akceptovat světonázor svých předků, není v našem sociokulturním rámci nikterak výjimečná. Viditelnost tohoto fenoménu je však v kulisách společnosti sdílející informace pomocí ICT naprosto bezprecedentní. Protože viditelnost se v dnešní době stává měřítkem platnosti (a chceme-li „pravdivosti“), musíme si otevřeně přiznat, že mladá generace v dnešních dnech

---

<sup>86</sup> Stav počtu shlédnutí ke dni 26.5.2015. Dostupné online na serveru YouTube, <<https://www.youtube.com/watch?v=MLfFhdcXJhA>> [cit. 2015-05-26].

<sup>87</sup> Z výzkumů poukazující na neschopnost pochopení a interpretace psaného projevu jmenujme např. nelichotivé výsledky českého školství, na které poukázala studie PISA, která srovnává dovednosti patnáctiletých žáků v 65 zemích světa, včetně všech zemí OECD. Skoro každý čtvrtý patnáctiletý Čech čte tak špatně, že mu dělá problémy žít v současné společnosti. Nedokáže si přečíst návod, ani příbalový leták u léku. Je zjevné, že před lineárním tokem informace, dávají mladí lidé přednost její obrazové – audio-vizuální podobě. Konkrétní data lze dohledat např. na stránkách České školní inspekce, zde: <<http://www.csicr.cz/Prave-menu/Mezinarodni-setreni/PISA>>

zažívá (v dějinách lidstva dosud nevídané) informační a hodnotové autonomie, o jejíž platnosti ji předchází generace „počítačových negramotů“ denně nevědomky ubezpečují. Jak se v této situaci paradigmatického přerodu, kdy jeden celkový náhled na svět, který je označen za starý, má být nahrazen novým, neztratit kontinuitu v citění zodpovědnosti za svět, který přenecháváme následujícím generacím?

Podivnou zkratkou se tak naše společnost ocitá ve stavu, ve kterém se babička (protože potřebuje pomoci s mobilním telefonem), dostává jakoby automaticky do (informačního i mravy určujícího) područí svého vnuka, a to i v ohledech, které by tradiční - nepočítačová - společnost nepřipustila. Vnuk vám poradí, jak odeslat email, co si obláci... i koho volit. Základní chronologická kontinuita v perspektivě odpovědnosti za věci příští je tím narušena v míře, jakou dosud lidská společnost nepoznala.

Předávání životní moudrosti v tradiční posloupnosti nadcházejících generací rodinné sítě<sup>88</sup> dostává zásadní ránu od mladých, nezkušených, avšak asertivních a velice viditelných uživatelů sítě moderních technologií. Moudrost a jakákoli varování starších generací v tomto případě principiálně musejí selhat. Jak mohou starší a moudřejší vychovatelé nastavovat pravidla, varovat a poučovat z vlastních zkušeností, když se jejich děti pohybují v naprosto odlišném světě a vychovatelé tudíž ani neví, před čím, by děti v jejich světě varovali? Samozřejmě, je tu ještě plošné zakázání „těch internetů“. To je ale všem od začátku k smíchu.

Zároveň ale vidíme, že „mladí“ (generace počítačových domorodců) jsou vystaveni nebezpečí uvíznutí v sebestředných jeskyních poskytující iluzorní vidění světa.

Postindustriální svět se mění čím dál rychleji. Jeho kyberprostorová složka nabývá v životě nastupujících generací stále vyšší vážnosti, dokonce do takové míry, že můžeme hovořit o naprosté změně paradigmatického nahlížení na jedince a jeho místě ve světě. Uvědomíme-li si, že tyto faktory se mohou snadno kombinovat s postmoderním „filosofickým“ přístupem zpochybňujícím existenci jakýchkoli univerzálií, pak nelze, než připustit, že vnoučata budou svým prarodičům rozumět stále méně. Stejně málo budou prarodiče rozumět svým vnoučatům. Hrozba náhlého rozkolu, vedoucího k zapomenutí toho, co by zapomenuto být nemělo, tak právě nyní vyvstává daleko vážněji, nežli kdy jindy v dějinách lidstva.

Změna zkušenostní povahy lidských rozhodnutí a konání, znevážení a zapomenutí zkušeností předků je tak jedním z nejpalcivějších projevů tzv. digitální demence, se kterou se v budoucnu budeme muset stále častěji potýkat.

---

<sup>88</sup> MATOUŠEK, O. *Rodina jako instituce a vztahová síť*. Praha: Sociologické nakladatelství, 2003.



## 5 Digitální výchova

„Když nás samosvojnost z centrum bezpečnosti (jenž je Bůh) vyvábí a do takových motanin uvede, že nenalézají my k zdržení sebe a věcí svých sami v sobě dostatečnosti, rady a moci, leckams jinam o radu a pomoc se obracíme, vůkol sebe hmatajíce a jednak toho, jednak onoho se chytajíce: an se obyčejně s námi všechno trhá a boří, protože žádný tvor sám sobě, nerci-li jinému dostatečný není.“

J. A. Komenský, *Hlubina bezpečnosti*<sup>89</sup>

### Obrat a vychovatelství v kyberprostoru

Pro zhodnocení vlivu moderních technologií na výchovu se nejprve ve stručnosti pokusme vytýčit, co pod pojmem výchova rozumíme. Zůstaneme věrni bohaté tradici české filosofie výchovy a využijeme myšlenkovou osnovu Komenského, Patočky a Palouše.

Patočkova filosofie výchovy je založena na nutnosti přiznání člověka, že to, co se mu zdá jako jisté a na co je z vlastní zkušenosti zvyklý, musí projít **otřesem**. Právě díky tomuto otřesu se rázem svět otevře v nových horizontech, které dosud zůstávaly skryty. Právě toto prolomení každodenní normálnosti se stává východiskem procesu výchovy, který pak dále rámcuje další život a dává mu smysl.

Hledání tohoto smyslu, které s odrazem od každodennosti a dosavadní „přirozenosti“ souvisí, je pravou podstatou filosofování. Filosofování je pohybem, který **rozšiřuje horizonty vidění** člověka směrem od jeho dosavadní ustrnulosti. Filosofie je hledáním podstaty věcí, je tázáním se po smyslu a jeho hledáním. Schopnost uvažovat **o smyslu** je zde naprosto zásadní, proto filosofie výchovy vždy předpokládá existenci určité ideje smyslu života jako takového.<sup>90</sup>

Patočkův fenomenologický přístup k metafyzickým otázkám vnímání reality se nedá zapřít ani v jeho filosofii výchovy (naopak ji zcela nepokrytě determinuje). Zřejmý je právě v otázkách hledání smyslu věcí v našem okolí. Podle Patočky jsme to **my**, k nimž věci poukazují, jsme to **my**, kdo jim dává účel. Jsme to **my** a naše prožívání, která má smysl.<sup>91</sup> Vykládá-li filosofie lidský život, musí také vykládat svět, neboť obé od sebe nelze oddělit. Filosofie (a v posledku také výchova – jako cesta k filosofii) je tedy jak stanovením smyslu života, tak i výkladem celku světa.

Vedle působení výchovy na individuum, zmiňuje Patočka také její společenskou funkci. Výchova je formací schopnosti jedince (a jeho generace) absorbovat kulturní obsah, ke kterému dospěly generace předků.<sup>92</sup>

---

<sup>89</sup> KOMENSKÝ, J. A. Centrum securitatis. In KOPECKÝ, M. (ed.). *Johannis Amos Comenii opera omnia* 3. Praha: Academia, 1978. Citováno v SVOBODOVÁ, Z. K odrazu české filosofie výchovy ve světě, *PAIDEIA: PHILOSOPHICAL E-JOURNAL OF CHARLES UNIVERSITY*, 3-4/IX/2012, ISSN 1214-8725

<sup>90</sup> PATOČKA, J. *Péče o duši I*. 1. vyd. Praha: OIKOYMENH, 1996. s. 367 – 371.

<sup>91</sup> Tamtéž, s. 375.

<sup>92</sup> Tamtéž, s. 383.

Nutnost kontinuity v předávání kulturní tradice v rámci výchovného procesu vyvstává naléhavě (zde zejm. v kontextu předcházející kapitoly zabývající se tzv. digitálními barbary). Je dějinnou úlohou vychovávajících nerezignovat na svou kulturní povinnost a přivádět nastupující generace k otevírání očí, k obratu (METANOI), a to i přes deklaratorní skutečnost naprosté změny vidění světa inicializované revolučním procesem změny paradigmatických rámců. Podle Patočky je buďto filosofie výchovou, nebo není filosofii. Metanoia - konverze vidění světa je však pro každého člověka (přirozeně) obtížná.

Má-li být výchova vyvedením (e-dukací) z PAIDIA do PAIDEIA je nutné, aby vychovávaný takovouto osobní konverzí prošel. *„Událost přeměny se z mysteriózních temnot dostává do oblasti lidské odpovědnosti. I když se často připomíná Platónova metafora, že k pochopení toho nejpodstatnějšího je zapotřebí jakési jiskry, která se při delším obcování a spolupřebývání u podstatného vznítí v účastnících a zanítí tak vlastní oheň poznání, tedy i když se připouští, že vše není v lidské moci, že působící instance je nedosažitelným tajemstvím, přece jen konverze v duchu Platónově podstatně víc spadá do prostoru lidské odpovědnosti...“*<sup>93</sup>

Hovořil-li Palouš o tom, že METANOIA je „přechodem z kosmu do kosmu“, jistě nemohl tušit, že nástupem ICT a vznikem kyberprostoru, dostanou jeho filosofické kategorie a obrazy tolik konkrétní (tak realistickou - a tudíž důvěry-hodnou) podobu.

Výše v práci uvedené metafory jeskyň a bublinových vesmírů situovaných do infosféry kyberprostoru nejsou (zatím) sice empiricky hmatatelné, ale to, že v nich lidé dlí, náleží již dnes do jejich každodenní habituální praxe. Nejedná se pouze o virtuální světy internetových sociálních sítí nebo počítačových her, kde nám neustále naléhavěji narůstá potřeba ukázat tamějším vězňům, že se dobrovolně obklopují hrou stínů.

Nejdůležitější pedagogickou výzvou dneška a zítřka, co do interakce lidí s moderními technologiemi, nebude otázka **utilitarizace výuky** (otázka „přenosu poznání coby převodu informace - viz výše). Nejdůležitější pedagogickou otázkou dneškem počínající budoucnosti je základní **otázka výchovná** - kterak zachovat pro následující generace umění otáčení platónského poznávacího ústrojí správným směrem, kterak zachovat schopnost vidět ideje pravého a krásného (KALOS KAI AGATHOS).

Z hlediska vychovatelského není největším rizikem digitální demence Spitzerem<sup>94</sup> popsané ubývání kognitivních schopností člověka v důsledku „ulevování“ lidskému mozku používáním nástrojů ICT. Z hlediska vychovatelského je největším rizikem **ztráta ochoty člověka procházet otrěsem** narušujícím přesvědčení o platnosti jeskynních stínoher a zakrnění jeho schopnosti otočit se za Pravdou a Krásou.

Východiskem výchovy by mělo být Platónovo<sup>95</sup> PERIAGOGÉ, obrat, jehož cílem je předvést „TEN HEMETERAN FYSIN PAIDAIAS TE PERI KAI APAIDEUSIAS“ - rozdíl mezi **duší vzdělanou a nevzdělanou**. *„Rozdíl mezi člověkem vychovaným a nevychovaným v Platónově příměru je v něčem analogický rozdíl mezi malým dítětem a dospělým jedincem. Dítě neví o svém bytostném nedostatku - nedospělosti, nepřítomnosti*

---

<sup>93</sup> PALOUSH, R. *Čas výchovy*, Praha: SPN, 1991. s. 120

<sup>94</sup> SPITZER, M. *Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. Brno: Host, 2014.

<sup>95</sup> PLATÓN *Ústava*. Překlad Radislav Hošek. Praha: Svoboda - Libertas, 1993.

*plného, odpovědného lidství – zrovna jako ti, kdo spoutáni v jakési díře v zemi mohou pozorovat jen stíny...“<sup>96</sup>*

O tom, jak nebezpečné je uzavírání lidského individua do jeskynních vesmírů, jsme již pojednali výše. Jejich vysoká míra gamifikace a pozlátková lákavost, které s vývojem techniky neustále narůstají, musejí být v budoucnosti kompenzovány jasnou protinábidkou následováníhodného vychovatele. Pán jeskyně (byť by tato jeskyně byla „sebeinteraktivnější“ a mediálně co nejlépe zvládnutá) vychovatelem není. Nemůže jím být, neboť jeho poslání je přesným opakem poslání vychovatele! Pán jeskyně chce vytvořit jeskyni co nejkomfortnější a člověka v ní udržet. Cílem vychovatele je vzbudit v člověku **touhu po smyslu**, naučit jej filosoficky se tázat, a pomoci najít mu cestu. Nikoli pouze cestu z jeskyně, ale cestu k sobě samému i k ostatním lidem. Toužit po přesahu. Pán jeskyně chce vytvořit jeskyni proto, aby ji mohl člověk vnímat. Vychovatel chce vytvořit člověka proto, aby mohl vnímat svět.

*„Ovšem obrat, otevřenost, život v pravdě nejsou výkonem subjektu, a to ani vychovávaného, ani vychovávajícího. Ve třetím pohybu jde o nový druh vztahovosti k světu, již nejde jen o vztahy k jsoucímu, k jednotlivému, jako v prvních dvou pohybech, ale o proměnu otevřenosti k bytí, jde o samotný „... život ve světě, přičemž svět zde znamená horizont, ve kterém se nám všechno ve světě existující vyjasní.“ Vyjasní se díky „všeosvěcující pravdě Bytí“, která je (tajně, tajemně) základní možností ve stavbě lidského života, když se vynořuje rozdíl mezi jsoucnem a bytím. Tento rozdíl utváří vlastní bytí člověka. Aby byl člověk takto pravdivý a spravedlivý, je zapotřebí starat se o duši, což ovšem zároveň znamená, že: „Pravda není jednou provždy dána ani není záležitost pouhého nazírání a přijetí ve vědomí, nýbrž celoživotní zkoumavá, sebekontrolující, sebesjednocující myšlenkově-životní praxe.“<sup>97</sup>*

*„...milovat ideu neznamena pochopit Pythagorovu větu nebo zákony pádu..., nýbrž odkrýt určitý celkový aspekt věcí, dobytí klíč, kterým si můžeme otevírat všechno, co jest, a v této možnosti vykládat všechno, co jest, otvírat každé jsoucno, ptát se na jeho smysl a to je právě podstatou filosofie...“<sup>98</sup>*

*„Tak vychovaný člověk je ve své odpovědnosti vysazen do náročné a nepohodlné role pouhého poutníka, kterou mu může chlácholivě krýt cosi nepochybného, předem daného... člověk je bytost vyhnaná z ráje nevěděním věděním smrtelnosti a věděním o dobru a zlu a poznamenaná ve svém bytí touto základní a nesmytelnou vinou.“<sup>99</sup>*

## **Svoboda a tvoření v infosféře**

Má-li člověk být vržen do „nepohodlné“ role tázajícího se poutníka, musíme se zamyslet nad otázkou jeho svobodné volby na takovouto pouť se vydat. Jednou z hlavních podmínek konverze je její dobrovolnost. Člověk v rozhodnutí opustit komfortní zónu známého a zaběhnutého musí **jednat sám za sebe**.

Křesťanská tradice předpokládá, že je-li člověk stvořen k obrazu Božímu, jsou v něm obsaženy též atributy, které náležejí právě Stvořiteli. Jedním ze základních je schopnost

<sup>96</sup> PALOUŠ, R. *Čas výchovy*. Praha: SPN, 1991. s. 117.

<sup>97</sup> SVOBODOVÁ, Z. K odrazu české filosofie výchovy ve světě, *PAIDEIA: PHILOSOPHICAL E-JOURNAL OF CHARLES UNIVERSITY*, 3-4/IX/2012, ISSN 1214-8725

<sup>98</sup> PATOČKA, J. *Péče o duši I.* Praha: OIKOYMENH, 1996. s. 368.

<sup>99</sup> PALOUŠ, R., PRÁZNÝ, A., Pedagogické založení filosofie u Jana Patočky, K 30. výročí smrti a 100. výročí narození Jana Patočky, *PEDAGOGIKA*, LVII, 2007 s. 110-111.

(a nutkání) tvořit. Je-li Bůh ve světě (ve svém díle) imanentně přítomen neustálou spoluúčastí na neustávajícím procesu stvoření (CREATIO CONTINUA), pak člověk může být (svým způsobem) účasten v přítomnosti Boha tím, že sám tvoří. Tvoření a péče o stvořené (a člověku svěřené) je tak jedním z hlavních cílů křesťansky chápané role člověka ve vesmíru. Kreativita je lidské přirozenosti vlastní a tudíž člověk, který by se vědomě této vlastnosti vzdával ve prospěch pasivity, své poslání a smysl života nenaplní.

Dlení ve virtuálních světech kyberprostoru samo o sobě neimplikuje „netvořivé fungování“ člověka v nich. Naopak, na první pohled se zdá, že nástroje infosféry, poskytují člověku možnosti tvorby dosud nevídané. Člověk je jakoby vládcem a kreatorem celých světů, v nichž nejenže uskutečňuje vše myslitelné, ale odvažuje se i měnit zákony a realizovat věci v reálném světě nemyslitelné. Otázkou však zůstává, co se za touhou vytvořit a následně ovládat vlastní vesmír skrývá (viz část o pokušení na poušti výše), a jak ve výtvořech v hájemství kyberprostoru od sebe odlišit skutečnou tvorbu od magického kouzlení, neplodného pachtění či jen pasivní konzumní netečnosti.<sup>100</sup> (Viz např. popis obsahu kyberprostorových vesmírů módních vlogerek výše.)

Dalším fenoménem, který je z hlediska tvorby na internetu důležitý, je změna pojetí smyslu práce (nebudeme se zde zabývat obsáhlým rozborem změny významu práce jako takové s nástupem nových technologií, zůstaneme v oblasti vzdělávání a výchovy):

*„První a základní otázka dnešního školství není, co učit, ale jak děti naučit pracovat. Na čem a jak probudit jejich zájem v konkurenci těch zábavných možností televize, internetu a počítačových her, kde se sice možná něco dozvědí, ale pracovat se určitě nenaučí. Dokonce si zvyknou, že stačí kliknout - a už je hotovo. Klik - a zase něco jiného. Těmto svodím škola nemůže a nemá konkurovat jinak, než že děti učí pracovat, aby pak také mohly zažít radost z výsledků vlastního úsilí. To je žádné hry ani internet nenaučí, jak s hrůzou zjišťujeme ještě na vysoké škole.“<sup>101</sup>*

#### **Digitální domorodec - herec či divák?**

Podmínkou pro to, aby člověk došel potřebě obratu a začal „žít filosofií“, v Pravdě a v Bohu, je nutnost klidného usebrání ve shonu života. Výše jsme již popsali (viz část o tzv. digitálních nomádech) skutečnost neustálého rozostřování hranic mezi pracovní dobou a dobou volna, dané nástupem technologických vymožeností, obecně zpochybňujících zažitá schémata vnímání kategorií prostoru a času a smysluplnosti jejich naplňování.

Předpokladem možnosti obratu však volný čas zůstává, a sice ve smyslu SCHÓLÉ AGEIN - volné chvíle, kdy se člověk ve hře světa z herce stává divákem (THEATAI) a všeobjímajícího ruchu a dění vůkol se sám neúčastní (SHEIN). Toto starověké pojetí života jako hry pracovalo pro názornost s rolemi jasně ohraničenými. Realita (obzvláště ta - „rozšířená“) však takto jasných kontur nenabývá. Jestliže Řekové byli přesvědčeni o tom, že pouze divák, nikoli herec, je schopen chápat to, co se samo nabízí jako hra

<sup>100</sup> HAVEL, I., NEUBAUER, Z. *Sidonia a Sakateky čtrnáctero vykročení*. Praha: Sofis, 2004.

<sup>101</sup> SOKOL, J. *Klik sem, klik tam. Všude informace. Je škola na odpis?* Dostupné online na: <<http://nazory.aktualne.cz/komentare/klik-sem-klik-tam-vsude-informace-je-skola-na-odpis/r~i:article:715457/>> [cit. 2016-02-23].

(a proto byl život přihlížející, kontemplativní, divácký, nadřazen životu činnostnímu, hereckému), pak v dnešním světě kyberprostorových inter-akcí nelze plnohodnotně rozhodnout, kdo zastává jakou roli a kdo hře pouze přihlíží!

Byť jen letmý pohled (např. do nejrozšířenější sociální sítě dneška – Facebook) nám napoví, že právě síťovitost a reciprocita vztahu příjemce-vysílač je základem pro fungování této inter-aktivní, komunikačně-informační sítě. Vymanit se z takového vztahu je velice obtížné, neboť právě on je základním principem fungování sítě! Sdílení obsahů, vyjadřování se k nim, vytváření nových statusů a sledování reakcí na ně je (jsme na straně herců) stejně důležité, jako sledování tohoto ruchu na našich virtuálních „zdech“ (jsme v rolích diváků). Obě role pak zastáváme povětšinou naráz!

„Rozmazanost“ identit (a sebe-identifikací), která vede k výše uvedeným problémům při procesech usebrání, vyvázání se z pohybu zakotvením a pohybu sebezbavení sebezprodloužením k pohybu sebenalezení, komplikuje digitálním domorodcům (navyklým přijímat výše uvedené coby standart) možnost osobních obrátů. Tato rozmazanost je základem většiny výchovných obtíží, které na příští generace ještě čekají.

## 6 Závěr

Jedním z důsledků třetí vědeckotechnické revoluce je vznik kyberprostoru. Ten lidstvo přivedl k paradigmatickému přechodu. V něm lidská společnost přestala vnímat hmotný svět empiricky definovatelných fenoménů jako jediný prostor své existence, a pomalu se začala přiklánět též ke světu, v němž je mysl člověka součástí všudypřítomné a jedince přesahující infosféry.

Na uvedenou skutečnost jsme výše v práci upozornili sociální analýzou zákonitostí tohoto nového paradigmatu, a nahlédli jsme na změny životních strategií mladých lidí v reakci na novou zkušenost „neomezenosti a bezčasovosti pohybu“ v kyberprostoru. Přechody mezi reálným světem a kyberprostorem, virtuální a reálnou realitou (a jejich mezistupněm – tzv. rozšířenou realitou) a jejich důsledky se odrážejí také na poli nového vnímání práce a volného času. Ekonomické dopady nového vidění reality (např. výše zmíněná „uberizace“ trhu) a nové behaviorální vzorce lidí, kteří na změny reagují (např. výše zmíněná „digitální nomádi“), se odrážejí v životních strategiích společnosti jako celku.

Pro „digitálního domorodce“ - tj. člověka, který se již narodil do světa počítačů, je dlení v kyberprostoru naprosto rutinní a denní záležitostí. Rozmazanost hranic mezi světem reálným a světem počítačů vede k absenci jejich jasného rituálního přechodu a k absenci uvědomění si počítačových domorodců, v jakém hájemství se vlastně aktuálně nacházejí.

Jedno z nejpalcivějších rizik digitální demence, které vidíme z perspektivy filosofie výchovy, je pak uzavírání se do virtuálních jeskyní. Platónův antický předobraz vězňů v jeskyni stínů, Baumanova sociologická vize zrcadlových jeskyní ozvěn, vize Del Vicariové či Tolkienův obraz uvěznění v iluzorních světech jeskyní, dostávají díky stále jasněji (barevněji, interaktivněji) vynořujícímu se světu virtuálních realit „realistické“ kontury. (Natolik, nakolik můžeme - a chceme - virtuální reality nazývat realitami.) Fenomén Hikikomori není pouhým tématem akademických diskuzí, je skutečným sociálně-psychologickým problémem, majícím zjevné důsledky a (tušené) příčiny.

Skutečnosti „všudypřítomnosti“ a „vševědoucnosti“ infosféry vedou digitální domorodce často až k nekritickému adorování možností (sebe)realizace v kyberprostoru.

Lidské naděje, vkládané v technologický vývoj, lze z hlediska religionistického vnímat coby jednu z možných náhražek víry v Boha. Nový typ modloslužebnictví, které v dnešní době vyvstává a dějinně navazuje na „zbavení se Boha“ v době osvícenství (a následující tradici moderny, provázené mj. dalšími sledy průmyslových revolucí), neustále upevňuje pozici technologií v životě lidí.

Lidská touha po transcendenci však nebyla pouhou technikou dostatečně saturována, neboť na „náhlou absenci Boha“ nedokázala moderna dát uspokojivou odpověď. Zdá se, jako by se své šance nyní chopila postmoderna a namísto modernistické „víry v člověka“, jež neuspěla, přichází s nabídkou víry „v techniku a její infosféru“, jež člověka jako takového zjevně přesahuje.

V práci jsme uvedli některé patologické jevy, které doprovázejí tuto novou víru v jiný svět a v nové možnosti člověka v něm. Vedle jiných úskalí virtuální seberealizace člověka v bublinových kyberprostorových vesmírech je největším rizikem ta forma digitální demence, která zbavuje člověka možnosti rozhledu za rámec jeho virtuální bubliny.

Umět nahlédnout na smysl svého života, to je hlavní cíl výchovy. Vychovatel by pak měl být iniciátorem otřesu, který vychovávanému nabídne možnost rozhlédnout se filosoficky za horizont své živočišné determinace. (Byť by tento živočišný příjem podnětů z „vnějšího světa“ měl být založen na signálech ze sensorických podnětů oklamanych „virtuální realitou“.)

Presvědčivost a atraktivita virtuálních světů však ochotu k jejich opuštění neustále silněji nahlodává. Přesvědčení o správnosti bytování v kyberprostoru je naopak upevňováno pohodlím, které v osobních bublinách soukromých vesmírů většinou panuje, stejně jako společností všeobecně přijímanými hédonistickými přesvědčeními o správnosti přímočarého konzumu (třeba i informací – či „vědomostí“ - o podstatě světa, jenž nás aktuálně obklopuje a na nás aktuálně působí).

Vzniká tím nový, mythologický přístup k realitě, vyznávající nekritické a neracionální noetické postupy pod vidinou "velkého příslibu" (Fromm). Moderní racionalita díky vlivu soudobých technologií nemusí být pouze podpořena. (Jak se nám snaží ukázat mnoho studií glorifikujících vliv IT a nových technologií na vývoj jedince i společnosti.)

Naopak, racionalita ustupuje do pozadí a uvolňuje místo novým formám nekritického vyznání víry v odosobnělé technologie v kybersvětě reality rozšířené či virtuální. Tyto nové formy víry (či lépe - modloslužebnictví) nahrávají vzniku digitální demence budoucích generací. Vzniká tak vlastně nové pohanské náboženství digitálních domorodců, kteří se klaní modlám, které si sami v kyberprostoru vytváří.

Slovní spojení „digitální demence“ nyní vedle původního Spitzerova významu - postupného mizení kognitivních schopností člověka - nabývá z hlediska výchovného ještě jedné, naprosto zásadní roviny:

Digitálně dementní člověk si nevšímá (a nedokáže všimnout) ztráty autonomie v tom, kterak na svět kolem sebe nahlíží, kým v něm je, a jaký smysl jeho existence v tomto světě vůbec zastává. Přestává se ptát. A v tomto duchu vlastně rezignuje na základní vlastnost svého bytostného lidství.

## Seznam literatury

1. BARLOW, J. P. *Deklarace nezávislosti kyberprostoru* [online]. 1996. Dostupné z WWW: <<http://homes.eff.org/~barlow/DeclarationFinal.html>>.
2. BAUMAN, P. (ed.) *Kritické a tvořivé myšlení: není to málo?: rozvoj myšlení ve filosofických, teologických, psychologických a pedagogických souvislostech*. České Budějovice: Teologická fakulta Jihočeské univerzity v Českých Budějovicích, Centrum filozofie pro děti, 2013. ISBN 978-80-7394-432-2.
3. BECK, U. *Co je to globalizace? Omyly a odpovědi*. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2007. ISBN 978-80-7325-123-9
4. BECK, U. *Moc a protiváha moci v globálním věku. Nová ekonomie světové politiky*. Praha: Sociologické nakladatelství, 2007. ISBN 978-80-86429-67-0.
5. BECK, U. *Riziková společnost. Na cestě k jiné moderně*. Praha: Sociologické nakladatelství, 2004. ISBN 80-86429-32-6.
6. BRYNJOLFSSON, E., MCAFEE, A. *Druhý věk strojů: práce, pokrok a prosperita v éře špičkových technologií*. Brno: Jan Melvil, 2015, ISBN 978-80-87270-71-4.
7. ERBAN, V. Způsob myšlení jako kulturní vzorec In: BAUMAN, P. *Kritické a tvořivé myšlení: není to málo?: rozvoj myšlení ve filosofických, teologických, psychologických a pedagogických souvislostech*. České Budějovice: Teologická fakulta Jihočeské univerzity v Českých Budějovicích, Centrum filozofie pro děti, 2013, ISBN 978-80-7394-432-2.
8. FROMM, E. *Mít, nebo být?* 1. vyd. Praha: Aurora, 2001. ISBN 978-80-7299-368-0.
9. GIDDENS, A. *Důsledky modernity*. Praha: Sociologické nakladatelství, 1998. ISBN 80-85850-62-1.
10. GIDDENS, A. *Unikající svět: jak globalizace mění náš život*. Praha: Sociologické nakladatelství, 2000. ISBN 80-85850-91-5.
11. GIBSON, William. *Vypálit Chrom*. Brno: Návrat, 1998. ISBN 80-7174-067-5.
12. GIBSON, William. *Neuromancer*. Plzeň: Laser, 1998. ISBN 80-7193-048-2.
13. HALÍK, T. *Je postmoderní doba postsekulární?* Cambridžská přednáška. [online]. 2014. Dostupné z WWW: <<http://halik.cz/cs/tvorba/clanky-eseje/nabozenstvi-spolecnost/clanek/46/>>.
14. HALÍK, T. *Média - náboženství naší doby?* [online]. 2014. Dostupné z WWW: <<http://halik.cz/cs/tvorba/clanky-eseje/nabozenstvi-spolecnost/clanek/50/>>.
15. HAVEL, I., NEUBAUER, Z. *Sidonia a Sakateky čtrnáctero vykročení*. Praha: Sofis, 2004.
16. HELSPER, E. J., EYNON, R. Digital natives: where is the evidence? *British Educational Research Journal*, 36(3), 503-520, 2010.
17. HOWE, N., STRAUSS, W. *Millennials rising: The next great generation*. New York: Vintage, 2000.
18. JURSOVÁ, J. *Nové úkoly ve výchově spojené s pronikáním člověka do infosféry a kyberprostoru - Média jako součást života dětí*. Knihovna plus [online]. 2010, č. 2. Dostupný online: <<http://knihovna.nkp.cz/knihovnaplus102/jurs.htm>>. ISSN 18015948.
19. KAPLÁNEK, M. (ed.). *Čas volnosti - čas výchovy. Pedagogické úvahy o volném čase*. Praha: Portál, 2012. ISBN 978-80-262-0450-3.
20. KRÁL, M. *Civilizace a mravnost: perspektivy moderní civilizace: (člověk v proměnách kosmického času)*. Praha: Ideál, 2010. ISBN 978-80-86995-15-1.
21. KUHN, T. S. *Struktura vědeckých revolucí*. Praha: OIKOYMENH, 2008. ISBN 80-86005-54-2.
22. KURZWEIL, R. *The Singularity is Near*. New York: Viking Books, 2005. ISBN 978-0-670-03384-3
23. LÉVY, P. *Kyberkultura*. Praha: Karolinum, 2000. ISBN 8024601095.
24. MARGARYAN, A., LITTLEJOHN, A., & VOJT. G. Are digital natives a myth or reality? *University students' use of digital technologies. Computers & Education*, 56(2), 429-440, 2011.
25. McLUHAN, H. M. *Člověk, média a elektronická kultura : výbor z díla*. Brno: Jota, 2000. ISBN 8072171283.



26. MUSIL, J. *Elektronická média v informační společnosti*. Praha: Votobia, 2003. ISBN 80-7220-157-3.
27. NEGROPONTE, N. *Digitální svět*. Praha: Management Press, 2001. ISBN: 8072610465.
28. PALOUŠ, Radim. *Čas výchovy*. Praha: SPN, 1991. ISBN 80-04-25415-2.
29. PATOČKA, J. *Péče o duši I*. Praha: OIKOYMENH, 1996. ISBN 80-86005-91-7.
30. PROKEŠ, J. *Člověk a počítač, aneb, Svítání digitální kultury*. Tišnov: Sursum, 2000. ISBN 80-85799-82-0.
31. REICH, Robert B. *V pasti úspěchu: diagnóza kapitalismu 21. století*. Praha: Prostor, 2003. ISBN 80-7260-096-6.
32. SAK, P., SAKOVÁ, K. *Mládež na křižovatce*. Praha: Svoboda Servis, 2004. ISBN 8086320332.
33. SAK, P.; SAKOVÁ, K. Digitalizace životního stylu a životního pole člověka. In: SAK, P. a kol. *Člověk a vzdělání v informační společnosti: vzdělávání a život v komputerizovaném světě*. Praha: Portál, 2007. ISBN 9788073672300.
34. SELWYN, N. The digital native – myth and reality. *Aslib Proceedings*, 61(4), 364–379, 2009.
35. SMITH, E. The Digital Native Debate in Higher Education: A Comparative Analysis of Recent Literature. In *Canadian Journal of Learning and Technology*, Vol 38(3), 2012.
36. SPITZER, M. *Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. Brno: Host, 2014. ISBN 978-80-7294-872-7.
37. SPOUSTA, V. Masmédia jako sociálněpedagogický problém. In: *Pedagogická revue*, roč. 56, č. 3, 2004.
38. STEYER, J. P. *The other Parent: The Inside Story of the Media's Effect on our Children*. New York: Atria Books, 2003. ISBN 0743405838
39. STEYER, J. P. *The other Parent: The Inside Story of the Media's Effect on our Children*. New York: Atria Books, 2003. ISBN 0743405838
40. SVOBODOVÁ, Z. K odrazu české filosofie výchovy ve světě, *PAIDEIA: PHILOSOPHICAL E-JOURNAL OF CHARLES UNIVERSITY*, 3–4, IX, 2012. ISSN 1214-8725.
41. TEILHARD DE CHARDIN, P. *Vesmír a lidstvo*. 1. vyd. Praha: Vyšehrad, 1990. ISBN 80-7021-043-5
42. TOFFLER, A. *Šok z budoucnosti*. Praha: Práce, 1992. ISBN 80-208-0160-X.
43. TŘEŠŇÁK, P. Zábavu do lavic, *Respekt* 1/2016, článek dostupný také online: <<http://www.respekt.cz/tydenik/2016/1/zabavu-do-lavic?issueId=100051>>
44. TURKLE, S. *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. New York: Basic Books, 2011.
45. VASILJEV, M. V. a GUŠČEV, S., Z. *Reportáž z 21. století*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1959.
46. VÝROST, J. – SLAMĚNÍK, I. *Aplikovaná sociální psychologie I. : Člověk a sociální instituce*. Praha: Portál, 1998.
47. WHITE, D. S., LE CORNU, A. Visitors and residents: A new typology for online engagement. *First Monday*, 16(9). Dostupný online: <<http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/index>>, 2008.

## Abstrakt

STANĚK, M. Filosofická reflexe pedagogického vlivu digitálních a informačních technologií se zvláštním zřetelem na fenomén tzv. digitální demence. České Budějovice 2016. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta. Katedra pedagogiky. Vedoucí práce Z. Svobodová

Klíčová slova: digitální demence, kyberprostor, infosféra, digitální domorodci, digitální nomádi, filosofie výchovy, filosofie vědy, vědeckotechnická revoluce.

Práce se zabývá filosofickými otázkami, vztaženými k vývoji současných nových technologií, a vlivem těchto technologií na výchovu nastupujících generací. Základním tématem je paradigmatická proměna empirické zkušenosti (o světě) lidí, kteří se již narodili do digitálního věku. Jedná se o tzv. „digitální domorodce“, obývající infosféru kyberprostoru. Z hlediska filosofie výchovy je pod pojmem „digitální demence“ chápána zejm. neschopnost a neochota člověka vystoupit z bublinového vesmíru personalizované reality a ztížená možnost na něj (z vnějšku jeho světorámce) výchovně působit. „Smyslem výchovy“ je v práci chápáno „přimět vychovávaného k osobnímu obratu“ a vést jej k participaci na své „životní filosofii“, tj. k nahlížení smyslu svého života a k jeho autonomnímu a autentickému žití.

## Abstract

STANĚK, M. The Philosophical Reflection of the ICT Influence in the Pedagogical Field with Special Focus on the Digital Dementia. České Budějovice 2016. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta. Katedra pedagogiky. Vedoucí práce Z. Svobodová

Key words: Digital Dementia, Cyberspace, Infosphere, Digital Natives, Digital Nomades, Philosophy of Education, Philosophy of Science, Scientific and Technological Revolution

This thesis deals with philosophical questions, related to modern-day technologies and their impact on the future generations education. It specifically focuses on the paradigmatic transformation of everyday empirical experience (of the world) among people who were born into the digital age. They are called "digital natives", and they feel comfortable in the cyberspace's infosphere. In terms of the philosophy of education, the "digital dementia" is understood as a principal inability and unwillingness to get out of personalised „bubble universe“. The goal of education is (in this thesis) understood as a skill how to perform a personal turn-around and how to actively participate their own "philosophy of life", that means to seek for the meaning of the life and live autonomous and authentic lives.