

ZO ŠTUDENTSKEJ VEDECKEJ ČINNOSTI

Mediálny multitasking ako megatrend 21. storočia

Katarína Kováčová

Abstrakt

Nasledujúci príspevok sa zameriava na špecifikáciu a objasnenie vzťahov týkajúcich sa mediálneho multitaskingu ako determinanta modernej spoločnosti. Okrem iného spočíva dôraz predovšetkým v kritickej reflexii fenoménu koexistujúceho na pozadí hyperreality a simulácie. Dôsledkom toho je absencia a strata racionálne uchopiteľnej reality, ktorá si vyžaduje pozornosť rovnako ako aj samotná podstata jednotlivých významov. Vo všeobecnosti povedané, hľadanie podstaty medzi ľudským vedomím a novou formou reality si vyžaduje zohľadniť konkrétne časopriestorové tendencie. Na základe konkrétnych situácií k nim prináležiacim je na mieste zodpovedať otázku podoby digitalizácie modernej spoločnosti.

Kľúčové slová

Mediálny multitasking. Hyperrealita. Simulakrum. Spoločnosť. Informácia. Generačný nihilizmus.

Úvod

Kontext hyperreality je v digitálnom prostredí pomerne vo veľkej miere argumentovaný nielen medzi teoretikmi ale aj medzi širokou verejnosťou. Jediný rozdiel spočíva v porozumení a interpretácii jednotlivých pojmov. Ľudská pozornosť je pravidelne zaťažovaná podnetmi, ktoré sú často neopodstatnené a irelevantné. Vychádzajú najmä z obsahov distribuovaných do centra zmyslového poznávania a tam sú regulované na základe sémantických pravidiel. Pre ne je dôležitá v prvom rade informácia, či už vizuálna alebo zvuková. Formy hyperreality sú akoby zrkadlom skutočnosti, to znamená vo výsledku je táto skutočnosť iba sprostredkovaná z vonkajšieho prostredia a tvorí jeho kópiu. Tieto proformy nás často presvedčajú o tom, že sprostredkovaná realita je omnoho zaujímavejšia, ako tá, ktorej sme svedkami v skutočnom, teda fyzickom svete. Medzi ne možno zaradiť rôzne druhy virtuálnej reality, ale aj utopistické miesta, akými sú napríklad Disneyland, Hollywood Studios alebo v neposlednom rade aj umelo vytvorená projekcia niekoľkých svetových metropol v Las Vegas. Prostredie súčasnej digitálnej

kultúry je tak vystavené transcendentálnosti a presýtenosti, ktorá je nezlučiteľná s tradičným konceptom prežívania spoločnosti.

Mediálny multitasking, ktorý do uvedeného konceptu výrazne zasahuje, je výsledkom zrýchleného veku a snahy mať prehľad o všetkom a zároveň o ničom. Bežný človek vníma takúto aktivitu ako rutinné správanie, teoretici sa ale zhodujú, že sa jedná o problém týkajúci sa každého, kto je súčasťou virtuálneho prostredia v 21. storočí. O mediálnom multitaskingu sa preto verejne diskutuje ako o riziku spojenom s informačným preťažením a o spôsoboch jeho eliminácie. V neposlednom rade možno spomenúť, že zatiaľ čo mladí ľudia sú podstatne viac naklonení mediálnemu multitaskingu a manipulácií s technológiami, tí skôr nariadení sa spoliehajú na vlastné zručnosti a schopnosti. Preto dochádza k občasnému nepozorovaniu medzi jednotlivými skupinami obyvateľstva. Nihilistické správanie, odmietanie objektívnej pravdy sú len ďalšie z trendov, ktoré sa vyvinuli medzi novodobou generáciou pod tlakom informácií a digitalizácie.

1 Hranica medzi skutočnosťou a ilúziou

„Nástup digitálnych médií fenomén multitaskingu umocnil a učinil z nej nepostradatelného spoločníka nové modernity, pro něj není problém – pod rouškou efektivnějšího využití času – rozptýlit vnímání a pozornost jedince mezi vícero úkonů, jež rozhodně rutinní nejsou.“¹ Týmiťto slovami sa prihovára čitateľovi V. Moravec a naznačuje, že realitu možno vnímať ako flexibilný a dynamický jav, vzhľadom na to, že dochádza k časovej manipulácii za účelom zvýšenia efektivity. Čas spolu s miestom nie je ničím iným ako základnou zložkou reality. Neexistuje kultúra, ktorá by v dobe pred modernitou nepoznala spôsoby, ako reflektovať čas. Pre agrárne štáty bolo rovnako dôležitým rysom objavenie kalendára, ako bolo pre obyvateľov Ázie objavenie písma. Základ každodenného života predstavovala kombinácia sociálne-priestorových faktorov, teda času a miesta.²

J. Meyrowitz zastáva názor, že jedinečnosť spočívajúca v prirodzenosti miesta a času narušil príchod elektronických médií. Navštevovanie nových miest teoreticky už prestáva byť informačne podnetné, najmä z toho dôvodu, že sme mali možnosť ich vidieť prostredníctvom televízie alebo internetu. Aj pôvodne vzdialené miesta sa dokážu zjednotiť, pokiaľ ide o užívanie technológií. Elektronické médiá výrazne prispeli k premene vlastností skupinovej identity, hierarchie, socializácie, ktoré sa doposiaľ odohrávali výlučne vo fyzickom priestore, do podoby nového informačného veku.³ Dramatický úbytok časovej roviny v oblasti médií je zodpovedný za vznik časovej koláže, ktorej obsahom je limitovanosť žánrov v podobe synchronne unikajúcich časových osí absentujúcich postupnosť, začiatok a koniec. Dosať nepoznaná bezprostrednosť času spôsobila, že kultúrne prejavy a spoločenské udalosti sa dostali na úroveň okamžitej informovanosti dosiahnuteľnej v globálnom rozmere.⁴ Simona Šoltésová pôsobiaca na Inštitúte slovakistických, mediálnych a knižničných štúdií na Prešovskej univerzite v Prešove sa v jednom zo svojich článkov venuje otázke „Remediácie reality vo virtuálnom prostredí“. Zdôrazňuje, že v súčasnosti nastáva remediácia celej kultúry, najmä v dôsledku stierania existujúcich hraníc medzi skutočným a virtuálnym svetom. Život človeka je determinovaný

¹ MORAVEC, V. Médiá v tekutých časech. Konvergence audiovizuálnych médií v ČR. 2016, s. 92.

² GIDDENS, A. Důsledky modernity. 2010, s. 23.

³ MEYROWITZ, J. Všude a nikde. Vliv elektronických médií na sociální chování. 2006, s. 109.

⁴ DEUZE, M. Media life. 2015, s. 19.

všadeprítomnosťou technológií a tie menia jeho spôsob prijímania, vnímania a vytvárania informácií. Realita je premietnutá do nových médií, napríklad virtuálne návštevy múzeí, virtuálne svety pri ktorých má človek dojem, že je ich súčasťou, Google Street View, online platby, elektronické knihy, sociálne siete a podobne – kultúra sa premieta do technologickej roviny. Uvedené prežitky moderného veku neparticipujú na ľudskom živote ako fikcia, vyplývajú zo skutočného sveta a sú takpovediac jej extenziou, imitujú, kopírujú reálne správanie s tým rozdielom, že sa premietajú do digitálnej, virtuálnej podoby.⁵

Ak hovoríme o časových a priestorových skúsenostiach v novej podobe reality, môžeme sa odvolávať na termín simulakra, za ktorej autora sa vo všeobecnosti považuje sociológ, filozof Jean Baudrillard. Autor mnohých semiotických štúdií a postmoderných teórií dospel vo svojich začiatkoch k tvrdeniu, že súčasná spoločnosť podliehajúca konzumu žije vo svete plnom symbolov či znamení, a ich povinnosťou je tieto vizuálne podnety dekodovať. Zároveň premost'uje k myšlienke, že spoločnosť inklinuje viac k symbolom a znakom ako ku skutočnosti a tým pádom je celá ľudská skúsenosť iba obdobou simulácie reality.⁶ Jedinec nedisponuje potrebou si uvedomovať obdobu reality, pretože sa rodí do prostredia ovplyvneného virtualitou, a tá sa stáva jeho prirodzenou súčasťou. Simulácie návodov a modelov v rámci fungovania javov nám napomáhajú k utváraní hyperreality determinujúcej skutočný život. Simulakry vyjadrujú to, čo imitujeme – znaky absentujúce pôvod a autora. Činnosti, ktoré boli pôvodne skutočné, nahrádzajú virtuálne kópie a tie sa považujú za „*nový normál*“. Za reprodukovanosť skutočnosti môžeme považovať sledovanie online konferencie, rozhovor s počítačovo generovaným avатарom za účelom poradenstva a podobne.⁷

Taliansky spisovateľ a literárny kritik Umberto Eco patrí ku skupinke raných teoretikov venujúcich sa argumentom o stratégiách simulovanej reality. Rovnako ako J. Baudrillard uvažuje o termíne hyperreality ako o spôsobe reflexie sveta podmieneného simuláciou skutočnosti, zároveň so zvyšujúcou sa informatizáciou. V jednoduchosti povedané, naše vnímanie sa s napredujúcim informačným vývojom stáva čím ďalej tým viac závislé od simulácie a napodobňovanej reality. Niektoré druhy masových médií spoločne s podobnými inštitúciami ako je Disneyland dospeli do štádia, kedy sa ich znakovosť a významovosť dištancuje od pôvodných referenčných uzlov a vzd'ahuje sa od pôvodného kognitívneho významu, len aby na seba prebrali nový význam v kontexte vyššieho štádia reality – hyperreality.⁸ Hyperrealita manipuluje s paradigmou v treťom miléniu s hypotézou, že technologické trendy, z ktorých čerpá sa naďalej budú vyvíjať a zlepšovať, počítače nadobudnú vyššiu rýchlosť a rozsah digitálnej informácie bude ešte prepracovanejší.⁹ Jedná sa však iba o teoretické dohady. Súčasný svet sa v mnohých prípadoch podobá na ten fiktívny. My na základe menovaných teórií odvodzujeme závery, že táto situácia nastáva hlavne v dôsledku preťažovania reality simuláciami a novodobými fenoménmi z populárnej kultúry. Ako spoločnosť sme dospeli do štádia, kedy v životoch potrebujeme a vyhladávame podobný stupeň zábavy a odreagovania sa od bežných rutinných povinností.

⁵ ŠOLTÉSOVÁ, S. Remediácia reality vo virtuálnom prostredí. In Jazyk a médiá. 2014, vol. 19-20, 2014. s. 2.

⁶ Web (1)

⁷ Web (2)

⁸ Ibid., 2001, s. 41.

⁹ TIFFIN, J. – TERASHIMA, N. Hyperreality. Paradigm for the Third Millenium. 2001, s. 5.

Hranica za ktorou sa nachádza fiktívny svet evidentne získala nový rozmer. V minulosti predstavovalo fiktívny svet čítanie knihy, alebo počúvanie príbehov. Dnes nie je ničím výnimočným do falošnej skutočnosti vkročiť. Jednou z možností je zapojenie sa do virtuálnej reality, ktorá sa tiež stala istým fenoménom postmodernej doby. Za simulovanú realitu môžeme považovať aj videohry, ktorých dôsledky sú predmetom výskumov desiatok teoretikov a expertov. Videohry značne odzrkadľujú stav nášho vedomia a vedomie naopak reaguje na videohry v podobe zvýšenej alebo zníženej emocionálnej záťaži. Uvedené príklady a mnohé ďalšie sme si zvolili ako poddruhy mediálneho multitaskingu, to znamená možno ich využívať súbežne s inými činnosťami a spoločne utvárajú inscenované svety, ktoré sú vytvárané inscenovanými emóciami.

1.1 Zábavné parky: Disneyland

Za ideálny model simulácie a typickú paradigmatickú ukážku simulácie podľa J. Baudliarda vhodné považovať Disneyland. Hlavný dôvod spočíva v jeho charakteristických črtách – miesto je epicentrom reprodukovanej fantasy scény, ilúzií, hier a pozitivity a hyperrealita je zobrazená v nadmernom množstve predmetov pôsobiacich mnohotvárnym účinkom. Medzi atribúty považované za hlavný bod úspechu patrí sociálny mikrokozmos v jeho najexaktnejších podobách ako pocit Ameriky na dlani. Turisti sa po príchode do Disneylandu stávajú súčasťou nadčasového a virtuálneho sveta, charakteristického utópiou.¹⁰ O koncepte utópie v zmysle Disneylandu sa zdieľa aj viedenský teoretik Önder Özengi. Miesto podľa neho reprezentuje denný život v najideálnejšej podobe. Je nekonfliktné, harmonické, šťastné a podieľa sa na kultivácii fantasy minulosti.¹¹ Jedná sa teda o ideologické miesto, v ktorom nachádza spoločnosť únik od bežnej reality, ale zároveň sa stáva súčasťou inej podoby reality, ktorá je viac pozitívna a radostná. S názorom sa nestotožňuje filozof Louis Marin, ktorý sa domnieva, že „*Samotní návštevníci Disneylandu sú súčasťou pódia; sú hercami v predstavení, v ktorom hrajú. Sú uväznení, ako myš v labyrinte a zároveň si neuvedomujú svoju rolu, ktorej súčasťou sa stali.*”¹² Na analýzu skreslenej reality Disney parkov reaguje aj francúzsky novinár Thibaut Clément. Domnieva sa, že zábavné parky sa vzdali svojho skutočného zmyslu, pretože pôvodné symboly stratili svoju podstatu, ktorou sa vyznačovali. Stieranie hraníc medzi skutočným a nereálnym nastalo vydávaním sa ideálu za skutočnosť a autenticity za umelo vytvorenú kópiu. Odvoláva sa na post-Sokratovskú kritiku termínu mimézis ako obdoby transformácie. Návštevníci Disney parkov podľa neho strácajú potrebu diskriminácie voči realite a fantázií. Na jednej strane sú súčasťou fiktívneho prostredia, na druhej strane podnecujú samých seba ku konzumerizmu, najmä z dôvodu výskytu miestnych obchodov so suvenírmi, ktoré sú považované za neodmysliteľnú časť tohto zábavného druhu priemyslu. Pred ich vchodom sa mnohokrát vynímajú dôveryhodné cukrovinky v životnej veľkosti majúce za úlohu osloviť návštevníka a zároveň pôsobiť ako druh tovaru a transparent. Konštatuje, že v prostredí je implementovaný duševný život návštevníka s nádejou vyvolať cez ilúziu v dospelom človeku skutočnú detinskosť a pochabosť.¹³

¹⁰ BAUDRILLARD, J. *Simulacra and Simulation*. 1981, s. 10

¹¹ Web (3)

¹² MARIN, L. *Utopic Degeneration: Disneyland*. 1984, s. 240.

¹³ CLÉMENT, T. 'Locus of control': Selective Review of Disney Theme Parks. In *The French Journal of Media Studies*. Vol. 2. 2012, s. 5.

1.2 Videohra: Sims

Ďalším príkladom, ktorý sa viaže na podobu simulakra je video hra Sims. Jej post-modernosť spočíva v naratívnej existencii fiktívneho sveta s fiktívnymi avatarmi kontrolovanými skutočným hráčom. Aj napriek tomu, že videohry sú všeobecne považované za simuláciu skutočnosti a majú rozsiahly vplyv na identitu a správanie jedinca, hra Sims je vo svojej podstate výnimočný druh sprostredkovanej reality. Uvedenú hru sme si vybrali vďaka najväčšej podobnosti s prežívaním skutočného života a ľudských potrieb v kontexte hyperreality. Na jednej strane sa síce nevenujeme primárne mediálnemu multitaskingu ako fenoménu spojeného s videohrami, avšak sú jeho neodmysliteľnou súčasťou, najmä z hľadiska vizuálnych druhov rozptylu. Jej prejavy je možné reflektovať rozšírenými možnosťami bytia, napríklad vytváranie idealizovanej hranej postavy, budovanie príbytku podľa vlastných predstáv, rozširovanie sociálnych vzťahov, zlepšovanie schopností a zručností bez hlbšieho kognitívneho limitu vytvoreného avataru. S tým nepochybne súvisí aj proces okamžitosti, akým sa „simík“ dopracováva k majetku. Namiesto tvrdej práce je schopný nadobudnúť bohatstvo v priebehu niekoľkých minút, vďaka formulke zadanej hráčom do skrytého pola. Hráč následne do postavy projektuje vlastný život, priateľov, susedov a hra sa stáva procesom sebavyjadrenia prostredníctvom moderného žánru simulácie nielen ľudí, ale aj príbehu. Ak hlavnej postave v hre niečo chýba z hľadiska fyzických potrieb, cíti hlad alebo pocity únavy, obráti sa na kameru a požiada hráča o ich naplnenie (ak mu nie je umožnené manipulovať s činnosťami ľubovoľne). Sebavtárnenie sa odohráva napríklad aj v situáciách, keď sa naša kópia venuje hraniam Sims na vlastnom počítači. „Hra funguje ako digitálny únik z reality – miesto, kde si vytvorím svoj vlastný svet a plne sa do neho ponorím. Eskapizmus v zdravom množstve, nám pomáha dobiť naše emočné batérie a poskytnie prestávku od strastí denného života. Je to úplne v poriadku, a je to niečo, s čím sa každý z nás počas dňa konfrontuje.“¹⁴ Znejú slová autorky Sarah Desroche mapujúcej psychologický význam virtuálnej podoby skutočnosti z tej svetlejšej stránky. Môžeme sa na základe uvedenej teórie konštatovať, že simulakry virtuálnej reality sú úzko prepojené s eskapizmom a snahou o transformáciu životnej energie. Juraj Búry z Ústavu literárnej a umeleckej komunikácie na Univerzite Konštantína Filozofa v Nitre potvrdzuje naše slová o participácii na hernom deji teóriou, že obľúbenosť videohry charakteristickej naratívom vychádza kardinálne z imaginácie, ktorou hráč disponuje počas utvárania deja. Odhliadnuc od remeselného prevedenia hry, grafiky, herných mechanizmov a úrovne je to práve účasť hráča determinujúca samotný hraný element. Ako sme uviedli na príklade „hladujúceho simíka“, hráč by mal mať schopnosť prejavíť emocionálnu a intelektuálnu rovnu, najmä ak sa stotožňuje s postavou.¹⁵ Videohra reflektuje život hráča a premieta ideové znaky na virtuálny obraz. Prostredníctvom toho nastáva prekračovanie hranice medzi skutočnosťou a ilúziou a mediálny multitasking naberá iný rozmer, najmä v podobe vykonávania viacerých činností cez viaceré médiá. Presnejšie povedané, jeden dej sa odohráva v skutočnom svete (spustená videohra na počítači, v pozadí hlasy z televíznej obrazovky) a jeden dej vo fiktívnom svete (simík môže vykonávať presne to isté čo hráč, môže sa venovať viacerým činnostiam). Oba svety spája interaktivita jedinca a multitasking tak prebieha viacnásobne.

¹⁴ Web (4)

¹⁵ BÚRY, J. Interaktivita a Inscenované svety (s dôrazom na otázky simulácie a inscenácie vo videohrách). In *Slovenské divadlo*. Vol. 67, no. 2, 2019, s. 152

1.3 Kinematografia: The Truman show

Poslednú ukážku inscenovaného sveta si môžeme uviesť priamo z filmovej sféry. Vo vyššie uvedených kapitolách sme sa zmienili o funkcii a využití televízie ako nástroja reprezentujúceho moderný životný štýl a zdroja populárnej kultúry, nepochybne spájajúceho sa s tendenciou smerovať k narušenej pozornosti. Film je zároveň jeden z najdôležitejších druhov populárnej kultúry, bez ktorého by bola výrazne ochudobnená a absentujúca dynamický rozmer. Z nášho hľadiska je podnetná snímka The Truman Show a to nielen z dôvodu nevedomej predikcie do budúcnosti, o ktorej budeme hovoriť neskôr. Samotné meno aktéra Truman evokuje v divákovi kombináciu dvoch slov - „True Man” = príbeh o mužovi, ktorý bol skutočný vo fiktívnom prostredí, kde dominovala show. Ústredná myšlienka filmu spočíva v metaforickej rovine človeka žijúceho v imaginatívnom, nereálnom svete, nepoznajúceho skutočnú pravdu o tom, kým v skutočnosti je. Okolo neho sa nachádzajú herci, ktorých činnosti sa neustále opakujú na výzvu režiséra. Je to podobné ako keď sa v skutočnom svete neustále opakujú rituály človeka ovplyvneného prostredím a informatizáciou. Truman spočiatku považuje ich správanie za normálne, časom však zistí, že to nie je celkom v súlade s poriadkom. Napovie mu to udalosť stretnutia s otcom, o ktorom si myslel že sa utopil počas búrky.

„Už nás začínali nudit ti herci s predstíráními emociami, byli sme unaveni s plno techniky a zvláštnými efekty. Jakmile je svět, ve kterém on žije, předem předstírání, můžeme říct, že Truman je obrazem reality. Žádné scénáře, ani nápověda. Není to síce Shakespeare, ale je to geniální. Je to život.” Znejú slová režiséra Christofa, jedného z hlavných aktérov kontrolujúceho celý proces a priebeh Trumanovho života. Kolaps simulácie, ktorý nastal značí, že aj fiktívnosť má svoj limit a hranicu, za ktorou sa nachádza iný, skutočný svet. V našom ponímaní sa môžeme domnievať, že Truman dospel do štádia, kedy pochopil zmysel života, rozhodol sa zbaviť vlastnej naivity a vstúpiť do novej životnej etapy. Zvláštnosťou je, prečo hlavný aktér počas väčšiny svojho života neprišiel na to, v akom svete žije. Odôvodníť to môžeme slovami, že ten svet, ktorý je nám prezentovaný, je jednoduchšie akceptovať ako svet mimo nášho poznania. Teoretik Miloš Gregor zastáva názor, že je pre človeka prirodzené nadväzovať kontakty s ľuďmi zdieľajúcimi podobný názor a zodpovedajúci spoločenský status. Vedomie, že jeho názory neustále niekto podporuje a že vie kde je jeho miesto sa nestotožňuje iba s istou dávkou pohodlnosti, ale jedná sa aj o minimalizovanie vyčerpania. Nie je teda ničím výnimočným, ak si jedinec volí cestu menšieho odporu a drží sa zaužívaných a tradičných metód, medzi tými, ktorých pozná a ktorý poznajú jeho, aj za cenu výsledku v rozpore s ich očakávaním.¹⁶ Zároveň nedokážeme uniknúť pocitu, že sa nachádzame pod vplyvom hyperreality a že skutočnú realitu možno nájsť za jeho hranicou. Autori sa odvolávajú na Platónove slová o nedokonalom vesmíre, ktorý nás presviedča nahrádzať jeho zmysel alternatívnou skutočnosťou.¹⁷

Film okrem charakteristickej konzumnej spoločnosti prezentuje aj tematiku Amerického sna, ktorá je úzko spätá už s vyššie uvedeným Disneylandom (americké ideály a hodnoty sú ukotvené do utopického sveta plného ilúzií a kolektívnej pamäte). Projektovanie snáh dopriať každému obyvateľovi možnosť kvalitnejšieho a plnohodnotnejšieho života bez ohľadu na spoločenskú triedu sa objavilo najskôr v televíznych sitcomoch zo začiatku 60. rokov 20. storočia. Víziou

¹⁶ GREGOR, M. – VEJVODOVÁ, P. Nejlepší kniha o fake news. 2018, s. 117.

¹⁷ BHARATHI, S. T. Hyperreality as a Theme and Technique in film Truman Show. Vol. 16, no. 30:90. 2018, s. 3.

šťastného života Američana bolo relatívne bezpečie, dom na predmestí, auto, dobrá práca. Uvedené atribúty neobišli ani Trumanov osud. Americký sen mal zabrániť prístupu negatívne mu vplyvu vonkajšieho sveta. Koncept upriamuje pozornosť na pátranie po tomto sne – od prázdnoty po jeho docielenie.¹⁸ V kontexte nevedomej predikcie do budúcnosti, ktorú sme avizovali vo vyššie uvedenej časti, sa tvorcovia neocitli ďaleko od pravdy. Film sa natáčal v roku 1998 – teda na sklonku nového milénia, ďaleko pred príchodom sociálnych sietí, ktoré sa stali každodennou súčasťou našich životov a predtým ako sa televízne vysielanie premenilo na epicentrum konzumnej spoločnosti.¹⁹ Môžeme konštatovať, že film neprichádza o relevantnosť a autenticitu ani v súčasnosti, ba čo viac, je aktuálnejší ako v čase keď sa natočil. Toto tvrdenie uvádzame na základe súčasných praktík užívateľov zdieľať svoje životy cez sociálne siete do takej miery, až sa zdá byť komplikované odlišiť pravý zámer a hodnovernosť jedinca od plytkého konzumerizmu a snahy osloviť publikum.²⁰ Napríklad v situácií, keď youtuber či youtuberka oznamuje prostredníctvom instagranu obľúbenú značku nápoja alebo makeupu, nenápadne pripomína rétoriku príbehu Truman show, a to v zmysle delenia sa o skúsenosti cez sociálne siete. Dnes nemusíme byť známi ako Truman a ani vplyvní, aby sme neboli v živote sledovaní. Teória spočíva v internetovej kontrole korporátnych spoločností (Google, Youtube), ktoré mapujú aké stránky navštevujeme, aké produkty vyhľadáujeme, aké videá sledujeme a podľa toho navrhuje a napomáha k napĺňaniu záujmov diváka. M. Gregor s týmto názorom súhlasí a dodáva, že algoritmy nevznikli za účelom špehovania a informačnej manipulácie, ale ich úlohou je skvalitnenie pôžitku z využívania technológií. Nezaobíde sa to ale bez prístupu k osobným údajom jedinca. Preto z toho vyplýva mierne ošemetná ale zato pravdivá teória, že ak je niečo voľne dostupné a slúži to v náš prospech, sami sa stávame produktom a objektom záujmu aj za cenu straty vlastnej slobody a anonymity.²¹

Rovnako ako Truman bol sledovaný miliónmi a náhle si uvedomil, čo sa okolo neho odohráva, tak aj jedinec v spoločnosti má nad sebou kontrolu, a niekoho, kto riadi jeho cestu životom (či už v podobe duchovnej sily, alebo korporátnych inštitúcií). Životná show si nedáva za cieľ skončiť, naopak má prinútiť aktéra v istom veku dozrieť a pochopiť zmysel svojej existencie tak, ako sa to podarilo Trumanovi po 30. rokoch života. Inscenované svety participujú na ľudskom vedomí ako dynamický činiteľ, ktorý nám neustále pripomína, že realita je premenlivá a ľahko dokáže premostiť do hyperreálnej formy, kde sny a vízie disponujú schopnosťou zhmotniť sa prostredníctvom simulácie do štádia miestami komplikovaného rozpoznať od skutočnosti. K doplneniu si môžeme uviesť príklad v podobe Trumanovho syndrómu a odvolávať sa popri tom na úvahy, ktorých šíriteľom je holandský profesor a mediálny teoretik Mark Deuze. Spôsob, akým figurujú naše životy v médiách je podmienený empirickými dôkazmi a teóriami a ľudia si kladú otázku, či sa ich existencia nachádza oddelene, samostatne od médií, alebo sa nachádzajú v ich epicentre a sú jej súčasťou. Vo vyššie spomenutých úvahách sme uviedli pojem Životná show. Podľa M. Deuza sa jedná o svet charakteristický všadeprítomnými, všadezasahujúcimi médiami, pod ktorým povrchom sa neustále nachádzame, sme v nich uväznení a hlboko ponorení. Ich permanentná aktivita ovplyvňuje a tvaruje takmer všetky aspekty ľudského života. Média zároveň umožňujú odhaliť

¹⁸ Web (5)

¹⁹ Web (6)

²⁰ Web (5)

²¹ GREGOR, M. – VEJVODOVÁ, P. Nejlepší kniha o fake news. 2018, s. 115.

sociálne priestory, ktoré sa prepájajú a ovplyvňujú s duševnými atribútmi človeka. Ak trpí uvedeným syndrómom, dominujú v ňom predstavy, že je obklopený kulisami a všetci naokolo sú iba herci. Rovnako sa nevie ubrániť myšlienke, že každý jeho pohyb a činnosť sú zaznamenávané a sledované. Uvedomuje si svoje konanie do takej miery, až začína strácať spontánnosť a svoj život zakladá na dojme, že je všetko dopredu uvedené v scenári. Americká psychologická asociácia následne identifikovala konkrétne črty modernej kultúry: Manipulácia s neoprávneným odpočúvaním a s kamerovými systémami, reality show a sociálne siete, dostupnosť technológií.²² V závere môžeme konštatovať, že populárna kultúra je dynamický celok, ktorého obsah je neustále budovaný a dopĺňaný. Keďže populárna kultúra zohráva v ľudských životoch dôležitú rolu, je na mieste považovať ju aj za kardinálny útvar determinujúci povahu mediálneho multitaskingingu, ako sme uviedli na začiatku. Podobne väčšinu simulakrií možno nájsť v oblasti populárnej kultúry. Prekročenie hraníc medzi skutočným a fiktívnym svetom sa prejavilo ako obraz nás samých, pretože simulakra reflektuje to, čo ľudia v životoch potrebujú, alebo to po čom túžia.

1.4 Redefinovanie podoby identity jedinca cez simuláciu

Obraz formovania identity determinujú rôzne druhy faktorov, nachádzajúce sa v priestore od najvšeobecnejších po najosobnejšie (osobný vplyv, sociálne skupiny, kultúra, sociálne vrstvy, jediniec). Vďaka poznatkom z diskurzívnej psychológie sa dozvedáme, že kultúra je celok zodpovedný za pomerne autonómne vyjadrenie reality popri realite sociálnych a materiálnych interakcií jedinca s okolitým prostredím. Manipulovanie s významami dopomáha k utváraniu vlastného psychického bytia. Novodobý človek je determinovaný mediálnymi mýtami, predsudkami a stereotypmi plynúcimi z mediálneho a marketingového sveta. Ich aktivita sa zužuje predovšetkým na zabezpečenie služby alebo produktu a z toho dôvodu naberá na aktuálnosti pasívny konzum.²³ V predošlých častiach diplomovej práce sme dospeli k tvrdeniu, že simulácia reality je záležitosťou nových médií a modifikuje pôvodný účel skutočnosti pomocou jej kópie. Potvrdzujú to aj úvahy o rozdieloch medzi skutočnou identitou a fiktívnou identitou.

V skutočnom svete existuje jedna identita v jednej ľudskej bytosti. Tá bude k dispozícii dovtedy, kým sa nezmenia životné podmienky jedinca (vek, práca, vzťahy). Naopak, fiktívna, virtuálna identita môže na seba preberať rôzne vlastnosti a podoby bez špecifickej konexie s jedincom. „*Obraz skutočnosti zobrazený pomocou média je fragmentovaný, jednostranný, bez alternatív a často v kontradikcii ku ozajstným problémom, ktorým čelí moderná spoločnosť,*“ uvádzajú srbskí autori Vanja Nišić a Divna Plavšić v zmysle implementovania nového média do spoločnosti. Jeden z problémov, ktorý evidujú, vychádza z potreby človeka porozumieť pravde, čo je mnohokrát komplikované z dôvodu nedostatku alternatívnych zdrojov patriacich pod korporácie prepojené s najviac vplyvnými médiami.²⁴ Domnievame sa, že v tomto prípade je identita jedinca potlačená do úzadia, najmä z dôvodu uprednostňovania obsahu médiami pred skutočným odovzdávaným posolstvom, čím je v rebríčku hierarchie vyššie umiestnené médium ako človek a spoločnosť.

²² DEUZE, M. Media life. Život v médiách. 2015, s. 228.

²³ SATKOVÁ, J. Reflexie na masmédiá ako projekcia identity študentov. In *Identita a masová komunikácia*. 2010, s. 112.

²⁴ NIŠIĆ, V. – PĽAVŠIĆ, D. The role of media in construction of social reality. 2014, s. 78.

J. Baudrillard sa teórií redefinovania a modifikácie identity prostredníctvom mediálnej simulácie venoval podrobnejšie a na základe jeho hypotéz. Podľa našich vyššie uvedených, zistených tvrdení môžeme uviesť, že informačné preťaženie spôsobuje absenciu zmyslového poznania vo svete, najmä v dôsledku problematického rozlišovania medzi relevantnými a irelevantnými informáciami, ktoré vedú k narušeniu nielen pozornosti ale aj slobody a duševnej stability. Autor sa zamýšľa, či je na mieste vnímať informáciu ako tvorcu významu (z hľadiska usporiadaného systému od nižšej k vyššej komplexnosti) alebo informácia nemá s významom nič spoločné a jedná sa iba o istý operačný model, typ kódu, ktorý podobne ako genetický kód je daný podobne ako jeho funkcia a význam v ňom nehrá žiadnu rolu. Konštatuje, že *„každodenná socializácia je podmienená vystavením sa mediálnym odkazom. Ktokoľvek, kto sa uzatvára pred médiami je považovaný za virtuálneho asociála.”*²⁵

Profesor filozofie na univerzite v Oxforde a Bari Luciano Floridi uvádza, že filozofia mysle rozlišuje medzi tým, kto sme a o kom sa domnievame, že sme. Eviduje rozdiely medzi osobnou identitou a vnímaním seba samého. Uvedené formy sú adekvátne iba v prípade, ak sa navzájom podporujú a ich súčinnosť je vzájomne prospešná. Napríklad ak si o hovoríme, že sa nám niečo podarí, nie je vylúčené, že sa tak stane. Naša aktuálna identita má tendenciu nechať sa ovplyvniť tým, kto si myslíme že sme, alebo by sme chceli byť. Netreba však zanedbať tretí význam nášho JA, spočívajúceho v záujme sa socializovať. Ako sme uviedli na začiatku, človek je od počiatku tvor spoločenský a jeho prirodzenou potrebou je nadväzovať kontakty. Naše spoločenské JA výrazne ovplyvňujú interaktívne sociálne siete. Radikálnou transformáciou prechádza v prípade, ak je narušené zmenami spoločenských podmienok – napríklad rozsah či povaha obmedzení a možností participujúcich na sebareflexii smerom k okoliu sa spätne vráti do vedomia človeka a pretvára jeho osobnú identitu. Napríklad ak nám niekto druhý hovorí, že niečo zvládneme, budeme si viac dôverovať čím sa zvyšuje pravdepodobnosť, že sa nám skutočne niečo podarí. V súčasnosti je ale dominantná online osobná identita, determinovaná kontinuitou v čase a alternatívnymi možnosťami vývoja. Autor sa odvoláva na hyper-seba-vedomú generáciu ponorenú do sveta, kde je anonymita bez anonymity a subjektívne názory bez hlbšej perspektívy.²⁶

Charakteristickým príkladom toho, čo vyjadruje princíp simulakra a formovanie identity prostredníctvom simulácie je moderná sociálna sieť Instagram. Platformy je relatívne jednoduchá, jej základný princíp tkvie v zdieľaní fotografií a videí, ktoré o niečom vypovedajú. Existujú rozličné motivácie užívateľa, prečo sa rozhodne zdieľať audio/vizuálny obsah s verejnosťou. Napríklad informovanie priateľov a známych o vykonávanej činnosti, zvýšenie sebadôvery, šírenie fiktívnej skutočnosti. Ďalší variant interakcie s aplikáciou vychádza z potreby sledovať životy iných, ich aktivity, produkty ktoré sa im osvedčili, a podobne. Kardinálnou záťažou na sústredenie je pre užívateľa množstvo striedajúcich sa podnetov, s ktorými príde do kontaktu, čím sa utvrdzujeme v názore negatívnych dopadov na striedanie pozornosti uvedené v predošlých kapitolách. Budovanie vlastnej identity je podmienené verejne šíreným, zdieľaným obsahom a otázkami, ktoré si recipient popri tom kladie. Napríklad ide o pociťovanie neistoty z toho, čo ak sa moja zdieľaná fotografia stretne s negatívnym ohlasom? alebo o ktorú fotografiu sa podeliť, kde vyzerám lepšie? Ktorý záber by chceli vidieť moji známi? Vyplýva z toho

²⁵ BAUDRILLARD, J. Simulacra and Simulation. 1981, s. 55.

²⁶ FLORIDI, L. Čtvrtá revoluce. Jak infosféra mění tvář lidské reality. 2019, s. 80-83.

tvrdenie, že máme potrebu sami seba presvedčiť o ideáloch niekoho druhého. Identita sociálnych sietí, konkrétne instagramu, tým pádom prestáva byť reprezentácia seba samého, ale je iba jeho replikou, simulakrou bez pravosti, pričom týchto simulakier môže byť nespočetné kvantum, ako sme uviedli vyššie.²⁷ Kríza identity či osobnosti sa týka najmä generácie narodenej na prelome tisícročia, teda mileniálov pre ktorých je charakteristické hypernihilistické správanie – odmietanie objektívnej pravdy a skutočnosti. Vyplýva to najmä z očakávaní, ktoré sú na spoločnosť kladené, napríklad nájsť si ideálneho partnera, prácu, pretože tak nám médiá a sociálne siete reflektujú ideu perfektného života. Mileniáli sú prvou generáciou vyrastajúcou v dobe informačného tlaku a výziev, pričom v nich prevažuje paralyzujúci pocit, že tieto výzvy nebudú schopní splniť či vyriešiť.²⁸ Otázka generačnej krízy vychádzajúcej z predstáv a konvencií spoločnosti bude predmetom záujmu a výskumu predposlednej kapitoly.

2 Teória rizikovej spoločnosti

Ak hovoríme o rizikovej spoločnosti, mali by sme mať na pamäti zmeny a dôsledky, ktoré prináša informačné preťaženie. Zároveň je v záujme teoretikov klásť dôraz aj na elimináciu týchto dôsledkov, akými sú napríklad Informačný stres, Hypertextualita, Generačný nihilizmus, Absencia informačnej kontroly. Každá z uvedených súčinností zasahuje do procesov nevyhnutných v rámci plnohodnotnej existencie človeka. Informačné preťaženia zmenili spôsob, akým človek premýšľa. Zmenili jeho hodnotovú orientáciu, priority, rozhodnutia. Je na mieste uvažovať, či je pravdou, že nie počítač sa stal súčasťou jedinca, ale jedinec sa stal počítačom. Otázkou teda je, do akej miery sme determinovaní virtuálnym prostredím? Je ľudská myseľ schopná odolávať informačnému tlaku alebo mu už dávno úplne podľahla? Pre komparáciu si môžeme ilustrovať nasledovný príklad. Každé ráno sa budíme s vedomím skontrolovať informácie v mobilnom zariadení alebo v tablete, pričom kardinálny problém spočíva v absencii odlišovať tieto podnety v závislosti od ich dôležitosti. Za dôležité vnímame to, čomu práve venujeme pozornosť a v momente ako prejdeme na inú informáciu, tak tá pôvodná sa stratí do neznáma a stane sa neopodstatnenou. Jedinec cíti potrebu byť neustále informovaný aj keď pre neho samotná informácia prakticky nič neznamena. Potrebu byť neprestajne online charakterizoval P. Rankov slovami, že je to práve spoločnosť, ktorá vyvíja na jedinca tlak najmä v kontexte zžitia sa s novými technológiami a v potrebe ich obsiahnuť. Každodenné aktivity sa presunuli do online sveta, čoho dôkazom je aj nepretržité vystavenie človeka technológiám a z nich plynúce informačné zaťaženie. Ak chce byť jedinec súčasťou postmodernej spoločnosti, je jeho povinnosťou vyjadriť zručnosti a schopnosti v tejto sfére. V opačnom prípade je ohrozená vlastná spoločenská prestíž, ktorej nedostatok vedie k spomínanému informačnému stresu a iracionálnemu strachu z nových technológií.²⁹

Je dynamické triedenie informácií základom pre vznik informačného stresu? Byung-Chul Han, nemecký filozof kórejského pôvodu, sa domnieva, objem informácií napomáha zvyšovať dvojrola, ktorú na seba jednotlivec prijal. Stal sa producentom aj konzumentom zároveň, pretože si uvedomil, že na médiu sa nestačí iba pasívne podieľať, ale je nutné o ňom komunikovať a produkovať ho. Objem informácií je teda determinovaný dvojrolou, ktorú prezentuje jedinec.³⁰

²⁷ Web (7)

²⁸ Web (8)

²⁹ RANKOV, P. Informačná spoločnosť: perspektívy, problémy, paradoxy. 2006, s. 133.

³⁰ HAN, B. CH. Vyhořelá společnost. 2016, s. 151.

Jeden z dôsledkov prítomnosti „kybernákazy“ je aj skutočnosť, že ľudská emócia nespĺňa svoj pôvodný účel. Sprostredkované obrazy prestali vyvolávať zdesenie alebo šok, namiesto toho slúžia ako zdroj zábavy. Vyjadrujú nám dôkaz o degradovanej zmyslovej skutočnosti. Ak je tento informačný prúd zbavený filtrácie, vnímanie je podrobené znečisteniu. V kontexte informačného preťaženia sa v spoločnosti začal čoraz častejšie skloňovať termín *Information Fatigue Syndrom*, teda Syndróm informačnej únavy. Rané výskumy potvrdili, že IFS zasahovalo do väčšej miery tých jedincov, ktorých pracovná náplň si vyžadovala kooperáciu s viacerými druhmi informácií. Súčasnosť však prináša výsledky, že menovaný syndróm postihuje takmer každého. Autor konštatuje, že jeden s hlavných atribútov determinujúcich povahu Informačnej únavy je porovnanie kvantity a kvality mediálnych odkazov, v ktorej nachádzame presvedčenie, že menej je niekedy viac. „Více informací nezbytně nevede k lepšímu rozhodování. To čo dnes spôsobuje zakrnění vyšší schopnosti úsudku, je právě narůstající objem informací. S menším množstvím informací lze častokrát dosáhnout více.“³¹ Je všeobecne známe, že pri separovaní irelevantných správ od relevantných nastávajú v mozgu rôzne procesy, o ktorých sme sa zmienili dávnejšie. V kontexte informačného preťaženia sa ale môžeme odvolávať na slová P. Rankova a jeho presvedčenie, že mozog podstúpil radikálnu zmenu oproti tomu, ako fungoval pred 5000 rokmi. Psychológovia a výskumníci v 20. storočí si pokladali otázku, či má civilizácia nádej na lepšiu budúcnosť, pretože tomu naznačovali ich výskumy. Za to bol zodpovedný Flynnov efekt, ktorý mal na svedomí, že IQ spoločnosti stúplo v priebehu jednej dekády približne o 3 body. Idea lepšej budúcnosti bola však klamlivou, pretože do výskumu sa zapojili na začiatku milénia ďalší teoretici a pôvodné závery vyvrátili, vzhľadom k tomu, že nezaznamenali žiadny nový IQ nárast, ale iba jeho pokles. P. Rankov považuje Flynnov efekt za zanedbateľný jav v porovnaní s informačnou vlnou, ktorej je ľudstvo vystavené. V jednoduchosti povedané, aj keby sa dodnes inteligenčná krivka neustále zvyšuje tak, ako uvádzali teoretici v 20. storočí, nebolo by v ľudských silách a kognitívnych schopnostiach všetky informácie obsiahnuť.³² „Avšak začali sme tiež viac zabúdať, spoliehajú sa na to, že všetko podstatné je uložené kdesi mimo nás.“ Uvádza M. Reiser, pričom dodáva, že človek si vytvoril individuálne externé úložisko na úkor vlastnej informačnej samostatnosti. Inými slovami, ak sme sa v minulosti potrebovali dopracovať k nejakej informácii, museli sme siahnuť po zdroji, kde bola dostupná, napríklad knižnica, kníhkupectvo, študovňa. Zároveň nebolo isté, že tam tá informácia skutočne bude k dispozícii. Museli sme sa vo väčšej miere spoliehať na svoje zapamätané vedomosti. Dnes je naša pamäť vystavená okamžitej informovanosti a preto absentuje potrebu sa učiť a prijímať nové zručnosti.³³ Parciálne s autorom súhlasíme, hlavne z dôvodu, že tým nadobúda opodstatnenie a zmysel vyššie uvedená téza o stagnujúcej inteligenčnej úrovni v modernej spoločnosti oproti výskumom v 20. storočí a Flynnovmu efektu. Na druhej strane treba podotknúť, že aj keď je z časti pamäť človeka posledné roky odkázaná na externý zdroj informácií a dalo by sa teda očakávať, že je odľahčená od množstva informácií, opak je pravdou. Hlavne ak zohľadníme predošlé úvahy o informačnom strese. Z toho dôvodu sa domnievame, že povaha informačného zaťaženia je diskutabilná a nemá jednotnú formu, pretože rovnako sa vyznačuje významovou elimináciou ako aj jej neopodstatneným nadobúdaním.

³¹ Ibid., 2016, s. 190.

³² RANKOV, P. Informačná spoločnosť – perspektívy, problémy, paradoxy. 2006, s. 130.

³³ REISER, M. Kyberzombie. Metamorfózy digitálnych domorodcov. 2018, s. 94.

2.1 Kolektívne správanie a informácia

V predošlej podkapitole sme čiastočne naznačili podobu kolektívneho správania, najmä z hľadiska vyhľadávania informácií a kolektívnej inteligencie. Kolektívne správanie je komplexný a ambivalentný obraz doby, ako ho pomenúva Pierre Lévy. Autor je tiež názoru, že jedinec ako člen spoločnosti sa dostáva do bodu vyvlastnenia a odcudzenia, pretože je vystavený novým metódam, ktoré nekorešpondujú s tradičnými výrobnými postupmi. Hrozba smeruje z vonku, teda od niekoho iného.³⁴ Čím je technologický rozvoj dynamickejší, tým je horšie ho akceptovať inak, než z externého hľadiska. Východisko nachádza v kolektívnej inteligencii (iný typ inteligencie, o ktorej sme uvažovali na začiatku). Jej podstatu nachádza v kyberpriestore a v jeho dynamickom rozvoji. „*Čím více se rozvíjejí procesy kolektivní inteligence – což samozřejmě předpokládá nové zpochybnění mnoha mocí – tím lépe si jednotlivci i skupiny osvojují technické změny, tím méně má zrychlování technosociálního pohybu za následek vyřazování lidí ze společnosti nebo lidskou destrukci.*“³⁵ Kolektívne vedomie, domnievame sa, tým pádom prispieva k stabilizácii procesu digitalizácie. L. Floridi uvádza v zmysle kolektívnej inteligencie a informačného správania príklad zo sveta zvieracej ríše. Predstavuje si fľašku džúsu umiestnenú na slnku, a lákajúcu vôňou osy. Ak sa dostanú dnu, je pre nich komplikované nájsť cestu von a väčšinou sa utopia. Ich správanie nevykazuje známky inteligencie, pretože nie sú schopné si vyvodit' ohrozenie, ktorému čelia. A ak sa im náhodou podarí uniknúť, je veľmi pravdepodobné, že sa opätovne nechajú nachytať a do fľaše sa vrátia. Prostriedky na pomoc ostatným osám sú pre nich veľkou neznámou. Za ich vzájomné zladenie s okolím zodpovedá prirodzený výber. Osy by nemali šancu prežiť ani sa vyvinúť, ak by namiesto kvetov existovali fľaše s džúsom. Uvedený príklad slúži ako upozornenie pre spoločnosť, že existujú rozmanité formy fatálnej hlúposti, hlavne na miestach, kde inteligencia zohráva sekundárnu rolu a nám sa javí, že tieto rozhodnutia a činnosti vykonáva akýsi robot. Teóriu roju ilustruje v kontexte davov aj B. Ch. Han. Digitálny roj je vybudovaný z veľkého množstva jednotlivcov a jeho vlastnosti sa odlišujú od bežného zoskupenia množstva jedincov, ktoré je známe ako masy. Medzi tie základné patrí absencia duše a ducha. Digitálny roj podobne ako vo zvieracom svete tvoria izolované jednotky. Neexistuje u nich žiadne my, ani žiadny osobný profil. Autor sa odvoláva na slová M. McLuhana o *homo electronicus* a *homo digitalis*. „*Člověk davu je elektronickým obyvateľem zeměkoule a zároveň je svázán se všemi ostatními lidmi, jako by byl divákem v hledišti globálního sportovního stadionu. Stejně jako je divák v hledišti sportovního stadionu nikým, je i elektronický občan člověkem, jehož privátní identita je psychicky vymazána přílišným vytížením.*“ Oproti tomu *homo digitalis* sa usiluje o pozornosť a neustále optimalizuje svoj profil.³⁶ My, ľudské bytosti sa radíme medzi inteligentné tvory, pretože máme atribúty ako schopnosť empatie, komunikácie, skúsenosti, schopnosť učiť sa a prijímať nové informácie a pamätať si ich, pochopenie konkrétnej veci z viacerých uhlov a tak ďalej. Každá informácia disponuje nejakým významom, a zatiaľ čo človek dokáže tento význam dekódovať, vo zvieracej ríši panuje iba rozlišovanie neinterpretovaných symbolov, signálov a dát.³⁷ Simona Šoltésová používa pre kolektívnu inteligenciu výraz participatívna kultúra. Podľa nášho názoru sa jedná o slovné spojenie, ktoré celkom presne vyjadruje podstatu uvedených teórií a príkladov.

³⁴ LÉVY, P. Kyberkultura. 2000, s. 25.

³⁵ Ibid., 2000, s. 26.

³⁶ HAN, B. CH. Vyhořelá společnost. 2016, s. 146.

³⁷ FLORIDI, L. Čtvrtá revoluce. Jak infosféra mění tvář lidské reality. 2019, s. 151.

V skratke, participácia prebieha na báze kolektívnosti a inteligencia je prejavom kultúrne vyspelého človeka. Podľa autorky sa spôsob šírenia a recepcie obsahov podriadil digitalizačným tendenciám a nastavil nové podmienky pre konvergenciu nielen médií ale aj kultúry samotnej. Kolektívnosť sa prejavila na trávení času Tu a teraz spoločne s inými užívateľmi na rovnakom mieste alebo platforme. Recipienti sú na jednej strane aktívni, na druhej strane každý z nich sa vyznačuje odlišnou dávkou vedomostí a schopností. Ak každý z jedincov poskytne svoje množstvo vedomostí a zručností, je možné dospieť k adekvátnemu celku a výsledku práce, napríklad technológie podstupujú radikálne zmeny v krátkom časovom horizonte. V tomto procese podľa nej spočíva základ kolektívnej inteligencie.³⁸

Ak sa vrátíme k teórii kolektívneho správania v kontexte informatizácie, môžeme sa odvolávať na teóriu Digitálnych mäs, ktorej autorom je B. Ch. Han. Súčasnú spoločnosť vníma ako permanentne rozhorčenú a nestabilnú. Vlna rozhorčenia sa rýchlo prejaví a ešte rýchlejšie opadne. Tieto vlny sa odohrávajú prevažne v náročných politických alebo spoločenských situáciách. Absentuje u nich akékoľvek sebaovládanie, nevyhnutné v rámci verejného priestoru. Masy rozhorčenia sa prejavujú prchavo a nerovnomerne a sú len afektívnym stavom. Táto vzbura davov predstavuje istý druh krízy, pretože tvoria nový typ mocenských vzťahov.³⁹ Odhadujeme, že kolektívne správanie sa podriaďuje väčšine a tomu napomáha aj situácia, ktorá sa aktuálne odohráva. Kolektívna väčšina na problém reaguje svojpomocne a očakáva konkrétny výsledok. V prípade neúspechu smeruje do odmietnutia čoho výsledkom je nárast negativity a strata dôvery v ľudské zdroje, ako budeme hovoriť v ďalšej časti príspevku.

2.2 Kríza generačného nihilizmu

Každá generácia vníma a reflektuje životné skúsenosti a podmienky inak. Môžeme si pokladať otázku, prečo súčasná generácia inklinuje k technológiám viac ako generácie skôr narodené? Kto je viac nad vecou? Ako sme už uviedli rozmanité názory teoretikov a autorov, nezaujímam podieľať sa na technológiách vedie k strate spoločenskej prestíže a pravdepodobne k strate zručností nevyhnutných pre bežné fungovanie. Odpoveď je relatívne jednoduchá a v skutočnosti smeruje v prospech generácií 20. storočia. Generácia „Boomers“ - skupina ľudí narodená v povojnovom období čelila udalostiam, ktoré formovali a budovali nanovo ideu šťastného života. Základom tejto myšlienky bola práca, zdravá morálka a rešpekt k autoritám. Zabezpečiť rodinu si vyžadovalo úsilie a preto nebolo ničím výnimočným ak sa ženy, matky spoliehali na vlastné zručnosti a fyzickú aktivitu (absencia dnešných digitálnych možností sa nahrádzala ich fyzickou podobou). Zvyk pracovať a pocit samostatnosti mnohým pretrval až do súčasnosti. Nevyhľadávajú technológie, pretože ich vedomie je postavené na inej úrovni ako u súčasnej generácie, čo sa dá považovať za všeobecne platnú pravdu. Vnímajú ich ako narušenie tradičného spôsobu života, ako ohrozenie klasických hodnôt, či bezvýznamný prežitok reality. Moderné generácie, konkrétne tie, ktoré prišli na svet v období hľadania spôsobov inštitúciami, ako čo najviac uľahčiť ľuďom životy, tento proces niesli v sebe a preto pre nich nepredstavoval žiadnu novinku. Adaptovali sa naň paralelne s vývojom technológií. Domnievame sa, že dnes generačná medzera rozlišuje dva typy ľudí, pričom uprostred sa nachádzajú ich odlišnosti. Ilustrovať si to môžeme na nasledujúcej schéme.

³⁸ ŠOLTÉSOVÁ, S. Spolupráca ako súčasť replikácie obsahu vo virtuálnom prostredí. 2016, s. 165.

³⁹ HAN, B. CH. Vyhořelá společnost. 2016, s. 145.

Príloha č. 7 Zdroj: vlastné spracovanie autorky



Do prvého typu môžeme zaradiť tú generáciu, ktorá na jednej strane technológie nevyhľadáva ale na druhej strane ich životné skúsenosti a zručnosti sú rozmanité. Druhý typ ľudí, ako sme už uviedli, svoju myseľ nemusí špeciálne zaťažovať, pretože každá informácia je tzv. na dosah ruky, ako uvádzali M. Reiser, P. Lévy, P. Rankov, M. Spitzer a ďalší. Zdá sa však, že uvedená teória sa dotýka porovnania najstaršej generácie a najmladšej. V čom teda spočíva kríza generačného nihilizmu? Jej základ možno nájsť v odmietaní sociálnych konvencií, morálneho zmyslu a objektívnej pravdy, ktoré sú výsledkom neistoty v spoločnosti a tiež ako sme už avizovali, odlišného mentálneho nastavenia v rámci životných princípov a hodnôt oproti staršej generácii. Mnoho z nich prejavuje neistotu smerom k rozhodnutiam mladých ľudí, vzhľadom k nárastu morálnej dezilúzií spočívajúcej v potrebe materiálneho bohatstva a z neho plynúceho potešenia.⁴⁰

Viaceré generácie by sa preto dali vnímať oproti tým starším za privilegované. Napríklad ak hovoríme o generácii Z, ich životy sú oproti mileniálom o niečo viac integrované a späté s technológiami. Ich pozornosť je rozdistribúovaná medzi rozmanité polia informácií a zachytiť ju je možné iba na pár sekúnd. Prieskumy znázorňujú, že 79% má strach o svoju budúcnosť, o uplatnenie sa v spoločnosti. 72% sa obáva dlhov a ich splácania, 70% v sebe potláča strach z možného terorizmu a situáciu nezlepšujú ani spravodajské portály, ktoré denne informujú o negatívnych udalostiach a dramatických situáciách zachytených na opačnom konci sveta. Okrem toho, inštitúciám dôveruje iba 6% jedincov generácie Z. Ich dojmy smerom ku globálnym korporáciám sprevádzajú slová ako napríklad arogancia, vykorisťovanie, chamtivosť, mamonárstvo, nedôverčivosť a podvádzanie. Podceňujú meritokraciu života, odmietajú tvrdenie, že spoločnosť sa správa férovo ku každému. Budúcnosť determinujú faktory ako pohlavie, ekonomický status rodiny, sociálne postavenie, rasovosť.⁴¹ Opak nihilizmu predstavuje existencializmus. Opisuje autentické prežívanie, ktoré sa sprítomňovalo u generácie v období druhej svetovej vojny a po nej. Dôležitosť spočíva v osobnostnom a sebatvorivom konaní jedinca. Základ všetkých hodnôt zdôrazňuje sloboda a slobodné rozhodovanie. O týchto atribútoch sa zmieňuje vo svojej filozofii bytia Jean Paul Sartre.⁴²

Ak hovoríme o rozdieloch, medzi kolektívnym vedomím jednotlivých generácií a digitálnej zrelosti v kontexte nedôvery v technológie, môžeme uviesť, že správanie generácie mileniálov, teda generácie Y je diametrálne odlišné od ostatných. Ich postoje smerom ku sociálnym a kultúrnym otázkam sa vyznačujú liberálnymi postojmi, a obrady prechodu do dospelosti pre

⁴⁰ WEB (3)

⁴¹ Web (9)

⁴² Web (10)

nich neplnia tak dôležitú rolu. Boli tiež prvými, ktorých zasiahol príchod digitalizácie a internetu. Nihilizmus nachádzame aj v podmienkach novej kvality života. Nástup digitalizácie predpokladal zlepšenie mnohých faktorov, napríklad zmenu v sociálnych, politických či ekonomických problémov, ale opak je pravdou – medzi generáciami nastalo ich značné prehĺbenie. Analytik a sociológ Marián Velšic vidí podstatu tohto problému v spôsobe, akým spoločnosti zabezpečujú prístup jednotlivcov k technológiám, vynálezom, objavom, vedomostiam a v neposlednom rade k informáciám. Nastalo tzv. *digital divide*, teda fenomén digitálneho rozdelenia spoločnosti. Jedna skupina ľudí disponovala požadovanou digitálnou gramotnosťou, a druhá skupina túto možnosť nemala. Zároveň dodáva, že aj napriek tomu, že digitálna gramotnosť sa najviac skloňuje s vekom jedinca, nemusí byť nevyhnutne príčina, toho, ako kto dokáže ovládať technológie. Zhodujeme sa s názorom, že hlavný atribút digitálnej gramotnosti je schopnosť prispôbovať sa a učiť sa novým veciam. Bohužiaľ, tieto atribúty pre mnohých nepredstavujú dominantný bod v interpretácii generačných rozdielov, pretože asociácia digitálnej vedomosti s vekom je iba jej externým prejavom.⁴³ Z nášho pohľadu je spoločenský nihilizmus reakciou na nestálosť a disharmóniu zmien, ktorých je jedinec svedkom. Zároveň sa od neho očakáva, že bude na nich odborne a vecne participovať. Existujú rôzne východiská, ako informáciu spracovávať tak, aby sa stala pre spoločnosť nielen záťažou ale aj prínosom. Nezodpovedanou otázkou je naďalej východisko a riešenie problematiky digitalizácie či spôsob prinavrátenia ľudského myslenia do stavu, ktorý je pre človeka prirodzený. Jednou z možností, ktorou je možné eliminovať následky informačného preťaženia s prihliadnutím na štruktúru, formy, množstvo a obsah je *Informačná ekológia* ako uvádza P. Rankov. Za jej zakladateľa sa ale považuje nemecký filozof Rafael Capurro. Situáciu pripomínajú vo fyzickom prostredí napríklad veľké odpadové skládky, vymierajúce druhy živočíchov a rastlín alebo krajinu zmenenú na nepoznanie. Vo virtuálnom svete si môžeme v tomto zmysle predstaviť emailové schránky plné irelevantných odkazov, vyskakovanie reklamy narúšajúce bežné pracovné tempo, alebo vymieranie starších druhov mediálneho obsahu (walkman, čiernobiele televízie, gramofóny).⁴⁴ Podobne ako ekologické hnutia zápasia o lepšie podmienky pre život cez vyššiu kvalitu vód, zeme a vzduchu, tak sa informačná ekológia špecializuje na redukciu preťaženia a nadmernej dostupnosti informácií. Uvedené východisko vidíme aj ako potenciál k správne mu zaobchádzaniu s informáciami a súčasne aj ich obmedzovaniu v zmysle rizika nestability pozornosti. Autor v rámci riešenia problematiky zdôrazňuje potrebu a rozvoj ľudského ducha, pretože bez neho technológie nedávajú zmysel. Nebyť ducha, technológie nie sú schopné priniesť do ľudských životov viac rovnováhy, šťastia a harmónie. Do povedomia preto stavia v rámci informačnej ekológie metódy ako informačná hygiena, gramotnosť, informačná architektúra.⁴⁵ Potrebu ducha zdôrazňuje aj M. Spitzer, ktorý sa domnieva, že jeho absencia neumožňuje naplno a efektívne využívať duševné výkony, akými sú napríklad myslenie, komunikácia, chcenie, sebakontrola a podobne.⁴⁶ Je preto nutná istá harmonizácia vzťahu medzi technológiami a človekom spolu so znovuobjavením hodnoty informácie.

L. Floridi vyzdvihuje potrebu regulácie týchto procesov, z dôvodu, že v budúcnosti v tomto prostredí prežijú generácie väčšinu svojho života. „*Dôležité není ani tak to, že se pohybují bity*

⁴³ VELŠIC, M. Digitálna priepať v generačnej optike : správa z výskumu, 2014. s. 4.

⁴⁴ SLAVKOVSKÝ, R. A. Informácia v kontexte filozofie a kognitívnych vied. 2013, s. 85

⁴⁵ RANKOV, P. Informačná spoločnosť: perspektívy, problémy, paradoxy. 2006, s. 138.

⁴⁶ SPITZER, M. Digitální demence. 2014, s. 266.

*a nikoli atomy – to je zastaralá interpretace informační společnosti založená na komunikaci, jež vděčí za mnohé sociologii masových médií - , jako mnohem spíše radikálnější skutečnost, že se mění naše poroznění podstatě a struktuře naší reality a její pojmové uchopení. Začali jsme skutečně vnímat virtuální jako částečně reálné a reálné jako částečně virtuální.”*⁴⁷ Najkomplexnejším bodom zmien je informačná gramotnosť, ktorá si vyžaduje neustále prispôsobovanie sa svetu technológií či nástrojom komunikácie a je pre ňu charakteristický vysoký stupeň inovatívnosti v rámci informačnej spoločnosti. Zároveň vyjadruje predpoklad k plnohodnotnému pracovnému a občianskemu životu.⁴⁸ Teóriu IE sa zaoberala aj profesorka na Univerzite Komenského Jela Steinerová. Za obsah informačného prostredia považuje ľudí, technológie, zdroje jednotlivých dát, pričom tento celok je dynamický a neustále sa vyvíja na úrovni kognitívnych, situačných a afektívnych aspektov reflektovania informácií. Nástupom IE by sa informačné prostredie dostalo do fázy, vyznačujúcej sa zmysluplným informačným správaním. Človek sa v tomto prípade považuje za inteligentnú bytosť, ktorá sa okrem logiky vyznačuje aj schopnosťou emocionálne myslieť. Spôsob, akým jedinec spracováva informácie vychádza z konkrétnych úloh, kontextov, situácií a cieľov, ktoré majú tendenciu sa meniť a tým pádom dochádza k ich životnému cyklu. Informačné prostredie je permanentne obohacované novými médiami a digitalizáciou, ktoré sú charakteristické rôznymi novými významami. Jedna zo situácií môže predstavovať odosobnenie sa priestoru od fyzickej podoby a informačné prostredie sa tak stáva virtuálnym alebo zmiešaným prostredím, kde jedinci realizujú sociálne stretnutia či rôzne informačné aktivity.⁴⁹ M. Deuze hovorí, že existovať v prostredí, ktorému dominujú médiá je istým spôsobom prechod od ľudskej tvorivosti jedinca do podoby informačného hráča. „*Neexistuje žiadne pevné jadro uvnitř každého z nás, které by nějak tajemně řídilo tento proces, ale získávání, ukládání a řehášení informací protěká skrze nás a zapojuje nejenom veškerou přítomnou i minulou podobu společnosti, ale také celek toho, co nazýváme „světem“.* Jsme pouhým uzlem uvnitř univerzální sítě informačního toku přijímajícího, zpracovávajícího a přeházejícího informace.”⁵⁰

Žijeme vo svete, ktorý je otvoreným zdrojom. Hranie a predvádzanie sa pred fiktívnym alebo skutočným okom kamier z nás utvára mediálnych zombies. Sami sme sa stali Bohmi média. Zhodujeme sa s názorom autora, že by sme mali prevziať zodpovednosť za povahu bytia. Kolektívna spolupráca nespočíva v súčasných technológiách, akými sú smartphony, nanočipy, hypermoderné elektronické spotrebiče. Spočíva v reflexii toho, čo skutočne prezentujú médiá. Vyjadrujú podstatu nás samých. Médium sme my. Túto formu reality neustále pretvárame do umenia a stávame sa umelcami vlastného života. V tomto diele vystupuje na jednej strane každý za seba, na druhej strane nikdy nie sám.⁵¹ Eliminácia mediálneho multitaskingu a snahy venovať pozornosť všetkému a zároveň ničomu môže v závere pozmeniť jeho celú identitu. Samozrejme, iba v tom prípade, ak to bude v jeho záujme a bude chcieť na zmene participovať a odosobniť sa od tlaku informačného média.

⁴⁷ FLORIDI, L. Čtvrtá revoluce. Jak infosféra mění tvář lidské reality. 2019, s. 242

⁴⁸ RANKOV, P. Informačná spoločnosť: perspektívy, problémy, paradoxy. 2006, s. 145.

⁴⁹ STEINEROVÁ, J. Informačná ekológia: východiská a princípy. 2009, s. 8.

⁵⁰ DEUZE, M. Media life. život v médiách. 2015, s. 234

⁵¹ DEUZE, M. Media life. život v médiách. 2015, s. 235-236

Záver

Myslenie patrí k podstate ľudských bytostí a technológii spolu s digitalizáciou sú výtvarmi človeka. Človek a jeho schopnosť myslieť umožnili technológiám (a s nimi súvisiacim informáciám) sa rozvinúť do dnešnej podoby. Sami seba sme priviedli do bodu, že naša pozornosť je rozptýlená medzi viacero obsahov. Prestávame vnímať problémy a riziká v ich jadre, čítanie sa obmedzilo iba na prvotné kontexty. Stávame sa bytosťami bez vlastného úsudku, odkázanými na virtuálne svety, akými sú napríklad videohry, alebo prostredia pripomínajúce skutočnosť, napríklad ako sme uviedli Disneyland alebo film Truman Show. Stali sme sa súčasťou živých simulakier, ktoré do nášho vedomia prinášajú istý únik z bežného života.

Podobne kriticky sa vyjadrujú aj teoretici a autori nazývajúci súčasnú spoločnosť rizikovou. Existuje viacero dôvodov, prečo je možné ju zaradiť medzi ohrozenú a nestabilnú. Jeden z nich spočíva v generačnej diferencii. Zatiaľ čo mladí ľudia sú podstatne viac naklonení mediálnemu multitaskingu a manipulácii s technológiami, tí skôr narodení sa spoliehajú na vlastné zručnosti a schopnosti. Riziko spočíva vo vzájomnom neporozumení týchto dvoch strán spoločnosti. Ďalšie z rizík spočíva v negovaní a odmietaní objektívnej pravdy. Najmä medzi mladou generáciou sa pod tlakom informácií rozvíja trend nihilistického správania. Vytratila sa v nich dôvera v autoritu, vytratila sa komunikácia založená na priamej interakcii.

Z východísk, ktoré možno uviesť ako relevantné v prípade informačného preťaženia, môžeme spomenúť *Informačnú ekológiu* Rafaela Capurru. V skratke, ide o vytesňovanie irelevantných obsahov s cieľom zamedziť myslí, aby sa stala nepríjemným miestom pre utváranie životných rozhodnutí. Podstata digitálnej revolúcie nespočíva teda iba v podobe skutočného sveta, ktorý si často zamieňame za fiktívny, ale aj v snahe jedinca sa na uvedené prostredie adaptovať. A to prebieha na báze spoznávania samého seba cez informačné technológie a sociálne siete. Ako sme už uviedli, sami sme sa stali tvorcami dnešných obsahov a je len na nás, či budeme rozvíjať kritické myslenie alebo budeme navždy obeťami informačného prúdu, ktorý dnes už nemožno zastaviť.

Literatúra a zdroje

- BAUDRILLARD, J. 1981. *Simulacra and Simulation*. [online]. Paris : Editions Galilee, 1981. s. 164. [cit. 2020-04-18]. Dostupné na: https://www.e-reading.life/bookreader.php/144970/Simulacra_and_Simulation.pdf ISBN 0-472-06521-1.
- BHARATHI, S. T. 2018. Hyperreality as a Theme and Technique in the Film Truman Show. In *Global Media Journal* [online]. 2018, vol. 16, no. 30:90 [cit. 2020-04-18]. Dostupné na: <http://www.globalmediajournal.com/open-access/hyperreality-as-a-theme-and-technique-in-the-film-truman-show.pdf>. ISSN 1550-7521.
- BŮRY, J. 2019. Interaktivita a Inscenované svety (s dôrazom na otázky simulácie a inscenácie vo videohrách). In *Slovenské divadlo* [online]. 2019, vol. 67, no. 2 [cit. 2020-04-17]. Dostupné na: <https://www.sav.sk/journals/uploads/07160926SD02-2019-145.pdf>.
- CLÉMENT, T. 2012. 'Locus od Control': A Selective Review of Disney Theme Parks. In *The French Journal od Media Studies* [online]. 2012, vol. 2. 2012 [cit. 2020-04-17]. Dostupné na: <https://journals.openedition.org/inmedia/463>. ISSN 2259-4728.

- DEUZE, M. 2015. Media life. Život v médiách. Praha : Karolinum, 2015. 268 s. ISBN 978-80-246-2815-8.
- FLORIDI, L. 2019. Čtvrtá revoluce. Jak infoséra mění tvář lidské reality. Praha : Karolinum, 2019. 274 s. ISBN 978-80-246-3803-4.
- GIDDENS, A. 2010. Důsledky modernity. Praha : Sociologické nakladatelství, 2010. 160 s. ISBN 978-80-7419-035-3.
- GREGOR, M. – VEJVODOVÁ P. 2018. Nejlepší kniha o fake news dezinformacích a manipulacích!!!. Praha : Albatros Media a.s., 2018. 146 s. ISBN 978-80-264-1805-4.
- HAN, B-CH. 2016. Vyhořelá společnost. Praha : Rybka Publishers, 2016. 290 s. ISBN 978-80-87950-05-0.
- LÉVY, P. 2000. Kyberkultura. Praha : Karolinum, 2000. 238 s. ISBN 80-246-0109-5.
- MEYROWITZ, J. 2006. Všude a nikde. Vliv elektronických médií na sociální chování. Praha : Karolinum, 2006. 342 s. ISBN 80-246-0905-3.
- MORAVEC, V. 2016. Média v tekutých časech. Konvergence audiovizuálních médií v ČR. Praha : Acamedia, 2016. 182 s. ISBN 978-80-200-2572-2.
- RANKOV, P. 2006. Informačná spoločnosť. Perspektívy, paradoxy, problémy. Levice : LCA Publishers Group, 2006. 176 s. ISBN 80-89129-91-9.
- REISER, M. 2018. Kyberzombie. Metamorfózy digitálnych domorodcov. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa, 2018. 158 s. ISBN 978-80-558-1371-4.
- SATKOVÁ, J. 2010. Reflexie na masmédiá ako projekcia identity študentov. In *Identita a masová komunikácia*. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa, 2010. ISBN 978-80-8094-848-1, p. 109-182.
- SLAVKOVSKÝ, R. A. 2013. Informácia v kontexte filozofie a kognitívnych vied. Trnava : Filozofická fakulta Trnavskej univerzity, 2013. 92 s.
- SPITZER, M. 2014. Digitální demence. Brno : Host, 2014. 343 s. ISBN 978-80-7294-872-7.
- STEINEROVÁ, J. 2009. In *Knižničná a informačná veda. Library and information Science XXII*. Bratislava : Univerzita Komenského, 2009. 978-80-223-2698-8, p. 7-30.
- ŠOLTÉSOVÁ, S. 2014. Remediácia reality vo virtuálnom prostredí. In *Jazyk a médiá*. 2014, vol. 19-20, 2014. s. 2.
- ŠOLTÉSOVÁ, S. 2017. Spolupráca ako súčasť replikácie obsahu vo virtuálnom prostredí. Prešovská univerzita v Prešove : Prešov, 2017. s. 165. ISBN 978-80-555-1934-0
- TIFFIN, J. – TERASHIMA, N. 2001. Hyperreality. Paradigm for the Third Millennium. London : Routledge, 2001. [online]. Dostupné na: <https://epdf.pub/hyperreality-paradigm-for-the-third-millennium.html> ISBN 0-203-99663-1.
- VELŠIČ, M. 2014. Digitálna priepasť v generačnej optike : správa z výskumu. [online] Bratislava : Inštitút pre verejné otázky, 2014. 18 s. [cit. 2020-04-29] Dostupné na: https://www.erasmusplus.sk/uploads/publikacie/2014_Digitalna_priepast.pdf.
- Web (1): [cit. 2020-04-22]. Dostupné na: <http://enterhyperreality.weebly.com/jean-baudrillard.html>
- Web (2): [cit. 2020-04-22]. Dostupné na: <https://www.pulib.sk/web/kniznica/elpub/dokument/SoltesovaS1/subor/2.pdf>
- Web (3): [cit. 2020-04-22]. Dostupné na: http://pilvitakala.com/wp-content/uploads/2018/01/Disneyland_as_a_Degenerate_Utopia.pdf

- Web (4): [cit. 2020-04-22]. Dostupné na: <https://diplomatsdigest.com/2019/01/31/the-psychology-of-the-sims/>
- Web (5): [cit. 2020-04-26]. Dostupné na: <https://www.gradesaver.com/the-truman-show/study-guide/themes>
- Web (6): [cit. 2020-04-26]. Dostupné na: <https://medium.com/framerated/how-the-truman-show-warned-us-about-social-media-before-it-was-invented-f19819f1c87a>
- Web (7): [cit. 2020-04-29]. Dostupné na: <https://medium.com/@brettwilliamsmulligan/social-media-and-baudrillards-simulation-and-simulacra-a1adae355dc1>
- Web (8): [cit. 2020-04-22]. Dostupné na: <https://thepangean.com/The-Great-Millennial-Depression#>
- Web (9): [cit. 2020-05-02]. Dostupné na: <https://www.inc.com/jessica-stillman/gen-z-is-anxious-distrustful-and-often-downright-miserable-new-poll-reveals.html>
- Web (10): [cit. 2020-05-02]. Dostupné na: http://www.rtv.slovensko.sk/media/a542/file/item/sk/0001/sartre_jean_paul.4udC.pdf

Media multitasking as a megatrend of 21. century

The article is based on specification and clarification of relations associated with media multitasking as a determinant of modern society. Besides that it puts emphasis mostly on critical reflection of the phenomenon coexisting in the background of hyperreality and simulation. The consequence is the absence and loss of a rationally held reality, which requires attention as well as the essence of individual meanings. Generally speaking, the search for substance between human consciousness and a new form of reality requires consideration of specific spatio-temporal tendencies. Based on the specific situations belonging to them, it is appropriate to answer the question of the form of digitization of modern society.

Príspevok predstavuje vybranú časť Diplomovej práce s názvom *Mediálny multitasking ako megatrend 21. storočia*, ktorá bola úspešne obhájená na Katedre kulturológie, FF UKF v Nitre v akademickom roku 2019/2020. Školiteľkou záverečnej práce bola Mgr. Erika Moravčíková, PhD.

Autorka: Mgr. Katarína Kováčová

bývalá študentka Katedry kulturológie FF UKF v Nitre
k.kovacova96@centrum.sk

Školiteľ: Mgr. Erika Moravčíková, PhD.

Katedra kulturológie, FF UKF v Nitre
kovacova.erika@gmail.com