

## OBLASTI, V NICHŽ SE PROJEVUJE ZTOTOŽŇOVÁNÍ SE S FIKČNÍMI POSTAVAMI

---

*Jana KRÁTKÁ*

**Abstrakt:** *Ztotožnění s fikční postavou a její situací je součástí procesu sebereflexe. V identifikačním procesu zcela přirozeně a přitom často do velké hloubky analyzujeme svoji vlastní situaci a hodnotíme své vlastnosti a svá rozhodnutí ve světle vlastností a rozhodnutí fikčních postav v obdobných situacích. Pomocí dotazníkové metody byla zjišťována specifika identifikace u současných mladých lidí. Výzkumný soubor tvoří 2 169 respondentů, kteří odpovídali v průběhu necelých dvou týdnů v září 2008. Ztotožňování se s postavou audiovizuálního světa se u sledovaných diváků projevuje přesahem v nejrůznějších rovinách reálného života.*

**Klíčová slova:** *sebereflexe, identifikace, fikční postava, dotazník, výzkum*

Přítomná studie si klade za cíl popsat oblasti, v nichž se nejčastěji projevuje identifikace mladého diváka s fikční postavou audiovizuální kultury, tedy to, co se během procesu identifikace učí. Prostřednictvím příběhů fikčních postav divák nabývá zkušeností s nejrůznějšími tématy. Toto zkušenostní učení vychází z procesu identifikace s postavou, který je součástí procesu (sebe)reflexe (Pardeck, 1994; Sullivan – Strang, 2003; Hesley, 2001). Nové oblasti zkušenostního učení (experiential learning) patří v současné (zahraniční) pedagogice k poměrně rozvíjeným oblastem, které ve svém počátku vycházejí ze základů Deweye, Piageta a Lewina, oproti čemuž se tuzemská pedagogika zaměřuje především na tradiční (srov. Kolb, 1984) zážitkovou pedagogiku v přírodním prostředí. K zážitkům, které vedou k rozvoji osobnosti, sociálnímu a emocionálnímu učení však dochází také pod vlivem zkušeností zprostředkovaných fikční postavou a jejím příběhem.

Cílem fikce není, aby byla považována za skutečnost, naopak chce vytvořit svět, který může existovat sám o sobě a kterému uvěříme, přestože má vlastnosti, jež se od našeho světa liší (Jost, 2006, s. 47). Díky těmto pravidlům existence fikčního světa může dojít k identifikaci diváka s postavou. Toto ztotožnění je obvykle chápáno jako nalézání podobností sebe sama s fikční postavou a současně touha se jí podobat. Koncept identifikace je komplexní a může být definován mnoha různými způsoby, ačkoli je o identifikaci často uvažováno jako o podobnosti nebo přání být jako někdo (Rydin, 2003, s. 91).

Ztotožnění s postavou a její situací je součástí procesu sebereflexe. Vychází ze srovnání postavy se sebou samým a z dřívějšího zážitku obdobných zkušeností, které mohou být přeneseny do nejrůznějších kontextů. V identifikačním procesu zcela přirozeně a přitom často do velké hloubky analyzujeme svoji vlastní situaci a hodnotíme své vlastnosti a svá rozhodnutí ve světle vlastností a rozhodnutí fikčních postav v obdobných situacích. Reflexe jednání a/nebo situace konkrétní fikční postavy audiovizuálního díla se rozšiřuje o průběžné srovnání se sebou samým, tj. reflexe postavy přechází v sebereflexi.

Hluboká komparace fikční postavy a její situace se sebou samým vystupuje jako klíčová součást sociálního a emocionálního učení. Toto učení vede k posilování kompetencí projevujících se především v sociální a emocionální oblasti. Zážitky získané prostřednictvím této formy zkušenostního učení se stávají novou součástí neustále se formující osobnosti jedince. Konečnou fází, která může následovat s delším časovým odstupem 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. Obvykle nelze pouze jednoduše napodobit chování postavy, ale k osobnostnímu rozvoji dochází již prostřednictvím reflektivních otázek.

Identifikaci pro potřeby této studie chápeme jako zaujetí příběhem, při němž se recipient vžívá do postavení hrdiny, ztotožňuje se s jedincem nebo skupinou, kteří se mu buď podobají nebo by se jim podobat chtěl; vžívá se do doby a prostředí příběhu (srov. Rydin, 2003; Pardeck, 1994; Sullivan – Strang, 2003; Hesley, 2001; Vášová, 1995). Do fantazijního světa promítá své touhy, dosahuje v něm cílů, které je ve skutečnosti zpravidla těžší získat. Jedná se o moment, kdy recipienti rozpoznávají podobnosti mezi sebou samými a postavami příběhu. Výběr objektu je zcela jedinečný jako sám recipient, který si jej volí, přestože je mezi identifikovanými postavami možné vyzorovat jisté podobnosti.

Je třeba nezaměňovat obdivované postavy a situace, které jedince fascinují, ale nepodobají se mu, ani on se jim podobat nechce. Můžeme např. obdivovat brilantně zahrané zloduchy na velkém plátně, ale ke ztotožnění s nimi – pravidelně poraženými – nedochází. Identifikace (ztotožňování) v rámci toho výzkumu tedy znamená: Postavy, s nimiž jedinci mají něco společného (bez ohledu na to, zda jsou se ztotožňovanými vlastnostmi spokojeni); Postavy, jakými by chtěli být (obvykle více imponující vlastnosti). Tyto dva aspekty se obvykle prolínají.

Cílem výzkumného šetření bylo zjistit, v jakých oblastech se obvykle projevuje identifikace diváka s postavou jakožto klíčová součást zkušenostního učení a co se divák v průběhu reflektivního procesu nejčastěji učí. Odpovědi respondentů byly rozděleny do několika kategorií, které korespondují s oblastmi psychického a sociálního zdraví.

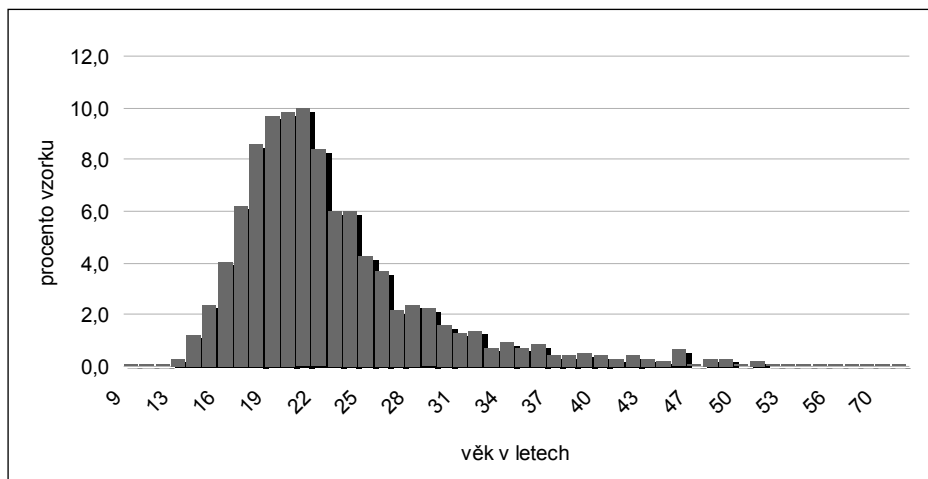
## **Výzkumný vzorek, metoda**

Zajímal nás velmi specifický typ respondentů, a to ten, který by měl být, soudě podle argumentace výzkumníků prosazujících tezi o přímém negativním působení médií (a úžeji fikce) na diváky (Strasburger & Wilson, 2002; Browne & Hamilton-Giachritsis,

2005; Steward & Follina, 2006), postižen nejvíce – mladí lidé, kteří jsou s fikcí pravidelně konfrontováni a považují ji za nedílnou součást svého každodenního života.

Pomocí dotazníkové metody byla zjišťována specifika identifikace u současných mladých lidí. Výzkumným problémem bylo poznat, jak ke ztotožňování s postavami lidé přistupují, co přitom zažívají a získávají, resp. v jakých oblastech se jejich ztotožnění projevuje. Ačkoli na dotazník dobrovolně a z vlastního zájmu odpovídalo přes dva tisíce mladých lidí se zájmem o audiovizuální kulturu z České a Slovenské republiky, nezobecnujeme získaná data na celou populaci mladých lidí se zájmem o audiovizuální kulturu (srov. Soukup, Rabušic, 2007). Na druhou stranu je zřejmé, že více než 120 tis. registrovaných uživatelů csfd.cz (v době realizace výzkumu) dobře reprezentuje velkou část mladých lidí s hlubším zájmem o filmy a seriály v České a Slovenské republice.

Distribuce dotazníku byla zajištěna prostřednictvím nejnavštěvovanějších domácích internetových stránek o filmu www.csfd.cz (v době sběru dat bylo registrováno více než 120 000 uživatelů), což zajistilo výběr respondentů různého pohlaví, vzdělání, atd. (mezi uživateli webu jsme však předpokládali především mládež, jejíž recepční, identifikační a komunikační specifika bude případně možné srovnat s ostatními věkovými kategoriemi) z celé České i Slovenské republiky. Bližší představě, jak vypadá typický respondent, pocházející z řad uživatelů Česko-Slovenské filmové databáze, z jehož odpovědi v průběhu tohoto textu čerpáme a usuzujeme v oblasti identifikačních procesů u současného mladého diváka, napomůže následující charakteristika: výzkumný soubor tvoří 2 169 respondentů, kteří odpovídali v průběhu necelých dvou týdnů v září 2008. Z tohoto počtu bylo 74,2 % mužů a 25,8 % žen. Z hlediska věku byla nejvíce zastoupena skupina mládeže a mladých dospělých. Viz

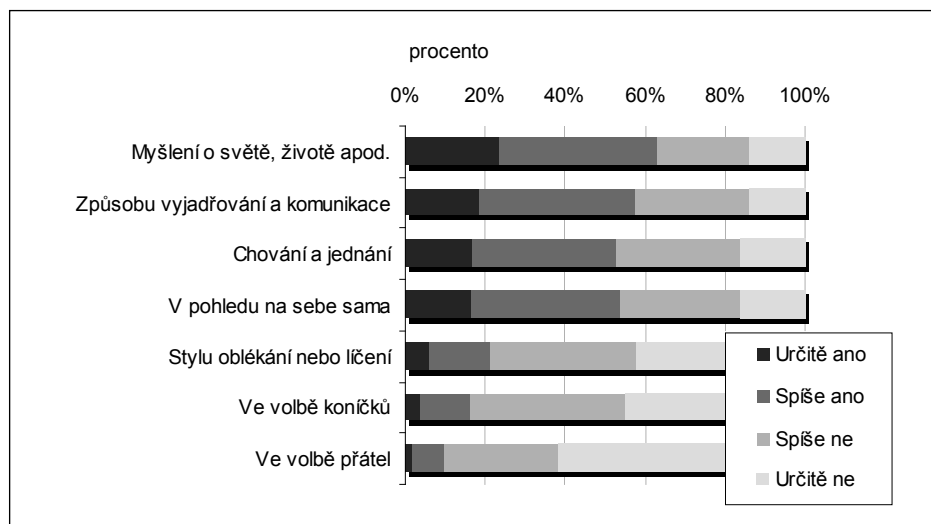


Z hlediska nejvyššího dosaženého vzdělání tvoří výzkumný soubor z poloviny absolventi středních škol s maturitou (50,3 %). Absolventů vysokých škol je mezi respondenty 15,9 %, vyšších odborných škol 2,9 % a absolventů učňovských oborů 4,5 %. (Zatím) základní školu v době distribuce dotazníku absolvovalo 24,8 % respondentů a (ještě) nedokončilo 1,7 % respondentů. Část výzkumného souboru týkající se 63,7 % studentů můžeme dále popsat podle typu jejich právě probíhajícího studia:

25,7 % studentů v době odpovídání na otázky obsažené v dotazníku navštěvovalo střední školu s maturitou; ještě více studentů – 26,9 % studovalo bakalářský studijní obor na vysoké škole. Následují studenti magisterských studijních programů – 10,1 % a poměrně velký vzorek postgraduálních studentů – doktorandů (1,7 %). Základní školu navštěvovalo 2,1 % respondentů z celkového počtu studentů, vyšší odborné školy 1,7 %, pomaturitní denní jazykové školy 1,4 % a učňovský obor bez maturity 0,6 % respondentů z řad studentů. Co se týče ekonomického postavení respondentů, náš výzkumný soubor tvoří z 63,7 % studenti. 31,9 % respondentů již pracuje. Další možnosti byly zastoupeny zcela minimálně (2,9 % nezaměstnaných, 1,1 % v domácnosti nebo na rodičovské dovolené, 0,4 % důchodců). Typický rodinný stav respondenta je svobodný (90,3 %), ženatých respondentů či vdaných respondentek je 8 % a rozvedených či ovdovělých je 1,8 % respondentů. Dozvěděli jsme se také, že 91,2 % respondentů nemá děti, 1 dítě má 4,3 % respondentů, 2 děti 3,7 % a 3 a více 0,7 % respondentů.

## Výsledky a diskuse

Ztotožňování se s postavou audiovizuálního světa se u sledovaných diváků projevuje přesahem v nejrůznějších rovinách reálného života. Nejobvyklejší je obohacení našeho života v oblasti způsobu myšlení o světě, životě apod. (63 % respondentů), dále se toto ztotožňování s postavou projevuje v podobě způsobu vyjadřování a komunikace (57 % respondentů), v oblasti chování a jednání (53 % respondentů) a v nahlížení na sebe sama (54 %). Méně se pak projevuje v oblasti směřování svého stylu oblékání nebo líčení (21 % respondentů), ve volbě koníčků (17 %) a volbě přátel (10 % respondentů).



Respondenti mohli ještě uvést volnou odpověď, ve které další oblasti, je ztotožnění se s postavou filmu nebo seriálu ovlivnilo. Tuto možnost využilo 607 respondentů, jejichž odpovědi se daly snadno rozdělit do tří kategorií (v závorce je uveden počet odpovědí v kategorii):

1) pohled na lidi, svět, životní filosofie, pocit naděje, mezilidské vztahy, vyrovnávání se s problémy (254)

Jedná se o kategorii, která představuje procesy myšlení, které u diváků nastaly pod vlivem ztotožnění se s filmovou nebo seriálovou postavou a jejím příběhem. Do této kategorie spadají vyjádření týkající se pohledu na konkrétní problémy i obecné otázky o životě, jako např. vyrovnání se s odlišnostmi; vyrovnání se se ztrátou milované osoby; pochopení rozdílů mezi dobrem a zlem; víra, že naděje existuje; radost ze života; možnost soužití s přírodou apod. Často popisovali změnu pohledu na určitou skupinu lidí, změnu svého vztahu k rodině, přátelům, partnerovi. Jistou subkategorii tvořily výroky o změně smyslu pro humor, snaha o větší optimismus a obecně větší docenění úlohy humoru v životě člověka.

2) volba povolání, studia, koníčků, zdraví, strava, hudba apod. (310)

Tato kategorie představuje vyjádření rozhodnutí, které respondent učinil na základě ztotožňování se s postavou filmu nebo seriálu a její situací. Je zřejmé, že těmto „rozhodnutím“ ve skutečnosti předcházelo „přemýšlení a získání pohledu na věc“ popsané v předchozí skupině výroků. Za poměrně překvapivé mohou odborníci zabývající se tématem profesní orientace považovat skutečnost, že 68 respondentů explicitně uvedlo, že se na základě svého ztotožňování se s postavou rozhodlo pro konkrétní zaměstnání nebo studium. Další množství odpovědí vyjadřovalo rozhodnutí se pro určitý životní styl (často zmiňovaná byla úprava stravovacích návyků), pro svoji budoucnost apod. Ačkoli volba koníčků byla uvedena v nabídce položek v dotazníku, řada respondentů dále uvedla ještě nějakou volnočasovou oblast, k níž se díky filmové nebo seriálové postavě rozhodli (např. často uváděný sport, umění, zájem o četbu, výběr hudby, autorská seberealizace). Spíše za zpestřující můžeme považovat nepříliš zásadní rozhodnutí pro život respondentů, kteří se díky postavám filmů a seriálů rozhodli pro konkrétní typ auta, účesu, oblíbeného nápoje, jídla apod. Několikrát se také objevila volba partnera na základě podobnosti s fikčními postavami.

3) motivace, osobnostní rozvoj, snaha, síla, odhodlání (43)

V této oblasti respondenti obvykle uváděli dodání odvahy, získání větší sebedůvěry, sebeúcty, hrdość a odhodlání být sám sebou.

Někteří respondenti (v závorce uvádím rok narození) nevědomě uvedli přímo prvky typické pro reflektivní průběh procesu identifikace s postavou, jako např.: objevení společných vlastností s postavou (1988) – uvědomění si problémů (1989) – sebehodnocení (1988) – empatie a prožitek situace společně s postavou (1979) – představa, jak bych se zachoval v dané situaci hlavního hrdiny já (1972) – čím víc filmů člověk vidí, tím více získává do života zkušeností o životech jiných (1990) – filmy mě motivují k tom být lepším (1988) – sebereflexe (1981).

## **Závěr**

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. Ačkoli se učební prostředí vznikající našim objevováním vztahů mezi příběhy jiných a námi samotnými mohou někdy zdát chaotické, zůstává tento proces nenahraditelnou, elementární formou celoživotního učení.

Oblasti, v nichž se proces identifikace diváka s postavou nejčastěji projevuje, obvykle korespondují s oblastmi sociálního a psychického zdraví, ale setkáváme se také s ovlivněním diváka v oblastech stravovacích návyků, životního stylu a někdy respondenti dokonce uváděli přímo oblast „zdraví“, o které se po zhlédnutí příběhu začali více zajímat.

Příspěvek obsahuje pouze vybrané poznatky z naší výzkumné sondy. Jsme si vědomi toho, že nás parciální výzkumné nálezy neopravňují k zobecňujícím závěrům. V analýze dat jsme se nezabývali v (českých) sociálních vědách tradiční a přeceňovanou statistickou významností hypotéz nikoli proto, že by výše specifikovaný vzorek nebyl dostatečně zajímavý, ale není podle objektivních statistických hledisek reprezentativní. Toto však nepovažujeme za zásadní nedostatek, který by vylučoval možnost získat vědecky relevantní poznatky (srov. Soukup – Rabušic, 2007).

## **THE AREAS WHERE THE IDENTIFICATION WITH FICTIONAL CHARACTERS IS MANIFESTED**

**Abstract:** Identification with fictional character and its situation is a vital part of self-reflection as it comes out of a comparison being made between self and fictional character and, quite importantly, from an earlier and somehow similar experiences that can be transformed into a number of contexts. While conducting a survey based on the use of an on-line questionnaire, we have tried to describe the specifics of audiovisual fiction identification with contemporary Czech young people. The research sample is made up from 2 169 respondents who participated at the data collection within a one-week period in September 2008. The identification with audiovisual culture characters in the case of present viewers is manifested in different areas of real life.

**Keywords:** self-reflection, identification, fictional character, questionnaire, research