

Teorie generací

Generace Z – Generace Alfa

Michal Kaplánek



Teorie generací

Sociolog maďarského původu Karl Mannheim se v roce 1928 poprvé pokusil najít souvislost mezi změnami v chování a myšlení určitých věkových skupin a rozhodujícími událostmi světových dějin. Tak vznikla teorie generací.

K. Mannheim (nar. 1893 v Budapešti) studoval filosofii a sociologii v Budapešti, Freiburgu, Berlíně, Paříži a Heidelbergu. V roce 1919 emigroval do Německa, kde se stal roku 1930 řádným profesorem sociologie na frankfurtské univerzitě. Již roku 1933 byl však kvůli svému židovskému původu propuštěn. Emigroval do Anglie, kde roku 1947 v Londýně zemřel.

Generační teorie dnes

- ▶ **Neil Howe a William Strauss** vytvořili novou generační teorii, podle níž svět prožívá pravidelně každých 80 až 90 let hlubokou krizi (Generations, 1991)
- ▶ Podle této teorie prožívá mnoho zemí vždy po čtyřech generacích rozhodující změny.
- ▶ Argumentovali tím, že po uplynutí této doby následovala v dějinách USA vždy radikální proměna společenských a politických struktur (od r. 1584).

Generační teorie se stala populární

- ▶ Rozšířila se díky románu Douglase Coplandse *Generation X (1991)*
- ▶ Za jednu generaci se považuje široká skupina lidí, kteří se narodili v určité časové periodě; tyto lidi spojuje něco, co společně prožili, a tím je ovlivněn jejich způsob myšlení i jednání, což se vysvětluje tím, že významné fáze socializace členové jedné generace prožili za identických historických a kulturních podmínek.
- ▶ Ačkoliv je tato teorie impozantní, trochu opomíjí kulturně podmíněné rozdíly mezi národy a zeměmi.

Přehled „generací“

Die Generationen		
<i>Označení</i>	<i>Ročníky</i>	<i>Typické vlastnosti</i>
baby boomer	1940 – 1959	Touha po konzumu
Generace X	1960 – 1979	Konzum jako vyjádření sociálního statusu
Generace Y (mileniálové)	1980 – 1999	Pochybující a tázající („Proč?“)
Generace Z	2000 – 2010	„hledači pravdy“ (??)
Generace Alfa	od r. 2011	„digital natives“ (v digitální světě jsou doma)

Generace Z (1)

Podle McKinsey:

- jejich identita je projevem jejich vlastního životního postoje, „vlastní pravdy“
- je to generace ovlivněná internetem, sociálními sítěmi a mobilními aplikacemi (ovšem ne tak hluboce jako generace Alfa)
- „hyperkognitivní generace: může si opatřit o všem dostatek informací, umí je získávat a kombinovat – ovšem jaká je jejich kvalita či spolehlivost?
- pluralita světových názorů a mínění se stala samozřejmostí – a je to přijímáno jako „normální“
- k vlastnostem této generace patří zvědavost: příslušníci této generace chtějí poznat zcela různé názory a přístupy (proto jsou „hledáči pravdy“)

Generace Z (2)

Další vlastnosti:

- často odmítají tradiční sociální role
- mají „kočovnou identitu“
- jejich vlastní já je pro něm předmětem experimentu
- pohybují se (surfují) v mnoha různých skupinách
- nové formy sociálních vazeb: už podle třídního původu, vzdělání nebo náboženství, ale spíše podle volnočasových zájmů
- věří v dialog (i když mají jiné názory, i v církvi)
- „pragmatická generace“

Generace Z (3)

Podle Christian Scholze (Generation Z, 2014)

- Ochraňovaná generace (42)
- Apolitická generace (44)
- Generace obelhaná boloňskou reformou (48)
- Generace zatížená krizemi (55)
- Prohrávající generace (57)
- Vykořeněná generace (58)
- Mobilní generace (60)
- Generace ovlivněná penězi (63)
- Generace, která si sama vytváří zábavu (68)
 - Konzumenti zábavných programů, které si sami generují

Generace Z – digital nativ

▶ Podle Scholzeho:

- vedlejší účinky: skrz na skrz průhlední (90)
- digitální zákazníci ve skutečném nákupním ráji (92)
- „Bezpečí (v osobním životě) je pro mě důležitější než seberealizace “ (93)
- vždy dosažitelní (96)
- home office je něco běžného (97)
- pracovat bez papírů, nemusí mít ani vlastní stůl, vše je na cloudu (100–106)
- sebevědomí a vlastní návrhy organizace práce (107)
- „když se nám to nelíbí, jdeme jinam “ (113)
- nárok na příjemnou atmosféru (118)

Společné trendy dnešních subkultur

1. Rozmazané životy

2. Podle:

<https://trendwolves.com/blog/browsing-the-margin-of-youth-culture>

1 – Rozmazané životy

- ▶ Mladí lidé si chtějí sami „slepovat“ svoji identitu (patchwork identity)
- ▶ Nechtějí být zařazeni do škatulek
- ▶ Očekávání různých referenčních skupin se přizpůsobují jen částečně
- ▶ Zpochybnění identity – gender

2 – Tvorba vlastního „superjá“

- ▶ Mladý člověk chce v něčem vynikat a nechce dostávat ocenění „zadarmo“
- ▶ Chce se prezentovat špičkovým výkonem, v oblasti, kde je „expertem“
- ▶ Získávání uznání prostřednictvím sociálních sítí
- ▶ Rostoucí význam informální edukace
- ▶ Testování sebe sama

3 – Touha „někam patřit“

- ▶ Kmeny: příslušnost do komunity, nejprve virtuální, zpravidla navazuje skutečné setkání (akce), které může nabýt pravidelnosti a silně ovlivnit životy jednotlivců
- ▶ Přijímací rituály, někdy dost náročné
- ▶ Odpověď pedagogiky: vytvářet společenství, aby mladí lidé mohli někam patřit

4 – Celistvé vnímání

- ▶ Vnímání všemi smysly
- ▶ Návrat k sobě samému – meditace
- ▶ Návrat k lidem kolem mě
- ▶ Návrat k živé hudbě
- ▶ Návrat k přírodě
- ▶ Discover your emotions! (Sebepoznání)
- ▶ Nebojí se projevit svou zranitelnost

5 – Na hranici lidské psychiky

- ▶ Testování: co dokáže lidská mysl
- ▶ Jak souvisí psychično a tělesno?
- ▶ Dosáhnout a pokusit se překročit hranice

6 – Překračování hranic

- ▶ Mainstream není cool
- ▶ Originalita až do extrému
- ▶ Dělat si legraci ze všeho
- ▶ Překračovat hranice normality (včetně ošklivosti)
- ▶ Může to být projev existenciální nejistoty
- ▶ Reakce pedagoga: ničemu se nediv!

Co s tím?

- ▶ Don Bosco: „mít rád to, co mají rádi mladí lidé“
- ▶ Současně: zachovat svou roli, reprezentovat tradiční kulturu
 - NASLOUCHAT
 - POCHOPIT
 - ANIMOVAT
 - KULTIVOVAT

Generace Alfa (1)

- ▶ Zatímco označení „digital natives“ platilo pro generaci Z jen částečně pro generaci Alfa platí stoprocentně.
- ▶ Podle mnoha výzkumů patří chytrý telefon k identitě dnešních dětí, tzn. pokud mobil chybí, schází v každodenním životě – u dětí od určitého věku – cosi podstatného

Generace Alfa (2)

- ▶ generace Alfa je velmi ovlivněna pandemií COVID-19:
 - Vyučování online se stává stále víc alternativou k školní výuce; přitom je však přítomnost ve škole důležitá hlavně pro socializaci dětí. Pokud jde čistě o intelektuální stránku, může být výuka online velkou výhodou. Zde se setkáváme s regionálními rozdíly.
 - Díky zážitku ohrožení si tyto děti budou lépe rozumět se starou generací (baby-boomer, X) než se svými vrstevníky.

Generace Alfa (3)

- ▶ Změny v sociálních vztazích: zatímco předchozí generace hledali radu v rodině anebo u přátel, dnešní děti se spolehnou spíše na společenství vzniklé na základě zájmu (čtenářský kroužek, kamarádi z oddílu, kamarádi, s kterými si hraji).
- ▶ Je digitalizace nebezpečná?
 - Podle některých odborníků (Harold J. D. Culala) je nositelná elektronika (wearables technology), kterou člověk nosí přímo na těle, je nebezpečná
 - Další odborníci mluví o „zblbnutí“ díky digitalizaci (Desmurget, Michel: La fabrique du crétin digital)

Generace Alfa (4)

Změny chování ve volném čase:

- ▶ Místo knížek: videa na počítači
- ▶ Volný čas neslouží jen zábavě, ale také informálnímu vzdělávání (informální vzdělávací místa)
- ▶ Projevování sebe sama: street art, parkour
- ▶ Nové kolektivní aktivity: flaschmob, geocaching, Pokemon Go, Ingres

A co my s tím?

- ▶ Nesmíme to vidět černě: není to jen nebezpečí, ale také velká příležitost!
- ▶ Komunikace online se prolíná s komunikací off-line, takže jde spíš o komunikaci onlife!
- ▶ Hledejme nové formy komunikace a porozumění!
- ▶ Vytvářejme příležitosti k bezprostřední komunikaci!
- ▶ Chápejme specifické potřeby komunikace dětí a mladých lidí!

Výsledky výzkumu SOÚ AV ČR

Volný čas dětí 6.–9. tříd (2021)

Odpovědi na otázku: „Kolik máš celkem volného času v běžný všední den, když chodíš do školy? Počítej čas mimo spánek, vyučování a mimo přípravu do školy a další povinnosti.“

- ▶ Méně než 2h: 11%
- ▶ 2 – 4h: 42%
- ▶ 4 – 6h: 33%
- ▶ Nad 6h: 14%

Méně volného času mají studenti víceletých gymnázií, více volného času děti ze sociálně znevýhodněných rodin.

Výsledky výzkumu

Volný čas dětí a jeho prožívání (2)

Příprava do školy:

- ▶ Více než třetina dětí (36%) se učí méně než ½ hodiny denně, anebo se neučí vůbec.
- ▶ Třetina dětí (33%) se učí ½ h až 1 h denně
- ▶ Asi čtvrtina dětí (27%) se učí 1 - 2h denně
- ▶ Zbytek (4%) se učí víc než 2h denně

Sport patří mezi nejoblíbenější aktivity:

Více než 10% dětí uvádí, že provozuje jeden z těchto sportů: inline brusle, cvičení/posilování, běhání, jízda na kole, lyžování, plavání, stolní tenis, florbal, fotbal

Výsledky výzkumu

Volný čas dětí a jeho prožívání (3)

Umělecké, kreativní a seberozvojové aktivity

Věnuje se jim asi 70% dětí, ale v různé míře:

- ▶ Více než 30% realizuje výtvarné aktivity
- ▶ Více než 20% hraje deskové hry, hraje na hudební nástroj, fotografuje nebo natáčí videa
- ▶ Více než 10% se učí cizí jazyky, zpívá anebo provozuje youtubering

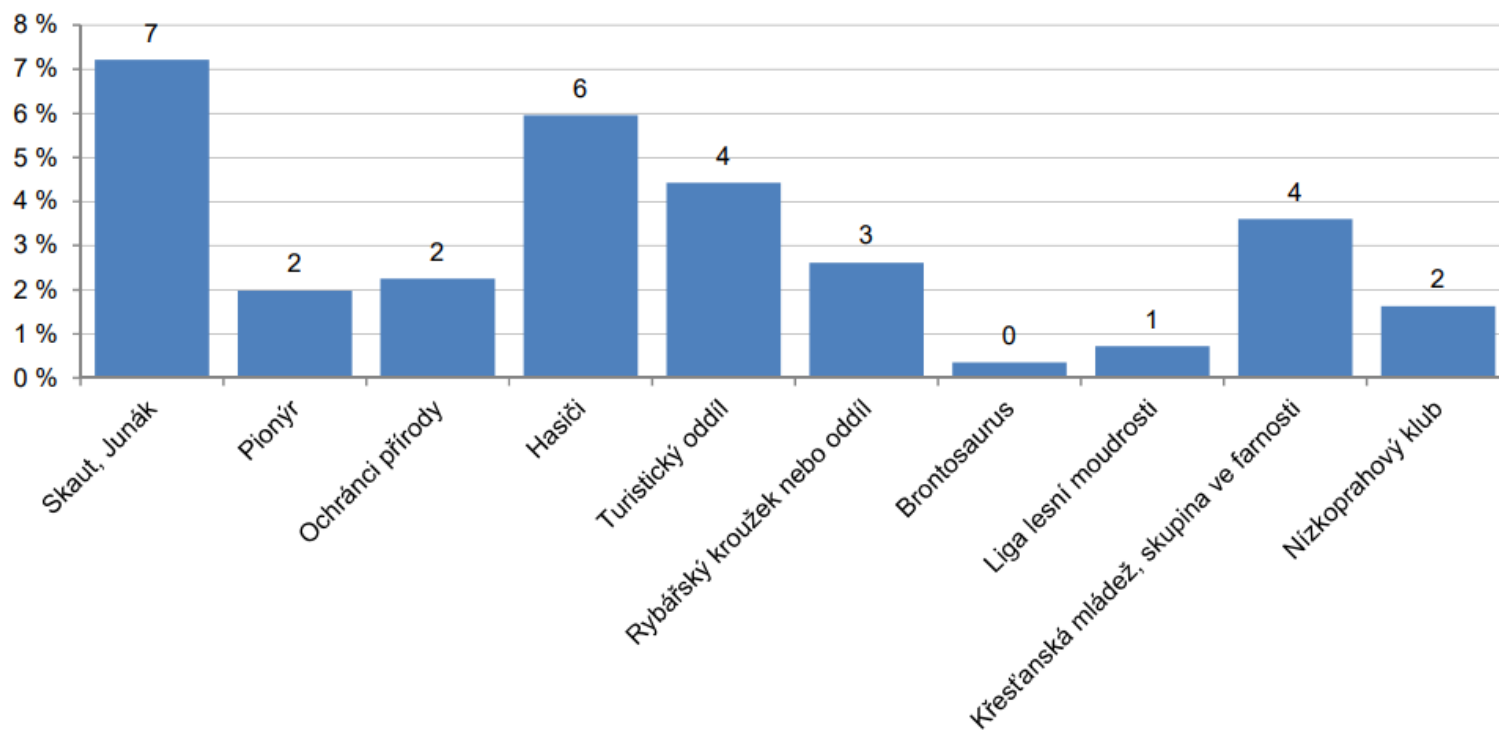
Výsledky výzkumu

Volný čas dětí a jeho prožívání (4)

- ▶ Účast na organizovaných aktivitách (spolky, organizace, NZDM, ale ne DDM a školy)
- ▶ Alespoň v jedné z organizací bylo před covidem evidováno 29%, v době covidu 23%, což odpovídá asi $\frac{1}{4}$ populace
- ▶ Míra participace klesá s rostoucí velikostí bydliště. Zejména v obcích do pěti tisíc obyvatel děti chodí do většího počtu spolků a organizací; paradoxně: čím více možností, tím méně aktivních dětí

Výsledky výzkumu Volný čas dětí a jeho prožívání (5)

Graf 15: Podíl dětí participujících na činnosti vybraných spolků a organizací v období září 2019 – červen 2021 – údaje v %



Výsledky výzkumu

Volný čas dětí a jeho prožívání (6)

Kdo motivoval k účasti (členství) ve skupinách?

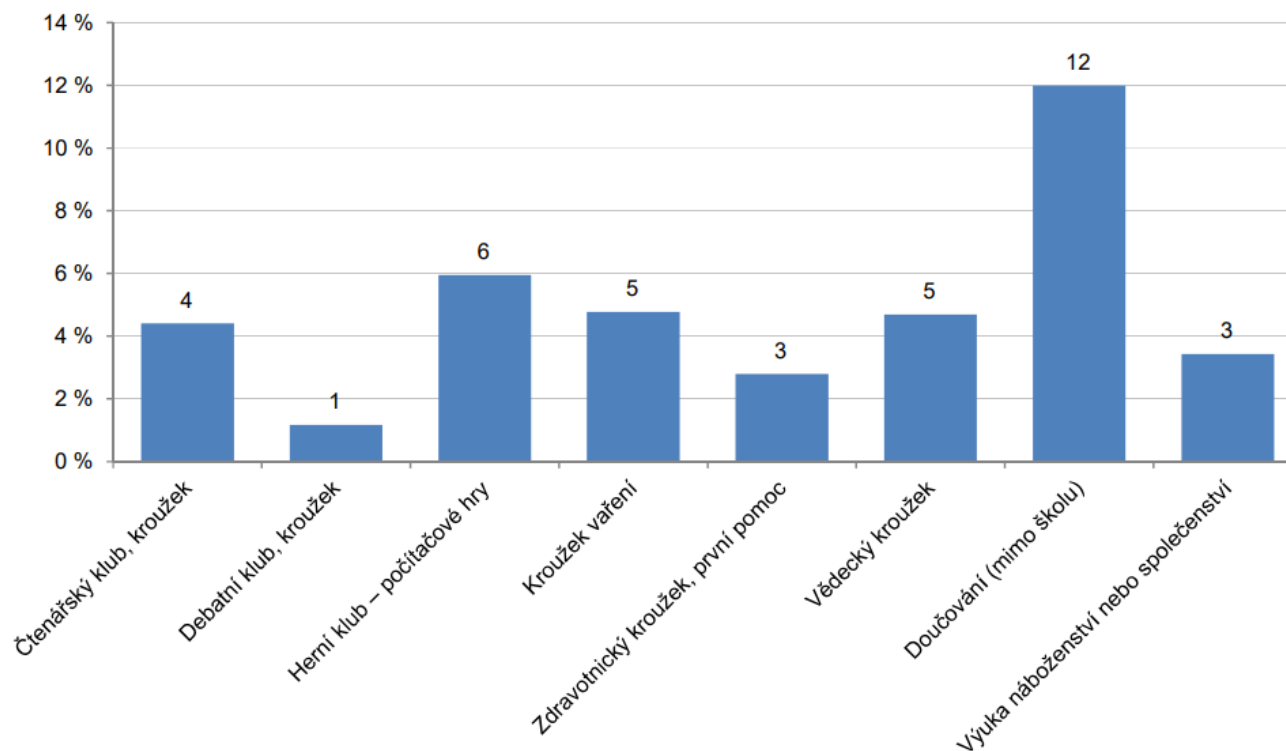
- ▶ Většinu dětí do spolku přivedli rodiče (41 %), méně často kamarádi (24 %) či si je děti vybraly samy (21 %). Nejvýraznější byl vliv rodičů u křesťanské mládeže či skupiny na farnosti, kam děti přivedlo 63 % rodičů (z celkového vzorku 22 chlapců a 18 dívek), u Junáka a Skauta to byla přibližně polovina. Samy si děti nejčastěji vybraly turistický oddíl (37 %) či rybářský kroužek (31 %). Vliv kamarádů se nejvýrazněji uplatňoval u nízkoprahových klubů (57 %) a hasičů (30 %).

Výsledky výzkumu Volný čas dětí a jeho prožívání (7)

Účast v kroužcích (škola, DDM):

- ▶ Necelá jedna třetina dětí (cca 31%)

Graf 19: Podíl dětí věnujících se dalším kroužkům a aktivitám v období září 2019 – červen 2021 – údaje v %



Výsledky výzkumu

Volný čas dětí a jeho prožívání (8)

„Jaké organizované zájmové činnosti se věnuješ nebo budeš věnovat teď, v novém školním roce 2021/2022? Máme na mysli sportovní oddíly, ZUŠ, kroužky ve škole, DDM nebo jiných centrech volného času, chození do Skauta apod.“

Na tuto otázku v roce 2021 odpovědělo 48% dětí, že se nehodlají účastnit žádného kroužku (s věkem se tato tendence mírně zvyšuje, se sociálním statusem rodiny se mírně snižuje).

Výsledky výzkumu

Volný čas dětí a jeho prožívání (9)

- ▶ Čas na mobilu, počítači či tabletu:

Pouhé jedno procento dětí uvedlo, že nemá žádné z těchto zařízení k dispozici a pouze 5 % zmínilo, že netráví na mobilu, počítači nebo tabletu v běžný všední školní den žádný volný čas. Téměř polovina dětí (46 %) stráví podle svého odhadu zábavou na těchto zařízeních (mimo přípravu do školy) jednu nebo dvě hodiny svého volného času denně a další polovina (48 %) tři a více hodin.

Výsledky výzkumu

Volný čas dětí a jeho prožívání (10)

Jako důležité hledisko se ukázalo také to, zda mají děti **přístup k internetu bez kontroly rodičů**. Děti, které uvedly, že takový přístup mají, tráví s médii podstatně více času. Tři a více hodin stráví s ICT médii více než polovina z nich (52 %), zatímco mezi dětmi, které uvedly, že takový přístup k internetu nemají, je to necelá čtvrtina (22 %).

O víkendu pak tráví děti svůj volný čas s ICT médii ještě intenzivněji. Podíl dětí, které stráví u počítače, mobilu či tabletu jednu nebo dvě hodiny, klesá na méně než jednu čtvrtinu, naopak v průměru čtyři z deseti dětí stráví s ICT přístroji pět a více hodin.

Výsledky výzkumu

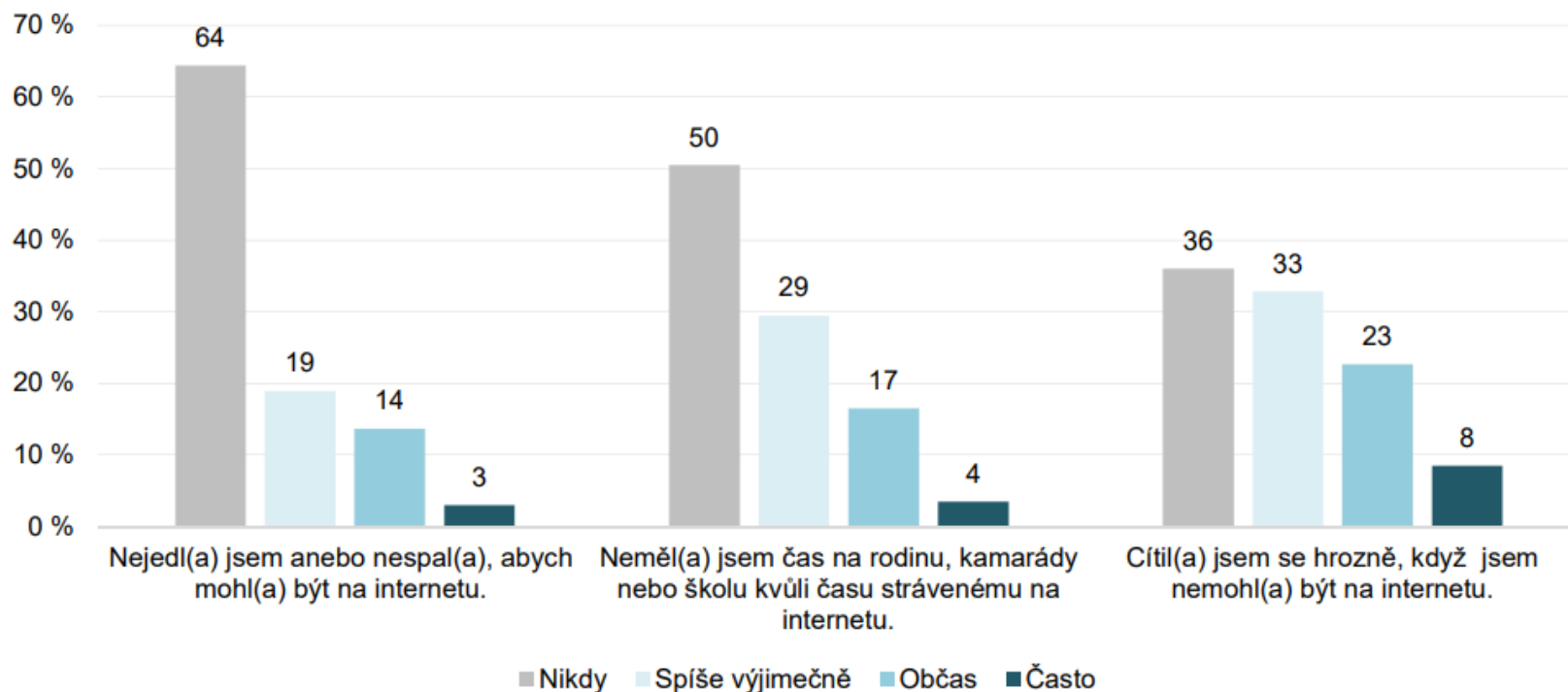
Volný čas dětí a jeho prožívání (11)

Pokud přepočítáme, jakou dobu přibližně v průměru stráví žáci druhého stupně základních škol nebo jejich vrstevníci na mobilu nebo tabletu, vychází tento odhad pro všední den na 2 hodiny a 38 minut. O víkendu pak stoupne na 4 hodiny a 2 minuty, přičemž nejstarší žáci tráví ve všední den s těmito médii o 55 minut více a o víkendu dokonce o 1 hodinu a 6 minut více než ti nejmladší.

Děti, které pocházejí z rodin s neúplným nebo základním vzděláním, tráví s počítačem, tabletem nebo mobilem ve všední den v průměru 3 hodiny a 5 minut, zatímco děti z rodin s vysokoškolským vzděláním pouze 2 hodiny a 17 minut, tedy bezmála o hodinu méně.

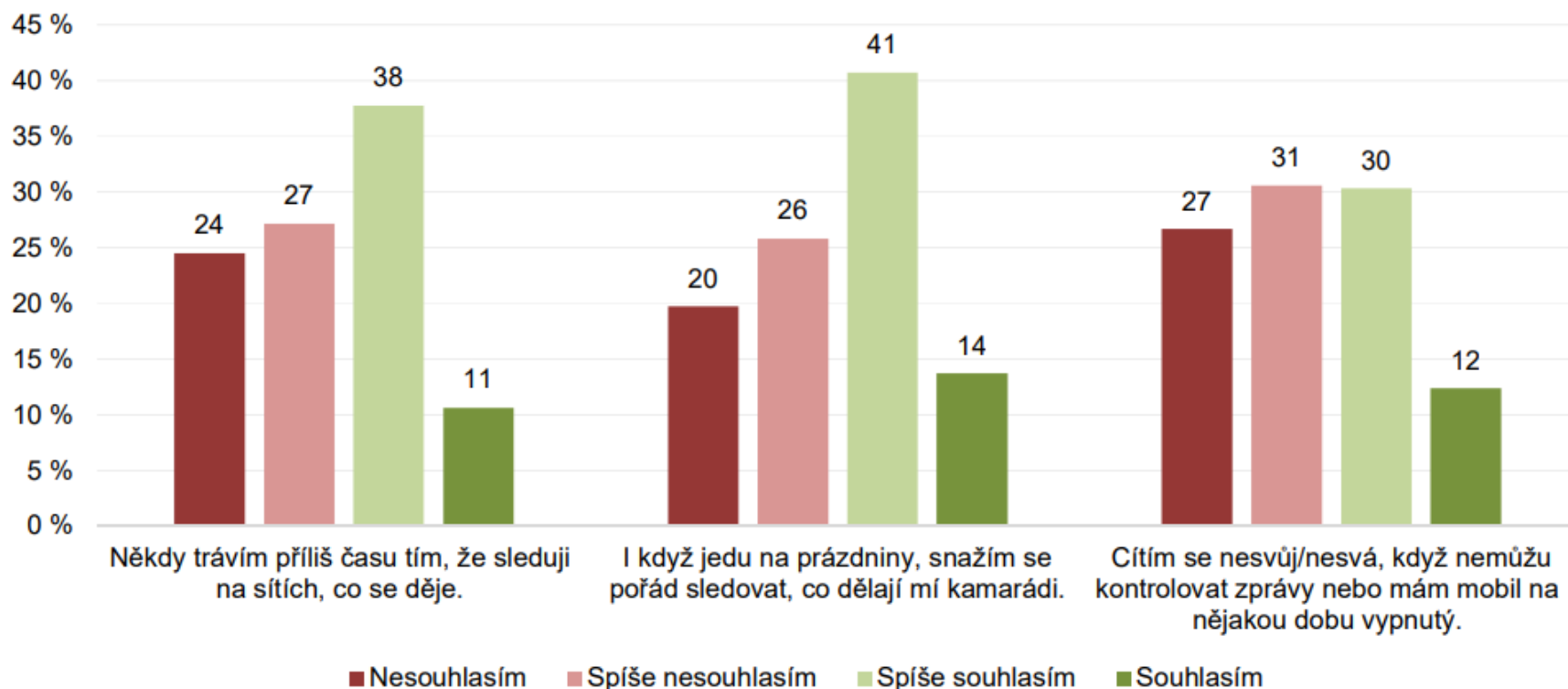
Výsledky výzkumu Volný čas dětí a jeho prožívání (12)

Graf 28: Pocity a chování spjaté s používáním internetu – údaje v %



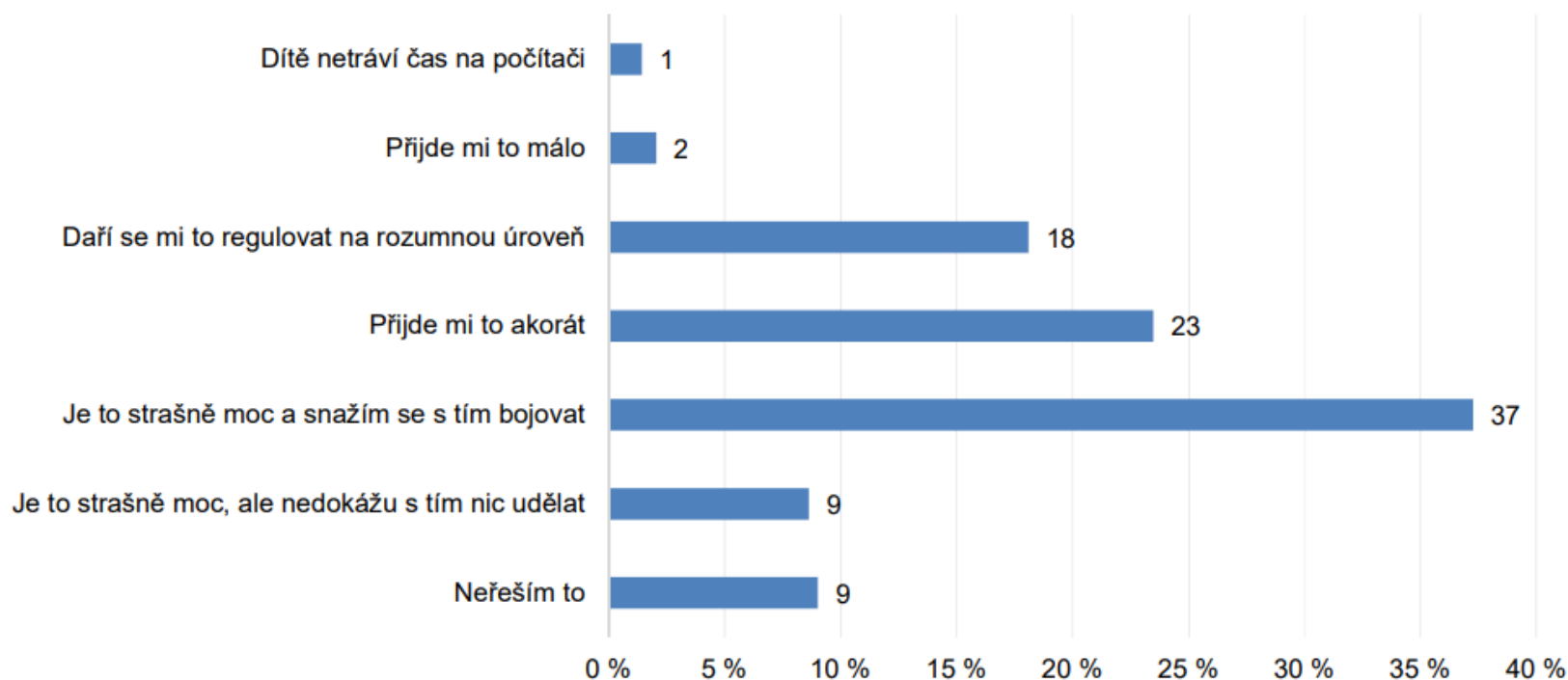
Výsledky výzkumu Volný čas dětí a jeho prožívání (13)

Graf 29: Pocity a chování spjaté s používáním sociálních sítí – údaje v %



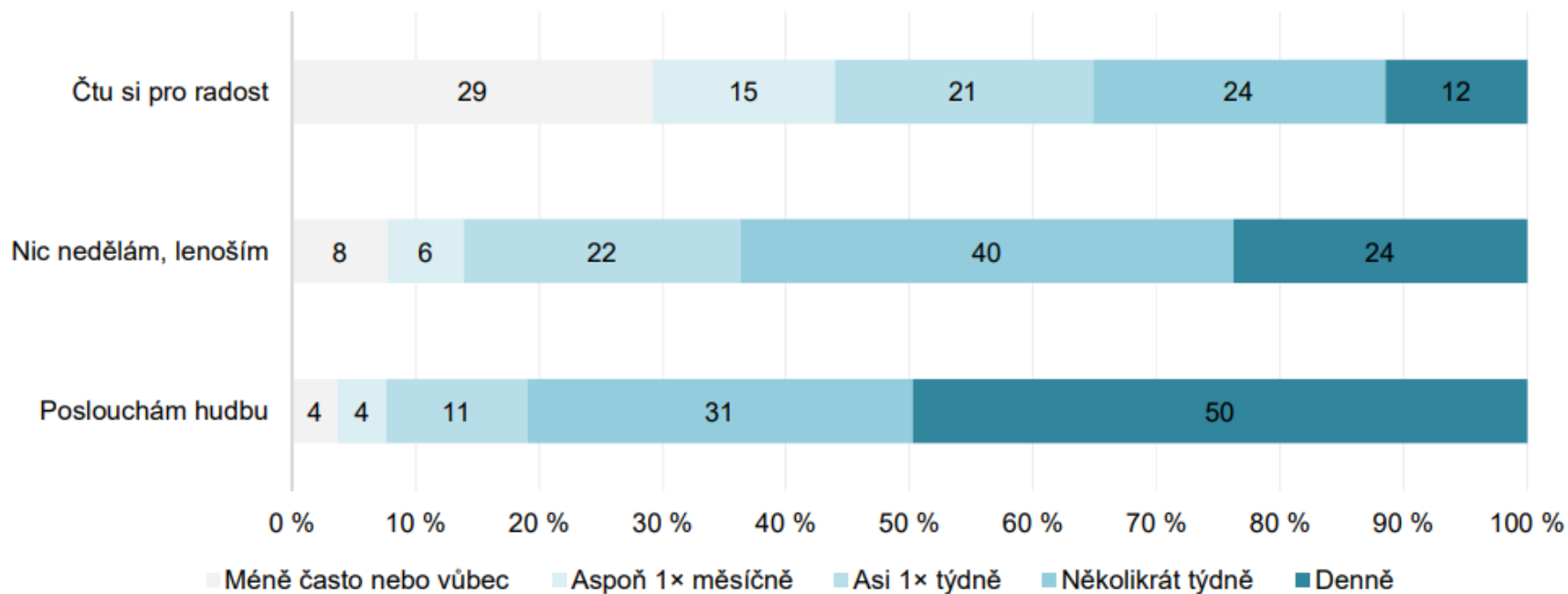
Výsledky výzkumu Volný čas dětí a jeho prožívání (14)

Graf 31: Jak vnímají rodiče čas, který dítě stráví u počítače, mobilu nebo tabletu – údaje v %



Výsledky výzkumu Volný čas dětí a jeho prožívání (15)

Graf 32: Každodenní volnočasové aktivity – údaje v %



Výsledky výzkumu Volný čas dětí a jeho prožívání (16)

Graf 33: Aktivity volného času mimo domov – údaje v %

