



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra

Bakalářská práce

Děští mediální hrdinové

Vypracovala: Tereza Rýparová
Vedoucí práce: Mgr. Marek Šebeš, Ph.D

České Budějovice, 2019

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

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

Anotace

Tato bakalářská práce se zaměřuje na dětské mediální hrdiny. Pro výzkum byly použity polostrukturované rozhovory s vybranými dětmi ve věku od šesti do dvanácti let ze základní školy v Kardašově Řečici. Celkem se výzkumu zúčastnilo 21 dětí, které odpovídaly na otázky ohledně oblíbených hrdinů, sledování televize, četby knih či hraní počítačových her. Primárním cílem práce bylo zjistit, jaké mediální hrdiny si děti vybírají, z jakého důvodu a z jakých médií hrdinové pocházejí. Sekundárním cílem jsou pak témata vyplývající z rozhovorů s dětmi, konzumace médií dětmi obecně, její možná rizika a případná regulace ze strany rodičů a podobně.

Klíčová slova

Dětské mediální hrdinové, mediální hrdinové, děti, hrdinové, média, hrdina, televizní pořady, televizní postavy, oblíbená postava, DVD, televize, kniha, pohádky, polostrukturované rozhovory, kvalitativní výzkum, seriály, počítač, tablet, telefon.

Annotation

This bachelor thesis focuses on children's media heroes. Semi-structured interviews with selected children from ages six to twelve from elementary school in Kardašova Řečice were used for the research. Twenty one children participated in the research were answering questions about favorite heroes, watching TV, reading books or playing computer games. The primary purpose of this thesis was to determine what media heroes children choose, for what reason and where the heroes come from. The secondary purpose are the topics arising from the interviews with children, media consumption by children in general, its possible risks, pertinent regulation by parents and so on.

Key words

Children's Media Heroes, Media Heroes, Children, Heroes, Media, Hero, TV shows, TV Characters, Favorite Character, DVD, Television, Book, Cartoons, Fairytales, Semi-structured Interviews, Quality Research, series, Computer, Tablet, Telephone.

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucímu práce Mgr. Marku Šebešovi, Ph.D za jeho trpělivost a poskytnutí cenných rad a informací, o které jsem se mohla opřít. Také bych ráda poděkovala paní vychovatelce ze Základní školy v Kardašově Řečici Janě Madarové, která mi velmi pomohla s průběhem celého výzkumu a zajistila předání souhlasů s výzkumem rodičům. Speciální poděkování si také zaslouží všechny děti, které se nebály, zapojily se do rozhovoru a přispěly svými obrázky.

Obsah

ÚVODEM.....	6
Teoretická východiska	
JAK SE DÍTĚ STANE TELEVIZNÍM DIVÁKEM?	7
VÝVOJ DÍTĚTE VE ŠKOLNÍM VĚKU	8
DĚTI A OBRAZOVKA	13
CO SE DĚTEM LÍBÍ A NELÍBÍ NA SLEDOVÁNÍ TELEVIZE?	17
MOŽNÁ RIZIKA SLEDOVÁNÍ TELEVIZE.....	20
VÝZNAM SLOVA HRDINA	23
DĚTŠTÍ MEDIÁLNÍ HRDINOVÉ	25
NEJSLEDOVANĚJŠÍ DĚTSKÉ POŘADY	27
VLIVY PŮSOBÍCÍ NA VÝBĚR HRDINY.....	28
Výzkum "Děťští mediální hrdinové"	
PRŮBĚH VÝZKUMU A POUŽITÉ METODY.....	30
VÝZKUMNÉ OTÁZKY.....	32
PŘEDVÝZKUM	32
PODOBA A PRŮBĚH ROZHOVORŮ.....	33
MEDIÁLNÍ HRDINA.....	36
TYPY DĚTSKÝCH TELEVIZNÍCH HRDINŮ	37
IDENTIFIKACE DĚTÍ S HRDINY	46
PŮVOD MEDIÁLNÍHO HRDINY ANEB, KNIHA VS. TELEVIZE	47
ROLE TELEVIZE V ŽIVOTĚ DÍTĚTE	48
POČÍTAČ, TABLET A TELEFON V ŽIVOTĚ DÍTĚTE	49
SHRNUTÍ	50
ZÁVĚREM	50
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	52
SEZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJŮ	52

ÚVODEM

Moderní doba je z velké části ovlivněna médii. Ať už jsou to média v podobě televize či internetu, nebo média v knižní a papírové podobě, jsou všude kolem nás a setkáváme se s nimi dnes a denně. Téma „Děťští mediální hrdinové“ jsem si vybrala proto, že děti se dostávají do kontaktu s médii již v útlém věku a společně s dalšími vlivy, které je obklopují, si vytváří svůj vnitřní svět dle vlastních hodnot. Jak například uvádí ve své knize Kirsh, již děti nízkého věku stráví u televize a v blízkosti dalších médií nejvíce času.

Čím dál častěji se setkávám všude na ulici s dětmi, kteří místo hovoru s kamarády mají hlavu skloněnou nad modře svítící obrazovkou a nevnímají okolí. Místo her venku často volí pohodlí domova a klávesnici od počítače, a proto si hned pokládám otázku, zda média úzce souvisí s výběrem dětských hrdinů, a jak? Jaké hrdiny si děti volí a jaký k tomu mají důvod? Projektují si do nich sebe samé, či naopak hledají ve svých hrdinech vlastnosti a schopnosti, které samy postrádají?

Děťští mediální hrdinové jsou proto tématem, kterému bych se ráda více věnovala. Mým primárním cílem bude zjistit, jaké hrdiny si děti volí, kterým hrdinům dávají přednost nebo zda jejich oblíbený hrdina je někdo, kdo vlastní něco, co by si samy tajně přály. Vybírají si děti výhradně kladné postavy, nebo jim nevadí ani ty záporné? Do své práce jsem si vybrala děti ve věku od šesti do dvanácti let.

Kromě dětských hrdinů také předložím informace týkající se dětí a jejich mediální konzumace. Jak často mají děti přístup k médiím, zda jsou doma nějak limitovány či mají neomezený přístup, zda již na prvním stupni základní školy disponují chytrým telefonem nebo naopak necítí potřebu taková zařízení vlastnit?

Tato práce je rozdělena na dvě části – teoretickou a praktickou. V teoretické části přiblížím, jak se vůbec dítě stane televizním divákem, jaký je psychologický vývoj dítěte ve školním věku, co se dětem líbí na obrazovce nebo jaká jsou možná rizika sledování televize. Dále pak popíši původní význam slova hrdina, jací jsou děťští mediální hrdinové a zda na výběr hrdiny působí určité vlivy.

V praktické části zaměřené na výzkum se zaměřím na výzkumné otázky, které se týkají tématu „Děťští mediální hrdinové“ a popíši výzkum, který bude probíhat formou kvalitativních rozhovorů s vybraným prvkem dětí. Rozhovory proběhnou vždy se třemi respondenty, kteří jsou voleni záměrně z rozdílné věkové kategorie či dle zvolených hrdinů. U hrdinů pak dále rozvedu jejich původ, zda pocházejí z televize či knih a také, zda se děti s hrdiny ztotožňují. Výsledné informace budu porovnávat mezi sebou a zjistím, zda děti ve stejném věku mají tendenci volit stejné hrdiny a pokud ne, čím je to podmíněno.

Pokusím se přiblížit chápání a náhled dětí na svět, doplním tak stávající informace o nové, zajímavé poznatky. Opírat se budu především o publikace jako je Children, Adolescents, and the Media od Victora C. Strasburgera a kol.; Encyclopedia of Children, Adolescents, and the Media

od Jeffreyho J. Arnetta nebo Stevena J. Kirshe a jeho knihu *Media and Youth, Developmental Perspective*. V oblasti týkající se dětského vývoje přispějí zejména informacemi od Marie Vágnerové nebo Josefa Langmeiera a Dany Krejčíkové.

Teoretická východiska

JAK SE DÍTĚ STANE TELEVIZNÍM DIVÁKEM?

Děti dnes žijí v prostředí plném televizí, DVD přehrávačů, počítačů, internetu, tabletů a chytrých telefonů. Počítač dokáže za vteřinu stáhnout stovky písniček, zprávy se internetem šíří rychlostí blesku a díky aplikaci Google play nebo IOS si do telefonu stáhnete jakoukoliv hru nebo aplikaci, kterou budete chtít. Média jsou všudypřítomnou silou v každodenním životě dětí a hrají integrální roli v oblasti vzdělávání, komunikace, zábavy a výchovy dětí.¹

Jistě bychom našli celou řadu studií, výzkumů a odborných textů zabývajících se působením různých druhů médií a jejich vlivů na dítě. Ať se již bavíme o médiích typu televize, počítač a internet, počítač a počítačové hry nebo knihy. Mnoho výzkumů se zabývá negativními vlivy, které by na dítě během konzumace mohly působit, ať jsou to například počítačové hry, reklamní kampaně či nevhodné filmy. Dětsví je jedno z nejdůležitějších období v lidském životě, a proto je nesmírně důležité snažit se zredukovat veškeré negativní vlivy, které by mohly na dítě působit.

Přestože existuje i celá řada studií, které disponují informacemi o pozitivním či neutrálním vlivu médií, domnívám se, mluví-li se o dětských televizních divácích, studie obsahující informace o negativních mediálních vlivech získávají více pozornosti. Takové studie a výzkumy se pak například snaží nacházet souvislosti mezi agresí a násilím v mediích, ať už televizi, počítači či chytrém telefonu, a agresí či vztekem projevujícím se u dítěte. Můžeme se tedy domnívat, že dítě, které během svého vývoje konzumuje média ve větší míře než jeho vrstevníci, se bude projevovat a reagovat na stejné podněty odlišným způsobem než dítě, které média sleduje podstatně méně nebo vůbec.

Nespočet psychologických prací zabývajících se vývojem dětí popisuje způsob chování a psychologický vývoj typické pro běžné dítě v konkrétním věku. Studie, které jsou zaměřené na vztah dítěte a médií se snaží tento způsob chování porovnat s vývojem dětského mediálního konzumenta. Přestože je každé dítě zcela jiné, vyvíjí se vlastní rychlostí, většina studií pracují s prvkem „běžného dítěte“.

A právě s individuálním vývojem, vlastní rychlostí a dětskými potřebami úzce souvisí kontext rodinného prostředí a prostředí, v jakém dítě vyrůstá, a v jakém média konzumuje. V jakém

¹ Calvert, S. L., J. B. Wilson. 2010. *The Handbook of Children, Media, and Development*. Blackwell Publishing Ltd. ISBN: 978-1-405-14417-9

množství, jak emotivně je dítě založeno, jakou hraje roli mezi členy rodiny, a jak členové rodiny přistupují k médiím, zda jsou sami častými konzumenty, nebo naopak dítě drží od televize dál a mají snahu ho co nejvíce zabavit různými hrami.

V následující kapitole se nejprve budeme zabývat psychologickým vývojem dítěte ve věku od 6 do 12 let čili dětí v mnou zkoumané věkové kategorii. Kromě typických vlastností a projevů se zaměřím především na jejich zájmy a mediální konzum. Jaké jsou nejsledovanější pořady a nejoblíbenější hrdinové. Dětské preference se budou lišit z hlediska věku a pohlaví, okolních vlivů. V dnešní době může název hrdina nést téměř kdokoliv nebo cokoliv, ale jak se dnešní mediální hrdinové liší od původního významu slova „hrdina“?

VÝVOJ DÍTĚTE VE ŠKOLNÍM VĚKU

Mezi šestým a sedmým rokem života čeká dítě vstup do školy. Pro dítě je toto období velkou změnou a velkým krokem kupředu (když jde poprvé do školy, už ví, že od této chvíle se stává školákem). Každé dítě by mělo být fyzicky i psychicky připravené pro plnění nadcházejících školních požadavků. Připravenost se týká čtyř psychofyzických oblastí. Jednou z těchto je *tělesná vyspělost*, kdy dítě dosahuje určitých proporcí a kilogramů odpovídajícím normě, určitého vzrůstu. Dítě musí být fyzicky zdatné a schopné unést určitou zátěž, jako je nošení aktovky, či sezení v lavici. Toto je nesmírně důležité proto, aby dítě nebylo unavené a bylo schopné plnit školní povinnosti. Dalším kritériem je samozřejmě věk, pokud dítě neplní některý z těchto požadavků, je možné zažádat o odklad a ponechat dítě o rok déle v mateřské škole. Další z psychofyzických oblastí je *rozumová vyspělost*. Dítě je schopné používat základní symboly, jako jsou barvy, tečky, čárky, odlišení práce od her, schopnost mluvit v souvislých větách, dostatečná koncentrace a udržení pozornosti při hodině. Je také nezbytné, aby dítě bylo emočně stabilní, chápalo, co znamená trest a odměna a upínalo se raději k odměňování, které je pro něj výhodnější. Mělo by také být schopno zaujmout ochranný postoj a být tak nápomocno slabším. Pokud splňuje dítě i tato kritéria, mluvíme o *citové vyspělosti*. Poslední ze psychofyzických oblastí se pak rozumí *sociální vyspělost*. Dítě je ze školky a dalších míst zvyklé na pobyt a kontakt s dětmi, umí se začlenit do kolektivu a je schopné spolupracovat společně se spolužáky na zadaných úkolech²

² Langmeier, J., D. Krejčíková. 2006. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada Publishing. 2., aktualizované vydání. ISBN: 80-247-1284-9.; Vágnerová, M. 2008. *Vývojová psychologie, dětství a dospívání*. Praha: Karolinum. ISBN: 978-80-246-0956-0.

Období mladšího školního věku je zahájeno začátkem povinné školní docházky a končí přibližně v 11–12 letech dítěte, kdy se projevují první známky pubescence. Období mladšího školního věku se tedy vztahuje k prvnímu stupni základní školy. Pro dítě od 6 do 12 let jsou charakteristické tyto vlastnosti:³

1. *Spolupráce* – dítě se rádo cítí užitečné a nápomocné. Je srovnáváno s okolím a vrstevníky, čímž se dítě motivuje a sebezdokonaluje. Dítě poznává okolní svět.
2. *Soutěživost*– v dítěti roste přirozená soutěživost a snaha být nejlepší, nejvýraznější. Dožaduje se záměrné pozornosti a snaží se dosáhnout vytyčeného cíle.
3. *Škola jako hlavní motiv* – škola je pro děti středobod vesmíru, těší se do ní, vyprávějí si zážitky s vrstevníky a dosahují v ní úspěchů.
4. *Naivní realismus* – z počátku děti všemu a všem důvěřují, jsou tedy až naivní. Toto období přechází v kritický realismus, kdy děti už jen tak všemu neuvěří a dokáží být i kritické.
5. *Závislost na autoritě* – největší autoritou je učitel a rodiče. Děti k nim vzhlížejí a jsou pro ně vzorem, chování, vyjadřování. Tato závislost oslabuje zhruba kolem 10. roku dítěte. Důležitějším se pro dítě stávají přátelé, vrstevníci. Dítě přestává žalovat a je solidární.
6. *Psychicky klidné období* – dítě je kladně citově naladěno, má radost ze života, je bezstarostné, hovorné a výřečné, druzí se a tvoří si přátelé.
7. *Potřeba začlenění se* – dítě se snaží začlenit se do skupiny. Toto ztotožnění funguje jako příprava na budoucí vztahy – intimní i přátelské a je velmi důležité, aby si každé dítě ve škole našlo někoho k sobě.
8. *Paměť* – dítě pomalu a postupně přechází od mechanické k logické a od krátkodobé k dlouhodobé. Zhruba v 10 letech mozek přestává růst.⁴

Dle Vágnerové nebyla doba nástupu do školy stanovena pouze náhodou. Ve věku od 6 do 7 let totiž dochází k různým změnám ve vývoji. Tyto změny jsou podmíněny zráním i učením.⁵ Dítě přestává svůj čas trávit pouze hrami, ale začíná se učit i pevně daným pravidlům, klasifikaci a autoritě.

³ Langmeier, J., D. Krejčíková. 2006. *Vývojová psychologie.*; Vágnerová, M. 2008. *Vývojová psychologie, dětství a dospívání.*

⁴ Langmeier, J., D. Krejčíková. 2006. *Vývojová psychologie.*; Vágnerová, M. 2008. *Vývojová psychologie, dětství a dospívání.*

⁵ Vágnerová, M. 2008. *Vývojová psychologie, dětství a dospívání.*

„Zejména první roky školní docházky jsou absolutní změnou v každodennosti dítěte, mění se náplň a také smysl trávení času. Hra bez výsledného efektu se přeměňuje ve hru s pevnými pravidly a následnou klasifikací jejích výsledků. Škola tedy bývá jedním z prvních míst, kde se dítě poprvé střetává s hodnocením své osoby učitelem. To se liší od zavedeného hodnocení ze strany rodičů, které je založeno spíše na emociální bázi.“⁶

Ze začátku si dítě musí zvykat na režim, který předtím neznalo, nicméně v tomto období se významně rozvíjí logické myšlení a s tím souvisí o zlepšování paměti. Velmi důležité je rozvíjení hudebního, sportovního či výtvarného nadání. Pokud dítě projeví určitý zájem o tyto činnosti, je největší šance, že se hodně naučí.

Již děti předškolního věku si jsou vědomi rozdílu mezi pohlavími, tedy mezi dívkami a chlapci, ať již z hlediska fyziologického, či co se týče jejich rolí. Přijímají role holčičky či chlapečka a chovají se podle nich a podle toho, co od nich ať již rodiče, nebo společnost očekává. Napodobují své vrstevníky stejného pohlaví a chtějí vypadat podobně. Proto mají děti tendenci upřednostňovat hry se stejným pohlavím.⁷ Z důvodu pochopení rozdílů mezi pohlavími, se často bude kolektiv například ve škole dělit na dva, chlapce a děvčata.

Sociální skupiny značně ovlivňují vývoj dítěte, jednou z nich je především třída. Dítě se ve třídě učí komunikaci na úrovni rovnocenných partnerů. Učí se soutěživosti, spolupráci. Významným projevem sociální zkušenosti může být také solidarita, kterou dítě prožívá. Dítě získává sebejistotu skrze sympatie a hodnocení spolužáků a dobré pozice. Víc si samo sebe váží.

Hodnocení rodičů nebo učitelé může být jiné:

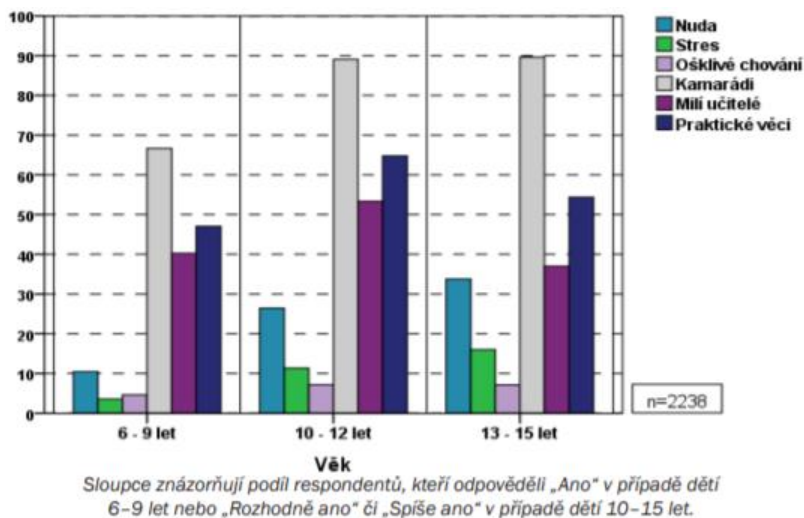
- Hodnocení rodiny: bývá v tomto věku nejvýznamnější, rodina projevuje svou citovou vazbu k dítěti, zároveň mohou mít rodiče zkreslený obraz o dítěti – je nekrásnější, nejchytřejší.
- Hodnocení ve škole: bývá kritičtější. Dítě si zde svou pozici (na rozdíl od rodiny) musí teprve vydobýt. Očekávání menších školáků proto bývá naivnější. Očekávají, že budou obdivováni stejně, jako doma. Akceptování méně příjemných zkušeností pro ně bývá těžké. V mladším školním věku učitel kontroluje a reguluje jak chování dítěte, tak jeho výkon.⁸

⁶ Bocan, M. Maříková, H., a kol. 2011. „Hodnotové orientace dětí ve věku 6-15 let“. s. 60, *Národní institut dětí a mládeže*, [online] [cit. 25.2.2019]. Dostupné z <http://vyzkum-mladez.cz/zprava/1310479648.pdf>.

⁷ Vágnerová, M. 2008. *Vývojová psychologie, dětství a dospívání*.

⁸ Vágnerová, M. 2008. *Vývojová psychologie, dětství a dospívání*.

Graf č.1



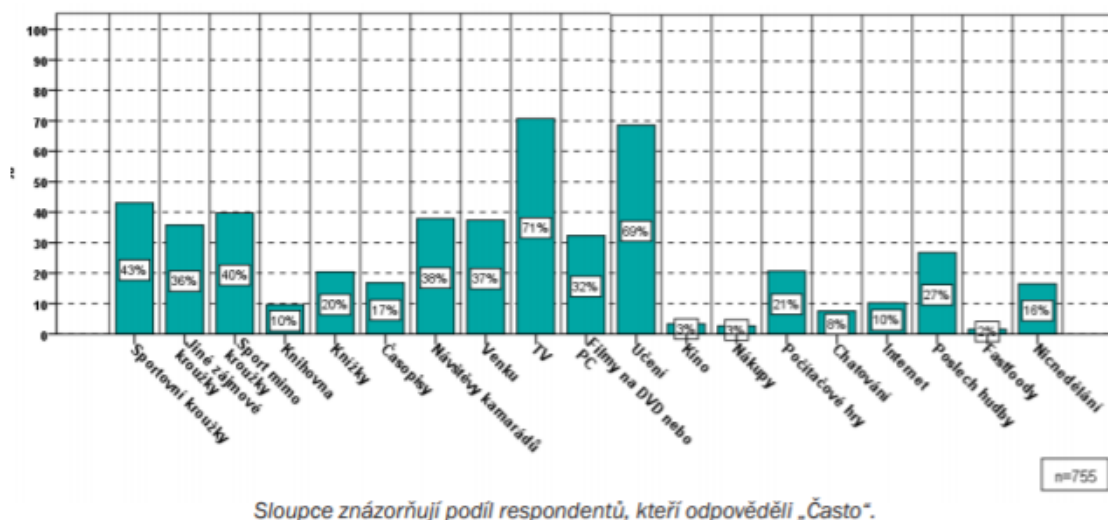
(Bocan, M. – Maříková, H., a kol.; Hodnotové orientace dětí ve věku 6-15 let)

Z grafu č.1 je patrné, že děti ve věku od 6 do 9 let navštěvují školu kvůli kamarádům asi ze 70 %, kdežto žáci od 10 do 15 let odpověděli, že ve škole mají kamarády asi z 90 %. Čím jsou děti starší, tím více se ve škole začínají nudit. Téměř 1/3 nejstarších dětí pociťují ve škole nudu a s názorem, že se mohou naučit něco, co budou do života potřebovat, se stotožňují spíše děti ve věku od 10 do 12 let. Čím jsou děti starší, tím více pociťují na vlastní kůži stres. Asi jen 3 % dětí z prvních ročníků odpověděla, zatímco s věkem stres přibývá.⁹

⁹ Bocan, M. Maříková, H. a kol. 2011. „Hodnotové orientace dětí ve věku 6-15 let“. s. 60, *Národní institut dětí a mládeže* [online] [cit. 25.2.2019]. Dostupné z <http://vyzkum-mladez.cz/zprava/1310479648.pdf>.

Jak dnešní děti tráví svůj volný čas? Volný čas je pro dítě velmi důležitý, poskytuje mu možnost k poznávání sebe sama, k poznávání ostatních i okolního světa. Volný čas je doba mimo školní povinnosti. Volný čas je tedy chápán jako činnost, kterou dítě vykonává dobrovolně a očekává jisté uspokojení. Nejdůležitější funkce volného času jsou odpočinek, zábava a rozvoj osobnosti. Dle studie od Bocana a kol. podílející se na výzkumu hodnotové orientace dětí ve věku od 6 do 15 let se naprostá většina dívá denně na televizi, viz graf č. 2. 71 % dětí mladšího věku odpovědělo, že sledují televizi. Mimo jiné děti také věnují svůj čas hraním her na počítači či sledováním filmů na DVD. Pouze 1 % všech dětí z výzkumu uvedlo, že na televizi se nedívají vůbec.¹⁰

Graf č. 2



(Bocan, M. – Maříková, H., a kol.; Hodnotové orientace dětí ve věku 6-15 let)

¹⁰ Bocan, M. Maříková, H. a kol. 2011. „Hodnotové orientace dětí ve věku 6-15 let“. s. 60, *Národní institut dětí a mládeže* [online] [cit. 25.2.2019]. Dostupné z <http://vyzkum-mladez.cz/zprava/1310479648.pdf>.

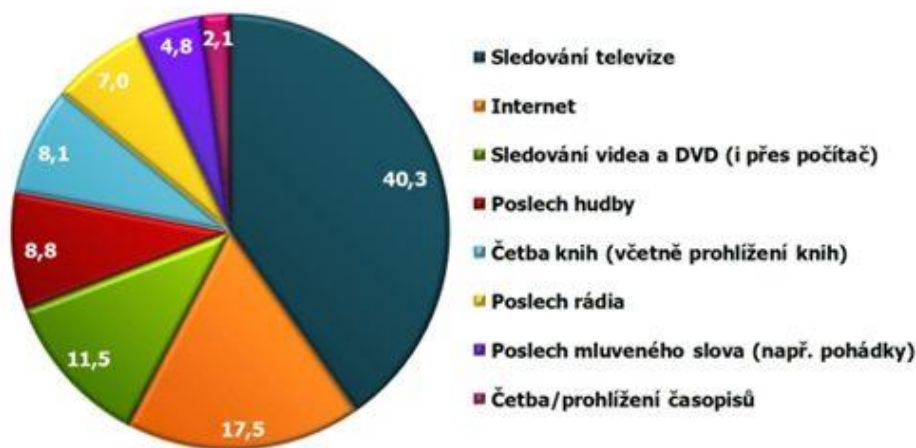
DĚTI A OBRAZOVKA

Dokonce i malé děti-kojenci, batolata a děti předškolního věku-vyrůstají v domácnostech, kde jsou média ústřední součástí jejich každodenních zkušeností. S výjimkou rodiny, televize dosahuje u dětí v mladším věku více stráveného času než jakákoli jiná socializační instituce.¹¹

U dětí mladšího školního věku převládají v oblíbenosti film a video. S pokročilými dovednostmi (například ve čtení) nabývají na oblíbenosti také knihy a dětské časopisy. Ve třetí třídě základní školy žáci již dobře čtou, a proto je čtení prostředkem zábavy a přijímáním informací. Mezi těmito druhy médií je velký rozdíl, proto si dítě většinou vybírá jeden z nich, který dále preferuje.¹²

V České republice průměrné dítě stráví zhruba čtyři hodiny denně konzumací medií. S touto informací přišla v roce 2012 na veřejnost společnost Nielsen Admosphere zabývající se měřením sledovanosti televize v České republice. Ze všech médií pak děti nejvíce času stráví v přítomnosti televize. Kromě toho mladší děti také volí poslech mluveného slova či četbu knih, starší naopak usedají k internetu či poslechu hudby. Dle výzkumné agentury Nielsen Admosphere, která pro Asociaci televizních organizací zajišťuje průzkum životního stylu dětí, roste s přibývajícím věkem i čas strávený v blízkosti medií. U dětí od 4 do 9 let se jedná od něco málo přes 3 hodiny denně, u dětí okolo 11 let se celkový čas blíží k 5 hodinám denně. Většinu této konzumace pokrývá televize, jak je patrné z grafu č. 3. Stejný průzkum se prováděl i v roce 2008 a společnost uvádí, že se výsledky téměř nelišily.¹³

Graf č. 3



Zdroj: LSS děti 2012, ATO-MEDIARESEARCH, 4-14 let, n = 705

¹¹ Kirsh, S. J. 2010. *Media and Youth: A Developmental Perspective.*, Wiley-Blackwell, A John Wiley & Sons, Ltd., Publication, ISBN:978-1-4051-7948-5

¹² Vágnerová, M. 2008. *Vývojová psychologie, dětství a dospívání.*

¹³ Nielsen Admosphere. 2012. „TZ Děti věnují médiím v průměru čtyři hodiny denně“. [online] [cit. 13.3.2019]. Dostupné z <https://www.nielsen-admosphere.cz/press/tz-deti-venuji-mediim-v-prumeru-ctyri-hodiny-denne/>.

Strasburger a kol. ve své knize popisují výzkum, konající se ve Spojených státech Amerických v 90. letech. Výzkum se týkal sledování televize a bylo do něj zapojeno více než 5000 dětí žijících ve dvaceti třech různých státech. Zjistilo se, že průměrné 12leté dítě stráví denně 3 hodiny sledováním televize. Podobný výzkum byl konán i v několika severních zemích Evropy, jako je Dánsko, Finsko, Island, Norsko nebo Švédsko. Zjistilo se, že 95 % dětí má doma přístup jak k televizi, tak k internetu. Nicméně i přesto zůstává televize číslem jedna ve volnočasových aktivitách dětí. Je naprosto jasné, že dnešní děti jsou konfrontovány médii ze všech stran už od úplného počátku. Pokud by se tyto děti zeptaly svých rodičů, nebo dokonce prarodičů, měly by dojem, že jejich mládí probíhalo v pravěku. Pojmy, jako digitální televize nebo Google před 30 lety ještě vůbec neexistovaly.¹⁴

V roce 2005 byl u dětí průměr 6,5 hodin denně co se týče užívání médií, v roce 2010 je průměr ještě o hodinu vyšší. Větší problém, než užívání médií je jejich četnost ve stejnou dobu. Děti dokáží užívat několik médií současně, to znamená pojmout 10 hodin a 45 minut médií ve zmíněných 7,5 hodinách denně. Nejvíce času stráví děti v blízkosti televize. Průměrné americké dítě sleduje televize zhruba 4,5 hodiny denně. V knize *Children, Adolescents, and the Media* od Strasburger a kol. můžeme najít, že jako nejvíce šokující považují fakt, že zhruba 20 % dětí ve věku od 0 do 3 let má vlastní televizi v pokoji, u dětí ve věku od 3 do 6 let se pak uvádí číslo 40 % s modernějšími prostředky k užívání médií tedy narůstá doba strávená v jejich blízkosti. Za 15 let se průměr z 3 hodiny denně zvýšil o hodinu a půl, co se týče televize a o 3,5 hodiny, uvažíme-li všechna dostupná média.¹⁵

Televize v určité míře může představovat "okno do světa", ale jen pokud se dítě dívá v přiměřené míře. Vliv televize se může projevit na vývoji jak emocionálním, tak sociálním. Dítě má první styk s televizí dříve, než začne mluvit nebo chodit. Obrazovka velmi rychle přitahuje oči dítěte, to pak rozpoznává různé zvuky z ní. Někdy se navíc nám může zdát dítě soustředěné na program v televizi, nicméně pokud ho vidíte s upřeným pohledem a pootevřenou pusou, s největší pravděpodobností půjde jen o „mediální hypnózu“, jak uvádí Lábusová. Miminka a batolata by v blízkosti televize neměla trávit vůbec žádný čas. V prvních 3 letech života dítě získává důležité životní poznatky v oblasti fyzických, emocionálních nebo sociálních dovedností. Pokud takto malé dítě sedí u televize, jeho poznávání je silně zkresleno, jelikož nedokáže rozeznat skutečnost od fikce. Dítě v tu chvíli pouze děj pasivně přijímá a nezkoumá své okolí. Do tří let navíc dítě není schopno chápat děj, vnímá pouze změť barev, obrazců a zvuků, kterým nerozumí. U starších dětí již lze tvrdit, že televize může rozšiřovat jejich obzory, ale velmi záleží

¹⁴ Strasburger, V. C., B. J. Wilson., A. B. Jordan. 2014. *Children, Adolescents, and the Media*. SAGE Publications, Inc. third edition. ISBN: 978-1-4129-9926-7.

¹⁵ Strasburger, V. C., B. J. Wilson., A. B. Jordan. 2014. *Children, Adolescents, and the Media*.

na vybraném programu a rodičovském dohledu, aby starší děti ze svého sledování získaly jak zábavu, tak i poučení.¹⁶

Kontríková Veronika a kol. přichází s kvalitativní studií s názvem *Byl jednou jeden tablet: děti (0-8) a digitální technologie*. V tabulce č. 1 můžeme vidět, jaká elektronická zařízení mají různé rodiny doma k dispozici.¹⁷

Tabulka 1: Typy zařízení vyskytující se v rodině a jejich vlastnictví dítětem (zeleně)

Typ technologie v rodině	F01	F02	F03	F04	F05	F06	F07	F08	F09	F10
Vlastněno dítětem (zeleně)										
Televize	X	X		X	X	X		X	X	X
PC / Notebook	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Tablet	X			X	X		X	X	X	X
Chytré mobily	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Mobil	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Mp3 přehrávač	X			X				X		X
Herní konzola (PSP, X-Box apod.)				X			X			

(Kontríková, V., Černíková, M., Šmahel, D., *Byl jednou jeden tablet: děti (0-8) a digitální technologie*)

Studie také obsahuje rozhovory s rodinami, které odpovídají na otázky, kolik hodin denně stráví jejich dítě s médii. Jedna maminka například uvádí, že pokud jde o “výjimečnou” situaci, může být dítě na počítači 5-6 hodin v kuse.¹⁸

¹⁶ Lábusová, E. 2006-2018 „Nejmenší děti a obrazovka“ 2006-2018 Eva Lábusová, [online] [cit. 12.4.2019]. Dostupné z: http://www.evalabusova.cz/clanky/deti_obrazovka.php.

¹⁷ Kontríková, V., Černíková, M., Šmahel, D. 2015. „Byl jednou jeden tablet: děti (0-8) a digitální technologie“. *Digital Citizen Security Unit Institute for the Protection and Security of the Citizen, Joint Research Centre, The European Commission's in-house science service*. [online] [cit. 13.3.2019]. Dostupné z: https://webcentrum.muni.cz/media/3081365/0-8__national_report_final_cz.pdf.

¹⁸ Kontríková, V., Černíková, M., Šmahel, D. „Byl jednou jeden tablet: děti (0-8) a digitální technologie“. s. 19

Některé rodiny se snaží čas strávený před televizí u svých dětí korigovat a přicházejí s pravidlem „televize během školy“. Toto pravidlo se stane součástí rodinného života a všichni členové tak žijí prakticky bez televize 5 dní v týdnu. Společně se baví jídlem, kvalitními rozhovory a tempo jejich života tak určují vlastní potřeby, ne média. Děti zvládají vykonávat domácí úkoly bez toho, aniž by spěchaly, aby skončily včas před začátkem jejich televizní show. O víkendech mají televizi povolenou bez limitů bez pocitu viny, že je obírá o drahocenný čas s rodinou. Jiné rodiny naopak stanovují přísný časový limit, například pouze jedna hodina denně. Děti proti tomu neprotestují, nicméně je důležité, aby toto pravidlo dodržovali všichni členové rodiny. Další rodiny naopak řeší problémy s častou konzumací televize umístěním televizní obrazovky například do skříně, do dalekého koutu v domě. Dítě pak může odradit těžká manipulace s obrazovkou nebo být v nepříjemném prostředí při sledování televize. Pokud naopak běží nějaký zajímavý program, rodina přinese celé vybavení a sledují společně. Díky tomu se pro dítě sledování televize tímto způsobem zvykem a dítě přestává mít potřebu sledovat televizi v jiný čas.¹⁹

¹⁹ Child development institute. 1999-2018. „Television and Children“. *Parenting Today, LLC*. [online] [cit. 25.2.2019]. Dostupné z <https://childdevelopmentinfo.com/family-living/kids-media-safety/television/#.XFvzHlxKhPY>.

CO SE DĚTEM LÍBÍ A NELÍBÍ NA SLEDOVÁNÍ TELEVIZE?

Pokud bychom se někdy rozhodli pozorovat jakékoliv dítě, které sleduje televizi, zajisté bychom si všimli, jak televizní obrazovka upoutává jeho pozornost bez ohledu na věk, pohlaví, zájmy. Upoutá i naši pozornost, pokud ji máme puštěnou jako kulisu při rozhovoru, ať chceme nebo ne, naše oči s největší pravděpodobností v mžiku sklouznou právě na obrazovku. U dětí se vše projevuje daleko více, ať už jde o upoutávání pozornosti či sklouzávání očí.

Děti volí televizi pro vyplnění svého volného času z mnoha důvodů. Jedním z nich je *fantazie*. Strasburger zmiňuje výzkum, který se zabývá spojitostí mezi světem médií a světem dětské fantazie. Tento výzkum nabízí dvě hlediska. První oblast výzkumu se zabývá otázkou porozumění dětí fantazijním charakteristikám televize. Druhá oblast zpochybňuje televizi, jako možný zdroj pro dětskou fantazii. Dle studií děti využívají zejména 2 kritéria při rozlišování televizní a reálnou fantazií.²⁰ Děti v mladším věku bývají při sledování fantazijního násilí více vystrašeni než starší děti. Naopak starší děti bývají nejvíce vystrašené při sledování reálného násilí. Starší děti, nejčastěji mezi 6. až 10. rokem, si začínají uvědomovat, že obrazy zobrazující se na televizní obrazovce nejsou skutečné a nemohou se ani skutečnými stát. Když tedy děti vidí rozdíl skutečného a fantazijního násilí, fantazijní násilí pro ně přestává být tak děsivé.²¹

Dalším důvodem, proč děti baví televize, je *rychlost*. Přední český tvůrce a dodavatel informačních systémů přišel s vysvětlením, proč děti baví daleko víc filmy amerických tvůrců než například českých. Proč děti baví například více "Hledá se Nemo", než Medvědi od Kolína. Odpověď je jednoduchá. Velké společnosti jako Disney, Pixar nebo Dreamworks využívají ke své činnosti týmy marketingových pracovníků, kteří naprosto přesně vědí, čím dětského diváka zaujmout. Filmová studia se přizpůsobí jakékoliv poptávce a přichází s nabídkou uspokojující veškerá očekávání dětských diváků. Filmy používají rychlou střihovou skladbu, kdy se každé dvě až tři vteřiny mění obrázek. Dítě si toto nestačí uvědomit, ale výsledkem je, že kvůli naskakování jednoho obrázku za druhým, se film stává dynamičtější a dítě se tak málokdy dokáže od obrazovky odtrhnout. Tyto obrázky dokáží zaměstnat dětský mozek natolik, že děti pak nestíhají vnímat cokoli jiného. Postupy české filmové animace jsou o dost pomalejší. To má jeden důvod. Chtějí, aby byl dětský divák trpělivý a přemýšlivý, například filmové studio Bratři v triku. Tento odlišný přístup například ocenily na mezinárodním filmovém festivalu v Cannes v roce 2012, kdy českého ilustrátora označili a ocenili jako „vzbuřence proti Disneymu.“²²

²⁰ Strasburger, V. C., B. J. Wilson., A. B. Jordan. 2014. *Children, Adolescents, and the Media*.

²¹ Kirsh, S. J. 2010. *Media and Youth: A Developmental Perspective*.

²² Gordic. 2016. „Proč děti baví americké animované filmy“. [online] [cit. 26.2.2019]. Dostupné z <https://www.vimkamklikam.cz/bezpecni-deti/proc-deti-bavi-americke-animovane-filmy>.

Jak jsme se již dozvěděli, děti naopak tolik nebaví pohádky, které nejsou zas tak akční, poutavé či dobrodružné. Proto nejmenší děti možná nadchne Krteček nebo Bob a Bobek, nicméně starší jedinci (od 9 do 10 let) již vyhledávají jiné programy. Vše také záleží na tom, na co jim rodiče dovolí a nedovolí v televizi koukat, a zda to vůbec nějak regulují.

Proč děti většinu volného času tráví u televize je otázka, na níž dostáváme vzápětí odpověď. K zodpovězení této otázky se nabízí dvě primární teorie:²³

1. *Užití a uspokojení*

Klíčem k pochopení spotřeby médií je potěšení. Potřeby dětí jsou samozřejmě různé, nicméně bylo zjištěno několik „užití a uspokojení“ spotřeby médií. Mezi nejčastěji uváděná použití a uspokojení patří vzrušení, společnost, únik, zvyk, učení, plynutí času, relaxace a „sensation seeking“ - vyhledávání vzrušení.

Společnost – spotřeba médií má schopnost podporovat přátelství a udržovat vztahy. Děti například mohou společně sledovat televizi, pohádky, hrát videohry nebo poslouchat hudbu. Tomu navíc dopomáhá internet, který umožňuje udržovat vztahy na velkou vzdálenost. Děti se navíc stotožňují s postavami v médiích a vytváří si tak s nimi imaginární vztah. Tyto postavy dávají dětem pocit společnosti a tento fenomén nese název parasociální vztah. Pokud tento vztah překročí určitou hranici, děti se mohou pokoušet o navozování silných a intenzivních parasociálních vztahů, mají tendenci cítit se samy, mohou mít nedostatek přátelství v reálném životě.

Únik – Činnosti, jako děláni domácích úkolů či domácí práce, čas strávený se sourozenci a další, mohou být každodenní rutinou pro děti. Ve snaze uniknout těmto všedním zážitkům, konzumují média. Děti unikají do virtuálních světů a ztrácí se v obsahu médií, které je obklopují.

Zvyk – Někdy máme pocit, že musíme zapnout televizi, zahrát si videohry nebo zkontrolovat e-mailovou schránku jen tak ze zvyku. Tyto činnosti i dětem přivozují pocit úlevy a pohodlí. Pokud se děti chovají tímto způsobem, znamená to, že byl vytvořen mediální zvyk a pokud se s postupem času tento vznik stupňuje, může se u dětí jednat dokonce o závislost.

Učení – Děti či mladiství úmyslně využívají média pro hledání a zjišťování informací. Jednoduchým kliknutím myši se dostanete na nespočet množství internetových stránek. Internetová stránka jménem Wikipedie například v mnoha domácnostech nahradila běžnou tištěnou encyklopedii. Děti už nebaví zdlouhavě vyhledávat v knihách. Tímto způsobem se děti a mladí učí. Kirsh se odkazuje na výzkum, který prokázal, že ne všechno učení je dobré. Děti, kteří prý sledují násilné programy v televizi se učí tomu, že svět je nepřátelským místem a na každém rohu na takové dítě čeká nebezpečí nebo fyzická újma. Tomuto se říká „efekt zlého světa“. Děti

²³ Kirsh, S. J. 2010. *Media and Youth: A Developmental Perspective*.

nicméně nevyhledávají násilné programy v televizi s úmyslem učit se agresi či poznat tuto skutečnost. Spíše je to pro ně druh zábavy a akce.

Plynutí času – Kirsh ve své knize zmiňuje báseň od Henryho Van Dyka “Time Is”. Henry prý ve své básni uvádí, že se vnímání času liší u každého jednotlivce. Závisí na emocích daného jednotlivce, protože čas může být příliš krátký pro ty, kteří jsou šťastní a radují se, a naopak příliš dlouhý pro ty, kteří se bojí, truchlí nebo nudí. Vnímání času je tedy ovlivněno lidskými emoci. Média tedy mohou zapříčinit pocit rychleji plynoucího času. Studie popsána v knize *Media and Youth: A Developmental Perspective* (Kirsh) se zabývala sledováním dospívajícími, dospělými a počítačovými hrami, co se týče plynutí času. Studie prokázala, že většina (99 %) všech zúčastněných, ať již dospělých či dospívající pocítila na sobě hraním her výraznou ztrátu času téměř bez povšimnutí. Média jsou proto oblíbeným společníkem pro děti a mládež. Mohou mít ale i své výhody, jako snížení frustrace, zlosti či pocitu nudy.

Relaxace – Dle Kirshe je klíčem k mediální relaxaci vhodný výběr médií s relaxačním obsahem, například klasická hudba. Vysoce vzrušující televizní pořady nebudou v uživateli vyvolávat uvolněný fyziologický stav, ba naopak. Nicméně rodiče, kteří pouští dětem například uklidňující pohádku před spaním se shodují v tom, že mnohokrát dítě nejde spát, protože čeká, než pohádka vůbec skončí.

Vyhledávání vzrušení – V roce 2007 čelila televizní stanice HBO veřejnému pobouření po odvysílání finální epizody ze série “HBO The Sopranos”. Přesto, že se v díle objevilo nevhodné a nepřiměřené násilí způsobené jedné z postav, Philovi Leotardovi, lidé rušili své předplatné televize HBO z toho důvodu, že byli rozhořčeni s dlouhodobým napětím a očekáváním něčeho jiného ve finální sérii. Lidé rušili své předplatné z důvodu nedostatečné stimulace, chtěli “pocítit slzy, krev a pot”. Ze stejného důvodu televizi vyhledávají i děti, dokáže přinášet vzrušující pocity.

2. *Teorie sebeurčení*

Teorie sebeurčení neboli “self-determination theory” se zabývá okolnostmi, které ovlivňují lidskou motivaci a motivační zájem pro média. Kirsh odkazuje na Ryana a jeho kolegy, kteří se snažili vysvětlit, proč mají lidé o média takový zájem. Konzumace médií jako taková totiž může pomoci svým uživatelům uspokojit tři základní psychologické potřeby, a to potřeby *autonomie*, *kompetence a potřeba vztahů* a přinést jim tak pocity pohody a sebeúcty.

Pokud jednotlivci něco vykonávají sami, cítí přitom pocit kontroly. Takovému pocitu se pak říká autonomie, takže pocity autonomie jsou nejčastěji navozovány během činností vykonávaných lidmi dobrovolně. V souvislosti s médii můžeme pocit autonomie cítit při manipulaci s dálkovým ovládáním a přepínáním kanálů či hlasitosti, při výběru skladeb na MP3 přehrávači.

Potřebu kompetence lidé pocítují, pokud dokončí úspěšně zadaný úkol, zejména obtížný, například dokončení celého Sudoku nebo všech úrovní ve videohře. Potřeba kompetence svými vlastnostmi podobná vývojovému pojetí self-efficacy (do češtiny překládáno jako vnímání vlastní

účinnosti). Vnímání vlastní osobnosti se týká pocitu, že člověk může sám dokončit různě těžké úlohy. Výzkum dětí poukazuje na fakt, že děti jsou přesvědčené o schopnosti dokončení těžkých úloh při tvrdé práci. Výhodami spojenými s pojetím vnímání vlastní účinnosti jsou například lepší vztahy s vrstevníky, lepší akademické výsledky a nižší riziko užívání návykových látek. Naskytá se nám ovšem otázka, zda spotřeba médií může do jisté míry ovlivnit potřebu kompetenci v dětství? Údaje nám naznačují, že v dnešní době jsou pocity kompetence vyvolávané médii redukovány na spotřebovaná média a nestupňují pocity kompetence obecně.

Potřeba vztahů je potom psychologická potřeba, která je brána za nezbytnou pro blahobyt, je to smysl pro spojení s ostatními. Ve spojitosti s médii, může být pocit souvislosti a spojení s ostatními navozován při hraní videoher s namluveným projevem, chatovací skupiny, blogy atd. Kirsch ve své knize uvádí, že se děti velmi často zapojují do činností, které souvisejí s médii, a že toto zapojení následně prohlubuje vztahy v reálném životě. Nicméně jak je již psáno výše, nemusí se jednat vždy o oboustrannou interakci, a pak se jedná o parasociální vztah založený na zbožňování konkrétního hrdiny či idolu.²⁴

MOŽNÁ RIZIKA SLEDOVÁNÍ TELEVIZE

Mnozí lidé tvrdí, že knihy jsou dobré, televize špatná. Ale proč? Copak se děti nemohou naučit něčemu i z televize? Televize může být i vzdělávací, o tom není pochyb. Nicméně jedním z nepředvídatelných důsledků je například čas rodičů strávený s dětmi a jejich vzájemná komunikace. Nathanson ve své studii uvádí, že četnost televize snižuje právě interakci mezi rodiči a dětmi. Zvláště to platí u dětí v nízkém věku. V této studii byly pozorované matky a jejich děti při činnostech, jako čtení knih, sledování prosociální televize²⁵ nebo hraní s hračkami. Sledování televize potlačilo množství i kvalitu interakce mezi matkou a dítětem. Naopak příznivě vyšly výsledky s knížkami a hračkami, co se týče komunikace s dítětem. Výzkum potvrdil, že není až takový problém v obsahu, co dítě sleduje v televizi. Problém nastává ve chvíli, kdy děti sledují televizi dlouhou dobu a chybí jim tak cenné interakce a předávání zkušeností od rodičů, což je nezbytné pro zdravý vývoj.²⁶

Druhým důvodem, proč by děti neměly sledovat televizi je násilí. Sice dosud nebylo jednoznačně prokázáno, že sledování násilí v televizi povede dítě k násilnému chování. Nicméně odborníci se shodují na tom, že není pro dítě prospěšné, aby bylo takovým televizním programům vystavováno několik hodin denně. Výzkum přinesl 4 možné účinky sledování násilí

²⁴ Kirsh, S. J. 2010. *Media and Youth: A Developmental Perspective*.

²⁵ Prosociální televize je televize s edukačním obsahem.

²⁶ Nathanson, A. 2011. „The Real Reason Why TV Is Bad For Kids“. *Psychology Today*. [online] [cit. 26.2.2019]. Dostupné z <https://www.psychologytoday.com/us/blog/turn-tv/201110/the-real-reason-why-tv-is-bad-the-kids>.

v televizi: děti nejsou tolik solidární a jsou méně citlivé na bolest a utrpení ostatních; děti se více obávají světa kolem sebe, jakožto nebezpečného místa; děti jsou více pravděpodobné co se týče agresivního chování k ostatním lidem; děti získávají zkreslený přehled o množství skutečného násilí ve světě.²⁷

Celá desetiletí byl diskutován možný důsledek násilných médií na mládež. Některé argumenty se opíraly o to, že násilí je škodlivé pro děti na stejné úrovni, jako například kouření. Již ve 40. letech minulého století upozorňovaly novinové články na fakt, že násilné komiksy či televize svým vyobrazováním násilím dává školící prostor a návod pro mladé, budoucí zločince.²⁸

Podle různých studií dítě do svých 15 let dokáže shlédnout násilné scény a úmrtí v řádech tisíců a nezáleží na tom, zda v kreslených či hraných filmech a jen ve vysílacím čase pro děti!²⁹ Existují také argumenty proti, které naopak tvrdí, že násilí v médiích může být dokonce pro mládež dobré. Kirsh uvádí dva autory komentující násilí: Jones (2002) byl toho názoru, že násilné videohry vytváří z dětí silné jedince, kteří se cítí mocní, Bettelheim (1967) tvrdil, že vystavení dítěte násilnickým prvkům, jako například v pohádkách od Bratří Grimmů, může být očišťující. Dítě se očistí od všech agresivních impulzů. Bohužel neexistuje dostatek důkazů, které by tyto teorie podporovaly. Naproti tomu však existuje nespočet evidencí o tom, že násilná média přímo i nepřímo mohou ovlivňovat chování mládeže a způsobit agresí.³⁰

Dalším zdrojem násilí mohou být oblíbení dětské hrdinové. Různí superhrdinové se mohou chovat tím způsobem, že sice ochraňují své okolí, ale za pomoci násilného chování, např. Batman neustále zachraňuje lidi z Gotham City před zločinci tak, že zločince zneškodní. Výzkum prokázal, že sledování scén obsahující prosociální agresí³¹ vyvolalo u dětí potřebu chovat se agresivně, nebo se naopak chovaly podle společenských norem, ale podstatně méně.³²

Nilli Lavie z Ústavu kognitivní neurovědy Univerzity College v Londýně prováděla v roce 2014 výzkum „All in the Mind“ týkající se sledování televize. Výzkum odhalil, že pokud lidé sledují televizi a nereagují na Vaše podněty, neznamená to, že Vás ignorují, ale že Vás doopravdy neslyší. Pro tento jev vědci vymysleli název „Hluchota z nepozornosti“ z toho důvodu, že po výzkumu, při kterém monitorovali mozkovou aktivitu třinácti dobrovolníků, odhalili, že pokud se člověk soustředí na vizuálně náročnou činnost, jako je například počítačová hra, přestává slyšet méně výrazné zvuky ve svém okolí. Jedná se tedy opravdu o určitou míru hluchoty. Největší

²⁷ Child development institute. 1999-2018. „Television and Children“. *Parenting Today, LLC*. [online] [cit. 25.2.2019]. Dostupné z <https://childdevelopmentinfo.com/family-living/kids-media-safety/television/#.XFvzHlxKhPY>.

²⁸ Kirsh, S. J. 2010. *Media and Youth: A Developmental Perspective*.

²⁹ Biddulph, S. 2012. *Proč jsou šťastné děti šťastné*. Praha: Portál, s.r.o. ISBN: 978-80-7367-846-7

³⁰ Kirsh, S. J. 2010. *Media and Youth: A Developmental Perspective*. s. 193.

³¹ Prosociální agrese v televizi je agrese akceptována okolím, je společensky pozitivně přijímána a v normě.

³² Kirsh, S. J. 2010. *Media and Youth: A Developmental Perspective*. s. 72.

problém paradoxně nenastává před televizní obrazovkou, ale při používání mobilního telefonu za chůze.³³

Problém před televizní obrazovkou může nastat ve chvíli, kdy dítě přejde do změněného stavu vědomí. Tento stav neuvidíme nikde jinde než právě při pohledu na obrazovku. Děti sedí úplně pohlčené obrazovkou s pootevřenými ústy a prázdných pohledem. Pokud naopak dáme dítěti číst knížku, začne si ve své hlavě vytvářet představy postav a událostí a jeho mysl tak neustále pracuje.³⁴

Dalším možným rizikem jsou drogy, alkohol či cigarety zobrazovány v televizi. Děti mají potřebu ztotožnit se s jejich filmovými idoly, což vede ke kopírování určitého chování. Na rozdíl od televizních reklam, kde jsou tyto produkty regulovány, v dalších mediální tvorbě už se samozřejmě promítají. Například v amerických filmech či seriálech se kouří zcela běžně z toho důvodu, že se tabákové firmy snaží nalákat své budoucí konzumenty a zákazníky ve věku, kdy jsou nejnáchylnější a nejvíce mohou propadnout závislosti. Spojení mezi filmovým a tabákovým průmyslem vyšlo najevo v roce 2002. British Medical Journal zveřejnil dokumenty prokazující toto spojení. V České republice byla problematika alkoholu a cigaret nejvíce řešena v pořadech jako jsou reality show, kdy účinkující dokonce soutěží v různých úkolech za cílem získat alkohol či nikotin. Dětská diváci tak sledují reality show s přesvědčením, že kouření či alkohol je nedílnou součástí života.³⁵

³³ Barry, F. 2014. „Inattentive deafness: won't listen or can't listen?“. *The Telegraph*. [online] [cit. 26.2.2019]. Dostupné z <https://www.telegraph.co.uk/education/educationadvice/10880108/Inattentive-deafness-wont-listen-or-cant-listen.html>.

³⁴ Biddulph, S. 2012. *Proč jsou šťastné děti šťastné*.

³⁵ RRTV. „Děti a rizikové mediální obsahy“. [online] [cit. 26.2.2019]. Dostupné z <https://www.detiamedia.cz/art/1451/deti-a-rizikove-medialni-obsahy.htm>.

VÝZNAM SLOVA HRDINA

Zeptáme-li se kohokoliv, kdo nebo co je pro něj hrdina, odpovědi většiny dotazovaných se s velkou pravděpodobností budou rozcházet. Jak je to možné? Záleží totiž hned na několika faktorech. Věk dotazovaných; pohlaví; doba, ve které dotazovaní žijí a životní situace, kterými si dotazovaný musel doposud projít. Současně by působily další vlivy, jako četnost sledovaných médií, sociální skupina, ve které se člověk pohybuje atd. A tak pro věřící bude hrdina Ježíš, který chtěl šířit pravdu a byl za ní ukřižován, pro děti bude hrdina princ, který zabije draka a zachrání princeznu z věže, starším chlapcům už nejspíše nebude stačit princ a hrdinou bude Spiderman nebo Hulk. Pro dospívající dívku bude hrdina chlapec, který vyleze na strom pro třešně a pro někoho to bude kamarádka, která bojuje s rakovinou, a přesto jí nemizí úsměv z tváře. Hrdinou zkrátka může být každý člověk či bytost a záleží na každém, jaký si k tomu vybere důvod. Jaký je ale opravdový význam slova hrdina?

Hrdina (řecky ἥρωας), je v mytologii považován za archetyp (s názvem archetyp přišel C. G. Jung) významné postavy/osoby, která v dané kultuře ztělesňuje významné rysy, nadpřirozené schopnosti či neobyčejný intelekt. Tyto všechny vlastnosti a schopnosti umožňují konat dobré, ušlechtilé skutky, díky kterým se stává oblíbený, slavný a považován za hrdinu. V mytologii se objevuje především „kulturní hrdina“ vystupující v mýtech a pověstech, ve kterých se jedná o pořádku světa, záchraně lidstva. Velmi často je takovým hrdinou bůh, či potomek bohů, který má nadpřirozené schopnosti. V Čínských kronikách se dočtete o vládcí Fu Hsi, který měl hadí tělo s lidskými pažemi a hlavou tura. Narodil se ze zázračného početí po 12 let trvajícím těhotenství. Odvodil 8 obrazců, kterými se dodnes řídí tradiční čínské myšlení. U Indiánů žijících v Severní Americe je za hrdinu považováno zvíře, a sice kojot. V bájných příbězích jsou hrdinové zobrazováni jako někdo, kdo svému lidu opatří oheň, vodu, bezpečí nebo ustanovuje zákony a vládne.³⁶

Dalším archetypem hrdiny je pak „hrdina válečník“, který je silný, osvalený a bojuje proti zlu, démonům či nepříteli. Hrdina je potomek bohů, bůh sám, zcela nebo z části nezranitelný – Héraklés, Samson. Neznámějším hrdinou v Trojské válce byl Achilles, syn bohyně Thetis a krále Pélea, který byl téměř nezranitelný, až na jedno malé místo na patě, za které ho jeho matka držela, když ho jako dítě koupala v posvátné vodě. Mnoho hrdinů také disponuje magickými předměty či nadpřirozenými zvířaty – Poseidon a jeho trojzubec, nebo kůň Pegas. Méně častá, nicméně možná je také hrdinka – žena.³⁷

S dalšími typy hrdinů pak přichází britská spisovatelka Rebecca Ray, která popisuje hrdiny v próze. Primárními typy hrdinů jsou: klasický hrdina, každodenní hrdina, superhrdina, tragický hrdina, epický hrdina a antihrdina. Klasický hrdina je v podstatě zcela normální člověk

³⁶ Carlyle, T. 2006. *On Heroes, Hero-worship and the Heroic in History*. Whitefish: Kessinger Publishing, LLC. ISBN: 978-1428615243.

³⁷ Campbell, J. 2018. *Tisíc tváří hrdiny*. Praha: Argo. 2. vydání. ISBN: 978-80-2572-184-1.

s výjimečným talentem, kterým se odlišují od ostatních. Jako příklad můžeme uvést Harryho Pottera, který byl normální chlapec se schopností kouzlit. Každodenní hrdina je označení pro obyčejného člověka, který nijak nevyniká svými neobvyklými vlastnostmi či schopnostmi, přesto je na rozdíl od ostatních vystavován zkouškám a nástrahám, ve který jedná za pomoci hrdinských schopností a použití zdravého rozumu. Superhrdina je klasický hrdina, který je obdařen mocí či nadlidskými schopnostmi, takovým hrdinou je například Superman či Spiderman. Tragického hrdinu jako první definoval Aristoteles. Je to někdo, kdo v divácích vyvolává pocit soucitu či strachu. Neštěstí hrdiny je jeho osudem či chybou. Epický hrdina je někdo, kdo v divákovi vyvolává smysl pro hrdinství a inspiruje ho. Charakteristickými principy epického hrdiny jsou: vznešené narození (král, polobůh), nadlidská síla, odvaha, cestovatel, neporazitelný bojovník, pokora. Antihrdina je někdo oplývající znaky neobvyklými pro hrdinu, naopak spíše disponují vlastnostmi hodící se pro „darebáky“. Takový hrdina je nečestný, nemorální, začínají jako průměrní lidé, kteří se propracují. Příkladem je Jay Gatsby nebo Holden Caulfield z děl Velký Gatsby a Kdo chytá v žitě.³⁸

³⁸ Ray, R. „Typy Hrdinů v Literatuře“. *American Association of School Librarians*. [online] [cit. 26.2.2019]. Dostupné z <https://www.storyboardthat.com/cs/articles/e/druhy-of-hrdin%C5%AF>.

DĚTŠTÍ MEDIÁLNÍ HRDINOVÉ

Filmové produkce ve snaze zaujmout dětského diváka se odráží od původního významu slova hrdina. Hrdinou je velmi často někdo, kdo má ušlechtilé činy, ztělesňuje jakousi sílu, mužství. Dnešní děti jsou již prozíraví a jen tak něco je nezaujme. Proto filmové produkce nebo spisovatelé musejí přicházet stále s novými a novými nápady.

"Rodiče mají často sklony promítat do výběru knih dětem vlastní čtenářské zkušenosti. Je to pochopitelné, ale je potřeba si uvědomit, že děti dnes baví úplně jiné věci, příběhy v knihách nevyjímaje. Je dobré už záhy nechat dítě, aby si samo vybralo, co chce číst a jeho hledání spíše usměrňovat či doplňovat," sdělil ČTK Jan Kanzelsberger mladší. Nejprodávanější knihou roku 2017 byl Deník malého poseroutky, který vypráví příběhy malého chlapce, Grega, který si do svého deníku zapisuje trable a radosti běžných dnů. Autorem je Jeff Kinney. Greg je tak trochu „potížišťa“ a prožívá pubertu stejně, jako dětští čtenáři. Z klasických děl si svá místa na výsluní prý podle Kanzelsbergera obhájily tituly Julese Vernera nebo Rychlé šípy od Foglara.³⁹

Jedním z nejoblíbenějších hrdinů všech dob je bez debat Harry Potter. Pottermanie propukla v roce 1997, kdy J. K. Rowlingová vydala první díl svého příběhu, kterým ohromila celý svět. V roce 2001 vyšla první filmová adaptace a bylo zřejmé, že se nejedná pouze o chvilkové poblouznění, nýbrž o fascinaci několika generací. To potvrzuje jen skutečnost, že při vydání posledního dílu HP se již první den prodalo 8,3 miliónů kopií. Profesor Antony Gierzynski z Vermontské univerzity došel k tomu, že Rowlingová „vychovala“ celou vlastní generaci a „potterfilové“ jsou podle něj mnohem méně xenofobní a celkově jsou tolerantnější než jejich vrstevníci, kteří HP tolik v oblibě nemají. Již jsem zmínila, že ženské role coby hrdinky nejsou k vidění tak často, jako muži, coby statní hrdinové. Filmoví autoři nicméně ve snaze zbořit veškeré stereotypy do hrdinských rolí dosazují i děti. A nemusí být pouze dobří. V této tématice se začali vyžívat například tvůrci hororů a ve svých filmech ukazují, jak děti dokáží být kruté.⁴⁰

Při nedávném výzkumu v Anglii týkající se dívčích a chlapeckých hrdinů zjistili, že pro dívky jako fiktivní hrdina vede Harry Potter, Matilda, WonderWoman, Paddington Bear a Marry Poppins. Pro chlapce je Harry Potter až na druhém místě. Vede Spiderman, na třetím místě je pak Batman, následuje Superman a Ironman.⁴¹

Webová stránka ThoughtCo, která v roce 2018 získala ocenění v kategorii všeobecného

³⁹ Pěřina, L. 2018 „Dnešní dětští čtenáři mají většinou jiné hrdiny než jejich rodiče“, ČTK. [online] [cit. 26.2.2019]. Dostupné z <https://www.ceskenoviny.cz/zpravy/dnesni-detsti-ctenari-maji-vetsinou-jine-hrdiny-nej-jejich-rodice/1627897>.

⁴⁰ Bajgerová, M. 2013. „Postavy, které se vrací: Malí hrdinové, kteří svou velikostí předčili nepřátele i dobu“. *Economia, a. s.* [online] [cit. 26.2.2019]. Dostupné z https://ihned.cz/c3-60258610-000000_d-60258610-postavy-ktere-se-vraci-mali-hrdinove-kteri-svou-velikosti-predcili-nepratele-i-dobu.

⁴¹ Explore Learning. 2018. „Research reveals children’s biggest heroes“. [online] [cit. 28.2.2019]. Dostupné z <https://www.explorelearning.co.uk/blog/research-reveals-childrens-biggest-heroes/>.

vzdělávání a přes 20 let se zaměřuje na vzdělávací obsah, přišla s 50 nejoblíbenějšími dětskými mediálními hrdiny. Jedním z nich je Bugs Bunny, nejznámější králík na světě, který ve svých kreslených pohádkách dělá naschvály svému lovcovi, který se ho snaží ulovit a zabít. Lovec je známý svou větou v českém překladu “zabít kválíka“. Další z oblíbených postav je Homer Simpson ze seriálu Simpsonovi. Simpsonovi je kreslený seriál o žluté rodince, která žije ve smyšleném městečku Springfield. Homer Simpson je trochu hloupý, líný a cholericky jednající postava pracující v atomové elektrárně. Každý den se potýká s nějakými problémy, kvůli tomu, že svou práci neodvedl dobře. Díky seriálu Simpsonovi se v Americe proslavilo pivo značky Duff, jelikož ho v každém díle Homer pije a neméně oblíbený je jeho syn, Bart Simpson, který v seriálu představuje desetiletého chlapce s duší potížisty. Ve trojici nejvíce oblíbených postav nesmí chybět ani Myšák Mickey z dílny Walta Disneye, který bavil děti již v minulém století a jeho oblíbenost přetrvává do dnes. Mezi nejoblíbenějšími postavami se objevil také Spongebob v kalhotách – žlutá mořská houba, Eric Cartman ze seriálu městečko South Park, Daffy Duck – který stejně jako Bugs Bunny pochází z dílny Warner Brothers, a ScoobyDoo – mluvící pes, který se svými čtyřmi kamarády, lidmi, vyšetřují záhady.⁴²

⁴² Basile, N. 2018. „The Top 50 Cartoon Characters of All Time“. *Thought Co.* [online] [cit. 28.20.2019]. Dostupné z <https://www.thoughtco.com/top-cartoon-characters-of-all-time-137606>.

NEJSLEDOVANĚJŠÍ DĚTSKÉ POŘADY

Od roku 1988 americká televizní společnost Nickelodeon pořádá každoročně prestižní předávání cen v kategorii "Nickelodeon Kid's Choice Awards" neboli ceny za nejoblíbenější dětské televizní pořady právě na kanále Nickelodeon.

V roce 2018 v kategorii FILM vyhrál film *Jumanji: Vítejte v džungli*, hlavním hrdinou je herec Dwayne Johnson, který následně zvítězil i v kategorii HEREC. V kategorii ANIMOVANÝ FILM vyhrála pohádka *Coco*, která vypráví příběh mexického chlapce a jeho lásku k hudbě a poutavě tak poukazuje na mexické tradice. V kategorii KRESLENÁ POHÁDKA vyhrál již asi po 15. v řadě *SpongeBob v kalhotách*.⁴³

SpongeBob v kalhotách (anglicky *SpongeBob Squarepants*) je kreslená pohádka o mycí houbě, která žije pod vodou a spolu se svými kamarády Patrickem (mořskou hvězdici), Sépiakem (sépií) a panem Krabsem (krabem) zažívá každý den nová dobrodružství. *SpongeBob* je postava, která působí nerozvážně, lehkomylně až hloupě, na druhou stranu dost úsměvně.

Společnost Parrot Analytics, pod kterou spadají velká mediální jména jako *DreamWorks* nebo *WarnerBros* přichází s daty a údaji, kterých 10 pohádek je momentálně nejsledovanějších a nejoblíbenějších v severní Americe. Jak bylo již zmíněno výše, ani Parrot Analytics nepřichází s jinou pohádkou na prvním místě než právě *SpongeBob Squarepants*. 2. místo obsadila pohádka *Star Wars Rebels*, jejíž děj se odehrává 14 let po 3. epizodě *Hvězdných válek*. Vesmírná flotila 2 mužů a jedné mimozemšťanky chrání galaxtickou říši a překonává překážky, což si minimálně v Americe získalo své věrné fanoušky. Na 3. místě se objevila pohádka *Miraculous: Tales of Ladybug and Cat Noir*, což je do češtiny přeloženo jako *Kouzelná Beruška a Černý Kocour*. Pohádka vypráví příběh dvou pařížských teenagerů, kteří jsou obdařeni supersílou a bojují se zločinem. Také se zamilují v reálném životě jeden do druhého, bez toho, aniž by věděli, že jde právě o výše jmenované superhrdiny. *My Little Pony: Přátelství je magické*, tak zní název pohádky, která obsadila čtvrté místo na žebříčku nejoblíbenějších pohádek. Pohádka, kterou mají v oblíbě spíše mladší diváci vypráví příběh o ponících, kteří se učí harmonii a síle přátelství. Ani pohádka *Pokémon* zde nepřichází zkrátka (přestože patří mezi nejstarší), nicméně obsadila až 8. místo v oblíbenosti. V této pohádce má každý člověk svého pokémona (zvířátko/stvoření), které je vybaveno určitou superschopností a silou. Každý se může se svými pokémony účastnit soubojů a vyhrávat tak pokémony další. Na posledním, desátém místě, se umístily *Želvy Nijna* (nejnovější vydání z roku 2012). Pětice želv žije normálním (lidským) životem, ale pokud je potřeba využijí své ninja schopnosti a dokáží bojovat se zločinem.⁴⁴

⁴³ Haring, B. 2018. „Nickelodeon Kid's Choice Award Winner – The Complete List“. *Deadline Hollywood*. [online] [cit. 28.2.2019]. Dostupné z <https://deadline.com/2018/03/nickelodeon-kids-choice-awards-2018-winners-the-complete-list-1202352942/>; Nickelodeon. [online]. Dostupné z <http://www.nick.tv/>.

⁴⁴ Fatherly. 2019. „The Most Popular Kids' Shows in America Aren't What You Think They Are.“ [online] [cit. 4.3.2019]. Dostupné z <https://www.fatherly.com/play/tv/most-popular-kids-shows/>.

VLIVY PŮSOBÍCÍ NA VÝBĚR HRDINY

Přímých a nepřímých vlivů, které působí na dítě při jeho výběru hrdiny a celkově oblíbených pořadů, je hned několik. Jedním z nich může být věk či pohlaví dítěte.

Calvert zmiňuje výzkum, který zkoumal děti – chlapce a dívky ve věku od 7 do 12 let – a zjišťoval na edukačních programech v televizi, co dětem líbilo a co naopak ne a proč. Sandra Calvert uvádí sebe a další tři kolegy - Kotler, Zehnder a Shockey (2003) – kteří, že mladší děti měli podobné či stejné oblíbené pořady a nezáleželo přitom na pohlaví. Oblíbené pořady byly Hej Arnold!, Brand Spanking New Doug, kdy oba tyto pořady představují mužské hlavní postavy, Wild Thornberrys, kde je zobrazována naopak nespoutaná a divoká ženská hlavní postava, a také Disney's Recess, který zobrazuje směsici pohlaví. S přibývajícím věkem začali chlapci upřednostňovat Cousin Skeeter, což je dětský pořad s převážně mužským obsazením, a naopak dívky se klonily k Sabrině, seriálu o mladé kouzelnici a jejích tetách. Ve věku od 11 do 12 let už dívky sledovaly převážně pořady s ženskými hrdinkami. V závěrečných zprávách děti popisovaly chování všech hrdinů. U mužských hrdinů vyobrazovaly vlastnosti jako tradiční mužské chování – agresivní, nezávislý, hrdinský. Naopak u ženských hrdinek se objevovaly vlastnosti jako závislé, jemné či potřeba uvědomování si vlastního těla. Přestože chlapci upřednostňovali mužské postavy ve vysílaných pořadech, pokud jim byl nabídnut pořad s netradiční dívčí postavou, vtáhl je do děje úplně stejně, jako hrdina mužského pohlaví. Dívky stejně jako chlapci, upřednostňovaly hrdinky stejného pohlaví, jako jsou ony samy a učí se od nich. To znamená, že pokud provozovatel vysílání spustí pořad, ve kterém vystupuje ženská role, která se ale bude chovat zábavným a vzrušujícím způsobem, dokáže do děje vtáhnout jak dívky, tak i chlapce. Nicméně někteří provozovatelé již tento přístup dávno odmítli, neboť se domnívali, že chlapci budou sledovat pouze programy s mužskými hrdiny.⁴⁵

Dalším aspektem ovlivňující výběr hrdiny pak je etnický původ. Výzkum zaměřující se na děti z Latinské Ameriky a na Asijské Američany potvrdil, že jak Latinoameričané, tak Asijské Američané se spíše ztotožňují s hrdiny africkoamerického původu než s bílými hrdiny. Tyto rozdíly předurčují, že děti rasových a etnických menšin si budou vybírat spíše pořady a hrdiny, které také zobrazují etnické a menšinové skupiny.⁴⁶

Jedním z přímých vlivů při výběru hrdiny je samozřejmě nabídka. Televizní vysílání má podstatný vliv na výběr hrdiny. Pokud by nám nebylo nabízeno takové množství pohádek, seriálů a pořadů, jen těžko bychom si svého hrdinu vybrali. Výzkum v 70. letech 20. století, který vznikl na popud 2. vlny feministického hnutí, se zaměřoval na genderové stereotypy v kreslených pohádkách. Během 70. let byly zveřejněny tři takové studie. Jedna ze studií přišla

⁴⁵ Calvert, S. L. 2008. „The Children's Television Act Calvert.“ Pp. 455-479 in Calvert, S. L., B. J. Wilson. *The Handbook of Children, Media and Development*. Blackwell Publishing Ltd. ISBN: 978-1-405-14417-9.

⁴⁶ Greenberg, B. S., D. E. Mastro. „Children, Race, Ethnicity, and Media.“ Pp. 74-97 in Calvert, S. L., B. J. Wilson. *The Handbook of Children, Media and Development*.“

s názorem, že mnoho kreslených pohádek zobrazuje výhradně mužské hrdiny, jako například Looney Toons.⁴⁷

Hrdinky ženského pohlaví objevující se v konkrétních dílech jsou vykreslovány jako naivní, je potřeba je zachraňovat, nebo se zamilovávají na první pohled. Několik ženských postav dokonce působilo potíže těm mužským. Celkově byly ženy vyobrazovány jako méně důležité, manželky, hospodyňky, pasivní, podřizující a plaché. Mužské postavy byly naopak vyobrazovány hrdinsky, aktivní, agresivní a odvážní.⁴⁸

Dle Bandury a jeho sociálně kognitivní teorii by v každém hromadně sdělovacím prostředku měly být obsaženy hodnotově vzdělávací prvky, z nichž se společnost může učit. Vzhledem k četnosti medií se očekává, že sledování těchto médií bude mít vliv při výběru hrdinů, idolů a ústředních rolí při budování společenské reality.⁴⁹

Svůj vliv na výběr hrdiny má i rodina, konkrétně její celková aktivita. Některé rodiny naplánují filmový večer, nábytek rozestaví pohodlně kolem televize, a dokonce u televize i večeří. To vše ovlivňuje výběr dětského hrdiny. Alexander v knize *The Handbook of Children, Media and Development* poukazuje na 2 výzkumy. Jeden pod vedením Heinze, který v 90. letech zkoumal děti a to, jak vnímají svou rodinu. Děti ze základních škol uvedly, že většinu toho, co se o rodině dozvěděly, se dozvěděly z televize, a ne díky své rodině. Druhý pod vedením Weisse a Wilsona, kteří ve své experimentální studii uvedli, že děti, které sledovaly sitcomy (situační komedie) s rodinnými příběhy, ve kterých se objevovaly negativní emoce, měly tendenci tyto příběhy považovat za reálné a začaly podobně (negativně) vnímat i reálný svět a svou rodinu.⁵⁰

Rodina z největší části ovlivňuje dětský pohled na svět, i při výběru oblíbeného hrdiny. S velkou pravděpodobností, pokud dítě nebude mít žádný přístup k médiím, nevybere si ani žádného mediálního hrdinu. Stejně tak, pokud rodiče dokáží korigovat mediální nabídku svých dětí, ať už kupováním určitých typů knih, nebo sledováním určitých pořadů, dítě si vybere to, co je mu nabídnuto.

⁴⁷ Thompson, T. L., R. M. Scantlin. 2007. „Cartoons, Gender Representation in.“ Pp. 140 in Arnett, J. J. *Encyclopedia of Children, Adolescents, and the Media*. Thousand Oaks: SAGE Publications Inc., ISBN: 978-1-4129-0530-5.

⁴⁸ Thompson, T. L., R. M. Scantlin. 2007. „Cartoons, Gender Representation in.“ Pp. 140 in Arnett, J. J. *Encyclopedia of Children, Adolescents, and the Media*. Thousand Oaks: SAGE Publications Inc., ISBN: 978-1-4129-0530-5.

⁴⁹ Greenberg, B. S., D. E. Mastro. 2008 „Children, Race, Ethnicity, and Media.“ Pp. 75 in Calvert, S. L., B. J. Wilson. *The Handbook of Children, Media and Development*.

⁵⁰ Alexander, A. 2008 „Media and the Family.“ Pp. 121-140 in Calvert, S. L., B. J. Wilson. *The Handbook of Children, Media and Development*.

Výzkum „Dětsí mediální hrdinové“

PRŮBĚH VÝZKUMU A POUŽITÉ METODY

Na začátku bych ráda vysvětlila, co znamená výzkum a metoda jako taková. Výzkum je vytváření různých nových poznatků. Jde o systematické a předem pečlivě naplánované postupy, díky kterým za pomoci výzkumných otázek získáváme odpovědi a přispíváme tak k rozvoji v daném oboru. Vědy přírodní a sociální kladou větší důraz na data empirická. V těchto dvou oblastech se nejčastěji používají metody pozorování a experimentování, hledání univerzálních zákonů, vysvětlení a kvantifikace. Metoda je vzhled logiky našeho výzkumu, díky kterému získáme validní závěry. Jak výzkum provedeme a jakou metodu zvolíme závisí na osobních názorech a našeho pohledu na svět. Stejně tak s výzkumem souvisí naše hodnoty a bezprostřední znalosti.⁵¹

Při výzkumu existují dvě hlavní obecné metody dané dvojicemi: analýza a syntéza, indukce a dedukce. Při analýze rozdělíme celek na jeho komponenty a zkoumáme, jak tyto komponenty fungují samostatně a jaké jsou případně mezi nimi vztahy. V každé analýze vyhledáváme nové informace, data a souvislosti. V syntéze slučujeme naopak části do celku a popisujeme hlavní organizační principy. Při dedukci logicky odvozujeme závěry z množiny jiných tvrzení, která jsou dle nás pravdivá. Množinu tvrzení pak nazýváme premisy. Dedukce postupuje od obecného k jedinečnému nebo od jedinečného k jedinečnému. Ve výzkumu uplatňujeme dedukci, pokud podřizujeme určitý případ určitému pravidlu. V takovém případě můžeme říct, že na tento případ aplikujeme teorii. Naopak při indukci pracujeme s faktem, že určití představitelé (instance) se vyznačují jistou vlastností. Z toho můžeme usoudit, že tuto stejnou vlastnost budou mít další instance. Jinak řečeno, z pozorování a zkoumání vysuzujeme obecné pravidlo. Výzkum může být kvantitativní nebo kvalitativní. Kvantitativní výzkum používá náhodné výběry, experimenty a sběr dat pomocí testů, dotazníků nebo pozorování. V dalším kroku se získaná data porovnávají, analyzují s cílem popsat, případně ověřit pravdivost. Kvalitativní výzkum vybírá před začátkem výzkumu témata a určí výzkumné otázky. Otázky se pak v průběhu výzkumu mohou modifikovat či doplnit. Díky tomu se kvalitativní výzkum nazývá pružný typ výzkumu.⁵²

Pro svou bakalářskou práci jsem si zvolila kvalitativní výzkum z toho důvodu, že jsem chtěla navázat bližší a detailnější interakci s dotazovanými subjekty, na rozdíl od kvantitativního výzkumu, při kterém bych pravděpodobně sbírala stovky dotazníkových dat. Podobou mého výzkumu pak byly polostrukturované rozhovory s audio záznamem, který mi umožňoval přesnou transkripci přirozených interakcí. Výhodou audio záznamu je porozumění v průběhu konkrétních interakcí a výhodou rozhovorů celkově je pak porozumění zkušeností. Mou strategií během

⁵¹ Hendl, J. 2008. *Kvalitativní výzkum*. Praha: Portál, s.r.o. 2. vydání. ISBN: 978-80-736-485-4.

⁵² Hendl, J. 2008. *Kvalitativní výzkum*.

výzkumu byla zakotvená teorie.

„Cílem výzkumu, který vychází ze strategie zakotvené teorie, je návrh teorie pro fenomény v určité situaci, na niž je zaměřena pozornost výzkumníka. Vznikající teorie je zakotvená v datech, získaných během studie. Pozornost se věnuje zvláště jednání a interakcím sledovaných jedinců a procesům v daném prostředí.“⁵³

Jako svou cílovou skupinu jsem si vybrala žáky prvního stupně základní školy, tedy ve věku šesti až dvanácti let. Dívky i chlapce. Navštívila jsem školní družinu na základní škole v Kardašově Řečici, kde jsem se s paní vychovatelkou seznámila a následně jsem se seznámila s dětmi.

Děti měly již předem od paní vychovatelky zadáno nakreslit obrázek na téma oblíbený filmový nebo knižní hrdina. Díky předem nakresleným obrázkům jsem tak mohla začít vést rozhovor rovnou na téma oblíbených hrdinů a proč si vybraly právě je. Aby vše proběhlo v pořádku i po etické stránce, měla ode mě paní vychovatelka již předem k dispozici písemný souhlas pro rodiče, který dětem dala s sebou domů k podpisu. Rodiče se tak mohli obeznámit s mým výzkumem a vědět, na jaké otázky se budu jejich dětí ptát. Mezi vybranými respondenty byl i chlapeček, jehož rodiče s rozhovorem nesouhlasili, a proto nebyl do mého výzkumu zapojen zcela vůbec.

Rozhovory jsem vedla v tzv. focus skupinách, kdy dotazované děti vždy seděly po trojicích blízko mě a rozhovor byl veden tak, aby se děti navzájem mohly doplňovat a komunikovat spolu. Průběh výzkumu byl strukturován následovně: ve školní družině v Kardašově Řečici jsem si děti volala postupně k sobě a ptala se jich na jejich oblíbené mediální hrdiny, ať už televizní, v počítačových hrách, na YouTube či knihách. Tuto metodu jsem zvolila z toho důvodu, že děti se v blízkosti svých vrstevníků cítily více sebejistě, doplňovaly poznatky a názory ostatních respondentů a mně se tak naskýtal možnost zjistit více informací, než bych případně zjistila při individuálních rozhovorech.

Společně jsme se s dětmi bavili o tom, co sledují a proč, v jakém množství a jak to chodí u nich doma, zda mají televizi povolenou a neomezenou, či rodiče korigují mediální konzumaci svého dítěte. Dále jsme se pak bavili o četnosti sledování videí na počítači či hraní her, čtení knih a výběr žánrů, jak filmového, tak knižního. Ze všech těchto informací jsem se snažila vyvodit co nejvíce závěrů ohledně dětských hrdinů. Snažila jsem se zjistit, zda si do svých hrdinů projektují samy sebe, někoho z rodiny. Mimo jiné mě také zajímalo, zda děti už ve věku 6-7 let, až do zmiňovaných 12 let mají každý svůj mobilní (chytrý) telefon a jestli ho vůbec potřebují, nebo ho mají proto, aby „nevyčnivaly“.

⁵³ Hendl, J. 2008. *Kvalitativní výzkum*. s. 123.

VÝZKUMNÉ OTÁZKY

Jako svou hlavní výzkumnou otázku bych označila otázkou: „*Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina?*“. Vycházela jsem z hypotézy, že každé dítě nějakého svého oblíbeného hrdinu má, protože je médii obklopeno ze všech stran. Děti jsem se nejprve ptala na jejich oblíbené pohádkové, filmové, knižní nebo dokonce počítačové hrdiny a za pomoci předem připravených obrázků malovaných dětmi se snažila uvědomovat, čeho si na svých oblíbených hrdinů všímají. Princezny měly zlaté vlasy až do pasu, superhrdinové zase naopak svaly dvakrát větší než celá ruka. Od této výzkumné otázky se odvíjely další mé podotázky, mezi které například patří: „*Z jakého důvodu jsi si svého hrdinu vybral/a?*“. U menších dětí (6-7 let) jsem často setkávala s odpovědí: „Protože se mi líbí.“, a k hlubšímu smyslu jsme se museli až společně dopracovat.

Přesto, že rozhovory byly polostrukturované a neměly tak stoprocentně předem danou kostru, snažila jsem se vést všechny rozhovory stejně a pokládat stejné nebo podobné hlavní otázky a podotázky. Mým cílem bylo zjistit co nejvíce informací týkající se hrdinů a médií.

Mezi další výzkumné podotázky patří samozřejmě otázka: „*Odkud tvůj hrdina pochází?*“. Cílem této otázky bylo zjistit, zda si děti své hrdiny vybírají z filmů, televizních pořadů, počítačových her, mobilních her nebo knížek. Na což vzápětí navazovaly otázky: „*Sleduješ denně televizi?*“, „*Máš svůj vlastní telefon?*“, „*Hraješ hry na počítači?*“. Všechny tyto otázky jsem konstruovala a pokládala záměrně tak, abych se co nejvíce dozvěděla o volném čase dítěte, tedy v čase, který mají děti jen samy pro sebe a nemusejí se věnovat učení, domácím či jiným povinnostem.

Mou hypotézu tvořil předpoklad, že děti volí média jako nejčastější prostředek k zábavě (viz graf č. 3) a nejčastěji pak právě média televizní, proto jsem se kromě ZDA děti telefony sledují také ptala na to, jestli mají doma jednu, či více televizí („*Máte každý svou televizi?*“). Otázku o televizi doplňovala otázka o vlastním počítači a zda děti cítí potřebu svůj vlastní počítač (případně tablet/telefon) vlastnit.

PŘEDVÝZKUM

Předvýzkum považuji za velmi důležitou a nezbytnou část a je vhodné ho provést před započítím samotného výzkumu. V mém konkrétním případě probíhalo zkoumání vybraných jedinců ve třídách školní družiny, tedy po skončení vyučování, když už děti byly poměrně uvolněné a cítila jsem tedy, že by z jejich strany mohlo docházet k lepším interakcím.

Nejprve ze všeho jsem se seznámila s paní vychovatelkou, která mi ukázala prostředí tříd ve školní družině připravené pro mé rozhovory. Měla jsem možnost jen tak pobýt s dětmi, což mi dalo možnost určitého seznámení, snížení případného napětí či trémy a lehkého poznání. Paní vychovatelka mi podala také pár stručných informací o dětech, s kterými jsem následně mohla

pracovat, např. kdo se hodně stydí, kdo moc nemluví, kdo naopak mluví nepřetržitě a nebude tedy problémem zeptat se na cokoliv.

V tomto stádiu výzkumu jsem hned narazila na první problémy a těmi byli právě respondenti. Děti ve věku 6 či 7 let mají zpravidla jak velmi omezenou slovní zásobu, tak nejsou schopné odpovídat na složitější otázky typu „Kolik hodin denně sleduješ televizi?“, protože sami zatím hodiny pořádně neumí. Z tohoto důvodu jsem se následně rozhodla otázky pokládat tak, abych získala co nejvíce informací bude možné a přizpůsobit své otázky jejich komunikačním schopnostem.

Druhá, následující část výzkumu se opírala pouze o kvalitativní rozhovory s našimi dětskými respondenty. Po určité době, kdy jsem měla možnost poznat se s dětmi, jsem si je začala volat k sobě po trojicích. Kognitivní vývoj dětí by již měl být ve stádiu, kdy mi jsou schopné odpovědět svými názory na mé otázky, s čímž nám měly pomoci právě nakreslené obrázky, které byly předlohou pro děti. Děti mohly držet své obrázky v ruce a koukat se při rozhovoru na ně namísto mě, tudíž z většiny během pár minut zcela úplně opadla nervozita a rozhovory tak proběhly bez problémů. Nicméně se objevili i jedinci, kteří svůj stud nepřekonali, a také jedinci s méně kvalitními vyjadřovacími schopnostmi.

PODOBA A PRŮBĚH ROZHovorŮ

Poté, co jsem se krátce s dětmi seznámila a měla možnost je pozorovat, jsem přestoupila k samotnému výzkumu se zkoumaným prvkem. Výzkumu se zúčastnilo 21 dětí čili 7 trojic. Trojice nebyly vybírány pouhou náhodou, nýbrž podle specifických kritérií, kterými jsou věk, pohlaví, ale také podle obrázků, co nakreslily. Děti byly vybírány specificky tak, aby se žánrově lišily svými malbami (tzn. aby se v jednom rozhovoru nesešly tři šestileté holčičky, které nakreslily zlatovlásku), z toho důvodu, aby mohly vzájemně doplňovat, obohacovat své názory a výsledný rozhovor byl tak co nejvíce produktivní.

V okamžiku, kdy jsem dostala do ruky kreslené hrdiny, začíná rozhovor s vybranými dětmi, který vypadá následovně:

- 1) *Začátek rozhovoru* byl krátkým úvodem do dané tematiky. Obeznámila jsem děti s tím, co se bude dít, na jaké téma si budeme povídat, ale také jsem je seznámila se skutečností, že rozhovory budou nahrávány, abych měla možnost opakovaně přehrávat a získávat potřebné informace, které by se jinak vytratily. Ve snaze dosáhnout co možná největšího uvolnění z dětské strany, jsem jako místo rozhovorů volila pohodlnou pohovku, kterou školní družina disponuje. Děti tak měly možnost si sednout, případně lehnout a cítit se „jako doma“. Již v této části výzkumu jsem mohla přibližně odhadnout komunikační schopnosti všech respondentů a objevit případné vady řeči, na které jsem mimo jiné také narazila.

- 2) *Obrázek hrdiny* od samého počátku fungoval jako jakýsi vstupní klíč do konverzace. Obrázek měly děti namalovaný dopředu a během celého rozhovoru u sebe. Držely jej v ruce, dívaly se do něj a společně jsme přicházely na názory, které nás vždy posunuly o kousek dál, když jsem se jako tazatel ptala na významy různých kreseb a děti měly problém například s vyjádřením své vlastní myšlenky. Také mi obrázky pomohly přiblížit dětskou osobnost. V knize od Vágnerové jsem se mohla dočíst, jak jsou pro děti v určitém věku klíčové barvy, což mi pak děti samy neúmyslně potvrdily, když si jako svého hrdinu vybraly zeleného Hulka, zeleného Shreka, Červenou Karkulku apod.
- 3) *Mediální hrdina*. Jak jsem již zmínila, obrázky mi pomohly se zahájením konverzace na téma hrdinové. Zprvu jsem se s vybranými dětmi bavila o jejich vlastní tvorbě a snažila se je podněcovat, aby o svém hrdinovi dokázaly říci co nejvíce. Podněcovala jsem děti k nastínění hrdinova příběhu, proč si ho vybraly, zda má specifické vlastnosti nebo si do něj projektují někoho ze svého okolí. V průběhu rozhovoru jsme přestoupili k mediálním hrdinům obecně. Tázala jsem se dětí na oblíbené pohádky, televizní pořady, počítačové hry. Respondenti pak byli sami schopni hovořit o svých oblíbencích, co je na nich baví a proč je naopak nebaví něco jiného.
- 4) *Přístup k médiím* byla další z hlavních otázek, které mě při mém výzkumu zajímaly. Rozhovor byl vždy veden tak, abych se dozvěděla, s jakými médii dítě nejvíce tráví svůj volný čas, zdali vůbec. Dotazovala jsem se na oblast televizních médií (televize, DVD atd.), ale také na počítač, či četnost knih v životě dítěte na prvním stupni základní školy. Mimo jiné mě zajímalo, jak se dítě doma k těmto předmětům dostane. Zda upřednostňuje televizi před knihou, cítí potřebu mít vlastní telefon a počítač, nebo raději tráví svůj volný čas venku s přáteli.

Během celého výzkumu nedošlo k žádným potížím. Všech 21 vybraných dětí plně spolupracovalo a myslím si, že se mi podařilo od nich zjistit co nejvíce informací ohledně dětských mediálních hrdinů. Podařilo se mi přiblížit dětským respondentům, získat si jejich důvěru, a proto výzkum dopadl velmi dobře. Na dětech bylo velmi dobře znát, kdo má průbojnější povahu a kdo je naopak více ostýchavý, a je tedy zapotřebí s ním při rozhovoru mít větší trpělivost. Každý rozhovor byl veden ve snaze zohlednit konkrétní charakter dítěte při pokládání otázek viz *ukázka č. 1* níže.

Ukázka č. 1

ROZHOVOR

Tazatel: Tereza Rýparová (dále pak „T“)

Respondenti: Mikuláš – 6 let (dále pak „Miky“), Tobiáš – 6 let, Madlenka – 7 let (dále pak „M“)

T: Tak jo, tak můžeme. Tak mi řekněte ještě jednou jak se jmenujete a kolik vám je let.

Miky: Miky, 6.

T: Miky – 6, mmm.

Tobiáš: Tobiáš, 6.

T: Taky 6.

M: Madlenka, 7.

T: Madlenka, 7. Tak a řekněte mi, co jste si vybrali za pohádkový nebo ty vaše hrdiny a proč?

M: Eee, já jsem si vybrala Karkulku, protože ji mám hodně ráda.

T: Karkulku, protože ji máš ráda, jo? A proč ji máš ráda?

M: Líbí se mi, jak má červený šaty.

T: Jak má červený šaty, ehm, a ty teda znáš tu pohádku o karkulce, jo? Mamka ti ji třeba čte v knížce, nebo...

M: Spíš babička.

T: Babička ti čte knížky?

M: Uhm.

T: Dobře...A ty máš teda co nakreslenýho?

Miky: Krtečka.

T: Krtečka, aha. A proč krtečka?

Miky: Protože tam je hodně zvířátek.

T: Zvířátka? A nejradši máš teda krtečka?

Miky: Jo.

T: A proč? Líbí se ti, ehm...

Miky: Dělá nějaký blbosti vždycky.

T: Dělá blbosti nějaký? (smích), a je s ním sranda teda, jo?

Miky: Jo.

T: Dobře. A ty máš?

Tobiáš: Halka (Hulk – Marvel, pozn. tazatele)

T: Hulka jo? A proč Hulka? Sleduješ ho?

Tobiáš: No, protože ho mám rád.

T: To je jasný, že ho máš rád. A proč ho máš rád? Líbí se ti, jaký má svaly?

Tobiáš: Ne, jak je zelenej.

T: Jak je zelenej, jo? (smích) A kde si viděl třeba Hulka? V nějaký pohádce?

Tobiáš: Viděl v pohádce.

T: V pohádce, jo?

Miky: Ten nežije vůbec. To je superhrdina!

T: Aha.

MEDIÁLNÍ HRDINA

V teoretické části této práce jsme se již obeznámili s pojmem hrdina obecně. Pro připomenutí, jiné vysvětlení pojmu hrdina přináší mytologie a jiné literatura. Již jsme si řekli, že v mytologii je hrdinou někdo, kdo disponuje zdatností, nadpřirozenými schopnosti, ušlechtilými vlastnostmi či neobyčejným intelektem. Hrdina díky těmto predispozicím pak koná dobré skutky pro dobro a blaho ostatních a tím se stává oblíbený a slavný. Hrdinou může být muž i žena a hrdinské činy může provádět sám o sobě, nebo za pomoci předmětů, jakými jsou například Poseidonův trojzubec či kouzelná harfa. V literatuře naopak může být za hrdinu označený i obyčejný člověk vystavován různým zkouškám a nástrahám, které musí překonávat, a tím se odlišuje od ostatních. Našli bychom dokonce i pojem antihrdina, který vysvětluje daného hrdinu jako opak pojmu hrdina jako takového. (viz str. 23)

V praktické části práce se podíváme na to, jak se výběr hrdinů našimi respondenty s původními významy shodoval nebo naopak rozcházel, z jakých médií si děti své hrdiny vybíraly a jaký k tomu měly důvod. Mediální hrdinou může být tedy kdokoliv nebo cokoliv, kdo/co zaujme (v našem případě) dětského diváka, čtenáře či uživatele počítače a tabletu. Z celkového počtu 21 případů vzešlo 17 odlišných hrdinů. Zbylé 4 případy se shodovaly – dívky si vybraly Zlatovlásku – 1 obrázek byl Zlatovláška jako taková, na 2 obrázcích již byla zmodernizovaná a pojmenovaná (Locika⁵⁴) a na dalších dvou obrázcích se objevila princezna beze jména, nicméně vzhledově podobná právě zmiňované Zlatovlásce. Další shoda ve výkresech se objevila u Červené Karkulky, pro kterou se rozhodly 2 dívky. Ani chlapci při svém výběru nebyli výjimkou a jejich výkresy se podobaly. Dva chlapci nakreslili rytíře, jeden byl beze jména a druhý byl již zkonkretizován – rytíř Brtník z Brtníku.⁵⁵

U chlapců se pak měli v oblibě hrdinové Marvelova filmů, kteří sice oplývají každý jiným vzhledem, nicméně jejich podstata je stejná. U dívek to pak jednoznačně vyhrály princezny a stejně jako u chlapců, během výzkumu zaznělo několik jmen a druhů princezen, nicméně jejich kvintesence zůstává identická.

I v případě, že každé dítě zvolilo svého hrdinu jiného než ostatní, povahové vlastnosti daných hrdinů se naopak téměř nelišily. Velmi zřetelně se dalo rozpoznat, která skupina dětí je mladší a jako hlavní kritérium při výběru hrdiny rozhodovala barva, případně vzhled. Starší děti pak odpovídaly promyšleněji a měly pro výběr svého hrdiny pádnější důvody, jako je například povaha, chování či smysl pro humor a zábava celkově.

⁵⁴ Hlavní hrdinka z pohádky Na vlásku, má dlouhé vlasy až na zem, zlaté barvy.

⁵⁵ Z filmové pohádky Ať žijí duchové.

TYPY DĚTSKÝCH TELEVIZNÍCH HRDINŮ

V této kapitole s názvem Typy dětských hrdinů bych ráda více přiblížila volbu hrdinů našimi dětskými respondenty. Jak jsem již zmínila v kapitole předchozí, v mnoha případech se vybraní hrdinové velmi podobali a v mnoha případech byli naprosto totožní. Můžeme tedy říci, že dětský divák má určitá kritéria, dle kterých si vybírá, co se mu zalíbí a co je předem předurčeno k záhubě. Z průzkumu můžeme říct, že dětský divák vnímá to nejdůležitější, co mu v konkrétní chvíli obrazovka ukáže a přinejmenším v mladším věku (6-9 let) neklade velký důraz na dějovou linii, zápletku či herecký výkon. Nedává si dohromady ani souvislosti a spíše barvitě popisuje vtipnou scénu, která se mu nejvíce vryla do paměti a v danou chvíli upoutala divákovu pozornost z nějakého důvodu nejvíce. Respondenti ve věku 9 let a starší již dokázali vnímat v jejich oblíbených pořadech souvislosti v příběhu, dokázali ocenit dobré skutky, a naopak silně nesouhlasili s těmi špatnými. V jednom případě dokonce respondentka odpověděla, že se jí na pohádce nejvíce líbí “pěkný děj pohádky, hezký herecký výkon a žádné ošklivé scény”. Níže si tedy podrobně jednotlivé typy hrdinů, které jsem díky průzkumu získala, popíšeme. Důvody, pro které si děti konkrétní hrdiny vybraly, pak budou v jednotlivých podkapitolách podtržené.

Superhrdinové

Není vůbec překvapivé, že právě superhrdinové se mají u dětí velké oblibě. Během našeho rozhovoru jsem se setkala hned s několika superhrdinou, kterými byli Hulk, Superman, Batman, Ironman a Kouzelná Beruška⁵⁶. Přesto, že se k těmto postavám vrátím i v další podkapitole Záchranáři, myslím si, že by tito superhrdinové měli mít i podkapitolu svou vlastní.

Ve většině případů při mém výzkumu byli jmenováni právě tito hrdinové ze dvou důvodů – kvůli jejich superschopnostem/supervlastnostem, nebo kvůli tomu, že se jako praví hrdinové chovají odvážným způsobem, a tak zachraňují svět a jeho obyvatelé. Všechny superhrdiny Marvelova filmu (Hulk, Superman atd.) zvolili výhradně chlapci a jediná dívka, která jako svého oblíbeného hrdinu vybrala superhrdinu, jmenovala právě Kouzelnou Berušku.

Tobiáš (6 let), který do svého výkresu nakreslil Hulka, jako hlavní důvodu svého výběru uvedl zelenou barvu hrdiny a Hulkovu vizáž. Hrdina disponuje ohromnou postavou a svaly využívající k ničivé síle, kterou ovšem používá při záchraně ostatních.

Kristýna (6 let) jako jednu z oblíbených hrdinů uvedla Kouzelnou Berušku. Její kouzelná moc je ukryta v joju, které užívá k záchraně světa, což respondentka uvedla jako hlavní důvod svého výběru. Ze stejného důvodu do svého výkresu Jan (8 let) nakreslil Batmana a Supermana. Oba dva zmínění hrdinové umí létat, vytvářet oheň a zachraňovat ostatní.

⁵⁶ Z pohádky Kouzelná Beruška a Černý Kocour (v ang. Miraculous: Tales of Ladybug & Cat Noir)

T: A řekneš mi, proč sis je vybral? Máš je nejradši? Jsou to tví nejoblíbenější superhrdinové?

H: Uhm.

T: „A řekneš mi, proč?“

H: „Protože furt zachraňují.“

T: „A co třeba zachraňují? Nebo, někoho zachraňují?“

H: „Třeba když hoří dům.“

T: „Když hoří dům, a někdo v něm je, tak toho člověka zachrání?“

H: „Uhm.“

Jan potvrdil, že pro něj není důležitá pouze vizáž superhrdinů, protože kdyby výše zmínění hrdinové lidem naopak škodili, rozhodně by si je nevybral.

Kryštof (11 let) uvedl, že jeho nejoblíbenějším hrdinou je Ironman z toho důvodu, že má nejraději filmovou scénu, ve které byl Ironman vytvořen, celá scéna byla prý dokreslena skladbou kapely AC/DC. Kryštof potvrdil i Janův názor. Ani on by si nevybral Ironmana, pokud by místo dobrých skutků konal zlé. Navíc Kryštof potvrzuje naši hypotézu, že si starší děti všímají více souvislostí. Zmínil například Doktora Octopuse, který je po celou dobu sice zlý, ale na konci děje u něho dojde k obratu v dobro, a proto s ním náš respondent cítí jisté slitování.

6 dětí si za svého hrdinu vybrali právě superhrdinu, nebo o nich alespoň později mluvili. Všech 6 dětí se shoduje v tom, že na svém hrdinovi obdivují jeho schopnosti a dobré skutky. Někteří z nich pak dodávají ještě další důvody.

Ironman - Kryštof, 11 let



Batman a Superman - Jan, 8 let



Ochránci

Na předchozí podkapitolu hned naváží podkapitolou s názvem Ochránci z toho důvodu, že do jisté míry se nám zde superhrdinové objeví znovu. Nicméně v tomto případě děti vybíraly také jiné hrdiny, kteří svým chováním chrání ostatní či se o ně starají, avšak do kategorie superhrdinů by nespadali. Patří sem například Krakonoš, nejmenovaný rytíř, babička Červené Karkulky, jelen Smolíček z pohádky o Budulínkovi, princ Erik z pohádky Malá mořská víla, nebo postava kuchaře z pohádky o Zlatovlásce.

Jako svého oblíbeného hrdinu si Smolíčka vybral 6letý Vojtěch. V rozhovoru uvedl, že si ho vybral z toho důvodu, že zachraňuje Budulínka a je nesmírně odvážný. Svou loajalitu hrdinským postavám potvrdil, když dále v rozhovoru prozradil, že mezi jeho nejoblíbenější knížky patří Hasičské pohádky, kde hlavní postavy hasí oheň a zachraňují své okolí taktéž. Postava Krakonoše se pak má v přízni u 10leté Anety, která svého hrdinu obdivuje za to, jak umí být spravedlivý a pomáhá zvířátkům.

T: „A co se ti líbí na Krakonošovi?“

A: „Je spravedlivý a pomáhá třeba zvířátkům, protože my je máme taky a já jim taky pomáhám a chtěla bych mít farmu, kde budu mít zvířátka.“

Nicméně oblíbenost jednoho kladného hrdinu nevylučuje oblíbenost i toho záporného. Aneta dále v rozhovoru uvedla, že mezi její oblíbené postavy patří například Jack Sparrow (z filmu „Piráti z Karibiku“). Jack celou dobu ve filmu vystupuje jako zloduch, nicméně jak sama Aneta uvedla, ve své podstatě je vlastně také hodný, a nakonec se zachová správně. Na otázku, proč Magdaléna nakreslila Červenou Karkulku, ale vlastně více sympatizuje s její babičkou, odpověděla 7letá Magdaléna jednoduše: „Že se vlastně pak stará o tu Karkulku.“ Nenakreslila ji jen z toho důvodu, že to prý neumí.

Ochránci jsou u dětí velmi oblíbení pro svou povahu, ochranné vlastnosti, spravedlivé chování a moudré uvažování. Toto tvrzení potvrzuje i 9letá Natálie, která nakreslila prince Erika, ústřední postavu z Malé mořské víly. Když jsem se respondentky zeptala, proč si jako oblíbenou postavu vybrala právě jeho, a ne například Malou mořskou vílu, její odpověď byla velmi prostá: „Mně se na tom líbilo jakoby, že ten Erik byl na tu Ariel moc hodný a byl i poslušný, protože v jedné té pohádce měl mamku a tatku a on se o ně staral, a byl taky na ně hrozně hodnej.“ Natálie pak dále uvedla, že princ Erik se s Ariel vídal dlouhou dobu a celou tu dobu se k ní choval velmi hezky. V průběhu rozhovoru ještě hovořila o dalších oblíbených filmech a pohádkách. Jako další příklad uvedla ještě princezny a Popelku. U Popelky vyprávěla příběh o nevychovaných sestřích v kontrastu s princeznami, na kterých obdivuje jejich hezké a vlídné chování k ostatním.

Mezi posledními pak zazněli kuchař ze Zlatovlásky a nejmenovaný rytíř. Oba dva byli jmenováni z téměř totožného důvodu. Kuchař byl poslušný a poslechl krále, choval se hezky ke zvířátkům a ke Zlatovlásce. Jakýkoliv rytíř je hrdinou proto, jak dokáže chránit své území. 9letý Jakub, který právě onoho rytíře nakreslil, neopomněl však následně zmínit již námi zmiňované

superhrdiny pro jejich hrdinské skutky. Podstata tedy zůstává stejná, akorát rytíř disponuje brněním a mečem, superhrdinové nadlidskou silou.

6 dětí si vybralo za svého hrdinu právě ochránce.

Krakonoš – Aneta, 10 let



Princ Erik – Natálie, 9 let



Smolíček – Vojtěch, 6 let



Princezny

Název další podkapitoly hovoří sám za sebe. Dle mého průzkumu se princezny mají z převážné většiny v oblibě u děvčat v mladším školním věku, nicméně ani chlapci se nestyděli přiznat, pokud se jim některá pohádka s princeznou zalíbila. Mezi nejzmiňovanějšími princeznami se objevila Zlatovláska a Locika, kterou si dovolím nazývat moderní Zlatovláskou. Dalšími princeznami pak byly například Princezna Bajaja, Anna a Elsa z pohádky Ledové království, nejmenovaná princezna v zahradě a přesto, že není úplně princeznou, z podstaty dětského výběru sem zařadím i Červenou Karkulku.

Červenou Karkulku se rozhodla nakreslit 7letá Magdaléna, která jako jeden z důvodů uvedla, že si ji vybrala pro její červenou barvu.

T: „A kdo tam ještě je v té pohádce?“

A: „Ee...Maminka a babička.“

T: „A myslivec, ne?“

A: „Jo, myslivec, který zachránil Karkulku a babičku.“

T: „Tak to je asi největší hrdina, vid’?“

A: „Skoro, není červeněj.“

Dalším důvodem jejího výběru byl pak hezký vzhled a krásné hnědé vlasy.

Jak jsem již nastínila, nejzmiňovanější princeznou byla rozhodně Zlatovláska. Nejvíce se na ni upnula 6letá Nela, která se u všech princezen pozastavila během rozhovoru u vlasů a celkového vzhledu. Na princeznách pak nejvíce obdivovala, jak jsou upravené a mají krásné šaty. Sama uvedla, že se její maminka ráda upravuje a pokud by byla neupravená a bez šatů, naší respondentce by se již nelíbila. Se stejnou hypotézou pak přišla i 6letá Kristýna, která prozradila, že nejoblíbenější postavou je pro ni Popelka, nicméně jen ta v krásných modrých šatech. Na dotaz, zda se jí Popelka líbí i neupravená ve špinavých šatech, odpověděla, že ne. Na druhou stranu také mimo jiné odpověděla, že jiná princezna než Popelka v modrých šatech, ji nezaujala. Modrá barva je dle psychologické studie barva štěstí, síly a pozitivních emocí.⁵⁷

⁵⁷ Kaya, N. 2004. „Relationship between color and emotion: a study of college students“. *Project Innovation. Gale Group*. [online] [cit. 25.3.2019]. Dostupné z http://irtel.uni-mannheim.de/lehre/expra/artikel/Kaya_Epps_2004b.pdf.

V kontrastu s těmito odpověďmi pak vypovídala 7letá Adéla, která sice u všech princezen nezapomněla zmínit dlouhé vlasy, mezi její oblíbené postavy spadá právě Locika, nicméně si na rozdíl od svých spolužaček všímala i jiných vlastností postavy, jako například um pečení, šití či samostudia. Respondentce se líbilo, že je princezna soběstačná, šije oblečení pro svého zvířecího kamaráda, umí péct, často čte a maluje obrazy na zeď.

Po dobu rozhovoru pouze dvě dívky uvedly, že si vybraly princeznu z jiného důvodu, než je princeznin vzhled. 10letá Kateřina, která namalovala nejmenovanou princeznu v zahradě uvedla, že se ji oslovila, jak byla pohádka hraná, film neobsahoval ošklivé scény a byl pěkně zahráný. Mimo jiné taky na princeznin zámek namalovala české vlajky, protože šlo o českou pohádku. Druhou dívkou pak byla již jednou zmiňovaná Natálie s obrázkem prince Erika, kterého si vybrala pro jeho dobrou povahu, stejně jako pak chválila právě princezny pro jejich hezké chování.

Za svou oblíbenou postavu si vybralo princeznu 9 dívek z celkového počtu 21 dětí. Během výzkumu zazněla Červená Karkulka celkem 2x, Zlatovláska/Locika 4x, Popelka 2x, mimo to zazněly i jména jiných princezen, všechny na stejném principu. Princeznu nakonec zmínili i dva chlapci, kteří prvotně nakreslili něco zcela jiného. 11letý Michal zmínil Zlatovlásku jako krásnou pohádku a krásnou princeznu, nicméně oblíbenou postavou zůstává kuchař ze stejné pohádky. 6letý Matouš zdůraznil, že se doma rád dívá na pohádku Ledové království, kde jsou hlavními hrdinkami Anna a Elsa.

Popelka – Kristýna, 6 let

Locika – Adéla, 7 let



Popletové

Zatímco pro holčičky jsou zajímavými princezny kvůli jejich vzhledu, krásným šatům a zlatým vlasům, zhruba 23 % všech respondentů čili 5 dětí uvedlo, že si svého hrdinu vybralo kvůli jejich zábavným vlastnostem. Z těchto 5 dětí bylo 100 % zastoupení chlapci.

Chlapci ve věku 6-10 let prozradili, že důvodem pro jejich výběr je především zábava. Mezi všemi hrdiny zazněla například jméno jako Krteček, Šmoulové Koumal a Šprýmař, Pat a Mat, Rytíř Brtník z Brtníku, Mimoni, čert Janek (z pohádky S čerty nejsou žerty) nebo Shrek.

Jako první během výzkumu promluvil 6letý Mikuláš, který si vybral Krtečka proto, jak je legrační. Nejvíce ho zaujalo, když dokáže být Krteček tak legrační, až se jeho ostatní kamarádi smějí. Již 6letý chlapec však dokáže rozeznat mezi dobrým a špatným, či společensky akceptovatelným a naopak. Společně jsme dopodrobna popsali scénu, ve které Krteček, ač pro své kamarády, odcizí prodavači meloun. Respondent si byl sám vědom nevhodnosti tohoto skutku a jako důvod uvedl zlost prodejce a možnost zavolání policie. Přesto pro něj Krteček zůstává nadále především zábavnou postavičkou.

Stejnověký Jan si za svého hrdinu zvolil z počátku Šmoulu Koumala a během rozhovoru ještě doplnil Šmoulu Šprýmaře. Jak již název napovídá, Šmoula Šprýmař je postavou již ze své podstaty zábavnou. Neustále na své kamarády připravuje různé šprýmy a „tahá je za nos“. Šmoula Koumal je postava, jejíž podstatou nejsou prvotně vtipy, nicméně v příběhu působí jako vědec a intelektuál, neustále má potřebu všechny přesvědčovat o své pravdě a za to ho ostatní Šmoulové vždy vtipným způsobem „potrestají“.

T: „A proč ty sis teda vybral Koumáka?“

J: „Protože je s ním sranda. A házej s ním.“

T: „Tak tobě se líbí, jak oni ho vždycky někam zahodí? A myslíš si, že se třeba bojí, když ho takhle někam hážou, nebo že z toho má taky legraci?“

J: „Legraci.“

Stejně jako jeho předchůdce Mikuláš, i Jan si tyto dva hrdiny vybral kvůli zábavě a legraci jež poskytují. V průběhu celého rozhovoru se pevně držel svého názoru a další nabídnuté vlastnosti pro něj nebyly tak zajímavými.

Dalším respondentem byl chlapec jménem Matouš. Matouš v našem rozhovoru označil jako nejoblíbenější hrdiny Pata a Mata. Důležitým kritériem pro něj byla pak zábava, kterou hrdinové svým často pomateným chováním poskytují. Pat a Mat je pohádka o dvou kutilech, kteří namísto oprav své věci naopak neúmyslně rozbíjejí. Jako nejvíce zábavný uvedl pak moment, kdy ve snaze něco opravit hrdinové způsobí ještě větší škody. 10letý Jáchym hypotézu o důležitosti zábavných postav pro děti jen potvrzuje. Respondent uvedl jako oblíbeného hrdinu rytíře Brtníka z Brtníku z pohádky Ať žijí duchové. Celá pohádka disponuje nespočtem vtipných,

vážných či smutných scén, nicméně Jáchym si vybral rytíře proto, jak je zábavný. Nejvíce se mu pak líbila scéna, kdy žáci základní školy donášejí rytíři Alpu, která je původně určená pro masírování bolavých míst a rytíř ji bez váhání pokaždé vypije.

Během rozhovoru jsem pak zjišťovala, zda si vybírá své hrdiny výhradně podle jejich legračních vlastností či chování, nebo zda sleduje i jiné hrdiny, jejichž podstatou by bylo něco zcela jiného. První možnost byla správná a respondent si vybírá své hrdiny výhradně podle zábavy, kterou mohou poskytnout. Dalšími adepty pak byli Mimoni ze stejnojmenné pohádky, kteří mají vlastní legrační jazyk a vždy vyvedou něco vtipného, nebo čert Janek, který je podle Jáchyma popleta a je tedy zábavným taktéž. Pátým a zároveň posledním respondentem byl 7letý Tomáš. Za svého hrdinu si vybral Shreka ze stejného důvodu, jako jeho předchůdci. V průběhu výzkumu jsme však zjistili, že důvodem jeho výběru však není jednoznačně pouze zábava, ale také zelená barva zmíněného hrdiny.

Respondent potvrdil, že již v 7 letech plně chápe souvislost mezi dobrým a špatným. Uvádí, že zpočátku filmu se hrdina chová záporně, nicméně ke svému důvodu má vlastně důvod a tím je strach. Po odstranění všech možných hrozeb se hrdina naklonil jen k dobru a Tomášovi tak připadal nadále už jen zábavným.

Název této podkapitoly, tedy Popletové, byl zvolen z výše uvedených důvodů. Popletové jsou hrdinové, kteří dětem poskytují především zábavu. Nemusí z podstaty jít o postavu vytvářející legraci, často postavy jen něco spletou – popletou, a tím vzniká daná zábava. Proto Popletové.

Šmoula Koumal – Jan, 6 let



Rytíř Brtník z Brtníku - Jáchym, 10 let



Auta a dopravní prostředky

Poslední podkapitolou, kterou jsem díky výzkumu získala a která z rozhovorů vyplynula, se jmenuje „Auta a dopravní prostředky“. Jak již název napovídá, hrdinové v této části budou různé druhy dopravních prostředků a jedním z hlavních kritérií pro výběr těchto postav je pak rychlost.

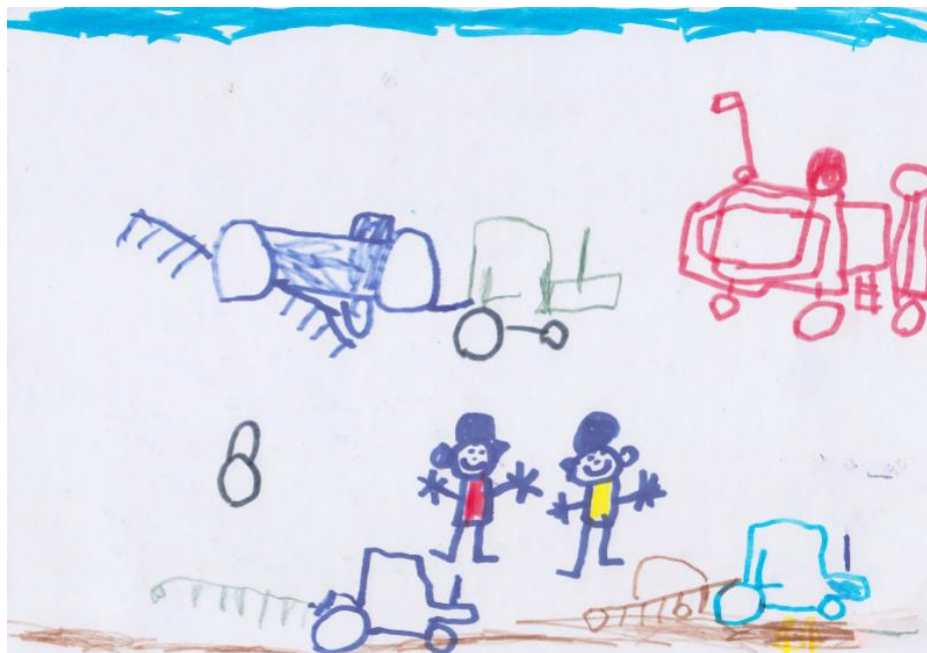
Přesto, že do svého výkresu si tento druh hrdinů vybral pouze jeden respondent, v průběhu všech rozhovorů vyplynula u několika chlapeckých respondentů velké obliba v autech, dopravních prostředcích a závodění – obzvláště pak prostřednictvím videoher.

6letý Matouš (již jednou výše zmíněný) ve svém výkresu zrealizoval pohádku o kombajnech (resp. pohádku „Město aut“).

Respondentovým největším motivem k výběru této pohádky byla velká záliba v dopravních prostředcích jako takových. Při dotazování, proč si vybral svou pohádku mě vždy odkázal jen na druh dopravního prostředku – kombajn, traktor atd. Dalším, avšak neméně důležitým motivem pak byla vlastnost výše zmíněných kombajnů – jezdí a pomáhají lidem sklízet, například obilí. V tuto chvíli by se nám i kombajny mohly ocitnout v podkapitole „Ochránci“.

Zeptali jsme se všech respondentů, zda je baví trávit svůj volný čas na počítači a pokud ano, co tam primárně dělají. 6letý Mikuláš uvedl, že jeho nejoblíbenější počítačovou hrou jsou automobilové závody. Jeho důvody pak byly ježdění, bourání a závodění. Přesto, že jako svého hrdinu uvedl krtečka, později potvrdil, že na stejné úrovni oblíbenosti by se určitě u něj objevil i Blesk McQueen z pohádky *Auta*.

Kombajny – Matouš, 6 let



IDENTIFIKACE DĚTÍ S HRDINY

V předchozí kapitole jsme si vyjmenovali několik typů dětských hrdinů, které jsme díky průzkumu získali. Děti nám odpovídaly, z jakých důvodů si své hrdiny vybraly. Během rozhovoru jsem však měla možnost postřehnout i důvody vedlejší, které děti sice děti nemusí považovat za primární vliv ovlivňující jejich volbu, ale v některých případech to tak může být.

Jedna z respondentek v průběhu rozhovoru největší pozornost věnovala své babičce. Vyprávěla, jak se o ní stará, jak spolu každý den čtou knížky. Nejprve si pro svůj výkres zvolila Karkulku, ale později sama prozradila, že má z celé pohádky nejraději babičku, protože se jí líbí, jak se o Karkulku stará. V tomto případě shledávám podobnost zcela očividnou. Mikuláš, který si za svého hrdinu zvolil Krtečka, pro jeho neplechu (např. že dělá sousedovi na zahradě krtince a směje se tomu) prozradil, že velmi často dělá ve škole spolužákům taktéž naschvály. Respondentka Nela vybrala jako svou oblíbenou postavu Zlatovlásku a celkově často mluvila o princeznách. Kromě jejich krásy také obdivovala upravenost, nádherné šaty, dlouhé vlasy. Když jsem se zaměřila na Nely vzhled, sama měla dlouhé vlasy do půl zad, na kterých bylo vidět, že jsou její největší chloubou a na sobě měla sukni. Během rozhovoru jsme společně přišly na to, že Nely maminka se denně upravuje, nosí často šaty a disponuje dlouhými vlasy. Bez těchto osobnostních rysů by se respondentce nelíbila, stejně jako neupravené princezny.

8letý Jan jevil neobvyklý zájem o superhrdiny pro jejich hrdinské činy a ve volném čase hraje na počítači hry týkající se automobilových závodů. Jan sám uvedl, že jeho vysněné povolání je například člen policejní či záchranné služby.

Pro 9letou Natálii je ze všeho nejdůležitější vztah s rodiči a sdělila, že se na ně snaží být co nejvíce hodná. S jejími názory koresponduje i její volba hrdiny, když si zvolila prince Erika proto, jak pečoval o rodiče, byl slušný a choval se hezky i k malé mořské víle.

10letá Aneta odmala vyrůstala se zvířaty, doma jich mají nespočet a také se věnuje jezdeckví na koních. Ani její volba hrdiny tedy nebyla odlišná. Zvolila Krakonoše proto, jak napomáhá všem zvířátkům. Aneta odsouhlasila, že sama zvířátkům pomáhá a jednou by si přála mít vlastní farmu, aby se o zvířátka mohla starat i nadále. Jáchymova volba oblíbeného hrdiny sice byla odlišná od jeho zájmů, přesto potvrdil, že dívá-li se na něco jiného než na Poplety, které zvolil původně, jsou to videa na YouTube zabývající se rybami. Narodil se do rodiny rybářů, a tak již od dětství pěstuje tento návyk společně se zbytkem rodiny.

10letá Natálie často hovořila při rozhovoru o dívčích hrdinkách a na mou otázku odpověděla přímo takto:

T: „Proč se vám líbí princezny?“

K: „Protože to jsou holky.“

Se svými vybranými hrdinkami se tedy identifikuje především proto, že sdílí stejné pohlaví. S čím nevědomě souhlasilo 90 % všech respondentů, protože 10 chlapců si vybralo hrdiny mužského pohlaví, 9 dívek si vybralo hrdinky ženského pohlaví. Jen 2 dívky si vybraly hrdinu mužského

pohlaví pro vlastnosti jim blízké.

PŮVOD MEDIÁLNÍHO HRDINY ANEB, KNIHA VS. TELEVIZE

V předchozích kapitolách jsme si již seznámili s dětskými mediálními hrdiny, které si naši respondenti vybrali, a zároveň jsme si prozradili, jaká kritéria či motivy u dětí převládala a působila ve výběru. Nemohli jsme si nevšimnout určitých podobností, které děti různého pohlaví a věkové kategorie spojovaly dohromady či naopak rozdílů, které je naopak odlišovaly. Dokonce jsme si uvedli několik hrdinů, s kterými děti identifikovaly sebe, nebo někoho sobě blízkého.

V této kapitole odhalíme původ dětmi vybraných hrdinů. Zda často sledují televizi jejich svět se tak čistě upíná pouze na svět v obrazovce, nebo zda stále dávají přednost podobně tištěné čili knižní.

Jak jsme si již zmínili, našeho výzkumu se zúčastnilo 21 dětí ve věku od 6 do 12 let. Primárním cílem výzkumu bylo zjistit co možná nejvíce informací týkající se dětských hrdinů. Sekundárním cílem pak mimo jiné bylo najít odpovědi na otázky ohledně konzumace médií. Tyto otázky se objevovaly v průběhu celého rozhovoru viz ukázka níže.

Ukázka č. 2

T: „Tak mi ještě řekněte, jestli čtete knížky?“

A: „Já jo.“

T: „A čteš sama, nebo ti čte mamka?!”

A: „Čte mi mamka.“

M: „Čte mi mamka.“

T: „A co vám čte?“

A: „Mně čte Šmouly.“

M: „Mně čte mamka Krakonoše.“

Z výzkumného vzoru 21 dětí potvrdilo jen 11, což je větší polovina, že často přicházejí do styku s knihou. Z těchto 11 dětí jen 4 uvedly, že čtou samy, případně poslouchají audiozáznamy daných knih. Zbylých 7 dětí přichází do styku s knihou téměř denně, nicméně jejich oblíbené příběhy jsou jim předčítány členy rodiny. Při prvním rozhovoru Magdaléna (7) uvedla, že ji babička čte denně knížky, často Červenou Karkulku a ani pro svůj výkres nezvolila jinou hrdinku než právě Karkulku.

Pouze ve 2 dalších případech shledáváme absolutní shodu knihy s výběrem hrdiny, a to v případě 6letého Jana, jehož nejoblíbenějším hrdinou je Šmoula Koumal. Taktéž knihy, které mu rodiče čtou před spaním, jsou plné šmoulích příběhů. A poté v případě 11letého Kryštofa,

který za své nejoblíbenější hrdiny považuje superhrdiny od Marvela. Svou volbu podporuje čtením komiksových časopisů právě o těchto hrdinech.

Dvě z vybraných dětí uvedlo rozdílné příběhy hrdinů, než které si vybraly pro svůj obraz, nicméně přesto, že hlavní postava se liší vizuálně, svými vlastnostmi je velmi totožná právě zmíněnému výběru. Menší polovina všech dětí, u kterých jsme zaznamenali kontakt s knihou uvedly, že jim rodiče předčítají různé příběhy (které se ani vizuálně ani vlastnostmi nepodobají oblíbeným hrdinům) před spaním, případně čtou povinnou četbu do školy.

48 % všech dětí dle našeho rozhovoru do styku s knihou nepřicházejí a svého oblíbeného hrdinu si tedy vybraly prostřednictvím televize, stejně jako 38 % dětí, které knihy čtou, nicméně stále televize vítězí nad psanou podobou.

ROLE TELEVIZE V ŽIVOTĚ DÍTĚTE

Zajímavým také bylo zjištění, že většina všech dětí přijde denně či téměř denně do styku s televizí s možností vlastní manipulace a korigování sledovaných pořadů. Některé děti zmínily, že rodiče zasahují především večer, když přicházejí na řadu seriály pro dospělé nebo kriminální pořady nebo je čas jít spát. V průběhu celého dne tak mají děti plnou kontrolu nad tím, co si pouštějí ke sledování. Dva dotazovaní například během našeho rozhovoru mluvili o filmech hororového žánru. Zmiňované horory byly Kruh a Chucky. Přesto děti tvrdili, že se nebojí a vše vnímají jako fikci. Nicméně tyto vnímám jako velmi nevhodné pro 6letého chlapce a 10letou dívku. V druhém případě, který bych ráda zmínila, respondentka uvedla, že mají doma nastavenou pouze dětskou televizi, a tak sice celý den sleduje různé pořady, nicméně ty jsou výhradně pro děti. V několika situacích byly děti natolik uvědomělé, aby mi odpověděly, že u televize nechtějí trávit zbytečně dlouhou dobu a jdou raději ven s kamarády. Tak odpověděl například 11letý Michal.

Díky výzkumu jsem zaznamenala také jeden velmi důležitý motiv, kvůli kterému děti upřednostňují pobyt venku nebo jiné činnosti než televizi a sice zájmové kroužky. Například 7letý Tomáš svůj volný čas věnuje fotbalu a pouze chvíli večer se s rodiči na něco podívá.

V jednom případě také respondent uvedl, že se na televizi nedívá vůbec, avšak celé volné dny tráví na počítači sledováním videí, což považují za velmi podobné. Téměř ve všech případech se děti shodly na tom, že po příchodu domů musí nejprve napsat domácí úkoly, případně se naučit na další den či vykonat zadané domácí práce, a pak si pustí televizi, kterou sledují několik hodin, někdy až do večera. V tuto chvíli se děti rozdělovaly na dvě poloviny, kdy jedna polovina sledovala právě to, co televize nabízela a pouze přepínala kanály a druhá polovina potom sledovala vlastní výběr DVD filmů.

POČÍTAČ, TABLET A TELEFON V ŽIVOTĚ DÍTĚTE

Jak jsem již nastínila v přechozích kapitolách, sekundárním cílem této práce bylo zjistit, v jaké četnosti děti přichází do styku s elektronickými zařízeními typu chytrý telefon, osobní počítač či notebook, tablet.

V dnešní době už se tato elektronická zařízení stávají neodmyslitelnou součástí našich životů. „Batole si pohrává s tabletem, teenager je zavřený ve svém pokoji svázaný s počítačem a dospělý je namísto společenské angažovanosti pohřben ve svém telefonu, toto je pouze několik příkladů běžného používání.“⁵⁸ Proto jsem v průběhu výzkumu zjišťovala mimo jiné i tyto informace.

Z výzkumu 21 dětí vyšlo najevo, že 100 % všech dětí má v domácnosti některé z elektronických zařízení, ke kterému má přístup. Pouze 5 dětí uvedlo, že nevlastní žádný mobilní telefon a 1 dívka sdělila, že telefon má jen na víkendy u jednoho z rodičů. Zbýlých 15 dětí vlastní svůj telefon. Ve většině případů ho pak denně používají především k hraní her či sledování různých videí na YouTube. Oblíbená videa jsou například ta, která se týkají různých počítačových her, eventuelně v některých případech zazněli i čeští youtuběři. 2 z dětí, které telefon nevlastní necítí ani potřebu ho vlastnit či na něm trávit volný čas, zbylé 3 naopak vyžadují alespoň půjčení telefonu rodičů. Při dotazu, zda si děti myslí, že telefon potřebují, většina odpověděla kladně. Pouze minimum ze všech dětí souhlasilo se svými rodiči, kteří jim telefon zakázali. Nejčastěji pak jako důvod pro potřebu telefonu uváděly hry.

86 % potvrdilo, že v domácnosti mají minimálně 1 počítač či notebook, z toho 8 dětí využívají počítač denně. 4 děti uvedly, že nejčastěji na počítači sledují videa a další 4 hrají hry. Ostatní děti se konkrétněji k počítači nevyjádřily a 3 respondenti prozradili, že počítač vůbec nepoužívají. Navíc se děti rozdělovaly zhruba na dvě poloviny. První polovina se rodičů musela předem zeptat, zda si počítač mohou pustit, na rozdíl od televize. Druhá polovina pak měla k počítači stejně volný přístup, jako k televizi.

⁵⁸ Ali, S. 2018. „Could You Be Addicted to Technology?“. *Psychology Today*. [online] [cit. 1.4.2019]. Dostupné z <https://www.psychologytoday.com/us/blog/modern-mentality/201802/could-you-be-addicted-technology>.

SHRNUTÍ

V úvodu praktické části jsme popsala cíle práce, podobu a průběh rozhovorů a také konkrétní výzkumné otázky. Poté jsem vypsala blíže dětské hrdiny všeho druhu, které si vybíraly samy děti a mezi které patřili například Krakonoš, Superman, Zlatovláska, rytíř Brtník z Brtníku nebo Šmoulové. Ty jsem pak podrobně zařadila do kategorií v souvislosti s jejich společnými rysy, ať již vizuálními či charakterovými. Dozvěděla jsem se kritéria pro výběr těchto hrdinů, mezi kterými se například objevili vlastnosti daných hrdinů, oblíbená barva respondenta, hrdinské skutky nebo šprýmování. Také jsem zjistila, zda si děti v daných hrdinech projektují samy sebe, nebo někoho ze svého blízkého okolí.

V závěru jsem se pak podívala blíže na to, zda daní hrdinové pocházejí z knih či televize a jaký mají děti k těmto médiím celkový vztah. Stejně tak jsem popsala vztah dětí a dalších elektronických zařízení a zajímala se o to, jakou roli tato zařízení mají v životě dětí a zda jsou rodiči nějakým způsobem regulovány.

ZÁVĚREM

V závěru bych ráda shrnula celou práci včetně výsledků výzkumu. Výzkum Dětské mediální hrdinové byl zaměřen na děti ve věku od 6 do 12 let, tedy na prvním stupni základní školy. Výzkumu se pak zúčastnila Základní škola v Kardašově Řečici. Pro výzkum byly tedy použity kvalitativní metody v podobě focus group rozhovorů. Rozhovoru se zúčastnilo 21 dětí čili 7 skupin.

Primárním cílem výzkumu bylo zjistit, jaké mediální hrdiny děti preferují, z jakého důvodu a zda si ve svých hrdinech projektují samy sebe. Sekundárním cílem pak byla témata vyplývající ze zaměření výzkumu. Jak často děti sledují televizi, co je v televizi baví, zda tráví volný čas na počítači (příp. tabletu), nebo jestli každé dítě vlastní mobilní telefon a cítí potřebu ho vlastnit.

Rozhovory s dětmi měly především pomoci odpovědět na otázky týkající se primárního i sekundárního cíle celé práce. V průběhu celého výzkumu se neprojeví žádné markantní potíže a vybrané děti velmi dobře spolupracovaly. Respondentům, kteří nebyli tolik výřeční, jsem se snažila co nejvíce pomoci formulovat své myšlenky.

V první polovině práce jsem si řekla, že pro děti je velmi důležitý volný čas. Tedy ten, který jim zbyde k volné činnosti po splnění všech požadavků doma či ve škole. K dispozici jsem měla také výzkum hodnotové orientace dětí od 6 do 15 let od Bocana a kol., kde jsem zjistila, že naprostá většina všech dětí se denně dívá na televizi. Mimo jiné děti také věnují svůj čas hraním her na počítači či sledováním filmů na DVD. Pouze 1 % všech dětí z výzkumu uvedlo, že na televizi se

nedívají vůbec.⁵⁹

Tyto informace se potvrdili díky výzkumu v druhé polovině práce, kdy jsem zjistila, že převážná většina všech dětí tráví velkou část volného času v přítomnosti médií, ať už jde o televizi, počítač nebo telefon. Již ty nejmladší děti v první třídě, které ještě neuměly pořádně mluvit a formulovat věty, dokázaly bravurně ovládat elektronická zařízení a stahovat si potřebná data.

Díky rozhovoru jsem také zjistila potřebné informace týkající se dětských hrdinů. Ze všech výsledků jsem vytvořila jednotlivé podkategorie s názvy: Princezny, Superhrdinové, Popletové, Ochrání a Auta. V těchto 5 kategoriích se promítly všechny výsledky a někteří hrdinové spadali dokonce do více kategorií.

Velkou váhu děti v mladším věku, tedy od těch 6 let přikládají především vizuální stránce, ať už jde o barvu hrdiny či vzhled, který byl obzvláště pro dívky velmi důležitý. Pro chlapce byly zase především důležité hrdinské činy, ochránářské vlastnosti nebo komický um. Některé z dětí si pak svého hrdinu vybrali z důvodu identifikace vlastní, nebo s někým blízkým, jako například dívka, která v pohádce O Červené Karkulce vyzdvihuje postavu babičky proto, jak se stará o Karkulku kvůli tomu, že se o ní stará její vlastní babička.

V závěru jsem si pak odpověděla na otázky, v jaké četnosti děti přijdou do kontaktu s médii a elektronickými zařízeními a jak moc je samy vyhledávají. Média již zkrátka neodmyslitelně patří do života všech lidí a děti tedy nejsou výjimkou.

⁵⁹ Bocan, M. Maříková, H. a kol. „Hodnotové orientace dětí ve věku 6-15 let.“

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Arnett, J. J. *Encyclopedia of Children, Adolescents, and the Media*. Thousand Oaks: SAGE Publications Inc., ISBN: 978-1-4129-0530-5

Biddulph, S. 2012. *Proč jsou šťastné děti šťastné*. Praha: Portál, s.r.o. ISBN: 978-80-7367-846-7

Campbell, J. 2018. *Tisíc tváří hrdiny*. Praha: Argo. 2. vydání. ISBN: 978-80-2572-184-1.

Calvert, S. L., J. B. Wilson. 2010. *The Handbook of Children, Media, and Development*. Blackwell Publishing Ltd. ISBN: 978-1-405-14417-9

Carlyle, T. 2006. *On Heroes, Hero-worship and the Heroic in History*. Whitefish: Kessinger Publishing, LLC. ISBN: 978-1428615243.

Hendl, J. 2008. *Kvalitativní výzkum*. Praha: Portál, s.r.o. 2. vydání. ISBN: 978-80-736-485-4.

Kirsh, S. J. 2010. *Media and Youth: A Developmental Perspective.*, Wiley-Blackwell, A John Wiley & Sons, Ltd., Publication, ISBN:978-1-4051-7948-5

Langmeier, J., D. Krejčíková. 2006. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada Publishing. 2., aktualizované vydání. ISBN: 80-247-1284-9

Strasburger, V. C., B. J. Wilson., A. B. Jordan. 2014. *Children, Adolescents, and the Media*. SAGE Publications, Inc. third edition. ISBN: 978-1-4129-9926-7.

Vágnerová, M. 2008. *Vývojová psychologie, dětství a dospívání*. Praha: Karolinum. ISBN: 978-80-246-0956-0.

SEZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJŮ

Ali, S. 2018. „Could You Be Addicted to Technology?“. *Psychology Today*. [online] [cit. 1.4.2019]. Dostupné z <https://www.psychologytoday.com/us/blog/modern-mentality/201802/could-you-be-addicted-technology>.

Bajgerová, M. 2013. „Postavy, které se vrací: Malí hrdinové, kteří svou velikostí předčili nepřátele i dobu“. *Economia, a. s.* [online] [cit. 26.2.2019]. Dostupné z https://ihned.cz/c3-60258610-000000_d-60258610-postavy-ktere-se-vraci-mali-hrdinove-kteri-svou-velikosti-predcili-nepretele-i-dobu.

Barry, F. 2014. „Inattentive deafness: won't listen or can't listen?“. *The Telegraph*. [online] [cit. 26.2.2019]. Dostupné z <https://www.telegraph.co.uk/education/educationadvice/10880108/Inattentive-deafness-wont-listen-or-cant-listen.html>.

Basile, N. 2018. „The Top 50 Cartoon Characters of All Time“. *Thought Co*. [online] [cit. 28.20.2019]. Dostupné z <https://www.thoughtco.com/top-cartoon-characters-of-all-time-137606>.

Bocan, M. Maříková, H., a kol. 2011. „Hodnotové orientace dětí ve věku 6-15 let“. s. 60, *Národní institut dětí a mládeže*, [online] [cit. 25.2.2019]. Dostupné z <http://vyzkum-mladez.cz/zprava/1310479648.pdf>.

Child development institute. 1999-2018. „Television and Children“. *Parenting Today, LLC*. [online] [cit. 25.2.2019]. Dostupné z <https://childdevelopmentinfo.com/family-living/kids-media-safety/television/#.XFvzHlxKhPY>.

Explore Learning. 2018. „Research reveals children's biggest heroes“. [online] [cit. 28.2.2019]. Dostupné z <https://www.explorelearning.co.uk/blog/research-reveals-childrens-biggest-heroes/>.

Fatherly. 2019. „The Most Popular Kids' Shows in America Aren't What You Think They Are.“ [online] [cit. 4.3.2019]. Dostupné z <https://www.fatherly.com/play/tv/most-popular-kids-shows/>.

Gordic. 2016. „Proč děti baví americké animované filmy“. [online] [cit. 26.2.2019]. Dostupné z <https://www.vimkamklikam.cz/bezpeci-deti/proc-deti-bavi-americke-animovane-filmy>.

Haring, B. 2018. „Nickelodeon Kid's Choice Award Winner – The Complete List“. *Deadline Hollywood*. [online] [cit. 28.2.2019]. Dostupné z <https://deadline.com/2018/03/nickelodeon-kids-choice-awards-2018-winners-the-complete-list-1202352942/>.

Kaya, N. 2004. „Relationship between color and emotion: a study of college students“. *Project Innovation. Gale Group*. [online] [cit. 25.3.2019]. Dostupné z http://irtel.uni-mannheim.de/lehre/expra/artikel/Kaya_Epps_2004b.pdf.

Kontríková, V. Černíková, M. Šmahel, D. 2015. „Byl jednou jeden tablet: děti (0-8) a digitální technologie“. *Digital Citizen Security Unit Institute for the Protection and Security of the Citizen, Joint Research Centre, The European Commission's in-house science service*. [online] [cit. 13.3.2019]. Dostupné z: https://webcentrum.muni.cz/media/3081365/0-8__national_report_final_cz.pdf.

Lábusová, E. 2006-2018 „Nejmenší děti a obrazovka“ 2006-2018 Eva Lábusová, [online] [cit. 12.4.2019]. Dostupné z: http://www.evalabusova.cz/clanky/deti_obrazovka.php.

Nathanson, A. 2011. „The Real Reason Why TV Is Bad For Kids“. *Psychology Today*. [online] [cit. 26.2.2019]. Dostupné z <https://www.psychologytoday.com/us/blog/turn-tv/201110/the-real-reason-why-tv-is-bad-the-kids>.

Nickelodeon. [online]. Dostupné z <http://www.nick.tv/>.

Nielsen Admosphere. 2012. „TZ Děti věnují médiím v průměru čtyři hodiny denně“. [online] [cit. 13.3.2019]. Dostupné z <https://www.nielsen-admosphere.cz/press/tz-deti-venuji-mediim-v-prumeru-ctyri-hodiny-denne/>.

Pěřina, L. 2018 „Dnešní dětské čtenáři mají většinou jiné hrdiny než jejich rodiče“, *ČTK*. [online] [cit. 26.2.2019]. Dostupné z <https://www.ceskenoviny.cz/zpravy/dnesni-detsti-ctenari-maji-vetsinou-jine-hrdiny-nez-jejich-rodice/1627897>.

Ray, R. „Typy Hrdinů v Literatuře“. *American Association of School Librarians*. [online] [cit. 26.2.2019]. Dostupné z <https://www.storyboardthat.com/cs/articles/e/druhy-of-hrdin%C5%AF>.

RRTV. „Děti a rizikové mediální obsahy“. [online] [cit. 26.2.2019]. Dostupné z <https://www.detiamedia.cz/art/1451/deti-a-rizikove-medialni-obsahy.htm>.