

FILOZOFICKÁ FAKULTA
UNIVERZITY PALACKÉHO V OLOMOUCI
KATEDRA DIVADELNÍCH A FILMOVÝCH STUDIÍ

**OBRAZ MODERNÍCH TECHNOLOGIÍ V ROZHLASOVÝCH
HRÁCH PRO DĚTI A MLÁDEŽ**

THE IMAGE OF MODERN TECHNOLOGIES IN RADIO PLAYS
FOR CHILDREN AND YOUTH

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Barbora Danysová

Vedoucí práce: doc. Mgr. Andrea Hanáčková, Ph.D.

OLOMOUC 2022

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala samostatně a uvedla v ní veškerou literaturu a ostatní informační zdroje, které jsem použila. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Olomouci 2022

podpis

Děkuji doc. Mgr. Andrei Hanáčkové, Ph.D. za vstřícnost, konzultace, cenné rady a připomínky, které mi během psaní bakalářské práce poskytla.

Za užitečné informace vděčím MgA. Lence Veverkové, dramaturgyni Českého rozhlasu.

Abstrakt:

Bakalářská práce zkoumá, jakým způsobem jsou v rozhlasových hrách pro děti a mládež zvukově zobrazeny moderní technologie, jako například mobilní telefon, počítač, tablet, internet a podobně. Čtenář je nejprve seznámen s danou věkovou skupinou, již práce identifikuje v generacích Z a Alfa. Následně je podrobně analyzován vztah této generace k moderním technologiím a rozhlasovému médiu. Na konkrétních rozhlasových titulech je proveden rozbor zvukového zpracování moderních technologií pomocí audionaratologické analýzy. Stěžejní zkoumanou složkou práce je zvuk, pozornost je věnována zvukovým prvkům v jejich narativní a deskriptivní funkci. Okrajově se práce dotýká vlivu moderních technologií na dětské uživatele.

Klíčová slova:

Počítač, mobilní telefon, moderní technologie, děti, rozhlasová hra.

Abstract:

The bachelor's thesis examines the way in which modern technologies, such as mobile phones, computers, tablets, the Internet, etc., are sonically depicted in radio plays for children and young people. The reader is first introduced to the given age group, which the work identifies in generations Z and Alpha. Subsequently, the relationship of this generation to the modern technologies and the radio medium is analyzed in detail. An analysis of the sound processing of modern technologies is carried out on specific radio titles using audionarratological analysis. Sound is the main researched component of the work, attention is paid to sound elements in their narrative and descriptive functions. The work marginally touches on the influence of modern technologies on child users.

Key words:

Computer, mobile phone, modern technologies, children, radio play.

OBSAH

Úvod.....	7
1 Literatura a výzkumná perspektiva	10
2 Prameny a charakteristika výzkumného vzorku.....	18
3 Vymezení generace cílové skupiny a charakteristika	21
3.1 Generace Z.....	22
3.2 Generace Alfa	25
3.3 Generace Z, Alfa a jejich vztah k moderním technologiím.....	27
4 Děti, mládež a rozhlasové médium	33
5 Analýza zvukových prvků v rozhlasových hrách pro děti a mládež.....	41
5. 1 Zvukový ambient jako prostor rozhlasové hry	41
5. 2 Zvuk v narativní a deskriptivní funkci	50
Závěr.....	63
Příloha	66
Jono a Kíš	66
Babu a papoušek.....	67
Co se stalo se Zuzanou?.....	68
Šedivák	69
Pod slupkou	70
Buen camino	71
Seznam použitých pramenů, literatury, internetových odkazů a obrázků.....	73
Prameny	73
Literatura	73
Internetové odkazy	74
Seznam obrázků.....	80

Úvod

V současné době se s moderními technologiemi setkáváme denně a tvoří běžnou součást našich životů. Řada lidí si bez nich nedokáže představit svou individuální existenci. Zároveň společnost jako celek vyžaduje tzv. digitální gramotnost, což v podstatě znamená umět využívat moderní technologie ve všech činnostech lidského působení a kompetenci zapojit se do současného společenského života.¹

Označení čtvrtá průmyslová revoluce (Průmysl 4.0) pro digitalizaci a automatizaci průmyslu. Představuje spojení virtuálního (kybernetického) světa se světem fyzické reality. Hovoří se o připravenosti společnosti na budoucí potřeby, o úrovni digitální zralosti, o schopnostech a kompetencích. V budoucnu se očekává ještě masovější sdílení informací a kontinuální komunikace. Všichni lidé, včetně dětí se budou muset rychleji přizpůsobovat novým technologiím. Mezi základní „dovednosti pro 21. století“ patří například schopnost (virtuální) spolupráce v týmech, znalosti nových mediálních technologií a přístrojů a také znalosti týkající se rizik a nebezpečí spojených s používáním dat a virtuálních systémů.²

Moderní technologie samozřejmě obnáší jak výhody, tak i nevýhody. Mezi nevýhody spadá především možné vybudování závislosti, zejména na počítačových hrách či sociálních sítích. Následně to pak může mít dopad jak na psychické, tak i na fyzické zdraví člověka. V momentě, kdy se osoba přestává hýbat a většinu svého času prosedí u telefonu či počítače, zabraňuje tak přirozenému vyplavování adrenalinu a to může vést až k podrážděnosti, problému se koncentrovat k rychlým změnám nálad. Co se týče výhod moderních technologií, lze je také využívat jako formu vzdělávání, zdroj informací a v dnešní době se hojně používají například i ve výuce. Moderní technologie mohou napomáhat dětem v senzomotorické koordinaci, logickém uvažování, logopedii a rozvíjet kreativní myšlení. Zároveň jsou i některé

¹ RŮŽIČKOVÁ, Daniela. FANFULOVÁ, Eva. MANĚNOVÁ Martina. PODRÁZKÁ, Michala. REMBOUSKOVÁ, Jitka. BERKI, Jan. JANATA, Daniel. LÁNA, Martin. OLBRICH, Libor. ROUBAL, Pavel. VYVIAL, Aleš. HAWIGER, David. SMOLKOVÁ, Jana. *Digitální gramotnost v uzlových bodech vzdělávání* [online]. 2020. [citace: 29. 8. 2022]. Dostupné z: <https://digifolio.rvp.cz/artefact/file/download.php?file=94097&view=13123>.

² *Zpravodaj Odborné vzdělávání v zahraničí* [online]. 2/2017. Praha: Národní ústav pro vzdělání, 1990-2017. [citace: 25. 2. 2022]. Dostupné z: <https://archiv-nuv.npi.cz/vystupy/cast-1-prumysl-4-0-a-jeho-vliv-na-svet-prace.html>.

počítačové hry prospěšné pro rozvíjení kognice, paměti a řešení problémů. Díky internetu mají uživatelé také přístup například k nejrůznějším organizacím pro podporu duševního zdraví a k informacím ohledně tohoto tématu.³

Pro generaci, kterou se v práci zabývám, jde v případě moderních technologií o neodmyslitelnou složku života, kterou berou jako úplnou samozřejmost. Jedná se o děti a dospívající ve věku žáků základních škol. Tyto děti v prostředí plném moderních technologií od malička vyrůstají. Rychlý vývoj technologií v dnešní době ovlivňuje generaci dětí a dospívajících a má tak vliv na jejich potřeby a požadavky. To následně ovlivňuje produkty, služby a média jim věnovaná. Rozhlas samozřejmě není výjimkou.

Hrdinové rozhlasových her, které analyzuji, korespondují s věkem posluchačů, kterým jsou pravděpodobně určeny. Jde o příběhy, které reflektují život žáků základních škol, běžné situace jak z domova, tak ze školního prostředí a zobrazují například různé způsoby trávení času u mimoškolních aktivit a navazování vztahů.

Mým záměrem je věnovat se rozhlasovým hrám právě s tímto narativem. V současné rozhlasové tvorbě pro děti této věkové skupiny je rozhlasových her dostatek a je v nich věrně zobrazena realita moderních technologií, které nás obklopují.

Důvodem výběru tématu práce je kladný vztah jak k dětem, tak k rozhlasovým hrám a i k moderním technologiím. Patřím ke generaci, která se s moderními technologiemi setkává již od útlého dětství, a zároveň s nimi denně pracuji. Každý den používám telefon, počítač, notebook a jsem aktivní uživatelkou sociálních sítí. Velmi mě zaujala možnost prozkoumat, jakým způsobem je pomocí auditivních médií dětem a mladistvým prezentována tematika současných technologií, možnost nahlédnout do světa dnešních dětí a poslechnout si dnešní moderní pohádkové příběhy. Během poslechu jednotlivých her jsem zjistila, že mě poslech těchto rozhlasových titulů velmi baví a že ač jsou hry primárně určeny dětskému publiku, zaujmout dokážou i dospělé osoby.

³ HAMPLOVÁ, Ludmila. Technologie jako dobrý sluha, ale zlý pán. Platí to i o duševním zdraví dětí a mladistvých. In: *Zdravotnický deník* [online]. 2021. [citace: 10. 10. 2022]. Dostupné z: <https://www.zdravotnickydenik.cz/2021/11/technologie-jako-dobry-sluha-ale-zly-pan-plati-to-i-o-dusevnim-zdravi-deti-a-mladistvych/>.

Cílem bakalářské práce je prozkoumat, jak jsou v rámci vybraných českých rozhlasových her současné technologie coby nástroje komunikace a zábavy předkládány dětem a mladistvým. Jakým způsobem jsou tyto technologie a obraz současné digitalizované společnosti tvůrci rozhlasových her prezentovány, jakými zvukovými prostředky jsou zobrazovány a o jaký typ zvuku jde – zda se jedná převážně o digitální podobu zvuku, či zvuky autentické. Zároveň chci zjistit, v jakém měřítku rozhlasové hry zrcadlí dnešní moderní svět. K výzkumu využiji české rozhlasové hry určené pro děti a mládež, ve kterých po poslechu detailně analyzuji vybrané zvukové prvky.

První část práce, která je teoretického charakteru, poskytne kritické vyhodnocení odborné literatury, ze které čerpám, charakterizují prameny, tedy výzkumný vzorek této práce a představím vybranou analytickou metodu, kterou jsem se rozhodla použít k výzkumu. Dále také blíže představím generaci posluchačů, které jsou rozhlasové hry věnovány a rozeberu jejich vztah jak k moderním technologiím, tak k rozhlasovému médiu. Druhá část práce se bude zabývat konkrétními rozhlasovými tituly, ve kterých analyzuji zvukové možnosti, kterými jsou moderní technologie v jednotlivých hrách vystiženy. Postupně bych ráda došla ke zjištění, jaký typ zvukového provedení v těchto hrách pro vyobrazení moderních technologií dominuje.

1 Literatura a výzkumná perspektiva

Literatura, kterou jsem využila při psaní práce, se dá rozdělit na dvě skupiny. První skupina by se dala pojmout jako sociologická či pedagogická literatura, díky které jsem byla schopna definovat a charakterizovat generaci dětí a mladistvých za poslední dekádu. Zároveň jsem se dočetla mnoho zajímavých informací ohledně dopadu moderních technologií na dospívající, ale taky dospělé.

Do této skupiny patří kniha *Dítě v síti: manuál pro rodiče a učitele, kteří chtějí rozumět digitálnímu světu mladé generace*⁴ (2019) od autorů Daniela Dočekala, Anastázie Harris, Jana Müllera a Luboše Hegera, což je publikace zabývající se dětmi, které mají přístup k moderním technologiím. Jedná se vlastně o návod, jak přistupovat k výchově dětí v dnešní době. Z této knihy jsem využila informace o negativním dopadu technologií na uživatele, a jakým způsobem děti a mladiství tráví svůj volný čas. Velmi podobnou knihou je *Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*⁵ (2014) od neurovědce Manfreda Spitzera, ze které využívám informace o vlivu moderních technologií na dětské uživatele a jak moc času děti tráví na sociálních sítích. Jedná se o studii, provedenou na dětech a mladistvých ve věku od osmi do osmnácti let, ve které Spitzer předkládá své obavy z digitálních médií, která společnost zbavují nutnosti vykonávat duševní práci. Další publikací je *Pedagogická psychologie pro učitele*⁶ (2018) od Richarda Jedličky, Jana Slavíka a Jaroslava Koti, která je určena především učitelům a studentům pedagogických oborů. Zpracovává psychologické otázky učení a řešení problémů pedagogických pracovníků a dočetla jsem se zde stěžejní informace ohledně používání moderních technologií během dospívání. V knize *Odpojte své dítě od sítě: 101 způsobů, jak se odtrhnout od přístrojů a užívat si skutečného života*⁷ (2018) autorka Hughes Joshiová vyzdvihuje kladné i záporné

⁴ DOČEKAL, Daniel. MÜLLER, Jan. HARRIS, Anastázie. HEGER, Luboš. *Dítě v síti: manuál pro rodiče a učitele, kteří chtějí rozumět digitálnímu světu mladé generace*. Praha: Mladá fronta, 2019.

⁵ SPITZER Manfred. *Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. Brno: Host, 2014.

⁶ JEDLIČKA, Richard. KOŤA, Jaroslav. SLAVÍK, Jan. *Pedagogická psychologie pro učitele*. Praha: Grada, 2018.

⁷ JOSHIOVÁ, Lieat Hughes. *Odpojte své dítě od sítě: 101 způsobů, jak se odtrhnout od přístrojů a užívat si skutečného života*. Praha: Esence, 2018.

dopady moderních technologií na dětské uživatele. Zároveň kniha slouží jako pomůcka pedagogům či rodičům, kde naleznou tipy jak dítě odtrhnout od technologií a vymyslet alternativní zábavu. Pro pomoc s vymezením a pojmenováním generací jsem využila knihu *Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World*⁸ (2008). Autor Don Tapscott provedl průzkum u více než 11 000 mladých lidí a své poznatky reflektuje napříč publikací. V neposlední řadě jsem nahlédla do knihy s názvem *Instagram (Social Media Sensations)*⁹ (2016) od Joanne Mattern, která ale nespadá tak úplně do pedagogické sféry. Jedná se o informační publikaci určenou spíše dětským čtenářům, kde se dozví informace o sociální síti Instagram. Kniha mi posloužila pro charakteristiku této aplikace.

Druhou skupinu tvoří knihy, které reflektují rozhlasovou tvorbu, podávají informace o rozhlasových dílech a popisují historii rozhlasového média. Využívám je především v analytické části bakalářské práce. Stěžejní literaturou se stala kniha *Pátrání po neviditelném vrahovi: podoby české rozhlasové detektivky*¹⁰ (2018) od Zuzany Řezníčkové, ve které se autorka opírá o naratologickou koncepci Elke Huwiler a rozvíjí ji ve vlastním originálním modelu, který přebírám. V analytické kapitole se řídím modelem deskriptivních a narativních prvků, ale na rozdíl od Řezníčkové, která tento model aplikuje na detektivních hrách, se zaměřuji na rozhlasové hry pro děti a mládež. Starší publikace Aleny Štěrbové, *Rozhlasová inscenace: teoreticky komentované dějiny české rozhlasové produkce*¹¹ (1995) přináší z velké části především dnes už zastaralý popis vývoje rozhlasové hry. Přirozeně nezachycuje vývoj posledních deseti let a dětské tvorbě se věnuje pouze okrajově. Přesto je pro mě nosná teoretická část a přebírám z ní především úvahy o rozhlasovém provedení a pochopení. Kniha Jana Czecha *O rozhlasové hře*¹² (1987) se věnuje výhradně dospělé tvorbě, ale je pro mě inspirativní způsobem náhledů na rozhlasové herectví a rozhlasový zvuk. Z literatury *Od mikrofonu k posluchačům: z*

⁸ TAPSCOTT, Don. *Grown up digital: How the Net Generation is Changing Your World*. New York: The McGraw-Hill, 2008.

⁹ MATTERN, Joanne. *Instagram (Social Media Sensations)*. Minneapolis, Minnesota: Checkerboard Library, 2016.

¹⁰ ŘEZNÍČKOVÁ, Zuzana. *Pátrání po neviditelném vrahovi: podoby české rozhlasové detektivky*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018.

¹¹ ŠTĚRBOVÁ, Alena. *Rozhlasová inscenace: teoreticky komentované dějiny české rozhlasové produkce*. Olomouc: Vydavatelství Univerzity Palackého, 1995.

¹² CZECH, Jan. *O rozhlasové hře: hledání specifiky české rozhlasové inscenace od roku 1945*. Praha: Panorama, 1987.

*osmi desetiletí českého rozhlasu*¹³ (2003) od Evy Ješutové, shromažďují informace o historii rozhlasového média. Jedná se o obsáhlou publikaci, která se věnuje vývoji rozhlasu v jednotlivých etapách. Pro rozhlasovou teorii a pochopení jednotlivých složek rozhlasového díla jsem využila knihy *Understanding Radio*¹⁴ (1986) od Andrewa Crisella a *Radio Drama*¹⁵ (1999) od Tima Crooka. Tyto publikace se zabývají historií rádia, identifikují jeho charakteristické vlastnosti a zkoumají, jakým způsobem může posluchač toto médium využít. Tim Crook ilustruje, jak se rozhlasová tvorba vyvinula a hodnotí budoucnost rozhlasových dramát. Detailní informace o rozhlasovém herectví čerpám z disertační práce Tomáše Bojdy s názvem *Herec a režisér v rozhlase: kapitoly z tvorby Jiřího Horčíčky a Josefa Melče*¹⁶ (2020). Práce se primárně zaměřuje na tvorbu Jiřího Horčíčky a Josefa Melče. Jako poslední použitou literaturou je kniha od literárního kritika Jana Lopatky, *Šifra lidské existence*¹⁷ (1995). Přebírám z ní autorovy myšlenky ohledně rozhlasových děl a promítám je v teoretické části práce.

Kromě odborné literatury hojně využívám také internetové články, výzkumy a studie. Seznam všech zdrojů je dostupný na konci práce.

Uvedená literatura mi pomohla definovat výzkumnou perspektivu, kterou nyní blíže specifikuji. Jak jsem již uvedla v úvodní kapitole, stěžejním prvkem je v mé práci zvuk. Konkrétně tedy zvuk, který zobrazuje moderní technologie. Pro popis a zkoumání těchto zvuků využiji audionaratologickou metodu, která zkoumá jednotlivě všechny čtyři složky rozhlasového díla, tedy mluvené slovo, zvuk, hudbu a ticho. Tyto rozhlasové prostředky „jsou z hlediska audionaratologie považovány za soběstačné narativní prostředky, které mají schopnost v mysli posluchače vytvářet obrazy a významy, a tím napomáhat porozumění a prožívání.“¹⁸

Nejdůležitější složkou rozhlasových her bývá zpravidla mluvené slovo, tedy dialogy a monology postav, či slovo vypravěče. Podle Jana Lopatky je dialog pro

¹³ JEŠUTOVÁ, Eva. *Od mikrofonu k posluchačům: z osmi desetiletí českého rozhlasu*. Praha: Český rozhlas, 2003.

¹⁴ CRISELL, Andrew. *Understanding Radio*. Londýn: Routledge, 1986.

¹⁵ CROOK, Tim. *Radio Drama: Theory and Practice*. New York: Routledge, 1999.

¹⁶ BOJDA, Tomáš. *Herec a režisér v rozhlase: kapitoly z tvorby Jiřího Horčíčky a Josefa Melče*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2020.

¹⁷ LOPATKA, Jan. *Šifra lidské existence*. Praha: Torst, 1995.

¹⁸ ŘEZNIČKOVÁ, Zuzana. *Pátrání po neviditelném vrahovi: podoby české rozhlasové detektivky*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. s. 61.

rozhlasovou hru „základní, přímo existenční možnosti zobrazení i výrazu.“¹⁹ Zároveň ale autor uvádí, že se „funkce dialogu v rozhlasové hře mění.“²⁰ Mluvené slovo má v rozhlasové hře informační funkci, tak jako například obraz u audiovizuálního díla. Informuje posluchače o časových souvislostech, o časoprostoru, který nejde vytvořit pouze pomocí zvuku a charakterizovat situaci, která probíhá. Zuzana Řezníčková uvádí, že slovo je považováno za „stěžejní prostředek rozhlasového sdělení“²¹ a „pomáhá zhmotňovat děj, postavy i jejich jednání a do jisté míry i prostředí, ve kterém se příběh odehrává.“²² Mluvené slovo může mít v rozhlasové hře jak narativní, tak i deskriptivní charakter. Slovo v narativní funkci představuje například vypravěč, který posluchače posouvá v ději tím, že popisuje a vypráví, co se na scéně momentálně odehrává. V deskriptivní funkci to je pak například slovo některé z postav, která popisuje určitou věc či prostředí. Práci s hlasovými prostředky může herec také deskriptivně vystihnout povahu hrané postavy. Například v momentě, kdy se herec ztvárňující danou postavu hodně směje, může být tato postava posluchačem identifikována jako pozitivně naladěná. Závisí samozřejmě také na kontextu děje.

Jan Czech ve své knize *O rozhlasové hře* uvádí, že pro ztvárnění prostředí, prostorů a „světů“ v rozhlasových hrách, nemusí být nejdůležitějším prvkem speciální zvukové efekty a hudba. Stěžejní je podle něj precizní práce herců s jejich hlasy a využití všech hlasových prostředků. Díky tomu může zvuková a hudební složka sloužit jen jako doprovodný aspekt. Příklad Czech uvádí na rozhlasové hře *Projížďka po moři* z roku 1986, od Radoslava Lošťáka, která je vytvořena na principu střídání dvou světů (reálného a fantazijního).²³ Tento příklad připomíná situaci ze hry *Jono a Kíš*, kterou uvedu v práci později. Czech píše, že „zvuková kulisa v tomto případě rozdíl obou světů nezakládá, ale pouze doplňuje, a to ještě nikoliv důsledně.“²⁴ Dále Czech dodává, že pro změnu prostředí stačí pouze „jiná

¹⁹ LOPATKA, Jan. *Šifra lidské existence*. Praha: Torst, 1995. s. 36.

²⁰ Tamtéž. s. 37.

²¹ ŘEZNÍČKOVÁ, Zuzana. *Pátrání po neviditelném vrahovi: podoby české rozhlasové detektivky*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. s. 14.

²² Tamtéž. s. 14.

²³ CZECH, Jan. *O rozhlasové hře: hledání specifiky české rozhlasové inscenace od roku 1945*. Praha: Panorama, 1987. s. 148.

²⁴ Tamtéž. s. 148.

hlasová poloha.“²⁵ Což se také promítá ve hře *Jono a Kíš* a například i v *Babu a papoušek*.

Záznam mluveného slova lze provádět buďto monofonním, nebo stereofonním způsobem. Při monofonním nahrávání je ve studiu pouze jeden mikrofon a herci jsou kolem něj. Naopak stereofonie využívá více mikrofonů, kolem kterých jsou herci rozmístěni. Okolo mikrofonů se mohou herci různě pohybovat, můžou se například přibližovat a oddalovat, nebo měnit své pozice.²⁶ Tím pádem působí nahraný zvuk plasticky a prostorově. Například ve sluchátkách budou určité zvuky zřetelnější z pravé strany, jiné z levé, některá zepředu atd. „Rozepisování pozic herců u mikrofonů má klíčový význam pro prostorovou orientaci posluchačů, současně dokládá jeden z principiálních postupů stereofonie.“²⁷ Alena Štěrbová ve své knize *Rozhlasová inscenace* uvádí, že režisér ve spolupráci s herci, hudebníkem a zvukovým technikem stimuluje pomocí promluv a ostatních zvukových prostředků vznik individuálního obrazu u posluchače.²⁸

Zbývající tři zvukové složky auditivního díla, kterými jsou zvuky, hudba a ticho, fungují na návaznosti mluveného slova, se kterým vzájemně kooperují. Buď mohou mít narativní charakter, tedy jsou součástí vyprávění, nebo charakterizují určitou věc, místo či jednání postav a v tomto momentě se jedná o deskriptivní typ zvukové složky.²⁹

Zvukové efekty použité v rozhlasových hrách mohou být dvojího typu. Buď mají reálný, autentický původ a tím pádem se jedná o zvuky z reálného světa, nebo jsou nějakým způsobem stylizované, digitální, či elektronické. Mohou zastupovat mluvené slovo, jelikož když postavě v rozhlasové hře například zazvoní telefon, posluchač okamžitě ví, že se jedná o telefonní hovor a vysvětlení slovy zde již není nutné. Zároveň mohou být tyto zvuky považovány za indikátory děje a změny

²⁵ Tamtéž. s. 148.

²⁶ BOJDA, Tomáš. *Herec a režisér v rozhlase: kapitoly z tvorby Jiřího Horčíčky a Josefa Melče*. In: *Theses* [online]. Olomouc: Univerzita Palackého, 2020. [citace: 20. 4. 2022]. s. 121. Dostupné z: https://theses.cz/id/aamerg/Disertace_-_FINAL_-_PDF.pdf.

²⁷ Tamtéž. s. 121.

²⁸ ŠTĚRBOVÁ, Alena. *Rozhlasová inscenace: teoreticky komentované dějiny české rozhlasové produkce*. Olomouc: Vydavatelství Univerzity Palackého, 1995. s. 93.

²⁹ ŘEZNIČKOVÁ, Zuzana. *Pátrání po neviditelném vrahovi: podoby české rozhlasové detektivky*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. s. 15.

dějových linií. „V případě opakovaně využívaného spojení zvuku s danou asociací – vizuální představou u posluchače – se jedná o tzv. rozšířenou znakovost.“³⁰

Hudba „má hlavní podíl na budování atmosféry příběhu“³¹ v rozhlasových hrách. Může být v inscenaci zakomponována jako nediegetická, kdy dopomáhá zobrazit atmosféru dané scény, či diegetická a tedy být součástí příběhu. Například, když se děj odehrává na plese, nebo si třeba někdo v příběhu pouští rádio. Posluchač v tomto momentě vnímá, že hudba, kterou slyší, je současně slyšena postavami. Nediegetická hudba bývá využita hlavně v deskriptivní funkci. Buduje atmosféru příběhu, může charakterizovat určité místo či charakterizovat postavy.³² Například když mluví postava A, která je zajímavá a má působit dobrým dojmem, rozezná se svižná, chytlavá hudba. Ovšem když začne mluvit postava B, která znázorňuje nudného člověka, rozezná se pomalá, ne až tak zajímavá hudba. Nediegetickou hudbou mohou být i hudební předěly dějových linek, nebo znělka sloužící pro oddělení začátku a konce hry – v částech, kde je prostor pro titulky u filmu. U této zvukové složky může častokrát docházet k prolnutí deskriptivní a narativní funkce.³³

Podstatnou složkou rozhlasové hry je také ticho, které buduje napětí, rozděluje dějové linky nebo nechává posluchači prostor pro zamyšlení. Bývá propojeno s dalšími zvukovými složkami. Nejčastěji je napojené na mluvené slovo. Ticho můžeme být jak ve funkci narativní, kdy posluchače v příběhu posouvá do jiné scény, ale také v deskriptivní, kdy například charakterizuje celkovou atmosféru situace, nebo částečně popisuje tiché prostředí.³⁴

Každá složka rozhlasového díla má svůj vlastní význam, ale je důležitá také jejich vzájemná součinnost.³⁵ Dohromady tvoří tyto složky pomyslné puzzle, stavební jednotku všech rozhlasových her. Zároveň jsou všechny tyto zvukové prvky „organizovány do tzv. zvukové kompozice rozhlasového díla“.³⁶ Během postupného vrstvení těchto zvukových složek, které mohou buď to charakterizovat určitou

³⁰ Tamtéž. s. 75.

³¹ Tamtéž. s. 76.

³² Tamtéž. s. 77.

³³ Tamtéž. s. 76.

³⁴ Tamtéž. s. 79.

³⁵ Tamtéž. s. 15.

³⁶ Tamtéž. s. 43.

postavu, věc či časoprostor, nebo naopak podávat posluchači informace o dějových změnách, může vznikat v posluchačově mysli díky jeho fantazii a představivosti vlastní obraz příběhu, který slyší. V posluchačově percepci rozhlasového díla je kromě představivosti velmi důležitá jeho vnímavost, zkušenosti a znalosti. Vznik těchto představ může být u posluchače navozen jak hudbou, zvuky či slovem – například dialogy postav nebo monology vypravěče, tak i tichem.³⁷

Tim Crook tento pojem popisuje jako „pátou dimenzi“. Doslovně ji definuje jako „imaginární podívanou“, což by se dalo lépe přeložit jako podívaná skrze fantazii či vizualizace vlastních představ. Tato dovednost je podmíněna osobními zkušenostmi posluchače a schopnostmi povolit uzdu své fantazie během poslechu. Crook k popisu představivosti během vnímání rozhlasového díla aplikuje jakousi metaforu, kdy divák při poslechu použije svou vlastní vnitřní kameru, vytvoří film, na pozadí toho, co slyší a promítne si ho na svém vlastním plátně v kině. To vše probíhá v jeho mysli. Zároveň uvádí, že díky imaginace může docházet také například k vnímání barev, chutí a textur povrchu.³⁸ De facto by se dalo říct, že v momentě, kdy člověk zapojí do poslechu svou fantazii, dochází k aktivování všech smyslů – tedy hmatu, chuti a zraku, v tomto momentě pomyslného vnitřního zraku. Příkladem bych uvedla situaci, kdy v rozhlasovém díle například hoří oheň. Posluchač si díky toho může vybavit, že si každý den zapaluje oblíbenou svíčku se specifickou vůní a v tento moment si je schopen díky silné představě navodit pocit, že vůni své svíčky opravdu cítí.

Základem imaginace je osobní zkušenost. V momentě, kdy člověk slyší o něčem, co ještě v životě nezažil, není si danou situací či věcí schopen představit úplně přesně podle nějakých určitých zažitých vzorců ve společnosti. Tato situace může nastat právě u dětských posluchačů, jelikož děti nemají tolik zkušeností. Každopádně fantazii se meze nekladou a každý jedinec si může pod určitým zvukem, hudbou či popisem čehokoliv představit něco jiného, něco svého a originálního.

Každopádně, „u posluchače může být v neposlední řadě vyvolán silný rozhlasový zážitek, aniž by si cokoliv jasně představoval, dešifrování rozhlasového uměleckého

³⁷ ŠTĚRBOVÁ, Alena. *Rozhlasová inscenace: teoreticky komentované dějiny české rozhlasové produkce*. Olomouc: Vydavatelství Univerzity Palackého, 1995. s. 71-72.

³⁸ CROOK, Tim. *Radio Drama: Theory and Practice*. New York: Routledge, 1999. s. 62.

znaku nemusí jít zprostředkovaně přes vizuální představivost.“³⁹ Alena Štěřbová dodává, že „Vnímatelův rozhlasový zážitek je pak vlastně souborem myšlenkových, estetických a psychologických procesů, vyvolaných akustickou skutečností.“⁴⁰

Ve své práci zkoumám, o jaký typ zvuků se jedná a jak se tyto zvuky projevují. Jestli se jedná převážně o autentické či uměle vytvořené zvuky a jakou funkci plní v určité rozhlasové hře. Dále také jak se propojují s ostatními složkami rozhlasových her – mluveným slovem, hudbou a tichem. Důležitou roli hraje samozřejmě i posluchačova imaginace.

Bakalářská práce tedy odpoví na otázku, jakým způsobem jsou moderní technologie v rozhlasových hrách pro děti a mládež ztvárněny a jakou plní funkci ve vyprávění příběhu jejich zvuková podoba. Následně charakterizují výzkumný vzorek her, které jsem zvolila, abych měla dostatek materiálu pro zodpovězení své otázky a vyhovující výzkumné pole, dostatečně silné a průkazné.

Přikláním se k hypotéze, že tvůrci prioritně využívají umělé, elektroakustické zvukové provedení. V průběhu výzkumu toto tvrzení buďto potvrdím, nebo vyvrátím.

³⁹ ŠTĚŘBOVÁ, Alena. *Rozhlasová inscenace: teoreticky komentované dějiny české rozhlasové produkce*. Olomouc: Vydavatelství Univerzity Palackého, 1995. s. 93.

⁴⁰ Tamtéž. s. 93.

2 Prameny a charakteristika výzkumného vzorku

Jako prameny využívám konkrétní české rozhlasové hry určené dětem a mladistvým, které vznikly přibližně v průběhu posledního desetiletí. Výběrem jsem se snažila obsáhnout jak velmi moderní inscenace, kde se vyskytují například sociální sítě, tak i hry, kde je zobrazen pouze mobilní telefon ke komunikaci. V rámci rešerše jsem vyslechla zhruba patnáct her, z nichž jsem dále vybírala.

Během shromažďování pro mě relevantních rozhlasových her jsem volila z titulů, které jsem dohledala na internetových stránkách Panáček v říši mluveného slova (www.mluveny.panacek.com), Rádio Junior (www.junior.rozhlas.cz) a Knihovna Do ucha (www.do-ucha.cz). Vybírala jsem především podle roku natočení hry a po jednotlivém poslechu jsem určila, které hry budou obsahem mé práce. Při výběru jsem se zaměřovala na to, aby v příběhu hrály roli moderní technologie s důrazem na jejich zvukové zpracování, a aby nebyly všechny hry typově stejné.

Výzkumným vzorkem se stalo šest inscenací, kterými jsou: *Jono a Kíš*, *Babu a papoušek*, *Co se stalo se Zuzanou?*, *Šedivák*, *Pod slupkou* a *Buen camino*. Tyto rozhlasové hry následně blíže představím a charakterizuji.

Rozhlasová hra *Jono a Kíš* z roku 2021 pojednává o dvou sourozencích, které pohltí jejich počítač a uvíznou tak ve světě internetu. Jejich otec jim přijde na pomoc a děti pochopí, že internet není jen místo plné zábavy, ale může přinášet i rizika, na které je třeba si dávat pozor. Rozhlasovou hru napsala Hana Roguljič, česká rozhlasová a televizní scenáristka, ale také spisovatelka a dramaturgyně. Co se týče rozhlasu, věnuje se spíše dokumentu a feature, ale píše právě i povídky a rozhlasové hry. Kromě hry *Jono a Kíš* napsala například knihy *Norské děti* či *Sami máme málo, dáváme vám přece*.⁴¹ Režisérkou rozhlasové hry *Jono a Kíš* je Izabela Schenková.⁴²

⁴¹ Hana Roguljič. In: *Databáze knih* [online]. [citace: 2. 3. 2022]. Dostupné z: <https://www.databazeknih.cz/zivotopis/hana-roguljic-77977>.

⁴² Jono a Kíš. Sci-fi příběh o tom, jaké je to ztratit se v online světě. In: *Rádio Junior* [online]. 2021. [citace: 2. 3. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/jono-a-kis-sci-fi-pribeh-o-tom-jake-je-ztratit-se-v-online-svete-8499984>.

Babu a papoušek je detektivní, dobrodružný příběh o dívce Babu, která ztratí svého papouška a spolu s dalšími postavami se jej vydávají hledat. Na konci přichází nečekaný zvrat. Jedná se o zábavnou, hudebně laděnou detektivku z roku 2013, kterou napsal a režíroval český herec a režisér Petr Vodička. Dramaturgyní je Zuzana Vojtíšková a produkční Dana Reichová.⁴³

Rozhlasová hra *Co se stalo se Zuzanou?* je fiktivním fabulovaným dokudramatem s nádechem detektivky natočeným v roce 2021. Příběh napsala autorka Hana Lehečková, která adaptovala svou románovou předlohu *Poupátka*. Režisérem je Josef Kačmarčík a dramaturgyní Lenka Veverková.⁴⁴ Hra tematizuje vyšetřování smrti Zuzany, do kterého se pouštějí její dva mladší sourozenci. Pomocí diktafonu na telefonu děti nahrávají výpovědi jednotlivých „svědků“ a tvoří tak svůj vlastní podcast.

Šedivák je rozhlasová hra z roku 2021, kterou napsala Lidmila Kábrtová. Režisérem je Josef Kačmarčík, dramaturgyní Lenka Veverková a produkční Jana Knappová.⁴⁵ Příběh ztvárňuje motiv šikany a špatného kolektivu ve škole. Hlavní postava příběhu není pochopena jak spolužáky, tak rodiči a přátelství navazuje s mužem v důchodu, ze kterého má nejprve obavy, ale později zjistí, že si spolu rozumí.

Rozhlasová hra *Pod slupkou* zobrazuje podobně jako *Šedivák* nepochopení a nezačlenění do kolektivu dětí. Hlavní postava, dvanáctiletý Jakub, má jiné zájmy než jeho vrstevníci ve škole. Spřátelí se se starším mužem a společně rozvíjí svůj společný zájem a velký koníček – šachy. Jedná se o rozhlasovou hru z roku 2021, kterou napsala Iva Tajovská a režíroval Dimitrij Dudík.⁴⁶

Buen camino je rozhlasová hra natočená v roce 2015, která měla premiéru 30. 1. 2016. Pro Český rozhlas ji napsala Věra Eliášková podle stejnojmenné knihy autora Josefa Hese. Hru režíroval Vít Vencl, dramaturgyní je Zuzana Drtinová

⁴³ Babu a papoušek. In: *Panáček v říši mluveného slova* [online]. 2014. [citace: 10. 3. 2022]. Dostupné z: <http://mluveny.panacek.com/rozhlasove-hry/98704-babu-a-papousek-2013.html>.

⁴⁴ Co se stalo se Zuzanou? Pátrání po tragickém osudu nešťastné dívky odhalí dávné křivdy. In: *Rádio Junior* [online]. 2022. [citace: 25. 4. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/co-se-stalo-se-zuzanou-patrani-po-tragickem-osudu-nestastne-divky-odhali-davne-8671113>.

⁴⁵ Šedivák. Vyprávění o těžkostech stěhování na vesnici a nečekaném přátelství. In: *Rádio Junior* [online]. 2022. [citace: 5. 5. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/sedivak-vypraveni-o-tezkostech-stehovani-na-vesnici-a-necekanem-pratelstvi-8472378>.

⁴⁶ Pod slupkou. Miroslav Táborský v příběhu o chlapci, kterému život změnil šachy. In: *Rádio Junior* [online]. 2021. [citace: 11. 6. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/pod-slupkou-miroslav-taborsky-v-pribehu-o-chlapci-kteremu-zivot-zmenily-sachy-8581174>.

Vojtíšková.⁴⁷ Inscenace ze života teenagerů zobrazuje vztah dospívajících s rodiči a kolektiv mezi vrstevníky. Zároveň prezentuje riziko moderních technologií a hlavně sociálních sítí.

Všech těchto šest her má několik společných prvků. Hlavní hrdinové jsou děti ve věku žáků základních škol. Obecně se jedná o příběhy, ve kterých vystupují děti, rodiče, učitelé a podobně. Obsahem her jsou běžné situace a problémy z dětského světa (šikana, kamarádi, škola, domov, rodina, domácí mazlíčci, sourozenci).

Jde o příběhy situované do moderního, současného světa, kde jsou tyto technologie zcela běžná záležitost. Nejčastěji se v inscenacích zobrazují počítače, notebooky, telefony a sociální sítě, například Facebook, Instagram, nebo třeba Skype.

Detailní informace o analyzovaných rozhlasových hrách, jako je herecké obsazení, podrobnější děj, stopáž, prostor a další informace o vzniku jednotlivých her konkretizují v průběhu bakalářské práce. Každý rozhlasový titul má na konci práce svou vlastní podkapitolu v kapitole s názvem Příloha. S materiálem rozhlasových her pracuji v průběhu práce ve vertikálních řezech celým výzkumným vzorkem. Konvolut her vnímám jako mnou definovaný celek her pro děti a mládež, které spojuje prostředí, hrdinové, zvolené zápletky a motiv moderních technologií. Jakkoli se budu jednotlivým hrám věnovat i samostatně, vyznačuji v nich zároveň společné prvky, kterými jsou například generační rozdíly mezi dětmi a rodinnými příslušníky, znaky generací zprostředkované pomocí postav a zobrazení technologií jak v pozitivních, tak v negativních protipólech.

⁴⁷ Buen camino. In: *Panáček v řiši mluveného slova* [online]. 2022. [citace: 6. 10. 2022]. Dostupné z: <http://mluveny.panacek.com/rozhlasove-hry/133998-buen-camino-2015.html>.

3 Vymezení generace cílové skupiny a charakteristika

Ve své práci se zabývám rozhlasovými hrami pro děti a mládež za poslední desetiletí. Přesné vymezení a pojmenování této generace – cílové skupiny her je poměrně obtížné a spekulativní, jelikož v každém zdroji se uvádí něco jiného. Přibližně se ale jedná o dvě generace, s názvem Z a α (Alfa), které jsou rozděleny zhruba následovně: Generaci Z, tvoří lidé narozeni v letech 1998-2011 a Generaci α lidé, narozeni v letech 2011 - současnost. Můžeme se ale také setkat například s vymezením generace Z v letech 1998-2008 podle Dona Tapscotta,⁴⁸ 1997-2012 podle Michaela Dimocka,⁴⁹ 1990-2010 dle Grail Research,⁵⁰ 1995-2012 podle Ralpa Rybacka⁵¹ a český sociolog Petr Sak uvádí pro generaci Z rozmezí 2000-2013 a počátek generace Alfa rok 2014.⁵²

Těmto generacím se také často přezdívá „digitální domorodci“.⁵³ Vzájemně jsou si dost podobné, jelikož oběma hrají v životě velkou roli právě moderní technologie. Rozdíl je de facto ten, že generace Z vyrůstala spolu s vývojem technologií, zatímco představitelé generace Alfa se již do světa plně vyvinutých technologií narodili. Stručnému rozboru obou generací se budu věnovat v následujících dvou podkapitolách.

⁴⁸ TAPSCOTT, Don. *Grown up digital: How the Net Generation is Changing Your World* [online]. New York: The McGraw-Hill, 2008. [citace: 10. 4. 2022]. s. 16. Dostupné z: [http://socium.ge/downloads/komunikaciisteoria/eng/Grown_Up_Digital_-_How_the_Net_Generation_Is_Changing_Your_World_\(Don_Tapscott\).pdf](http://socium.ge/downloads/komunikaciisteoria/eng/Grown_Up_Digital_-_How_the_Net_Generation_Is_Changing_Your_World_(Don_Tapscott).pdf).

⁴⁹ DIMOCK, Michael. Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins. In: *Pew Research Center* [online]. 2019. [citace: 5. 3. 2022]. Dostupné z: <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>.

⁵⁰ Consumers of Tomorrow. Insights and Observations About Generation Z. In: *Grail Research* [online]. 2011. [citace: 10. 3. 2022]. Dostupné z: https://web.archive.org/web/20111215110719/http://www.grailresearch.com/pdf/ContentPodsPdf/Consumers_of_Tomorrow_Insights_and_Observations_About_Generation_Z.pdf.

⁵¹ RYBACK, Ralph. From Baby Boomers to Generation Z: The generational gaps and their roles in society. In: *Psychology today* [online]. 2016. [citace: 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-truisms-wellness/201602/baby-boomers-generation-z>.

⁵² SAK, Petr. Mládež v konfrontaci generací. In: *Insoma* [online]. 2020. [citace: 24. 10. 2022]. Dostupné z: <http://www.insoma.cz/mladezvkonfrontaci.pdf>.

⁵³ Nastupuje generace alfa a s ní interakce nových rozměrů. In: *Mediaguru* [online]. 2016. [citace: 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.mediaguru.cz/clanky/2016/07/nastupuje-generace-alfa-a-s-ni-interakce-novych-rozmeru/>.

3.1 Generace Z

Generace Z se zobrazuje například v rozhlasové hře *Buen camino*, kde vystupují jako hlavní postavy teenageři okolo věku čtrnácti až šestnácti let. U postav lze sledovat jejich dennodenní připojení na sociálních sítích, sdílení běžných věcí a především komunikace skrze média – v této rozhlasové inscenaci konkrétně přes Facebook Messenger, kde mají protagonisté svou chatovací skupinu. Posluchač má možnost nahlédnout do jejich světa, slyšet, jakým stylem komunikují, včetně slangu a anglicismů či počeštěných upravených anglických výrazů a vulgarismů (například „lol“, „wtf“, „lajkovat“, „shipovat“, „troll“, „prachy“ a podobně), co mezi sebou dnešní teenageři řeší a například i jakou poslouchají hudbu. Ze hry lze zároveň vyzorovat závislost na sociálních sítích, kterou si postavy budují a jejich neustálou tendenci být připojen online. Například i během toho, co hlavní postava Patrik absolvuje Svatojakubskou výpravu se svým otcem, hojně používá svůj telefon, tablet a natáčí vlogy – neboli video blogy, díky kterým zvětšuje jejich působení ve Španělsku a následně je vkládá na internet. Tato videa a další příspěvky vyvolávají reakce jeho přátel a tak vzniká interakce.

Zároveň je ve hře vykreslen pohled starší generace rodičů na tato média a technologie. V momentě, kdy teenageři věnují velkou část svého času těmto technologiím, jejich rodiče jsou tím rozhořčeni a často své děti upomínají, aby se soustředily i na něco jiného. Tím je jasně vidět situace dnešních dětí a rodičů z perspektivy mezigeneračních rozdílů.

Generace Z, neboli často označovaná Gen Z, je úplně první generace, která s moderními technologiemi vyrůstá. Technologie se postupně vyvíjí a mění během dospívání těchto lidí. Nejstarší členové této generace, narození kolem roku 1998, zažili největší technologický vývoj. Z dětství si mohou pamatovat pevnou linku, mobilní telefon s bezbarvou, monochromatickou obrazovkou, masivní stolní počítač se zabudovaným operačním systémem Windows XP, filmy na kazetách z půjčovny a nejrůznější začínající elektronické hračky, jako například vajíčko Tamagotchi, mluvící zvířátko Furby či autíčka na dálkové ovládání.

Naopak však ti mladší zástupci Gen Z, narozeni kolem roku 2005, si již z dětství mohou vybavit počítač s o něco tenčím monitorem, využívání kompaktních disků (Compact disc, tedy CD – hovorově „cédéčko“), namísto kazet, notebooky, mobilní telefony s fotoaparátem, či začínající „chytré“ telefony s dotykovým displejem.

Ať už se jedná o starší, nebo mladší příslušníky generace Z, již od útlého dětství si tito lidé hráli s nejrůznějšími digitálními, robotickými a moderními hračkami, ne-li s telefony a počítači jejich rodičů. Ovšem jakkoli na moderních technologiích vyrostli, stále v jejich životě hraje velkou roli i běžná komunikace z očí do očí, socializace, trávení času mimo technologie, například venku v přírodě. Jejich dětství neprobíhalo primárně online. Představitelé Gen Z jsou schopni rozeznat hranici mezi běžným životem a internetovým světem a čas od času se snaží o tzv. digitální online detox, kdy například na několik dní omezí přístup k telefonu, počítači, na internet a dalším zařízením.

Tato generace se vyznačuje především rychlým tempem života a častým sdílením běžných, každodenních činností, myšlenek či poznatků ze svého světa na sociálních sítích. Sdílení je v tomto případě téměř okamžité, jelikož nejsou omezeni přístupem na internet z domova, nýbrž jej mají všude s sebou díky jejich chytrým telefonům. Tím pádem jsou online téměř celý den.⁵⁴ Z průzkumu firmy Pearson ze srpna roku 2018 vyplývá, že nejčastěji osoby generace Z tráví svůj čas na platformách YouTube (82%), Instagram (70%), Snapchat (69%) a Facebook (63%). Tyto aplikace využívají především ze tří důvodů. Ke spojení s kamarády (74%) – například, aby viděli to, co sdílí, ke komunikaci (66%) a ke sdílení vlastních videí, fotografií, nebo například hudby (63%).⁵⁵

Typická je pro ně empatie a sympatizování s odlišností ve společnosti. To se vyznačuje například podporováním LGBT komunity, rovnosti a stejných práv pro všechny lidi, podporováním tzv. body positivity, odmítání gender stereotypů, rasismu, xenofobie a podobně. Být jiný a „vybočovat z řady“ pro ně neznamena být špatný a tuto myšlenku se snaží šířit především prostřednictvím sociálních sítí.

⁵⁴ Generace Z. In: *Wikipedia* [online]. 2022. [citace: 28. 2. 2022]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Generace_Z.

⁵⁵ Beyond Millennials: The next Generation of Learners. Global Research & Insights. In: *Pearson* [online]. 2018. [citace: 10. 4. 2022]. Dostupné z: https://www.pearson.com/content/dam/one-dot-com/one-dot-com/global/Files/news/news-announcements/2018/The-Next-Generation-of-Learners_final.pdf.

Martin Volek v článku pro Ipsos uvádí, že tuto generaci poznamenaly dvě historické události, a to teroristické útoky ve Spojených státech amerických 11. 9. 2001 a světová ekonomická krize v letech 2007-2012. Kvůli těmto událostem jsou podle něj členové generace Z mírně skeptičtí, dávají si pozor na dění ve společnosti a obezřetně hospodaří se svými financemi, jelikož jsou si vědomi toho, jaké úsilí vyžaduje jejich vydělávání. Co se týče finančního příjmu, jsou přesvědčeni o tom, že není nutné mít co nejvyšší vzdělání a „běžnou“ práci s pevnou pracovní dobou. Jsou si vědomi toho, že vzdělání momentálně nehraje tak velkou roli a vydělávat si mohou již téměř čímkoliv pomocí sociálních sítí a moderních technologií. Budoucnost vidí v realizování vlastních nápadů, vymýšlení zajímavých projektů a budování vlastního byznysu. A ačkoliv se tito lidé snaží spoléhat především na sebe, jsou o něco týmovější než představitelé předešlých generací.⁵⁶ Do podnikání se často pouštějí i spolu s jejich kamarády a známými. „Vysněným povoláním této generace je influencer.“⁵⁷

Ve zmíněné hře *Buen camino* má hlavní postava Patrik radost, že se díky výletu do Španělska vyhne školní docházce a hlavně testu z matematiky. V této situaci spatřují odraz charakteristiky generace Z, jelikož je očividné, že Patrik své vzdělání nebere jako prioritu.

Další znaky lze pozorovat například u rozhlasové hry *Sleduj!*,⁵⁸ která není součástí výzkumného vzorku. Dvě kamarádky ÁjTý a Bibi se rozhodnou založit YouTube kanál, na který nahrávají videa a postupně si získají nemalé publikum sledujících, z čehož mají velkou radost. Ve hře je vykresleno prostředí influencerů, pestrý život plný slávy, fanoušků a byznysu, který se zdá být snem každého teenagera. Opak je ale pravdou a inscenace zároveň odkrývá negativní dopad online podnikání a životu veřejně známých osobností.

⁵⁶ VOLEK, Martin. Jak oslovit a zaujmout mladou generaci Z?. In: *Ipsos* [online]. 2018. [citace: 1. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.ipsos.com/cs-cz/jak-oslovit-zaujmout-mladou-generaci-z>.

⁵⁷ Generace X Y Z Alfa – co to je?. In: *Krcmic* [online]. 2021. [citace: 1. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.krcmic.cz/jake-jsou-generace-x-y-z-a-alfa/>.

⁵⁸ *Sleduj!* [rozhlasová hra]. Režie: Ondřej Štefaňák. Praha: Český rozhlas, 2022.

3.2 Generace Alfa

Tato generace je hojně zastoupena právě v rozebíraných rozhlasových hrách, jelikož se většinou dětské postavy pohybují věkově mezi 10-13 lety. Mezi typické představitele generace Alfa patří například hlavní postavy z rozhlasové hry *Jono a Kiš*. Tyto děti jsou ve věku 11 a 5 let (starší chlapec Jono, mladší dívka Kiš). Obě postavy vykazují znaky této generace hned v mnoha faktorech. Děti perfektně zvládají manipulaci s počítačem, hrají s nadšením počítačovou hru a i přesto, že je otec okřikne, ať své hraní ukončí, chtějí nadále pokračovat. Často v konverzaci používají anglické výrazy, například „shut up“, „cool“, „omg“. Ve hře jde také vidět rozdíl mezi dětmi a rodinnými příslušníky, co se týče používání moderních technologií. Na konci rozhlasové hry je část, kdy teta dětí pracuje s počítačem a je zřejmé, že je to pro ni poměrně problematické. Na rozdíl od dětí, které s tím nemají žádný problém. Ve hře *Co se stalo se Zuzanou?* vystupují jedenáctiletá dvojčata Ela a Tadeáš Kopečtí. Tyto postavy pracují s moderními technologiemi, nahrávají vlastní podcast a opět jde vidět rozdíl mezi nimi a jejich matkou, která neví, co znamená pojem podcast a také má problém s ovládním moderních technologií. Ve hře je zakomponován i ukazatel celkové modernizace doby v momentě, kdy děti prohledávají půdu. Tadeáš objeví památník po sestře Zuzaně a neví, o co se jedná. Ela mu následně vysvětlí, k čemu se památník používá a dodá, že je to předmět, který se používal kdysi.

V díle *Šedivák* taktéž figurují jedenáctileté děti, především tedy hlavní postava Marek. Ve hře je zmínka o tom, že Marek přispívá fotografiemi na Instagramu a používá telefon, ale v kolektivu spolužáků přesto vyčnívá a není úplně typickým představitelem této generace. Děti jej nechtějí přijmout, jelikož není jako ony. Je to zapříčiněno tím, že Marek a jeho rodina jsou původně z města a přestěhovali se na vesnici, kam Marek nastoupil na školu. Do kolektivu se nezačlenil, jelikož si jej ostatní děti dobírají.

Velký rozdíl je pak u rozhlasových her *Babu a papoušek* a *Pod slupkou*. Hlavní postavy těchto her, tedy desetiletá Barbora a dvanáctiletý Jakub, nejsou až tak typicky představitelé této generace, ač věkově zapadají. Obě postavy nepoužívají v příběhu ve velké míře moderní technologie ani anglicismy a spíše mezi vrstevníky

nezapadají. Jakub má zálibu ve hře šachy a oproti svým spolužákům působí starší. Díky jeho koníčku se seznámí se důchodcem, s kterým si rozumí.

Označení „generace Alfa“ vytvořil Marc McCrindle, který je považován za mezinárodního odborníka právě na tuto generaci. Podle něj tato generace začíná v roce 2010 a bude končit 2024. Po ní bude následovat generace Gamma.⁵⁹

Děti této generace se od nejtělejšího dětství setkávají s těmi nejvyspělejšími moderními technologiemi, kterou na světě máme. Od dotykových obrazovek telefonů a tabletů, přes bezdrátová sluchátka, virtuální hlasové asistenty⁶⁰ a chytré hodinky, po virtuální realitu. Od malička s těmito technologiemi manipulují a práci s nimi zvládají zcela bez problému, častokrát lépe než jejich rodiče a prarodiče. Ti se totiž na rozdíl od nich s technologiemi setkali až v pozdějším věku.

U této generace je patrný velký rozdíl v komunikaci, jelikož jsou zvyklí vše řešit přes svá zařízení – pomocí telefonů, sociálních sítí, nebo různých aplikací. Totéž platí pro zdroj zábavy. Řada zástupců generace Alfa si raději zahraje hru na počítači nebo telefonu, než aby šla ven s kamarády. Pokud se přece jen chtějí se svými vrstevníky spojit, místo fyzického kontaktu volí raději společné připojení online, každý sám doma na svém přístroji, kde spolu mohou volat či komunikovat přes chat a hrát hru. Internet je pro ně něco, bez čeho se nedokážou obejít, doslova na něm žijí. Díky častému používání všech zmíněných moderních technologií se lépe rozvíjejí v angličtině a je u nich běžné používání anglicismů. Komunikaci a zábavu jsem již zmínila, každopádně jedná se například i o nakupování online, namísto chůze do obchodních center a také o vzdělávání. Mnoho členů generace Alfa si raději vybere zhlédnutí informačního videa na YouTube, než například čtení knihy, či jiné tištěné publikace. Co se týče moderních technologií a online světa, většina těchto dětí tráví svůj volný čas sledováním videí, nebo natáčením vlastních videí na mobilní aplikaci TikTok a hraním počítačových a mobilních her. Oproti členům předešlé generace, bude pro Alfu složitější rozdělovat online a reálný svět. „Ocitne

⁵⁹ MCCRINDLE, Marc. FELL, Ashley. Understanding generation Alpha. In: *Generation Alpha* [online]. 2020. [citace: 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://generationalalpha.com/wp-content/uploads/2020/02/Understanding-Generation-Alpha-McCrindle.pdf>.

⁶⁰ Umělá inteligence usnadňující zadávání příkazů – například Siri asistent od Apple, Cortana od Microsoft či Alexa od Amazon.

se ve fluidním konstantním propojení digitálu a reality na každém kroku.“,⁶¹ uvádí Veronika Rybárová. To bude mít nepochybně zásadní vliv na duševní zdraví, kondici a řešení životních problémů. V pozdějším věku to u těchto lidí může vyvolávat například deprese ze sociálního nedostatku, taktéž z nedostatku reálné komunikace a z celkové izolace. Zároveň nadbytek času strávený na zařízeních s obrazovkou může být velmi škodlivý pro zrak, a spánkový režim.

Výrazně tuto generaci poznamenala také současná krize v souvislosti s Covid-19. Děti se ještě více separovaly od ostatních a na jejich přístroje se přesunula i školní výuka.

Podle Marca McMcCrindle se jedná o generaci, která bude nejvyspělejší, nejvíce technicky vybavená a bude žít déle než osoby předešlých generací. Lidé generace Alfa budou déle studovat a vzdělávat se, tím pádem začnou později pracovat. Zároveň se má jednat o dosud nejbohatší generaci.⁶²

3.3 Generace Z, Alfa a jejich vztah k moderním technologiím

Dnešní technologie se neustále vyvíjejí, a to velmi rychlým tempem. Mezi současné moderní technologie patří například mobilní telefon, počítač, notebook, tablet, čtečka pro čtení elektronických knih a třeba televize. Moderní technologie dokážou být člověku v mnoha ohledech nápomocné. Během pár sekund se může vidět s osobou, která je na druhé straně zeměkoule, právě díky počítači nebo mobilnímu telefonu a především díky aplikacím či programům, jako je například Skype, Zoom, nebo FaceTime. Také máme jako uživatelé technologií k dispozici okamžité sdílení fotek, videí, nebo jiných dokumentů a možnosti online komunikace prakticky s kýmkoliv.

Moderní technologie ale nejsou jen skvělým životním pomocníkem. „Nadměrné a nevhodné užívání digitálních technologií dětmi může vést k opoždění

⁶¹ RYBÁROVÁ, Veronika. Online už od kolébky: Jaká bude generace Alpha?. In: *Marketing* [online]. 2021. [citace: 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://marketing.cz/generace-alpha>.

⁶² MCCRINDLE, Marc. FELL, Ashley. Understanding generation Alpha. In: *Generation Alpha* [online]. 2020. [citace: 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://generationalpha.com/wp-content/uploads/2020/02/Understanding-Generation-Alpha-McCrindle.pdf>.

psychomotorického vývoje, obezité, poruchám spánku, opoždění vývoje řeči a dalším zdravotním obtížím.“⁶³ Zároveň, jak jsem již nastínila v úvodní kapitole, na internetu, mobilním telefonu, nebo počítačových hrách, se člověk může stát snadno závislým. „Zatímco spotřeba alkoholu, nikotinu, jakož i měkkých a tvrdých ilegálních drog je na ústupu, závislost na počítačích a internetu dramaticky narůstá.“⁶⁴ Časté používání technologií brání v klasické verbální komunikaci a ve využívání potenciálu myšlení. U dospívajících se čím dál častěji vyskytují poruchy paměti, pozornosti a soustředění, emocionální zploštění a jejich celková otupělost. Shluk těchto indispozic nazývá Spitzer syndromem digitální demence.⁶⁵

Doktor Eric Sigman vysvětluje, že mobilní telefony zatěžují schopnost dětí se soustředit, rozvíjet slovní zásobu a chápat emoce ostatních. Například u osob, které v dětství či v dospívání trávily u televizní, počítačové nebo mobilní obrazovky více než dvě hodiny denně, se pak v dospělosti projevují viditelné změny na mozku.⁶⁶

Co se týče počítačů, notebooků, mobilních telefonů a celkově všech těchto zařízení s obrazovkou – hrozbou je pro uživatele i záření, neboli modré světlo, které tyto přístroje produkují. Proto by lidé měli věnovat pozornost tomu, kolik času u svých přístrojů denně stráví a zda je to opravdu nutné. Například na internetové stránce Blue light exposed jsem se dočetla, že až 60% lidí tráví více než 6 hodin denně před digitálním zařízením.⁶⁷ Z tohoto důvodu mohou mít děti problémy se spánkem, jelikož záření z obrazovek podporuje bdělost. Tudíž je vhodné dětem před spaním vybrat jinou aktivitu, než je používání telefonu. Například četbu, nebo poslech rozhlasových her. U některých jedinců se také může začít rozvíjet tzv. FOMO, neboli Fear Of Missing Out, což můžeme přeložit jako strach z toho, že něco zmeškáme. Jedinec má tendenci pořád dokola kontrolovat svůj telefon a kvůli tomu

⁶³ SADÍLKOVÁ, Zuzana. Děti a digitální technologie. In: *Solen* [online]. 2020. [citace: 25. 10. 2022]. Dostupné z: <https://www.solen.cz/pdfs/psy/2021/01/14.pdf>.

⁶⁴ SPITZER Manfred. *Digitální demence: Jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. Brno: Host, 2014, s. 9.

⁶⁵ Tamtéž. s. 10.

⁶⁶ DOČEKAL, Daniel. MÜLLER, Jan. HARRIS, Anastázie. HEGER, Luboš. *Dítě v síti: manuál pro rodiče a učitele, kteří chtějí rozumět digitálnímu světu mladé generace*. Praha: Mladá fronta, 2019, s. 126-127.

⁶⁷ Blue light exposed. In: *Bluelightexposed* [online]. [citace: 25. 1. 2022]. Dostupné z: <http://www.bluelightexposed.com/#bluelightexposed>.

pak nemůže spát. U dětí se takto může rozvíjet nespavost, neboli insomnie.⁶⁸ Problémem ovšem nejsou jen samotné technologie, ale především rodiny jedinců. Pokud není dítě silně napojeno na rodiče a rodinné příslušníky, nedostává dostatek pozornosti, lásky a komunikace, častěji usedá k technologiím a vyhledává na nich to, co mu chybí.⁶⁹ Dítě zkrátka potřebuje péči a pozornost k tomu, aby se později bylo schopné socializovat a bavit se s ostatními lidmi. „Američtí psychologové Jude Cassidyová a Phillip Shaver se spolupracovníky na základě mnoha výzkumů poukázali na to, že děti primárně spolehlivě připoutané k mateřské osobě bývají v dalším životě lépe socializované než jedinci, jejichž vazba byla nejistá, nespolehlivá nebo ambivalentní, zmatená.“⁷⁰

„Kdysi byl čas dětí strávený u obrazovek omezen na Večerníčka a Studio kamarád.“⁷¹ Později jim ale do života vtrhly počítače, chytré telefony, tablety a aplikace, které je nutí jim doslova věnovat svůj život. Namísto toho, aby si hrály s kamarády a vzdělávaly se, jsou drženy v online světě a ve spárech moderních technologií, které se snaží neustále držet jejich pozornost. Technologie pro děti představují „vysoce efektivní prostředek, jak udržet dětskou pozornost, ať už se nám to líbí, nebo ne.“⁷² Navíc „internet dětem přináší zábavu i ponaučení a má pro ně praktický a společenský přínos“⁷³ a dá se využívat jako komunikační prostředek.

Pro komunikaci přes mobilní či počítačový přístroj děti a teenageři využívají například aplikace Facebook Messenger, WhatsApp či Instagram. Z výzkumu v roce 2018 v rámci projektu HBSC studie vyšlo najevo, že více než 22% školáků ve věku 11-15 let si radši sdělí informace prostřednictvím online prostoru, nežli tváří v tvář. Se vzrůstajícím věkem se navíc tato preference zvyšuje. Například u patnáctiletých jedinců bylo zjištěno až 27%.⁷⁴ Ve škole se mnohokrát setkávají

⁶⁸ DOČEKAL, Daniel. MÜLLER, Jan. HARRIS, Anastázie. HEGER, Luboš. *Dítě v síti: manuál pro rodiče a učitele, kteří chtějí rozumět digitálnímu světu mladé generace*. Praha: Mladá fronta, 2019, s. 204.

⁶⁹ Tamtéž. s. 16.

⁷⁰ JEDLIČKA, Richard. KOŤA, Jaroslav. SLAVÍK, Jan. *Pedagogická psychologie pro učitele*. Praha: Grada, 2018. s. 318.

⁷¹ DOČEKAL, Daniel. MÜLLER, Jan. HARRIS, Anastázie. HEGER, Luboš. *Dítě v síti: manuál pro rodiče a učitele, kteří chtějí rozumět digitálnímu světu mladé generace*. Praha: Mladá fronta, 2019, s. 13.

⁷² JOSHIOVÁ, Lieat Hughes. *Odpojte své dítě od sítě: 101 způsobů, jak se odtrhnout od přístrojů a užít si skutečného života*. Praha: Esence, 2018. s. 4.

⁷³ Tamtéž. s. 5.

⁷⁴ Využívání sociálních sítí je předpokladem úspěchu mezi vrstevníky. In: *Zdravá generace* [online]. 2018. [citace: 25. 10. 2022]. Dostupné z: <https://zdravagenerace.cz/reports/socialni-site/>.

s počítači, interaktivními tabulemi a jinými zařízeními usnadňujícími nebo obohacujícími výuku. Místo filmů na svých zařízeních běžně sledují YouTube nebo TikTok videa a seriály. Na vše, co potřebují zjistit, využívají Google. A co se týče volného času a zábavy, velké procento tohoto času věnují právě moderním technologiím. Brouzdáním po internetu a sociálních sítích, sledováním svých oblíbených youtuberů, influencerů a chatováním s kamarády. Technologiemi doslova žijí – napůl ve fyzickém světě a napůl v digitálním. „Jak vyplynulo z rozsáhlého průzkumu, kterého se účastnilo 43 500 školáků, v Německu stráví žák deváté třídy s médii průměrně téměř 7,5 hodiny denně.“⁷⁵ A to je dokonce více než spánku.

V dubnu a květnu roku 2022 prováděla společnost Ipsos průzkum ohledně používání digitálních zařízení, sociálních médií a dalších online platform u dospívajících. Pro tuto analýzu bylo využito 1316 amerických teenagerů. Odpovědi ukázaly, že Instagram a Snapchat používá asi šest z deseti dospívajících, Youtube 95% a TikTok 67%. V menší míře se následovně využívá Twitter, Twitch, WhatsApp, Reddit a Tumblr. Zároveň téměř všichni respondenti potvrdili, že používají denně internet. 36% dětí ve věku 13 – 14 let uvedlo, že internet používají téměř neustále.⁷⁶

V analyzovaných rozhlasových hrách jsou zobrazovány především počítače, notebooky, telefony, tablety, ale například i vysílačky. Dále samozřejmě internet, online svět, různé aplikace a sociální sítě. Například Facebook, což je jedna z neznámějších a nejrozšířenějších sociálních sítí na světě a byla vytvořena v roce 2004 Markem Zuckerbergem. Platforma slouží především pro komunikaci mezi lidmi, ale také pro sdílení videí, fotografií, hraní her a lze využít například i jako bazar, pomocí služby „Marketplace“. Facebook se vyskytuje v rozhlasové hře *Jono a Klíš, Co se stalo se Zuzanou?* a *Buen camino*. Tato sociální síť je ale v dnešní době poměrně irelevantní. Co se týče generací Z a Alfa, Facebook využívají většinou pouze pro komunikaci pomocí aplikace Messenger.

⁷⁵ SPITZER Manfred. *Digitální demence: Jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. Brno: Host, 2014, s. 13.

⁷⁶ VOGELS, Emily. GELLES-WATNICK, Risa. MASSARAT, Navid. *Teens, Social Media and Technology 2022*. In: *Pew Research Center* [online]. 2022. [citace: 25. 10. 2022]. Dostupné z: <https://www.pewresearch.org/internet/2022/08/10/teens-social-media-and-technology-2022/>.

Dále také Instagram, což je sociální síť, sloužící ke sdílení fotografií a videí, která byla vyvinuta v roce 2010 Kevinem Systorem a Mikem Kriegerem.⁷⁷ Nyní jej vlastní (již od roku 2012) společnost Meta Platforms, neboli Facebook.⁷⁸ Zpočátku byla dostupná pouze pro Apple produkty v App Store a o dva roky později se dostala i na Google Play pro zařízení s operačním systémem Android. Počet uživatelů na Instagramu činí celosvětově zhruba 1,3 miliardy a z toho cca 2,9 milionu jsou uživatelé z České republiky. Aplikace je nejvíce využívána lidmi ve věku 15-29 let.⁷⁹ O Instagramu se hovoří například v rozhlasové hře *Jono a Kíš a Šedivák*. V tomto momentě se opět dostáváme ke klasickému problému na sociálních sítích, kdy je běžně využívají děti, které by k těmto platformám ještě vůbec neměly mít přístup. Ve hře *Šedivák* se děti ve škole baví o Instagramu a zazní zde informace o tom, že hlavní postava Marek na aplikaci přispívá fotkami své kočky. Každopádně vytvoření profilu na Instagramu je povoleno až od třinácti let a děti vystupující v této rozhlasové hře by měly být podle popisu ve věku jedenácti let. V *Jono a Kíš* o Instagramu mluví mladší postava Kíš, které je pět let, ale vyjadřuje se pouze v kontextu, že profil na Instagramu má jejich matka. Porušování pravidel potvrzuje i výzkum společnosti Avast z roku 2018, který spolurealizoval i tehdy populární youtuber Jirka Král. „Když se ptáme dětí ve školách, kterým ještě nebylo 13 let, více než polovina z nich nám přizná, že mají účet aspoň na jedné sociální síti, i když je to proti pravidlům.“⁸⁰

Dalšími aplikacemi, které se nějakým způsobem zobrazují v rozhlasových hrách, jsou například Skype, Twitch a Twitter.

Dětské postavy ve hrách využívají moderní technologie zcela přirozeně, komunikují přes sociální sítě, hrají počítačové hry, nebo například natáčejí vlogy a podcasty.

Je zcela logické, že se ve filmech, televizních pořadech, a i v rozhlasových dílech objevuje čím dál víc tematika moderních technologií a online světa, jelikož obsah

⁷⁷ MATTERN, Joanne. *Instagram (Social Media Sensations)*. Minneapolis, Minnesota: Checkerboard Library, 2016. s. 5.

⁷⁸ Facebook to Acquire Instagram. In: *Meta* [online]. 2012. [citace: 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://about.fb.com/news/2012/04/facebook-to-acquire-instagram/>.

⁷⁹ Počet uživatelů na Instagramu v ČR stoupl na 2,9 milionu. In: *České noviny* [online]. 2021 [citace: 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.ceskenoviny.cz/zpravy/pocet-uzivatelu-instagramu-v-cr-stoupl-na-2-9-milionu/2099488>.

⁸⁰ RYBÁŘOVÁ, Alžběta. Děti v síti! Jak získat kontrolu nad sociálními sítěmi svých potomků?. In: *Marianne* [online]. 2021. [citace: 25. 10. 2022]. Dostupné z: <https://www.marianne.cz/zivotni-styl/deti-v-siti-jak-ziskat-kontrolu-nad-socialnimi-sitemi-svych-potomku>.

musí zobrazovat současný svět a jít s dobou, aby diváky a posluchače zaujal. Zároveň tím rozhlasové médium plní jeden ze svých pěti cílů, jelikož si Český rozhlas klade za cíl „nabízet rozmanitá témata, žánry i formy programu a obsahu a poskytovat nabídku všem skupinám obyvatelstva.“⁸¹ Na zřetel je brán také například věk, národnost, umělecké zaměření a tak dále. Kromě původních uměleckých rozhlasových děl Český rozhlas produkuje také tvorbu zahraniční a podporuje nové mladé umělce.⁸² Také „vytváří a strukturuje programová schémata a programy, které mohou zaujmout širokou veřejnost, a přitom zůstávají vnímavými vůči potřebám menšinových skupin.“⁸³ Z toho vyplývá, že obsahem rozhlasové vysílání vychází vstříc jak starší, tak mladší generaci, která je zvyklá právě na tento moderní, internetový a digitální svět a zobrazuje současný svět tak, jak jej známe. Vztahem rozhlasu k dětským posluchačům se budu blíže zabývat v následující kapitole.

⁸¹ Pět cílů pro naplnění poslání. In: *Český rozhlas* [online]. 2011. [citace: 26. 10. 2022]. Dostupné z: <https://informace.rozhlas.cz/pet-cilu-pro-naplneni-poslani-7741389>.

⁸² Tamtéž.

⁸³ Kodex Českého rozhlasu. In: *Český rozhlas* [online]. [citace: 26. 10. 2022]. Dostupné z: <https://rada.rozhlas.cz/kodex-ceskeho-rozhlasu-7722382>.

4 Děti, mládež a rozhlasové médium

Než se dostanu k aktuální tvorbě rozhlasového média pro dnešní generace, ráda bych se okrajově věnovala historii rozhlasu a tvorbě pro děti a mládež. V době, kdy šlo o nové médium, tedy ve 30. a 40. letech 20. století, šlo samozřejmě o stejně progresivnější médium, jakým jsou dnes sociální sítě nebo mobilní telefon. Je tedy přirozené, že i dětské skupině posluchačů věnoval rozhlas pozornost a snažil se tak vychovat si nové posluchače.

„Vysílání pro děti a mládež mělo už za dob školského rozhlasu vlastní skupinu režisérů, specializovanou na dětské pořady, na práci s dětskými herci a pro dětské posluchače.“⁸⁴ Tuto skupinu režisérů vedl Miloslav Disman.⁸⁵

Rozhlasové vysílání pro děti bylo zahájeno 1. září 1925. Redaktorem dětské rubriky byl tehdy učitel Jan Vavřík, který v pořadech vystupoval pod jménem strýček Václav. Pro dětské posluchače připravoval soutěže, odpovídal na jejich dotazy z dopisů a relace se stala velmi oblíbenou. Díky toho začal Radiojournal zvažovat pravidelné vysílání pro školy.⁸⁶ Nakonec programové vedení Radiojournalu připravilo pořad pro každodenní vysílání s názvem „Rozhlas pro školy“. Pořady byly členěny do tří částí po dvaceti minutách. Jednalo se o zkušební vysílání informačního a propagačního charakteru, bez vazeb na osnovy jednotlivých ročníků a bližší spolupráce se školskými úřady. Přineslo ale vedení Radiojournalu zkušenosti, na základě kterých bylo o čtyři roky později zahájeno pravidelné vysílání školského rozhlasu. Dětské vysílání pokračovalo besídkami strýčka Václava, který začal spolupracovat s dalšími lidmi, především se jednalo o spisovatele a pedagogy. Od listopadu 1926 začal na tomto pořadu spolupracovat i herec Vlasta Burian. V květnu téhož roku započalo vysílání upravených her pro loutková divadla a hudebních besídek, které připravoval Adolf Cmíral, profesor

⁸⁴ JEŠUTOVÁ, Eva. *Od mikrofonu k posluchačům: z osmi desetiletí českého rozhlasu*. Praha: Český rozhlas, 2003. s. 272.

⁸⁵ Tamtéž. s. 272.

⁸⁶ Tamtéž. s. 50.

konzervatoře v Praze.⁸⁷ Děti poslouchaly dvakrát až třikrát měsíčně různé hudební žánry, které byly spojeny s recitací a s výkladem pana Cmírala.⁸⁸

Program pro mladé posluchače v letech 1928-1929 tvořily pravidelné relace, které byly vysílány třikrát týdně. Rozděleny byly podle věku posluchačů na pořady dětské a pro mládež. Jednalo se o pohádky, rozhlasové hry, besídky a texty pro loutkové divadlo. Připraven byl také přednáškový cyklus hudební výchovy, který obsahoval například dějiny hudby, psychologii hudebního vnímání a byl doplněn hudebními ukázkami.⁸⁹

V roce 1935 vznikl proslulý Dismanův rozhlasový dětský soubor, který již po desetiletí „vychovává“ dětské rozhlasové a divadelní herce, kteří jsou využíváni především v rozhlasovém vysílání, ale také v publicistických pořadech, televizi či filmech.⁹⁰ Co se týče zkoumaných her, členy Dismanova souboru, tedy „Dismančaty“ jsou například Julie Baboráková, která hrála Barboru v rozhlasové hře *Babu a papoušek* a oba herci ztvárňující dvojčata ve hře *Co se stalo se Zuzanou?* – Nina Rudišová a Samuel Budiman, který hraje mimochodem také v inscenacích *Jono a Kíš* a *Šedivák*.

Od února roku 1947 bylo zavedeno pravidelné vysílání pro mateřské školy. Rozhlas tak vysílal pro všechny děti a mládež od mateřských škol až po vyšší odborné školy.⁹¹ Pořady pro mateřské školy a nižší stupeň odborných škol byly především pohádky a scénky. Tyto pořady měl na starost dr. Josef Peka, pro vyšší stupeň obecných škol pak Jan Šorfa. Program tvořily vlastivědné pořady, pohádky, scénky a podobně. Vysílací program měšťanských a nižších středních škol tvořily například relace na téma dějepis, přírodověda, zeměpis a občanská výchova. Rozhlas se zaměřením vyšších středních škol a škol odborných připravoval pořady o technické civilizaci, politice, poezii a česko-slovenské vzájemnosti. Co se týče literárně-dramatických pořadů, školský rozhlas vysílal například sobotní hry a večerní pořady pro mládež, besídky pro nejmenší, nedělní a večerní pohádky. V roce 1948 byly tyto pořady pro děti a mládež vysílány téměř denně. Jedna z nejúspěšnějších

⁸⁷ Tamtéž. s. 74.

⁸⁸ Tamtéž. s. 75.

⁸⁹ Tamtéž. s. 81.

⁹⁰ Tamtéž. s. 575.

⁹¹ Tamtéž. s. 195.

her pro mládež tohoto období je *Pollyana* E. H. Porterové, která byla odvysílána pětkrát.⁹² Jedná se o příběh statečné dívky, která přijde o oba své rodiče, a i přesto dokáže být šťastná a udržet si pozitivní mysl. Hra vznikla také v roce 2014, kdy ji pro rozhlas dramatisovala Věra Eliášková a režíroval Petr Mančal.⁹³

Od roku 1952 se odbor pro mládež změnil na Hlavní redakci pro děti a dorost a vedl několik typů redakcí, například pro školy, pro mládež, literární redakce, pionýrská, hudební. Literární redakce vysílala každou neděli pohádky, v sobotu rozhlasové hry, nejčastěji dobrodružného charakteru a také četbu na pokračování, literární besídky a pohádky pro nejmladší posluchače.⁹⁴

Od roku 1962 byl vysílán týdeník *Meteor*, zabývající se přírodními vědami a od roku 1965 denní pořad *Mikrofórum*, zpravodajský deník pro mládež. Dále také například pořad *Paprsek*, *Start*, *Toulky za písničkou* a *Metronom*. Nejpopulárnějšími pořady se staly *Kontakt* a *Mládežnický pondělník*.⁹⁵ Od roku 1961 byl vysílán pořad *Hajaja*, známý také pod jménem *Dobrou noc, děti*. Co se týče rozhlasových her pro děti a mládež, ty byly v období normalizace častým terčem kritiky. Normalizační vedení totiž kladlo velký důraz na výchovu socialistické mládeže skrze rozhlasové působení, což vedlo k diskuzím o podobě těchto rozhlasových her. Redakce se pokoušela děj inscenací situovat do současnosti, jelikož to vedení vyžadovalo, avšak větší ohlas posluchačů nastával v případě titulů, které byly adaptací klasické dobrodružné literatury či science fiction příběhů.⁹⁶ Vedení při každé příležitosti prohlašovalo, že mladí posluchači jsou prioritou jejich pozornosti.⁹⁷

Od roku 1982 se vysílání pro děti a mládež rozšířilo na každodenní hodinový blok s pořadem *Domino*, který obsahoval například hudební, publicistické, a výchovně-vzdělávací témata.⁹⁸ Poprvé byl tento pořad odvysílán 4. ledna 1982 ve 14:00.⁹⁹ *Domino* bylo v průběhu let různě transformováno, bylo přerušeno jeho vysílání a od

⁹² Tamtéž. s. 222.

⁹³ Pollyanna. Příběh o tom, jak porazit smutek hrou na štěstí. In: *Rádio Junior* [online]. 2022. [citace: 9. 12. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/pollyanna-pribeh-o-tom-jak-porazit-smutek-hrou-na-stesti-8095652>.

⁹⁴ JEŠUTOVÁ, Eva. *Od mikrofonu k posluchačům: z osmi desetiletí českého rozhlasu*. Praha: Český rozhlas, 2003. s. 271.

⁹⁵ Tamtéž. s. 386.

⁹⁶ Tamtéž. s. 387.

⁹⁷ Tamtéž. s. 386.

⁹⁸ Tamtéž. s. 388.

⁹⁹ Domino slaví třicetiny. In: *Český rozhlas* [online]. 2012. [citace: 9. 12. 2022]. Dostupné z: <https://informace.rozhlas.cz/domino-slavi-tricetiny-7742058>.

ledna roku 2004 se znovu vrátilo do éteru. Vysílání tohoto pořadu bylo ukončeno v srpnu 2012.¹⁰⁰

Nyní se dostávám k charakteristice dnešní situace rozhlasu a vysílání pro děti a mládež.

V kodexu Českého rozhlasu je uvedeno, že dětskému posluchači je věnována zvláštní pozornost a dětský obsah je přizpůsoben tak, aby pomáhal posluchači objevovat a vzdělávat se ohledně etických hodnot demokratické společnosti a orientovat se v kultuře a sportu.¹⁰¹ „Český rozhlas nabízí dětským posluchačům především zprostředkování tradice české i světové pohádky, rozhlasové hry pro děti a mládež, soutěže, vzdělávací a výchovné pořady.“¹⁰² Zároveň si klade za cíl rozvíjet původní tvorbu určenou pro děti a mládež.¹⁰³

V rámci Českého rozhlasu se dětem a mladistvým nabízí vysílání stanice Český rozhlas Dvojka, která přináší pořad *Hajaja*, vysílaný každý den v 19:50.¹⁰⁴ Jedná se o „audiopohádky pro děti na dobrou noc od populárních i začínajících autorů v podání předních herců a hereček.“¹⁰⁵ Dalším pořadem na této stanici je *Pohádka*, který je vysílán v neděli ve 13:05¹⁰⁶ a jedná se o „klasické i původní nové audio pohádky pro děti i dospělé.“¹⁰⁷ V poslední řadě bych zde zařadila pořad *Meteor*, což je vědecko-populární magazín určený mladým lidem všech generací. Vysílán je dvakrát denně v sobotu.¹⁰⁸

Další odvětví stanicí Českého rozhlasu je Rádio Junior, „jediné živé rádio pro děti u nás.“¹⁰⁹ Rádio Junior existuje již od března roku 2013. Snaží se sledovat současné trendy mezi dětmi a tak pro ně být stále relevantní. Přináší dětem jak pohádky, tak

¹⁰⁰ Domino. In: *Český rozhlas* [online]. 2012. [citace: 9. 12. 2022]. Dostupné z: <https://dvojka.rozhlas.cz/domino-7230911>.

¹⁰¹ Kodex Českého rozhlasu. In: *Český rozhlas* [online]. [citace: 26. 10. 2022]. Dostupné z: <https://rada.rozhlas.cz/kodex-ceskeho-rozhlasu-7722382>.

¹⁰² Tamtéž.

¹⁰³ Tamtéž.

¹⁰⁴ O pořadu Hajaja. In: *Český rozhlas* [online]. [citace: 28. 10. 2022] Dostupné z: <https://dvojka.rozhlas.cz/hajaja-7230824/o-poradu>.

¹⁰⁵ Tamtéž.

¹⁰⁶ O pořadu Pohádka. In: *Český rozhlas* [online]. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://dvojka.rozhlas.cz/pohadka-7230814/o-poradu>.

¹⁰⁷ Tamtéž.

¹⁰⁸ O pořadu Meteor. In: *Český rozhlas* [online]. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://dvojka.rozhlas.cz/meteor-5002347/o-poradu>.

¹⁰⁹ O nás. In: *Český rozhlas* [online]. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/o-radiu-junior-8076227>.

hudbu, soutěže, kvízy a rozhovory se zajímavými hosty. Stanice vysílá digitálně, což znamená, že je k poslechu na počítačích, telefonech, chytrých televizích, nebo DAB+ rádiích. Vlastní také svůj Youtube kanál a k dohledání je i na sociálních sítích – Instagramu a Facebooku.¹¹⁰ Stanice pro děti vyvinula také mobilní aplikaci Rádía Junior, kterou si mohou uživatelé zdarma stáhnout jak na Android, tak iOS. Aplikace nabízí kromě vybraných pořadů a živého vysílání i hry, nebo možnost si vytvořit vlastní melodii.¹¹¹

Rádío Junior momentálně vysílá 25 pořadů, mezi které patří například *Angličtina s Rádiem Junior*, *Čtení na pokračování*, *Malá pohádka*, *Minutové zprávy*, *Ranní ReStart*, *Rozhlasová hra*, *Trenduj*, *Ušounova pohádková školka*, *Velká pohádka* a *Zvídavec*. Tyto pořady jsou vysílány v určitých časových blocích. Vysílají se buď to denně, některé jednou týdně, nebo například jednou za čtrnáct dní.¹¹²

Co se týče rozhlasových her, ty jsou vysílány každou sobotu v 10:00 a 14:00 s reprízou v neděli ve stejný čas.¹¹³

Původní rozhlasové hry byly zaměřené právě na staré pohádky, legendy a rozhlasové médium se zkrátka drželo více konzervativním směrem. Z poslechu her vzniklých v tomto období můžeme zjistit, že příběhy, které vznikají, jsou převážně z tohoto světa. Dětské postavy v nich používají telefony, tablety, počítače a především sociální sítě na denní bázi. Zaujala mě například rozhlasová hra *Sleduj!*,¹¹⁴ kterou jsem již zmiňovala v kapitole o generaci Z. Hra je o životě dvou kamarádek, ze kterých se stanou influencerky. Postupně jim vzrůstá sláva, což je ale na úkor jejich kamarádství. Příběh vykresluje dnešní svět dospívajících, kteří jsou obklopeni online světem, vyzdvihuje nebezpečí sdílení všeho na sociálních sítích a odkrývá negativní stránku toho, být internetový idol.

Obecně jde o pohádkové příběhy s nejrůznějšími žánry a tématy, tak jako televizní, nebo knižní díla pro tuto věkovou skupinu. Může se jednat o dobrodružné povídky,

¹¹⁰ Tamtéž.

¹¹¹ Novinky v aplikaci Rádía Junior: nové hry, hudební nástroje, pozadí i oblečky pro Ušouna. In: *Český rozhlas* [online]. 2021. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/novinky-v-aplikaci-radia-junior-nove-hry-hudebni-nastroje-pozadi-i-oblecky-pro-8408309>.

¹¹² Pořady. In: *Český rozhlas* [online]. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/porady>.

¹¹³ O pořadu Rozhlasová hra. In: *Český rozhlas* [online]. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/rozhlasova-hra-8049317/o-poradu>.

¹¹⁴ *Sleduj!* [rozhlasová hra]. Režie: Ondřej Štefaňák. Praha: Český rozhlas, 2022.

sci-fi, fantasy, detektivky, komedie. Příběhy o lidech, dětech, zvířatech, moderních technologiích, historických událostech či osobnostech, o generačních rozdílech a vztahy mezi nimi. Nejběžnějším tématem je, tak jako většinou v pohádkách bývá, střet dobra se zlem. Ať už je ale žánr či téma jakékoliv, stopáž těchto rozhlasových her bývá zpravidla šedesát minut, nebo méně. Častokrát jsou tato díla koncipována tak, že z nich vychází nějaké životní ponaučení nebo rada. Aby se tím děti naučily, co je například dobré nedělat a na co si dát pozor.

Hlavním hrdinou v rozhlasových hrách bývá většinou dítě, které řeší nějaký problém, nebo zažívá nevšední dobrodružství. Zobrazovány jsou zde také často problémy, kterými si děti během dospívání prochází. Například neshody s rodiči a kamarády, problémy ve škole, šikana atd.

Nahrávky jsou doplněny pestrými zvuky a ruchy, aby byly pro děti více zajímavé a udržely jejich pozornost. Zároveň tím, jak jsem již zmínila v jedné z předešlých kapitol, ilustrují například místa, ve kterých se děj odehrává. Což je, zvláště pro děti, důležité pro orientaci. Určitá místa se dají vystihnout pouze zvuky, bez nutnosti použití slov. Například jeskyně – ozvěny hlasů, les – zpěv ptáků či houkání sovy, louka – cvrkání cvrčků, místo u vody – šplouchání nebo šum vodní hladiny a podobně.

Tak jako u všech her obecně platí, že je důležité, aby herec hlasem odpovídal ztvárněvané postavě, u těch dětských her je to ještě o něco důležitější. Pokud je například hlavní postavou dětský hrdina a mluví jej dospělý člověk, ztěžuje to dětským posluchačům orientaci v poslechu, nedokážou si tuto postavu představit a hůře se s ní ztotožňují. Jazyková forma her pro děti bývá zpracována jednodušším způsobem, aby mu rozuměly. V dialogích a monologích jsou využívány spíše běžné, hovorové výrazy a nejsou tvořena dlouhá souvětí. Důležité je také správné vyjádření emocí herci, možná až přehrávání. Opět z důvodu, aby děti poznaly, o jakou situaci se jedná. V nejnovějších hrách se navíc zobrazuje slang dnešních dětí – především mnoho anglických výrazů.

V současné době existuje několik konkurenčních rádií, a to například Rádio Domino, které je projektem Dětské tiskové agentury a tato stanice se zaměřuje na dětské, ale i dospělé posluchače, kterým přináší písničky na přání, soutěže,

rozhovory, reportáže a podobně.¹¹⁵ Rádio Kulíšek, což je rádio sídlící v Krkonoších a funguje již od roku 1994, kdy se uskutečnilo první vysílání v Základní škole Lánov. Zakladatelkou je Jana Tauchmanová.¹¹⁶ Rádio Pohádka, nemoderované rádio, zaměřené především, jak z názvu vyplývá, na pohádky. Předmětem jsou jak všemi známé pohádky vycházející hlavně z poetiky televizních Večerníčků, jako například Maxipes Fík a Mach a Šebestová, tak i méně známé či neznámé pohádky z různých koutů světa.¹¹⁷ Rádio Proglas, nekomerční křesťanská stanice, která byla založena v roce 1995. Sídlí v Brně a je zaměřena na vysílání pro děti, ale i dospělé. Vysílání se skládá například z pořadů pro děti, zpravodajství, rozhovorů, hudby a kulturně vzdělávacích pořadů.¹¹⁸ Dětské rádio Mělník, které vysílá od roku 2016 a zakladatelem je Martin Beníšek.¹¹⁹ Jedná se o „rádio od dětí pro děti“,¹²⁰ které vysílá z Mělníka a Libiše. Má také vlastní mobilní aplikaci.¹²¹ A v poslední řadě Rádio Pigy, které vzniklo v roce 2010 a bývá charakterizováno jako multimediální projekt. Původně začínalo jako malé rádio na webu, nyní však vydává vlastní knihy, časopis, hračky, pořádá dětské akce, vznikají Pigy školky a mnoho dalšího. Cílovou skupinou posluchačů byli původně žáci základních škol, nyní se ale snaží cílit spíše na předškolní věk.¹²² Rádio Pigy má také svou mobilní aplikaci dostupnou pro Android a iOS. Kromě této rádiové aplikace existují ještě další čtyři, což jsou různé hry s postavičkou prasátka Pigy pro malé děti.¹²³

V roce 2018 zpracovala Rada pro rozhlasové vysílání výzkum na téma vztah dětí a dospívajících k rádiu. Studii připravila Lenka Sazmová, působící v agentuře IPSOS. Výsledek výzkumu prokázal, že děti rádio poslouchají například v autě, kdy je to

¹¹⁵ Rádio Domino. In: *Radio TV* [online]. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://www.radiotv.cz/internet/radio-domino/>.

¹¹⁶ O nás pro Vás. In: *Rádio Kulíšek* [online]. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: http://radio-kulisek.cz/index.php?option=com_content&task=view&id=13&Itemid=33.

¹¹⁷ Rádio Pohádka. In: *Radia* [online]. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://radia.cz/radio-pohadka-info>.

¹¹⁸ Rádio Proglas. In: *Proglas* [online]. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://www.proglas.cz/res/archive/202/019792.pdf?seek=1352280085>.

¹¹⁹ O nás. In: *Dětské rádio Mělník* [online]. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://detske-radio-melnik.webnode.cz/studio/>.

¹²⁰ Úvod. In: *Dětské rádio Mělník* [online]. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://detske-radio-melnik.webnode.cz/>.

¹²¹ Tamtéž.

¹²² BRYCHTA, Jan. Rádio Pigy: Proč dnes děti potřebují rozhlasové vysílání, jak ho poslouchají a co je vlastně zajímavé? In: *Lupa* [online]. 2018. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/clanky/radio-pigy-proc-dnes-deti-potrebuji-rozhlasove-vysilani-jak-ho-poslouchaji-a-co-je-vlastne-zajima/>.

¹²³ Pigy aplikace. In: *Pigy* [online]. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://www.pigy.cz/pigy-aplikace/>.

převážně z iniciativy rodičů, ale také například ráno, když se chystají do školy, odpoledne při domácích aktivitách, nebo večer před spaním. Čistě z jejich vlastního zájmu. Nejoblíbenějším rádiem je mezi dětmi a mladistvými Rádio Junior, Rádio Pigy a Evropa 2. Jako důvod výběru oblíbené rozhlasové stanice děti uvedly hudbu, kterou rádio hraje a také moderátory. Výzkum prokázal, že rozhlas zcela jistě není pro nejmladší generaci posluchačů mrtvým médiem, jak se může zdát.¹²⁴

Digitalizace rádia radikálně změnila dostupnost titulů. Rozhlasové vysílání je pro tuto skupinu velmi dostupné, jelikož existuje i v online internetovém prostředí a poslech je možný takřka odkudkoliv. Každopádně, kvůli celkovému vývoji, moderním technologiím a nástupu internetu již dnes nemají rozhlasová média až takovou pozornost. Děti se zaměřují převážně na Youtube či podobné platformy a dávají přednost audiovizuálnímu obsahu. Zároveň je ze strany rozhlasu poměrně malá propagace, například na sociálních sítích. Kvůli tomu, že rozhlasové hry a rozhlas obecně nejsou mezi dětmi moc rozšířené, se nedostanou k dalším. O mnoho více ale tato generace preferuje podcasty, které mohou poslouchat například na Spotify nebo Youtube, kde bývá většinou součástí také vizuální stránka obsahu – při nahrávání podcastu mají tvůrci zapnuté kamery a jde tedy vlastně o rozhovor či samostatné povídání zpracované audiovizuální formou, jako video. U dětí a mladistvých postupně vymizel návyk poslouchat rádio a obsah vyhledávají převážně na internetu a poslouchat relace mohou například i zpětně ze záznamů, či přerušovaně. Ačkoliv existuje mnoho platform na nejrůznější obsah, rozhlasu se stále daří si zachovat své místo. Alespoň částečně.

¹²⁴ Média dětem, média s dětmi III. In: *Rada pro rozhlasové a televizní vysílání* [online]. 2018. [citace: 22. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.rtv.cz/cz/static/o-rade/aktivita-rady/2018-media-detem.htm>.

5 Analýza zvukových prvků v rozhlasových hrách pro děti a mládež

Nyní se budu zabývat konkrétními tituly, které detailně analyzuji z pohledu využití sound designu pro vystižení výše popsaných technologií. Mou ambicí je komplexně postihnout narativní i deskriptivní potencial těchto zvuků.

Jak jsem již nastínila v kapitole Metodologie, pro svůj výzkum využívám audionaratologickou analýzu. Konceptem této metody je zaměření na zvukovou realizaci, prioritně na auditivní způsob vyprávění příběhů děl.¹²⁵ Tato metoda se zaměřuje na zkoumání čtyř hlavních složek rozhlasového díla, kterými jsou mluvené slovo, zvuk, hudba a ticho. Ve svých analýzách se zaměřuji převážně na složku zvuku, primárně tedy na zvuky, které charakterizují moderní technologie.

V rozhlasových hrách, které jsou obsahem této práce, mají určité zvukové složky různý význam. V některých hrách dominuje slovo, v jiných zvuk nebo hudba. Jedna z těchto her je například postavena pouze na práci se slovem a tichem.

Z poslechu vybraných her jsem zjistila, že jedna z těchto šesti her je zpracováním odlišná od zbylých pěti inscenací. Analýzu rozdělují na dvě části. V první z nich se budu věnovat rozhlasové hře *Jono a Kíš*, která vytváří vlastní digitální svět a druhá část obsahuje postřehy o ostatních pěti rozhlasových hrách.

5.1 Zvukový ambient jako prostor rozhlasové hry

Kapitola se věnuje rozhlasové hře *Jono a Kíš*, která vytváří vlastní digitální prostor v příběhu, který je ztvárněn pestrým sound designem. Stěžejním prostředkem je v této hře slovo vypravěčů/komentátorů děje a zvukové efekty.

Rozhlasová hra *Jono a Kíš* je doslova nasyčena digitálními a elektroakustickými zvuky, jelikož tematizuje digitální svět. Již na samém začátku je obsaženo velké množství nejrůznějších zvuků tohoto typu, což posluchače vtahuje do příběhu.

¹²⁵ ŘEZNÍČKOVÁ, Zuzana. *Pátrání po neviditelném vrahovi: podoby české rozhlasové detektivky*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. s. 8.

Ovšem prvním zvukem, který lze zaslechnout, je mačkání tlačítek počítačové klávesnice, na které se napojuje pestrý sound design, zastupující případnou úvodní znělku. Jedná se například o zvuky příchozích zpráv z mobilní aplikace Facebook Messenger, což se dá popsat jako krátké cinknutí s jemným zvukem puknutí na počátku. Pokud bychom chtěli tento zvuk specifikovat blíže, můžeme jej popsat jako dvě hraniční noty oktávy c, kdy nejprve zazní nižší tón c a poté velmi rychle vyšší c. Dále jsou přítomné zvuky připomínající rychlé švihnutí světelným mečem z filmu Star Wars. Takovýto zvuk předpokládá obecnou popkulturní znalost filmu, respektive filmové franšizy a její podoby například v gamingu.

Dalším zaregistrovaným zvukem je vyzvánění aplikace Hangouts, které je tvořeno celkem pěti tóny. Pokud bych měla popsat tuto melodii v notách, jedná se o dvě noty cis, nejdříve vyšší, poté nižší, následně pak noty e, a, h. Tyto tóny se ve stejném pořadí opakují. Následujícím použitým zvukem je zvukový efekt upozornění aplikace Twitch, což bych popsala jako zhruba pět tónů jdoucích rychle po sobě, s tím, že zazní postupně od nejnižšího po nejvyšší. Na konci je slyšet jemné cinknutí, které má ještě zřetelnou ozvěnu. A v neposlední řadě je možné zaznamenat také upozornění aplikace Twitter. Tento zvuk by se dal popsat jako dvojité písknutí, připomínající lidské pískání, nejprve vyšší tón a poté nižší. Zároveň se zde objevují zvuky, které jsou hůř identifikovatelné, ale přirovnala bych je například k vrtání vrtačkou do zdi, tahání těžkého železného řetězu po zemi a poslední z nich jsem pojmenovala jako robotické kalkulování. Jedná se o seskupení rychlých robotických zvuků různých frekvencí, dalo by se říct také digitální pípání či zvuky programování zpracování dat. Při tomto zvuku si může posluchač představit například zadávání číselného kódu v nějakém futuristickém či sci-fi filmu, nebo hackera, který se nabourává do počítačového systému.

Všechny tyto nediegetické zvuky jsou pro posluchače čistě v deskriptivní funkci. Jedná se pouze o jakousi úvodní pasáž na navození atmosféry a započetí příběhu. Zároveň žádný z těchto zvuků není nijak popsán, nebo doplněn slovy. Identifikace aplikací, které jsem jmenovala, vychází čistě z mé znalosti těchto programů. Posluchač, který tyto aplikace nezná, není schopen zvuky rozpoznat a jsou to pro něj jen náhodnými digitálními ruchy. Ovšem cílová skupina posluchačů, což jsou

předpokládání příslušníci generací Z a Alfa nebude mít s identifikací zvuku konkrétních aplikací určitě žádný problém.

Výše popsané zvuky se přes sebe různě prolínají a nakonec se k nim přidá ještě rychlé dunění, které začne doplňovat neznámá jednoduchá a rytmická melodie. Po několika sekundách postupně utichají jak zvuky, tak dunění i melodie a ozývají se pouze zvuky připomínající bouchání neidentifikovatelným předmětem do plechu. Tento zvuk v zápětí doplňuje radostný výkřik hlavní postavy Jona, který zvolá „Cool!“.¹²⁶ V tomto okamžiku je posluchači ihned jasné, že tyto zvuky jsou již diegetické, jelikož na ně dítě reaguje. Náhle se ozve hlas otce, který syna osloví, ale Jono znovu vykřikne „Cool! Zabil jsem draka!“¹²⁷ a na otce vůbec nebere ohled. Z této narativní pasáže je posluchač konečně obeznámen se situací, jelikož je v tomto momentě jasné, že se jedná o dítě, které hraje nějakou elektronickou hru a nachází se někde s dospělým člověkem – i přesto, že ještě není zmíněn jejich vztah, je zřejmé, že se jedná o otce se synem.

V tomto momentě se na scénu dostávají další dva hlasy, které patří jakýmsi imaginárním postavám, které plní funkci vypravěče či komentátora děje a zároveň jsou v určitých pasážích přítomny v příběhu a komunikují s dětmi. Jedná se o hlasy muže a ženy, jejichž barva hlasu je digitálně upravena tak, aby zněly jako například roboti a každé slovo podtrhuje poněkud nepřirozená ozvěna. Zjednodušeně řečeno, hlasy těchto dvou charakterů se dají přirovnat k hlasu, který projde přes hlasový modulátor, sloužící pro hlasovou úpravu například v momentě, kdy osoba nechce být hlasově rozpoznatelná. Jejich hlasy jsou navíc často doplněny různými digitálními zvuky, nejčastěji hlubokým duněním, hučením a dalšími střídavě vysokými či hlubokými tóny připomínajícími roboty ze sci-fi snímků. Kromě popisování děje, mezi sebou sem tam vedou rozhovory způsobem komentátorů a škodolibě glosují to, co Jono a Kíš dělají. Posluchačovu znalost momentální situace v příběhu ještě prohloubí, jelikož začnou komentovat dění. Mužský hlas ve chvíli, kdy Jono zvolá, že zabil draka, jej doplní slovy „Draka v Minecraftu.“¹²⁸ a ženský hlas sdělí informaci, že „Minecraft je počítačová hra.“¹²⁹ Tyto hlasy jsou

¹²⁶ *Jono a Kíš* [rozhlasová hra]. Režie: Izabela Schenková. Praha: Český rozhlas, 2021. Čas: 00:00:44.

¹²⁷ Tamtéž. Čas: 00:00:46/00:00:47.

¹²⁸ Tamtéž. Čas: 00:00:47/00:00:49.

¹²⁹ Tamtéž. Čas: 00:00:50/00:00:52.

v některých pasážích inscenace nediegetické a slouží pouze jako orientační doplněk pro posluchače. Ale v momentě, kdy se děti dostanou do světa internetu, tyto dva charaktery slyší a komunikují s nimi.

Zmíněné hlasy muže a ženy mají v rozhlasové hře jak narativní tak i deskriptivní funkci, jelikož posluchače provází dějem, popisují činnosti postav, prostředí ale taktéž hlasově budují například atmosféru. Příkladem deskriptivní, popisné funkce může být moment, kdy se děti dostanou do internetového světa a oba digitální hlasy začnou popisovat prostor děje a vzájemně se doplňovat:

Mužský hlas: „Brána.“

Ženský hlas: „Do říše internetu.“

Mužský hlas: „Celá svítí a bliká, mění se, světélkuje.“

Ženský hlas: „Protože ji tvoří miliony obrazovek.“

Mužský hlas: „Hologramů, fiktivních světů a virtuálních realit.“

Ženský hlas: „Počítačů! Všechny jsou online!“¹³⁰

Jako příklad pro narativní funkci jejich hlasu, tedy vyprávění příběhu, uvádím dvě citace:

Ženský hlas: „Děti prošly branou.“¹³¹ – V tomto momentě děti vstupují do světa internetu skrze bránu.

Ženský hlas: „Jono sedl k počítači.“¹³² – Jedná se o situaci, která se odehrává v realitě a předchází vstupu do internetového světa.

Tyto hlasy pomáhají posluchači v průběhu hry správně pochopit, co přesně se v daný moment odehrává. Například v momentě, kdy se děti dostávají do světa internetu: Mužský hlas: „Jono má ruce zabořené do klávesnice notebooku.“¹³³ Načež je slyšet, jak Jono volá na svou sestru, aby ho vytáhla. Tento moment vyvolává zapojení posluchačovy imaginace. Posluchač si může představit například

¹³⁰ Tamtéž. Čas: 00:08:49/00:09:00.

¹³¹ Tamtéž. Čas: 00:09:07/00:09:08.

¹³² Tamtéž. Čas: 00:03:34/00:03:35.

¹³³ Tamtéž. Čas: 00:04:25/00:04:32.

Jona, který se pomalu noří do klávesnice a vedle něj vyděšenou Kíš, která neví, co má dělat. Následně vypravěči detailně popisují, jak se do notebooku zabořují postupně oba sourozenci a svými hlasy budují atmosféru a napětí. Herci, ztvárňující tyto digitální charakterly vypravěčů, hojně využívají práci s jejich hlasovým témbrem a intonací a způsobují, že vypravěči působí v některých chvílích poměrně bláznivě, jelikož je jejich mluva afektovaná. Často si zpívají, používají ve velkém množství citoslovce a nadměrné množství slov ve větách. Také některá slova opakují několikrát za sebou, nebo je rýmují s jinými výrazy.

Scéna, ve které se děti přesunují do internetového světa je doplněna zajímavými zvukovými efekty, které zní jako zvuky z nějaké vesmírné lodi – tedy zvuky, které jsou znakově identifikovatelné s žánrem sci-fi. Jde o řadu tónů, které mají digitální vyznění a zní rychle za sebou od nejnižšího po nejvyšší, nebo naopak. Také zaznamenávám zvuk, připomínající rychlý průlet letadla. Tyto zvuky jsou v rozhlasové hře zakomponovány tak, že když má posluchač sluchátka, připadá mu, jakoby zvuk kroužil kolem něj a posunoval se ze strany na stranu. Jedná se o velmi pokročilou technologii 8D audio, které se také říká binaurální efekt, kdy je zvuk v postprodukci upraven tím stylem, aby „zmátl“ lidský mozek. Posluchač má totiž při poslechu takto upraveného audia pocit, že se zvuk nebo hudba ozývá například jen z určité strany, je slyšet hodně v dálce, před ním nebo za ním. Tímto efektem se v mozku vytvoří sluchová iluze, ke které dochází v momentě, kdy člověk slyší dva tóny, které mají mírně odlišné frekvence.¹³⁴

Když děti pohltnou jejich notebook, hlasy vypravěčů uberou na expiraci hlasu, sníží řečové tempo a postupně začnou šeptat a hláskovat určitá slova. Ženský hlas šeptem řekne „Zmizeli.“, mužský hlas doplní: „V po-čí-ta-či.“¹³⁵ Po této části utichnou jak jejich hlasy, tak i digitální zvuky, které byly slyšet v pozadí. Tato pauza stupňuje u posluchače napětí, jelikož v tento moment netuší, co se s dětmi děje. Po tichu se opět rozezná pestrý sound design, který již označuje akustiku světa uvnitř notebooku, ve kterém se odehrává víceméně celý děj rozhlasové hry. Co se týče práce s tichem, ráda bych zde uvedla ještě jeden příklad. V momentě, kdy se děti i

¹³⁴ MILLS, Matt. 8D Audio: Jak to funguje a jeho vlastnosti. In: *Itigic* [online]. 2021. [citace: 7. 11. 2022]. Dostupné z: <https://itigic.com/cs/8d-audio-how-it-works-and-its-characteristics/>.

¹³⁵ *Jono a Kíš* [rozhlasová hra]. Režie: Izabela Schenková. Praha: Český rozhlas, 2021. Čas: 00:05:25/00:05:32.

s otcem snaží dostat z internetového světa pryč, otec dětem sdělí, že až řekne „tři“, budou si všichni současně přát, ať se ocitnou zpátky v reálném světě. Následně tedy řekne „jedna, dva, tři.“,¹³⁶ načež utichne šum v pozadí a je na malou chvíli úplné ticho. Tato chvíle ticha opět buduje napětí a otázky v posluchači, co se asi zrovna děje a zda se postavám podařil jejich plán na odchod domů. Vzápětí ale přichází zvrát, jelikož postavy zjistí, že jsou stále v internetovém světě a neví jak se dostat pryč.

Internetový svět je nejprve ztvárněn pomocí hlasu vypravěčů, kteří stále dokola opakují „nula, jedna“,¹³⁷ a tím je vlastně popsána tzv. binární (neboli dvojková) soustava, která se využívá v moderních digitálních počítačích. K jejich slovům se postupně přidává melodie a rytmický beat, do kterého dvojice postupně začne rapovat. Další složkou pro zobrazení internetového světa uvnitř notebooku je tzv. „král internetu“, což je další imaginární charakter, který zde vystupuje. Ten je ztvárněn mužským, digitálně upraveným hlasem, stejně jako to je u vypravěčů v této hře. Když hovoří, je slyšet také digitální, robotická ozvěna. Tato postava se dá chápat jako všudypřítomný bůh v internetovém světě, kterého děti nevidí, ale přesto ví, že je stále někde kolem nich. Tento charakter se ve hře objevuje pouze párkrát, jelikož s dětmi v tomto světě komunikují převážně charaktery vypravěčů, které se dětem představí jako průvodci počítačovým světem.

Po celou dobu, co se odehrává děj na tomto místě uvnitř notebooku, jsou v pozadí slyšet sem tam všelijaké digitální a elektronické zvuky, označující akustiku prostoru a byly obsaženy také v počáteční části této hry. Nejčastěji dunění, pípání a robotické zvuky. Zároveň jsou ale po celou dobu přítomny hlasy vypravěčů/komentátorů, kteří nahrazují další zvukové efekty a také absenci vizuální složky.

Zvukově ztvárněno je zde například i počítačové programování, a to opět hlasy vypravěčů. Mužský hlas potichu vyjmenovává určité znaky a písmena, ženský hlas zastupuje tlačítka klávesnice (například středník, závorka, ctrl, enter). Do spleti všech těchto slov hraje v pozadí ještě hudba. Po celou dobu působení dětí v internetovém světě zažívají různé zajímavé situace, například se dostávají do

¹³⁶ Tamtéž. Čas: 00:21:56/00:21:59.

¹³⁷ Tamtéž. Čas: 00:05:35/00:06:51.

počítačových her, a všechny tyto sekce jsou ztvárněny odlišným zvukovým zpracováním. Na každém místě hraje například jiná deskriptivní hudba, která vystihuje tematiku dané hry. Nejde s jistotou určit, zda se jedná o diegetickou či nediegetickou hudbu, ale předpokládám, že je hudba zasazena v příběhu, děti ji slyší a je tedy diegetická. Toto místo je v příběhu popisováno jako chodba, kde se nachází mnoho dveří, a za každými z nich je vchod do jiné hry či nějakého internetového portálu. Ženský charakter toto místo popsal jako „Každý ten zářící bod jsou jedny dveře a za každým je jeden web.“¹³⁸ Děti se například vyskytují v Minecraftu, v Ponylandu, ve světě Hello Kitty a podobně. Kromě tematické hudby jsou tyto „místnosti“ vždy charakterizovány hlasy vypravěčů, kteří na sebe podle rozhovoru dětí berou podobu různých postav z počítačových her. V momentě, kdy jsou děti mimo tyto herní a zábavné části plně vjemů, se nacházejí na místě, kde nejsou slyšet žádné specifické zvuky, pouze lze slyšet šum v pozadí a ozvěny jejich vlastních hlasů, což v posluchači evokuje pocit, že se jedná o rozsáhlý, velký prostor. V jednu chvíli mladší Kíš poprosí bratra Jona, aby ji chytil za ruku, z čehož si může posluchač vyvodit, že se bojí a tím pádem si toto místo může představit jako tmavou, rozlehlou plochu, ale díky popisu víme, že by se mělo jednat o jakousi bílou kouli.

Paralelně k příběhu dětí v internetovém světě se ve hře setkáváme se situací ve světě reálném. Za dětmi mezitím co zažívají společné dobrodružství, cestuje vlakem jejich teta, která je má hlídat, jelikož otec musel odjet za matkou do nemocnice. V tomto momentě je ve hře ztvárněn mobilní telefon, jelikož tetě zavolá otec dětí, aby zjistil, zda je ještě na cestě. Z jejich rozhovoru je zřejmé, že má teta problém stihnout následující vlakový spoj, tudíž přijede za dětmi pozdě. Otec je z této informace nervózní a rozhodne se zkontrolovat děti sám. Mobilní telefon je charakterizován běžným vyzváněním, vysoký pisklavý zvuk, který zazní dvakrát. Hlas volajícího, tedy otce, který z přístroje vychází, je upraven tak, jakoby zněl autenticky opravdu přímo z telefonu. Po ukončení hovoru je slyšet typický zvuk zavěšení, pípnutí nízkého tónu, které zazní třikrát. Stejným způsobem je telefon zobrazen ještě v momentě, kdy s tetou volá pro změnu matka dětí. Vyzvánění telefonu má ve hře narativní charakter, jelikož posluchače dějově posouvá a předkládá nové informace o dění v příběhu. V momentě, kdy teta dorazí za dětmi,

¹³⁸ Tamtéž. Čas: 00:10:59/00:11:05.

zjistí, že nejsou doma a stejně tak otec. Matce do telefonu sdělí, že jsou všichni v pořádku, aby neměla obavy, a začne přemýšlet, kde by mohli být. Mezitím se všichni tři nachází v internetovém světě uvnitř notebooku, odkud se snaží dostat. Ve hře není blíže specifikováno, jak se otec do tohoto světa dostal, každopádně dětem to popíše úplně stejně, jako se to stalo jim. Vtáhla jej klávesnice notebooku. Společně pak plní úkoly, které jim dává král internetu, aby se mohli dostat zpět do reality.

Teta doma najde zapnutý notebook a rozhodne se jej vypnout a odjet do nemocnice za matkou, protože se domnívá, že se tam setká i s otcem a dětmi. Při vypínání notebooku je slyšet typický zvuk vypínání operačního systému Windows XP, což je vlastně jednoduchá znělka spojená ze čtyř tónů, jdoucích po sobě v pořadí gis 2, dis, gis 1 a his. K těmto vysokým tónům lze v pozadí slyšet ještě doprovodné nízké tóny akordů gis, dis, gis a následně dis, his, dis. Najednou začne znít diegetické dunění, které symbolizuje výstup otce a dětí z notebooku. Postupně všichni tři vylezou z klávesnice a setkají se s tetou, která je jejich návratem velmi překvapená. Po krátkém vysvětlení situace, se všichni společně vydají za matkou do nemocnice.

Na úplném konci inscenace nastane jediný moment, kdy začne hrát nediegetická hudba. Jedná se o veselou melodii hranou na flétnu, nebo jiný dechový nástroj, kterou je zakončena poslední scéna, a radostný moment společného shledání všech členů rodiny.

Obecně lze říci, že zvuky ve hře *Jono a Kiš* se vyskytují jak ve funkci deskriptivní, tak i v narativní. Převažují zvuky digitální – různé pípání, dunění a robotické zvuky, které charakterizují svět internetu. Jsou zde však přítomné i zvuky autentické – kterými je například zvuk jednotlivých stisků tlačítek počítačové klávesnice, který znázorňuje perspektivu. Přítomna je samozřejmě také hudební složka. Řada z těchto auditivních vjemů má diegetickou povahu, postavy na ně reagují a zvuky a hudba se ozývají v internetovém světě při prozkoumávání jednotlivých „místností“, tedy webů. Jiné jsou ale i nediegetické, například zvuky na samém počátku, nebo hudba v závěru hry.

Rozhlasová hra pomocí velkého množství zvukových efektů a hlasů ztvárňuje digitální svět a pracuje s perspektivou a akustikou prostoru. Je zde zastoupena také

8D zvuková úprava, díky které může posluchač v určitých pasážích vnímat zvuky z různých stran. Zásadním aspektem je elektroakustická manipulace se zvukem, která se projevuje například zeslabováním či zesilováním zvukových efektů, určitým poskládáním zvuků jdoucích za sebou a podobně. Co se týče akustiky, v příběhu se zobrazuje prostor, který je velmi rozsáhlý. Pro charakteristiku takto velkého prostoru, je využíván jemný šum v pozadí a k hlasům postav, které mluví na tomto místě je přidána tematická ozvěna, díky které si posluchač dokáže místo lépe vizualizovat.

Díky velkému množství využitých zvukových efektů a zvukové perspektivy vzniká v posluchačské percepci mnoho představ pro celý děj a vytvořený svět. Posluchač má díky hře možnost kreativně přemýšlet, jakým způsobem by mohly být všechny zvukově popisované vjemy zobrazeny.

Kromě notebooku, mobilního telefonu, internetu a počítačových her se ve hře zobrazují i sociální sítě – Instagram a Facebook. Dětské posluchače rozhlasová hra jistě na první poslech zaujme a udrží jejich pozornost po celou dobu, jelikož je zde stále nějaká akce, dobrodružství a kromě online internetového světa také obraz klasického domova a rodiny. Zároveň hra obsahuje mnoho anglicismů a výrazů, které dnešní mladiství velmi hojně používají – například slovní spojení „pařit“ na počítači (= hrát počítačové hry), zkratka OMG, neboli „oh my god“, pojem „cool“, „shut up“, „look“, „chat“ a další anglická slova.

Zajímavostí v této rozhlasové hře je drobný odkaz na dnešní dobu a lze vypožorovat jistá „hierarchie“ v momentě, kdy otec poradí tetě, ať si určité informace vyhledá na internetu pomocí svého telefonu, načež mu ona odpoví, že to její telefon nedokáže. Na toto otec reaguje se zřetelným opovržením v jeho hlase: „Jo ty vlastně máš ten tlačítkovej.“¹³⁹ Tímto jde jasně vidět, že člověk, který nemá chytrý mobilní telefon je v očích společnosti úplně mimo.

Jono a Kiš jasně ukazuje, že internet a obecně moderní technologie dokážou poměrně ničit mezilidské vztahy, pokud si lidé nedají pozor a nechají se těmito technologiemi stáhnout.

¹³⁹ Tamtéž. Čas: 00:16:22/00:16:23.

Samotná tematizace digitálního prostoru je originálním pokusem tvůrců této rozhlasové hry a jedná se o velmi zajímavou sci-fi inscenaci, která zaujme na první poslech jak dětské, tak dospělé posluchače.

5. 2 Zvuk v narativní a deskriptivní funkci

Následující kapitola se věnuje zbylým pěti titulům, kterými jsou *Babu a papoušek*, *Co se stalo se Zuzanou?*, *Šedivák*, *Pod slupkou* a *Buen camino*.

V těchto rozhlasových hrách není zobrazení moderních technologií až v takové míře jako v *Jono a Kíš*, příběhy se odehrávají víceméně v běžném světě a přítomné moderní technologie jsou zobrazeny o něco méně obsáhlým způsobem.

Rozhlasová hra *Babu a papoušek*, neboli „Zábavná detektivka v rytmu hip hopu“,¹⁴⁰ vypráví dva paralelní příběhy, a to o skupině padouchů, kteří ukradli hlavní postavě Babu jejího papouška a o druhé skupině, která se jej vydává hledat. Inscenace je založena jak už z názvu vypovídá, převážně na hudební složce. Tato hra má po celou dobu velmi specifickou atmosféru, během které se postupně stupňuje napětí. Podle Zuzany Řezníčkové je právě atmosféra klíčovým aspektem v detektivních příbězích a dodává, že v tomto případě nejde až tak o děj, jelikož náměty a zápletky se v detektivkách často prolínají. Ovšem o mnoho více vyzdvihuje důležitost celkového zpracování příběhu a pomocí jakých nástrojů auditivního média je posluchačům příběh vyprávěn.¹⁴¹ Dále autorka popisuje, že tuto atmosféru, ale i pocity překvapení či napětí „podmiňuje tzv. zvuková podoba rozhlasové inscenace detektivky, již vnímám jako určitého prostředníka mezi příběhem a posluchačem a prvek výrazně ovlivňující recipientův prožitek.“¹⁴² Tato myšlenka autorky je aplikovatelná i na tento rozhlasový titul. Hudební a zvuková složka se ve hře velmi často mění ve vztahu k příběhu a hojně buduje atmosféru a celkové vyznění daných situací. Blíže se tomu budu věnovat v následujících odstavcích této analýzy.

¹⁴⁰ Babu a papoušek. Zábavná detektivka v rytmu hip hopu. In: *mujRozhlas* [online]. 2022. [citace: 19. 11. 2022]. Dostupné z: <https://www.mujrozhlas.cz/rozhlasova-hra/babu-papousek-zabavna-detektivka-v-rytmu-hip-hopu>.

¹⁴¹ ŘEZNÍČKOVÁ, Zuzana. *Pátrání po neviditelném vrahovi: podoby české rozhlasové detektivky*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. s. 11-12.

¹⁴² Tamtéž. s. 8.

Hudební, převážně hip hopový rytmus provází posluchače po celou dobu příběhu a hudební složka má ve hře jak deskriptivní, tak i narativní funkci. Příkladem deskriptivní hudby může být například úvodní znělka, ve které rozeznávám basovou kytaru, flétnu, beat a další nástroje. Dále by se zde dala zařadit hudba, která dodává určitým situacím atmosféru, nebo doprovází charakterizaci postav. Například když se představuje doktor, „Já jsem doktor Julius Ledvina.“,¹⁴³ k jeho slovům je přidána klasická hudební melodie, která připomíná orchestr a v posluchači vyvolává dojem vznešenosti této postavy. V momentě, kdy postavy vedou rozhovory či pronášejí monolog, je v pozadí také většinou nějaká hudba, která se mění podle tématu daného rozhovoru, či situace, ve které se postavy zrovna nacházejí. Například se může měnit její hlasitost, rychlost, nebo třeba styl. Může jít o hudbu romantickou, děsivou, napínavou, veselou a tak dále. Ve chvíli, kdy postavy rozebírají situaci s ukradeným papouškem a řeší, kde by mohl být, je přítomna tajemná hudba, která vyvolává pocit napětí v posluchači a dodává záhadnou atmosféru tohoto problému. Když postava Babu vypráví o ztrátě svého otce, hudební podkres se změní na smutnou klavírní melodii v pomalém rytmu. Děsivá hudba začne hrát v momentě, kdy rapper Ziggy popisuje místo, které se jeví jako hrozba. „To místo není bezpečný. V noci tam prej dokonce z bejvalejch dílen probleskujou elektrický světlušky, co tě zavedou do strašný stavební jámy, ze který se už nikdy nevyhrabeš.“¹⁴⁴ Tóny této hudby různě mění svou frekvenci a vyvolávají v posluchači pocity strachu a obav. Když začne hovořit šílený profesor, v pozadí zní většinou zlověstná melodie, která je hraná na varhany.

Hudební složkou tvůrci podněcují i vtip v této hře, jelikož například v momentě, kdy profesor vtipně básní o penězích, které získal „Tak tady to máme, penízky, penízky, prašulky pojd'te k tatínkovi. Jaké jste hebounké...“,¹⁴⁵ se v pozadí jeho monologu rozezná romantická pomalá hudba.

Narativní funkci má hudba například v momentech, kdy začne hrát na konci nějaké scény a posluchači je jasné, že krátká znělka symbolizuje dějový posun a přesun k paralelnímu příběhu. Tyto hudební předěly doplňují promluvy „vypravěče“ – jde

¹⁴³ *Babu a papoušek* [rozhlasová hra]. Režie: Petr Vodička. Praha: Český rozhlas, 2013. Čas: 00:06:22/00:06:26.

¹⁴⁴ Tamtéž. Čas: 00:07:49/00:08:02.

¹⁴⁵ Tamtéž. Čas: 00:13:09/00:13:20.

vlastně o hlas postavy Zigiho v narativní funkci. Vždy, když se mění dějová scéna, zazní jedno či více jednoduchých slov, které posluchači napoví, co se bude v následujících momentech odehrávat. Například „bloudění“,¹⁴⁶ „dopadení“,¹⁴⁷ „zkrat“,¹⁴⁸ „past“¹⁴⁹ a podobně.

Předpokládám, že hudba je v celé hře nediegetická, jelikož není zřejmé, odkud by hrála v narativu příběhu. Avšak během poslechu může mít posluchač pocit, že má u sebe například rapper Zigy nějaké rádio, jelikož když mluví, většinou svá slova rýmuje a tím se dostane do rapu, který následně začne doplňovat hudební hip hopový rytmus. Tento melodický doprovod připomíná hudbu z DJ mixážního pultu a lze místy slyšet dokonce i manuální posouvání diskem, který vydává zvuk, anglicky definovaný jako „DJ scratch“. Hudba se v těchto momentech rozezní třeba jen krátce k pár jeho slovům. Ovšem o žádném rádiu ani jiném přístroji, ze kterého by si Zigi hudbu pouštěl, zde zmínka není.

Hudební složku častokrát doplňuje herecká práce s hlasy. Jako příklad uvádím Jana Vondráčka, který hraje postavu profesora. Během mluvení hojně mění expiraci a intonaci hlasu. Nejprve mluví o něčem potichu, pomaleji a záludně. V tomto momentě hraje tichá, klidnější hudba. Ovšem následně zvyšuje svou expiraci hlasu, mění intonaci, zlověstně se směje, jeho hlas nabírá na síle a do toho se přidává hlasitá hudba, hraná na varhany. Toto propojení hlasu a hudby je velmi důležité právě pro autentické vyznění.

Hudební složka je rozhlasovou hrou *Babu a papoušek* prolínána po celou dobu. Inscenace hudbou jak začíná, tak i končí a hudební doprovod je využit také v části, kterou bychom mohli nazvat titulky. Herci se na konci hry představují, jakoby rapovali do rytmu melodie.

Co se týče zvuků v této hře, plní většinou deskriptivní funkci v momentech, kdy označují akustiku a charakterizují prostředí, ve kterém se postavy nacházejí. Například cvrkot cvrčků nebo houkání sovy, když jsou postavy večer venku. Příkladem narativního zvuku mohou být například zvuky aut a tramvají, které se ozývají na samém začátku hry a posouvají posluchače dějově do města.

¹⁴⁶ Tamtéž. Čas: 00:14:59.

¹⁴⁷ Tamtéž. Čas: 00:17:00.

¹⁴⁸ Tamtéž. Čas: 00:20:22.

¹⁴⁹ Tamtéž. Čas: 00:26:46.

První zmínka o moderní technologii – mobilním telefonu, se objeví až přibližně v patnácté minutě, kdy se postavy ztratí někde v terénu během putování a potřebují se spojit s někým, kdo by jim pomohl. Telefonní hovor se v této hře zobrazuje nejprve rychlým mačkáním číselných tlačítek a poté typickým zvukem, který je slyšet při vytáčení něčího čísla. Následně můžeme slyšet zvuk, připomínající zvednutí telefonního sluchátka. Hlas volajícího je skrze telefon upraven tak, že zní autenticky jako vycházející z telefonu.

Ve hře je dále zobrazena vysílačka, díky které mohou postavy komunikovat při odloučení. Zvukové zobrazení vysílačky je zpracováno dvěma druhy pípání, které je buď to ve vysoké, nebo nízké frekvenci.

Pokud posluchač poslouchá opravdu pozorně, může si všimnout dalších detailů, které ztvárňují určitým způsobem nějakou moderní technologii. Například ve chvíli, kdy padouch Sochor přinese své oběti k sídlu profesora, lze poslouchat jejich krátký rozhovor, který probíhá skrz zvonek u dveří. Nejprve zazní zmáčknutí dvou tlačítek, což může symbolizovat kód k otevření dveří a následně pípnutí, které je zřejmě potvrzení kódu. Potom co toto Sochor provede, se ozve z komunikačního zařízení u dveří hlas profesora, který je opět upraven tak, jakoby vycházel například z telefonu. Po skončení jejich rozhovoru zazní opět pípnutí. Dalším detailním zvukem je ve hře jakási kasička s penězi, která je zabezpečena číselným zámkem. Když profesor píše kód na zámku kasičky, lze slyšet mačkání jednotlivých čtyř tlačítek, které vydávají zvukovou odezvu pípáním. Každé tlačítko vydá odlišný tón pípnutí.

Kromě těchto dvou nám známých technologií se ve hře ovšem také zobrazují vymyšlené pohádkové vynálezy, například „žehličkofon“, což je vlastně telefon vytvořený z žehličky, který vytvořil Jarda. Popíše jej takto: „Telefon ze žehličky. Dá se s ním telefonovat i žehlit zároveň.“¹⁵⁰ Žehličkofon je ztvárněn jednoduchým telefonním zvukem, který zazní, když je příjemce nedostupný. Tento zvuk zazní pouze jednou, bez opakování. Dalším přístrojem je tzv. „Faunomat“, který vynalezl profesor. Jedná se o přístroj, který dokáže měnit lidi na zvířata a naopak. Je zobrazen zvukem připomínající rychlé kmitání a pípáním několika vysokých tónů. I přesto, že se nejedná o technologie z reálného světa, jsem se je zde rozhodla zařadit.

¹⁵⁰ Tamtéž. Čas: 00:15:25/00:15:31.

V rozhlasové hře *Babu a papoušek* je opět zobrazeno, že moderní technologie a vynálezy představují pro lidstvo jistou hrozbu. Ač se v tomto příběhu jedná o vymyšlené pohádkové přístroje, je možné toto poselství použít jako metaforu pro přístroje, které existují v reálném světě. Kromě těchto pohádkových přístrojů, vysílačky a mobilního telefonu je ve hře zmínka o typu telefonu značky Apple – iPhone.

Velmi odlišné zpracování má oproti tomuto titulu rozhlasová hra *Co se stalo se Zuzanou?*, která neobsahuje žádnou hudbu a je postavena čistě na mluveném slově a autentických zvucích okolí, ve kterém se postavy nacházejí. Rozhlasová hra zní velmi autenticky, jakoby se jednalo opravdu o dvě děti, které natáčí podcast.

Slovo má ve hře převážně narativní charakter, jelikož je pomocí něj vyprávěn celý příběh. Například: „S Elou právě sedíme na půdě a prohrabujem se Zuzky věcmi, který si mamka po její smrti schovala.“¹⁵¹ – Tadeáš. Příkladem slova v deskriptivní funkci může být popis půdy, na které se děti nacházejí. „Jsou tu samý hadry a učebnice...nějaká kazeta.“¹⁵² – Ela.

Tato hra je bohatá na autentické zvuky a ty elektroakustické víceméně úplně postrádá. Děti nahrávají svůj podcast na mobilní telefon a při téměř každém jejich novém nahrávacím vstupu je slyšet zmáčknutí tlačítka telefonu, kterým děti zahajují a poté i ukončují své nahrávání. Mačkání telefonního tlačítka je také slyšet během toho, co děti nahrávají hlasovou zprávu. Poté, co Tadeáš a Ela dokončí nahrávání své hlasové zprávy, ale i po tom, co si poslechnou hlasovou zprávu příchozí, je slyšet stisk tlačítka, připomínající uzamknutí mobilní obrazovky. Tímto typem zvuku je ve hře ztvárněn také například počítač/notebook (není zmíněno), na kterém děti pomocí internetového prohlížeče vyhledávají informace potřebné pro své pátrání. Zřetelně jde slyšet psaní na klávesnici (opakované stlačování tlačítek na klávesnici, které vydává zvuk klepání) a klikání na tlačítko počítačové myši.

Co se týče zvuků elektroakustického charakteru, jak jsem již uvedla, ve hře nejsou zastoupeny. Není zde například žádné telefonní vyzvánění, ani zvuk příchozí zprávy. Když si děti pouštějí na internetu video, jeho zvuk je upraven tak, že zní,

¹⁵¹ *Co se stalo se Zuzanou?* [rozhlasová hra]. Režie: Josef Kačmarčík. Praha: Český rozhlas, 2021. Čas: 00:05:34/00:05:40.

¹⁵² Tamtéž. Čas: 00:05:41/00:05:45.

jakoby vycházel z nějakého přístroje. To samé platí pro hlasovou zprávu, kterou si děti pouštějí. Opět se jedná o stejnou techniku, tak jako u *Jono a Kíš* a *Babu a papoušek*. Hlasy vycházející z těchto dvou zařízení jsou zpracovány tak, aby posluchač ihned pochopil, o co se jedná. Přirovnala bych to k hlasu člověka, který vychází z telefonu při telefonním hovoru. V jednom momentě dětem spadne omylem jejich telefon na zem, přičemž se z něj rozezní zvuk, který zní jako zrnění v televizní obrazovce v momentě, kdy má přijímač nedostatek signálu. To značí rozbití jejich mobilu kvůli pádu. Jako poslední bych mezi tyto zvuky zařadila také pouštění finálního vytvořeného podcastu hlavních postav. Na konci rozhlasové hry pustí děti své matce jejich podcast. Zvuk z telefonu je zrychlený a posluchači předložen tak, že se přes sebe najednou překrývá velké množství zvuků a hlasů, které děti za celou dobu nahrály. Prakticky slyšíme zrychleně ve zhruba třech minutách ještě jednu nahrávku, které jsme poslouchali v průběhu rozhlasové hry. Postupně velké množství hlasů splyne v šum a decrescendem nahrávka pomalu utichne. Matka je ze začátku skeptická, ovšem po poslechu nahrávky podcast ocení a děti pochválí, jelikož se jim podařilo odhalit poměrně závažný problém – šikanu mezi učitelem a studentem. Díky tomu vyjde najevo pravá příčina smrti Zuzany.

Podstatnou složkou rozhlasové hry je také ticho. Pauzy se využívají poměrně často, jelikož ticho zastupuje případnou znělku, která by sloužila k oddělení časových linií. Ticho má tak pro posluchače především narativní funkci, jelikož ví, že znamená posun v ději.

Co se týče moderních technologií zobrazených ve hře, kromě telefonu, nahrávání podcastu a hlasových zpráv je zde také zmíněn internet, program na stříhání zvuku a například i počítač/notebook.

Zajímavost je, že se rozhlasová hra v realitě natáčela opravdu na mobilní telefon a v interiérech, aby byla co nejvíce autentická.¹⁵³ To je pro tuto tvorbu poměrně nestandardní. Každopádně, svůj účel tato metoda splnila a rozhlasová hra opravdu působí, jakoby se jednalo o reálný dokument. Oproti ostatním zkoumaným rozhlasovým hrám je tato úplně jiná a originální právě svým zpracováním, ale i myšlenkou a tématem.

¹⁵³ Podívejte se do zákulisí natáčení napínavého detektivního podcastu *Co se stalo se Zuzanou* [video]. In: *YouTube* [online]. 2022. [citace: 25. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Bup0KTtXCQ4&t=39s>.

Rozhlasová hra *Šedivák* pracuje se všemi zvukovými složkami. Ve vyprávění není přítomen hlas vypravěče a je tvořeno pouze dialogy a monology jednotlivých postav. Každá postava do vyprávění příběhu přispívá tím, co říká. Slovo má v inscenaci tím pádem převážně narativní funkci. Deskriptivní charakter slova, tedy herecká práce s hlasem, pomáhá vystihnout charakter postav. Například herci, kteří ztvárňují Markovy spolužáky, využívají hojně hlasovou intonaci ke ztvárnění zloby dané postavy. Spolužáci totiž Marka nemají rádi a vylívají si na něm zlost. Důraz je při hovoru kladen na první slabiky slov, které odsekávají a působí díky toho velmi sebevědomě až agresivně a jde z hlasu poznat, že Markem opovrhují. Naopak Samuel Budiman, který ztvárnil Marka, mluví velmi klidně, v pomalém tempu a jeho hlasová melodie místy přechází až v monotónnost. Postava působí jako nevinný hodný chlapec, kterého může být posluchači v určitých pasážích hry líto.

Co se týče hudby, v inscenaci je často využita nediegetická melodie, která pomáhá dokreslovat atmosféru příběhu. Zároveň je často v narativní funkci, jelikož se většinou rozehraje ke konci dialogu či monologu postav, postupně zesílí na hlasitost a tím je posluchači jasné, že přichází nová scéna a posun v příběhu. V tomto momentě utichnou okolní zvuky a hlasy postav a hraje pouze hudba, která se začne zase postupně ztišovat příchodem další dějové pasáže. Tím, že hudba buduje atmosféru, ale částečně i vypráví příběh, dochází místy k prolnutí deskriptivní a narativních funkcí. Tento způsob propojování scén hudbou popsal Andrew Crisell jako „music as the link“ a přirovnává jej ke spouštění opony v divadle. Jedná se o hudební předěl, který dějové linie odděluje, ale zachovává určitou kontinuitu příběhu.¹⁵⁴ Jedná se o melodii hranou na klarinet, který doprovází housle a harfa. Diegetická hudba hraje ve scéně, která se odehrává doma u starého pana Šedivého. Zní to, jakoby si pouštěl muziku z gramofonu. A dále například v obchodě, kde na pozadí rozhovoru prodavačky s Markem hraje rádio, nebo na trzích, kde jsou Markovi rodiče a hudba je slyšet v telefonním hovoru, mezi matkou a Markovou učitelkou.

Dominantou této hry jsou především i zvuky a ruchy okolí, které označují akustiku a perspektivu hry. Časté jsou zde například diegetické zvuky jedoucích aut na silnici, šumění padajících kapek deště, mňoukání kočky či třeba šustění listí, kterým

¹⁵⁴ CRISELL, Andrew. *Understanding Radio*. Londýn: Routledge, 1986. s. 54-55.

Marek prochází v lese poblíž domu pana Šedivého. Téměř každá scéna je obohacena velkým množstvím zvuků, které jsou opravdu detailní. Slyšet lze například i kroky postav a jednotlivé pohyby či manipulace s předměty jsou také zvukově doplněny. Například šustění, otevření dveří a podobně. Nediegetickým zvukem je ve hře krátké pískání na klarinet, které přispívá tak jako hudba k atmosféře příběhu. Ozývá se v momentech, kdy Marek například lže rodičům, nebo se odehrává nějaká jiná nepříjemná situace. Jde o takové záludné cvrlikání, které zároveň budí trochu tajemný dojem. Tvůrci tento zvuk využili na budování atmosféry a podněcování určitých pocitů v posluchači. V tomto případě jde konkrétně o pocit obav.

Co se týče moderních technologií, ve hře se zobrazuje počítač nebo notebook – rozeznávám podle zřetelného zvuku úderů tlačítek počítačové klávesnice, na kterou něco píše pan Šedivý a dále mobilní telefon Marka a jeho matky. Každý z těchto telefonů má jinou vyzváněcí melodii. Markovo vyzvánění je nějaká neznámá hudební melodie a pro telefon matky je použita typická vyzváněcí znělka telefonu značky Sony Ericsson, s názvem „Sony Ericsson“, která je tvořena ze dvou částí, které se opakují v jednom určitém rytmu. Tuto melodii bych popsala jako shluk osmi vyšších tónů, které po krátké pauze následně střídají stejné tóny, avšak v o něco nižší tónině. Kromě vyzváněcí melodie je v jedné scéně telefon zobrazen také autentickými zvuky stisknutí jednotlivých tlačítek pro vytočení čísla. Jedná se o situaci, kdy se matka snaží dovolat Markovi, aby zjistila, kde se nachází. Poté, co vytočí jeho číslo, se z mobilního telefonu ozve opakující se přerušovaný zvuk zabzučení, tedy zvuk, který symbolizuje volání příjemci, který je ale nedostupný a telefon nepřijímá. Hovor v inscenaci probíhá několikrát, například mezi Markovou učitelkou a jeho matkou, nebo mezi Markem a operátorkou záchranné služby. Hlas volajícího, který vychází z telefonu, je opět upraven tím způsobem, jako tomu je v předešlých hrách. Ve hře je také zmínka o sociální síti Instagram – děti se o něm baví ve škole v kontextu, jaké fotografie do aplikace nahrávají.

Během poslechu jsem několikrát zaznamenala i zvuk snímače pohybu u dveří obchodu a rozhodla jsem se jej zde také zařadit (ač se nejedná o moderní technologie, kterými se primárně zabývám). Když se děj odehrává v obchodě, při příchodu či odchodu zákazníků se vždy rozezná známý zvuk snímače pohybu, který

bývá většinou v malých obchodech, aby upozornil prodavače na příchod zákazníka. Tento zvuk je tvořen dvěma tóny, vysokým a nízkým, které zní dvakrát za sebou v pomalém rytmu. Tento zvuk má ve hře narativní funkci, jelikož představuje příchod či odchod zákazníka do obchodu a následný vývoj další dějové linky.

Rozhlasová hra *Pod slupkou* je zpracováním velmi podobná hře *Šedivák*. V inscenaci je taktéž absence vypravěče, tudíž vyprávění příběhu je opět založeno čistě na dialozích postav. Zároveň je velká podobnost i v samotném příběhu, jelikož hlavní postavou je náctiletý kluk, který vyčnívá z kolektivu, nemá moc kamarádů a spřátelí se s důchodcem.

Všechny zvukové složky, tedy hudba, zvuk, slovo a ticho, zde plní stejně důležitou roli, avšak nediegetická hudba, která by například budovala atmosféru, zde není obsažena. Hudba se ve hře zobrazuje pouze jako diegetická v deskriptivní funkci, například ve formě rádia, které hraje na vrátnici v kulturním domě, doma v kuchyni během toho, co otec uklízí nádobí, nebo u Jakuba v pokoji. Hudba, kterou si pouští doma Jakub, zní typově jako od kapely Beatles a je dost možné že se opravdu jedná o jejich písně. V jednom momentě jsem dokonce zaznamenala píseň *Here Comes the Sun*. Zpěv a melodie na kytaru posluchači pomáhá s vizualizací domova postav a především pokoje Jakuba.

Zvuk má ve hře jak narativní, tak i deskriptivní funkci. Příkladem narativního zvuku je nediegetický zvuk stisknutí tlačítka spouště fotoaparátu, kterému předchází rychlé dunění. Jedná se o zvuk, který funguje jako předěl určitých dějových segmentů. Deskriptivními zvuky je v inscenaci například cinkání nádobí v kuchyni během toho, co postavy jí, či zvuk vody při mytí nádobí.

Moderní technologie, tedy počítač a telefon, jsou ztvárněny pouze autentickými zvuky a jakékoliv elektroakustické zpracování bohužel chybí. Zřetelně lze slyšet psaní na počítačové klávesnici, které je vyobrazeno několika údery jednotlivých klávesových tlačítek například v momentě, když si hlavní postava Jakub hledá na internetu informace o Parkinsonově chorobě. Jeho brouzdání v prohlížeči je poté vystiženo klikáním levého tlačítka počítačové myši a také posunováním rolovacího kolečka myši, které slouží právě pro pohyb v rozsáhlém dokumentu. Mobilní telefon je ve hře zobrazen pouze tím způsobem, že jedné z postav náhle vypadne

z ruky a spadne na zem, což jde slyšet v podobě rány. Jako poslední zvuk moderní technologie bych zařadila moment, když se Jakub rozhodne vypnout hudbu, která mu hraje v pokoji. Posluchač může zaslechnout stisknutí nějakého tlačítka, mohlo se jednat opět o počítač, nebo třeba rádio.

Posledním analyzovaným titulem z výzkumného vzorku je rozhlasová hra *Buen camino*, která tematizuje život teenagerů obklopených sociálními sítěmi. Zvuková a hudební složka je v této inscenaci stěžejním aspektem, díky kterému tvůrci vykreslují komunikaci přes sociální sítě a celkově online prostředí. Již začátek hry zobrazuje komunikaci pomocí Facebooku. Jedná se o skupinový chat, ve kterém se baví hlavní postava Patrik se svými spolužáky. Tyto komunikační online vstupy se prolínají dějem hry a tvoří tak dvojí dějovou linku, která vypráví jak příběh otce a syna, kteří se vydali na výpravu do zahraničí, tak zároveň i situace, které řeší Patrik s vrstevníky na svém telefonu či jiném zařízení skrz sociální sítě. Zvukové zpracování online prostředí a manipulace s technologiemi je ztvárněna pouze elektroakustickými zvuky a autentické zvuky hra v tomto případě postrádá. Samozřejmě okolní autentické zvuky označující akustiku a perspektivu, jako například cinkání nádobí, zvuk tekoucí vody či otevření dveří a cvrkání cikád v přírodě, jsou ve hře zastoupeny hojně. Narativním zvukem je například zvonek u dveří, když rodinu navštíví babička. Bez předešlého komentáře najednou zazvoní zvonek, což posluchači předkládá informaci, že se objeví další postava. Zvukem v deskriptivní funkci uvedu například zvukové zobrazení tekoucího pramene vody, během putování Patrika s otcem. Tento zvuk pouze buduje zobrazení a charakteristiku prostoru, kde se příběh odehrává.

Nyní se vrátím zpátky k elektroakustickému pojetí komunikačního segmentu teenagerů. Jak jsem již uvedla, jedná se o chatování přes sociální síť Facebook Messenger, buď to v mobilní či počítačové verzi. Tato diskuze je v *Buen camino* ztvárněna obsáhlým sound designem, kde se ozývá velké množství elektronických a digitálních zvuků, včetně zvuku upozornění příchozích zpráv z Facebook Messengeru. Kromě zvuků hraje do pozadí většinou popová, rapová či různě elektronicky upravená hudba, která se často mění. Z poslechu jsem poznala několik skladeb od různých interpretů, například od Bena Cristovao, Ektora, Katy Perry (píseň Dark horse), Ylwis (The Fox (What Does The Fox Say?)) a dalších.

Důležitým prvkem hry je také mluvené slovo. Vypravěč zde opět není zastoupen, tudíž platí to, co u předchozích her. Příběh je vyprávěn postavami. V rámci dějových pasáží Facebookové komunikace má slovo větší váhu než zvuková a hudební složka, jelikož napsané zprávy jednotlivých postav jsou vyobrazeny hlasy jejich hereckých představitelů. Každá napsaná příchozí zpráva je vyslovena hercem nahlas a pomocí práce s hlasem je vystižen charakter a emoční znění každé zprávy. Do pozadí hraje hudba, která se střídá většinou při každé nové příchozí zprávě a dodává poslouchanému textu vyznění.

Při každé nové zprávě se spustí také Facebookové upozornění na příchozí zprávu. Buď to počítačové, což jsou vlastně dva jednoduché tóny, nejprve zazní nižší a následně vyšší. Nebo z mobilní aplikace. Tento zvuk jsem již popisovala v kapitole o hře *Jono a Kíš*, každopádně pro připomenutí, jedná se o cinknutí, kterému předchází jemné puknutí. Psaní textu na telefonu je zobrazeno zvuky typické pro zvukovou odezvu psaní na iPhone klávesnici. Tento zvuk bych popsala jako jemné klepání, které připomíná zvuk praskání bublinek na bublinkové folii. Kromě Facebooku postavy komunikují také přes iMessage, což jde vyzpozorovat právě díky zvuků, které se ozývají. Po každém odeslání zprávy zazní zvuk připomínající houknutí, který symbolizuje právě odeslanou zprávu prostřednictvím této aplikace.

Dalším zvukem, který charakterizuje mobilní telefon je vyzváněcí melodie iPhone telefonů značky Apple. Hlas vycházející z telefonu je tak jako u všech předchozích her upraven tak, aby zněl autenticky jako ze zařízení. To platí například i v momentě, kdy si Patrik pouští své natočené vlogy, které točí v průběhu putování s otcem. Zvuk je méně kvalitní a v pozadí zní šum. V momentě, kdy Patrik provádí telefonní hovor jako první, slyšíme nejdřív zvuky pípání – tedy psaní čísel na dotykové klávesnici mobilního telefonu a následně zvuky vytáčení čísla volaného.

Ve hře je také dvakrát proveden videohovor přes aplikaci Skype. Na začátku hovoru se rozezná typická Skype vyzváněcí znělka, která je složena ze tří jednoduchých tónů jdoucích po sobě, které se neustále střídají. Vždy po třech úderech tónu toto vyzvánění doplňuje dvojzvukový zvuk, který připomíná kapání vody, bublání, či prasknutí mýdlové bubliny v animovaném filmu. Vyzvánění tedy zní následovně: rozezná se tři tóny jdoucí po sobě, s tím, že první dva tóny jsou podobně dlouhé a poslední zní o něco déle. Následuje dvojzvuk připomínající bublání a poté se

rozezní opět tři tóny, které jsou ve stejném rytmu jako předešlé, ovšem jedná se o odlišné pořadí s jedním sníženým tónem. Znovu následuje dvojjzvuk bublání a tohle se stále opakuje ve smyčce, dokud příjemce hovor nepřijme. Pokud bych měla popsat toto vyzvánění v notách, jedná se o dis, his, dis a následně his, d, his. Po ukončení hovoru zazní zvuk, charakteristický pro ukončení Skype hovorů. Tento zvuk je zřejmě vytvořen hlasem, který je digitálně upraven. Jedná se o zvuk, který zní jako dva odlišné tóny – jeden vyšší a druhý nižší.

Co se týče ticha, ráda bych zde uvedla příklad, kdy ticho buduje atmosféru a dává prostor posluchačově imaginaci. V momentě, kdy začne zvonit domovní zvonek, probíhá v kuchyni hovor rodičů. Ve chvíli, kdy zvonek uslyší, oba najednou utichnou a následuje několika sekundové ticho. Poté promluví matka: „Ty někoho čekáš?“¹⁵⁵ a posluchač má možnost spolu s postavami přemýšlet, kdo by mohla být postava zvonící u dveří. Tato narativní scéna posluchače přirozeně posouvá dál v příběhu.

V této hře můžeme díky zpracované komunikaci teenagerů sledovat to, jakým stylem vedou rozhovory, jaký je jejich slang, nebo například styl humoru. Rozhlasová hra věrně zrcadlí generaci, kterou jsem charakterizovala v první části práce, a také zobrazuje generační rozdíly, které tvůrci vystihují stylem, který mladé posluchače pobaví. Například otec vlogy nazývá jako „zvukovo-obrazová pohlednice.“

Zároveň jsou zde vyzdvíženy problémy internetu, se kterými se mladiství mohou setkat. Jde například o ztrátu identity a soukromí, kyberšikanu a nebezpečí toho, že za každým profilem na sociálních sítích může být takřka kdokoliv. Jedním z východisek hry je ale také fakt, že moderní technologie jsou prospěšné například ve spojení s kamarády a rodinou odkudkoliv.

Z analyzovaných rozhlasových her můžeme vidět, že interpretují dnešní moderní dobu i společnost a snaží se věrně vystihovat to, čím si děti a dospívající prochází. Tématy inscenací jsou například problémy ve škole, vyčlenění z kolektivu, rodinné vztahy, kamarádství a podobně. Svět, který obklopuje hrdiny her pro děti a mládež, je zcela přirozeně zaplněn technologiemi tak, jako je to i v reálném světě. Tyto

¹⁵⁵ *Buen camino* [rozhlasová hra]. Režie: Vít Vencl. Praha: Český rozhlas, 2016. Čas: 00:02:13/00:02:14.

technologie jsou zvukově ztvárněny převážně pípáním, vyzváněcí melodií určité značky telefonu, nebo jinými elektroakustickými zvuky. Občasné jsou také autentické zvuky, jako například klikání myši, nebo psaní na počítačové klávesnici. Ovšem tento typ zvukového zpracování se ve hrách vyskytuje v poměrně menší míře. Ve hrách převažují velmi známé, až ikonické zvuky, kterými jsou právě například vyzváněcí melodie telefonů – například iPhone znělka, zvuková odezva odeslané zprávy, či zvuk upozornění příchozí zprávy sociálních sítí. Tyto zvuky si posluchač v percepci dokáže spojit s například danou aplikací, značkou, či něčím jiným.

Zároveň rozhlasové hry poukazují na generační rozdíly mezi rodiči a dětmi, co se moderních technologií týče. V rozhlasové hře *Co se stalo se Zuzanou?*, se například matka dětí ptá: „...Podcast? Aha... No a co to je? To je nějaký pořad na internetu?“¹⁵⁶ Ve většině her je nějaká narážka na příliš časté používání moderních technologií ze strany rodičů. Například v titulech *Buen camino*, *Pod slupkou* a *Jono a Kláš*. Rodiče děti upozorňují, aby již vypnuly počítač nebo telefon, snaží se je dostat ven, nebo k jiné aktivitě. Tímto autoři opět perfektně vystihují dnešní dobu a valnou řadu domácností s dětmi.

¹⁵⁶ *Co se stalo se Zuzanou?* [rozhlasová hra]. Režie: Josef Kačmarčík. Praha: Český rozhlas, 2021. Čas: 00:04:22/00:04:27.

Závěr

Bakalářská práce s názvem *Obraz moderních technologií v rozhlasových hrách pro děti a mládež* si kladla za cíl zjistit, jakým způsobem a v jaké míře jsou v dětských rozhlasových hrách vytvořených v posledním desetiletí vyobrazeny moderní technologie. Jedná se o prostředek zdroje zábavy, informací a komunikace, se kterým se denně setkávají jak dospělí, tak děti a tvoří součást našich životů. Na média je kladen tlak konzumentů, kteří přirozeně vyžadují aktuální témata a trendy. Rozhlasové médium samozřejmě není výjimkou. Co se týče dětského rozhlasového vysílání, můžeme si všimnout, že řada pořadů rozebírá současná témata a situace, které se často týkají právě například mobilních aplikací, sociálních sítí, her a podobně. Do relací jsou zváni také dětské oblíbení youtubeři a influenceři, kteří dětem předávají informace, nebo jsou pouze zdrojem zábavy. Pořady dětem často předávají nějaké výchovné a poučné východisko, varují před nástrahami internetu a trávením času online, či předávají cenné rady ohledně používání technologií a působení na sociálních sítích. Rádia tvoří pro děti také obsah na dalších platformách, například na YouTube, aby byla zachována relevantnost.

Co se týče rozhlasových her, častokrát tematizují dnešní svět a součástí příběhů bývají například počítače, telefony, tablety a zastoupení zde mají také sociální sítě. Z mé rešerše a poslechu her vyplývá, že nejčastější přítomnou moderní technologií bývá ve hrách mobilní telefon, díky kterému mohou postavy komunikovat. Jelikož se jedná o nejběžnější přístroj a vlastní ho v dnešní době i opravdu malé děti. Zároveň se mobilní telefon, jako jediná technologie vyskytuje ve všech zkoumaných titulech této práce. Dalšími zobrazenými technologiemi jsou nejčastěji počítač, notebook, dále také tablet, vysílačka a fiktivní pohádkové přístroje a vynálezy. Zmíněny jsou také sociální sítě a programy, buď to pouze okrajově, kdy si o nich postavy povídají, nebo skrze ně napřímo vedou komunikaci. Jedná se nejčastěji o Instagram, Facebook, ale také například Skype.

Zvukové zpracování pro moderní technologie se dá rozdělit na dva druhy, podle jejich charakteru. A tedy na zvuky autentické a elektroakustické. Během poslechu her jsem zjistila, že se převážně využívá elektroakustická podoba zvuku. Nejčastěji

se jedná o pípání, věrně známé zvuky aplikací, znělky a melodie vyzvánění, nebo také zvukovou odezvu dotykové klávesnice telefonu, což je typický zvuk slabého ťukání. Autentické zvuky, jako je například kliknutí počítačové myši nebo stisky tlačítek počítačové klávesnice mají ve hrách o něco menší zastoupení. Víceméně se takto zobrazuje právě jen notebook či počítač. Alfou a omegou jsou v tomto případě hry *Pod slupkou*, *Co se stalo se Zuzanou?* a *Jono a Kíš*, *Buen camino*. První dvě z těchto her využívají pro zobrazení moderních technologií převážně autentické zvuky, ve hře *Co se stalo se Zuzanou?* je dokonce úplná absence elektroakustického charakteru zvuků. Avšak další dvě jmenované rozhlasové hry jsou postaveny právě na elektroakustických zvucích, hojně jimi vykreslují online prostředí, digitální svět, komunikaci skrz sociální sítě a podobně. *Jono a Kíš* navíc tímto způsobem vykresluje celkový ambient prostředí, ve kterém se odehrává velká část příběhu – tedy v počítačovém digitálním světě. Možným dalším výzkumem, navazujícím na tuto práci, by mohla být otázka vedená metodou focus group, jaké zpracování her je pro dětské a dospívající posluchače více atraktivní. Zda spíše hry, stavěné na autentických zvucích či na pestrém, propracovaném sound designu, bohatém na elektroakustické a digitální zvukové efekty.

V každé z rozebraných rozhlasových her je dětem vysvětleno a ukázáno, že ač jsou moderní technologie nápomocné a prospěšné, dokážou lidem často v životě způsobit problémy a měli by si dávat pozor na to, jako s nimi naloží. Edukativním, přitom zábavným způsobem, posluchače varují na případné problémy způsobené technologiemi a zdůrazňují je v narativu příběhu. Každá hra má samozřejmě šťastný konec, ze kterého plyne zároveň ponaučení.

Ve hře *Jono a Kíš* hrozí narušení rodinných vztahů, kvůli notebooku, jelikož se postava Jono rozmýšlí, zda se vzdát rodiny a zůstat v digitálním světě plném her a zábavy, či se vrátit domů s rodinou. Každopádně notebook je zde zobrazen jako praktický pomocník pro zdroj informací a zábavy dětem. *Babu a papoušek* zobrazuje nebezpečnost vyspělé technologie, která může zapříčinit rodiny. Zde se sice jedná o fiktivní přístroje, každopádně metaforou se dají tyto situace přenést i do reálného světa. Kladným znakem technologií je ve hře vysílačka, která ostatním postavám pomůže vypátrat Babu. Rozhlasová hra *Co se stalo se Zuzanou?* ukazuje, že děti díky nahrávání podcastu na telefon odhalily velký problém ve společnosti,

kterým je šikana mezi dítětem a učitelem. Negativním východiskem může být v této hře například situace, kdy je skrze telefon na děti nepříjemná jedna z postav. Kdyby své nahrávání neuskutečnily, vyhnou se této situaci. Hra *Šedivák* předkládá důležitost mobilního telefonu, jelikož Marek díky němu zavolal sanitku v momentě, kdy to bylo potřeba. Zároveň je ale ve hře zmínka o tom, že se děti Markovi posmívají za jeho příspěvky na Instagramu. V rozhlasové hře *Pod slupkou* jsou technologie opět vyzdvihovány jako praktický zdroj pro nalezení informací. Negativní vliv technologií je ve hře zobrazen tím způsobem, že Jakub skoro nechodí ven a nejradši sedí u počítače. To vyvolává hádky s jeho otcem. V *Buen camino* je jasně vidět nebezpečí sociálních sítí v případě ztráty identity, kyberšikany a možné vytvořené závislosti. Přínos moderních technologií je ve hře zobrazen tak, že se postavy mohou spojit i když jsou od sebe ve velké vzdálenosti a dokonce se mohou vidět díky programu Skype přes videohovor.

Úplně stejným způsobem je vytvořena například rozhlasová hra *Sleduj!*,¹⁵⁷ která není součástí zkoumání. I tak jsem se rozhodla zmínit, že sociální sítě jsou ve hře prezentovány jako skvělý zdroj zábavy a obživy, ovšem nebezpečí tvoří ve ztrátě soukromí a například rozpadu kamarádství.

Rozhlas drží krok s dobou a reflektuje současný svět a vývoj technologií, které jsou v rozhlasových hrách zdařile zobrazovány. Potvrdila se má počáteční hypotéza, která předpokládala, že stěžejními zvuky budou právě ty elektroakustické.

Díky této práci jsem mohla blíže prozkoumat dětské rozhlasové hry a zjistila jsem, že se jedná o velmi zajímavé příběhy, které zaujmou i dospělého člověka.

¹⁵⁷ *Sleduj!* [rozhlasová hra]. Režie: Ondřej Štefaňák. Praha: Český rozhlas, 2022.

Příloha

Doplňkové informace k výzkumnému vzorku.

Jono a Kíš

Hlavní postavy Jono a Kíš ztvárnily děti Samuel Budiman a Coco Rafajová. Hra má celkovou stopáž 49 minut a 2 sekundy a pro Rádio Junior měla premiéru v roce 2021.¹⁵⁸

Jedná se o sci-fi příběh o dvou sourozencích, starším chlapci Jono a mladší dívce Kíš, kteří jednoho dne zůstali sami doma bez rodičů. Během toho je nečekaně pohltí jejich notebook (Ve hře se střídavě říká notebook a počítač, každopádně jedná se o notebook.) a děti se společně ocitnou ve světě internetu, což je místo plné zábavy, barev, her a informací, které zde člověk může najít. Děti si zde mohou zahrát jakoukoliv hru a nikdy se nebudou nudit. Ovšem internet může být také dost strašidelným a nebezpečným místem, což děti při svém působení postupně zjistí. To vše se ve hře zobrazuje velmi pestrým sound designem.



Obrázek 1 – Jono a Kíš.

¹⁵⁸ Jono a Kíš. Sci-fi příběh o tom, jaké je to ztratit se v online světě. In: *Rádio Junior* [online]. 2021. [citace: 2. 3. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/jono-a-kis-sci-fi-pribeh-o-tom-jake-je-ztratit-se-v-online-svete-8499984>.

¹⁵⁹ PERGLOVÁ, Kateřina, VAVŘÍK, Aleš. Jak si Jono a Kíš poradí uvnitř internetu? [obrázek]. In: *Rádio Junior* [online]. 2021. [citace: 2. 3. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/jono-a-kis-sci-fi-pribeh-o-tom-jake-je-ztratit-se-v-online-svete-8499984>.

Babu a papoušek

Rozhlasová hra *Babu a papoušek* z roku 2014 má celkem 45 minut a 31 sekund. Hlavní postavy Babu a rappera Zigiho ztvárnili Julie Baboráková, která je členkou Dismanova rozhlasového dětského souboru¹⁶⁰ a Martin Matejka. Dále zde hraje například Miroslav Táborský, Pavel Tesař, Jan Vondráček, Vlastimil Zavřel a Miroslav Hanuš,¹⁶¹ což jsou členové Pražského divadla v Dlouhé.¹⁶² V roce 2014 hra vyhrála v dětské kategorii Drama na Prix Bohemia Radio.¹⁶³

Jedná se o příběh desetileté Barbory, přezdívané Babu, které někdo ukradl jejího papouška Papu. Na své cestě dosáhnout zloděje se k ní postupně přidává rapper Zigi a další dva muži, kterými jsou doktor Julius Ledvina a zručný bezdomovec Jarda. Děj podtrhuje hudební složka v rytmu rapujícího Zigiho, objevují se zde moderní technologie a nevšední vynálezy. Každopádně, jedná se především o klasický střet dobra se zlem, jelikož papouška má ve spárech šílený profesor a vynálezce přístroje, který dokáže měnit zvířata na lidi a naopak. Během toho, co se skupinka v čele s Babu snaží odchytil papouška, přichází dějový zvrat. Postavy totiž zjistí, že papoušek je celou dobu dávno ztracený otec Barbory, kterého profesor před nějakou dobou přeměnil na papouška pomocí svého přístroje. To pro hlavní hrdinku znamená obrovskou radost, ostatní postavy jsou samozřejmě také nadšené, jelikož jim bylo malé Barbory, které se po otci stýskalo, líto. Tak jako každá pohádka pro děti, i tento příběh samozřejmě končí šťastným koncem. Dobro zvítězí nad zlem, zlý profesor je poražen, papoušek je zachráněn a je přeměněn zpět na otce Babu.

¹⁶⁰ VOJTÍŠKOVÁ, Zuzana. Dětská detektivka v rytmu hip hopu. In: *Týdeník rozhlas* [online]. 2014. [citace: 20. 4. 2022]. Dostupné z: http://www.radioservis-as.cz/archiv14/04_14/04_tema.htm.

¹⁶¹ Babu a papoušek. In: *Panáček v říši mluveného slova* [online]. 2014. [citace: 10. 3. 2022]. Dostupné z: <http://mluveny.panacek.com/rozhlasove-hry/98704-babu-a-papousek-2013.html>.

¹⁶² VOJTÍŠKOVÁ, Zuzana. Dětská detektivka v rytmu hip hopu. In: *Týdeník rozhlas* [online]. 2014. [citace: 20. 4. 2022]. Dostupné z: http://www.radioservis-as.cz/archiv14/04_14/04_tema.htm.

¹⁶³ Babu a papoušek. Hiphopový detektivní příběh s Miroslavem Hanušem a Janem Vondráčkem. In: *Dvojka* [online]. 2022. [citace: 14. 3. 2022]. Dostupné z: <https://dvojka.rozhlas.cz/babu-a-papousek-hiphopovy-detektivni-pribeh-s-miroslavem-hanusem-a-janem-7495916>.



Obrázek 2 – Babu a papoušek

Co se stalo se Zuzanou?

Rozhlasová hra má necelých čtyřicet pět minut, byla natočena v roce 2021 a premiéru měla v únoru roku 2022. O zvukovou složku se postarali Matouš Hejl a Jitka Špálová.¹⁶⁵ Hlavní postavy ztvárnily děti Samuel Budiman a Nina Rudišová, dále hrají například Lenka Zbranková, Igor Orozovič, Lucie Trmíková, Matěj Převrátíl, Denisa Barešová a další.¹⁶⁶

Příběh pojednává o jedenáctiletých dvojčatech Tadeášovi a Ele, kteří se snaží přijít na to, jak před lety zemřela jejich starší sestra Zuzana, kterou bohužel nikdy nepoznali. Své pátrání se rozhodli dokumentovat prostřednictvím mobilního telefonu, na který nahrávají výpovědi jednotlivých svědků, své myšlenky, ale i své soukromé rozhovory. Nahrávky jim následně slouží jako obsah podcastu, který tvoří do školy. Postupně se hlavní hrdinové setkají s několika lidmi, kteří jim sdělí informace, které dětem pomohou v dalším „vyšetřování“. Po vytvoření podcastu se shodnou s jejich matkou, že nahrávka může sloužit jako pomoc všem, kteří si

¹⁶⁴ Shutterstock. Pusťte si moderní detektivku [obrázek]. In: *Rádio Junior* [online]. 2022. [citace: 10. 3. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/babu-a-papousek-zabavna-detektivka-v-rytmu-hip-hopu-8166601>.

¹⁶⁵ Co se stalo se Zuzanou? Pátrání po tragickém osudu nešťastné dívky odhalí dávné křivdy. In: *Rádio Junior* [online]. 2022. [citace: 25. 4. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/co-se-stalo-se-zuzanou-patrani-po-tragickem-osudu-nestastne-divky-odhali-davne-8671113>.

¹⁶⁶ Co se stalo se Zuzanou? In: *Panáček v říši mluveného slova* [online]. 2022. [citace: 25. 4. 2022]. Dostupné z: <http://mluveny.panacek.com/rozhlasove-hry/284080-co-se-stalo-se-zuzanou-2022.html>.

procházejí něčím podobným jako tehdy Zuzana. Zároveň se na konci rozhlasové hry odkrývá hlavní téma, kterým je šikana ve škole, konkrétně v kolektivu dětí a učitelů, kdy je dítě obět’.



Obrázek 3 – Co se stalo se Zuzanou?

Šedivák

Rozhlasová hra *Šedivák* měla premiéru v roce 2021. Stopáž hry činí necelých 40 minut. Zvukovou složku a hudbu vytvořili Radim Dlesk, Stanislav Abrahám a Pavel Čeněk Vaculík. Hlavní postavu Marka ztvárnil Samuel Budiman, jeho rodiče Václav Neužil a Lucie Štěpánková a starého pana Šedivého Miroslav Hruška. Dále hrají například Lenka Zbranková, Eva Hacurová, Pavel Batěk, Daniel Vano a Matěj Trejtnar.¹⁶⁸

Příběh pojednává o rodině, která se z velkoměsta přestěhuje na venkov, s vidinou idylického života na statku. Bohužel tomu tak ale není, jelikož syn Marek je v nové škole šikanován a navíc se mu pravidelně ztrácí jeho milovaný kocour Leonard, což ho velmi trápí. Při jeho hledání se setkává se starým panem Šedivým, ze kterého má

¹⁶⁷ Shutterstock. Co se stalo se Zuzanou? To zjistíte v napínavém příběhu [obrázek]. In: *Rádio Junior* [online]. 2022. [citace: 25. 4. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/co-se-stalo-se-zuzanou-patrani-po-tragicke-osudu-nestastne-divky-odhali-davne-8671113>.

¹⁶⁸ Šedivák. Vyprávění o těžkostech stěhování na vesnici a nečekaném přátelství. In: *Rádio Junior* [online]. 2022. [citace: 5. 5. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/седивак-вырпавени-о-тезкостех-стеховани-на-весници-а-нечеканем-прателстви-8472378>.

zprvu strach. Když zjistí, že jde jen o obyčejného důchodce, spřátelí se spolu a stanou se sobě navzájem rodinným členem, který oběma chybí. Markovi prarodič a panu Šedivému vnuk. Hra tak končí šťastným koncem.



169

Obrázek 4 – Šedivák

Pod slupkou

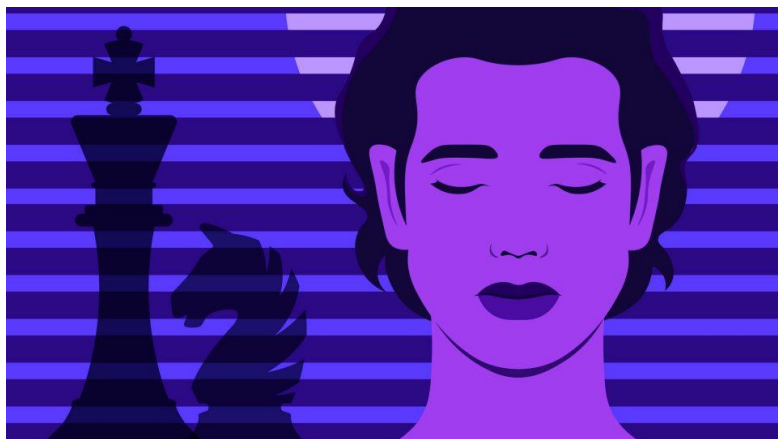
Rozhlasová hra Pod slupkou měla premiéru v roce 2021. Celkový čas hry je čtyřicet osm minut. Hrají zde například Antonín Kracík, Martin Zahálka, Martina Hudečková a Miroslav Táborský.¹⁷⁰

Příběh je o dvanáctiletém Jakobovi (v úvodu je představen jako třináctiletý, ale jeho otec zmíní, že je mu dvanáct), který je odlišný od jeho vrstevníků, jelikož ho nebaví chodit ven, sportovat, ani trávit čas s kamarády. Za to má ale jednu velkou vášeň, kterou jsou šachy. Během toho, co navštěvuje šachový kroužek, se seznámí s vrátným, panem Novotným, který je bývalý šachový mistr, ale nyní trpí již několik let Parkinsonovou chorobou. Pan Novotný Jakuba naučí nové triky a podpoří jej na šachovém turnaji. Díky jejich společnému koníčku si vzájemně sdělí

¹⁶⁹ Shutterstock. Co všechno dokáže jeden obyčejný kocour? [obrázek]. In: *Rádio Junior* [online]. 2022. [citace: 5. 5. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/седивак-выпривени-о-тезкостех-стеховани-на-весници-а-нечеканем-прателстви-8472378>.

¹⁷⁰ Pod slupkou. Miroslav Táborský v příběhu o chlapci, kterému život změnilly šachy. In: *Rádio Junior* [online]. 2021. [citace: 11. 6. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/pod-slupkou-miroslav-taborsky-v-pribehu-o-chlapci-kteremu-zivot-zmenily-sachy-8581174>.

své osobní problémy, podporují se a i přes věkový rozdíl se z nich stanou dobří přátelé.



171

Obrázek 5 – Pod slupkou

Buen camino

Rozhlasová hra z roku 2015 má celkově necelých 54 minut. Hraje zde například Martin Myšička, Jana Stryková, Johanna Tesařová, Jiří Köhler, Martin Veliký, Viktorie Hrachovcová, Marek Němec, Tomáš Turek, Vasil Fridrich, Kateřina Kovaříková, Oliver Procházka, Josef Kaňka a další. Propracovaný zvukový design zpracoval Jakub Rataj.¹⁷²

Jedná se o příběh putování otce se synem do jednoho z nejvýznamnějších poutních míst v Evropě, kterým je Santiago de Compostela ve Španělsku. Zúčastňují se tak proslulé Svatojakubské pouti, při které utvrzují své vztahy, dozvídají se o sobě nové informace a budují si navzájem důvěru a pochopení. Především ale tato inscenace pojednává o vztahu teenagerů k moderním technologiím a vyzdvihuje také nebezpečnost a riziko, které tyto technologie a obzvláště sociální sítě přináší. Jako hlavní negativní dopady uvádí především ztrátu identity, kybersikanu a možnou závislost na neustálém připojení online. Hra také zdůrazňuje fakt, že ne každý kdo

¹⁷¹ STANĚK, Vladimír. Poslechněte si příběh o chlapci, kterému život změnily šachy [obrázek]. In: *Rádio Junior* [online]. 2021. [citace: 11. 6. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/pod-slupkou-miroslav-taborsky-v-pribehu-o-chlapci-kteremu-zivot-zmenily-sachy-8581174>.

¹⁷² Buen camino. In: *Panáček v říši mluveného slova* [online]. 2022. [citace: 6. 10. 2022]. Dostupné z: <http://mluveny.panacek.com/rozhlasove-hry/133998-buen-camino-2015.html>.

na internetu vystupuje pod určitým profilem, je opravdu tím, za koho se vydává. V příběhu jsou perfektně ztvárněny rozhovory a styl komunikace dospívajících, kteří mají v průměru čtrnáct až šestnáct let. Jejich interakce je zobrazena pomocí Facebookové aplikace Messenger a mluva je opravdu autentická, včetně použitých vulgarismů či anglických počestěných výrazů.



173

Obrázek 6 – Buen camino



174

Obrázek 7 – Ilustrace Kristýny Plíhalové k originální knize Buen camino do autora Josefa Hese.

¹⁷³ Shutterstock. Najdou k sobě táta se synem zase cestu? [obrázek]. In: *Rádio Junior* [online]. 2022. [citace: 6. 10. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/buen-camino-vypraveni-o-putovani-otce-se-synem-do-santiago-de-compostela-8137880>.

¹⁷⁴ PLÍHALOVÁ, Kristýna. Buen camino [obrázek]. 2013. In: *Sdružení salesiánů spolupracovníků* [online]. [citace: 6. 10. 2022]. Dostupné z: <https://www.asczech.cz/rs/view.php?cisloclanku=2016010021>.

Seznam použitých pramenů, literatury, internetových odkazů a obrázků

Prameny

Babu a papoušek [rozhlasová hra]. Režie: Petr Vodička. Praha: Český rozhlas, 2014.

Buen camino [rozhlasová hra]. Režie: Vít Vencl. Praha: Český rozhlas, 2015.

Co se stalo se Zuzanou? [rozhlasová hra]. Režie: Josef Kačmarčík. Praha: Český rozhlas, 2021.

Jono a Kíš [rozhlasová hra]. Režie: Izabela Schenková. Praha: Český rozhlas, 2021.

Pod slupkou [rozhlasová hra]. Režie: Dimitrij Dudík. Praha: Český rozhlas, 2021.

Sleduj! [rozhlasová hra]. Režie: Ondřej Štefaňák. Praha: Český rozhlas, 2022.

Šedivák [rozhlasová hra]. Režie: Josef Kačmarčík. Praha: Český rozhlas, 2022.

Literatura

BOJDA, Tomáš. *Herec a režisér v rozhlase: kapitoly z tvorby Jiřího Horčíčky a Josefa Melče*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2020. ISBN 978-80-244-5698-0.

CRISELL, Andrew. *Understanding Radio*. Londýn: Routledge, 1986. ISBN 0-415-09087-3.

CROOK, Tim. *Radio Drama: Theory and Practice*. New York: Routledge, 1999. ISBN 0-415-21602-8.

CZECH, Jan. *O rozhlasové hře: hledání specifiky české rozhlasové inscenace od roku 1945*. Praha: Panorama, 1987.

DOČEKAL, Daniel. MÜLLER, Jan. HARRIS, Anastázie. HEGER, Luboš. *Dítě v síti: manuál pro rodiče a učitele, kteří chtějí rozumět digitálnímu světu mladé generace*. Praha: Mladá fronta, 2019. ISBN 978-80-204-5145-3.

JEDLIČKA, Richard. KOŤA, Jaroslav. SLAVÍK, Jan. *Pedagogická psychologie pro učitele*. Praha: Grada, 2018. ISBN 978-80-271-0586-1.

JEŠUTOVÁ, Eva. *Od mikrofonu k posluchačům: z osmi desetiletí českého rozhlasu*. Praha: Český rozhlas, 2003. ISBN 80-86762-00-9.

JOSHIOVÁ, Lieat Hughes. *Odpojte své dítě od sítě: 101 způsobů, jak se odtrhnout od přístrojů a užít si skutečného života*. Praha: Esence, 2018. ISBN 978-80-7549-632-4.

LOPATKA, Jan. *Šifra lidské existence*. Praha: Torst, 1995. ISBN 80-85639-55-6.

MATTERN, Joanne. *Instagram (Social Media Sensations)*. Minneapolis, Minnesota: Checkerboard Library, 2016. ISBN 9781680778502.

ŘEZNÍČKOVÁ, Zuzana. *Pátrání po neviditelném vrahovi: podoby české rozhlasové detektivky*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. ISBN 978-80-244-5445-0.

SPITZER Manfred. *Digitální demence: Jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. Brno: Host, 2014. ISBN 978-80-7294-872-7.

ŠTĚRBOVÁ, Alena. *Rozhlasová inscenace: teoreticky komentované dějiny české rozhlasové produkce*. Olomouc: Vydavatelství Univerzity Palackého, 1995. ISBN 80-7067-531-4.

TAPSCOTT, Don. *Grown up digital: How the Net Generation is Changing Your World*. New York: The McGraw-Hill, 2008. ISBN 978-0-07-150863-6.

Internetové odkazy

Babu a papoušek. Hiphopový detektivní příběh s Miroslavem Hanušem a Janem Vondráčkem. In: *Dvojka* [online]. 2022. [citace: 14. 3. 2022]. Dostupné z: <https://dvojka.rozhlas.cz/babu-a-papousek-hiphopovy-detektivni-pribeh-s-miroslavem-hanusem-a-janem-7495916>.

Babu a papoušek. In: *Panáček v říši mluveného slova* [online]. 2014. [citace: 10. 3. 2022]. Dostupné z: <http://mluveny.panacek.com/rozhlasove-hry/98704-babu-a-papousek-2013.html>.

Babu a papoušek. Zábavná detektivka v rytmu hip hopu. In: *mujRozhlas* [online]. 2022. [citace: 19. 11. 2022]. Dostupné z: <https://www.mujrozhlas.cz/rozhlasova-hra/babu-papousek-zabavna-detektivka-v-rytmu-hip-hopu>.

Beyond Millenials: The next Generation of Learners. Global Research & Insights. In: *Pearson* [online]. 2018. [citace: 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.pearson.com/content/dam/one-dot-com/one-dot->

com/global/Files/news/news-announcements/2018/The-Next-Generation-of-Learners_final.pdf.

Blue light exposed. In: *Bluelightexposed* [online]. [citace: 25. 1. 2022]. Dostupné z: <http://www.bluelightexposed.com/#bluelightexposed>.

BOJDA, Tomáš. *Herec a režisér v rozhlase: kapitoly z tvorby Jiřího Horčičky a Josefa Melče*. In: *Theses* [online]. Olomouc: Univerzita Palackého, 2020. [citace 20. 4. 2022]. s. 121. Dostupné z: https://theses.cz/id/aamerg/Disertace_-_FINAL_-_PDF.pdf.

BRYCHTA, Jan. Rádio Pigy: Proč dnes děti potřebují rozhlasové vysílání, jak ho poslouchají a co je vlastně zajímavé? In: *Lupa* [online]. 2018. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/clanky/radio-pigy-proc-dnes-deti-potrebuji-rozhlasove-vysilani-jak-ho-poslouchaji-a-co-je-vlastne-zajima/>.

Buen camino. In: *Panáček v říši mluveného slova* [online]. 2022. [citace: 6. 10. 2022]. Dostupné z: <http://mluveny.panacek.com/rozhlasove-hry/133998-buen-camino-2015.html>.

Co se stalo se Zuzanou? In: *Panáček v říši mluveného slova* [online]. 2022. [citace: 25. 4. 2022]. Dostupné z: <http://mluveny.panacek.com/rozhlasove-hry/284080-co-se-stalo-se-zuzanou-2022.html>.

Co se stalo se Zuzanou? Pátrání po tragickém osudu nešťastné dívky odhalí dávné křivdy. In: *Rádio Junior* [online]. 2022. [citace: 25. 4. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/co-se-stalo-se-zuzanou-patrani-po-tragickem-osudu-nestastne-divky-odhali-davne-8671113>.

Consumers of Tomorrow. Insights and Observations About Generation Z. In: *Grail Research* [online]. 2011. [citace: 10. 3. 2022]. Dostupné z: https://web.archive.org/web/20111215110719/http://www.grailresearch.com/pdf/ContentPodsPdf/Consumers_of_Tomorrow_Insights_and_Observations_About_Generation_Z.pdf.

DIMOCK, Michael. Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins. In: *Pew Research Center* [online]. 2019. [citace: 5. 3. 2022]. Dostupné z: <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>.

Domino slaví třicetiny. In: *Český rozhlas* [online]. 2012. [citace: 9. 12. 2022]. Dostupné z: <https://informace.rozhlas.cz/domino-slavi-tricetiny-7742058>.

Domino. In: *Český rozhlas* [online]. 2012. [citace: 9. 12. 2022]. Dostupné z: <https://dvojka.rozhlas.cz/domino-7230911>.

- Facebook to Acquire Instagram. In: *Meta* [online]. 2012. [citace: 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://about.fb.com/news/2012/04/facebook-to-acquire-instagram/>.
- Generace X Y Z Alfa – co to je?. In: *Krcmic* [online]. 2021. [citace: 1. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.krcmic.cz/jake-jsou-generace-x-y-z-a-alfa/>.
- Generace Z. In: *Wikipedia* [online]. 2022. [citace: 28. 2. 2022]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Generace_Z.
- HAMPLOVÁ, Ludmila. Technologie jako dobrý sluha, ale zlý pán. Platí to i o duševním zdraví dětí a mladistvých. In: *Zdravotnický deník* [online]. 2021. [citace: 10. 10. 2022]. Dostupné z: <https://www.zdravotnickydenik.cz/2021/11/technologie-jako-dobry-sluha-ale-zly-pan-plati-to-i-o-dusevnim-zdravi-deti-a-mladistvych/>.
- Hana Roguljič. In: *Databáze knih* [online]. [citace 2. 3. 2022]. Dostupné z: <https://www.databazeknih.cz/zivotopis/hana-roguljic-77977>.
- Jono a Kíš. Sci-fi příběh o tom, jaké je to ztratit se v online světě. In: *Rádio Junior* [online]. 2021. [citace: 2. 3. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/jono-a-kis-sci-fi-pribeh-o-tom-jake-je-ztratit-se-v-online-svete-8499984>.
- Kodex Českého rozhlasu. In: *Český rozhlas* [online]. [citace: 26. 10. 2022]. Dostupné z: <https://rada.rozhlas.cz/kodex-ceskeho-rozhlasu-7722382>.
- MCCRINDLE, Marc. FELL, Ashley. Understanding generation Alpha. In: *Generation Alpha* [online]. 2020. [citace: 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://generationalalpha.com/wp-content/uploads/2020/02/Understanding-Generation-Alpha-McCrimdle.pdf>.
- Média dětem, média s dětmi III. In: *Rada pro rozhlasové a televizní vysílání* [online]. 2018. [citace: 22. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.rrtv.cz/cz/static/orade/aktivity-rady/2018-media-detem.htm>.
- MILLS, Matt. 8D Audio: Jak to funguje a jeho vlastnosti. In: *Itigic* [online]. 2021. [citace: 7. 11. 2022]. Dostupné z: <https://itigic.com/cs/8d-audio-how-it-works-and-its-characteristics/>.
- Nastupuje generace alfa a s ní interakce nových rozměrů. In: *Mediaguru* [online]. 2016. [citace: 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.mediaguru.cz/clanky/2016/07/nastupuje-generace-alfa-a-s-ni-interakce-novych-rozmeru/>.
- Novinky v aplikaci Rádia Junior: nové hry, hudební nástroje, pozadí i oblečky pro Ušouna. In: *Český rozhlas* [online]. 2021. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/novinky-v-aplikaci-radia-junior-nove-hry-hudebni-nastroje-pozadi-i-oblecky-pro-8408309>.

O nás pro Vás. In: *Rádio Kulíšek* [online]. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: http://radio-kulisek.cz/index.php?option=com_content&task=view&id=13&Itemid=33.

O nás. In: *Český rozhlas* [online]. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/o-radiu-junior-8076227>.

O nás. In: *Dětské rádio Mělník* [online]. [citace 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://detske-radio-melnik.webnode.cz/studio/>.

O pořadu Hajaja. In: *Český rozhlas* [online]. [citace: 28. 10. 2022] Dostupné z: <https://dvojka.rozhlas.cz/hajaja-7230824/o-poradu>.

O pořadu Meteor. In: *Český rozhlas* [online]. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://dvojka.rozhlas.cz/meteor-5002347/o-poradu>.

O pořadu Pohádka. In: *Český rozhlas* [online]. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://dvojka.rozhlas.cz/pohadka-7230814/o-poradu>.

O pořadu Rozhlasová hra. In: *Český rozhlas* [online]. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/rozhlasova-hra-8049317/o-poradu>.

PERGLOVÁ, Kateřina, VAVŘÍK, Aleš. Jak si Jono a Kíš poradí uvnitř internetu? [obrázek]. In: *Rádio Junior* [online]. 2021. [citace: 2. 3. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/jono-a-kis-sci-fi-pribeh-o-tom-jake-je-ztratit-se-v-online-svete-8499984>.

Pět cílů pro naplnění poslání. In: *Český rozhlas* [online]. 2011. [citace: 26. 10. 2022]. Dostupné z: <https://informace.rozhlas.cz/pet-cilu-pro-naplneni-poslani-7741389>.

Pigy aplikace. In: *Pigy* [online]. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://www.pigy.cz/pigy-aplikace/>.

PLÍHALOVÁ, Kristýna. Buen camino [obrázek]. 2013. In: *Sdružení salesiánů spolupracovníků* [online]. [citace: 6. 10. 2022]. Dostupné z: <https://www.ascczech.cz/rs/view.php?cislocclanku=2016010021>.

Počet uživatelů na Instagramu v ČR stoupl na 2,9 milionu. In: *České noviny* [online]. 2021 [citace: 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.ceskenoviny.cz/zpravy/pocet-uzivatelu-instagramu-v-cr-stoupl-na-2-9-milionu/2099488>.

Pod slupkou. Miroslav Táborský v příběhu o chlapci, kterému život změnil šachy. In: *Rádio Junior* [online]. 2021. [citace: 11. 6. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/pod-slupkou-miroslav-taborsky-v-pribehu-o-chlapci-kteremu-zivot-zmenily-sachy-8581174>.

Podívejte se do zákulisí natáčení napínavého detektivního podcastu Co se stalo se Zuzanou [video]. In: *YouTube* [online]. 2022. [citace: 25. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Bup0KTtxCQ4&t=39s>.

Pollyanna. Příběh o tom, jak porazit smutek hrou na štěstí. In: *Rádio Junior* [online]. 2022. [citace: 9. 12. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/pollyanna-pribeh-o-tom-jak-porazit-smutek-hrou-na-stesti-8095652>.

Pořady. In: *Český rozhlas* [online]. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/porady>.

Rádio Domino. In: *Radio TV* [online]. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://www.radiotv.cz/internet/radio-domino/>.

Rádio Pohádka. In: *Radia* [online]. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://radia.cz/radio-pohadka-info>.

Rádio Proglas. In: *Proglas* [online]. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://www.proglas.cz/res/archive/202/019792.pdf?seek=1352280085>.

RŮŽIČKOVÁ, Daniela. FANFULOVÁ, Eva. MANĚNOVÁ Martina. PODRÁZKÁ, Michala. REMBOUSKOVÁ, Jitka. BERKI, Jan. JANATA, Daniel. LÁNA, Martin. OLBRICH, Libor. ROUBAL, Pavel. VYVIAL, Aleš. HAWIGER, David. SMOLKOVÁ, Jana. *Digitální gramotnost v uzlových bodech vzdělávání* [online]. 2020. [citace: 29. 8. 2022]. Dostupné z: <https://digifolio.rvp.cz/artefact/file/download.php?file=94097&view=13123>

RYBACK, Ralph. From Baby Boomers to Generation Z: The generational gaps and their roles in society. In: *Psychology today* [online]. 2016. [citace: 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-truisms-wellness/201602/baby-boomers-generation-z>.

RYBÁŘOVÁ, Veronika. Online už od kolébky: Jaká bude generace Alpha?. In: *Markething* [online]. 2021. [citace: 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://markething.cz/generace-alpha>.

RYBÁŘOVÁ, Alžběta. Děti v síti! Jak získat kontrolu nad sociálními sítěmi svých potomků?. In: *Marianne* [online]. 2021. [citace: 25. 10. 2022]. Dostupné z: <https://www.marianne.cz/zivotni-styl/deti-v-siti-jak-ziskat-kontrolu-nad-socialnimi-sitemi-svych-potomku>.

SADÍLKOVÁ, Zuzana. Děti a digitální technologie. In: *Solen* [online]. 2020. [citace: 25. 10. 2022]. Dostupné z: <https://www.solen.cz/pdfs/psy/2021/01/14.pdf>.

SAK, Petr. Mládež v konfrontaci generací. In: *Insoma* [online]. 2020. [citace: 24. 10. 2022]. Dostupné z: <http://www.insoma.cz/mladezvkonfrontaci.pdf>.

Shutterstock. Co se stalo se Zuzanou? To zjistíte v napínavém příběhu [obrázek]. In: *Rádio Junior* [online]. 2022. [citace: 25. 4. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/co-se-stalo-se-zuzanou-patrani-po-tragickem-osudu-nestastne-divky-odhali-davne-8671113>.

Shutterstock. Co všechno dokáže jeden obyčejný kocour? [obrázek]. In: *Rádio Junior* [online]. 2022. [citace: 5. 5. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/sedivak-vypraveni-o-tezkostech-stehovani-na-vesnici-a-necekanem-pratelstvi-8472378>.

Shutterstock. Najdou k sobě táta se synem zase cestu? [obrázek]. In: *Rádio Junior* [online]. 2022. [citace: 6. 10. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/buen-camino-vypraveni-o-putovani-otce-se-synem-do-santiago-de-compostela-8137880>.

Shutterstock. Pusťte si moderní detektivku [obrázek]. In: *Rádio Junior* [online]. 2022. [citace: 10. 3. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/babu-a-papousek-zabavna-detektivka-v-rytmu-hip-hopu-8166601>.

STANĚK, Vladimír. Poslechněte si příběh o chlapci, kterému život změnily šachy [obrázek]. In: *Rádio Junior* [online]. 2021. [citace: 11. 6. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/pod-slupkou-miroslav-taborsky-v-pribehu-o-chlapci-kteremu-zivot-zmenily-sachy-8581174>.

Šedivák. Vyprávění o těžkostech stěhování na vesnici a nečekaném přátelství. In: *Rádio Junior* [online]. 2022. [citace: 5. 5. 2022]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/sedivak-vypraveni-o-tezkostech-stehovani-na-vesnici-a-necekanem-pratelstvi-8472378>.

TAPSCOTT, Don. *Grown up digital: How the Net Generation is Changing Your World* [online]. New York: The McGraw-Hill, 2008. [citace: 10. 4. 2022]. s. 16. Dostupné z: [http://socium.ge/downloads/komunikaciisteoria/eng/Grown_Up_Digital_-_How_the_Net_Generation_Is_Changing_Your_World_\(Don_Tapscott\).pdf](http://socium.ge/downloads/komunikaciisteoria/eng/Grown_Up_Digital_-_How_the_Net_Generation_Is_Changing_Your_World_(Don_Tapscott).pdf).

Úvod. In: *Dětské rádio Mělník* [online]. [citace: 28. 10. 2022]. Dostupné z: <https://detske-radio-melnik.webnode.cz/>.

VOGELS, Emily. GELLES-WATNICK, Risa. MASSARAT, Navid. Teens, Social Media and Technology 2022. In: *Pew Research Center* [online]. 2022. [citace 25. 10. 2022]. Dostupné z: <https://www.pewresearch.org/internet/2022/08/10/teens-social-media-and-technology-2022/>.

VOJTÍŠKOVÁ, Zuzana. Dětská detektivka v rytmu hip hopu. In: *Týdeník rozhlas* [online]. 2014. [citace: 20. 4. 2022]. Dostupné z: http://www.radioservis-as.cz/archiv14/04_14/04_tema.htm.

VOLEK, Martin. Jak oslovit a zaujmout mladou generaci Z?. In: *Ipsos* [online]. 2018. [citace: 1. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.ipsos.com/cs-cz/jak-oslovit-zaujmout-mladou-generaci-z>.

Využívání sociálních sítí je předpokladem úspěchu mezi vrstevníky. In: *Zdravá generace* [online]. 2018. [citace: 25. 10. 2022]. Dostupné z: <https://zdravagenerace.cz/reporty/socialni-site/>.

Zpravodaj Odborné vzdělávání v zahraničí [online]. 2/2017. Praha: Národní ústav pro vzdělání, 1990-2017. [citace: 25. 2. 2022]. Dostupné z: <https://archiv-nuv.npi.cz/vystupy/cast-1-prumysl-4-0-a-jeho-vliv-na-svet-prace.html>

Seznam obrázků

Obrázek 1 – Jono a Kíš

Obrázek 2 – Babu a papoušek

Obrázek 3 – Co se stalo se Zuzanou?

Obrázek 4 – Šedivák

Obrázek 5 – Pod slupkou

Obrázek 6 – Buen camino

Obrázek 7 – Ilustrace Kristýny Plíhalové k originální knize Buen camino do autora Josefa Hese.