

JORDAN SHAPIRO

NOVÉ DĚTSTVÍ



Jak vychovávat děti,
aby prospívaly
v digitalizovaném světě



*Věnováno mé matce a mému otci.
Díky vám jsem měl takové dětství, že jsem byl včas
a dokonale připraven na tento okamžik.*

Jordan Shapiro

Nové dětství

Jak vychovávat děti, aby prospívaly v digitalizovanom světě

Copyright © Jordan Shapiro, 2019

Translation © 2020 by Jarmila Doubravová

Translation © Ave Libri s. r. o., Bratislava

Czech edition © 2020, 2020 (elektornická verze) by

NOXI, s. r. o.

All rights reserved

ISBN 978-80-8111-557-8

JORDAN SHAPIRO

NOVÉ DĚTSTVÍ

**Jak vychovávat děti,
aby prospívaly
v digitalizovaném světě**

OBSAH

Úvod – Platon by byl hráčem	7
ČÁST PRVNÍ: JÁ	21
Kapitola 1 – Nové vyprávění příběhů	23
Kapitola 2 – Nové hry	41
Kapitola 3 – Nové pískoviště	57
ČÁST DRUHÁ: DOMOV	73
Kapitola 4 – Nová rodina	75
Kapitola 5 – Nový rodinný krb	107
Kapitola 6 – Nová puberta	137
ČÁST TŘETÍ: ŠKOLA	171
Kapitola 7 – Nový školní zvonek	173
Kapitola 8 – Nová jazyková výchova	203
Kapitola 9 – Nové učební cíle	247
ČÁST ČTVRTÁ: SPOLEČNOST	281
Kapitola 10 – Nová empatie	283
Kapitola 11 – Nová mediální gramotnost	309
Kapitola 12 – Nové dětství	335
Poděkování	349
Použitá literatura	352

Timeo Danaos et dona ferentes.
- Vergilius

ÚVOD



PLATON BY BYL HRÁČEM

NIKDY NEHRAJU VIDEOHRY o samotě; vždycky přitom sedím na gauči se svými dvěma kluky. Jednomu je deset a druhému dvanáct. Společně se skláníme nad svými gamepady. Hraní videoher je jednou z možností vytváření pout – pomáhá nám zapojovat se do „rodinného života“.

Možná si myslíte, že člověk, který se tolik věnuje přemýšlení o digitálních hrách jako já, by si rád, jakmile se děti odeberou do postele, dopřál trochu času také na hry pro dospělé, třeba *Bioshock*, *Fallout* nebo *The Last of Us*. Ale o to já nestojím. Hry samy o sobě mě vlastně nijak zvlášť nezajímají. Zajímá mě jenom způsob, jakým spojují lidi dohromady – rodiny, přátele, skupiny. Zajímám se o kulturní aspekt her – co to znamená být hráč a jak digitální hry ovlivňují naše přemýšlení o světě.

Příběhy ve videohrách jsou fascinující. Určitým způsobem jsou to vlastně interaktivní verze příběhů, které sle-

dujeme v televizi nebo v kině. Mohou být podobné divadelním hrám, románům, nebo příběhům, jaké si vyprávíme u táborového ohně. Když si uvědomíme, že téměř každé dítě hraje videohry, dá se říct, že je to dokonce hlavní forma vyprávění příběhů v 21. století. Jinými slovy, videohry jsou nové povídky na dobrou noc, nové pohádky, nová mytologie, možná dokonce nové Písmo. Jsou nejnovější formou psaných nebo jinak zaznamenaných komunikačních praktik, o nichž se většina vědců domnívá, že vznikly někdy kolem 27. století př. n. l. Tehdy se v dávné Mezopotámii objevily nejranější příklady literatury. Ale už dávno předtím, mnohem dříve, než si vůbec dokážeme představit, se příběhy předávaly z generace na generaci ústním podáním.

Zamyslete se na okamžik nad tím, jak ohromující musel být skok od ústního k písemnému vyprávění. Představoval kompletní změnu ve způsobech, jakým dávní lidé organizovali své komunity, svou společnost, svou civilizaci. Ti z nás, kteří zažili přechod k osobním počítačům a chytrým telefonům, si pamatují, jak bylo úžasné vidět najednou svět, který jsme znali, kompletně změněný nástupem sociálních sítí a e-mailu. Ale to není nic ve srovnání s tím, co muselo nastat, když se začala prosazovat písemná forma jazyka. Možná to byl ten největší technologický posun všech dob vůbec. Psané slovo umožnilo lidem zapamatovat si a ukládat informace. Umožnilo jim poslat dopis milované osobě na druhý konec světa. Pomáhalo jim to sdílet vzájemně zkušenosti, aniž se museli setkávat osobně. Celým lidským generacím umožnilo psaní přenášet vědomosti napříč časem.

Když vezmu své děti do čtvrti Plaka pod starověkou Akropolí v řeckých Athénách, jsem vždycky dojatý málem

k slzám. Procházíme se stejnými úzkými uličkami, kterými kdysi chodili i Sokrates a Platon. Tito filozofové zemřeli před dvěma a půl tisíciletími, ale stále učí mladé lidi v mé třídě na vysoké škole, téměř každý den. A to díky tomu, že jejich myšlenky jsou uchovány písemně. Důvtip pradávných lidí, kteří si poprvé sestavili symbolický jazykový systém, je ohromující. Dávno předtím, než se objevil telefon, internet a videohry, to byla supermoderní nová technologie, umožňující lidem spolupracovat a sdílet zkušenosti způsobem, který přesahuje čas i prostor.

Psaná forma jazyka měla samozřejmě hned zpočátku i své kritiky – stejně jako je dnes mají chytré telefony a tablety. Možná nejznámějším z nich byl velký filozof Sokrates. Nevěřil, že by „z napsaného“ mohlo vzejít „něco jasného nebo čistého“. Srovnával psaní s malováním – to, co umělci znázorňují, možná vypadá jako skutečnost, ale je to jen iluze, podaná z perspektivy jednoho člověka. Podle Sokrata malba nepředstavuje živoucí zkušenost, protože je statická a pevná. Není tu prostor pro zkoumání. Není tu místo pro empatii. Není to interaktivní. „Podobně je tomu u psaných slov,“ tvrdil Sokrates, který mluvil o prvcích psaného jazyka, jako kdyby to byly autonomní bytosti, „mohli byste si myslet, že mluví, jako kdyby dokázaly myslet, ale když se jich zeptáte na cokoli z toho, co říkají... tak řeknou vždy jen jednu věc. Pokaždé tu samou.“

Díkybohu, Sokratův žák Platon byl trochu shovívavější, co se týká technologického pokroku; pravděpodobně by byl dnes hráčem videoher. Poznal, jak je důležité zaznamenat myšlenky svého učitele. A protože to udělal – dialogy se Sokratem skutečně zapsal – mám dnes to štěstí, že mohu filozofovy myšlenky předávat vysokoškolským studentům,

a to téměř 2500 let poté, co byly vysloveny. Možná Platon pochopil, že psaný jazyk odpovídá tomu, co znamená žít v měnícím se světě jako lidská bytost. Možná věděl, že to bude mít obrovský vliv na práci, zábavu i provádění každodenních úkonů.

Bylo to ale správné, když ignoroval přání svého učitele Sokrata a jeho slova zaznamenal písemně? Možná ne. Mohli bychom argumentovat, že historie nakonec potvrdila Sokratovy obavy. Jak jednou řekl Alfred North Whitehead, filozof 20. století: „Nejjistější obecná charakterizace evropské filozofické tradice je ta, že to jsou série poznámek pod čarou v Platonových dílech.“ Jinými slovy, téměř 2500 let se probíráme Platonovými texty a snažíme se zjistit, co přesně Sokratova slova znamenají. Nikdo to nemůže říct s jistotou. Publikuje se jedna interpretace za druhou; udělují se za to doktorské tituly. Ale přesný význam Sokratových myšlenek nám stále uniká. Proč? Protože se ho nemůžeme zeptat, jak to myslel. Nemůžeme interagovat s psaným slovem. Bohužel, jediné, co máme, jsou slova, která „vždy řeknou jednu věc. Pokaždé tu samou.“

Trefil jsi do černého, Sokrate.

Ten slavný protestující filozof měl možná pravdu, pokud jde o limity psaného slova, ale unikly mu jeho výhody. Navíc jeho odpor byl v konečném důsledku marný, protože posun od ústního k písemnému vyprávění byl nevyhnutelný. Stejně tomu bylo s tiskařským lisem, mechanickými hodinami, vlakem, telegrafem, rádiem, fotoaparátem a mnoha dalšími převratnými technologiemi – dřív než kritikové stačili zformulovat svoje námítky, bylo již pozdě. Společnost se měnila způsobem, který vyžadoval nové nástroje. Tak to obecně funguje. Lidské myšlení se mění, musíme tedy vytvořit ná-

stroje, které nám pomohou interagovat se světem tak, aby to souznělo s naším novým myšlením.

Nástroje nevyužívají nás, nýbrž my využíváme je. My máme nad nimi kontrolu.

Přesto se stále zdá, jako kdybychom ze svých výtvorů měli primitivní strach. Vzpoura robotů. Války klonů. Cestování časem, které se zvrtné. Nic se nevyrovná dobrému katastrofickému sci-fi filmu, zobrazujícímu strach z toho, že lidský důmysl nakonec povede k vytvoření nástrojů, které ohrozí naši existenci. Je to příběh stejně starý jako inovace samy. *Frankenstein* byl *Terminátorem* 19. století. Židovská mystika z Prahy 16. století vypráví příběh o *Golemovi*, v němž oživená hliněná figura způsobí spoušť mezi lidmi. Staří Řekové zas měli *Daidala* a *Ikara*.

Všechny tyto příběhy představují stejnou technofobii, která momentálně obklopuje videohry a digitální hry. Novinář Mark Kurlansky tomu říká „technologický klam: myšlenka, že technologie mění společnost“. Nám, kdo prožíváme obrovský technologický posun, to připadá, že stroje přebírají vládu nad našimi životy, diktují nové chování, mění způsoby, jakými spolu komunikujeme. Ale Kurlansky říká: „Je to přesně naopak. Společnost vyvíjí technologii, aby se vypořádala se změnami, které se v ní dějí... Technologie je pouze prostředkem k usnadnění.“

Co nám usnadňují nové technologie 21. století? Mimo jiné i způsob, jakým vyprávíme příběhy.

Digitální interaktivní média umožňují nové metody předávání příběhů. A když si uvědomíte, že většina příběhů je ve skutečnosti vlastně jen recyklovaný materiál – opakující se myšlenky a metaforické obraty, jako frankensteinovská technofobie –, je jasné, že metoda, kterou používáme

k předávání těchto materiálů, je ještě důležitější než samotný obsah. Marshall McLuhan něco takového naznačil už v 60. letech. Ve své slavné knize *Jak rozumět médiím: Extenze člověka* napsal „médiium samo je sdělením“. Mc Luhan zkoumal komunikační teorii a zajímal se o „osobní a sociální následky“ života prožívaného s elektronickými médii a jejich prostřednictvím. Zjistil, že změny v komunikačních technologiích – písemný jazyk, tiskařský lis, telegraf, rádio – se vždy dějí souběžně s velkými kulturními posuny, a to nejen pokud jde o způsob, jakým smýšlíme o našich zkušenostech ve světě, nýbrž i ve způsobech, jakými organizujeme své ekonomické, sociální a politické struktury.

Právě z oné široké historické a kulturní perspektivy jako McLuhan jsem se i jí původně začal zajímat o témata digitálních her a budoucnosti dětství. Seděl jsem na gauči, hrál se svými syny *New Super Mario Brothers*, a najednou mě napadlo, že díky digitálním hrám budou mít kluci dětství výrazně odlišné od mého. Svá formativní léta budou prožívat u obrazovek – přenosných hracích konzol, tabletů, smartphonů. Tráví nad těmito zařízeními obrovské množství času. Dosáhnou proto dospělosti s naprosto jiným a jedinečným souborem klíčových zkušeností. Nakonec převezmou otěže světa a budou uvažovat způsobem, který já ani nedokážu pochopit. Vytvoří svět, který si dokážu představit jen mlhavě.

Jak tedy mám připravit své děti na budoucnost, když si ji neumím ani představit? Jak je mohu připravit na svět prožívaný prostřednictvím nových technologií? Co pro každého jedince, rodinu, školu – ve skutečnosti pro celé lidstvo – znamená, že celé generace dětí jsou nyní vychovávány videohrami, novým druhem pohádek na dobrou noc?

Jsou to velké otázky a odpověď na ně není snadná. Ale nejsou nové. Už když jsem já byl dítě a hrál si *Q-Bert* na svém Atari 2600, zdálo se, že téměř každý dospělý má nějaký názor na to, jak videohry ovlivňují mé dětské myšlení. Většinou si dělali starosti. Obávali se, že přílišné hraní her negativním způsobem ovlivní křehkou dětskou psychiku. V 80. letech si dospělí mysleli, že obrazovky a hry zničí dětem mozky a zkorumpují jejich morálku.

Jsem si jistý, že se mýlili. Doba strávená před obrazovkou neničí nic a nekorumpuje nikoho. Ale ten strach byl přesto pochopitelný. Je to běžná technofobie. Změna nástrojů naruší naše obvyklé způsoby žití. Nová zařízení nás ženou směrem k neznámé, a proto obávané budoucnosti. Vždycky se najdou lidé, kteří vnímají jakékoliv novinky jako ohrožení statusu quo. Tak byly vynálezy přijímány vždycky.

Vzpomeňte si na Gutenbergův tiskařský lis, který umožnil šířit bibli Martina Luthera, přeloženou ze starověké řečtiny a hebrejštiny do prosté němčiny. Když se na to podíváme nazpět z perspektivy našeho 21. století, uvidíme v tom počátky moderních médií. Jsme Gutenbergovi vděční za standardizaci a demokratizaci šíření vědomostí a informací. Ceníme si jeho vynálezu jako klíčového převratného bodu v historii, který se zasloužil o decentralizaci moci a vedl k větší svobodě a rovnosti a také k vytvoření moderní demokracie. Ale úplně přitom přehlízíme negativní následky tisku. Zapomínáme, že tištěný text znamenal i soukromější a izolovanější vztah k myšlenkám. Jak vysvětluje kulturní kritik Mark C. Taylor: „Kultura ústního podání byla nevyhnutelně mnohem pospolitější než kultura tisku; s tiskem a možností čtení potichu se lidé mohli stáhnout do své ulity.“

Lidé žijící v 16. století této změně vzdorovali. „Když vidíme, jak tehdejší kritikové tisku komentovali osamělost a izolaci při čtení, je to úplně stejné, jako když se současní rodiče obávají o své děti, které sedí samy před displeji počítačů nebo mobilů, hrají videohry a esemeskují si s kamarády, které vidí jen zřídka, pokud vůbec.“ Je téměř k smíchu, kolik toho mají rodiče 21. století společného s Gutenbergovými pomlouvači.

Dospělí dnes panikaří a rozčilují se kvůli Snapchatu, Twitteru, Facebooku, Discordu, YouTube a dalším digitálním platformám, které zaměstnávají dětskou představitost. Téměř každé ráno, když otevřu aplikaci novinek na svém smartphonu, objeví se nějaká nová studie, recenze, nebo interview s odborníkem spekulujícím o dopadu digitálních technologií.

Byl jsem také takovým specialistou. Jako host stovek rozhlasových talk show jsem naslouchal ustaraným rodičům, učitelům a pečovatelům, kteří volali a kladli otázky. Znělo to úplně stejně jako od ustaraných technofobů z dob minulých. Rozčilovali se, že digitální hry znesvěčují dětství, způsobují neurologická poškození, ničí zrak, vytvářejí epidemii obezity, vyvolávají deprese a děti u nich prosedí celé dny zavřené doma. Neztrácejí naše děti schopnost reflexe a introspekce? Nebrání jim rychlost a snadnost digitální komunikace v tom, aby se naučily kvalitní konverzaci? Nenaucily se prostě jen odhlásit, místo aby konstruktivně řešily každodenní konflikty? Nenaruší, nezničí a nedegradují emotikony a tweety o 280 znacích gramotnost? Nebude snadný přístup ke konstantním interaktivním simulacím bránit příštím generacím, aby kultivovaly klíčové schopnosti přemýšlení?

Prostá odpověď na všechny tyto otázky zní „ne“. Tyto obavy jsou předvídatelné a stereotypní. Ale chápu, proč si někteří dospělí dělají starosti. Celá encyklopedie, kino a telefon, to všechno bylo zmačkáno dohromady a nacpáno do ručních přístrojů, které s sebou děti mohou nosit v kapse, a dospělí se cítí bezmocní. Vidí, že se učení, hra, zábava i randění změnilo, a viní z toho technologii. Ale pravda je, že není třeba nic ani nikoho vinit. Dětství se prostě samo od sebe přenastavuje a přizpůsobuje novým kontextům.

Jediným problémem je, že dospělí nevědí, jak se k tomu postavit, a proto ani nevědí, jak své děti vést.

Ocitli se na rozcestí – ba co hůř, na mnohosměrné, nelineární, mimoúrovňové křižovatce. Nemají žádnou mapu, k dispozici je jen pramálo zkušeností a provoz je nepředvídatelný. Uštvaní, přetížení rodiče a učitelé se nakonec vydají všemi možnými, ale nesprávnými směry.

Chápu to. Jako rodič jsem také neustále nervózní. Uvědomuji si, že změny v technologiích jsou spojeny s ještě většími změnami kulturními, ekonomickými a politickými. Ale hluboko v nitru také vím, že moje děti si s tím poradí. Ve skutečnosti, aniž bych jim jakkoliv pomáhal, se už nevědomky připravují na život ve velmi odlišném světě. Přijdou odpoledne domů ze školy a první, co udělají, je, že popadnou svůj laptop. Zbožňují tyto přístroje se stejnou pýchou, jakou jsem kdysi cítil pro svoje terénní kolo a svoje tenisky Nike Air Jordan. A kdo se jim může divit? Počítače jsou branami do magického, kouzelného světa bez hranic. Moji chlapi se usadí každý k jednomu konci kuchyňského stolu, laptopy proti sobě. Přihlásí se k online hře pro více hráčů, jako je *Roblox*, *Minecraft* a *Fortnite*. Pak začne jejich odpolední dobrodružství.

Za chvíli je už slyším plánovat několik příštích hodin: „Chceš si zkusit hraní rolí?“ – „Nemůžeme prostě jen hrát *Hunger Games*?“ – „Zavoláme Dylana a Oriona.“ Zaslechnu známou znělku, jak se připojují na Skype. A za necelou minutu už se z nepřliř výkonných reproduktorů jejich laptopů ozývá šest nebo sedm vysokých dětských hlasů. Moje děti nejsou venku a neprovádějí skopičiny s dětmi ze sousedství. Nepinkají si za rohem míčem. Namísto toho jsou ve společnosti svých nejlepších kamarádů, uvnitř útroeb svých zařízení a hrají si na virtuálním hřišti.

Tento posun od skateboardů a koloběžek směrem ke klávesnicím a dotykovým displejům vyvolává úzkost. Ale kvůli svým dětem musím odložit stranou vlastní bezděčný strach ze změny a narušení řádu. Musím pochopit, že většina rodičů, učitelů, pečovatelů – dokonce i politiků – o této problematice smýšlí zcela mylně. Dospělí si jsou velmi dobře vědomi toho, že každá generace si může a měla by hrát svým jedinečným způsobem, ale přesto se snadno necháme unést nostalgickým fantazírováním o dětství, jaké si pamatujeme *my*. Doufali jsme, že v našich dětech uvidíme znovu své vlastní dětství. Jen si třeba vzpomeňte na neutuchající úspěch *Star Wars*, *Mario Brothers* a všech Disneyovských princezen. Zábavní společnosti dobře vědí, že chceme, aby naše děti zbožňovaly ty samé věci, jaké jsme kdysi milovali *my*. Proto úspěšné značky jako Lego nebo Nintendo prosperují, neboť se snaží své produkty aktualizovat, aby byly dostatečně čerstvé a přitažlivé pro novou generaci, a přitom neztratily nic ze své nostalgické familiárnosti, jaká vyvolává emoce v nás dospělých (a majitelích kreditních karet). Jak Lucasfilm, tak Disney enormním způsobem profitují z licencí na hračky, oblečení a video-

hry, které apelují na touhu každého dospělého získat druhou šanci – šanci poskytnout svým dětem zbožňované věci a zážitky, o které on sám přišel.

Některé dary ale mohou být převlečeným prokletím.

Jak kdysi řekl velký švýcarský psychoanalytik Carl Gustav Jung: „Největší břemeno, jaké musí dítě nést, je neodžitý život jeho rodičů.“ Rozpoznal jednu z věčných pravd o výchově dětí: v každé generaci dospělí podvědomě nutí děti k tomu, aby vedly život, který napodobuje jejich vlastní, ale napravuje přitom všechny jeho nedostatky. Když se zamyslíte nad Jungovým výrokem a pomyslíte si, kolik praktik rodičovství se zabývá spíš egem dospělých než blahem dětí, těžko se můžete divit, že se tak rozčilujeme nad novými digitálními technologiemi. Laptopy, tablety a videohry jako by sváděly naše snadno ovlivnitelné děti pomocí – podle nás – chabých náhrad toho, co jsme považovali za ryzí zlaté artefakty svého radostného dětství.

Jak je možné, že dnešní děti dávají přednost videím *Minicraft* od JeromeASF na YouTube před animovaným dobrodružstvím Rena a Stimpého? Jak to, že volí videohry jako *Madden*, *NBA Live* a *FIFA* namísto vyměňování kartiček ze žvýkaček nebo hraní stolního fotbalu?

Jste připraveni na těžko stravitelnou pravdu? Nové hračky jsou přitažlivější, protože znamenají odlišné způsoby interakce se světem, odlišný způsob myšlení, odlišný způsob života, učení a milování. Připravují děti na digitalizovaný svět.

Věřte mi, že většina dospělých to není ochotna akceptovat. Raději bychom novému dětství vzdorovali, a hájili a bránili tak své vzácné vzpomínky. Přijmout dětství současnosti se může zdát jako zrada, jako kdybychom se ob-

raceli zády k vlastní minulosti. Jestli jste jako já, pravděpodobně máte pocit, že jste uvízli někde mezi podvědomým přáním chránit své imaginární vnitřní dítě (vzpomínku na své vlastní zranitelné předpubertální já) a hlubokou touhou bezpečně vypravit svého reálného a současného potomka z krve a kostí do budoucnosti. Kromě toho chcete vytvářet se svými dětmi pouto, ale ta generační propast mezi jejich a vašimi zájmy se zdá být větší než kdy předtím.

Toto napětí a zmatení se projevuje jako paranoia a strach z nových médií a technologie.

Je to zcela pochopitelná a normální reakce. Ale když tomu strachu dovolíte, aby vás opanoval, brzy uslyšíte sami sebe, jak říkáte věci, o kterých jste přísahali, že je nikdy nevyсловíte: „Kdy už se začneš konečně chovat jako dospělý a přestaneš čučet celý den na obrazovku?“ Zjistíte, že se z vás stal nudný patron, stará garda, trol, stejně jako dospělí, kteří kdysi stáli v cestě vašim mladickým nápadům. Zjistíte, že jste převzali roli nepřítele v opakujícím se dramatu mladých hrdinů bojujících se zlými králi.

Synové bojují s otci, dcery se vzpírají matkám, rytíři Jedi porážejí lordy ze Sithu.

Budete jako Sokrates, a vaše slova nakonec přivedí právě tu věc, které se snažíte zabránit. Stanete se omezujícím faktorem v heroických životech vlastních dětí.

Nedopusťte to.

Vím, že být rodičem je těžké. Zvláště když pravidla hry vlastně moc nechápete. Neexistuje žádná příručka, která by popsala, jak by to mělo v 21. století vypadat, protože digitální hra – stejně jako všechny ty převratné technologické změny před ní – mění samotnou podstatu výchovy dětí.

Rodiče, učitelé a pečovatelé musí začít kriticky a cíleně uvažovat, jak by mohli a měli adekvátně změnit své návyky, očekávání a zažité vzorce.

Tahle kniha v tom může být pomocníkem.