

Čtenářská a informační gramotnost na pozadí informačních a komunikačních technologií

PhDr. Zdeněk Jonák

Úvod

Kniha byla považována celé půltisíciletí za kultovní objekt, vyjadřující ducha své epochy. Věk knihy představoval období, v němž **pojmem vzdělanec** byl spojován s schopností absorbovat široké pole znalostí a souvislostí, které zahrnovaly oblast věd exaktních, přírodovědných, společenských i uměnovědných. K vybavení vzdělance určitého oboru patřilo znát nejen znát útržky z děl jednotlivých autorů, ale celá díla známých autorů, nejlépe v originále. Ani vzdělanec však nevyhledával knihu jen za účelem uspokojení potřeby poznávat, ale také pro estetické uspokojení nad schopností autora poskytnout mu příběhy, které znal nebo které byl jako přijatelné ochoten připustit.

Přiznejme si, nepřispívá naše doba k poklesu zájmu o četbu tím, že pojímá četbu jako „interpretaci“, „kritické čtení“, „sociální interakci“, zatímco bychom měli hovořit o štěstí, slasti, kráse, kterou nám četba poskytuje? (Cílek, 2007)

V dosažení komplexnosti a celistvosti ve vzdělávání dnes již nikdo nevěří. Vzhledem k šíři a hloubce poznání nelze garantovat mezi fakty trvaně věčné souvislosti. Dějepisná, filozofická, společenských i jiné faktické souvislosti se mění dle toho, na jaké společenské pozici interpret stojí, z jakého pohledu se na fakta, jevy, situace dívá.

Údělem dnešního vzdělance je dokázat spojit fragmenty, v nichž se pohybujeme do smysluplné soustavy, jež umožňuje přežít a předat představu jistého celku dalším generacím. Rámcový vzdělávací program do jisté míry podporuje tuto tendenci, rezignuje na klasickou formu gymnaziálního vzdělávání a nabízí nový způsob, jak spojovat fragmentární informace do systematické poznávkové soustavy.

Stejně jako vzdělávací soustava hledá oporu ve využití informací z internetu, přestěhovaly se atributy čtenářství, dosud pevně spjaté s knihou a kamennými vydavatelstvími do digitálního světa, do kyberprostoru. Chceme-li získat přesné statistiky o čtenářství, je nutné vyhodnotit i autorské a čtenářské aktivity uložené a distribuované v celosvětové síti.

S příchodem televize se zdálo, že dochází k poklesu váhy textové informace ve prospěch informace obrazové. V epoše TV skutečně došlo k citelnému úbytku zájmu o tištěnou knihu. Čtenářské výzkumy zaznamenaly nejen pokles zájmu o doplňování domácích knihoven a pokles návštěvnosti veřejných knihoven; ještě větší měrou byl alarmující pokles čtenářství u školní mládeže.

Počítač s možností připojení na internet poněkud vytlačil z centra zájmu mladé generace televizi a stal se médiem číslo jedna. Snadnost, s níž se lze dosáhnout libovolnou informací v textové či grafické informace, možnost účastnit se aktivně jako autor, či pasivně jako komentátor nebo čtenář života ve celosvětové síti obnovila u mladé generace, i když často ve zkarikované formě, zájem o tvorbu či recepci umělecké literatury. *Dílčí statistiky webových či weblogových stránek* dokládají vzestup zájmu o četbu umělecké literatury

V článku bychom chtěli získat odpověď na otázku, zda návyk získávání a zpracování informace s pomocí výpočetní techniky je opravdu příčinou úpadku tradičního způsobu práce s textem či knihou nebo zda lze naopak chápat využití výpočetní techniky a internetu pouze jako jiný informační zdroj pro dosažení nezbytné vzdělanosti.

Výzkumy, které zkoumají uvedené otázky, jsou zatím nesoustavné, málo reprezentativní, často poskytují rozporuplné informace. Situace je ve skutečnosti ještě složitější. Žáci v kontaktu s počítačem totiž nejen vyhledávají a zpracovávají textové či

grafické informace, ale také na počítači mailují, chatují, hrají hry, literárně tvoří - řečeno moderním slovníkem – **tráví stále více času ve virtuální realitě, kyberprostoru¹**. V článku se pokusíme analyzovat fenomén virtuální reality jako součást širěji pojaté informační gramotnosti.

V Rámcovém vzdělávacím programu i v odborné pedagogické literatuře se s oběma intelektuálními aktivitami pracuje pod názvem čtenářská a informační gramotnost.

Čtenářská gramotnost

Výzkumy (Gabal, Helšusová, 2003) potvrzují, že nedostatečná, nevyzrálá čtenářská a informační gramotnost vedou v konečném důsledku k vážným problémům při studiu i při uplatňování nároků na trhu práce. Dosažení optimální úrovně obou gramotností je také nezbytným předpokladem k rozvíjení klíčových kompetencí a proto je RVP intenzivně rozvíjí a podporuje.

Čtenářskou gramotnost nelze v informační společnosti chápat jako prostou schopnost číst v technickém slova smyslu, tedy jako dovednost, kterou jsme získali v dětství a která slouží k jednoduchému dešifrování a porozumění textu. Současné pojetí čtenářské gramotnosti v sobě zahrnuje, např. dle I. Procházkové (2006) schopnost porozumět mnoha různým typům textu vztahujících se k nejrůznějším situacím ve škole i mimo školu, přemýšlet o jejich smyslu a umět je interpretovat. Světové organizace a projekty (PISA, PIRLS apod.) zabývající se výzkumem čtenářské gramotnosti zdůrazňují především funkční povahu čtení, které je podle nich procesem, kdy čtenář pomocí nejrůznějších postupů, dovedností a strategií dojde k porozumění textu. **Čtení je stále více využíváno jako nástroj k dosažení dalších cílů, které jsou klíčem k úspěchu ve studiu, v pracovním i osobním životě.**

Informační gramotnost v pojetí RVP ZV

Cílem oblasti informačních a komunikačních technologií, jak je formulován v Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání, je dosažení širěji pojaté tzv. **informační gramotnosti**, která spojuje znalosti a dovednosti práce s informační a komunikační technikou (**počítačová gramotnost**) a zvláštní znalosti a dovednosti, které bývají v odborné literatuře označeny pojmem **funkční gramotnost**.

V následujícím textu nabízíme určitý teoretický rámec naznačující, jak byly významné znaky počítačové a funkční gramotnosti integrovány do gramotnosti informační:

Počítačovou gramotností

se rozumí souhrn dovedností a znalostí nezbytných k bezpečnému ovládnutí systémů výpočetní techniky a k poznání a pojmenování jejich hardwarových a softwarových komponent.

Funkční gramotnost

Cílem funkční gramotnosti je schopnost orientovat se ve světě informací, a to jak digitálních, tak tištěných, zpracovaných na textových, zvukových i grafických editorech, uložených v celosvětové síti či v informačních institucích. Přínos vzdělávací oblasti ICT spočívá ve schopnosti naučit žáka získané informace smysluplně interpretovat, aplikovat je v reálných situacích a za přispění dostupných kancelářských či analytických hardwarových či softwarových prostředků.

¹ Termín **kyberprostor** (často se používá i [anglická](#) varianta **cyberspace** [sajbrspejs]) se používá pro označení virtuálního světa vytvářeného moderními technologiemi (počítači, telekomunikačními sítěmi apod.) paralelně ke světu „reálnému“. Je synonymem pojmu „virtuální realita“.

Aby si žák uvědomil celý komplex problémů, který vnáší do současného života komunikace s celosvětovou sítí a ostatními zdroji informací, musí dokázat nejen elementární technické znalosti spojené se znalostí manipulace s hardwarovými, softwarovými a jinými prostředky celosvětové informační struktury, ale musí si být vědom zejména i jejich možností jako prostředku poznání a mezilidské komunikace. S tím jsou také spojeny požadavky na jeho odpovědný etický postoj k mediálním obsahům, nesoucím často neověřené, nezřídka i záměrně matoucí, negativní nebo dokonce eticky závadné informace.

Informační gramotnost

"Přidaná hodnota" informační gramotnosti, vzhledem ke gramotnostem předchozím, spočívá ve schopnosti integrovat získané informace jako neuspořádaná data do systému uspořádaných vědomostí a zkušeností žáka. Informačně gramotný žák přistupuje již k vyhledávání s jasným záměrem a předem zvolenou strategií. Vyhledávání je již zacíleno na určitou formu zpracování a využití vyhledaných informací, což ovšem nevylučuje při vyhledávání určitou formu "heuristického tápání".

Větší důraz je položen na hodnocení informací a informačních zdrojů z hlediska jejich věrohodnosti a pravdivosti. Žák je veden k tomu, aby dříve než informace získané z internetu či jiných médií použije, ověřoval jejich věrohodnost tím, že je:

- konfrontuje se svými vědomostmi a zkušenostmi;
- využívá k posouzení věrohodnosti alternativních informačních zdrojů;
- rozlišuje informační zdroje s přihlédnutím k ohodnocení informačního zdroje, významu autora, doporučení autorit apod. (tzv. impaktový faktor).

Žák dále zdokonaluje dovednosti s editory na zpracování grafické i textové informace. Snaží se přitom respektovat estetická, typografická, stylistická, legislativní a jiná pravidla, úzce související s požadavky moderní společnosti na úroveň a kvalitu vzdělávání. Dbá na respektování zákonů o duševním vlastnictví.

Šíře problematiky pojmu Informační gramotnost

Pojem informační gramotnost nelze zúžit na rozsah, s kterým se žák základní školy nebo střední setkává ve výuce ICT. V pojetí vzdělání ICT v RVP ZV i RVP G je ve veliké stručnosti uložena představa, jaké znalosti a dovednosti z oblasti ICT by se měly promítnout do požadovaných klíčových kompetencí. Tvůrci RVP ani učitelé ovšem nemohou explicitně formulovat všechny aktivity, které jsou požadovány v běžném životě v období informační společnosti.

Z těchto důvodů je, v jednotlivých výstupech a učivu, implicitně ponechána škála možností pro rozšiřování aktivit umožněných nově vznikajícími hardwarovými a softwarovými prostředky.

V žádném případě však si nově vznikající požadavky na prohlubování informační gramotnosti neprotiřečí se znalostmi, dovednostmi a zkušenostmi zahrnutými do pojmu gramotnosti čtenářské.

V následující ukázce nabídky internetových serverů, chci poukázat na koincidenci, průnik obsahů obou problematik:

Nabídku která se týká obou druhů gramotností v digitální formě lze klasifikovat na [www stránky](#):

- Publikující původní literární díla v digitální formě (poezie, beletrie, komiks):
 - pro přečtení či stažení:

<http://eknihy.host.sk/>
<http://www.komiks.cz/>

- pro přečtení či stažení s možností díla komentovat:
<http://www.blueworld.cz/main.php/>
- Nabízející možnost pro autorskou literární tvorbu:
<http://epika.cz/?p=adresar/>
- Nabízející možnost podpory výuky:
<http://moodle.cz/>
- Čtenářské deníky (často ve formě „taháků“ pro zkoušení či k maturitní zkoušce, pro ty, kteří dílo nečetli):
<http://www.ctenarsky-denik.cz/index.php?akce=2/>
<http://www.jansmely.cz/denik/home/>
- Počítačové on-line hry:
 - Pasivní, nevyžadující interakci ani intelektuální aktivitu účastníka hry
<http://www.gameson.cz/pocitacove-hry/>
 - Aktivní, vyžadující aktivní spoluúčast a intelektuální podíl ve hře (jako spoluautor scénáře hry, jako jedna z postav apod.):
<http://www.rpg hry.cz/registrace.php/>

Z uvedených ukázek jasně vyplývá, že na internetových stránkách mohou najít uspokojení jak zájemci o klasickou četbu a samostatnou tvorbu, tak zájemci o interaktivní kontakt s virtuální realitou, v níž do jisté překračují hranice pouhé empatie (jako předpokladu kontaktu s klasickým dílem) a stávají se aktéry a účastníky pouze stručně koncipovaného scénáře.

Čím přitahuje mladou generaci pobyt k kyberprostoru?

Požadavek dosažení znalostí a dovedností nezbytných pro život v informační společnosti se netýká pouze a výlučně nejmladší a mladé generace. Spíše naopak. Často se zdá, že se mladší i nejmladší generace v oblasti informačních a komunikačních technologiích pohybuje lépe a s větší jistotou než dospělí. Současní pedagogové, psychologové i sociologové mluví o narůstající „digitální propasti“ mezi mladší a starší generací. Důležitou roli při posuzování přitažlivosti kyberprostoru hraje pojem „virtuální realita.“

Virtuální identitou rozumíme identitu ve virtuální realitě, tj. v interaktivním, trojrozměrném prostředí vytvořeném počítačem. Prostředí virtuální reality přitahuje mladého člověka zejména proto, že ve virtuální realitě má možnost se stát současně režisérem, producentem i hercem dění, konzumentem i aktivním účastníkem. Dušková (2001) ve svém výzkumu tvrdí, že virtuální realita pomáhá k „útěku z vazeb reálna“, což může určitým lidem pomoci překonávat jejich problémy v reálném životě. Virtuální identity uvádí jako pomocníky pro zdolávání reálných nástrah. Důležitým fenoménem virtuálního světa je dle **Vaculíka a Duškové (2002)** sociální anonymita. Ve virtuální realitě se člověk může stát takovým, jakým chce, naplnovat své sny o tom, jakým by chtěl být. Může maskovat téměř všechny aspekty identity (věk, rasa, pohlaví, třída), je mu dovoleno unikat z omezení respektované společnosti.

Soustředme se na jeden fenomén, který s čtenářskou a informační gramotností těsně souvisí – publikování na weblogu.

Blog je typickým představitelem internetu 2. generace. Dosáhl již takového rozšíření a je do té míry dostupný občanům většiny sociálních vrstev, že umožňuje propojit zájmové i profesní skupiny, které dosud neměly možnost rychle, lacino a spolehlivě publikovat či komunikovat.

Počátky blogu sahají do období konce devadesátých let 20. století. V ČR se začíná vyskytovat od roku 2000. Navzdory krátké historii blogu, byl již rok 2004 vyhlášen rokem blogu. Téhož roku byla vznesena otázka, zda, a do jaké míry ovlivní blog tradiční média. Blog zatím zdánlivě „cizopasí“ na klasických médiích. Velmi oblíbené a navštěvované jsou politické blogy, na nichž čtenáři hledají informace, které klasická média ignorují. Doplnují totiž „suché“ zpravodajství. Blogy se snaží poskytovat očitá svědectví nenadálých událostí a pohrom. Často jsou anonymní. Nežádka vznikají v záchvatu potřeby zveřejnit se – potom často rychle usnou.

Blog má patrně nejbliže k publicistickým žánrům, vzniká nesporně z přirozené lidské potřeby uspokojovat zvědavost, z potřeby nenechat se uchlácholit oficiálními médii, z potřeby angažovat se veřejně, svobodně a bez cenzury. Blog má snahu, vyjadřovat se úplně ke všemu, překračovat, mixovat žánry (mixed media, Cross media), citovat a kopírovat a nežádka i krást náměty či myšlenky ostatních bloggerů.

Nemáme v úmyslu zabývat se blogem v celém rozsahu služeb, které nabízí, ale zaměřím se na blog jako na potenciální formu nového interaktivního literárního žánru. Neznamená to, že současný stav literárních prací mladých autorů umožňuje bezproblémové zařazení tohoto útvaru do honosné třídy literárních žánrů, ani, že mladí autoři o toto zařazení usilují.

Čím se blog liší od klasických médií?

Zatímco zájem mladé generace o četbu klasických literárních žánrů na tištěném médiu, dle statistických šetření celosvětově klesá, dojdeme při sledování života na blozích k náhledu, že počet zájemců o četbu literárních děl však neubývá. Čtenáři se jen orientují na nová média. Zájem čtenářů motivuje k tvorbě nové autory. Jejich zájem o literární tvorbu a recepci motivuje nový fenomén – interaktivita médií. S jejich pomocí se téměř v okamžiku a bezplatně může anonymní jedinec stát autorem, kritikem, producentem i čtenářem zároveň. Oproti klasickému médiu se autoři blogů setkávají s okamžitou odezvou. Pozitivní i negativní. Každý návštěvník webu může svůj názor na přečtené dílo bezprostředně vyjádřit a očekávat od autora včasnou odpověď. Je-li komunikace oboustranně přínosná, dochází k tomu, že se její intenzita a frekvence zesilují.

Z pohledu kritického čtenáře navyklého na standardní úroveň literárních textů publikovaných v oficiálních „kamenných“ nakladatelstvích, se mohou literární projevy autorů blogů jevit jako nezralé začátečnické pokusy, kterým váhu přisoudila jen hrstka obdobně „nezralých čtenářů“.

Z těchto důvodů jsme při posuzování literárního díla uveřejněného na blogu odhlédli, řečeno slovníkem literární vědy, od hodnocení „obsahu“ a zaměřil jsem se na formální strukturu, které nabízí autorům těchto nových žánrů informační a komunikační technologie. Specifičnost formy blogu vidíme právě v jeho snaze odtrhnout se od pupeční šňůry literatury s jejími pevně zafixovanými kódy, a s jejími zprostředkovateli - literárními kritiky, kteří tlumočí porozumění literárnímu dílu nepoučené skupině recipientů. Za hlavní charakteristický rys blogu považujeme možnost reciproční komunikace mezi autorem a čtenářem již v procesu

vzniku a utváření díla. Proto jsme celý vzájemně provázaný proces tvorby autora a čtenářské recepce nazvali **literární komunikací**.

Tato nová platforma k sobě nesporně dosud váže blíže neevidovaný počet autorů a čtenářů, který se ve výzkumech četby klasické literatury se může jevit jako jejich úbytek. Tento schodek v počtu čtenářů způsobil pravděpodobně stav pojmenovaný jako krize čtenářství. Bude nutné sestavit nové statistiky čtivosti zahrnující mezi klasické čtenáře také čtenáře literárních děl na digitálních médiích. Teprve potom bude možné říci, zda počet čtenářů roste nebo klesá.

Podle výzkumu uskutečněném renomovanou firmou v USA (Lenhart, Fox, 2006) existuje jenom v USA 57 mil. čtenářů blogu. 54% z tohoto počtu je mladších 30. let. Polovinu představují muži, polovinu ženy. 76% uživatelů blogu používá blog jako prostředí k výměně životních zkušeností a jako příležitost a motivaci k vlastnímu vyjádření. Blog tak nabývá charakteru jakéhosi literárního deníčku, který lze zveřejnit díky tomu, že autor může zůstat anonymní (55% uživatelů používá pseudonym).

Podíl školy na podpoře čtenářské a informační gramotnosti

Abychom se vrátili k rozpornému problému vztahu čtenářské a informační gramotnosti. Podle některých výzkumů přílišná závislost na výpočetní technice mladému člověku škodí; odvádí jej od potřeby navštěvovat knihovnu, číst knihy či texty v klasické tištěné formě. Na druhé straně existují výzkumy, které dokazují, že používání počítače ve střízlivé míře a pod kontrolou rodičů zvyšuje potřebu kontaktu s knihou i tradiční vzdělanosti (Gabal, 2005).

Podnětná analýza dětského čtenářství vznikla za spolupráce firem Investorská inženýrská a.s. a Gabal.I., Analysis & Consulting. Důvodem k uskutečnění celého projektu byla snaha o zmapování čtenářských motivací a návyků mezi dětmi ve věku 10 – 14 let, které považujeme za jeden ze základních kamenů výhledů vzdělanosti a možnosti rozvoje lidských zdrojů v České republice v budoucích letech.

Předmětem zájmu výzkumu byly:

1. čtenářské zájmy a návyky dětí ve věku 10 – 14 let
2. význam školy a rodiny v životě malých čtenářů
3. vliv médií na vztah dítěte ke knize
4. role knihoven v podpoře dětského čtenářství

Výzkum je zajímavý svou metodologií, protože nahlíží do čtenářství dětí z pohledu rodičů, a nikoli školy. Tím doplňuje dosavadní poznatky získávané především prostřednictvím škol. Dotazovanými byly nejen děti, ale vždy také jeden z rodičů. Sběr dat byl proveden v období 1. - 15. 12. 2002 formou dotazníkového šetření pomocí face-to-face rozhovorů. Dotazováno bylo 1092 dětských respondentů a stejný počet jejich rodičů. Výsledný soubor 1092 respondentů (respektive dvojic dítě-rodič) je reprezentativní z hlediska pohlaví a věku dítěte, regionu a velikosti obce, kde dítě bydlí, vzdělání rodičů a rovněž školní docházky do základní školy či osmiletého gymnázia. Analýza se opírá o výsledky statistických procedur a zpracování dat.

Výsledky výzkumu k problematice vztahu čtenářské a informační gramotnosti. Úloha rodiny a školy

- Kniha se v současné době ocitá v multimediálním prostředí. Konkurence ostatních médií je důležitým faktorem, který ovlivňuje postoje dětí ke knize.
- Prvním z médií je televize. Televizi sleduje každé dítě. Knihu pak bere do ruky většinou to, které je schopno, ať již samo či za pomoci rodičů, regulovat čas trávený u televize. Neregulované sledování televize vede k absenci knihy ve volném čase dítěte, a to mimo jiné v důsledku potlačení čtenářství i u rodičů. Televize má na čtenářství dětí přímý i nepřímý (skrze rodiče) negativní vliv.
- Počítače jsou běžnou součástí života dnešních dětí. Většina dětí s nimi velice často pracuje. Schopnost práce s počítačem, byť i ve formě zábavy, znamená schopnost dítěte pracovat se specifickým typem informací. Práce s počítačem a čtení knih se vzájemně pozitivně ovlivňují, nikoli naopak. Počítačová gramotnost patrně rychle roste a v současnosti jde již více o to, jak počítače do výuky zapojit, než jak učit základům zacházení s počítačem, které jsou dnes pro děti běžnou znalostí. Četba, internet a práce s počítači se vzájemně podporují.
- Knihovna je prostředí, které je explicitně zaměřeno na knihu. Knihovna zpřístupňuje četbu dětem. Pro uplatnění vlivu na děti však potřebuje spolupráci s rodinou a především se školou. Knihovny mohou těžit ze zájmu dětí o multimédia a touto cestou děti nalákat do knihovního prostředí, kde je již ke knize blízko. Vybavení knihoven počítači a internetem zejména mladé adepty motivuje.

Čtenářská a informační gramotnost jako prostředek dynamizace vzdělání

Čtenářství a jeho rozvíjení u dětí má schopnost dynamizovat kvalitu vzdělávání. Analýza ukazuje, že děti, které čtou a komunikují s učiteli o čtení, mají lepší vztah ke vzdělávání, lepší vztah ke škole. Lze usuzovat, že jsou lépe schopny samostatné práce. Tyto děti dosahují lepších výsledků ve škole. Nedostatek motivace k četbě může mít na vývoj osobnosti mladého člověka negativní celoživotní důsledky.

V této práci jsme rozšířili pojem informační gramotnost za obzor úzkých hranic, do nichž je zpravidla vtěsnává pojetí omezené výlučně na práci s počítačem ve školní výuce a omezené často jen na práci s textovými, grafickými či prezentačními editory a na vyhledávání informací na internetu. V běžném životě i představitelé nejmladší generace běžně používají mobilní telefony, digitální fotoaparáty či kamery a mají potřebu je propojovat s počítačem apod. Běžně používají internetový obchod, e-learning, digitální média, půjčují si knihy a časopisy s pomocí internetu nebo si je přímo stahují z internetových databází. Jsou zapojeni do sítě her, identifikují se s řadou herních postav, seznamují se a rozcházejí s partnery, aniž se spatřili „naživo“, střídají identity apod.

Jak bylo již řečeno, zatím neexistuje dostatek výzkumů, aby bylo možné spolehlivě říci, v čem konkrétně styk člověka s počítačem škodí a v čem prospívá. Přesto výsledky nejsou nikdy tak negativní jako u výzkumů pasivních médií, zejména televize. Řada výzkumů může prokázat pozitivní vliv her v řadě aspektů.

Na rochesterské univerzitě např. nedávno provedli test, jehož cílem bylo měření zrakového vnímání studentů. Hodnoceny byly dvě skupiny. V jedné byli hráči počítačových her, ve druhé lidé, kteří se těmto hrám vyhýbali. Hráči dopadli v průměru o třicet procent lépe než jejich kolegové, kteří se o hry nezajímali. Poté byli hráči opět rozděleni do dvou skupin.

Členové jedné skupiny několik dnů stříleli vojáky v akční hře, v druhé trénovali skládanku. Po deseti dnech byl proveden test vizuálního vnímání. Studenti, kteří hráli akční hru, dopadli v testu mnohem lépe než ti, kteří skládali kostky nebo nehráli žádnou hru.

Závěr? Hry spojené s nebezpečím prohlubují u mladých lidí pozornost k vizuálním vjemům a to i z prostorového hlediska. Zdá se také, že počítačové hry zvyšují schopnost řešit úlohy, spočívající v rozeznávání různých tvarů. To se může hodit třeba při zdolávání IQ testů. Jiné nebezpečí vzniká ze střetnutí příliš dokonalé virtuality a všední reality. Excitace, s kterou z komerčních důvodů informační média pracují, způsobuje, že skutečná realita pak neuspokojuje, protože se zdá nudná. Potvrzují to rovněž údaje ze škol, kde se experimentovalo s výukovými programy, založenými na virtuální realitě. Tak například v Phoenix High School v Chicagu měly tyto výukové programy velký úspěch, nadšení učitelé však musejí konstatovat, že žáci nechtějí opustit prostředí virtuální reality a vrátit se do všedního světa, který není tak fascinující. (Franěk, 2002).

Shrnutí

V informační společnosti se celá řada procesů, které se odehrávaly v klasické tištěné formě přesouvá do digitální podoby. Digitalizace zasahuje do celého procesu tvorby díla: od samotného vzniku myšlenky, přes její další utváření v mozku autora, po její transformaci na digitální médium až komunikaci hotového díla mezi kolegy, nakladateli, redakcemi, knihovnami, to vše se zdánlivě jakoby vytlačovalo do pozadí klasický způsob práce s tištěnou knihou a umenšovalo význam klasické knihovnických služeb. V odborném tisku se diskutuje problém, zda další vývoj digitalizace nepovede k narušení dosavadních opor vzdělávacího procesu, spoléhajícího na uchování celistvých struktur poznatků v paměti a zda směřování k „pouhému“ procesu utváření a rozvíjení klíčových kompetencí nechodí dosavadní komplexní výstavbu osobnosti žáka.

Cílem této práce bylo posoudit zda znalosti a dovednosti zahrnuté v pojmech čtenářská a informační gramotnost (přesněji řečeno vzdělanost období předinformační a informační společnosti), se vylučují nebo zda se vzájemně doplňují.

Přehlédneme-li webové stránky věnované klasické čtenářské i informační gramotnosti, můžeme konstatovat, že webová nabídka se spravedlivou měrou snaží pokrýt zájmy obou typů uživatelů tím, že nabízí:

- spojení s klasickou knihovnou formou nabídky jejích časopiseckých i knižních fondů
- on-line díla v digitální formě k přečtení či stažení
- možnost autorské tvorby, s možností komentovat díla ostatních autorů webové stránky
- možnost účastnit se neinteraktivních i interaktivních počítačových her (ať již jako autor scénáře nebo jednotlivá literární postava)

V souhrnu lze říci, že klasická kniha na straně jedné a interaktivní počítačové prostředí na straně druhé se mohou vzájemně doplňovat. Aktivní uživatelský přístup v počítačových hrách, stejně jako empatie při četbě literárního díla, mají složky psychologickou i sociální a poskytují tak prostor pro vznik i řešení konfliktů i imaginární prostor nabízející uspokojení v rolích a identitách ve skutečnosti nedosažitelných. V integraci a posilování uvedených osobnostních složek hrají čtenářská a informační gramotnost nezastupitelnou roli.

Literatura

BARTHES, R. : (2006) Sade, Fourier, Loyola. Nakladatelství Dokořán : Praha 2005. 202s

CÍLEK, V. (2007). Borgesův svět. Praha : Dokořán. 207s.

ČERNÁK, I., NAVRÁTIL, M. (1997) Vliv virtuální reality na psychiku jedince. Československá psychologie, roč. XLI-97, č. 1, str. 55-65.

FRANĚK, M. (2002). Virtuální příroda.

Dostupné z WWW: <http://www.gac.cz/documents/ctenarstvi_pressLHV.doc>

GABAL, I., HELŠUSOVÁ, L. (2003). Analysis Consulting. Jak čtou české děti? Stručná zpráva o výsledcích analýzy. Dostupné z WWW:

<http://www.gac.cz/documents/ctenarstvi_pressLHV.doc>

LENHART, A., FOX, S. (2006). A Blogger Portrait. Dostupné z WWW:

<<http://pewresearch.org/pubs/236/a-blogger-portrait>>

SAK, P. (1999). Média v životě mládeže.

Dostupné z WWW: <<http://knihovna.adam.cz/vyzkum99/vyzk6.htm>>

ŠMAHEL, D. (2003). Souvislost reálné a virtuální identity dospívajících.

Dostupné z WWW: < www.fss.muni.cz/~smahel/seminar2003/vrid_smahel.pdf >

VACULÍK, M., DUŠKOVÁ, M. (2002). Psychologické aspekty on-line komunikace prostřednictvím internetu na tzv. chatech. Československá psychologie, 46/1, s. 55-63.