

ZIVOTNÍ STYL A POČÍTAČE V DOMÁCNOSTI (ESEJISTICKÉ POZNÁMKY)

JANA DUFFKOVÁ

V poslední době se u nás vcelku běžně konstatuje, že počítače ¹⁾ už jsou pevně usazeny na našich pracovištích a začínají se pozvolna usazovat i v našich domácnostech. ²⁾ Základní souvislosti a důsledky používání počítačů k profesním činnostem na pracovištích jsou vcelku dobře zmapovány a ledacos se ví o tom, jak se pod jejich vlivem může měnit organizační struktura firmy, organizace práce, pracovní styl apod. O počítačích v domácnosti a o možném vlivu jejich samotné existence i různých způsobů využívání na život rodiny, na životní styl jednotlivých členů domácnosti se ví ještě dosti málo – a přitom počítač v domácnosti může člověka zasáhnout v mnohem širším okruhu činností a aspektů jeho životního stylu než počítač na pracovišti. Různé profesní činnosti a úkony lze převést na „počítačový styl“, do „počítačové podoby“; existuje mnoho specializovaných programů pro výkon konkrétní pracovní aktivity či profesní funkce. Je ovšem otázkou, jak to může – po zakotvení počítačů v domácnostech – vypadat s celkovým životním stylem: bude také převeden a modifikován na jakýsi „počítačový životní styl“?

¹⁾ V následujícím textu je používán nejčastěji jednoduchý a univerzálně aplikovaný termín „počítač“. Není to však přesné – jde o určité stylistické zjednodušení, termín „počítač“ zde vlastně zkratkovitě zastupuje nejrůznější více či méně (častěji ovšem více) složité a několika – či mnohoúčelové aparáty nebo spíše aparatury. Počítač v dnešní klasické (a někde a v některých souvislostech vlastně už zastaralé) podobě je jen východiskem, základním přístrojem, který tím, jak přibírá další a další funkce, propojuje se s jinými přístroji (televizí, telefonem apod.), se de facto pozvolna proměňuje v cosi nového. V nadsázce (možná ani ne tak velké, jak to na první pohled vypadá) lze ke srovnání původního počítače a tohoto „čehosi nového“ použít notoricky známou paralelu podobnosti králíka a krále. Čím dále do budoucnosti, tím méně jde o klasický počítač a více o polyfunkční multimediální terminál.

²⁾ S konkrétními údaji o této skutečnosti jsou značné problémy – jednak k dispozici jsou pouze odhady, jednak se tyto odhady od sebe liší. Věrohodný se zdá být údaj z výsledků IVVM (ostatní odhady okolo něj v podstatě oscilují), podle něhož v polovině roku 1996 vlastnilo počítač kolem 18 % českých domácností – pro hrubé srovnání: v USA se ve stejném období jednalo o více než třetinu domácností. Zde je ovšem třeba mít na paměti vývojový moment – v analýzách počítačového trhu v USA se začíná mluvit o jisté stagnaci, resp. zpomalení tempa růstu prodeje domácích počítačů, zatímco u nás se stále ještě projevuje (a do nejbližší budoucnosti se předpokládá) trvalý růst beze změny jeho tempa. ČR patří v současnosti mezi špičku na trhu informačních technologií v regionu střední a východní Evropy s tím, že určujícím segmentem počítačového trhu se u nás začíná stávat trh SOHO (Small Office, Home Office), na němž se podílí – byť zatím v menšině – právě domácí uživatelé. Zahraniční experti zpravidla upozorňují na dva protikladně působící faktory ovlivňující trh s počítači do domácností – na jedné straně trh ještě zdaleka není ani po boomu několika minulých let nasycen, na druhé straně koupě domácího počítače by byla pro řadu domácností stále ještě finančně zatěžující a ani obecné komunikační sítě, které by dovolily spolehlivé využívání přídatných funkcí počítače (např. typu Internetu), nejsou v optimálním stavu.

Nejčastější cesty, jimiž pronikne počítač do domácnosti, jsou především dvě, s odlišnými „cíli“ i odlišnými „nositeli“: prodloužení či přenesení pracovní činnosti mimo pracoviště u dospělého a obliba počítačových her nejrůznějšího typu u dítěte. V poslední době – úměrně růstu vybavenosti škol počítači a zavádění výuky základů výpočetní techniky na základní školy do stále nižších ročníků – roste frekvence i další, v pořadí třetí cesty: domácí počítač potřebují děti coby školní a vzdělávací „pomůcku“.

V zájmu úplnosti by se nemělo zapomenout ani na další bránu, kudy může vstoupit počítač do domácnosti: na jisté snobství, snahu o zvýšení prestiže či o tzv. nezaostávání za ostatními, event. respektování Tofflerova „balíku životního stylu“ úspěšného člověka. V podstatě může jít o mechanismus v duchu prastarého amerického reklamního triku s Jonesovými: „Nezaostávej za Jonesovými! Jonesovi už mají (třeba počítač) – ty ne? Jsi snad horší než Jonesovi?“.

Pokud se už počítač do domácnosti dostal (ať cestou profesního využití či prostřednictvím uspokojení dětského přání), bude v ní působit a postupem času se z malého, letmo zachyceného „drápku“ stane pevně přichycený „dráp“. Je otázkou, jak a nakolik v ní bude působit – jaké mohou být souvislosti a zejména důsledky samotné existence, a tím spíše používání počítače v domácnosti: jde o to, co může znamenat počítač doma pro životní styl rodiny a jejích jednotlivých členů. Možností působení je prakticky nepřehledná řada, v následujícím textu je možné „naťuknout“ jen některé z nich, a to ještě jen v určitém náznaku nejpravděpodobnějších změn v životním stylu, resp. možných střetávání „starého“ životního stylu a „nového“ domácího počítače – půjde tedy hlavně o významnější třecí plochy mezi oběma.

1. Domácí pracoviště s počítačem

Počítač je nepochybně prostředek a nástroj neobyčejně užitečný pro výkon drtivé většiny povolání (spíše by se nesmírně obtížně hledalo povolání, v němž by se počítač nedal výhodně uplatnit – přinejmenším k ukládání jakýchkoli dat, evidování, psaní textů apod.). Masové rozšíření počítačů, zdokonalování a rozvíjení jejich funkcí, vytváření efektivních speciálních programů může přinést (a také už přineslo) ohromné změny: změny v tzv. popisu práce určitých povolání a pracovních míst, větší či menší proměny profesí jako takových (některé mohou dokonce ve své původní podobě zcela zmizet – naproti tomu zcela nové profese a nová pracovní místa vznikají), požadavky na změnu vzdělání a rozšíření a zvýšení kvalifikace pro různá povolání, posuny ve finančním ohodnocení i obecnější společenské prestiži jednotlivých profesí a pracovních zařazení atd., atd.

Z obecné problematiky „práce a počítače“ vyplývají pro téma vlivu zavádění osobních počítačů do domácnosti přinejmenším dva podstatné důsledky: první se týká změných nároků na obecně vzdělanostní potenciál člověka; druhý se vztahuje k možným změnám v souvislosti s očekávaným „přenosem“ místa pracoviště do místa bydliště, tj. s nástupem a rozšiřováním v mnohém počítači podmíněné „práce na dálku“ (tzv. telework).

Většina ekonomicky aktivního obyvatelstva u nás v poslední době byla a stále doposud ještě je ve svém reálném každodenním životě zvyklá na relativně striktní oddělení jeho dvou „částí“: čas a prostředí pracovní a čas a prostředí mimopracovní, tedy na zřetelně časově a prostorově vyznačený rozdíl mezi prací a ne-prací, mezi nimiž pro vnímání člověka samotného nemusí existovat takřka žádná bezprostřední, „hmatatelná“ vazba, která by dopustila jejich prolínání. Pochopitelně i bez vlivu počítačů se některé profese či zaměstnání z tohoto schématu vymykaly už dříve (týká se to např. tzv. svobodných povolání).

Nutnost nahromadění pracovníků ve stejném místě vznikla díky průmyslové revoluci – nejnázornějším příkladem je pásová výroba: dělník musel v určitém čase na určitém místě provést konkrétní pracovní výkon (např. přidat součástku) a jiný postup nebyl možný. Proto vznikla nutnost stejného začátku pracovní doby a stejného tempa práce více pracovníků, a to vše na stejném místě. Revoluce, kterou může počítač vnést do tohoto tradičního harmonogramu, který dnes už stejně v mnoha případech ztratil své původní logické odůvodnění a ospravedlnění, spočívá ve změně základní vazby mezi pracovníkem na jedné straně a jeho pracovními nástroji, prostředky, pomůckami, objekty, materiály apod. na straně druhé. Jakmile je výkon pracovní funkce či profese vázán mnohem více na počítač než na cokoli jiného, je v podstatě jedno, kde počítač stojí. Jakmile jsou k dispozici vhodné počítače (tj. malé, domácí, osobní počítače), zdá se, že jako zvolené pracovní místo vítězí domov.

Počítač do domácnosti z profesních důvodů zavádějí v podstatě dva typy pracovníků:

1. ti, kteří místo svého pracoviště zcela ztotožnili s místem svého bydliště, tj. pracují výlučně doma, především jako soukromníci (z naší reality je např. typický soukromý účetní pracující pro různé firmy) a příslušníci tzv. svobodných povolání (spisovatel „na volné noze“);
2. ti, kteří alespoň částečně, či alespoň někdy mohou nebo musí pracovat doma (event. někde jinde), tj. jejich povolání není vymezeno pevně stanovenou pracovní dobou s nutností fyzické přítomnosti na pracovišti (zejména jde o povolání typu vědeckého pracovníka, žurnalisty apod. nebo o soukromého podnikatele, ředitele soukromé firmy atd. – ti všichni zpravidla mají menší či přinejmenším mohou mít fakticky dvě pracoviště, dvě „pracovní židle“).

Postupně se nepochybně k těmto dvěma dnes hlavním typům pracovníků budou přidávat další profese, možná i takové, u nichž nám to dnes nepřipadá příliš reálné. Bylo by ovšem současně nesmyslnou iluzí předpokládat, že by se tato možnost otevřela absolutně všem povoláním (přinejmenším do té doby, než by byl svět plně „zautomatizován“, ale i potom ...).

Ztotožnění pracoviště a bydliště má pro jedince řadu výhod (abstrahujeme od výhod na úrovni zaměstnavatele i celé společnosti). Odpadá časově často značně náročný rituál každodenního dojíždění do zaměstnání a návratu domů (pokud možno v dopravní špičce se všemi jejími nepříjemnostmi v osobní i hromadné dopravě); pravidelné vytrhování z práce kolegy ze sousedních kanceláří či pracoven; zdržování se řadou zbytečností a malicherností provozu a fungování firmy nebo instituce; potlačování

vlastního pracovního „biorytmu“ (u člověka, kterého nejlepší myšlenky napadají zásadně večer doma – bez přístupu k počítači); pozdní návraty domů při dokončování začaté práce. S počítačem doma si pracovní rytmus může člověk volit sám podle svých potřeb či momentální inspirace a bez ohledu na své kolegy a jejich potřeby; přestávkou v práci místo procházky po chodbě nebo zasmogovanou ulicí může být posezení v zeleni vlastní zahrádky nebo balkonu či v přírodě na kraji města; pracovní prostředí může být na hony vzdáleno kancelářskému zařízení vnucovaném určitou firemní a instituční typizací; je možné ušetřit platby za pronájem místností pro výkon profese mini bydliště; pracovník je blíže rodině atd. atd. Řadu těchto problémů a situací lze jistě řešit i jinak, ale počítač v domácnosti a event. souhrnné přenesení celé práce domů je v současnosti řešením, které se takřka samo nabízí jako snadné, pohodlné a efektivní.

Rubem výhod bývají nevýhody. Některé z uvedených výhod mohou být výrazně potlačeny zejména ve dvou poněkud extrémních případech. První: u (počítačového) workoholika je z hlediska rodiny celkem jedno, je-li doma u počítače, nebo jinde na pracovišti – je nikoli **doma** s počítačem, ale spíše **s počítačem** doma a fakticky duchem zcela jinde. V tomto případě je počítač doma spíše mínusem než plusem – počítač je stále v dosahu, je každominutovou příležitostí a hlavně každominutovým pokusem a nakonec workoholik pracuje více a méně času tráví s rodinou, než když bylo pracoviště a bydliště odděleno (tím se pochopitelně také násobí všechny problémy workoholika jako takového: zdravotní, rodinné atd.). Druhý příklad: pracuje-li doma s počítačem jeden člen rodiny, je možné, že ostatní příslušníci domácnosti budou mít tendenci na tohoto „domácího pracovníka“ přenášet stále více činností týkajících se provozu domácnosti, vyřizování vzkazů, zařizování pro ostatní osoby apod. – vždyť on je vlastně doma a má čas to všechno udělat (a to navíc – díky počítači – velmi efektivně). Možnost přenosu těchto povinností se mění v pravděpodobnost, pracuje-li doma žena, která nakonec může být na svém domácím pracovišti daleko více vytížena, než když plnila určité povinnosti zvlášť v zaměstnání a zvlášť doma.

V nevýhody prolínání pracoviště a bydliště na základě počítače – mimo uvedené dvě krajnosti – se mohou měnit i další výhody. Např. u lidí, kteří jsou příliš zaujati svou prací, a u těch, kteří mají málo sociálních kontaktů mimo zaměstnání, se může původně žádoucí stav nerušenosti domácího pracoviště stát jakousi „sociální pastí“, může se pozvolna odřezávat od druhých lidí: důsledkem mohou být pocity osamocení a osamocení samo, sociální izolace, poruchy komunikace a vůbec schopnosti komunikace apod. Jiný typ problémů s mezilidskými vztahy je možné označit jako (počítačovou) ponorkovou nemoc: domácí počítačovní pracovníci (v tomto případě spíše muži) tráví mnohem více času doma než dříve a není vyloučeno, že dosti brzy zjistí, že s příslušníky své domácnosti vycházeli mnohem lépe, pokud si byli vzájemně „vzácnější“.

Všechny zmiňované problémy či nevýhody ztotožnění pracoviště a bydliště nejsou novinkou spojenou s výpočetní technikou, zažívá je mnoho lidí pracujících doma i bez počítače – je to staronová záležitost. Je ovšem pravda, že právě v souvislosti s počítačem se tyto problémy dostávají jaksi na vyšší úroveň, jsou umocňovány charakterem práce s počítačem jako takové a jeho ohromnými možnostmi. Odríznutí sociálních

kontaktů může být násobeno celkově odosobněností počítače a možností vytvoření vlastního umělého světa, takže člověk svou sociální izolaci ani nepozoruje a nevnímá a mezilidskou interakci postupně nepostrádá a nepotřebuje. Workoholik s tužkou a papírem v ruce či s psacím strojem musí nutně v práci dělat určité přestávky (výměna popsaného papíru ve stroji za nový) – u počítače tato nutnost de facto není. Sebenadšenější pracovník je občas unavený svou prací – u počítače může hladce přejít z práce na zábavu a duševní relaxaci, aniž by se zvedl ze židle.

2. Počítač jako domácí manažer

Počítač coby domácí manažer (event. ředitel domácnosti) je vlastně jakousi prodlouženou rukou počítače zaneseného domů k profesnímu využívání. Využití počítače při profesi architekta, účetního, výzkumníka atd. v podstatě plynule přechází do využití počítače při „profesi“ ženy/muže v domácnosti. První v pravém slova smyslu mimoprofesní využití počítače jsou často určitou nápodobou profesně-zaměstnaneckých funkcí: od účetnictví firmy není daleko k účetnictví domácnosti, od evidence zásob firmy k evidenci čehokoli v domácnosti, od objednávek a rezervací určených pro služební cesty k plánování rodinné dovolené atd. atd. – domácnost se jakoby stává zvláštním typem firmy, kopíruje uspokojování obdobných potřeb. To je ovšem jen začátek.

Využití počítače jako domácího manažera je patrně jedinou sférou, o které se na obecné rovině hovoří v podstatě jen v dobrém – zdá se, že na rozdíl ode všech jiných variant používání počítače jsou zde rizika zcela zanedbatelná a výhody drtivou většinou převažují. V popisech dalších, budoucích možností se pak objevují takřka výhradně superlativy. Přitom i obecná rizika používání počítačů se v tomto případě jakoby přirozeně (z povahy věci) zmenšují: asi pro nikoho není domácí účetnictví takovým koníčkem, aby jen u této činnosti trávil hodiny a hodiny, čímž by si mohl narušit zdraví a vypěstovat počítačovou závislost. (Ovšem nic není tak úplně nevinné: využíváním funkcí počítačového domácího manažera se může prodlužovat doba trávená u počítače obecně a celkově, čímž se vlastně všeobecná rizika mohou poněkud zvětšovat; „dobro“ počítače v dané roli může být vstupní branou pro vniknutí počítače samotného do domácnosti, což de facto umožňuje, aby vůbec dostaly šanci k vlivu horší stránky a možné důsledky používání počítačů).

Počítač v roli domácího manažera by měl převzít celou řadu starostí o běžný provoz domácnosti. V podstatě by měl vykonávat všechny více méně rutinní či naprogramovatelné činnosti, k jejichž výkonu není nutný fyzický pohyb (robot vařící a roznášející kávu z kuchyně do obývacího pokoje je zcela jinou záležitostí) nebo kde on sám může svými funkcemi fyzický pohyb nahradit (s dopisem nemusí chodit na poštu, stačí ho odeslat e-mailem).

Už počítač ve své jakési základní, dnes v našich domácnostech v nejčastěji se objevující podobě může sám zajistit mnoho „akcí“ – účetnictví domácnosti, evidenci a vyhledávání čehokoliv, adresář, diář apod. Od vylepšených, různými dodatečnými přístroji vybavených či s jinými přístroji propojených počítačů se očekává mnohem více

– e-mailová pošta, telefonní záznamník, PC-banking, nákupy na dálku, fax, automatická kontrola a řízení regulace teploty vzduchu a vlhkosti v bytě, zabezpečovací systém bytu či domu proti vloupání atd.

Podíváme-li se na nástin možností a funkcí počítačového domácího manažera, je nepochybné, že jeho přítomnost přivítají nejvíce ženy. Mnoho z vyjmenovaných (a dalších obdobných) činností totiž v našich domácnostech vykonávají jen nebo převážně ženy coby osoby zpravidla fakticky zodpovědné za běžný, každodenní chod domácnosti a rodiny.

Z hlediska životního stylu a jeho každodenního harmonogramu jde v tomto případě o tzv. vázaný čas, jehož jednu velice podstatnou část (kromě spánku a komplexu činností péče člověka o svou – řekněme – fyzickou schránku) naplňují činnosti, které je nutné vykonat, aby domácnost a rodina „fungovaly“ – první ve fyzickém a druhé v sociálním slova smyslu. Prakticky jakýkoli sociologický průzkum zabývající se časovou dimenzí životního stylu na jasných údajích dokazuje, že vázaný čas žen (obecně i v konkrétní vazbě na činnosti chodu domácnosti a rodiny) je podstatně větší než vázaný čas mužů a naopak volný čas žen je menší než volný čas mužů – a to ještě ve volném čase ženy dosti často vykonávají i činnosti, které svým smyslem a cílem souvisejí mnohem více s domácností a rodinou než s individuálními koníčky ženy. Z toho vyplývá dvojí: jednak – jak už bylo řečeno – péče o domácnost a rodinu jako celek je (často nedobrovolnou) doménou žen; jednak větší podíl vázaného času do značné míry automaticky znamená nižší podíl volného času v osobním harmonogramu žen, protože každodenních čtyřadvacet hodin se prostě nedá nastavit.

Budou-li moci ženy část svých povinností přenést na počítač, sníží se absolutně i relativně objem jejich vázaného času a zvětší se objem volného času, což může výrazně přispět k celkovému „rozvolnění“ životního stylu a životního rytmu žen. Základní podmínkou by ovšem bylo (kromě objektivních technických náležitostí), aby ženy byly schopné a ochotné na takovou dělbu práce mezi sebou a počítačem přistoupit – a tato podmínka nemusí být ve všech případech takřka automaticky předem splněná (mimo jiné to může souviset vůbec s možností vlastnit takto vybavený počítač, se stupněm „počítačové gramotnosti“ ženy, s její důvěrou v počítač a spolehlivost jeho akcí, s možnými střety s tradičně zavedenými rodinnými „rituály“ a zvyky apod.).

3. Počítačové hry

Počítačové hry patří bezesporu ke klasickým tématům multimediálního světa: jsou relativně dlouho a velice běžně rozšířené, jejich existence je všeobecně známá a přijímaná (byť s velice rozdílným hodnocením) a snad u nikoho nevyvolává absolutní neporozumění v duchu otázky „Proboha, jak je to možné?“, což je u mnoha lidí vcelku běžná reakce na různé funkce Internetu či hraní s virtuální realitou.³⁾ Patrně právě z těchto všech důvodů dokonce počítačové hry v obecném povědomí naprostých počítačových laiků často figurují jako určitý reprezentant počítače coby ta-

³⁾ Jde však o srozumitelnost srovnatelnou s „působením“ televize – drtivá většina dnešních lidí nepochybně nehledá v televizní „bedně“ ty neuvěřitelně malé lidičky, ale stejně neví nic o tom, jak to ve skutečnosti funguje a ani to nepotřebuje vědět.

kového. Od takového pojetí je pak už jen krok k tomu, aby se k počítačovým hrám chtěl či mohl vyjádřit prakticky každý, čímž se zkoumání nebo přesněji sledování fenoménu počítačových her a zejména diskuse o nich utěšeně rozrůstají do gigantických rozměrů.

Počítačové hry mohou být chápány jako naplňování odvěkého přání a věčné potřeby homo ludens prostřednictvím vymožeností vysoce technické civilizace. V tomto smyslu jsou počítačové hry přímo ideálním propojením obecného a historického s moderním, kulturního (v širokém významu) s technickým. Na velice pragmatické úrovni se tato skutečnost odráží v jednom velice důležitém atributu počítačových her, spočívajícím v tom, že jejich potenciálním adresátem je každý, všichni, kdokoli (přesněji řečeno každý, kdo má přístup k příslušné aparatuře či finanční prostředky na její nákup a nějaký čas). „Univerzálnost“ adresáta je také významnou okolností rychlého rozšíření a vysoké frekvence hraní počítačových her. Jakmile je tato situace na straně poptávky ještě doplněna vysokou variantností, rozmanitostí na straně nabídky (v podobě existence her nejrůznějších typů, obsahů, zaměření, úrovně obtížnosti apod.), mají počítačové hry velice dobře postaráno o čestné místo v pomyslném Pantheonu kultury 20. století, počítačové firmy o své zisky a hrající lidé o náplň svého volného času.

Přestože univerzálnost adresáta počítačových her je těžko popíratelná, v praxi to – pochopitelně – vypadá přece jen trochu jinak. V našich podmínkách – podle průzkumu agentury DEMA z roku 1996 – počítač k hraní her využívá asi 56 % majitelů domácích počítačů. Hraní počítačových her je přece jen doménou spíše mužů (muži tráví nejvíce času hraním her – 63 %, zatímco u žen se počítačové hry nedostaly mezi první tři nejčastější druhy práce s počítačem), mladých lidí ve věku od 18 do 29 let (starší údajně více využívají Internet a e-mail), ekonomicky neaktivních (ze 70 % nejvíce hrají hry, zatímco ekonomicky aktivní na prvním místě využívají počítač spíše v různých profesních souvislostech), lidí s nižším vzděláním (je mezi nimi 75 % „hráčů“ ve srovnání se 48 % v kategorii vysokoškoláků).

Z uvedených údajů vyplývá i další zajímavý poznatek – počítačové hry nejsou zcela výhradní a výsadní záležitostí dětí, i když (jak plyne z jiných výzkumů zaměřených výslovně na dětskou populaci) pro ně hry představují jednoznačně nejčastější, hlavní formu využívání počítače. Přitom z nejrůznějších publikací a článků o počítačových hrách a zejména pak ovšem z různých diskusí na toto téma by bylo velice snadné usoudit, že jedinou adekvátní asociací k sousloví „počítačové hry“ je slovo „děti“. Pro člověka, který alespoň část těchto článků přečetl a diskusí vyslechl, je zároveň nepochybně zřejmý druhý asociativní stereotyp: „počítačové hry a děti“ = „riziko nápodobu násilí“.

Obecně vzato, v případech obou poloautomatických asociativních řetězců jde o určitou redukci celé situace a zkrácení (či neřešení) podstaty, i když současně nelze ani jedno slovní spojení klasifikovat jako nesmysl bez zrnka pravdy. Možný pozitivní i negativní vliv používání počítačů obecně i konkrétně počítačových her na děti, jejich socializaci, jejich výchovu, na jejich celou osobnost je nepochybně důležitým a významným tématem, které se musí zkoumat, o kterém se musí diskutovat, o němž se musí psát. Tyto problémy by se však neměly vytrhovat z celkového kontextu (realita

je vždycky o něco střízlivější i komplikovanější, než jednoduchý bombastický titulěk „Počítač vrahem dětí“).

V nekonečné a nekončící diskusi na téma možných vlivů používání počítače a hraní počítačových her na děti se objevuje mnoho proměnných, mnoho dílčích otázek. Děti jsou – ve srovnání s dospělými – považovány za „zranitelnější“, pokud jde o zdravotní rizika, možnost vytvoření „závislosti“ na počítači, převrácení hodnot a nápodobu, přesvědčení o objevení „univerzálního všeléku“ na komplex méněcennosti i na nudu atd. Hlavní problém by se snad mohl sumarizovat takto: dospělí již mají svoji zkušenost a svou představu světa, do níž počítač a jeho možnosti jaksi dodatečně, ex post dosazují jako cosi doplňkového, doplňujícího; zatímco děti si mohou (ale nemusí, event. i když nemusí) svou zkušenost a svou představu světa vytvářet na základě počítače, jeho možností a konečkonců jeho světa – a počítačový svět se stále výrazně liší od toho skutečného. Z hlediska nebezpečí a rizik všeho, co se odvíjí od základní podoby výpočetní techniky až po multimediální budoucnost, jsou děti považovány za rizikovou skupinu, potenciální počítačové (multimediální) „narkomany“. Na úrovni konstatování rizika a varování lze s uvedenými tezemi souhlasit – ale nemá smysl je generalizovat, absolutizovat, vydávat za popis již reálné skutečnosti (mimo jiné by to mohlo znamenat dost silné podceňování dětí – alespoň jejich značné části).

Velmi diskutovanou otázkou relace „děti – počítače a počítačové hry“ jsou již dlouho (a dlouho patrně ještě budou) náměty her a kritérium výhry ve hře. Poukazuje se na to, že hlavním dějem her jsou až příliš často bitvy a bitky a kritériem vítězství počet zneškodněných, zabitých nepřátel. K minimalizaci možných negativních vlivů na dítě v tomto směru se nabízí několik cest či přístupů.

Na výrobce počítačových her je vyvíjen určitý nátlak, aby zvýšili produkci jakéhokoli jiného typu her než her akčních či stavěných na akčním základě a více využili ohromné potenciální vzdělávací a socializační možnosti, které počítačové hry jako takové jistě v sobě mají, resp. mohou mít. Řada firem produkujících počítačové hry se velmi intenzivně hájí tím, že v jejich nabídce je celá řada nejrůznějších typů her, i neakčních; současně ovšem tyto firmy nezapírají, že musí sledovat a sledují i svůj zisk a komerční úspěch je u akčních her celkem vzato zaručený (často se objevuje formulka o nutnosti vyhovět přání zákazníka – a ten patrně žádá nejvíce hry akčního typu a založení).

Je jistě pravda to, co tvrdí obhájci počítačových her a jejich především pozitivního vlivu na děti: nikdo nikoho nemůže nutit hrát hry založené na násilí – stačí si vybrat jinou hru s méně násilnickým tématem či méně krvavou cestou dosažení vítězství, výběr je veliký. Problém v praxi je ovšem v člověku, tedy v „dítěti“: je to zakázané = je to svůdné, protože třináctá komnata vždycky v jakékoli podobě láká, a zde je navíc otevření jejich dveří (tj. půjčení či koupě akční hry, kterých je vždy a všude dostatek) tak snadné.

Jiná možná cesta „ochrany“ dítěte před negativy počítačových her je spatřována v administrativních nástrojích – v oficiálních, celospolečenských, či rodinných příkázích zabraňujících tomu, aby dítě snadno bez problémů dostalo do rukou a do rodinného počítače hru nepřiměřenou jeho věku či celkově nevhodnou. Z hlediska celo-

společenského může jít o určitou formu cenzury spočívající v zákazu rozšiřování konkrétní hry buď obecně, nebo alespoň mezi určitou věkovou kategorií.⁴⁾ Z hlediska rodiny může jít o „klasickou“ zábranu: selektivní zablokování počítače, event. některé jeho funkce či ukrývání příslušné diskety.

Rodina však celkově v problému možného negativního ovlivnění dítěte počítačovou hrou samozřejmě sehrává a musí sehrávat (jde koneckonců o její dítě) mnohem významnější roli. Možnosti rodičů se zdaleka nevyčerpávají (resp. neměly by být vyčerpány) zablokováním počítače, což představuje fakticky jen určitou negaci, negativistický nástroj (a vyhání dítě z domova k počítači jeho kamaráda s méně starostlivými rodiči). Mnohem větší možnosti – současně také mnohem efektivnější, ale i mnohem náročnější na čas, péči, zainteresování rodiče – skýtá pozitivní, aktivní postoj rodiny, rodičů.

Jednou z variant působení rodičů v tomto směru – nazvěme to třeba aktivně pozitivním působením s alternativou – je celková výchova dítěte, jakási všeobecná hodnotová preference, která vykazuje počítač do žádoucích mezí: dítě vyrůstá v tzv. harmonické rodině, je nenásilně od prvních let svého života vedeno k přirozenému osvojení si takových hodnot, které mu později umožní mimo jiné odolat rizikovým stránkám počítačových her. Výstižně formuloval podstatu tohoto momentu (v konkrétní souvislosti s Internetem) přední nizozemský manažer Jan den Noer, který rodičům doporučuje, aby se svými dětmi zacházeli alespoň tak pečlivě jako se svým počítačem, to znamená, aby i dětem nabídli určitý „operační systém“ morálních a jiných hodnot, jistý myšlenkový a názorový rámec, který by jim umožnil nepodlehnout počítači a neztratit se v internetovských informacích. To je ovšem typ rad, které se v každodenní, dlouholeté praxi – podle zkušenosti mnoha rodičů – často uplatňují o to obtížněji, oč jednodušší a jasnější (i správnější) vypadají v teorii.

Druhá z variant aktivně pozitivního působení rodičů má už konkrétnější obsah – jde o to nenechat dítě samo s počítačem, a to nejen v bezprostředním fyzickém smyslu. Rodiče, kteří nechtějí, aby se z jejich dítěte stal „gamesník“ (player, pařan, člověk propadlý fenoménu klasických počítačových her), pro něhož je počítač středobodem vesmíru, by měli míru jeho počítačového zaujetí sledovat i jaksi kontrolovat – i v této činnosti by měli žít s ním a nikoli vedle něho, pomáhat mu v pozitivním a nejen zakazovat negativní. Nejčastěji se doporučuje podílet se na výběru her, projevovat o hry zájem a stanovit meze, resp. pravidla dětského pobývání u počítačových her a počítače vůbec. V praxi ovšem někdy i tento přístup působí potíže (zejména rodičům, kteří si počítače ve svém vlastním životě drží od těla), ale mechanická, snadno a bez námahy či bez vynaložení času, energie a pozornosti nastavitelná zábrana, která by byla současně velice účinná v žádoucím směru, prostě neexistuje – alespoň prozatím (a je otázkou, zda kdy vůbec existovat bude či zda dokonce vůbec existovat může).

⁴⁾ Tímto problémem se zabýval i americký Kongres, který uložil výrobcům her vytvořit systém označování videoher z hlediska jejich vhodnosti a nevhodnosti. Dnes označovací systémy („rating“) existují dokonce dva – první napodobuje už zavedené označování filmů v USA (např. „jen pro dospělé“, „od 17 let“ apod.), druhý kategorizuje pomocí upozorňování na možné rizikové momenty obsahu (např. zda hra obsahuje sexuální či násilné scény nebo používá vulgární jazyk). Někteří odborníci se ale obávají, že může dojít k bumerangovému efektu – vzhledem k tomu, že násilné scény ve videohrách zatím dosti výrazně zvyšují tržbu, je možné, že výrobci budou produkovat (a půjčovny si zajišťovat a děti si obstarávat) především hry s označením „mládeži nepřístupné“.

4. Vzdělání prostřednictvím počítače

Již jsme zmínili, že třetí cestou (skeptici a pesimisté by možná řekli trojským koněm) průniku počítače do domácnosti jsou vzdělávací potřeby jednotlivých členů rodiny a vzdělávací možnosti počítače. Vzdělání je zde vlastně používáno poněkud nepřesně, jde zpravidla o širší souvislosti, mohlo by se říci, že se jedná o kulturní osobnosti v širokém slova smyslu. Prostřednictvím počítače může jistě člověk (dítě i dospělý) nabýt mnoha informací, obohatit své znalosti, zvýšit svou informovanost a přehled, ale může i rozvíjet svoje myšlení, logiku, kreativitu, tj. využívat ty funkce počítače, které jsou z hlediska možného rozvoje osobnosti člověka nesmírně ceněny. Obojí – informativní i formativní možnosti počítače – se koneckonců řadí k jeho hlavním přednostem a patří na přední místo v motivech pořizování domácích počítačů.

„Obhájčům“ počítačů dávají vzdělávací (event. kultivační) možnosti výpočetní techniky do rukou důležitý argument proti těm, kteří v počítači vidí jen takřka d'ábel-ský prostředek nebezpečných počítačových her a potažmo zániku kultury jako takové. Pozitivum vzdělávacích možností je tak výrazným lícem zmíněného negativnějšího rubu akčních počítačových her.

Informační funkce počítače se může týkat prakticky jakékoli oblasti a jakéhokoli údaje – člověk může přes počítač získat informace takřka o čemkoli. Formativní funkce počítače, včetně rozvíjení rozmanitých dovedností, zasahuje rovněž velice široký okruh: od samotné počítačové gramotnosti přes zkoušení a zdokonalování např. orientačního smyslu, rychlosti reakce, podpory myšlení v souvislostech apod. až k výtvarné a hudební výchově (pomocí dodatečné speciální výbavy) či k celkovému rozvoji tvořivosti.

Používání počítačů může zefektivnit i zatraktivnit nabývání školských vědomostí – může být určitou cestou k naplnění Komenského vize škola hrou, která zatím v praxi, a to nejen u nás, v mnoha případech klasického školního vyučování zůstává stále nedostupným snem a možná občas prázdnou frází. Vývoj počítačů přitom dospěl do fáze, kdy sblížení vzdělávání (education) a zábavy (entertainment) vyústí ve fúzi s označením „edutainment“. Počítače ve škole mohou změnit jak způsob nabývání základních vědomostí, tak případně i celý školský systém vyučování jako takový. „Škola hrou“ se samozřejmě nemusí týkat vysloveně jen školy coby instituce, ale de facto jakéhokoli prohlubování a rozšiřování poznávání světa.

Hovoří-li se o vzdělávacích možnostech počítačů, nelze rozhodně pominout internetový fenomén. Je pravda, že zařazení Internetu do nástinu možných vlivů počítače v domácnosti na životní styl rodiny je určitým vybočením z dosavadní logiky úvah. Všechny předchozí momenty a možnosti se totiž odvíjely od existence domácího počítače především se základním vybavením, tak jak je to u nás v domácnostech s počítači dosud převažující, a napojení na Internet prozatím k běžné sestavě počítačové aparatury českých rodin nepatří. Ale přece jen jde o záležitost (zejména v souvislosti se vzděláváním) příliš významnou a navíc velice rychle se rozvíjející.

Internet si svou záplavou informací z nejrůznějších konců světa o nejrůznějších objektech může patřit k velice významným vzdělávacím nástrojům informačního věku,

o jejichž přednostech je zbytečné hovořit, protože jsou naprosto jasné. Má však pochopitelně i svá úskalí, k nimž je nutné – ve vazbě na vzdělávání – řadit především problémy s kvantitou informací (což je poněkud paradoxně současně jedna z jeho největších předností) i s jejich kvalitou.

Pokud jde o kvantitu informací obecně, disponování velkým množstvím informací může sice zvyšovat informovanost, ovšem nikoli donekonečna – po překročení určitého prahu se dostaví, resp. může dostavit kontraproduktivní efekt informačního sektoru a nastává spíše dezinformovanost, spočívající v tom, že člověk je zahlcený informacemi a jeho schopnost orientace klesá, místo aby stoupala. Do situace přeinformovanosti se člověk s Internetem může dostat o to snadněji, že další a další informace leží vlastně přímo před ním, stačí jen „zmačknout pár knoflíků“. V této souvislosti je navíc Internet – z hlediska životního stylu – velice zdatným požíračem času, a to pod velmi ušlechtilou záminkou rozšiřování obzorů. Existuje pro to speciální termín: surfování na internetových stránkách. Člověk nasedne na „prkno“ svého Internetu s pevným přesvědčením, že se tak hodinku bude projíždět po informačních vlnách; příboj informací ho ovšem nepozorovaně zavádí dál a dál a uběhne několik hodin, než něco donutí surfaře vrátit se na břeh, do přítomnosti. Je ovšem pravda, a to pravda velice důležitá, že tuto zkušenost (třeba i několikanásobnou) uvádějí především lidé v první fázi svého kontaktu s Internetem; po určité době u většiny lidí surfařská vášně opadne, „nezapomínají“ se už u Internetu na tak dlouho a tak často. (Přesto ale psychologové identifikovali novou chorobu: syndrom závislosti na Internetu neboli IAS – Internet Addiction Syndrome).

5. Počítače v domácnosti a životní styl jako celek

Předchozí nástin možností proměn (či jejich zárodků) životního stylu pod vlivem „působení“ počítače v domácnosti se zabýval jednotlivými speciálními oblastmi využívání počítače v podstatě odpovídajícími základním časovým dimenzím životního stylu: čas pracovní, čas vázaný a čas volný (s funkcemi odpočinku, zábavy a vzdělávání). Všechny výše zmiňované možné změny jsou ovšem dílčími zásahy do životního stylu a samy o sobě nemusí automaticky znamenat zásadní proměnu celkového charakteru životního stylu jakožto určitého komplexu.

V obecném pohledu na možné změny komplexu životního stylu pod vlivem existence a využívání počítače v domácnosti proti sobě stojí dva vyhraněné názory. Podle prvního z nich se v životě člověka, v jeho životním stylu změní absolutně všechno, protože prostě nic nebude stejné jako dřív. Zastánci druhého názoru tvrdí, že v podstatě se v životním stylu člověka nic nezmění, protože člověk zůstane člověkem a jen mu do výbavy jeho domácnosti a jeho života přibude něco jako „chytřejší televize“.

Oba dva extrémy mohou mít pravdu – pokud se nesnaží svou představu generalizovat, zobecňovat na celou populaci, a propagovat tím jakýsi převládající, nebo dokonce jediný životní styl. Mohou mít pravdu, pokud mají na mysli, že může či pravděpodobně bude v počítačové přítomnosti nebo dokonce v multimediální budoucnosti existovat jimi naznačovaný životní styl a lidé, kteří tímto životním stylem budou žít – ovšem mimo jiné.

Každý z těchto vyhraněných životních stylů si lze vcelku snadno představit (a v realitě – i naší – objevit jejich protypy).

Názor absolutizující „stylotvorný“ vliv domácího počítače vlastně vytváří pojetí jakéhosi počítačového životního stylu (v pravém slova smyslu), tj. takového, jehož leitmotivem prolínajícím všechny prvky životního stylu a základní osou, okolo níž se vše otáčí, je počítač a vše, co s ním souvisí. Takový životní styl je naplněný prací s počítačem, volným časem s počítačovými hrami a surfováním po Internetu, event. virtuální dovolenou, internetovskými mezilidskými kontakty, komunikací takřka výhradně přes počítačovou síť apod. Za reprezentanty či představitele daného životního stylu lze označit např. tzv. kyberpunký kombinující pop kulturu se špičkovou technologií a považující svůj životní styl (charakteristický podle nich mimo jiné tím, že nová generace se již nebude scházet po večerech na pár drinků, ale každý místo toho zasedne za svůj počítač) za „životní styl příštího tisíciletí“. V nadnesené formě lze říci, že jejich život probíhá prostřednictvím globální počítačové a telefonní sítě, Internetu, mobilního telefonu a CD-ROMu. Jedním z center kyberpunků je San Francisco, dříve zaslíbené město beatníků a něco později hippies – možná je to ironie osudu, možná zákonitě, ale rozhodně je to příznačné pro vývoj hodnot, životního stylu, sociální atmosféry apod. v posledních padesáti letech.

Názor marginalizující a bagatelizující vliv domácích počítačů na celek životního stylu může své „živoucí důkazy“ hledat v životním stylu starých či jen starších lidí (nemajících ochotu přijímat další novinky a měnit svůj navyklý životní styl ani v dílčích momentech), stoupců ekologických či jiných alternativních komun (majících za to, že hlavní hodnotou životního stylu je přirozenost vskutku lidská a mezilidská), lidí ze zemí s nepříznivou ekonomickou situací (nemajících mimo jiné ani technickou možnost napojit se na mezinárodní počítačové sítě), lidí s nízkou a velmi nízkou životní úrovní (nemajících finanční prostředky na pořízení pro ně stále ještě velmi nákladné počítačové aparatury) i některých dalších sociálních skupin či regionálních komunit. Je však pravda, že čím dál tím více budou i tyto skupiny existencí domácích počítačů ovlivněny, byť zprostředkovaně, díky proměnám, které nastanou (bez nich, vedle nich) v okolním světě právě v souvislosti s tím, co ony samy odmítají. Vyhnout se sebemenšímu ovlivnění počítači a multimediálním světem nelze – životní styl je ovlivňovaný nejen hodnotami či přáními svého subjektu, konkrétního člověka, ale i existujícími celospolečenskými podmínkami.

Dá se předpokládat, že počítačovým životním stylem (alespoň u nás a alespoň prozatím) žije určitá menší skupinka lidí; lidí, jejichž životní styl domácí počítač (opět alespoň u nás a alespoň prozatím) nepoznamenal, je mnohem více. Nicméně zbývá relativně početná „mezizóna“ majitelů domácích počítačů, kteří sice svůj životní styl počítači zcela nepodřídili, ale přece jen ho jím nechali ovlivnit. Změny životního stylu zde mohou být různé a různě podmíněné – mohou záviset např. na tom, jak bohatá je „počítačová aparatura“ v domácnosti, a tudíž které z jejích funkcí mohou lidé reálně využívat, tj. chtějí využívat, na tom, jaké funkce počítače skutečně využívají a do kterých oblastí svého života a životního stylu nenechají počítače zasáhnout; na tom, kolik času a „síly“ přidělí počítači ve svém životě, ve svém volném čase i hodnotové orientaci; na tom, k čemu využívají času ušetřeného počítačem, apod. Dife-

renčiacní kritérium míry „počítačovosti“ v životním stylu možná v nejbližší době nedosáhne váhy a významu faktorů pohlaví, věku, vzdělání, zdravotního a rodinného stavu, které bývají řazeny ke klasickým kritériím životního stylu a jeho diferenciaci, ale za řadou konkrétních rozdílů v životním stylu bude zřejmě stále více možné s úspěchem hledat právě jeho souvislosti.

Diferenčiacní trend by měl být doprovázen také svým protipólem – integrativními tendencemi (koneckonců na vzájemných kontaktech je založena celá komunikační technika, informační superdálnice). Za velmi důležitou lze považovat možnost, že se zmenší význam rozdílů v některých životních podmínkách. Typickým příkladem je odstranění některých důsledků plynoucích pro životní styl z odlišného charakteru místa bydliště (klasické: město – venkov) nebo z odlišného zdravotního stavu (díky domácímu počítači by měla padnout řada vnějších bariér bránících dosud především různě tělesně postiženým lidem v běžných kontaktech s okolním světem).

Diferenčiacní a integrativní tendence ve své vzájemné koexistenci pak mohou způsobit zcela jiné rozvrstvení životních stylů: může se stát, že uvnitř skupiny lidí např. stejného věku budou rozdíly v životním stylu větší než mezi životním stylem dvacetiletého a padesátiletého, které bude spojovat zdánlivě jen jeden a zdánlivě jen okrajový moment – vřelý vztah k domácímu počítači a obliba aktivit s ním spojených.

Celkově vzato by bylo optimální, kdyby proces ovlivňování životního stylu provozováním domácího počítače co nejrychleji prošel všemi fázemi častými při objevení se nějakého nového momentu se schopností zasáhnout životní styl. První fáze tohoto modelového procesu je poznamenána novostí, která vyvolává buď okouzlení pod heslem „čím více, tím lépe“, nebo odmítání podle hesla „čím méně, tím lépe“. Základem druhé fáze je opadnutí vypjaté euforie či vyhraněné paniky z předchozí etapy, pokles intenzivního zájmu nebo ostentativního nezájmu. Ve třetí fázi by mělo dojít k jakémusi zklidnění, kdy počítač se všemi svými možnostmi „zapadne“ na nějaké své místo v životním stylu jedince a stane se jedním z jeho běžných, řadových aspektů, o kterých člověk sám ani nijak zvlášť nepřemýšlí. Vlastně teprve v této třetí fázi jsou dobré předpoklady pro to, aby člověk pro sebe a svůj životní styl využíval počítač skutečně v roli „dobrého sluhy“ (v předchozích fázích je buď počítač jako možné vybavení domácnosti ignorován, čímž se člověk připravuje o jeho pozitivní možnosti, nebo spíše převažuje jeho role „zlého pána“). Rozšiřování multimediální budoucnosti o další prvky (např. rozšíření nejrůznějších zábavních her s virtuální realitou) pak možná vyvolává „recidivu“ celého procesu v poněkud jiné souvislosti – znovu vyhraněné reakce; ale možná také ne.

Individuální cesta jedince do třetí fáze uvedeného procesu však nemusí být vůbec modelově jednoduchá a bezztrátová (přinejmenším v případě dnešního dospělého, do jehož již existujícího životního stylu vstupuje počítač zvnějšku a dodatečně). Zdá se, že by nebylo od věci zabývat se – v našich podmínkách – také problémem určité „výchovy k životnímu stylu s počítačem“, která by lidem umožnila lépe a rychleji si poradit se všemi úskalími a riziky celého procesu: vzhledem k očekávané multimediální budoucnosti s informační společností by to bylo přinejmenším stejně užitečné jako v poslední době módní snahy o výchovu lidí k tzv. zdravému životnímu stylu.

Literatura

- AUKSTAKALNIS S. – BLATNER D.: *Reálně o virtuální realitě. Umění a věda virtuální reality*. Brno, JOTA 1994
- BOROVÍČKA B.: *Bludiště počítačových her*. Praha, Mladá fronta 1990
- GATES B.: *Informační dálnice*. Praha, Management Press 1996
- LEARY T.: *Chaos a kyberkultura*. Praha, MAŤA – DharmaGaia 1997.
- MASUDA Y.: *The Information Society as Post-Industrial Society*. Washington, World Future Society 1983
- Osobní počítače a lidský potenciál*. Praha, Katedra sociologie Filozofické fakulty UK 1996
- SERVAN-SCHREIBER J. J.: *Le défi mondial*. Paris, Fayard 1980
- TOFFLER A.: *Šok z budoucnosti*. Praha, Práce 1992.
- TOFFLER A.: *The Third Wave*. London, Pan Books 1981

Lifestyle and Computers in the Home (Essay Notes)

Summary

Recently it has become entirely commonplace to assert that computers are already well-established in Czech workplaces and are gradually becoming established as normal parts of household equipment. This inevitably leads to the question of the effects of the computer in the home on the lifestyle of the family and its individual members, and of how to resolve potential problems of conflict between the “old” lifestyle (up to now) and the „new” (household computer or even multimedia terminal). The area affected by computers is very broad, and affects personal lifestyle in all time categories – working time (in the form of what is known as “telework”, i.e. the transfer of professional activity into the home), committed time (“home manager” or „household director programmes), and free time with all its basic functions (especially as regards computer games and educational possibilities). The main general tendencies of potential changes of lifestyle conceived as a certain complex may be classified primarily as a differentiating trend (differences in lifestyle influenced by the mode of use of the computer in the home) and as an integrational trend (mainly in the sense of removing some existing differences in living conditions – e.g. change in living conditions and lifestyle for the physically disabled person).