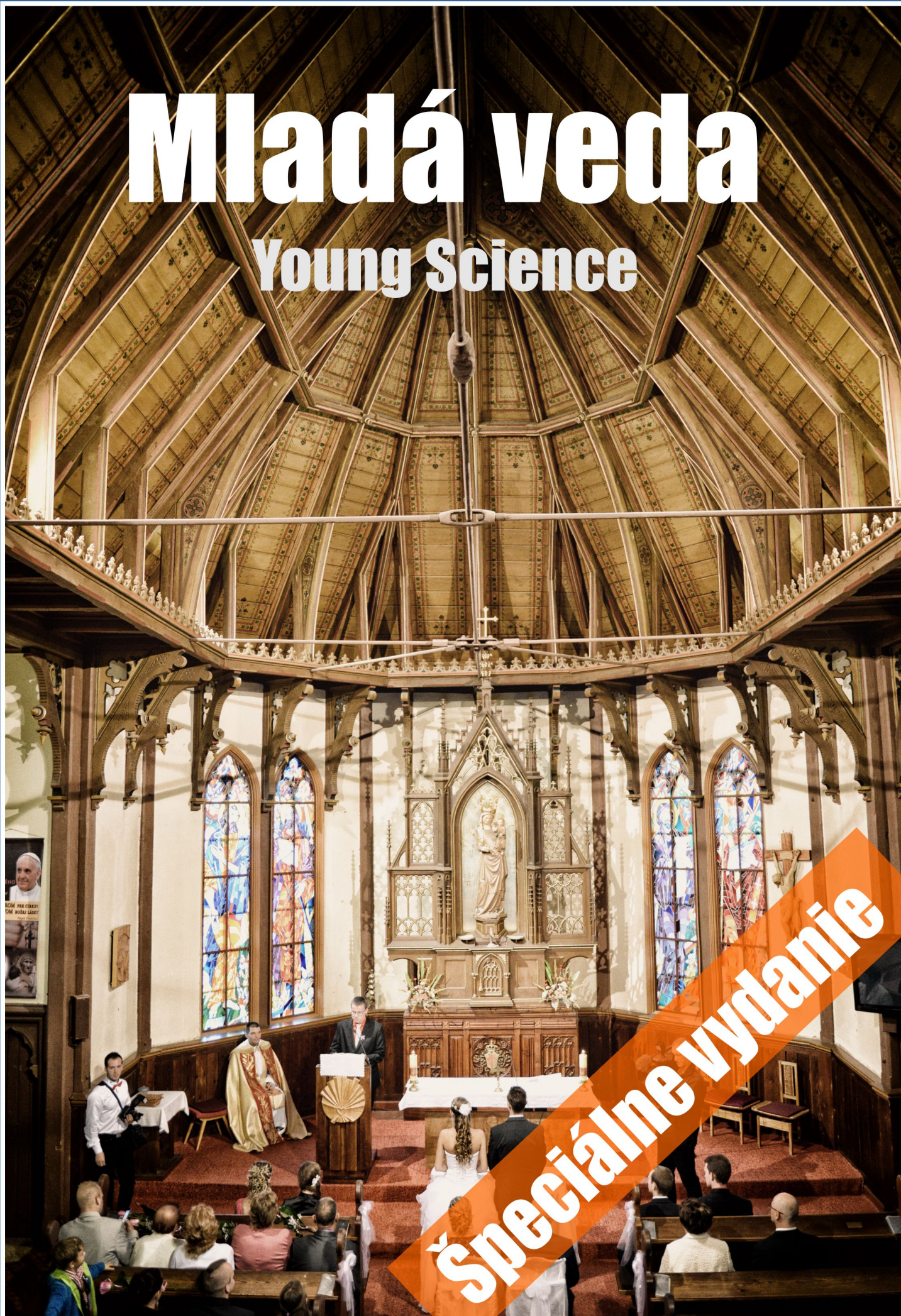


Mladá veda

Young Science



Špeciálne vydanie

Mladá veda

Young Science

MEDZINÁRODNÝ VEDECKÝ ČASOPIS MLADÁ VEDA / YOUNG SCIENCE

August 2017 (číslo 3)

Ročník piaty

ISSN 1339-3189

Kontakt: info@mladaveda.sk, tel.: +421 908 546 716, www.mladaveda.sk

Fotografia na obálke: Starý Smokovec, 2015. © Branislav A. Švorc, foto.branisko.at

REDAKČNÁ RADA

doc. Ing. Peter Adamišin, PhD. (Katedra environmentálneho manažmentu, Prešovská univerzita, Prešov)

doc. Dr. Pavel Chromý, PhD. (Katedra sociálnej geografie a regionálneho rozvoje, Univerzita Karlova, Praha)

prof. Dr. Paul Robert Magocsi (Chair of Ukrainian Studies, University of Toronto; Royal Society of Canada)

Ing. Lucia Mikušová, PhD. (Ústav biochémie, výživy a ochrany zdravia, Slovenská technická univerzita, Bratislava)

doc. Ing. Peter Skok, CSc. (Ekomos s. r. o., Prešov)

prof. Ing. Róbert Štefko, Ph.D. (Katedra marketingu a medzinárodného obchodu, Prešovská univerzita, Prešov)

prof. PhDr. Peter Švorc, CSc., predseda (Inštitút histórie, Prešovská univerzita, Prešov)

doc. Ing. Petr Tománek, CSc. (Katedra verejnej ekonomiky, Vysoká škola báňská - Technická univerzita, Ostrava)

REDAKCIA

PhDr. Magdaléna Keresztesová, PhD. (Fakulta stredoeurópskych štúdií UKF, Nitra)

Mgr. Martin Hajduk (Inštitút histórie, Prešovská univerzita, Prešov)

RNDr. Richard Nikischer, Ph.D. (Ministerstvo pro místní rozvoj ČR, Praha)

Mgr. Branislav A. Švorc, PhD., šéfredaktor (Vydavateľstvo UNIVERSUM, Prešov)

PhDr. Veronika Trstianska, PhD. (Ústav stredoeurópskych jazykov a kultúr FSS UKF, Nitra)

Mgr. Veronika Zuskáčová (Geografický ústav, Masarykova univerzita, Brno)

VYDAVATEĽ

Vydavateľstvo UNIVERSUM, spol. s r. o.

www.universum-eu.sk

Javorinská 26, 080 01 Prešov

Slovenská republika

© Mladá veda / Young Science. Akékoľvek šírenie a rozmnožovanie textu, fotografií, údajov a iných informácií je možné len s písomným povolením redakcie.

ZKUŠENOSTNÍ UČENÍ V KONTEXTU PŘÍBĚHŮ: PŘÍPADOVÁ STUDIE

EXPERIENTIAL LEARNING IN THE CONTEXT OF STORIES: A CASE STUDY

Jana Krátká, Lenka Hrušková¹

Autorky působí na Vysoké škole technické a ekonomické v Českých Budějovicích. Ve svém výzkumu se věnují problematice celoživotního učení, výuce cizích jazyků (CLIL) a řadě dalších témat.

Authors work at the Institute of Technology and Business in České Budějovice. Their research specialisation is connected to the lifelong learning, foreign language teaching (CLIL) and many other topics.

Abstract

This case study presents the model of experiential learning through an identification with fictional characters, concretely the case of viewers of TV show *How I Met Your Mother* (2005-2014). This TV show focuses on life of young people over thirty in the big city in the beginning of 21st century. The research paper shows that presentation of emotions is the crucial part, when the viewer starts to compare himself/herself with the fictional character and right there, the process of identification starts. Complex characters with emotions are the most practical ones for the process of viewer's identification. The viewers, who are able to identify themselves with characters, reflect their own life situation and compare it with the fictional story. The TV show proposes them a lot of points for comparing and analysing. Their self-reflection is a natural part of reception and the moment, where this kind of experiential learning starts.

Key words: experiential learning, case study, TV show, narration

Abstrakt

Tato případová studie představuje model zkušenostního učení prostřednictvím identifikace s fiktivní postavou na případě diváků TV show *How I Met your Mother* (2005-2014). Sledovaná TV show se zaměřuje na život třicátníků ve velkém městě na přelomu prvního a druhého desetiletí 21. století. Ukazuje se, že prezentace emocí je nezbytná k tomu, aby byl divák postavou natolik zaujat, že se s ní začne srovnávat a poté případně identifikovat. Psychologicky zpracované postavy, které dostatečně znázorňují emoce, nejnázorněji umožňující proces identifikace diváka s postavou. Diváci, kteří se s těmito postavami dokáží ztotožnit, reflektují svoji vlastní situaci ve světle srovnání situace fiktivní postavy a uvažují, jak

¹ Adresa pracoviště: Mgr. Jana Krátká, Ph.D., Vysoká škola technická a ekonomická v Českých Budějovicích; doc. PhDr. Lenka Hrušková, Ph.D., Vysoká škola technická a ekonomická v Českých Budějovicích
E-mail: kratka@mail.vstecb.cz; hrusкова@mail.vstecb.cz

by se v obdobné situaci zachovala tato postava. Sledování TV show jim pak poskytuje dostatek podnětů k přemýšlení o sobě samých. Sebereflexe je přirozenou součástí receptivního procesu, při němž dochází k identifikaci diváka s postavou.

Klíčová slova: zkušenostní učení, případová studie, TV show, narace

Úvod

Fikční příběhy a jejich postavy ovlivňují náš život výrazněji, než si připouštíme a uvědomujeme. Je tedy logické, že také naše učení se v této oblasti probíhá neuvědoměle a nezáměrně. Výhody této formy informálního celoživotního učení vycházejí z toho, že jsme neformálně, ale velice silně emocionálně zaangażovaně vedeni k přemýšlení o sobě samých a o okolním světě. Toto analyzování probíhá formou kritické sebereflexe nebo diskuzí s lidmi se společnými zájmy. Výsledkem může vést k hlubší životní orientaci, přeformulování nebo úpravě vlastních postojů a hodnot. Způsob našeho života a vnímání sebe sama ovlivňuje to, jaký význam přikládáme médiím a kulturním zkušenostem (Money, 1989), což koresponduje s teoriemi sociálního konstruktivismu, které předpokládají, že učící se jedinec přikládá novým znalostem význam, který je ovlivněn jeho předchozími zkušenostmi, sociální situací a vlastními teoriemi a schopnostmi v příslušné oblasti. Ze sociálně konstruktivistické perspektivy je na diváka třeba nahlížet jako na komplexního interpreta – otevřeného změně i činitele změny (FisherKeller, 2000).

Tato případová studie si klade za cíl na konkrétním příkladu recepce jednoho vybraného audiovizuálního fenoménu (TV show *How I Met your Mother* z let 2005-2014) názorně ukázat, jak probíhá zkušenostní učení prostřednictvím identifikace s fikční postavou příběhů. Zajímá nás vazba této formy informálního zkušenostního učení k fanouškovství a diváctví (rov. Reeves et al., 1996; Jenkins, 1992). Sekundárně usilujeme o poznání souvislostí mezi touto formou zkušenostního učení a kritickým přístupem diváků.

TV show *Jak jsem poznal vaši matku* jako konkrétní rámec této případové studie

Jak poukazují Himmelstein (1994), Tueth (2000), Jones (1993), Signorelli – Bacue (1999), Amy (1995) a další, vývoj západní televizní zábavy od svého počátku přirozeně reflektuje změny probíhající ve společnosti. Nejtypičtější je tomu u situačních komedií, jejichž postavy se pravidelně stěhují spolu s diváky. V devadesátých letech 20. století se tak televizní situační komedie přestěhovaly ze suburbánních idylických lokací do velkých měst, především do New Yorku (*Verončin svůdnosti*, *Cosby Show*, *Jsem do tebe blázen*, *Seinfeld*, *Přátelé*, *Sex ve městě* atd.). Jejich scény se pravidelně odehrávají v newyorských restauracích, broadwayských divadlech, nemocnicích, parcích, tělocvičnách nebo na místech turistických atrakcí. Kromě urbánních lokací tyto seriály sdílí i jiná specifika devadesátých let: Schémata komických postav (typicky v seriálu *Přátelé*), vztahů, zápletek a vůbec nový kód pro interpretaci života v devadesátých letech, kdy většina postav jsou mladí profesionálové s dobrým vzděláním, jejich životy se točí okolo práce i domova a jejich vztahy pravidelně prostupují oběma prostředími (Tueth, 2000).

TV show *Jak jsem poznal vaši matku* (také čeští a slovenští diváci a fanoušci běžně užívají zkratku HIMYM) se již od roku 2005, kdy byla poprvé uvedena v USA (cca 10 mil. diváků na epizodu), výrazným tempem šířila mezi českými a slovenskými seriálovými

fanoušky. Ti jej sledovali buď na zahraničních televizních stanicích, nebo v nejrůznějších komprimovaných formátech na DVD. Podobné schéma, které se stalo běžným v devadesátých letech, můžeme nalézt i v situační komedii *Jak jsem poznal vaši matku* (ve slovenském televizním vysílání jako *Ako som spoznal vašu mamu*) z poloviny prvního desetiletí nového tisíciletí. Zápletky jsou od devadesátých let komplexnější, struktura pracuje se sérií většího množství kratších scén z rozdílných situací (Tueth, 2000). Asi nejvíce inovativním prvkem *Jak jsem poznal vaši matku* je způsob vyprávění seriálu, který začíná v roce 2030, kdy Ted začíná vyprávět svým dospívajícím dětem, jak poznal jejich matku. Od první minuty tedy divák ví, že vypravěče příběhu Teda jednou čeká happyend (který nakonec přece jen rozruší poslední epizody vystupující mimo rámec situační komedie). Vracíme se do New Yorku roku 2005 (v dalších sezónách vždy do dalšího následujícího roku atd.) a sledujeme Tedovy pokusy najít tu Pravou a jak to všechno vlastně bylo a jak mu v tom pomáhali jeho přátelé: dokonalý pár, co spolu chodil od prvního ročníku na univerzitě Lily a Marshall, s nimiž Ted dlouho sdílí byt, Kanaďanka Robin, u které to už několikrát vypadalo, že je „ta pravá“ a samozřejmě Barney, kterého opustila jeho první velká láska a od té doby se stylizuje do role sukničkáře.

Postavy *Jak jsem poznal vaši matku* (2005) ovšem nejsou tak úplně úspěšnými profesionály a rozhodně netráví všechnen čas v práci, což zcela odpovídá současnému pojetí zdravého životního stylu, kdy již neoslavujeme obraz vyčerpaného workoholika. Inovací v seriálu *Jak jsem poznal vaši matku*, je potom manželská dvojice mezi pěti hlavními postavami, přesto se všichni stále chovají jako děti a zůstává i téma romantických a sexuálních zápletek. Ted představuje postavu veskrze romantickou, Lily a Marshall naivní manželský pár, Robin a především Barney se blíží postavám výstředním až nepříjemným. Ačkoli jsou již pár let po vysoké škole a měli by se věnovat budování svých kariér (Ted je architekt, Lily učitelka v mateřské škole, Marshall právník, Robin redaktorka a/nebo reportérka a Barney má mírně tajemné místo v úspěšné firmě), chovají se téměř stejně, jako dříve *Přátelé* (*Friends*, 1994 - 2004). O *Přátelích* však možná ještě více platilo, že se z žádné lekce nepoučí, a v příští epizodě jsou opět připraveni zopakovat své komické vzorce chování a ještě se u toho skvěle bavit. Ted, Robin, Barney, Lily a Marshall se jakožto dospělí lidé sice také příliš nemění, jejich chování se ale odehrává ve větší závažnosti: Ted bez ustání hledá budoucí matku svých dětí.

Metodologický přístup

Širším výzkumným tématem bylo zjistit a popsat jakou edukativní roli může hrát audiovizuální kultura v našem životě a v jakém případě a za jakých podmínek přináší edukativní přesahy. Zajímaly jsme se o recepci v širším smyslu a průběh vlastní identifikace s fikčními postavami a jejich situacemi a tím, jak se reflexí tohoto procesu učíme. Při volbě metody jsme vyšly ze zkušeností autorů srovnatelných studií a z metodologického trendu v oblasti fan studies. Tradiční metody sociálních výzkumů jako interview a ohniskové skupiny jsou dnes kritizovány pro jejich neschopnost plně zachytit zkušenost zprostředkovaných životů (Alasuutari, 1999 In Harrington – Bielby, 2007) a v kontextu fan studies jsou současnými předními představiteli oboru označovány jako neschopné plně vystihnout jistou

nesrozumitelnost fanouškovských potěšení (Hills, 2002 In Harrington – Bielby, 2007). V současnosti se tak výzkum v oblasti fan studies přiklání k etnografickým studiím, které jsou považovány za ideální způsob studování současného přijetí médií. Dokonce i virtuální etnografické studie umožňují efektivní kombinaci metod: kombinace pozorování (např. fan fiction, fan websites, fan art), zúčastněného pozorování a rozhovorů (diskusní fóra).

Ačkoli bylo odhlíženo od množství zajímavých linií, tato studie by měla přiblížit specifika recepce konkrétního audiovizuálního fenoménu a s ní související proces zkušenostního učení prostřednictvím identifikace s fikční postavou. Tím, mj. usilujeme o částečné zaplnění chybějícího výzkumu v této oblasti v domácím prostředí a částečnou odpověď na výzvy typu „Potřebujeme vědět více o tom, jak mladí lidé interpretují a chápou obsahy, které přijímají“ (Brown, 2000).

V této případové studii se detailněji nezabýváme problémem terminologického vymezení skupiny respondentů jako fanoušci nebo oddaní diváci, protože se potvrzuje, že v případě diváků tohoto seriálů nejsou splňovány podmínky pro označení fanoušci v tradičním a stále uznávaném vymezení v oblasti media studies a fandom studies (Jenkins, 1992). Jedná o oddané diváky (srov. Reeves et al., 1996). V této případové studii se nesetkáváme s vyjádřením žádné „osudovosti“, tj. uvedeným přesným okamžikem prvního setkání s pořadem, jako tomu často bývá u fanoušků populární audiovizuální kultury (Jenkins, 1992). Jedná se zde o oddané diváky (srov. Reeves, 1996), jimž nedostatky ve fanouškovských projevech (srov. Jenkins, 1992) nebrání v další identifikaci, zkušenostnímu učení ani zábavě a potěšení z recepce. K zařazení sledovaných respondentů viz dále.

Sběr dat a poznání fanouškovské subkultury začalo v souladu se zvyklostmi pro sběr dat v případových studiích tohoto typu. Byly využity kontakty na několik desítek diváků, kteří v předešlém dotazníkovém šetření (2 tis. účastníků z řad uživatelů www.csfd.cz) uvedli, že se ztotožňují s některou z postav tohoto seriálu a současně na sebe uvedli kontakt s tím, že mají zájem o další spolupráci. Na výzvu zúčastnit se výzkumu okamžitě zareagovalo třináct osob, které byly oddanými diváky tohoto fenoménu. Z těchto třinácti osob bylo dvanáct mužů a jen jedna žena. Všichni byli ve věku 16 – 25 let a se dvěma výjimkami se jednalo o studenty středních nebo vysokých škol, kteří obvykle bydlí u rodičů a/nebo se svými spolužáky. Mezi svými zájmy uváděli oblast počítačů, hudby, filmů, seriálů, kultury a sportu. Tito lidé se k seriálu obvykle dostali na základě dvou informací: zkušenosti, resp. doporučení přátel a z vysokého hodnocení na www.csfd.cz (ve chvíli, kdy hledají nový produkt, který by z nich mohli sledovat). Nezvykle vysoké hodnocení na Československé filmové databázi, stejně nezvyklé množství diváků funguje jako motivační prvek pro získávání dalších diváků.

Výzkumná zjištění

Jak jsem poznal vaši matku, generaci svých diváků umožňuje reflektovat vlastní paradigma pro sebevyjádření, lidské chování a nabízí možnost informální popisovat sebe sama. Diváci zde snadno nalézají podobnosti s vlastním životem a prezentované příběhy pak mohou sloužit jako východisko pro reflexi a zkušenostní učení. Diváci *Jak jsem poznal vaši matku* také s odstupem popisují jistou zkreslenost, typickou pro TV show a situační komedie. Jsou rádi za sledovanou naději, že s dokončením studia a s věkem nemusejí měnit svůj životní styl. Současně kriticky přistupují k postavám, žijícím bez vytyčených cílů.

Sabina: Tento seriál zobrazuje všední život partičky přátel z New Yorku. Podle mě nemá cenu v tom hledat něco hlubšího, protože to, co prožívají oni, může prožít každý z nás, nebo už prožívá. Není tam v podstatě nic nereálného. Když se rozhlédneme kolem sebe, tak najednou zjistíme, že určitě známe nějakého „Marshalla s Lily“, a že „Barney“ taky není jenom jeden :-D

Aby mohlo dojít k identifikaci s postavou, je třeba, aby byla diváková recepce soustředěná, vhodná je také opakovaná recepce (srov. Krátká, 2010). Tento způsob recepce odlišuje fanoušky a oddané diváky (viz Reeves et al., 1996) od běžných diváků.

Empoeta: Často sleduji filmy a seriály a čtu knihy opakovaně, tento seriál není výjimkou. Viděl jsem jej asi pětkrát, některé díly i víckrát. Nové díly si pustím většinou dvakrát po sobě.

Ukazuje se, že se diváci ztotožňují zejména s vypravěčem Tedem, který jednak vystupuje jako hlavní postava, jednak splňuje i další požadavky kladené na nejsnáze identifikovatelné postavy: Při svém odhodlání najít lásku, prožívá Ted četná zklamání a současně prezentuje naději a optimismus (Krátká, 2009). Kromě toho je zakotven v síti pevných přátelství, která diváci mohou obdivovat jako další prezentovanou hodnotu, které by chtěli dosáhnout. Ukazuje se, že analyzovaní diváci se nejsnáze identifikují s postavami, které prožívají podobné situace. Tuto identifikační vazbu diváka s postavou urychlují a posilují nepříjemné situace, které současně probíhají v jedincově životě. Jako spíše zajímavý postřeh diváci hodnotí uvědomění si případné vlastní podobnosti v oblasti vzhledu (Krátká, 2010).

Empoeta: (...) Ted – reaguje v situacích podobně jako bych reagoval já, snaží se vše racionálně zdůvodnit, ztotožnění napomáhá i to, že jde o hlavní postavu. V reálném životě se to projevuje v tom smyslu, že někdy uvažuji, jak by se v podobné situaci chovala tato postava, a podle toho jednám. V poslední době používám (nevědomky) při hovoru podobnou intonaci. V době kdy měl dokonale upravený rozčuchaný účes jsem jej měl taky.

Sledovaní diváci si také uvědomují, že jim situace ztotožňované postavy umožňuje reflektovat svoji vlastní situaci a oceňují optimismus, s nímž je každý dílčí příběh uzavřen. Jednotlivé příběhy *Jak jsem poznal vaši matku* obvykle ukončuje připomínka významu hodnoty přátelství. Na reálný život oddaných diváků a fanoušků má potom vliv zejména seriálem prezentovaný optimismus a nadhled, viz např. odpověď na otázku, zda někdy toužili po něčem, co měla ztotožňovaná postava a zda si to také někdy dopřáli:

Empoeta: Hamburger, novou košili, velkou sklenici vína, novou přítelkyni. Většinou jsem si to dopřál, kromě té přítelkyně.

Důležitý prvek ve ztotožnění jsou emoce, jejichž ztvárnění můžeme považovat za nezbytné proto, aby byl divák postavou natolik zaujat, že se s ní začne srovnávat a poté případně identifikovat. Můžeme říci, že právě psychologicky propracované postavy, které dostatečně znázorňují emoce, zároveň nejsnáze umožňující proces identifikace diváka s postavou (Krátká, 2009, 2010, 2014). Na jedné straně diváci kladně hodnotí tzv. „normálnost“ postav, s nimiž se tak mohou relativně snadno ztotožnit, na druhé straně oceňují přítomnost zábavnosti, která jim ukazuje, že mohou ke všem přistupovat s nadhledem a humorem. V případě uváděných ztotožňovaných postav diváci pravidelně zmiňují prvek emocí. Uvědomují si, že postavy jsou vytvořeny tak, aby odpovídaly vyhraněným typům osob, ale současně se zaměřují na interpretaci vnitřních pohnutek pro chování postavy, s nimiž se mohou ztotožnit, viz

Vojtěch: Barney (...) mám rád jeho smysl pro humor a sám ho občas používám (samozřejmě zdaleka ne tak úspěšně :)), je to zajímavá postava, hraje si na sebevědomého, a „nedotknutelného“, ale přitom věřím, že uvnitř je citlivý a zranitelný – v tomto se s ním stotožňuji. Ale co se projevuje navenek? Asi jen ten humor, zase tak seriálové postavy nezbožšťuji, abych se choval jako ony.

Bobr: Ted – jeho nesmělost a jeho způsob balení holek

Martin: Ted, pro jeho romantické nitro.

Diváci, kteří se s těmito postavami dokáží ztotožnit, reflektují svoji vlastní situaci ve světle srovnání situace fikční postavy a uvažují, jak by se v obdobné situaci zachovala tato postava. Sledování seriálu jim pak poskytuje dostatek podnětů k přemýšlení o sobě samých (Krátká, 2009, 2014), viz

Kwoky: Naopak se mi líbí, že můžu být sám se svými myšlenkami a v klidu si je zpracovávat. Zároveň nejsem vázán sociální povinností se na seriál dívat, takže se dívám jen, když chci :) Jinak se o filmech s přáteli bavím rad a často.

Pj: Po rozchodu s přítelkyní to byl uklidňující seriál a urovnávající myšlenky lepším směrem :) (...) Vzniklé situace a jejich řešení apod. mi přijdou celkem reálný a někdy i poučný. :)

Sebereflexe je přirozenou součástí receptivního procesu, při němž má dojít k identifikaci diváka s postavou, také proto divácké odpovědi na otázky o postavách, s nimiž se ztotožňují, obsahují srovnání sebe sama s postavou a nalézání vlastních podobností s postavou, viz

Carlosini: (...) víc se ztotožňuji s Tedem, protože také pořád něco hledám a nenalézám to a protože si také řeknu, že něco tak bude a nakonec to je úplně jinak.

Při uvažování o oblíbených a neoblíbených postavách je primárně sledován problém konstrukce postavy, coby neživé figury. Nejoblíbenějšími postavami proto bývají propracované charaktery, morálně „sporné“ postavy a představitelé humorných scén, vypravěčů vtipů a glosátoři (Krátká, 2009, 2014). Všeobecná obliba postavy Barneyho vychází z reflexe jeho vlastností, tudíž není diváky nahlížen jako charakterově černobílá postava, ale naopak jako jedna z nejpropracovanějších. Některými diváky je v procesu oceňování konstruktury figury označován za oblíbenou postavu Ted, coby vyvíjející se charakter. Jako nejméně oblíbené postavy pak diváci označují tzv. špatně napsané postavy, které charakterizují jako psychologicky ploché, nevyvíjející se, se špatně vyargumentovaným jednáním apod. (Krátká, 2009)

Empoeta: Ted – jako hlavní hrdina ani nemůže být nesympatický, inteligentní. Jeho postava je přirozená a vyvíjí se (na rozdíl od Barneyho, který je jen chodící chrlič hlášek). (nejméně oblíbená postava) Robin (...) má to být postava, pro kterou je nejdůležitější kariéra, ale mimo pár scén se to příliš neprojevuje. Pro mě asi nejméně uvěřitelná postava se spoustou paradoxů a často ne příliš dobře napsaná. Stella ze třetí série – vstoupila do seriálu náhle a neměla s ostatními hlavními hrdiny žádné vztahy, nesympatická a špatně napsaná (tj. ne vtipná)

Martin: Barney Stinson: Nejlépe napsaná postava, která má schopnost i z průměrného dílu udělat nezapomenutelnou záležitost. Výborný herecký výkon Harrise.

Ačkoli ke změnám v oblasti sociální a emocionální inteligence nedochází snadno, zážitky získané prostřednictvím identifikace s fikční postavou se stávají novou součástí neustále se formující osobnosti jedince. Tyto změny jsou posilovány prostřednictvím následujících

diskusí problému s přáteli (ať již v rámci virtuálních skupin na Internetu nebo v realitě). Změny, k nimž u diváků *Jak jsem poznal vaši matku* dochází na základě zkušenostního učení, představuje také jejich uvědomění si významných drobností.

Tomáš: víc si vážím času stráveného s přáteli... a s HIMYM :-)

Kwok: Vzdycky, když dokoukam film, dohraji hru nebo jen doctu clanek, pokazde si z toho chci něco odnest. Nejaky zaver, nejake obohaceni. Himym mi doprava na konci kazdeho dilu pointu, usmev na tvari a pocit, ze život je boj, ale da se bojovat uspesne. Da se tedy rict, ze mi seriál dava vetsi chut do zivota a pozitivnejsi pohled na svet.

Pj: Po rozchodu s přítelkyní to byl uklidňující seriál a urovnávající myšlenky lepším směrem :-)

Empoeta: Možná se objevila touha usadit se a založit rodinu (paradoxně)

Sledování diváci si uvědomují specifika žánru situační komedie a uplatňují jak svoje divácké zkušenosti s těmito seriály, tak své znalosti z praxe mediální kultury. Toto publikum je zvyklé kriticky posuzovat vlastní audiovizuální produkt i svět, v němž se příběh odehrává. Kritický přístup diváků k mediálnímu produktu a jeho vlastnostem nevylučuje možnost identifikace diváka s postavou. Sledování diváci dokáží současně hodnotit postavy jako pro žánr situační komedie typické, tzv. v některém ohledu „extrémní“, ale také je nahlížet jako „normální“ postavy, které zažívají obdobné situace jako oni sami. Pro oddané diváky a fanoušky (Jenkins, 1992) je hledání chyb typické a vyplývá z jejich možnosti srovnávat s dalšími podobnými produkty.

Kwok: Postavy jsou uveritelne, takže podle me klidne muze seriál vystihovat zivoty skutecných lidi. Jak jsem ale už řekl, vsechny postavy jsou trochu extremni, aby to byla zabava (coz z meho pohledu není negativum).

Závěr

Cílem studie bylo názorně ukázat, jak probíhá zkušenostní učení prostřednictvím identifikace s fikční postavou. Ukazuje se, že otázka zkušenostního učení není tématem jen u fanoušků a fanouškovství, ale také u pravidelných oddaných diváků (srov. Reeves et al., 1996; Jenkins, 1992). Byla popsána pozitivní vazba mezi touto formou zkušenostního učení a kritickým přístupem diváků, přičemž tyto dvě proměnné nestojí v protikladu, ale naopak. Prostřednictvím příběhu divák získává jednoduše zkušenosti s nejrůznějšími tématy. Toto zkušenostní učení vychází z procesu identifikace s postavou, který je součástí procesu (sebe)reflexe (Krátká, 2009, 2010). Specifikum zkušenostního učení vychází ze zaangażovanosti učícího se jedince v konkrétní aktivitu, která mu umožňuje získat konkrétní zkušenost, z níž se učí a současně příležitost k její reflexi (Silberman, 2007, s. 8). Ztotožnění s postavou a její situací je součástí procesu sebereflexe a vychází ze srovnávání postavy se sebou samým a z dřívějšího zážitku obdobných zkušeností, které mohou být přeneseny do nejrůznějších kontextů (Krátká, 2014, 2015). Reflexe jednání a/nebo situace konkrétní fikční postavy audiovizuálního díla se rozšiřuje o průběžné srovnání se sebou samým, tj. reflexe postavy přechází v sebereflexi (Krátká, 2014).

Hluboká komparace fikční postavy a její situace se sebou samým vystupuje jako klíčová součást sociálního a emocionálního učení a přispívá ke zkvalitňování kompetencí v těchto oblastech (Krátká, 2009). Konečnou fází (může následovat až po časovém odstupu a

pod vlivem dalších reflexí) je aplikace, kdy se zkušenosti získané v průběhu identifikované recepce, sebereflexe a případných následných diskusí, snažíme využít při řešení vlastních problémů v běžném životě (Krátká, 2014). Primárním úkolem zkušenostního učení v oblasti emoční inteligence je dát jedinci příležitost a čas přemýšlet o sobě samém (Hughes, 2007), což je nezbytnou součástí procesu identifikace, kdy jedinec srovnává vlastnosti a chování postavy se sebou samým. Příběhy nabízejí prostou možnost pro vhled do situací jiných lidí, mohou jedinci zprostředkovat něco úplně nového, aniž by se musel vzdálit ze svého prostředí. Podle Gargiula (2007, s. 203) fungují příběhy jako tzv. transportéry, simulátory virtuální reality, schopné vytvořit spleť svět otevřený k novému objevování. Příběhy fungují jako místo, kde si lidé mohou „hrát“ s postavami a situacemi tak, že vytvoří a otevrou nové možnosti pro ně samotné (srov. Gargiulo, 2007). Ve zkušenostním učení platí, že naše učení je řízeno souladem mezi našimi zkušenostmi a zkušenostmi druhých (Gargiulo, 2007, s. 204). Tento soulad nemusí být dokonalý, aby vznikla příležitost k reflexi (srov. Krátká, 2009). Gargiulo (2007) dokonce hovoří o asociacích, které jsou vyvolány příběhem a díky nimž se naše reflexe a učení stává hlubším, trvalejším a elementárním. Navíc platí, že při naslouchání příběhu někoho jiného nejsme tolik zaujati vlastním pohledem, rozdíl mezi postavou a námi se stávají příležitostmi pro nový vhled (Krátká, 2010). Příběhy skýtají jednak prospěch v oblasti kognitivní, jednak jsou schopny vyvolat a „diskutovat“ afektivní a sociální typ informací (Fiore, Metcalf a McDaniel, 2007, s. 41). Obecně můžeme říci, že sdílení zkušeností s postavou, vytváří příležitosti pro reflexi osobních zkušeností a identifikace s postavou vytváří příležitost pro sebereflexi.

Tento článok odporúčal na publikovanie vo vedeckom časopise Mladá veda: prof. PaedDr. Gabriel Švejda, CSc., dr. h. c.

Použitá literatura

1. AMY, J. 1995. The portrayal of children on prime-time situation comedies. In: *Journal of Popular Culture*. Bowling Green: Winter, Roč. 29, č. 3.
2. BROWN, J. D. 2002. Adolescents Sexual Media Diets. *Journal of Adolescent Health*, August 2000, 35-40; In: *Telemidium, The Journal of Media Literacy*. Fall 2002, Roč. 48, č. 2, s. 30- 31.
3. FIORE, S. M., D. METCALF, a R. MCDANIEL. 2007. Theoretical Foundations of Experiential Learning. In: M. SILBERMAN (ed.). 2007. *The Handbook of Experiential Learning*. San Francisco: Pfeiffer.
4. FISHERKELLER, J. E. 2000. The writers are getting kind of desperate: Young adolescents, television, and literacy. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*. Newark, Roč. 43, č. 7, s. 596-606,.
5. GARGIULO, T. 2007. Storytelling. Its Role in Experiential Learning. In SILBERMAN, M. (ed.) (2007) *The Handbook of Experiential Learning*. San Francisco: Pfeiffer.
6. HARRINGTON, C. L., D.D. BIELBY. 2007. Global Fandom/Global Fan studies. In J.C. GRAY, C.L. SANDVOSS a L. HARRINGTON, (eds.). 2007. *Fandom. Identities and Communities in a Mediated World*. New York: New York University Press.
7. HILLS, M. 2002. *Fan Cultures*. New York: Routledge.
8. HIMMELSTEIN, H. 1994. *Television Myths and the American Mind*. Westport: Praeger.
9. HUGHES, M. 2007. Experiential Learning in Emotional Intelligence Training. In Silberman, M. (ed.). (2007). *The Handbook of Experiential Learning*. San Francisco: Pfeiffer,
10. JENKINS, H., T. MCPHERSON, a J. SHATTUC. 2002. *Hop on Pop: The Politics and Pleasures of Popular Culture*. London: Duke University Press.

11. JENKINS, H. 1998. *The Children's Culture Reader*. New York: NYU Press,
12. JONES, G. 2003. *Killing Monsters Why Children Need Fantasy, Super Heroes, and Make-Believe Violence*. New York: Basic Books.
13. KRÁTKÁ, J. 2010. Experiential Learning and Health Education through Identification with a Fictional Character. In: *The International Journal of Learning*, Champaign, Illinois, USA: Common Ground Publisher, Roč. 17, č. 1, s. 117-133.
14. KRÁTKÁ, J. 2011. Fikční postavy a jejich místo v celoživotním informálním učení. In: *Lifelong learning*, Brno: Mendelova univerzita v Brně, 2011, Roč. 1, č. 1, s. 44-63.
15. KRÁTKÁ, J. 2015. Narrative as a Form of Sharing Tacit Knowledge among Future Teachers. In: *The International Journal of Learning in Higher Education*, Champaign, Illinois, USA: Common Ground Publishing, Roč. 2, č. 22, s. 7-16.
16. KRÁTKÁ, J. 2014. The Importance of Identification with Fictional Characters. In: *The International Journal of Adult, Community and Professional Learning*, Champaign, Illinois, USA: Common Ground Publishing, Roč. 20, č. 1, s. 43-59.
17. KRÁTKÁ, J. 2009. The Relation between a Viewer and the Fictional Character in Light of his Activity, Reflection and Experiential Learning. In: *The International Journal of Learning*, USA: Common Ground Publishing LLC, Roč. 16, č. 6, s. 157-168.
18. KRÁTKÁ, J. 2010. Zkušenostní učení prostřednictvím identifikace s fikčními postavami filmů a seriálů. Brno: Masarykova univerzita.
19. MONEY, D. 1989. Changing paradigms in audience studies In SSESTER, E., BORSCHERS, H., KREUTZNER, H., E.M. WARTH, (Eds.) 1989. *Remote control. Television audiences and cultural power*. New York: Routledge, s. 16-43.
20. REEVES, J. L., M.C. ROGERS a M. EPSTEIN. 1996. Rewriting Popularity: The Cult Files. In: D. LAVERY, A. HUGUE a M. CARTWRIGHT (Eds.). 1996. *Deny All Knowledge: Reading X-Files*. New York: Syracuse University Press.
21. SIGNORELLI, N. a A. BACUE. 1999. Recognition and respect: A content analysis of prime-time television characters across three decades. In: *Sex Roles*. Roč. 40, č. 7/8, s. 527-544.
22. SILBERMAN, M. (ed.). 2007. *The Handbook of Experiential Learning*. San Francisco: Pfeiffer.
23. TUETH, M, V. 2000. Fun City: Urban situation comedies of the 1990s. In: *Journal of Popular Film and Television*. Washington, Roč. 28, č. 3, s. 98-107.